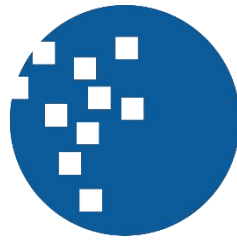


PERANCANGAN WEBSITE INFORMASI KULINER KHAS

BATAK TOBA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Natari Ithona Tahisya Tampubolon

00000027623

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANCANGAN WEBSITE INFORMASI KULINER KHAS

BATAK TOBA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Natari Ithona Tahisya Tampubolon

0000027623

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

i

Perancangan Website Informasi Kuliner Khas Batak Toba, Natari Ithona Tahisya
Tampubolon, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Natari Ithona Tahisya Tampubolon

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027623

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN WEBSITE INFORMASI KULINER KHAS BATAK TOBA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 15 Juni 2022



(Natari Ithona Tahisya Tampubolon)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN WEBSITE INFORMASI KULINER KHAS BATAK TOBA

Oleh

Nama : Natari Ithona Tahisya Tampubolon

NIM : 00000027623

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 15 Juni 2022

Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Tolentino, S.Ds., M.M.
0320078407/L00430


Penguji


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/E068502

Pembimbing


Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.
0426108108/E023994

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

iii

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natari Ithona Tahisya Tampubolon

NIM : 00000027623

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi~~ **Tugas Akhir**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

**PERANCANGAN WEBSITE INFORMASI KULINER KHAS
BATAK TOBA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 29 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Natari Ithona Tahisya Tampubolon)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Website Informasi Kuliner Khas Batak Toba” dengan baik. Penulisan memilih untuk mengangkat topik seputar kuliner khas adat Batak Toba dikarenakan informasi mengenai pengertian, arti, dan filosofi pada makanan adat kurang dikenal oleh perantau adat Batak Toba. Oleh karena itu, penulis ingin merancang website informasi yang menjelaskan tentang makanan Batak Toba sebagai bagian untuk melestarikan arti dari makanan adat tersebut.

Mengucapkan terima kasih

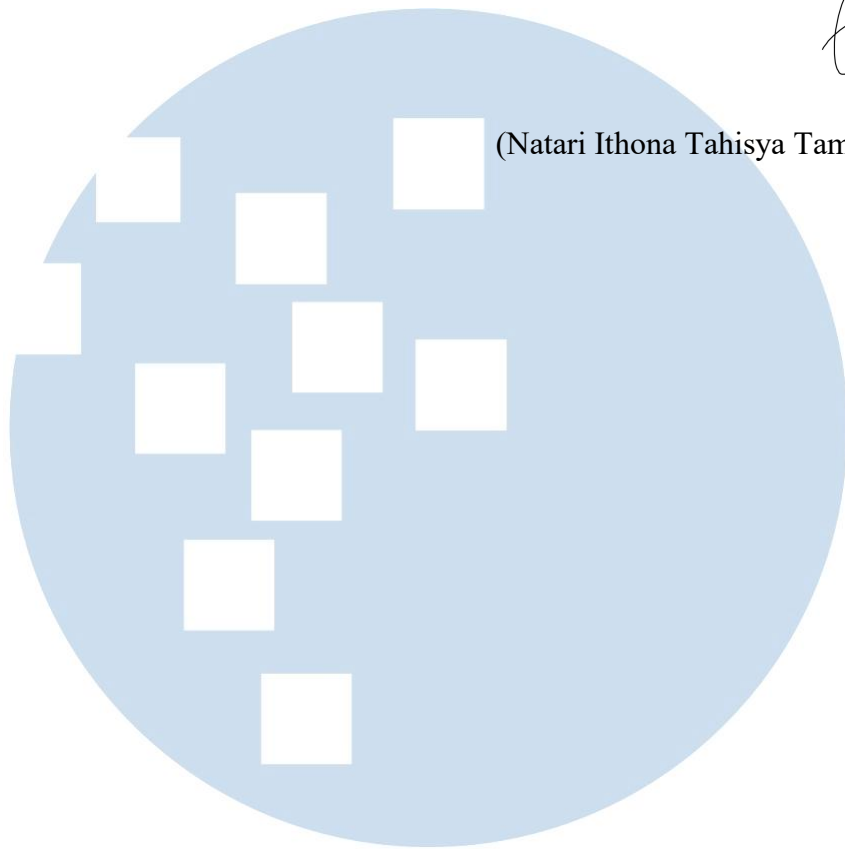
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Sepwan Sinaga dan Maknaek Manurung, selaku narasumber wawancara ahli kuliner Batak Toba
6. Orang tua, keluarga, dan teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu dan bermanfaat bagi pembaca, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi.

