

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX) PADA *WEBSITE BETTA FISH* MAKASSAR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

MAESTRO ABRANDSSO PARAMBAN

NIM: 20612017

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* dan *User Experiene*
Pada Website Betta Fish Makassar

Penulis : Maestro Abrandsso Paramban

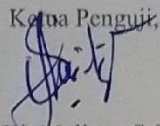
NIM : 20612017

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

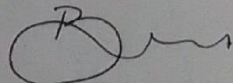
Tugas Akhir ini telah dipepertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Disahkan oleh
Ketua Penguji,



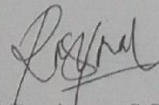
Dr. Hj. Muliaty, S.Sos.,M.AP
NIP. 19641126 1985032002

Anggota Penguji 1



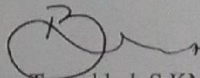
Besse Irna Tawaddud, S.KM, M.Kes
NIP. 19890131 201903 2 014

Anggota Penguji 2



Rasynal Tenrisanna, S.S., M.Hum
NIDN. 0001119006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Besse Irna Tawaddud, S.KM, M.Kes
NIP. 19890131 201903 2 014

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Penulisan : Perancangan *User Interface* dan *User Experiene*
Pada Website Betta Fish Makassar
Penulis : Maestro Abrandsso Paramban
NIM : 20612017
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Pembimbing 1



Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes.
NIP.19890131 201903 2 014

Pembimbing 2



Eva Fachria, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0023118707

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes
NIP. 198901312019032014

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maestro Abrandsso Paramban
NIM : 20612017
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Proposal Tugas Akhir saya dengan judul Perancangan User Interface dan User Experience pada Website Beta sp 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, 13 Januari 2023

Yang menyatakan,



Maestro Abrandsso Paramban

NIM: 20612017

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : MAESTRO ABRANDSSO PARAMBAN
NIM : 20612017
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

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

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*databasae*), 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 sebenarnya

Makassar, 26 Juli 2023

Yang menyatakan,

A 10,000 Indonesian postage stamp (METERA TAPAK) with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the number 10000. The serial number 5A545AJX01720510 is visible at the bottom.

Maestro Abrandssso Paramban

NIM : 20612017

ABSTRACT

The sales of betta fish increased by 110 percent from 2020 to 2021, but awareness of proper breeding methods needs to be improved to ensure the fish remain healthy and beautiful. The purpose of this writing is to design a system that facilitates the public in obtaining information about betta fish breeding and conducting transactions more efficiently. The research utilized observation, interviews, and literature study to gather data forming features in the user interface, and simulation results showed successful design implementation without significant issues or errors. The conclusion of this research emphasizes the importance of a good navigation in the user interface to facilitate access to information and betta fish trading. The Betta Fish Makassar platform is expected to enhance public understanding of betta fish breeding and contribute positively to the growth of the betta fish industry and the overall economy.

Keywords : *Betta Fish, User Interface, Betta Fish Farming, Platform Betta Fish Makassar*

ABSTRACT

Penjualan ikan cupang meningkat hingga 110 persen dari 2020 hingga 2021, tetapi kesadaran tentang cara membudidayakannya perlu ditingkatkan agar ikan tetap sehat dan indah. Tujuan penulisan ini adalah merancang sebuah system yang memudahkan masyarakat mendapatkan informasi tentang budidaya ikan cupang dan melakukan transaksi jual-beli dengan lebih efisien. Penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi Pustaka untuk mengumpulkan data yang membentuk fitur dalam tampilan *user interface*, hasil simulasi menunjukkan implementasi desain berhasil tanpa kendala atau error yang signifikan. Kesimpulan dari penelitian dan hasil karya ini adalah pentingnya navigasi yang baik dalam tampilan user interface untuk memfasilitasi akses informasi dan transaksi jual-beli ikan cupang. Platform Betta Fish Makassar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang budidaya ikan cupang dan berkontribusi positif pada pertumbuhan industri ikan cupang serta perekonomian secara keseluruhan.

Kata Kunci : *Ikan Cupang, User Interface, Budidaya Ikan Cupang, Platform Betta Fish Makassar*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan 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 Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

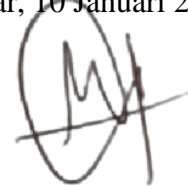
Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai UI UX desainer dalam perancangan *User Interface* dan *User Experience*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *website betta fish* Makassar”.

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, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. H.Suardi, S.Sos., M.Si. Kepala Unit Pengelola PSDKU Makassar.
3. Besse Ina Tawaddud, SKM.M.Kes., Koordinator Program Studi Desain Grafis serta Selaku Pembimbing I yang telah memberikan saran, bantuan dan dukungan selama bimbingan
4. Eva Fachria, S.Pd.,M.Si., Pembimbing II yang telah memberikan bantuan, saran, dukungan, dan ilmunya selama bimbingan.
5. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
6. Kedua orang tua penulis serta keluarga besar yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat baik dalam moral maupun finansial.
7. Terima kasih teman-teman desain grafis yang telah berjuang bersama-sama selama tiga tahun, memberikan dukungan satu sama lain, dan berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun tugas akhir ini.

Makassar, 10 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'M' with a horizontal line crossing through it, enclosed within a circular shape.

Maestro Abrandsso Paramban

NIM. 20612017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Kajian Desain yang Relevan	6
2. Kajian Teori.....	8
B. <i>Website</i>	11
C. <i>Wireframe</i>	14
D. <i>Prototype</i>	14
E. <i>Mockup</i>	14
F. Ikan Cupang (<i>Betta sp.</i>).....	15
1. Klasifikasi.....	16
2. Reproduksi	16
3. Habitat	17
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Data/Objek Penulisan	18
1. Profil Singkat <i>Betta</i> Fish Makassar	18
2. Visi dan Misi	18
B. Teknik Pengumpulan Data	19
1. Observasi	19
2. Wawancara	20
3. Studi Pustaka	20
C. Ruang Lingkup	21
D. Langkah Kerja	22
BAB IV PEMBAHASAN.....	28
A. Pra Produksi	28
1. Konsep Ide	28
2. Konsep Desain	29
3. Menentukan alat dan software yang digunakan.....	29

4. Perencanaan produk	30
B. Produksi/Pelaksanaan.....	34
1. <i>Moodboard</i>	34
2. <i>Wireframe</i>	34
3. Mengumpulkan dan membuat komponen grafis.....	35
C. Pasca Produksi/Evaluasi.....	41
1. <i>Testing</i>	41
2. Evaluasi.....	42
BAB V PENUTUP.....	43
Kesimpulan	43
Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Moodboard Website</i>	25
Gambar 2. <i>Wireframe</i>	25
Gambar 3. Komponen Grafis	26
Gambar 4. Brainstorming.....	28
Gambar 5. Adobe XD	30
Gambar 6. Data Gemar Ikan Cupang.....	31
Gambar 7. Data Kuesioner Pengetahuan Masyarakat Terhadap Ikan Cupang	31
Gambar 8. Sketsa Tampilan Beranda atau Home	32
Gambar 9. Sketsa Tampilan <i>News</i>	32
Gambar 10. Sketsa Tampilan Fitur <i>Tips</i>	33
Gambar 11. Sketsa Tampilan Fitur <i>Market</i>	33
Gambar 12. Moodboard	34
Gambar 13. Pembuatan <i>Wireframe</i>	35
Gambar 14. Font Segoe UI dan <i>font Futura</i>	36
Gambar 15. Logo Betta Fish Makassar.....	36
Gambar 16. Kode Warna.....	37
Gambar 17. Tampilan UI Beranda.....	38
Gambar 18. Pembuatan UI Menu <i>News</i>	39
Gambar 19. Pembuatan UI Menu <i>Tips</i>	39
Gambar 20. Pembuatan UI Menu <i>Market</i>	40
Gambar 21. Simulasi Tampilan UI	41
Gambar 22. Testing UI dan UX.....	41
Gambar 23. Hasil Keseluruhan Tampilan UI.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Biodata Mahasiswa.....	46
Lampiran 1 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	47
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	48
Lampiran Dokumentasi.....	49

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyan, W., Septiawan, S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang*.
- Aprilia, P. (2020). *Perbedaan UI dan UX Beserta Contohnya*. Diambil kembali dari Niagahoster.co.id: <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>
- Cahyani, D. R. (2020). *47 Persen UMKM Bangkrut Akibat Pandemi Corona*. Diambil kembali dari bisnis.tempo.co: <https://bisnis.tempo.co/read/1344540/47-persen-umkm-bangkrut-akibat-pandemi-corona>
- Gumilang. (2016). Mengenal Cupang (beta spp.) Ikan Hias yang gemar bertarung.
- Intan. (2021). *Inilah 13 Kriteria Website yang baik menurut ahli*. Diambil kembali dari intanweb.com: <https://intanweb.com/inilah-13-kriteria-website-yang-baik-menurut-ahli/>
- Julianto, A. (2020). Perancangan Ulang Desain Antarmuka Aplikasi Berbasis Web dengan menggunakan metode User Centered Design. *Perancangan Ulang Desain Antarmuka Aplikasi Berbasis Web dengan menggunakan metode User Centered Design*.
- KKP. (2021). *KKP : budidaya ikan hias tingkatkan pendapatan masyarakat di tengah pandemi*. Diambil kembali dari kkp.go.id: <https://kkp.go.id/djpb/artikel/26251-kkp-budidaya-ikan-hias-tingkatkan-pendapatan-masyarakat-di-tengah-pandemi>
- Kusrini, E., Sudarto, & Kusumah, R. V. (2010). Aspek biologi dan reproduksi ikan cupang alam.
- Lubis, S. (2010). Pemanfaatan Layanan Referensi dalam memenuhi kebutuhan informasi pengguna kantor perpustakaan umum kota medan.
- Mulachela, H. (2022). *Mockup Adalah Gambaran Konsep Desain, Berikut Ulasannya*. Diambil kembali dari katadata.co.id: <https://katadata.co.id/intan/berita/620b6b778d64c/mockup-adalah-gambaran-konsep-desain-berikut-ulasannya>
- Multazam, M., & Papatungan, I. V. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*.
- Rahmalia, N. (2022). *Mockup: Pengertian, Kelebihan, Kekurangan, dan Bagian di Dalamnya*. Diambil kembali dari glints.com: <https://glints.com/id/lowongan/mockup-adalah/#.Y9o2cnZBx1s>

- Rahmatdhan, D., & Gunawan, D. (2021). Pengembangan sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis web di labetta solo. *Pengembangan sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis web di labetta solo.*
- Sari, B. N., & Buana, W. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course.*
- Sawung. (2019). *BRBIH Launcing Teknologi Budidaya Cupang Alam, Walikota Depok dan Sekretaris BRSDMKP Sempatkan Hadir.* Diambil kembali dari kkp.go.id: <https://kkp.go.id/brsdm/brbih/artikel/15807-brbih-launcing-teknologi-budidaya-cupang-alam-walikota-depok-dan-sekretaris-brsdmkp-sempatkan-hadir>
- Setiawan, E., Suwarman, R. F., Firmansyah, A., & Saputra, M. D. (2021). Pelatihan budidaya dan pemasaran ikan cupang hias untuk mengatasi masalah ekonomi di masa pandemi. *Pelatihan budidaya dan pemasaran ikan cupang hias untuk mengatasi masalah ekonomi di masa pandemi.* Diambil kembali dari jurnal.usbypkp.ac.id: http://jurnal.usbypkp.ac.id/index.php/Abdimas_Sang_Buana/article/view/511
- Setiawan, R. (2021). *Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?* Diambil kembali dari dicoding.com: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>
- Sutabri, T. (2012). Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta .
- Wahyudewantoro, G. (2017). mengenal cupang (betta spp.) ikan hias. *mengenal cupang (betta spp.) ikan hias.*
- Wijayanti, N. N. (2022). *Apa Itu Website? Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya!* Diambil kembali dari Niagahoster.co.id: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>
- Yudarmawan, R. A., Sudana, A. K., & Arsa, D. M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan.*


BIODATA MAHASISWA

Nama : Maestro Abrandsso Paramban
Tempat, Tanggal Lahir : Makassar, 14 Agustus 2000
NIM : 20612017
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Protestan
Alamat : Makassar
No. Hp/WA : 0895803753896
E-mail : gbrandsso@gmail.com









Riwayat Pendidikan

2006 - 2007 : TK Fajar Harapan
2007 - 2013 : SDN Unggulan Mongisidi 1
2013 - 2016 : SMP Kartika Chandra Kirana XX-I
2016 - 2019 : SMA Negeri 1 Makassar
2020 - Sekarang : Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar



	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN GRAFIS PRODI PERIKLANAN	
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

Nama : Maestro Abrandsso Paramban
 NIM : 20612017
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing I : Besse Irna Tawaddud, SKM.,M.Kes.
 Judul Proposal : Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website
 Beta sp.

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	/12/22	Identifikasi masalah	
2.	/12/22	Judul & Penulisan BAB I	
3.	/12/22	Penulisan BAB II	
4.	04/01/2023	BAB II (Revisi)	
5.	08/02/2023	BAB III	
6.	15/03/2023	BAB IV	
7.	18/05/2023	Produk	
8.	27/07/23	ACC	

Mengetahui
Koordinator Prodi,




Besse Irna Tawaddud, SKM.,M.Kes

Pembimbing I



Besse Irna Tawaddud, SKM.,M.Kes

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN GRAFIS PRODI PERIKLANAN	
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

Nama : Maestro Abrandsso Paramban
 NIM : 20612017
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing II : Eva Fachria, S Pd,M.Si.
 Judul Proposal : Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website
 Beta sp

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1		<i>Penyul</i>	<i>[Signature]</i>
2		<i>Perencanaan</i>	
3		<i>Bab 10</i>	
4			
5			
6			
7			
8			

Mengetahui
Kordinator Prodi,

Pembimbing II



Besse Irna Tawaddud, SKM.,M Kes



Eva Fachria, S Pd,M.Si.

Lampiran Dokumentasi

