

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN ULANG UI/UX UNTUK
MENINGKATKAN DAYA TARIK DAN FUNGSIONALITAS
PADA WEBSITE POPASIA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh :

JASMINE ARSY NUURA

NIM. 2290442066

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN ULANG UI/UX
UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK
DAN FUNGSIONALITAS PADA WEBSITE
POPASIA
Penulis : Jasmine Arsy Nuura
NIM : 2290442066
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Kamis, tanggal 17 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji


Yayah Nurafiah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Anggota 1


Rezki Gaurama Tanrere, M.Ds
NIP. 0328038901

Anggota 2


Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP. 198201042023211009


Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain
Tri Fajar Yurnama Supriyanti, S.Kom., MT
NIP. 1980112220100122003

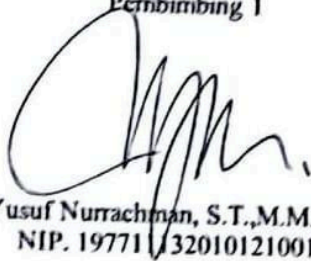
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Jasmine Arsy Nuura
NIM : 2290442066
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

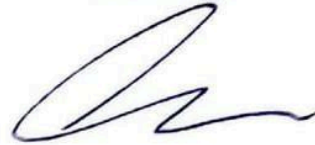
Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2025

Pembimbing I



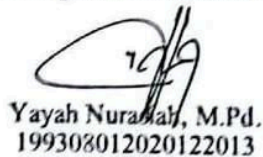
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I
NIP. 19771132010121001

Pembimbing II



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
NIP. 1982010420232110091

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurahmah, M.Pd.
199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jasmine Arsy Nuura
NIM : 2290442066
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "PERANCANGAN DESAIN ULANG UI/UX UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK DAN FUNGSIONALITAS PADA WEBSITE POPASIA" 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.

Jakarta, 8 Juli 2025

Yang menyatakan,


Jasmine Arsy Nuura
NIM: 2290442066

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Jasmine Arsy Nuura
NIM : 2290442066
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian 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 DESAIN ULANG UI/UX UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK DAN FUNGSIONALITAS PADA WEBSITE POPASIA” 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 sebenarnya

Jakarta, 8 Juli 2025

Yang menyatakan,


Jasmine Arsy Nuura
NIM: 2290442066

ABSTRAK

POPASIA is an online media platform that focuses on music, lifestyle and pop culture. As a website-based platform, it has the potential to engage young, active, and creative audiences. However, the current interface and user experience are considered less effective in presenting content in an engaging and structured manner. This study aims to redesign the POPASIA website using a responsive user interface (UI) approach that aligns with the target audience's characteristics. The research applies the design thinking method, including stages of empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. Data were collected through observation, a questionnaire involving 65 respondents, and comparative studies of similar media platforms. The result is a redesigned POPASIA website prototype featuring a consistent design system, more intuitive navigation, and visual elements that support POPASIA'S identity as a progressive and relevant Asian music and culture media.

Keywords: *interface design, digital media, pop culture, user experience, POPASIA*

POPASIA merupakan media daring yang membahas musik, gaya hidup dan budaya populer. Sebagai platform berbasis website, POPASIA memiliki potensi untuk menjangkau audiens muda yang aktif dan kreatif. Namun, tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna pada situs web saat ini dinilai kurang optimal dalam menyajikan konten secara menarik dan terstruktur. Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang ulang (redesign) website POPASIA dengan pendekatan user interface (UI) yang responsif dan sesuai dengan karakter target audiens. Metode yang digunakan adalah design thinking, yang mencakup tahap empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner kepada 65 responden, serta studi visual dan fungsional terhadap media sejenis. Hasil akhir dari perancangan ini adalah prototipe website POPASIA dengan sistem desain yang konsisten, navigasi yang lebih intuitif, serta tampilan visual yang mendukung identitas POPASIA sebagai media musik dan budaya Asia yang progresif dan relevan.

Kata kunci: desain antarmuka, media digital, budaya populer, user experience, POPASIA

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 III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Pada tugas akhir ini, penulis merancang karya merancang desain ulang website POPASIA agar meningkatkan daya tarik dan fungsionalitasnya. 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. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koodiator Program studi Desain Grafis
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program studi Desain Grafis.
7. Yusuf Nurrachman, S.T.,M.M.S.I, selaku Dosen Pembimbing 1.
8. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.

10. Media POPASIA dan tim selaku klien yang telah mendukung penulis.
11. Yanda dan Bunda selaku orang tua penulis yang selalu mendukung dan mendoakan.
12. Keluarga besar, para sahabat dan teman-teman atas semua motivasi, dukungan, dan kerjasama yang baik, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihakpihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu

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

Jakarta, 8 Juni 2025,



Jasmine Arsy Nuura
2290442066

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	2
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	3
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	4
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	5
ABSTRACT	6
PRAKATA	8
DAFTAR ISI	11
DAFTAR GAMBAR	15
DAFTAR LAMPIRAN	19
BAB I	20
PENDAHULUAN	20
A. Latar Belakang	20
B. Identifikasi Masalah	3
1. Penempatan tata letak konten yang kurang optimal pada alur baca sehingga membingungkan audiens.	4
2. Penulisan judul pada beberapa konten belum mengikuti kaidah KBBI secara konsisten, ditambah dengan kurangnya pembeda visual seperti ukuran huruf, warna, atau hirarki tipografi yang jelas.	4
3. Tampilan website belum menyesuaikan dengan baik, sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam membaca, menavigasi, dan berinteraksi dengan konten secara nyaman.	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	6
1. Manfaat bagi Penulis	6
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	6
3. Manfaat bagi Masyarakat	6
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Teori Umum	9
B. Teori Khusus	12
1. Desain User Interface (UI)	12
2. Desain User Experience (UI)	13
3. Metode Design Thinking	15
a. Empathize (Empati)	15
b. Define (Definisi)	16
c. Ideate (Ideasi)	16

d. Prototype (Prototipe)	16
e. Test (Pengujian)	16
BAB III	16
METODE PELAKSANAAN	16
A. Data/ Objek Penulisan	16
1. Klien	16
2. Objek Karya	16
3. Spesifikasi Karya	16
B. Teknik Pengumpulan Data	17
1. Observasi	17
2. Wawancara	20
3. Studi Pustaka	21
4. Survei	22
5. Analisis Kompetitor	23
C. Ruang Lingkup	28
1. Peran Penulis	28
2. Kategori Karya	28
3. Ide Kreatif	29
4. Analisa SWOT	29
D. Langkah Kerja	30
1. Praproduksi/ Persiapan	30
2. Produksi/ Pelaksanaan	31
3. Pascaproduksi/ Evaluasi	31
BAB IV	32
PEMBAHASAN	32
A. Praproduksi/ Persiapan	32
1. Empathize	32
2. Define	36
3. Ideate	42
4. Moodboard	48
B. Produksi	49
1. Prototype	49
2. Media Pendukung	61
C. Pascaproduksi	67
1. Test (Pengujian)	67
BAB V	65
PENUTUP	65
A. Simpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unity	8
Gambar 2.2 Balance	9
Gambar 2.3 Proportion	10
Gambar 2.4 Emphasis	10
Gambar 2.5 Rhytm	11
Gambar 2.5 UI	12
Gambar 2.6 UX	13
Gambar 3.1 Logo POPASIA	16
Gambar 3.2 Kantor POPASIA	20
Gambar 3.3 Kantor POPASIA	20
Gambar 3.4 Whiteboard Journal	25
Gambar 3.5 Pop Hariini	26
Gambar 3.6 The Swaddle	27
Gambar 4.1 Empathize	32
Gambar 4.2 Feedback website POPASIA	35
Gambar 4.3 Feedback website POPASIA	36
Gambar 4.4 User persona 1	37
Gambar 4.5 User persona 2	37
Gambar 4.6 Pengalaman baca di website POPASIA	40
Gambar 4.7 How might we fotmat	43
Gambar 4.8 Sitemap	46
Gambar 4.9 Moodboard	48
Gambar 4.10 Logo Figma	50
Gambar 4.11 Color palette	51
Gambar 4.12 Component	51
Gambar 4.13 Homepage	53
Gambar 4.14 Article page	54
Gambar 4.15 Sidebar menu	55
Gambar 4.16 About Us	56
Gambar 4.17 Category page	57
Gambar 4.18 Prototype	58
Gambar 4.19 Tumbler	59
Gambar 4.20 ID Card	60
Gambar 4.20 Lanyard	60
Gambar 4.21 Stiker	61
Gambar 4.22 Gantungan Kunci	62
Gambar 4.23 Topi	62

Gambar 4.24 Poster	63
Gambar 4.25 Button pin	64

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 HASIL SURVEY	70
LAMPIRAN 2 WAWANCARA	75
LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI CHAT KLIEN	80
LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI SIDANG	81