

PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* MONALISA

WILAYAH CURUG NANGKA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nico Oktavianus Sabatino

00000076435

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAINN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* MONALISA

WILAYAH CURUG NANGKA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Nico Oktavianus Sabatino

00000076435

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 : Nico Oktavianus Sabatino

Nomor Induk Mahasiswa : 00000076435

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* MONALISA WILAYAH CURUG NANGKA

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



Nico Oktavianus Sabatino

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nico Oktavianus Sabatino
NIM : 00000076435
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Ulang UI/UX *Website* Monalisa
Wilayah Curug Nangka

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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Nico Oktavianus Sabatino

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* MONALISA WILAYAH CURUG NANGKA

Oleh

Nama Lengkap : Nico Oktavianus Sabatino

Nomor Induk Mahasiswa : 00000076435

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Penguji



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

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 : Nico Oktavianus Sabatino
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076435
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG UI/UX
WEBSITE MONALISA WILAYAH
CURUG NANGKA

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


Nico Oktavianus Sabatino

* 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 atas rahmat dan karunianya, sehingga Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang UI/UX *Website* Monalisa Wilayah Curug Nangka” dapat diselesaikan dengan baik. Saya berharap hasil perancangan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat untuk saya pribadi, peneliti lainnya, dan bagi Universitas Multimedia Nusantara.

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. Cennywati, S.Sn., selaku Pembimbing pertama 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.

Penulis berharap karya ilmiah ini bermanfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang meneliti pilar informasi, sekaligus menjadi referensi perancangan media informasi digital curug nangka untuk meningkatkan citra positif dan minat kunjungan wisatawan.

Tangerang, 16 Desember 2025



Nico Oktavianus Sabatino

PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* MONALISA

WILAYAH CURUG NANGKA

Nico Oktavianus Sabatino

ABSTRAK

Curug Nangka merupakan salah satu destinasi ekowisata di Taman Nasional Gunung Halimun Salak (TNGHS) yang memiliki potensi alam cukup besar. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, wisatawan semakin bergantung pada media daring untuk mencari informasi dan melakukan pemesanan wisata. Namun, berdasarkan kondisi di lapangan, masih ditemukan permasalahan dalam pengelolaan informasi dan sistem pemesanan tiket di *website* Monalisa, khususnya terkait antrean panjang di pintu masuk, alur pemesanan yang rumit, permintaan data pribadi yang menimbulkan kekhawatiran privasi, serta penyajian informasi wisata yang belum lengkap dan kurang efektif bagi generasi saat ini. Permasalahan tersebut berdampak pada menurunnya kenyamanan pengunjung dan kurang optimalnya fungsi *website* sebagai media informasi resmi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX *website* Monalisa dengan fokus pada pengembangan informasi wisata Curug Nangka yang lebih jelas dan mudah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Double Diamond*, yang meliputi tahap *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pengelola dan petugas wisata, kuesioner kepada pengunjung, serta observasi langsung di lapangan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna. Hasil perancangan diharapkan meningkatkan pengalaman wisata.

Kata kunci: Pariwisata, Curug nangka, *Website*

UI/UX REDESIGN OF MONALISA *WEBSITE* FOR THE CURUG NANGKA AREA

Nico Oktavianus Sabatino

ABSTRACT (English)

Curug Nangka is one of the ecotourism destinations in Gunung Halimun Salak National Park (TNGHS) that has significant natural potential. Along with the rapid development of digital technology, tourists increasingly rely on online media to search for information and make travel bookings. However, based on field conditions, several issues are still found in the management of information and the ticket reservation system on the Monalisa Website. These issues include long queues at the entrance, complicated booking flows, requests for personal data that raise privacy concerns, and the presentation of tourism information that is incomplete and less effective for today's generation. These problems reduce visitor comfort and limit the website's function as an official information medium. Therefore, this study aims to redesign the UI/UX of the Monalisa Website, focusing on developing clearer and more accessible tourism information for Curug Nangka. The research applies the Double Diamond method, which consists of the discover, define, develop, and deliver stages. Data collection was conducted through interviews with managers and field officers, questionnaires distributed to visitors, and direct on-site observation to identify user needs and problems. The redesign is expected to enhance the overall tourism experience.

Keywords: *Tourism, Curug nangka, 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 PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 <i>Komponen website</i>	5
2.1.2 <i>User Interface</i>	7
2.1.3 <i>Grid</i>	9
2.1.4 <i>Layout</i>	10
2.1.5 <i>Color</i>	11
2.1.6 <i>Typography</i>	16
2.2 Gaya Visual dan Ilustrasi	18
2.2.1 Ilustrasi <i>Flat Design</i>	18
2.2.2 Desain Karakter	21

2.3 Fotografi.....	22
2.3.1 Teknik Fotografi	23
2.3.2 Fokus & DOF	25
2.3.3 Viewpoint	27
2.3.4 Fotografi <i>landscape</i>	28
2.3.5 Komposisi.....	28
2.3.6 Pencahayaan	30
2.4 Wisata alam	32
2.4.1 Taman Nasional.....	32
2.4.2 Ekowisata	33
2.5 Penelitian yang relevan.....	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	37
3.1 Subjek Perancangan	37
3.1.1 Demografis.....	37
3.1.2 Demografis	39
3.1.3 Psikologis.....	39
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	39
3.2.1 <i>Discover</i>	40
3.2.2 <i>Define</i>	40
3.2.3 <i>Develop</i>	40
3.2.4 <i>Deliver</i>	41
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	41
3.3.1 Observasi.....	41
3.3.2 Wawancara	43
3.3.3 Kuesioner	46
3.3.4 Studi Referensi dan Eksisting	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	49
4.1 Hasil Perancangan	49
4.1.1 <i>Discover</i>	49
4.1.2 <i>Define</i>	73
4.1.3 <i>Develop</i>	80
4.1.4 <i>Deliver</i>	95

