

**Design System**

Final Project

---

# Perancangan Ulang UI/UX Website Monalisa Wilayah Curug Nangka



Nico Oktavianus Sabatino  
00000076435





# Design System

## Daftar Isi

---

### Konsep

Batasan.....	2
Mindmap.....	3
Big Idea.....	4
Moodboard.....	5
User Persona.....	7
Sitemap.....	8
Stylescape.....	9
Font.....	10
Color.....	11
Buttons.....	12

### Asset

Asset Visual (2D).....	15
Asset Photography.....	17

### Website

Low-Fidel.....	20
High-Fidel (Beranda).....	21
High-Fidel (Tiket).....	23
High-Fidel (Ulasan).....	25
High-Fidel (Wilayah Alam).....	27
High-Fidel (Penginapan).....	28
High-Fidel (Wilayah CNN).....	29
Profil.....	30

# Design System

## Batasan

---

### Media

Menggunakan media berupa website dengan tujuan memberikan kenyamanan serta menjadi pusat informasi dari sebuah tempat wisata. Target perancangan usia 18-25 Tahun (SES B).

### Skenario

User flow dibatasi pada fitur utama website yaitu pemesanan tiket secara online tanpa khawatir terhadap data pribadi. Serta informasi mengenai wisata yang disajikan secara lengkap.

### UI/UX

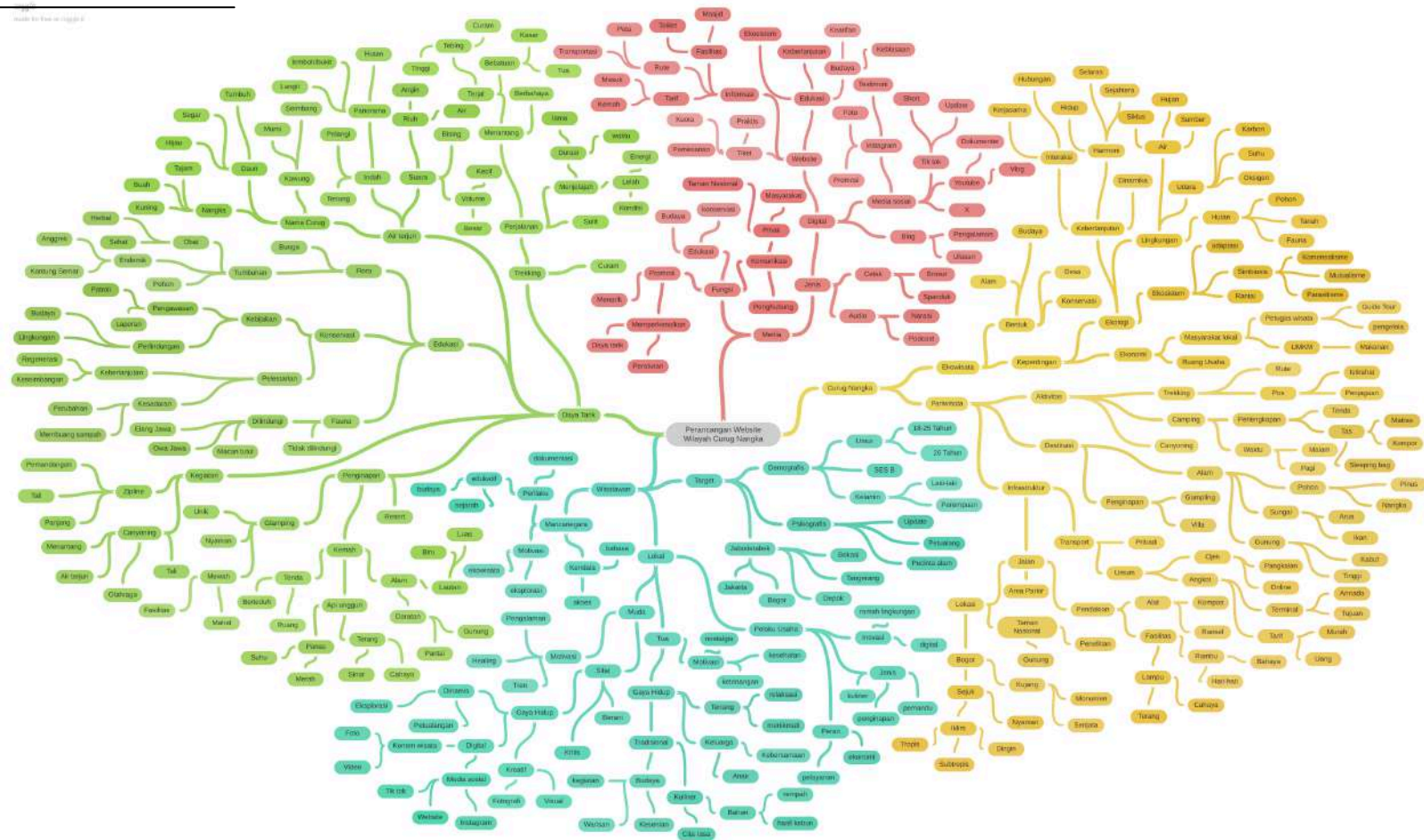
Perancangan dibatasi hanya pada UI visual dan tampilan layar, serta UX kenyamanan penggunaan. Sehingga belum sampai tahap pemrograman.

### Cakupan

Perancangan dibatasi hanya pada tampilan (UI) sebuah website, sehingga untuk tampilan mobile tidak termasuk kedalam perancangan.

# Design System

## Mindmap



## Design System

### Keyword & Big Idea

---

# Keyword



# Big Idea

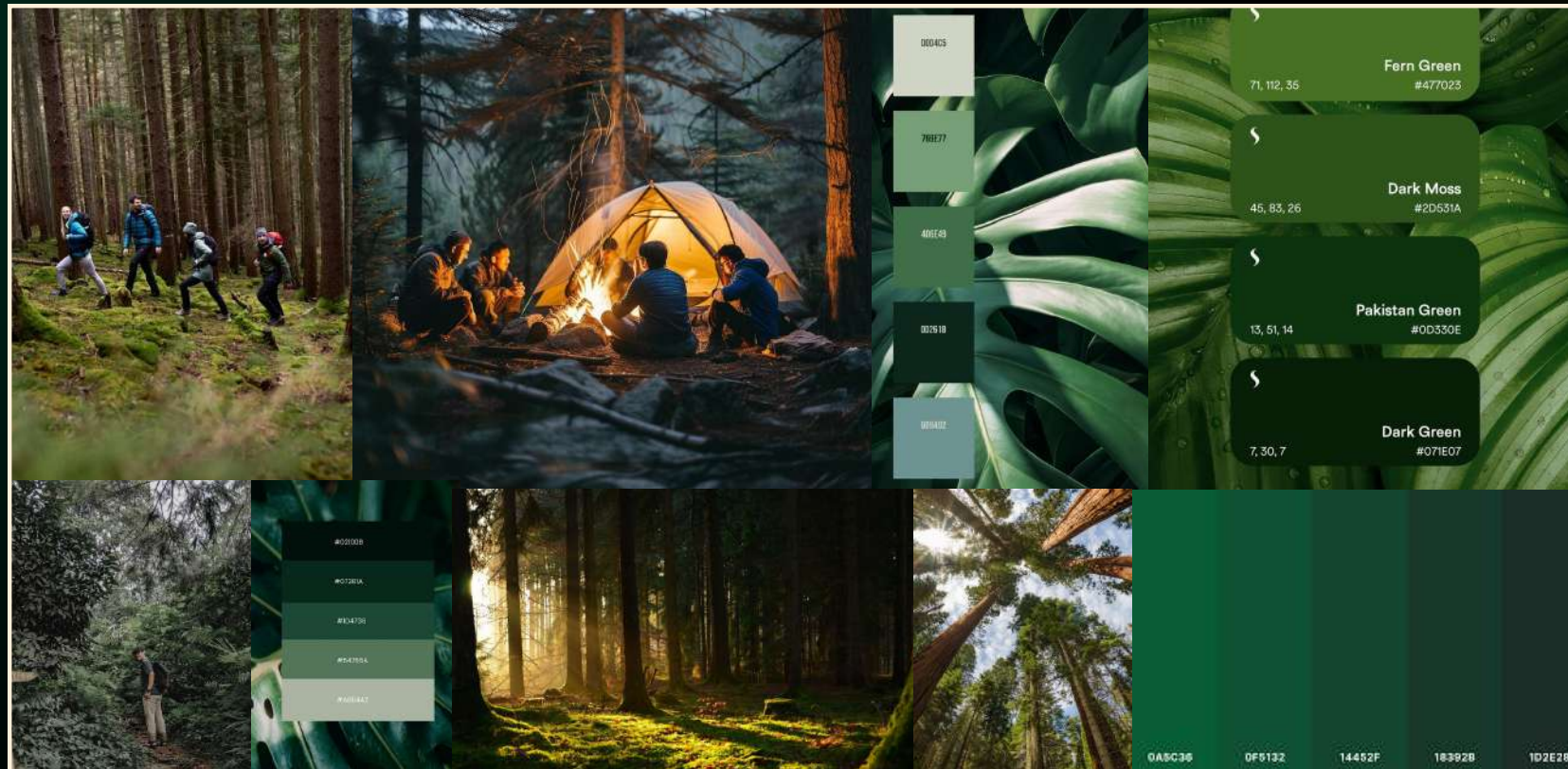
“Digitalisasi jelajah Curug Nangka dengan praktis”



# Design System

## Moodboard

---



# Design System

## Moodboard





# Design System

## User Persona

---



Erwin Wiana

### USER PERSONA

### Latar Belakang

Nama : Erwin Wiana  
Umur : 22 tahun  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Pekerjaan : Mahasiswa akhir  
Lokasi : Jakarta Selatan

### Deskripsi singkat

Erwin adalah mahasiswa Teknik Informatika yang sedang magang di sebuah perusahaan teknologi di Jakarta. Selama magang, ia cukup dibuat stress oleh kerjaan yang cukup menyulitkan. Sehingga, Erwin suka sekali pergi healing ke Alam untuk menjernihkan kembali pikirannya. Ia biasa menggunakan medsos instagram dan youtube dalam mencari informasi.

### Hobi & Minat

- Pengembangan perangkat lunak
- Bermain Game
- Fotografi & Travelling
- Bergadang mengerjakan Tugas

### Tujuan

- Lulus dengan nilai yang tinggi
- Meningkatkan kemampuan pemrograman
- Menjaga diri agar tetap waras
- Mengatur waktu agar lebih efisien

### Tantangan

- Sulit mengatur perjalanan dengan matang
- Sering mengantuk saat pagi karena begadang
- Sering burn out karena tugas berlebihan

### Sumber Informasi

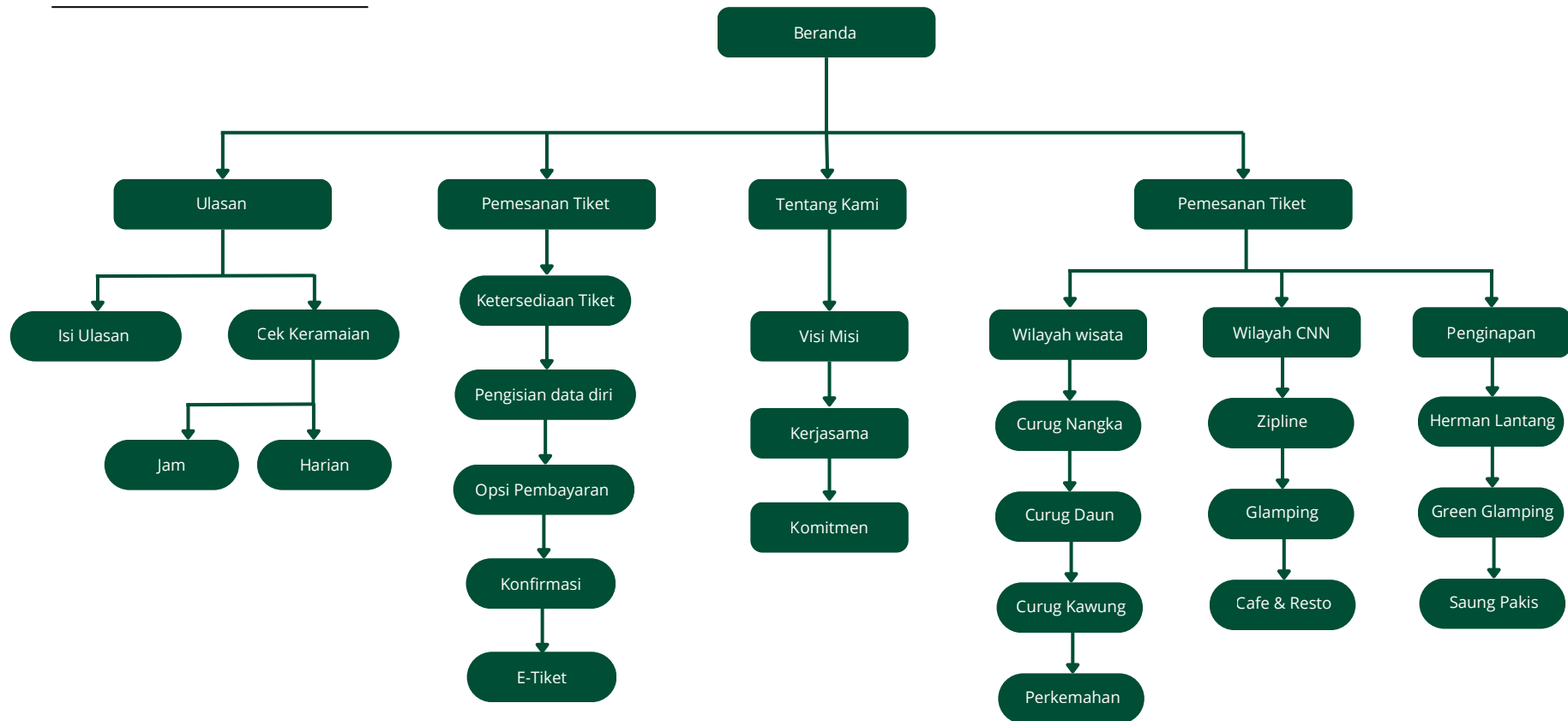
- Teman & Rekan magang
- Media Sosial (Instagram, X, dan Youtube)



# Design System

## Sitemap

---



# Design System

## Stylescape

---



Dibuat sebagai referensi visual yang sudah mendekati desain akhir

# Design System

## Font

---

### Titles

**CUNANG** \_\_\_\_\_ 35pt Bold

### Header

**CUNANG** \_\_\_\_\_ 20pt Bold

## Bahnschrift

Menggunakan Bahnschrift karena bentuknya tegas dan cukup tebal sehingga mudah dibaca diatas latar belakang berupa foto.

### Header

**CUNANG** \_\_\_\_\_ 17pt Regular

### Body Text

**CUNANG** \_\_\_\_\_ 13pt Regular

## Inter

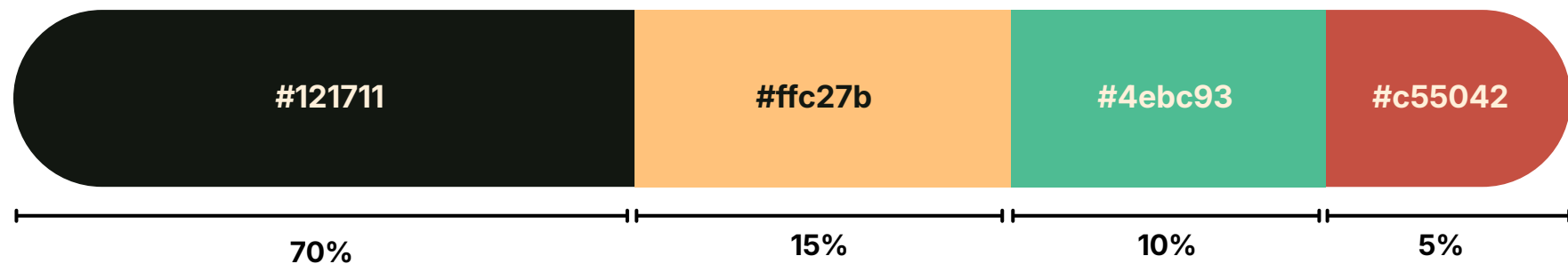
Menggunakan font inter sebagai body text karena bentuknya standar, namun rapih dan mudah dibaca walau dalam ukuran yang kecil.



# Design System

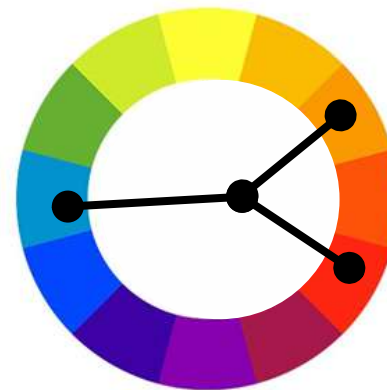
## Color

---



## Split Complementary

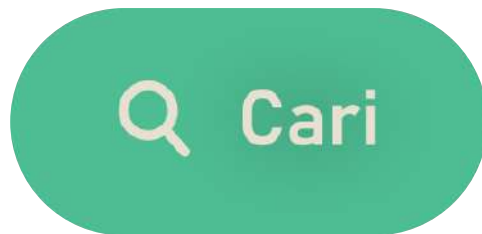
Menggunakan warna gelap sebagai base, dilanjutkan warna cerah seperti kuning oranye, merah dan biru tosca sebagai pelengkapnya dengan saturasi yang diturunkan.



# Design System

## Buttons

---



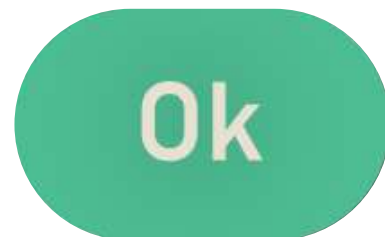
Tombol pemesanan tiket  
105x50, Rounded Corner = 50



Tombol setuju/ tidak setuju  
101x32, Rounded Corner = 30



Tombol setuju/ tidak setuju  
64x32, Rounded Corner = 30



Tombol pemesanan tiket  
50x32, Rounded Corner = 50



Tombol setuju/ tidak setuju  
50x50, Rounded Corner = 30

## Design System

### Visual Asset (2D)

---



## PETA

Peta ini berfungsi sebagai fitur pembantu pengguna dalam mengenali lokasi wisata curug nangka dengan mudah.



## Design System

### Visual Asset (2D)

---



### Karakter

berwujud kera bernama cacang (Macaca yang suka kacang). Berwujud monyet ekor panjang yang menjadi pemandu.





# Design System

## Photography Asset

---



# Design System

## Photography Asset

---

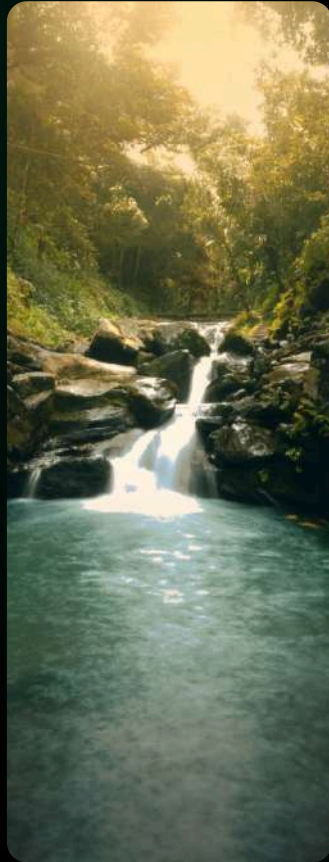




# Design System

## Photography Asset

---



# Design System

## Low-Fidelity

---

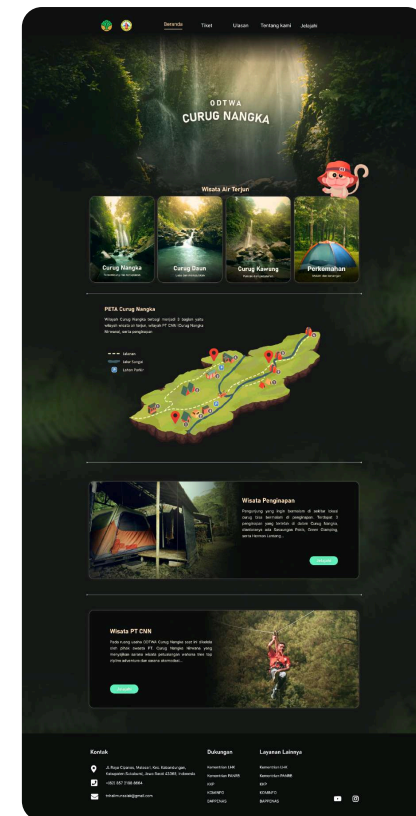
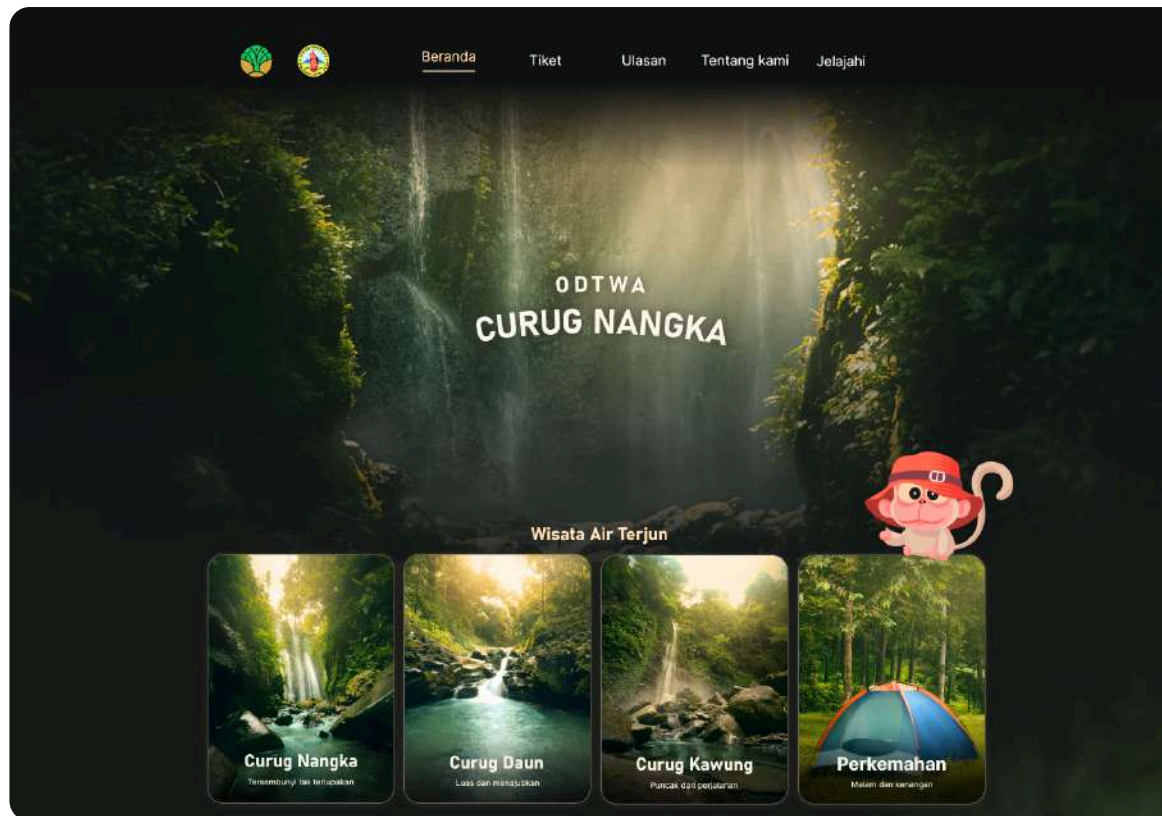




# Design System

## High-Fidelity (Beranda)

---



# Design System

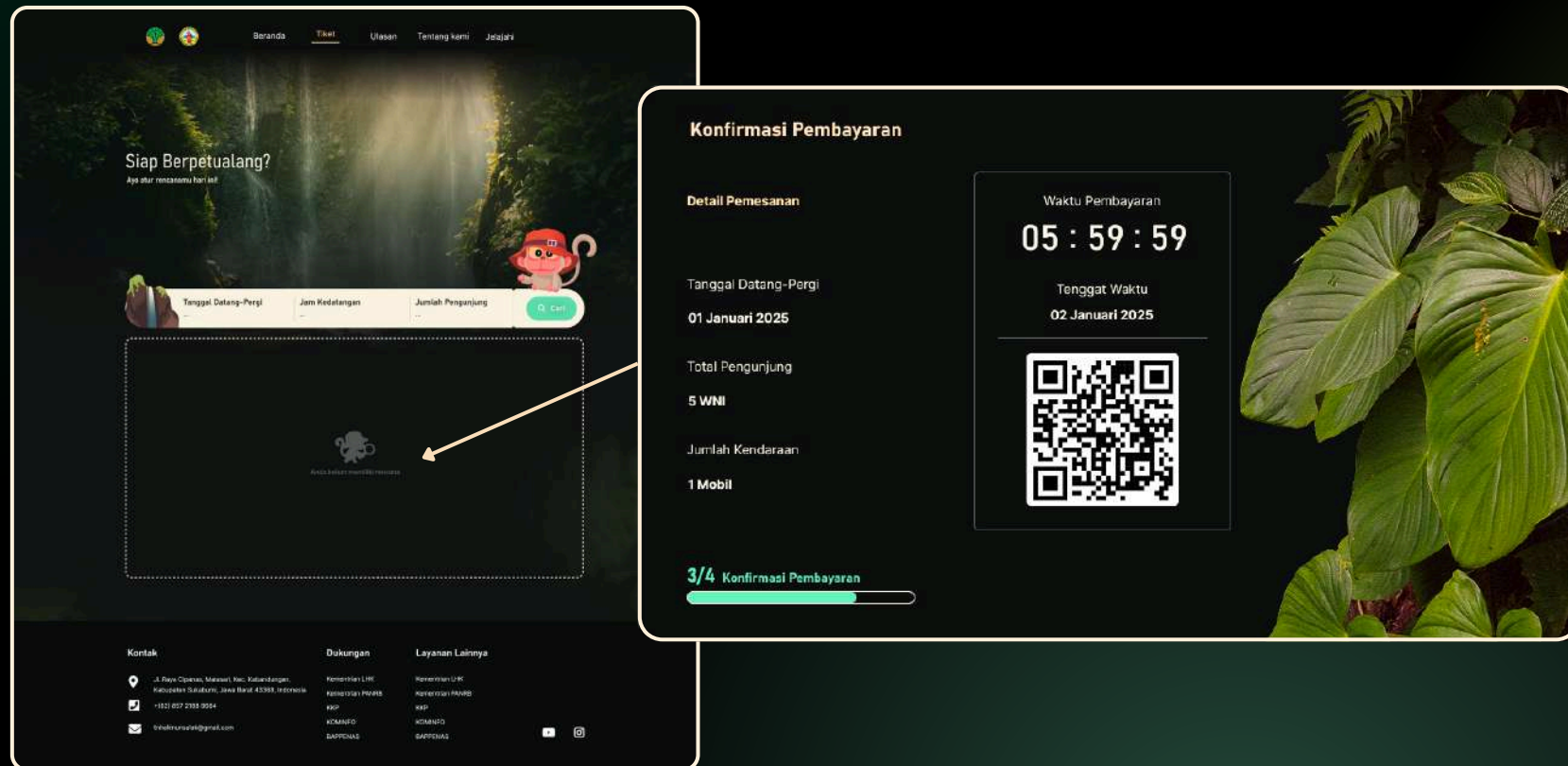
## High-Fidelity (Beranda)

---



# Design System

## High-Fidelity (Tiket)



# Design System

## High-Fidelity (Tiket)

**Data & Rencana Kunjungan**

Nama Lengkap \_\_\_\_\_ Nomor Telepon \_\_\_\_\_

Tanggal Datang-Pergi  
01 Januari 2025

Jumlah Pengunjung  
5 WNI

Jam Kedatangan  
09:30

Jumlah Kendaraan

Sepeda < 0 >  
Motor < 0 >  
Mobil < 0 >  
Bus < 0 >

1/4 Data Diri & Rencana Kunjungan

Lanjutkan

**Konfirmasi Pembayaran**

Detail Pemesanan

Tanggal Datang-Pergi  
01 Januari 2025

Total Pengunjung  
5 WNI

Jumlah Kendaraan  
1 Mobil

Waktu Pembayaran  
05:59:59

Tenggat Waktu  
02 Januari 2025

QR Code

3/4 Konfirmasi Pembayaran

**Rincian Pembayaran**

Metode Pembayaran

Metode Pembayaran  
Virtual Account

Pilih Bank  
BANK BCA

Rincian Pembayaran

Tiket WNI	Rp 10.000	x5	Rp 50.000
Parkir Mobil	Rp 3.000	x1	Rp 3.000
Asuransi	Rp 2.000	x5	Rp 10.000
Layanan Jasa	Rp 13.000	x5	Rp 65.000
Total :			Rp 130.000

2/4 Detail & Rincian Pembayaran

Kembali Bayar

**E-Tiket**

E-Tiket

Tanggal Datang-Pergi  
01 Januari 2025

Total Pengunjung  
5 WNI

Jumlah Kendaraan  
1 Mobil

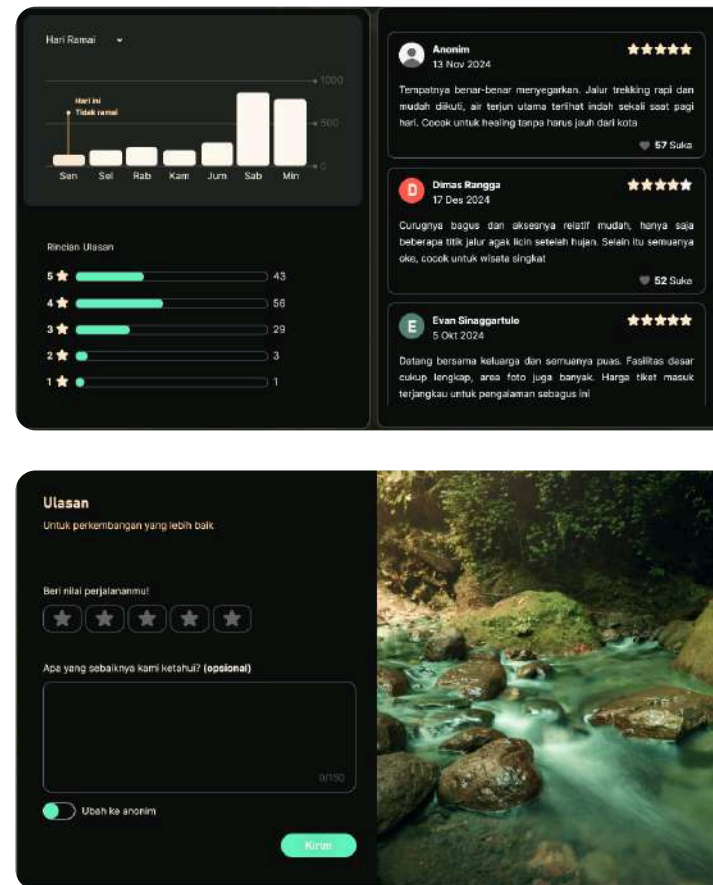
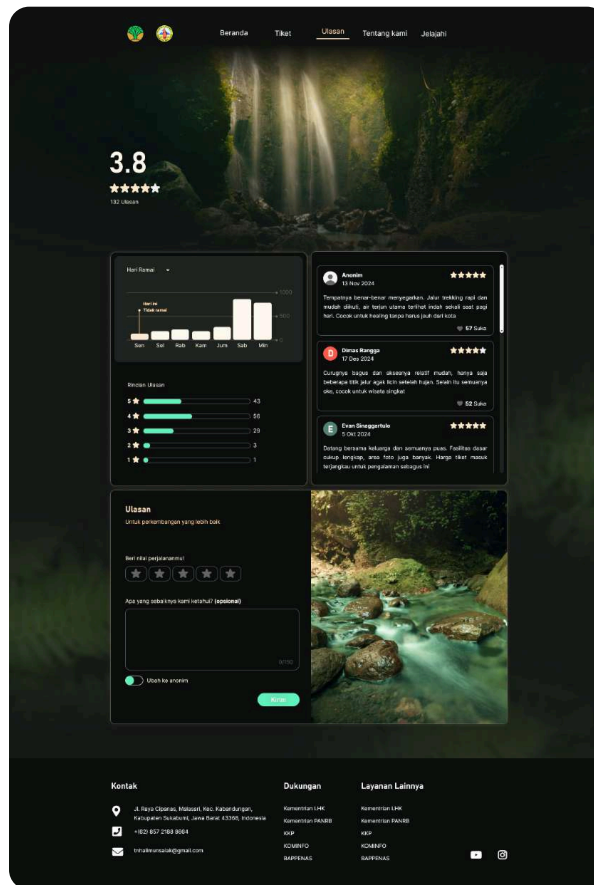
Unduh

4/4 E-Tiket



# Design System

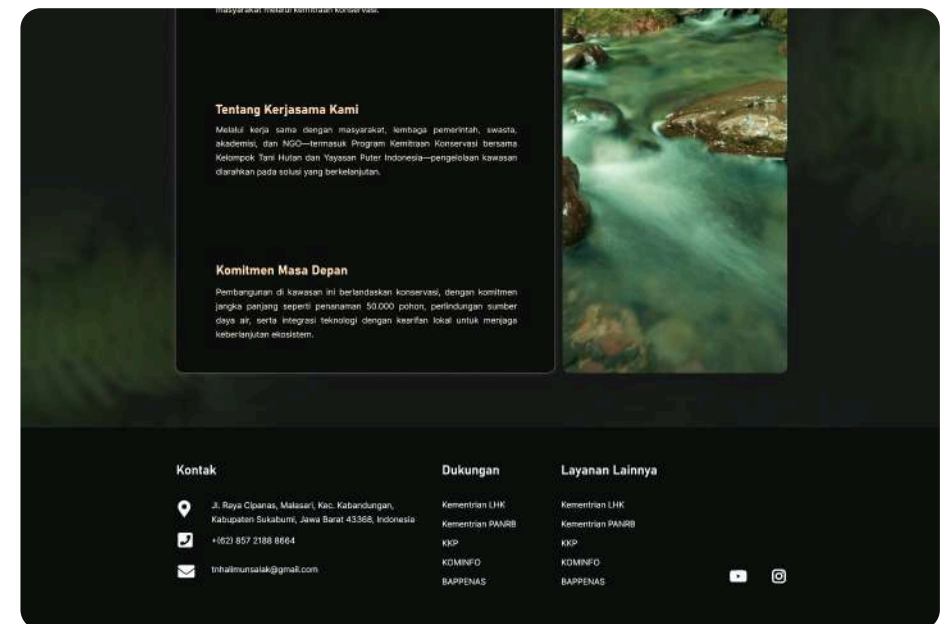
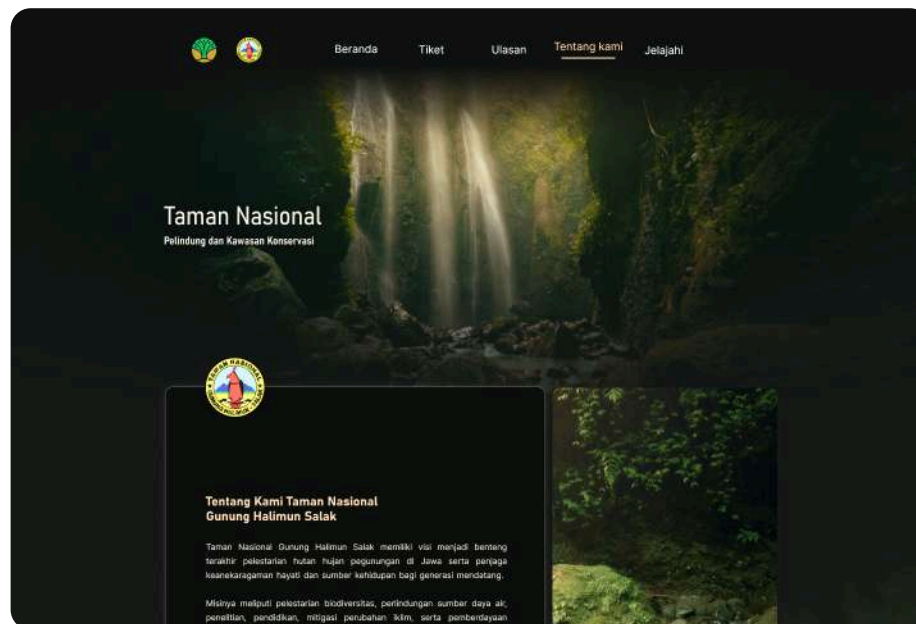
## High-Fidelity (Ulasan)



# Design System

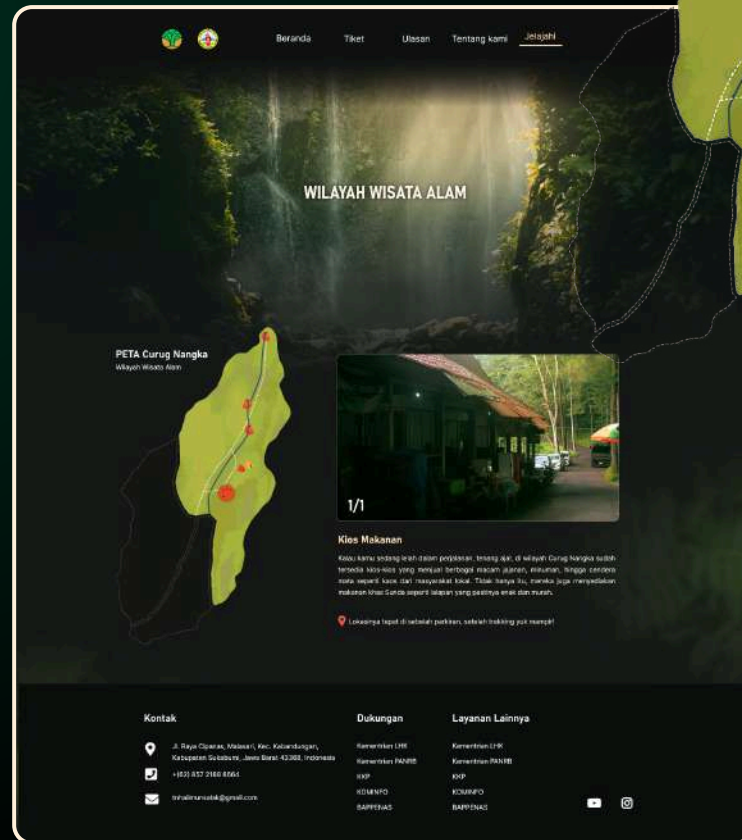
## High-Fidelity (Tentang Kami)

---



# Design System

## High-Fidelity (Wisata Alam)



### Area Perkemahan

Selain air terjun, di Curug Nangka juga terdapat perkemahan yang asik banget. Selain bisa healing menikmati indahnya alam di pegunungan, kamu juga bisa langsung jalan ke air terjunnya pagi hari untuk menikmati kesegaran tiada dua. Selain itu, fasilitas seperti Mushala, kamar mandi, dan tempat makan juga sudah tersedia.

Lokasinya sekitar 200 meter dari parkir, dekat koki!



### Curug Nangka

Ini dia air terjun yang menjadi nama wilayah kail ini, dinamakan curug nangka karena dulu wilayah ini banyak ditanami pohon nangka. Curugnya terletak di bagian paling bawah dan untuk sampai kesana, kamu perlu menyusuri sungai kecil yang dikelilingi batu seperti gua. Selain itu terdapat olahraga canyoning yang sedang seru banget!

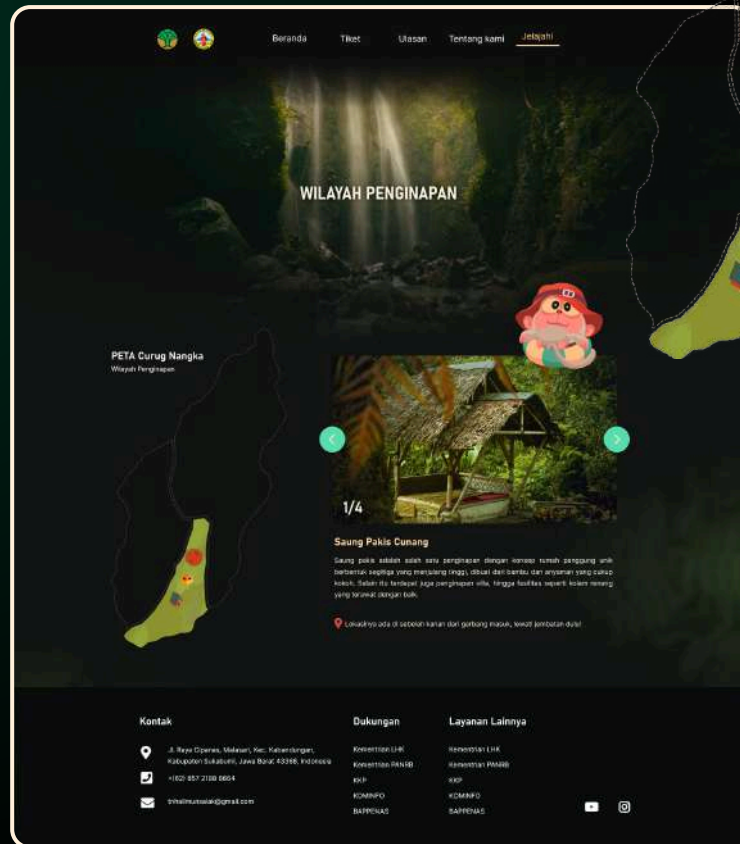
Lokasinya sekitar 400 meter dari parkir!

High-Fidelity (Wisata Alam)



# Design System

## High-Fidelity (Wisata CNN)



### Saung Pakis Cunang

Saung pakis adalah salah satu penginapan dengan konsep rumah panggung unik berbentuk segitiga yang menjulang tinggi, dibuat dari bambu dan anyaman yang cukup kokoh. Selain itu terdapat juga penginapan villa, hingga fasilitas seperti kolam renang yang terawat dengan baik.

Lokasinya ada di sebelah kanan dari gerbang masuk, lewat jembatan dulul



### Herman Lantang

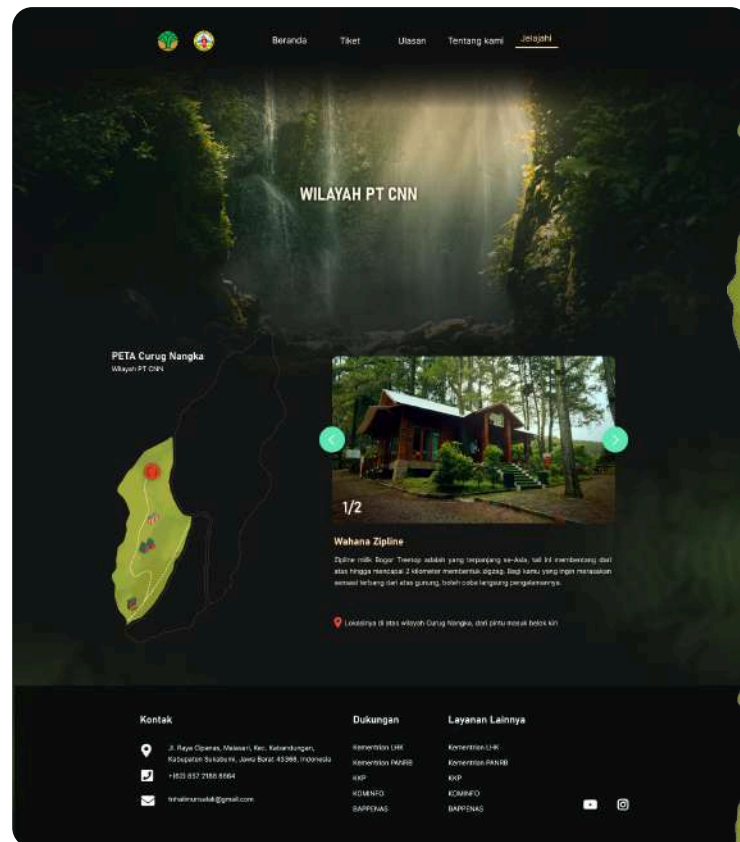
Herman Lantang adalah sebuah penginapan dengan konsep berkemah namun lebih difasilitasi dari atap, hingga kamar mandi masing-masing. Terdapat beberapa spot seperti lapangan luas dan api unggun. Selain itu, di sini juga terdapat cafe yang buka ketika ada rombongan besar menginap.

Lokasinya tepat di belakang kios makanan, 200 meter dari gerbang masuk!

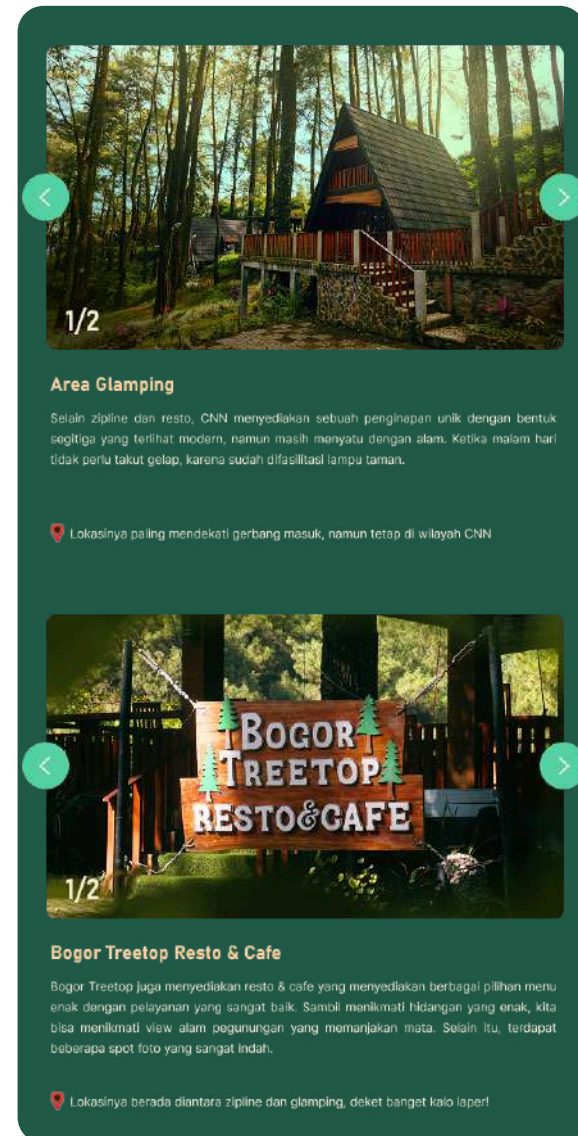


# Design System

## High-Fidelity (Wisata Penginapan)



## High-Fidelity (Wisata Penginapan)





## **NICO OKTAVIANUS**

Nama saya Nico Oktavianus Sabatino berumur 21 tahun. Saya Lahir di Depok, 26 Oktober 2003. Sedang menjalani perkuliahan semester 7 di Universitas Multimedia Nusantara.



