

**DESAIN *WEBSITE WAYFINDING* KAMPUS UPI BERBASIS
WEB CONTENT ACCESSIBILITY GUIDELINES (WCAG)
UNTUK PENYANDANG DISABILITAS
(Kampus Bumi Siliwangi Jl. Dr. Setiabudi No.229, Bandung)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual



Oleh

AMELINDA RAIHANA

2103173

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG**

2025

LEMBAR HAK CIPTA
DESAIN *WEBSITE WAYFINDING* KAMPUS UPI BERBASIS *WEB*
***CONTENT ACCESSIBILITY GUIDELINES (WCAG)* UNTUK**
PENYANDANG DISABILITAS
(Kampus Bumi Siliwangi Jl. Dr. Setiabudi No.229, Bandung)

Oleh
Amelinda Raihana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

©Amelinda Raihana 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari Penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Amelinda Raihana

NIM 2103173

**DESAIN *WEBSITE WAYFINDING* KAMPUS UPI BERBASIS *WEB*
CONTENT ACCESSIBILITY GUIDELINES (WCAG) UNTUK
PENYANDANG DISABILITAS
(Kampus Bumi Siliwangi Jl. Dr. Setiabudi No.229, Bandung)**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

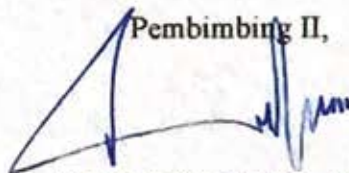
Pembimbing I,



Dr. Arief Johari, S.ST., M.Ds.

NIP. 920200119810122101

Pembimbing II,



Palupi Argani, S.Ds., M.Ds.

NIP. 920230219941112201

Mengetahui,

Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual



Dr. Arief Johari, S.ST., M.Ds.

NIP. 920200119810122101

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Amelinda Raihana

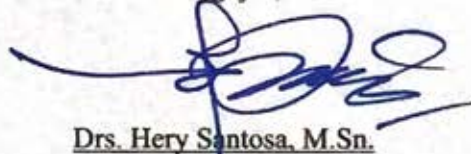
NIM 2103173

DESAIN *WEBSITE WAYFINDING* KAMPUS UPI BERBASIS *WEB* *CONTENT ACCESSIBILITY GUIDELINES (WCAG)* UNTUK PENYANDANG DISABILITAS

(Kampus Bumi Siliwangi Jl. Dr. Setiabudi No.229, Bandung)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PENGUJI:

Penguji I,



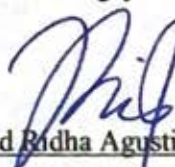
Drs. Hery Santosa, M.Sn.
NIP. 196506181992031003

Penguji II,



Ramadita Fetrianggi, M.Ds.
NIP. 199104132019032000

Penguji III,



Muhamad Ridha Agustiandhy., M.Ds.
NIK. 3205191108980001

ABSTRAK

Mahasiswa dan pengunjung kerap menghadapi kesulitan dalam menavigasi area kampus yang luas. Tantangan ini semakin besar bagi penyandang disabilitas yang membutuhkan aksesibilitas tambahan. Penelitian ini merancang *website wayfinding* kampus berbasis foto 360° yang diintegrasikan dengan prinsip *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG) untuk meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman navigasi. Foto 360° dipilih karena mampu memberikan visualisasi *imersif* yang memudahkan orientasi pengguna dibandingkan dengan peta konvensional maupun video. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan strategi triangulasi data dan sumber guna memperkuat validitas hasil temuan. Proses perancangan dan pengembangan website dilakukan melalui metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang mencakup enam tahapan: *Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing dan distribution*. Hasil akhir dari proses ini berupa sebuah website interaktif yang dibangun menggunakan platform Framer. Website tersebut telah diuji menggunakan metode *black-box testing* dan *System Usability Scale* (SUS), dengan hasil yang menunjukkan kinerja sistem yang baik dari aspek teknis maupun persepsi pengguna terhadap kegunaan dan kenyamanan sistem.

Kata Kunci : *Website, Wayfinding, UPI, Foto 360°, Aksesibilitas, Web Content Accessibility Guidelines (WCAG), Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Framer.*

ABSTRACT

Students and visitors often face difficulties navigating the vast campus area. This challenge is even greater for people with disabilities who require additional accessibility. This study designed a 360° photo-based campus wayfinding website integrated with the principles of Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) to improve accessibility and navigation experience. 360° photos were chosen because they provide an immersive visualization that facilitates user orientation compared to conventional maps or videos. This study employs a qualitative approach with data and source triangulation strategies to strengthen the validity of the findings. The website design and development process was carried out using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes six main stages: Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing and distribution of this process is an interactive website built using the Framer platform. The website was tested using black-box testing and the System Usability Scale (SUS), with results indicating good system performance from both technical aspects and users' perceptions of the system's usability and comfort.

Keywords: Website, Wayfinding, UPI, 360° Photos, Accessibility, Web Content Accessibility Guidelines (WCAG), Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Framer.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	I
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	II
LEMBAR PERNYATAAN	IV
ABSTRAK	V
KATA PENGANTAR.....	VI
UCAPAN TERIMA KASIH	VII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR BAGAN.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Perancangan	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Manfaat Perancangan	6
1.6 Proses dan Metode Perancangan	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Kajian Perancangan Terdahulu.....	9
2.2 Kajian Pustaka (Teoretik).....	10
2.2.1 Desain Komunikasi Visual (DKV)	10
2.2.2 <i>Website</i>	19
2.2.3 <i>Environmental Graphic Design</i> (EGD)	29
2.2.4 Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).....	34
2.2.5 Disabilitas	44
2.2.6 <i>Web Content Accessibility Guidelines 2.0</i> (WCAG 2.0)	46
2.2.7 Standar Simbol Informasi Publik ISO 7001	49

2.2.8 Fotografi.....	51
2.2.9 Teknologi Fotografi sebagai <i>Wayfinding</i>	52
2.2.10 Figma	53
2.2.11 Framer.....	55
2.3 Tinjauan Faktual (Empirik).....	56
2.3.2 Kondisi Eksisting Kampus UPI	56
2.3.3 Hambatan Informasi Bagi Disabilitas.....	57
2.3.4 Dampak Kurangnya Inklusi Sosial terhadap Disabilitas	57
2.3.5 <i>Designing from Margins</i>	59
2.4 Gagasan Awal.....	60
2.5 Kerangka Berpikir	61
BAB III METODE DAN PROSES PERANCANGAN.....	62
3.1 Waktu dan Tempat Perancangan	62
3.2 Metode Pengumpulan Data	62
3.3 Prosedur Perancangan	70
1. Konsep (<i>Concept</i>).....	71
2. Perancangan (<i>Design</i>)	89
3. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	95
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	102
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	105
6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	124
3.4 Analisis Data	125
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PERANCANGAN.....	127
4.1 Deskripsi Hasil Perancangan.....	127
4.2 Deskripsi Konten Halaman	149
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	164
DAFTAR PUSTAKA.....	166
LAMPIRAN.....	175
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	198

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kajian Perancangan Terdahulu	9
Tabel 2 UPI Kampus Pusat dan Regional	39
Tabel 3 Fakultas di UPI Kampus Bumi Siliwangi	41
Tabel 4 Ikon aksesibilitas berstandar ISO 7001	51
Tabel 5 Konsep Website berdasarkan Kriteria Sukses WCAG: Percieveable.....	74
Tabel 6 Konsep Website berdasarkan Kriteria Sukses WCAG: Operable	77
Tabel 7 Konsep Website berdasarkan Kriteria Sukses WCAG: Understandable .	78
Tabel 8 Konsep Website berdasarkan Kriteria Sukses WCAG: Robust.....	79
Tabel 9 Instrumen Pengujian Heuristik pada Ahli	108
Tabel 10 Instrumen Pengujian Blackbox pada User	112
Tabel 11 Instrumen Pengujian SUS pada User	114
Tabel 12 Hasil Uji Black box User 1	188
Tabel 13 Hasil Uji SUS User 1	191
Tabel 14 Hasil Uji Black box User 2	192
Tabel 15 Hasil Uji SUS User 2	195

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	61
Bagan 2 Langkah-Langkah Perancangan Menggunakan Metode MDLC	71
Bagan 3 Information Architecture (IA) Website Meuntas.....	89
Bagan 4 User Flow Website Meuntas	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Desain Komunikasi Visual.....	11
Gambar 2 Contoh Logo.....	12
Gambar 3 Contoh <i>Signage</i>	12
Gambar 4 Contoh Promosi Sosial Media.....	13
Gambar 5 Contoh Prinsip balance.....	14
Gambar 6 Contoh Prinsip Rhythm.....	14
Gambar 7 Contoh Prinsip Unity.....	15
Gambar 8 Contoh penggunaan kontras warna	16
Gambar 9 Contoh prinsip proportion	16
Gambar 10 Contoh sederhana UI/UX Desain.....	20
Gambar 11 Contoh Wireframe dalam pembuatan website	24
Gambar 12 Contoh User Persona.....	25
Gambar 13 Lambang UPI	41
Gambar 14 Logo UPI.....	41
Gambar 15 Warna UPI.....	42
Gambar 16 Warna tiap Fakultas UPI	42
Gambar 17 Primary Typeface UPI.....	43
Gambar 18 Basic Typeface UPI.....	43
Gambar 19 Customize Logo Typeface UPI.....	44
Gambar 20 Contoh Foto 360 derajat.....	52
Gambar 21 Logo Figma	54
Gambar 22 Tampilan Antarmuka Figma	54
Gambar 23 Icon Framer	55
Gambar 24 Plugin "Figma to HTML With Framer"	56
Gambar 25 Contoh fitur khusus pada website KOMDIGI	58
Gambar 26 Contoh penambahan fitur widget	58
Gambar 27 Contoh fitur disleksia ketika diaktifkan	59
Gambar 28 Peta Konvensional yang tersedia di kampus UPI.....	63

Gambar 29 Fitur Directory pada Google Maps di Kampus UPI.....	64
Gambar 30 Pendataan Fasilitas Gedung Fakultas dan Fasilitas kampus	65
Gambar 31 Trotoar dengan guiding block di UPI.....	66
Gambar 32 Trotoar dengan guiding block di UPI.....	67
Gambar 33 Fasilitas Ramp untuk Akses Kursi Roda di Pintu Gedung.....	67
Gambar 34 User Persona Adrian	79
Gambar 35 User Persona Maya	80
Gambar 36 User Persona Ardi	81
Gambar 37 User Persona Dini	82
Gambar 38 Logo Primer Meuntas.....	85
Gambar 39 Logo Meuntas - Nilai Navigasi	87
Gambar 40 Logo Meuntas - Nilai Mobilitas, Semangat dan Aksesibilitas.....	87
Gambar 41 Logo Meuntas - Nilai Inklusivitas dan Ramah.....	88
Gambar 42 Wireframe Website Meuntas.....	95
Gambar 43 kamera Insta360 X2	96
Gambar 44 Tampilan Aplikasi Insta360	97
Gambar 45 Menu 3D Spherical Panorama pada Adobe Photoshop	97
Gambar 46 Spot Healing Brush tool pada Adobe Photoshop	98
Gambar 47 Skew tool pada Adobe Photoshop.....	98
Gambar 48 Merge down layer pada Adobe Photoshop	99
Gambar 49 Export Panorama pada Adobe Photoshop.....	99
Gambar 50 Tampilan Memento 360	100
Gambar 51 Embed code pada Memento 360	100
Gambar 52 Pendataan Fasilitas Gedung Fakultas dan Fasilitas kampus	101
Gambar 53 Proses Desain Antarmuka menggunakan Figma.....	103
Gambar 54 Plugin Figma to HTML with Framer	103
Gambar 55 Proses Copy dari Figma ke Framer	103
Gambar 56 Contoh Pengaplikasian Embed Code Foto 360 pada Framer.....	104
Gambar 57 Contoh Penggunaan Fitur Accessibility pada Framer.....	104
Gambar 58 Tampilan Skynet Accessibility Checker	117
Gambar 59 Accessibility Report Wesbite Meuntas oleh Skynet	118

Gambar 60 Silktide Accessibility Checker Extension Google Chrome	121
Gambar 61 Simulasi Screen Reader menggunakan Silktide.....	121
Gambar 62 Tahap Distribution, Custom Domain pada Framer	124
Gambar 63 Color Palette Website Meuntas	127
Gambar 64 Primary Color Website Meuntas	128
Gambar 65 Warna Netral untuk Website Meuntas	129
Gambar 66 Warna Aksen untuk Website Meuntas	129
Gambar 67 Warna Sukses, Warning dan Error Website Meuntas	130
Gambar 68 Warna untuk Icon Aksesibilitas pada Website Meuntas	132
Gambar 69 Indikator pada Website Meuntas.....	132
Gambar 70 Tipografi Website Meuntas.....	133
Gambar 71 Ikonografi aksesibilitas Website Meuntas.....	136
Gambar 72 Grid System Website Meuntas	139
Gambar 73 Desktop Grid System Website Meuntas	140
Gambar 74 Pengaturan Grid System pada Framer.....	142
Gambar 75 Contoh Pengaplikasian Grid Sytem Desktop	142
Gambar 76 Mobile Grid System Website Meuntas	142
Gambar 77 Pengaturan Grid System Mobile pada Framer	144
Gambar 78 Contoh Pengaplikasian Grid Sytem Mobile pada Website Meuntas	144
Gambar 79 Button pada Website Meuntas.....	145
Gambar 80 Button States pada Website Meuntas	147
Gambar 81 Navbar Tertutup pada Tampilan Mobile.....	149
Gambar 82 Navbar Terbuka pada Tampilan Mobile	149
Gambar 83 Navbar Tertutup pada Tampilan Desktop	150
Gambar 84 Navbar Terbuka pada Tampilan Desktop.....	150
Gambar 85 Footer pada Tampilan Mobile	150
Gambar 86 Footer pada Tampilan Desktop	151
Gambar 87 Halaman Splash Screen pada Tampilan Mobile dan Desktop	151
Gambar 88 Hero Section pada Tampilan Mobile dan Desktop	152
Gambar 89 Primary Quick Links pada Tampilan Mobile dan Desktop	153
Gambar 90 Halaman Panduan Menjelajah Website.....	154

Gambar 91 Langkah Penggunaan Website pada Tampilan Mobile dan Desktop	154
Gambar 92 Petunjuk Ikon pada Tampilan Mobile dan Desktop.....	155
Gambar 93 Panduan Penggunaan Foto 360 pada Tampilan Mobile dan Desktop	155
Gambar 94 Halaman Wayfinding untuk Memilih Gerbang pada Tampilan Mobile dan Desktop.....	156
Gambar 95 Halaman Pemilihan Gedung Tujuan pada Tampilan Mobile dan Desktop	156
Gambar 96 Halaman Pemilihan Gedung Fakultas pada Tampilan Mobile dan Desktop	157
Gambar 97 Halaman Pemilihan Fasilitas Kampus pada Tampilan Mobile dan Desktop	157
Gambar 98 Contoh Halaman Wayfinding foto 360° untuk Gedung Fakultas pada Tampilan Mobile dan Dekstop.....	158
Gambar 99 Contoh Penerapan Foto 360° pada Halaman Wayfinding menuju Gedung Fakultas	158
Gambar 100 Contoh Halaman Wayfinding foto 360 untuk Gedung Fasilitas Kampus pada Tampilan Mobile dan Dekstop.....	159
Gambar 101 Contoh Halaman Detail Gedung pada Tampilan Mobile dan Desktop	159
Gambar 102 Contoh Section Informasi Tiap Lantai pada Tampilan Mobile dan Desktop	160
Gambar 103 Contoh Section Informasi Kontak pada Tampilan Mobile dan Desktop	160
Gambar 104 Contoh Halaman Detail Fasilitas Kampus pada Tampilan Mobile dan Desktop	161
Gambar 105 Contoh Section Informasi Kontak Fasilitas Kampus	161
Gambar 106 Halaman About pada Tampilan Mobile dan Desktop.....	162
Gambar 107 Halaman Kontak pada Tampilan Mobile dan Desktop	163
Gambar 108 Dokumentasi Wawancara Bersama Miracle	183

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Aksesibilitas Gedung Fakultas.....	175
Lampiran 2 Data Aksesibilitas Gedung Fasilitas Kampus.....	177
Lampiran 3 Diagram Pra riset.....	178
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara dan Pertanyaan Wawancara.....	182
Lampiran 5 Hasil Validasi oleh Ahli UI/UX	183
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli oleh Ketua Pusat Difusi Inklusi UPI.....	185
Lampiran 7 Hasil Usability Testing oleh User Tunadaksa	188
Lampiran 8 Hasil Usability Testing oleh User Tunarungu	192
Lampiran 9 Hasil Report Skynet.....	196

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. (2009). *Pengantar desain komunikasi visual* (R. W. Rosari (ed.)). Yogyakarta : Andi Offset, 2009.
- Adyati Rahmasari, E., & Hening Yanuarsari, D. (2017). KAJIAN USABILITY DALAM KONSEP DASAR USER EXPERIENCE PADA GAME “ABC KIDS-TRACING AND PHONICS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNIVERSAL UNTUK ANAK. *Demandia, Vol.02 No.*, 49–71.
- Allen, G. L., Kirasic, K. C., & Rashotte, M. A. (2004). Aging and path integration skill: Kinesthetic and vestibular contributions to wayfinding. *Perception & Psychophysics*, 66(1), 170–179.
- Apelt, R. (2008). *Wayfinding in the built environment*. Public Works Queensland, Brisbane, QLD, Australia.
- Athifah, H. N. (n.d.). *Cara Mudah Ubah Desain Figma ke Bentuk HTML dengan Plugin Framer | BuildWithAngga*. Retrieved June 3, 2025, from <https://buildwithangga.com/tips/cara-mudah-ubah-desain-figma-ke-bentuk-html-dengan-plugin-framer>
- Averoes, M. F. A., & Rianto, P. (2022). Model Layanan PPID Bawaslu dalam Menjamin Hak Penyandang Disabilitas Mengakses Informasi Publik. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2(1), 49–62.
<https://doi.org/10.20885/cantrik.vol2.iss1.art5>
- Blair-Early, A., & Zender, M. (2008). User Interface Design Principles for Interaction Design. *Design Issues*, 24(3), 85–107.
<https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.3.85>
- Brooke, J. (2020). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry, July*, 207–212.
<https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Brunyé, T. T., Mahoney, C. R., Gardony, A. L., & Taylor, H. A. (2010). North is

- up(hill): Route planning heuristics in real-world environments. *Memory and Cognition*, 38(6), 700–712. <https://doi.org/10.3758/MC.38.6.700>
- Casakin, H., Barkowsky, T., Klippel, A., & Freksa, C. (2000). *Schematic Maps as Wayfinding Aids*. January, 54–71. https://doi.org/10.1007/3-540-45460-8_5
- Chris Calori, D. V.-E. (2015). Signage and Wayfinding Design. In *John Wiley & Sons* (Vol. 16, Issue 2). John Wiley & Sons, Inc.
- Christine Suharto Cenadi. (1999). ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Nirmana*, 1(1).
<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16036>
- Cooper, A. (1999). *The Inmates are Running the Asylum*. 17–17.
https://doi.org/10.1007/978-3-322-99786-9_1
- Creswell, J. W. (2015). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* (Edisi keti). Pustaka Pelajar.
- Cullen, K. (2012). Typography Fundamentals. *Design Elements -Typography Fundamentals*, 12.
- DeBolt, V. (2007). *Mastering integrated HTML and CSS*. 600.
<https://search.worldcat.org/title/124093522>
- Dev. (n.d.). *UI/UX: Pengertian, Perbedaan, dan Penggunaan dalam membuat produk*. Retrieved January 27, 2025, from <https://indi.tech/article/ui-ux-pengertian-perbedaan-dan-penggunaan-dalam-membuat-produk/>
- Downs, Roger M. & Stea, David Boulding, K. E. (1973). Image and environment: Cognitive mapping and spatial behavior. *Image and Environment: Cognitive Mapping and Spatial Behavior*, 1–439.
<https://doi.org/10.4324/9780203789155/IMAGE-ENVIRONMENT-DAVID-STEAD/ACCESSIBILITY-INFORMATION>
- Faculties and Schools | Universitas Pendidikan Indonesia*. (n.d.). Retrieved January 18, 2025, from <https://www.upi.edu/faculty-and-school>

- Fadhila, A. P., Progam, S., Seni, S., Kons, R., Dkv, J. S., Rupa, F., Bahasa, D., Seni, U. N., & Semarang, I. (2017). Arty: Jurnal Seni Rupa PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL DAN APLIKASINYA PADA MEDIA PROMOSI VERTICO STUDIO YOGYAKARTA. *Arty No*, 6(1), 2–3. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Fewings, R. (2001). Wayfinding and Airport Terminal Design. *Journal of Navigation*, 54(2), 177–184. <https://doi.org/10.1017/S0373463301001369>
- Firdaus, A. (2018). PEMODELAN SISTEM PERGERAKAN LALU LINTAS JALAN RAYA AKIBAT PENGARUH SISTEM AKTIVITAS DI SEKITAR KAMPUS UPI. *Repository.Upi.Edu*, 1–23.
- Firjatullah, H. (2017). *Konsep Wayfinding di Universitas Brawijaya* [Universitas Brawijaya]. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/145627/>
- Fotografi Desain - Prayanto Widyo Harsanto - Google Books. (2019). In *PT. Kanisius*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=eS6IEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=Pengertian+fotografi&ots=vr8sSqLZnH&sig=loWa7Wh5a445JnvyMS10r6k7lY0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Grudin, J., & Pruitt, J. (2002). Personas, Participatory Design and Product Development: An Infrastructure for Engagement. *Pdc*, 144–152.
- Gullikson, S., Blades, R., Bragdon, M., McKibbin, S., Sparling, M., & Toms, E. G. (1999). The impact of information architecture on academic web site usability. *Electronic Library*, 17(5), 293–304. <https://doi.org/10.1108/02640479910330714>
- Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*. 1–30.

- Hilmi, M. (2022). Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual - Mustofa Hilmi - Google Books. In *PT. Nasya Expanding Management*.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=w5-LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=unsur+desain+komunikasi+visual&ots=LTMnBukp9A&sig=mJPq1jlHJJLvebZ50w458sZ3nzo&redir_esc=y#v=onepage&q=unsur+desain+komunikasi+visual&f=false
- History | Universitas Pendidikan Indonesia. (n.d.). Retrieved January 18, 2025, from <https://www.upi.edu/about/history>
- Hudhar, D. S. L. (2018). Fotografi sebagai Alat Publikasi Pariwisata. *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi*, 02(01), 669–675.
- Ii, B. A. B., & Teori, L. (n.d.). *No Title*.
- Indonesia, U. P. (n.d.). *Pedoman Identitas Visual Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Irawan, B. (2005). *Jaringan Komputer oleh Budhi Irawan* (L. . Harnaningrum (Ed.)). Graha Ilmu.
- ISO 7001:2023(en), *Graphical symbols — Registered public information symbols*. (n.d.). Retrieved June 25, 2025, from <https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iso:7001:ed-4:v1:en>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Jade Ann Rivera, E. D. (n.d.). *Designing From the Margin*. Retrieved June 5, 2025, from <https://jadeannriveraedd.substack.com/p/designing-from-the-margins>
- Kevin Lynch. (1960). The image of the city. In *The M.I.T Press* (Vol. 4, Issue 1). The M.I.T Press. <https://doi.org/10.22271/27078361.2023.v4.i1a.22>
- Kitchin, R. M. (1994). Cognitive maps: What are they and why study them? *Journal of Environmental Psychology*, 14(1), 1–19.

[https://doi.org/10.1016/S0272-4944\(05\)80194-X](https://doi.org/10.1016/S0272-4944(05)80194-X)

Kurnianto, A. (2013). Analisis Layout Surat Kabar berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain melalui Metode Estetika Birkhoff. *Humaniora*, 4(2), 986.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3540>

Liritantri, W., Handoyo, A. D., Bazukarno, K. P., & Arnita, L. K. (2021). Evaluasi Terhadap Penerapan Desain Aksesibilitas Untuk Disabilitas Fisik di Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom. *Arsitektura*, 19(2), 263.
<https://doi.org/10.20961/arst.v19i2.50841>

Marcelli Indriana, M. L. A. (2017). UI/UX Analysis & Design For Mobile E-Commerce Application Prototype on Gramedia.com. *2017 4th International Conference on New Media Studies*, 170–173.

Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D / Sugiyono | OPAC Perpustakaan Nasional RI. (n.d.). Retrieved May 8, 2024, from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=911046>

Miaskiewicz, T., & Kozar, K. A. (2011). Personas and user-centered design: How can personas benefit product design processes? *Design Studies*, 32(5), 417–430. <https://doi.org/10.1016/J.DESTUD.2011.03.003>

Mollerup, P. (2015). *Data design : visualising quantities, locations, connections*. 175.
https://books.google.com/books/about/Data_Design.html?id=QvspBgAAQB
AJ

Mouwn Erland. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue March).

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

- Mustika. (2018). *RANCANG BANGUN APLIKASI SUMSEL MUSEUM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)*. 8(1), 1–14.
- Myers, G. J., Sandler, C., & Badgett, T. (2011). The Art of Software Testing. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Nielsen, J. (1994). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 152–158. <https://doi.org/10.1145/191666.191729>
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, April*, 249–256. <https://doi.org/10.1145/97243.97281>
- Prinsip-Prinsip Dasar Desain Grafis*. (n.d.). Retrieved January 27, 2025, from <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>
- Putra, K. R., Umaroh, S., & Rafina, N. (2024). Web Accessibility Evaluation Using WCAG 2.0 and User-Centered Design Method. *E3S Web of Conferences*, 484. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448402002>
- Putra, R. W. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan - Ricky W. Putra - Google Books. In *Penerbit Andi*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Desain+Komunikasi+Visual+adalah&ots=za4-_pd3rK&sig=K7SsrEASLsB3DCwNlAHM5mICTfo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Qurrotullain, A. (2020). *PROGRAM LAYANAN PERPUSTAKAAN BAGI MAHASISWA DISABILITAS DI PERGURUAN TINGGI KOTA BANDUNG (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Rakhmat Supriyono. (n.d.). *Desain komunikasi visual : teori dan aplikasi*. Yogyakarta : Andi. ; 2010. Retrieved May 31, 2024, from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=46596>

- Ramadhan, Ferdiansyah, Rachman, H. (2021). *SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN BAGI PENYANDANG BUTA WARNA BERBASIS WEBSITE*. Repository JTI Politeknik Negeri Malang.
<http://repota.jti.polinema.ac.id/616/>
- Rigot, A. (2022). *Design From the Margins: Centering the most marginalized and impacted in design processes-from ideation to production*.
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Sangging, A. (2017). *DAFTAR PUSTAKA Buku*: 21(1), 1–9.
- Sanjaya, R., & Irawan, D. (2024). Design of an Inclusive Digital Platform for Training and Distribution of Human Resources in Improving Accessibility and Opportunities for Persons with Disabilities. *Golden Ratio of Data in Summary*, 4(2), 765–780. <https://doi.org/10.52970/grdis.v4i2.738>
- Sintaro, S., Surahman, A., Wenston Ngangi, S. C., Kalengkongan, W. W., & Johaness, A. B. (2023). Sistem Informasi Pengenalan Kampus dengan Foto 360 Berbasis Website. *Journal of Data Science and Information Systems (DIMIS)*, 1(1), 32–40. <https://doi.org/10.58602/dimis.v1i1.18>
- Siregar, E. D., & Wulandari, S. (2020). Kajian Semiotika Charles Sanders pierce: Relasitrikotomi (Ikon, Indeks dan Simbol) dalam Cerpen anak Mercusuar karya Mashdar Zainal. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 04(1), 29–41.
<https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian>
- Suarise. (n.d.). *Keterbukaan Informasi Publik: Aksesibilitas untuk Disabilitas - Suarise Indonesia*. Retrieved February 19, 2025, from
<https://suarise.com/journal/keterbukaan-informasi-publik-aksesibilitas-untuk-disabilitas/>

- Suryaningsih, S., Riandika, Y., Hasanah, A., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20–29. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2402>
- Syafi'ie, M. (2014). Pemenuhan Aksesibilitas Bagi Penyandang Disabilitas. *Inklusi*, 1(2), 269. <https://doi.org/10.14421/ijds.010208>
- Tamara Adlin, John Pruitt, Kim Goodwin, Colin Hynes, Karen McGrane, Aviva Rosenstein, & Michael J. Muller. (2006). Panel: Putting personas to work. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 13–16. <https://doi.org/10.1145/1125451.1125456>
- Tentang UPI. (n.d.). Retrieved January 18, 2025, from <https://spada.upi.edu/local/pages/?id=3>
- Thoyyib, M. B., & Hafidh Zulfikar, D. (2023). Desain UI/UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan Sains*, 1(1), 232–241.
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zDi4EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA154&dq=Desain+komunikasi+visual&ots=cSzCkUf9SP&sig=ywSnGMMnWfp7nzY_l8T5E7V4k18
- Vriske · Prinsip-Prinsip Desain · Penjelasan & Contoh. (n.d.). Retrieved January 27, 2025, from <https://vriske.com/prinsip-prinsip-desain/>
- W3C. (2009). Web Content Accessibility Guidelines 2.0. *Program*, 43(4), 392–406. <https://doi.org/10.1108/00330330910998048>
- Wang, X. (2014). Personas in the User Interface Design. *University of Calgary, Alberta, Canada*. <http://pages.cpsc.ucalgary.ca/~saul/wiki/uploads/CPSC681/topic-wan-personas.pdf>

Ware, C. (2008). Color. *Visual Thinking*, 65–85. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-370896-0.00004-4>

WCAG 2 Overview | Web Accessibility Initiative (WAI) | W3C. (n.d.). Retrieved June 25, 2025, from <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

Wibowo, A., Utami, B. S. U. S., & Pratiwi, P. (2020). PERANCANGAN VISUAL BRAND IDENTITY TUKANG SAYOER ONLINE SEBAGAI UPAYA MENAIKKAN BRAND AWARENESS. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(2), 125–142. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i2.7951>

Wireframe: Pengertian, Tools, dan Contohnya. (n.d.). Retrieved January 27, 2025, from <https://www.binar.co.id/blog/wireframe-adalah>