BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini memberikan kesimpulan dari hasil penelitian sebagai berikut. Pertama, penelitian berhasil mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan karakteristik pengguna, yaitu kebutuhan akan platform digital terintegrasi yang mampu menampilkan personal branding, keterampilan, dan portofolio peserta secara terstruktur dan profesional. Kedua, penelitian berhasil merancang UI/UX Website VINIX Showcase sebagai platform personal branding dan Skill Passport digital yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mendukung kemudahan pengelolaan dan penyajian informasi.

Ketiga, penelitian ini menghasilkan Wireframe, desain antarmuka (UI), dan Prototype interaktif Website VINIX Showcase yang merepresentasikan struktur sistem, alur penggunaan, dan tampilan visual secara jelas. Keempat, hasil pengujian usability menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dirancang memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, dengan alur yang mudah dipahami dan pengalaman pengguna yang positif. Kelima, penerapan metode Design Thinking terbukti mampu menghasilkan solusi perancangan UI/UX yang berpusat pada pengguna (user-centered design), sehingga desain yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna.

6.2 SARAN

Berdasarakan penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang diberikan dengan harapan nantinya dapat dikembangkan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan fitur notifikasi terkait pembaruan status skill, *Showcase*, atau umpan balik dari admin dan mentor.
2. Menyediakan fitur pencarian dan filter skill untuk memudahkan pengguna maupun pihak internal dalam menelusuri kompetensi tertentu.
3. Mengembangkan fitur integrasi media eksternal (GitHub, Behance, LinkedIn, Google Drive, dan sejenisnya) untuk memperkaya konten *Showcase*.
4. Menambahkan fitur bantuan dan panduan interaktif (tooltips, onboarding singkat) agar pengguna baru lebih cepat memahami alur penggunaan *website*.
5. Mengembangkan fitur arsip alumni agar peserta yang telah menyelesaikan program tetap dapat mempertahankan personal branding-nya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] F. N. Sirait, G. Hanifati, dan F. Ali, "Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking (Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id)," vol. 6, no. 02, 2022.

[2] L. M. Alaik, A. Sodik, dan J. A. R. Hakim, "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website Paid Newsletter XYZ Dengan Model User Centered Design," 2023.

[3] M. Umiga, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design," *JCI*, vol. 2, no. 2, hlm. 56–62, Des 2022, doi: 10.54066/jci.v2i2.242.

[4] A. Jimi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," *JUKANTI*, vol. 2, no. 1, hlm. 1–7, Mei 2019, doi: 10.37792/jukanti.v2i1.17.

[5] W. Manurian, I. Mubarok, A. S. Agustin, dan N. Sania, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCATATAN POIN PELANGGARAN TATA TERTIB SISWA BERBASIS WEBSITE PADA SMK YP KARYA 1 TANGERANG".

[6] Yashilfa Dwi Chandra Rani dan K. Nissa, "STUDENT'S INSIGHT INTO THE USE OF E-PORTFOLIOS FOR A REFLECTIVE PRACTICE PROJECT," *esteem*, vol. 8, no. 1, hlm. 94–107, Des 2024, doi: 10.31851/esteem.v8i1.16889.

[7] D. A. Lantana and Fauziah, *Design Thinking dan Inovasi: Strategi Kreatif dalam Pemecahan Masalah*. Jakarta: Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU-UNAS), 2025.

[8] Rachim, F. (2021). *Design Thinking* with Design Process: Panduan bagi pendidik HIPPER Indonesia (Cetakan pertama). Jakarta: DPP Harmoni Pendidik Pengajar Indonesia (HIPPER Indonesia).

[9] D. A. Rianto, S. Assegaf, dan E. Fernando, "PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) LOKASI MINIMARKET DI KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID".

[10] M. Octarina, A. Hakim, and D. Aswan, "Pengembangan sistem e-portofolio berbasis website sebagai alat penilaian dan pameran online mahasiswa teknologi pendidikan," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 3, pp. 257–283, Sept. 2025.

[11] P. Darmawan *dkk.*, "Pengembangan Galeri Digital Karya Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) sebagai Showcase Akademik dan E-Portofolio Profesional," *jm-jpmipa*, vol. 5, no. 3, hlm. 1134–1148, Sep 2025, doi: 10.53299/jagomipa.v5i3.2709.

[12] L. M. N. Habibah dan N. H. Setyaningsih, "Inovasi Model Pembelajaran Project Portofolio dan Show Case (PPSC) Sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Sastra Modern pada Siswa SMA/SLTA".

[13] Karl, S. (2020). *The Design Thinking Process – How does it work?* – MAQE –InsightsRetrieved June 6, 2023, from MAQE Bangkok Co., Ltd. website: https://www.maqe.com/insight/the-design-thinking-process-how-does-it-work/

[14] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *jitter*, vol. 8, no. 1, hlm. 35–44, Des 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.

[15] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, dan N. Setiani, "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," 2017.

[16] F. S. Putra, H. M. Az-Zahra, dan L. Fanani, "Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak AlgoritmaKopi menggunakan Metode Usability Testing".

[17] R. P. Sutanto, "Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra," *nirmana*, vol. 22, no. 1, hlm. 41–51, Jun 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.

[18] O. O. Rahayu, B. T. Hanggara, dan B. S. Prakoso, "Perancangan User Interface Sistem Informasi Administrasi Warga Tingkat RT berbasis Web menggunakan Metode Human-Centered Design".

[19] S. M. Y. Simanjuntak, H. Tolle, dan H. M. Az-Zahra, "Perancangan Desain Interaksi Aplikasi Direktori Kota Malang Modul Informasi Pendidikan Dengan Metode Human Centered Design Dan Think Aloud".

