



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN VISUAL WEBSITE PORTAL INFORMASI BEASISWA**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Daniz Puspita  
NIM : 12120210208  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2016**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniz Puspita  
NIM : 12120210208  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN VISUAL WEBSITE PORTAL INFORMASI BEASISWA**

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tugas akhir ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian Surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Juni 2016

Daniz Puspita

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN VISUAL WEBSITE PORTAL**  
**INFORMASI BEASISWA**

Oleh

Nama : Daniz Puspita  
NIM : 12120210208  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Juni 2016

Pembimbing

  
Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Penguji

  
Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Ketua Sidang

  
Leonardo A. Widya., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

  
Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas kesempatan yang diberikan oleh-Nya, penulis dapat merancang Tugas Akhir dengan optimal dan tepat waktu. Laporan yang berjudul PERANCANGAN VISUAL WEBSITE PORTAL INFORMASI BEASISWA ini merupakan laporan mengenai proses selama penulis merancang Tugas Akhir di semester delapan.

Kelancaran dan kesuksesan perancangan Tugas Akhir ini tidak dapat direalisasikan tanpa dukungan dan bantuan dari orang-orang sekitar penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Bapak Yusup Sigit Martyastadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Fakultas Seni dan Desain.
2. Bapak Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing penulis yang dengan sabar mendengarkan, mengarahkan, dan membimbing penulis selama perancangan Tugas Akhir hingga selesai.
3. Bapak Gideon K. F., S.T., M.Ds., selaku koordinator TA yang melancarkan proses Tugas Akhir penulis. Bapak Moh. Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku dosen mata kuliah seminar yang memberikan arahan mengenai proses Tugas Akhir dan Ibu Desy Sandrayani H., S.Sn., selaku dosen spesialis yang memberikan arahan mengenai website, serta dosen-dosen lain yang terlibat dalam proses Tugas Akhir ini.
4. Ayah dan Ibu penulis yang setia memberikan doa dan dukungan kepada penulis.

5. Dimaz Prasetya, selaku pihak *developer* yang telah membuat *coding* untuk website ini.
6. Nicholaus A. P., selaku pihak *developer* kedua sekaligus pemberi dukungan, lelucon, dan semangat selama proses perancangan Tugas Akhir.
7. Fifiyani Lugito, Ignatius W. Ryandika, Christina Abigail, Ritter W. Putra, yang merupakan teman dekat dan seperjuangan penulis sejak awal semester hingga Tugas Akhir, yang selalu saling mendukung satu sama lain dan sesekali memiliki obrolan berkualitas bersama.
8. Shannen, Ayu, Venza, Jebo, Anes, teman seperbimbingan yang sering duduk bersama di SL belakang selama bimbingan.
9. CNZ, selaku teman-teman dekat penulis yang setia memberikan doa dan mendukung penulis dari tempat mereka masing-masing.
10. Ladybird Preschool Gading Serpong beserta murid-murid kecil, yang merupakan salah satu pengisi hari-hari penulis di tengah proses Tugas Akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, kritik dan saran penulis terima sebagai proses pembelajaran. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi referensi bagi peserta selanjutnya.

Tangerang, 15 Juni 2016

Daniz Puspita

## ABSTRAKSI

Penelitian yang menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif ini berkaitan dengan salah satu aspek penting dalam kehidupan, yaitu pendidikan. Jika dilihat dari segi ekonomi, terdapat program pendidikan yang disebut beasiswa. Banyak pelajar atau mahasiswa yang berusaha mencari informasi agar bisa mendapatkan beasiswa. Selain karena dapat meringankan biaya, beasiswa juga bisa memberikan keuntungan lainnya. Berbagai media informasi digunakan dalam mencari beasiswa. Salah satu yang paling banyak digunakan adalah website. Pada era digital ini, website merupakan salah satu media yang mudah diakses oleh banyak orang. Namun, dalam kasus ini, kemudahan tersebut tidak dibarengi dengan kelengkapan dan keakuratan informasi yang terdapat pada website beasiswa tersebut. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk merancang sebuah website portal yang berisikan informasi mengenai beasiswa. Penelitian ini difokuskan kepada perancangan visualnya saja. Konsep visual ini dipengaruhi oleh *user interface* dan *user experience* dalam penyusunan *layout*-nya.

Kata kunci: Beasiswa, Website Portal, UI/IX, Navigasi, Informasi.

UMMN

## **ABSTRACT**

*This research (with qualitative and quantitative methods) relates to one of the important aspect in life, it's about education. Economically, there's an education program named scholarship. There are many students who are looking for information to get the scholarship. It's not only they can get a cheaper cost, but scholarship can give another benefits as well. There are so many information media which is used for access the scholarship information. The most usable media is website. In this digital era, website is one of the easiest media whom many people can access. Otherwise, in this case, the completeness and accuracy of the information is not as easy as the accessibility. Therefore, author tends to design a portal website which contains the information about scholarship. This research will be focused on designing the visual of the website. This visual concept also focused on the user interface and user experience for the layout.*

*Keywords: Scholarship, Portal Website, UI/IX, Navigation, Information.*

U M N

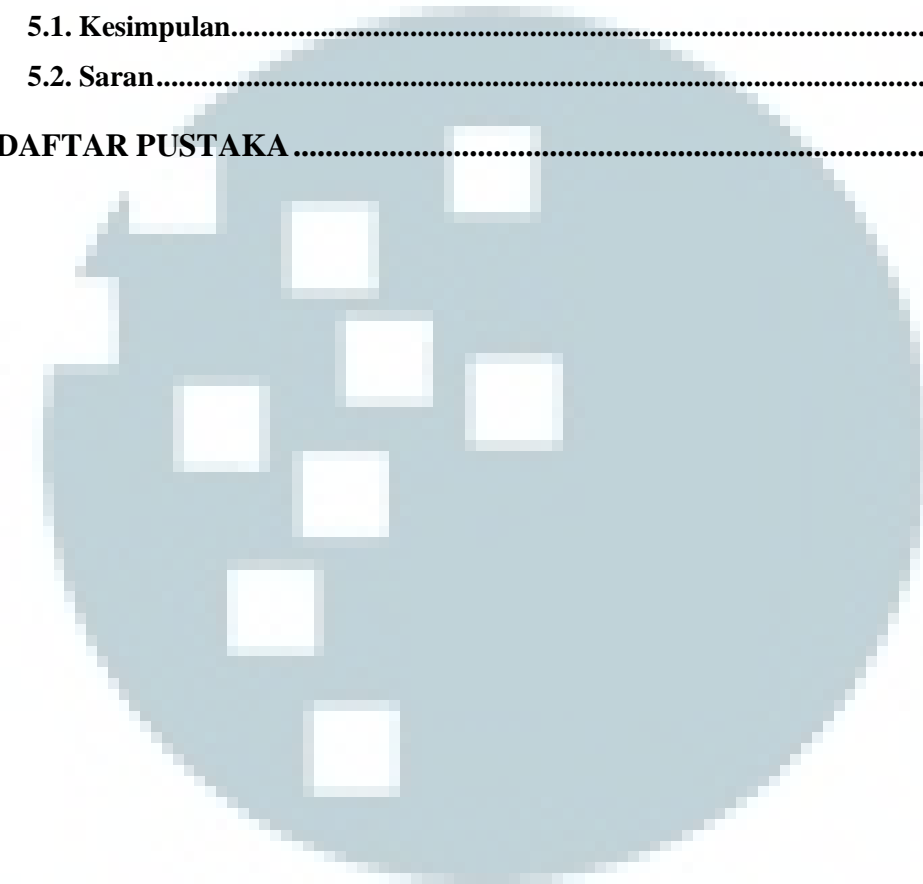


## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>i</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3. Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4. Tujuan Tugas Akhir .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5. Metodologi Pengumpulan Data.....</b>	<b>3</b>
<b>1.6. Metodologi Perancangan .....</b>	<b>4</b>
<b>1.7. Skematika Perancangan .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1. Beasiswa.....</b>	<b>7</b>
2.1.1. <i>Full Scholarship</i> .....	7
2.1.2. <i>Partial Scholarship</i> .....	7
2.1.3. <i>Public or Government Scholarship</i> .....	8
2.1.4. <i>Private Scholarship</i> .....	8
2.1.5. Negara Maju dan Donor Internasional.....	8
2.1.6. <i>Community Organization</i> atau Yayasan .....	9
2.1.7. <i>University Scholarship</i> .....	9
2.1.8. <i>Athletic Scholarship</i> .....	9
<b>2.2. Website .....</b>	<b>10</b>

2.2.1.	Tipografi .....	10
2.2.2.	Warna.....	11
2.2.3.	Layout .....	13
<b>2.3.</b>	<b>UI/UX.....</b>	<b>14</b>
2.3.1.	Navigasi .....	15
2.3.2.	Hierarki .....	15
2.3.3.	Desain Minimalis .....	16
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI .....</b>	<b>17</b>
<b>3.1.</b>	<b>Data Penelitian .....</b>	<b>17</b>
<b>3.2.</b>	<b>Gambaran Umum Perusahaan .....</b>	<b>17</b>
<b>3.3.</b>	<b>Kuesioner.....</b>	<b>17</b>
3.2.1.	Kuesioner I.....	18
3.2.2.	Kuesioner II.....	18
<b>3.4.</b>	<b>Wawancara.....</b>	<b>19</b>
<b>3.5.</b>	<b><i>Focus Group Discussion</i>.....</b>	<b>21</b>
3.5.1.	Analisis Hasil <i>Focus Group Discussion</i> .....	24
<b>3.6.</b>	<b><i>Study Existing</i> .....</b>	<b>25</b>
3.6.1.	Jobstreet Indonesia .....	25
3.6.2.	JobsDB Indonesia.....	27
3.6.3.	LPDP.....	28
<b>BAB IV</b>	<b>KONSEP DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>30</b>
<b>4.1.</b>	<b><i>Mindmapping Perancangan</i> .....</b>	<b>30</b>
<b>4.2.</b>	<b><i>Brainstorming Perancangan</i> .....</b>	<b>31</b>
<b>4.3.</b>	<b>Konsep Visual Website .....</b>	<b>31</b>
4.3.1.	Sketsa Perancangan .....	32
4.3.2.	Warna.....	36
4.3.3.	Tipografi .....	37
4.3.4.	Layout .....	37
<b>4.4.</b>	<b>Aplikasi Media Sekunder .....</b>	<b>46</b>
4.4.1.	Iklan Online.....	47
4.4.2.	Poster .....	48
4.4.3.	Brosur.....	49
4.4.4.	Merchandise .....	49

4.5. Timeline Promosi Website.....	51
4.6. Budgeting.....	51
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>51</b>
5.1. Kesimpulan.....	51
5.2. Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xv</b>



UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Color Wheel</i> yang Menunjukkan Warna Primer, Sekunder, dan Tersier. ....	12
Gambar 3.1. ki-ka: Sintayu, Indrianita, Laksmi, Penulis, dan Freiza. ....	24
Gambar 3.3. Tampilan Awal Jobstreet Indonesia. ....	25
Gambar 3.4. Tampilan List Lowongan Pekerjaan Jobstreet Indonesia. ....	26
Gambar 3.5. Tampilan <i>Preview</i> untuk Lowongan Kerja Jobstreet. ....	26
Gambar 3.6. Tampilan Form Pendaftaran pada Jobstreet Indonesia. ....	27
Gambar 3.7. Halaman Awal pada JobsDB Indonesia. ....	28
Gambar 3.8. Fitur List Informasi Lowongan Kerja pada JobsDB Indonesia. ....	28
Gambar 3.9. Halaman Utama pada Website LPDP. ....	29
Gambar 3.10. Halaman Penjelasan Jenis Beasiswa pada Website LPDP. ....	29
Gambar 4.1. Mindmap Perancangan Beasiswa. ....	30
Gambar 4.2. Brainstorm Perancangan Beasiswa. ....	31
Gambar 4.3. <i>Website Architecture</i> . ....	32
Gambar 4.4. Sketsa Kerangka Kerja Alur Pencari Beasiswa. ....	33
Gambar 4.5. Sketsa Kerangka Kerja Alur Penyedia Beasiswa. ....	33
Gambar 4.6. Sketsa Kerangka Kerja Artikel Beasiswa. ....	34
Gambar 4.7. <i>Wireframe</i> untuk Halaman Awal dan List Beasiswa. ....	34
Gambar 4.8. <i>Wireframe</i> untuk Alur Pencari Beasiswa. ....	35
Gambar 4.9. <i>Wireframe</i> untuk Alur Penyedia Beasiswa. ....	35
Gambar 4.10. <i>Wireframe</i> untuk Halaman Artikel Beasiswa. ....	36
Gambar 4.11. <i>Color Palette</i> untuk Desain pada Website. ....	36
Gambar 4.12. Rincian Tipografi Verdana. ....	37
Gambar 4.13. Contoh Penerapan <i>Grid System</i> pada Halaman Awal Website. ....	39
Gambar 4.14. Penerapan <i>Grid System</i> pada Semua Halaman Website. ....	39
Gambar 4.15. Penerapan <i>Immediate Immersion</i> pada Website. ....	40
Gambar 4.16. Penerapan <i>Social Login</i> pada Website. ....	41
Gambar 4.17. Penerapan <i>Stepped Form</i> (1). ....	42
Gambar 4.18. Penerapan <i>Stepped Form</i> (2). ....	42

Gambar 4.19. Penerapan <i>Stepped Form</i> (3).....	42
Gambar 4.20. Penerapan <i>Completeness Metetr</i> s.....	43
Gambar 4.21. Penerapan Kolom Pencarian. ....	44
Gambar 4.22. Penerapan <i>Fixed Navigation</i> . ....	44
Gambar 4.23. Penerapan Fitur <i>Modals</i> . ....	45
Gambar 4.24. Salah Satu Contoh Penerapan <i>Calls-to-Action</i> .....	45
Gambar 4.25. Penerapan <i>Featured Content</i> . ....	46
Gambar 4.26. Desain untuk Media Iklan Online. ....	47
Gambar 4.27. Contoh Penerapan Iklan Online pada Website hipwee.com. ....	47
Gambar 4.28. Perancangan Poster Scholarpie. ....	48
Gambar 4.29. Desain Brosur Scholarpie.....	49
Gambar 4.30. <i>Tote Bag</i> Scholarpie. ....	50
Gambar 4.31. Pulpen Scholarpie.....	50
Gambar 4.32. Mug Scholarpie. ....	51

UMMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis Hasil Kuesioner II.....	19
Tabel 4.1. Rincian Ukuran Pembagian 15 kolom.....	38
Tabel 4.2. Rencana Strategi Promosi Website.....	51
Tabel 4.3. Rencana Anggaran untuk Produksi Website.....	52



UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Lembar Bimbingan I .....	xvi
LAMPIRAN B: Lembar Bimbingan II .....	xvii
LAMPIRAN C: Lembar Bimbingan III .....	xviii
LAMPIRAN D: Hasil Kuesioner I .....	xix
LAMPIRAN E: Hasil Kuesioner II .....	xxii
LAMPIRAN F: Foto <i>Display</i> Sidang Akhir .....	xv



UMN