Tangerang, 16 Juni 2022

Natari

(Natari Ithona Tahisya Tampubolon)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN WEBSITE INFORMASI KULINER KHAS

BATAK TOBA

(Natari Ithona Tahisya Tampubolon)

ABSTRAK

Budaya dan kultur di Indonesia sangatlah beragam, salah satunya adalah adat Batak Toba yang berada di Sumatera Utara. Salah satu kebudayaan yang masih melekat pada adat ini ialah dalam bentuk makanan. Makanan adat tidak hanya digunakan dalam acara atau makanan sehari-hari, tetapi merupakan salah satu bentuk dari ekspresi dari budaya tersebut yang menjadi identitas dari etnis tersebut. Selain menjadi identitas, makanan adat memiliki makna, arti, dan filosofi, hanya saja pengertian dari makanan tersebut tidak diketahui oleh perantau Batak Toba, dikarenakan informasi yang diberikan hanya sebatas dasar secara lisan. Oleh karena itu, dibutuhkan *website* informasi yang dapat memberikan informasi seputar filosofi penjelasan mengenai makanan Batak Toba. Perancangan ini menggunakan metode perancangan *website* oleh Sharp et al. (2019). Perancangan *website* ini mengangkat topik makanan adat Batak Toba dari segi makna, arti, serta filosofi, sehingga diharapkan *website* ini dapat membantu target pengguna untuk mengerti, ikut menjaga, dan melestarikan arti dan filosofi dari makanan tersebut.

Kata kunci: Media informasi, makanan khas adat Batak Toba, website

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

WEBSITE DESIGN ABOUT BATAK TOBA CULINARY

(Natari Ithona Tahisya Tampubolon)

ABSTRACT (English)

Culture in Indonesia are very much diverse, which one of them are from Batak Toba in North Sumatra. One of the forms of custom culture that they still made is traditional food. Traditional food itself is not only used for big events or daily meal, but it is a form of an expression of the culture itself, which become the identity of the ethnic group. In addition to being an identity, traditional food has meaning and philosophy, it is just that the meaning of the food is not known by Batak Toba nomads because the information provided is only on a verbal basis. Therefore, an information website is needed, a website that can provide information about the philosophy of Batak Toba food. This website design use method by Sharp et al. (2019). The design of this website raises the topic of Batak Toba traditional food in terms of meaning and philosophy, so the writer hoped that this website could help users target to learn and understand, participate in maintaining, and preserve the meaning and philosophy of the food.

Keywords: Information media, Batak Toba culinary, website

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | vii |
| <i>ABSTRACT (English)</i> | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xx |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.3.1 Demografis | 3 |
| 1.3.2 Geografis | 3 |
| 1.3.3 Psikografis | 3 |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir | 4 |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir | 4 |
| 1.5.1 Penulis | 4 |
| 1.5.2 Masyarakat | 4 |
| 1.5.3 Universitas | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1. Desain Grafis | 5 |
| 2.1.1. Elemen Formal Desain | 5 |
| 2.1.2. Prinsip Desain | 8 |
| 2.1.3. Ilustrasi | 18 |
| 2.1.4. Media Interaktif | 22 |
| 2.2. Website | 23 |
| 2.2.1. Web Application | 23 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.2. Transactional websites | 24 |
| 2.2.3. Informational websites | 25 |
| 2.3. User Experience | 31 |
| 2.3.1. Useful..... | 32 |
| 2.3.2. Usability | 32 |
| 2.3.3. Findable | 32 |
| 2.3.4. Credible | 32 |
| 2.3.5. Desirable | 32 |
| 2.3.6. Accessible..... | 33 |
| 2.3.7. Valuable | 33 |
| 2.4. User Interface | 33 |
| 2.4.1. Visual Hierarchy | 33 |
| 2.4.2. Composition | 38 |
| 2.4.3. Image | 39 |
| 2.4.4. Visual Basic for Screen Based Media | 39 |
| 2.5. Kuliner Khas Batak Toba | 41 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 44 |
| 3.1. Metode Pengumpulan Data | 44 |
| 3.1.1. Wawancara | 44 |
| 3.1.2. Focus Group Discussion | 48 |
| 3.1.3. Kuesioner | 52 |
| 3.1.4. Studi Eksisting | 61 |
| 3.1.5. Studi Referensi | 65 |
| 3.2. Metode Perancangan | 66 |
| 3.2.1. Data gathering (User research) | 66 |
| 3.2.2. Data Analysis (Persona) | 67 |
| 3.2.3. Ideation | 67 |
| 3.2.4. Sketching..... | 67 |
| 3.2.5. Desain | 67 |
| 3.2.6. Prototype | 68 |
| BAB IV STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN | 69 |
| 4.1. Strategi Perancangan | 69 |
| 4.1.1. Discovering Requirement | 69 |

| | |
|---|-------------|
| 4.1.1.2. Data Analysis | 70 |
| 4.1.2. Designing Alternative | 73 |
| 4.1.3. Prototype | 102 |
| 4.2. Analisis Alpha Test | 102 |
| 4.2.1. Analisis Perancangan Keseluruhan | 103 |
| 4.2.2. Analisis Visual | 104 |
| 4.2.3. Analisis Navigasi dan Interaksi | 106 |
| 4.2.4. Hasil Perbaikan | 107 |
| 4.3. Analisis Beta | 119 |
| 4.3.1. Analisis Desain | 119 |
| 4.3.2. Analisis Beta Test | 132 |
| 4.3.3. Analisis Perancangan Keseluruhan | 133 |
| 4.3.4. Analisis Visual | 133 |
| 4.3.5. Analisis Navigasi dan Interaksi | 135 |
| 4.4. Budgeting | 136 |
| BAB V PENUTUP | 137 |
| 5.1. Simpulan | 137 |
| 5.2. Saran | 138 |
| DAFTAR PUSTAKA | xiii |
| Buku | xiii |
| Artikel | xiv |
| Karya Ilmiah | xiv |
| LAMPIRAN | xvi |

U M M N
 U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|-----|
| Tabel 3.1 | Tabel SWOT studi eksisting | 64 |
| Tabel 4.1 | Riset Makanan Dekke Na Niura | 86 |
| Tabel 4.2 | Hasil responden kuesioner keseluruhan konsep JABU (Alpha)..... | 103 |
| Tabel 4.3 | Hasil responden kuesioner visual JABU (Alpha)..... | 104 |
| Tabel 4.4 | Hasil responden navigasi dan interaksi JABU (Alpha)..... | 106 |
| Tabel 4.5 | Hasil responden kuesioner keseluruhan konsep JABU (Beta)..... | 133 |
| Tabel 4.6 | Hasil responden kuesioner visual JABU (Beta)..... | 133 |
| Tabel 4.7 | Hasil responden navigasi dan interaksi JABU (Beta)..... | 135 |
| Tabel 4.8 | Tabel biaya perancangan..... | 136 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Bentuk garis..... | 5 |
| Gambar 2.2 | Bentuk dasar dan implementasi bentuk dasar dalam UI..... | 6 |
| Gambar 2.3 | Figure / ground..... | 7 |
| Gambar 2.4 | Warna..... | 8 |
| Gambar 2.5 | Color palette..... | 8 |
| Gambar 2.6 | Format..... | 9 |
| Gambar 2.7 | Balance..... | 10 |
| Gambar 2.8 | Visual Hierarchy..... | 10 |
| Gambar 2.9 | Emphasis..... | 11 |
| Gambar 2.10 | Rythm..... | 11 |
| Gambar 2.11 | Similarity dan implementasi similarity dalam UI..... | 12 |
| Gambar 2.12 | Continuity dan implementasi continuity dalam UI..... | 12 |
| Gambar 2.13 | Closure dan implementasi closure dalam logo dan icon..... | 13 |
| Gambar 2.14 | <i>Continuing line dan penerapan continuing line dalam UI</i> | 13 |
| Gambar 2.15 | Common fate dan penerapan common fate dalam UI..... | 14 |
| Gambar 2.16 | Proximity dan implementasi proximity dalam logo dan icon..... | 14 |
| Gambar 2.17 | Scale..... | 15 |
| Gambar 2.18 | Typography..... | 15 |
| Gambar 2.19 | Font Serif..... | 16 |
| Gambar 2.20 | Font Sans Serif..... | 17 |
| Gambar 2.21 | Display..... | 17 |
| Gambar 2.22 | Monospace..... | 18 |
| Gambar 2.23 | Font Size..... | 18 |
| Gambar 2.24 | Concept Art Illustrations..... | 19 |
| Gambar 2.25 | Graphic Novel / Comic Illustrations..... | 19 |
| Gambar 2.26 | Advertising Illustrations..... | 20 |
| Gambar 2.27 | Children Book Illustrations..... | 20 |
