

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX LANDING PAGE
APLIKASI PEMESANAN TIKET PADA PT. LENTERA
BANGSA BENDERANG**

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT

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



disusun oleh

**ANDIKA ALVIERA YUNAGUSTIAN PRATAMA
19.12.1369**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX LANDING PAGE
APLIKASI PEMESANAN TIKET PADA PT. LENTERA
BANGSA BENDERANG**

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT

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



disusun oleh

**ANDIKA ALVIERA YUNAGUSTIAN PRATAMA
19.12.1369**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX LANDING PAGE APLIKASI PEMESANAN
TIKET PADA PT.LENTERA BANGSA BENDERANG**

yang disusun dan diajukan oleh

ANDIKA ALVIERA YUNAGUSTIAN PRATAMA

19.12.1369

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 9 Februari 2024

Dosen Pembimbing,


Agung Nugroho, M.Kom

NIK. 190302242

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX LANDING PAGE APLIKASI PEMESANAN
TIKET PADA PT.LENTERA BANGSA BENDERANG**

yang disusun dan diajukan oleh

ANDIKA ALVIERA YUNAGUSTIAN PRATAMA

19.12.1369

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391



Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255



Wahid Miftahul Ashari, S.Kom., M.T
NIK. 190302452

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Andika Alviera Yunagustian Pratama**
NIM : **19.12.1369**

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX LANDING PAGE APLIKASI PEMESANAN TIKET PADA PT.LENTERA BANGSA BENDERANG

Dosen Pembimbing : Agung Nugroho, 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 orisinil 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, 09 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Andika Alviera Yunagustian Pratama

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 LANDING PAGE APLIKASI PEMESANAN TIKET PADA PT.LENTERA BANGSA BENDERANG”. 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 saya yang tiada henti-hentinya memberikan doa, dukungan, saran, perhatian, kesabaran, keikhlasan serta bantuan dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Bapak Agung Nugroho selaku dosen pembimbing saya yang memberi arahan dan bantuan.
3. Rafly Yansyah Efendi, Hafizh Almayda, Nafarina Amalia Putri, 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 LANDING PAGE APLIKASI PEMESANAN TIKET PADA PT.LENTERA BANGSA BENDERANG”, 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 Agung Nugroho selaku Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Fiona Selaku Mentor pada saat pelaksanaan studi independent di PT. Lentera Bangsa Benderang

Yogyakarta, 09 Februari 2024

Penulis

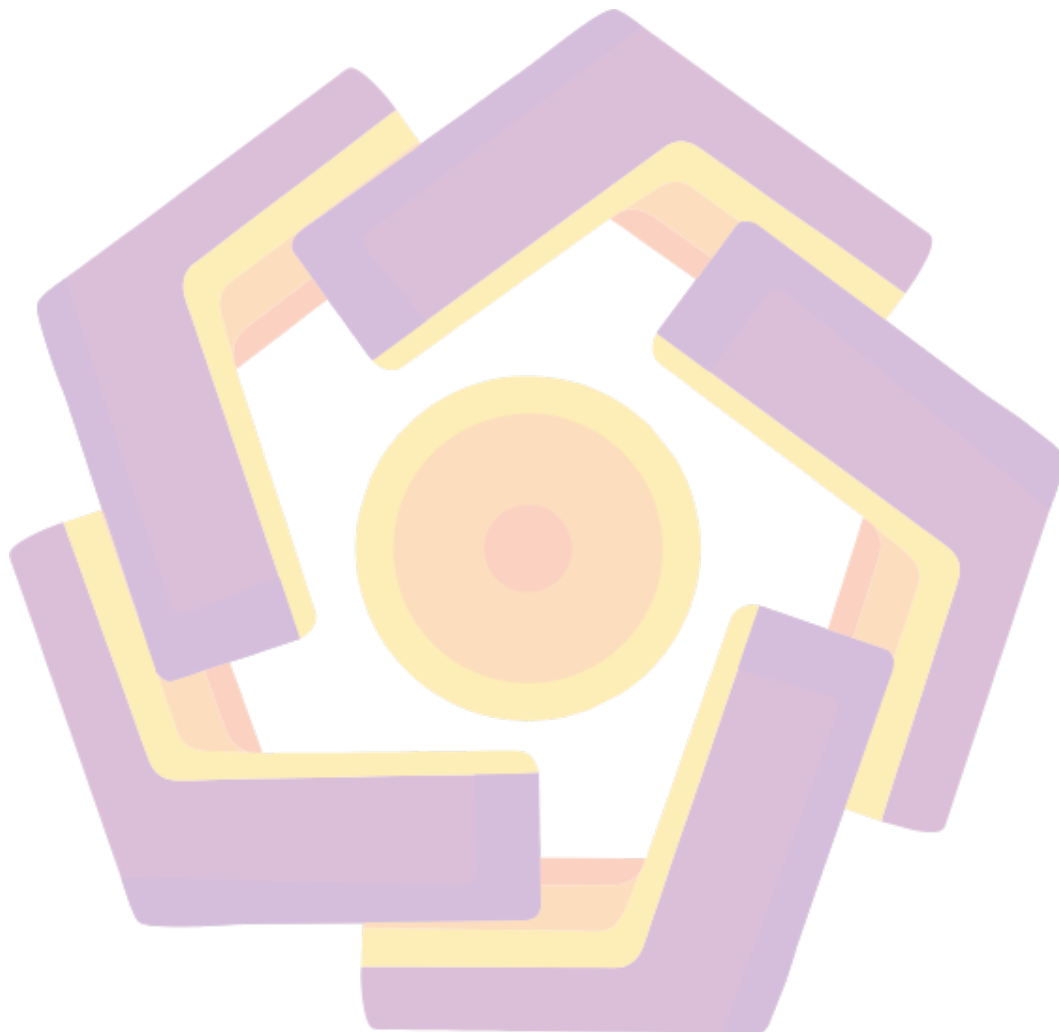
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR LAMPIRAN.....	11
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	12
INTISARI.....	13
ABSTRACT.....	14
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Profil	2
1.3 Landasan Teori	3
1.3.1 Design Thinking	3
1.3.2. User Interface	4
1.3.3. User Experience	5
1.3.4. Desain Responsif.....	5
1.3.5. Interaksi Manusia dan Komputer	6
1.3.6. React Js	6
1.3.7 Next JS	6
1.3.8 Usability Testing.....	7
1.3.8 System Usability Scale	7
BAB II PEMBAHASAN	10
2. 1 Alur Pengembangan Produk	10
2.1.1 UX Research	10
2.1.2 Wireframing	10

2.1.3 High Fidelity Design.....	11
2.1.4 Developing	11
2.1.5 Testing	11
2. 2 Analisis Masalah Teknis dan Penyelesaian	11
2. 3 Pembahasan Produk.....	13
2.3.1 Empathize	13
2.3.2 Define	14
2.3.3 Ideate.....	15
2.3.4 Prototyping.....	23
2.3.5 Developing	30
2. 4 Pembahasan Kegiatan	47
2. 5 Peran dan Kontribusi	48
BAB III PENUTUP	49
3.1 Kesimpulan	49
3.2 Saran	50
REFERENSI	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Masalah Dan Penyelesaian	12
Tabel 2. 2 Question Testing	44
Tabel 2. 3 Penilaian.....	45
Tabel 2. 4 Rating	46
Tabel 2. 5 Pembahasan Kegiatan	47
Tabel 2. 6 Kontribusi	48

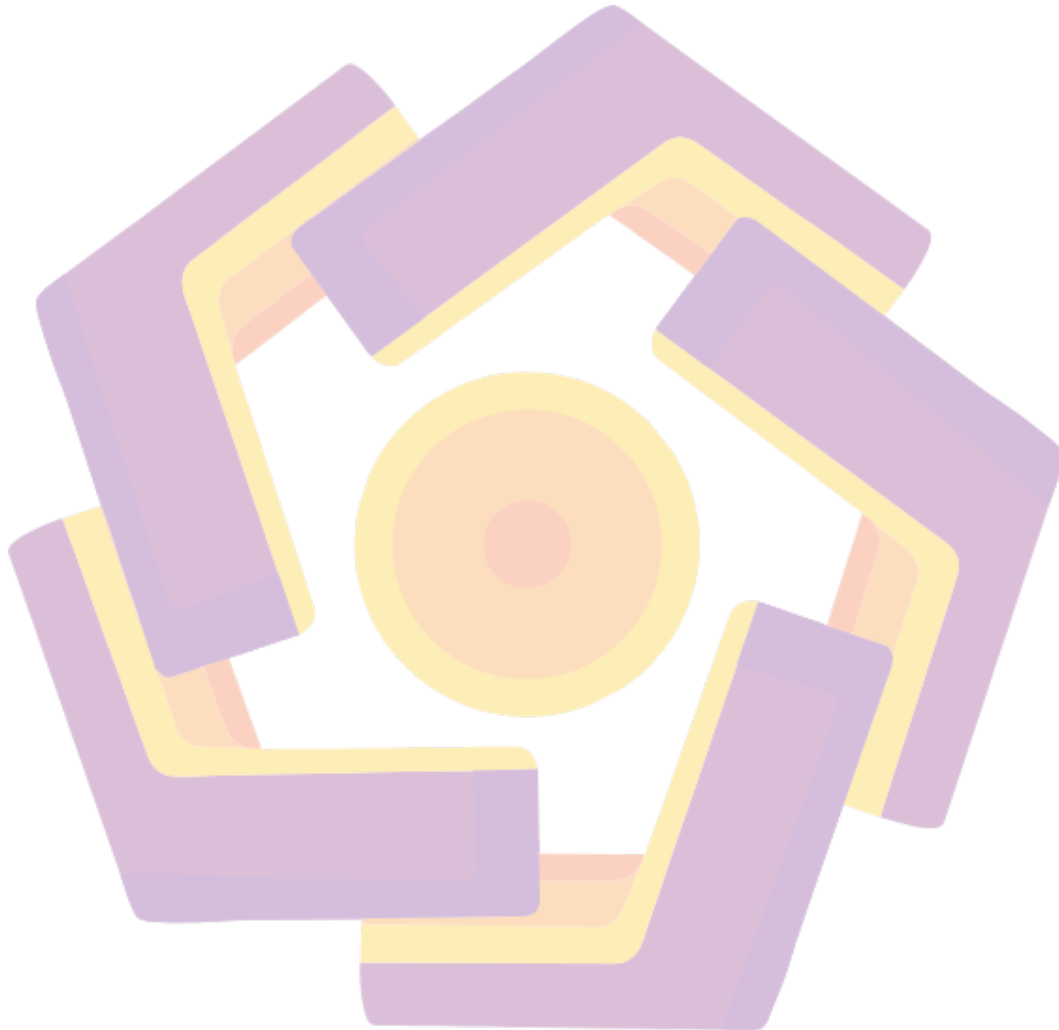


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Design Thinking.....	3
Gambar 2. 1 Alur Pengembangan	10
Gambar 2. 2 Define	14
Gambar 2. 3 Tabel Ide Informatif	16
Gambar 2. 4 Tabel Ide Interaktif.....	17
Gambar 2. 5 CTA	18
Gambar 2. 6 Feedback	19
Gambar 2. 7 Alur Prioritas	20
Gambar 2. 8 Do now : Informatif dan Interaktif.....	20
Gambar 2. 9 Do next : CTA	21
Gambar 2. 10 Do last : Feedback.....	22
Gambar 2. 11 Wireframe heading.....	23
Gambar 2. 12 Wireframe informasi	24
Gambar 2. 13 wireframe fitur	24
Gambar 2. 14 wireframe about us	25
Gambar 2. 15 wireframe tagline	25
Gambar 2. 16 wireframe benefit	25
Gambar 2. 17 wireframe footer.....	26
Gambar 2. 18 Design System : Font	27
Gambar 2. 19 Hi-fi Design.....	30
Gambar 2. 20 Tampilan Homepage	30
Gambar 2. 21 Source Code Homepage 1	31
Gambar 2. 22 Source Code Homepage 2.....	31
Gambar 2. 23 Source Code Homepage 2.....	32
Gambar 2. 24 Source Code Homepage 4.....	32
Gambar 2. 25 Tampilan Rekomendasi Wisata	33
Gambar 2. 26 source code Rekomendasi Wisata 1.....	33
Gambar 2. 27 Source Code Rekomendasi Wisata 2	33
Gambar 2. 28 Tampilan Service Fitur.....	34
Gambar 2. 29 Source Code Service Fitur 1	34
Gambar 2. 30 Source Code Service Fitur 2	35
Gambar 2. 31 Source Code Service Fitur 3	35
Gambar 2. 32 Tampilan About Us.....	36
Gambar 2. 33 Source Code About Us.....	36
Gambar 2. 34 Tampilan Berita / Artikel	37
Gambar 2. 35 Source Code Artikel.....	37
Gambar 2. 36 Tampilan Tagline	38
Gambar 2. 37 Source Code Tagline	38
Gambar 2. 38 Tampilan Informasi : Book Ticket	39
Gambar 2. 39 Source Code Informasi : Book Ticket 1.....	39

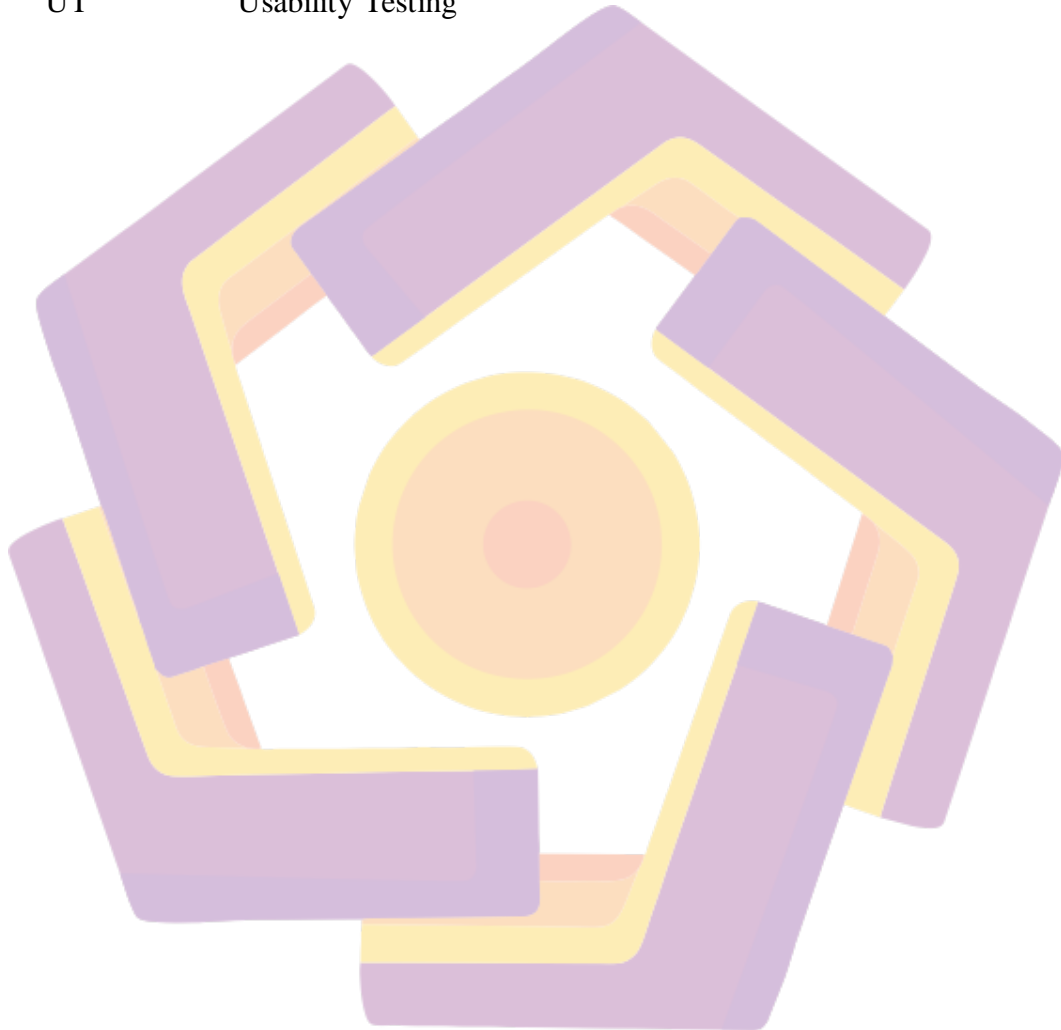
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 . Log Activity.....	59
Lampiran 2 Sertifikat Kegiatan.....	60
Lampiran 3 Transkrip Nilai Kegiatan	62
Lampiran 4 TOR	64
Lampiran 5 Surat Tugas	65
Lampiran 6 KHS	66
Lampiran 7 Dokumentasi kegiatan	67



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UX	User Experience
UI	User Interface
CTA	Call To Action
UT	Usability Testing



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