

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PENGENALAN
SUSTAINABLE FASHION BERBASIS *DEADSTOCK* UNTUK
REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Yolanda Christina
00000042355**

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

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PENGENALAN
SUSTAINABLE FASHION BERBASIS *DEADSTOCK* UNTUK
REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Yolanda Christina

00000042355

**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 : Yolanda Christina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042355
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PENGENALAN *SUSTAINABLE*
FASHION BERBASIS *DEADSTOCK* UNTUK REMAJA**

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, 07 Desember 2025



(Yolanda Christina)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yolanda Christina
NIM : 00000042355
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PENGENALAN
SUSTAINABLE FASHION BERBASIS *DEADSTOCK*
UNTUK REMAJA**

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):

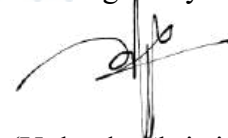
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak 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, 07 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Yolanda Christina)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PENGENALAN *SUSTAINABLE FASHION* BERBASIS *DEADSTOCK* UNTUK REMAJA

Oleh

Nama Lengkap : Yolanda Christina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042355
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 05 Januari 2026

Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

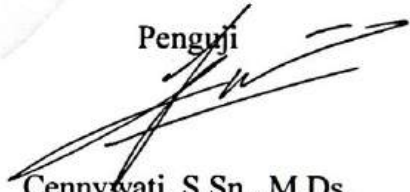
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



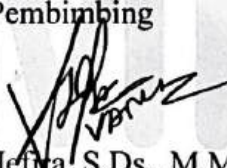
Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji



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

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 : Yolanda Christina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042355
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN UI/UX WEBSITE
TENTANG PENGENALAN SUSTAINABLE
FASHION BERBASIS DEADSTOCK
UNTUK REMAJA**

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, 01 Oktober 2025



(Yolanda Christina)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat ilmu serta keberkahan-Nya. Oleh karena-Nya, penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini dengan baik, dengan judul **PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PENGENALAN *SUSTAINABLE FASHION* BERBASIS *DEADSTOCK* UNTUK REMAJA.**

Tugas akhir merupakan puncak dari pendidikan dalam menerapkan apa yang sudah diterima selama menjalani masa studi. Ilmu-ilmu yang diterima kemudian diterapkan dan dituangkan menjadi sebuah perancangan media informasi. Oleh karena 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 dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi para pembaca. Dengan adanya laporan tugas akhir ini, diharapkan dapat mengenalkan *sustainable fashion* dan menjadi inspirasi dan referensi untuk perancangan media informasi lainnya di masa yang akan datang.

Tangerang, 22 September 2025



(Yolanda Christina)

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PENGENALAN
SUSTAINABLE FASHION BERBASIS *DEADSTOCK* UNTUK
REMAJA**

(Yolanda Christina)

ABSTRAK

Industri *fashion* merupakan salah satu penyumbang limbah terbesar di dunia, terutama akibat budaya *fast fashion* yang sangat dekat dengan remaja. Perilaku konsumtif ini memicu meningkatnya limbah tekstil, padahal penerapan konsep *sustainable fashion* melalui metode pemanfaatan *deadstock* dapat menjadi solusi untuk mengurangi dampak lingkungan. Perancangan ini bertujuan memperkenalkan *sustainable fashion* berbasis *deadstock* kepada remaja melalui media *website* yang komunikatif dan interaktif. Penelitian dilakukan dengan metode kuesioner, wawancara, dan observasi guna memahami perilaku konsumsi serta tingkat kesadaran remaja terhadap isu keberlanjutan. Data tersebut kemudian diolah dengan metode perancangan *design thinking* yang mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengujian *website* dilakukan melalui *alpha test*, yaitu *Prototype Day* untuk mengevaluasi fungsionalitas dan tampilan *website*, serta *beta test* kepada target pengguna yang bertujuan untuk menilai keseluruhan elemen tampilan, keterbacaan, dan pengalaman interaksi. Hasil perancangan UI/UX *website* dan juga media sekunder berupa poster diharapkan dapat meningkatkan literasi remaja mengenai *sustainable fashion* berbasis *deadstock* serta mendorong perubahan perilaku konsumsi ke arah yang lebih bertanggung jawab dan ramah lingkungan.

Kata kunci: *sustainable fashion*, *deadstock*, remaja

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A UI/UX WEBSITE FOR INTRODUCING SUSTAINABLE FASHION BASED ON DEADSTOCK FOR TEENS

(Yolanda Christina)

ABSTRACT (English)

The fashion industry is one of the world's largest contributors to waste, primarily due to the fast fashion culture that is so closely associated with teenagers. This consumer behavior triggers an increase in textile waste, even though the application of the concept of sustainable fashion through the utilization of deadstock can be a solution to reduce environmental impact. This design aims to introduce sustainable fashion based on deadstock to teenagers through a communicative and interactive website. The research was conducted using questionnaires, interviews, and observations to understand consumption behavior and the level of awareness of teenagers regarding sustainability issues. The data was then processed using the design thinking method, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. Website testing was conducted through a Prototype Day which is an alpha test to evaluate the functionality and appearance of the website, and a beta test with target users aimed at assessing all elements of the appearance, readability, and interaction experience. The design results of UI/UX website and secondary media poster are expected to increase teenagers' literacy regarding sustainable fashion based on deadstock and encourage changes in consumption behavior towards a more responsible and environmentally friendly direction.

Keywords: sustainable fashion, deadstock, teens

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	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Website</i>	6
2.1.1 Fungsi <i>Website</i>	6
2.1.2 Klasifikasi <i>Website</i>	9
2.1.3 Anatomi <i>Website</i>	10
2.1.4 Prinsip <i>User Interface Website</i>	14
2.1.5 Elemen UI	20
2.1.6 <i>User Interface</i> dalam <i>Website</i>	45
2.1.7 <i>User Experience</i> dalam <i>Website</i>	54
2.2 <i>Microinteraction</i>	92
2.2.1 Definisi <i>Microinteraction</i>	94
2.2.2 Psikologi di Balik <i>Microinteraction</i>	95

2.2.3 Peran <i>Microinteraction</i>	95
2.2.4 Komponen Kunci <i>Microinteraction</i>	98
2.2.5 Prinsip-prinsip Utama dalam Perancangan	101
2.3 <i>Sustainable Fashion</i>	105
2.3.1 <i>Deadstock</i> dalam <i>Sustainable Fashion</i>	106
2.4 Penelitian yang Relevan.....	111
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	116
3.1 Subjek Perancangan	116
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	118
3.2.1 <i>Empathize</i>	118
3.2.2 <i>Define</i>	118
3.2.3 <i>Ideate</i>	119
3.2.4 <i>Prototype</i>	119
3.2.5 <i>Test</i>	119
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	120
3.3.1 Wawancara	120
3.3.2 Kuesioner	122
3.3.3 Studi Eksisting.....	124
3.3.4 Studi Referensi	125
3.3.5 <i>Alpha Test</i>	125
3.3.6 <i>Beta Test</i>	129
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	132
4.1 Hasil Perancangan	132
4.1.1 <i>Empathize</i>	132
4.1.2 <i>Define</i>	145
4.1.3 <i>Ideate</i>	157
4.1.4 <i>Prototype</i>	167
4.1.5 <i>Testing</i>	197
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	204
4.2 Analisis Perancangan.....	204
4.2.1 <i>Beta Test</i>	205
4.2.2 Analisis Logo <i>Website</i>	208

4.2.3 Analisis Visual Asset UI	209
4.2.4 Analisis UI Website.....	214
4.2.5 Analisis UX Website.....	219
4.2.6 Analisis Media Sekunder	223
4.2.7 Anggaran.....	224
BAB V PENUTUP.....	226
5.1 Simpulan	226
5.2 Saran.....	226
DAFTAR PUSTAKA.....	xix
LAMPIRAN.....	xxiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan Keterbatasan Penggunaan Kain <i>Deadstock</i>	109
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	111
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	123
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha Test</i>	125
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Pengetahuan Responden tentang <i>Sustainable Fashion</i>	135
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Persepsi dan Perilaku dalam Konsumsi <i>Fashion</i>	136
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner tentang Media Informasi dan Desain	138
Tabel 4.4 SWOT Studi Eksisting SOE Jakarta	142
Tabel 4.5 Proses Perancangan Ilustrasi.....	179
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	198
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	205
Tabel 4.8 Anggaran <i>Website Deadstock Fashion</i>	224



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Fitur <i>Live Chat</i> dalam <i>Website</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Brand website</i>	9
Gambar 2.3 Anatomi <i>Website</i>	10
Gambar 2.4 <i>Containing Block</i>	11
Gambar 2.5 Logo	11
Gambar 2.6 Navigasi.....	12
Gambar 2.7 Konten	12
Gambar 2.8 <i>Footer</i>	13
Gambar 2.9 <i>Whitespace</i>	14
Gambar 2.10 <i>Balance</i>	15
Gambar 2.11 <i>Unity</i>	16
Gambar 2.12 <i>Hierarchy</i>	17
Gambar 2.13 <i>Contrast</i>	17
Gambar 2.14 <i>Rhythm</i>	18
Gambar 2.15 <i>Alignment</i>	18
Gambar 2.16 <i>Proximity</i>	19
Gambar 2.17 Psikologi Warna	21
Gambar 2.18 Warna dan <i>Hue</i>	24
Gambar 2.19 Contoh Perbedaan Nilai Saturasi.....	25
Gambar 2.20 Contoh <i>Lightness</i>	25
Gambar 2.21 Contoh <i>Shade</i>	25
Gambar 2.22 Contoh <i>Tint</i>	26
Gambar 2.23 Contoh Skema Warna <i>Complementary</i>	26
Gambar 2.24 Contoh Skema Warna <i>Analogous</i>	27
Gambar 2.25 Contoh Skema Warna <i>Split-complementary</i>	27
Gambar 2.26 Contoh Skema Warna <i>Triadic</i>	27
Gambar 2.27 Contoh Skema Warna <i>Rectangular</i>	28
Gambar 2.28 Contoh Skema Warna <i>Monochromatic</i>	28
Gambar 2.29 Tipografi <i>Serif</i>	30
Gambar 2.30 Tipografi <i>Sans Serif</i>	31
Gambar 2.31 Tipografi <i>Script Font</i>	31
Gambar 2.32 Tipografi <i>Display Typeface</i>	32
Gambar 2.33 Tipografi <i>Monospaced Font</i>	32
Gambar 2.34 <i>Column Grid, Modular Grid, dan Hierarchical</i>	36
Gambar 2.35 Contoh <i>Sequence</i>	38
Gambar 2.36 Contoh <i>Emphasis</i>	38
Gambar 2.37 Contoh <i>Balance</i>	39
Gambar 2.38 Contoh <i>Unity</i>	40
Gambar 2.39 Contoh <i>Padding</i>	41
Gambar 2.40 Contoh <i>Dimensions</i>	41

Gambar 2.41 Contoh <i>Font</i>	42
Gambar 2.42 Contoh <i>Illustration</i>	43
Gambar 2.43 Indikator “ <i>You are Here</i> ” pada Peta Mal	46
Gambar 2.44 Kontrol Kompor	46
Gambar 2.45 Darurat Keluar.....	47
Gambar 2.46 Konter <i>Check-in</i>	48
Gambar 2.47 Jalan Pegunungan <i>Curvy</i> di Tebing.....	48
Gambar 2.48 Apakah Lisbon Ibu Kota Portugal?	49
Gambar 2.49 <i>Shortcuts</i>	49
Gambar 2.50 Teko Hias	50
Gambar 2.51 Tanda Jalan Salah.....	50
Gambar 2.52 Kios Informasi.....	51
Gambar 2.53 Pola <i>Loading</i>	53
Gambar 2.54 Pola <i>Empty State</i>	54
Gambar 2.55 Pengaplikasian <i>Jakob’s Law</i> dalam <i>Redesign Youtube</i>	56
Gambar 2.56 Diagram <i>Fitt’s Law</i>	56
Gambar 2.57 Diagram <i>Hick’s Law</i>	57
Gambar 2.58 Ilustrasi Memori Kerja Manusia	58
Gambar 2.59 <i>Responsive Web Design</i>	58
Gambar 2.60 Pengaplikasian <i>Peak-End Rule</i> pada <i>Spotify</i>	59
Gambar 2.61 Diagram Rasio <i>Aesthetic-Usability</i>	60
Gambar 2.62 Contoh Pengaplikasian <i>Von Restorff Effect</i>	60
Gambar 2.63 Penggunaan <i>Tesler’s Law</i> pada Pengisian <i>Form</i>	61
Gambar 2.64 Kerangka <i>Instagram</i>	62
Gambar 2.65 Contoh Penerapan “ <i>Dark Patterns</i> ” pada <i>Instagram</i>	62
Gambar 2.66 Ilustrasi <i>Strategy Plane</i>	64
Gambar 2.67 Ilustrasi <i>Scope Plane</i>	65
Gambar 2.68 Ilustrasi <i>Structure Plane</i>	66
Gambar 2.69 Ilustrasi <i>Skeleton Plane</i>	67
Gambar 2.70 Ilustrasi <i>Surface Plane</i>	68
Gambar 2.71 Contoh <i>User Flow</i>	70
Gambar 2.72 Contoh <i>Organization Information</i>	71
Gambar 2.73 Contoh <i>Navigation Systems</i> pada <i>Web Amazon</i>	71
Gambar 2.74 Contoh <i>Label</i> pada <i>Website AccorHotels</i>	72
Gambar 2.75 Contoh <i>Searching System</i> pada <i>Website Ebay</i>	73
Gambar 2.76 Contoh <i>User Journey Map</i>	74
Gambar 2.77 Contoh <i>Low Fidelity Wireframe</i>	75
Gambar 2.78 Contoh <i>High Fidelity Wireframe</i>	75
Gambar 2.79 Unsur <i>Atomic Design</i>	76
Gambar 2.80 Contoh <i>Atom</i>	77
Gambar 2.81 Molekul <i>Search Form</i>	78
Gambar 2.82 Organisme <i>Header</i>	79
Gambar 2.83 Contoh Organisme <i>Header</i> pada <i>Website</i>	79

Gambar 2.84 <i>Template Homepage</i>	80
Gambar 2.85 <i>Template Homepage Time Inc.</i>	80
Gambar 2.86 Contoh Halaman <i>Web</i>	81
Gambar 2.87 Contoh Fotografi	83
Gambar 2.88 Contoh Ilustrasi	83
Gambar 2.89 Contoh Gambar <i>Raster</i>	84
Gambar 2.90 Contoh Gambar <i>Vector</i>	85
Gambar 2.91 Contoh Penggunaan <i>Color Palette</i> yang Konsisten	85
Gambar 2.92 Contoh Ikonografi	86
Gambar 2.93 Contoh Ikon Sederhana dan Realistis.....	87
Gambar 2.94 Contoh <i>Level of Detail</i> dan Ukuran Ikon	87
Gambar 2.95 Contoh <i>Solid Icons</i> dan <i>Outline Icons</i>	88
Gambar 2.96 Contoh Gaya <i>Fill</i> Konsisten dan Tidak Konsisten.....	88
Gambar 2.97 Contoh <i>Rounded Edges</i> dan <i>Sharp Edges Icon</i>	88
Gambar 2.98 Contoh <i>Consistent Corners</i> dan <i>Varied Corners</i>	89
Gambar 2.99 Contoh <i>Same Stroke Width</i> dan <i>Different Stroke Widths</i>	89
Gambar 2.100 Contoh <i>Friendly Icons</i> dan <i>Serious Icons</i>	90
Gambar 2.101 Contoh <i>Data Visualization</i>	90
Gambar 2.102 <i>Level of Design</i> oleh Don Norman.....	92
Gambar 2.103 Diagram Peran <i>Microinteraction</i>	95
Gambar 2.104 Komponen Kunci <i>Microinteraction</i>	98
Gambar 2.105 Label Panah pada <i>Iphone</i>	99
Gambar 2.106 <i>Mailchimp</i> Menggunakan Lengan Kera	99
Gambar 2.107 Angka pada Keranjang sebagai Penanda <i>Item</i>	100
Gambar 2.108 Contoh <i>Loops</i> dan <i>Modes</i> pada <i>Apple</i> dan <i>Spotify</i>	100
Gambar 2.109 Fitur Mesin Pencari <i>Google</i>	102
Gambar 2.110 Fitur <i>Like</i> dan <i>Dislike</i> di <i>YouTube</i>	103
Gambar 2.111 Fitur <i>Swipe-to-delete</i> di Gmail	104
Gambar 2.112 Fitur <i>Swipe-to-delete</i> di Gmail	104
Gambar 2.113 <i>Flowchart</i> Pakaian Bekas.....	109
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Widi Asari	133
Gambar 4.2 Tampilan <i>Homepage Website</i> SOE Jakarta.....	141
Gambar 4.3 Tampilan Hover <i>Website</i> Fairly Made	144
Gambar 4.4 Tampilan <i>Landing Page Website</i> David Whyte.....	144
Gambar 4.5 <i>Website</i> Phamily Pharma.....	145
Gambar 4.6 <i>Empathy Map</i>	148
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> Aisha	148
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> Dimas	150
Gambar 4.9 <i>User Journey</i> Aisha.....	152
Gambar 4.10 <i>User Journey</i> Dimas.....	153
Gambar 4.11 <i>Information Architecture</i>	155
Gambar 4.12 <i>User Flow</i>	156
Gambar 4.13 <i>Flowchart System</i>	156

Gambar 4.14 <i>Mind map</i>	158
Gambar 4.15 <i>Moodboard</i>	162
Gambar 4.16 <i>Color Palette</i>	162
Gambar 4.17 Tipografi <i>Headline</i>	163
Gambar 4.18 Tipografi <i>Body Text</i>	164
Gambar 4.19 <i>Stylescape</i>	164
Gambar 4.20 <i>Grid Layout</i> 12 Kolom	165
Gambar 4.21 Referensi Logo	167
Gambar 4.22 Sketsa Alternatif Logo <i>Website</i>	168
Gambar 4.23 Digitalisasi Logo <i>Website</i>	168
Gambar 4.24 Alternatif Logo <i>Website</i>	169
Gambar 4.25 Warna Primer pada <i>Website</i>	169
Gambar 4.26 Warna Sekunder pada <i>Website</i>	170
Gambar 4.27 Variasi <i>Typeface</i> Canela yang Digunakan	171
Gambar 4.28 Penggunaan <i>Typeface Work Sans</i>	171
Gambar 4.29 Sketsa Perancangan <i>Icon</i>	172
Gambar 4.30 Finalisasi Perancangan <i>Icon</i>	173
Gambar 4.31 Sketsa Perancangan <i>Button</i>	173
Gambar 4.32 Finalisasi Perancangan <i>Button</i>	174
Gambar 4.33 Referensi <i>Textfield</i>	175
Gambar 4.34 Sketsa Perancangan <i>Textfield</i>	175
Gambar 4.35 <i>Padding Textfield</i>	176
Gambar 4.36 Digitalisasi <i>Textfield</i>	176
Gambar 4.37 Penerapan <i>Grid Unit</i>	177
Gambar 4.38 <i>Corner Radius</i>	178
Gambar 4.39 Referensi Ilustrasi.....	179
Gambar 4.40 Referensi <i>Navigation Bar</i>	181
Gambar 4.41 Sketsa <i>Navigation Bar</i>	182
Gambar 4.42 Digitalisasi <i>Navigation Bar</i> pada <i>Website</i>	182
Gambar 4.43 Sketsa dan Hasil <i>Key Visual</i>	183
Gambar 4.44 Referensi dan <i>Key Visual</i> yang Terpilih.....	183
Gambar 4.45 Referensi <i>Home Page</i>	184
Gambar 4.46 Sketsa <i>Home Page</i>	185
Gambar 4.47 Wireframe <i>Home Page</i>	186
Gambar 4.48 <i>Low Fidelity Home Page</i>	186
Gambar 4.49 Penerapan <i>Grid</i> pada <i>Home Page</i>	187
Gambar 4.50 <i>High Fidelity Home Page</i>	188
Gambar 4.51 Referensi <i>Article Page</i>	188
Gambar 4.52 Sketsa <i>Article Page</i>	189
Gambar 4.53 Wireframe <i>Article Page</i>	189
Gambar 4.54 <i>Low Fidelity Article Page</i>	190
Gambar 4.55 Penerapan <i>Grid</i> pada <i>Article Page</i>	190
Gambar 4.56 <i>High Fidelity Article Page</i>	191

Gambar 4.57 Referensi <i>Newsletter Page</i>	191
Gambar 4.58 Sketsa <i>Newsletter Page</i>	192
Gambar 4.59 Wireframe <i>Newsletter Page</i>	193
Gambar 4.60 <i>Low Fidelity Newsletter Page</i>	193
Gambar 4.61 Penerapan <i>Grid</i> pada <i>Newsletter Page</i>	194
Gambar 4.62 <i>High Fidelity Newsletter Page</i>	194
Gambar 4.63 Referensi Poster	195
Gambar 4.64 Alternatif Sketsa Poster dan yang Terpilih	196
Gambar 4.65 Digitalisasi Poster	196
Gambar 4.66 Desain <i>Website</i> Sebelum <i>Alpha Test</i>	201
Gambar 4.67 Desain <i>Website</i> Setelah <i>Alpha Test</i>	202
Gambar 4.68 Logo <i>Deadstock Fashion</i>	208
Gambar 4.69 <i>Color System Website Deadstock Fashion</i>	209
Gambar 4.70 Judul Menggunakan <i>Serif</i>	210
Gambar 4.71 <i>Body Text</i> Menggunakan <i>Sans-serif</i>	210
Gambar 4.72 Contoh <i>Button</i> dalam <i>Website Deadstock Fashion</i>	212
Gambar 4.73 <i>Imagery</i> pada <i>Website Deadstock Fashion</i>	213
Gambar 4.74 <i>Home Page</i>	214
Gambar 4.75 <i>Article Page</i>	216
Gambar 4.76 <i>Newsletter Page</i>	217
Gambar 4.77 <i>Tips Page</i>	218
Gambar 4.78 <i>Button</i> “Mulai” pada <i>home page</i>	220
Gambar 4.79 <i>Mockup</i> Poster di Stasiun Kereta	224



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin	xxiv
Lampiran 2 Form Bimbingan	xxxI
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxiii
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxxiii
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Tahap <i>Emphatize</i>	xxxv
Lampiran 6 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xliii
Lampiran 7 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	xlix
Lampiran 8 Transkrip Wawancara.....	liii
Lampiran 9 Dokumentasi.....	lvi

