

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX)  
WEBSITE PUSAT KESENIAN JAKARTA-TAMAN ISMAIL MARZUKI  
(PKJ - TIM)**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)**



Disusun Oleh

**TALITHA MARITZA**

**NIM: 21100155**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *Website* Pusat Kesenian Jakarta-Taman Ismail Marzuki (PKJ-TIM)  
Penulis : Talitha Maritza  
NIM : 21100155  
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 Senin, 15 Juli 2024.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.  
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Marventyo Amala, M.Sn.  
NIP. 199103072020121009

Anggota 2



Yayah Nuraslah, M.Pd.  
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yumama, S.Kom., M.T.  
NIP. 198011122010122003

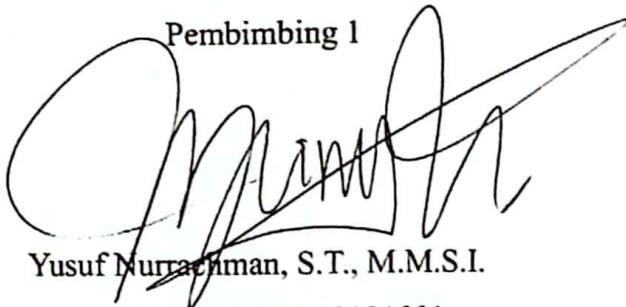
## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Website Pusat Kesenian Jakarta-Taman Ismail Marzuki (PKJ-TIM)  
Penulis : Talitha Maritza  
NIM : 21100155  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 5 Juli 2024

Pembimbing 1



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.  
NIP. 197711132010121001

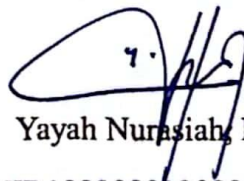
Pembimbing 2



Yuda Syah Putra, M.Sn.  
NIP.1991052720191013015

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd  
NIP.199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Talitha Maritza  
NIM : 21100155  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
**“Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Website Pusat Kesenian Jakarta - Taman Ismail Marzuki (PKJ-TIM)”** 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.

Bogor, 5 Juli 2024

Yang menyatakan,



Talitha Maritza  
NIM. 21100155

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Talitha Maritza  
NIM : 21100155  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

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 *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Website Pusat Kesenian Jakarta - Taman Ismail Marzuki (PKJ-TIM)” 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

Bogor, 5 Juli 2024

Yang menyatakan,

  
2C770ALX168530151  
Talitha Maritza  
NIM. 21100155

## ABSTRAK

*Taman Ismail Marzuki Arts Center (PKJ-TIM) is one of Jakarta's landmarks that symbolizes the development of arts and culture in Indonesia and is the largest arts center in Jakarta. Although it has become one of the leading arts and cultural centers in Indonesia with high visitor interest, in the current digital era, PKJ-TIM does not yet have an official website as a media platform to provide information to the public. This is due to several factors, one of which is the absence of a decision or certainty in determining the person in charge of developing the TIM website. For this reason, the author designed the UI/UX of the PKJ-TIM website for PT Jakarta Propertindo as medium for providing information about TIM to the public. The method used in this design is Design Thinking - The Stanford University, which includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, test. The result of this final project is a prototype website design that focuses on visual appearance and optimal user experience.*

**Keywords:** *Jakarta Arts Center Taman Ismail Marzuki, Website, UI/UX, Design Thinking, Prototype.*

Pusat Kesenian Taman Ismail Marzuki (PKJ-TIM) adalah salah satu *landmark* kota Jakarta yang menjadi simbol perkembangan seni budaya di Indonesia dan merupakan pusat kesenian terbesar yang ada di Jakarta. Meskipun telah menjadi salah satu pusat kesenian dan kebudayaan yang terkemuka di Indonesia dengan minat pengunjung yang tinggi, di era digital saat ini, PKJ-TIM belum memiliki *website* resmi sebagai media *platform* untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya belum adanya keputusan atau kepastian dalam menetapkan penanggung jawab untuk pengembangan *website* TIM. Untuk itu penulis merancang UI/UX *website* PKJ-TIM untuk PT Jakarta Propertindo sebagai media untuk memberikan informasi mengenai TIM kepada masyarakat. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah Design Thinking - The Stanford University, yang mencakup lima tahapan: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil dari tugas akhir ini berupa desain *prototype website* yang berfokus pada tampilan visual dan pengalaman pengguna yang optimal.

**Kata Kunci:** *Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki, Website, UI/UX, Design Thinking, Prototype.*

## 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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Tahun Akademik 2023/2024. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai UI/UX desainer yang akan membuat karya produk berupa *website* resmi Taman Ismail Marzuki. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *Website* Pusat Kesenian Jakarta - Taman Ismail Marzuki (PKJ-TIM).”

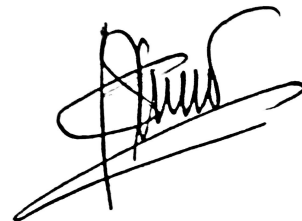
Penulisan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

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 Yumama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku pembimbing I.
7. Yuda Syah Putra, M.Sn., selaku pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. PT Jakarta Propertindo, entitas pengelola gedung Taman Ismail Marzuki.
10. Eko Wahyudi Sephartanto, selaku VP IT & GA PT Jakarta Propertindo.
11. Hikmat Hayat, selaku General Manager SBU PT Jakarta Propertindo.
12. Orang tua penulis yang tiada henti memberikan do’a serta motivasi dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

13. Marsya, selaku kakak tingkat penulis yang telah memberikan dukungan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
14. Hajidah Putri Dara, selaku kakak tingkat penulis yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
15. Sahabat-sahabat penulis, Vanny Meythasia, Rizky Syahputra, Bella Nurmaya, Anis Salamah, Safa Aulia Rachmat, yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk penulis.
16. Diri sendiri yang telah berjuang, bersikap gigih, dan tabah dalam menjalani setiap proses dari perjalanan menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan masih sangat jauh dari kata sempurna dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh karenanya, saran dan kritik yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Jakarta, 20 Juli 2024,



**Talitha Maritza**

NIM. 21100155



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. Teori Umum.....	6
B. Teori Khusus.....	15
<b>BAB III</b>	
<b>METODE PELAKSANAAN</b> .....	<b>23</b>
A. Objek Penelitian.....	23
B. Teknik Pengumpulan Data.....	26
C. Ruang Lingkup.....	28
D. Langkah Kerja.....	30
<b>BAB IV</b>	
<b>PEMBAHASAN</b> .....	<b>32</b>
A. <i>Emphatize</i> .....	32
B. <i>Define</i> .....	39
C. <i>Ideate</i> .....	41
D. <i>Prototype</i> .....	49
E. <i>Test</i> .....	82

F. Media Pendukung.....	85
<b>BAB V</b>	
<b>PENUTUP</b> .....	<b>91</b>
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>94</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Garis .....	6
Gambar 2 <i>Basic of Shapes</i> .....	7
Gambar 3 Keseimbangan .....	8
Gambar 4 Hierarki .....	9
Gambar 5 <i>Emphasis</i> .....	9
Gambar 6 <i>Gestalt Principles</i> .....	10
Gambar 7 Contoh Penerapan UI Menggunakan <i>Law of Proximity</i> .....	10
Gambar 8 6 Jenis Tata Letak Dalam Penerapan <i>Website</i> .....	12
Gambar 9 Anatomi <i>Website</i> .....	15
Gambar 10 <i>Sitemap</i> .....	16
Gambar 11 <i>Userflow</i> .....	16
Gambar 12 <i>Wireframe</i> .....	17
Gambar 13 5 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	19
Gambar 14 Logo TIM .....	21
Gambar 15 Wajah Baru TIM Setelah direvitalisasi Sejak 2019 .....	22
Gambar 16 Logo PT Jakarta Propertindo .....	23
Gambar 17 Pedoman Identitas Visual TIM .....	25
Gambar 18 Wawancara via <i>Gmeet</i> dengan Pak Hikmat .....	26
Gambar 19 Wawancara via <i>Gmeet</i> dengan Pak Eko .....	27
Gambar 20 <i>Moodboard</i> .....	29
Gambar 21 <i>Pattern</i> Motif Tumpal Betawi .....	30
Gambar 22 Hasil Responden - Umur .....	33
Gambar 23 Hasil Responden - Kependudukan .....	33
Gambar 24 Hasil Responden - Latar Belakang/Profesi .....	33
Gambar 25 Hasil Kuisisioner Jenis Informasi yang Paling Dicari .....	34
Gambar 26 Hasil Kuisisioner Pengalaman Kesulitan Responden .....	34
Gambar 27 Hasil Kuisisioner Faktor Kesulitan yang Dialami Responden .....	34
Gambar 28 <i>Affinity Diagram</i> Jawaban Responden dari Hasil Kuisisioner Mengenai Preferensi .....	35
Gambar 29 <i>Affinity Diagram</i> Jawaban Responden dari Hasil Kuisisioner Mengenai Harapan .....	36
Gambar 30 Hasil kuisisioner Pandangan Mengenai Kehadiran <i>Website</i> .....	36
Gambar 31 <i>Affinity Diagram</i> Jawaban Responden dari Hasil Kuisisioner Mengenai Pandangan Pentingnya <i>Website</i> .....	37
Gambar 32 Tabel <i>Competitor Feature Comparison</i> .....	38
Gambar 33 <i>User Persona</i> .....	39
Gambar 34 <i>User Journey Map</i> .....	40

Gambar 35 <i>How-Might-We</i> dari permasalahan utama pengguna .....	42
Gambar 36 Hasil <i>Brainstorming</i> solusi dari pertanyaan HMW .....	43
Gambar 37 <i>Prioritization Matrix</i> .....	43
Gambar 38 <i>Sitemap Website</i> TIM .....	45
Gambar 39 <i>User Flow</i> Daftar dan Masuk Akun .....	45
Gambar 40 <i>User Flow</i> Pembelian Tiket Event .....	46
Gambar 41 <i>User Flow</i> Reservasi Venue .....	46
Gambar 42 <i>User Flow</i> Reservasi Kunjungan Kelompok .....	47
Gambar 43 <i>User Flow</i> Gabung <i>Membership</i> .....	47
Gambar 44 Sketsa Kasar <i>UI Design</i> .....	48
Gambar 45 <i>Wireframe</i> .....	48
Gambar 46 Logo Aplikasi Figma .....	49
Gambar 47 <i>Color Brand</i> TIM .....	50
Gambar 48 <i>Font</i> <i>Variera</i> Demo dan <i>Roboto</i> .....	50
Gambar 49 <i>Icons</i> .....	51
Gambar 50 <i>Grid</i> .....	51
Gambar 51 <i>UI Component</i> .....	52
Gambar 52 Beranda Sebelum & Sesudah <i>login</i> .....	53
Gambar 53 <i>Register Page</i> .....	54
Gambar 54 <i>Login Page</i> .....	54
Gambar 55 Halaman Menu Kunjungan .....	55
Gambar 56 Halaman Utama <i>Event &amp; Program</i> .....	56
Gambar 57 Halaman Kategori <i>Event &amp; Program</i> .....	57
Gambar 58 Halaman <i>Detail Event</i> Pameran - Gratis .....	58
Gambar 59 Halaman Pembelian Tiket <i>Event</i> - Gratis .....	59
Gambar 60 Halaman <i>Detail Event</i> Pameran - Berbayar .....	60
Gambar 61 Halaman Pembelian Tiket <i>Event</i> - Berbayar .....	61
Gambar 62 Halaman Utama <i>Menu Venue</i> .....	62
Gambar 63 Halaman <i>Detail Ruangan Venue</i> .....	63
Gambar 64 Halaman Utama <i>Menu Layanan</i> .....	64
Gambar 65 Halaman <i>Detail Venue</i> Pada <i>Sub Menu</i> Reservasi <i>Venue</i> .....	65
Gambar 66 Halaman Formulir Reservasi dan Survei <i>Venue</i> .....	66
Gambar 67 Halaman <i>Detail Kategori</i> Kunjungan Kelompok .....	67
Gambar 68 Halaman Utama <i>Menu Membership</i> .....	68
Gambar 69 Halaman Kategori <i>Membership</i> Pelajar dan Seniman .....	69
Gambar 70 Halaman Pembayaran <i>Membership</i> .....	70
Gambar 71 Halaman Menu Tentang TIM .....	71
Gambar 72 Halaman Utama <i>Menu Berita</i> .....	72

Gambar 73 Halaman <i>Detail</i> Isi Berita.....	73
Gambar 74 Halaman Menu FAQ.....	74
Gambar 75 Halaman Menu Hubungi Kami.....	75
Gambar 76 <i>Dashboard</i> Akun.....	76
Gambar 77 <i>Dashboard</i> Akun <i>Membership</i> .....	77
Gambar 78 Halaman Edit Profil.....	78
Gambar 79 Halaman Riwayat Transaksi.....	79
Gambar 80 Halaman Notifikasi.....	80
Gambar 81 Tampilan <i>Pop Up</i> Keluar Akun.....	80
Gambar 82 Pemberian Interaksi Pada Desain Prototipe.....	81
Gambar 83 Desain <i>X-Banner</i> .....	85
Gambar 84 Desain Poster.....	86
Gambar 85 Pin.....	86
Gambar 86 Gantungan Kunci.....	87
Gambar 87 Kipas Tangan.....	88
Gambar 88 Stiker Set.....	88
Gambar 89 Desain <i>Totebag</i> .....	89

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil <i>Feedback</i> dari <i>Expert Review</i> .....	83
Tabel 2 Iterasi Desain .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	96
Lampiran 2 Hasil <i>Test Bebas Plagiarisme</i> .....	97
Lampiran 3 Form TA-05 Lembar Pembimbingan TA .....	98
Lampiran 4 Surat Izin Pengambilan Data Untuk Tugas Akhir .....	100
Lampiran 5 Transkrip Wawancara .....	101
Lampiran 6 Hasil Kuisisioner .....	115
Lampiran 7 Dokumentasi Tahap Pengujian <i>Expert Review</i> .....	120
Lampiran 8 Report Progres Pengerjaan UI/UX Desain <i>Website</i> Kepada <i>Stakeholder</i> .....	121
Lampiran 9 Dokumentasi Pengerjaan Tugas Akhir .....	122
Lampiran 10 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir .....	124