

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PLATFORM PELATIHAN *PUBLIC SPEAKING*
DI ERA DIGITAL PADA SPEAK UPLEVEL INDONESIA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli
Madya



Disusun oleh

DIAN KHAERUNNISA

NIM: 2390472010

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain UI/UX *Website* Sebagai Media Informasi Platform Pelatihan *Public Speaking* di era Digital pada Speak Uplevel Indonesia

Penulis : Dian Khaerunnisa

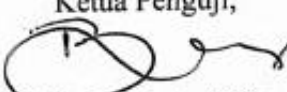
NIM : 2390472010

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, 14 Juli 2026

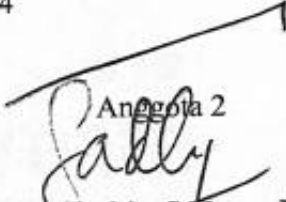
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Besse Irna Tawaddud, S.Km., M.Kes
NIP. 198901312019032014

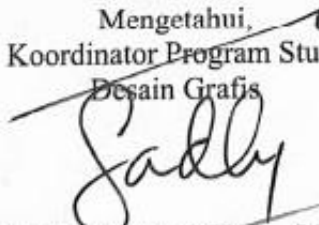
Anggota 1


Syahrir Nawir Nur, S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 0016039006

Anggota 2


Fadly Shabir, S.Kom., MT
NIP. 198803252022031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis


Fadly Shabir, S.Kom., M.T
NIP. 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain UI/UX *Website* Sebagai Media Informasi Platform Pelatihan *Public Speaking* di era Digital pada *Speak Uplevel* Indonesia

Penulis : Dian Khaerunnisa

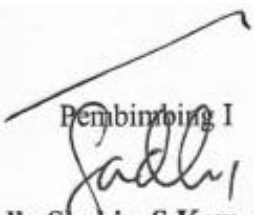
NIM : 2390472010

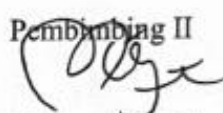
Program Studi : Desain Grafis

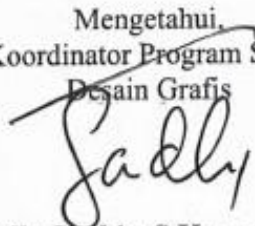
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Makassar, 30 Juni 2026

Pembimbing I

Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

Pembimbing II

Miftahul Jannah, S.Pd., M.Si.
NIP. 199302202024062004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis

Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Khaerunnisa
NIM : 2390472010
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026 Genap

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan Judul:
Perancangan Desain UI/UX Website Sebagai Media Informasi Platform Pelatihan Public Speaking di era Digital pada Speak Uplevel Indonesia **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.



PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dian Khaerunnisa
NIM : 2390472010
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026 Genap

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Desain UI/UX Website Sebagai Media Informasi Platform Pelatihan Public Speaking di era Digital pada Speak Uplevel Indonesia beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya



ABSTRAK

Speak Uplevel Indonesia, a public speaking training institution in Makassar, relies on Instagram and TikTok to disseminate program information. However, the information provided is incomplete and unstructured, and the absence of an official website as a credible digital information platform has resulted in approximately 73% of prospective participants not following through with their interest in joining. This final project aims to design a website as an information medium for Speak Uplevel Indonesia that presents all training program information completely, structurally, and accessibly in one official platform. The design is based on UI/UX design theory encompassing principles of simplicity, consistency, clear navigation, and aesthetics, as well as website theory as a digital information medium. The design process was carried out through three stages: pre-production involving needs analysis through observation, interviews, and questionnaires with 36 respondents; production covering wireframe, style guide, high fidelity mockup, and interactive prototype using Figma; and post-production comprising usability testing with 13 respondents. The testing results showed all respondents gave positive responses across all tested aspects, including navigation ease, information completeness, visual appearance, and overall usability, making the interactive prototype suitable as a reference for the next stage of website implementation.

Keywords: *UI/UX, Website, Information Media, Public Speaking, Figma.*

Speak Uplevel Indonesia, sebuah lembaga pelatihan *public speaking* di Makassar, memanfaatkan Instagram dan TikTok sebagai media penyampaian informasi program. Namun informasi yang disampaikan belum lengkap dan terstruktur, serta belum tersedianya *website* resmi sebagai platform informasi digital yang kredibel, sehingga sekitar 73% calon peserta tidak menindaklanjuti ketertarikannya untuk bergabung. Tugas akhir ini bertujuan merancang *website* sebagai media informasi Speak Uplevel Indonesia yang menyajikan seluruh informasi program pelatihan secara lengkap, terstruktur, dan mudah diakses dalam satu platform resmi. Perancangan didasarkan pada teori desain UI/UX yang mencakup prinsip *simplicity*, *consistency*, *clear navigation*, dan *aesthetics*, serta teori *website* sebagai media informasi digital. Proses perancangan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu praproduksi mencakup analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner kepada 36 responden; produksi meliputi pembuatan *wireframe*, *style guide*, *high fidelity mockup*, dan *prototype* interaktif menggunakan Figma; serta pascaproduksi berupa pengujian *usability* kepada 13 responden. Hasil pengujian menunjukkan seluruh responden memberikan respons positif pada seluruh aspek yang diuji, mencakup kemudahan navigasi, kelengkapan informasi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan secara keseluruhan, sehingga *prototype* dinyatakan layak dijadikan acuan tahap implementasi selanjutnya.

Kata Kunci: *UI/UX, Website, Media Informasi, Public Speaking, Figma.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

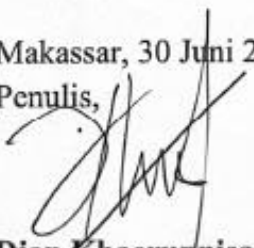
Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer telah merancang karya Desain UI/UX *Website* tentang Speak Uplevel Indonesia. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Desain UI/UX *Website* Sebagai Media Informasi Platform *Public Speaking* di era Digital pada Speak Uplevel Indonesia”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S.T. M.Ak., Ph.D. Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.acc., Ph.D. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I. Ketua Jurusan
4. Mohammad Djazman Addin Suryana, S.Si., M.Si. Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar
5. Fadly Shabir, S.Kom., MT Koordinator Program Studi Desain Grafis sekaligus Pembimbing 1
6. Miftahul Jannah, S.Pd. Selaku Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Umami, dengan penuh rasa cinta dan hormat, terima kasih atas doa, kasi sayang, perhatian serta semangat penulis, dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
9. Saudara-saudara penulis, yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Rani, keluarga penulis yang telah membantu serta memberikan saran dalam penulisan Tugas Akhir ini.
11. Untuk Elis, teman seperjuangan selama masa perkuliahan, terutama di semester 6 ini, yang selalu menemani dan saling memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih telah menemani penulis hingga akhir, *you are the best too*”
12. Teman-teman seperjuangan, Desain Grafis A angkatan 2023, untuk saling support selama masa perkuliahan dan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
13. Untuk penulis, Dian Khaerunnisa, anak perempuan bungsu dari empat bersaudara, seorang *introvert* yang hingga kini masih berproses untuk keluar dari zona nyamannya. Terima kasih karena telah memilih untuk terus bertahan dan berusaha. Bukan menyerah pada setiap hal yang dihadapi. Meski sempat diliputi *overthinking* terhadap keadaan, tetap patut diapresiasi karena telah mampu menyelesaikan apa yang telah dimulai. *Don't compare youeself to others. Stay happy, even if it's just yourself <3*

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 30 Juni 2026
Penulis,

Dian Khaerunnisa
NIM. 2390472010

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
1. Bagi Penulis	5
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	5
3. Bagi Masyarakat	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Desain <i>User Interface</i> (UI).....	7
1. Pengertian <i>User Interface</i> (UI)	7
2. Tujuan Desain <i>User Interface</i> (UI)	8
3. Komponen Utama <i>User Interface</i> (UI).....	8
4. Prinsip-Prinsip <i>User Interface</i> (UI)	9
B. Desain <i>User Experience</i> (UX)	12
1. Pengertian <i>User Experience</i> (UX)	12

2. Tujuan User Experience UX)	13
3. Komponen Utama <i>User Experience</i> (UX).....	13
4. Prinsip <i>User Experience</i> (UX).....	14
C. <i>Website</i>	16
1. Pengertian <i>Website</i>	16
2. Jenis-Jenis Website	17
3. Fungsi <i>Website</i>	18
4. Figma Sebagai Salah Satu Aplikasi Perancangan <i>Website</i>	20
D. <i>Website</i> sebagai Media Informasi dan Representasi Profesional di Era Digital.....	22
BAB III METODE PELAKSANAAN	24
A. Data atau Objek Penulisan.....	24
1. Objek Karya.....	24
2. Fokus Perancangan	24
3. Spesifikasi Karya	24
4. Gambaran Umum Speak Uplevel Indonesia.....	25
B. Teknik Pengumpulan Data	28
1. Observasi	29
2. Wawancara.....	29
3. Kuesioner	29
C. Ruang Lingkup	30
1. Peran Penulis.....	30
2. Kategori Karya.....	30
3. Ide Kreatif.....	30
D. Langkah Kerja Perancangan.....	31
1. Praproduksi (Persiapan).....	31
2. Produksi (Pelaksanaan).....	31
3. Pascaproduksi (Evaluasi).....	32
BAB IV PEMBAHASAN	33
A. Praproduksi.....	33
1. Hasil Observasi	33

