

**PERANCANGAN TAMPILAN WEBSITE DIGITAL
MARKETING PRODUK KREATIF DAN WISATA
ALAM BUM DESA WARGA DEKAT BANDUNG**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**DARRYL KURNIAWAN
00000078767**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN TAMPILAN WEBSITE DIGITAL
MARKETING PRODUK KREATIF DAN WISATA
ALAM BUM DESA WARGA DEKAT BANDUNG**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**DARRYL KURNIAWAN
00000078767**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Darryl Kurniawan

NIM : 00000078767

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

Perancangan Tampilan Website Digital Marketing Produk Kreatif dan Wisata Alam BUM Desa Warga Dekat Bandung

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 2 Januari 2026



(Darryl Kurniawan)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Darryl Kurniawan
NIM : 00000078767
Program Studi : Informatika
Judul Laporan : Perancangan Tampilan Website Digital
Marketing Produk Kreatif dan Wisata Alam
BUM Desa Warga Dekat Bandung

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan:

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

1. Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI).
2. Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, parafrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan telah mencantumkan sitasi serta referensi.
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri.

Tangerang, 2 Januari 2026



(Darryl Kurniawan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Nama : Darryl Kurniawan
NIM : 00000078767
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Informatika

menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan di:

Nama Perusahaan : RIS UMN
Alamat : Jalan Scientia Boulevard Gading,
Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten
Tangerang, Banten 15810
Email Perusahaan : lppm@umn.ac.id

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 2 Januari 2026

Mengetahui



(Dr. Ir. Winarno, M.Kom.)

Menyatakan



(Darryl Kurniawan)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Darryl Kurniawan
NIM : 00000078767
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1
Judul : Perancangan Tampilan Website
Digital Marketing Produk Kreatif dan
Wisata Alam BUM Desa Warga Dekat
Bandung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- ☐ Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.*.

Tangerang, 2 Januari 2026



Darryl Kurniawan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan pertolongan-Nya, sehingga laporan dengan judul "Perancangan Tampilan Website Digital Marketing Produk Kreatif dan Wisata Alam BUM Desa Warga Dekat Bandung" ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan laporan ini bertujuan sebagai bentuk pertanggungjawaban serta dokumentasi hasil perancangan yang telah dilakukan. Saya menyadari bahwa terselesainya laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., OCA, selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Eka Jaya Harsono, S.Kom., M.Eng.Sc., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Bapak Winarno, sebagai Supervisor yang telah banyak membantu dan memberi kesempatan magang ini kepada saya.
6. Tabesugi Ruu, seorang VTuber, yang telah memberikan dukungan moral serta semangat selama proses pengerjaan laporan ini.
7. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan semangat selama penyusunan laporan ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan dukungan moral maupun material sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi manfaat kedepannya bagi mahasiswa lainnya yang akan menjalankan magang.

Tangerang, 2 Januari 2026



Darryl Kurniawan

**PERANCANGAN TAMPILAN WEBSITE DIGITAL MARKETING
PRODUK KREATIF DAN WISATA ALAM BUM DESA WARGA DEKAT
BANDUNG**

Darryl Kurniawan

ABSTRAK

Dalam era digital, website menjadi media pemasaran yang esensial bagi Badan Usaha Milik Desa (BUM Desa) untuk meningkatkan visibilitas produk lokal. BUM Desa Warga Dekat Bandung memerlukan website dengan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang optimal untuk mencapai tujuan pemasaran digital. Laporan ini menjelaskan pelaksanaan kerja magang selama 16 minggu sebagai UI/UX Designer dalam merancang website BUM Desa Warga Dekat Bandung. Proses perancangan menerapkan *eight golden rules of interface design* dari Shneiderman dan prinsip-prinsip UX design fundamental seperti user-centered design, visual hierarchy, dan progressive disclosure. Metodologi yang digunakan meliputi riset pengguna, pembuatan wireframe, desain visual high-fidelity, dan prototyping menggunakan Figma. Hasil perancangan menghasilkan website dengan pendekatan minimalis dan clean, color palette natural yang didominasi hijau, tipografi yang readable, dan layout responsif untuk berbagai perangkat. Enam halaman utama dirancang mencakup Home, About Us, Products, Services, News, dan Contact dengan memperhatikan user journey dan tujuan spesifik setiap halaman. Dokumentasi desain yang comprehensive meliputi design system, style guide, dan component library telah disiapkan untuk memudahkan implementasi. Perancangan website ini menghasilkan solusi digital yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional, mudah digunakan, dan efektif sebagai media pemasaran digital untuk meningkatkan visibilitas produk lokal BUM Desa.

Kata kunci: *BUM Desa, Figma, UI/UX Design, User-Centered Design, Website Design*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**WEBSITE INTERFACE DESIGN FOR DIGITAL MARKETING OF
CREATIVE PRODUCTS AND ECOTOURISM IN WARGA DEKAT
BANDUNG VILLAGE**

Darryl Kurniawan

ABSTRACT

In the digital era, websites have become an essential marketing medium for Village-Owned Enterprises to increase the visibility of local products. Warga Dekat Bandung Village-Owned Enterprise requires a website with optimal user interface and user experience design to achieve digital marketing objectives. This report describes the implementation of a 16-week internship as a UI/UX Designer in designing the Warga Dekat Bandung Village-Owned Enterprise website. The design process applies Shneiderman's eight golden rules of interface design and fundamental UX design principles such as user-centered design, visual hierarchy, and progressive disclosure. The methodology employed includes user research, wireframe creation, high-fidelity visual design, and prototyping using Figma. The design results in a website with a minimalist and clean approach, natural color palette dominated by green, readable typography, and responsive layout for various devices. Six main pages were designed including Home, About Us, Products, Services, News, and Contact, considering the user journey and specific objectives of each page. Comprehensive design documentation including design system, style guide, and component library has been prepared to facilitate implementation. This website design produces a digital solution that is not only visually appealing but also functional, user-friendly, and effective as a digital marketing medium to increase the visibility of local products.

Keywords: *Figma, UI/UX Design, User-Centered Design, Village-Owned Enterprise, Website Design*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

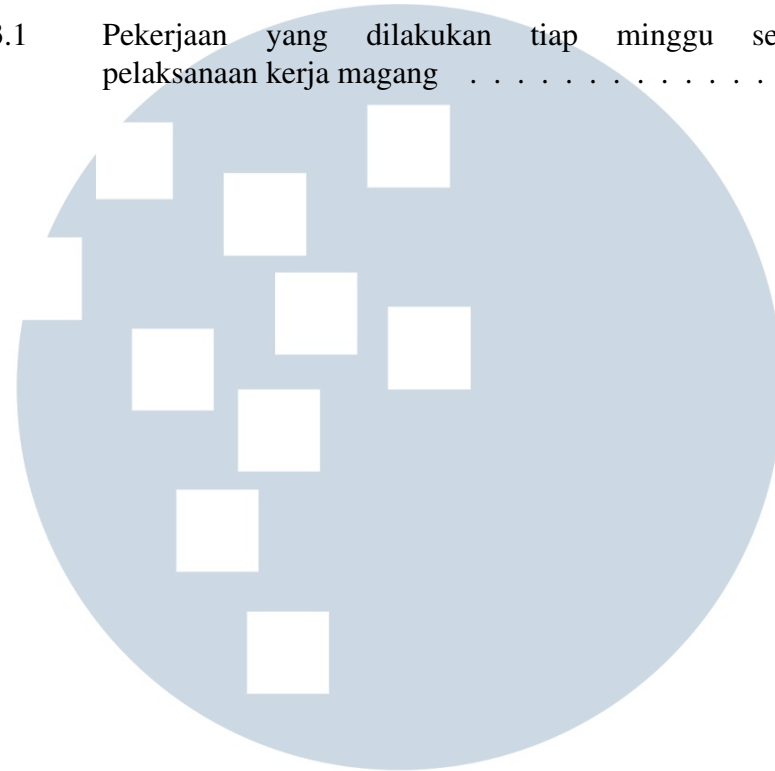
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB 2 Gambaran Umum Perusahaan	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB 3 Pelaksanaan Kerja Magang	8
3.1 Kedudukan dan Organisasi	8
3.2 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.1 Penerapan Prinsip-Prinsip UI Design	9
3.2.2 Penerapan Prinsip-Prinsip UX Design	19
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	23
3.3.1 Use Case Diagram	25
3.3.2 Sequence Diagram	26
3.3.3 Halaman-Halaman Website yang Dirancang	27
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	39
4.1 Simpulan	39
4.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang	24
-----------	--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur organisasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara	7
Gambar 3.1	Implementasi Prinsip Consistency pada Desain Website . .	10
Gambar 3.2	Konsistensi Elemen Visual di Seluruh Halaman	10
Gambar 3.3	Sticky Navigation untuk Akses Cepat	11
Gambar 3.4	Feedback pada Formulir Kontak	12
Gambar 3.5	Alur Tugas dengan Closure yang Jelas	13
Gambar 3.6	Konfirmasi Pengiriman Formulir	13
Gambar 3.7	Validasi Formulir dan Error Handling	14
Gambar 3.8	Breadcrumb Navigation untuk Reversal	15
Gambar 3.9	Sistem Navigasi yang Mendukung Reversal	15
Gambar 3.10	User Control pada Interaksi Website	16
Gambar 3.11	Organisasi Informasi yang Mengurangi Memory Load . . .	18
Gambar 3.12	Implementasi User-Centered Design	20
Gambar 3.13	Visual Hierarchy dan Information Flow	21
Gambar 3.14	Implementasi Progressive Disclosure	22
Gambar 3.15	Use Case Diagram Website BUM Desa	25
Gambar 3.16	Sequence Diagram Website BUM Desa	26
Gambar 3.17	Tampilan Halaman Home	28
Gambar 3.18	Tampilan Halaman About Us	30
Gambar 3.19	Tampilan Halaman Products	32
Gambar 3.20	Tampilan Halaman Services	34
Gambar 3.21	Tampilan Halaman News	36
Gambar 3.22	Tampilan Halaman Contact	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1	43
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card	44
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1	45
Lampiran 4	MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1	56
Lampiran 5	MBKM-05 Letter of Acceptance (LoA)	57
Lampiran 6	MBKM-06 Form Bimbingan	58
Lampiran 7	Turnitin	60
Lampiran 8	Formulir Penggunaan Perangkat AI	65
Lampiran 9	Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama kerja PROSTEP	67

