

**RANCANG BANGUN WEBSITE KONSTRUKSI DAN DESAIN
INTERIOR BANGUNAN "REDDARCH"**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh:

Reyza Reyznata

22082010058

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

SURABAYA

2024

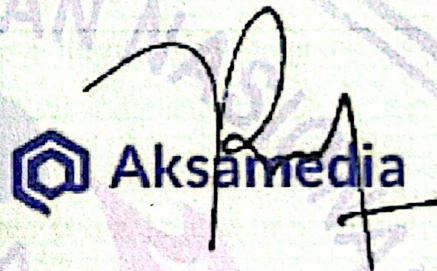
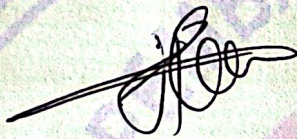
HALAMAN PENGESAHAN

Judul : RANCANG ANTARMUKA WEBSITE KONSTRUKSI DAN
DESAIN INTERIOR BANGUNAN "REDDARCH"
Oleh : REYZA REYZNATA NPM. 22082010058

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan


 **Aksamedia**

Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST, M.IM.

Rudi Hartono, S.Kom

NIP. 199206162024062001

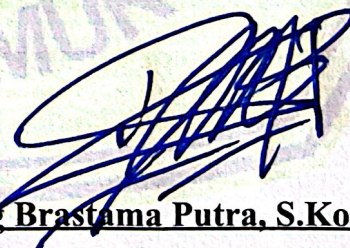
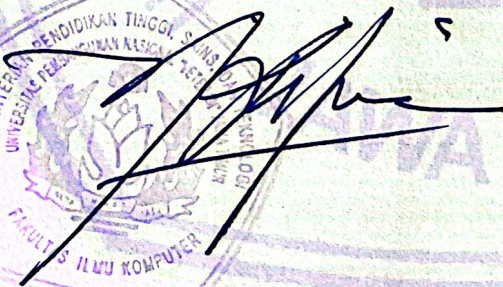
Mengetahui,

Dekan

Koordinator Program Studi

Fakultas Ilmu Komputer

Sistem Informasi



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom

NIP/NPT. 19681126199403 2001

NIP. 198511242021211003

Judul : RANCANG ANTARMUKA WEBSITE
KONSTRUKSI DAN DESAIN INTERIOR
BANGUNAN "REDDARCH"
Studi Kasus : Redd Architects
Penulis : Reyza Reyznata (22082010058)
Dosen Pembimbing : Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST, M.IM.

Abstrak

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan di PT Aksamedia Mulia Digital dengan fokus utama pada perancangan antarmuka website company profile untuk Redd Architects, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang arsitektur dan konstruksi. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan perusahaan dalam meningkatkan visibilitas dan eksposur layanan mereka melalui platform digital yang tidak hanya fungsional tetapi juga estetis dan responsif. Tujuan dari PKL ini adalah merancang antarmuka website yang mendukung kebutuhan perusahaan dalam memperkenalkan layanan, portofolio, serta menyediakan informasi kontak secara efektif. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah pendekatan Scrum, yang terbagi dalam dua iterasi. Iterasi pertama mencakup analisis kebutuhan, brainstorming ide, dan pengembangan desain awal berdasarkan masukan awal klien. Iterasi kedua berfokus pada revisi desain dengan mempertimbangkan umpan balik klien untuk menghasilkan rancangan final yang sesuai ekspektasi. Hasil dari kegiatan PKL ini adalah desain antarmuka website yang memenuhi kebutuhan fungsional dan estetika perusahaan. Website ini meliputi halaman utama seperti Landing Page, Service, Portfolio, About Us, dan Contact Us. Pemilihan warna dominan merah mencerminkan branding perusahaan, sedangkan tipografi Raleway digunakan untuk menciptakan kesan profesional dan modern. Rancangan antarmuka ini diharapkan mampu meningkatkan citra perusahaan sekaligus memperkuat eksposur digital Redd Architects di pasar global.

Kata Kunci: Perancangan antarmuka, website company profile, Scrum

KATA PENGANTAR

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan selama masa PKL di PT Aksamedia Mulia Digital. Kegiatan tersebut mencakup berbagai aspek penting dalam dunia pengembangan teknologi dan sistem informasi yang dilakukan di perusahaan, serta penerapan teori dan keterampilan yang diperoleh selama masa perkuliahan. Dengan demikian, laporan ini tidak hanya menjadi sarana evaluasi pribadi, tetapi juga sebagai kontribusi untuk dunia pendidikan dan pengembangan industri teknologi.

Meskipun demikian, disadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Beberapa keterbatasan dalam ilmu pengetahuan, pengalaman, serta waktu yang ada, tentunya mempengaruhi kualitas laporan ini. Oleh karena itu, saran, kritik, dan masukan yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat lebih disempurnakan di masa yang akan datang, serta menjadi referensi yang lebih baik untuk generasi berikutnya.

Pada akhirnya, diharapkan laporan ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembaca dan berkontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semoga laporan ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi mereka yang ingin memahami lebih dalam tentang penerapan teknologi dalam dunia bisnis dan industri, serta menjadi bagian dari upaya untuk mewujudkan kemajuan teknologi yang lebih bermanfaat bagi masyarakat luas.

Surabaya, 27 Desember 2024

Reyza Reyznata

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	2
ABSTRAK.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR LAMPIRAN.....	8
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan PKL.....	3
1.4 Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....	5
2.1 Sejarah Perusahaan/ Instansi.....	5
2.2 Struktur Organisasi.....	7
2.3 Bidang Usaha.....	9
2.4 Lokasi Instansi.....	11
BAB III PELAKSANAAN PKL.....	12
3.1 Tinjauan Pustaka.....	12
3.1.8 Penelitian Terdahulu.....	15
3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1 Analisis Kebutuhan.....	22
4.2 Proses Merancang Antarmuka.....	23
4.3 Diagram Use Case.....	38
4.4 Tantangan yang dihadapi.....	38
4.5 Hasil dan Implementasi.....	39
4.6 Dokumentasi Desain Figma.....	45
BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Logbook Pengerjaan.....	19
Tabel 4.1 Pre-Sprint Planning.....	23
Tabel 4.2 Sprint 1.....	25
Tabel 4.3 Sprint 2.....	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan.....	5
Gambar 2.2 Tim Aksamedia.....	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi PT Aksamedia.....	8
Gambar 2.3 Lokasi Kantor.....	11
Gambar 4.1 Landing Page Sprint 1 Phase.....	27
Gambar 4.2 Portofolio Sprint 1 Phase.....	28
Gambar 4.3 About Us Sprint 1 Phase.....	28
Gambar 4.4 Services Sprint 1 Phase.....	29
Gambar 4.5 Detail Work Sprint 1 Phase.....	30
Gambar 4.6 Contact Us Section.....	30
Gambar 4.7 Landing Page Sprint 2 Phase.....	34
Gambar 4.8 Portfolio Page Sprint 2 Phase.....	35
Gambar 4.9 About Us Page Sprint 2 Phase.....	35
Gambar 4.10 Services Page Sprint 2 Phase.....	36
Gambar 4.11 Revisi Minor Services Page Sprint 2 Phase.....	36
Gambar 4.12 Detail Work Page Sprint 2 Phase.....	37
Gambar 4.13 Diagram Use Case.....	38
Gambar 4.14 Home Page Website.....	40
Gambar 4.15 Bagian Portfolio Website.....	41
Gambar 4.16 About Us Website.....	41
Gambar 4.17 Reddarch Founder Section.....	41
Gambar 4.18 Reddarch People Section.....	42
Gambar 4.19 Profil Founder Reddarch.....	42
Gambar 4.20 Services Section Website.....	43
Gambar 4.21 Contact Us Section.....	43
Gambar 4.22 News Section Website.....	44
Gambar 4.23 Cover Desain.....	45
Gambar 4.24 Design Website.....	46
Gambar 4.25 Color System.....	46
Gambar 4.26 Styles.....	47
Gambar 4.27 Typography.....	47
Gambar 4.28 Badges.....	48
Gambar 4.29 Buttons.....	48
Gambar 4.30 Checkbox.....	49
Gambar 4.31 Input.....	50
Gambar 7.1 Hasil Website.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Source Code Project

Lampiran 2. Hasil Website

Lampiran 3. Design Website