

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SISTEM INTERAKSI
PENGUNJUNG PLATFORM PAMERAN SENI DARING
JALIRUPA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Albert Jonathan

00000055774

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

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SISTEM INTERAKSI
PENGUNJUNG PLATFORM PAMERAN SENI DARING**

JALIRUPA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Albert Jonathan

00000055774

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 : Albert Jonathan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055774

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* SISTEM INTERAKSI PENGUNJUNG
PLATFORM PAMERAN SENI DARING JALIRUPA**

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, 13 Desember 2024



(Albert Jonathan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SISTEM INTERAKSI PENGUNJUNG PLATFORM PAMERAN SENI DARING JALIRUPA

Oleh

Nama Lengkap : Albert Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055774
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

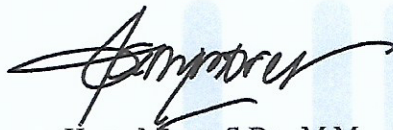
Telah diujikan pada hari Senin, 3 Januari 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

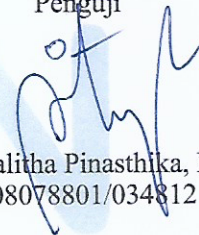
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



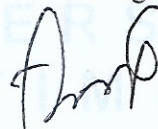
Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Penguji



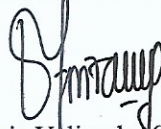
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

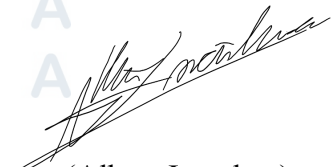
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Albert Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055774
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SISTEM
INTERAKSI PENGUNJUNG PADA PLATFORM
PAMERAN SENI DARING

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, 13 Desember 2024



(Albert Jonathan)

* 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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan hikmat, kekuatan, dan kelancaran dalam bertindak dan berpikir selama penulisan laporan tugas akhir ini. Segala proses yang telah dilalui, mulai dari pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan, menjadi sebuah perjalanan berharga yang penuh dengan tantangan dan pelajaran berharga. Tanpa campur tangan-Nya, penyelesaian tugas akhir ini tidak akan mungkin tercapai.

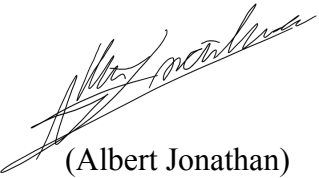
Mengucapkan terima kasih kepada:

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. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesaikan nya tugas akhir ini.
5. Abram Sinduartha, Azerbeijan Irawan, Brigita Beatrice, Bryan Vincentius, Catherine Cahaya, Clarissa Devania, Cristian Rahadiansyah, Dionisius Hansen, James Alvin, Joehansen Tjia, Justin Teng, Justyn Wijaya, Marcell Surya, Nelson Aurelio, Ng Swan Ti, dan Nicolas Wijaya yang telah memberikan dukungan dan ketersediaannya secara sukarela sebagai narasumber dalam penelitian ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

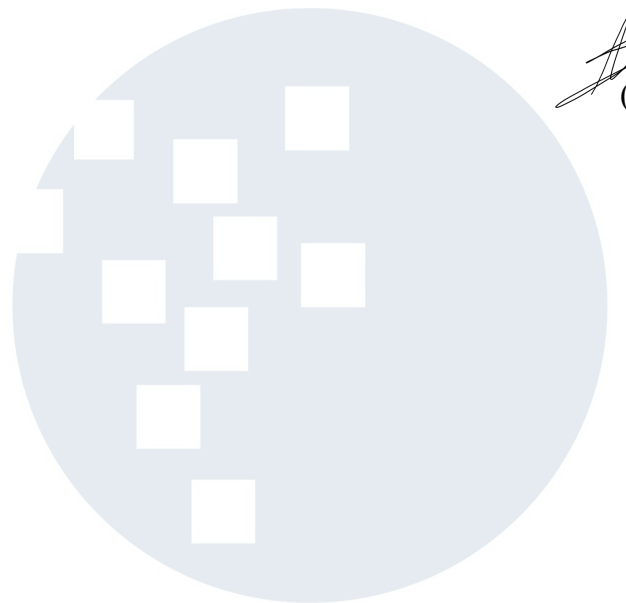
Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna menjadi acuan agar penulis bisa menjadi lebih baik lagi di masa mendatang.

Semoga laporan tugas akhir ini bisa menambah wawasan untuk pembaca dan menjadi manfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Tangerang, 13 Desember 2024



(Albert Jonathan)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SISTEM INTERAKSI PENGUNJUNG PLATFORM PAMERAN SENI DARING

JALIRUPA

(Albert Jonathan)

ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan teknologi dan digitalisasi, kebutuhan untuk mengakses seni secara daring menjadi semakin penting. Generasi Z sebagai target utama memiliki ketertarikan terhadap pengalaman seni yang fleksibel, interaktif, dan imersif. Namun, banyak platform pameran seni daring yang ada belum mampu memenuhi kebutuhan tersebut, terutama dalam menciptakan interaksi sosial antar pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang salah satu sub-sistem platform pameran seni daring Jalirupa yang mengakomodasikan interaksi pengunjung dengan fokus perancangan UI dan UX Website. Metodologi Human-Centered Design digunakan untuk menghasilkan desain yang ramah pengguna, intuitif, serta mendukung koneksi sosial dan kolaborasi antar pengunjung yang kemudian membentuk sebuah komunitas. Dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, FGD, studi literatur, dan kuesioner, hasil penelitian menunjukkan bahwa solusi desain yang dirancang mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam meningkatkan interaktivitas pengunjung pameran seni secara daring dan dapat membangun komunitas dalam ruang pameran. Maka dari itu, platform ini dapat menjadi solusi interaktif bagi perupa maupun audiens khususnya bagi usia remaja muda untuk dapat terhubung tanpa batasan ruang dan waktu di dalam platform pameran seni daring Jalirupa.

Kata kunci: UI/UX, Seni Digital, Platform Interaktif, Human-Centered Design, Pameran Seni Daring.

DESIGNING UI/UX OF THE INTERACTION SYSTEM FOR VISITORS OF JALIRUPA ONLINE ART EXHIBITION PLATFORM

(Albert Jonathan)

ABSTRACT (English)

With the advancement of technology and digitalization, the need to access art through online platforms has become increasingly essential. Generation Z, as the primary target audience, is drawn to art experiences that are flexible, interactive, and immersive. However, many existing online art exhibition platforms fail to meet these needs, particularly in fostering social interactions among users. This study aims to design a sub-system of the Jalirupa online art exhibition platform that accommodates visitor interaction, focusing on the UI and UX design of the website. The Human-Centered Design methodology was employed to create a user-friendly and intuitive design that supports social connections and collaboration among visitors, ultimately forming a community. Using qualitative and quantitative approaches, including interviews, focus group discussions (FGD), literature studies, and surveys, the research findings indicate that the proposed design solution enhances the user experience by improving interactivity in online art exhibitions and fostering community-building within the exhibition space. Therefore, this platform offers an interactive solution for both artists and audiences, particularly young adults, to connect without spatial and temporal limitations within the Jalirupa online art exhibition platform.

Keywords: *UI/UX, Digital Art, Interactive Platform, Human-Centered Design, Online Art Exhibition.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGEHASAN	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	xvi
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	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Interaktif	5
2.2 Website	6
2.2.1 Anatomi Website	6
2.2.2 Tipografi	9
2.2.3 Warna	11
2.2.4 <i>Padding</i> dan <i>Margin</i>	14
2.2.5 <i>Layout</i> dan <i>Komposisi Website</i>	15
2.2.6 <i>User Interface (UI)</i>	19
2.2.7 <i>User Experience (UX)</i>	31
2.3 Pameran Seni	39
2.3.1 Pameran Seni Fisik	39
2.3.2 Pameran Seni Daring	41

2.4	Gamifikasi	42
2.5	Penelitian yang Relevan	44
2.6.	Analisis <i>SWOT</i>	48
2.7	Komunitas	48
2.8	Komunikasi dalam Komunitas	50
BAB III	METODOLOGI PERANCANGAN	52
3.1	Subjek Perancangan	52
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan	53
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan	55
3.3.1	<i>Interview</i>	57
3.3.2	<i>Expert Interview</i>	57
3.3.3	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	58
3.3.4	<i>Questionnaire</i>	60
3.3.5	<i>Existing Study</i>	62
3.3.6	<i>Group Interview</i>	62
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	66
4.1	Teknik dan Prosedur Perancangan	66
4.1.1	<i>Inspiration</i>	64
4.1.2	<i>Ideation</i>	86
4.1.3	<i>Implementation</i>	115
4.1.4	Kesimpulan Perancangan	126
4.2	Pembahasan Perancangan	127
4.2.1	<i>Beta Test</i>	127
4.2.2	Analisis <i>Beta Test</i>	130
4.2.3	Analisis Media Utama.....	136
4.2.4	Analisis <i>Wall Branding</i>	156
4.2.5	Analisis <i>Instagram Story Ads</i>	157
4.2.6	Analisis <i>Instagram Feeds</i>	158
4.2.7	Analisis <i>Smartphone UI</i>	159
4.2.8	Analisis <i>Website Banner</i>	161
4.2.9	Anggaran	162
BAB V	PENUTUP	164

5.1 Kesimpulan	164
5.2 Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN	171



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	45
Tabel 4.1 Tabel Demografis Responden	79
Tabel 4.2 Pandangan Responden Terhadap Seni Digital	80
Tabel 4.3 Preferensi Responden Terhadap Perancangan Penelitian	81
Tabel 4.4 Tabel <i>SWOT Website</i> Kunstmatrix	86
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test 1</i>	118
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test 2</i>	119
Tabel 4.7 Hasil Data <i>Beta Test 1</i>	133
Tabel 4.8 Hasil Data <i>Beta Test 2</i>	134
Tabel 4.9 Hasil Data <i>Beta Test 3</i>	135
Tabel 4.10 Daftar Ikon	137
Tabel 4.11 Tabel Anggaran	162



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Website menurut Beaird	7
Gambar 2.2 Jenis Tipografi.....	9
Gambar 2.3 Pemilihan Tipografi dalam <i>UI/UX</i>	10
Gambar 2.4 Pemilihan Warna Tipografi	11
Gambar 2.5 Rasio Warna Tipografi	12
Gambar 2.6 Aturan Warna 60-30-10	12
Gambar 2.7 Roda Warna Primer, Sekunder, dan Tersier	13
Gambar 2.8 <i>Padding</i> dalam <i>UI</i>	15
Gambar 2.9 <i>Symmetrical Balance</i>	16
Gambar 2.10 <i>Asymmetrical Balance</i>	16
Gambar 2.11 <i>Rule of Thirds</i>	17
Gambar 2.12 <i>16 Column Grid Overlay</i>	18
Gambar 2.13 <i>Rule of Proximity</i>	20
Gambar 2.14 <i>Rule of Similarity</i>	21
Gambar 2.15 <i>Rule of Closure</i>	21
Gambar 2.16 <i>Rule of Continuity</i>	22
Gambar 2.17 <i>Common Fate Rule</i>	23
Gambar 2.18 Ikon	27
Gambar 2.19 Tombol	28
Gambar 2.20 <i>Card</i>	28
Gambar 2.21 <i>Form</i>	29
Gambar 2.22 <i>Pop-up</i>	30
Gambar 2.23 Navigasi	30
Gambar 2.24 Animasi	31
Gambar 2.25 Tujuh Elemen <i>UX Honeycomb</i>	33
Gambar 2.26 Contoh <i>User Persona</i>	36
Gambar 2.27 <i>Hierarchical Information Structure</i>	37
Gambar 2.28 Tiga Metode <i>UX Brainstorming</i>	37
Gambar 2.29 Contoh Sketsa <i>Wireframe</i>	38
Gambar 2.30 Museum Capitoline yang Menjadi Sejarah Demokratisasi Seni ...	40
Gambar 2.31 <i>Museum of Modern Art</i> , New York	41
Gambar 2.32 Tur Virtual Museum Louvre	42
Gambar 3.1 Metode Perancangan yang Diterapkan oleh Penulis.....	54
Gambar 4.1 Wawancara Dengan Nugroho	68
Gambar 4.2 Wawancara Dengan Sutanto	69
Gambar 4.3 Wawancara Dengan Rahadiansyah	71
Gambar 4.4 Wawancara Dengan Ng Swan Ti	73

Gambar 4.5 Diskusi Dengan Surya dan Irawan.....	74
Gambar 4.6 <i>Focus Group Discussion</i>	79
Gambar 4.7 <i>Website Kunstmatrix</i>	83
Gambar 4.8 <i>Tampilan Kunstmatrix</i>	84
Gambar 4.9 <i>Mindmap 1</i>	87
Gambar 4.10 <i>Mindmap 2</i>	88
Gambar 4.11 <i>Alternatif 50 Big Ideas</i>	89
Gambar 4.12 <i>Visual Mood Board</i>	90
Gambar 4.13 <i>Persona 1</i>	91
Gambar 4.14 <i>Persona 2</i>	92
Gambar 4.15 <i>User Journey Map 1</i>	93
Gambar 4.16 <i>User Journey Map 2</i>	94
Gambar 4.17 <i>User Flow 2</i>	96
Gambar 4.18 <i>Information Architecture</i>	97
Gambar 4.19 <i>Typeface Inter</i>	98
Gambar 4.20 <i>Penetapan Warna</i>	99
Gambar 4.21 <i>Penggunaan Grid</i>	99
Gambar 4.22 <i>Icon Grid yang digunakan</i>	100
Gambar 4.23 <i>Proses pembuatan ikon friends</i>	101
Gambar 4.24 <i>Icon Grid yang digunakan</i>	101
Gambar 4.25 <i>Small Button</i>	102
Gambar 4.26 <i>Medium Button</i>	102
Gambar 4.27 <i>Large Button</i>	103
Gambar 4.28 <i>Micro Interaction Trigger dan Rules</i>	104
Gambar 4.29 <i>Micro Interaction Feedback</i>	104
Gambar 4.30 <i>Micro Interaction Loops</i>	105
Gambar 4.31 <i>Sketsa Perancangan</i>	106
Gambar 4.32 <i>Low-Fidelity Perancangan</i>	107
Gambar 4.33 <i>Low-Fidelity Smartphone UI</i>	108
Gambar 4.34 <i>Mock-up Smartphone UI</i>	108
Gambar 4.35 <i>Wall Branding</i>	109
Gambar 4.36 <i>Contoh Pengaplikasian Wall Branding</i>	110
Gambar 4.37 <i>Website Banner</i>	110
Gambar 4.38 <i>Contoh Pengaplikasian Website Banner</i>	111
Gambar 4.39 <i>Instagram Story Ads</i>	112
Gambar 4.40 <i>Instagram Feeds</i>	113
Gambar 4.41 <i>Pengaplikasian Instagram Feeds</i>	114
Gambar 4.42 <i>High-Fidelity Perancangan</i>	115
Gambar 4.43 <i>High-Fidelity Perancangan 2</i>	116

Gambar 4.44 <i>Prototype</i>	113
Gambar 4.45 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	117
Gambar 4.46 Perubahan Ikon	120
Gambar 4.47 Elemen Warna yang Dinilai Monoton	121
Gambar 4.48 Penambahan Tombol	122
Gambar 4.49 Penambahan Konten	123
Gambar 4.50 Melengkapi Fitur Perancangan	124
Gambar 4.51 Konsistensi Ikon pada <i>sidebar</i>	124
Gambar 4.52 Penambahan <i>Micro Interaction</i>	125
Gambar 4.53 <i>Beta Test</i> dengan Nelson Aurelio Sulaeman	128
Gambar 4.54 <i>Beta Test</i> dengan Justyn Wijaya	130
Gambar 4.55 <i>Beta Test</i> dengan Joehansen Tjia	131
Gambar 4.56 Analisis Ikon	136
Gambar 4.57 Referensi 1	137
Gambar 4.58 Referensi 2	137
Gambar 4.59 Referensi 3	137
Gambar 4.60 Referensi 4	138
Gambar 4.61 Referensi 5	138
Gambar 4.62 Referensi 6	138
Gambar 4.63 Referensi 7	138
Gambar 4.64 Referensi 8	139
Gambar 4.65 Referensi 9	139
Gambar 4.66 Referensi 10	139
Gambar 4.67 Referensi 11	139
Gambar 4.68 Referensi 12	140
Gambar 4.69 Referensi 13	140
Gambar 4.70 Referensi 14	140
Gambar 4.71 Referensi 15	140
Gambar 4.72 Referensi 16	141
Gambar 4.73 Referensi 17	141
Gambar 4.74 Referensi 18	141
Gambar 4.75 Referensi 19	141
Gambar 4.76 Referensi 20	142
Gambar 4.77 Referensi 21	142
Gambar 4.78 Analisis Tombol	143
Gambar 4.79 Analisis Warna	144
Gambar 4.80 Analisis Tipografi	144
Gambar 4.81 Halaman <i>Landing Page</i>	146
Gambar 4.82 Halaman <i>Log in</i>	147

Gambar 4.83 Halaman <i>Sign up</i>	148
Gambar 4.84 Halaman <i>Homepage</i>	149
Gambar 4.85 Halaman <i>Log in</i>	150
Gambar 4.86 Halaman <i>Explore</i>	151
Gambar 4.87 Halaman <i>Exhibition</i>	152
Gambar 4.88 Halaman <i>Community Page</i>	153
Gambar 4.89 Halaman <i>Collection Page</i>	154
Gambar 4.90 Halaman <i>Profile Page</i>	155
Gambar 4.91 Halaman <i>Settings Page</i>	156
Gambar 4.92 Halaman <i>Wall Branding</i>	157
Gambar 4.93 Halaman <i>Instagram Story Ads</i>	158
Gambar 4.94 Halaman <i>Instagram Feeds</i>	159
Gambar 4.95 Halaman <i>Smartphone UI</i>	160
Gambar 4.96 Halaman <i>Website Banner</i>	161



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	165
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	172
Lampiran <i>Consent Form</i>	174
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	189
Lampiran Kuesioner	190
Lampiran Transkrip Wawancara dengan James Alvin Nugroho.....	197
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Dionisius Hansen Sutanto	200
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Cristian Rahadiansyah	204
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Ng Swan Ti	213
Lampiran Transkrip FGD	222
Lampiran Transkrip Wawancara Kelompok	228
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Joe Hansen Tjia	236
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Justyn Wijaya	240
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Nelson Aurelio Sulaeman	244

