

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI DAN KOMPONEN
KOMPUTER UNTUK USIA 19-23 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nathaniel Erasmus

00000042592

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI DAN KOMPONEN

KOMPUTER UNTUK USIA 19-23 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nathaniel Erasmus

00000042592

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nathaniel Erasmus
NIM : 00000042592
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI DAN KOMPONEN KOMPUTER UNTUK USIA 19-23 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Nathaniel Erasmus)

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI DAN KOMPONEN

KOMPUTER UNTUK USIA 19-23 TAHUN

Oleh

Nama : Nathaniel Erasmus
NIM : 00000042592
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing

Hadi Purnama, S.Ds., M.M.

0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI DAN KOMPONEN

KOMPUTER UNTUK USIA 19-23 TAHUN

Oleh

Nama : Nathaniel Erasmus
NIM : 00000042592
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

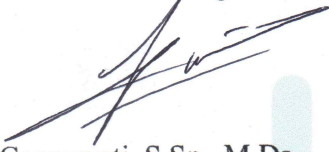
Telah diujikan pada hari jumat, 31 Mei 2024

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

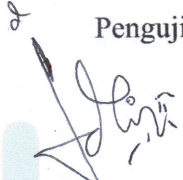
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

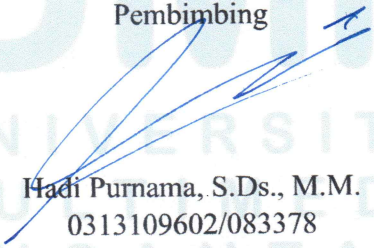
Ketua Sidang


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

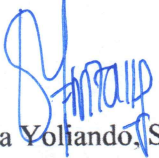
Penguji


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yollando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nathaniel Erasmus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042592
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S2 / S1 / D3
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI DAN KOMPONEN KOMPUTER UNTUK USIA 19-23 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 31 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Nathaniel Erasmus)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang maha esa yang telah memberikan jalan sehingga perancangan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan *Website* Informasi dan Komponen Komputer untuk Usia 19-23 Tahun” dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan dorongan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

Perancangan ini bertujuan untuk memudahkan para pemula yang ingin merakit komputer pertamanya mereka untuk menemukan instruksi dalam merakit komputer dengan mudah. Harapan pada hasil tugas akhir ini semoga perancangan ini dapat membantu masyarakat yang kesulitan dalam merakit komputer.

Dalam perancangan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan.

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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Nurfah Rizky dari Expert Computer, Abdul dari Elite Computer, Tony dari Abbasy Computer, Daniel Kurniawan, dan Hulio Jonathan sebagai narasumber yang telah bersedia untuk di wawancara.

6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, semoga perancangan ini dapat memberika manfaat nyata dan menjadi pelajaran yang berarti untuk kita semua, terimakasih.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Nathaniel Erasmus)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI DAN KOMPONEN

KOMPUTER UNTUK USIA 19-23 TAHUN

(Nathaniel Erasmus)

ABSTRAK

Dalam era saat ini di mana komponen komputer tersedia secara terpisah dan dapat dirakit sendiri. pengetahuan masyarakat Indonesia terhadap komputer masih tergolong rendah yang mengakibatkan masyarakat Indonesia kesulitan menghadapi industri saat ini. Namun, banyak pemula yang mungkin merasa kurang percaya diri karena kurangnya pengetahuan tentang komponen dan juga proses merakit komputer. Meskipun ada layanan jasa merakit komputer, namun seringkali biaya yang dikenakan cukup tinggi sehingga membuat opsi merakit sendiri menjadi lebih menguntungkan secara finansial. Dengan mencari komponen satu per satu dan memanfaatkan diskon, biaya merakit sendiri dapat diminimalkan. Namun, kekurangan pengetahuan tentang komponen komputer itu sendiri masih menjadi kendala bagi pemula. Hal ini terjadi karena adanya dampak dari kurikulum pelajaran komputer yang telah dihapus. Dalam membuat perancangan *website* informasi ini tahap yang dilakukan menggunakan metode dari Hasso Plattner. Oleh karena itu, perancangan *website* informasi dan komponen komputer untuk usia 18-30 tahun bertujuan untuk memberikan panduan yang jelas dan mudah dipahami bagi mereka yang ingin menambah wawasan komputer mereka.

Kata kunci: Komputer, Situs, Informasi

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

DESIGNING AN INFORMATIONAL WEBSITE AND COMPUTER COMPONENTS FOR AGES 19-23 YEARS OLD

(Nathaniel Erasmus)

ABSTRACT (English)

In the current era where computer components are available separately and can be assembled independently, the knowledge of Indonesians about computers is still relatively low, resulting in difficulties in facing the current industry demands. However, many beginners may feel less confident due to a lack of knowledge about components and the computer assembly process. Although there are computer assembly services available, the costs are often high, making self-assembly a more financially advantageous option. By sourcing components individually and utilizing discounts, the cost of self-assembly can be minimized. However, a lack of knowledge about computer components remains a challenge for beginners. This is due to the impact of the removed computer curriculum. In creating the design of this information website, the steps are conducted using the method from Hasso Plattner. Therefore, the design of the information website on computer components for the age group of 18-30 aims to provide clear and easily understandable guidance for those who wish to enhance their computer knowledge.

Keywords: *Computers, Website, Building Computer*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
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
1.3.1 Demografis.....	2
1.3.2 Geografis.....	3
1.3.3 Psikografis	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	5
2.1.1 Elemen Desain.....	5
2.2 Prinsip Desain	12
2.2.1 Proximity	13
2.2.2 Similarity	14
2.2.3 Continuation.....	15
2.2.4 Closure	16
2.2.5 Figure/Ground	17
2.3 Grid.....	17

2.7	17
2.3.1	Komponen Grid Sistem..... 17
2.3.2	Jenis-jenis grid sistem..... 18
2.4	Ilustrasi..... 21
2.4.1	Jenis Ilustrasi 21
2.4.2	Fungsi Ilustrasi 24
2.4.3	Media Ilustrasi 25
2.5	Media informasi..... 25
2.5.1	Jenis-Jenis Dari <i>Website</i> 26
2.5.2	Komponen Dari <i>Website</i> 27
2.6	UI/UX..... 30
2.6.1	User Interface (UI)..... 30
2.6.2	User Experience (UX)..... 31
2.7	Komputer 31
2.7.1	Jenis-Jenis Komponen Komputer 31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN 35	
3.1	Metodologi Penelitian..... 35
3.1.1	Metode Kualitatif..... 35
3.1.2	Studi Existing 42
3.1.3	Studi referensi 46
3.1.4	Metode Kuantitatif 49
3.2	Metodologi Perancangan 57
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN 60	
4.1	Strategi Perancangan 60
4.1.1	Empathize..... 60
4.1.2	Define 60
4.1.3	Ideate..... 63
4.1.4	Prototype 74
4.1.5	Test..... 76
4.1.6	Analisis Alpha Test..... 76
4.1.7	Analisis Visual..... 77
4.1.8	Analisis Konten 78

4.1.9 Hasil perbaikan.....	78
4.2 Analisis <i>Beta Test</i>	83
4.2.1 Analisis Visual.....	83
4.2.2 Analisis User Experience.....	85
4.2.3 Analisis Desain	86
4.3 Budgeting.....	90
BAB V PENUTUP	91
5.1 Simpulan.....	91
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Analisis SWOT EnterKomputer	44
Tabel 3.3 Analisis SWOT Pc Building Simulator	45
Tabel 3.4 Analisis SWOT PCPartPicker.com.....	48
Tabel 4.1 Analisis Visual	83
Tabel 4.2 Analisis <i>User Experience</i>	85
Tabel 4.3 Tabel <i>Budgeting</i>	90

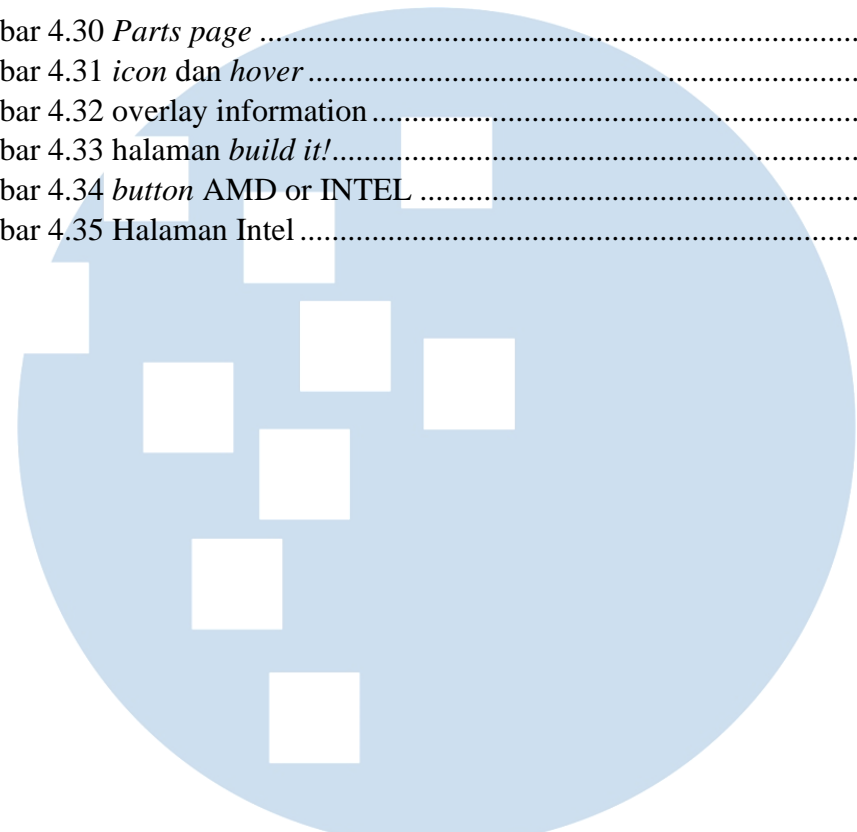


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Warna hangat dan dingin.....	6
Gambar 2.2 <i>Additive Color System</i>	7
Gambar 2.3 Warna monokromatik.....	8
Gambar 2.4 Warna analog.....	9
Gambar 2.5 Warna <i>complementary</i>	9
Gambar 2.6 Warna <i>Split-complementary</i>	10
Gambar 2.7 Warna <i>Triadic</i>	10
Gambar 2.8 Warna <i>Tetradic</i>	11
Gambar 2.9 Warna <i>Square</i>	11
Gambar 2.10 Proximity	13
Gambar 2.11 Proximity UI Layout	14
Gambar 2.12 Similarity	14
Gambar 2.13 Similarity UI Layout	15
Gambar 2.14 Continuation	15
Gambar 2.15 Continuation UI Layout	16
Gambar 2.16 Closure	16
Gambar 2.17 Closure Implementation	16
Gambar 2.18 Figure/Ground	17
Gambar 2.19 Manuscript Grid	18
Gambar 2.21 Column Grid.....	19
Gambar 2.23 Baseline Grid.....	20
Gambar 2.25 Karikatur.....	22
Gambar 2.26 Ilustrasi buku anak	22
Gambar 2.27 Ilustrasi Iklan.....	23
Gambar 2.28 Ilustrasi Editorial	23
Gambar 3.1 Wawancara Bersama Nurfah Rizky	36
Gambar 3.2 Wawancara Bersama Tony.....	37
Gambar 3.3 Wawancara Bersama Abdul	38
Gambar 3.4 Indept Interview bersama Daniel Kurniawan.....	39
Gambar 3.5 Indept Interview bersama Hulio Jonathan.....	40
Gambar 3.6 Situs Rakitan.com.....	42
Gambar 3.7 Situs Enterkomputer.....	44
Gambar 3. 8 Aplikasi Pc Building Simulator	45
Gambar 3.9 Situs PcPartPicker	46
Gambar 3. 10 Situs PcPartPicker bagian forum.....	47
Gambar 3. 11 Situs PcPartPicker bagian completed builds	47
Gambar 3.12 Umur Responden.....	49
Gambar 3.13 Jenis Kelamin	49
Gambar 3.14 Pekerjaan	50
Gambar 3. 15 Domisili.....	50

Gambar 3. 16 Pengeluaran Perbulan	51
Gambar 3.17 Memiliki Komputer.....	51
Gambar 3.18 Seringnya Menggunakan Komputer	52
Gambar 3.19 Kepahaman Tentang Komponen Komputer.....	52
Gambar 3.20 Cara Mendapatkan Komputer	52
Gambar 3.21 Paham Cara Merakit Komputer.....	53
Gambar 3.22 Ingin Merakit Komputer.....	53
Gambar 3.23 Menemukan Instruksi.....	54
Gambar 3.24 Kendala.....	55
Gambar 3.25 Media Informasi Yang Sering Digunakan	55
Gambar 3.26 Seringnya Menggunakan Media Tersebut.....	56
Gambar 3.27 media informasi yang sering digunakan.....	56
Gambar 3. 28 Media Interaktif.....	57
Gambar 3. 29Apakah Akan Menggunakannya	57
Gambar 4.1 User Persona Laki-laki	61
Gambar 4.2 User Persona Perempuan.....	62
Gambar 4.3 User <i>Journey Map</i>	63
Gambar 4.4 Mindmap	64
Gambar 4.5 Moodboard	66
Gambar 4.6 <i>Sitemap</i>	67
Gambar 4.7 Sketsa <i>Wireframe</i>	68
Gambar 4.8 Grid Desktop <i>Website</i>	69
Gambar 4.9 Warna utama	69
Gambar 4.10 Warna sekunder.....	70
Gambar 4.11 <i>list of typefaces</i>	71
Gambar 4.12 sketsa ilustrasi	72
Gambar 4.13 Ilustrasi icon final.....	72
Gambar 4.14 Ilustrasi motherboard.....	73
Gambar 4.15 Digital Web Banner.....	73
Gambar 4.16 Baju merch	74
Gambar 4.17 Tote Bag merch	74
Gambar 4.18 Low Fidelity Prototype	75
Gambar 4.19 High Fidelity Prototype.....	75
Gambar 4.20 Header sebelum perbaikan	79
Gambar 4.21 Header sesudah perbaikan.....	79
Gambar 4.22 tulisan learn more dan nama komponen sebelum perbaikan.....	79
Gambar 4.23 tulisan learn more setelah perbaikan	80
Gambar 4.24 nama setiap komponen setelah perbaikan	80
Gambar 4.25 back <i>button</i> sebelum perbaikan	81
Gambar 4.26 back <i>button</i> setelah perbaikan	81
Gambar 4.27 tombol hover pada motherboard sebelum perbaikan	82
Gambar 4.28 tombol hover pada motherboard sesudah perbaikan	82
Gambar 4.29 <i>landing page</i>	87

Gambar 4.30 <i>Parts page</i>	87
Gambar 4.31 <i>icon dan hover</i>	88
Gambar 4.32 <i>overlay information</i>	88
Gambar 4.33 <i>halaman build it!</i>	89
Gambar 4.34 <i>button AMD or INTEL</i>	89
Gambar 4.35 <i>Halaman Intel</i>	90



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran B Kuesioner.....	xvii
Lampiran C Transkript Wawancara.....	xxxv
Lampiran D Turnitin.....	xlviii
Lampiran E Karya.....	lv



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA