

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
WEBSITE RENJANA ENTERPRISE**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
MUFIDA HANA
NIM: 19264005

PROGRAM STUDI PERIKLANAN
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2022

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website*
Renjana Enterprise
Penulis : Mufida Hana
NIM : 19264005
Program Studi : Periklanan (Konsentrasi: Periklanan)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 20 Juli 2022

Disahkan oleh
Ketua Penguji



Fadly Shabir, S.Kom., MT
NIDN. 0925038801

Anggota 1



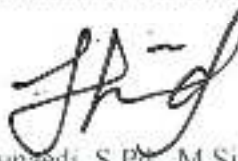
Junaedi, S.Pd., M.Si
NIP. 1988012120201006

Anggota 2



Andi Adlin, SE., MM
NIP. 196311151991121001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Periklanan



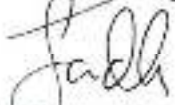
Junaedi, S.Pd., M.Si
NIP. 1988012120201006

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website*
Renjana Enterprise.
Penulis : Mufida Hana
NIM : 19264005
Program Studi : Periklanan (Konsentrasi: Periklanan)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Makassar, 20 Juli 2022

Pembimbing 1



Fadhly Shabir S. Kom., MT
NIDN. 0925038801

Pembimbing 2



Luckyta Gusti Aefira, SE., M.Ak.
NIDN. 0028109203

Mengetahui,
Ketua Jurusan Periklanan



Junaedi, S.Pd., M.Si
NIP. 1988012120201006

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mufida Hana
NIM : 19264005
Program Studi : Periklanan (Konsentrasi Periklanan)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website* Renjana Enterprise, **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya.

Makassar, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Mufida Hana,
NIM. 19264005

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mufida Hana
NIM : 19264005
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : *Perancangan User Interface dan User Experience Website Renjana Enterprise*, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Mufida Hana
NIM. 19264005

ABSTRAK

Mufida Hana. *User Interface Design and User Experience Website Renjana Enterprise (supervised by Fadly and Luckytta).*

One type of technology implementation in terms of increasing business competition and product sales is to use a website. For this reason, a website must have a user interface design and user experience that can increase the number of views and visits. User experience can also be applied to almost any type of business and greatly affects the brand, user loyalty and increase in the number of users. It is an effective media solution by Renjana Enterprise to introduce themselves to the public. Therefore, the Renjana Enterprise website user interface and user experience were designed. Based on the analysis of competitors and the needs of the target audience, the content that will be displayed is determined, and grouping the information needed, sketching ideas and implementing the results in the form of digital prototypes. It is hoped that this user interface and user experience design can be implemented into a real web form so that it can help the public get information about the Enterprise Plan.

Keywords: User Interface, User Experience, Website, Renjana Enterprise.

Mufida Hana. *Perancangan User Interface dan User Experience Website Renjana Enterprise (dibimbing oleh Fadly dan Luckytta).*

Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk adalah dengan menggunakan *website*. Untuk itu sebuah *website* harus memiliki desain *user interface* dan *user experience* yang dapat meningkatkan jumlah *views* maupun *visit*. *User experience* juga dapat diterapkan ke hampir semua jenis bisnis dan sangat mempengaruhi merek, loyalitas pengguna dan peningkatan jumlah pengguna. Hal ini solusi media yang efektif oleh Renjana Enterprise untuk memperkenalkan diri ke masyarakat. Oleh karena itu dirancanglah *user interface* dan *user experience website* Renjana Enterprise. Berdasarkan analisis kompetitor dan kebutuhan target audience, di tentukan konten-konten yang akan ditampilkan, dan mengelompokkan informasi-informasi yang dibutuhkan, sketsa ide serta implementasi hasil dalam bentuk prototipe digital. Diharapkan desain *user interface dan user experience* ini dapat diimplementasikan ke dalam bentuk web sebenarnya sehingga dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi seputar Renjana Enterprise.

Kata Kunci: User Interface, User Experience, Website, Renjana Enterprise.

PRAKATA

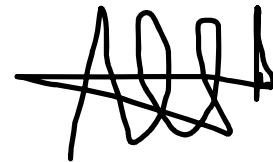
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/ Sarjana Terapan Program Studi Periklanan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar. Dalam tugas akhir ini, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website* Renjana Enterprise”. Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, SE., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M, Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. H. Suardi S.Sos., M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
4. Junaedi, S.Pd., M.Si selaku Koordinator Prodi Periklanan Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
5. Fadly Shabir S.Kom., MT., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Luckytta Gusti Acfira, SE., M.Ak., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa-mahasiswi selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
8. Kedua Orang Tua, saudara-saudara, keluarga atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
9. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah memberi saran dan masukan dalam pembuatan proposal tugas akhir.

