

**EKSPLORASI PERAN GANDA UI/UX DESIGNER SEBAGAI KONSEPTOR
DAN EKSEKUTOR VISUAL PADA PENGEMBANGAN WEBSITE DI
PT.DRW CORPORA INDONESIA**

LAPORAN NON-REGULER- MAGANG UI/UX

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

MUHAMAD RONA ANGGARA

22.11.4626

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA

2026

**EKSPLORASI PERAN GANDA UI/UX DESIGNER SEBAGAI KONSEPTOR
DAN EKSEKUTOR VISUAL PADA PENGEMBANGAN WEBSITE DI
PT.DRW CORPORA INDONESIA**

LAPORAN NON-REGULER – MAGANG UI/UX

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

MUHAMAD RONA ANGGARA

22.11.4626

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON-REGULER

EKSPLORASI PERAN GANDA UI/UX DESIGNER SEBAGAI KONSEPTOR DAN EKSEKUTOR VISUAL PADA PENGEMBANGAN WEBSITE DI PT.DRW CORPORA INDONESIA

yang disusun dan diajukan oleh

Muhamad Rona Anggara
22.11.4626

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



Rumini, M.Kom.
NIK. 190302246

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON-REGULER

EKSPLORASI PERAN GANDA UI/UX DESIGNER SEBAGAI KONSEPTOR DAN EKSEKUTOR VISUAL PADA PENGEMBANGAN WEBSITE DI PT.DRW CORPORA INDONESIA

yang disusun dan diajukan oleh

Muhamad Rona Anggara

22.11.4626

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arifiyanto Hadinegoro, S. kom., M. T.

NIK. 190302289

M. Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Rumini, M.Kom

NIK. 190302246

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhamad Rona Anggara**

NIM : **22.11.4671**

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

EKSPLORASI PERAN GANDA UI/UX DESIGNER SEBAGAI KONSEPTOR DAN EKSEKUTOR VISUAL PADA PENGEMBANGAN WEBSITE DI PT.DRW CORPORA INDONESIA

Dosen Pembimbing : **Rumini, S.Kom., 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 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, 22 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Muhamad Rona Anggara

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan tugas akhir jalur non-reguler ini penulis persembahkan dengan rasa syukur dan hormat kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kekuatan, serta kemudahan kepada penulis, sehingga laporan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak dan Ibu, yang senantiasa memberikan dukungan moral, materiil, serta untaian doa yang tiada henti demi kelancaran dan keberhasilan perkuliahan penulis.
3. Universitas AMIKOM Yogyakarta, khususnya Program Studi Informatika, sebagai almamater tempat penulis menimba ilmu dan mengembangkan kompetensi akademik.
4. PT. DRW Corpora Indonesia, selaku instansi tempat pelaksanaan magang, yang telah memberikan ruang, kesempatan, serta bimbingan profesional kepada penulis untuk mengeksplorasi dunia industri secara nyata.
5. Dosen Pembimbing dan Mentor Lapangan, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, ilmu, serta bimbingan yang sangat berharga selama proses penyusunan laporan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Laporan Non-Reguler dengan judul “EKSPLOKASI PERAN GANDA UI/UX DESIGNER SEBAGAI KONSEPTOR DAN EKSEKUTOR VISUAL PADA PENGEMBANGAN WEBSITE DI PT.DRW CORPORA INDONESIA”.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Laporan ini juga merupakan dokumentasi dari kegiatan Magang Mandiri yang dilaksanakan Penulis di PT. DRW Corpora Indonesia.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Rumini, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penyusunan laporan ini.
2. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta atas ilmu, fasilitas, dan dukungan administrasi yang diberikan selama masa studi.
3. Seluruh tim dan staf PT. DRW Corpora Indonesia. atas kerjasama dan ilmu yang diberikan.
4. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan materiil yang tak terhingga.

Yogyakarta, 22 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

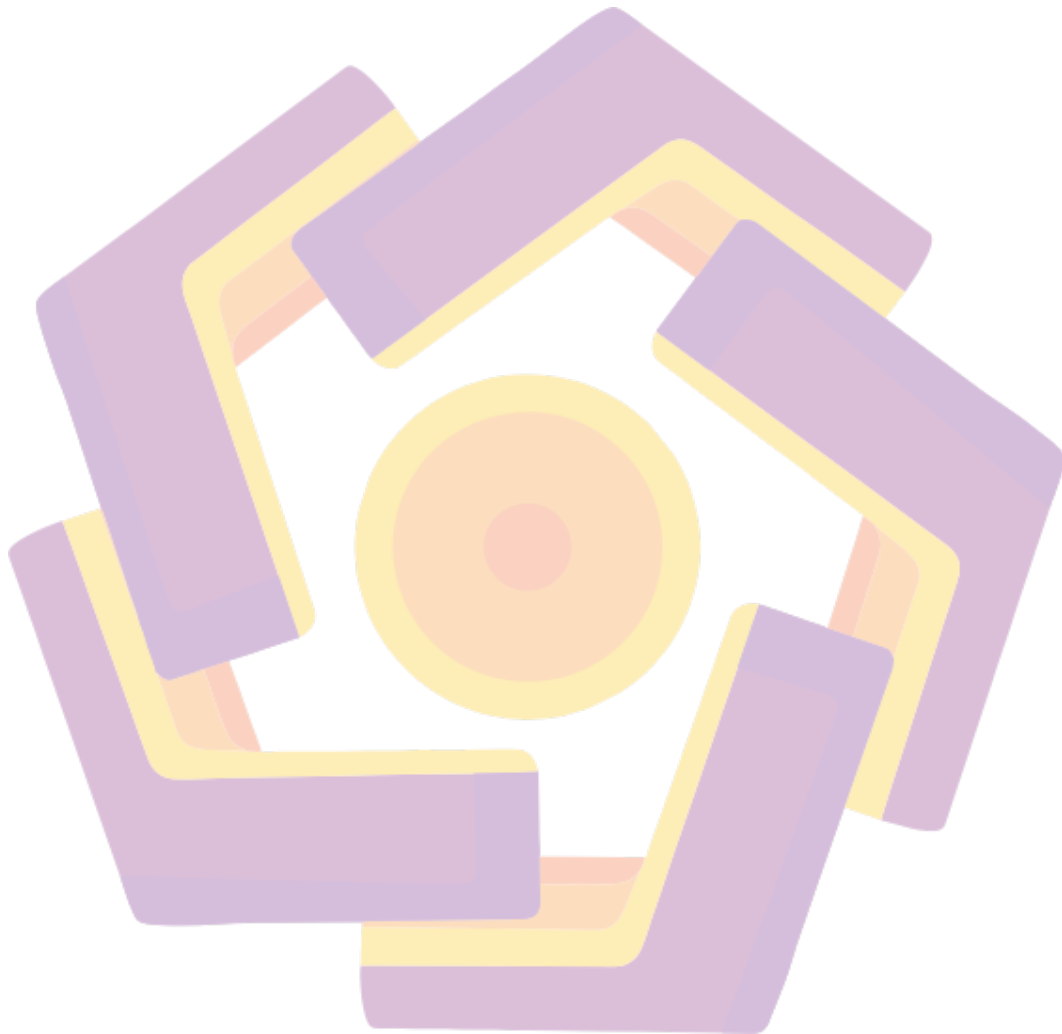
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Gambaran Umum	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	3
BAB II TEORI DAN METODE	4
2.1. Teori	4
2.1.1. Konsep UI/UX dan Urgensi Website Portofolio	4
2.1.2. Peran Vital Website dalam Ekosistem Digital Marketing	5
2.1.3. Urgensi Penggunaan Figma untuk Prototyping dan Kolaborasi	5
2.1.4. Pendekatan User-Centered Design (UCD) sebagai Kunci Keberhasilan	6
2.1.5. Kualitas Layanan Informasi dan Beban Kognitif Pengguna	8
2.2. Analisis	8
2.2.1. Analisis Beban Kerja dan Efisiensi Peran Ganda	8
2.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem: Menyeimbangkan Identitas dan Fungsi ...	9
2.2.3 Analisis Strategis Pemilihan Figma	9

2.2.4 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	9
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	11
3.1. Gambaran Umum	11
3.2. Inisiasi dan Penerimaan Tugas	11
3.3. Proses Iterasi dan Revisi Desain	12
3.3.1 Perancangan Website Dzawani Hospitality	13
3.3.2 Perancangan Website Korporat DRW Corp.....	20
3.3.3 Perancangan Website DRW Foundation.....	25
3.3.4 Detail Perancangan Antarmuka Website Amanah Pangan Nusantara .	29
3.3.5 Detail Perancangan Antarmuka Website Event Evening Zen.....	34
3.4. Proses Iterasi dan Revisi Desain	37
3.5. Inisiasi dan Penerimaan Tugas	39
3.6. Evaluasi Pengguna Menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	42
3.6.1 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner	42
3.6.2 Perhitungan dan Analisis Skor SUS.....	43
3.6.3 Kesimpulan Evaluasi Pengguna	46
BAB IV KESIMPULAN.....	48
4.1.Kesimpulan.....	48
4.2.Saran.....	49
REFERENSI.....	50
CURICULUM VITAE	52
LAMPIRAN DAN BUKTI PENDUKUNG	53

DAFTAR GAMBAR

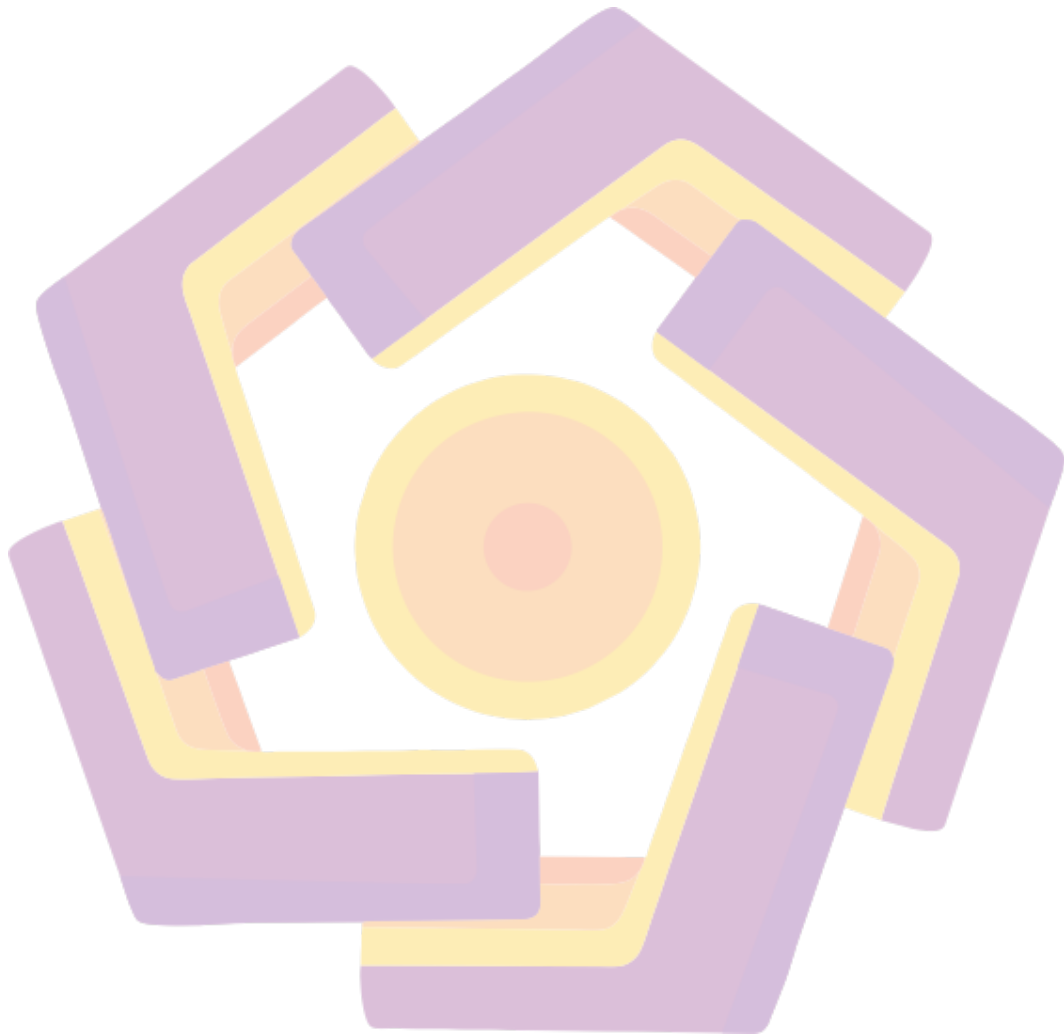
Gambar 2. 1 Siklus Metode User-Centered Design (UCD)	6
Gambar 3. 1 Tangkapan Layar Tugas Awal Desain	11
Gambar 3. 2 Alur Penerapan Metode UCD pada Perancangan Website Dzawani Hospitality	13
Gambar 3. 3 desain sistem	14
Gambar 3. 4 Tampilan Hero Section Dzawani Hospitality	14
Gambar 3. 5 Bagian Profil CEO (Meet Our CEO)	15
Gambar 3. 6 Desain Bagian About Us dengan Bingkai Emas	16
Gambar 3. 7 Tata Letak Visi dan Misi	16
Gambar 3. 8 Tampilan Layanan Dzawani Kost Exclusive	17
Gambar 3. 9 Desain Our Value dengan Tipografi Vertikal	17
Gambar 3. 10 Galeri Proyek dalam Format Grid	18
Gambar 3. 11 Peta Interaktif Sebaran Proyek di Pulau Jawa dan Bali	19
Gambar 3. 12 Desain Footer Website	19
Gambar 3. 13 Alur Penerapan Metode UCD pada Perancangan Website Korporat DRW Corp	20
Gambar 3. 14 Tampilan Hero Section DRW Corp dengan Tema Antariksa	21
Gambar 3. 15 Tampilan Profil President Director	22
Gambar 3. 16 Visualisasi Visi dan Misi dengan Aset 3D	23
Gambar 3. 17 Tampilan Carousel Unit Bisnis	24
Gambar 3. 18 Desain Footer Website Korporat	24
Gambar 3. 19 Alur Penerapan Metode UCD pada Perancangan Website DRW Foundation	25
Gambar 3. 20 Tampilan Hero Section dengan Nuansa Religius	26
Gambar 3. 21 Tata Letak Profil dan Visi Misi	26
Gambar 3. 22 Ikonografi Nilai-Nilai Yayasan	27
Gambar 3. 23 Komponen Slider untuk Program Wakaf	27
Gambar 3. 24 Galeri Sosial Media dan Footer	28
Gambar 3. 25 2 Alur Penerapan Metode UCD pada Perancangan Website Amanah Pangan Nusantara	29
Gambar 3. 26 Tampilan Hero Section dengan Konsep Kolase Foto	30
Gambar 3. 27 Tata Letak Informasi Perusahaan yang Bersih	31
Gambar 3. 28 Desain Zig-Zag pada Daftar Lini Usaha	32
Gambar 3. 29 Kartu Lokasi dan Footer	33
Gambar 3. 30 Alur Penerapan Metode UCD pada Perancangan Website Event DRW	34
Gambar 3. 31 Tampilan Hero Section dengan Nuansa Cahaya Lilin	35
Gambar 3. 32 Narasi Empati dan Kartu Detail Acara	36
Gambar 3. 33 Daftar Keuntungan Peserta dan Sponsorship	37
Gambar 3. 34 Proses Revisi Tahap Pertama (Tata Letak dan Komposisi)	38

Gambar 3. 35 Diskusi Revisi Terkait Pemilihan Aset dan Warna	38
Gambar 3. 36 Penyesuaian Teknis Berdasarkan Masukan Tim Pengembang	39
Gambar 3. 37 Persetujuan (ACC) Desain Final Website	40
Gambar 3. 38 Apresiasi dari Pemilik Perusahaan dan Manajemen Dzawani	40
Gambar 3. 39 Hasil interpretasi Skor System Usability Scale	47



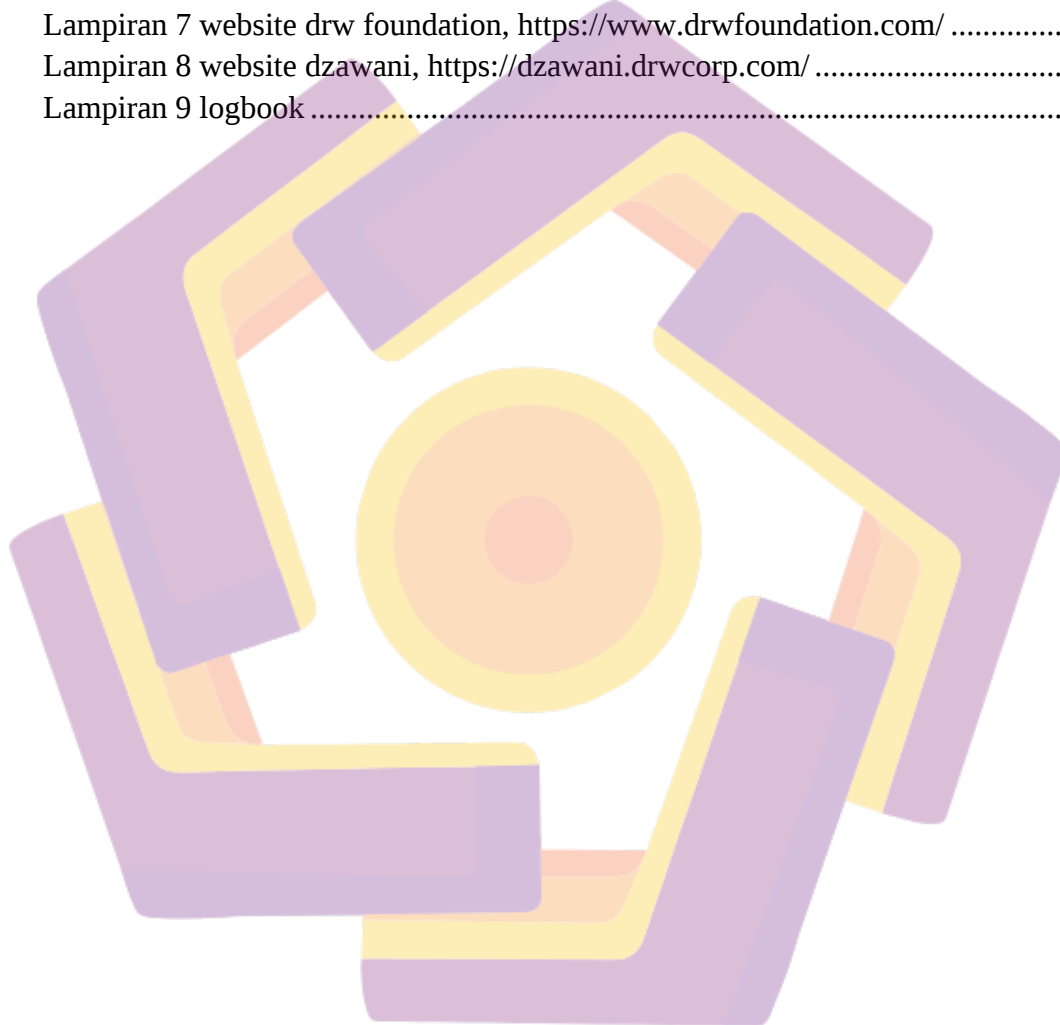
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skor Mentah System Usability Scale Dzawani Hospitality	42
Tabel 3. 2 hasil konversi perhitungan skor SUS	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sertifikat	53
Lampiran 2 Surat izin penelitian	53
Lampiran 3 foto bersama di drw corp	54
Lampiran 4 Bukti pesan Ketika disuruh mengikuti interview magang	55
Lampiran 5 Bukti pesan ketika di terima magang.....	56
Lampiran 6 website drw corp, https://drwcorp.com/	57
Lampiran 7 website drw foundation, https://www.drwfoundation.com/	57
Lampiran 8 website dzawani, https://dzawani.drwcorp.com/	58
Lampiran 9 logbook	58



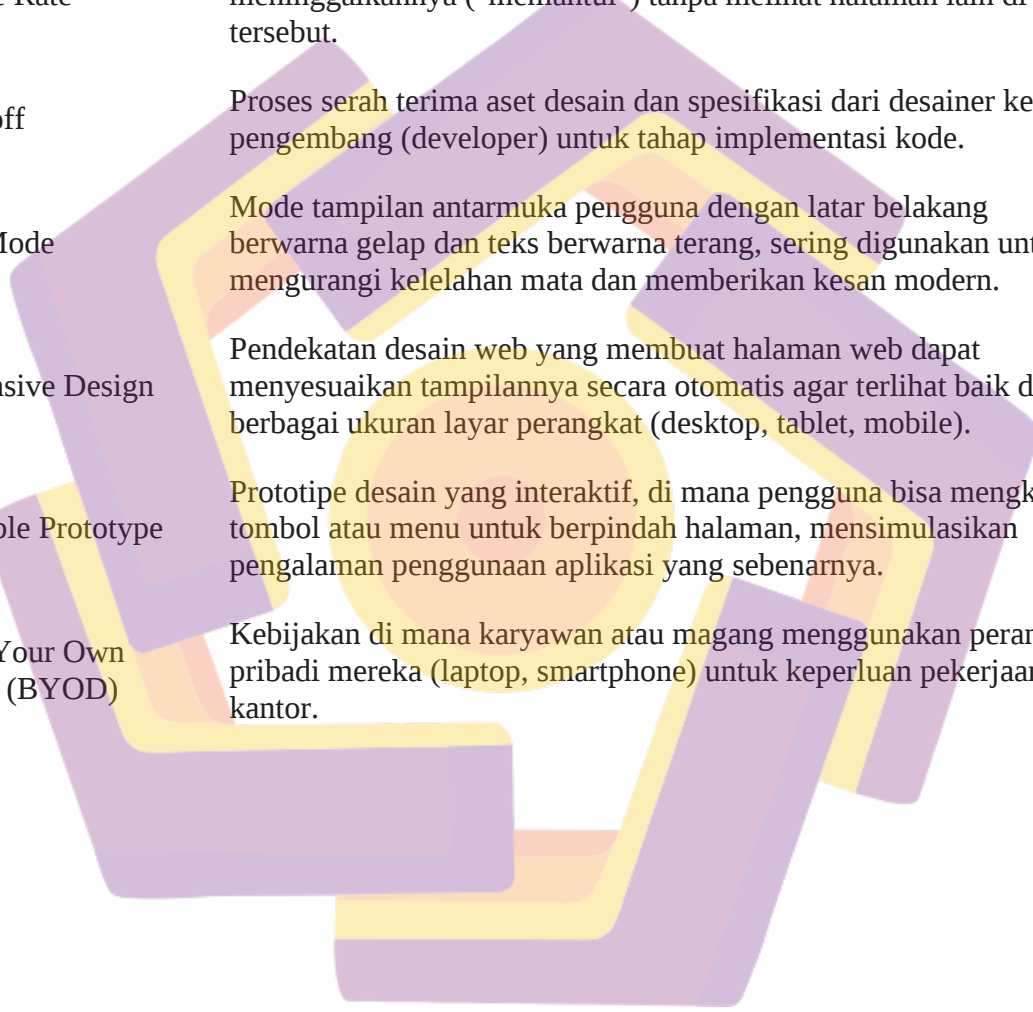
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



PT	Perseroan Terbatas
PM	<i>Project Manager</i>
IT	<i>Information Technology</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
UCD	<i>User-Centered Design</i>
SOP	<i>Standard Operating Procedure</i>
F&B	<i>Food and Beverage</i>
ACC	<i>Accepted / Approved</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
NGO	Non-Governmental Organization
CTA	Call to Action
HD	High Definition
F&B	Food and Beverage

DAFTAR ISTILAH

Holding Company	Perusahaan induk yang memiliki saham di perusahaan lain (anak perusahaan) untuk mengendalikan manajemen dan operasionalnya.
High-Fidelity (Hi-Fi)	Tingkat presisi tinggi dalam desain antarmuka yang sangat mirip dengan hasil akhir produk, lengkap dengan warna, tipografi, gambar, dan konten yang sebenarnya.
Low-Fidelity (Lo-Fi)	Tingkat presisi rendah, biasanya berupa sketsa kasar atau wireframe hitam putih untuk menggambarkan struktur dasar tanpa detail visual.
Prototype / Prototipe	Model awal atau simulasi dari sebuah produk yang dibuat untuk menguji konsep atau proses sebelum produk akhir dikembangkan sepenuhnya.
Landing Page	Halaman web mandiri yang dibuat khusus untuk kampanye pemasaran atau tujuan tertentu, di mana pengunjung "mendarat" setelah mengklik tautan.
Sitemap	Peta situs; daftar hierarkis halaman-halaman dalam sebuah situs web yang menunjukkan struktur dan hubungan antar halaman.
Wireframe	Kerangka dasar atau sketsa visual dari halaman web atau aplikasi yang menunjukkan tata letak elemen-elemen penting tanpa desain visual yang mendetail.
Mockup	Model visual statis dari desain produk yang menunjukkan bagaimana produk akhir akan terlihat, termasuk warna, tipografi, dan elemen visual lainnya.
Layouting	Proses menata letak elemen-elemen visual (teks, gambar, tombol) dalam sebuah desain agar terlihat rapi, seimbang, dan mudah dipahami.
Slicing	Proses memotong atau memecah desain visual (biasanya dari format gambar/desain seperti di Figma) menjadi kode-kode pemrograman (HTML/CSS) agar bisa ditampilkan di web browser.
Frontend Developer	Pengembang web yang fokus pada bagian antarmuka pengguna (sisi klien), yaitu apa yang dilihat dan diinteraksikan oleh pengguna di browser.



Deploy	Proses meluncurkan atau menyebarkan aplikasi/website yang sudah jadi ke server agar bisa diakses oleh pengguna umum secara online.
Agile	Metode pengembangan perangkat lunak yang fleksibel dan iteratif, di mana tim bekerja dalam siklus pendek dan beradaptasi dengan perubahan kebutuhan secara cepat.
Bounce Rate	Persentase pengunjung yang masuk ke situs web dan kemudian meninggalkannya ("memantul") tanpa melihat halaman lain di situs tersebut.
Hand-off	Proses serah terima aset desain dan spesifikasi dari desainer kepada pengembang (developer) untuk tahap implementasi kode.
Dark Mode	Mode tampilan antarmuka pengguna dengan latar belakang berwarna gelap dan teks berwarna terang, sering digunakan untuk mengurangi kelelahan mata dan memberikan kesan modern.
Responsive Design	Pendekatan desain web yang membuat halaman web dapat menyesuaikan tampilannya secara otomatis agar terlihat baik di berbagai ukuran layar perangkat (desktop, tablet, mobile).
Clickable Prototype	Prototipe desain yang interaktif, di mana pengguna bisa mengklik tombol atau menu untuk berpindah halaman, mensimulasikan pengalaman penggunaan aplikasi yang sebenarnya.
Bring Your Own Device (BYOD)	Kebijakan di mana karyawan atau magang menggunakan perangkat pribadi mereka (laptop, smartphone) untuk keperluan pekerjaan kantor.

INTISARI

PT. DRW Corpora Indonesia itu perusahaan induk (*holding company*) yang punya banyak banget lini bisnis, mulai dari hotel sampai yayasan sosial. Di sini, saya dapet kesempatan magang jadi desainer tunggal di tim IT yang isinya cuma 5 orang tanpa adanya *Project Manager* (PM). Kondisi tim yang ramping ini bikin saya harus "pake dua topi" sekaligus: jadi konseptor yang mikirin ide, riset bahan, sampe nyusun alur navigasi, dan jadi eksekutor visual yang bikin desain detail (*high-fidelity*) sampe prototipenya. Fokus kerjaan saya adalah ngerancang 5 website bisnis, yaitu DRW Corp, Dzawani Hospitality, Amanah Pangan Nusantara, DRW Foundation, dan Evening Zen. Prosesnya mulai dari nyari ide sendiri, nentuin tata letak, sampe bikin simulasi yang bisa diklik. Hasil akhirnya, desain yang saya buat jadi panduan utama buat temen-temen *developer* di kantor biar tampilan websitenya konsisten dan keliatan profesional di mata publik.

Kata kunci: UI/UX Designer, Konseptor Visual, Eksekutor, PT. DRW Corpora Indonesia, Peran Ganda.

ABSTRACT

PT. DRW Corpora Indonesia is a holding company overseeing various cross-sector business units. This study documents the author's strategic role as a sole designer within a lean IT team that lacks a Project Manager position. Such organizational conditions required the author to perform a dual role: as a conceptualizer responsible for ideation, asset research, and information architecture development, and as a visual executor producing graphic assets and high-fidelity prototypes. The design focus encompassed five business unit website ecosystems: DRW Corp, Dzawani Hospitality, Amanah Pangan Nusantara, DRW Foundation, and Evening Zen. The methodology employed included independent business requirement research, functional layout determination, and interactive simulation creation. The results of this exploration demonstrate that the integrated dual role of a UI/UX Designer is capable of producing consistent visual standards and serving as the primary technical guide for the internal development team to enhance the company's professional image.

Keyword: *UI/UX Designer, Visual Conceptualizer, Executor, PT. DRW Corpora Indonesia, Dual Rol*