

**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN TAMPILAN
WEBSITE E-LEARNING SEKOLAH VITA (MyVITA App 2.0)**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



oleh :

CHYCIK AYU WINATA

NPM 20081010197

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

JUDUL : PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN TAMPILAN
WEBSITE E-LEARNING SEKOLAH VITA (MyVITA App
2.0)
OLEH : CHYCIK AYU WINATA
NPM : 20081010197

Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada :
Hari Rabu , Tanggal 23 Agustus 2023

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Yisti Vita Via, S.ST,M.Kom.
NIP. 19860425 2021212 001

Pembimbing Lapangan



Dewi Griselda Wagiri
NIP. 1921010

Mengetahui

**Dekan
Fakultas Ilmu Komputer**



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

**Koordinator Program Studi
Informatika**



Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom
NIP. 19820211 2021212 005

Judul : Perancangan dan Pengembangan Tampilan Website E-Learning Sekolah Vita (MyVita App 2.0)

Studi Kasus : VITA School

Penulis : Chycik Ayu Winata

Pembimbing : Yisti Vita Via, S.ST,M.Kom.

Abstrak

E-Learning telah menjadi salah satu metode yang paling efektif dalam pendidikan modern. Aplikasi MyVita App 2.0 dirancang untuk memenuhi kebutuhan e-learning di Sekolah Vita, memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan interaktif. Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan tampilan UI/UX yang optimal untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kepuasan pengguna pada aplikasi website tersebut.

Penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan pengguna dan merancang struktur informasi yang baik untuk memastikan aksesibilitas dan keteraturan konten pembelajaran. Desain UI dibuat dengan menggunakan prinsip-prinsip desain yang sesuai, termasuk tata letak yang responsif, konsistensi visual, dan navigasi yang mudah. Sedangkan, desain UX berfokus pada pengalaman pengguna yang menyenangkan dan efisien dengan mempertimbangkan kecepatan loading konten, kesederhanaan dalam penggunaan fitur, dan interaksi yang intuitif.

Untuk mencapai tujuan tersebut, beberapa elemen desain yang penting diimplementasikan. Pengguna akan disajikan dengan antarmuka yang menarik secara visual dengan warna yang nyaman dan font yang mudah dibaca. Fitur-fitur penting seperti materi pembelajaran, tugas, dan pengumuman diatur dengan jelas dan mudah diakses.

Diharapkan bahwa desain tampilan UI/UX yang dioptimalkan pada aplikasi website MyVita App 2.0 akan meningkatkan pengalaman pengguna, mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan efisiensi pengajaran di Sekolah Vita. Proyek ini memberikan kontribusi pada pengembangan e-learning yang lebih baik dengan fokus pada kualitas desain UI/UX dalam konteks pendidikan.

Kata Kunci: UI/UX, E-Learning, Website

Title : Design and Development of Vita School E-Learning Website
(MyVita App 2.0)

Case Study : VITA School

Author : Chycik Ayu Winata

Advisor : Yisti Vita Via, S.ST,M.Kom.

Abstract

E-Learning has become one of the most effective methods in modern education. MyVita App 2.0 is designed to meet the e-learning needs of Vita School, providing an intuitive and interactive user experience. This project aims to develop an optimal UI/UX design to enhance learning effectiveness and user satisfaction in the application.

The research begins with analyzing user requirements and designing a well-structured information architecture to ensure accessibility and organization of learning content. The UI design is created using appropriate design principles, including responsive layouts, visual consistency, and easy navigation. The UX design focuses on delivering a pleasant and efficient user experience by considering content loading speed, simplicity in feature usage, and intuitive interactions.

To achieve these goals, several important design elements are implemented. Users are presented with visually appealing interfaces using comfortable colors and easily readable fonts. Essential features such as learning materials, assignments, exams, and collaboration with classmates are organized clearly and easily accessible.

It is expected that the optimized UI/UX design in the MyVita App 2.0 will enhance the user experience, encourage active participation in online learning, and improve teaching efficiency at Vita School. This project contributes to the development of better e-learning experiences with a focus on the quality of UI/UX design in an educational context.

Keywords: UI/UX, E-Learning, Website

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT tuhan yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan dan laporan mengenai Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan di Sekolah Vita dengan judul “PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN TAMPILAN WEBSITE E-LEARNING SEKOLAH VITA (MYVITA APP 2.0)” Penulis sangat bersyukur bisa mengikuti dan menyelesaikan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Sekolah Vita karena dengan kegiatan tersebut bisa menambah ilmu dan pengalaman dalam dunia kerja yang selinier dengan jurusan penulis.

Terima kasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan ilmu dan pengalaman dalam kegiatan Praktek Kerja Lapangan, utamanya pihak Sekolah Vita dan dosen pembimbing Ibu Yisti Vita Via, S.ST,M.Kom. yang telah mengarahkan dalam proses bimbingan Praktik Kerja Lapangan di Sekolah Vita.

Harapan dengan adanya laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis menyadari terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini, maka penulis mohon kritik serta saran yang membangun untuk perbaikan laporan selanjutnya. Demikian laporan ini penulis buat, apabila terdapat kesalahan dalam penulisan atau ketidaksesuaian dalam perkataan penulis memohon maaf, terima kasih wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Penulis

DAFTAR ISI

ABSRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan.....	2
1.3.1 Tujuan Umum	2
1.3.2 Tujuan Khusus	3
1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan.....	3
1.4.1 Bagi Penulis	3
1.4.2 Bagi Pengguna	3
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT MBKM.....	4
2.1 Struktur Organisasi	4
BAB III PELAKSANAAN	6
3.1 Waktu dan Tempat MBKM	6
3.2 Pelaksanaan	6
3.2.1 Tinjauan Pustaka	7
3.2.2 Pelaksanaan PKL	9
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	10
4.1 Perancangan User Interface dan User Experience	10
4.1.1 Rancangan UI UX Landing Page.....	15
4.1.2 Rancangan UI UX Login	19
4.1.3 Rancangan UI UX Student.....	22
4.1.4 Rancangan UI UX Parent.....	53
4.2 Prototype UI UX	67
BAB V PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Vita School Surabaya.....	9
Gambar 4.1 UI UX Landing Page Utama	11
Gambar 4.2 UI UX Carousel News, Blogs, dan Event	11
Gambar 4.3 UI UX Daftar News.....	12
Gambar 4.4 UI UX Daftar Blogs	13
Gambar 4.5 UI UX Daftar Event	13
Gambar 4.6 UI/UX Isi News, Blog, dan Event.....	1
Gambar 4.7 UI/UX Sidebar Pra-Login	19
Gambar 4.8 UIUX Tampilan Login Student.....	20
Gambar 4.9 UIUX Tampilan Login Parent.....	20
Gambar 4.10 UI/UX Reset Password	21
Gambar 4.11 UI UX Home Page Student	22
Gambar 4.12 UI UX Hasil Search	23
Gambar 4.13 Sidebar Student	24
Gambar 4.14 UI UX Profil Siswa	25
Gambar 4.15 UI UX Edit Profil Siswa	26
Gambar 4.16 Today Class	27
Gambar 4.17 My Class.....	28
Gambar 4.18 Class Info.....	29
Gambar 4.19 Assignment list.....	30
Gambar 4.20 Class Student	30
Gambar 4.21 Class Meeting	31
Gambar 4.22 Filter Category.....	31
Gambar 4.23 Announcement Class.....	32
Gambar 4.24 All Announcement	33
Gambar 4.25 Filter Class - Announcement.....	34
Gambar 4.26 All Class Meeting.....	35
Gambar 4.27 Filter Class - Class Meeting	36
Gambar 4.28 Class Meeting Detail	37
Gambar 4.29 All Assignment.....	38
Gambar 4.30 Filter Class - Assignment.....	39
Gambar 4.31 Assignment Detail dan Submission.....	39
Gambar 4.32 Chat Galeri	40
Gambar 4.33 Chat Galeri	41
Gambar 4.34 Calendar	41
Gambar 4.35 Report List.....	42
Gambar 4.36 Report Detail	43

Gambar 4.37 Health Report List	43
Gambar 4.38 Health Report Detail.....	44
Gambar 4.39 Achievement Gallery.....	45
Gambar 4.40 My Achievement Detail	46
Gambar 4.41 My Achievement Edit	47
Gambar 4.42 Challenge.....	48
Gambar 4.43 My Challenge Detail	49
Gambar 4.44 My Challenge Edit	50
Gambar 4.45 Activity.....	51
Gambar 4.46 My Activity Detail	52
Gambar 4.47 My Challenge Edit	53
Gambar 4.48 UI UX Home Page Parent	54
Gambar 4.49 Sidebar Parent	55
Gambar 4.50 Profil Orang Tua.....	56
Gambar 4.51 UI UX Edit Profil Parent.....	57
Gambar 4.52 UI UX Edit Password Parent.....	58
Gambar 4.53 Calendar	59
Gambar 4.54 Diary.....	60
Gambar 4.55 My Achievement Review'	61
Gambar 4.56 Activity Review.....	61
Gambar 4.57 Challenge Review	62
Gambar 4.58 One on One Review	63
Gambar 4.59 Health Report List	64
Gambar 4.61 Report List.....	66
Gambar 4.62 Report Detail	67