| Gambar 2.28 | Packaging Illustrations..... | 21 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2.29 Branding and Logo Illustrations | 21 |
| Gambar 2.30 Book, Publication, Editorial Illustrations | 22 |
| Gambar 2.31 Media Interaction Diagram | 22 |
| Gambar 2.32 Contoh web application | 24 |
| Gambar 2.33 Contoh transactional websites | 24 |
| Gambar 2.34 Contoh informational websites | 25 |
| Gambar 2.35 Contoh persona | 26 |
| Gambar 2.36 Contoh UI | 27 |
| Gambar 2.37 Contoh UX | 28 |
| Gambar 2.38 Contoh visible navigation | 28 |
| Gambar 2.39 Contoh hidden navigation | 29 |
| Gambar 2.40 Contoh contextual navigation | 29 |
| Gambar 2.41 Contoh low-fidelity | 30 |
| Gambar 2.42 Contoh high-fidelity | 31 |
| Gambar 2.43 User Experience Diagram | 32 |
| Gambar 2.44 Visual Hierarchy | 34 |
| Gambar 2.45 Position | 35 |
| Gambar 2.46 Alignment | 35 |
| Gambar 2.47 Legibility and Grid | 36 |
| Gambar 2.48 Composition Grid | 36 |
| Gambar 2.49 Rhythm | 37 |
| Gambar 2.50 Size | 37 |
| Gambar 2.51 Background Color | 38 |
| Gambar 2.52 Emphasizing Small Items | 38 |
| Gambar 2.53 Image | 39 |
| Gambar 2.54 Proximity | 40 |
| Gambar 2.55 Contrast | 40 |
| Gambar 2.56 Use of Typography and Graphic in Screen Based Media | 41 |
| Gambar 2.57 Buah Andaliman | 42 |
| Gambar 2.58 Ulos Batak | 43 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 Wawancara dengan Sepwan Sinaga | 46 |
| Gambar 3.2 Wawancara dengan Maknaek Manurung | 48 |
| Gambar 3.3 Focus Ground Discussion | 51 |
| Gambar 3.4 Slovin Kuesioner | 52 |
| Gambar 3.5 Persentase peminat kuliner | 53 |
| Gambar 3.6 Persentase familiar dengan makanan Batak Toba | 53 |
| Gambar 3.7 Persentase responden yang berasal dari suku Batak | 53 |
| Gambar 3.8 Persentase suku Batak | 54 |
| Gambar 3.9 Diagram tentang familiaritas makanan Batak Toba | 54 |
| Gambar 3.10 Diagram hasil mengetahui familiaritas makanan Batak | 55 |
| Gambar 3.11 Diagram pernah mencoba makanan Batak | 55 |
| Gambar 3.12 Diagram menyukai makanan Batak | 56 |
| Gambar 3.13 Persentase pengetahuan sejarah makanan | 56 |
| Gambar 3.14 Persentase pengetahuan makanan yang sudah dimodernisasi | 56 |
| Gambar 3.15 Persentase peminat eksplorasi kuliner | 57 |
| Gambar 3.16 Persentase familiaritas maknan khas Batak Toba | 57 |
| Gambar 3.17 Diagram familiaritas dengan nama makanan Batak Toba | 57 |
| Gambar 3.18 Diagram Diagram hasil mengetahui familiaritas makanan Batak (Non-Batak) | 58 |
| Gambar 3.19 Diagram pernah mencoba makanan Batak (Non-Batak) | 58 |
| Gambar 3.20 Persentase pengetahuan sejarah makanan (Non-Batak) | 59 |
| Gambar 3.21 Persentase pengetahuan makanan yang sudah dimodernisasi (Non-Batak) | 59 |
| Gambar 3.22 Diagram asal pengenalan informasi makanan khas Batak Toba | 60 |
| Gambar 3.23 Persentase media yang digunakan untuk mencari informasi | 60 |
| Gambar 3.24 Persentase peminat | 60 |
| Gambar 3.25 Website EduNitas | 62 |
| Gambar 3.26 Kategori website EduNitas | 63 |
| Gambar 3.27 Kategori website EduNitas | 63 |
| Gambar 3.28 Website P2k.itbu | 64 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.29 Website Arsik.jurnal-kesenian | 64 |
| Gambar 3.30 Studi referensi | 66 |
| Gambar 3.31 Tahapan Sketching | 67 |
| Gambar 3.32 Tahapan prototype | 68 |
| Gambar 4.1 Persona 1 | 71 |
| Gambar 4.2 Persona 2 | 71 |
| Gambar 4.3 User Journey sebelum JABU | 72 |
| Gambar 4.4 User Journey setelah JABU | 73 |
| Gambar 4.5 Mind mapping | 74 |
| Gambar 4.6 Brainstroming | 75 |
| Gambar 4.7 Moodboard | 76 |
| Gambar 4.8 Color palette | 77 |
| Gambar 4.9 Moodboard gaya visual | 78 |
| Gambar 4.10 Information Architecture | 79 |
| Gambar 4.11 <i>flowchart</i> | 80 |
| Gambar 4.12 <i>Site map</i> | 81 |
| Gambar 4.13 Diagram story telling | 82 |
| Gambar 4.14 Sketsa besar | 83 |
| Gambar 4.15 Sketsa low fidelity | 84 |
| Gambar 4.16 Low fidelity | 85 |
| Gambar 4.17 Foto dekke na niura | 86 |
| Gambar 4.18 Catatan visual | 87 |
| Gambar 4.19 Alternatif gaya visual | 88 |
| Gambar 4.20 Proses sketsa besar, siluet, dan balancing | 90 |
| Gambar 4.21 Lineart | 90 |
| Gambar 4.22 Proses coloring | 91 |
| Gambar 4.23 Hasil ilustrasi dekke na niura | 92 |
| Gambar 4.24 Proses pembuatan ilustrasi maknan | 92 |
| Gambar 4.25 Hasil ilustrasi manuk na niatur | 93 |
| Gambar 4.26 Hasil ilustrasi sira pege | 93 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.27 Hasil ilustrasi sambal tuk-tuk | 94 |
| Gambar 4.28 Font federo regular sans serif | 94 |
| Gambar 4.29 Logotype JABU | 95 |
| Gambar 4.30 Font IBM Plex Serif dan Font IBM Plex Sans | 95 |
| Gambar 4.31 Penerapan Font IBM Plex Serif pada heading | 96 |
| Gambar 4.32 Penerapan Font IBM Plex Sans pada body text | 97 |
| Gambar 4.33 Grid modular | 98 |
| Gambar 4.34 Penerapan grid layout pada website | 99 |
| Gambar 4.35 Penerapan pola segitiga dalam komposisi ilustrasi | 99 |
| Gambar 4.36 Icon | 100 |
| Gambar 4.37 Tahapan penyusunan elemen website | 100 |
| Gambar 4.38 Penerapan Z pattern | 101 |
| Gambar 4.39 Hasil visual prototype | 101 |
| Gambar 4.40 Prototype | 102 |
| Gambar 4.41 Dokumentasi prototype alpha test | 103 |
| Gambar 4.42 Dokumentasi bimbingan spesialis | 107 |
| Gambar 4.43 Revisi visual (kiri; lama, kanan; baru) | 107 |
| Gambar 4.44 Penerapan grid revisi halaman pengenalan makanan | 108 |
| Gambar 4.45 Revisi visual informasi pengenalan nama makanan (kiri; lama, kanan; baru) | 108 |
| Gambar 4.46 Penerapan grid revisi halaman cerita | 109 |
| Gambar 4.47 Revisi visual halaman cerita (kiri; lama, kanan; baru) | 109 |
| Gambar 4.48 Referensi dan sketsa ikan mas | 110 |
| Gambar 4.49 Ilustrasi ikan mas | 110 |
| Gambar 4.50 Referensi dan sketsa anak ayam | 111 |
| Gambar 4.51 Ilustrasi anak ayam | 111 |
| Gambar 4.52 Referensi dan sketsa jeruk (jungga atas, nipis bawah) | 112 |
| Gambar 4.53 Ilustrasi jeruk (jungga atas, nipis bawah) | 112 |
| Gambar 4.54 Referensi dan sketsa rempah (lengkuas atas, kencur bawah) | 113 |
| Gambar 4.55 Ilustrasi rempah | 113 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.56 Referensi dan sketsa nelayan | 114 |
| Gambar 4.57 Ilustrasi nelayan | 114 |
| Gambar 4.58 Referensi dan sketsa background | 115 |
| Gambar 4.59 Ilustrasi akhir background | 115 |
| Gambar 4.60 Ilustrasi akhir keseluruhan halaman cerita | 116 |
| Gambar 4.61 Penerapan grid revisi halaman galeri dan buku resep | 117 |
| Gambar 4.62 Revisi visual halaman resep (kiri; lama, kanan; baru) | 117 |
| Gambar 4.63 Revisi color palette (kiri; lama, kanan; baru) | 118 |
| Gambar 4.64 Tahapan perancangan revisi website | 118 |
| Gambar 4.65 Penerapan navigasi tombol back (kiri; lama, kanan; baru) | 119 |
| Gambar 4.66 Penerapan navigasi hover (kiri; sebelum kursor menuju objek, kanan; sesudah kursor diarahkan) | 119 |
| Gambar 4.67 Penambahan black bar (kiri; lama, kanan; baru) | 120 |
| Gambar 4.68 Perbaikan posisi pola segitiga dalam komposisi ilustrasi | 121 |
| Gambar 4.69 Perbaikan diagram Story Telling: | 121 |
| Gambar 4.70 Revisi color palette | 122 |
| Gambar 4.71 Perbaikan warna serta button informasi pengenalan nama makanan (kiri; lama, kanan; baru) | 123 |
| Gambar 4.72 Perbaikan teks informasi pengenalan nama makanan (kiri; lama, kanan; baru) | 124 |
| Gambar 4.73 Perbaikan penempatan komposisi ilustrasi | 124 |
| Gambar 4.74 Revisi button | 125 |
| Gambar 4.75 Penerapan Z pattern pada halaman cerita (kiri; lama, kanan; baru) | 126 |
| Gambar 4.76 Penerapan law of similarity & continuity (kiri; informasi makanan, kanan; galeri) | 126 |
| Gambar 4.77 Penerapan law of similarity & continuity pada halaman cerita (kiri; lama, kanan; baru) | 127 |
| Gambar 4.78 Penerapan grid revisi halaman cerita | 128 |
| Gambar 4.79 Perbaikan visual buku resep(kiri; lama, kanan; baru) | 129 |
| Gambar 4.80 Analisa navigasi visible | 130 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.81 Analisa navigasi contextual navigation pada halaman cerita | 130 |
| Gambar 4.82 Analisa navigasi contextual navigation pada buku resep | 131 |
| Gambar 4.83 Analisa navigasi contextual navigation pada halaman informasi makanan | 132 |
| Gambar 4.84 Dokumentasi prototype beta test | 132 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-------|
| Lampiran A Form Bimbingan..... | xvi |
| Lampiran B Hasil Kuesioner..... | xvii |
| Lampiran C Hasil Turnitin..... | xxi |
| Lampiran D Screenshot Proses Bimbingan..... | xxii |
| Lampiran E Aset foto untuk prototype..... | xxiii |
| Lampiran F Transkrip FGD..... | xxvi |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA