

PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE GALERI

NASIONAL INDONESIA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Farras Ibtihal Mardatrisna

00000033280

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE GALERI

NASIONAL INDONESIA



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Farras Ibtihal Mardatrisna

0000033280

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Farras Ibtihal Mardatrisna

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033280

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE GALERI NASIONAL INDONESIA

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



(Farras Ibtihal Mardatrisna)

U M M
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE GALERI NASIONAL INDONESIA

Oleh

Nama : Farras Ibtihal Mardatrisna
NIM : 00000033280
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Kamis, 16 Juni 2022

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.


Ketua Sidang


Ardyansyan, S.Sn., M.M., M.Ds.
L00011/0318127603

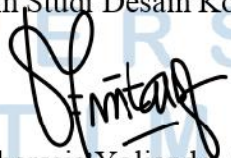
Penguji


Nadia Mahatni, M.Ds
0E039375/ 0416038705

Pembimbing


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
E023987/0310019201

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Farras Ibtihal Mardatrisna

NIM : 00000033280

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : 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 ULANG UI/UX PADA WEBSITE GALERI NASIONAL INDONESIA

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, 06 Juni 2022

Yang menyatakan,


(Farras Ibtihal Mardatrisna)

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang *UI/UX* Pada *Website* Galeri Nasional Indonesia”. Penulis mengangkat topik ini berdasarkan penemuan yang didapatkan ketika mengunjungi situs Galnas pertama kali. Berdasarkan temuan tersebut, situs ini memiliki permasalahan pada bagian *UI* dan *UX*-nya serta terdapat potensi yang dapat dikembangkan untuk situs tersebut.

Galeri Nasional Indonesia merupakan salah satu museum seni rupa yang dikelola oleh pemerintah Republik Indonesia. Lembaga ini berdiri dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Mereka memiliki tujuan besar untuk menjadi pusat perkembangan seni rupa di Indonesia. Untuk dapat melaksanakan tujuan tersebut, dilakukan berbagai upaya seperti pengadaan pameran, publikasi mengenai riset dan kajian seni rupa, pelaksanaan seminar dan *workshop*, serta berbagai macam usaha lainnya. Dalam mewujudkan misi ini, *website* memiliki peran signifikan untuk dapat menjangkau berbagai macam kalangan audiens yang mereka ingin capai. Oleh itu, topik ini perlu diangkat dengan tujuan untuk mendesain ulang *website* Galeri Nasional Indonesia agar situs tersebut dapat mendukung misi besar GNI dengan lebih baik.

Selama perancangan, penulis mendapatkan berbagai macam pengetahuan baru mengenai Galeri Nasional Indonesia dan sejarah perkembangan seni rupa di Indonesia. Dengan adanya pengetahuan tersebut, penulis menjadi semakin tertarik untuk mendalami mengenai perkembangan seni rupa di Indonesia dan lebih menghayati proses dalam menciptakan karya seni rupa. Dengan adanya laporan ini, penulis jadi lebih memperdalam pemahaman penulis mengenai *user interface*, *user experience*, *human centered design*, dan penerapan aksesibilitas untuk masyarakat luas. Selain itu, penulis juga ingin berterima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu penulis untuk dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini, pihak-pihak tersebut yaitu:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Galeri Nasional Indoensia yang telah meluangkan waktunya untuk dapat melaksanakan wawancara sehingga mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.
7. Dr. Andang Iskandar, S.Pd., M.Ds., yang telah memberikan waktunya untuk dapat melakukan wawancara sehingga penulis mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
8. Teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan secara moral untuk dapat menyelesaikan tugas akhir.

Semoga karya ilmiah yang telah dibuat ini dapat bermanfaat bagi para pembaca untuk mendapatkan pengetahuan dari topik yang penulis ambil. Harapannya setelah membaca karya ilmiah ini, pembaca menjadi lebih mengenal ilmu mengenai perancangan *UI/UX* untuk *website*. Dengan adanya laporan ini, semoga para pembaca menjadi termotivasi untuk dapat mendalami ilmu mengenai *user interface* dan *user experience* serta pengaplikasiannya terhadap pengguna.

Tangerang, 06 Juni 2022

(Farras Ibtihal Mardatrisna)

PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE GALERI

NASIONAL INDONESIA

(Farras Ibtihal Mardatrisna)

ABSTRAK

Galeri Nasional Indonesia merupakan museum seni yang dimiliki oleh pemerintah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Museum ini berada di bawah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Galeri ini memiliki banyak keterkaitan dengan sejarah perkembangan seni rupa di Indonesia. Mereka memiliki misi untuk dapat menjadi pusat perkembangan seni rupa di Indonesia. Salah satu cara untuk mewujudkan misi tersebut adalah dengan membuat *website* untuk memberikan akses informasi seni rupa kepada publik seluas-luasnya. Berdasarkan penelitian kualitatif dan kuantitatif yang telah dilakukan oleh penulis, ditemukan bahwa situs tersebut memiliki permasalahan pada bagian *UI* dan *UX*. Hal tersebut menyebabkan banyak orang menjadi tidak tertarik untuk mengunjungi situs tersebut. Hal ini dapat menyebabkan meruginya Galeri Nasional karena tujuan yang ingin dicapai menjadi tidak maksimal karena kurang berminatnya orang untuk mengunjungi situs tersebut. Dalam merancang ulang situs ini, penulis menggunakan teori *Human Centered Design* yang dikemukakan oleh IDEO. Dengan adanya perancangan ulang ini, diharapkan orang menjadi lebih berminat untuk mengunjungi situs Galeri Nasional Indonesia agar mendapatkan pengetahuan mengenai seni rupa modern dan kontemporer dan membantu mewujudkan tujuan yang ingin dicapai oleh GNI.

Kata kunci: *UI*, *UX*, Galeri Nasional Indonesia, *Website*, Seni rupa

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

UI/UX Redesign of National Gallery of Indonesia Website

(Farras Ibtihal Mardatrisna)

ABSTRACT (English)

National Gallery of Indonesia is an art museum that owned by Republic of Indonesia Government. This museum is formed under the Ministry of Education and Culture. National Gallery of Indonesia was had many involvement with the history of development of art in Indonesia, They have a mission that to be the center of development of art in Indonesia. One of the way to achieve it, is to creating a website that would provide information of art for public as much as possible. According to a quantitative and qualitative research that conducted by writers, there's a problem with the UI and the UX on the site. This flaws makes public wont make an interest to visit the National Gallery site. It could make a loss for the gallery because of the dis-interest of public to visit the site. To redesign the website, the writer's using Human Centered design method that popularized by IDEO. This redesign of website National Gallery of Indonesia would be hoped to make the public interested to visit the Gallery and helping the galleries to achieve the goal that they going for.

