

LAPORAN TUGAS AKHIR

“PERANCANGAN *USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE* BUDAYA BISSU SUKU BUGIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun Oleh :
ASFIRANGGA
19261007

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *User Interface/User Experience (UI/UX) Website* Budaya BISSU Suku Bugis Sebagai Media Informasi
Penulis : Asfirangga
NIM : 19261007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 29 Juli 2022

Disahkan Oleh,
Ketua Penguji



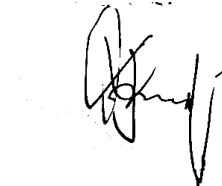
Arysespajayadi, S.T., M.T.
NIP. 19900731 202203 1 004

Anggota Penguji I



Andi Adlin, SE, MM
NIP. 19631115 199112 1 001

Anggota Penguji II



Ridwan Jamal, S.Sos., MM
NIP. 19640907 198603 1 003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *User Interface/User Experience (UI/UX) Website* Budaya BISSU Suku Bugis Sebagai Media Informasi

Penulis : Asfirangga

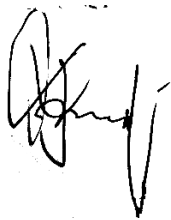
NIM : 19261007

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

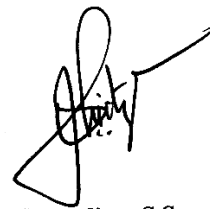
Laporan Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Pembimbing I



Ridwan Jamal, S.Sos., MM
NIP. 19640907 198603 1 003

Pembimbing II



Dr. Hj. Muliaty, S.Sos., M.AP
NIP. 19641126 198503 2 002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

yang bertanda tangan di bawah ini:

Penulis : Asfirangga
NIM : 19261007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan *User Interface/User Experience (UI/UX) Website* Budaya BISSU Suku Bugis Sebagai Media Informasi adalah **orisinal, 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, 29 Juli 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a portion of a 10,000 Indonesian Rupiah banknote stamp. The stamp is partially visible, showing the number '10000' and the words 'SERAI EMPER' and '42 BAB'.

Asfirangga

NIM: 19261007

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Penulis : Asfirangga
NIM : 19261007
Program Studi : Desain Grafis
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/User Experience(UI/UX) Website* Budaya BISSU Suku Bugis Sebagai Media Informasi, 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, 29 Juli 2022

Yang menyatakan,



Asfirangga

NIM: 19261007

ABSTRAK

Judul Penulisan : Perancangan *User Interface/User Experience (UI/UX)*
Website Budaya BISSU Suku Bugis Sebagai Media
Informasi
Penulis : Asfirangga
Pembimbing I : Ridwan Jamal, S.Sos., MM
Pembimbing II : Dr.Hj.Muliaty,S.Sos.,M.AP

The problem raised in this final report is that the Bissu Culture will one day be lost to the times, so that the next generation will not know that this culture exists and has existed decades before. The purpose of this design is to create a website user interface/user experience design as a medium of information from Bissu culture. The sample in the design of this work is for all people who want to know more about Bugis culture. Data collection techniques used in this design is to use observation, questionnaires, and literature study. Based on the data obtained, the user interface/user experience design of the Bissu culture website has been validated with potential users with completed testing with participants satisfied and a testing questionnaire with 80% of respondents arguing that the design that has been made has met the needs and comfort of the respondents. The results and conclusions of the user interface/user experience design of this Bissu cultural website are expected to be relaxed and can be useful for related parties such as tourists, the government and also the next design.

Keywords: *User Interface, User Experience, Website, Culture.*

Permasalahan yang diangkat dalam laporan tugas akhir ini adalah Budaya Bissu suatu saat akan hilang ditelan zaman, sehingga generasi selanjutnya tidak mengenal bahwa budaya ini ada dan telah berdiri beberapa dekade sebelumnya. Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat sebuah rancangan *user interface/user experience Website* sebagai media informasi dari budaya Bissu. Sampel dalam perancangan karya ini adalah untuk semua kalangan yang ingin tau lebih banyak tentang budaya bugis. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan observasi, kuesioner, dan studi pustaka. Berdasarkan data yang didapat, rancangan *user interface/user experience Website* budaya Bissu sudah divalidasi dengan calon pengguna dengan pengujian yang selesai dengan partisipan sudah merasa puas dan kuesioner testing dengan 80% responden berpendapat bahwa rancangan yang telah dibuat telah memenuhi kebutuhan dan kenyamanan responden. Hasil dan kesimpulan dari *rancangan user interface/user experience Website* budaya Bissu ini diharapkan dapat direlasikasikan dan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti pihak wisatawan, pemerintah dan juga perancangan selanjutnya.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Website, Budaya.*

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 di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya *Website Budaya Bissu Suku Bugis*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *User Interface/User Experience (UI/UX) Website Budaya BISSU Suku Bugis* sebagai Media Informasi”.

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 selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Drs. Benget Simamora H Tobing, M.M, Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
3. H. Suardi, S.Sos., M.Si selaku Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
4. Dip,-Ing. Dedy Stevano H Tobing, M.Si, sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Tri Fajar Yurmama. S, S.Kom., MT, Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Besse Irna Tawaddud, S.KM, M.Kes selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

7. Ridwan Jamal, S.Sos.,MM selaku Pembimbing I.
8. Dr.Hj,Muliaty, M.AP selaku Pembimbing II.
9. Bapak Hasanuddin dan Ibu Farida selaku orang tua penulis yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi dan dukungan baik secara materi maupun material.
10. Para Dosen dan Tenaga Kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
11. Teman sekelas yang selalu ada disaat apapun.
12. Maarif Nur Muammar yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini.
13. Kakanda-kakanda dari Himpunan Mahasiswa Desain Grafis yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam penyusunan laporan ini.
14. Teman-teman yang menyediakan tempat untuk mengerjakan laporan bersama.
15. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. Dan akhirnya saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan Tugas akhir ini.

Makassar, 29 Juli 2022



Asfirangga
19261007

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Peulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Perancangan	7
1. Defenisi Perancangan.....	7
2. Unsur-unsur Perancangan	8
3. Prinsip-prinsip Perancangan.....	14
B. <i>Website</i>	18
1. Defenisi <i>Website</i>	18
2. Jenis-jenis <i>Website</i>	18
3. Fungsi <i>Website</i>	19
C. <i>User Interface</i>	21
1. Defenisi <i>User Interface</i>	21

2. <i>Wireframe</i>	22
3. <i>Mockup</i>	23
4. <i>Prototype</i>	23
D. <i>User Experience</i>	25
E. <i>Budaya</i>	25
F. <i>Media</i>	26
1. <i>Defenisi Media</i>	26
2. <i>Fungsi Media</i>	27
G. <i>Informasi</i>	28
1. <i>Defenisi Informasi</i>	28
2. <i>Fungsi Informasi</i>	28
3. <i>Nilai dan Kualitas Informasi</i>	30
BAB III METODE PELAKSANAAN	34
A. <i>Data/Objek Penulisan</i>	34
1. <i>Profil Bissu</i>	34
2. <i>Pangkat Bissu</i>	36
3. <i>Upacara-upacara Bissu</i>	37
B. <i>Teknik Pengumpulan Data</i>	38
1. <i>Observasi</i>	38
2. <i>Kuesioner</i>	38
3. <i>Studi Pustaka</i>	39
C. <i>Ruang Lingkup</i>	39
1. <i>Peran Penulis</i>	39
2. <i>Kategori Karya</i>	39
3. <i>Ide Kreatif</i>	40
D. <i>Langkah Kerja</i>	40
1. <i>Praproduksi/Persiapan</i>	41
2. <i>Produksi/Pelaksanaan</i>	42
3. <i>Pasca Produksi/Evaluasi</i>	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. <i>Praproduksi</i>	43

1. Pengumpulan Data (<i>Research</i>).....	43
2. Kuesioner	46
3. Segmentasi	47
4. Brainstorming.....	48
5. Konsep Ide	48
B. Produksi	51
1. <i>Moodboard</i>	51
2. <i>Wireframe</i>	52
3. <i>Flowchart</i>	55
4. <i>High Fidelity</i>	55
5. <i>Mockup</i>	58
6. <i>Prototype</i>	58
7. Media Pendukung	59
C. Pascaproduksi	60
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Table 1. Website Profil BCA Digital	44
Tabel 2. Warna.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh garis	9
Gambar 2. Contoh bidang	9
Gambar 3. Lingkaran warna	10
Gambar 4. Gelap terang	12
Gambar 5. Contoh macam-macam tekstur.....	13
Gambar 6. Contoh hierarki	14
Gambar 7. Keseimbangan formal	15
Gambar 8. Keseimbangan asimetris.....	15
Gambar 9. Contoh tekanan	16
Gambar 10. Contoh irama.....	17
Gambar 11. Contoh kesatuan.....	17
Gambar 12. Proporsi	18
Gambar 13. User dan interface	22
Gambar 14. Wireframe	23
Gambar 15. Mockup	24
Gambar 16. Prototype	25
Gambar 17. User Interface	40
Gambar 18. Website Profil BCA Digital	43
Gambar 19. Skema operasional	44
Gambar 20. Buku Bissu	45
Gambar 21. Brainstorming.....	47
Gambar 22. Fitur	48
Gambar 23. Poppins font	49
Gambar 24. Elemen visual background	49
Gambar 25. Moodboard	50
Gambar 26. Wireframe homepage	51
Gambar 27. Wireframe profil dari Bissu	51
Gambar 28. Wireframe tingkatan Bissu.....	51
Gambar 29. Wireframe sejarah Bissu	51
Gambar 30. Wireframe peran Bissu.....	52
Gambar 31. Wireframe daftar lokasi Bissu.....	52
Gambar 32. Flowchart website budaya Bissu	52
Gambar 33. Fitur homepage	53
Gambar 34. Fitur profil Bissu	53
Gambar 35. Tingkatan Bissu.....	54
Gambar 36. Sejarah Bissu.....	54
Gambar 37. Peran Bissu.....	55
Gambar 38. Daftar lokasi Bissu	55
Gambar 39. Mockup user interface Budaya Bissu suku Bugis	56
Gambar 40. Gantungan kunci	57

Gambar 41. Stiker	57
Gambar 42. Pin	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	64
Lampiran 2	65
Lampiran 3	68
Lampiran 4	70