

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* WIDASARI BAKERY
SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S -1)



Disusun Oleh :

Ananta Argy Swardana

21052010141

Dosen Pembimbing 1:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

Dosen Pembimbing 2:

Masnuna, ST., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE WIDASARI BAKERY SEBAGAI
MEDIA INFORMASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S -1)



Disusun Oleh:
Ananta Argy Swardana
21052010141

Dosen Pembimbing 1:
Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

Dosen Pembimbing 2:
Masnuna, ST., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE WIDASARI BAKERY SEBAGAI MEDIA
INFORMASI

Disusun Oleh:

ANANTA ARGY SWARDANA
21052010141

Telah dipertahankan di hadapan tim penguji

Pada tanggal: 22 Mei 2025

Pembimbing I


Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing II


Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Penguji I


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 20001

Penguji II


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

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ihsan Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE WIDASARI BAKERY SEBAGAI MEDIA
INFORMASI

Disusun Oleh:
ANANTA ARGY SWARDANA
21052010141

Telah dipertahankan didepan tim penguji
Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I


Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing II


Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ananta Argy Swardana
NPM : 21051010141
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 11 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan




Ananta Argy Swardana
21052010141

ABSTRAK

Pada era globalisasi yang semakin kompetitif, pemanfaatan teknologi digital menjadi faktor penting dalam persaingan usaha, khususnya UMKM. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital melalui platform *website*. Widasari Bakery merupakan UMKM di bidang *food and beverage* yang telah berdiri sejak tahun 1999 hingga saat ini dan memiliki tujuh cabang yang tersebar di Kabupaten Sidoarjo. Namun, Widasari Bakery belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal, terutama *website*. Berdasarkan hasil survei, sebagian besar responden belum mengenal Widasari Bakery. Oleh karena itu, perancangan *UI/UX Website* Widasari Bakery dilakukan sebagai media informasi kepada konsumen agar memudahkan informasi terkait brand Widasari Bakery.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode kuantitatif, metode kualitatif deskriptif, analisis data fishbone, dan design thinking yang bertujuan untuk menganalisis data dan menciptakan tampilan antarmuka yang menarik, fungsional, dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan *UI/UX Website* Widasari Bakery adalah modern minimalis dengan prinsip *efficiency* agar informasi dalam *website* terbaca jelas dan mudah dipahami oleh target audiens. Selain itu, desain dibuat seefisien mungkin agar pengguna dapat menemukan fitur dengan mudah dan cepat.

Dengan hadirnya *website* Widasari Bakery yang informatif dan user friendly, diharapkan Widasari Bakery dapat memperkuat informasi dan membangun hubungan yang lebih baik dengan pelanggan serta memperkuat identitas brand.

Kata Kunci : *UI/UX, Website, UMKM. Design Thinking*

ABSTRACT

In the increasingly competitive era of globalization competitive globalization, the utilization of digital technology is an important factor in business competition, especially MSMEs. One form of utilization of digital technology digital technology through a website platform. Widasari Bakery is an MSME in the field of food and beverage which has been established since 1999 until now and has seven branches spread across Sidoarjo Regency. seven branches spread across Sidoarjo Regency. However, Widasari Bakery has not utilizing digital technology to the fullest, especially websites. Based on the results of survey, most respondents do not recognize Widasari Bakery. Therefore Therefore, the UI/UX design of Widasari Bakery Website is carried out as a medium of information to consumers in order to facilitate information related to the Widasari Bakery brand.

The research method used in this design using quantitative methods, descriptive qualitative methods, fishbone data analysis, and design thinking which aims to analyze data and create an attractive interface. data and create an interface that is attractive, functional, and improves the user experience. improve user experience.

The visual concept used in designing UI/UX Widasari Bakery Website is modern minimalism with the principle of efficiency so that the information on the website is clearly read and easily understood by the target audience. In addition, the design is made as efficient as possible so that users can find fitu easily and quickly.

With the presence of Widasari Bakery website that is informative and user friendly, it is hoped that Widasari Bakery can strengthen information and build better relationships with customers. and build better relationships with customers as well as strengthen the brand identity.

Keyword : *UI/UX, Website, MSME, Design Thinking*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat sehat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* WIDASARI BAKERY SEBAGAI MEDIA INFORMASI” dengan baik dan benar. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S-1). Dalam Proses perancangan hingga sampai kepada penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan banyak ilmu, bimbingan, pengalaman, saran, motivasi, suka, dan duka. Tidak lupa penulis mendapatkan doa dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar kepada beberapa pihak.

1. Allah SWT, karena atas nikmat dan rahmat-Nya yang memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir beserta dengan laporannya.
2. Kedua Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan dana agar perancangan tugas akhir berjalan dengan lancar.
3. Bapak Ibnu Sholichin, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn selaku Koor. Prodi Desain Komunikasi Visual
5. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing utama yang selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam proses perancangan dan pembuatan laporan tugas akhir.
6. Ibu Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds. Dan Ibu Widyasari S.T., M.T selaku Dosen penguji yang memberikan kritik dan saran kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan dengan baik.
7. Bapak Restu Ismoyo Aji S.Sn., M.A. selaku dosen wali penulis yang menyarankan untuk mencari dosen pembimbing yang memudahkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.
8. Seluruh Dosen program studi DKV UPN “Veteran” Jawa Timur dan seluruh staf Fakultas Arsitektur dan Desain, Penulis sampaikan terima kasih atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama mengerjakan laporan tugas akhir.
9. Apriyia Anggraini selaku teman dari SMP hingga sekarang yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dari awal hingga akhir.
10. Teman-teman seperjuangan (Kapal) yang selalu support setiap malam di warkop STK untuk mengerjakan laporan tugas akhir.

11. Dan seluruh yang berkaitan dengan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang memberikan bantuan dan dukungan dalam mengurus segala dokumen yang berkaitan dengan kegiatan ini.

Penulis menyadari dalam pembuatan dan penyusunan laporan tugas akhir ini terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik, masukan, dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan segala kekurangan dan dapat berguna untuk semua yang membacanya. Penulis juga berharap bahwa ilmu dan pengalaman yang didapatkan dapat bermanfaat untuk segala hal di masa mendatang. Penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, 11 Juni 2025

Ananta Argy Swardana

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.7 Kerangka Penelitian	7
BAB II	8
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Definisi Operasional Judul.....	8
2.1.1 Definisi Perancangan	8
2.1.2 Definisi <i>User Interface</i>	8
2.1.3 Definisi <i>User Experience</i>	8
2.1.4 Definisi <i>Website</i>	8
2.1.5 Definisi Bakery	9
2.1.6 Definisi Identitas Brand	9
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 <i>UI/UX</i>	9
2.2.2 User Interface (UI)	10
2.2.3 Prinsip Umum User Interface (UI).....	10

2.2.4 Jenis-jenis User Interface (UI)	12
2.2.5 Design System.....	13
2.2.6 UI Kit/Style Guide	13
2.2.7 Alur Navigasi	28
2.2.8 Wireframe	29
2.2.9 <i>Information Architecture/Sitemap</i>	31
2.2.10 User Experience (UX).....	31
2.2.11 Design Thinking.....	32
2.2.12 Fotografi	33
2.3 Studi Eksisting	33
2.4 Studi Komparator.....	36
2.5 Studi Kompetitor.....	39
BAB III	43
METODOLOGI DESAIN	43
3.1 Metode Perancangan.....	43
3.2 Objek Perancangan	43
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.3.1 Data Primer	43
3.3.2 Data Sekunder	45
3.3.3 Target Audiens atau <i>User</i>	46
3.4 Teknik Analisis Data	47
3.4.1 Analisis Data Wawancara	47
3.4.2 Analisis Data Kuesioner.....	49
3.4.3 Analisis Data Observasi	56
3.4.4 Analisis <i>Fishbone</i>	59
3.4.5 Analisis SWOT	60
3.4.6 Analisis Consumer Insight	61
3.4.7 Analisis Consumer Journey.....	62
3.5 Sintesis Data	64
BAB IV	65
KONSEP DAN IMPLEMENTASI	65
4.1 Perumusan Konsep	65
4.1.1 Definisi <i>Keyword</i>	65

4.1.2 Makna Denotasi	66
4.1.3 Makna konotasi	66
4.1.4 Konsep Verbal (Komunikasi)	66
4.1.5 Konsep Visual	66
4.1.6 Konsep Media	70
4.2 Proses Perancangan Desain	70
4.2.1 <i>Design Thinking</i>	70
4.2.2 <i>Affinity Diagram</i>	71
4.2.3 <i>Information Architecture (IA)/Sitemap</i>	72
4.2.4 Alur Navigasi (<i>User Flow</i>).....	72
4.2.5 <i>Crazy 8s</i>	74
4.2.6 Ikon	75
4.2.7 <i>Design System</i>	76
4.2.8 Moodboard	76
4.2.9 <i>Wireframe</i>	77
4.2.10 Alternatif Desain	78
4.2.11 Validasi Desain	79
4.2.12 Desain Final	81
4.2.13 Testing.....	81
4.3 Implementasi Desain.....	84
4.3.1 Media Utama	84
4.3.2 Media Pendukung.....	87
4.4 Biaya Produksi	90
BAB V	92
KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Widasari.....	2
Gambar 1.2 Diagram.....	2
Gambar 1.3 Diagram.....	3
Gambar 1.4 Diagram.....	4
Gambar 1.5 Kerangka Perancangan.....	7
Gambar 2.1 Gambar <i>UI/UX</i>	9
Gambar 2.2 Estetika desain web	11
Gambar 2.3 Design System.....	13
Gambar 2.4 Perbedaan Hue, Tint, Tone,Shade.....	14
Gambar 2.5 Warna Primer	15
Gambar 2.6 Warna Sekunder atau Aksent	15
Gambar 2.7 Roda Warna kontras	16
Gambar 2.8 Roda Warna komplementari	16
Gambar 2.9 Monochromatic	17
Gambar 2.10 Roda Warna <i>Analogous</i>	17
Gambar 2.11 Skema Warna <i>Analogous</i>	18
Gambar 2.12 Skema Warna <i>Complementary</i>	18
Gambar 2.13 Roda Warna <i>Triadic</i>	19
Gambar 2.14 Skema Warna <i>Triadic</i>	19
Gambar 2.15 Roda Warna <i>Split Complementary</i>	20
Gambar 2.16 Roda Warna <i>Rectangular Tetradic</i>	20
Gambar 2.17 Skema Warna <i>Rectangular Tetradic</i>	21
Gambar 2.18 Tipografi.....	21
Gambar 2.19 <i>Font Serif</i>	22
Gambar 2.20 Font Sans-Serif.....	22
Gambar 2.21 Font Slab Serif.....	23
Gambar 2.22 Font Decorative.....	23
Gambar 2.23 Ikon	24
Gambar 2.24 Gambar.....	24
Gambar 2.25 Column Grid	25
Gambar 2.26 Rows Grid	25
Gambar 2.27 Pixel Grid	26

Gambar 2.28 <i>Spacing</i>	26
Gambar 2.29 <i>Textfields</i>	26
Gambar 2.30 <i>Buttons</i>	27
Gambar 2.31 <i>Task Flow</i>	28
Gambar 2.32 <i>Wire Flow</i>	28
Gambar 2.33 <i>User Flow</i>	29
Gambar 2.34 <i>Wireframe</i>	29
Gambar 2.35 <i>Information Architecture/Sitemap</i>	31
Gambar 2.36 <i>Design Thinking</i>	32
Gambar 2.37 <i>Profil Instagram Widasari Bakery</i>	34
Gambar 2.38 <i>Profil Instagram Widasari Bakery</i>	35
Gambar 2.39 <i>Logo JCO Donuts & Coffee</i>	36
Gambar 2.40 <i>Landing Page JCO Donuts & Coffee</i>	36
Gambar 2.41 <i>Katalog Produk JCO Dontus & Coffee</i>	37
Gambar 2.42 <i>Logo Laritta</i>	39
Gambar 2.43 <i>Landing Page Laritta Bakery</i>	40
Gambar 2.44 <i>Fitur Dalam Website Laritta Bakery</i>	40
Gambar 3.1 <i>Proses Perancangan Design Thinking</i>	43
Gambar 3.1 <i>Dokumentasi Wawancara Secara langsung</i>	44
Gambar 3.2 <i>Pertanyaan Kuesioner</i>	45
Gambar 3.3 <i>Pertanyaan Kuesioner 1</i>	49
Gambar 3.4 <i>Pertanyaan Kuesioner 2</i>	50
Gambar 3.5 <i>Pertanyaan Kuesioner 3</i>	50
Gambar 3.6 <i>Pertanyaan Kuesioner 4</i>	51
Gambar 3.7 <i>Pertanyaan Kuesioner 5</i>	51
Gambar 3.8 <i>Pertanyaan Kuesioner 6</i>	52
Gambar 3.9 <i>Pertanyaan Kuesioner 7</i>	52
Gambar 3.10 <i>Pertanyaan Kuesioner 8</i>	53
Gambar 3.11 <i>Pertanyaan Kuesioner 9</i>	53
Gambar 3.12 <i>Pertanyaan Kuesioner 10</i>	54
Gambar 3.13 <i>Pertanyaan Kuesioner 11</i>	54
Gambar 3.14 <i>Pertanyaan Kuesioner 12</i>	55
Gambar 3.15 <i>Pertanyaan Kuesioner 13</i>	55

Gambar 3.16 Pertanyaan Kuesioner 14.....	55
Gambar 3.17 Pertanyaan Kuesioner 15.....	56
Gambar 3.18 Instagram Widasari Bakery.....	57
Gambar 3.19 Observasi Langsung	58
Gambar 3.20 Diagram <i>Fishbone</i>	59
Gambar 3.21 Fitur yang diinginkan pengguna	61
Gambar 3.22 Dokumentasi Wawancara dengan Konsumen.....	62
Gambar 4.1 <i>Keyword</i>	65
Gambar 4.2 Referensi Desain Landing Page	67
Gambar 4.2 Referensi Desain Katalog Produk	68
Gambar 4.3 Palet Warna	69
Gambar 4.4 <i>Font Poppins</i>	70
Gambar 4.5 Proses desain menggunakan <i>Design Thinking</i>	71
Gambar 4.6 <i>Affinity</i> Diagram	71
Gambar 4.10 <i>Sitemap</i>	72
Gambar 4.7 <i>User Flow Homepage</i>	73
Gambar 4.8 <i>Register & Login Page</i>	74
Gambar 4.9 <i>Footer Flow</i>	74
Gambar 4.10 Crazy 8s.....	75
Gambar 4.11 Ikon	75
Gambar 4.12 <i>Design System</i>	76
Gambar 4.13 <i>Moodboard</i>	77
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i>	77
Gambar 4.15 Alternatif 1	78
Gambar 4.16 Alternatif 2	78
Gambar 4.17 Alternatif 3	79
Gambar 4.18 Dokumentasi Validasi dengan <i>Digital Marketing Widasari Bakery</i>	79
Gambar 4.19 Dokumentasi Validasi dengan <i>UI/UX Designer</i>	80
Gambar 4.20 Desain Final	81
Gambar 4.21 Skor SUS.....	83
Gambar 4.22 Desain Halaman Homepage.....	84
Gambar 4.23 Desain Halaman Katalog Produk.....	85
Gambar 4.24 Desain Halaman Pelayanan.....	85

Gambar 4.25 Desain Halaman Tentang Kami	86
Gambar 4.26 Desain Halaman Lokasi Outlet	86
Gambar 4.27 Desain Halaman Pembayaran	87
Gambar 4.28 Style Guide.....	87
Gambar 4.29 Feed Media Sosial.....	88
Gambar 4.30 Video Motion Graphic	88
Gambar 4.31 Notebook.....	89
Gambar 4.32 Kalender	89
Gambar 4.33 Totebag.....	90
Gambar 4.34 Stiker	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Sosial Media Widasari Bakery	34
Tabel 2.2 Analisis Media Komparator.....	37
Tabel 2.3 Analisis Media Kompetitor.....	41
Tabel 3.1 Matrix	61
Tabel 3.2 <i>Consumer Journey</i>	63
Tabel 4.1 jawaban SUS.....	82
Tabel 4.2 Perhitungan SUS.....	83
Tabel 4.3 Biaya produksi	91

DAFTAR LAMPIRAN

A. Hasil Wawancara	96
B. Kuesioner	100
C. Form Asistensi Seminar	104
D. Form Revisi Kolokium 1	106