

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MUSEUM SEPULUH NOPEMBER SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN SARANA EDUKASI DALAM MENGENANG PERJUANGAN KEPAHLAWANAN DI SURABAYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

Wavi Krisdiar Hidayat

21052010166

Dosen Pembimbing 1:

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

Dosen Pembimbing 2:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

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

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MUSEUM SEPULUH NOPEMBER SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN SARANA EDUKASI DALAM MENGENANG PERJUANGAN KEPAHLAWANAN DI SURABAYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

Wavi Krisdiar Hidayat

21052010166

Dosen Pembimbing 1:

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

Dosen Pembimbing 2:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MUSEUM SEPULUH NOPEMBER SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DAN SARANA EDUKASI DALAM MENGENANG
PERJUANGAN KEPAHLAWANAN DI SURABAYA

Disusun Oleh :
WAVI KRISDIAR HIDAYAT
21052010166

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 22 Mei 2025

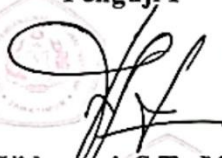
Pembimbing I


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

Pembimbing II


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Penguji I


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

Penguji II


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

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

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIP. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE MUSEUM SEPULUH NOPEMBER SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DAN SARANA EDUKASI DALAM MENGENANG
PERJUANGAN KEPAHLAWANAN DI SURABAYA

Disusun Oleh :
WAVI KRISDIAR HIDAYAT
21052010166

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 22 Mei 2025

Pembimbing I


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

Pembimbing II


Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

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 : Wavi Krisdiar Hidayat
NPM : 21052010166
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, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Wavi Krisdiar Hidayat
NPM 21052010166

ABSTRAK

Museum Sepuluh Nopember merupakan salah satu tempat bersejarah di Surabaya yang menyimpan nilai perjuangan dan kepahlawanan arek-arek Surabaya dalam pertempuran 10 November 1945. Museum ini menyimpan berbagai memori dan kenangan berupa koleksi peninggalan bersejarah. Namun, museum ini belum memiliki *website* resminya dan keterbatasan informasi dan promosi digital membuat museum ini kurang dikenal oleh masyarakat secara meluas. Oleh karena itu, diperlukan adanya *website* sebagai media promosi dan sarana informasi yang sekaligus mengedukasi masyarakat, khususnya generasi muda Indonesia. Berdasarkan hasil kuesioner bahwa 100% dari 73 responden setuju untuk dibuatnya perancangan *UI/UX website* Museum Sepuluh Nopember sebagai media promosi dan sarana edukasi.

Pendekatan yang dilakukan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan kerangka kerja *design thinking*. *Design thinking* mencakup tahap *empathise*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* dengan metode yang digunakan adalah metode campuran, yakni kualitatif dan kuantitatif yang mencakup wawancara, observasi, kuesioner, dan literatur yang sudah ada sebelumnya.

Hasil yang didapatkan dari perancangan ini adalah *prototype UI/UX website* Museum Sepuluh Nopember yang mencakup informasi dari jadwal operasional museum, koleksi peninggalan dalam bentuk galeri digital, sejarah tentang pertempuran 10 November 1945 yang mengedukasi, dan lain sebagainya. Konsep desain yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan desain minimalis *modern* dengan bahasa semi formal yang sopan namun terkesan santai dan informatif.

Perancangan *UI/UX website* Museum Sepuluh Nopember bertujuan untuk menjadikan *website* sebagai media promosi, sarana edukasi, dan meningkatkan identitas museum, sekaligus mengubah pengunjung *website (online)* menjadi pengunjung langsung museum. Perancangan antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) *website* Museum Sepuluh Nopember menjadi langkah efektif dalam meningkatkan interaksi pengguna dan ketertarikan masyarakat, khususnya generasi muda terhadap sejarah perjuangan bangsa yang mengedukasi.

Kata Kunci: *UI/UX*, Situs, Museum Sepuluh Nopember

ABSTRACT

Sepuluh Nopember Museum is one of the historical places in Surabaya that holds the value of the struggle and heroism of Surabaya youth in the battle of November 10, 1945. The museum holds a variety of memories and memories in the form of a collection of historical relics. However, this museum does not yet have an official website and the limited information and digital promotion make this museum less widely known by the public. Therefore, a website is needed as a promotional media and information tool that also educates the public, especially the younger generation of Indonesia. Based on the results of the questionnaire, 100% of 73 respondents agreed to create a UI/UX design for the Sepuluh November Museum website as a promotional media and educational tool.

The approach taken in this design is to use a design thinking framework. Design thinking includes empathize, define, ideate, prototype, and test stages with the method used is a mixed method, namely qualitative and quantitative methods which include interviews, observations, questionnaires, and pre-existing literature.

The results obtained from this design are prototype UI/UX website of Museum Sepuluh November which includes information from the museum's operational schedule, heritage collections in the form of digital galleries, a history of the battle of November 10, 1945 that educates, and so on. The design concept used in this design uses modern minimalist design with semi-formal language that is polite but seems relaxed and informative.

The UI/UX design of the Sepuluh November Museum website aims to make the website a promotional medium, educational tool, and improve the museum's identity, while turning online visitors into direct visitors to the museum. Designing the user interface (UI) and user experience (UX) of the Sepuluh Nopember Museum website is an effective step in increasing user interaction and public interest especially the younger generation, in the history of the nation's struggle that educates.

Keywords: UI/UX, Website, Sepuluh Nopember Museum

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *UI/UX Website* Museum Sepuluh Nopember sebagai Media Promosi dan Sarana Edukasi dalam Mengenang Kepahlawanan di Surabaya” dengan baik dan benar. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1).

Dalam segala proses perancangannya hingga sampai kepada penyusunan laporan ini, penulis mendapat banyak ilmu, bimbingan, dukungan, saran, dan motivasi. Tidak lupa, penulis juga mendapat doa dari beberapa pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir beserta dengan laporannya.
2. Kedua Orang tua yang selalu memberikan dukungan 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. Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur.
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. Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds selaku Dosen Pembimbing pendamping yang juga memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis dalam proses perancangan dan pembuatan laporan tugas akhir.
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu yang disampaikan hingga penyusunan laporan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan dan penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan, saran, dan kritik 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.

Surabaya, 10 Juni 2025

Wavi Krisdiar Hidayat

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.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 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 Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis	7
1.6.2 Manfaat Bagi Museum Sepuluh Nopember	7
1.6.3 Manfaat Bagi Perancang Berikutnya.....	7
1.7 Kerangka Perancangan	8
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	9
2.1 Definisi Operasional Judul	9
2.1.1 Definisi Perancangan.....	9
2.1.2 Definisi <i>User Interface (UI)</i>	9
2.1.3 Definisi <i>User Experience (UX)</i>	10
2.1.4 Definisi <i>Website</i>	10
2.1.5 Definisi Museum	11
2.1.6 Definisi Promosi.....	11
2.1.7 Definisi Edukasi	11
2.1.8 Definisi Pahlawan.....	12

2.2	Landasan Teori.....	12
2.2.1	<i>Website</i>	12
2.2.2	Jenis-jenis <i>Website</i>	13
2.2.3	Fungsi-fungsi <i>Website</i>	18
2.2.4	<i>User Interface (UI)</i>	19
2.2.5	Prinsip <i>User Interface (UI)</i>	19
2.2.6	Jenis-jenis <i>User Interface (UI)</i>	22
2.2.7	<i>Design System</i>	25
2.2.8	<i>Style Guide</i>	25
2.2.9	<i>Wireframe</i>	30
2.2.10	<i>User Experience (UX)</i>	31
2.2.11	Alur Navigasi.....	32
2.2.12	Arsitektur Informasi	33
2.2.13	<i>Design Thinking</i>	34
2.2.14	Media Promosi.....	35
2.2.15	Sarana Edukasi	36
2.2.16	Nilai Kepahlawanan	37
2.2.17	Museum Sepuluh Nopember	38
2.3	<i>Stakeholder</i>	39
2.4	Studi Eksisting.....	40
2.5	Studi Komparator	42
2.6	Studi Kompetitor	47
BAB 3 METODOLOGI DESAIN.....		53
3.1	Metode Perancangan.....	53
3.2	Objek Perancangan	53
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.3.1	Data Primer.....	54
3.3.2	Data Sekunder	55
3.3.3	Target Audiens (<i>User</i>).....	56
3.4	Teknik Analisis Data.....	57
3.4.1	Analisis Data Wawancara	57
3.4.2	Analisis Data Kuesioner	64
3.4.3	Analisis Hasil Observasi.....	68

3.4.4	Analisis Literatur Buku	71
3.4.5	Analisis Literatur Jurnal	71
3.4.6	Analisis Literasi <i>Online</i> (Internet)	72
3.4.7	Peraturan Perundang-undangan	75
3.4.8	Analisis dengan <i>The 4W's Technique</i>	76
3.4.9	Analisis <i>Fishbone</i>	77
3.4.10	Analisis <i>Consumer Insight</i>	77
3.4.11	Analisis <i>Consumer Journey (User Journey)</i>	79
3.4.12	<i>Point of Contact</i>	80
3.5	Sintesa Data	80
BAB 4 KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		83
4.1	Perumusan Konsep	83
4.1.1	Keyword	83
4.1.2	Definisi <i>Keyword</i>	83
4.1.3	Makna Denotasi	84
4.1.4	Makna Konotasi	84
4.1.5	Konsep Verbal	84
4.1.6	Konsep Visual	84
4.1.7	Konsep Media	88
4.2	Proses Perancangan Desain	89
4.2.1	<i>Affinity Diagram</i>	89
4.2.2	<i>Crazy 8's</i>	90
4.2.3	<i>Moodboard</i>	91
4.2.4	<i>Information Architecture (IA)</i>	91
4.2.5	<i>User Flow</i>	92
4.2.6	<i>Icon</i>	94
4.2.7	<i>Low-Fidelity Wireframe</i> (Alternatif Desain)	94
4.2.8	<i>High-Fidelity Design</i> (Alternatif Desain)	96
4.2.9	<i>Design System</i>	98
4.2.10	Validasi Desain	99
4.2.11	Desain Final	101
4.2.12	<i>Test</i>	101
4.3	Implementasi Desain	104

4.3.1	Media Utama	104
4.3.2	Media Pendukung.....	111
4.4	Rancangan Anggaran Proyek.....	116
BAB 5 PENUTUP		118
5.1	Kesimpulan.....	118
5.2	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA		119
LAMPIRAN		125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan	8
Gambar 2. 1 Website.....	13
Gambar 2. 2 Website Company Profile	14
Gambar 2. 3 Website sebagai Nilai Tambah.....	14
Gambar 2. 4 Website Katalog.....	15
Gambar 2. 5 Website E-Commerce	16
Gambar 2. 6 Website E-Learning	16
Gambar 2. 7 Website Komunitas	17
Gambar 2. 8 Website Portal	17
Gambar 2. 9 Website Personal.....	18
Gambar 2. 10 User Interface (UI).....	19
Gambar 2. 11 Keseimbangan Simetris	20
Gambar 2. 12 Keseimbangan Asimetris	20
Gambar 2. 13 Kontras pada Bentuk.....	20
Gambar 2. 14 Konsisten	21
Gambar 2. 15 Ruang Kosong	22
Gambar 2. 16 Command-line Interface (CLI)	23
Gambar 2. 17 Graphical User Interface (GUI)	23
Gambar 2. 18 Web User Interface (WUI).....	24
Gambar 2. 19 Natural Language Interface (NLI)	24
Gambar 2. 20 Virtual Reality User Interface	25
Gambar 2. 21 Design System	25
Gambar 2. 22 Warna	26
Gambar 2. 23 Tipografi	27
Gambar 2. 24 Ikon	27
Gambar 2. 25 UI Components.....	28
Gambar 2. 26 Grid	29
Gambar 2. 27 Element Groups	29
Gambar 2. 28 Documentation an Usage Guidelines	30
Gambar 2. 29 Wireframe	31
Gambar 2. 30 User Experience (UX)	31

