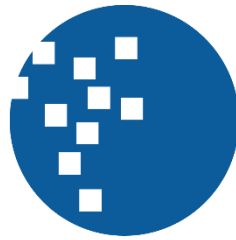


**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE E-COMMERCE AVATAR*  
*VIRTUAL REALITY* UNTUK PEMAIN USIA 19-24 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Syellen Mishellie**

**00000046862**

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

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE E-COMMERCE AVATAR  
VIRTUAL REALITY UNTUK PEMAIN USIA 19-24 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Syellen Mishellie**  
**00000046862**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Syellen Mishellie  
NIM : 00000046862  
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan~~  
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE E-COMMERCE AVATAR VIRTUAL***  
***REALITY* UNTUK PEMAIN USIA 19-24 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, 20 Mei 2024



Syellen Mishellie

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE E-COMMERCE AVATAR VIRTUAL REALITY* UNTUK PEMAIN USIA 19-24 TAHUN**

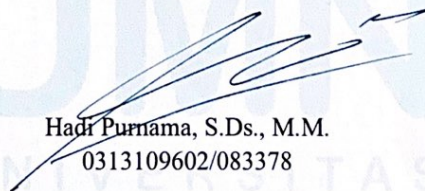
Oleh

Nama : Syellen Mishellie  
NIM : 00000046862  
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 UI/UX *WEBSITE E-COMMERCE AVATAR VIRTUAL REALITY* UNTUK PEMAIN USIA 19-24 TAHUN

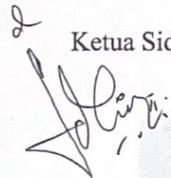
Oleh

Nama : Syellen Mishellie  
NIM : 00000046862  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024  
Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan  
**LULUS**

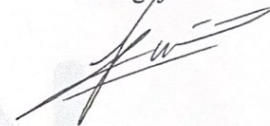
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



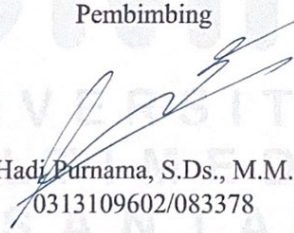
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.  
0319098202/068502

Penguji



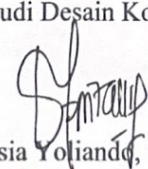
Cennywati, S.Sn., M.Ds.  
1024128201/071277

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syellen Mishellie  
NIM : 00000046862  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN UI/UX WEBSITE  
E-COMMERCE AVATAR VIRTUAL  
REALITY UNTUK PEMAIN USIA 19-24  
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, 20 Mei 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Syellen Mishellie

\*\* 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

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kemurahan hati-nya yang telah memberikan kemudahan dan berkat dalam proses pembuatan Laporan Magang yang berjudul “Perancangan UI/UX Website E-Commerce Avatar Virtual Reality untuk Pemain Usia 19-24 Tahun”. Laporan ini dengan tulus dan penuh dedikasi penulis buat sebagai salah satu persyaratan penilaian dalam Tugas Akhir dan juga sebagai penentu kelulusan semester delapan penulis.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

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. Ren, sebagai narasumber yang telah berpartisipasi untuk wawancara pertama.
6. Zidan Lintang, sebagai narasumber yang telah berpartisipasi untuk wawancara kedua.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman terdekat yang memberikan dukungan dan motivasi demi kelancaran Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa perancangan media informasi ini masih belum mencapai tingkat kesempurnaan dan terdapat sejumlah kesalahan, oleh karena itu,

penulis sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca untuk meningkatkan kualitasnya. Penulis juga ingin meminta maaf jika ada ketidakakuratan atau kekurangan dalam perancangan media informasi ini.

Tangerang, 14 Juni 2024



Syellen Mishellie



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN UI/UX WEBSITE E-COMMERCE AVATAR

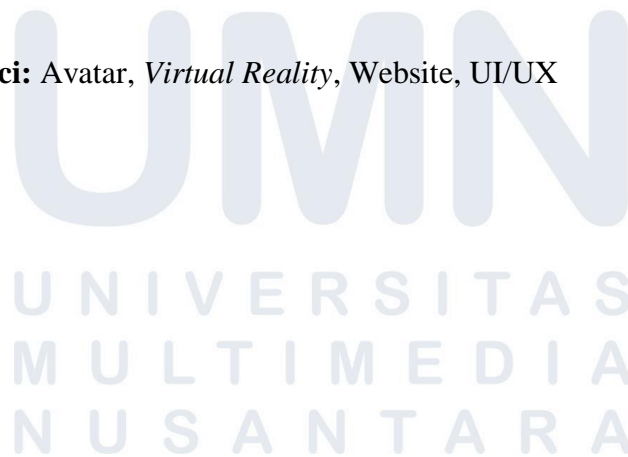
## VIRTUAL REALITY UNTUK PEMAIN 19-24 TAHUN

(Syellen Mishellie)

### ABSTRAK

*Virtual Reality (VR)* telah menjadi fenomena yang signifikan dalam dunia teknologi, menyediakan pengalaman tiga dimensi yang mendalam dan imersif bagi pengguna. Dalam lingkup pemasaran, *VR* juga telah menjadi platform yang efektif untuk experiential marketing. Namun, pembuatan avatar *VR* yang membutuhkan keahlian khusus seringkali menjadi hambatan bagi konten kreator. Untuk menggali lebih dalam tentang tantangan ini, sebuah kuesioner telah disebar oleh penulis kepada para konten kreator. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar responden menghadapi kesulitan dalam membuat avatar *VR* mereka sendiri dan lebih memilih untuk membeli aset yang sudah ada. Solusi untuk masalah ini dapat ditemukan melalui pengembangan UI/UX *website e-commerce* khusus untuk avatar *VR*. Laporan ini menggali latar belakang teknologi *VR*, tantangan dalam pembuatan avatar, serta menyarankan solusi desain untuk meningkatkan aksesibilitas dan ketersediaan aset avatar *VR* bagi pemain usia 19-24 tahun. Diharapkan bahwa melalui kolaborasi antara pengembang, desainer, dan platform distribusi, upaya ini dapat memfasilitasi pengguna dalam menciptakan avatar virtual reality dengan lebih mudah dan efisien.

**Kata kunci:** Avatar, *Virtual Reality*, Website, UI/UX



# **DESIGNING UI/UX FOR A VR AVATAR E-COMMERCE**

## **WEBSITE FOR USERS AGED 19-24 YEARS OLD**

(Syellen Mishellie)

### **ABSTRACT (English)**

*Virtual Reality (VR) has become a significant phenomenon in the world of technology, providing users with deep and immersive three-dimensional experiences. In the realm of marketing, VR has also proven to be an effective platform for experiential marketing. However, the creation of VR avatars, which requires specialized skills, often poses a challenge for content creators. To delve deeper into this challenge, a questionnaire was distributed by the author to content creators. The results of the questionnaire indicate that the majority of respondents face difficulties in creating their own VR avatars and prefer to purchase existing assets. A solution to this problem can be found through the development of a specialized UI/UX e-commerce website for VR avatars. This report explores the background of VR technology, challenges in avatar creation, and suggests design solutions to improve accessibility and availability of VR avatar assets for players aged 19-24. It is hoped that through collaboration between developers, designers, and distribution platforms, this effort can facilitate users in creating virtual reality avatars more easily and efficiently.*

**Keywords:** Avatar, Virtual Reality, Website, UI/UX

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI 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 .....	xvi
<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>2</b>
<b>1.3.1 Demografis .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3.2 Psikografis .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.3 Geografis .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5.1 Penulis.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5.2 Masyarakat .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5.3 Universitas Multimedia Nusantara .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Desain.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.1 Elemen Desain.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.2 Tipografi .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.3 Ilustrasi .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2 Desain Interaktif.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2.1 Prinsip Desain Interaktif.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2.2 Media Interaktif.....</b>	<b>17</b>

2.2.3	<i>User Interface (UI)</i> .....	18
2.2.4	<i>User Experience (UX)</i> .....	18
2.2.5	<b>Karakteristik Desain Interaksi</b> .....	20
2.3	<b>Website</b> .....	21
2.3.1	<i>Elemen Website</i> .....	21
2.4	<i>Virtual Reality (VR)</i> .....	23
2.4.1	<b>Kategori VR</b> .....	24
2.5	<b>Desain Karakter</b> .....	25
2.5.1	<b>Bentuk Karakter</b> .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....		28
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	28
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	28
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	33
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	41
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....		44
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	44
4.1.1	<i>Empathize</i> .....	44
4.1.2	<i>Define</i> .....	45
4.1.3	<i>Ideate</i> .....	47
4.1.4	<i>Prototype</i> .....	50
4.1.5	<i>Test</i> .....	60
4.1.6	<i>Analisis Alpha Test</i> .....	60
4.2	<b>Analisis Perancangan</b> .....	69
4.2.1	<i>Analisis Beta Test</i> .....	69
4.2.2	<i>Analisis Instagram Feeds</i> .....	79
4.2.3	<i>Analisis Merchandise</i> .....	81
4.2.4	<i>Analisis Gimmick</i> .....	83
4.2.5	<b>Analisis Desain Dokumen</b> .....	85
4.3	<i>Budgeting</i> .....	86
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		88
5.1	<b>Simpulan</b> .....	88
5.2	<b>Saran</b> .....	89

**DAFTAR PUSTAKA** ..... xiii  
**LAMPIRAN**..... xv

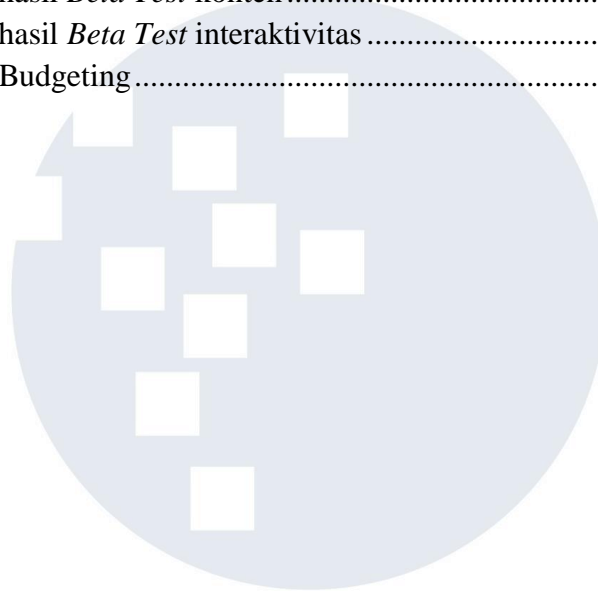


**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Interval .....	61
Tabel 4.2 Tabel hasil <i>Alpha Test</i> visual .....	62
Tabel 4.3 Tabel hasil <i>Alpha Test</i> konten.....	64
Tabel 4.4 Tabel hasil <i>Alpha Test</i> interaktivitas.....	67
Tabel 4.5 Tabel hasil <i>Beta Test</i> visual .....	70
Tabel 4.6 Tabel hasil <i>Beta Test</i> konten.....	73
Tabel 4.7 Tabel hasil <i>Beta Test</i> interaktivitas .....	75
Tabel 4.8 Tabel Budgeting.....	86



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis .....	5
Gambar 2.2 Bentuk .....	6
Gambar 2.3 Hue .....	6
Gambar 2.4 Value.....	7
Gambar 2.5 Saturation .....	7
Gambar 2.6 Old Style .....	9
Gambar 2.7 Transitional .....	9
Gambar 2.8 Modern .....	10
Gambar 2.9 Slab serif.....	10
Gambar 2.10 Sans serif.....	11
Gambar 2.11 Blackletter .....	12
Gambar 2.12 Script .....	12
Gambar 2.13 Display .....	13
Gambar 2.14 Anatomical Illustration .....	14
Gambar 2.15 Kartun.....	14
Gambar 2.16 Karikatur.....	15
Gambar 2.17 Komik.....	15
Gambar 2.18 Doodle .....	16
Gambar 2.19 Historical Illusration.....	16
Gambar 2.20 Penggunaan bentuk segitiga .....	26
Gambar 2.21 Penggunaan bentuk lingkaran .....	26
Gambar 2.22 Penggunaan bentuk persegi.....	27
Gambar 3.1 Wawancara Ren (Kyohan) .....	29
Gambar 3.2 Wawancara Zidan Lintang (Raptorious) .....	30
Gambar 3.3 FGD Bersama konten creator virtual .....	31
Gambar 3.4 Pie chart main game VR.....	34
Gambar 3.5 Pie chart menggunakan perangkat VR.....	34
Gambar 3.6 Pie chart berapa lama bermain game VR.....	35
Gambar 3.7 Pie chart memiliki perangkat VR.....	35
Gambar 3.8 Pie chart seseorang kreator dalam dunia VR .....	36
Gambar 3.9 Pie chart memiliki karakter VR yang dibuat oleh sendiri .....	36
Gambar 3.10 Pie chart memiliki persona sendiri di internet.....	37
Gambar 3.11 Pie chart memiliki karakter VR sesuai dengan persona.....	37
Gambar 3.12 Pie chart biaya yang mungkin dikeluarkan untuk membeli asset dalam membuat karakter sebulan.....	38
Gambar 3.13 Diagram media informasi mengenai VR.....	38
Gambar 3.14 Diagram panduan cara memasang aset karakter .....	39

Gambar 3.15 Diagram panduan cara memasang aset karakter dapat dimengerti .	40
Gambar 3.16 Diagram media informasi untuk pemain VR menemukan asset karakter sesuai identitas pemain.....	40
Gambar 3.17 Diagram pemain VR di Indonesia menemukan asset karakter sesuai identitas pemain .....	41
Gambar 4.1 <i>User persona</i> .....	45
Gambar 4.2 <i>User Journey</i> .....	46
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i> .....	48
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> .....	49
Gambar 4.5 Referensi.....	50
Gambar 4.6 <i>Information Architecture</i> .....	51
Gambar 4.7 Warna .....	52
Gambar 4.8 Tipografi.....	53
Gambar 4.9 Sketsa aset ilustrasi.....	53
Gambar 4.10 Hasil sketsa 1.....	54
Gambar 4.11 Hasil sketsa 2.....	55
Gambar 4.12 Aset logo .....	56
Gambar 4.13 Aset ilustrasi.....	56
Gambar 4.14 <i>Grid</i> .....	57
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> .....	57
Gambar 4.16 <i>Button Text</i> .....	58
Gambar 4.17 <i>Button Icon</i> .....	58
Gambar 4.18 <i>Low Fidelity</i> .....	59
Gambar 4.19 <i>High Fidelity</i> .....	60
Gambar 4.20 Pertanyaan impresi terhadap warna.....	78
Gambar 4.21 <i>Layout Instagram feeds</i> .....	80
Gambar 4.22 <i>Instagram feeds</i> .....	80
Gambar 4.23 <i>Mockup merchandise topi</i> .....	82
Gambar 4.24 <i>Mockup merchandise baju</i> .....	82
Gambar 4.25 <i>Mockup gimmick sticker diecut</i> .....	84
Gambar 4.26 <i>Mockup gimmick button pin</i> .....	85
Gambar 4.27 Desain dokumen.....	86



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xv
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xvi
Lampiran C Transkrip Wawancara.....	xvii
Lampiran D Hasil Turnitin.....	liii
Lampiran E Hasil Karya.....	lv



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA