

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LANDING PAGE PADA
APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA DI PT.IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI**

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

RAFLY YANSYAH EFFENDI

19.12.1353

Kepada

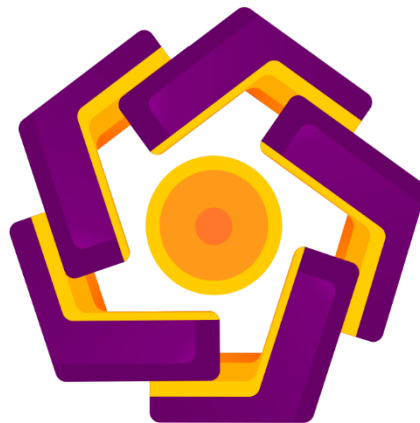
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LANDING PAGE PADA
APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA DI PT.IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI**

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

RAFLY YANSYAH EFFENDI

19.12.1353

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LANDING PAGE PADA APLIKASI
PENANGGULANGAN BENCANA DI PT.IMPACTBYTE TEKNOLOGI
EDUKASI**

yang disusun dan diajukan oleh

Rafly Yansyah Effendi

19.12.1353

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 08 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Andriyan Dwi Putra, M. Kom

NIK. 190302270

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LANDING PAGE PADA
APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA DI PT.IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

yang disusun dan diajukan oleh

Rafly Yansyah Effendi

19.12.1353

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2023

Nama Penguji

Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

Eli Pujiastuti, M.Kom

NIK. 190302227

Yoga Pristyanto, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302412

Dwi Nurani, M.Kom

NIK. 190302236



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rafly Yansyah Effendi

NIM : 19.12.1353

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LANDING PAGE PADA APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA DI PT.IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

Dosen Pembimbing : Andriyan Dwi Putra, M.Kom

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinal dan **SAYA** memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka atau Referensi pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 08 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Rafly Yansyah Effendi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia dan limpahan kasih dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LANDING PAGE PADA APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA DI PT.IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI”. Peneliti menyadari bahwa tersusun dan terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari banyak pihak yang memberikan bantuan, serta dukungan-Nya. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga saya yang tiada henti-hentinya memberikan doa, dukungan, saran, perhatian, kesabaran, keikhlasan serta bantuan dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Bapak Andriyan Selaku dosen pembimbing saya yang memberi arahan dan bantuan.
3. Valentino Adhi, Iqbal Maulana, Tabah Kuncoro Jati, Alfin Nazil, Iwan Setyawan, Intan Rahmanita, I Ketut Pranata Gitaswara, Febriyansyah, Aditya Pratama, Andika Gusti Ardana dan masih banyak lagi teman teman saya yang membantu menjaga dan mengingatkan agar semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ” PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LANDING PAGE PADA APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA DI PT.IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI”, dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Sistem Informasi. Dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan pihak-pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Andriyan Dwi Putra, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Akbar Nur Busroh Selaku Mentor pada saat pelaksanaan studi independent di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi atau Skilvul. Penulis sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran membangun sangat diperlukan untuk menyempurnakan skripsi ini.

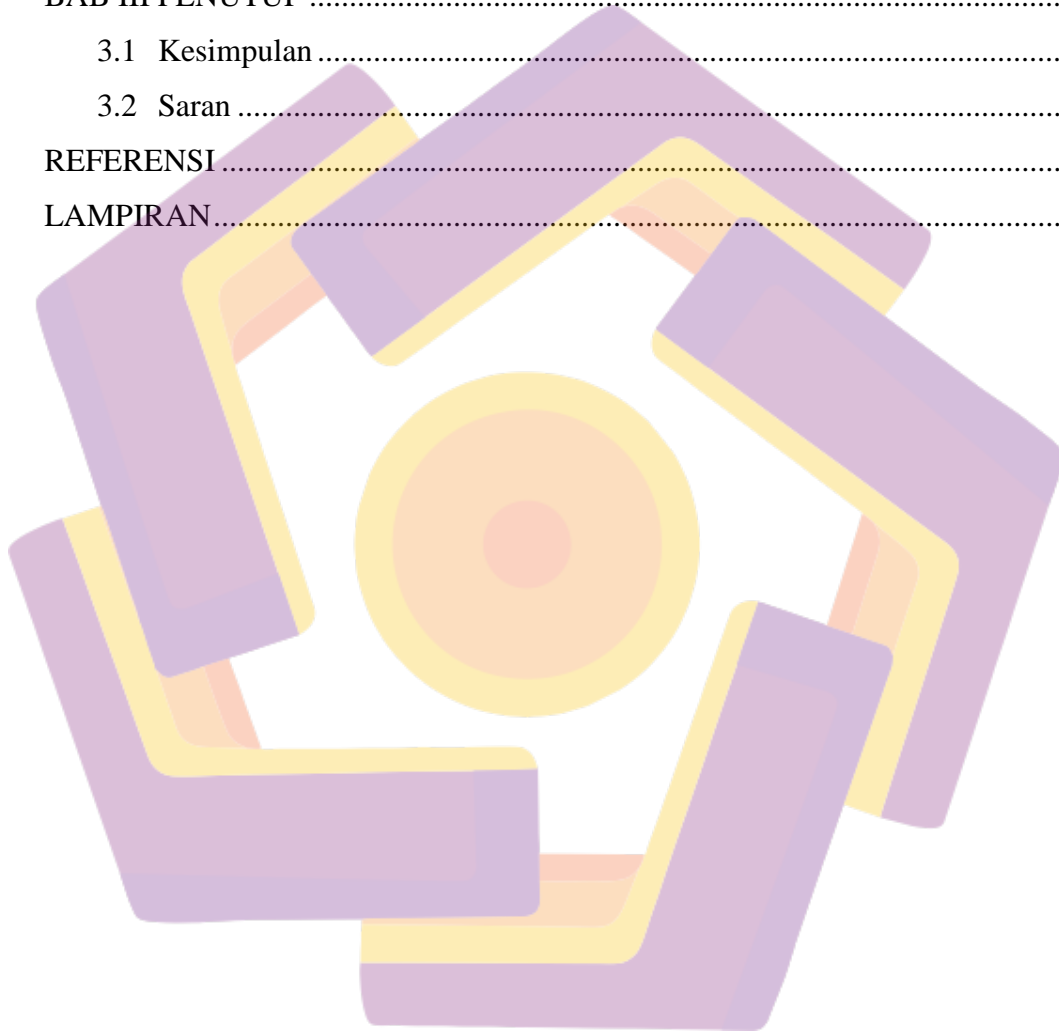
Yogyakarta, 08 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

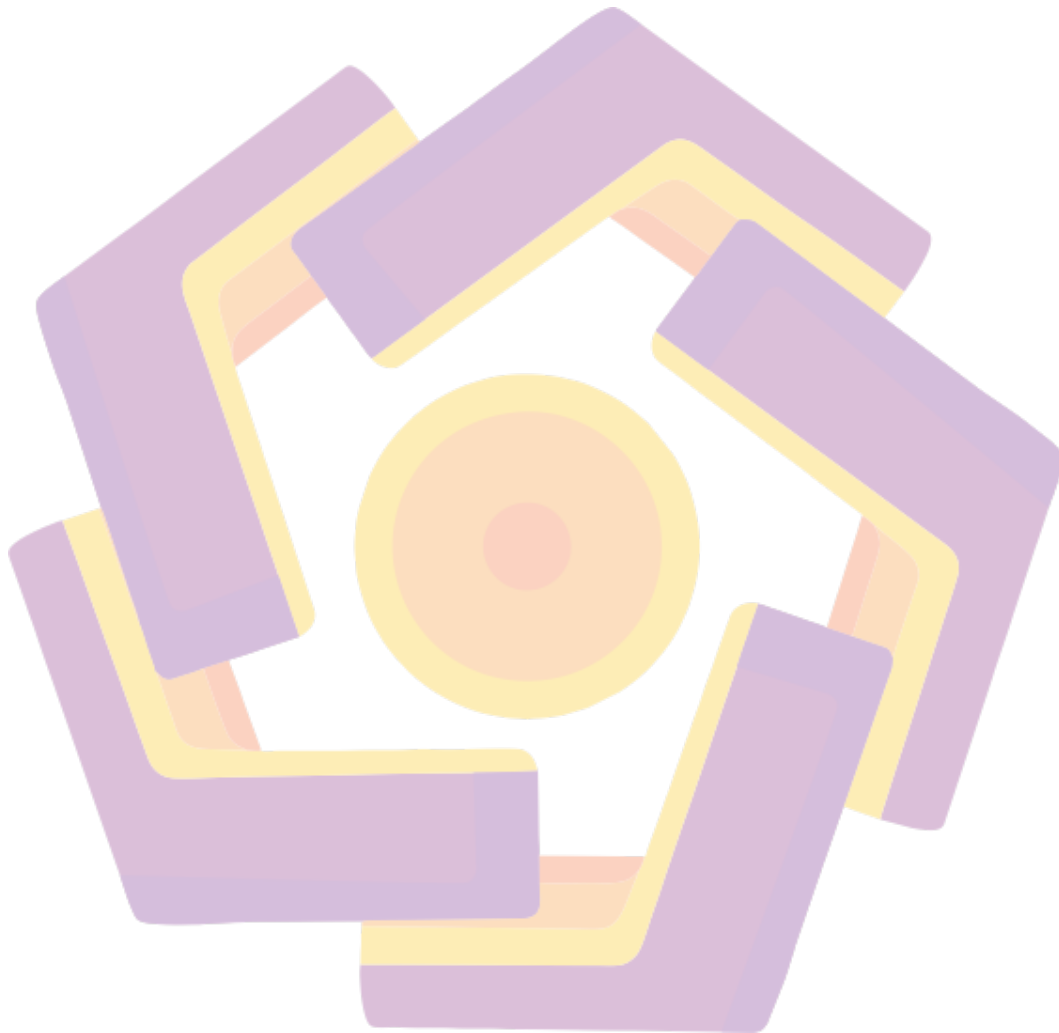
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Profil	4
1.3 Landasan Teori	6
BAB II PEMBAHASAN	8
2. 1 Alur Pengembangan Produk	8
2.1.1 UX Research.....	8
2.1.2 Wireframe.....	9
2.1.3 Hi-Fi Design	9
2.1.4 Pengembangan.....	9
2. 2 Analisis Masalah Teknis dan Penyelesaian	9
2. 3 Pembahasan Produk.....	10
2.3.1 Empathize.....	10
2.3.2 Define	12

2.3.3 Ideate	13
2.3.4 Prototyping	17
2.3.5 Testing	31
2. 4 Pembahasan Kegiatan	35
2. 5 Peran dan Kontribusi	35
BAB III PENUTUP	37
3.1 Kesimpulan	37
3.2 Saran	37
REFERENSI	38
LAMPIRAN	39



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis masalah dan Penyelesaian.....	10
Tabel 2. 2 Detail Kegiatan	35
Tabel 2. 3 Peran dan Kontribusi	36

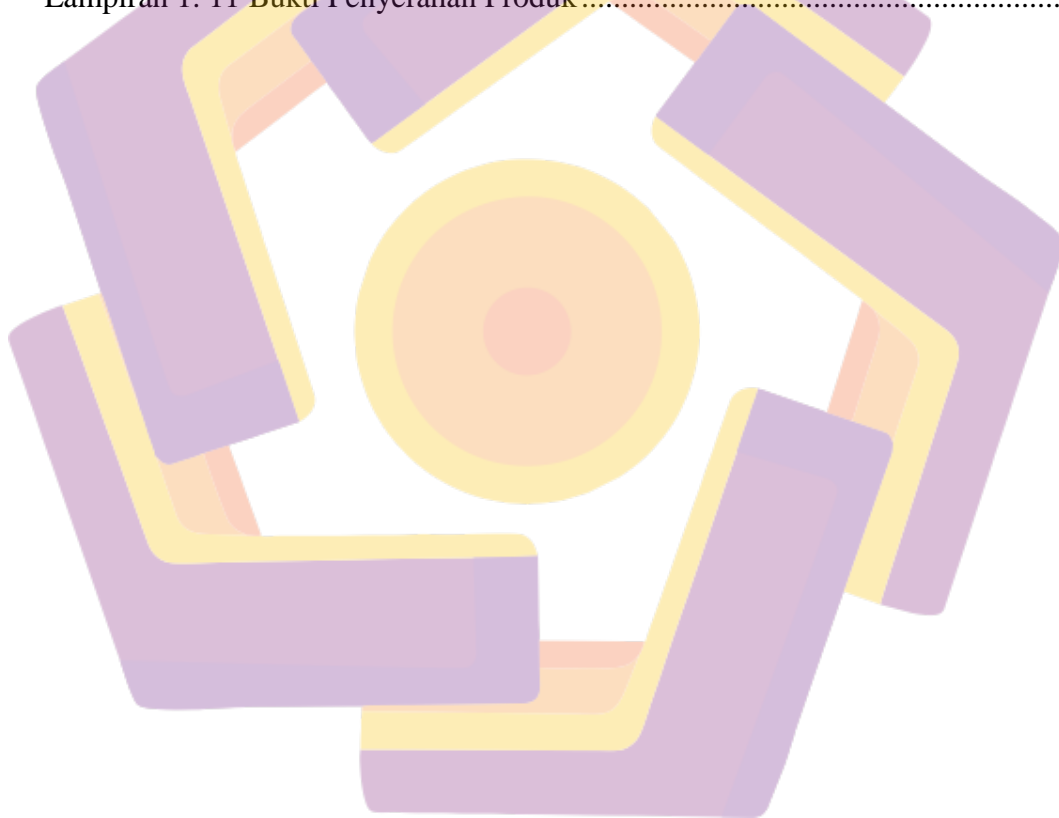


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi.....	5
Gambar 1. 2 SDM Organisasi Skilvul	5
Gambar 1. 3 Design Thinking.....	6
Gambar 2. 1 Alur Pengembangan Produk	8
Gambar 2. 2 Pain Points.....	12
Gambar 2. 3 Solusi Idea Informatif	13
Gambar 2. 4 Solusi Ide Website Interaktif.....	14
Gambar 2. 5 Solusi Ide Social Proof.....	14
Gambar 2. 6 Solusi Call To Action.....	15
Gambar 2. 7 Solusi Ide Feedback & Contact.....	15
Gambar 2. 8 Prioritas ide Do Now.....	16
Gambar 2. 9 Prioritas Ide Do Next	16
Gambar 2. 10 Prioritas Ide Do Later.....	17
Gambar 2. 11 Prioritas Ide Do Last	17
Gambar 2. 12 Wireframe Homepage Website.....	18
Gambar 2. 13 Wireframe Deskripsi Aplikasi / About Us.....	18
Gambar 2. 14 Wireframe Fitur utama / Unique Selling Poin	19
Gambar 2. 15 Wireframe Social Proof / Testimonials.....	19
Gambar 2. 16 Wireframe Button Call to Action (CTA).....	20
Gambar 2. 17 Wireframe Footer Website.....	20
Gambar 2. 18 Design System.....	21
Gambar 2. 19 High Fidelity Design	22
Gambar 2. 20 Source code Homepage.....	24
Gambar 2. 21 Source code About Us.....	24
Gambar 2. 22 Source code Section Fitur / Unique Selling Poin.....	25
Gambar 2. 23 Source code Section Mock up.....	26
Gambar 2. 24 Source Code Section Hero Image / CTA #1	27
Gambar 2. 25 Source code Social Proof / Testimoni.....	28
Gambar 2. 26 Feedback Form Modal	30
Gambar 2. 27 Source code Promosi / Aplikasi Badge.....	30
Gambar 2. 28 Source code Footer.....	31
Gambar 2. 29 Usability Testing	33

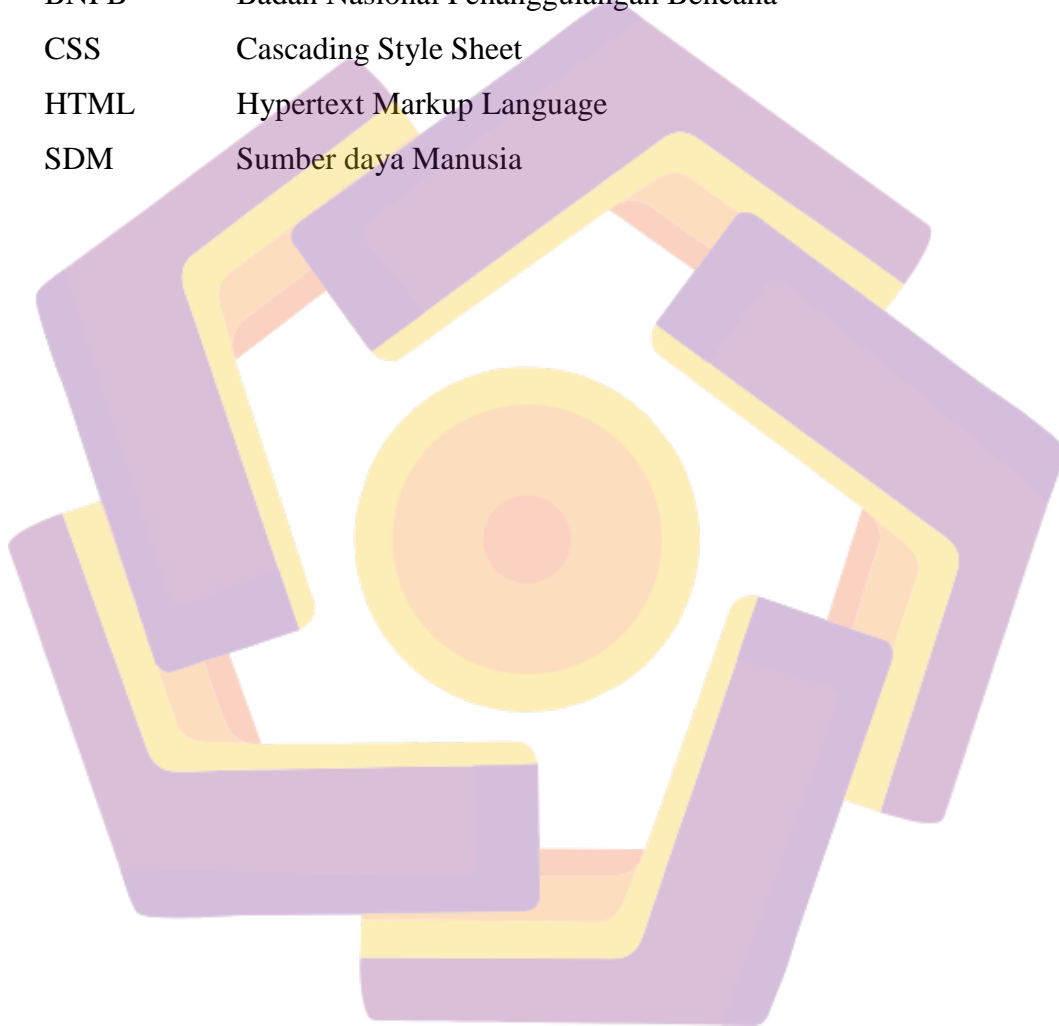
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Letter Of Acceptance.....	55
Lampiran 1. 2 Surat Tugas.....	56
Lampiran 1. 3 Sertifikat	57
Lampiran 1. 4 Sertifikat Penanggulangan Bencana.....	57
Lampiran 1. 5 Sertifikat MSIB	58
Lampiran 1. 6 Capaian Nilai Kampus Merdeka	59
Lampiran 1. 7 Nilai dari Mentor di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.....	63
Lampiran 1. 8 Presentasi Final Project	63
Lampiran 1. 9 Lembar Pengesahaan DPL dan Mentor.....	64
Lampiran 1. 10 KRS Semester.....	64
Lampiran 1. 11 Bukti Penyerahan Produk.....	65



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
IMK	Interaksi Manusia dan Komputer
BNPB	Badan Nasional Penanggulangan Bencana
CSS	Cascading Style Sheet
HTML	Hypertext Markup Language
SDM	Sumber daya Manusia



DAFTAR ISTILAH

Website	Sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman dan halaman yang lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan internet.
Framework	Kerangka kerja untuk mengembangkan
Bootstrap	Sebuah framework HTML, CSS, dan JavaScript yang berfokus untuk menyederhanakan pengembangan halaman web atau website ¹ . Bootstrap digunakan untuk membuat desain website yang responsif dan mobile-first ²³ . Bootstrap juga menyediakan fitur untuk mengimplementasikan berbagai pilihan warna, ukuran, font, layout, dan class.

INTISARI

Kehadiran berbagai penemuan teknologi komunikasi tentu saja memudahkan kegiatan di berbagai bidang komunikasi. Saat ini segala kebutuhan hidup kita di berbagai bidang secara perlahan mulai merambah ke sektor digital berbasis online (daring). Salah satunya pada bidang Internet Marketing. Penggunaan internet marketing sebagai media komunikasi pemasaran dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi komunikasi yaitu internet. Menurut internetworldstats.com Indonesia sendiri menduduki peringkat ketiga sebagai pengguna internet dengan 143,3 juta penduduk. Perancangan situs company profile yang baik dan tepat secara user interface (UI) dan user experience (UX) dapat meningkatkan jumlah views maupun visit, dengan kata lain, perancang dan klien telah berhasil merancang sebuah situs berdasarkan unsur IMK, dari segi pengguna, dan segi usability. Situs yang tidak teroptimasi dengan baik setelah dipublish akan menjadi permasalahan para pengusaha karena dapat menyebabkan kurangnya traffic, sehingga mereka tidak dapat memasarkan produknya dengan mudah.

Dengan memanfaatkan website sebagai media promosi dan informasi, pengguna dapat dengan mudah dengan perangkat yang mereka miliki, mencari, serta mengakses kapan saja dan dimana saja. Karena website adalah salah satu media promosi yang mudah untuk di akses kapan saja dimana saja, dengan perangkat apa saja. Dengan memberikan konten yang relevan, memberikan desain yang menarik, penyajian informasi yang lengkap & rapi, dan menerapkan dasar-dasar IMK. Dari segi usability, pengguna pada umumnya lebih tertarik jika laman yang sedang dikunjungi dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa ada gangguan.

Kata kunci: user interface, user experience, website, usability, internet marketing

ABSTRACT

The presence of various inventions of communication technology certainly facilitates activities in various fields of communication. Currently, all our life needs in various fields are slowly starting to penetrate the online-based digital sector. One of them is in the field of Internet Marketing. The use of internet marketing as a marketing communication medium is influenced by the rapid development of communication technology, namely the internet. According to internetworldstats.com Indonesia itself is ranked third as an internet user with 143.3 million inhabitants. Designing a good and appropriate company profile site in terms of user interface (UI) and user experience (UX) can increase the number of views and visits, in other words, designers and clients have successfully designed a site based on IMK elements, in terms of users, and in terms of usability. Sites that are not well optimized after publication will be a problem for entrepreneurs because it can cause a lack of traffic, so they cannot market their products easily.

By utilizing the website as a medium of promotion and information, Users can easily with the devices they have, search, and access anytime and anywhere. Because the website is one of the promotional media that is easy to access anytime, anywhere, with any device. By providing relevant content, providing attractive designs, presenting complete & neat information, and applying the basics of IMK. In terms of usability, users are generally more interested if the page being visited can be accessed anytime and anywhere without any interference.

Keyword: user interface, user experience, website, usability, internet marketing