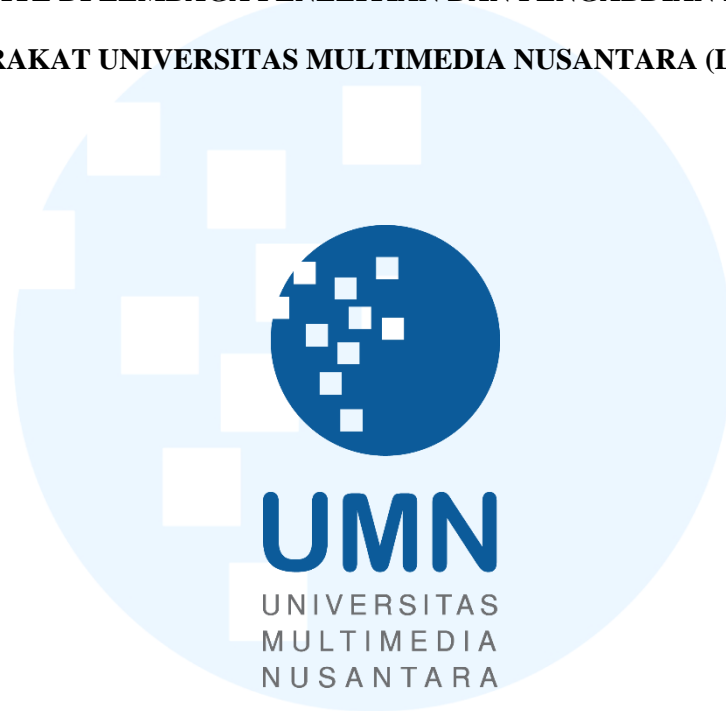


**PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX)
WEBSITE DI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA (LPPM UMN)**



LAPORAN MAGANG

Sophia Tartono K

00000045719

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX)
WEBSITE DI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA (LPPM UMN)**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Sophia Tartono K

00000045719

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sophia Tartono K
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045719
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX)
WEBSITE DI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA (LPPM UMN)**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Sophia Tartono K)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX)
WEBSITE DI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA (LPPM UMN)**

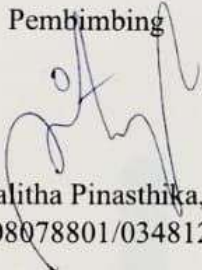
Oleh

Nama : Sophia Tartono K
NIM : 00000045719
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

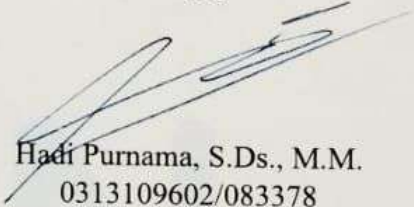
Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024
Pukul 16.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

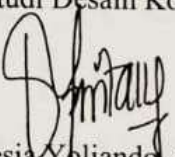
Pembimbing


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sophia Tartono K
NIM : 00000045719
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX)
WEBSITE DI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA (LPPM UMN)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Sophia Tartono K)

KATA PENGANTAR

Penulis tertarik pada topik pembahasan magang sebagai desainer grafis di LPPM UMN sebab mendokumentasi progres dan kegiatan magang penulis dapat dijadikan dokumentasi serta peluang untuk refleksi diri atas kelebihan dan kekurangan penulis sebagai tenaga kerja desainer grafis. Untuk orang lain, terutama yang ingin mengetahui bagaimana magang di LPPM UMN, proses dan kegiatan mahasiswa DKV dalam merancang UI dan UX website, dll, laporan ini bermanfaat baginya sebab menjelaskan dan menggambarkan hal-hal tersebut.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Multimedia Nusantara, lebih spesifiknya lagi Divisi Inovasi selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Ir. Arief Iswariyadi, M.Sc., Ph.D., sebagai Ketua Divisi Inovasi LPPM UMN yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama periode magang ini
5. Dimas Adi Saputra, S.A.N., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama periode magang ini
6. Putera Bagas Andika, S.E., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama periode magang ini
7. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
8. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
9. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds, sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini. Semoga karya ilmiah ini menjelaskan proses dan pengalaman magang desainer grafis penulis secara informatif dan jelas hingga dapat bermanfaat bagi yang memiliki ketertarikan atau keperluan memahaminya.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Sophia Tartono K)



**PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX)
WEBSITE DI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA (LPPM UMN)**

(Sophia Tartono K)

ABSTRAK

Penulis memilih Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Multimedia Nusantara (LPPM UMN) Divisi Inovasi sebagai perusahaan magang sebab memberi peluang memperluas pengetahuan dan keterampilan desain website, struktur database untuk sistem informasi website, serta pengalaman mendesain untuk keperluan visual dan publikasi LPPM UMN Divisi Inovasi lainnya. Kendala yang dihadapi adalah kebingungan brief sebab supervisor menggunakan terminologi desain yang tidak tepat, namun solusinya adalah bertanya dan meminta diperjelas. Hal-hal yang dipelajari penulis antara lain adalah cara menggunakan dan memanipulasi berbagai fitur-fitur figma guna menghasilkan prototipe website, cara membuat flowchart website yang jelas dan dapat direferensikan oleh tim *coding*, proses diskusi, delegasi, serta sinergi perusahaan LPPM UMN dalam menggabungkan pikiran untuk perancangan website perusahaan. Selain itu, penulis menambah dan mengasah keterampilan mendesain grafis dari proses awal hingga akhir, termasuk sketsa, mencari referensi, bertanya atas *keyword*, referensi visual, gambaran, dll klien, terutama guna memuaskan keperluan dan keinginan desain grafis klien. Serta, penulis mendapat pengalaman menjelaskan desain ke klien, mencatat masukan dan saran, dll hingga mengasah *soft skill* sebagai tenaga kerja desainer grafis.

Kata kunci: Magang, LPPM UMN, *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), Website

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGNING WEBSITE USER INTERFACE (UI) AND USER EXPERIENCE
(UX) AT THE RESEARCH AND COMMUNITY SERVICE INSTITUTE OF
MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY (LPPM UMN)***

(Sophia Tartono K)

ABSTRACT (English)

The author chose the Research and Community Service Institute of Multimedia Nusantara University (LPPM UMN) Innovation Division as the internship company because it provides opportunities to expand knowledge and skills in website design, database structure for website information systems, as well as experience in designing for other visual and publication needs. The challenges faced as an intern in LPPM UMN include confusion due to briefs from supervisors using inaccurate design terminology, and the solution is to ask and request clarification. Things learned by the author include how to use and manipulate various Figma features to produce website prototypes, creating clear and referencable website flowcharts for the coding team, the process of discussion, delegation, and synergy within the LPPM UMN company in combining ideas for company website design. Additionally, the author adds and hones graphic design skills from the initial stages to the end, including sketching, seeking references, asking for keywords, visual references, descriptions, etc., from clients, especially to meet the graphic design needs and desires of clients. Furthermore, the author gains experience in explaining designs to clients, recording feedback and suggestions, etc., thereby sharpening soft skills as a graphic designer workforce.

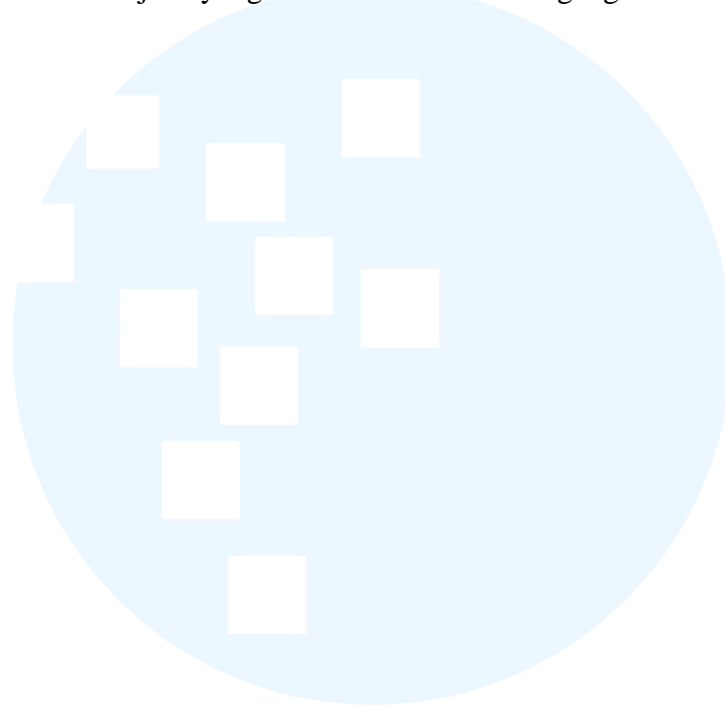
Keywords: *Internship, UMN RCOS, User Interface (UI), User Experience (UX), Website*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portfolio Perusahaan.....	12
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	16
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	17
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	18
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	42
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	42
BAB IV PENUTUP	43
4.1 Kesimpulan	43
4.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....16



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Homepage lppm.umn.ac.id	2
Gambar 2.1 Bagan Struktur Organisasi LPPM UMN.....	7
Gambar 2.2 Dokumentasi Pelaksanaan TKD di UMN.....	12
Gambar 2.3 Dokumentasi Diskusi bersama KAMI UMN, LPPM UMN, dan GMLS.....	13
Gambar 2.4 Dokumentasi foto bersama UMN dan IWAPI.....	14
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	16
Gambar 3.2 Halaman <i>Research</i> qut.edu.au.....	18
Gambar 3.3 Kerangka Awal Homepage Website LPPM Divisi Inovasi.....	19
Gambar 3.4 Sketsa Eksplorasi <i>Graph</i> untuk Halaman HKI.....	20
Gambar 3.5 Kerangka Awal Halaman HKI.....	21
Gambar 3.6 Halaman <i>Our Portfolio</i> Skystar Capital.....	21
Gambar 3.7 Sketsa Halaman <i>Collaboration</i> , Kerangka Halaman <i>Innovations</i> dan <i>Collaboration</i>	22
Gambar 3.8 Digitalisasi Awal Halaman Homepage Divisi Inovasi.....	22
Gambar 3.9 Revisi Digitalisasi Homepage Divisi Inovasi, Flowchart Homepage Divisi Inovasi.....	23
Gambar 3.10 Digitalisasi Halaman HKI, <i>Innovations</i> , dan <i>Collaboration</i>	23
Gambar 3.11 Flowchart Halaman HKI, <i>Innovations</i> , dan <i>Collaboration</i>	24
Gambar 3.12 Digitalisasi Halaman Berita dan <i>Search Result</i>	24
Gambar 3.13 Halaman <i>Our Research</i> dan <i>Our Experts</i> qut.edu.au.....	25
Gambar 3.14 Digitalisasi Halaman Home dan Peneliti Kami Divisi Penelitian....	26
Gambar 3.15 Halaman Pimpinan KG kompasgramedia.com.....	26
Gambar 3.16 Digitalisasi Awal Halaman <i>About Us</i> LPPM UMN.....	27
Gambar 3.17 Digitalisasi Awal Halaman Home LPPM UMN.....	27
Gambar 3.18 Revisi Homepage Divisi Inovasi.....	28

Gambar 3.19 Referensi Penerapan <i>Golden Ratio</i>	29
Gambar 3.20 Referensi-referensi Icon.....	30
Gambar 3.21 Proses dan Eksperimentasi Membuat Icon.....	30
Gambar 3.22 Hasil Icon Seni Musikal, Media Cetak, dan Seni Visual.....	31
Gambar 3.23 Referensi-referensi Desain Brosur.....	31
Gambar 3.24 Sketsa-sketsa <i>Cover</i> Depan dan Belakang Brosur.....	32
Gambar 3.25 Digitalisasi Awal Template Brosur Rembug Inovasi.....	32
Gambar 3.26 Eksplorasi Bentuk Segitiga Berpanah Atas.....	33
Gambar 3.27 Revisi Digitalisasi Brosur Rembug Inovasi.....	33
Gambar 3.28 Hasil Brosur Rembug Inovasi Awal setelah Konten Dimasukkan...34	
Gambar 3.29 Revisi Brosur Rembug Inovasi ke Ukuran A3.....	34
Gambar 3.30 Brosur Rembug Inovasi Final.....	35
Gambar 3.31 Referensi Macam-macam Warna Biru.....	35
Gambar 3.32 Referensi-referensi Utama Post Instagram Pengumuman Pemenang Sayembara Logo.....	36
Gambar 3.33 Sketsa Post Instagram Pengumuman Pemenang Sayembara Logo..36	
Gambar 3.34 Eksplorasi Warna dan Pola Bentuk Berlian.....	37
Gambar 3.35 Hasil Akhir Template Post Instagram Pemenang Sayembara Logo..37	
Gambar 3.36 Aset dan Tampilan Eksisting Sayembara Logo LPPM UMN.....	38
Gambar 3.37 Referensi-referensi Desain Sertifikat.....	39
Gambar 3.38 Eksplorasi Font Sertifikat.....	39
Gambar 3.39 Referensi dan Progres Pembuatan Banner.....	40
Gambar 3.40 Digitalisasi Awal Sertifikat Pemenang Sayembara Logo.....	40
Gambar 3.41 Hasil Akhir Template Sertifikat 4 Pemenang Sayembara Logo.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xvi
Lampiran B Kartu MBKM 02..... xvii
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xviii
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xxx
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxxi
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin	xxxii
Lampiran G Perancangan UI dan UX Website LPPM UMN	xxxiii
Lampiran H Perancangan Template Post Instagram Pengumuman Pemenang Sayembara Logo.....	1iv
Lampiran I Perancangan Booklet Karya-karya Inovasi Civitas Akademika UMN.....	1v
Lampiran J Sertifikat Pemenang Sayembara Logo LPPM UMN	1vi
Lampiran K Nametag Acara Rembug Inovasi	1vii
Lampiran L Banner Acara Rembug Inovasi	1viii
Lampiran M Post Instagram Acara Rembug Inovasi	1x

