

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX INTERAKTIF *WEBSITE* NANDIKARA
SEBAGAI MEDIA *PARTNER* PRODI DKV**



TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi

Pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Nama : Zahira Syifa Al Qolbi

NIM : 22120030

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zahira Syifa Al Qolbi

NIM : 22120030

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul,

“PERANCANGAN DESAIN UI/UX INTERAKTIF *WEBSITE* NANDIKARA SEBAGAI MEDIA *PARTNER* PRODI DKV”

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada Laporan Tugas Akhir ini juga bukan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persyaratan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya

Tegal,

Yang membuat pernyataan,



Zahira Syifa Al Qolbi

NIM 22120030

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zahira Syifa Al Qolbi
NIM : 22120030
Jurusan/Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Non-ekslusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

**“PERANCANGAN DESAIN UI/UX INTERAKTIF *WEBSITE* NANDIKARA
SEBAGAI MEDIA *PARTNER* PRODI DKV”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-ekslusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tegal,

Yang membuat pernyataan,



Zahira Syifa Al Qolbi

NIM 22120030

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Zahira Syifa Al Qolbi

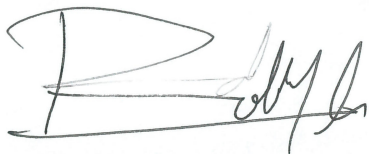
NIM : 22120030

Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : **“PERANCANGAN DESAIN UI/UX INTERAKTIF
WEBSITE NANDIKARA SEBAGAI MEDIA PARTNER
PRODI DKV”**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2024/2025.

Pembimbing I,



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.416

Tegal,

Pembimbing II,



Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum

NIPY. 12.020.481

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Zahira Syifa Al Qolbi
NIM : 22120030
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **“PERANCANGAN DESAIN UI/UX INTERAKTIF
WEBSITE NANDIKARA SEBAGAI MEDIA PARTNER
PRODI DKV”**

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima
sebagai persyaratan mendapat gelar Amd.Ds.

Tegal,

Dewan Penguji :

Nama

Tanda Tangan

- | | |
|---------------|---|
| 1. Ketua | : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. |
| 2. Anggota I | : Nadia Safina Faradis, S.Ds., M.I.Kom. |
| 3. Anggota II | : Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum |

- | | |
|----|---|
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |

Mengetahui,

Ketua Program Studi D. III Desain Komunikasi Visual


Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.41

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridaan) Kami, Kami akan tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sungguh, Allah beserta orang-orang yang berbuat baik."

(Surat Al Ankabut ayat 69)

“Kalau bukan aku, siapa yang bisa
Membuat yang sulit, terlihat mudah..
Kalau bukan aku, siapa yang mau
Membuat yang berat, terlihat ringan, dengan indah...”

(Raisa – Si Paling Mahir)

Tugas Akhir ini bukan sekadar syarat akademik, melainkan rangkaian proses bertumbuh. Di balik lembar demi lembar, tersimpan doa, perjuangan, dan ketulusan banyak hati yang tak tergantikan. Dengan kerendahan hati, dan segala bentuk rasa syukur kehadiran Allah SWT Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. Almarhumah Umi tercinta, Ibu Herlina Cahyani, yang cintanya tetap hidup dalam setiap langkah perjalanan hidup penulis, meski raganya telah tiada. Semasa hidup, beliau selalu berpesan bahwa pendidikan adalah kunci hidup bagi seorang perempuan. Hal ini yang membuat penulis terus maju, dan terus belajar meski terkadang ingin menyerah.
2. Adik penulis, Amirul Madjid Ibrahim yang selalu menemani proses perjalanan Tugas Akhir. Terimakasih sudah memberikan kekuatan dan alasan penulis untuk terus bertahan dan berusaha sebaik mungkin.
3. Abi, Mbah Kung dan Mbah Uti, serta keluarga besar penulis yang selalu mendukung dan mendoakan meskipun dari kejauhan.
4. Teman-teman DKV, sahabat seperjuangan, dan khususnya orang yang terlibat dalam perancangan Tugas Akhir penulis.
5. Almamater penulis, Politeknik Harapan Bersama Tegal, khususnya Dosen Prodi DKV yang selalu memberikan semangat serta nasihat kepada penulis.
6. Dan untuk diri penulis sendiri. Terimakasih sudah selalu percaya dan yakin bahwa semesta akan selalu mendukung tiap perjalanan yang diusahakan dengan cara dan perasaan yang baik.

PERANCANGAN DESAIN UI/UX INTERAKTIF *WEBSITE* NANDIKARA SEBAGAI MEDIA *PARTNER* PRODI DKV

ABSTRAK

Tidak adanya arsip karya mahasiswa yang memiliki sistem kurasi dan katalogisasi karya menyebabkan sulitnya industri dan masyarakat umum mengakses portofolio mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) Politeknik Harapan Bersama. Perancangan *platform* media *partner* berbasis *website* portofolio bernama Nandikara dibuat sebagai solusi dari tidak adanya kearsipan atau media publikasi khusus yang tersusun secara rapi dan teratur dimana tidak hanya berperan sebagai sumber promosi tetapi juga sebagai *platform* pengenalan dan apresiasi terhadap karya mahasiswa. Analisis data penelitian Nandikara menggunakan pendekatan kualitatif, dengan civitas akademik dan masyarakat umum sebagai subjek pengguna utama. Data dikumpulkan melalui metode wawancara dengan narasumber 3 Dosen DKV Poltek Harber dan kuesioner dengan 33 responden dengan subjek penelitian berupa kebutuhan *platform* terkait galeri karya dan prestasi mahasiswa DKV. Desain UI/UX *website* Nandikara dirancang dengan pendekatan *design thinking* yang berpusat kepada pengguna dengan menerapkan konsep *visual storytelling* menggunakan IP *character* dan mengaplikasikan elemen prototipe interaktif seperti *micro interaction*, *scroll effect*, *hover effect* dan *parallax effect* untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Selain perancangan UI/UX, untuk mendukung perancangan *platform* dibuat juga *Product Requirement Document* (PRD) yang memuat spesifikasi, struktur fitur, dan rencana pengembangan lanjutan. Prototype UI/UX dilakukan uji coba dan hasil menunjukkan bahwa pengguna merasa desain prototipe UI/UX Nandikara mudah dinavigasi, konsisten, dan menarik secara visual. Kesimpulan dari perancangan UI/UX interaktif *website* Nandikara ini adalah bahwa perancangan Nandikara mampu memberikan solusi efektif terhadap kebutuhan media publikasi karya di lingkungan akademik, serta berpotensi dikembangkan lebih lanjut sebagai *website* portofolio resmi Prodi DKV.

Kata kunci : UI/UX, *Website*, *Media Partner*, Portofolio, *Design Thinking*

DESIGNING AN INTERACTIVE UI/UX EXPERIENCE FOR THE NANDIKARA WEBSITE TO SUPPORT THE BRANDING OF THE DKV STUDY PROGRAM

ABSTRACT

The unavailability of a well-curated and cataloged archive for student projects has created challenges for both the industry and the general public in accessing the portfolios of Visual Communication Design (DKV) students at Politeknik Harapan Bersama. In response to this challenge, a media partner platform in the form of a portfolio website called Nandikara is proposed to fill the gap of an organized archival or publication medium. This platform serves not only as a promotional tool but also as a space for showcasing and appreciating student works. The research data for Nandikara was analyzed using a qualitative methodology, with academic communities and the general public identified as the primary user subjects. Data collection was conducted through interviews with three lecturers and questionnaires distributed to 33 respondents, focusing on the demand for a platform related to student galleries and achievements. The UI/UX design of Nandikara was developed through a user-centered design thinking approach, utilizing visual storytelling with intellectual property characters and incorporating interactive prototype elements such as micro interactions, scroll effects, hover effects, and parallax effects to enhance the user experience. In addition to the UI/UX design, a Product Requirement Document (PRD) was created, outlining the specifications, feature structure, and future development plans for the platform. The prototype was tested, and the findings revealed that users found the UI/UX design of Nandikara to be user-friendly, consistent, and visually attractive. The conclusion of this project is that the Nandikara UI/UX design effectively addresses the need for a digital publication platform within academic contexts and has the potential for further development as the official portfolio website of the DKV study program.

Keywords : UI/UX, Website, Media Partner, Portfolio, Design Thinking

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala Rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **”PERANCANGAN DESAIN UI/UX INTERAKTIF *WEBSITE* NANDIKARA SEBAGAI MEDIA *PARTNER* PRODI DKV”**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Ahli Madya Terapan pada program studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum selaku Dosen Pembimbing II.

5. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. , Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. , dan Ibu Iin Indrayanti, M.Pd selaku narasumber.
6. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 2025

Penulis

Zahira Syifa Al Qolbi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Perancangan	8
1.6 Manfaat Perancangan	9
1.7 Sistematika Penulisan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Penelitian Sejenis.....	13
2.2 Landasan Teori	16
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	31
3.2 Bahan Penelitian.....	32
3.3 Alat Penelitian	35

3.4 Prosedur Penelitian.....	37
3.5 Kerangka Berfikir.....	42
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	43
4.1 Objek Penelitian	43
4.2 Konsep Dasar Perancangan Desain UI/UX.....	46
4.3 Proses Perancangan	47
4.4 Hasil Perancangan	100
BAB V PENUTUP.....	106
5.1 Simpulan.....	106
5.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Varian <i>component button</i>	19
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	31
Tabel 4. 1 Wawancara untuk data penelitian perancangan <i>platform</i> Nandikara	48
Tabel 4. 2 Analisis <i>brainstorming</i> UI/UX Nandikara	62
Tabel 4. 3 <i>User Persona</i> pada sistem <i>platform</i> Nandikara.....	64
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba dan Evaluasi Prototipe UI/UX Nandikara	98
Tabel 4. 5 Kesimpulan Hasil Uji Coba Prototipe Nandikara	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Card component UI</i>	17
Gambar 2. 2 <i>Button Components UI</i>	18
Gambar 2. 3 <i>Button states UI</i>	18
Gambar 2. 4 <i>Color Process in UI/UX</i>	21
Gambar 2. 5 <i>Information architecture / sitemap</i>	22
Gambar 2. 6 <i>Information architecture / sitemap</i>	23
Gambar 2. 7 <i>User flow</i>	24
Gambar 2. 8 <i>Design Thinking Process</i>	28
Gambar 3. 1 <i>Prosedur Penelitian</i>	37
Gambar 4. 1 <i>Website DKV UMN</i>	44
Gambar 4. 2 <i>Website DKV ISI Surakarta</i>	44
Gambar 4. 3 <i>Ciptaloka DKV UNIBI</i>	45
Gambar 4. 4 <i>Website Prodi DKV Politeknik Harapan Bersama</i>	46
Gambar 4. 5 <i>Diagram frekuensi responden dalam mengetahui karya Mahasiswa DKV Poltek Harber</i>	56
Gambar 4. 6 <i>Tingkat efektivitas media instagram menurut responden non-DKV</i>	57
Gambar 4. 7 <i>Persepsi responden non-DKV terhadap perancangan website Nandikara</i>	58
Gambar 4. 8 <i>Persentase frekuensi mahasiswa dalam membuat karya</i>	59

Gambar 4. 9 Diagram hasil survei mengenai fitur yang dianggap penting pada <i>platform website</i> Nandikara	60
Gambar 4. 10 <i>Brainstorming</i> perancangan UI/UX Nandikara.....	62
Gambar 4. 11 <i>Site flow</i> diagram Nandikara	65
Gambar 4. 12 <i>User flow</i> Member Mahasiswa pada <i>platform</i> Nandikara.....	66
Gambar 4. 13 <i>User flow</i> admin pada <i>platform</i> Nandikara	67
Gambar 4. 14 <i>User flow</i> Kurator pada <i>platform</i> Nandikara.....	68
Gambar 4. 15 <i>IA dashboard</i> member.....	69
Gambar 4. 16 <i>IA dashboard</i> admin.....	70
Gambar 4. 17 <i>IA dashboard</i> kurator	71
Gambar 4. 18 <i>Moodboard</i> referensi desain <i>interface platform</i> Nandikara	72
Gambar 4. 19 Sketsa <i>wireframe</i> halaman <i>platform</i> Nandikara	73
Gambar 4. 20 <i>Medium-fidelity</i> desain <i>interface</i> halaman utama <i>platform</i> Nandikara	74
Gambar 4. 21 <i>Medium-fidelity</i> desain <i>interface dashboard user</i> Nandikara.....	75
Gambar 4. 22 <i>Medium-fidelity</i> desain <i>interface login</i> halaman Nandikara	75
Gambar 4. 23 <i>Medium-fidelity</i> desain <i>interface</i> halaman <i>library</i> Nandikara.....	76
Gambar 4. 24 <i>Medium-fidelity</i> desain <i>interface</i> halaman detail karya kreator Nandikara	76
Gambar 4. 25 Membuat <i>text styles</i>	77
Gambar 4. 26 <i>Typography system</i> Nandikara	78
Gambar 4. 27 Membuat <i>color styles</i>	79
Gambar 4. 28 <i>Color system</i> Nandikara	79

Gambar 4. 29 Membuat <i>grid system</i>	80
Gambar 4. 30 Membuat <i>design system</i>	81
Gambar 4. 31 Membuat <i>icon library</i>	82
Gambar 4. 32 Membuat <i>component</i> dasar.....	83
Gambar 4. 33 <i>Primary Button</i> Nandikara	84
Gambar 4. 34 <i>Icon Button</i> Nandikara	84
Gambar 4. 35 <i>Search bar</i> Nandikara.....	85
Gambar 4. 36 <i>Navigasi bar</i> Nandikara	85
Gambar 4. 37 <i>Footer</i> Nandikara	86
Gambar 4. 38 Sketsa <i>background</i> beranda <i>hero parallax</i> beranda Nandikara.....	88
Gambar 4. 39 <i>Base color background parallax</i>	88
Gambar 4. 40 <i>Finishing background parallax</i>	88
Gambar 4. 41 <i>Base color foreground parallax</i>	89
Gambar 4. 42 <i>Finishing foreground parallaxe</i>	89
Gambar 4. 43 <i>Base color middleground parallax</i>	89
Gambar 4. 44 <i>Finishing middleground parallax</i>	90
Gambar 4. 45 <i>Final illustration background hero parallax</i>	90
Gambar 4. 46 <i>Final illustration background hero parallax</i>	91
Gambar 4. 47 Sketsa <i>background hero</i> prestasi	92
Gambar 4. 48 <i>Base color background hero</i> prestasi	92
Gambar 4. 49 <i>Finishing base color background hero</i> prestasi	93
Gambar 4. 50 Menambahkan detail pada <i>background hero</i> prestasi	93

Gambar 4. 51 <i>Glassmorphism icon components</i> bidang karya Nandikara	94
Gambar 4. 52 <i>Design system effect glassmorphism</i>	94
Gambar 4. 53 <i>Final design Glassmorphism icon components</i> bidang karya Nandikara	95
Gambar 4. 54 <i>Card component</i> pada salah satu <i>section</i> U/UX Nandikara	95
Gambar 4. 55 <i>Parallax</i> UI/UX Nandikara	96
Gambar 4. 56 <i>Hover effect</i> pada <i>card</i> UI/UX Nandikara.....	97
Gambar 4. 57 <i>Micro interaction physic effect</i> UI/UX Nandikara	97
Gambar 4. 58 <i>QR code</i> prototipe interaktif Nandikara	100
Gambar 4. 59 <i>Cover</i> depan <i>Product Requirement Document (PRD)</i> UI/UX Nandikara	101
Gambar 4. 60 Daftar isi UI/UX Nandikara	102
Gambar 4. 61 <i>Cover</i> belakang <i>Product Requirement Document (PRD)</i> UI/UX Nandikara	102
Gambar 4. 62 <i>QR code</i> PRD Nandikara.....	103
Gambar 4. 63 Tampak depan <i>name card</i> dengan <i>QR code website</i> Nandikara.....	104
Gambar 4. 64 Tampak belakang <i>name card</i> dengan <i>QR code website</i> Nandikara....	104
Gambar 4. 65 <i>Flyer</i> brosur perancangan Nandikara	105
Gambar 5. 1 Kesan Pertama terhadap <i>user interface</i> Nandikara	106
Gambar 5. 2 Konsistensi Elemen Visual	107
Gambar 5. 3 Pengalaman Navigasi Prototipe	107
Gambar 5. 4 Pendapat tentang Animasi/Interaktivitas	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	121
Lampiran 2. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	122
Lampiran 3. Formulir Bimbingan Pembimbing 1	123
Lampiran 4. Formulir Bimbingan Pembimbing 2	126
Lampiran 5. Kuisisioner Tanggapan Produk melalui <i>Google Form</i>	128
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Pameran	129
Lampiran 7. Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir	130
Lampiran 8. Tanda Terima Penyerahan Tugas Akhir	131