

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE*  
MULIA RAYA TENDA**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



UNIVERSITAS  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

**Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos.,M.Ds.**

**Fakultas Desain Seni & Kreatif**

**Universitas Mercu Buana**

**Jakarta**

**2024**

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Nadyasari  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010075  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 31 Juli 2024

Yang memberikan pernyataan,

  


**Eva Nadyasari**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Eva Nadyasari  
NIM : 42320010075  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface website Mulia  
Raya Tenda

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds  
NIDN : 0317078006  
Ketua Penguji : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds  
NIDN : 0317078006  
Penguji 1 : Fachmi khadam Hairil, S.Pd, M.Pd,  
NIDN : 0301098803  
Penguji 2 : Anggi Almira Rahma S.Ds, M.Ds  
NIDN : 0307079304



MERCUBUANA

Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

# PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE*

## MULIA RAYA TENDA

Eva Nadyasari

42320010075

### ABSTRAK

Media digital merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan teknologi untuk menyebarkan informasi kepada pengguna melalui berbagai konten di situs web. Desain antar muka pengguna (UI) memegang peran penting dalam situs web karena memiliki dampak yang signifikan. Tujuan dari perancangan ini bukan hanya untuk mempermudah proses pemesanan pengguna, melainkan sebagai sarana utama untuk meningkatkan strategi promosi untuk bersaing dengan kompetitor dan meningkatkan citra merek yang lebih profesional. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode *desain thinking*, yang dimana mencakup pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, menemukan solusi dari masalah yang ada, merumuskan konsep serta membuat *prototype* yang diujicobakan oleh pengguna. Berdasarkan data mengenai hasil perancangan *user interface website* mulia raya tenda ini, pengguna lebih suka berinteraksi dengan situs web yang memiliki antarmuka yang intuitif, sementara mereka cenderung meninggalkan situs web yang sulit digunakan.

Kata kunci; antarmuka pengguna, Halaman web, terpal tenda .

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# **PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE**

## **MULIA RAYA TENDA**

Eva Nadyasari

42320010075

### **ABSTRACT**

*Digital media is a form of communication that utilizes technology to disseminate information to users through various content on website. User interface design plays a crucial role on website due to its significant impact. The goal of this design is not only to streamline the user ordering process but also to serve as a primary tool for enhancing promotional strategies to compete with competitors and improve a more professional brand image. The approach used in this design is the design thinking method, which includes data collection, analysis of user needs, finding solutions to existing problems, formulating concepts, and creating prototypes tested by users. Based on data from the design of the Mulia Raya Tenda's user interface, users prefer interaction with website that have intuitive interface, while they tend to abandon website that are difficult to use.*

*Keyword :user interface, website, tent traps.*





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ Perancangan *User Interface Website* Mulia Raya Tenda”. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain Dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan yang sangat berarti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia yang diberikan penulis dapat melaksanakan segala kegiatan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Pihak Keluarga yang telah memberikan doa serta dukungan secara finansial maupun non finansial selama penyusunan tugas akhir ini.
3. Ibu Fatimah Yasmin Hasni S.Sos., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi selama penulisan tugas akhir ini.
4. Ibu Amelia Rizayanti dan Ibu Intan komala, selaku pemilik Mulia Raya Tenda yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan perancangan ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu memberikan dukungan dalam penyusunan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan tugas akhir ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bagi pihak-pihak yang memerlukan

Jakarta, 31 Juli 2024



Eva Nadyasari



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan .....	2
1.3 Tujuan Perancangan .....	3
1.4 Manfaat Perancangan .....	3
<b>BAB 2 METODE PERANCANGAN</b> .....	<b>4</b>
2.1 Orisinalitas.....	4
2.2 Target Perancangan.....	8
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi.....	9
2.3.1 Pengetahuan.....	9
2.3.2 Keterampilan.....	9
2.3.3 Kelengkapan Peralatan.....	9
2.3.4 Studi Estetika .....	10
2.3.5 Studi komunikasi.....	12
2.3.6 Studi teknis .....	13
2.4 Biaya Perancangan dan Produksi .....	13
2.5 Skema Proses Desain.....	14
2.5.1 <i>Empathize</i> .....	14
2.5.2 <i>Define</i> .....	15
2.5.2.1 User persona :.....	16
2.5.3 <i>Ideate</i> .....	17



2.5.4 <i>Prototype</i> .....	20
2.5.5 <i>Test</i> .....	21
2.5.6 <i>Final</i> .....	21
<b>BAB 3 ANALISIS DATA &amp; PERANCANGAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Positioning & Konsep Desain.....	22
3.1.1 Positioning.....	22
3.2 Konsep Desain.....	23
3.2.1 Strategi Pesan.....	23
3.3 Strategi Distribusi Karya.....	26
<b>BAB 4 HASIL KARYA.....</b>	<b>27</b>
4.1 Deskripsi Karya.....	27
4.2 Visual Karya.....	27
4.3 Penyajian visual.....	29
4.4 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan.....	32
4.5 Distribusi karya.....	33
4.6 Pameran karya.....	64
4.7 Hasil uji desain.....	65
4.8 Evaluasi perancangan karya.....	66
<b>BAB 5 KESIMPULAN.....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSAKA.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>
1. Kartu asisten.....	70
2. Form Pendaftaran Tugas akhir.....	71
3. Form Hasil Preview Tugas Akhir.....	72
4. Bukti Turnitin.....	73
5. Wawancara Dengan Pemilik Mulia Raya Tenda.....	74
6. Umpan Balik Pengguna.....	75
7. Pameran Karya.....	76
8. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	77
9. Komentar Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Proses Desain.....	14
Gambar 2. 2 User Journey.....	18
Gambar 2. 3 SiteMaps .....	19
Gambar 2. 4 Sketsa Alternatif 1, 2 dan 3 .....	20
Gambar 2. 5 Low Fidelity Wireframe (Desktop) .....	21
Gambar 2. 6 Low Fidelity Wireframe (Mobile).....	21
Gambar 3. 1 Moodboard.....	26
Gambar 4. 1 High Fidelity Wireframe (Desktop) .....	27
Gambar 4. 2 High Fidelity Wireframe (Mobile).....	27
Gambar 4. 3 Progres Pembuatan Karya .....	28
Gambar 4. 4 Progres pembuatan karya.....	29
Gambar 4. 5 Color Palette .....	29
Gambar 4. 6 Font.....	30
Gambar 4. 7 Grid .....	30
Gambar 4. 8 ikon .....	31
Gambar 4. 9 Gambar Visual .....	31
Gambar 4. 10 Banner .....	61
Gambar 4. 11 Brosur.....	62
Gambar 4. 12 Seragam Karyawan.....	62
Gambar 4. 13 Gantungan Kunci .....	63
Gambar 4. 14 Feeds Instagram .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Karya Terdahulu .....	7
Tabel 2 Biaya Perancangan dan Produksi .....	14
Tabel 3 Empathy Map .....	16
Tabel 4 Solusi .....	18
Tabel 5 Distribusi Karya .....	26
Tabel 6 User Interface (Desktop) .....	46
Tabel 7 User Interface (Mobile) .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Kartu Asistensi .....	70
Lampiran. 2 Form Pendaftaran Sidang Skripsi .....	71
Lampiran. 3 Form Pendaftaran Sidang Skripsi .....	72
Lampiran. 4 Hasil Turnitin .....	73
Lampiran. 5 Dokumentasi Wawancara .....	74
Lampiran. 6 Umpan Balik Pengguna .....	75
Lampiran. 7 Dokumentasi Pameran Karya .....	76
Lampiran. 8 Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir .....	77
Lampiran. 9 Komentar Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji .....	78