2. Hasil Wawancara	36
3. Hasil Kuersioner	38
4. <i>User Needs</i> (kebutuhan pengguna)	44
B. Produksi	47
1. Pembuatan <i>Wireframe</i>	47
2. Penyusunan <i>Style Guide</i>	53
3. Perancangan <i>High Fidelity Mockup</i>	55
4. Pembuatan <i>Prototype</i> Interaktif	61
C. Pasca Produksi	61
1. Evaluasi Kegiatan	62
2. Pengujian <i>Usability</i>	63
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Speak Uplevel Indonesia	26
Gambar 2. Palet Warna	27
Gambar 3. Font Poppins.....	27
Gambar 4. Contoh Desain Flayer.....	28
Gambar 5. Diagram Sitemap.....	46
Gambar 6. Proses Pengerjaan Wireframe	48
Gambar 7. Wireframe Home.....	47
Gambar 8. Wireframe About Us	48
Gambar 9. Wireframe Program.....	49
Gambar 10. Wireframe Kategori Program.....	49
Gambar 11. Wireframe Jenis-jenis Program Kelas.....	50
Gambar 12. Wireframe Penjelasan Kelas	50
Gambar 13. Wireframe Benefit Kelas.....	51
Gambar 14. Wireframe Profil Trainer.....	51
Gambar 15. Wireframe Detail Kelas yang Berlangsung.....	52
Gambar 16. Wireframe Contact Us.....	52
Gambar 17. Palet Warna	53
Gambar 18. Font Poppins.....	53
Gambar 19. Font Canela Trial.....	54
Gambar 20. Logo Speak Uplevel Indonesia	54
Gambar 21. Ikon Media Sosial	53
Gambar 22. Ikon Maps atau Lokasi	54
Gambar 23. Halaman Home.....	54
Gambar 24. Halaman About Us	55
Gambar 25. Halaman Program Speak Uplevel Indonesia.....	56
Gambar 26. Halaman Kategori Program Speak Uplevel Indonesia.....	57
Gambar 27. Halaman Jenis-Jenis Program Kelas	57
Gambar 28. Halaman Detail Kelas.....	58
Gambar 29. Halaman Benefit Program	58
Gambar 30. Halaman Profil Trainer.....	59
Gambar 31. Halaman Detail Kelas yang Sedang Aktif.....	59
Gambar 32. Contact Us	60
Gambar 33. Navigasi.....	60
Gambar 34. Proses Pembuatan Prototype Interaktif	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Interaksi Calon Peserta Melalui Media Sosial Periode April-juni 2026.....	34
Tabel 2. Kebutuhan Konten Situs Web Speak Uplevel Indonesia.....	37
Tabel 3. Kesulitan Memperoleh Informasi Program.....	39
Tabel 4. Kebutuhan Penyusunan Informasi yang Lebih Terstruktur	39
Tabel 5. Kebutuhan Platform Informasi Terintegrasi	40
Tabel 6. Informasi yang Paling Dibutuhkan Pengguna.....	40
Tabel 7. Peran Navigasi dalam Kemudahan Akses Informasi	41
Tabel 8. Faktor Kenyamanan Pengguna Platform Digital	41
Tabel 9. Pengaruh Desain Antarmuka Sederhana Terhadap.....	42
Tabel 10. Efektivitas Platform yang Menyediakan.....	42
Tabel 11. Pengaruh desain UI/UX terhadap	43
Tabel 12. Kemudahan Menemukan Informasi Program Pelatihan	63
Tabel 13. Kemudahan Menu Navigasi Antar Halaman	64
Tabel 14. Kemudahan Urutan dan Penamaan Menu Navigasi	64
Tabel 15. Kelengkapan dan Kemudahan Memahami Informasi Program	65
Tabel 16. Kejelasan Alur Pendaftaran Program Pelatihan.....	65
Tabel 17. Kemudahan Menemukan Informasi Kontak	66
Tabel 18. Penilaian Tampilan Keseluruhan Website	66
Tabel 19. Kesesuaian Warna dan Tipografi dengan Identitas Brand.....	67
Tabel 20. Konsistensi Tampilan Desain Antar Halaman	67
Tabel 21. Kemudahan Pengguna Situs Web Secara Keseluruhan	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	73
Lampiran 2. Kesanggupan sebagai Pembimbing Tugas Akhir.....	74
Lampiran 3. Kesanggupan sebagai Pembimbing Tugas Akhir.....	75
Lampiran 4. Lembar Bebas Biaya Pendidikan.....	76
Lampiran 5. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	77
Lampiran 6. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	78
Lampiran 7. Dokumen Pendukung Laporan Tugas Akhir	79
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir	89