

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
MUSEUM GEDUNG JUANG 45 UNTUK
MASYARAKAT GENERASI Z DI BEKASI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Christover Martin Samuel
000000646420

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

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
MUSEUM GEDUNG JUANG 45 UNTUK
MASYARAKAT GENERASI Z DI BEKASI



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Christover Martin Samuel
00000064620

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

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Christover Martin Samuel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064620
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
MUSEUM GEDUNG JUANG 45 UNTUK
MASYARAKAT GENERASI Z DI BEKASI

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



(Christover Martin Samuel)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Christover Martin Samuel
NIM : 000000064620
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Mobile Website Museum Gedung
Juang 45 untuk Masyarakat Generasi Z di Bekasi

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, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Christover Martin Samuel

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MUSEUM GEDUNG JUANG 45 UNTUK MASYARAKAT GENERASI Z DI BEKASI

Oleh

Nama Lengkap : Christover Martin Samuel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000064620

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

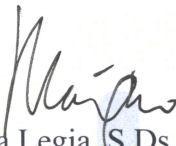
Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

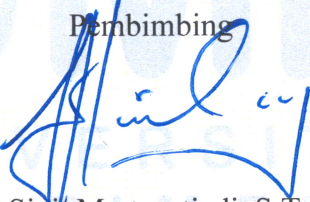
Ketua Sidang


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

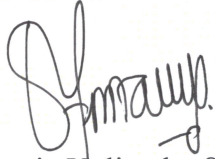
Penguji


Vania Hefra, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Pembimbing


Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

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 : Christover Martin Samuel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064620
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MUSEUM
GEDUNG JUANG 45 UNTUK MASYARAKAT
GENERASI Z DI BEKASI

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 Januari 2026



(Christover Martin Samuel)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karena berkat dan karunia-Nya, tugas akhir dengan judul “Perancangan *Mobile Website* Museum Gedung Juang 45 untuk Masyarakat Generasi Z di Bekasi” ini dapat berjalan terselesaikan dengan baik. Tujuan dibuatnya perancangan ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selama proses perancangan, usaha yang tidak akan lengkap tanpa dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu izinkan penulis juga mengucapkan terimakasih dari hati yang terdalam 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. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., 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. Teman-teman seperjuangan saya di Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan semangat, dukungan, serta rasa pengertian.

Terlepas dari banyaknya kekurangan, kiranya naskah perancangan ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

Tangerang, 8 Januari 2026



(Christover Martin Samuel)

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MUSEUM GEDUNG JUANG 45 UNTUK MASYARAKAT GENERASI Z DI BEKASI

(Christover Martin Samuel)

ABSTRAK

Museum Bekasi, sebelumnya dikenal sebagai Gedung Juang 45, merupakan museum digital pertama di Kabupaten Bekasi yang diresmikan pada 20 Maret 2021. Meski menawarkan berbagai wahana digital interaktif dan potensi untuk menjadi ikon daerah, museum ini masih menghadapi tantangan dalam menjangkau kalangan Generasi Z sebagai target pengunjungnya. Pihak museum berupaya menyebarkan informasi melalui media sosial, namun usaha tersebut dinilai belum efektif. Observasi yang dilakukan terhadap akun media sosial museum menunjukkan unggahan yang tidak konsisten, fenomena hilangnya akun lama, dan akun yang belum menghasilkan konten yang memperkenalkan wahana unggulan museum seperti *Augmented Reality*. Di sisi lain, Generasi Z memiliki kecenderungan untuk tetap menggunakan media *mainstream* untuk verifikasi informasi terlepas dari penggunaan media sosial sebagai akses pertama informasinya. Berdasarkan hal tersebut, *mobile website* dinilai cocok sebagai media informasi terverifikasi, mudah diakses, dan berkelanjutan untuk membangun komunikasi efektif antara museum dengan Generasi Z sebagai target pengunjung. Metodologi yang digunakan dalam perancangan *mobile website* Museum Gedung Juang 45 mengacu pada *Design Thinking* dari *Hasso Plattner Institute of Design*. Media sekunder berupa *Instagram feed*, stiker, dan poster juga dirancang untuk mendukung penerapan *mobile website* sebagai media utama. Adapun penelitian selanjutnya disarankan untuk memperdalam karakteristik Generasi Z dalam pemanfaatan *website* sebagai media digital museum, penyempurnaan aspek UI/UX *mobile website*, kelengkapan konten wahana interaktif, dan pemanfaatan promosi digital seperti *Instagram Ads* untuk menjangkau audiensi yang lebih luas.

Kata kunci: Museum, Digital, Generasi Z, Interaktif, Bekasi

DESIGNING MOBILE WEBSITE
FOR GEDUNG JUANG 45 MUSEUM
TARGETING GENERATION Z COMMUNITY IN BEKASI

(Christover Martin Samuel)

ABSTRACT (English)

Museum Bekasi, formerly known as Gedung Juang 45, is the first digital museum in Bekasi Regency, officially inaugurated on 20th March 2021. Museum offers various interactive digital attractions and holds strong potential as a regional cultural icon, yet continues to face challenges in effectively reaching Generation Z as its primary target audience. Current efforts to disseminate information through social media have not achieved optimal results. Museum's social media presence indicate inconsistent posting activity, the disappearance of previous accounts, and limited content introducing key interactive features, such as Augmented Reality exhibits. At the same time, Generation Z tends to use social media as an initial source of information while still relying on mainstream digital media for information verification. Mobile website is considered a suitable medium for delivering verified, accessible, and sustainable information, enabling more effective communication between the museum and Generation Z. The design of the Museum Gedung Juang 45 mobile website applies the Design Thinking methodology developed by the Hasso Plattner Institute of Design, which emphasizes a user-centered approach throughout the design process. In addition to the mobile website as the primary medium, supporting media such as Instagram feeds, stickers, and posters were also designed to strengthen information dissemination and audience engagement. Further research is recommended to explore Generation Z's characteristics in using websites as digital museum platforms, improve UI/UX aspects of the mobile website, complete the presentation of interactive attractions, and utilize digital promotional strategies, including Instagram Ads, to expand audience reach.

Keywords: Museum, Digital, Generation Z, Interactive, Bekasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	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	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Informasi Interaktif	5
2.1.1 <i>Mobile website</i> sebagai Media Informasi	6
2.2 <i>Website</i>	6
2.2.1 UI/UX	6
2.2.2 Kelompok Elemen	8
2.2.3 <i>Screen</i>	13
2.2.4 <i>Interaction Plot</i>	14
2.3 <i>Layout</i>	17
2.4 <i>Grid System</i>	19
2.5 Typography	22
2.6 Color	27
2.6.1 <i>Color Perception</i>	31
2.7 Museum Gedung Juang 45	34
2.8 Penelitian yang Relevan	35

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	37
3.1 Subjek Perancangan	37
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	39
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	41
3.3.1 Observasi Museum Gedung Juang 45 Bekasi	41
3.3.2 Kuesioner	42
3.3.3 Wawancara	46
3.3.4 Studi Eksisting	49
3.3.5 Studi Referensi	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	51
4.1 Hasil Perancangan	51
4.1.1 <i>Empathize</i>	51
4.1.2 <i>Define</i>	70
4.1.3 <i>Ideate</i>	73
4.1.4 <i>Prototype</i>	83
4.1.5 <i>Test</i>	100
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	121
4.2 Pembahasan Perancangan	122
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	122
4.2.2 Analisis Media Sekunder Stiker	125
4.2.3 Analisis Media Sekunder <i>Instagram Feed</i>	126
4.2.4 Analisis Media Sekunder Poster	127
4.2.5 Anggaran	128
BAB V PENUTUP	131
5.1 Simpulan	131
5.2 Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xx

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	35
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	42
Tabel 4.1 Data Hasil Kuesioner	55
Tabel 4.2 Analisis SWOT Akun @museumgedungjuang	68
Tabel 4.3 Analisis Kategori Visual	103
Tabel 4.4 Analisis Kategori Fitur dan Konten	107
Tabel 4.5 Analisis Kategori Interaksi dan Elemen Interaktif.....	109
Tabel 4.6 Teknik Observasi Responden <i>Alpha Test</i>	112
Tabel 4.7 Anggaran Media Utama	128
Tabel 4.8 Anggaran Media Sekunder.....	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Object Position</i>	8
Gambar 2.2 <i>Visually Similar</i>	9
Gambar 2.3 <i>Gestalt Principle</i>	9
Gambar 2.4 <i>Symmetrical Alignment</i>	10
Gambar 2.5 <i>Continuous Line</i>	10
Gambar 2.6 <i>Object Movement</i>	11
Gambar 2.7 <i>Object and Background</i>	11
Gambar 2.8 <i>Visually Attractive</i>	12
Gambar 2.9 <i>First and Last Object</i>	12
Gambar 2.10 <i>Emphasis</i>	12
Gambar 2.11 <i>Screens</i>	13
Gambar 2.12 <i>Nodal Plot</i>	15
Gambar 2.13 <i>Modulated Plot</i>	15
Gambar 2.14 <i>Open Plot</i>	16
Gambar 2.15 <i>Horizontal Grid</i>	19
Gambar 2.16 <i>Vertical Grid</i>	20
Gambar 2.17 <i>Fluid Grid</i>	20
Gambar 2.18 <i>Vertical Grid</i>	21
Gambar 2.19 <i>Ten-Point Grid</i>	21
Gambar 2.20 <i>Eight-Point Grid</i>	22
Gambar 2.21 <i>Contoh Typeface Serif</i>	22
Gambar 2.22 <i>Perbedaan Typeface dan Font</i>	23
Gambar 2.23 <i>Kategori Jenis Font</i>	24
Gambar 2.24 <i>Weight Typeface</i>	24
Gambar 2.25 <i>Letter Spacing</i>	25
Gambar 2.26 <i>Baseline</i>	25
Gambar 2.27 <i>Line-Height</i>	26
Gambar 2.28 <i>Paragraph Spacing</i>	26
Gambar 2.29 <i>Color Wheel</i>	28
Gambar 2.30 <i>Saturation</i>	28
Gambar 2.31 <i>Value</i>	29
Gambar 2.32 <i>Shade</i>	29
Gambar 2.33 <i>Tint</i>	29
Gambar 2.34 <i>Color Temperature</i>	30
Gambar 2.35 <i>Color Schemes</i>	31
Gambar 4.1 <i>Lingkungan Sekitar Museum</i>	52
Gambar 4.2 <i>Buku Interaktif Museum</i>	52
Gambar 4.3 <i>Salah Satu Post Instagram Museum</i>	53
Gambar 4.4 <i>Buku Tamu Rekomendasi Penelitian</i>	62
Gambar 4.5 <i>Wawancara dengan Pengelola Museum Gedung Juang 45</i>	63

Gambar 4.6 Wawancara dengan Pengunjung Museum	65
Gambar 4.7 Wawancara dengan Ahli <i>Mobile Website</i>	67
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> Intan Kartika.....	70
Gambar 4.9 <i>Empathy Map</i> Intan Kartika	72
Gambar 4.10 <i>Mindmap</i>	73
Gambar 4.11 <i>Big Idea</i>	75
Gambar 4.12 <i>Moodboard Visual</i>	78
Gambar 4.13 <i>Moodboard Layout</i>	78
Gambar 4.14 <i>Moodboard Icon dan Button</i>	79
Gambar 4.15 <i>Moodboard Color</i>	79
Gambar 4.16 <i>Moodboard Typography</i>	80
Gambar 4.17 <i>Color Palette</i> Warna Primer.....	81
Gambar 4.18 <i>Color Palette</i> Warna Sekunder	81
Gambar 4.19 <i>Typeface Inter</i>	82
Gambar 4.20 <i>Information Architecture</i>	84
Gambar 4.21 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	86
Gambar 4.22 <i>High Fidelity Beranda</i>	87
Gambar 4.23 <i>High Fidelity Navigation Menu</i>	88
Gambar 4.24 <i>High Fidelity Panduan</i>	89
Gambar 4.25 <i>High Fidelity Informasi</i>	90
Gambar 4.26 <i>High Fidelity Kunjungan</i>	90
Gambar 4.27 <i>High Fidelity Kontak</i>	91
Gambar 4.28 <i>High Fidelity Denah Museum</i>	91
Gambar 4.29 <i>High Fidelity Wahana Interaktif</i>	92
Gambar 4.30 <i>High Fidelity Kegiatan Museum</i>	93
Gambar 4.31 <i>High Fidelity Tiga Subpage</i>	93
Gambar 4.32 <i>Moodboard Stiker</i>	95
Gambar 4.33 Proses Perancangan Stiker	95
Gambar 4.34 Finalisasi Stiker	96
Gambar 4.35 <i>Moodboard Instagram Feed</i>	97
Gambar 4.36 Proses Perancangan <i>Instagram Feed</i>	97
Gambar 4.37 Finalisasi <i>Instagram Feed</i>	98
Gambar 4.38 <i>Moodboard Poster</i>	99
Gambar 4.39 Proses Perancangan Poster	99
Gambar 4.40 Finalisasi Poster.....	100
Gambar 4.41 <i>Booth Prototype Day</i>	101
Gambar 4.42 Prosedur <i>Alpha Test</i>	102
Gambar 4.43 Perbaikan <i>Navigation Menu</i>	113
Gambar 4.44 Perbaikan Panduan	114
Gambar 4.45 Perbaikan Denah Museum	115
Gambar 4.46 Perbaikan Wahana Interaktif.....	116
Gambar 4.47 Perbaikan Kegiatan Museum	117
Gambar 4.48 Perbaikan Informasi	118

Gambar 4.49 Perbaikan Penelitian ke Museum	119
Gambar 4.50 Perbaikan Kunjungan Sekolah	120
Gambar 4.51 Perbaikan Pemanfaatan Area Museum	121
Gambar 4.52 <i>Beta Test</i> dengan Yuniati Amroe Larasati	123
Gambar 4.53 <i>Beta Test</i> dengan Falensia Indah Sari	124
Gambar 4.54 <i>Beta Test</i> dengan Adela Tan.....	125
Gambar 4.55 Media Sekunder Stiker	125
Gambar 4.56 Media Sekunder <i>Instagram Feed</i>	126
Gambar 4.57 Media Sekunder Poster	127



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xxv
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxix
Lampiran 4 Hasil Kuesioner	xxxvi
Lampiran 5 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xlvi
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Pengunjung Museum.....	lvi
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Ahli <i>Mobile Website</i>	lx
Lampiran 8 Transkrip Wawancara Pengelola Museum	lxvii

