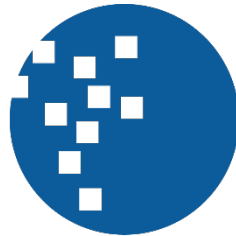


**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* WISATA SEJARAH DI
SUNGAI BATANG ARAU PADANG**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Steven Jonathan Chendra

00000047783

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* WISATA SEJARAH DI
SUNGAI BATANG ARAU PADANG**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Steven Jonathan Chendra

00000047783

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Steven Jonathan Chendra
NIM : 00000047783
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* WISATA SEJARAH DI SUNGAI
BATANG ARAU PADANG**

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, 04 Juni 2024



(Steven Jonnathan Chendra)

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* WISATA SEJARAH DI SUNGAI
BATANG ARAU PADANG**

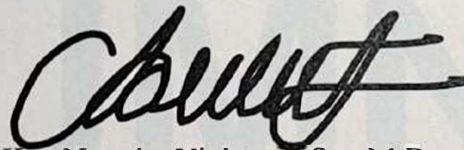
Oleh

Nama : Steven Jonathan Chendra
NIM : 00000047783
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

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

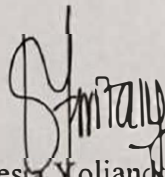
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* WISATA SEJARAH DI SUNGAI
BATANG ARAU PADANG**

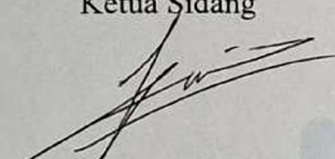
Oleh

Nama : Steven Jonathan Chendra
NIM : 00000047783
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

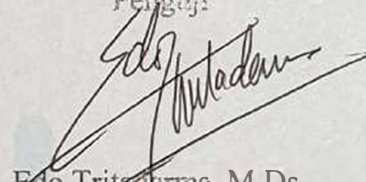
Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.


Ketua Sidang


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


Penguji


Edo Trita, M.Ds.
0324128506/071279

Pembimbing


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Steven Jonathan Chendra
NIM : 00000047783
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
SEJARAH DI SUNGAI BATANG ARAU
PADANG

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



(Steven Jonathan Chendra)

** 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 karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "PERANCANGAN *MOBILE WEBSTE* WISATA SEJARAH DI SUNGAI BATANG ARAU PADANG" dengan tepat waktu.

Penulis ingin 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 Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ken Natasha Violeta, S.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Diko Riva Utama, S. STP, MM, sebagai narasumber sekaligus Kepala Bidang Destinasi dan Daya Tarik Pariwisata, Dinas Pariwisata Kota Padang.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat menjadi inspirasi bagi para pembaca dan bermanfaat bagi pengguna *website* Di Balik Batang Arau

Tangerang, 30 Mei 2024



(Steven Jonathan Chendra)

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* WISATA SEJARAH DI SUNGAI BATANG ARAU PADANG

(Steven Jonathna Chendra)

ABSTRAK

Sungai Batang Arau adalah pelabuhan yang membuat Kota Padang menjadi maju dikarenakan dahulu kala menjadi tempat terjadinya pusat perdagangan rempah-rempah milik VOC, hal ini menyebabkan banyaknya Gedung-gedung tua yang ada disekitar Sungai Batang Arau Padang. Pada saat Sungai Batang Arau Padang direbut kekuasaan dari Belanda pada saat Jepang datang Sungai Batang Arau menjadi tempat pertahanan oleh tantara Jepang yang dimana dapat ditemukannya Bunker Jepang di Gunung Padang. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam menulis TA ini dengan menggunakan metode penelitian Ideo tahun 2015, Hasil penelitian yang didapatkan penulis dimana masih banyak orang yang tinggal di Kota Padang tidak mengetahui sejarah dari Sungai Batang Arau Padang maupun Gedung disekitarnya. Penelitian yang dilakukan penulis mengarahkan pada kesimpulan dimana Sungai Batang Arau memiliki sejarah yang sangat panjang dalam perkembangan Kota Padang sampai saat ini, tetapi masih disayangkan masih banyak masyarakat sekitar yang kurang mengetahui.

Kata kunci: Sungai Batang Arau, Sejarah, Media Interaktif

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 A HISTORICAL TOURISM MOBILE WEBSITE ON THE BATANG ARAU PADANG RIVER

(Steven Jonathan Chendra)

ABSTRACT (English)

The Batang Arau River is the port that made Padang City developed because in the past it was the center of the VOC's spice trade, this caused many old buildings around the Batang Arau River in Padang. When the Batang Arau River, Padang was seized by the Dutch, when the Japanese arrived, the Batang Arau River became a place of defense by the Japanese army, where the Japanese Bunker could be found on Mount Padang. The research method used by the author in writing this TA was Ideo research method in 2015. The results of the research obtained by the author are that there are still many people who live in Padang City who do not know the history of the Batang Arau River in Padang or the buildings around it. The research carried out by the author leads to the conclusion that the Batang Arau River has a very long history in the development of Padang City to date, but it is still unfortunate that there are still many local people who do not know the history of the Batang Arau River.

Keywords: *Batang Arau River, History, Interactive Media*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Teori Desain.....	5
2.1.1 Elemen Desain	7
2.1.2 Desain Ikon	10
2.1.3 <i>Aesthetics in Interactive Digital Media</i>	12
2.1.4 Psikologi Warna	16
2.1.1 <i>Grid</i>	25
2.1.2 Prinsip Tata Letak	30
2.2 Media Digital Interaktif.....	34
2.2.1 Bentuk Media Digital Interaktif.....	34
2.2.2 <i>User Interface</i>	35
2.2.3 <i>User Experience</i>	47
2.3 Media Informasi.....	47

2.3.1	Definisi Media Informasi.....	47
2.3.2	Fungsi Media Informasi	47
2.3.3	Jenis Media Informasi	48
2.4	Wisata Sejarah Batang Arau	51
2.4.1	Timeline.....	51
2.4.2	Wisata Sejarah	52
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1	Metode Pengumpulan Data	54
3.1.1	Metode Kualitatif	54
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	56
3.1	Metodologi Perancangan	62
BAB IV	STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN.....	64
4.1	Strategi Perancangan.....	64
4.1.1	<i>Inspiration</i>	64
4.1.2	<i>Ideation</i>	68
4.1.3	<i>Implementation</i>	99
4.2	<i>Alpha Test</i> dan <i>Secondary Media</i>	101
4.1.1	Analisis Visual	101
4.1.2	Analisis Konten.....	102
4.1.3	Analisis Interaktivitas.....	102
4.1.4	Perbaikan <i>Alpha Test</i>	103
4.2.1	<i>Secondary Media</i>	108
1.	<i>Instagram Feed</i>	108
2.	Baju.....	109
3.	<i>Landyard</i>	110
4.3	<i>Beta Test</i>	111
4.3.1	Analisis Visual	111
4.3.2	Analisis Interaktif.....	112
4.3.3	Kesimpulan	112
4.4	<i>Budgeting</i>	113
BAB V	PENUTUP.....	115
5.1	Simpulan.....	115

5.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Budgeting 113



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen Desain: Garis.....	8
Gambar 2.2. Elemen Desain: Bentuk.....	9
Gambar 2.3. Elemen Desain: Figurative Shape	9
Gambar 2.4. Elemen Desain: Figure and ground.....	10
Gambar 2.5. Desain Ikon	11
Gambar 2.6. Aesthetics in Interactive Digital Media: Typografi.....	12
Gambar 2.7. Aesthetics in Interactive Digital Media: Color Wheel.....	13
Gambar 2.8. Aesthetics in Interactive Digital Media: Complementary Colors	14
Gambar 2.9. Aesthetics in Interactive Digital Media: Analogous Colors.....	14
Gambar 2.10. Aesthetics in Interactive Digital Media: Triadic Colors	15
Gambar 2.11. Aesthetics in Interactive Digital Media: Split Complementary	15
Gambar 2.12. Merah	16
Gambar 2.13. Biru Tua.....	17
Gambar 2.14. Biru Muda	18
Gambar 2.15. Hijau.....	18
Gambar 2.16. Kuning.....	19
Gambar 2.17. Ungu/Jingga	19
Gambar 2.18. Oranye	20
Gambar 2.19. Pink.....	21
Gambar 2.20. Coklat	21
Gambar 2.21. Abu-abu.....	22
Gambar 2.22. Putih	23
Gambar 2.23. Hitam.....	24
Gambar 2.24. Emas	24
Gambar 2.25. Perak.....	25
Gambar 2.26. Anatomi Grid.....	26
Gambar 2.27. Single-Column Grid.....	28
Gambar 2.28. Multicolumn Grid.....	29
Gambar 2.29. Multicolumn Grid.....	29
Gambar 2.30. Unity.....	30
Gambar 2.31. Diffrentiation.....	31
Gambar 2.32. Emphasis	32
Gambar 2.33. Whitespace	32
Gambar 2.34. Allignment.....	33
Gambar 2.35. Allignment.....	34
Gambar 2.36. Website.....	35
Gambar 2.37. Screen.....	36
Gambar 2.38. Layout & Grid	37
Gambar 2.39. Red Square	37
Gambar 2.40. Pattern F	38
Gambar 2.41. Typografi.....	39

Gambar 2.42. Whitespace	39
Gambar 2.43. Icons	40
Gambar 2.44. Icon Size	41
Gambar 2.45. Save Area/Bounding Box.....	41
Gambar 2.46. Buttons	42
Gambar 2.47. Cards.....	43
Gambar 2.48. Layout dan Hierarchy	44
Gambar 2.49. Modals, Popups	44
Gambar 2.50. Overlay	45
Gambar 2.51. Navigation	46
Gambar 2.52. Photos	46
Gambar 2.53. Print-Based Information Design.....	48
Gambar 2.54. Interactive Information Design	50
Gambar 2.55. Environmental Information Design.....	50
Gambar 3.1. Foto Dokumentasi Wawancara	55
Gambar 3.2. Tugu Batu.....	56
Gambar 3.3. <i>Pie Chart</i> Partisipasi Dalam Tur Sejarah Di Sungai Batang Arau... 57	57
Gambar 3.4. <i>Bar Chart</i> Bangunan Sejarah Yang Belum Dikunjungi Oleh Responden.....	58
Gambar 3.5. <i>Pie Chart</i> Daya Tarik Responden Dalam Mengunjungi Tempat-Tempat Sejarah.....	58
Gambar 3.6. <i>Pie Chart</i> Seberapa Sering Mengunjungi Sungai Batang Arau	59
Gambar 3.7. <i>Pie Chart</i> Responden Mengetahui Sejarah Sungai Batang Arau.....	59
Gambar 3.8. <i>Pie Chart</i> responden Mengetahui Peran Sungai Batang Arau Pada Masa Kolonialisme.....	60
Gambar 3.9. <i>Bar Chart</i> Bangunan Yang Ketahui Di Sungai Batang Arau	60
Gambar 3.10. <i>Pie Chart</i> Dari Mana Responden Mengetahui Bangunan Sejarah Di Batang Arau	61
Gambar 3.11. <i>Pie Chart</i> Kesulitan Dalam Mencari Informasi Sejarah dan Budaya Sungai Batang Arau	61
Gambar 3.12. <i>Pie Chart</i> Media Yang Digunakan Responden Dalam Mencari Informasi	62
Gambar 3.13. <i>Pie Chart</i> Kesulitan Responden Dalam Mengakses Informasi.....	62
Gambar 4.1. <i>Frame Your Design Challenge</i>	65
Gambar 4.2. <i>User Persona</i> Pertama.....	66
Gambar 4.3. <i>User Persona</i> Kedua	67
Gambar 4.4. <i>Download Your Learning</i>	69
Gambar 4.5. <i>Mind Map</i>	69
Gambar 4.6. <i>Moodboard</i>	71
Gambar 4.7. <i>Color Palette</i>	72
Gambar 4.8. <i>Information Architectur</i>	73
Gambar 4.9. <i>Lowfidelity Wireframe</i>	74
Gambar 4.10. <i>Red Square Grid</i>	75

Gambar 4.11. Alternatif Sketsa Logo	76
Gambar 4.12. Finalisasi Logo	77
Gambar 4.13. <i>Penempatan Logo</i>	77
Gambar 4.14. <i>Supergrafis</i>	78
Gambar 4.15. Penerapan <i>Supergrafis</i>	78
Gambar 4.16. <i>Button</i>	79
Gambar 4.17. Refrensi <i>Icon</i>	80
Gambar 4.18. <i>Icon</i>	80
Gambar 4.19. <i>Components</i>	81
Gambar 4.20. <i>Typeface</i> Poppins Dan Roboto	82
Gambar 4.21. Ukuran <i>Text</i>	83
Gambar 4.22. Padangsche Spaarbank	84
Gambar 4.23. Geo Wehry & Co.....	85
Gambar 4.24. Bank Indonesia.....	86
Gambar 4.25. <i>Screenshot Home Page</i>	87
Gambar 4.26. Jenis Dan Ukuran <i>Font Home</i>	87
Gambar 4.27. Menu <i>Home Page</i>	88
Gambar 4.28. <i>Information Page</i>	89
Gambar 4.29. Wisata Sejarah <i>Page</i>	90
Gambar 4.30. Bangunan Bersejarah <i>Page</i>	91
Gambar 4.31. Jenis Dan Ukuran <i>Font</i> Bangunan Bersejarah <i>Page</i>	92
Gambar 4.32. Informasi Bangunan Bersejarah <i>Page</i>	93
Gambar 4.33. Jenis Dan Ukuran <i>Font</i> Informasi Bangunan Sejarah <i>Page</i>	93
Gambar 4.34. <i>Timeline Page</i>	94
Gambar 4.35. Jenis Dan Ukuran <i>Font Timeline Page</i>	95
Gambar 4.36. Sejarah Batang Arau <i>Page</i>	96
Gambar 4.37. Jenis Dan Ukuran <i>Font</i> Sejarah Batang Arau <i>Page</i>	96
Gambar 4.38. <i>About Us Page</i>	97
Gambar 4.39. Jenis Dan Ukuran <i>Font About Us Page</i>	98
Gambar 4.40. <i>Prototype</i> Dibalik Batang Arau.....	99
Gambar 4.41. Hasil Google Form <i>Alpha Test</i> Visual	101
Gambar 4.42. Hasil Google Form <i>Alpha Test</i> Konten	102
Gambar 4.43. Hasil Google Form <i>Alpa Test</i> Interaktivitas.....	103
Gambar 4.44. Visual Dibalik Batang Arau <i>Home Page</i>	104
Gambar 4.45. Visual Dibalik Batang Arau Toko.....	104
Gambar 4.46. Visual Dibalik Batang Arau Geo Wehry & Co.....	105
Gambar 4.47. Konten Dibalik Batang Arau <i>Event</i>	106
Gambar 4.48. Konten Dibalik Batang Arau <i>About Us</i>	107
Gambar 4.49. Interaktivitas Dibalik Batang Arau Padang.....	108
Gambar 4.50. Hasil <i>Instagram Feed</i>	109
Gambar 4.51. Baju	110
Gambar 4.52. <i>Lanyard</i>	110
Gambar 4.53. Dokumentasi <i>Beta Test</i>	111

Gambar 4.54. Hasil Google *Form Beta Test Visual* 111
Gambar 4.55. Hasil Google *Form Beta Test Interaktif*..... 112



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Screenshot Form BAP	xv
Lampiran B Laporan Hasil Kuesioner Alpha Test dan Beta Test	xvi
Lampiran C Transkrip Wawancara dan Beta Test.....	xviii
Lampiran D Turnitin	xxii
Lampiran E Karya.....	xxvi



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA