

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE*
MENGENAI AGAMA TAO



LAPORAN TUGAS AKHIR

Juan Sebastian Erik
00000047936

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE*

MENGENAI AGAMA TAO



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Juan Sebastian Erik

00000047936

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Juan Sebastian Erik
Nomor Induk Mahasiswa : 00000047936
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE MENGENAI AGAMA TAO

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 9 Desember 2024



(Juan Sebastian Erik)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE*
MENGENAI AGAMA TAO

Oleh

Nama Lengkap : Juan Sebastian Erik
Nomor Induk Mahasiswa : 00000047936
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Penguji

Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Juan Sebastian Erik
Nomor Induk Mahasiswa : 00000047936
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN UI/UX WEBSITE
MENGENAI AGAMA TAO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 9 Desember 2024



(Juan Sebastian Erik)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas keberkahan yang dikaruniakan para dewata, sehingga terselesaikan tugas akhir “Perancangan UI/UX *Website* mengenai Agama Tao” sebagai salah satu syarat gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

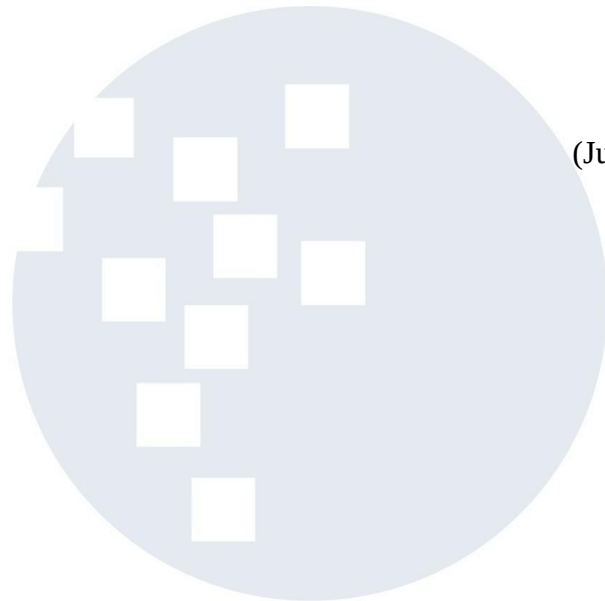
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Zheng Xuanyuan, selaku guru agama Tao yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselainya tugas akhir ini.
6. Yayasan Pendidikan Tridharma, selaku pusat pembelajaran dan inisiasi agama Tao yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan pembekalan pengetahuan sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Louis Komjathy, Ph.D, selaku peneliti, penulis, dan penerjemah yang telah menerbitkan buku-buku mengenai agama Tao dan memberikan terjemahan kitab Daodejing yang telah membantu penulis dalam pembelajaran dan pendalaman agama Tao.
8. Keluarga dan orang-orang terdekat saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pengenalan Taoisme dan pelestarian warisan luhur.

Tangerang, 9 Desember 2024



(Juan Sebastian Erik)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE*

MENGENAI AGAMA TAO

(Juan Sebastian Erik)

ABSTRAK

Masyarakat Tionghoa mulai masuk ke wilayah Nusantara sejak abad 6 sebelum masehi. Dengan begitu, masyarakat Tionghoa turut membawa kebudayaan dan kepercayaannya termasuk agama Tao. Sayangnya akibat tekanan politik pada masa Orde Baru, agama-agama orang Tionghoa mengalami hambatan dan represi selama kurang lebih 30 tahun. Hal ini menghambat perkembangan agama Tao di Indonesia. Karena represi tersebut, generasi Tionghoa Indonesia pasca Orde Baru hidup tanpa pengetahuan yang memadai tentang kepercayaan Tionghoa itu sendiri. Bahkan, penganut agama Tao terancam punah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melestarikan dan mengembangkan agama Tao yang pertumbuhannya telah kian melambat. Oleh karena itu penulis merancang media interaktif yang dapat memberikan informasi agama Tao kepada pengguna. diharapkan dapat mengenal agama Tao dengan bantuan media interaktif tersebut. Perancangan media interaktif berupa *website* dilakukan dengan metode desain *Human-Centered Design* atau HCD yang dikemukakan oleh IDEO. Berdasarkan hasil ujicoba, para pengguna merasa telah mempelajari tentang agama Tao untuk pertamakalinya berkat adanya perancangan ini.

Kata kunci: desain interaksi, desain UI/UX, *website*, agama, Taoisme



DESIGNING A WEBSITE UI/UX ABOUT THE DAOIST RELIGION

(Juan Sebastian Erik)

ABSTRACT (English)

The Chinese diaspora first entered the Nusantara archipelago in the 6th century. With that, they brought their indigenous belief systems with them. Unfortunately due to the political pressures of the Indonesian New Order (1966-1998), the religions of the Chinese people in Indonesia has suffered suppression and repression for 30 years more or less. Thus, it resulted in the decline of the Daoist religion in Indonesia. Living in the ruins of the New Order, new generations of Chinese have grown up without substantial knowledge about Chinese religions. Daoist affiliation in Indonesia is close to being extinct. Hence, an effort to withhold and revive the Daoist religion is needed to fight against its decline. Writer designs an interactive media in a form of a website that gives information about the Daoist religion to its users. Users should be able to get to know Daoism in this website. The design of this website is done using the Human-Centered Design (HCD) method by IDEO. Based on tests, users reported having learned about Daoism for the first time from this interactive media.

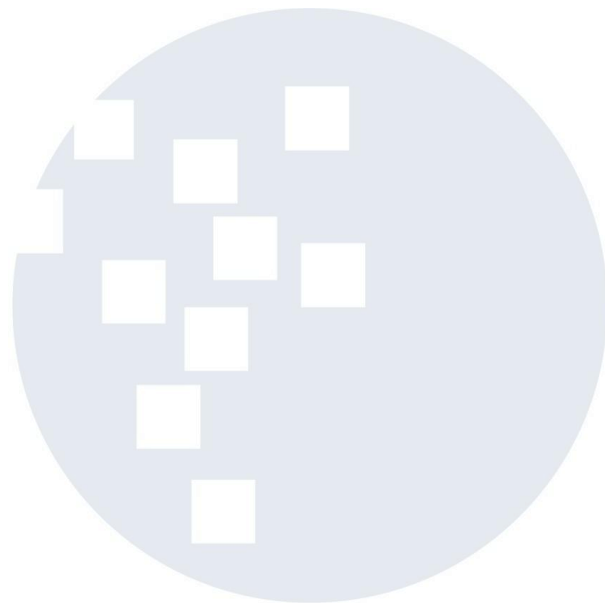
Keywords: interaction design, UI/UX design, website, religion, Daoism

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Media Informasi.....	4
2.1.1 Website.....	4
2.1.2 Media Sosial.....	5
2.2 Desain Interaksi.....	5
2.2.1 Prinsip Desain Interaksi	5
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>	13
2.2.3 <i>User Interface (UI)</i>	14
2.2.3.1 <i>Atomic Design</i>	15
2.3 Elemen Desain	17
2.6 Fotografi.....	19
2.6.1 Komposisi.....	19
2.6.2 Cahaya.....	20
2.6.3 Lensa	21

2.7 Taoisme	22
2.7.1 Sejarah	22
2.7.2 Kitab Suci.....	25
2.7.3 Tempat Ibadah	28
2.7.4 Dewata.....	29
2.8 Penelitian yang Relevan.....	31
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	33
3.1 Subjek Perancangan	33
3.2 Metodologi dan Prosedur Penelitian	34
3.3.1 <i>Inspiration</i>	34
3.3.2 <i>Ideation</i>	34
3.3.3 <i>Implementation</i>	35
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	36
3.3.1 Wawancara	36
3.3.2 Observasi.....	37
3.3.3 Kuesioner	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	41
4.1 Hasil Perancangan	41
4.1.1 <i>Inspiration</i>	41
4.1.2 <i>Ideation</i>	45
4.1.3 <i>Implementation</i>	47
4.1.4 Pelaksanaan <i>Alpha Test</i>	71
4.2 Pembahasan Perancangan	77
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	78
4.2.2 Analisis Desain <i>Website</i>	82
4.2.3 Analisis Desain Kartu Doa	92
4.2.4 Analisis Desain Angpao	94
4.2.5 Analisis Desain <i>Instagram Post</i>	95
4.2.6 Anggaran.....	96
BAB V PENUTUP.....	98
5.1 Simpulan	98
5.2 Saran	98

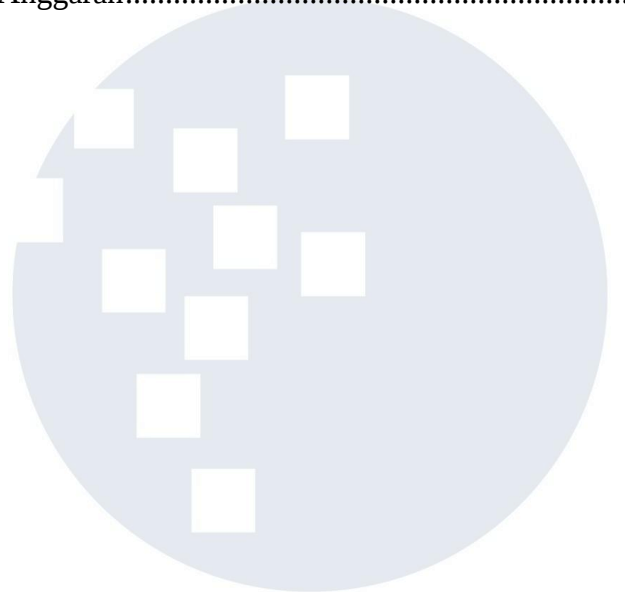
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
LAMPIRAN.....	xix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	19
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara dengan Pendeta Tao.....	39
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara dengan Ahli UI/UX	40
Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner	42
Tabel 4.1 Tabel Anggaran.....	71



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Website <i>nu.or.id</i>	4
Gambar 2.2 Konsistensi Visual Antar Produk Coca-cola.....	7
Gambar 2.3 Perbedaan Ukuran Menciptakan Perbedaan Hirarki	7
Gambar 2.4 Perbedaan Konteks menurut Jenis Media	8
Gambar 2.5 Tombol <i>Undo</i>	9
Gambar 2.6 Fitur Aksesibilitas <i>Text to Speech</i>	10
Gambar 2.7 Aspek Kebergunaan	11
Gambar 2.8 Contoh Prinsip <i>Proximity</i> Antara Teks Judul, Subteks, dan Foto	12
Gambar 2.9 Konsistensi Visual Antar Produk <i>Coca-cola</i>	13
Gambar 2.10 Garis Putus-putus yang Menciptakan Efek <i>Closure</i>	13
Gambar 2.11 <i>User Experience</i> Sebagai Bagian dari <i>Customer Experience</i>	15
Gambar 2.12 Perbedaan Desain Pengalaman dengan Desain Antarmuka	16
Gambar 2.13 Contoh <i>Atoms</i> berupa Kolom <i>Input</i>	16
Gambar 2.14 Contoh <i>Organisms</i> berupa komponen <i>Header</i>	18
Gambar 2.15 Contoh <i>Page</i>	19
Gambar 2.16 Komposisi Simetris	22
Gambar 2.17 Cahaya Pantulan dan Bayangan	23
Gambar 2.18 Prasasti Makan Da Yu di Zhejiang, Tiongkok.....	25
Gambar 2.19 Ritual Qifu (Memohon Rezeki) di Semarang, Indonesia	25
Gambar 2.20 Patung <i>Lao Zi</i>	26
Gambar 3.1 Poster Pemberitahuan Guiyi dan Undangan Peresmian YPTITD.....	41
Gambar 4.1 Sesi Pengenalan Taoisme untuk Para Peserta Guiyi Semarang	45
Gambar 4.2 Perjalanan ke Semarang	45
Gambar 4.3 Kartu Identitas Peserta Guiyi	46
Gambar 4.4 Suasana Kelas di YPTDI Semarang.....	46
Gambar 4.5 Prosesi Upacara Guiyi di YPTDI Semarang.....	47
Gambar 4.6 Penulis Membawa Hiolo dan Meletakkan Patung di Altar	48
Gambar 4.7 Hasil <i>Mindmapping</i>	50
Gambar 4.8 Hasil <i>Moodboard</i>	51
Gambar 4.9 Palet Warna	52
Gambar 4.10 Rupa Huruf	53
Gambar 4.11 <i>Key Visual</i>	54
Gambar 4.12 Sketsa Konsep Logo <i>Temukan Taoisme</i>	55
Gambar 4.13 Purwarupa Awal Logo <i>Temukan Taoisme</i>	56
Gambar 4.14 Desain Logo <i>Temukan Taoisme</i>	57
Gambar 4.15 <i>Outline</i> pada Halaman Utama	58
Gambar 4.16 <i>Outline</i> pada Artikel Salam Agama Tao	59
Gambar 4.17 <i>Outline</i> Artikel Perbedaan Agama Tao, Konghucu, dan Buddha ...	60
Gambar 4.18 <i>Outline</i> Artikel Taoisme sebagai Filosofi atau Agama	61
Gambar 4.19 Purwarupa Halaman Sub-Topik	62

Gambar 4.20 Desain Halaman Sub-Topik “ <i>Ajaran</i> ”	62
Gambar 4.21 Desain Halaman Sub-Topik “ <i>Kitab</i> ”	63
Gambar 4.22 Desain Halaman Sub-Topik “ <i>Sejarah</i> ”	63
Gambar 4.23 Desain Halaman Sub-Topik “ <i>Dewata</i> ”	64
Gambar 4.24 Desain Halaman Sub-Topik “ <i>Dewata</i> ”	65
Gambar 4.25 Desain Halaman Sub-Topik “ <i>Praktik</i> ”	65
Gambar 4.26 Desain Halaman Sub-Topik “ <i>Tempat Ibadah</i> ”	66
Gambar 4.27 Desain Halaman Sub-Topik “ <i>Hari Raya</i> ”	66
Gambar 4.28 Sketsa Kartu Doa.....	67
Gambar 4.29 Desain Kartu Doa	68
Gambar 4.30 Sketsa Sisi Depan Angpao	69
Gambar 4.31 Desain Sisi Depan Angpao.....	69
Gambar 4.32 Sketsa Sisi Belakang Angpao.....	70
Gambar 4.33 Desain Sisi Belakang Angpao	71
Gambar 4.34 Sketsa <i>Instagram Carousel Post</i>	72
Gambar 4.35 Sketsa <i>Instagram Single Post</i>	72
Gambar 4.36 Desain <i>Instagram Carousel Post</i>	73
Gambar 4.37 Meja Karya pada <i>Prototype Day</i>	74
Gambar 4.38 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> tentang Usia.....	75
Gambar 4.39 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> tentang Domisili	75
Gambar 4.40 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> tentang Kejelasan Warna.....	76
Gambar 4.41 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> tentang Kejelasan Teks	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran Kuesioner.....	xxvi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxiv

