

TUGAS AKHIR
“PERANCANGAN *PROTOTYPE* WEBSITE PROFILE APLIKASI PARI
COMMODITY MARKETPLACE”



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mengambil Mata Kuliah Tugas Akhir

Disusun Oleh:

Abi Aldrian Rafdi

NIM 42321110002

Dosen Pembimbing :

Anggi Almira Rahma S.Ds. ,M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

APRIL 2025

HALAMAN PENGESAHAN

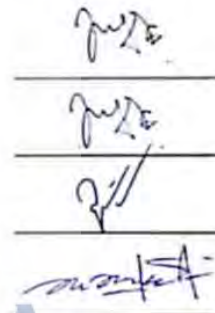
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Abi Aldrian Rafdi
NIM : 42321110002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Prototype Website Profile
Aplikasi Pari Commodity Marketplace

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 : Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304
Ketua Penguji : Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304
Penguji 1 : Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0306088302
Penguji 2 : Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds,CS
NIDN : 0324078004



MERCU BUANA

Jakarta, 8 Agustus 2025

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.)

LEMBAR PERNYATAAN

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	Q
--	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abi Aldrian Rafdi
Nomor Induk Mahasiswa : 42320120002
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 kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 15 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Abi Aldrian Rafdi

PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE PROFILE APLIKASI PARI COMMODITY MARKETPLACE

Abi Aldrian Rafdi

42321110002

ABSTRAK

Dalam era digital yang kompetitif, brand awareness menjadi kunci dalam menarik perhatian pengguna, terutama pada platform B2B seperti PARI Commodity Marketplace. Meskipun memiliki potensi besar dalam menjembatani ribuan produsen dan pembeli komoditas di Indonesia, aplikasi ini belum didukung oleh media informasi yang optimal. Padahal, website memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, membangun citra profesional, serta menjembatani interaksi perusahaan dengan pengguna. Melalui pendekatan Design Thinking, perancangan prototipe website informasi PARI dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan pengguna, penyusunan struktur informasi, hingga pembuatan wireframe dan prototype interaktif. Pengujian dilakukan melalui kegiatan pameran dengan melibatkan 20 responden dari berbagai latar belakang. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain dinilai cukup informatif, visualnya profesional, dan navigasinya mudah dipahami, meskipun ditemukan beberapa catatan seperti perlunya penyederhanaan bahasa, peningkatan interaktivitas, dan optimasi tampilan mobile. Karya ini diharapkan dapat menjadi solusi awal dalam meningkatkan efektivitas komunikasi digital PT PARI, sekaligus memperkuat brand awareness dan menjangkau target audiens secara lebih strategis.

Kata kunci: *brand awareness, website profile, pelaku usaha, Commodity Marketplace, design thinking, UI/UX*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROTOTYPE DESIGN OF PROFILE WEBSITE FOR PARI COMMODITY MARKETPLACE APPLICATION

Abi Aldrian Rafdi

42321110002

ABSTRACT

In today's competitive digital landscape, brand awareness plays a vital role in attracting users—especially for B2B platforms like PARI Commodity Marketplace. Although the application connects thousands of producers and buyers across Indonesia, it lacks an optimized information medium to communicate its value clearly. A website is crucial not only for delivering key information and building a professional image, but also for bridging the interaction between companies and their users. This project adopts a Design Thinking approach to develop a website prototype for PARI, starting from user analysis, content structuring, to wireframing and interactive prototyping. The prototype was tested during an exhibition involving 20 respondents from various backgrounds. The evaluation showed that the design was generally perceived as informative, visually professional, and easy to navigate—though feedback also highlighted the need for simpler language, better interactivity, and improved mobile responsiveness. This work aims to offer an initial solution to enhance PT PARI's digital communication strategy, strengthen brand awareness, and reach its target audience more effectively.

Keywords: brand awareness, businessman, profile website, Commodity Marketplace, design thinking, UI/UX

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul **“PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE PROFILE APLIKASI PARI COMMODITY MARKETPLACE”**. Laporan ini disusun guna memenuhi syarat dalam menyelesaikan Tugas Akhir untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Mercu Buana.

Penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT.
2. Ibu Anggi Almira Rahma S.Ds. ,M.Ds, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, serta masukan yang berharga selama proses penulisan laporan ini.
3. Bapak Dr. Agus Budi Setiawan, S.Sn, M.Ds dan Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds,CS , Selaku dosen penguji sidang, yang telah memberikan masukan dan saran dalam proses sidang.
4. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana dan atas semua bantuan dan arahan yang diberikan.
5. Keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan moril, materiil, dan doa tanpa henti.
6. Rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual, terutama teman-teman satu kelas dan seperjuangan dalam tugas akhir ini, yang telah menjadi sumber inspirasi dan motivasi.

7. Keluarga besar PT Pasar Rakyat Indonesia (PARI), yang telah memberikan waktu dan wawasan berharga dalam mendukung penelitian ini, khususnya
8. Nona yang selalu ceria, penuh perhatian, dan selalu memberikan energi positif dalam setiap proses yang penulis jalani. Kehadirannya membantu penulis untuk tetap semangat dan fokus menyelesaikan laporan ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, akademisi, dan pihak-pihak yang tertarik yang membacanya.



Tangerang, 22 Agustus 2025

Abi Aldrian Rafdi

Daftar Isi

COVER DALAM		
Halaman Pengesahan		ii
Halaman Pernyataan		iii
ABSTRAK		iv
Kata Pengantar		vi
Daftar Isi		viii
Daftar Tabel		ix
Daftar Gambar		x
Daftar Lampiran		xii
BAB I		1
1.1 Latar Belakang		1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul		2
1.3 Permasalahan Perancangan		3
1.4 Tujuan Perancangan		3
1.5 Manfaat Perancangan		3
BAB II		5
2.1 Orisinalitas		5
2.2 Target Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)		9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi		10
2.3.1 Relevansi Perancangan		10
2.3.2 Konsekuensi Studi		12
2.4 Skema Proses Desain		25
BAB III		29
3.1 Positioning Statement & Konsep Desain		29
3.2 Strategi Pesan		30
3.3 Strategi Visual		36
BAB IV		80
4.1 Deskripsi Karya		80
4.2 Pameran Karya		107
4.3 Uji Desain		112
4.4 Evaluasi Perancangan Karya		123
BAB V		125
5.1 Kesimpulan		125
5.2 Saran		126
DAFTAR PUSTAKA		127
DAFTAR NARASUMBER/INFORMAN		129
DAFTAR ISTILAH		130
Lampiran 1 Kartu Asistensi		142
Lampiran 2 Keterangan Wawancara		143
Lampiran 3 Hasil Similarity Check		169
Lampiran 4 Komentar Perbaikan		170
Lampiran 5 Surat Keterangan Hasil Sidang		173
Lampiran 6 Dokumentasi Pameran		174

Daftar Tabel

Tabel 1 - Inspirasi Karya Sejenis.....	8
Tabel 2 - Biaya Produksi	25
Tabel 3 - Biaya Pameran.....	25
Tabel 4 - Total Biaya Keseluruhan	25
Tabel 5 - Empathy Maps	33
Tabel 6 - Analisis SWOT	34
Tabel 7 - Jenis Spacing	54
Tabel 8 - Ukuran Button	54
Tabel 9 - Tampilan User Interface Website versi Desktop.....	92
Tabel 10 - Tampilan User Interface Website versi Mobile	104
Tabel 11 - Pertanyaan Testing Website	114
Tabel 12 - Hasil Tanggapan Audiens terhadap Karya	121
Tabel 13 - Heuristic Evaluation	123



Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Warna Primer	13
Gambar 2. 2 Jenis-jenis Grid yang sering digunakan.....	14
Gambar 2. 3 Contoh elemen gambar pada sebuah tampilan website	15
Gambar 2. 4 Atomic Design dalam UI Instagram	18
Gambar 2. 5 Contoh User Persona (sumber: google.com)	19
Gambar 2. 6 Connection dalam Prototyping.....	20
Gambar 2. 7 Interaction Details	20
Gambar 2. 8 Laptop Lenovo Thinkbook 14 G2 ARE.....	23
Gambar 2. 9 Logo Figma.....	23
Gambar 2. 10 Logo Adobe Photoshop	24
Gambar 2. 11 Skema Perancangan	26
Gambar 3. 1 Empathy Map	31
Gambar 3. 2 User Persona	35
Gambar 3. 3 Moodboard Prototype Website	37
Gambar 3. 4 Sitemap Website	38
Gambar 3. 5 User Flow - Homepage	40
Gambar 3. 6 User Flow - Solusi Utama.....	41
Gambar 3. 7 User Flow - Solusi Bisnis	41
Gambar 3. 8 User Flow - Solusi Pendanaan	42
Gambar 3. 9 User Flow - Blog.....	42
Gambar 3. 10 User Flow - Isi Artikel.....	43
Gambar 3. 11 User Flow - Tentang Kami.....	43
Gambar 3. 12 User Flow - Hubungi Kami	44
Gambar 3. 13 Warna Website.....	45
Gambar 3. 14 Tipografi Website	49
Gambar 3. 15 Ikon Website.....	51
Gambar 3. 16 Grid & Spacing Website.....	52
Gambar 3. 17 Contoh style Ilustrasi dalam website	55
Gambar 3. 18 Contoh style Gambar dalam website	56
Gambar 3. 19 Low Fidelity Wireframe Homepage Hero Section	58
Gambar 3. 20 Low Fidelity Wireframe Homepage Dampak Aplikasi	58
Gambar 3. 21 Low Fidelity Wireframe Homepage Solusi	59
Gambar 3. 22 Low Fidelity Wireframe Homepage Blog.....	60
Gambar 3. 23 Low Fidelity Wireframe Homepage Call-to-Action	60
Gambar 3. 24 Low Fidelity Wireframe Homepage Footer	61
Gambar 3. 25 Low Fidelity Wireframe Hubungi Kami Hero Section	62
Gambar 3. 26 Low Fidelity Wireframe Hubungi Kami Hero Section	62
Gambar 3. 27 Low Fidelity Wireframe Hubungi Kami Hero Section	63
Gambar 3. 28 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Hero Section	64
Gambar 3. 29 Low Fidelity Wireframe Homepage Dampak Aplikasi	65
Gambar 3. 30 Low Fidelity Wireframe Homepage Keunggulan Aplikasi	65
Gambar 3. 31 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami 4 Fitur Aplikasi	66

Gambar 3. 32 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Milestone\	66
Gambar 3. 33 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Pers & Media	67
Gambar 3. 34 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Call-to-Action	67
Gambar 3. 35 Low Fidelity Wireframe Solusi Utama Hero Section	68
Gambar 3. 36 Low Fidelity Wireframe Solusi Utama Komoditas	69
Gambar 3. 37 Low Fidelity Wireframe Solusi	70
Gambar 3. 38 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Call-to-Action	71
Gambar 3. 39 Low Fidelity Wireframe Solusi Utama Hero Section	71
Gambar 3. 40 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Call-to-Act	72
Gambar 3. 41 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Call-to-Action	72
Gambar 3. 42 Low Fidelity Wireframe Solusi Utama Hero Section	73
Gambar 3. 43 Low Fidelity Wireframe Solusi Utama Hero Section	74
Gambar 3. 44 Low Fidelity Wireframe Tentang	74
Gambar 3. 45 Low Fidelity Wireframe Homepage Hero Section	75
Gambar 3. 46 Low Fidelity Wireframe Homepage Hero Section	75
Gambar 3. 47 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Call-to-Action	76
Gambar 3. 48 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Call-to-Action	77
Gambar 3. 49 Low Fidelity Wireframe Tentang Kami Call-to-Action	77
Gambar 4. 1 User Interface Tampilan Desktop.....	81
Gambar 4. 2 User Interface Tampilan Mobile.....	93
Gambar 4. 3 Poster Pameran	107
Gambar 4. 4 Display Digital Pameran.....	108
Gambar 4. 5 Poster A2 Pameran.....	109
Gambar 4. 6 Mug, Pen, Keychain, Notebook	110
Gambar 4. 7 T-shirt & Totebag Pameran	111
Gambar 4. 8 Dokumentasi Pameran	112
Gambar 4. 9 Contoh Tabel Observasi.....	113

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Kartu Asistensi	142
Lampiran 2 Keterangan Wawancara.....	143
Lampiran 3 Hasil Similarity Check.....	169
Lampiran 4 Komentar Perbaikan.....	170
Lampiran 5 Surat Keterangan Hasil Sidang.....	173
Lampiran 6 Dokumentasi Pameran.....	174

