

“PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE VANSALAND”

PT. VANS NUSA PROPRTI

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh :

RICKY FIRMANSYAH

NPM : 22082010243

MUHAMMAD RAIHAN LAISA

NPM : 22082010248

MIKHAIL CHILDLIR CANITAWAN P

NPM : 22082010251

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”

JAWA TIMUR

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE VANSALAND
(PT. VANSALAND NUSA PROPERTY)

Oleh : RICKY FIRMANSYAH

NPM : 22082010243

MUHAMMAD RAIHAN LAISA

NPM : 22082010248

MIKHAIL CHILDLIR CANITAWAN P

NPM : 22082010251

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Seftin/Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom

NIP. 21219910320267



Nurul Hidayah, S.E

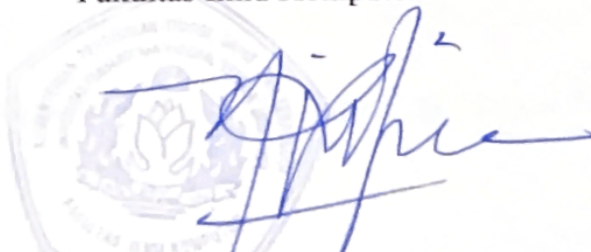
Mengetahui,

Dekan

Fakultas Ilmu Komputer

Koordinator Program Studi

Sistem Informasi



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

NIP. 196811261994032001



Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom

NIP. 198511242021211003

ABSTRAK

Perancangan desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada sebuah website dilakukan untuk menciptakan solusi digital yang modern, informatif, dan mudah digunakan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan website dengan tampilan representatif guna meningkatkan kredibilitas serta memudahkan pengguna dalam mengakses informasi. Permasalahan difokuskan pada bagaimana menganalisis kebutuhan pengguna, merancang UI yang menarik dan intuitif, serta menghadirkan UX yang optimal. Metode yang digunakan adalah Design Thinking dengan lima tahapan utama: empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Proses ini melibatkan analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, penyusunan design system, hingga menghasilkan rancangan high-fidelity menggunakan Figma. Desain akhir mencakup halaman utama, detail informasi, kontak, serta elemen pendukung seperti navigasi, tipografi, palet warna, dan komponen interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan antarmuka yang dibuat berhasil menghadirkan tampilan website yang responsif, konsisten secara visual, dan user-friendly. Penerapan Design Thinking terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, pengalaman yang diperoleh juga meliputi keterampilan teknis di bidang UI/UX serta kemampuan non-teknis seperti kerja sama tim, komunikasi, dan manajemen waktu. Saran yang diberikan mencakup implementasi desain ke dalam website fungsional, pembaruan konten secara berkala, integrasi fitur digital marketing, serta pengujian usability berkelanjutan untuk mendukung pengembangan lebih lanjut.

Kata Kunci: *Desain Antarmuka, Design Thinking, Figma.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya kami dapat menyusun Laporan Praktek Kerja Lapangan yang berjudul “Perancangan Desain Antarmuka Website Vansaland (PT. Vansa Nusa Properti)”. Praktek Kerja Lapangan ini dilaksanakan di PT. Vansa Nusa Properti pada tanggal 05 Maret - 16 Juni 2025.

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini tidak dapat tersusun sedemikian rupa tanpa bantuan baik sarana, prasarana, pemikiran, kritik, dan saran dalam menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini. Oleh Karena itu, tidak lupa kami sebagai penyusun ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Praktek Kerja Lapangan Program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Seluruh pihak PT. Vansa Nusa Properti yang telah mengizinkan dan memberikan kesempatan untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan.
5. Orang tua serta rekan - rekan yang telah membantu dan memberikan dukungan selama penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan ini.

Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan ini. Oleh karena itu, diperlukannya saran dan kritik guna menyempurnakan laporan Praktek Kerja Lapangan.

Surabaya, 16 Juni 2025

Penyusun

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
ABSTRAK	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR	9
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.1 Manfaat	3
BAB II	4
GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL	4
2.1 Profil PT. Vansa Nusa Properti	4
2.2 Visi dan Misi PT. Vansa Nusa Properti	5
2.2.1 Visi	5
2.2.2 Misi	6
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan PT. Vansa Nusa Properti	7
BAB III	13
PELAKSANAAN PKL	13
3.1 Tinjauan Pustaka	13
3.1.1 Desain Antarmuka Pengguna (User Interface Design)	13
3.1.2 User Experience (UX)	14
3.1.3 Design Thinking	15
3.1.4 User Story	16
3.1.5 Usability Testing	16
3.1.6 Typography dalam UI/UX	17
3.1.7 Psikologi Warna dalam UI/UX	18
3.1.8 Figma	19
3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL	20
3.3 Tahapan Penelitian	22
3.3.1 Empathize	23
3.3.2 Define	23
3.3.3 Ideate	24
3.3.4 Prototype	24
3.3.5 Testing	25
BAB IV	27
HASIL DAN PEMBAHASAN	27

4.1 Analisis Kebutuhan	27
4.2 Define	28
4.3 Ideate	29
4.4 Prototype	35
4.5 Testing	45
4.6 Desain Logo	54
4.7 Colour Pallet	55
4.8 Delivery Product	56
4.8.1. Home Page	56
4.8.2. Properties	58
4.8.3. Cluster	59
4.8.4. Marketing	61
4.8.5. About Us	62
4.8.6. Contact	64
BAB V	66
PENUTUP	66
V.1 Kesimpulan	66
V.II Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian kegiatan	22
Tabel 3.3 Tabel Define	24
Tabel 4.1 Tabel Empathize	28
Tabel 4.2 Tabel Define	28
Tabel 4.3 Tabel Ideate	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Vansa Nusa Properti	4
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan PT. Vansa Nusa Properti	8
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	23
Gambar 4.1 User Pesona	31
Gambar 4.2 Low-Fidelity Home	32
Gambar 4.3 Low-Fidelity About Us	32
Gambar 4.4 Low-Fidelity Contact	33
Gambar 4.5 Low-Fidelity Marketing	33
Gambar 4.6 Low-Fidelity All Properties	34
Gambar 4.7 Low-Fidelity Cluster	34
Gambar 4.8 User Flow	36
Gambar 4.9 Design System DropDown	38
Gambar 4.10 Design System Contact Whatsapp	39
Gambar 4.11 Design System Dropdown Ganti Bahasa	39
Gambar 4.12 Design System Cari Properti	40
Gambar 4.13 Design System Maps	40
Gambar 4.14 Design System Footer	41
Gambar 4.15 High-Fidelity Home Page	42
Gambar 4.16 High-Fidelity All Properties	43
Gambar 4.17 High-Fidelity Cluster	43
Gambar 4.18 High-Fidelity Marketing	44
Gambar 4.19 High-Fidelity About Us	44
Gambar 4.20 High-Fidelity Contact	45
Gambar 4.21 Testing Maze	46
Gambar 4.22 Testing Maze	46
Gambar 4.23 Hasil Revisi Design	52
Gambar 4.24 Hasil Revisi Design	52
Gambar 4.25 Hasil Revisi Design	53

Gambar 4.26 Desain Logo	54
Gambar 4.27 Colour Pallet	55
Gambar 4.28 Home Page	57
Gambar 4.29 All Properties	59
Gambar 4.30 Cluster	61
Gambar 4.31 Marketing	62
Gambar 4.32 About Us	64
Gambar 4.33 Contact	65
Gambar 4.34 Pertemuan dengan Direktur PT. Vansa Nusa Properti	73
Gambar 4.35 Foto bersama tim PT. Vansa Nusa Properti	73
Gambar 4.36 Sesi Advisor Project Vansaland	74
Gambar 4.37 Sesi Presentasi Vansalan	74