

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI
PENGUNAAN *GENERATIVE AI* YANG
BERTANGGUNG JAWAB**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Abram Sinduartha Tjandra

00000054017

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI
PENGUNAAN *GENERATIVE AI* YANG
BERTANGGUNG JAWAB**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Abram Sinduarta Tjandra

00000054017

**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 : Abram Sinduartha Tjandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI PENGGUNAAN *GENERATIVE AI* YANG BERTANGGUNG JAWAB

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 penulis 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, 24 Maret 2025



(Abram Sinduartha Tjandra)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI
PENGUNAAN *GENERATIVE AI* YANG
BERTANGGUNG JAWAB**

Oleh

Nama Lengkap : Abram Sinduartha Tjandra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 24 Maret 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

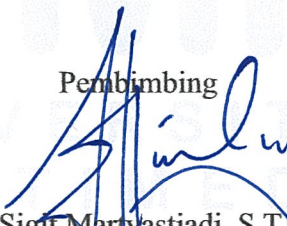
Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088782/ 042750

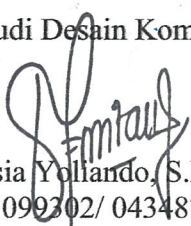
Penguji


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

Pembimbing


Dr. Sn. Yusup Sigit Martiyastadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Abram Sinduartha Tjandra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE*
INTERAKTIF MENGENAI
PENGUNAAN *GENERATIVE AI* YANG
BERTANGGUNG JAWAB

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, 24 Maret 2025



Abram Sinduartha Tjandra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul: “Perancangan *Website* Interaktif Mengenai Penggunaan *Generative AI* yang Bertanggung Jawab”. Tugas akhir ini disusun sebagai bentuk upaya dari penulis untuk memahami pentingnya menggunakan *generative AI* dengan bertanggung jawab. Topik ini menjadi penting karena perkembangan teknologi yang pesat. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut topik ini. Penulis berharap hasil tugas akhir ini dapat membantu masyarakat menggunakan *generative AI* dengan bijak dan bertanggungjawab.

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. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf,Tech., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga yang telah memberikan dukungan emotional dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini

Semoga Tugas akhir ini dapat bermanfaat dan membantu para pembaca serta mahasiswa lain yang akan menjalankan tugas akhir

Tangerang, 24 Maret 2025



(Abram Sinduartha Tjandra)

PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF

MENGENAI PENGGUNAAN *GENERATIVE AI* YANG

BERTANGGUNG JAWAB

(Abram Sinduartha Tjandra)

ABSTRAK

Generative Artificial Intelligence atau yang sering disebut sebagai *generative AI* atau *gen AI* adalah sebuah teknologi yang mampu menciptakan konten seperti gambar, suara, dan *video* berdasarkan data yang sudah ada. *Generative AI* mampu menciptakan konten baru yang belum pernah ada berdasarkan data-data yang diberikan. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan informasi mengenai pentingnya penggunaan *generative AI* yang bertanggungjawab ke masyarakat dengan menggunakan *website* sebagai media informasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode wawancara dan kuesioner. Wawancara kepada ahli dilakukan untuk menambah pengetahuan terkait topik penelitian dan media perancangan. Sedangkan kuesioner dilakukan untuk mengetahui sejauh mana masyarakat sudah mengetahui mengenai *generative AI* serta untuk menguji kelayakan *website*. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa penting bagi masyarakat untuk mengetahui bagaimana menggunakan *generative AI* yang bijak dan bertanggung jawab. Metode perancangan yang digunakan peneliti adalah metode perancangan *Web Site Design Methods* yang terbagi atas *mission statement*, *audience modelling*, *conceptual design*, *implementation design*, dan *implementation*. Peneliti menggunakan metode ini untuk merancang *website* dan juga media sekunder.

Kata kunci: Penyalahgunaan, *Generative Artificial Intelligence*, *Website*

PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI PENGGUNAAN *GENERATIVE AI* YANG BERTANGGUNG JAWAB

(Abram Sinduartha Tjandra)

ABSTRACT (English)

Generative Artificial Intelligence often called generative AI or gen AI is a form of technology which could create content such as picture, audio, and video based on existing data. Generative AI could create new content that do not exist based on given data. This final Project is conducted to share information about the importance of using generative AI responsibly to public using website as an information medium. The research methods used are interview and questionnaire. Interviewing experts were conducted increase knowledge related to research topics and designing website. While questionnaire was conducted to measure public knowledge about generative AI and test the feasibility of the website. The results of interview shows that it is important for the general people to know and understand how to use generative AI wisely and responsibly. Researcher use Web Site Design Methods as the research method which consist of Mission Statement, Audience Modelling, Conceptual Design, Implementation Design, and Implementation, Researcher used this method to build a website and the secondary media.

Keywords: *Misuse, Generative Artificial Intelligence, Website*

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	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
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 Fungsi Media Informasi.....	4
2.1.2 Media Baru.....	6
2.2 Website	6
2.2.1 Prinsip Desain Website	6
2.2.2 UI/UX.....	23
2.3 Interaktivitas.....	25
2.4 <i>Generative Artificial Intelligence</i>	26
2.5 Penelitian yang Relevan.....	29
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	33

3.1 Subjek Perancangan	33
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	34
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	36
3.3.1 Wawancara.....	36
3.3.2 Kuesioner.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	46
4.1 Hasil Perancangan.....	46
4.1.1 <i>Mission Statement</i>	46
4.1.2 <i>Audience Modeling</i>	73
4.1.3 <i>Conceptual Design</i>	75
4.1.4 <i>Implementation Design</i>	80
4.1.5 <i>Implementation</i>	102
4.1.6 <i>Kesimpulan Perancangan</i>	114
4.2 Pembahasan Perancangan.....	116
4.2.1 <i>Analisis Beta test</i>	116
4.2.2 <i>Analisis Website</i>	120
4.2.3 <i>Analisis Design system</i>	130
4.2.4 <i>Analisis Media Sekunder</i>	131
4.3 Anggaran.....	137
BAB V KESIMPULAN	141
5.1 Kesimpulan	141
5.2 Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA.....	143
LAMPIRAN.....	147

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	30
Tabel 4.1 Tabel <i>Budgeting Website</i>	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Anatomi <i>Website</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Grid Rule of Third</i>	10
Gambar 2.3 Contoh <i>960 Grid System</i>	10
Gambar 2.4 Contoh <i>Symmetrical Balance</i>	12
Gambar 2.5 Contoh <i>Asymmetrical Balance</i>	12
Gambar 2.6 Contoh <i>Website Unity</i>	13
Gambar 2.7 Contoh <i>Website Emphasis</i>	14
Gambar 2.8 Ilustrasi <i>UI/UX Website</i>	24
Gambar 2.9 Contoh Interaktivitas	25
Gambar 2.10 Contoh <i>Generative Artificial Intelligence</i>	26
Gambar 2.11 Contoh <i>Deepfake</i>	27
Gambar 4.1 Wawancara dengan FX. Risang Baskara, Ph.D.	47
Gambar 4.2 Wawancara dengan Muhammad Daffa Aryandaru	52
Gambar 4.3 Wawancara dengan Franklin Wirawan	55
Gambar 4.4 <i>Chart</i> Usia Responden	57
Gambar 4.5 <i>Chart</i> Domisili Responden	57
Gambar 4.6 <i>Chart</i> Tingkat Pendidikan Responden	58
Gambar 4.7 <i>Chart</i> Pekerjaan Responden	58
Gambar 4.8 <i>Chart</i> Pengeluaran per Bulan Responden	59
Gambar 4.9 <i>Chart</i> Apakah Responden Mengetahui <i>Generative AI</i>	60
Gambar 4.10 <i>Chart</i> Apakah Responden Pernah Memakai <i>Generative AI</i>	60
Gambar 4.11 <i>Chart</i> Aplikasi <i>Generative AI</i> yang Pernah dipakai Responden	61
Gambar 4.12 <i>Chart</i> Alasan Responden Memakai <i>Generative AI</i>	62
Gambar 4.13 Skala Kemudahan Responden Menggunakan <i>Generative AI</i>	63
Gambar 4.14 Skala Kegunaan <i>Generative AI</i> yang dipakai Responden	63
Gambar 4.15 <i>Chart</i> Responden Mendengar Kasus Penyalahgunaan	64
Gambar 4.16 <i>Chart</i> Jenis Penyalahgunaan <i>Generative AI</i>	65
Gambar 4.17 Skala Jumlah Kasus Penyalahgunaan <i>Generative AI</i>	66
Gambar 4.18 Skala Kemudahan Penyalahgunaan <i>generative AI</i>	67
Gambar 4.19 Skala Tingkat Bahaya Penyalahgunaan <i>Generative AI</i>	68
Gambar 4.20 <i>Chart</i> Mengapa Muncul Kasus Penyalahgunaan <i>Generative AI</i>	69
Gambar 4.21 <i>Chart</i> Media Informasi Mengenai <i>Generative AI</i>	70
Gambar 4.22 <i>Chart</i> Media yang Sering digunakan untuk Mencari Informasi	71
Gambar 4.23 <i>Chart</i> Seringnya Responden Menggunakan Media tersebut	71
Gambar 4.24 <i>User Persona</i> Pertama	74
Gambar 4.25 <i>User Persona</i> Kedua	74
Gambar 4.26 <i>Moodboard Website</i>	77
Gambar 4.27 Referensi <i>Website</i>	78
Gambar 4.28 Referensi <i>Icon</i> dan <i>Button Website</i>	78
Gambar 4.29 <i>Website</i> Indo AI	79

Gambar 4.30 Media Sekunder	80
Gambar 4.31 Warna <i>Website</i>	81
Gambar 4.32 Tipografi <i>Website</i>	82
Gambar 4.33 Sketsa <i>Logo</i>	83
Gambar 4.34 Variasi <i>Logo</i>	83
Gambar 4.35 <i>Logo</i> Final	84
Gambar 4.36 <i>Layout</i> dan Sketsa <i>Icon</i>	84
Gambar 4.37 Desain Akhir <i>Icon</i>	85
Gambar 4.38 <i>Layout</i> dan Sketsa <i>button</i>	85
Gambar 4.39 Desain Akhir dan Variasi <i>Button</i>	86
Gambar 4.40 <i>Layout Website</i>	87
Gambar 4.41 <i>Low Fidel Website</i>	88
Gambar 4.42 <i>High Fidel News Page Website</i>	89
Gambar 4.43 <i>High Fidel Program Page Website</i>	90
Gambar 4.44 <i>High Fidel Program Example</i>	91
Gambar 4.45 Contoh <i>Prototyping Website</i>	92
Gambar 4.46 Contoh <i>Micro Animation</i>	93
Gambar 4.47 Contoh <i>Scrolling Page</i>	93
Gambar 4.48 Contoh <i>Pop Up</i>	94
Gambar 4.49 Sketsa dan <i>Layout Tumbler</i>	95
Gambar 4.50 <i>Tumbler</i>	96
Gambar 4.51 Sketsa Cangkir	96
Gambar 4.52 Cangkir	97
Gambar 4.53 Sketsa <i>Tote Bag</i>	97
Gambar 4.54 <i>Tote Bag</i>	98
Gambar 4.55 Sketsa <i>Notebook</i>	98
Gambar 4.56 <i>Notebook</i>	99
Gambar 4.57 Sketsa <i>IG Post</i>	99
Gambar 4.58 <i>IG Post</i>	100
Gambar 4.59 Sketsa <i>Design System</i>	101
Gambar 4.60 <i>Design System</i>	102
Gambar 4.61 Skala Kesesuaian Elemen Desain Menurut Responden	103
Gambar 4.62 Skala Kemudahan Aset <i>Website</i> untuk Dipahami Responden	104
Gambar 4.63 Skala Keterbacaan Ukuran Aset untuk Dilihat Responden.....	104
Gambar 4.64 Skala Kerapian <i>Layout Website</i> menurut Responden	105
Gambar 4.65 Skala Ketepatan <i>Whitespace Website</i> menurut Responden.....	106
Gambar 4.66 Skala Keterbacaan Jenis <i>Font</i> oleh Responen.....	106
Gambar 4.67 Skala Keterbacaan Teks <i>Website</i> oleh Responden.....	107
Gambar 4.68 Skala Kenyamanan Warna pada <i>Website</i> oleh Responden	107
Gambar 4.69 Skala Ketepatan Navigasi <i>Website</i> untuk Responden.....	108
Gambar 4.70 Pendapat Responden untuk <i>Website</i> dalam Bidang Desain	108
Gambar 4.71 Skala Pemahaman Tujuan <i>Website</i> oleh Responden.....	109
Gambar 4.72 Skala Ketertarikan <i>Website</i> bagi Responden.....	110

Gambar 4.73 Skala Ketertarikan Konten bagi Responden.....	110
Gambar 4.74 Skala Kemudahan Menemukan Fitur Utama bagi Responden.....	111
Gambar 4.75 Skala Pemahaman Informasi pada <i>Website</i> oleh Responden	111
Gambar 4.76 Skala Kegunaan <i>Website</i> bagi Responden	112
Gambar 4.77 Skala Apakah <i>Website</i> Digunakan dengan Baik	112
Gambar 4.78 Pendapat Responden dalam Bidang Interaktivitas	113
Gambar 4.79 Foto Wawancara <i>Beta Test</i> 1.....	117
Gambar 4.80 Foto Wawancara <i>Beta Test</i> 2.....	118
Gambar 4.81 Foto Wawancara <i>Beta Test</i> 3.....	119
Gambar 4.82 Halaman Utama <i>Website</i>	121
Gambar 4.83 Halaman <i>Course</i>	122
Gambar 4.84 Halaman Seminar dan Webinar.....	123
Gambar 4.85 Halaman <i>Event</i>	123
Gambar 4.86 Halaman Contoh <i>Course</i>	125
Gambar 4.87 Halaman <i>News</i>	126
Gambar 4.88 Halaman Contoh <i>News</i>	127
Gambar 4.89 Halaman About Us	128
Gambar 4.90 Halaman <i>Video</i>	129
Gambar 4.91 <i>Header</i>	130
Gambar 4.92 Hasil Akhir <i>Design System</i>	131
Gambar 4.93 Desain Akhir <i>Tumbler</i>	132
Gambar 4.94 Desain Akhir Cangkir	133
Gambar 4.95 Desain Akhir <i>Tote Bag</i>	135
Gambar 4.96 Desain Akhir <i>Notebook</i>	136
Gambar 4.97 Desain Akhir <i>IG Post</i>	137



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	147
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Ahli <i>AI</i>	151
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Web Developer	152
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Pengguna <i>AI</i>	153
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Peserta <i>Beta Test</i> 1	154
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Peserta <i>Beta Test</i> 2	155
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Peserta <i>Beta Test</i> 3	156
Lampiran Non-Disclosure Statement	157
Lampiran Hasil Kuesioner:	158
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> :	164
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli <i>AI</i>	169
Lampiran Transkrip Wawancara Web developer	180
Lampiran Transkrip Pengguna <i>AI</i>	188
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber <i>Beta Test</i> 1	193
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber <i>Beta Test</i> 2	198
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber <i>Beta Test</i> 3	202
Lampiran <i>Site Map</i> :.....	208
Lampiran <i>Mindmap</i> :.....	209

