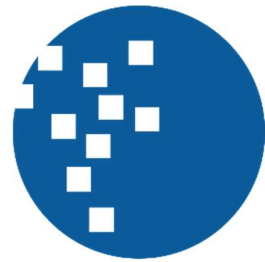


PERANCANGAN *WEBSITE* INTRODUKSI KE *SIMRACING*

UNTUK PEMULA



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Airell Wishnu Amanta

00000060748

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN *WEBSITE* INTRODUKSI KE *SIMRACING*

UNTUK PEMULA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Airell Wishnu Amanta

00000060748

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Airell Wishnu Amanta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060748
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* INTRODUKSI KE *SIMRACING* UNTUK PEMULA

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, 16 Desember 2025



(Airell Wishnu Amanta)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Airell Wishnu Amanta
NIM : 00000060748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *WEBSITE*
INTRODUKSI KE *SIMRACING* UNTUK
PEMULA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Laporan/Project~~ Tugas Akhir*(pilih salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai) :

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025



(Airell Wishnu Amanta)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* INTRODUKSI KE *SIMRACING* UNTUK PEMULA

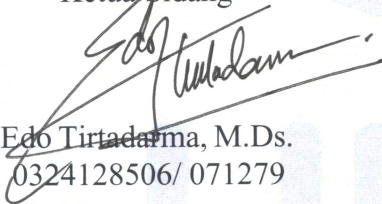
Oleh

Nama Lengkap : Airell Wishnu Amanta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

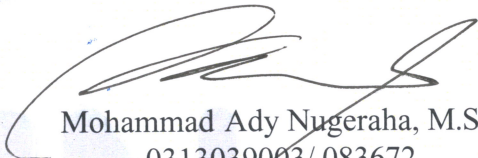
Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

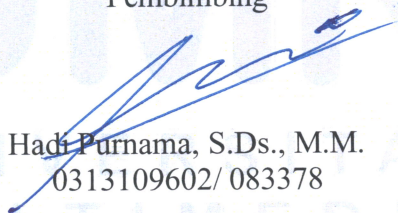
Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

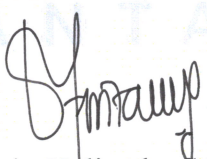
Penguji


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

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 : Airell Wishnu Amanta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN UNTUK PEMULA DALAM
BELAJAR *SIMRACING*

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, 16 Desember 2025



(Airell Wishnu Amanta)

* 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 kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang ini dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis tidak lupa 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber wawancara, Fattah Ruzuar, Aqil Murfid, Rasyid, Orrien Anders, Akbar Hannan, dan Iqbal Fajrian.

Semoga perancangan ini dapat bermanfaat untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang topik *simracing* atau *website*.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Airell Wishnu Amanta)

PERANCANGAN *WEBSITE* INTRODUKSI KE *SIMRACING*

UNTUK PEMULA

(Airell Wishnu Amanta)

ABSTRAK

Simracing atau balap simulasi adalah kegiatan balap virtual yang fokus pada realisme dalam fisika kendaraan, teknik balap, serta perangkat keras yang dipakai. Evolusi *simracing* menjadikannya tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk belajar dan melatih keterampilan berkendara yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Namun, untuk pemula, kerumitan *simracing* sering kali menjadi kendala, baik dalam memahami perangkat keras, perangkat lunak, maupun teknik dasar balap yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah situs web pembelajaran *simracing* yang informatif, menarik, dan mudah dimengerti oleh pemula. Metode perancangan dilakukan melalui tinjauan pustaka, analisis kebutuhan pengguna, wawancara dengan pakar UI/UX, serta perancangan prototipe yang mengacu pada prinsip desain interaksi. Hasil penelitian ini adalah desain situs web yang menyajikan informasi terorganisir mengenai perangkat keras, perangkat lunak, serta teknik dasar perlombaan dalam *simracing*, dengan penyampaian konten yang disesuaikan untuk pemula supaya lebih mudah dipahami. Melalui keberadaan situs ini, diharapkan dapat membantu pemula dalam memahami konsep dasar *simracing* dengan cara yang lebih terstruktur, serta berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang mendukung popularitas dan akses *simracing* di Indonesia.

Kata kunci: *Simracing*, *website*, UI/UX

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING AN INTRODUCTION WEBSITE TO SIMRACING FOR BEGINNERS

(Airell Wishnu Amanta)

ABSTRACT (English)

Simracing, or simulation racing, is a virtual racing activity that focuses on realism in vehicle physics, racing techniques, and the hardware used. The evolution of simracing has made it not only a form of entertainment, but also a tool for learning and practicing driving skills related to real life. However, for beginners, the complexity of simracing often poses a challenge, whether in understanding the hardware, software, or basic racing techniques used. This study aims to develop an informative, interesting, and easy-to-understand simracing learning for beginners. The design method was carried out through literature review, user needs analysis, interviews with UI/UX experts, and prototype design based on interaction design principles. The result of this research is a design that presents organized information about hardware, software, and basic racing techniques in simracing, with content delivery tailored for beginners to make it easier to understand. Through this, it is hoped that it can help beginners understand the basic concepts of simracing in a more structured way, as well as contribute to the development of digital learning media that supports the popularity and accessibility of simracing in Indonesia.

Keywords: *Simracing, website, UI/UX*

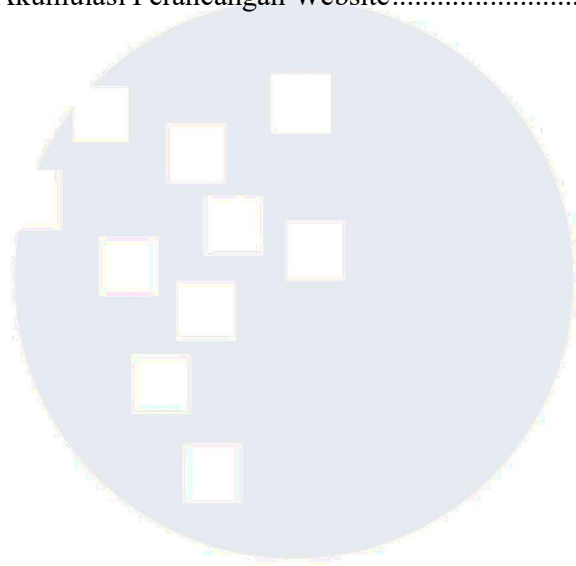
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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
<i>World Wide Web</i>	4
2.1.1 Fungsi	5
2.2 UI/UX.....	9
2.2.1 UI (User Interface)	9
2.2.2 UX (User Experience)	18
2.3 <i>Simracing</i>	23
2.3.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	24
2.3.2 Teknik Balap.....	27
2.4 Penelitian yang relevan	34
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	37
3.1 Subjek Perancangan.....	37
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	38
3.2.1 <i>Empathize</i>	38

3.2.2	<i>Define</i>	39
3.2.3	<i>Ideate</i>	39
3.2.4	<i>Prototype</i>	39
3.2.5	<i>Test</i>	39
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan	39
3.3.1	Kuesioner	40
3.3.2	Wawancara	41
3.3.3	Observasi.....	44
3.3.4	Studi Eksisting	45
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	46
4.1	Hasil Perancangan.....	46
4.1.1	<i>Empathize</i>	46
4.1.2	<i>Define</i>	61
4.1.3	<i>Ideate</i>	63
4.1.4	<i>Prototype</i>	68
4.1.5	<i>Test</i>	77
4.1.6	Kesimpulan	79
4.2	Pembahasan Perancangan	80
4.2.1	Analisis <i>Beta Testing</i>	80
4.2.2	Analisis Desain <i>V_COACH</i>	82
4.2.3	Analisis Desain Instagram	85
4.2.4	Analisis Desain Video Youtube Ads.....	85
4.3	Anggaran.....	86
BAB V	PENUTUP.....	87
5.1	Simpulan.....	87
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		xv
LAMPIRAN		xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2,1 Penelitian yang Relevan	34
Tabel 4.1 Hasil Pembagian Kuesioner Simracing	47
Tabel 4.2 Analisis SWOT overtake.gg	58
Tabel 4.3 Analisis SWOT UI Gran Turismo PSP	60
Tabel 4.4 Total Akumulasi Perancangan Website	86



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

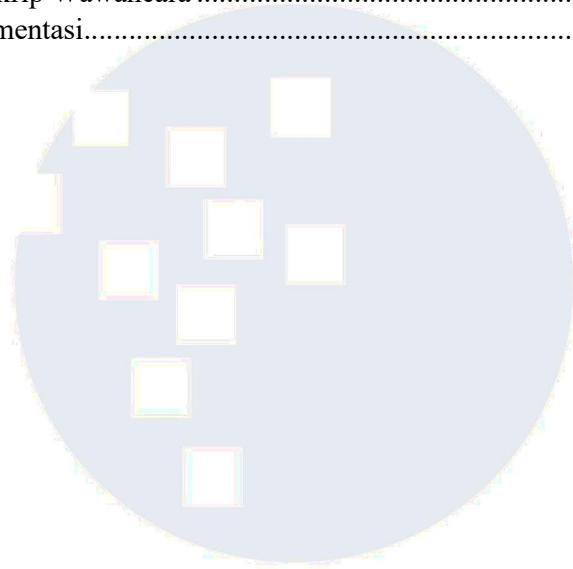
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 World Wide Web.....	4
Gambar 2.2 Macam-Macam Website.....	5
Gambar 2.3 Contoh Website Komunikasi.....	6
Gambar 2.4 Contoh Website Informasi.....	7
Gambar 2.5 Contoh Website Pendidikan (E-Learning)	8
Gambar 2.6 User Interface.....	9
Gambar 2.7 Grid	10
Gambar 2.8 Contoh Color Wheel.....	11
Gambar 2.9 Contoh Split Complimentary.....	12
Gambar 2.10 Contoh Ukuran Typography.....	13
Gambar 2.11 Ukuran Iconography	13
Gambar 2.12 Macam-Macam Button	15
Gambar 2.13 Contoh Form Input	16
Gambar 2.14 Contoh Navigation.....	17
Gambar 2.15 User Experience.....	18
Gambar 2.16 Tiga Bagian Usability Testing.....	20
Gambar 2.17 Macam-macam Accessibility.....	21
Gambar 2.18 Keyframe	22
Gambar 2.19 Force-Feedback pada Setir Pengemudi	25
Gambar 2.20 Perbedaan Direct Driven dan Belt-Driven	25
Gambar 2.21 Gas Pedal dengan Sensor Load Cell.....	26
Gambar 2.22 Pedal Kopling	27
Gambar 2.23 Mobil Sport Menerjangi Tikungan	28
Gambar 2.24 Ilustrasi Steering Input.....	29
Gambar 2.25 Throttle Input.....	31
Gambar 2.26 Brake Input	32
Gambar 2.27 Trail Braking.....	32
Gambar 2.28 Drivetrain Type.....	33
Gambar 3.1 Observasi ke Tempat Warnet Simracing	44
Gambar 4.1 Wawancara Online bersama Fattah M. Ruzuar	49
Gambar 4.2 Wawancara bersama Mas Aqil	51
Gambar 4.3 Website overtake.gg.....	58
Gambar 4.4 UI Gran Turismo PSP	59
Gambar 4.5 User Persona	61
Gambar 4.6 User Journey	62
Gambar 4.7 Mindmapping.....	63
Gambar 4.8 Font	64
Gambar 4.9 Color Palette	64

Gambar 4.10 Sketsa Logo	65
Gambar 4.11 Hasil Logo.....	65
Gambar 4.12 Logo Outline.....	65
Gambar 4.13 Sketsa Supergraphic.....	66
Gambar 4.14 Supergraphic Pertama	66
Gambar 4.15 Supergraphic dengan Layer Warna.....	67
Gambar 4.16 Sketsa Iconography	67
Gambar 4.17 Hasil Iconography	67
Gambar 4.18 Information Architecture	68
Gambar 4.19 User Flow 1.....	68
Gambar 4.20 User Flow 2.....	69
Gambar 4.21 Low-Fidelity 1	69
Gambar 4.22 Low-Fidelity 2	70
Gambar 4.23 Low-Fidelity 3	70
Gambar 4.24 High-Fidelity 1	71
Gambar 4.25 Prototyping 1	72
Gambar 4.26 Prototyping 2	72
Gambar 4.27 Prototyping 3	73
Gambar 4.28 Design System 1	73
Gambar 4.29 Design System 2	74
Gambar 4.30 Frame Video.....	75
Gambar 4.31 Feed 1	75
Gambar 4.32 Feed 2 dan 3	76
Gambar 4.33 Feed 4	76
Gambar 4.34 Dokumentasi Alpha Testing	77
Gambar 4.35 Hasil Konversi Kuesioner ke Diagram UEQ	78
Gambar 4.36 Perbaikan setelah Alpha Testing	79
Gambar 4.37 Dokumentasi Forum Group Discussion.....	80
Gambar 4.38 Layout dan Grid.....	83
Gambar 4.39 Komunikasi Warna	83
Gambar 4.40 Typography Logo	84
Gambar 4.41 Iconography DriveTrain	84
Gambar 4.42 Feeds Instagram Promosi.....	85
Gambar 4.43 Frame Video.....	85
Gambar 4.44 Keyframe Video.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xvii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxi
Lampiran Kuesioner	xxviii
Lampiran Transkrip Wawancara	xxxvi
Lampiran Dokumentasi.....	xxxiii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA