

PERANCANGAN *WEBSITE*
YAYASAN BINA ABYAKTA UNTUK
ORANG TUA INDIVIDU DENGAN AUTISME



LAPORAN TUGAS AKHIR

Anezka Anjanet Silalahi
00000069464

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

PERANCANGAN *WEBSITE*
YAYASAN BINA ABYAKTA UNTUK
ORANG TUA INDIVIDU DENGAN AUTISME



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Anezka Anjanet Silalahi

00000069464

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 : Anezka Anjanet Silalahi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069464
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *WEBSITE* YAYASAN BINA ABYAKTA UNTUK ORANG TUA INDIVIDU DENGAN AUTISME

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, 15 Desember 2025



(Anezka Anjanet Silalahi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anezka Anjanet Silalahi
NIM : 00000069464
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Website* Yayasan Bina Abyakta
untuk Orang Tua Individu dengan Autisme

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~ 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, 15 Desember 2025
Yang Menyatakan,


(Anezka Anjanet Silalahi)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* YAYASAN BINA ABYAKTA UNTUK ORANG TUA INDIVIDU DENGAN AUTISME

Oleh

Nama Lengkap : Anezka Anjanet Silalahi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069464
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

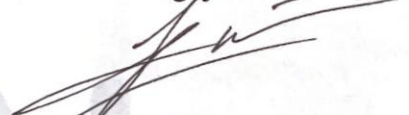
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



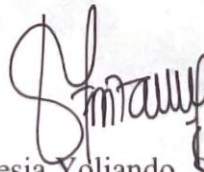
Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Pembimbing



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

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 : Anezka Anjanet Silalahi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069464
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* YAYASAN
BINA ABYAKTA UNTUK ORANG TUA
INDIVIDU DENGAN AUTISME

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, 15 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Anezka Anjanet Silalahi)

* 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

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan signifikan selama penyelesaian tesis sarjana ini, serta menyampaikan rasa 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., 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. Yayasan Bina Abyakta yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses perancangan

Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat sebagai sumber informasi mengenai Yayasan Bina Abyakta serta menjadi sumber referensi atau inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 15 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Anezka Anjanet Silalahi)

PERANCANGAN WEBSITE

YAYASAN BINA ABYAKTA UNTUK

ORANG TUA INDIVIDU DENGAN AUTISME

(Anezka Anjanet Silalahi)

ABSTRAK

Yayasan Bina Abyakta (YBA) merupakan *shelter workshop* yang bertujuan untuk membantu individu penyandang autisme berusia 12 tahun ke-atas dalam memberikan wadah dimana mereka dapat mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan, berkarya, membangun kemandirian, serta menciptakan rasa komunitas. Sejalan dengan tujuannya, mereka berupaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai keberadaan yayasan serta autisme untuk membantu orang tua yang membutuhkannya. Namun, akun media sosial yayasan sebagai satu-satunya sarana penyebaran informasi memiliki keterbatasan dalam menyampaikan gambaran yang mendalam dan komprehensif mengenai yayasan dan autisme. Tujuan perancangan ini adalah untuk membantu meningkatkan pengetahuan mengenai yayasan dan autisme melalui media informasi. Hasil perancangan merupakan *website* yang menyertakan informasi mengenai profil, kredibilitas, program, kegiatan, keterampilan peserta yayasan. *Website* ditujukan pada orang tua individu dengan autisme berumur 35-50 tahun. Media sekunder merupakan media cetak brosur, *X-Banner*, serta *merchandise* berupa kaos dan buku tulis. *Website* ditemukan informatif oleh target pengguna, namun diperlukan untuk menambah kredibilitas yayasan melalui dokumentasi kegiatan peserta serta pencapaian yayasan.

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGN OF THE YAYASAN BINA
ABYAKTA FOUNDATION WEBSITE FOR
PARENTS OF INDIVIDUALS WITH AUTISM***

(Anezka Anjanet Silalahi)

ABSTRACT (English)

Yayasan Bina Abyakta (YBA) is a shelter workshop that aims to help individuals with autism aged 12 years and above by providing a place where they can explore and develop skills, create works, build independence, and create a sense of community. In line with their goals, they strive to raise public awareness about the foundation and autism to help parents in need. However, the foundation's social media accounts, as the only means of spreading information, have limitations in conveying an in-depth and comprehensive picture of the foundation and autism. The purpose of this design is to help increase knowledge about the foundation and autism through informational media. The result of the design is a website that includes information about the foundation's profile, credibility, programs, activities, and skills of the participants. The website is aimed at parents of individuals with autism aged 35-50 years. Secondary media include printed brochures, X-Banners, and merchandise in the form of t-shirts and notebooks. The website is found informative by the target users, but it is necessary to increase the credibility of the foundation through documentation of participant activities and the foundation's achievements.

Keywords: website, autism, UI/UX

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Website</i>	4
2.1.1 Elemen Layout (UI)	4
2.1.2 User Experience (UX)	18
2.2 Autism Spectrum Disorder.....	25
2.2.1 Pendidikan Autisme	26
2.2.2 Karakteristik Anak Penyandang Autisme.....	26
2.3 Penelitian yang Relevan.....	29
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	31
3.1 Subjek Perancangan	31
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	31
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	33

3.3.1 Observasi.....	33
3.3.2 Wawancara	34
3.3.3 Studi Eksisting.....	36
3.3.4 Studi Referensi	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	37
4.1 Hasil Perancangan	37
4.1.1 Empathize	37
4.1.2 Define.....	55
4.1.3 Ideate	57
4.1.4 Prototype.....	71
4.1.5 Test	84
4.2 Pembahasan Perancangan.....	97
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	97
4.2.2 Analisis <i>Website</i>	103
4.2.3 Analisis Desain Brosur.....	111
4.2.4 Analisis Desain <i>X-Banner</i>	113
4.2.5 Analisis Desain Merchandise	114
4.2.4 Anggaran	116
BAB V PENUTUP.....	118
5.1 Simpulan	118
5.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xviii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	29
Tabel 4.1 SWOT <i>Website</i> Sekolah Autis Bina Anggita.....	45
Tabel 4.2 SWOT <i>Website</i> SLB Autisme River Kids	47
Tabel 4.3 SWOT <i>Website</i> Rumah Autis	50
Tabel 4.4 SWOT <i>Website</i> Sekolah Miracle School Jakarta Selatan	52
Tabel 4.5 <i>Brand Mandatory</i> Yayasan	65
Tabel 4.6 Interpretasi Skor Skala Likert <i>Alpha Test</i>	85
Tabel 4.7 Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	86
Tabel 4.8 Analisis Interaktif <i>Alpha Test</i>	88
Tabel 4.9 Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	91
Tabel 4.10 Tabel Anggaran.....	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Visual Hierarchy Size</i>	5
Gambar 2.2 <i>Visual Hierarchy Warna</i>	6
Gambar 2.3 <i>Visual Hierarchy Position</i>	6
Gambar 2.4 <i>Visual Hierarchy Proximity</i>	7
Gambar 2.5 <i>Visual Hierarchy Alignment</i>	7
Gambar 2.6 Contoh <i>Column Grid</i>	9
Gambar 2.7 Contoh <i>Row Grid</i>	9
Gambar 2.8 <i>Gutter</i> pada Sistem <i>Grid</i>	10
Gambar 2.9 Margin pada Sistem <i>Grid</i>	10
Gambar 2.10 <i>Modular Grid</i>	11
Gambar 2.11 <i>Typeface Serif</i>	11
Gambar 2.12 <i>Typeface Sans Serif</i>	12
Gambar 2.13 <i>Typeface Script</i>	12
Gambar 2.14 Skema Warna <i>Complementary</i>	14
Gambar 2.15 Skema Warna <i>Analogous</i>	14
Gambar 2.16 Skema Warna <i>Split-Complementary</i>	14
Gambar 2.17 Skema Warna <i>Triadic</i>	15
Gambar 2.18 Skema Warna <i>Rectangular</i>	15
Gambar 2.19 Diagram <i>The Five Planes</i>	19
Gambar 2.20 Contoh Diagram <i>Sitemap</i>	23
Gambar 2.21 Contoh <i>Wireframe</i>	23
Gambar 2.22 Contoh Desain <i>Prototype</i>	25
Gambar 4.1 <i>Screenshot</i> Akun Instagram YBA.....	38
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Vita dan Sitta	39
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara dengan Lies	42
Gambar 4.4 <i>Website</i> Sekolah Autis Bina Anggita	45
Gambar 4.5 <i>Website</i> SLB Autisme River Kids.....	47
Gambar 4.6 <i>Website</i> Rumah Autis	49
Gambar 4.7 <i>Website</i> Sekolah Miracle School Jakarta Selatan.....	51
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> Halaman Beranda <i>Website</i> SVP.....	53
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> Menu Navigasi <i>Website</i> SVP.....	54
Gambar 4.10 <i>Screenshot Website</i> SVP	54
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> Halaman Program <i>Website</i> SVP	55
Gambar 4.12 <i>User Persona</i>	56
Gambar 4.13 <i>Mindmap</i>	58
Gambar 4.14 <i>Sitemap Website</i>	61
Gambar 4.15 <i>User Flow</i>	62
Gambar 4.16 <i>User Journey</i>	63
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i> Perancangan <i>Website</i>	64
Gambar 4.18 Logo Yayasan Bina Abyakta.....	65
Gambar 4.19 Palet Warna <i>Website</i>	67

Gambar 4.20 Font Crimson Pro	67
Gambar 4.21 Font DM Sans.....	68
Gambar 4.22 Gambar Gaya <i>Scribble</i>	69
Gambar 4.23 Poster <i>World Autism Awareness Day</i>	69
Gambar 4.24 Contoh Ilustrasi <i>Flat Design</i>	70
Gambar 4.25 Aset Foto	70
Gambar 4.26 <i>Wireframe Website</i>	71
Gambar 4.27 <i>Wireframe Alur Website</i>	72
Gambar 4.28 Proses Penggambaran Ilustrasi	72
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> Layar Ilustrasi	73
Gambar 4.30 Ilustrasi pada <i>Website</i>	74
Gambar 4.31 Proses Pembuatan Supergrafis	74
Gambar 4.32 Supergrafis 1	75
Gambar 4.33 Supergrafis 2	75
Gambar 4.34 <i>Grid</i> Prototipe.....	76
Gambar 4.35 <i>Design System</i> Tipografi	76
Gambar 4.36 <i>Design System</i> Tombol.....	77
Gambar 4.37 <i>Screenshot</i> Prototipe pada Figma	77
Gambar 4.38 Sketsa Awal Brosur.....	78
Gambar 4.39 Tahap Awal Pembuatan Brosur.....	79
Gambar 4.40 <i>Screenshot</i> Pengerjaan Brosur.....	79
Gambar 4.41 Sketsa Awal Desain <i>X-Banner</i>	80
Gambar 4.42 <i>Screenshot</i> Pengerjaan <i>X-Banner</i>	81
Gambar 4.43 Sketsa Desain Kaos	81
Gambar 4.44 <i>Typeface</i> Darumadrop One.....	82
Gambar 4.45 Desain Media Sekunder Kaos	82
Gambar 4.46 Sketsa Desain Buku Tulis	83
Gambar 4.47 Desain Media Sekunder Buku Tulis.....	83
Gambar 4.48 Hasil Revisi Aspek Visual <i>Website</i>	94
Gambar 4.49 Revisi <i>Sitemap</i>	94
Gambar 4.50 Revisi Konten Halaman Beranda	95
Gambar 4.51 Wawancara <i>Beta Test</i> dengan Nova.....	99
Gambar 4.52 Dokumentasi <i>Beta Test</i> dengan Nova	99
Gambar 4.53 Wawancara <i>Beta Test</i> dengan Mariana	101
Gambar 4.54 Dokumentasi <i>Beta Test</i> dengan Mariana.....	101
Gambar 4.55 Wawancara <i>Beta Test</i> dengan Ruth.....	102
Gambar 4.56 Dokumentasi <i>Beta Test</i> dengan Ruth	102
Gambar 4.57 <i>Navigation Menu Website</i>	103
Gambar 4.58 <i>Footer Website</i>	104
Gambar 4.59 Bagian Awal Halaman Beranda	104
Gambar 4.60 Bagian Tengah Halaman Beranda.....	105
Gambar 4.61 Bagian Program Halaman Beranda.....	106
Gambar 4.62 Bagian CTA Galeri Halaman Beranda.....	106
Gambar 4.63 Bagian Akhir Halaman Beranda	107

Gambar 4.64 Halaman Tentang YBA.....	108
Gambar 4.65 Bagian Awal Halaman Program.....	108
Gambar 4.66 Halaman Penjelasan Program.....	109
Gambar 4.67 Bagian Kegiatan Halaman Program.....	109
Gambar 4.68 Bagian Akhir Halaman Program.....	110
Gambar 4.69 Bagian Awal Halaman Galeri	110
Gambar 4.70 Bagian Akhir Halaman Galeri.....	111
Gambar 4.71 Desain Brosur	112
Gambar 4.72 Alur Pembacaan Brosur	112
Gambar 4.73 <i>Mockup</i> Media Sekunder Brosur.....	113
Gambar 4.74 Desain <i>X-Banner</i>	113
Gambar 4.75 <i>Mockup</i> Media Sekunder <i>X-Banner</i>	114
Gambar 4.76 <i>Mockup</i> Media Sekunder Kaos	115
Gambar 4.77 <i>Mockup</i> Media Sekunder Buku Tulis.....	116



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xix
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxviii
Lampiran Transkrip Wawancara 1	xxxvii
Lampiran Transkrip Wawancara 2.....	xlix

