

**PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PEMAKAIAN  
ULANG TAS BELANJA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Andre Prima Nugraha**

**0000036646**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

# **PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PEMAKAIAN ULANG TAS BELANJA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Andre Prima Nugraha**

**00000036646**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andre Prima Nugraha  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000036646  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PEMAKAIAN ULANG TAS BELANJA

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, 19 Desember 2023



Andre Prima Nugraha

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PEMAKAIAAN ULANG TAS BELANJA

Oleh

Nama : Andre Prima Nugraha  
NIM : 00000036646  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 08 Januari 2024

Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji


  
Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.  
0309089201/L00691

  
M. Ady Nugraha, M.Sn.  
0313039003/E083672

Pembimbing

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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yollando, 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 : .Andre Prima Nugraha  
NIM : 00000036646  
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 WEBSITE TENTANG PEMAKAIAN ULANG TAS BELANJA

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, 02 Oktober 2023

Yang menyatakan,



Andre Prima Nugraha

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya penulis bisa mengerjakan laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan Website Tentang Pemakaian Ulang Tas Belanja secara tepat waktu. Penulis mengerjakan proposal tugas akhir ini dalam rangka memenuhi syarat pengajuan tugas akhir program studi Desain Komunikasi Visual. Alasan penulis tertarik serta mengangkat topik ini kedalam tugas akhir adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pemakaian ulang tas belanja agar tidak menambah limbah tas belanja di Indonesia. Harapan penulis dengan proposal tugas akhir ini para pembaca dapat mengetahui dan mengerti tentang pentingnya menggunakan kembali tas belanja.

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 Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Tolentino, S.Ds., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Novia Ariffin sebagai narasumber yang telah bersedia untuk diwawancarai mengenai pemakaian ulang tas belanja.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Ferren Gomes yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi yang sangat baik, selalu bersedia mendampingi dalam setiap proses serta menjadi motivasi utama dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini. Harapan penulis dengan laporan tugas akhir ini adalah para pembaca dapat mengetahui dan mengerti tentang pentingnya menggunakan kembali tas belanja, sehingga tidak menjadi masalah penumpukan limbah yang baru.

Tangerang, 02 Oktober 2023



Andre Prima Nugraha

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PEMAKAIAN ULANG

## TAS BELANJA

Andre Prima Nugraha

### ABSTRAK

Tas belanja awalnya berfungsi untuk menggantikan pemakaian tas plastik dalam upaya mengurangi penumpukan sampah plastik. Namun penggunaan tas belanja justru menjadi permasalahan yang baru dan tidak sesuai dengan tujuan awalnya, dikarenakan masih banyak masyarakat yang menggunakan tas belanja untuk keperluan sekali pakai. Menurut Kementerian Lingkungan Hidup dan Pangan Denmark, dibutuhkan sekitar 20 ribu kali penggunaan tas yang terbuat dari katun organik agar sebanding dengan banyaknya energi yang dikeluarkan dalam proses pembuatannya. Oleh karena itu, tas belanja serta pemakaiannya harus lebih diperhatikan. Hal ini bertujuan agar penumpukan tas belanja tidak menjadi masalah yang baru. Dari permasalahan tersebut, penulis bermaksud untuk merancang sebuah media informasi untuk mengajak masyarakat bijak dalam menggunakan tas belanja. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode campuran (*hybrid*), yaitu studi referensi, studi eksisting, wawancara serta kuesioner yang dibagikan secara *online*. Penulis menggunakan metode *Human Centered Design* sebagai metode yang berfokus pada permasalahan dan kebutuhan para target audiens.

**Kata kunci:** *Media informasi, Limbah tekstil, Tas belanja.*





## WEBSITE DESIGN ABOUT

### REUSING SHOPPING BAGS

Andre Prima Nugraha

#### ***ABSTRACT (English)***

*Shopping bags originally served to replace the use of plastic bags in an effort to reduce the accumulation of plastic waste. However, the use of shopping bags has actually become a new problem and is not in accordance with its original purpose, because there are still many people who use shopping bags for disposable purposes. According to the Danish Ministry of Environment and Food, a bag made of organic cotton needs about 20,000 uses to be worth the amount of energy expended in the manufacturing process. Therefore, shopping bags and their usage should be given more attention. This is so that the accumulation of shopping bags does not become a new problem. From these problems, the author intends to design an information media to invite people to be wise in using shopping bags. The research method used by the author is a mixed method (hybrid), consisting of interviews, existing studies, reference studies and questionnaires distributed online. The author uses the Human Centered Design method as a method that focuses on the problems and needs of the target audience.*

***Keywords:*** Information media, Shopping bag, Textile waste



## 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 .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	2
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	3
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	4
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual</b> .....	4
<b>2.1.1 Gambar</b> .....	5
<b>2.1.2 Warna</b> .....	5
<b>2.1.3 Garis</b> .....	7
<b>2.1.4 Bentuk</b> .....	8
<b>2.1.5 Tipografi</b> .....	8
<b>2.2 Human Centered Design</b> .....	9
<b>2.3 Information Design</b> .....	11
<b>2.4 Interaction Design</b> .....	11
<b>2.5 Teori UI UX</b> .....	13
<b>2.5.1 User Experiences Design Principles (UX)</b> .....	14
<b>2.5.2 User Interface (UI) Design</b> .....	14
<b>2.5.3 Layout (Tata Letak)</b> .....	16

2.3	Limbah Tekstil.....	19
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>13</b>
3.1	Metodologi Penelitian .....	
3.1.1	Metode Kualitatif.....	21
3.1.1.1	Interview .....	21
3.1.1.2	Studi Eksisting .....	23
3.1.1.3.1	Bilik Bijak.....	24
3.1.1.3.2	Kampanye Guna Ulang Aja (GUA).....	25
3.1.1.4	Studi Referensi .....	27
3.1.1.4.1	Lyfewithless.....	27
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	27
3.1.2.1	Kuesioner.....	28
3.2	Metodologi Perancangan.....	32
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>		<b>25</b>
4.1	Strategi Perancangan.....	25
4.1.1	Inspiration .....	25
4.1.1.1	Secondary Research .....	25
4.1.1.2	Frame your Design Challenge .....	26
4.1.1.3	Define Your Audience .....	27
4.1.2	Ideation.....	30
4.1.2.1	Brainstorming.....	30
4.1.2.2	Get Visual .....	33
4.1.2.3	Build & Run Prototypes.....	39
4.1.2.4	Get Feedback .....	46
4.1.2.5	Integrate Feedback and Iterate.....	47
4.1.3	Implementation.....	47
4.1.3.1	Live Prototyping .....	47
4.1.3.2	Keep Getting Feedback .....	47
4.2	Analisis Alpha.....	52
4.2.1	Analisis Visual.....	52
4.2.2	Analisis Konten.....	53
4.2.3	Analisis Interaktivitas .....	54

4.2.4 Hasil Perbaikan .....	55
4.3 Analisis Beta .....	56
4.3.1 Analisis Desain .....	56
4.3.2 Analisis Beta Test .....	59
4.4 Budgetting.....	62
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	65
5.1 Simpulan .....	65
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	68
<b>LAMPIRAN</b> .....	70



## DAFTAR TABEL

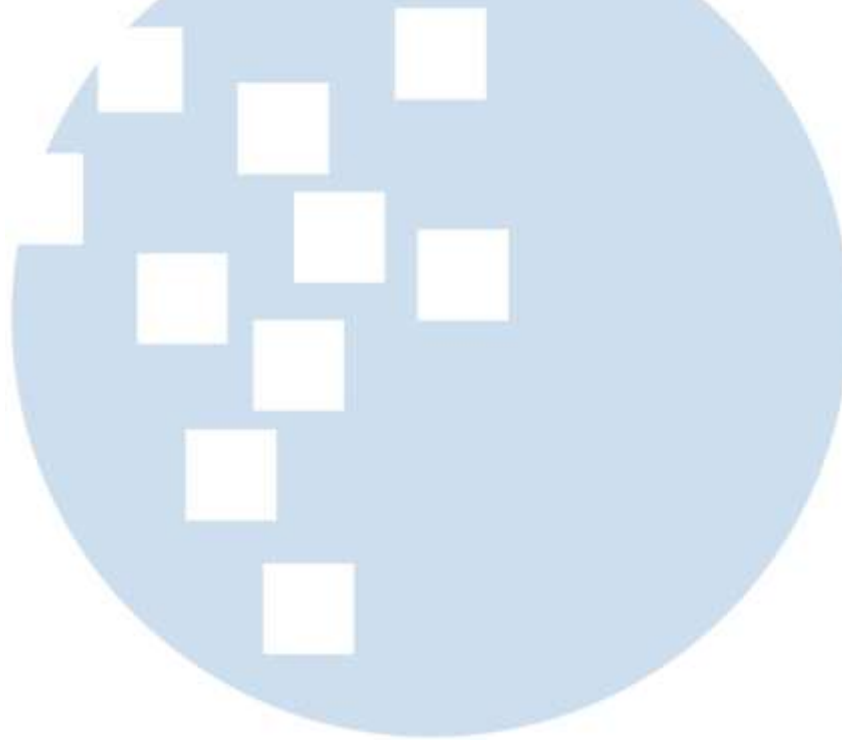
Tabel 3 1 Analisis SWOT Bilik Bijak .....	24
Tabel 3 2 Analisis SWOT Guna Ulang Aja .....	26
Tabel 4 1 <i>Frame Your Design Challenge</i> .....	31
Tabel 4 2 Proses Pembuatan Ilustrasi.....	40
Tabel 4 3 <i>Button</i> .....	42
Tabel 4 4 Hasil Kuesioner Analisis Visual .....	52
Tabel 4 5 Hasil Kuesioner Analisis Konten.....	53
Tabel 4 6 Hasil Kuesioner Analisis Interaktivitas.....	54
Tabel 4 7 Hasil Kuesioner Analisis Visual <i>Beta Test</i> .....	59
Tabel 4 8 Hasil Kuesioner Analisis Konten <i>Beta Test</i> .....	61
Tabel 4 9 Hasil Kuesioner Analisis Interaktivitas <i>Beta Test</i> .....	61
Tabel 4 10 <i>Budgetting</i> .....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Warna pigmen ( <i>subtractive</i> ) dan warna cahaya ( <i>additive</i> ).....	5
Gambar 2. 2 Skema <i>monochromatic color</i> .....	6
Gambar 2. 3 Skema <i>Triadic Color</i> .....	7
Gambar 2. 4 Garis yang dibuat dengan berbagai media dan alat.....	7
Gambar 2. 5 Bentuk dan wujud dasar .....	8
Gambar 2. 6 Klasifikasi <i>Typeface</i> .....	9
Gambar 2. 7 Tahap <i>Inspiration</i> .....	9
Gambar 2. 8 Tahap <i>Ideation</i> .....	10
Gambar 2. 9 Tahap <i>Implementation</i> .....	11
Gambar 2. 10 Contoh <i>Header</i> .....	17
Gambar 2. 11 Contoh <i>Content Area</i> .....	18
Gambar 2. 12 Contoh <i>Footer</i> .....	19
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Novia Ariffin.....	23
Gambar 3. 2 Visualisasi Bilik Bijak.....	24
Gambar 3. 3 <i>Website Lyfe with Less</i> .....	27
Gambar 3. 4 Rumus Slovin .....	28
Gambar 3. 5 Data usia responden .....	29
Gambar 3. 6 Data kebiasaan responden dalam berbelanja.....	29
Gambar 3. 7 Pendapat responden.....	30
Gambar 3. 8 Pilihan Responden.....	31
Gambar 3. 9 Jumlah Tas Belanja yang Dimiliki Responden .....	31
Gambar 3. 10 Sumber Tas Belanja Responden Dapatkan .....	32
Gambar 3. 11 Cara Responden Memanfaatkan Tas Belanja yang Menumpuk ....	32
Gambar 4. 1 <i>User Persona Marlina</i> .....	33
Gambar 4. 2 <i>User Journey Marlina</i> .....	34
Gambar 4. 3 <i>Mindmap</i> .....	35
Gambar 4. 4 <i>Color Palette</i> .....	38
Gambar 4. 5 <i>Color Hex Code</i> .....	38
Gambar 4. 6 Referensi Visual Ilustrasi .....	39
Gambar 4. 7 <i>Moodboard User Interface</i> .....	43
Gambar 4. 8 <i>Typeface Montserrat</i> .....	44
Gambar 4. 9 <i>Sitemap</i> .....	44
Gambar 4. 10 <i>Flowchart Website</i> .....	45
Gambar 4. 11 <i>Low Fidelity</i> .....	46
Gambar 4. 12 <i>High Fidelity</i> .....	46
Gambar 4. 13 <i>Collumn Grid</i> .....	47
Gambar 4. 14 <i>Prototyping</i> .....	48
Gambar 4. 15 <i>Instagram Story</i> .....	49
Gambar 4. 16 <i>Instagram Feeds</i> .....	49
Gambar 4. 17 <i>Button Pin</i> .....	50
Gambar 4. 18 <i>Banner</i> .....	50
Gambar 4. 19 Perbaikan <i>Homepage</i> .....	55

Gambar 4. 20 <i>Page About</i> .....	56
Gambar 4. 21 <i>Homepage Website Bag N' Repeat</i> .....	57
Gambar 4. 22 <i>Page About Bag N' Repeat</i> .....	58
Gambar 4. 23 <i>Page Article Bag N' Repeat</i> .....	59



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xvii
Lampiran C Hasil Turnitin.....	xxi
Lampiran D Transkrip Wawancara.....	xxii



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA