

**LOMBA UI/UX DESAIN LANDING PAGE
WEB KWU UGM**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi *D3 Teknik Informatika*



diajukan oleh

Yusuf Nanda Praditya

19.01.4437

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**LOMBA UI/UX DESAIN LANDING PAGE
WEB KWU UGM**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi *D3 Teknik Informatika*



diajukan oleh

Yusuf Nanda Praditya

19.01.4437

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR
LOMBA UI/UX DESAIN LANDING PAGE
WEB KWU UGM

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusuf Nanda Praditya

19.01.4437

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 4 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Firman Asharudin, M.Kom

NIK. 190302315

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
LOMBA UI/UX DESAIN LANDING PAGE
WEB KWU UGM

yang disusun dan diajukan oleh

Yusuf Nanda Praditya

19.01.4437

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Norhikmah, M.Kom
NIK. 190302245

Rini Indrayani, ST, M.Eng
NIK. 190302417

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yusuf Nanda Praditya
NIM : 19.01.4437

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

LOMBA UI/UX DESAIN LANDING PAGE WEB KWU UGM

Dosen Pembimbing : Firman Asharudin, M.Kom

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 penelitian **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 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.

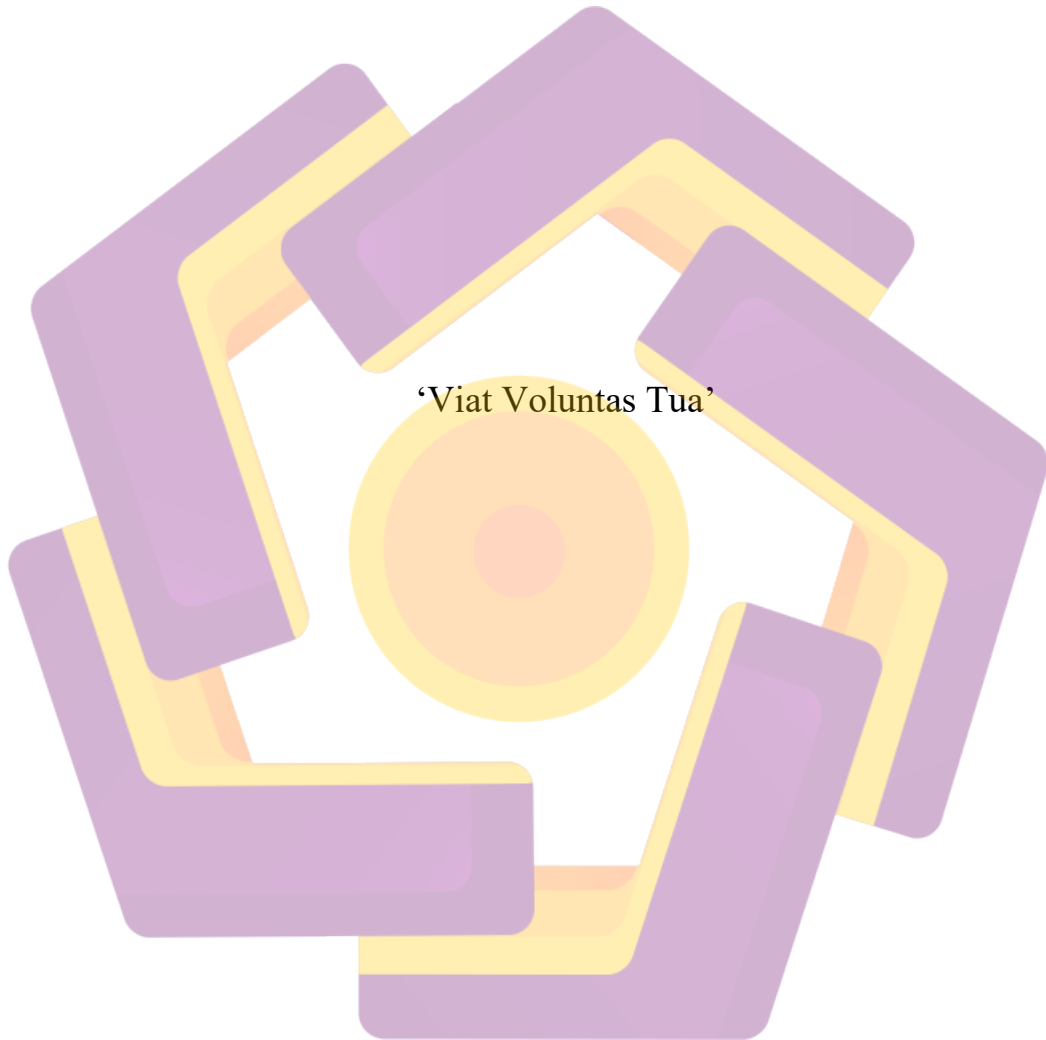
Yogyakarta, 18 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Yusuf Nanda Praditya

HALAMAN MOTTO



'Viat Voluntas Tua'

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan, berkat dan rahmat sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini, sebagai salah satu syarat meraih gelar ahli madya.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah saya (alm) Ignatius Ngadimin dan ibu saya E.M Prawestiningih yang telah memberikan doa, semangat dan pengorbanan sehingga saya dapat mencapai titik ini.
2. Nenek saya (alm) G. Rubinah yang selalu mendoakan saya dan memberi dukungan kepada saya hingga akhir hayatnya.
3. Keluarga besar saya yang telah membantu saya dalam menyelesaikan kuliah, baik melalui doa, motivasi dan materi.
4. dosen pembimbing saya bapak Firman Asharudin, M.Kom yang telah membimbing saya dalam mengerjakan tugas akhir ini, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Kepada teman – teman saya yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program studei D3 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya laporan tugas akhir ini, tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung, membimbing dan kontribusi dalam penyelesaian tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Keluarga besar saya yang telah membantu saya dalam menyelesaikan kuliah, baik melalui doa, motivasi dan materi.
2. Bapak Hanif Al fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Komputer.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Kaprodi D3 Teknik Informatika.
4. Bapak Firman Asharudin, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan tugas akhir.
5. Teman – teman saya yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua orang khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

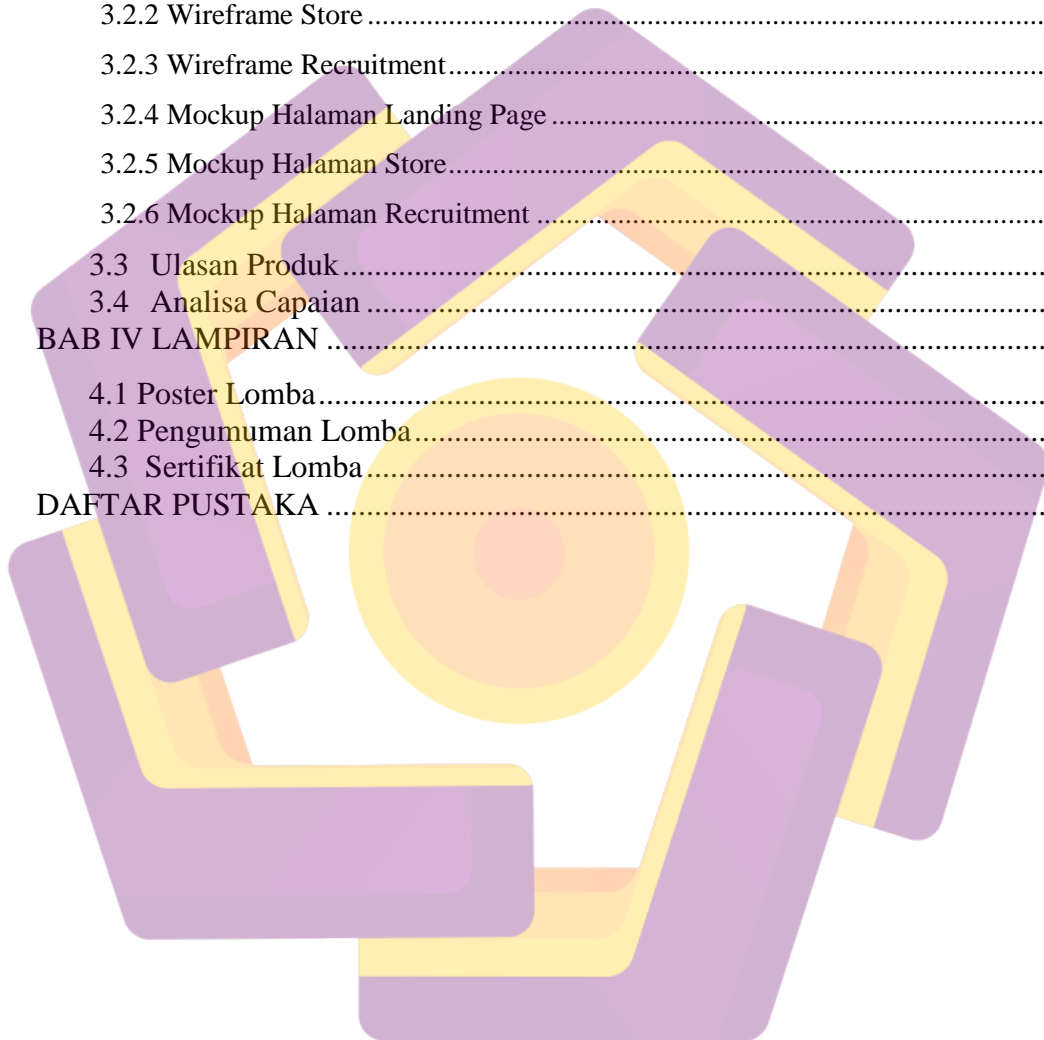
Yogyakarta, 30 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I DESKRIPSI KARYA LOMBA	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Uraian Tentang Karya.....	2
1.3 Nilai Keunikan	3
1.3.1 Desain Visual yang Tepat	3
1.3.2 Navigasi Jelas.....	4
1.4 Fungsi, Fitur dan Kegunaan.....	5
1.4.1 Fungsi.....	5
1.4.2 Fitur.....	5
1.5 Hasil Inovasi dan Implementasi.....	6
1.5.1 Rencana Desain	6
1.5.2 Implementasi.....	7
BAB II PERAN PRIBADI.....	8
2.1 Biodata Diri	8
2.2 Bagian Pengembangan Produk Yang dikerjakan	9
2.2.1 Observasi.....	9
2.2.2 Define	9
2.2.3 Ideate	9
2.2.4 Wireframe.....	9
2.2.5 mockup	9
2.2.6 Prototipe	10

2.3 Judul Pembahasan yang Diangkat pada Peran Pengembangan Produk ..	10
2.4 Metode yang Digunakan dalam Peran Pengembangan Produk	11
2.5 Alur pengembangan produk	13
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
3.1 Foto Implementasi Produk.....	14
3.2 Foto Produk.....	16
3.2.1 Wireframe Landing Page	16
3.2.2 Wireframe Store	17
3.2.3 Wireframe Recruitment.....	18
3.2.4 Mockup Halaman Landing Page	19
3.2.5 Mockup Halaman Store.....	20
3.2.6 Mockup Halaman Recruitment	21
3.3 Ulasan Produk.....	22
3.4 Analisa Capaian	23
BAB IV LAMPIRAN	25
4.1 Poster Lomba.....	25
4.2 Pengumuman Lomba.....	26
4.3 Sertifikat Lomba.....	27
DAFTAR PUSTAKA	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Desain Sistem	3
Gambar 1.2. Navigasi	4
Gambar 2.1. Sitemap	12
Gambar 2.2. Userflow	12
Gambar 2.3. Alur Pengembangan Produk	13
Gambar 3.1. Prototipe Halaman Landing Page	14
Gambar 3.2. Prototipe Halaman Store	15
Gambar 3.3. Prototipe Halaman Recruitment	15
Gambar 3.4. Wireframe Landing Page	16
Gambar 3.5. Wireframe Store	17
Gambar 3.6. Wireframe Recruitment	18
Gambar 3.7. Mockup Halaman Landing Page	19
Gambar 3.8. Mockup Halaman Store	20
Gambar 3.9. Mockup Halaman Recruitment	21
Gambar 4.1. Poster Lomba	24
Gambar 4.2. Pengumuman Lomba	25
Gambar 4.3. Sertifikat Lomba	26

INTISARI

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 ingin membuat *website* agar informasi seputar kegiatan organisasi dapat tersampaikan kepada anggota dan masyarakat. Maka dari itu KWU UGM membuat lomba desain *landing page*.

Bagian pengembangan produk yang dikerjakan yaitu bagian *user experience* (UX) dan *user interface* (UI) pada desain *landing page* web KWU UGM. Proses pengembangan ini terdiri dari proses observasi, *define*, *ideate*, *wireframe*, *mockup*, *prototype*. *Landing page website* KWU UGM dirancang sebagai wadah karya dan media publikasi dan pengelolaan informasi antara pengurus organisasi, anggota organisasi dan pengunjung *website*.

Hasil dari proses pengerjaan desain *landing page* ini yaitu mockup halaman *landing page*, mockup halaman *store*, mockup halaman *recruitment* dan juga prototipe *landing page* web KWU UGM. Rancangan *landing page website* ini memiliki beberapa fitur diantaranya yaitu divisi, berita, *event*, galeri, kepengurusan serta memiliki dua halaman tambahan sebagai media rekrutmen anggota baru dan sebagai media pemasaran produk. Perancangan *landing page* ini dibuat dengan desain antarmuka yang minimalis supaya isi dapat tersampaikan dengan jelas dan akurat dan dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik.

Dari kegiatan ini dapat diperoleh kesimpulan yaitu telah berhasil dibuatnya *wireframe*, *mockup* dan prototipe dari *landing page* web KWU UGM

Kata kunci: *website*, *landing page*, antarmuka, pengalaman pengguna, KWU UGM

ABSTRACT

KWU UGM (Gadjah Mada University Entrepreneurship) is a student organization engaged in entrepreneurship. Focus on developing student interest, which is managed by UGM postgraduate students. KWU UGM wants to create a website so that information about the organization's activities can be conveyed to members and the public. Therefore, KWU UGM made a landing page design competition.

The product development section that is carried out is the user experience (UX) and user interface (UI) sections on the landing page design of the UGM KWU web page. This development process consists of a process of observation, define, ideate, wireframe, mockup, prototype. The landing page of the UGM KWU website is designed as a place to collect works and media for publication and information management between organizational management, organization members and website visitors.

The results of the landing page design process are landing page mockups, store page mockups, recruitment page mockups and also the KWU UGM landing page prototype. The landing page design of this website has several features including division, news, events, gallery, committee and two extra pages as recruitment page and product marketing. The design of this landing page is made with a minimalist interface design so that the content can be conveyed clearly and accurately and can provide a good user experience.

From this activity, it can be concluded that the wireframe, mockup and prototype of the landing page of the UGM KWU web page have been successfully made

Keywords: *website, landing page, interface, user experience, KWU UGM*