Gambar 2. 31 Task Flow.....	32
Gambar 2. 32 Wire Flow	33
Gambar 2. 33 User Flow	33
Gambar 2. 34 Arsitekur Informasi.....	34
Gambar 2. 35 Design Thinking	34
Gambar 2. 36 Media Promosi.....	36
Gambar 2. 37 Media Edukasi	37
Gambar 2. 38 Nilai Kepahlawanan.....	37
Gambar 2. 39 Museum Sepuluh Nopember	38
Gambar 2. 40 Logo Disbudporapar Kota Surabaya	39
Gambar 2. 41 Akun Instagram Disbudporapar Kota Surabaya	40
Gambar 2. 42 Studi Eksisting.....	42
Gambar 2. 43 Logo Museum Louvre	42
Gambar 2. 44 Analisis Komparator UI.....	44
Gambar 2. 45 Analisis Komparator Warna.....	44
Gambar 2. 46 Analisis Komparator Tipografi	45
Gambar 2. 47 Analisis Komparator Ikon.....	45
Gambar 2. 48 Analisis Komparator UX	46
Gambar 2. 49 Analisis Komparator Informasi.....	46
Gambar 2. 50 Analisis Komparator Fitur	47
Gambar 2. 51 Logo Museum Mpu Tantular	47
Gambar 2. 52 Analisis Kompetitor UI.....	49
Gambar 2. 53 Analisis Kompetitor Warna.....	49
Gambar 2. 54 Analisis Kompetitor Tipografi	50
Gambar 2. 55 Analisis Kompetitor Ikon.....	50
Gambar 2. 56 Analisis Kompetitor UX	50
Gambar 2. 57 Analisis Kompetitor Informasi	51
Gambar 2. 58 Analisis Kompetitor Fitur	51
Gambar 3. 1 Metode Perancangan.....	53
Gambar 3. 2 Patung Soekarno-Hatta	69
Gambar 3. 3 Observasi Area Tugu Pahlawan.....	69
Gambar 3. 4 Observasi Lantai 1 dan 2 Museum Sepuluh Nopember	70
Gambar 3. 5 Observasi Fasilitas	70

Gambar 3. 6 <i>Website</i> Tiket Wisata Surabaya	73
Gambar 3. 7 <i>Website</i> Kemdikbud	74
Gambar 3. 8 Akun Instagram Musea Surabaya	74
Gambar 3. 9 <i>The 4W's Technique</i>	76
Gambar 3. 10 <i>Fishbone</i>	77
Gambar 3. 11 <i>Consumer Insight</i>	78
Gambar 4. 1 <i>Keyword</i>	83
Gambar 4. 2 Logo Museum Sepuluh Nopember	85
Gambar 4. 3 Referensi Visual	86
Gambar 4. 4 Palet Warna	88
Gambar 4. 5 <i>Font Website</i>	88
Gambar 4. 6 Affinity Diagram	90
Gambar 4. 7 Crazy 8's	91
Gambar 4. 8 Moodboard	91
Gambar 4. 9 Information Architecture (IA)	92
Gambar 4. 10 User Flow	93
Gambar 4. 11 Sign up Flow	93
Gambar 4. 12 Login Flow	94
Gambar 4. 13 Icon	94
Gambar 4. 14 Low-fi Alternatif 1	95
Gambar 4. 15 Low-fi Alternatif 2	95
Gambar 4. 16 Low-fi Alternatif 3	96
Gambar 4. 17 Hi-fi Alternatif 1	97
Gambar 4. 18 Hi-fi Alternatif 2	97
Gambar 4. 19 Hi-fi Alternatif 3	98
Gambar 4. 20 Design System	99
Gambar 4. 21 Register dan Login	104
Gambar 4. 22 Beranda	105
Gambar 4. 23 Galeri	105
Gambar 4. 24 Event	106
Gambar 4. 25 Forum	107
Gambar 4. 26 Akses	107
Gambar 4. 27 Suvenir	108

Gambar 4. 28 Ulasan	109
Gambar 4. 29 Tentang.....	109
Gambar 4. 30 Kontak	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Studi Komparator.....	43
Tabel 2. 2 Analisis Studi Kompetitor.....	49
Tabel 3. 1 <i>User Journey</i>	79
Tabel 4. 1 Jawaban SUS	102
Tabel 4. 2 Perhitungan SUS.....	103
Tabel 4. 3 Anggaran Produksi Media Utama.....	116
Tabel 4. 4 Anggaran Produksi Media Pendukung dan Pameran.....	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara	125
Lampiran 2 Kuesioner	125
Lampiran 3 Observasi.....	128
Lampiran 4 Validasi Desain.....	129
Lampiran 5 Testing.....	130
Lampiran 6 Karya dan Dokumentasi Pameran.....	131
Lampiran 7 Surat Tugas Pembimbing Tugas Akhir	132
Lampiran 8 Lembar Asistensi.....	133