4.2 Pembahasan Perancangan	97
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/Beta test</i>.....	97
4.2.2 Perbaikan <i>Beta Test</i>	100
4.2.3 Analisis Desain <i>Website</i>.....	101
4.2.4 Analisis IG Feed dan Story	104
4.2.4 Anggaran.....	106
BAB V PENUTUP.....	109
5.1 Simpulan	109
5.2 Saran	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	114



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian relevan	35
Tabel 4.1 Tabel Pengamatan Data Diri Responden	63
Tabel 4.2 Tabel Pengamatan Preferensi Media.....	64
Tabel 4.3 Tabel Pengamatan Kebutuhan Responden.....	65
Tabel 4.4 Tabel SWOT Studi Eksisting	68
Tabel 4.5 Tabel SWOT <i>Website</i> Wonderful Indonesia.....	70
Tabel 4.6 Tabel SWOT <i>Website</i> Trolltunga.....	72
Tabel 4.7 Tabel Anggaran awal	106
Tabel 4.8 Tabel Anggaran tahunan	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen <i>Website</i>	5
Gambar 2.2 <i>Rule Of Third</i>	9
Gambar 2.3 <i>Website</i> warna <i>Monochromatic</i>	13
Gambar 2.4 <i>Website</i> warna <i>Analogus</i>	13
Gambar 2.5 <i>Website</i> warna <i>Complementary</i>	14
Gambar 2.6 <i>Website</i> warna <i>Split Complementary</i>	15
Gambar 2.7 <i>Website</i> warna <i>Triadic</i>	15
Gambar 2.8 Ilustrasi <i>flat design</i>	19
Gambar 2.9 Ilustrasi pada UI	20
Gambar 2.10 Segitiga <i>Exposure</i>	23
Gambar 2.11 <i>Aperture</i> (f-stop).....	24
Gambar 2.12 <i>Shutter speed</i>	24
Gambar 2.13 ISO	25
Gambar 2.14 Contoh DOF dangkal	26
Gambar 2.15 Contoh DOF moderat	26
Gambar 2.16 Contoh DOF dalam	27
Gambar 2.17 <i>Focal length</i>	27
Gambar 2.18 <i>Leading lines</i>	29
Gambar 2.19 <i>Rule of third</i>	29
Gambar 4.1 <i>Website</i> monalisa.....	50
Gambar 4.2 Analisis sistem tiket	51
Gambar 4.3 Analisis Informasi	52
Gambar 4.4 Persiapan <i>canyoning</i>	53
Gambar 4.5 Kegiatan renang.....	54
Gambar 4.6 Monyet ekor panjang.....	54
Gambar 4.7 Fasilitas toilet	55
Gambar 4.8 Wawancara Pengelola Curug Nangka.....	58
Gambar 4.9 Wawancara Fiki wisatawan.....	60
Gambar 4.10 Wawancara Jenie wisatawan.....	62
Gambar 4.11 <i>Website</i> kebun raya.....	67
Gambar 4.12 <i>Homepage wonderful</i> Indonesia.....	69
Gambar 4.13 Visual peta interaktif	69
Gambar 4.14 <i>Website</i> Trolltunga	71
Gambar 4.15 Panduan pendakian Trolltunga.....	71
Gambar 4.16 <i>User Persona</i>	76
Gambar 4.17 <i>Information architecture</i>	77
Gambar 4.18 <i>User flow</i>	79
Gambar 4.19 <i>Mindmap</i> Curug Nangka	80
Gambar 4.20 <i>Keyword & Big Idea</i>	81
Gambar 4.21 Alternatif <i>Big Idea</i>	82

Gambar 4.22 <i>Moodboard</i>	83
Gambar 4.23 <i>Reference board</i>	84
Gambar 4.24 <i>Stylescape</i>	85
Gambar 4.25 <i>Grid</i> 12 kolom	86
Gambar 4.26 Warna	87
Gambar 4.27 Tipografi.....	87
Gambar 4.28 Ilustrasi peta	88
Gambar 4.29 Sketsa karakter Cacang	89
Gambar 4.30 Karakter Cacang	90
Gambar 4.31 Asset fotografi	91
Gambar 4.32 Tombol utama	91
Gambar 4.33 Tombol fungsi	92
Gambar 4.34 <i>Low-Fidelity</i>	93
Gambar 4.35 <i>High-Fidelity</i>	93
Gambar 4.36 Jalur navigasi.....	94
Gambar 4.37 <i>Beta test</i> dengan wisatawan	99
Gambar 4.38 Korelasi jam ramai dan tiket	100
Gambar 4.39 perubahan dan penambahan Tentang Kami	101
Gambar 4.40 Anatomi <i>Website</i>	102
Gambar 4.41 Analisis kolom <i>Website</i>	103
Gambar 4.42 Analisis warna <i>Website</i>	103
Gambar 4.43 Analisis IG Story	104
Gambar 4.44 Ganci Cacang	105



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Presentase Turnitin.....	114
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	120
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	122
Lampiran 4 Hasil Kuesioner	125
Lampiran 5 Transkrip Wawancara.....	129
Lampiran 6 Dokumentasi Observasi.....	162

