

BAB I

DESKRIPSI KARYA LOMBA

1.1 Latar Belakang

KWU UGM (Kewirausahaan Universitas Gadjah Mada) merupakan organisasi kemahasiswaan yang bergerak di bidang kewirausahaan. Fokus dalam pengembangan minat mahasiswa, yang dikelola mahasiswa pascasarjana UGM. KWU UGM Terdiri dari empat divisi antara lain: Divisi Usaha Mandiri; Divisi Pelatihan dan Pengembangan Usaha; dan Divisi Hubungan Masyarakat dan Media. Salah satu divisi yang menjadi fokus publikasi KWU UGM sendiri adalah Divisi Usaha Mandiri (UM). Divisi Usaha Mandiri merupakan divisi yang diperuntukkan untuk mengasah softskill dan hardskill dalam berwirausaha untuk bersaing di dunia digital. Program kerjanya berkaitan akan program keanggotaan (*membership*), penjualan produk atau jasa yang dimiliki civitas UGM, dan program peduli terhadap masyarakat umum baik itu *social branding* atau hal lain yang dapat membantu mereka. Untuk mendukung pengembangan kegiatan organisasi maka KWU UGM ingin membuat website agar informasi seputar kegiatan organisasi dapat tersampaikan kepada anggota dan masyarakat.

Sistem informasi berbasis *website* diperlukan desain yang tepat berdasarkan kebutuhan pengguna. *User experience* merupakan pengalaman pengguna saat memakai atau berinteraksi menggunakan produk digital. Produk dengan desain UX yang baik dapat memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. Sehingga, pengguna akan mudah dan nyaman ketika menggunakan produk tersebut. Sedangkan *user interface* (UI) adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna.

Penulis mengikuti kegiatan lomba UI/UX Desain *Landing Page Web* KWU UGM yaitu ingin menambah pengalaman dan meningkatkan keahlian dalam bidang User Interface dan User Experience. Selain itu juga membantu KWU UGM dalam pengembangan media digital terutama pada bagian desain *website*. Penulis juga memiliki keinginan untuk memenangkan lomba ini.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu disusun laporan penelitian yang berjudul **Lomba UI/UX Desain *Landing Page Web* KWU UGM**. Dengan dipilihnya penulis sebagai juara I dalam kegiatan lomba tersebut diharapkan akan membantu pengembangan *website* KWU UGM berdasarkan kebutuhan pengguna agar *website* menjadi lebih baik sehingga tujuan utama dari pembuatan *website* tercapai.

1.2 Uraian Tentang Karya

Dalam kegiatan lomba UI/UX desain landing page web KWU UGM penulis membuat karya yaitu desain *landing page* dari KWU UGM yang direncanakan berfungsi sebagai media digital KWU UGM. Karya tersebut dibuat dalam bentuk *mockup high fidelity* dan prototipe menggunakan aplikasi khusus desain dan *prototyping* Figma

Proses pembuatan karya ini dimulai dari membaca dan mencari tahu kebutuhan KWU UGM berdasarkan buku panduan dan informasi tambahan yang diberikan oleh penyelenggara. Setelah mendapatkan informasi, penulis merangkum kebutuhan dan mencari solusi sesuai dengan keinginan KWU UGM.

Setelah menemukan solusi penulis kemudian membuat *wireframe landing page* untuk membentuk kerangka desain. Selanjutnya *wireframe* yang telah dibuat ditambahkan pewarnaan dan tipografi agar menjadi *wireframe high fidelity*. Dalam pembuatan *wireframe high fidelity* penulis harus memperhatikan tata letak komponen, pewarnaan dan tipografi supaya desain yang dibuat dapat dilihat dengan baik dan menambah estetika. Setelah *wireframe high fidelity* selesai dibuat

penulis kemudian membuat prototipe dengan menggunakan aplikasi yang sama yaitu Figma.

Desain yang dibuat memuat beberapa navigasi dan fitur yang dibutuhkan oleh KWU UGM diantaranya yaitu Divisi, Berita, *Event*, Galeri, Kepengurusan, *Store* serta *Recruitment*.

1.3 Nilai Keunikan

1.3.1 Desain Visual yang Tepat

Desain visual yang tepat antara pewarnaan dan tulisan yang tepat dapat memperkaya pengalaman pengguna. Penggunaan font dan warna yang senada akan membuat pengguna merasa nyaman saat menggunakan. Desain tampilan yang tepat dan konsisten memungkinkan pengguna untuk semakin berinteraksi dengan website.

Warna tema yang dipilih adalah warna biru. Warna biru merupakan simbol dari 4 hal, yakni kepercayaan, loyalitas, tanggung jawab, kepercayaan, dan keamanan. Warna biru juga memiliki arti warna yang menenangkan dan kebebasan, selain itu warna biru merupakan salah satu julukan Kampus UGM yaitu kampus biru, julukan tersebut tenar karena novel karangan Ashadi Siregar.



Gambar 1.1 desain sistem

1.3.2 Navigasi Jelas

Dalam sebuah *website* navigasi berfungsi untuk memudahkan pengguna untuk menemukan konten dan informasi yang dicari. Oleh karena itu navigasi dalam desain harus dibuat dengan jelas dan baik. Dalam menggunakan *website*, pengguna akan mencari tahu bagaimana ia akan berinteraksi dengan *website* tersebut. Dengan adanya navigasi yang jelas maka pengguna akan merasa terbantu dan akan mudah dalam berinteraksi dengan *website*.



Gambar 1.2 Navigasi

1.4 Fungs, Fitur dan Kegunaan

1.4.1 Fungs

Fungsi dan kegunaan dari desain *landing page website* KWU UGM ini yaitu

- a. Memudahkan anggota dan pengguna website mengetahui tentang KWU UGM mulai dari divisi yang ada, acara dan kepengurusan.
- b. Memudahkan pihak KWU UGM dalam proses rekrutmen anggota baru
- c. Memudahkan pihak KWU UGM dalam memasarkan hasil produk yang dibuat oleh civitas UGM.

1.4.2 Fitur

1. Divisi

divisi berisi penjelasan singkat mengenai divisi-divisi yang ada pada KWU UGM, mulai dari divisi Usaha Mandiri, divisi Pelatihan dan Pengembangan Usaha, divisi Hubungan Masyarakat dan Media, divisi Pengembangan Sumber Daya Manusia.

2. Berita

Fitur ini berfungsi untuk memudahkan organisasi dalam menyampaikan informasi kepada para anggota dan pengguna *website*. Dengan adanya fitur ini, anggota dan pengguna *website* dapat dengan mudah dan cepat mengakses maupun menerima berita berkaitan kegiatan atau acara yang dilakukan oleh KWU UGM

3. Event

event berisi mengenai acara yang sedang atau akan berlangsung yang diselenggarakan oleh KWU UGM. Dengan fitur ini anggota dan pengguna website dapat melihat tanggal dan keterangan acara apa yang akan berlangsung dan yang sedang berlangsung

4. Galeri

galeri berisi foto-foto kegiatan atau acara yang diselenggarakan oleh KWU UGM. Dengan fitur ini anggota dan pengguna website dapat melihat foto-foto kegiatan yang diselenggarakan oleh KWU UGM.

5. Kepengurusan

kepengurusan terdapat foto dan keterangan nama pengurus dari KWU UGM mulai dari ketua hingga staff divisi yang ada. Pengguna dapat melihat keterangan semua pengurus KWU UGM yang ada.

6. Store

store ini dibuat supaya memudahkan KWU UGM dalam memasarkan produk-produk/jasa yang dimiliki oleh civitas UGM. Pengguna dapat melihat berbagai produk yang ditawarkan oleh KWU UGM.

7. Recruitment

Halaman *recruitment* dibuat supaya memudahkan calon anggota dan pengurus dalam mengisi dan mendata calon anggota. Pengguna khususnya mahasiswa pascasarjana UGM yang tertarik dengan organisasi kewirausahaan pascasarjana UGM dapat melakukan pendaftaran anggota sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh pengurus.

1.5 Hasil Inovasi dan Implementasi

1.5.1 Rencana Desain

Desain yang akan dirancang dilakukan setelah melalui tahap analisis permasalahan. Selain itu dalam rancangan desain ini ada beberapa informasi yang penting terkait KWU UGM berada di dalam satu frame sehingga desain menjadi ringkas dan informasi yang diberikan tetap sesuai dengan

permasalahan yang telah diberikan. Sedangkan untuk wadah penjualan produk dan rekrutmen anggota KWU UGM dibuat pada halaman yang berbeda. Diharapkan setelah membaca informasi mengenai KWU UGM di halaman utama pengguna dapat tertarik dengan KWU UGM sehingga jika ingin bergabung dapat menuju halaman rekrutmen. Pengguna yang penasaran dan tertarik dengan produk yang ditawarkan oleh KWU UGM juga dapat menuju halaman store.

1.5.2 Implementasi

Dalam halaman *landing page* memuat keterangan yang sesuai dengan keinginan penyelenggara yaitu keterangan mengenai penjelasan apa itu KWU UGM, divisi-divisi yang ada, kegiatan yang dilakukan serta pengurus yang menjalankan organisasi KWU UGM ini. Didalam desain yang dibuat ini penulis membuat semua keterangan yang diinginkan tersebut dalam satu halaman yang terdiri dari beberapa bagian. Bagian-bagian tersebut dapat diakses dengan cepat melalui tombol navigasi yang ada di bagian atas dari *landing page*.



Gambar 1.1 bagian halaman