

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *INTERFACE WEBSITE*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI AKUMURALIN

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

Devasya Wahyu Sudiono

18052010031

Pembimbing I:

Widyasari, S.T., M.T

Pembimbing I:

Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR 2022

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN *INTERFACE WEBSITE*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI AKUMURALIN

Disusun Oleh:

DEVASYA WAHYU SUDIONO
18052010031

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 23 Mei 2022

Pembimbing I



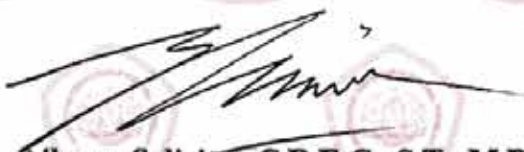
Widyasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II



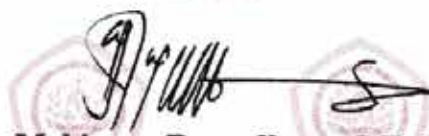
Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn.
NPT. 171 19840609 033

Penguji I



Alleena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076

Penguji II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 199003 2001

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN *INTERFACE WEBSITE*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI AKUMURALIN

Disusun Oleh:

DEVASYA WAHYU SUDIONO
18052010031

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 23 Mei 2022

Pembimbing I



Widyasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

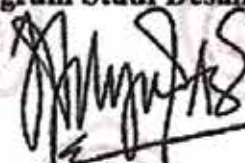
Pembimbing II



Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn.
NPT. 171 19840609 033

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dyan Agustin, S.T., M.T
NIP3K. 19770817 2021 212004

ABSTRAK

Website dipilih dibandingkan media lain karena dapat menampung dan memberikan informasi terkait layanan yang lengkap, meningkatkan kredibilitas usaha layanan jasa, mampu memperluas jaringan dan jangkauan yang luas, meningkatkan *traffic* dan popularitas di google, media untuk menampilkan katalog produk maupun jasa. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah perancangan *interface website* dengan studi kasus Akumuralin yang bersifat efektif dan efisien. Akumuralin merupakan salah satu pelaku UMKM di Surabaya yang menyediakan jasa desain atau gambar mural. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yakni memberikan gambaran serta deskripsi mengenai keadaan. Data yang digunakan tersusun atas data primer yang bersumber dari hasil wawancara terhadap pemilik Akumuralin terkait informasi yang dibutuhkan untuk dimuat dalam *website*.

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan didapatkan konsep jasa layanan mural yang menyediakan sebuah pelayanan yang asik dan santai , tapi tidak mengesampingkan profesionalitas dari sebuah pekerjaan, maka didapatkan rancangan *interface website* Akumuralin. Rancangan didapatkan dengan mempertimbangkan beberapa informasi serta perkembangan yang ada di masyarakat. Berdasarkan hasil yang kuisisioner yang dilakukan kepada 100 responden, sebanyak 46 orang (46%) memilih alternatif 3. Pada opsi alternatif ketiga gaya visual lebih cenderung kearah kartun dengan teknik *vector* yang lebih memberikan gambaran dari kata asik dan santai yang ingin ditampilkan. Sehingga tidak hanya digunakan foto saja, yang akan membuat tampilan terlihat lebih kaku, yang kemudian di implementasikan pada *prototype website* yang dibuat *responsive* agar bisa menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan *user*.

Keywords: *Website, Interface, Perancangan*

ABSTRACT

The website was chosen compared to other media because it can accommodate and provide information related to complete services, increase the credibility of the service business, be able to expand the network and wide reach, increase traffic and popularity on Google, media for displaying product and service catalogs. The formulation of the problem raised in this research is the design of a website design with the Akumuralin case study which is effective and efficient. Akumuralin is one of the SMEs in Surabaya that provides design services or mural images. The type of research used is descriptive qualitative research which provides an overview and description of the situation. The data used is composed of primary data sourced from interviews with Akumuralin owners regarding the information needed to be published on the website. Based on the results of the analysis that has been done, it is found that the concept of mural services provides a cool and relaxed service, but does not rule out the professionalism of a job, then the Akumuralin website interface design is obtained. The design was obtained by considering some information and developments in the community. Based on the results of the questionnaire conducted to 100 respondents, as many as 46 people (46%) chose alternative 3. In the third alternative option, the visual style is more inclined towards cartoons with vector techniques which provide more descriptions of the cool and relaxed words to be displayed. Not only used photos, which will make the display look more rigid, then the design is implemented on a responsive website prototype in order to be able to adapt to the device used by the user.

Keywords: *Website, Interface, Design*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 23 Mei 2022



10000
METERAL
TEMPEL
4CA92AJX850063037

Devasya Wahyu Sudiono

KATA PENGANTAR

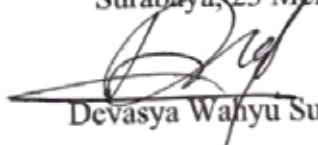
Puji syukur dan terima kasih untuk Yesus Kristus, atas kasih karunia dan penyertaannya sehingga laporan Perancangan *Interface Website* Sebagai Media Informasi dan Promosi Akumuralin dapat terselesaikan dengan baik. Hasil dari laporan ini merupakan wadah informasi dan promosi dari Akumuralin yang diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih baik untuk Akumuralin kedepannya.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang bersedia untuk membantu dan memberi dukungan kepada penulis dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Yesus Kristus
2. Kepada kedua Orang Tua dan adik saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Widyasari, S.T., M.T sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn. sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada team Akumuralin (Alif, Ronggo, Fandi, Wahyu) sebagai narasumber dan *founder* dari Akumuralin yang telah membantu memberikan informasi dalam perancangan ini.
6. Kepada Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds dan Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. sebagai penguji yang telah memberikan masukan pada perancangan ini
7. Kepada seluruh dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan dan perancangan ini.
8. Kepada teman-teman DIKIVI angkatan 2018 DKV UPN yang selalu menjadi motivasi, memberikan semangat dan saling *support* satu sama lain.
9. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini, setidaknya penulis berharap dapat memberikan dampak positif kepada Akumuralin dan bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Surabaya, 23 Mei 2022


Devasya Wahyu Sudiono

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusah Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan	6
1.6 Manfaat	6
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis.....	6
1.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat.....	6
1.6.3 Manfaat Bagi Akumuralin.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Tinjauan Tentang Desain dan Desain <i>Website</i>	7
2.1.2 Tinjauan Tentang Media Informasi dan Promosi	21
2.1.3 Tinjauan Tentang Mural	23
2.1.4 Tinjauan Tentang Akumuralin.....	23
2.1.5 Tinjauan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	24
2.2 Studi Eksisting	25
2.2.1 Studi Kompetitor	25
2.2.2 Studi Komparator	28
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Definisi Operasional Judul.....	31
3.1.1 <i>Website</i>	31
3.1.2 Media Informasi dan Promosi	31
3.1.3 Akumuralin.....	31
3.2 Jenis dan Sumber Data.....	32

3.2.1	Data Primer.....	32
3.2.2	Data Sekunder.....	33
3.3	Populasi dan Sampling.....	33
3.3.1	Populasi	33
3.3.2	Sampling.....	33
3.4	Tahapan Perancangan	34
3.4.1	Menemukan Permasalahan Desain.....	34
3.4.2	Hipotesa Sementara	34
3.4.3	Perumusan Masalah.....	35
3.4.4	Penentuan Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	35
3.4.5	Studi Literatur dan Eksisting	35
3.4.6	Pengumpulan Data.....	35
3.4.7	Analisis Data.....	35
3.4.8	Perumusan Konsep Desain	36
3.4.9	Alternatif Desain.....	36
3.4.10	Evaluasi Desain	36
3.4.11	Hasil Akhir	36
3.5	Teknik Analisis Data.....	36
3.6	Alur Berfikir.....	38
BAB 4	ANALISIS DATA	39
4.1	Analisis Deskriptif Kualitatif.....	39
4.1.1	Analisis Hasil Wawancara.....	39
4.1.2	Analisis Observasi	44
4.2	Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	45
4.2.1	Analisis Kuisisioner	46
4.3	Analisis SWOT	48
4.3.1	<i>Strength</i> (Kekuatan).....	48
4.3.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan).....	48
4.3.3	Opportunity (Peluang)	48
4.3.4	<i>Threat</i> (Ancaman).....	48
4.3.5	Strategi Threat Weakness	48
4.3.6	Strategi Weakness Opportunity	49
4.3.7	Strategi Threat Strength.....	49
4.3.8	Strategi Strength Opportunity.....	49

4.4	<i>Unit Selling Point</i>	49
4.5	<i>Positioning</i>	49
4.6	Sintesa Data	50
BAB 5	KONSEP DESAIN	51
5.1	Perumusan Konsep Desain	51
5.2	Definisi <i>Keyword</i>	52
5.3	Makna Denotatif	52
5.4	Makna Konotatif	52
5.5	Konsep verbal	53
5.5.1	Gaya Bahasa	53
5.5.2	Strategi Komunikasi	53
5.6	Konsep Visual.....	54
5.6.1	Gaya Desain.....	54
5.6.2	Struktur Navigasi.....	57
5.6.3	Tipografi	59
5.6.4	Kombinasi Warna.....	60
5.7	Konsep Media	60
5.7.1	Media Utama	60
5.7.2	Media Pendukung.....	60
5.8	Implementasi Desain.....	62
5.8.1	Susunan <i>Sitemap</i>	62
5.8.2	<i>Wireframe</i>	63
5.8.3	Alternatif desain	69
5.8.4	Alternatif <i>Button</i>	72
BAB 6	IMPLEMENTASI DESAIN	74
6.1	Media utama.....	74
6.1.1	Halaman Utama	74
6.1.2	Menu Tentang Kami.....	75
6.1.3	Menu Layanan	76
6.1.4	Menu Portofolio.....	77
6.1.5	Menu Blog	78
6.1.6	Menu Kontak	79
6.1.7	Menu Bantuan.....	80
6.1.8	Halaman Artikel	81

6.2	Media pendukung.....	82
6.2.1	Poster	82
6.2.2	1 <i>Set Banner Website</i>	83
6.2.3	Instagram	84
6.2.4	Landing Page	85
BAB 7	PENUTUP.....	86
7.1	Kesimpulan	86
7.2	Saran	86
	DAFTAR PUSTAKA	87
	Lampiran.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 logo Akumuralin.....	3
Gambar 2.1 penerapan warna komplementer pada web.....	8
Gambar 2.2 penerapan warna analogous pada web.....	9
Gambar 2.3 penerapan warna triadic pada web.....	9
Gambar 2.4 penerapan warna split komplementer pada web.....	10
Gambar 2.5 penerapan warna tetradic pada web.....	10
Gambar 2.6 jenis blackletter.....	11
Gambar 2.7 jenis old style.....	11
Gambar 2.8 jenis transisional.....	12
Gambar 2.9 jenis modern.....	12
Gambar 2.10 jenis slab.....	13
Gambar 2.11 jenis serif dan sans serif.....	13
Gambar 2.12 jenis scrip dan cursive.....	14
Gambar 2.13 jenis display.....	14
Gambar 2.14 layout mondarian.....	15
Gambar 2.15 layout grid.....	15
Gambar 2.16 layout picture windows.....	16
Gambar 2.17 layout silhouette.....	16
Gambar 2.18 layout specimen type.....	17
Gambar 2.19 layout axial.....	18
Gambar 2.20 contoh wireframe.....	19
Gambar 2.21 alur struktur navigasi linear.....	20
Gambar 2.22 alur struktur navigasi non linear.....	20
Gambar 2.23 alur struktur navigasi hirarki.....	21
Gambar 2.24 alur struktur navigasi campuran.....	21
Gambar 2.25 hasil mural Akumuralin.....	24
Gambar 2.26 website jogja painting.....	26
Gambar 2.27 website Jogja Painting.....	26
Gambar 2.28 website IMural.....	28
Gambar 2.29 website IMural.....	28
Gambar 2.30 website IMural.....	29
Gambar 3.1 alur berpikir.....	38
Gambar 4.1 wawancara founder Akumuralin.....	39
Gambar 4.2 konten Akumuralin tentang info seputar mural.....	41
Gambar 4.3 media-media yang digunakan Akumuralin.....	44
Gambar 4.4 hasil pencarian “jasa mural surabaya” melalui browser.....	45
Gambar 4.5 harga Akumuralin.....	45
Gambar 4.6 diagram presentase asal responden.....	46
Gambar 4.7 diagram presentase responden yang mengetahui Akumuralin.....	46
Gambar 4.8 diagram presentase media yang sering dipakai responden.....	47
Gambar 4.9 chart data alasan responden memilih sebuah layanan jasa.....	47
Gambar 5.1 alur perumusan keyword.....	51

Gambar 5.2 referensi kalimat sehari-hari	53
Gambar 5.3 referensi gaya desain.....	54
Gambar 5.4 referensi layout grid.....	55
Gambar 5.5 referensi layout picture window	56
Gambar 5.6 contoh referensi icon.....	56
Gambar 5.7 referensi button	57
Gambar 5.8 alur navigasi non linear.....	57
Gambar 5.9 referensi tipografi.....	59
Gambar 5.10 referensi warna.....	60
Gambar 5.11 contoh poster digital	61
Gambar 5.12 contoh banner iklan online.....	61
Gambar 5.13 sitemap website.....	62
Gambar 5.14 wireframe halaman utama.....	63
Gambar 5.15 wireframe halaman menu tentang kami.....	64
Gambar 5.16 wireframe halaman menu portofolio	65
Gambar 5.17 wireframe halaman menu blog	66
Gambar 5.18 wireframe halaman menu kontak.....	67
Gambar 5.19 wireframe halaman menu bantuan.....	68
Gambar 5.20 alternatif 1	69
Gambar 5.21 alternatif 2	70
Gambar 5.22 alternatif 3	71
Gambar 5.23 hasil kuisioner pemilihan alternatif visual.....	71
Gambar 5.24 alternatif desain button	72
Gambar 5.25 hasil kuisioner pemilihan alternatif desain button	73
Gambar 6.1 tampilan halaman utama versi (desktop, tab, mobile).....	74
Gambar 6.2 tampilan menu tentang kami versi (desktop, tab, mobile).....	75
Gambar 6.3 tampilan menu layanan versi (desktop, tab, mobile).....	76
Gambar 6.4 tampilan menu portofolio versi (desktop, tab, mobile).....	77
Gambar 6.5 tampilan menu blog versi (desktop, tab, mobile)	78
Gambar 6.6 tampilan menu kontak versi (desktop, tab, mobile).....	79
Gambar 6.7 tampilan menu bantuan versi (desktop, tab, mobile).....	80
Gambar 6.8 tampilan halaman artikel versi (desktop, tab, mobile).....	81
Gambar 6.9 media pendukung poster	82
Gambar 6.10 media pendukung banner website.....	83
Gambar 6.11 media pendukung Instagram.....	84
Gambar 6.12 media pendukung landing page	85