10. Teman-teman seperjuangan khususnya prodi periklanan memberikan saran dan bimbingan, yang menjadi *support system* untuk kami, memberikan semangat dan tawa selama pengerjaan Laporan Tugas Akhir ini, serta kerjasama yang luar biasa.
11. EXO yang menjadi objek pelampiasan dikala penat saat pengerjaan tugas akhir, dan sekaligus sebagai penyemangat diri melalui karya-karya musik maupun filmnya.

Selayaknya seorang manusia pasti akan memiliki kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 18 Juli 2022



Mufida Hana

NIM 19264005

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIALISME.	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.	xii
BAB I PENDAHULUAN.	1
A. Latar Belakang.	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Perancangan.....	6
B. <i>User Interface</i>	7
C. <i>User Experience</i>	14
D. <i>Website</i>	17
E. <i>Prototype</i>	18
F. Perusahaan Enterprise	19
G. Prinsip <i>Layout</i> dan Komposisi Web Desain.....	19
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	23
A. Data/Objek Penulisan.	23
B. Teknik Pengumpulan Data	24
C. Ruang Lingkup	26
D. Langkah Kerja	27
BAB IV PEMBAHASAN.....	29

A. Pra Produksi	29
B. Produksi.....	32
C. Pasca Produksi.....	40
BAB V PENUTUP.....	43
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penentuan Warna.....	33
Tabel 2. Jawaban Kuisisioner.	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. User Interface Illustration Content.	14
Gambar 2. Media Utama (PC).....	31
Gambar 3. Media Pendukung (smartphone).....	32
Gambar 4. <i>Sitemap</i>	33
Gambar 5. Font Roboto.	34
Gambar 6. Font Poppins.....	34
Gambar 7. <i>Website Ruang Guru</i>	35
Gambar 8. <i>Website Tiket.com</i>	35
Gambar 9. <i>Wireframe Home</i>	37
Gambar 10. <i>Wireframe Tentang</i>	38
Gambar 11. <i>Website Wireframe Roemah Renjana</i>	39
Gambar 12. <i>Website Wireframe Roemah Renjana – Yogyakarta, Bandung, Makassar, Oasis</i>	40
Gambar 13. <i>Website Wireframe Renjana Beach House</i>	41
Gambar 14. <i>Wireframe Travelist</i>	42
Gambar 15. <i>Wireframe Waroeng Renjana</i>	43
Gambar 16. <i>Wireframe Sooha</i>	43
Gambar 17. <i>High Fidelity - Home</i>	44
Gambar 18. <i>High Fidelity - Tentang</i>	45
Gambar 19. <i>High Fidelity – Roemah Renjana</i>	46
Gambar 20. <i>High Fidelity – Roemah Renjana Yogyakarta</i>	47
Gambar 21. <i>High Fidelity – Roemah Renjana Bandung</i>	48
Gambar 22. <i>High Fidelity – Roemah Renjana Makassar</i>	49
Gambar 23. <i>High Fidelity – Roemah Renjana Oasis</i>	50
Gambar 24. <i>High Fidelity – Renjana Beach House</i>	51
Gambar 25. <i>High Fidelity – Travelist</i>	52
Gambar 26. <i>High Fidelity – Waroeng Renjana</i>	53
Gambar 27. <i>High Fidelity – Sooha</i>	54
Gambar 28. <i>Prototype – Menu Bar</i>	55

Gambar 29. <i>Prototype – Main Photos</i>	58
Gambar 30. <i>Prototype – Features – Roemah Renjana</i>	59
Gambar 31 <i>Prototype – Features – Renjana Beach House</i>	60
Gambar 32. <i>Prototype – Features – Travelist</i>	61
Gambar 33. <i>Prototype – Features – Waroeng Renjana</i>	61
Gambar 34. <i>Prototype – Features – Sooha</i>	62
Gambar 35. <i>Prototype – Promos</i>	63
Gambar 36 <i>Prototype – FAQ</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa	68
Lampiran 2. Lembar Pertanyaan Dan Jawaban Kuisisioner	69
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Tugas Akhir 1.	75
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Tugas Akhir 2.	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi memberikan sumber informasi dan komunikasi yang sangat luas dari kemampuan yang dimiliki manusia. Perkembangan teknologi dan komunikasi memudahkan seseorang dalam menjalankan berbagai kegiatan setiap harinya. Kehadiran berbagai penemuan teknologi komunikasi dapat memudahkan kegiatan di berbagai bidang komunikasi. Salah satunya pada bidang *Internet Marketing*. *Internet marketing* merupakan salah satu bentuk usaha dalam memasarkan produk digital atau jasa serta membangun komunikasi dengan konsumen melalui internet. Internet sudah mengubah masyarakat dunia saat ini, terutama dalam dunia bisnis seperti *online marketing*, *e-commerce*, dan *web marketing*, lalu dibantu dengan adanya internet yang telah berkembang pesat menjadi bagian paling penting dalam kehidupan masyarakat.

Penggunaan internet pada bidang bisnis juga telah mengalami perkembangan yang luar biasa terutama pada perusahaan skala besar. Sejak ditemukannya teknologi internet tersebut pada tahun 1990-an penggunaannya meluas karena dipandang memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelancaran proses-proses bisnis (Edwin Agung W. : 2014). Penggunaan internet sebagai sarana bisnis juga meningkatkan daya saing perusahaan dengan menggunakan internet untuk membantu program pemasaran perusahaan, maka perusahaan akan semakin dikenal oleh konsumen perusahaan di seluruh dunia. Oleh karena itu,

penggunaan internet, dapat meningkatkan daya saing perusahaan, terutama dalam meningkatkan wilayah pemasaran.

Saat ini, menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika yang membahas tentang jumlah pengguna internet di seluruh dunia menyebutkan bahwa, data statistik mengenai jumlah pengguna internet di seluruh dunia sampai dengan 2017 telah mencapai sebesar 3,41 Miliar orang. Melihat besarnya pasar bagi para pengguna internet, banyak dari pelaku bisnis melakukan inovasi demi mendorong minat belanja konsumen dari yang tradisional menjadi modern, dengan munculnya situs-situs belanja di beberapa website.

Menurut Edwin Agung Wibowo (2014), Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk adalah dengan menggunakan *website*, untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dengan semakin pesatnya teknologi internet dan web, teknologi-teknologi ini meningkatkan kemampuan perusahaan yang mahir dalam hal komunikasi bisnis dan dalam hal kemampuannya berbagi informasi, selain itu untuk berbagi sumber daya lain yang bernilai.

Karakteristik *website* juga akan mempengaruhi kepuasan konsumen. Untuk itu sebuah *website* harus memiliki desain *user interface* dan *user experience* yang dapat meningkatkan jumlah *views* maupun *visit*, dengan kata lain, perancang dan klien harus merancang sebuah situs berdasarkan unsur IMK (Interaksi Manusia dan Komputer). *User experience* juga dapat diterapkan ke hampir semua jenis bisnis dan sangat mempengaruhi merek, loyalitas pengguna dan peningkatan jumlah pengguna.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam melakukan pemasaran menggunakan internet melalui *website marketing*, Renjana Enterprise dalam hal ini merupakan objek penulisan tugas akhir ini, merupakan suatu perusahaan yang memiliki berbagai bidang usaha seperti *fnb*, *hospitality*, *home decor*, serta distributor resmi salah satu merek minuman berkarbonasi. Telah berdiri pada awal tahun 2018, yang dalam kegiatannya Renjana Enterprise sampai saat ini masih menggunakan media sosial sebagai media promosinya dan belum memiliki *website* sendiri untuk memasarkan produk maupun jasa dari berbagai bisnisnya. Walaupun demikian, Renjana Enterprise ingin membangun *brand image* dan membuat ikatan atau *engagement* yang kuat dengan *existing customer* menggunakan *website*, yang memungkinkan untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik mengambil judul pada Laporan Tugas Akhir yaitu “**Perancangan *User Interface dan User Experience (UI/UX) Website Pada Renjana Enterprise***”.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalahnya, yakni:

1. Belum adanya rancangan *user interface* dan *user experience website* pada Renjana Enterprise.
2. Media promosi yang digunakan saat ini hanya media sosial.

C. Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan yang ada dan memudahkan dalam penulisan, maka diperlukan batasan masalah yaitu:

1. Rancangan karya tugas akhir hanya merancang *user interface* dan *user experience website* pada Renjana Enterprise.
2. Hasil dari perancangan tugas akhir ini berupa *prototype user interface* dan *user experience website* pada Renjana Enterprise.

D. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian dikemukakan pada bagian batasan masalah tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahannya yaitu,

1. Bagaimana merancang desain *user interface* dan *user experience website* pada Renjana Enterprise?
2. Bagaimana menghasilkan desain *user interface* dan *user experience website* pada Renjana Enterprise?

E. Tujuan Penulisan

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka penulis memiliki tujuan penulisan yaitu,

1. Merancang *user interface* dan *user experience website* pada Renjana Enterprise.
2. Menghasilkan desain *user interface* dan *user experience website* pada Renjana Enterprise.

F. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis :

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya dari Jurusan Desain Grafis, Program Studi Periklanan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif

Sebagai ajang memperkenalkan kampus melalui mahasiswa yang melakukan observasi guna memperoleh data untuk menyusun tugas akhir.

3. Bagi Masyarakat :

Hasil penulisan ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi atau masukan bagi khalayak luas, baik itu bagi penulis maupun masyarakat mengenai *user interface* dan *user experience* pada *website* sehingga masyarakat dapat merealisasikan strategi komunikasi pemasaran yang jitu untuk memasarkan produknya.

