

**UX RESEARCH APLIKASI GAME DAN FRONTEND
WEBSITE INFORMASI GAME EDUKASI D'TOPENG
KINGDOM FOUNDATION
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



Oleh :

GILANG ENGGAR SAPUTRA

NPM 21081010237

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**Judul : UX RESEARCH APLIKASI GAME DAN FRONTEND WEBSITE
INFORMASI GAME EDUKASI PT D'TOPENG KINGDOM
FOUNDATION**

Oleh : GILANG ENGGAR SAPUTRA

NPM : 21081010237

**Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada :
Hari Kamis, Tanggal 16 Januari 2025**

Menyetujui

Nama

Tanda Tangan

**Pembimbing Lapangan PT. D'TOPENG
KINGDOM FOUNDATION**



M. Ghazariz

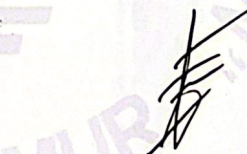
Dosen Pembimbing

**Firza Prima Aditiawan, S.Kom, M.TI
NIP 19860523 2021211 003**



Dosen Penguji

**Budi Mukhamad Mulyo, S.Kom., M.T.
NIP 198911182024061003**



Mengetahui



**Koordinator Program Studi
Informatika**



**Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP 19681126 199403 2 001**

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

andi *Mars 22/*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gilang Enggar Saputra

NPM 21081010237

Menyatakan bahwa kegiatan PKL yang kami lakukan memang benar-benar telah kami lakukan di perusahaan :

Nama Perusahaan : PT D'Topeng Kingdom Foundation

Alamat : Jalan Sutorejo Utara Baru B.26 Surabaya

Valid, dan perusahaan tempat kami PKL benar adanya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Jika kami menyalahi surat pernyataan yang kami buat maka kami siap mendapatkan konsekuensi akademik maupun non-akademik. Berikut surat pernyataan kami buat sebagai syarat laporan PKL di Prodi Informatika, FIK, UPN "Veteran" Jawa Timur.

Hormat Saya,



Gilang Enggar Saputra

21081010237



d'Topeng Kingdom Group



CERTIFICATE OF APPRENTICE

di berikan kepada

GILANG ENNGAR SAPUTRA

Telah Melaksanakan Magang Mandiri Selama 4 Bulan di

Minilemon Indonesia

Dengan nilai :

☒ Baik

☐ Cukup

☐ Cukup Baik

Surabaya, 19 Oktober 2023



Elly T. Harsamer

Founder & C.E.O Marcomm



Judul : UX Research Aplikasi Game Dan Frontend Website Informasi
Game Edukasi PT D'Topeng Kingdom Foundation

Studi Kasus : PT D'Topeng Kingdom Foundation

Penulis : Gilang Enggar Saputra

Pembimbing : Firza Prima Aditiawan, S.Kom, M.TI.

ABSTRAK

Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini memaparkan proses UX research dan pengembangan website informasi untuk aplikasi game edukasi di PT d'Topeng Kingdom Foundation. Proyek ini bertujuan menciptakan pengalaman pengguna yang optimal pada aplikasi game edukasi anak-anak di bawah usia 13 tahun serta membangun situs web yang informatif, responsif, dan menarik secara visual, sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Dengan latar belakang pesatnya perkembangan teknologi digital, proyek ini diharapkan dapat mendukung edukasi dan pelestarian budaya Indonesia secara interaktif.

Metode yang digunakan mencakup tahapan UX research, yang melibatkan pengembangan user persona, user flow, task flow, dan wireframe prototyping, serta pengembangan frontend website menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan framework React. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi elemen yang efektif pada aplikasi dan fitur website. Proses desain sistem mencakup pembuatan wireframe dan mockup, sedangkan tahap pengembangan berfokus pada implementasi kode dan integrasi fitur. Pengujian dilakukan untuk memastikan website dan aplikasi berjalan dengan baik dan responsif di berbagai perangkat.

Hasil dari pengembangan ini adalah aplikasi dengan antarmuka interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak serta website yang user-friendly dengan navigasi intuitif. Tantangan seperti penyesuaian antarmuka untuk audiens muda dan optimasi tampilan berhasil diatasi melalui iterasi desain dan pengujian. Pengalaman PKL ini memberikan wawasan praktis tentang riset UX, pengembangan web, dan manajemen proyek, serta meningkatkan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah. Saran pengembangan meliputi evaluasi UX secara berkala, pengayaan fitur, dan integrasi yang lebih mendalam antara aplikasi dan website untuk meningkatkan efektivitas edukasi.

Kata kunci: UX research, aplikasi game edukasi, website informasi, user-centered design, frontend development.

ABSTRACT

This Practical Field Work (PKL) report outlines the UX research process and the development of an informational website for an educational game application at PT d'Topeng Kingdom Foundation. The project aims to create an optimal user experience for children under 13 using the educational game and to build a visually appealing, responsive, and informative website that meets the company's needs. Against the backdrop of rapid technological advancements, this project seeks to support education and the preservation of Indonesian culture in an interactive manner.

The methodology employed includes UX research stages, which involve developing user personas, user flows, task flows, and wireframe prototyping, alongside frontend website development using HTML, CSS, JavaScript, and the React framework. Needs analysis was conducted to identify effective elements for the application and website features. The system design phase involved creating wireframes and mockups, while the development phase focused on code implementation and feature integration. Testing ensured the functionality and responsiveness of the application and website across various devices.

The project outcomes include an interactive and engaging application interface for children and a user-friendly website with intuitive navigation. Challenges such as interface adjustments for young audiences and display optimization were successfully addressed through design iterations and testing. This PKL experience provided practical insights into UX research, web development, and project management, enhancing collaboration and problem-solving skills. Future development suggestions include periodic UX evaluations, feature enrichment, and deeper integration between the application and website to boost educational effectiveness.

Keywords: *UX research, educational game application, informational website, user-centered design, frontend development.*

Kata pengantar

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas izin Nya, saya dapat menyelesaikan dan mengikuti Program Praktek Kerja Lapangan sebagai UI & UX Designer & Frontend Web Developer di PT.D'Topeng Kingdom Foundation. Rasa terima kasih saya tak terhingga kepada semua pihak yang telah membimbing dan mendampingi saya selama berlangsungnya program studi independen ini. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan dan doa dalam setiap langkah atau jalan hidup yang saya ambil.
2. Ibu PROF. DR. IR. Novirina Hendrasarie, MT., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, yang telah memberikan izin dan surat rekomendasi untuk Praktek Kerja Lapangan
3. Ibu Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, yang memberikan persetujuan konversi SKS untuk Praktek Kerja Lapangan ini.
4. Bapak Firza Prima Aditiawan, S.Kom, M.TI selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mendampingi saya selama menjalani Praktek Kerja Lapangan.
5. Seluruh mentor dan staf yang telah membagikan ilmu, wawasan, serta memberikan bimbingan selama saya mengikuti program Praktek Kerja Lapangan.

Saya menyadari bahwa laporan ini tidak luput dari kekurangan, dan saya mohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam penyusunannya. Namun, saya berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

Surabaya, 14 Desember 2024

Gilang Enggar Saputra

NPM: 21081010237

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KETERANGAN SELESAI PKL.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang.....	1
1. 2 Rumusan Masalah.....	2
1. 3 Batasan Masalah.....	2
1. 4 Tujuan Praktik Kerja Lapangan.....	2
1.4.1 Tujuan Umum.....	2
1.4.2 Tujuan Khusus.....	3
1. 5 Manfaat/Kegunaan.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Perusahaan.....	3
1.5.3 Bagi Universitas.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL	5
2. 1 Sejarah Perusahaan /Instansi.....	5
2. 2 Struktur Organisasi.....	6
2. 3 Bidang Usaha.....	7
2. 4 Visi Dan Misi Perusahaan.....	8
2.4.1 Visi.....	8
2.4.2 Misi.....	8
2. 5 Logo Perusahaan.....	8
2. 6 Lokasi Perusahaan.....	9

BAB III PELAKSANAAN	11
3. 1 Waktu Pelaksanaan.....	11
3. 2 Tinjauan Pustaka.....	11
3.2.1 User Interface.....	12
3.2.2 User Experience.....	12
3.2.3 Front End.....	14
3. 3 Pelaksanaan PKL.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4. 1 Analisa Sistem dan Desain.....	23
4.1.1 Analisis Sistem.....	24
4.1.2 Analisis Desain.....	26
4. 2 Tampilan Website.....	42
4.2.1 Home.....	42
4.2.2 About us	43
4.2.3 Karakter.....	43
4.2.4 Product.....	44
4.2.5 Company.....	45
4.2.6 Contact Us.....	46
4. 3 Implementasi Program.....	47
4.3.1 Home.html	48
4.3.2 Aboutus.html	54
4.3.3 Character.html.....	58
4.3.4 Company.html.....	65
4.3.5 Contactus.html.....	70
4.3.6 Product.html.....	73
4.3.7 Story.html.....	79
4.3.8 Styles.css.....	81
4.3.9 Root.css.....	83
BAB V PENUTUP.....	86
5. 1 Kesimpulan	86
5. 2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88

LAMPIRAN.....	89
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Perusahaan.....	7
Gambar 2.2 Logo Perusahaan.....	8
Gambar 2.3 Logo anak Perusahaan.....	9
Gambar 2.4 Lokasi Perusahaan.....	9
Gambar 4.1 Main Menu.....	27
Gambar 4.2 Game Hud.....	28
Gambar 4.3 Alur Interaksi.....	28
Gambar 4.4 Flow dan Navigasi.....	29
Gambar 4.5 Navbar.....	30
Gambar 4.6 Footer.....	30
Gambar 4.7 Home 1.....	32
Gambar 4.8 Home 2.....	32
Gambar 4.9 Home 3.....	32
Gambar 4.10 Tombol Submit.....	33
Gambar 4.11 Tombol Seemore.....	33
Gambar 4.12 About Us.....	34
Gambar 4.13 Story.....	35
Gambar 4.14 Karakter 1.....	36
Gambar 4.15 Karakter 2.....	37
Gambar 4.16 Produk.....	38
Gambar 4.17 Company.....	40
Gambar 4.18 Contact us.....	41
Gambar 4.19 Tampilan Home.....	42
Gambar 4.20 Tampilan About us.....	43
Gambar 4.21 Tampilan Karakter.....	44
Gambar 4.22 Tampilan Product.....	45
Gambar 4.23 Tampilan Company.....	46
Gambar 4.24 Tampilan Contact Us.....	47

Gambar 4.25 Struktur File.....	47
--------------------------------	----

Daftar lampiran

Lampiran 1 Logbook Kegiatan	89
Lampiran 2 Surat Penerimaan PKL	102