

**PENGEMBANGAN PLATFORM LAUNCHINPAD UNTUK
MENJEMBATANI INOVASI MAHASISWA MENJADI KARYA
DALAM DIGITALISASI PORTOFOLIO**

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

IQBAL RISQI SAPUTRA

21.11.4267

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENGEMBANGAN PLATFORM LAUNCHINPAD UNTUK
MENJEMBATANI INOVASI MAHASISWA MENJADI KARYA
DALAM DIGITALISASI PORTOFOLIO**

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

IQBAL RISQI SAPUTRA

21.11.4267

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PENGEMBANGAN PLATFORM LAUNCHINPAD UNTUK
MENJEMBATANI INOVASI MAHASISWA MENJADI KARYA
DALAM DIGITALISASI PORTOFOLIO**

yang disusun dan diajukan oleh

Iqbal Risqi Saputra

21.11.4267

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 27 Mei 2025

Dosen Pembimbing,



Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng.
NIK. 190302287

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PENGEMBANGAN PLATFORM LAUNCHINPAD UNTUK MENJEMBATANI
INOVASI MAHASISWA MENJADI KARYA DALAM DIGITALISASI
PORTOFOLIO**

yang disusun dan diajukan oleh

Iqbal Risqi Saputra
21.11.4267

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Uvoek Anggoro Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng.
NIK. 190302287

Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Iqbal Risqi Saputra

NIM : 21.11.4267

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN PLATFORM LAUNCHPAD UNTUK MENJEMBATANI INOVASI MAHASISWA MENJADI KARYA DALAM DIGITALISASI PORTOFOLIO

Dosen Pembimbing : Arif Akbarul Huda, S.Si.,M.Eng.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan kegiatan SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
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 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 ketidak-benaran 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, 17 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Iqbal Risqi Saputra

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia serta kasih-Nya yang tiada henti, sehingga penulis diberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan untuk menyelesaikan Program Magang di Program Studi Informatika sebagai salah satu syarat kelulusan melalui jalur non-reguler.

Laporan ini disusun sebagai berdasarkan pengalaman dan kontribusi penulis selama mengikuti Program Magang sebagai *UI/UX Designer* di Program Studi Informatika pada platform Launchinpad, sebuah platform inovatif yang berfokus pada pengembangan potensi mahasiswa melalui wadah digital untuk menampilkan hasil karya, seperti tugas akhir, proyek pribadi, maupun proyek akademik. Dalam program magang penulis terlibat langsung dalam pengembangan desain antarmuka pengguna, mengoptimalkan pengalaman pengguna, serta berkolaborasi dengan tim.

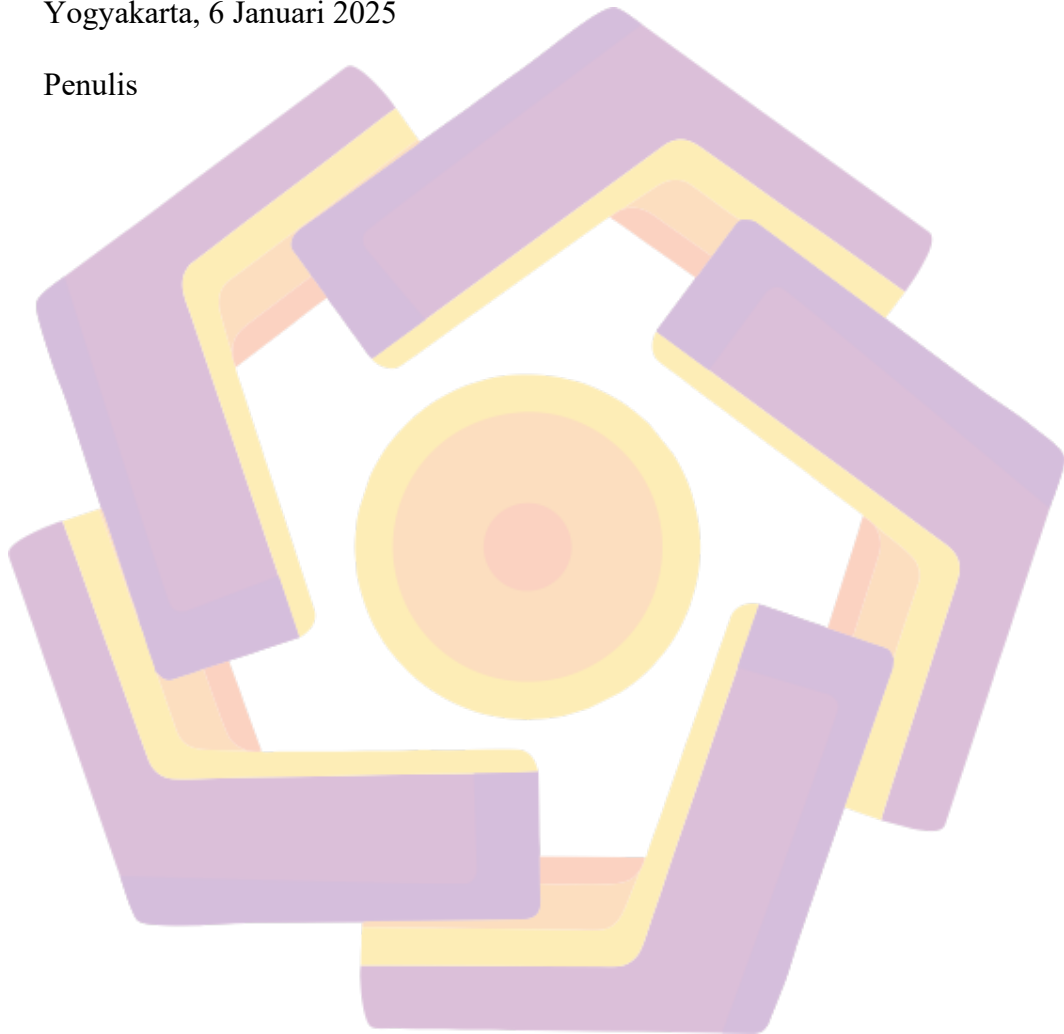
Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak akan mungkin tercapai tanpa dukungan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Dhuhiita, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si.,M.Eng., selaku Sekretaris Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta dan Koordinator Program Magang serta sekaligus Dosen Pembimbing penulis.
6. Keluarga, teman-teman, dan rekan-rekan magang lainnya yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi penulis selama merancang penulisan laporan akhir.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan perspektif baru dan menjadi sumbangan yang berarti bagi perkembangan akademik dan profesional penulis, serta bagi siapa pun yang memerlukannya. Masukan dan kritik yang konstruktif sangat penulis nantikan demi penyempurnaan laporan akhir ini.

Yogyakarta, 6 Januari 2025

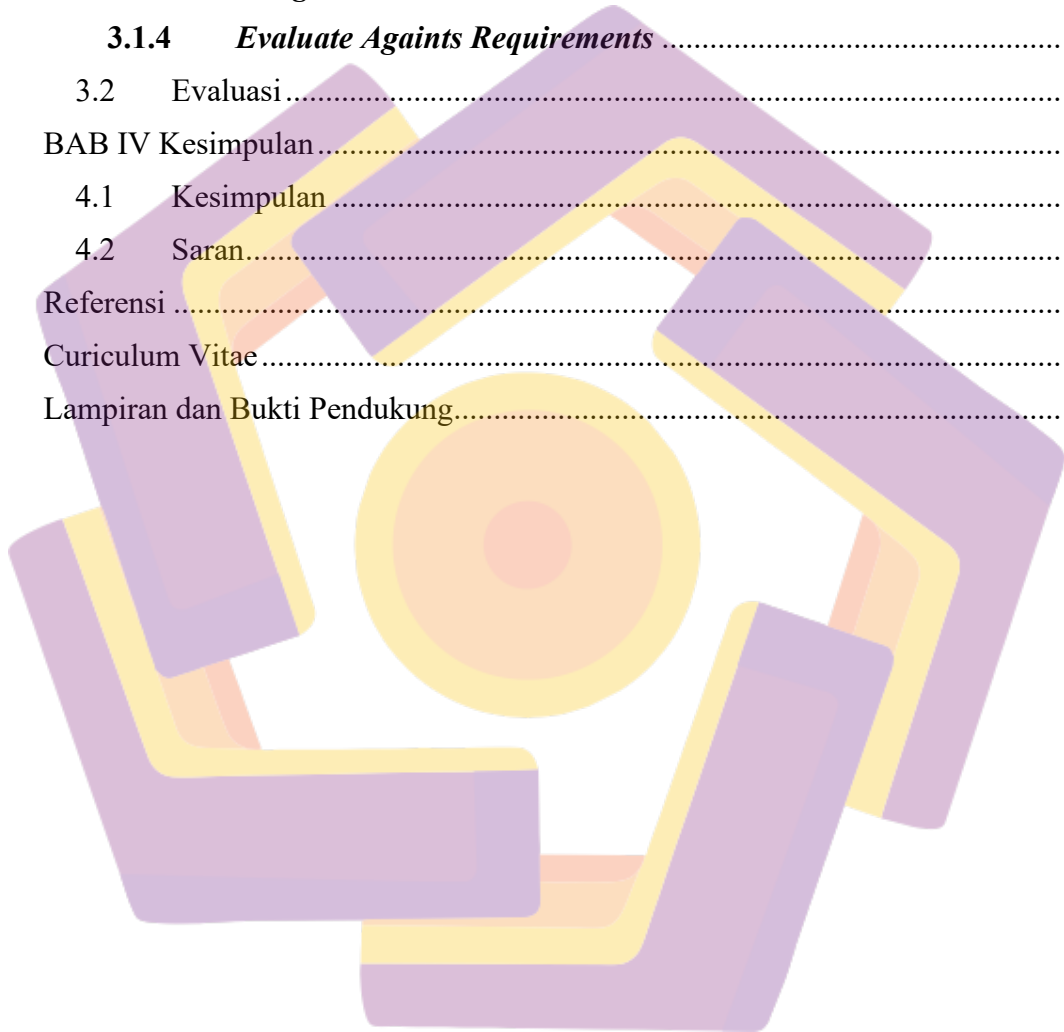
Penulis



DAFTAR ISI

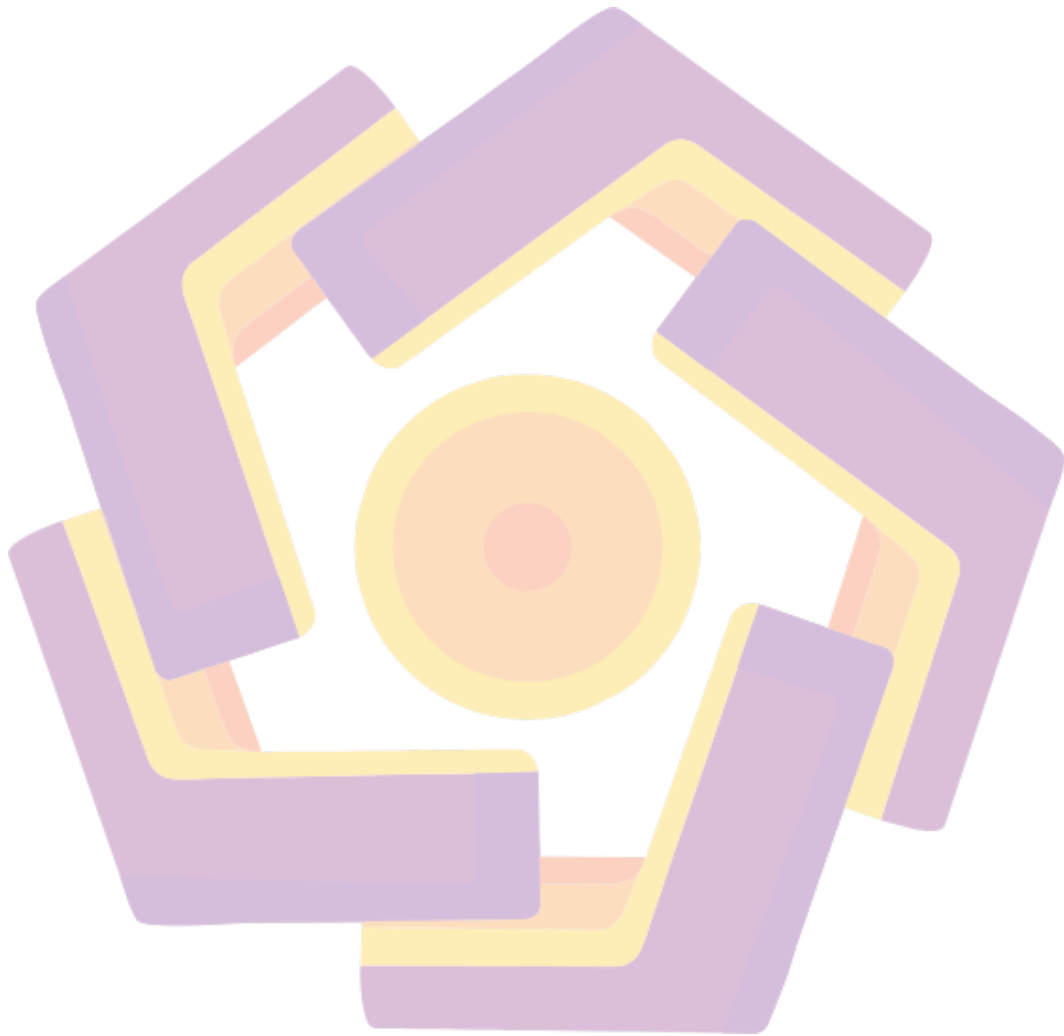
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran.....	xi
Daftar Istilah.....	xii
Intisari	xiii
<i>Abstract</i>	xiv
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Gambaran Umum.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
Bab II Teori dan METODE.....	4
2.1. Teori.....	4
2.1.1 <i>Human Computer Interaction (HCI)</i>	4
2.1.2 <i>Perancangan UI/UX</i>	4
2.1.3 <i>User Interface (UI)</i>	4
2.1.4 <i>User Experience (UX)</i>	5
2.1.5 <i>Information Architecture (IA)</i>	6
2.1.6 <i>User Centered Design (UCD)</i>	6
2.1.7 <i>Wireframe</i>	7
2.2. Analisis.....	8
2.2.1 <i>Understand Context of Use</i>	8
2.2.2 <i>Specify User Requirments</i>	8
2.2.3 <i>Design Solutions</i>	9

2.2.4	<i>Evaluate Against Requirements</i>	9
BAB III	Hasil dan Pembahasan	11
3.1	Implementasi	11
3.1.1	<i>Understand Context of Use</i>	11
3.1.2	<i>Specify User Reqrutments</i>	12
3.1.3	<i>Design Solutions</i>	13
3.1.4	<i>Evaluate Againts Requirements</i>	20
3.2	Evaluasi	21
BAB IV	Kesimpulan	23
4.1	Kesimpulan	23
4.2	Saran	23
Referensi		25
Curriculum Vitae		27
Lampiran dan Bukti Pendukung		28



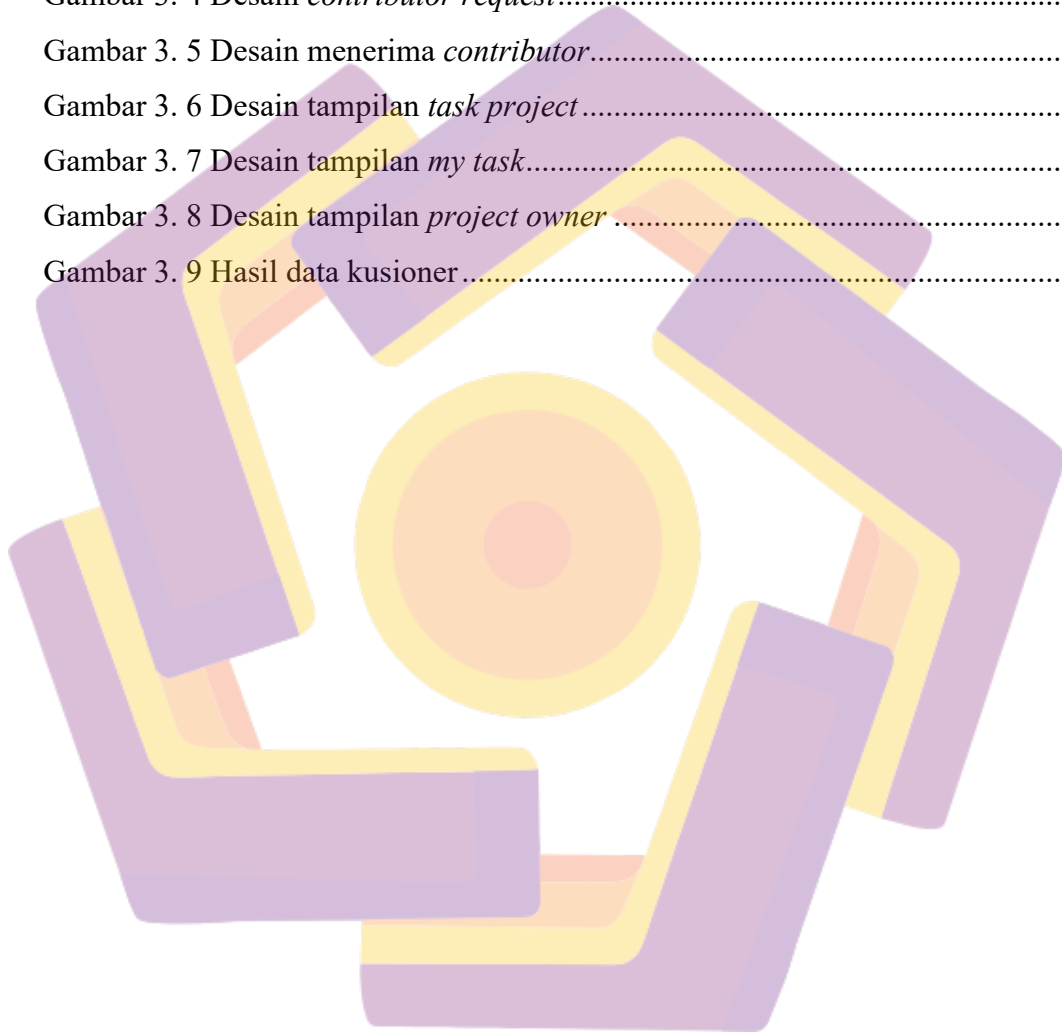
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Analisis	11
---------------------------------	----



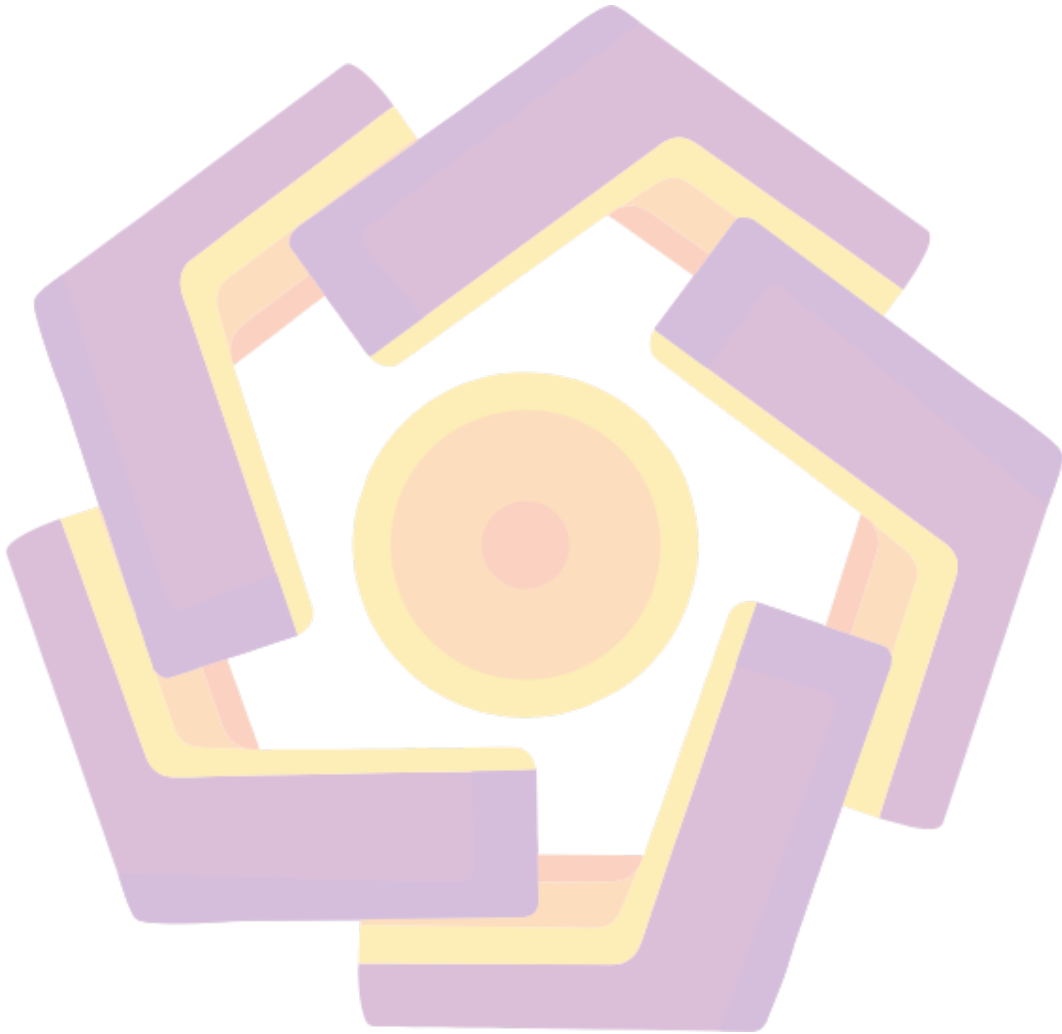
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode <i>User Centered Design</i>	8
Gambar 3. 1 IA Dabsboard Launchinpad	12
Gambar 3. 2 Desain halaman dashboard.....	13
Gambar 3. 3 Desain halaman project	14
Gambar 3. 4 Desain <i>contributor request</i>	15
Gambar 3. 5 Desain menerima <i>contributor</i>	16
Gambar 3. 6 Desain tampilan <i>task project</i>	17
Gambar 3. 7 Desain tampilan <i>my task</i>	18
Gambar 3. 8 Desain tampilan <i>project owner</i>	19
Gambar 3. 9 Hasil data kusioner	20



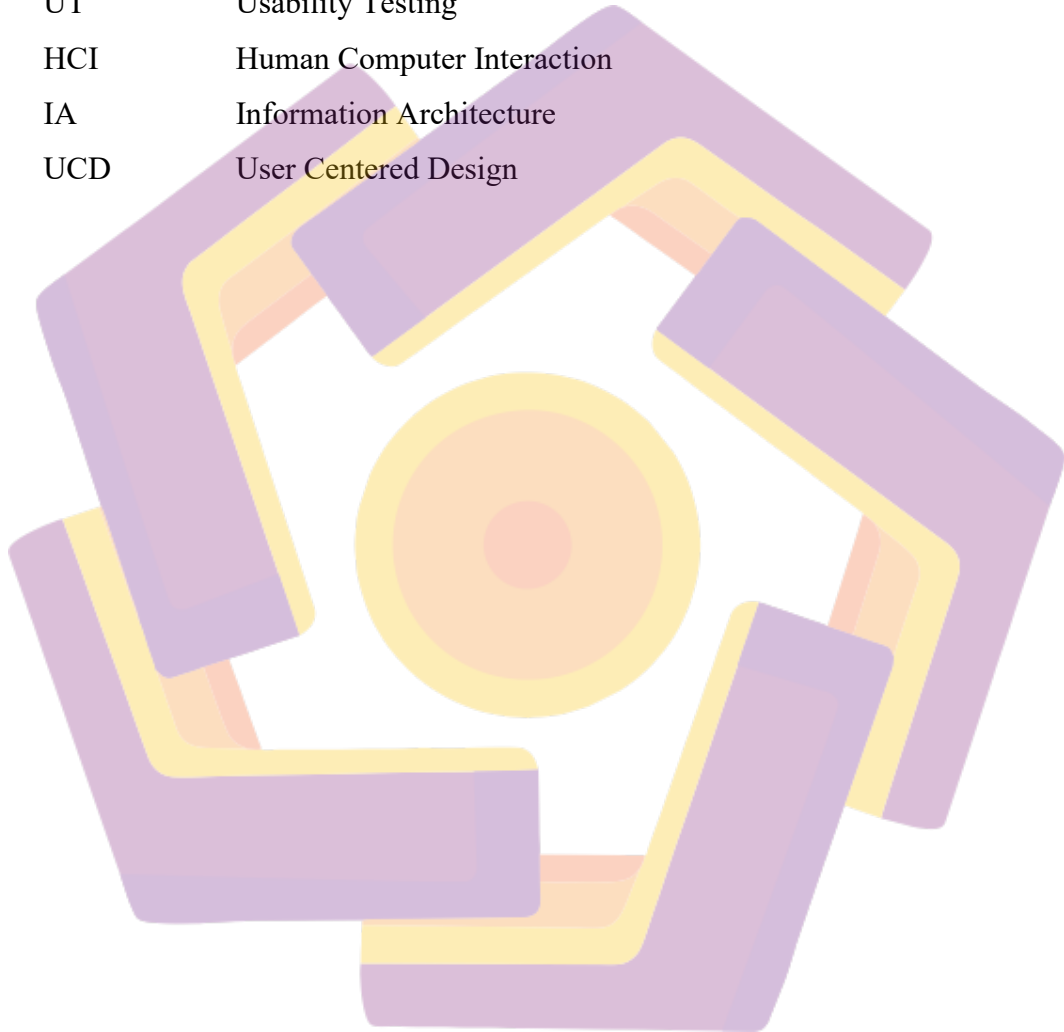
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Kesepakatan	29
Lampiran. 2 Dokumentasi Kegiatan	32
Lampiran. 3 Performance Report.....	33
Lampiran. 4 Logbook Kegiatan	37



DAFTAR ISTILAH

UI	User Interface
UX	User Experience
UI/UX	User Interface/User Experience
UT	Usability Testing
HCI	Human Computer Interaction
IA	Information Architecture
UCD	User Centered Design



INTISARI

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pentingnya peran *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam menciptakan solusi yang efektif dan ramah pengguna. UI/UX menjadi elemen esensial dalam pengembangan produk digital, termasuk aplikasi, situs web, dan platform berbasis teknologi lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi pengembangan platform Launchinpad sebagai media digital bagi mahasiswa dalam mengelola, mendokumentasikan, dan mempublikasikan hasil karya mereka. Dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD), penelitian ini berfokus pada optimalisasi antarmuka pengguna UI dan pengalaman pengguna UX untuk meningkatkan kemudahan navigasi serta efektivitas sistem dalam mendukung kebutuhan pengguna. Melalui Program Magang di Launchinpad, dirancang untuk mendukung mahasiswa dengan menyediakan ruang untuk mengarsipkan karya-karya mahasiswa, baik karya akademik seperti tugas akhir maupun karya pribadi. Laporan ini mengkaji implementasi prinsip UI/UX dalam menciptakan antarmuka yang intuitif dan fungsional. Proses desain melibatkan metode seperti *user research*, *wireframing*, *prototyping*, hingga *usability testing*. Hasilnya menunjukkan bahwa pengintegrasian elemen UI/UX yang baik dapat meningkatkan engagement pengguna serta mendukung keberhasilan platform digital. Laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan platform digital lebih lanjut dan memberikan wawasan praktis untuk mengimplementasikan prinsip UI/UX di berbagai konteks.

Kata kunci: Desain Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Platform Digital, Website, Proyek Akhir. User Centered Design

ABSTRACT

The development of digital technology has driven the importance of User Interface (UI) and User Experience (UX) in creating effective and user-friendly solutions. UI/UX is an essential element in the development of digital products, including applications, websites, and other technology-based platforms. This research aims to analyze and evaluate the development of the Launchinpad platform as a digital medium for students to manage, document, and publish their work. By applying the User Centered Design (UCD) method, this research focuses on optimizing the UI user interface and UX user experience to improve the ease of navigation and effectiveness of the system in supporting user needs. Through the Internship Program at Launchinpad, it is designed to support students by providing a space to archive student works, both academic works such as final assignments as well as personal works. This report examines the implementation of UI/UX principles in creating an intuitive and functional interface. The design process involved methods such as user research, wireframing, prototyping, and usability testing. The results show that a good integration of UI/UX elements can increase user engagement and support the success of digital platforms. This report is expected to serve as a reference for further digital platform development and provide practical insights for implementing UI/UX principles in various contexts.

Keyword: *User Interface Design, User Experience, Digital Platform, Website, Final Project. User Centered Design*