

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI “*GOODNESS OF
FIT*” BERDASARKAN TEMPERAMEN ANAK
DALAM POLA ASUH BAGI ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Sharren Yumerta
00000053809**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI “*GOODNESS OF
FIT*” BERDASARKAN TEMPERAMEN ANAK
DALAM POLA ASUH BAGI ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Sharren Yumerta

00000053809

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sharren Yumerta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053809
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI “GOODNESS
OF FIT” BERDASARKAN TEMPERAMEN ANAK
DALAM POLA ASUH BAGI ORANG TUA**

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, 19 Juni 2025



(Sharren Yumerta)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI “GOODNESS
OF FIT” BERDASARKAN TEMPERAMEN ANAK
DALAM POLA ASUH BAGI ORANG TUA**

Oleh

Nama Lengkap : Sharren Yumerta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053809
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

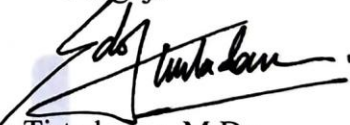
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

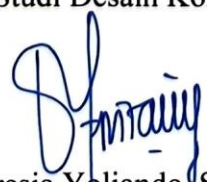
Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

Pembimbing


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

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 : Sharren Yumerta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053809
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI
“*GOODNESS OF FIT*” BERDASARKAN TEMPERAMEN ANAK
DALAM POLA ASUH BAGI ORANG TUA

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, 19 Juni 2025



(Sharren Yumerta)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberkati penulis sehingga penulis dapat menyusun perancangan tugas akhir ini dengan baik. Perancangan yang berjudul “PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI “*GOODNESS OF FIT*” BERDASARKAN TEMPERAMEN ANAK DALAM POLA ASUH BAGI ORANG TUA” ini disusun untuk memberikan pengertian perbedaan kepribadian anak kepada orang tua dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Penulis juga tidak dapat menyelesaikan laporan ini tanpa dukungan dari pihak lain.

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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Maria Jessica Alexandra Soebroto, M.Psi., selaku Psikolog Klinis Anak dan Remaja dan narasumber lainnya yang sudah bersedia turut serta dalam perancangan ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna untuk yang membacanya.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Sharren Yumerta)

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI “*GOODNESS OF FIT*” BERDASARKAN TEMPERAMEN ANAK
DALAM POLA ASUH BAGI ORANG TUA**

(Sharren Yumerta)

ABSTRAK

Goodness of fit merupakan teori yang menyamakan lingkungan termasuk orang tua dengan kepribadian dari anak mereka agar mendapatkan perkembangan optimal anak. Setiap anak, sejak mereka lahir sudah memiliki kepribadiannya sendiri yang dikelompokkan ke dalam tiga tipe temperamen yaitu *easy child*, *slow to warm up*, dan *difficult child*, sehingga orang tua membutuhkan pengetahuan terkait dengan pola asuh yang sesuai dengan kepribadian anak mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menginformasikan kepada orang tua untuk menyesuaikan pola asuh mereka dengan kepribadian anak. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan wawancara kepada psikolog anak, orang tua, pasangan baru, FGD dengan orang tua, serta melakukan pencarian dari studi eksisting dan studi referensi. Penulis juga menggunakan metodologi perancangan *design thinking* menurut Plattner yang sesuai dengan media interaktif. Hasil perancangan berupa *website* yang membahas tentang teori dari *Goodness of Fit* berdasarkan dari tiga tipe temperamennya. Perancangan ini diharapkan agar orang tua dapat menjadi paham terhadap pola asuh dengan kepribadian anak.

Kata kunci: *website*, *goodness of fit*, temperamen anak, pola asuh, orang tua

***DESIGNING A WEBSITE ABOUT “GOODNESS
OF FIT” BASED ON CHILD TEMPERAMENT
IN PARENTING FOR PARENTS***

(Sharren Yumerta)

ABSTRACT (English)

Goodness of fit is a theory that equates the environment including parents with the personality of their child in order to achieve optimal child development. Every child, from the time they are born, already has their own personality grouped into three temperament types, so parents need knowledge related to parenting that suits their child's personality. This study aims to inform parents to adjust their parenting to their child's personality. The research methodology used is qualitative method, by interviewing child psychologists, parents, new couples, FGDs with parents, as well as searching from existing studies and reference studies. The author also uses the design thinking methodology according to Plattner which is in accordance with interactive media. The result of the design is a website that discusses the theory of Goodness of Fit based on the three types of temperament. This design hopes that parents can become aware of parenting with children's personalities.

Keywords: *website, goodness of fit, child's temperament, parenting, parents*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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 Website.....	4
2.1.1 Jenis Website	4
2.1.2 User Experience	5
2.1.3 User Interface.....	10
2.2 Design System.....	23
2.3 Goodness of Fit	24
2.3.1 Temperamen.....	24
2.4 Tahapan Perkembangan Anak	26
2.4.1 Tahap Sensorimotor.....	27
2.4.2 Tahap Praoperasional.....	27
2.4.3 Tahap Operasi Konkrit	27
2.4.4 Tahap Operasi Formal	27
2.5 Penelitian yang Relevan.....	28

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	32
3.1 Subjek Perancangan	32
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	33
3.2.1 <i>Understand</i>	34
3.2.2 <i>Observe</i>	34
3.2.3 <i>Point-of-View</i>	35
3.2.4 <i>Ideate</i>	35
3.2.5 <i>Prototype</i>	35
3.2.6 <i>Test</i>	35
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	36
3.3.1 Wawancara.....	36
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	40
4.1 Hasil Perancangan	40
4.1.1 <i>Understand</i>	40
4.1.2 <i>Observe</i>	40
4.1.3 <i>Point-of-View</i>	54
4.1.4 <i>Ideate</i>	61
4.1.5 <i>Prototype</i>	68
4.1.6 Media Sekunder	78
4.1.7 <i>Alpha Test</i>	80
4.1.8 Kesimpulan Penelitian.....	85
4.2 Pembahasan Perancangan	86
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	86
4.2.2 Analisis Desain Ilustrasi	89
4.2.3 Analisis Desain <i>Layout</i>	92
4.2.4 Analisis Desain Media Sekunder	103
4.2.4 Anggaran	104
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Simpulan	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	28
Tabel 4.1 Tabel SWOT “ <i>halodoc</i> ”	50
Tabel 4.2 Tabel SWOT “HaiBunda”	52
Tabel 4.3 Tabel SWOT “Sang Buah Hati”	54
Tabel 4.4 Tabel Brand Mandatory	55
Tabel 4.5 Tabel Brand Mandatory	57
Tabel 4.6 <i>Form Alpha Test</i>	82
Tabel 4.7 <i>Form Alpha Test</i>	84
Tabel 4.8 <i>Form Alpha Test</i>	86
Tabel 4.9 Perencanaan Anggaran.....	105

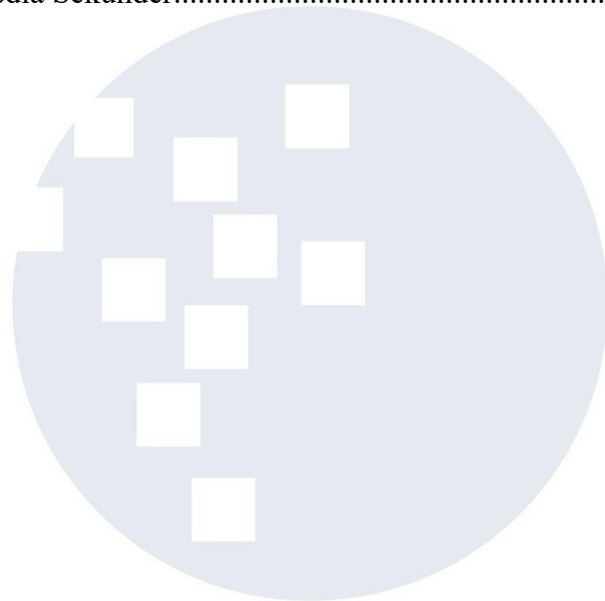


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh “Website Statis”	4
Gambar 2.2 Contoh “Website Dinamis”	5
Gambar 2.3 Contoh “Emphaty Map”	6
Gambar 2.4 Contoh “Persona”	6
Gambar 2.5 Contoh “User Journey Maps”	7
Gambar 2.6 Contoh “Sitemaps”	7
Gambar 2.7 Contoh “User Flow”	8
Gambar 2.8 Contoh “Wireframe”	8
Gambar 2.9 Contoh “Low-fidelity”	9
Gambar 2.10 Contoh “High-fidelity”	10
Gambar 2.11 Contoh “Scale”	11
Gambar 2.12 Contoh “Visual Hierarchy”	12
Gambar 2.13 Contoh “Balance”	13
Gambar 2.14 Contoh “Contrast”	13
Gambar 2.15 Contoh “Gestalt Principle”	14
Gambar 2.16 Warna Komplementer	15
Gambar 2.17 Warna Analogous	15
Gambar 2.18 Warna Triadic	16
Gambar 2.19 Contoh “Tipografi”	17
Gambar 2.20 Format	18
Gambar 2.21 Gaya Ilustrasi	19
Gambar 2.22 Irama	20
Gambar 2.23 Affordances	21
Gambar 2.24 CTA Button	22
Gambar 2.25 Ghost Button	22
Gambar 2.26 Text Button	23
Gambar 2.27 Design System	24
Gambar 4.1 Wawancara Maria Jessica A. S., M.Psi	42
Gambar 4.2 Wawancara Target Sekunder	44
Gambar 4.3 Dokumentasi FGD	45
Gambar 4.4 Website “babylist.com”	47
Gambar 4.5 Website “babylist.com”	47
Gambar 4.6 Website “Parent.com”	48
Gambar 4.7 Website “Parent.com”	48
Gambar 4.8 Website “halodoc”	49
Gambar 4.9 Website “halodoc”	50
Gambar 4.10 Website “HaiBunda”	55
Gambar 4.11 Website “HaiBunda”	52
Gambar 4.12 Website “Sang Buah Hati”	53
Gambar 4.13 Website “Sang Buah Hati”	54
Gambar 4.14 Emphaty Map Primer	58
Gambar 4.15 Emphaty Map Sekunder	59
Gambar 4.16 User Persona Primer	60

Gambar 4.17 <i>User Persona</i> Sekunder.....	61
Gambar 4.18 <i>User Journey Map</i> Primer.....	61
Gambar 4.19 <i>User Journey Map</i> Sekunder.....	62
Gambar 4.20 <i>Mindmap</i>	63
Gambar 4.21 <i>Stylescape</i>	65
Gambar 4.22 <i>Color Palette</i>	65
Gambar 4.23 Tipografi Perancangan.....	66
Gambar 4.24 Referensi Ilustrasi.....	67
Gambar 4.25 Sketsa Ilustrasi.....	67
Gambar 4.26 Hasil Ilustrasi Pertama.....	68
Gambar 4.27 Ilustrasi Final.....	69
Gambar 4.28 <i>Sitemap</i>	70
Gambar 4.29 <i>User Flow</i>	70
Gambar 4.30 <i>Low-Fidelity</i>	71
Gambar 4.31 <i>Low-Fidelity Grid</i>	72
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i>	73
Gambar 4.33 <i>High-Fidelity</i>	74
Gambar 4.34 <i>High-Fidelity</i> "Home".....	75
Gambar 4.35 <i>High-Fidelity</i> "Goodness of Fit".....	75
Gambar 4.36 <i>High-Fidelity</i> "Best Moment".....	76
Gambar 4.37 <i>High-Fidelity</i> "Connect".....	77
Gambar 4.38 <i>High-Fidelity</i> "About".....	77
Gambar 4.39 <i>High-Fidelity Prototype</i>	78
Gambar 4.40 <i>High-Fidelity Button</i>	79
Gambar 4.41 Referensi Media Sekunder.....	80
Gambar 4.42 Sketsa Media Sekunder.....	80
Gambar 4.43 Media Sekunder.....	81
Gambar 4.44 Perbaikan <i>Alpha Test</i> 1.....	83
Gambar 4.45 Perbaikan <i>Alpha Test</i> 2.....	84
Gambar 4.46 Perbaikan <i>Alpha Test</i> 3.....	85
Gambar 4.47 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Vinly.....	88
Gambar 4.48 <i>Beta Test</i> Vinly.....	88
Gambar 4.49 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Mario.....	89
Gambar 4.50 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Coksun.....	90
Gambar 4.51 Ilustrasi <i>Easy Child</i>	91
Gambar 4.52 Ilustrasi <i>Slow to Warm Up</i>	91
Gambar 4.53 Ilustrasi <i>Difficult Child</i>	92
Gambar 4.54 Ilustrasi <i>Goodness of Fit</i>	92
Gambar 4.55 Ilustrasi <i>Best Moment</i>	93
Gambar 4.56 <i>Layout</i> "Home".....	94
Gambar 4.57 <i>Layout</i> "Mini Quiz".....	95
Gambar 4.58 <i>Layout</i> "Home".....	96
Gambar 4.59 <i>Layout</i> "Home".....	97
Gambar 4.60 <i>Layout</i> "Jenis Temperamen".....	98
Gambar 4.61 <i>Layout</i> "Goodness of Fit".....	99
Gambar 4.62 <i>Layout</i> "Goodness of Fit".....	99

Gambar 4.63 Layout “Best Moment”	100
Gambar 4.64 Layout “Best Moment”	100
Gambar 4.65 Layout “Best Moment”	101
Gambar 4.66 Layout “Connect”	102
Gambar 4.67 Layout “Connect”	102
Gambar 4.68 Layout “Connect”	103
Gambar 4.69 Layout “About”	103
Gambar 4.70 Media Sekunder.....	104



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran Form Bimbingan.....	xxv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA