

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGENALAN
TENGAHAWANG TEMPIRAS**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Chavia Viriela Budianto

00000053748

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGENALAN
TENKAWANG TEMPIRAS**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Chavia Viriela Budianto

00000053748

**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 : Chavia Viriela Budianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGENALAN TENKAWANG TEMPIRAS

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, 17 Desember 2024



(Chavia Viriela Budianto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGENALAN TENKAWANG TEMPIRAS

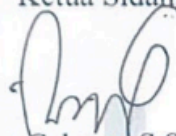
Oleh

Nama Lengkap : Chavia Viriela Budianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

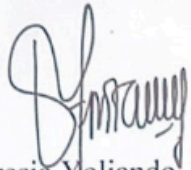
Penguji


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

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

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 : Chavia Viriela Budianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI
PENGENALAN TENGAH KAWANG TEMPIRAS

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, 17 Desember 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Chavia Viriela Budianto)

* 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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul *Perancangan Website mengenai Pengenalan Tengawang Tempiras* dengan lancar dan tepat waktu.

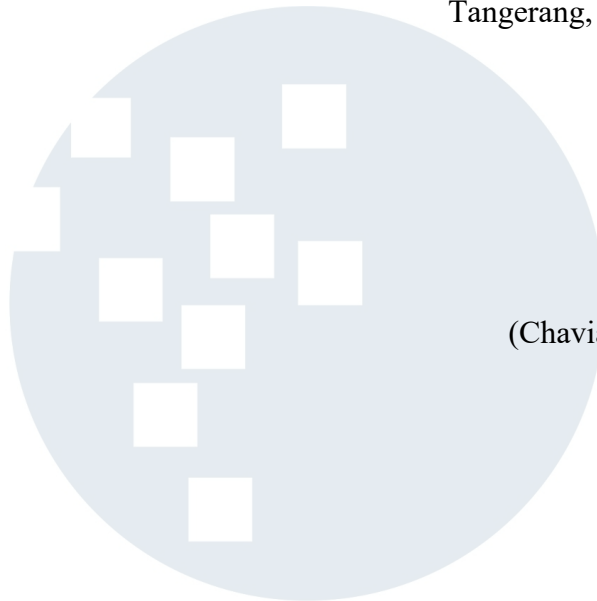
Proses penyusunan laporan tugas akhir ini menjadi pengalaman berharga untuk penulis dalam mempelajari cara menulis laporan tugas akhir, memperluas wawasan dalam bidang desain grafis, media informasi, dan tengawang. Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan mudah tanpa adanya bantuan dan kontribusi dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya 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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. PT Forestwise Wild Keepers, sebagai Narasumber dan *Brand Mandatory* yang telah membagikan informasi, menyediakan waktu dan ilmu, serta memberikan dukungan atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Marcha Adiwara, Wahyuni Shalatan, Yosafat Indra Inasa, Jessica Halim, Natasha, Alia Kardin, dan Obed Wilhelm, selaku Narasumber Wawancara yang telah membagikan informasi, menyediakan waktu dan ilmu, serta memberikan dukungan atas terselesainya tugas akhir ini.
7. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dalam merancang tugas akhir ini, penulis berharap semoga laporan tugas akhir yang dihasilkan dapat memberikan manfaat yang positif bagi para pembaca. Meskipun hasil dari laporan belum sempurna dan masih banyak yang bisa

dikembangkan, diharapkan dengan adanya laporan tugas akhir ini, dapat berguna sesuai dengan tujuan. Tujuan yang dimaksud adalah dalam mengenalkan kembali tengkawang dan menjadi inspirasi dan referensi untuk perancangan media informasi lainnya di masa yang akan datang.

Tangerang, 17 Desember 2024



A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Chavia Viriela Budianto'.

(Chavia Viriela Budianto)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGENALAN TENKAWANG TEMPIRAS

(Chavia Viriela Budianto)

ABSTRAK

Tengkawang tempiras sebagai komoditi Hasil Hutan Bukan Kayu (HHBK) memiliki potensi yang besar dengan manfaatnya yang bisa digunakan sebagai bahan pangan, kosmetika dan farmasi, serta sumber energi. Sebagai komoditas yang dulu pernah ada pada era keemasannya, tengkawang telah dilupakan dan tidak lagi diketahui oleh masyarakat di luar pulau Kalimantan. Tantangan dalam mengembangkan pasar tengkawang justru datang dari pasar domestik. Ketidaktahuan masyarakat Indonesia terhadap tengkawang dan *illipe butter* disebabkan oleh informasi tentang tengkawang yang tidak didapatkan secara umum, karena belum adanya media informasi yang aksesnya mudah dalam memperkenalkan tengkawang, sehingga potensi dan manfaatnya belum terlalu teridentifikasi di pasar domestik. Oleh karena itu, penulis ingin merancang media informasi dalam bentuk *website* untuk mengenalkan kembali tengkawang tempiras untuk memudahkan dalam menyebarluaskan akses informasi dari jenis tanaman ini. Menggunakan metode perancangan *Design Thinking*, penulis telah melakukan tahap *Empathize* dengan melakukan wawancara, menyebarkan kuesioner, serta melakukan studi eksisting dan studi referensi. Kesimpulan yang bisa penulis ambil dari penelitian yang sudah dilakukan adalah adanya kebutuhan akan media informasi yang aksesnya luas, memiliki informasi yang lengkap dan terpercaya, dan berbasis visual untuk mengenalkan tengkawang, manfaat, dan produk olahannya.

Kata kunci: *Shorea Stenoptera*, Tengkawang Tempiras, UI/UX, *Website Design*

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

WEBSITE DESIGN FOR INTRODUCING TENKAWANG TEMPIRAS

(Chavia Viriela Budianto)

ABSTRACT (English)

Tengkawang tempiras as a Non-Timber Forest Product (NTFP) has a significant potential, with its benefit that can be applied in food, cosmetics and pharmaceuticals, and as a source of energy. Formerly a leading commodity in its pinnacle, Tengkawang has been forgotten and is largely unknown to people outside Borneo. The challenge faced by organization or company in developing tengkawang market arises primarily from the domestic market. The lack of knowledge among Indonesians regarding the existence of tengkawang or illipe butter is due to the absence of general information about tengkawang, and since there is no media platform that objectively introduce tengkawang, consequently causing its potential and benefits remain unrecognized in the domestic market. Therefore, the author aims to design an informational media platform in the form of a website to reintroduce tengkawang tempiras, facilitating a wider and easier access to information about this plant. Utilizing the Design Thinking methodology, the author has conducted the Empathize stage through interviews, questionnaires, and performing existing and reference studies. The conclusion that can be drawn from the current research indicates a need for a widely accessible informational media that provide not only comprehensive but also reliable content, as well as using visual elements to introduce about tengkawang, its benefits, processed products, and its complementary knowledge.

Keywords: *Shorea Stenoptera, Tengkawang Tempiras, UI/UX, Website Design*

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 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	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Website	5
2.1.1 Fungsi Website	5
2.1.2 Unsur-unsur Website	6
2.1.3 Jenis-jenis Website	7
2.1.4 Pengembangan Desain	9
2.2 UI dan UX	12
2.2.1 User Interface	13
2.2.2 User Experience	20
2.3 Interaktivitas dalam Website	27
2.3.1 Tujuan Interaktivitas	27
2.3.2 Pola Interaksi	27
2.4 Ilustrasi	30
2.4.1 Ilustrasi sebagai Media Informasi	31
2.4.2 Jenis Ilustrasi	32

2.5 Tengkawang.....	36
2.5.1 Era Keemasan Tengkawang.....	37
2.5.2 Tengkawang Tempiras	38
2.6 Penelitian yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	41
3.1 Subjek Perancangan	41
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	42
3.2.1 <i>Empathize</i>	42
3.2.2 <i>Define</i>	43
3.2.3 <i>Ideate</i>	43
3.2.4 <i>Prototype</i>	44
3.2.5 <i>Test</i>	44
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	45
3.3.1 Wawancara	45
3.3.2 Kuesioner	51
3.3.3 Studi Eksisting.....	53
3.3.4 Studi Referensi	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	55
4.1 Hasil Perancangan	55
4.1.1 <i>Empathize</i>	55
4.1.2 <i>Define</i>	80
4.1.3 <i>Ideate</i>	87
4.1.4 <i>Prototype</i>	112
4.1.5 <i>Test</i>	116
4.1.6 Perancangan Media Sekunder	122
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	126
4.2 Pembahasan Perancangan.....	127
4.2.1 Analisis Desain <i>Website</i>	130
4.2.2 Analisis Desain <i>Microinteraction</i>	136
4.2.3 Analisis Ilustrasi Pada <i>Website</i>	138
4.2.4 Analisis Warna Pada <i>Website</i>	139
4.2.5 Analisis Foto Pada <i>Website</i>	141
4.2.6 Analisis <i>Typeface</i> Pada <i>Website</i>	142
4.2.7 Analisis <i>Button</i> Pada <i>Website</i>	143

4.2.8 Analisis <i>Grid</i> Pada <i>Website</i>	144
4.2.9 Analisis Desain Infografis.....	145
4.2.10 Analisis Desain Instagram <i>Posts</i>	146
4.2.11 Analisis Desain <i>Glass Jar</i>	147
4.2.12 Anggaran.....	148
BAB V PENUTUP	150
5.1 Simpulan	150
5.2 Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN	157



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan UI dan UX	12
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	51
Tabel 4.1 Analisis <i>SWOT Website</i> Forestwise	70
Tabel 4.2 Analisis <i>SWOT Illipe Butter Infographic</i>	72
Tabel 4.3 Analisis <i>SWOT Illipe Butter E-Catalogue</i>	74
Tabel 4.4 Analisis <i>SWOT Kalimantan Berdjuang</i>	76
Tabel 4.5 Analisis <i>SWOT Infographic about SEP</i>	77
Tabel 4.6 Analisis <i>SWOT Surat Kabar</i>	79
Tabel 4.7 Daftar Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	116
Tabel 4.8 Hasil <i>Alpha Test</i>	118
Tabel 4.9 Tabel Anggaran.....	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Company Profile Website</i>	8
Gambar 2.2 <i>E-commerce Website</i>	8
Gambar 2.3 <i>Social Media Platform</i>	9
Gambar 2.4 <i>Flowchart</i>	10
Gambar 2.5 <i>Wireframes</i>	10
Gambar 2.6 <i>User Scenario</i>	11
Gambar 2.7 <i>Apple Interface Design</i>	11
Gambar 2.8 <i>Tengkawang Tempiras (Shorea Stenoptera)</i>	12
Gambar 2.9 Elemen Visual Garis.....	14
Gambar 2.10 Elemen Visual Bentuk.....	15
Gambar 2.11 Elemen Visual <i>White Space</i>	15
Gambar 2.12 Elemen Visual Volume	16
Gambar 2.13 Elemen Visual <i>Value</i>	16
Gambar 2.14 Elemen Visual Warna.....	16
Gambar 2.15 Elemen Visual Tekstur	17
Gambar 2.16 <i>UX Honeycomb</i>	21
Gambar 2.17 <i>Design Thinking</i>	25
Gambar 2.18 <i>E-book</i>	28
Gambar 2.19 Buku Interaktif	28
Gambar 2.20 <i>Voting</i>	29
Gambar 2.21 <i>Visual Novel</i>	29
Gambar 2.22 Peta Kawasan Bryant Park.....	30
Gambar 2.23 <i>Game</i> simulasi The Sims.....	30
Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi Naturalis.....	33
Gambar 2.25 Contoh Ilustrasi Dekoratif.....	33
Gambar 2.26 Contoh Ilustrasi Kartun	34
Gambar 2.27 Contoh Ilustrasi Karikatur.....	34
Gambar 2.28 Contoh Cerita Bergambar.....	35
Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran.....	35
Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi Khayalan.....	36
Gambar 2.31 <i>Tengkawang Tempiras (Shorea Stenoptera)</i>	39
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Marcha Adiwara	46
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Wahyuni Shalatan.....	47
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara Yosafat Indra.....	48
Gambar 3.4 Dokumentasi Wawancara dengan Jessica Halim	49
Gambar 3.5 Dokumentasi Wawancara dengan Obed Wilhelm	50
Gambar 4.1 Wawancara dengan Marcha Adiwara	56
Gambar 4.2 Proses Panen Tengkawang	59
Gambar 4.3 Wawancara dengan Yosafat	60
Gambar 4.4 Wawancara dengan Jessica	62
Gambar 4.5 Diagram Sumber Informasi Tengkawang	66

Gambar 4.6 Diagram Manfaat Tengkawang.....	67
Gambar 4.7 Diagram Waktu Mengakses <i>Website</i>	67
Gambar 4.8 Diagram Bobot Visual dan Teks	68
Gambar 4.9 Diagram Preferensi Media Informasi.....	68
Gambar 4.10 Usulan Fitur <i>Website</i>	69
Gambar 4.11 <i>Website</i> Forestwise.....	70
Gambar 4.12 <i>Illipe Butter Infographic</i>	72
Gambar 4.13 <i>Illipe Butter E-Catalogue</i>	74
Gambar 4.14 Koran Kalimantan Berdjuang.....	76
Gambar 4.15 <i>Infographic about Sustainable Enterprise Project (SEP)</i>	77
Gambar 4.16 Surat Kabar Media Indonesia	79
Gambar 4.17 <i>User Persona 1</i>	80
Gambar 4.18 <i>User Journey Map 1</i>	81
Gambar 4.19 <i>User Persona 2</i>	81
Gambar 4.20 <i>User Journey Map 2</i>	82
Gambar 4.21 Pelaksanaan <i>Card-Sorting</i>	83
Gambar 4.22 <i>Card-Sorting Template</i>	84
Gambar 4.23 Hasil <i>Card-Sorting</i>	84
Gambar 4.24 <i>Information Architecture</i>	85
Gambar 4.25 <i>User Flow</i>	86
Gambar 4.26 <i>Brand Mandatory</i>	87
Gambar 4.27 Wawancara dengan Wahyuni Shalatan	89
Gambar 4.28 Wawancara dengan Obed Wilhelm.....	91
Gambar 4.29 <i>Mind Map</i>	94
Gambar 4.30 <i>Moodboard</i>	100
Gambar 4.31 <i>Moodboard Referensi</i>	100
Gambar 4.32 <i>Moodboard Ilustrasi</i>	101
Gambar 4.33 <i>Stylescapes</i>	102
Gambar 4.34 <i>Color Palette</i>	102
Gambar 4.35 <i>Typeface</i>	103
Gambar 4.36 Referensi Ilustrasi 1.....	104
Gambar 4.37 Proses Ilustrasi 1.....	105
Gambar 4.38 Referensi Ilustrasi 2.....	105
Gambar 4.39 Proses Ilustrasi 2.....	106
Gambar 4.40 Proses Ilustrasi 3.....	106
Gambar 4.41 Proses Ilustrasi 3.....	107
Gambar 4.42 Referensi Ilustrasi 3.....	107
Gambar 4.43 Ilustrasi 3	108
Gambar 4.44 Foto Pada <i>Website</i>	109
Gambar 4.45 Foto Yang Dipakai	109
Gambar 4.46 <i>Navigation Bar</i>	110
Gambar 4.47 <i>Call-to-action Button</i>	110
Gambar 4.48 <i>Fixed Button</i>	111

Gambar 4.49 <i>Grid</i>	111
Gambar 4.50 <i>Sketch & Wireframe</i>	112
Gambar 4.51 <i>Low Fidelity</i>	113
Gambar 4.52 Proses <i>High Fidelity</i>	114
Gambar 4.53 <i>Draft High Fidelity</i>	114
Gambar 4.54 Halaman Tahap Pengolahan.....	115
Gambar 4.55 <i>High Fidelity</i>	116
Gambar 4.56 Google Form <i>Alpha Test</i>	121
Gambar 4.57 Perubahan <i>Navigation Bar</i>	122
Gambar 4.58 Penambahan Elemen Panah	122
Gambar 4.59 Proses Infografis.....	123
Gambar 4.60 Infografis	124
Gambar 4.61 Proses Instagram <i>Posts</i>	124
Gambar 4.62 Instagram <i>Posts</i>	125
Gambar 4.63 Sketsa <i>Glass Jar</i>	125
Gambar 4.64 <i>Glass Jar</i>	126
Gambar 4.65 Beta Test 1	128
Gambar 4.66 Beta Test 2.....	129
Gambar 4.67 Perubahan Nama di <i>Menu Bar</i>	130
Gambar 4.68 Halaman Beranda	131
Gambar 4.69 Halaman Sejarah	132
Gambar 4.70 Halaman Manfaat	133
Gambar 4.71 Halaman Cara Pengolahan	134
Gambar 4.72 Halaman <i>Find Here</i>	135
Gambar 4.73 <i>Overlay Button</i>	136
Gambar 4.74 <i>Microinteraction 1</i>	137
Gambar 4.75 <i>Microinteraction 2</i>	137
Gambar 4.76 <i>Microinteraction 3</i>	138
Gambar 4.77 Ilustrasi Pada <i>Website</i>	139
Gambar 4.78 Penggunaan Warna.....	140
Gambar 4.79 Foto <i>Illipe Butter</i>	141
Gambar 4.80 Penggunaan <i>Typeface 1</i>	142
Gambar 4.81 Penggunaan <i>Typeface 2</i>	143
Gambar 4.82 <i>Navigation Bar</i>	143
Gambar 4.83 <i>Navigation Bar</i>	144
Gambar 4.84 Pembagian Kolom <i>Grid</i>	144
Gambar 4.85 Cover Pada Infografis.....	146
Gambar 4.86 Instagram <i>Posts</i>	147
Gambar 4.87 <i>Glass Jar</i>	148

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin (maks. 20%)	157
Lampiran Form Bimbingan.....	163
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	166
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	169
Lampiran Hasil Kuesioner	170
Lampiran Transkrip Wawancara (Ibu Marcha).....	182
Lampiran Transkrip Wawancara (Ibu Yuni).....	190
Lampiran Transkrip Wawancara (Bapak Yosafat)	193
Lampiran Transkrip Wawancara (Ibu Jessica).....	198
Lampiran Transkrip Wawancara (Bapak Wilhelm).....	204
Lampiran Dokumentasi.....	207

