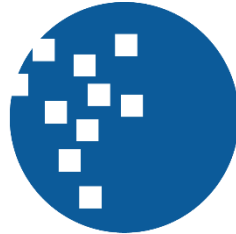


PERANCANGAN *WEBSITE* DESA CURUGLEMO



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Ferbie Viona

00000045722

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *WEBSITE* DESA CURUGLEMO



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Ferbie Viona

00000045722

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

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ferbie Viona

Nomor Induk Mahasiswa: 00000045722

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *WEBSITE* DESA CURUGLEMO

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



Ferbie Viona

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *WEBSITE* DESA CURUGLEMO

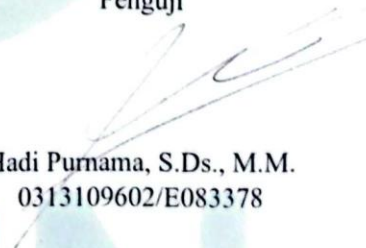
Oleh
Nama : Ferbie Viona
NIM : 00000045722
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750


Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/E083378

Pembimbing


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/E023959

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ferbie Viona
NIM : 00000045722
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 DESA CURUGLEMO

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, 19 December 2023

Yang menyatakan,



Ferbie Viona

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 Syukur kepada Tuhan Maha Esa atas berkat dan rahmatnya penulis dapat mengerjakan Laporan Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN *WEBSITE* DESA CURUGLEMO" ini dirancang sebagai sarana media promosi di Desa Curuglemo, saat ini perkembangan teknologi sudah semakin canggih dan mudah di akses termasuk media promosi di Desa Curuglemo, saat ini perkembangan sebagai sarana media promosi maupun periklanan sudah sederhana dan efektif orang tidak perlu lagi memasang *billboard* atau spanduk untuk mendapat banyak *audience* cukup memasang iklan di media sosial ataupun juga membangun *profile* desa. Desa Curuglemo memiliki banyak potensi dari wisata sampai dengan produk khasnya.

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. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn.,M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Yayan RudiYana, sebagai narasumber dan kepala desa yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi terkait Desa CurugLemo.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi Masyarakat dan menjadi inspirasi bagi orang yang ingin mengambil tugas akhir terkait kebutuhan *user*.

Tangerang, 19 December 2023



Ferbie Viona



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN WEBSITE DESA CURUGLEMO

(Ferbie Viona)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dirancang untuk mengenalkan Desa Curuglemo kepada khalayak luas dari Jabodetabek maupun daerah Pandeglang. Desa Curuglemo memiliki beragam kekayaan alam yang mayoritas petani. Kekayaan alam lainnya dari Desa Curuglemo memiliki aneka budaya dan kearifan lokal yang menjadi potensi dalam pengembangan desa wisata dan meningkatkan perekonomian. Berdasarkan observasi Desa Curuglemo masih belum memiliki media informasi yang efektif dalam memperkenalkan kekayaan alam dan ciri khasnya. Dalam proses perancangan media informasi interaktif Desa Curuglemo ini menggunakan metode *mix method* yaitu kuantitatif dan kualitatif. Metode kualitatif menggunakan beberapa pengambilan data yaitu dokumentasi, observasi, wawancara dan *Focus Group Discuss* yang bertujuan untuk tahap perancangan, keperluan *user persona*. Metode kuantitatif menggunakan kuesioner yang bertujuan untuk target *audiens* sekunder. Dalam merancang media informasi interaktif untuk memperkenalkan Desa Curuglemo dari hasil pertanian dan hasil penelitian. Dalam tahap observasi sebelumnya kegiatan sedang berjalan pada Desa Curuglemo yaitu Batik Khas Curuglemo dan makanan tradisional seperti keripik singkong kepada khalayak luas dari Jabodetabek hingga warga daerah Pandeglang. Hal tersebut membuat penelitian ingin mengembangkan desa Curuglemo ke khalayak umum. Penulis dapat menyimpulkan bahwa perlunya ada perancangan media informasi interaktif Desa Curuglemo agar bisa mempublikasikan Desa Curuglemo dari segi kekayaan budaya dan ragamnya tersebut.

Kata kunci: Desa Curuglemo, Media Informasi, Batik Motif Asli

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

CURUG LEMO VILLAGE WEBSITE DESIGN

(Ferbie Viona)

ABSTRACT (English)

The aim of this research was designed to introduce CurugLemo Village to a wide audience from Jabodetabek and the Pandeglang area. CurugLemo Village has a variety of natural resources, the majority of which are farmers. Another natural wealth of CurugLemo Village is that it has a variety of culture and local wisdom which has the potential to develop a tourist village and improve the economy. Based on observations, CurugLemo Village still does not have effective information media in introducing its natural riches and characteristics. In the process of designing interactive information media, CurugLemo Village uses a mix method, namely quantitative and qualitative. The qualitative method uses several data collections, namely documentation, observation, interviews and Focus Group Discussions which aim at the design stage, user persona needs. Quantitative methods use questionnaires aimed at secondary target audiences. In designing interactive information media to introduce CurugLemo Village from agricultural products and research results. In the previous observation phase, activities were underway in CurugLemo Village, namely CurugLemo Typical Batik and traditional food such as cassava chips to a wide audience from Jabodetabek to residents of the Pandeglang area. This makes the research want to develop CurugLemo village to the general public. The author can conclude that there is a need to design interactive information media for CurugLemo Village so that it can publicize CurugLemo Village in terms of its cultural richness and variety.

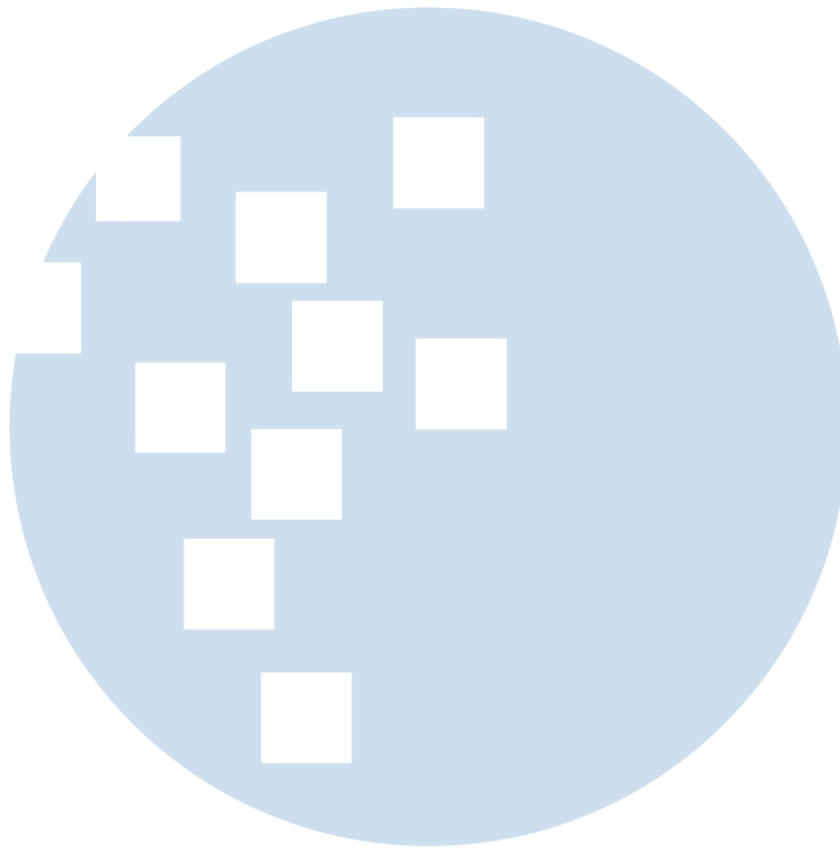
Keywords: *CurugLemo Village, Information Media, Original Motif Batik*

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 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	xvi
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	12
2.1.3 Fotografi	18
2.1.4 Ilustrasi	21
2.1.5 Tipografi	22
2.1.6 Grid	26
2.2 Media Informasi	28
2.2.1 Bentuk Informasi	29
2.2.2 Karakteristik Informasi	31
2.2.3 Tipe Media Informasi	31
2.3 Website	32
2.3.1 Unsur Website	33

2.3.2 Jenis Website.....	34
2.4 User Interface.....	35
2.5 User Experience.....	35
2.5.1 Law of UX.....	35
2.5.2 Jakob's Law.....	36
2.6 Interaktivitas.....	36
2.6.1 Jenis Interaktivitas.....	36
2.6.2 Pola Interaktivitas.....	37
2.7 Desa Wisata.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....	39
3.1 Metodologi Penelitian.....	39
3.1.1 Metode Kualitatif.....	39
3.1.2 Metode Kuantitatif.....	53
3.2 Metodologi Perancangan.....	57
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	61
4.1 Strategi Perancangan.....	61
4.1.1 Empathize.....	61
4.1.2 Define.....	61
4.1.3 Idea.....	69
4.1.4 Prototype.....	79
4.1.5 Test.....	80
4.2 Analisis Alpha.....	81
4.2.1 Analisis Visual.....	81
4.2.2 Analisis User Experience.....	83
4.2.3 Analisis Konten.....	86
4.2.4 Hasil Perbaikan.....	88
4.2.5 Analisis Beta Test.....	99
4.3 Budgeting.....	108
BAB V PENUTUP.....	110
5.1 Simpulan.....	110
5.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Data Perusahaan	1
Tabel 2.1 Contoh Tabel	5
Tabel 3.1 Analisis SWOT	50
Tabel 3.2 Analisis Wonderful Indonesia.....	52
Tabel 3.3 Tabel Jumlah Penduduk	54
Tabel 4.1 <i>User Journey</i>	65
Tabel 4.2 <i>Creative Insight Statements</i>	67
Tabel 4.3 Tabel Interval	79
Tabel 4.4 Analisis Visual	80
Tabel 4.5 Analisis <i>User Experience</i>	82
Tabel 4.6 Analisis Konten	84
Tabel 4.7 Tabel Interval	98
Tabel 4.8 Analisis Visual <i>Beta Test</i>	100
Tabel 4.9 Analisis <i>User Experience Beta Test</i>	102
Tabel 4.10 Tabel Analisis Konten <i>Beta Test</i>	104
Tabel 4.11 <i>Budgeting</i>	105

UMMN

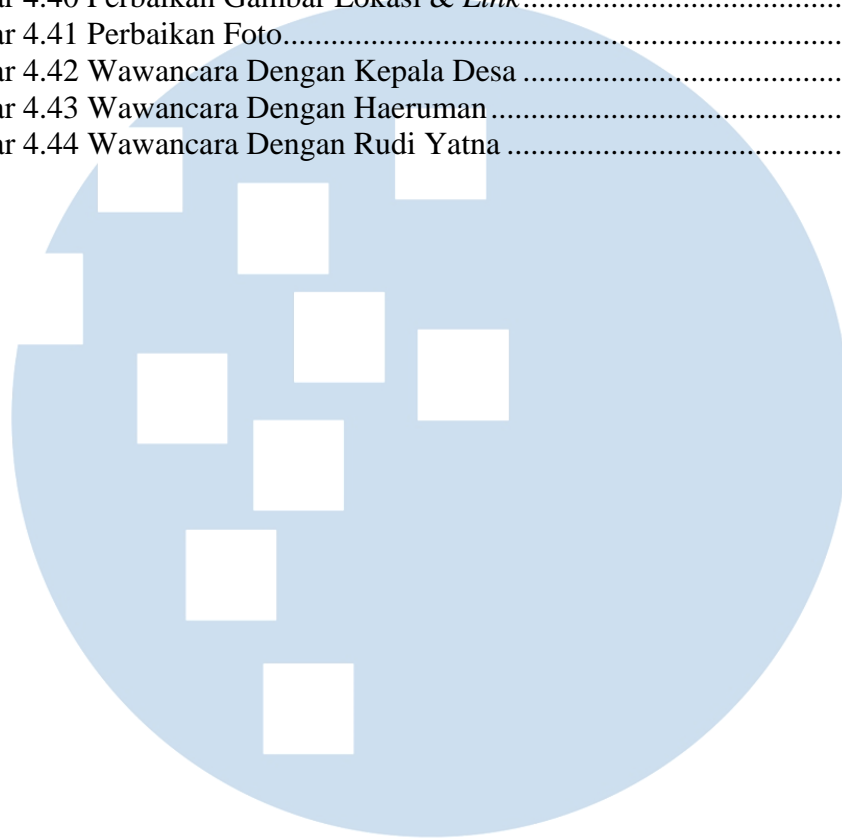
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Garis	5
Gambar 2.2 Bentuk Organik	6
Gambar 2.3 Bentuk Geometris.....	6
Gambar 2.4 Bentuk Abstrak.....	7
Gambar 2.5 Bentuk Nonobjektif.....	8
Gambar 2.6 Bentuk Representasional	8
Gambar 2.7 <i>Hue, Saturation, Value</i>	9
Gambar 2.8 Jenis-Jenis Warna	10
Gambar 2.9 Format	11
Gambar 2.10 <i>Design Symmetry</i>	12
Gambar 2.11 <i>Design Asymmetry</i>	13
Gambar 2.12 <i>Balance</i>	14
Gambar 2.13 <i>Visual Hierarchy</i>	15
Gambar 2.14 Repetisi.....	16
Gambar 2.15 Kesatuan	17
Gambar 2.16 <i>Angle Photography</i>	18
Gambar 2.17 <i>Rule of Third</i>	19
Gambar 2.18 <i>Garamond</i>	22
Gambar 2.19 <i>Baskerville</i>	22
Gambar 2.20 <i>Bodoni</i>	23
Gambar 2.21 <i>American Typewriter</i>	24
Gambar 2.22 <i>Rotunda</i>	24
Gambar 2.23 <i>Bright Melody</i>	25
Gambar 2.24 <i>Allegro Script</i>	26
Gambar 2.25 <i>Franklin Gothic</i>	26
Gambar 2.26 <i>Multicolumn Grid</i>	27
Gambar 2.27 <i>Single – Column Grid</i>	28
Gambar 2.28 Unsur Website	33
Gambar 2.29 <i>Modulated Plot</i>	37
Gambar 2.30 <i>Open Plot</i>	38
Gambar 2.31 <i>Nodal Plot</i>	38
Gambar 3.1 Wawancara Bersama Yayan Rudiyan Secara Online.....	41
Gambar 3.2 Wawancara Bersama Yayan Rudiyan Secara Offline	41
Gambar 3.3 <i>User Persona 1</i>	43
Gambar 3.4 <i>User Persona 2</i>	43
Gambar 3.5 Wawancara Dengan Perwakilan Karangtaruna.....	44
Gambar 3.6 <i>Documentation</i>	45
Gambar 3.7 Hasil Pelatihan Batik Curuglemo.....	46
Gambar 3.8 Media Sosial Desa Curuglemo.....	47
Gambar 3.9 Wisata Argo.....	47
Gambar 3.10 Jarak Dari Stasiun Serang Ke Desa Curuglemo.....	48
Gambar 3.11 <i>Website</i> Desa Curug Sangereng	49
Gambar 3.12 Media Sosial Desa Curug Sangereng	50

Gambar 3.13 <i>Website</i> Desa Curuglemo	50
Gambar 3.14 <i>Website Wonderful</i> Indonesia	53
Gambar 3.15 Rumus <i>Slovin</i>	54
Gambar 3.16 Persentase Responden Mengenal Desa Curuglemo	55
Gambar 3.17 Persentase Responden Yang Mengetahui Media Sosial	56
Gambar 3.18 Persentase Responden Perangkat Untuk Mengakses Informasi.....	56
Gambar 3.19 Persentase Faktor-Faktor Menjadi Informasi Utama	57
Gambar 3.20 Lima Fase Metode Thinking	58
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> (Perempuan) Pandeglang	62
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> (Laki-Laki) Pandeglang	63
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> (Risna Dewi).....	64
Gambar 4.4 <i>Empathy Map</i> (Suyatzogo).....	65
Gambar 4.5 <i>Brain Storming</i>	69
Gambar 4.6 <i>MoodBoard</i>	70
Gambar 4.7 <i>Site Map</i>	71
Gambar 4.8 <i>Flow Chart</i>	71
Gambar 4.9 <i>Wirefame</i>	71
Gambar 4.10 <i>Sticker Sheets</i>	72
Gambar 4.11 <i>Color Pallete</i>	73
Gambar 4.12 <i>Font Berkshire Swash</i>	73
Gambar 4.13 <i>Font Inter</i>	73
Gambar 4.14 <i>Icon & Button</i>	73
Gambar 4.15 Referensi Maskot.....	74
Gambar 4.16 Logo	74
Gambar 4.17 <i>Supergraphic</i>	74
Gambar 4.18 <i>Digital Banner Detik.Com</i>	75
Gambar 4.19 <i>Digital Banner</i> Kedua Di <i>Website</i> Provinsi Banten.....	75
Gambar 4.20 Poster	76
Gambar 4.21 <i>Filter IG</i>	76
Gambar 4.22 <i>Lanyard</i>	77
Gambar 4.23 <i>Lofidelity Website PC</i>	77
Gambar 4.24 <i>Highfidelity Laptop</i>	78
Gambar 4.25 Sudah Perbaikan Warna	86
Gambar 4.26 Sebelum Perbaikan <i>Dropdown</i>	87
Gambar 4.27 Sesudah Perbaikan <i>Dropdown</i>	87
Gambar 4.28 Sebelum Perbaikan Tombol <i>Menu Back</i>	88
Gambar 4.29 Sesudah Perbaikan Tombol <i>Menu Back</i>	88
Gambar 4.30 Perbaikan <i>Icon Home</i>	89
Gambar 4.31 Hasil Perbaikan <i>Icon</i> Program Kerja.....	90
Gambar 4.32 Hasil Perbaikan <i>Icon</i> Struktur Desa	90
Gambar 4.33 Perbaikan <i>Layout</i> Struktur Desa.....	91
Gambar 4.34 Beberapa <i>Layout</i> Sebelum Perbaikan.....	91
Gambar 4.35 Beberapa <i>Layout</i> Sesudah Perbaikan	92
Gambar 4.36 Sebelum Penambahan Maskot & Filosofi.....	93
Gambar 4.37 Sesudah Penambahan Maskot & Filosofi.....	93
Gambar 4.38 Sebelum Perbaikan <i>Size & Warna</i>	94

Gambar 4.39 Sudah Perbaikan <i>Size</i> & Warna.....	95
Gambar 4.40 Perbaikan Gambar Lokasi & <i>Link</i>	95
Gambar 4.41 Perbaikan Foto.....	96
Gambar 4.42 Wawancara Dengan Kepala Desa	97
Gambar 4.43 Wawancara Dengan Haeruman.....	97
Gambar 4.44 Wawancara Dengan Rudi Yatna	98



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembaran Bimbingan	xvi
Lampiran B Transkrip Wawancara Irwan Selaku Perwakilan Karangtaruna	xvi
Lampiran C Transkrip Wawancara Dengan Pak Yayan	xix
Lampiran D Transkrip Wawancara Dengan Pak Yayan	xxi
Lampiran E Transkrip Wawancara dengan Pak Yayan	xxii
Lampiran F Hasil Kuesioner metode kuanitatif	xxiii
Lampiran G Hasil Kuesioner Alpha Test	xxix
Lampiran H Kuesioner dengan Beta Test	xxxv
Lampiran I Transkrip Wawancara Beta Test Primer 1	xli
Lampiran J Transkrip Wawancara Beta Test Primer 2	xliii
Lampiran K Transkrip Wawancara Beta Test Primer 3	xlv
Lampiran L Hasil Turnitin	xlvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA