

**PERANCANGAN ULANG *UI/UX WEBSITE* AGENSI
PROPERTI GREAT HARVEST PROPERTY UNTUK AGEN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Felicia Maydeline Setiawan
00000067883**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN ULANG *UI/UX WEBSITE* AGENSI
PROPERTI GREAT HARVEST PROPERTY UNTUK AGEN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Felicia Maydeline Setiawan

00000067883

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 : Felicia Maydeline Setiawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067883
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN ULANG *UI/UX* WEBSITE

AGENCI PROPERTI GREAT HARVEST PROPERTY UNTUK AGEN

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, 5 Januari 2026



(Felicia Maydeline Setiawan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Maydeline Setiawan

NIM : 00000067883

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan : Perancangan Ulang *UI/UX Website* Agensi Properti Great Harvest Property untuk Agen

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

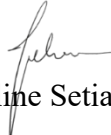
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak 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) Saya mengakui bahwa saya 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, 5 Januari 2026

Yang Menyatakan,


(Felicia Maydeline Setiawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ULANG *UI/UX WEBSITE* AGENSI PROPERTI GREAT HARVEST PROPERTY UNTUK AGEN

Oleh

Nama Lengkap : Felicia Maydeline Setiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067883

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

Pembimbing

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

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 : Felicia Maydeline Setiawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067883
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN ULANG UI/UX
WEBSITE AGENSI PROPERTI
GREAT HARVEST PROPERTY
UNTUK AGEN**

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, 5 Januari 2026


(Felicia Maydeline Setiawan)

* 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

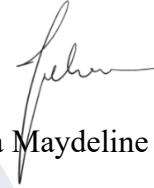
Puji dan syukur atas berkat serta rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul “Perancangan Ulang *UI/UX Website* Agensi Properti Great Harvest Property untuk Agen”. Penulis mengangkat topik tersebut berdasarkan dengan penemuan yang didapatkan ketika penulis pertama kali mengunjungi *website* tersebut. Berdasarkan temuan tersebut, *website* Great Harvest Property memiliki beberapa masalah terkait dengan *UI* dan *UX*. Selain itu, penulis melihat adanya potensi untuk memperbaiki masalah pada *website* terkait. Penulis bersyukur atas dukungan dan bimbingan yang didapatkan dari semua pihak selama pengerjaan proposal tugas akhir ini. Oleh sebab itu, 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. Vania Hefira, 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. Lani Henwati, selaku *Principal* Great Harvest Property yang telah meluangkan waktu untuk melaksanakan wawancara sehingga penulis mendapatkan informasi yang dibutuhkan terkait dengan Great Harvest Property.
7. Agen-agen Great Harvest Property yang telah meluangkan waktu untuk melaksanakan *Focus Group Discussion* dan mengisi kuesioner *preliminary*, sehingga penulis mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam tugas akhir ini.

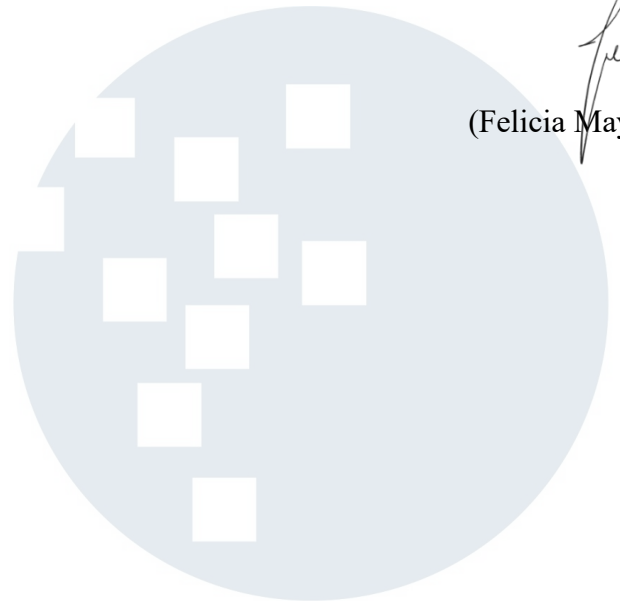
Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi pembaca, dengan menambah pengetahuan pembaca terkait dengan desain *UI/UX* pada *website* serta mengenai agensi properti, terutama agensi properti Great Harvest Property. Penulis juga

berharap karya ilmiah ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti lainnya yang tertarik untuk mendalami topik terkait dengan desain *UI/UX* pada *website* dan agensi properti.

Tangerang, 5 Januari 2026



(Felicia Maydeline Setiawan)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ULANG *UI/UX WEBSITE* AGENSI PROPERTI GREAT HARVEST PROPERTY UNTUK AGEN

(Felicia Maydeline Setiawan)

ABSTRAK

Great Harvest Property merupakan sebuah agensi properti di Gading Serpong yang sudah berdiri sejak tahun 2013. Agensi ini berjalan dengan visi untuk selalu menanamkan norma agama dan etika bisnis. Sebagai sebuah agensi properti, Great Harvest Property juga menyediakan *website* sebagai media informasi. Berdasarkan dengan kuesioner yang telah disebar, ditemukan terdapat masalah terkait dengan tampilan *website* yang masih konvensional dan tidak atraktif. Berdasarkan wawancara dengan salah satu agen Great Harvest Property, *website* Great Harvest Property ini belum memiliki tampilan yang atraktif dan memiliki banyak keluhan. Seperti tulisan yang sulit dibaca, tampilan yang tidak atraktif, serta kebingungan terkait dengan tampilan dan navigasi *website*. Oleh sebab itu, penulis mengajukan solusi untuk membuat perancangan ulang *UI/UX website* Great Harvest Property. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking*. Metode tersebut akan dilengkapi dengan teknik pengumpulan data wawancara *principal GHP*, *FGD* dengan agen GHP, observasi, studi referensi, dan studi eksisting. Perancangan ini juga melalui *alpha test* dan *beta test* dalam tahap *testing*. Perancangan ini juga dilengkapi dengan media sekunder berupa poster, *mouepad*, *notepad*, *lanyard* dan *ID card*, serta *design system*. Perancangan ulang ini diharapkan dapat meningkatkan *user experience* pengguna, sekaligus menambah pengetahuan pengguna terkait dengan Great Harvest Property.

Kata kunci: *UI*, *UX*, *website*, agensi properti, Great Harvest Property

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

REDESIGNING THE UI/UX WEBSITE'S OF GREAT HARVEST

PROPERTY AGENCY FOR AGENTS

(Felicia Maydeline Setiawan)

ABSTRACT (English)

Great Harvest Property is a property agency based in Gading Serpong, established since 2013. The agency maintain a vision of integrating religious values and business ethics into its practices. As a property agency, Great Harvest Property also provides a website as an information platform. However based on a survey, there was a problem regarding the website's design, as it seems conventional and unattractive. Furthermore, based on an interview with one of Great Harvest Property's agents, the website lacks an appealing design and has received numerous complaints. This includes the conventional and confusing interface. Some of the main issues include uncomfortable excessively small text size, unattractive interface, confusing interface and navigation. Therefore, the author proposes a redesign of the UI/UX of the Great Harvest Property website. This study will use design thinking method. The data collection will be conducted with a mixed-methods approach, including interviews with agents and experts, surveys, reference studies, and existing studies. For testing purposes, this study goes through alpha and beta test. This study also provides secondary medias such as poster, mousepad, notepad, lanyard with ID card, and a design system. This redesign is expected to enhance the user's experience while simultaneously improving their knowledge about Great Harvest Property.

Keywords: UI, UX, website, property agency, Great Harvest Property

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 PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 <i>Anatomi Website</i>	5
2.1.2 <i>Jenis Website</i>	8
2.2 <i>Desain Website</i>	15
2.2.1 <i>User Experience (UX)</i>	16
2.2.2 <i>User Interface (UI)</i>	26
2.3 <i>Agensi Properti</i>	67
2.3.1 <i>Agen Properti</i>	67
2.3.2 <i>Great Harvest Property</i>	68
2.4 <i>Penelitian yang Relevan</i>	69
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	72
3.1 <i>Subjek Perancangan</i>	72

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	73
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	76
3.3.1 Observasi.....	76
3.3.2 Wawancara	78
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	84
3.3.4 Studi Eksisting.....	85
3.3.5 Studi Referensi	85
3.3.6 <i>Alpha Test</i>	86
3.3.7 <i>Beta Test</i>	86
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	88
4.1 Hasil Perancangan	88
4.1.1 <i>Empathize</i>	88
4.1.2 <i>Define</i>	124
4.1.3 <i>Ideate</i>	134
4.1.4 <i>Prototype</i>	142
4.1.5 <i>Testing</i>	214
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	227
4.2 Analisis Perancangan.....	228
4.2.1 Hasil <i>Beta Test</i>	228
4.2.2 Analisis Logo Website.....	231
4.2.3 Analisis <i>Visual Asset UI</i>	232
4.2.4 Analisis <i>UI Website</i>	246
4.2.5 Analisis <i>UX Website</i>	268
4.2.6 Analisis Media Sekunder.....	282
4.2.4 Anggaran.....	290
BAB V PENUTUP.....	293
5.1 Simpulan	293
5.2 Saran	294
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN.....	xxiv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	69
Tabel 4.1 Tabel SWOT <i>Website GHP</i>	116
Tabel 4.2 <i>Color Palette</i>	138
Tabel 4.3 <i>Color System</i>	144
Tabel 4.4 <i>Primary Colors</i>	145
Tabel 4.5 <i>Secondary Colors</i>	146
Tabel 4.6 <i>Neutral Colors</i>	146
Tabel 4.7 <i>System Colors</i>	146
Tabel 4.8 Referensi dan Finalisasi <i>Icon</i>	149
Tabel 4.9 Referensi, Sketsa, dan Finalisasi <i>Button</i>	154
Tabel 4.10 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Text Fields</i>	155
Tabel 4.11 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Verification Fields</i>	156
Tabel 4.12 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Dropdown</i>	157
Tabel 4.13 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Uploader Media</i>	158
Tabel 4.14 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Chips</i>	158
Tabel 4.15 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Search Bar</i>	163
Tabel 4.16 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Search Bar</i>	163
Tabel 4.17 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Search Bar</i>	164
Tabel 4.18 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Pagination</i>	165
Tabel 4.19 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Cards</i>	165
Tabel 4.20 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Stepper</i>	166
Tabel 4.21 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Slider</i>	167
Tabel 4.22 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Pop Ups</i>	168
Tabel 4.23 Referensi, Sketsa dan Finalisasi <i>Tooltips</i>	168
Tabel 4.24 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Alternatif <i>Key Visual</i>	170
Tabel 4.25 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> <i>Key Visual</i> Final	172
Tabel 4.26 Referensi dan Sketsa Halaman Utama	173
Tabel 4.27 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman Utama	174
Tabel 4.28 Referensi dan Sketsa Halaman <i>Login</i> dan <i>Register</i>	175
Tabel 4.29 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Login & Register</i>	176
Tabel 4.30 Sketsa dan Finalisasi <i>Pop Ups</i> Halaman <i>Login & Register</i>	177
Tabel 4.31 Referensi dan Sketsa Halaman <i>Upload</i>	179
Tabel 4.32 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Upload</i>	179
Tabel 4.33 Referensi dan Sketsa Halaman Dijual, Disewa, dan Properti Baru ..	187
Tabel 4.34 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman Dijual, Disewa, dan	188
Tabel 4.35 Referensi dan Sketsa Halaman Detail Aset Properti.....	191
Tabel 4.36 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman Detail Aset Properti.....	193
Tabel 4.37 Referensi dan Sketsa Halaman <i>List Agen</i>	196
Tabel 4.38 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman <i>List Agen</i>	197
Tabel 4.39 Referensi dan Sketsa Halaman Detail dan Akun Agen.....	198

Tabel 4.40 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman Detail Akun Agen	198
Tabel 4.41 Sketsa, <i>Low Fidelity</i> , dan <i>High Fidelity</i> Halaman Kelola	199
Tabel 4.42 Sketsa, <i>Low Fidelity</i> , dan <i>High Fidelity</i> Halaman Ubah.....	200
Tabel 4.43 Referensi dan Sketsa Halaman Simulasi KPR.....	201
Tabel 4.44 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman Simulasi KPR.....	202
Tabel 4.45 Referensi dan Sketsa Halaman Notifikasi.....	203
Tabel 4.46 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman Notifikasi.....	204
Tabel 4.47 Referensi dan Sketsa Halaman Tentang GHP.....	204
Tabel 4.48 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman Tentang GHP.....	206
Tabel 4.49 Referensi dan Sketsa Halaman <i>Empty State</i>	207
Tabel 4.50 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Empty State</i>	208
Tabel 4.51 Referensi, Sketsa, dan Finalisasi Poster.....	209
Tabel 4.52 Referensi, Sketsa, dan Finalisasi <i>Mousepad</i>	209
Tabel 4.53 Referensi, Sketsa, dan Finalisasi <i>Lanyard</i> dan <i>ID Card</i>	210
Tabel 4.54 Referensi, Sketsa, dan Finalisasi Payung.....	212
Tabel 4.55 Referensi, Sketsa, dan Finalisasi <i>Notepad</i>	213
Tabel 4.56 Sketsa dan Finalisasi <i>Design System</i>	214
Tabel 4.57 Hasil <i>Alpha Test</i>	215
Tabel 4.58 Hasil Perhitungan UEQ.....	218
Tabel 4.59 Hasil <i>Alpha Test</i>	218
Tabel 4.60 Hasil Perhitungan UEQ.....	220
Tabel 4.61 Hasil <i>Alpha Test</i>	221
Tabel 4.62 Hasil Perhitungan UEQ.....	223
Tabel 4.63 <i>Color System</i>	232
Tabel 4.64 <i>Primary Colors</i>	233
Tabel 4.65 <i>Secondary Colors</i>	234
Tabel 4.66 <i>Neutral Colors</i>	234
Tabel 4.67 <i>System Colors</i>	234
Tabel 4.68 Tabel Anggaran Bulan Pertama	290
Tabel 4.69 Tabel Anggaran Bulanan	291

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>User Profile</i>	15
Gambar 2.2 <i>UX Honeycomb</i>	16
Gambar 2.3 Warna Monokromatik	32
Gambar 2.4 Warna Analogus	33
Gambar 2.5 Warna Komplementer	33
Gambar 2.6 Warna <i>Triadic</i>	33
Gambar 2.7 Warna <i>Split-Complementary</i>	34
Gambar 2.8 Warna <i>ReCTAngular</i>	34
Gambar 2.9 Warna <i>Square</i>	34
Gambar 2.10 Warna Sistem untuk Sukses atau Berhasil	35
Gambar 2.11 Warna Sistem untuk <i>Error</i> atau Gagal	35
Gambar 2.12 Warna Sistem untuk Netral	36
Gambar 2.13 Warna Sistem untuk <i>Warning</i>	36
Gambar 2.14 <i>Font Sans-Serif</i>	37
Gambar 2.15 <i>Font Serif</i>	37
Gambar 2.16 <i>Font Dekoratif</i>	38
Gambar 2.17 Hierarki Tipografi	38
Gambar 2.18 Warna Latar Belakang pada Foto	41
Gambar 2.19 Konsistensi Ilustrasi	41
Gambar 2.20 Ilustrasi pada <i>Empty State</i>	42
Gambar 2.21 <i>Filled Icon Style</i>	43
Gambar 2.22 Bentuk <i>Button</i>	44
Gambar 2.23 Bentuk <i>Text Links</i>	45
Gambar 2.24 Bentuk <i>CTA Button</i>	46
Gambar 2.25 Jenis <i>Input Fields</i>	47
Gambar 2.26 Penggunaan Warna pada <i>Input Fields</i>	47
Gambar 2.27 <i>Drop Shadow</i>	48
Gambar 2.28 <i>Search Components</i>	49
Gambar 2.29 <i>Pagination</i>	50
Gambar 2.30 Jenis <i>Navigation Bar</i>	52
Gambar 2.31 <i>Text Based Tabs</i>	52
Gambar 2.32 <i>Sidebars</i>	53
Gambar 2.33 <i>Hamburger Menu</i>	53
Gambar 2.34 <i>Cards</i>	54
Gambar 2.35 <i>Pop Ups</i>	55
Gambar 2.36 <i>Wireframe</i>	56
Gambar 2.37 <i>Multicolumn Grid</i>	57
Gambar 2.38 <i>Modular Grid</i>	58
Gambar 2.39 <i>8-point Spacing System</i>	59
Gambar 2.40 <i>Three-Column Navigation</i>	60

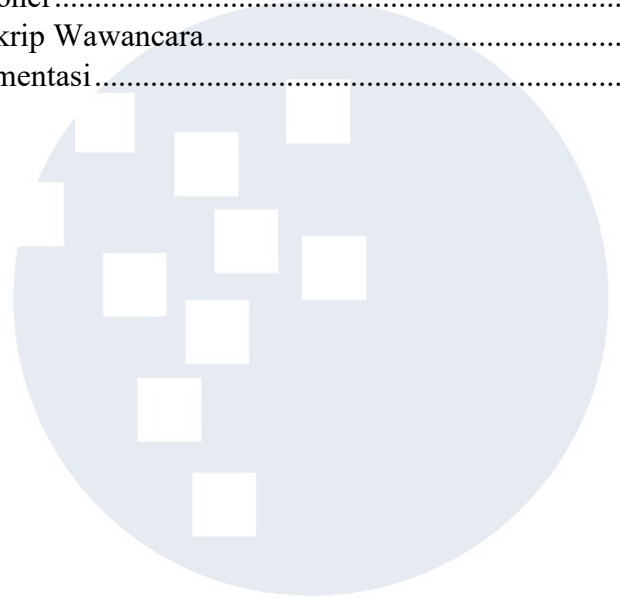
Gambar 2.41 <i>Bare-Bones Minimalism</i>	61
Gambar 2.42 <i>Responsive and Adaptive Design</i>	62
Gambar 2.43 Kantor Great Harvest Property	68
Gambar 4.1 Wawancara dengan Lani Henwati.....	89
Gambar 4.2 Wawancara dengan Jullianto.....	91
Gambar 4.3 Wawancara dengan <i>Principal</i> GHP	93
Gambar 4.4 Bagian di dalam Website dengan Kontras Rendah	94
Gambar 4.5 Hasil <i>Card Sort</i>	96
Gambar 4.6 Wawancara dengan Agen GHP	96
Gambar 4.7 <i>Agents Menu</i> pada <i>Website</i> GHP.....	97
Gambar 4.8 <i>Icon</i> pada <i>Website</i> GHP.....	97
Gambar 4.9 Hasil <i>Card Sort</i>	99
Gambar 4.10 <i>FGD</i> dengan Agen GHP	99
Gambar 4.11 Poster di Dinding Kantor GHP.....	102
Gambar 4.12 Brosur di Dalam Kantor GHP	102
Gambar 4.13 Meja dan Komputer di Dalam Kantor GHP	103
Gambar 4.14 Halaman Utama Website GHP	104
Gambar 4.15 Navigasi <i>Website</i> GHP	105
Gambar 4.16 Konten <i>Website</i> GHP	105
Gambar 4.17 <i>Footer Website</i> GHP	106
Gambar 4.18 <i>Whitespace Website</i> GHP	106
Gambar 4.19 Halaman Utama <i>Website</i> GHP	107
Gambar 4.20 Halaman Jual <i>Website</i> GHP	107
Gambar 4.21 Halaman Detail Informasi <i>Website</i> GHP	108
Gambar 4.22 Halaman Sewa <i>Website</i> GHP	108
Gambar 4.23 Halaman Sekilas <i>Website</i> GHP	109
Gambar 4.24 Halaman Hubungi <i>Website</i> GHP.....	109
Gambar 4.25 Halaman Info <i>Website</i> GHP	110
Gambar 4.26 Halaman <i>Launching Website</i> GHP.....	110
Gambar 4.27 Fitur <i>Agents Login</i>	111
Gambar 4.28 <i>Agents Menu Website</i> GHP	111
Gambar 4.29 <i>Manage Properties Website</i> GHP	112
Gambar 4.30 Halaman <i>New Website</i> GHP.....	113
Gambar 4.31 Halaman <i>New Website</i> GHP.....	113
Gambar 4.32 <i>Property Location</i>	114
Gambar 4.33 <i>Publishing</i>	114
Gambar 4.34 <i>More Details</i>	115
Gambar 4.35 <i>My Contact Details</i>	116
Gambar 4.36 Halaman Utama Website Real estate	118
Gambar 4.37 Menu Navigasi pada Rumah123	119
Gambar 4.38 Simulasi Perhitungan KPR pada Rumah123.....	120
Gambar 4.39 Halaman Website Trulia.....	120
Gambar 4.40 Halaman Website Trulia.....	121

Gambar 4.41 Pop up Website Trulia.....	121
Gambar 4.42 Fitur Fasilitas Sekitar pada Trulia	122
Gambar 4.43 <i>Empathy Map</i>	127
Gambar 4.44 <i>User Persona</i>	128
Gambar 4.45 <i>User Journey Map</i> Terdahulu	129
Gambar 4.46 <i>User Journey Map</i> Perancangan Ulang.....	130
Gambar 4.47 <i>Information Architecture</i> Terdahulu	131
Gambar 4.48 <i>Information Architecture</i> Perancangan Ulang.....	132
Gambar 4.49 <i>User Flow</i>	132
Gambar 4.50 <i>Flowchart System</i>	133
Gambar 4.51 <i>Mindmap</i>	135
Gambar 4.52 <i>Keywords</i> dan <i>Big Idea</i>	135
Gambar 4.53 <i>Moodboard</i>	137
Gambar 4.54 <i>Stylescape</i>	138
Gambar 4.55 Inter	140
Gambar 4.56 Noto Sans	140
Gambar 4.57 <i>Grid Layout</i>	141
Gambar 4.58 Logo GHP	143
Gambar 4.59 <i>Header</i> dan <i>Footer</i>	144
Gambar 4.60 Tipografi.....	147
Gambar 4.61 Sketsa <i>Icon</i>	148
Gambar 4.62 <i>Spacing/Grid Unit</i>	159
Gambar 4.63 <i>Corner Radius</i>	160
Gambar 4.64 Penggunaan <i>Corner Radius</i>	160
Gambar 4.65 Referensi Ilustrasi.....	160
Gambar 4.66 Sketsa Ilustrasi.....	161
Gambar 4.67 Finalisasi Ilustrasi.....	161
Gambar 4.68 Foto Ardea.....	162
Gambar 4.69 Hasil <i>Digital Imaging</i>	162
Gambar 4.70 Referensi <i>Key Visual</i>	169
Gambar 4.71 Sketsa <i>Key Visual</i>	169
Gambar 4.72 <i>Pop Up</i> pada Halaman <i>Homepage</i>	175
Gambar 4.77 <i>Pop Up</i> pada Halaman <i>Upload</i>	184
Gambar 4.78 <i>Pop Up FAQ</i>	185
Gambar 4.79 <i>Pop Up</i> mengenai Fasilitas dan Furnitur.....	185
Gambar 4.80 <i>Pop Up Uploader Media</i>	186
Gambar 4.77 Ilustrasi <i>Lanyard</i>	211
Gambar 4.78 Hasil Iterasi Penambahan <i>Tooltip</i>	225
Gambar 4.79 Hasil Iterasi Penambahan Penjelasan	225
Gambar 4.80 Hasil Iterasi Penambahan Fitur	226
Gambar 4.81 Hasil Iterasi Penambahan Ilustrasi	226
Gambar 4.82 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	229
Gambar 4.83 Logo pada <i>Header</i> dan <i>Footer</i>	231

Gambar 4.84 Hierarki Tipografi	237
Gambar 4.85 <i>Icon</i>	238
Gambar 4.86 <i>Button</i>	240
Gambar 4.87 <i>Inputs</i>	241
Gambar 4.88 Ilustrasi	244
Gambar 4.89 Foto Hasil <i>Digital Imaging</i>	245
Gambar 4.90 <i>Homepage</i>	247
Gambar 4.91 Halaman <i>Register</i> dan <i>Login</i>	249
Gambar 4.92 Halaman <i>Upload</i>	251
Gambar 4.93 Halaman Disewa, Dijual, dan Properti Baru	254
Gambar 4.94 Halaman Detail Aset Properti	255
Gambar 4.95 Halaman <i>List Agen</i>	257
Gambar 4.96 Halaman Detail Agen	258
Gambar 4.97 Halaman Ubah Profil Agen	259
Gambar 4.98 Halaman Kelola Properti	260
Gambar 4.99 Halaman Simulasi KPR	261
Gambar 4.100 Halaman Tentang GHP	263
Gambar 4.101 Halaman Notifikasi	265
Gambar 4.102 Halaman <i>Empty State</i>	267
Gambar 4.103 <i>Homepage</i>	269
Gambar 4.104 Halaman <i>Register</i> dan <i>Login</i>	270
Gambar 4.105 Halaman <i>Uplaod</i>	271
Gambar 4.106 Halaman Disewa, Dijual, dan Properti Baru	273
Gambar 4.107 Halaman Detail Aset Properti	274
Gambar 4.108 Halaman <i>List Agen</i>	275
Gambar 4.109 Halaman Detail dan Akun Agen	276
Gambar 4.110 Halaman Tentang GHP	278
Gambar 4.111 Halaman Simulasi KPR	279
Gambar 4.112 Halaman Notifikasi	280
Gambar 4.113 Halaman <i>Empty State</i>	281
Gambar 4.114 <i>Mockup Poster</i>	282
Gambar 4.115 <i>Mockup Mousepad</i>	284
Gambar 4.116 <i>Mockup Lanyard</i> dan <i>ID Card</i>	285
Gambar 4.117 <i>Mockup Payung</i>	286
Gambar 4.118 <i>Mockup Notepad</i>	288
Gambar 4.119 <i>Mockup Design System</i>	289

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxxI
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxvi
Lampiran <i>Consent Form</i>	xlix
Lampiran Kuesioner.....	l
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lvi
Lampiran Dokumentasi.....	cxxiii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA