

PERANCANGAN *WEBSITE* GA VESAKA SUKHAM



LAPORAN TUGAS AKHIR

Ferdinand Marcellino

00000055791

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI & BUDAYA

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN *WEBSITE* GA VESAKA SUKHAM



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Ferdinand Marcellino

00000055791

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI & BUDAYA

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ferdinand Marcellino
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *WEBSITE* GA VESAKA SUKHAM

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



(Ferdinand Marcellino)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* GA VESAKA SUKHAM

Oleh

Nama Lengkap : Ferdinand Marcellino
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

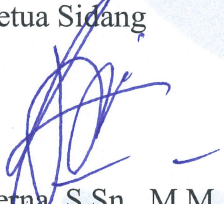
Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

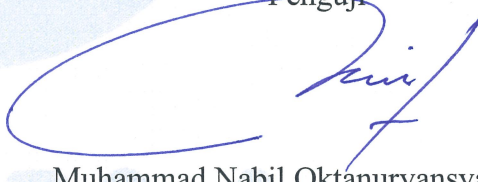
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

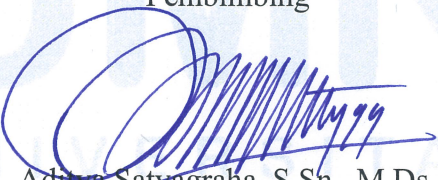
Ketua Sidang


Lia Hema, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Penguji


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Pembimbing


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

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 : Ferdinand Marcellino
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* GA VESAKA
SUKHAM

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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


(Ferdinand Marcellino)

* 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 dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebab atas kesempatannya pada kali ini, peneliti dapat menuntaskan laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan *Website* Ga Vesaka Sukham dengan lancar serta tepat waktu.

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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang sudah berperan sangat penting untuk memberikan arahan, bimbingan, motivasi, nasihat, dan rasa semangat kepada penulis untuk tetap konsisten dalam mengerjakan sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku Penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan sehingga dapat memberikan penilaian dan menjadi acuan untuk terselesainya tugas akhir ini.
6. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Ketua Sidang yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dan disertai pendapat yang kritis tentang perancangan sehingga menjadi acuan untuk terselesainya tugas akhir ini
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material, arahan, nasihat, dan moral, kemudian memberikan rasa semangat ketika penulis merasa putus asa dan tetap bersama penulis dalam suka maupun duka sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Organisasi Ga Vesaka Sukham yang telah menjadi subjek penelitian dan memberikan dukungan penuh, baik dalam bentuk data, informasi maupun fasilitas yang relevan selama proses penelitian berlangsung. Kontribusi dan keterbukaan pada pihak Ga Vesaka Sukham sangat berharga dalam mendukung kelancaran serta kedalaman hasil perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan, sehingga kami terbuka untuk menerima saran dan kritik yang membangun guna menyempurnakan karya ini di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik bagi organisasi Ga Vesaka Sukham, pihak-pihak terkait, maupun pengembangan ilmu pengetahuan.

Demikian kata pengantar ini kami sampaikan, dengan harapan Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan dampak dan manfaat yang positif terhadap organisasi Ga Vesaka Sukham agar lebih banyak menolong masyarakat yang membutuhkan.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Ferdinand Marcellino)



PERANCANGAN *WEBSITE* GA VESAKA SUKHAM

Ferdinand Marcellino

ABSTRAK

Ga Vesaka Sukham merupakan NGO (Non- Government Organization) dibidang sosial yang menjalankan aksi bakti sosial dengan menyediakan kebutuhan *primer* untuk masyarakat yang memiliki ketimpangan sosial yang di fokuskan bagi daerah Kabupaten Tangerang. Ga Vesaka Sukham sudah berjalan dari tahun 2016, dan tercatat bahwa program yang dijalankan sudah berhasil lebih dari 70 kali dengan banyaknya desa dengan akses lokasi yang sulit untuk dijangkau dan populasi masyarakat yang kesulitan untuk memenuhi kebutuhannya. Program-program yang dijalankan ini terkait pembagian bantuan sosial berupa paket sembako, bedah rumah, anak asuh, dan dana rutin untuk keluarga rentan, seluruh program ini dibantu oleh dana dari para donatur serta relawan yang siap untuk melakukan aksi bakti sosial secara langsung. Namun organisasi ini memiliki batasan informasi dan memiliki kekurangan dalam informasi lebih lanjut yang secara spesifik. Sehingga berdasarkan riset dan data banyak calon donatur dan relawan yang ragu, bingung, dan salah tafsir tentang organisasi Ga Vesaka Sukham dikarenakan berlandaskan oleh agama *buddhisme*. Oleh karena itu, tugas akhir ini memberikan solusi berupa perancangan media *website* organisasi Ga Vesaka Sukham. Metodologi penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi wawancara, kuesioner, dan *focus group disucssion*. Perancangan dalam UI/UX pada *website* ini menggunakan metode *design thinking* yaitu meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan *website* ini menghasilkan kesimpulan pada tahapan *beta test* dan sukses untuk memberikan informasi dan juga sistem navigasi yang mudah untuk digunakan oleh target *audiens* akan tetapi masih diperlukan proses perbaikan untuk menghasilkan perancangan yang sempurna.

Kata kunci: Organisasi, Sosial, UI/UX, *Website*

GA VESAKA SUKHAM WEBSITE DESIGN

Ferdinand Marcellino

ABSTRACT (English)

Ga Vesaka Sukham is an NGO (Non-Government Organization) in the social sector which carries out social service actions by providing primary needs for people who have social inequality which is focused on the Tangerang Regency area. Ga Vesaka Sukham has been running since 2016, and it is recorded that the program has been successful more than 70 times in many villages with locations that are difficult to reach and populations that have difficulty meeting their needs. The programs carried out are related to the distribution of social assistance in the form of basic food packages, house renovations, foster children, and routine funds for vulnerable families. All of these programs are assisted by funds from donors and volunteers who are ready to carry out direct social service actions. However, this organization has limited information and lacks specific further information. So, based on research and data, many potential donors and volunteers are doubtful, confused and misinterpret the Ga Vesaka Sukham organization because it is based on Buddhism. Therefore, this final assignment provides a solution in the form of designing a media website for the Ga Vesaka Sukham organization. The research methodology used in data collection includes interviews, questionnaires, and focus group discussions. The UI/UX design on this website uses the design thinking method, which includes empathize, define, ideate, prototype, and test. The design of this website resulted in conclusions at the beta test stage and was successful in providing information and also a navigation system that was easy to use for the target audience, however, an improvement process was still needed to produce a perfect design.

Keywords: Organization, Social, UI/UX, website

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 Teori Komunikasi dan Media.....	5
2.1.2 Teknologi dan Media	5
2.1.3 Perkembangan Media Informasi.....	6
2.2 Teori UI/UX	8
2.2.1 Website.....	8
2.2.2 UX (<i>User Experience</i>).....	9
2.2.3 UI (<i>User Interface</i>)	10
2.2.3.1 GUI (<i>Graphical User Interface</i>)	10
2.2.3.2 Jenis GUI (<i>Graphical User Interface</i>).....	10
2.2.4 Strategi.....	11
2.2.5 Lingkup.....	12
2.2.6 Struktur	13

2.2.7 Kerangka	15
2.2.8 Permukaan	17
2.3 Teori Tipografi	20
2.3.1 Anatomi huruf	20
2.3.2 Jarak tipografi.....	21
2.3.3 Jenis Huruf	22
2.4 Teori Warna	25
2.4.1 Roda Warna	25
2.4.2 Psikologi Warna	27
2.5 Teori <i>Grid</i>	29
2.5.1 Jenis-jenis <i>Grid</i>	29
2.6 Teori Fotografi.....	32
2.6.1 Eksposur	32
2.6.2 Komposisi	33
2.7 Profil Organisasi.....	35
2.8 Sistem Donasi.....	36
2.9 Penelitian yang Relevan.....	37
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	39
3.1 Subjek Perancangan	39
3.1.1 <i>Demografis</i>	39
3.1.2 <i>Geografis</i>	40
3.1.3 <i>Psikografis</i>	40
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	40
3.2.1 <i>Empathize</i>	40
3.2.2 <i>Define</i>	41
3.2.3 <i>Ideate</i>	41
3.2.4 <i>Prototype</i>	42
3.2.5 <i>Test</i>	42
3.2 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	42
3.3.1 Wawancara.....	42
3.3.2 Kuisisioner.....	45
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	47

3.3 Studi Eksisting	48
3.4 Studi Referensi	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	49
4.1 Hasil Perancangan.....	49
4.1.1 <i>Empathize</i>	49
4.1.1.1 <i>Interview</i>	49
4.1.1.2 <i>Expert Interview</i>	53
4.1.1.3 <i>Focus Group Discussion</i>	55
4.1.1.4 <i>Kuisisioner</i>	58
4.1.1.5 <i>Studi Eksisting</i>	59
4.1.1.6 <i>Studi Referensi</i>	67
4.1.1.7 <i>User Persona</i>	75
4.1.2 <i>Define</i>	77
4.1.3 <i>Ideate</i>	80
4.1.4 <i>Prototype</i>	99
4.1.5 <i>Test</i>	102
4.2 Hasil Perancangan	106
4.2.1 <i>Beta Test</i>	106
4.2.1 <i>Analisa Desain Atribut Ga Vesaka Sukham</i>	108
4.2.2 <i>Analisa Desain Post</i>	108
4.2.3 <i>Analisa Desain Invoice</i>	109
4.2.4 <i>Budgetting</i>	110
BAB V PENUTUP.....	111
5.1 <i>Simpulan</i>	111
5.2 <i>Saran</i>	113
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN.....	xx

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	37
Tabel 4.1 Kuisisioner.....	58
Tabel 4.2 SWOT <i>Website</i> Tzu Chi.....	62
Tabel 4.3 SWOT Sosial Media Ga Vesaka Sukham.....	65
Tabel 4.4 SWOT <i>Website</i> Sutta Central.....	70
Tabel 4.5 SWOT <i>Website</i> Charity Water.....	74
Tabel 4.6 Icon & simbol.....	87
Tabel 4.7 Ilustrasi.....	92
Tabel 4.8 Kuisisioner <i>alpha test</i>	103
Tabel 4.9 Kuisisioner <i>beta test</i>	107
Tabel 4.10 Biaya perancangan.....	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teks	6
Gambar 2.2 Radio dan televisi	7
Gambar 2.3 Platform digital.....	8
Gambar 2.4 UI/UX.....	8
Gambar 2.5 <i>Website</i>	9
Gambar 2.6 Arsitektur informasi	14
Gambar 2.7 Desain konsisten.....	14
Gambar 2.8 <i>Wireframe</i>	15
Gambar 2.9 Tata letak visual	16
Gambar 2.10 Desain navigasi	16
Gambar 2.11 <i>Icon</i> dan simbol.....	17
Gambar 2.12 <i>Wireframe</i> dan <i>prototype</i>	17
Gambar 2.13 Kontras	18
Gambar 2.14 <i>Flat</i> ilustrasi.....	19
Gambar 2.15 <i>Whitespace</i>	19
Gambar 2.16 Anatomi pada huruf.....	20
Gambar 2.17 Jarak antar kata.....	21
Gambar 2.18 Jarak antar huruf.....	21
Gambar 2.19 Huruf <i>serif</i>	22
Gambar 2.20 Huruf <i>sans serif</i>	23
Gambar 2.21 Huruf <i>slab serif</i>	23
Gambar 2.22 Huruf <i>script</i>	24
Gambar 2.23 Huruf <i>monospace</i>	24
Gambar 2.24 Tipografi lato.....	24
Gambar 2.25 Roda warna.....	25
Gambar 2.26 Warna primer.....	26
Gambar 2.27 Warna sekunder.....	26
Gambar 2.28 Warna tersier	27
Gambar 2.29 Suhu warna.....	27
Gambar 2.30 <i>Manuscript grid</i>	29
Gambar 2.31 <i>Column grid</i>	30
Gambar 2.32 <i>Modular grid</i>	30
Gambar 2.33 <i>Hierarchical grid</i>	31
Gambar 2.34 <i>Pixel grid</i>	31
Gambar 2.35 Eksposur	32
Gambar 2.36 <i>Rule of thirds</i>	33
Gambar 2.37 <i>Leading lines</i>	34
Gambar 2.38 <i>Framing</i>	34
Gambar 2.39 <i>Negative space</i>	35
Gambar 2.40 Logo Ga Vesaka Sukham	36
Gambar 4.1 Wawancara dengan pembina Ga Vesaka Sukham	50

Gambar 4.2 Wawancara dengan UX <i>Researcher</i>	54
Gambar 4.3 <i>Focus Group Dicussion</i> Via Zoom.....	56
Gambar 4.4 Tampilan utama <i>Website</i> Tzu Chi	60
Gambar 4.5 Menu Informasi <i>Website</i> Tzu Chi	61
Gambar 4.6 Interaksi pada tombol	61
Gambar 4.7 Instagram Ga Vesaka Sukham	63
Gambar 4.8 <i>Website</i> Sutta Central	68
Gambar 4.9 Interaksi <i>Website</i> Sutta Central	68
Gambar 4.10 Interaksi pada <i>button</i>	69
Gambar 4.11 <i>Layout</i>	69
Gambar 4.12 Tampilan Utama <i>Website</i> Charity Water	71
Gambar 4.13 Fitur <i>Website</i> Charity Water.....	72
Gambar 4.14 Fitur Tahapan Give Once and Monthly.....	73
Gambar 4.15 Fitur Donasi yang Terkumpul	73
Gambar 4.16 Visualisasi Fotografi yang Berekspresi.....	74
Gambar 4.17 <i>User Persona</i> Relawan.....	76
Gambar 4.18 <i>User Persona</i> Donatur.....	77
Gambar 4.19 <i>Mindmapping</i>	78
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i>	80
Gambar 4.21 Tipografi <i>Lato</i>	84
Gambar 4.22 Ukuran dan jenis tipografi.....	84
Gambar 4.23 Warna Biru & Kuning.....	85
Gambar 4.24 <i>Fotografi</i> Ga Vesaka Sukham	86
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i>	86
Gambar 4.26 Tombol Hover	89
Gambar 4.27 Tombol Logo.....	89
Gambar 4.28 <i>Grid button dan icon</i>	89
Gambar 4.29 <i>Column grid dan rows grid</i>	91
Gambar 4.30 <i>Grid & Layout</i>	91
Gambar 4.31 Penulis memberikan <i>afdruk</i> pada <i>screen</i>	94
Gambar 4.32 Penulis menjemur gambar pada <i>screen</i>	95
Gambar 4.33 <i>Atribut</i> Ga Vesaka Sukham	95
Gambar 4.34 Celengan yayasan Tzu Chi.....	96
Gambar 4.35 Visualisasi tampilan celengan	96
Gambar 4.36 Celengan Ga Vesaka Sukham	97
Gambar 4.37 Sketsa <i>post ig</i>	97
Gambar 4.38 <i>Post ig</i>	98
Gambar 4.39 Contoh <i>invoice</i> yayasan Fath.....	98
Gambar 4.40 <i>Invoice</i> Ga Vesaka Sukham.....	99
Gambar 4.41 <i>Low Fidelity</i>	100
Gambar 4.42 <i>Information Architecture</i>	100
Gambar 4.43 <i>High Fidelity</i>	101
Gambar 4.44 <i>Mockup</i> tampilan <i>website</i> Ga Vesaka Sukham	101
Gambar 4.45 <i>Mockup media sekunder</i>	102
Gambar 4.46 <i>Prototype day</i>	103

Gambar 4.47 <i>Before</i> dan <i>after</i> desain website.....	104
Gambar 4.48 <i>Before</i> dan <i>after</i> desain website	105
Gambar 4.49 <i>Before</i> dan <i>after</i> tipografi	105
Gambar 4.50 <i>Beta test</i> donatur dan relawan	106
Gambar 4.51 <i>Atribut</i> Ga Vesaka Sukham.....	108
Gambar 4.52 <i>Post ig</i>	109
Gambar 4.53 <i>Invoice</i> Ga Vesaka Sukham.....	109



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Presentase <i>Turnitin</i>	xx
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxviii
Lampiran Kuisisioner	xxxv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA