

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA PLATFORM
WORKWEAVE UNTUK MENDUKUNG KOLABORASI
KREATIF DENGAN METODE DESIGN THINKING**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

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



disusun oleh

FAIZA RISKY AKSARA

21.12.2074

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA PLATFORM
WORKWEAVE UNTUK MENDUKUNG KOLABORASI
KREATIF DENGAN METODE DESIGN THINKING**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

FAIZA RISKY AKSARA

21.12.2074

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA PLATFORM WORKWEAVE
UNTUK Mendukung KOLABORASI KREATIF DENGAN METODE
DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Faiza Risky Aksara

21.12.2074

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 4 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR NON REGULER – MAGANG IT
PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA PLATFORM WORKWEAVE
UNTUK MENDUKUNG KOLABORASI KREATIF DENGAN METODE
DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Faiza Risky Aksara

21.12.2074

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302163

Norhikmah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302245

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302227

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nama Mahasiswa
NIM : 21.12.2074

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX Design Pada Platform Workweave Untuk Mendukung Kolaborasi Kreatif Dengan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, S.Kom., 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, 4 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Faiza Risky Aksara

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala nikmat dan kesehatan yang telah diberikan-Nya. Sholawat dan salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh pengikutnya.

Dengan segala rasa syukur, cinta, dan kasih, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan kemudahan dalam setiap langkah kehidupan.
2. Kedua orang tua tercinta, atas segala doa, dukungan, cinta, dan pengorbanan yang tiada henti dalam memberikan semangat dan motivasi.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Teman-teman dan sahabat seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, dan kebersamaan dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D, selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.
6. Mentor Infinite Learning yang telah memberikan penjelasan materi, bimbingan, dan masukan selama program Studi Independen
7. Teman-teman Tim Vyapara yang telah bekerja sama dan menyelesaikan proyek dengan baik.

Yogyakarta, 4 Februari 2025

Penulis

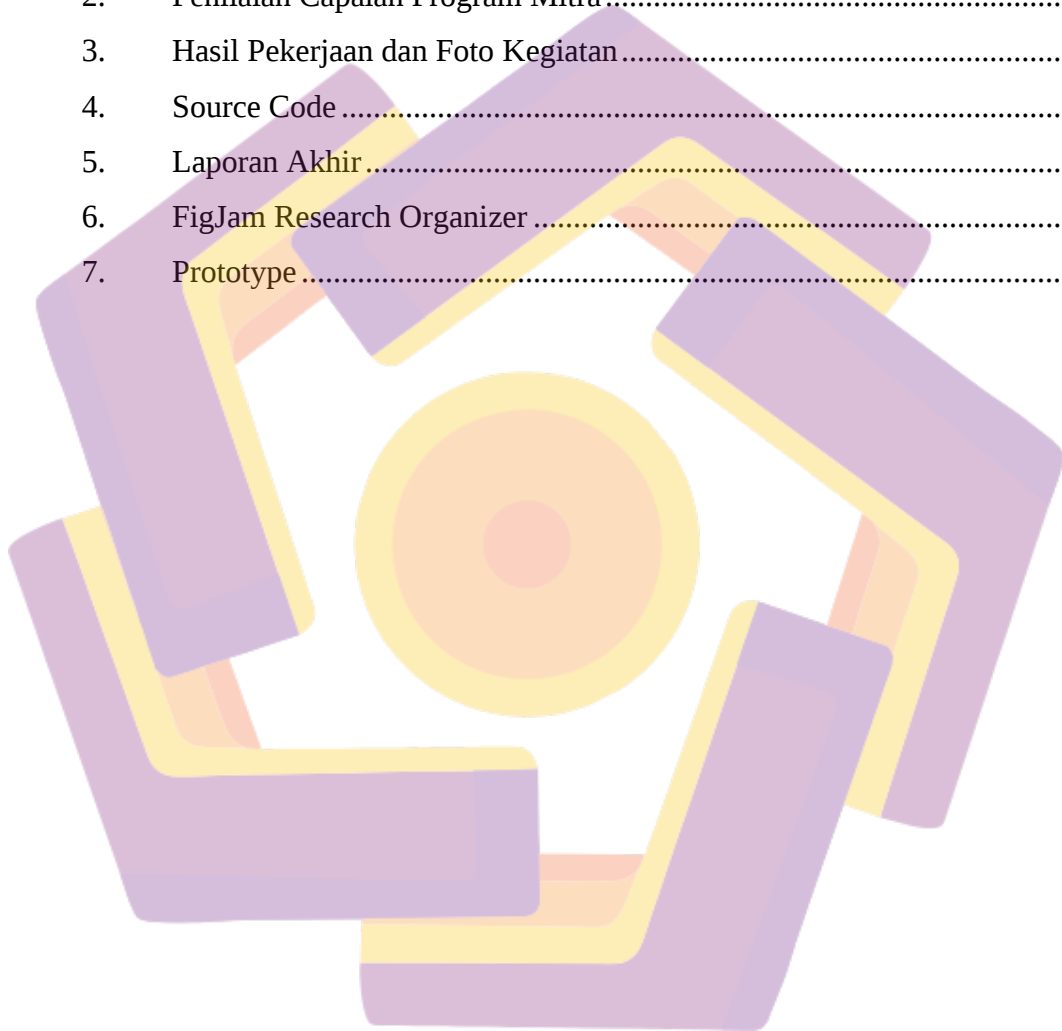
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Profil	3
1.5.1 Profil Mitra Magang IT	3
1.5.2 Deskripsi Magang IT	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 User Interface (UI)	7
2.1.2 User Experience (UX)	7
2.1.3 Design Thinking	7
2.1.4 Low Fidelity (Lo-Fi)	8
2.1.5 High Fidelity (Hi-Fi)	8

2.1.6	Prototype	8
2.1.7	Figma	8
2.1.8	Moderated Usability Testing.....	9
2.1.9	JavaScript	9
2.1.10	ReactJS.....	9
2.1.11	Cascading Style Sheets	9
2.1.12	Front-End	10
2.1.13	Website.....	10
2.1.14	Visual Studio Code	10
2.1.15	Industri Kreatif.....	10
2.1.16	Kolaborasi	11
2.2	Analisis.....	11
2.3	Alur Pengembangan Produk	14
2.3.1	Emphatize.....	14
2.3.2	Define.....	15
2.3.3	Ideate.....	15
2.3.4	Prototype	15
2.3.5	Testing.....	15
2.3.6	Coding Front-end	16
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....		17
3.1	Emphatize.....	17
3.1.1	Interesting Topic	17
3.1.2	Big Idea	17
3.1.3	General Research Question.....	18
3.1.4	Initial Research Question & Data Finding.....	19
3.1.5	Initial Problem Statement.....	19
3.1.6	Target User.....	20
3.1.7	Empathy Map	20
3.2	Define.....	21
3.2.1	Determine Research Objective.....	21
3.2.2	Investigation Research Question & Data Finding.....	22

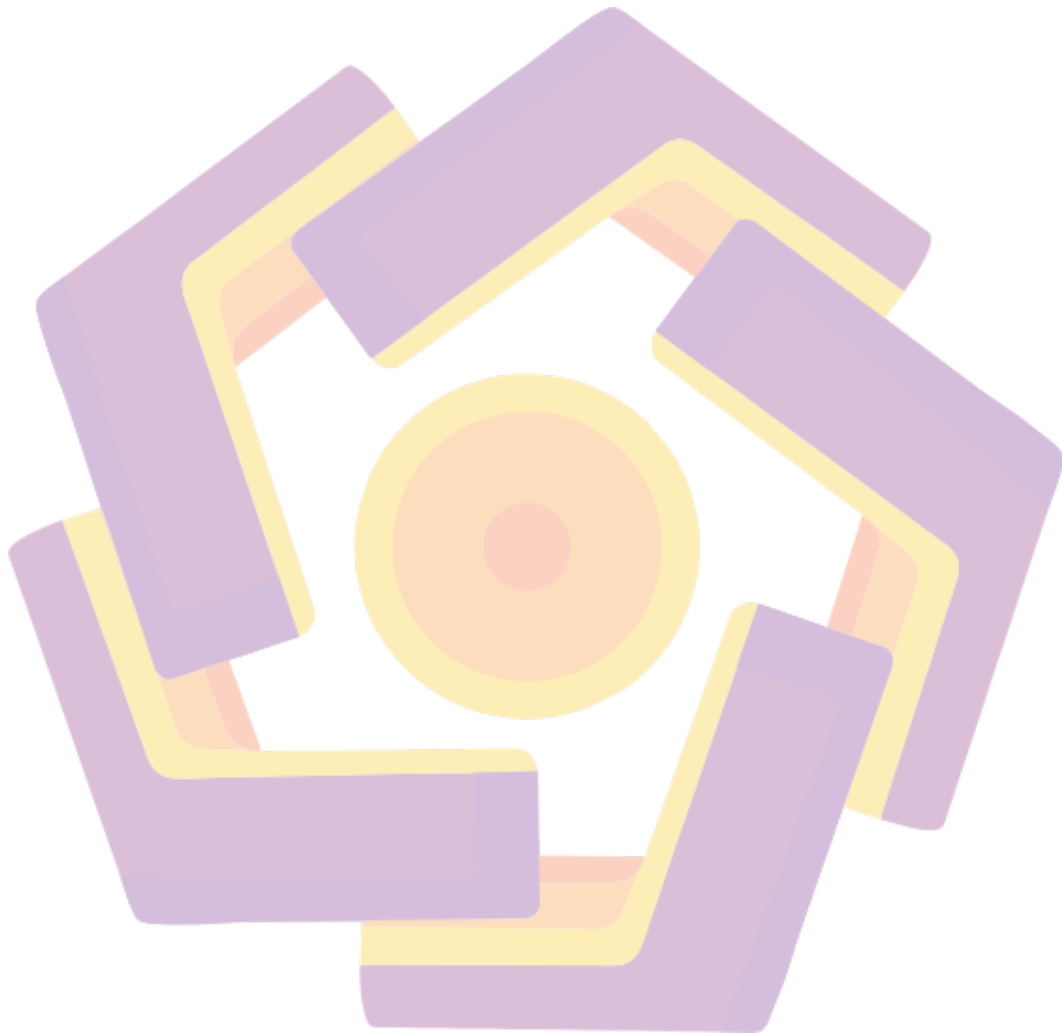
3.2.3	User Persona	23
3.2.4	Final Product Statement	24
3.2.5	Flow Research.....	25
3.3	Ideate	26
3.3.1	Low-Fidelity.....	26
3.3.2	High-Fidelity	27
3.3.3	Brand Guideline	28
3.3.4	Style Guide.....	29
3.3.5	Voice & Tone.....	29
3.4	Prototype dan Daftar Fitur	30
3.4.1	Halaman Kategori Proyek (Aplikasi).....	30
3.4.2	Halaman Proyek.....	31
3.4.3	Halaman Gabung Proyek	33
3.4.4	Halaman Buat Proyek	34
3.4.5	Halaman Pembayaran Unggah Proyek	35
3.4.6	Halaman Kelola Proyek (Pemilik)	36
3.4.7	Halaman Portofolio	38
3.4.8	Halaman Unggah Portofolio	39
3.5	Testing.....	40
3.6	Coding Front-end.....	42
3.6.1	Navigation Bar	42
3.6.2	Footer	45
3.6.3	Halaman Kategori Proyek (Aplikasi).....	46
3.6.3	Halaman Buat Proyek	51
3.6.4	Halaman Proyek.....	57
3.6.5	Halaman Gabung Proyek	63
3.6.6	Halaman Modal Sunting Proyek.....	64
3.6.7	Halaman Portofolio	67
3.6.8	Halaman Unggah Portofolio	70
3.7	Peran dan Kontribusi	72
	BAB IV PENUTUP	76

4.1	Kesimpulan	76
4.2	Saran.....	76
	REFERENSI.....	77
	LAMPIRAN	79
1.	Surat Penerimaan Magang	79
2.	Penilaian Capaian Program Mitra	79
3.	Hasil Pekerjaan dan Foto Kegiatan.....	80
4.	Source Code	82
5.	Laporan Akhir.....	82
6.	FigJam Research Organizer	82
7.	Prototype	82



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT	11
Tabel 3.1 Tabel Hasil Pengujian	41
Tabel 3.2 Tabel Pembagian Peran dan Kontribusi.....	72



DAFTAR GAMBAR

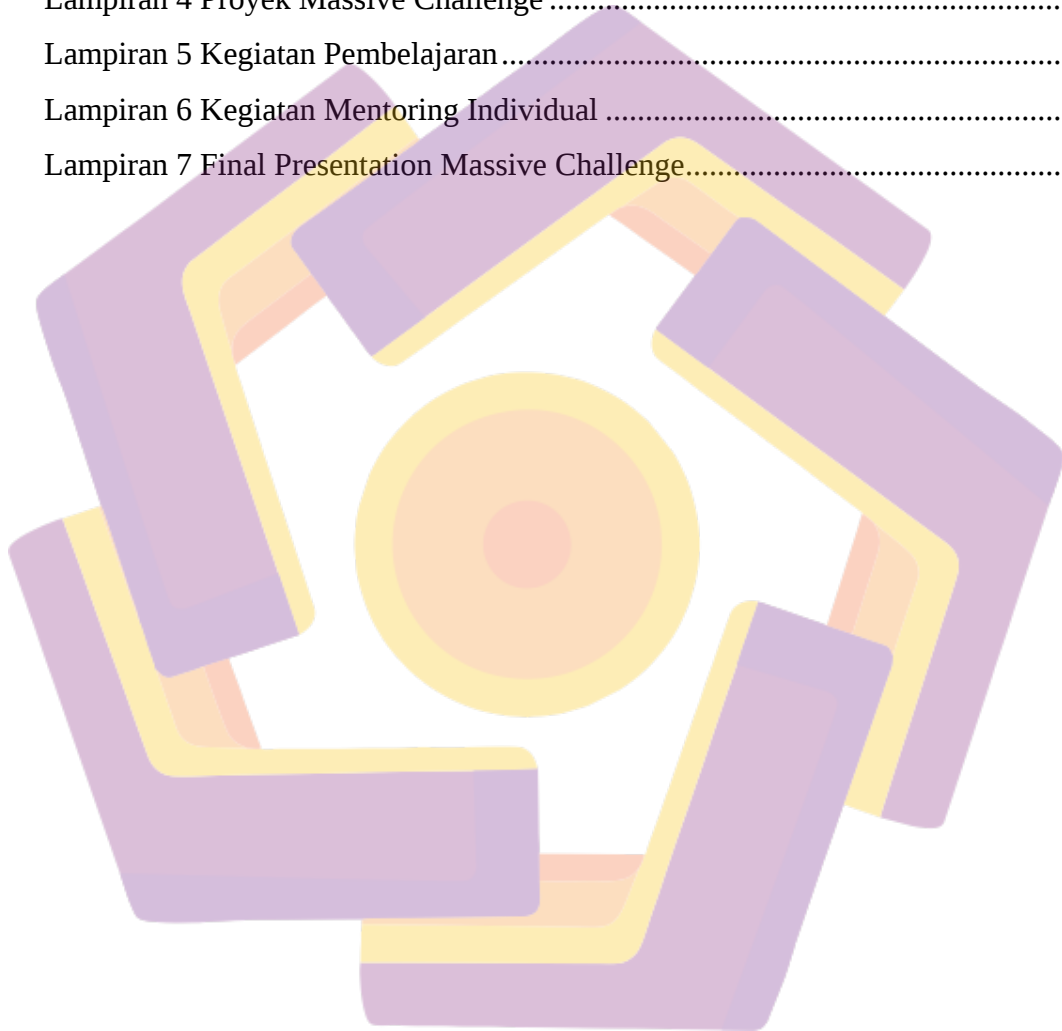
Gambar 1.1 Struktur Organisasi Perusahaan	4
Gambar 2.1 Alur Pengembangan	14
Gambar 3.1 Gambar Tahapan Interesting Topic.....	17
Gambar 3.2 Gambar Big Idea	17
Gambar 3.3 Gambar General Research Question	18
Gambar 3.4 Gambar Initial Research Question & Data Finding	19
Gambar 3.5 Gambar Initial Problem Statement.....	19
Gambar 3.6 Gambar Target User	20
Gambar 3.7 Gambar Emphaty Map	20
Gambar 3.8 Gambar Determine Research Objective.....	21
Gambar 3.9 Gambar Investigation Research Question & Data Finding.....	22
Gambar 3. 10 Gambar User Persona Cindy	23
Gambar 3.11 Gambar User Persona Febriana.....	23
Gambar 3.12 Gambar Final Product Statement	24
Gambar 3.13 Gambar Flow Research.....	25
Gambar 3.14 Gambar Desain Low-Fidelity.....	26
Gambar 3.15 Gambar Desain High-Fidelity	27
Gambar 3.16 Gambar Brand Guideline	28
Gambar 3.17 Gambar Style Guide.....	29
Gambar 3.18 Gambar Voice & Tone	29
Gambar 3.19 Gambar Desain UI Halaman Kategori Proyek (Aplikasi).....	30
Gambar 3.20 Gambar Desain UI Halaman Proyek.....	31
Gambar 3.21 Gambar Desain UI Halaman Proyek.....	32
Gambar 3.22 Gambar Desain UI Halaman Gabung Proyek	33
Gambar 3.23 Gambar Desain UI Halaman Buat Proyek	34
Gambar 3.24 Gambar Desain UI Halaman Pembayaran Unggah Proyek	35
Gambar 3.25 Gambar Desain UI Halaman Pembayaran Unggah Proyek	36
Gambar 3.26 Gambar Desain UI Halaman Kelola Proyek (Pemilik)	36
Gambar 3.27 Gambar Desain UI Modal Sunting Proyek	37

Gambar 3.28 Gambar Desain UI Halaman Portofolio	38
Gambar 3.29 Gambar Desain UI Halaman Profil Pengguna	39
Gambar 3.30 Gambar Desain UI Halaman Profil Pengguna Unggah Portofolio .	40
Gambar 3.31 Gambar Penilaian Testing Responden	40
Gambar 3.32 Gambar Kode Navigation Bar.....	42
Gambar 3.33 Gambar Kode Navigation Bar.....	43
Gambar 3.34 Gambar Kode Navigation Bar.....	43
Gambar 3.35 Gambar Implementasi Navigasi Bar Sebelum Login.....	44
Gambar 3.36 Gambar Implementasi Navigasi Bar Setelah Login.....	44
Gambar 3.37 Gambar Kode Footer.....	45
Gambar 3.38 Gambar Kode Footer.....	45
Gambar 3.39 Gambar Implementasi Footer.....	46
Gambar 3.40 Gambar Kode Kategori Proyek (Aplikasi).....	46
Gambar 3.41 Gambar Kode Komponen Banner App	47
Gambar 3.42 Gambar Kode Komponen Kategori App.....	48
Gambar 3.43 Gambar Kode Komponen Tentang App	48
Gambar 3.44 Gambar Kode Kategori Proyek (Aplikasi).....	49
Gambar 3.45 Gambar Kode Kategori Proyek (Aplikasi).....	49
Gambar 3.46 Gambar Kode Kategori Proyek (Aplikasi).....	50
Gambar 3.47 Gambar Implementasi Kategori Proyek Aplikasi	51
Gambar 3.48 Gambar Kode Buat Proyek	51
Gambar 3.49 Gambar Kode Buat Proyek	52
Gambar 3.50 Gambar Kode Buat Proyek	52
Gambar 3.51 Gambar Kode Buat Proyek	53
Gambar 3.52 Gambar Kode Buat Proyek	53
Gambar 3.53 Gambar Kode Buat Proyek	54
Gambar 3.54 Gambar Kode Buat Proyek	54
Gambar 3.55 Gambar Kode Buat Proyek	55
Gambar 3.56 Gambar Kode Buat Proyek	55
Gambar 3.57 Gambar Kode Buat Proyek	55
Gambar 3.58 Gambar Implementasi Buat Proyek	56

Gambar 3.59 Gambar Kode Proyek.....	57
Gambar 3.60 Gambar Kode Proyek.....	57
Gambar 3.61 Gambar Kode Proyek.....	58
Gambar 3.62 Gambar Kode Proyek.....	58
Gambar 3.63 Gambar Kode Proyek.....	59
Gambar 3.64 Gambar Kode Proyek.....	59
Gambar 3.65 Gambar Kode Proyek.....	60
Gambar 3.66 Gambar Kode Proyek.....	60
Gambar 3.67 Gambar Kode Proyek.....	61
Gambar 3.68 Gambar Kode Proyek.....	61
Gambar 3.69 Gambar Implementasi Proyek.....	62
Gambar 3.70 Gambar Kode Gabung Proyek.....	63
Gambar 3.71 Gambar Kode Gabung Proyek.....	63
Gambar 3.72 Gambar Implementasi Gabung Proyek.....	64
Gambar 3.73 Gambar Kode Sunting Proyek.....	64
Gambar 3.74 Gambar Kode Sunting Proyek.....	65
Gambar 3.75 Gambar Kode Sunting Proyek.....	65
Gambar 3.76 Gambar Kode Sunting Proyek.....	66
Gambar 3.77 Gambar Implementasi Implementasi Modal Sunting Proyek.....	66
Gambar 3.78 Gambar Kode Portofolio.....	67
Gambar 3.79 Gambar Kode Portofolio.....	67
Gambar 3.80 Gambar Kode Portofolio.....	68
Gambar 3.81 Gambar Kode Portofolio.....	68
Gambar 3.82 Gambar Kode Portofolio.....	68
Gambar 3.83 Gambar Implementasi Portofolio.....	69
Gambar 3.84 Gambar Kode Unggah Portofolio.....	70
Gambar 3.85 Gambar Kode Unggah Portofolio.....	70
Gambar 3.86 Gambar Kode Unggah Portofolio.....	71
Gambar 3.87 Gambar Kode Unggah Portofolio.....	71

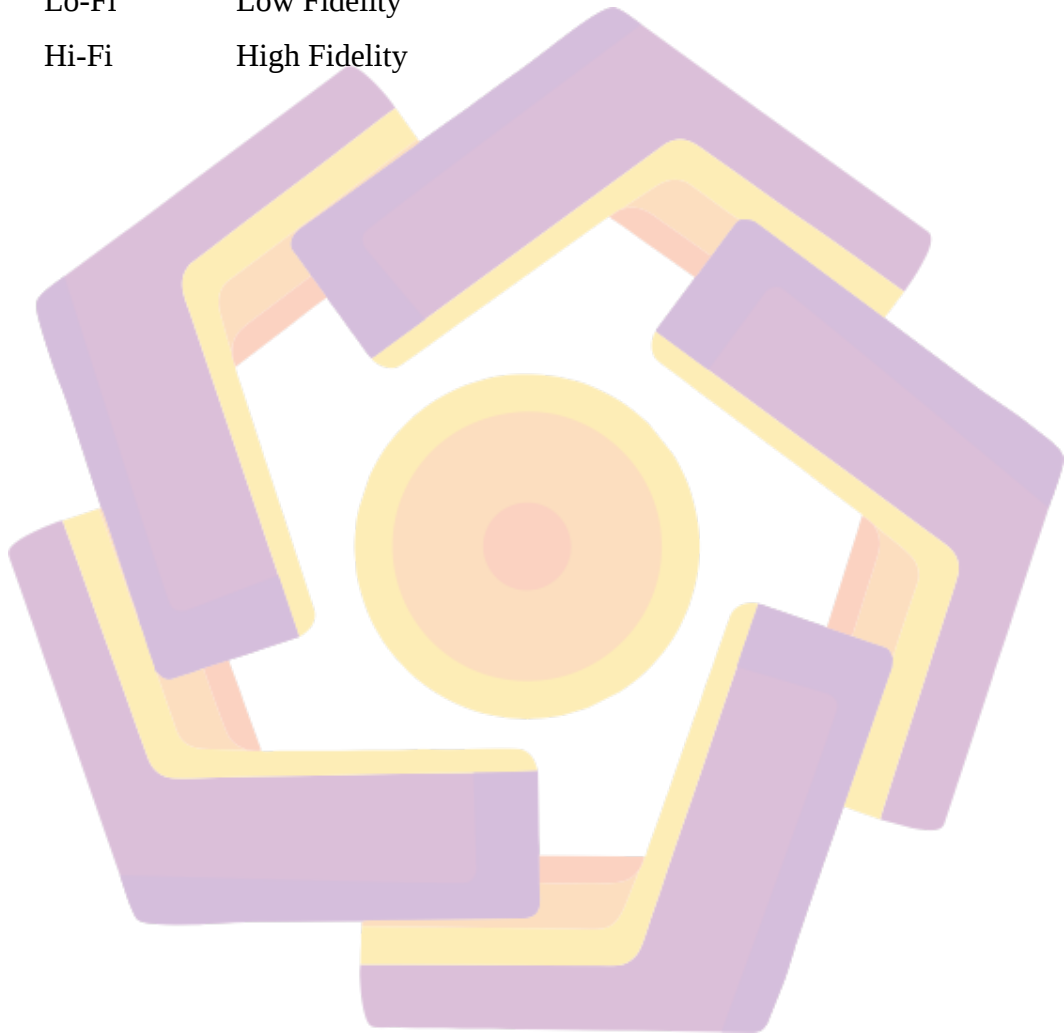
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penerimaan Magang.....	79
Lampiran 2 Penilaian Capaian Program Mitra	79
Lampiran 3 Proyek Micro Challenge.....	80
Lampiran 4 Proyek Massive Challenge	80
Lampiran 5 Kegiatan Pembelajaran.....	81
Lampiran 6 Kegiatan Mentoring Individual	81
Lampiran 7 Final Presentation Massive Challenge.....	82



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
CSS	Cascading Style Sheets
Lo-Fi	Low Fidelity
Hi-Fi	High Fidelity



DAFTAR ISTILAH



User Interface	antarmuka pengguna atau tampilan visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat digital
User Experience	pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk, layanan, atau sistem
Website	sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet.
Testing	proses pengujian atau uji coba untuk memastikan bahwa suatu sistem atau perangkat lunak dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan
Front-end	bagian dari website atau aplikasi yang menampilkan tampilan dan interaksi pengguna
Real time	kondisi di mana informasi tersedia atau diproses secara langsung, tanpa penundaan yang berarti

INTISARI

Kemajuan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk industri kreatif. Namun, keterbatasan infrastruktur untuk mendukung kolaborasi masih menjadi hambatan utama, khususnya bagi pekerja lepas yang kesulitan menemukan mitra, klien, atau proyek yang sesuai dengan keahlian mereka. Untuk mengatasi tantangan ini, dirancang sebuah platform berbasis website yang bertujuan memfasilitasi kolaborasi profesional kreatif melalui fitur pendaftaran proyek, pelacakan kemajuan, dan ruang berbagi ide secara real-time. Perancangan platform ini menggunakan metode Design Thinking, yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, pembuatan prototype, dan evaluasi berbasis umpan balik. Proses ini memastikan bahwa platform dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang mudah dipahami, ramah, dan efektif dalam mendukung produktivitas. Perancangan UI/UX difokuskan untuk menciptakan antarmuka yang sederhana namun fungsional, sehingga mempermudah pengguna dalam berkolaborasi. Hasil perancangan berupa prototype dan desain front-end platform yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kolaborasi antar profesional kreatif. Platform ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam memperkuat ekosistem ekonomi kreatif di Indonesia dengan mendorong kolaborasi yang lebih produktif dan inovatif.

Kata Kunci: UI/UX, Metode Design Thinking, Industri Kreatif, Kolaborasi

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has significantly impacted various sectors, including the creative industry. However, the lack of infrastructure to support collaboration remains a major challenge, especially for freelancers struggling to find suitable partners, clients, or projects that align with their expertise. To address this issue, a web-based platform has been designed to facilitate creative professionals' collaboration through features like project registration, progress tracking, and real-time idea sharing. The platform's design employs the Design Thinking methodology, emphasizing user needs, prototype creation, and feedback-driven evaluation. This approach ensures the platform is tailored to provide a user-friendly, intuitive, and efficient experience that supports productivity. The UI/UX design focuses on creating a simple yet functional interface, making collaboration easier and more seamless for users. The resulting deliverables include a prototype and front-end design of the platform, aimed at enhancing the effectiveness and efficiency of collaboration among creative professionals. This platform is expected to offer an innovative solution to strengthen Indonesia's creative economy ecosystem by fostering more productive and innovative collaborations.

Keywords: UI/UX, Design Thinking Method, Creative Industry, Collaboration