

**PERANCANGAN UI/UX PADA PLATFORM LAUNCHINPAD
SEBAGAI SARANA INOVASI PROYEK MAHASISWA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

LAPORAN NON REGULER-MAGANG

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

ABDUL FATAH

21.11.4327

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN UI/UX PADA PLATFORM LAUNCHINPAD
SEBAGAI SARANA INOVASI PROYEK MAHASISWA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

LAPORAN NON REGULER-MAGANG

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

ABDUL FATAH

21.11.4327

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PERANCANGAN UI/UX PADA PLATFORM LAUNCHINPAD SEBAGAI
SARANA INOVASI PROYEK MAHASISWA UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Abdul Fatah

21.11.4327

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

**PERANCANGAN UI/UX PADA PLATFORM LAUNCHINPAD SEBAGAI
SARANA INOVASI PROYEK MAHASISWA UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Abdul Fatah
21.11.4327

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



Windha Mega Pradnya D, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302185



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



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Abdul Fatah

NIM : 21.11.4327

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

**Perancangan UI/UX pada Platform Launchinpad sebagai Sarana Inovasi
Proyek Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta**

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, <tanggal lulus ujian pendadaran>



Abdul Fatah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan ini dipersembahkan kepada:

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas limpahan rahmat, hidayah, dan kekuatan-Nya dalam setiap langkah.
2. Orang Tua dan Keluarga, yang selalu memberikan dukungan moril dan doanya tanpa henti.
3. Dosen Pembimbing dan Seluruh Pengajar, atas bimbingan dan ilmunya yang menjadi pedoman dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Rekan dan Teman Seperjuangan, atas kerjasama, motivasi, dan bantuan dalam berbagai proses.
5. Semua Pihak yang Berkontribusi, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala dukungan dan perannya.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi yang berarti bagi keilmuan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari kerja keras, dedikasi, serta bimbingan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, motivasi, dan dukungan selama proses penyusunannya.

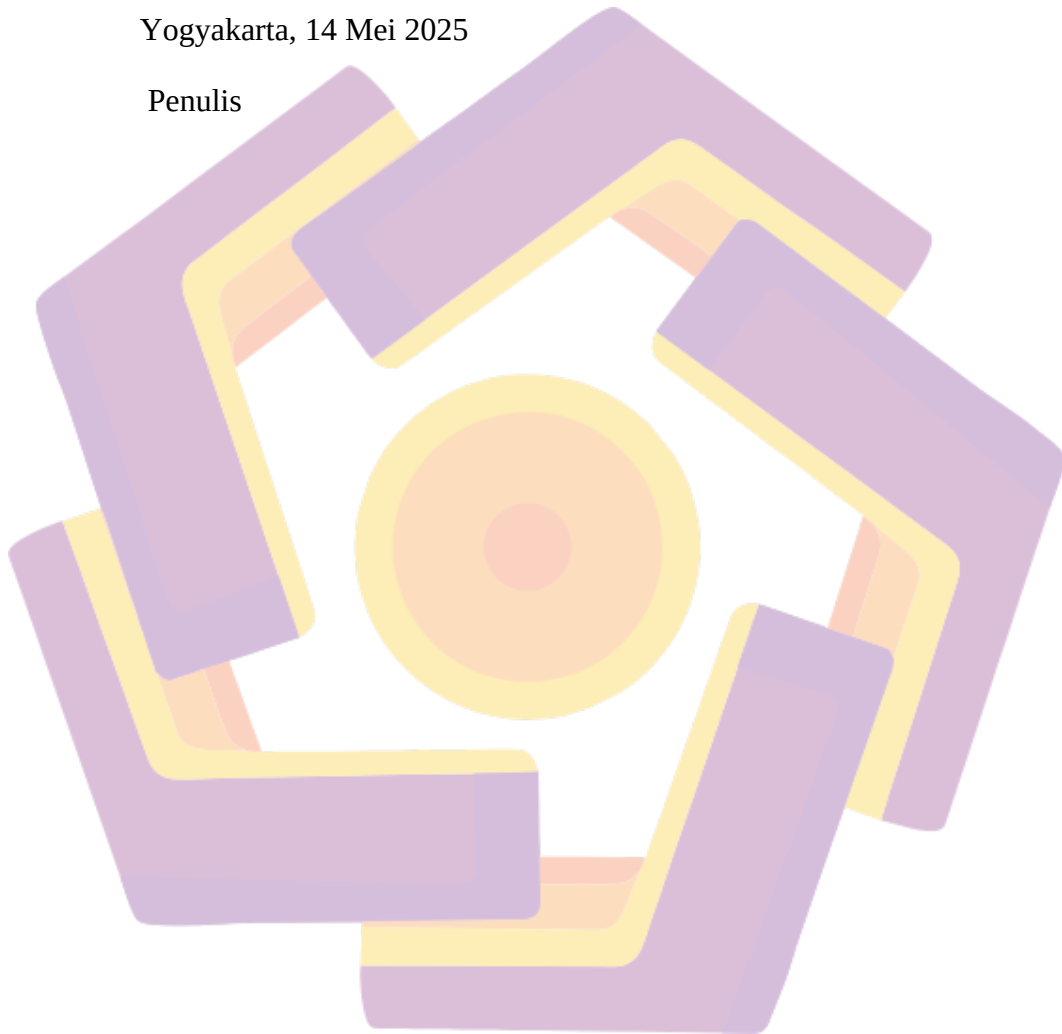
Laporan ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan kelulusan program magang. Periode perjalanan studi ini berlangsung selama kurang lebih 5 (lima) bulan, dimulai sejak tanggal 18 Maret 2024 hingga 22 Agustus 2024. Penulis menjalani pengalaman berharga di program magang ini, yang telah menjadi wadah berharga bagi penulis untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktis di bidang yang relevan. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang mendalam kepada semua yang telah memberikan kontribusi dalam perjalanan ini. Terima kasih kepada:

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Kusrini, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng, selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan secara sabar dan profesional selama proses penyusunan laporan ini.
5. Orang tua dan keluarga, yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan moral maupun material sepanjang proses ini.
6. Teman-teman, yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan yang berarti dalam berbagai tahap penyelesaian laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, dan segala kekurangan yang ada sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya sebagai penulis. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 14 Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

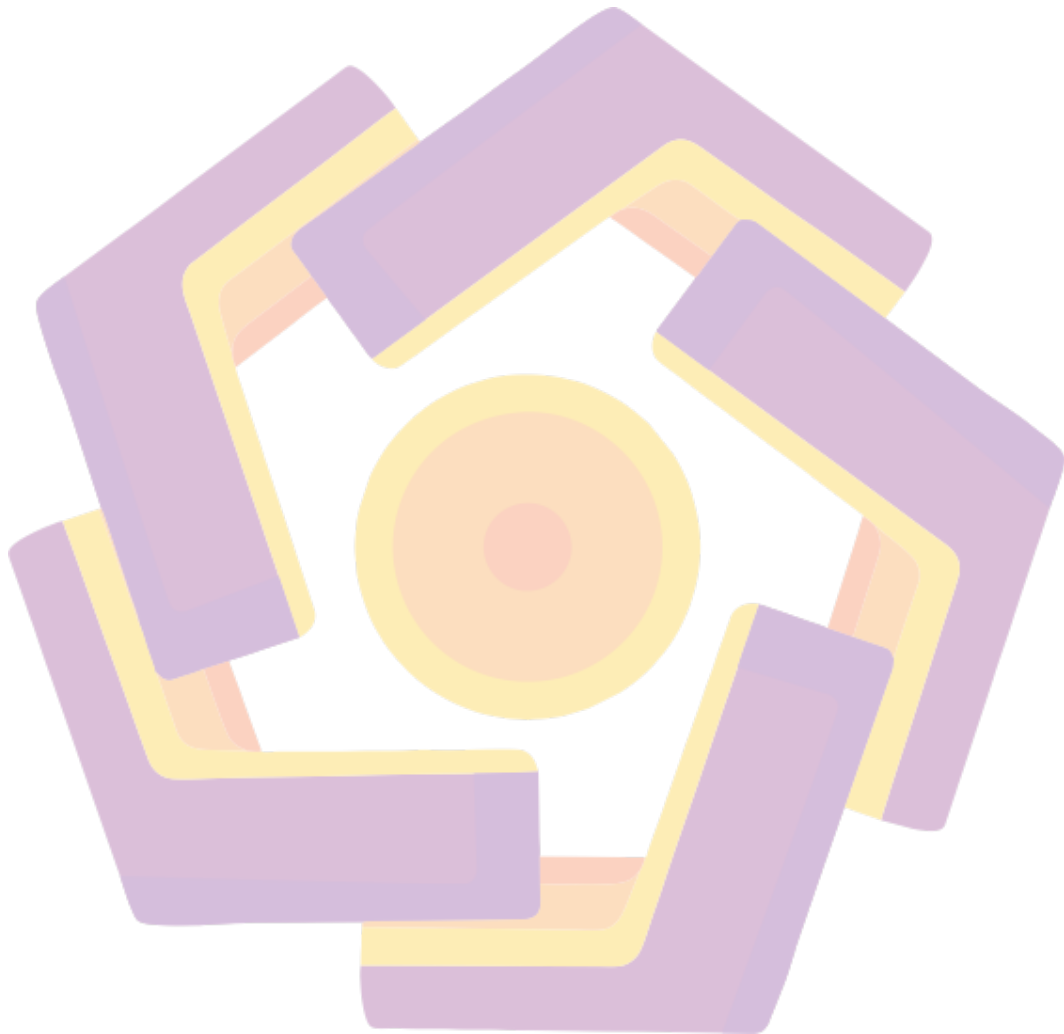
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya	iv
Halaman Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
Daftar Lambang dan Singkatan	xiii
Daftar Istilah	xiv
Intisari	xv
Abstract	xvi
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Gambaran Umum	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
Bab II Teori dan METODE	4
2.1. Teori	4
2.1.1 Teori Pengalaman Pengguna (User Experience - UX)	4
2.1.2 Teori Keterlibatan Pengguna (User Engagement)	4
2.1.3 Teori Desain Antarmuka Pengguna (User Interface Design - UI)	5
2.1.4 Teori User Centered Design	5
2.1.5 Scrum	6
2.2. Analisis	6
2.2.1 Understand Context of Use	7

2.2.2. Specify User Requirements.....	8
2.2.3. Design Solutions.....	8
2.2.4. Evaluate Against Requirements.....	9
BAB III Hasil dan Pembahasan.....	11
2.3. Hasil.....	11
2.3.1. Understand Context of Use.....	11
2.3.2. Specify User Requirements.....	13
2.3.3. Design Solutions.....	14
2.4. Wireframe.....	20
2.5. Evaluasi.....	25
BAB IV Kesimpulan.....	27
2.6. Kesimpulan.....	27
2.7. Saran.....	27
Referensi.....	29
Curriculum Vitae.....	30
Lampiran dan Bukti Pendukung.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Riset Internal

12

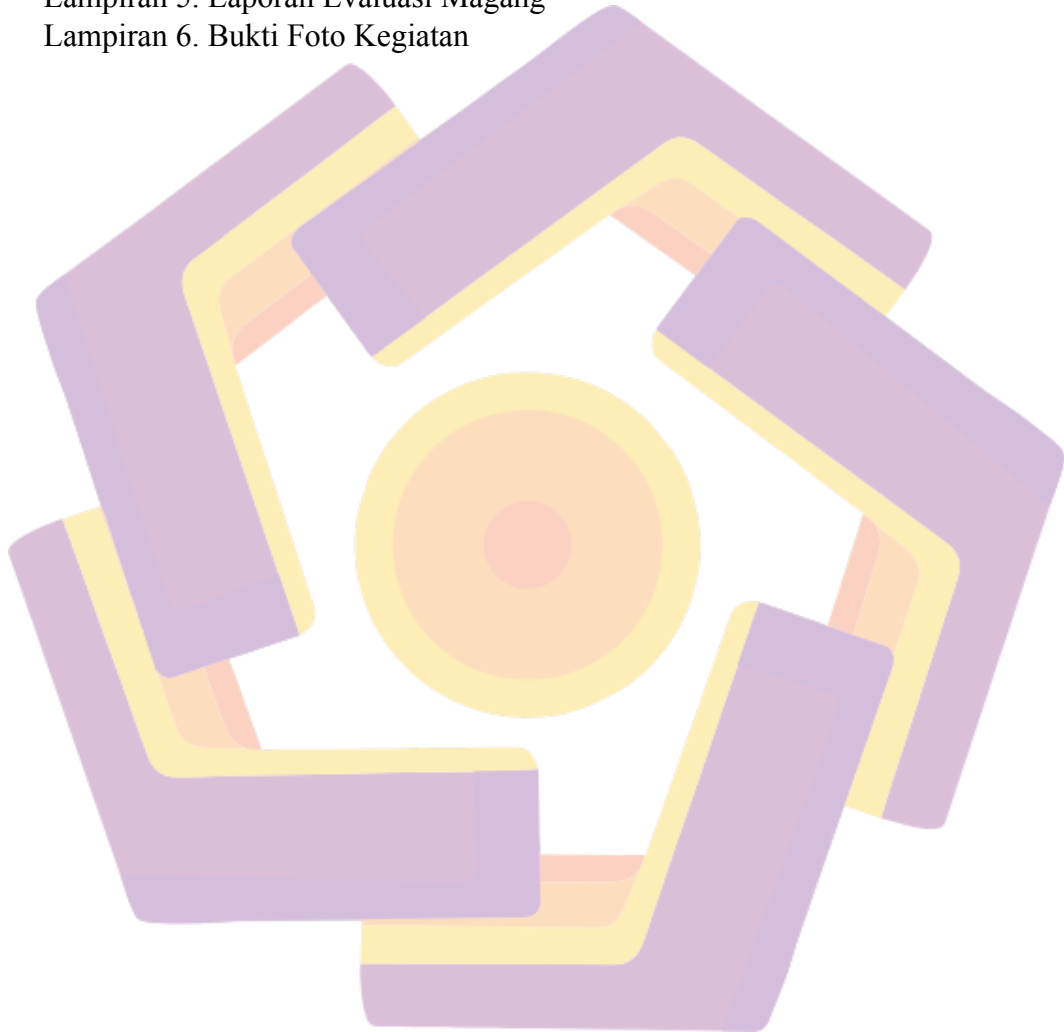


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Alur <i>User Centered Design</i> (UCD)	7
Gambar 2. <i>Information Architecture</i> dashboard Launchinpad	14
Gambar 3. Halaman <i>Project</i> Versi Lama	15
Gambar 4. Halaman <i>Project</i> Versi Baru	16
Gambar 5. Halaman Challenges	17
Gambar 6. <i>Dashboard User</i>	18
Gambar 7. Sistem Kategori dan Pencarian	18
Gambar 8. Halaman Kolaborasi	19
Gambar 9. Halaman <i>Requirement Role</i>	19
Gambar 10. Halaman Utama	20
Gambar 11. Halaman Login	20
Gambar 12. Halaman Dashboard	21
Gambar 13. Halaman Detail Proyek	22
Gambar 14. Halaman Kolaborasi	23
Gambar 15. Halaman Profil Pengguna	24
Gambar 16. Halaman Challenges	25

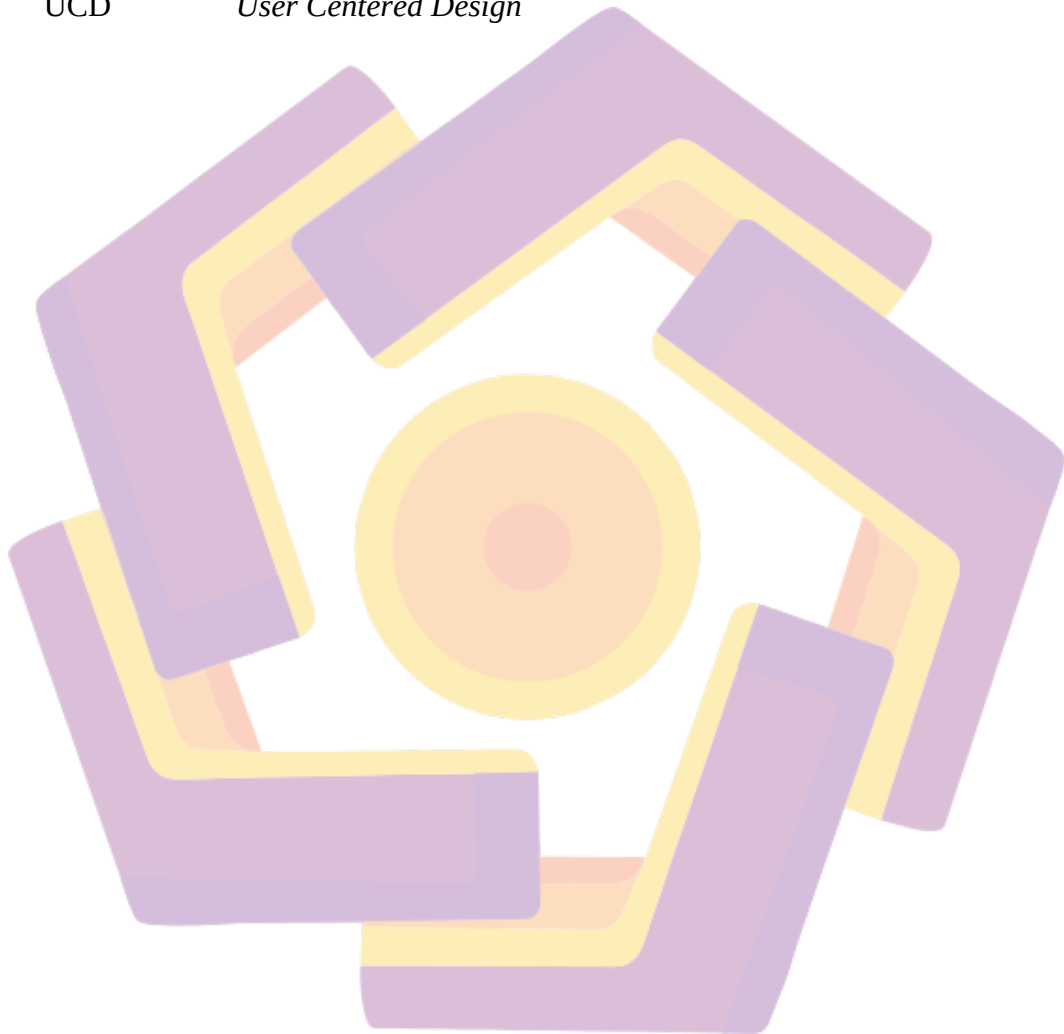
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Logbook Kegiatan Magang	33
Lampiran 2. Laporan Meeting	37
Lampiran 3. Bukti Kesepakatan Magang	39
Lampiran 4. Role Magang	40
Lampiran 5. Laporan Evaluasi Magang	40
Lampiran 6. Bukti Foto Kegiatan	42



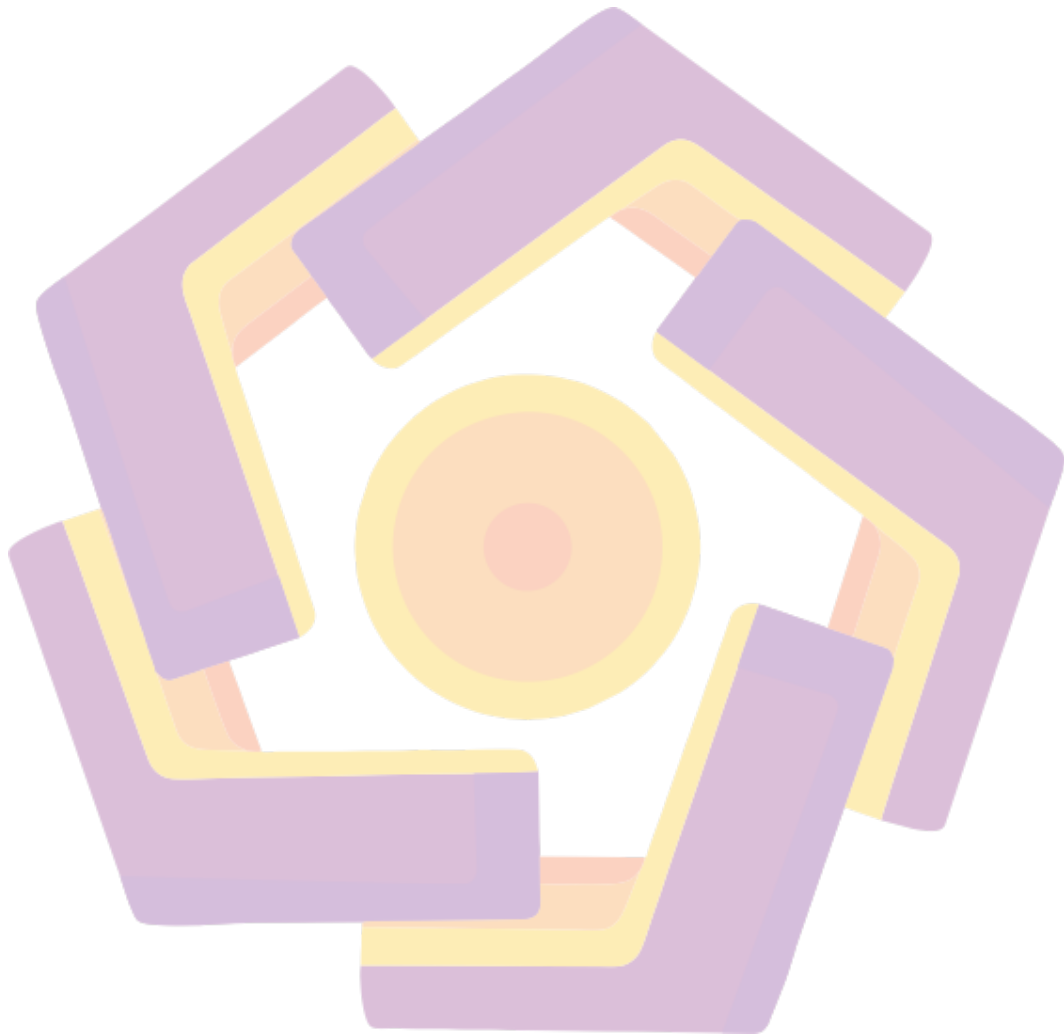
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

IA	<i>Information Architecture</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
UCD	<i>User Centered Design</i>



DAFTAR ISTILAH

Gamifikasi	pemberian unsur permainan dalam aktivitas non-game
Insentif	imbalan untuk mendorong tindakan tertentu



INTISARI

Dalam era digital, mahasiswa membutuhkan platform kolaboratif untuk mendukung pengembangan proyek inovatif di luar lingkungan akademis formal. Sayangnya, belum banyak platform yang menyediakan layanan komprehensif untuk memenuhi kebutuhan ini. **Launchinpad** hadir sebagai solusi dengan menyediakan sarana bagi mahasiswa untuk berbagi ide, membangun tim, dan mengikuti program akselerasi. Namun, beberapa tantangan dalam pengalaman pengguna (*user experience*) dan desain antarmuka pengguna (*user interface*) mempengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam platform ini.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX **Launchinpad** agar lebih intuitif dan fungsional, sehingga mampu meningkatkan kepuasan dan keterlibatan pengguna. Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap survei kebutuhan pengguna, dan analisis data. Fokus pengembangan diarahkan pada fitur-fitur utama seperti fitur *Challenges*, dan fitur *Projects* yang semuanya dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan mendukung tujuan kolaboratif platform.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain ulang UI/UX **Launchinpad** mampu meningkatkan efisiensi navigasi dan kepuasan pengguna, terutama pada fitur *Challenges* dan *Ignition* yang menjadi pusat aktivitas kolaboratif mahasiswa. Antarmuka yang lebih intuitif dan alur penggunaan yang lebih terstruktur memberikan kemudahan dalam eksplorasi fitur, sehingga meningkatkan keterlibatan pengguna secara keseluruhan. **Launchinpad** menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam mengembangkan ide dan mewujudkan proyek inovatif secara kolaboratif. Selain itu, platform ini berpotensi dimanfaatkan oleh dosen sebagai alat pemantauan progres proyek dan oleh institusi sebagai sarana pendukung pengembangan kewirausahaan digital berbasis kampus. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengevaluasi keterlibatan pengguna dalam jangka panjang, mengkaji efektivitas elemen gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi, serta menguji potensi integrasi **Launchinpad** dengan sistem akademik atau platform kolaboratif lainnya guna memperluas fungsionalitas dan dampak penggunaannya.

Kata kunci: UI/UX, **Launchinpad**, inovasi proyek, mahasiswa, kolaborasi.

ABSTRACT

In the digital era, students require collaborative platforms to support the development of innovative projects outside formal academic environments. Unfortunately, there are still limited platforms that offer comprehensive services to meet these needs. Launchinpad emerges as a solution by providing a space for students to share ideas, build teams, and participate in acceleration programs. However, several challenges in user experience (UX) and user interface (UI) design affect student engagement with the platform.

This study aims to redesign the UI/UX of Launchinpad to be more intuitive and functional in order to improve user satisfaction and engagement. The research methods include user needs surveys, data analysis, and prototype development. The redesign focuses on key features such as the dashboard, challenge, and project sections, all of which are intended to enhance the user experience and support the platform's collaborative objectives.

The results show that the redesigned UI/UX improves navigation efficiency and user satisfaction, particularly in the challenge and ignition features, which are central to collaborative student activities. Launchinpad has become more responsive to the needs of Universitas Amikom Yogyakarta students in collaboratively developing and implementing innovative projects. Additionally, the platform has potential to be utilized by lecturers as a project monitoring tool and by institutions to support campus-based digital entrepreneurship development. Further studies are recommended to evaluate long-term user engagement, the effectiveness of gamification in increasing participation, and the integration potential with academic systems or other collaborative platforms to broaden its functionality and impact.

Keyword: UI/UX, Launchinpad, project innovation, students, collaboration.