

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PESONA KOTA PALOPO

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

M.Arief Al Qadri

NIM: 2390472017

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MAKASAR

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX *Website* Pesona Kota Palopo
Penulis : M. Arief Al Qadri
NIM : 2390472017
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 09 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



A. Adlin, S.E., M.M
NIP. 196311151991121001

Anggota 1



Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd.
NIP. 198712072023212031

Anggota 2



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi ~~Desain Grafis~~



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX *Website* Pesona Kota Palopo
Penulis : M. Arief Al Qadri
NIM : 2390472017
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 1 Juli 2026

Pembimbing 1



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

Pembimbing 2



Hilman Asyafi, S.Si., M. Eng.
NIP. 199705052024061003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: M. Arief Al Qadri
NIM	: 2390472017
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan UI/UX *Website* Pesona Kota Palopo

**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 dengan sebenar- benarnya

Makassar, 12 Juni 2026

Yang Menyatakan,



M. Arief Al Qadri
NIM: 2390472017

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : M. Arief Al Qadri
NIM : 2390472017
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2026

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 UI/UX *Website* Pesona Kota Palopo, 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

Makassar, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



M. Arief Al Qadri
NIM: 2390472017

ABSTRACT

The development of digital technology has made websites an effective medium for delivering information and promoting regional potential. Palopo City possesses various tourism, cultural, and culinary attractions; however, this information remains scattered across different media and is not yet available on a single integrated platform. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Palopo City tourism website as an informative, attractive, and user-friendly digital information and promotional medium. The UI/UX design process consists of three stages: pre-production, production, and post-production. The design process began with observation, interviews with the Palopo City Tourism Office, wireframe development, interface design using Figma, and prototype evaluation. The result of this design process is a website prototype that presents information on tourism, culture, culinary attractions, event agendas, and galleries through a modern interface with simple navigation. It is expected that this design will improve access to information, support the promotion of Palopo City's tourism sector, and provide a better user experience.

Keywords: *UI/UX, Tourism Website, Palopo City, Digital Promotion, Figma.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menjadikan website sebagai media yang efektif untuk menyampaikan informasi dan mempromosikan potensi daerah. Kota Palopo memiliki berbagai potensi wisata, budaya, dan kuliner, namun informasi tersebut masih tersebar di berbagai media sehingga belum tersedia dalam satu platform yang terintegrasi. Penulisan ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) website pariwisata Kota Palopo sebagai media informasi dan promosi digital yang informatif, menarik, serta mudah digunakan. Perancangan UI/UX terdiri dari tiga proses, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Proses perancangan diawali dengan observasi, wawancara bersama Dinas Pariwisata Kota Palopo, penyusunan wireframe, pembuatan desain antarmuka menggunakan Figma, serta evaluasi prototype. Hasil perancangan berupa prototype website yang menampilkan informasi wisata, budaya, kuliner, agenda kegiatan, dan galeri dalam tampilan yang modern dengan navigasi yang sederhana. Diharapkan hasil perancangan ini dapat meningkatkan kemudahan akses informasi, mendukung promosi pariwisata Kota Palopo, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Kata Kunci: *UI/UX, Website Pariwisata, Kota Palopo, Promosi Digital, Figma.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan UI/UX Website Pesona Kota Palopo" dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Perancangan karya ini dilaksanakan bekerja sama dengan Dinas Pariwisata Kota Palopo sebagai mitra dalam pengembangan media informasi dan promosi pariwisata berbasis digital. Kegiatan perancangan dilakukan dalam kurun waktu beberapa bulan dengan fokus pada perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *website* Pesona Kota Palopo. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain website yang informatif, menarik, mudah digunakan, serta mampu menjadi media informasi dan promosi digital yang memperkenalkan berbagai potensi wisata, budaya, kuliner, dan destinasi unggulan Kota Palopo. Seluruh proses perancangan dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip UI/UX serta pengetahuan dan keterampilan di bidang desain grafis, sehingga menghasilkan rancangan antarmuka yang estetis, fungsional, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

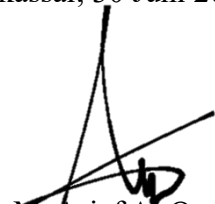
Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.AK., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Asiyah, D.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. M. Djazman Addin Suryana S.Si., M.Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., Koordinator Program Studi Desain Grafis PSDKU Makassar sekaligus Pembimbing I

7. Hilman, S.Si., M.Eng., Selaku Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kerja kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani dan membantu mahasiswa.
9. Pihak Dinas Parawisata Kota Palopo yang telah memberikan kesempatan, informasi, serta dukungan dalam proses perancangan karya.
10. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama proses penyelesaian Tugas Akhir.
11. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seseorang spesial yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi selama proses penyusunan karya ilmiah ini.
12. Semua teman yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi dalam pengembangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *website*, khususnya sebagai media informasi dan promosi digital pariwisata daerah. Selain itu, hasil perancangan ini diharapkan dapat mendukung upaya promosi potensi wisata, budaya, dan kuliner Kota Palopo melalui platform digital yang informatif, menarik, dan mudah digunakan oleh masyarakat maupun wisatawan.

Makassar, 30 Juni 2026



M. Arief Al Qadri

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
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	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Perancangan	8
B. <i>User Interface</i> (UI).....	9
1. Pengertian <i>User Interface</i> (UI)	9
2. Fungsi <i>User Interface</i> (UI).....	10
3. Tujuan <i>User Interface</i> (UI)	12
4. Prinsip UI	14
5. Elemen UI	16
C. User Experience (UX).....	19
1. Pengertian <i>User Experience</i> (UX)	19
2. Tujuan <i>User Experience</i> (UX)	20
3. Elemen UX.....	23
4. Prinsip <i>User Experience</i> (UX)	26
D. <i>Website</i>	29

1. Pengertian <i>Website</i>	29
2. Jenis-Jenis <i>Website</i>	31
3. Fungsi <i>Website</i>	32
E. Pesona Palopo	35
1. Letak Geografis Kota Palopo	35
2. Wisata Kota Palopo	36
3. Kuliner Khas Kota Palopo	36
4. Budaya Lokal Kota Palopo	37
5. Seni Kota Palopo.....	37
F. Figma	38
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	40
A. Data / Objek Penulisan.....	40
B. Teknik Pengumpulan Data	42
C. Ruang Lingkup.....	43
D. Langkah Kerja.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Pra Produksi/ Persiapan	47
B. Produksi/ Pelaksanaan.....	61
C. Pascaproduksi / Evaluasi.....	69
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Geografis Kota Palopo	35
Gambar 2. Wisata Kota Palopo	36
Gambar 3. Kuliner Khas Kota Palopo.....	36
Gambar 4. Budaya Kota Palopo.....	37
Gambar 5. Seni Kota Palopo	37
Gambar 6. Tampilan Awal Aplikasi Figma	38
Gambar 7. Font Mountains of Christmas	49
Gambar 8. Font Inter	50
Gambar 9. Gradasi Warna Biru	51
Gambar 10. Aplikasi Figma	52
Gambar 11. Website Indonesia Travel	53
Gambar 12. Sulawesi Selatan Tour dan Indonesia Travel.....	54
Gambar 13. Proses Pengerjaan Wireframe.....	54
Gambar 14. Wireframe Beranda	55
Gambar 15. Wireframe Tentang Kami	55
Gambar 16. Wireframe Album.....	56
Gambar 17. Wireframe Jelajahi.....	56
Gambar 18. Wireframe Menu dan Informasi Kuliner.....	57
Gambar 19. Wireframe Menu dan Informasi Wisata	58
Gambar 20. Wireframe Menu dan Informasi Budaya	59
Gambar 21. Wireframe Menu dan Informasi Art	60
Gambar 22. Wireframe Laporkan	61
Gambar 23. Proses Pengerjaan User Interface	61
Gambar 24. UI Beranda	62
Gambar 25. UI Tentang Kami	62
Gambar 26. UI Album.....	63
Gambar 27. UI Menu dan Informasi Kuliner.....	64
Gambar 28. UI Menu dan Informasi Wisata	65
Gambar 29. UI Menu dan Informasi Budaya	66
Gambar 30. UI Menu dan Informasi Seni	67
Gambar 31. UI Laporkan	68
Gambar 32. Pengerjaan Prototype.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	76
Lampiran 2. Kesanggupan Sebagai Pembimbing Tugas Akhir.....	77
Lampiran 3. Bebas Biaya Pendidikan	79
Lampiran 4. Lembar Bimbingan	80
Lampiran 5. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	82
Lampiran 6. Dokumentasi Foto Terkait Dengan TA	85
Lampiran 7. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	86