Keywords: *UI, UX, National Gallery of Indonesia, Website, Art*

UMMN

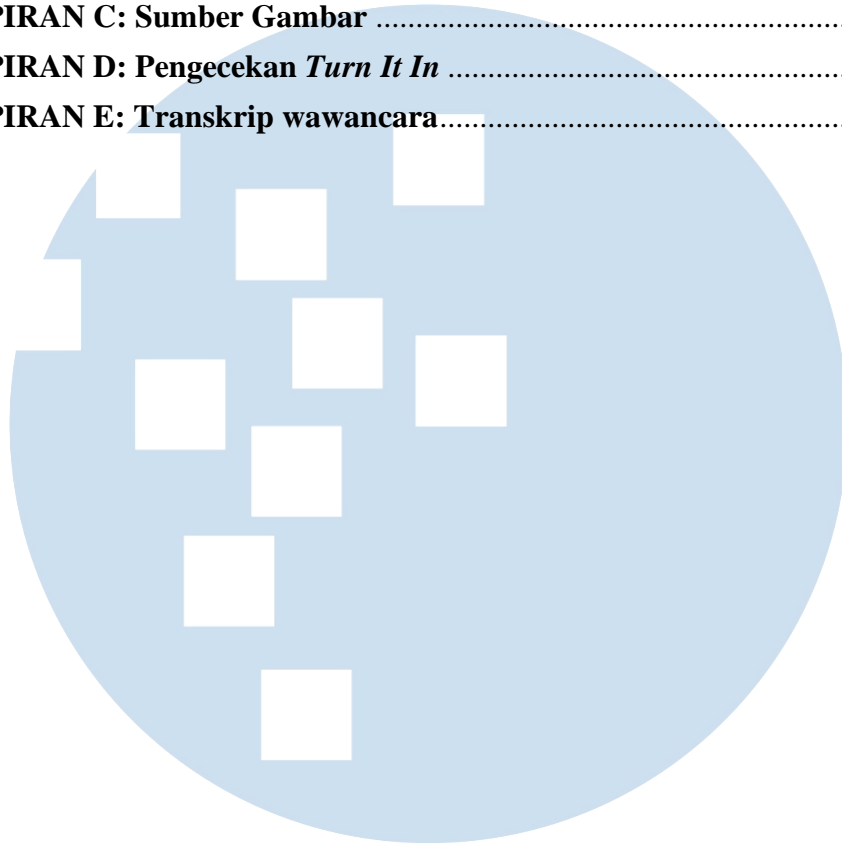
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Teori Desain Grafis	5
2.1.1 <i>Design Principle</i>	5
2.1.2 <i>Element of design</i>	8
2.1.3 <i>Layout</i>	14
2.1.4 <i>Grid</i>	14
2.1.5 <i>Typography</i>	20
2.1.6 <i>Illustration</i>	22
2.1.7 <i>Photography</i>	28
2.1.8 <i>Motion Graphic</i>	35
2.2 Teori UI dan UX	39
2.2.1 <i>User Interface</i>	40
2.2.2 <i>User Experience</i>	56
2.3 Teori Website	63
2.3.1 <i>Kategori website</i>	63

2.3.2	Istilah dalam <i>website</i>	64
2.3.3	Struktur navigasi	64
2.4	Galeri dan museum	65
2.4.1	Tipe-tipe museum	65
2.4.2	Galeri Nasional Indonesia	66
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	68
3.1	Metodologi Penelitian	68
3.1.1	Metode Kualitatif	68
3.1.2	Metode Kuantitatif	103
3.2	Metodologi Perancangan	106
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	108
4.1	Strategi Perancangan	108
4.1.1	<i>Inspiration</i>	108
4.1.2	<i>Ideation</i>	109
4.1.3	<i>Implementation</i>	134
4.2	Analisis Alpha	134
4.2.1	Analisis Visual	135
4.2.2	Analisis Skenario	137
4.2.3	Analisis Interaktivitas	138
4.2.4	Hasil Perbaikan	138
4.3	Analisis Beta	142
4.3.1	Analisis Desain	142
4.3.2	Analisis Visual	146
4.3.3	Analisis Skenario	147
4.3.4	Analisis Interaktivitas	148
4.3.1	Hasil Perbaikan	149
4.4	<i>Budgeting</i>	151
BAB V	PENUTUP	152
5.1	Simpulan	152
5.2	Saran	153
	DAFTAR PUSTAKA	xiii
	LAMPIRAN A: Form Bimbingan	xviii

LAMPIRAN B: Hasil Kuesioner	xix
LAMPIRAN C: Sumber Gambar	lxiii
LAMPIRAN D: Pengecekan <i>Turn It In</i>	lxvii
LAMPIRAN E: Transkrip wawancara	lxxii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>SWOT</i> pada situs GNI.....	84
Tabel 3.2 Tabel data diri peserta <i>peers observing peers</i>	86
Tabel 3.3 Tabel matriks <i>usability test</i> pada <i>peers observing peers</i>	89
Tabel 3.4 Tabel <i>SWOT</i> untuk situs Museum <i>MACAN</i>	92
Tabel 3.5 Tabel <i>SWOT</i> untuk situs Selasar Sunaryo.....	94
Tabel 3.6 Tabel perbandingan <i>UI</i> dan <i>UX</i> pada tiga situs.....	84
Tabel 4.1 Tabel <i>Button</i>	124
Tabel 4.2 Analisa <i>UI</i>	134
Tabel 4.3 Analisa skenario.....	138
Tabel 4.4 Analisa interaktivitas.....	138
Tabel 4.5 Analisa beta visual.....	147
Tabel 4.6 Analisa beta skenario.....	148
Tabel 4.7 Analisa beta interaktivitas.....	148
Tabel 4.8 Budgeting.....	151

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Balance</i>	6
Gambar 2.2 <i>Rhythm</i>	7
Gambar 2.3 <i>Unity</i>	8
Gambar 2.4 <i>Line</i>	9
Gambar 2.5 <i>Basic of shape</i>	10
Gambar 2.6 <i>Silhoutte</i>	11
Gambar 2.7 <i>Color</i>	12
Gambar 2.8 <i>Texture</i>	13
Gambar 2.9 <i>Margins, flowline, and columns</i>	15
Gambar 2.10 <i>Modules, spatial zones, and markers</i>	15
Gambar 2.11 <i>Single column grid</i>	16
Gambar 2.12 <i>Multi column grid</i>	17
Gambar 2.13 <i>Modular grid</i>	18
Gambar 2.14 <i>Hierarchical grid</i>	19
Gambar 2.15 <i>Compound grid</i>	20
Gambar 2.16 <i>Classification of typography</i>	21
Gambar 2.17 <i>Surrealism</i>	25
Gambar 2.18 <i>Diagram style</i>	25
Gambar 2.19 <i>Abstract</i>	26
Gambar 2.20 <i>Hyper realism</i>	27
Gambar 2.21 <i>Stylized realism</i>	27
Gambar 2.22 <i>Sequential imagery</i>	28
Gambar 2.23 <i>Exposure</i>	29
Gambar 2.24 <i>Depth of field</i>	30
Gambar 2.25 <i>Visual balance</i>	31
Gambar 2.26 <i>The rule of thirds</i>	32
Gambar 2.27 <i>Golden ratio</i>	33
Gambar 2.28 <i>Sidelighting that reveal texture</i>	33
Gambar 2.29 <i>Quality of light</i>	34
Gambar 2.30 <i>Frame on style frame</i>	35
Gambar 2.31 <i>Design board</i>	36
Gambar 2.32 <i>Image making</i>	37
Gambar 2.33 <i>Compositing</i>	38
Gambar 2.34 <i>Storyboarding</i>	39
Gambar 2.35 <i>The rule of proximity</i>	41
Gambar 2.36 <i>The rule of similarity</i>	42
Gambar 2.37 <i>The rule of closure</i>	42
Gambar 2.38 <i>The rule of symmetry</i>	43

Gambar 2.39 <i>The rule of continuity</i>	44
Gambar 2.40 <i>The common fate rule</i>	44
Gambar 2.41 Hick's law and Miller's law	45
Gambar 2.42 <i>Figure and background</i>	46
Gambar 2.43 <i>The aesthetic usability effect</i>	47
Gambar 2.44 Von Restroff's <i>Isolation effect</i>	47
Gambar 2.45 <i>Icon</i>	48
Gambar 2.46 <i>Button</i>	49
Gambar 2.47 <i>Cards</i>	50
Gambar 2.48 <i>Tabel and graphs</i>	51
Gambar 2.49 <i>Form</i>	52
Gambar 2.50 <i>Modals and popups</i>	53
Gambar 2.51 <i>Navigation</i>	54
Gambar 2.52 <i>Animation</i>	55
Gambar 2.53 <i>Design system</i>	55
Gambar 2.54 <i>Wireframe</i>	58
Gambar 2.55 <i>Information Architecture</i>	59
Gambar 2.56 <i>Persona</i>	61
Gambar 2.57 Galeri Nasional Indonesia	67
Gambar 3.1 Wawancara dengan bapak Andang	69
Gambar 3.2 <i>Roadmap</i> Galeri Nasional Indonesia	71
Gambar 3.3 Percakapan dengan bapak Rezeki	74
Gambar 3.4 Wawancara dengan pengelola Galeri Nasional Indonesia	75
Gambar 3.5 Tampilan halaman utama pada situs GNI	79
Gambar 3.6 Arsitektur informasi untuk GNI	80
Gambar 3.7 Tatak letak pada halaman utama	82
Gambar 3.8 Kode warna untuk bagian berita	83
Gambar 3.9 Uji coba pada tahapan <i>peers observing peers</i>	86
Gambar 3.10 Matriks <i>Usability test</i>	88
Gambar 3.11 Halaman utama pada situs Museum MACAN	91
Gambar 3.12 Halaman utama pada situs Selasar Sunaryo	93
Gambar 3.13 Halaman utama pada situs <i>Magische Spiegelungen</i>	96
Gambar 3.14 Halaman utama pada situs The Shift	97
Gambar 3.15 Halaman portofolio pada situs Monopo Saigon	98
Gambar 3.16 Arti dan makna dari logo GNI	99
Gambar 3.17 Penggunaan WCAG berupa alat pada situ <i>Pull n Bear</i>	100
Gambar 3.18 Rumus Slovin	103
Gambar 3.19 Hasil kuesioner bagian satu	104
Gambar 3.20 Hasil kuesioner bagian dua	104
Gambar 3.21 Hasil kuesioner bagian tiga	105

Gambar 3.22 Hasil kuesioner bagian empat	105
Gambar 4.1 <i>Persona</i> Rudy & Vanessa	109
Gambar 4.2 <i>Mind map</i> situs GNI	110
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> untuk GNI.....	111
Gambar 4.4 <i>Color palette</i> untuk GNI	113
Gambar 4.5 <i>Color contrast checker</i>	114
Gambar 4.6 Lato & ITC Benguiat Std	115
Gambar 4.7 Open Dyslexic 3	115
Gambar 4.8 Stilase ikon	116
Gambar 4.9 Aset visual berupa logo	117
Gambar 4.10 Foto untuk menunjukan orang.....	118
Gambar 4.11 Raden Saleh.....	119
Gambar 4.12 Gambar lukisan pertama.....	119
Gambar 4.13 Gambar lukisan kedua.....	120
Gambar 4.14 Gambar-gambar yang berasal dari situs GNI.....	121
Gambar 4.15 Foto-foto yang diberikan secara pribadi.....	121
Gambar 4.16 Gambar untuk bagian sejarah	122
Gambar 4.17 Komponen-komponen UI.....	123
Gambar 4.18 Stilase motif.....	125
Gambar 4.19 <i>Site map</i> GNI.....	126
Gambar 4.20 <i>Information architecture</i> GNI	127
Gambar 4.21 Sketsa desain	128
Gambar 4.22 <i>Grid</i> untuk GNI	129
Gambar 4.23 <i>Low fidelity</i> GNI.....	130
Gambar 4.24 <i>High fidelity</i> GNI.....	131
Gambar 4.25 Elemen visual yang digerakan dengan <i>smart animate</i>	132
Gambar 4.26 Alur purwarupa	134
Gambar 4.27 Hasil Kuesioner.....	136
Gambar 4.28 Kritik & saran.....	137
Gambar 4.29 <i>Header</i> poin satu: (atas) desain lama, (bawah) perbaikan	139
Gambar 4.30 Desain <i>onboarding</i>	140
Gambar 4.31 Tiket poin satu: (kiri) desain lama, (kanan) perbaikan.....	141
Gambar 4.32 Tiket poin dua: (kiri) desain lama, (kanan) perbaikan	141
Gambar 4.33 Halaman utama pada GNI.....	143
Gambar 4.34 Halaman koleksi GNI.....	144
Gambar 4.35 Halaman isi koleksi GNI.....	145
Gambar 4.36 Tampilan versi <i>mobile</i>	146
Gambar 4.37 Halaman seniman	149
Gambar 4.38 Tampilan versi <i>mobile</i>	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Form</i> Bimbingan.....	xviii
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xix
Lampiran C Sumber gambar	lxiii
Lampiran D Pengecekan <i>Turn It In</i>	lxvii
Lampiran E Transkrip Wawancara	lxxii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA