

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PADA ORGANISASI GERAKAN
MAHASISWA NASIONAL INDONESIA (GMNI) CABANG OGAN
KOMERING ULU MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA**

SKRIPSI

**Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
SARJANA KOMPUTER**



Disusun oleh
Efria Anggara
2135003

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS BATURAJA
2024**



UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Terakreditasi Institusi BAN-PT No. 088/SK/BN-PT/Akred/PT/V/2018
Ki Ratu Penghulu Karang Sari No. 0231 Telepon (0735) 326122 Fax. 321822
Baturaja – 32155 OKU Sumatera Selatan
Website : www.unbara.ac.id E-mail : info@unbara.ac.id

HALAMAN PERSETUJUAN

Naskah skripsi yang berjudul “Perancangan UI/UX Website Pada Organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu Menggunakan Aplikasi Figma.” disusun oleh :

Nama : Efria Anggara
Npm : 2135003
Fakultas : Teknik Dan Komputer
Program studi : Informatika

Telah disusun dan dikoreksi dengan baik dan cermat, karena itu pembimbing menyetujui mahasiswa tersebut untuk diuji.

Pembimbing I

Joko Kuswanto, M.Kom

NIDN. 0207058501

Baturaja, 27 Desember 2024

Pembimbing II

Fetty Zulyanti, M.Eng

NIDN. 0219127502



UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Terakreditasi Institusi BAN-PT No. 088/SK/BN-PT/Akred/PT/V/2018
Ki Ratu Penghulu Karang Sari No. 0231 Telepon (0735) 326122 Fax. 321822
Baturaja – 32155 OKU Sumatera Selatan
Website : www.unbara.ac.id E-mail : info@unbara.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

“Perancangan UI/UX Website Pada Organisasi Gerakan Mahasiswa
Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu Menggunakan
Aplikasi Figma.”

Skripsi ini telah dipertahankan dan disahkan didepan tim penguji
Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Komputer pada
Universitas Baturaja pada hari Senin 30 Desember 2024

Tim Penguji :

1. Joko Kuswanto, M.Kom
Ketua Tim
2. Fetty Zulyanti, M.Eng
Sekertaris
3. Jum Dapiokta, M.Kom
Penguji I
4. Ir. Yuli Ermawati, M.T
Penguji II

Tanda Tangan

Dekan FTK

Ir. Ferry Desromi, S.T., M.T
NIDN. 0206127101

Mengetahui,

Kaprodi Informatika

Joko Kuswanto, M.Kom
NIDN. 0207058501



UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Terakreditasi Institusi BAN-PT No. 088/SK/BN-PT/Akred/PT/V/2018
Ki Ratu Penghulu Karang Sari No. 0231 Telepon (0735) 326122 Fax. 321822
Baturaja – 32155 OKU Sumatera Selatan

Website : www.unbara.ac.id E-mail : info@unbara.ac.id

PERNYATAAN KARYA TULIS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul : “Perancangan UI/UX Website Pada Organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu Menggunakan Aplikasi Figma”. Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini benar adalah buatan saya sendiri tidak dibuatkan oleh orang lain ataupun hasil plagiat dari skripsi orang lain yang dilindungi hak ciptanya secara konstitusional.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari ternyata skripsi saya dengan judul tersebut, tidak benar atau terbukti hasil plagiat dari karya orang lain maka, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku ataupun saya bersedia untuk di anulir/dibatalkan segala hak atas gelar sarjana saya.

Baturaja, 27 Desember 2024

Mahasiswa yang bertanda tangan



Efria Anggara

NPM. 2135003

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KARYA TULIS SKRIPSI	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 UI/UX.....	7
2.1.1 UI (<i>User Interface</i>)	7
2.1.2 UX (<i>User Experience</i>).....	7

2.2 Website	8
2.3 Aplikasi Figma	8
2.4 Elemen Desain.....	10
2.5 Prinsip Desain.....	13
2.6 Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI).....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	18
3.1.1 Subjek Penelitian	18
3.1.2 Objek Penelitian	18
3.2 Bahan dan Alat Penelitian	18
3.3 Metode Design Thinking.....	19
3.3 Jadwal Penelitian	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Implementasi Tahapan Desain Thinking.....	30
4.1.1 <i>Empathize</i>	30
4.1.2 <i>Define</i>	32
4.1.3 <i>Ideate</i>	32
4.1.4 <i>Prototype</i>	33
4.1.5 <i>Test</i>	44
4.2 Hasil.....	54
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Contoh Titik.....	10
Gambar 2. 2 Contoh Garis.....	11
Gambar 2. 3 Contoh Bentuk.....	11
Gambar 2. 4 Contoh Warna.....	12
Gambar 2. 5 Contoh Tekstur	12
Gambar 2. 6 Contoh Ruang.....	13
Gambar 3. 1 Tahapan Design Thinking	20
Gambar 3. 2 Tampilan <i>Footer</i>	22
Gambar 3. 3 Tampilan Home	23
Gambar 3. 4 Tampilan Sejarah.....	24
Gambar 3. 5 Tampilan Visi & Misi.....	24
Gambar 3. 6 Tampilan Struktur Pengurus.....	25
Gambar 3. 7 Tampilan Berita	25
Gambar 3. 8 Tampilan Galeri Foto.....	26
Gambar 3. 9 Tampilan Kontak	26
Gambar 3. 10 Tampilan <i>Join-Us</i>	27
Gambar 3. 11 Tampilan <i>Header</i>	27
Gambar 4. 1 Sitemap Website GMNI OKU.....	33
Gambar 4. 2 Prototype Halaman Home	35
Gambar 4. 3 Prototype Halaman Sejarah	36
Gambar 4. 4 Prototype Halaman Visi & Misi	37

Gambar 4. 5 Prototype Halaman Struktur Pengurus	38
Gambar 4. 6 Prototype Halaman Berita	39
Gambar 4. 7 Prototype Halaman Tampilan Isi Berita	40
Gambar 4. 8 Prototype Halaman Galeri	41
Gambar 4. 9 Prototype Halaman Kontak	42
Gambar 4. 10 Prototype Halaman <i>Join-Us</i>	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Tabel Struktur Pengurus Organisasi GMNI Cabang OKU.....	16
Tabel 2. 2 Jurnal Kajian Terdahulu	16
Tabel 3. 1 Tabel Pertanyaan	20
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Pengguna.....	21
Tabel 3. 3 Tabel Penyelesaian Masalah	22
Tabel 3. 4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Praktek	29
Tabel 4. 1 Pertanyaan Umum dan Terbuka	30
Tabel 4. 2 Kebutuhan Pengguna.....	32
Tabel 4. 3 Penyelesaian Masalah	32
Tabel 4. 4 Komponen Visualisasi Desain.....	34
Tabel 4. 5 Pertanyaan Kuesioner dan Data Responden.....	45
Tabel 4. 6 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 1	46
Tabel 4. 7 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 2	47
Tabel 4. 8 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 3	48
Tabel 4. 9 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 4	48
Tabel 4. 10 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 5	49
Tabel 4. 11 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 6	50
Tabel 4. 12 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 7	51
Tabel 4. 13 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 8	52
Tabel 4. 14 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 9	52
Tabel 4. 15 <i>Skala Likert</i> Pertanyaan Kuesioner 10	53

Tabel 4.16 Nilai Rata-Rata <i>Persentase</i>	54
Tabel 4.17 <i>Persentase Skala</i>	55