

PERANCANGAN *WEBSITE* DESTINASI WISATA MUSEUM

LAMPUNG “RUWA JURAI”



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nathanael Axel Sentono

00000068738

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

**PERANCANGAN *WEBSITE* DESTINASI WISATA MUSEUM
LAMPUNG “RUWA JURAI”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Nathanael Axel Sentono

00000068738

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 : Nathanael Axel Sentono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068738
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *WEBSITE* DESTINASI WISATA MUSEUM LAMPUNG “RUWA JURAI”

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


(Nathanael Axel Sentono)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathanael Axel Sentono
NIM : 00000068738
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN *WEBSITE* DESTINASI WISATA
MUSEUM LAMPUNG “RUWA JURAI”**

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan
Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ 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,



(Nathanael Axel Sentono)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* DESTINASI WISATA MUSEUM LAMPUNG “RUWA JURAI”

Oleh

Nama Lengkap : Nathanael Axel Sentono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068738
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

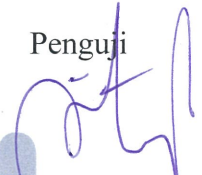
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



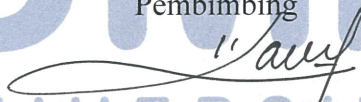
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



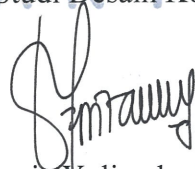
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

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 : Nathanael Axel Sentono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068738
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* DESTINASI
WISATA MUSEUM LAMPUNG
“RUWA JURAI”

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, 8 Desember 2025

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



(Nathanael Axel Sentono)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan tugas akhir. Proposal ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam penyusunan laporan ini tidak akan dapat berjalan dengan baik tanpa adanya dukungan. Oleh karena itu, penulis ingin 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. Rani Aryani Widjono S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. I Made Giri Gunadi, S.S., M.Si, selaku Pamong Budaya Ahli Madya Museum Lampung “Ruwa Jurai” yang telah meluangkan waktu dan kesediaannya untuk menjadi narasumber dalam kegiatan wawancara, sehingga penulis dapat memperoleh informasi yang relevan dan mendukung.
6. Seluruh narasumber pengunjung Museum Lampung “Ruwa Jurai” yang telah meluangkan waktu dan kesediaannya untuk menjadi narasumber dalam melakukan *focus group discussion*, sehingga penulis mendapatkan informasi, pengetahuan, pengalaman serta pendapat yang bermanfaat bagi penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Seluruh teman-teman terdekat saya yang telah menemani, mendukung, serta memberikan semangat selama kurang lebih enam semester masa perkuliahan, baik secara akademik serta moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

9. Terima kasih Dylan Liong Kusnowo atas kontribusi yang telah diberikan dalam membantu penulisan dan perancangan tugas akhir ini melalui peminjaman laptop.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dimana menjadi sumber referensi dan pengetahuan, juga berkontribusi secara positif dalam pengembangan media informasi bagi Museum Lampung "Ruwa Jurai". Karya ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak lainnya dalam pengembangan desain komunikasi visual.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Nathanael Axel Sentono)



PERANCANGAN *WEBSITE* DESTINASI WISATA MUSEUM

LAMPUNG “RUWA JURAI”

(Nathanael Axel Sentono)

ABSTRAK

Museum Lampung "Ruwa Jurai" merupakan satu-satunya museum yang cukup dikenal oleh masyarakat Lampung karena memiliki bentuk bangunan yang menyerupai rumah panggung, mencerminkan budaya dan kehidupan tradisional masyarakat Lampung. Meskipun memiliki nilai sejarah yang tinggi, museum ini menghadapi tantangan dalam hal keterbatasan akses informasi dan sistem digital yang belum optimal. Salah satu permasalahan yang turut memperburuk kondisi ini adalah tampilan *website* Dinas Pariwisata yang kurang menarik, sehingga belum mampu menarik perhatian wisatawan untuk mengakses informasi mengenai museum. Akibatnya, informasi mengenai koleksi dan nilai sejarah Museum Lampung belum tersampaikan secara luas di kalangan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan media informasi digital yang berkaitan dengan Museum Lampung dan menawarkan solusi strategis berbasis teknologi informasi. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi literatur untuk memahami urgensi penggunaan media digital sebagai sebagai pembelajaran museum. Hasil awal menunjukkan bahwa penyediaan media informasi digital yang menarik dan mudah diakses dapat menjadi langkah efektif dalam meningkatkan visibilitas museum di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda.

Kata kunci: Media Informasi, Museum Lampung, Ruwa Jurai

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN OF A TOURISM DESTINATION WEBSITE FOR THE LAMPUNG “RUWA JURAI” MUSEUM

(Nathanael Axel Sentono)

ABSTRACT (English)

Museum Lampung "Ruwa Jurai" is the only museum widely recognized by the Lampung community due to its distinctive building shaped like a traditional stilt house, reflecting the culture and traditional life of the Lampung people). Despite its significant historical value, the museum faces challenges related to limited access to information and an underdeveloped digital system (One of the difficulties worsening this situation is the unattractive website of the Tourism Office, which fails to attract tourists to access information about the museum. As a result, information about the museum's collection and historical significance has not been widely disseminated to the public. This study seeks to investigate difficulties related to digital information media concerning Museum Lampung and propose strategic technology-based solutions. The methods applied include literature review to understand the urgency of utilizing digital media as a tool for education and museum promotion. Initial findings indicate that providing appealing and easily accessible digital information media can be an effective step to increase the museum's visibility among the community, especially the younger members.

Keywords: Information Media, Museum Lampung, Ruwa Jurai



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	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Website</i>	6
2.1.1 Elemen <i>Website</i>	6
2.1.2 <i>User Interface</i>	8
2.1.3 <i>User Experience</i>	26
2.1.4 <i>User Flow</i>	28
2.2 Museum	29
2.2.1 Tujuan Museum	29
2.2.2 Fungsi Museum	29
2.2.3 Museum Lampung Ruwa Jurai	30

2.3 Penelitian yang Relevan.....	30
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	33
3.1 Subjek Perancangan	33
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	34
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	37
3.3.1 Observasi.....	37
3.3.2 Wawancara	38
3.3.3 Kuesioner	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	46
4.1 Hasil Perancangan	46
4.1.1 Emphatize	46
4.1.1 Define.....	58
4.1.2 Ideate.....	60
4.1.4 Prototype	71
4.1.5 Test	86
4.1.5.1 Beta Test	86
4.1.5.2 Alpha Test	87
4.2.1 Analisis Perancangan.....	96
4.2.2 Analisis Media Sekunder.....	107
4.3 Anggaran.....	111
BAB V PENUTUP.....	113
5.1 Simpulan	113
5.2 Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
LAMPIRAN.....	xvi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara	40
Tabel 3.2 Kuesioner <i>Section 1</i>	41
Tabel 3.3 Tabel Kuesioner <i>Section 2</i>	42
Tabel 3. 4 Tabel Kuesioner <i>Section 3</i>	43
Tabel 3.5 Tabel Kuesioner <i>Section 4</i>	44
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner.....	50
Tabel 4.2 Analisis SWOT Studi Eksisting	53
Tabel 4.3 Analisis SWOT Studi Referensi	56
Tabel 4.4 Analisis SWOT <i>Website</i> Nasional Museum Indonesia.....	57
Tabel 4.5 UI Page <i>Website</i>	79
Tabel 4.6 Kuesioner <i>Alpha Test</i> (Konten).....	88
Tabel 4.7 Hasil <i>Alpha Test</i> (Konten).....	89
Tabel 4.8 Kuesioner <i>Alpha Test</i> (Visual).....	90
Tabel 4.9 Hasil <i>Alpha Test</i> (Visual).....	92
Tabel 4.10 Hasil <i>Alpha Test</i> (Navigasi).....	93
Tabel 4.11 Hasil Skor <i>Alpha Test</i> (Navigasi).....	94
Tabel 4.12 Anggaran <i>Website</i>	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomy Website.....	6
Gambar 2.2 Layout and Grid	8
Gambar 2.3 Grid Horizontal	9
Gambar 2.4 Grid Vertikal	10
Gambar 2.5 Warna	10
Gambar 2.6 Warna Analog	11
Gambar 2.7 Warna Komplementer	12
Gambar 2.8 Warna Triadik	12
Gambar 2.9 Warna Split Komplementer.....	13
Gambar 2.10 Tipografi.....	14
Gambar 2.11 Font Sans-Serif.....	14
Gambar 2.12 Font Serif.....	15
Gambar 2.13 Objek	16
Gambar 2.14 Gradient.....	17
Gambar 2. 15 Ikon.....	17
Gambar 2. 16 Tombol	18
Gambar 2.17 Kartu.....	19
Gambar 2.18 Tabel.....	20
Gambar 2.19 Form	21
Gambar 2.20 Modals & Pooups	22
Gambar 2.21 Navigasi.....	23
Gambar 2. 22 Animasi	23
Gambar 2.23 Foto.....	24
Gambar 2.24 Bahasa	25
Gambar 4.1 Gedung Utama Museum Lampung	46
Gambar 4.2 Museum Lampung Ruwa Jurai	47
Gambar 4.3 Lantai 2 Museum Lampung Ruwa Jurai	48
Gambar 4.4 Wawancara dengan I Made Giri Gunadi, S.S., M.Si	49
Gambar 4. 5 Instagram Museum Lampung "Ruwa Jurai"	53
Gambar 4. 6 Website Dinas Pariwisata Lampung	54
Gambar 4. 7 Website Natural History Museum.....	56
Gambar 4. 8 Website Museum Nasional Indonesia	57
Gambar 4.9 User Persona Primer.....	59
Gambar 4.10 User Persona Sekunder.....	59
Gambar 4.11 Information Architecture.....	61
Gambar 4.12 Sitemap.....	62
Gambar 4.13 Flowchart.....	63

Gambar 4.14 Mindmap	64
Gambar 4.15 Moodboard	67
Gambar 4.16 Reference Board	68
Gambar 4.17 Tipografi	68
Gambar 4.18 Warna	69
Gambar 4.19 Grid	70
Gambar 4.20 Logo	71
Gambar 4. 21 Wireframe	72
Gambar 4.22 Imagery	73
Gambar 4.23 Fotografi	74
Gambar 4.24 Tombol	75
Gambar 4.25 Navigation Bar	75
Gambar 4.26 Ikon	76
Gambar 4.27 Ukuran Ikon	77
Gambar 4. 28 Sketsa Instagram Post	82
Gambar 4. 29 Instagram Post	83
Gambar 4.30 Website Advertisement Banner	83
Gambar 4.31 Merchandise Totebag	84
Gambar 4.32 Merchandise Buku Catatan	85
Gambar 4.33 Alpha Test	87
Gambar 4.34 Dokumentasi FGD Beta Test	86
Gambar 4.35 Anatomi Website Museum Lampung "Ruwa Jurai"	97
Gambar 4.36 Homepage Website Museum Lampung "Ruwa Jurai"	98
Gambar 4.37 Penggunaan Grid Website Museum Lampung "Ruwa Jurai"	99
Gambar 4.38 Homepage Website Museum Lampung "Ruwa Jurai"	100
Gambar 4.39 Tentang Kami pada Website Museum Lampung "Ruwa Jurai"	101
Gambar 4.40 Beli Tiket pada Website Museum Lampung "Ruwa Jurai"	102
Gambar 4.41 Koleksi kematian adat Saibatin pada Website	103
Gambar 4.42 Koleksi pada Website Museum Lampung "Ruwa Jurai"	104
Gambar 4.43 Animasi Hover	105
Gambar 4.44 Animasi After Delay	106
Gambar 4.45 Animasi On Click	106
Gambar 4. 46 Website Advertisement Banner	108
Gambar 4.47 Instagram Post	109
Gambar 4. 48 Tote Bag	109
Gambar 4. 49 Buku Catatan	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Turnitin.....	xvi
Lampiran 2. Form Bimbingan.....	xx
Lampiran 3. Non-Disclosure Agreement (NDA) Narasumber	xxiii
Lampiran 4. NDA Beta Test Focus Group Discussion	xxiv
Lampiran 5. Non-Disclosure Statement (NDS)	xxix
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara.....	xxx
Lampiran 7 Kuesioner Pengetahuan Mengenai Museum Lampung	xxxi
Lampiran 8. Dokumentasi Alpha Test	xxxv
Lampiran 9. Focus Group Discussion (Beta Test)	xxxvi
Lampiran 10. Transkrip Wawancara.....	xxxvii