[20] A. Safira, S. F. A. Wati, dan P. K. F. Ananto, "SISTEM INFORMASI CRM UNTUK OPTIMASI LAYANAN BERBASIS WEB DENGAN METODE RAD DI SURYA KENCANA STATIONERY DAN COPY CENTER," vol. 7, no. 2, 2025.

[21] Vika Dwi Nur Romadhoni *dkk.*, "Pelatihan Desain UI/UX untuk Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Menggunakan Figma," *japamas*, vol. 3, no. 2, hlm. 163–172, Des 2024, doi: 10.70340/japamas.v3i2.149.

[22] J. M. Dumalang, C. E. J. C. Montolalu, dan D. Lapihu, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking,” *jima-ilkom*, vol. 2, no. 2, hlm. 41–52, Sep 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.

[23] H. Kurniawan and F. F. Adiwijaya, “Penerapan desain sistem menggunakan metode atomic design di Universitas Muhammadiyah Sukabumi,” *KOMPUTA: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 19–27, Apr. 2021.

[24] M. R. Maulana *dkk.*, “SiDaur: Aplikasi Berbasis Mobile dan Traceability dalam Mengurangi Limbah Makanan di Indonesia,” *SWABUMI*, vol. 11, no. 1, hlm. 54–62, Mar 2023, doi: 10.31294/swabumi.v11i1.15281.

[25] I. M. M. Mirza, “Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia,” *visualideas*, vol. 2, no. 2, hlm. 70–75, Sep 2022, doi: 10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908.

[26] J. Alexander, D. R. Pangestu, F. Nicolas, dan L. Hakim, “Penerapan Genetic Neural Network dalam Pemilihan Color Palette untuk Desain Skema Warna,” *CogITo Smart Journal*, vol. 6, no. 2, hlm. 284–297, Des 2020, doi: 10.31154/cogito.v6i2.271.284-297.

[27] M. Frenika, *Analisis Elemen Komunikasi Visual Media Digital pada Akun Instagram @pinterpolitik*, Skripsi S1, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Curup, 2024.

[28] R. Nurfahriza, R. S. Sianturi, dan H. M. Az-Zahra, “Perancangan User Experience Website Penjualan Batik Madura dengan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus: Industri Batik Canteng Koneng)”.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Nama : Ahmad Nur Rohman

Tempat/Tanggal Lahir : Catur Rahayu, 24 Mei 2004

Agama : Islam

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Jalur 3, Catur Rahayu, Kec. Dendang, Kab. Tanjung Jabung Timur, Prov. Jambi

Email : ahmadnr0504@gmail.com

No Telp/Hp : 085215420741

RIWAYAT PENDIDIKAN

No	Pendidikan	Tahun	Tempat
1	SDN 165/X Catur Rahayu	2010-2016	Dendang
2	SMPN 24 Tanjung Jabung Timur	2016-2019	Dendang
3	SMKN 1 Tanjung Jabung Timur	2019-2022	Muara Sabak Barat
4	Universitas Dinamika Bangsa Jambi	2022-2026	Kota Jambi

Lampiran 2 LoA MBKM Vinix7

VINIX7
Yogyakarta, Indonesia
vinix7.idn@gmail.com
vinix7.id

Nomor : 007-Batch3-25/LoA-Mahasiswa
Lampiran : Satu berkas
Hal : Penerimaan Mahasiswa MSIB Mandiri Kampus Merdeka

LETTER OF ACCEPTANCE
Surat Pengantar MSIB Mandiri Kampus Merdeka

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Budi Wasito
Jabatan : *Chairman*
Nama Perusahaan : PT VINIX SEVEN AURUM

Selaku penanggungjawab Program MSIB Mandiri Kampus Merdeka Angkatan 3 periode tahun 2025, dengan ini menyatakan bahwa nama-nama terlampir merupakan peserta program MSIB Mandiri yang kami terima melalui platform Kampus Merdeka di PT VINIX SEVEN AURUM dengan pelaksanaan durasi program 4-5bulan dan akan mulai dilaksanakan pada **27 Agustus 2025**.

Demikian surat ini kami sampaikan sebagai kelengkapan syarat administrasi program Program MSIB Mandiri Kampus Merdeka Angkatan 3 periode tahun 2025 dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Chairman,

Budi Wasito

VINIX7
Yogyakarta, Indonesia
vinix7.idn@gmail.com
vinix7.id

162	I Gede Adrian Satria Pratama S	Universitas Udayana	Informatika	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
163	Syahidah Al Katiri	Bina Sarana Informatika Depok	Teknologi Informasi	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4 5 bulan
164	Dickrullah Brilian Akbar	Universitas Negeri Surabaya	D4 Manajemen Informatika	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
165	Aldika risky bramantio	Bina sarana informatika	Rekayasa perangkat lunak	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
166	Farrel Ahmad Kevin Aqila	Universitas Negeri Surabaya	Sistem Informasi	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
167	Reno Naufal Maulidyan	UPN "Veteran" Jawa Timur	Informatika	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
168	Fazli Maulana	Universitas Dinamika Bangsa	Sistem Informasi	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
169	Zahra Amalia Putri	Universitas Negeri Surabaya	Sistem Informasi	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
170	Ahmad Nur Rohman	Universitas Dinamika Bangsa	Sistem Informasi	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4 5 bulan
171	Miko Hardi Putra	Universitas Dinamika Bangsa	Sistem Informasi	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
172	BAGUS RILO PAMBUDI	UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA	Sistem Informasi	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
173	Bayu Cipto Manunggal	Universitas Dinamika Bangsa	Sistem Informasi	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan
174	Zahra Zyanka Efendi	Universitas Negeri Surabaya	Sistem Informasi	Divisi Junior Web Dev & UI/UX	4-5 bulan

Lampiran 3 Transkrip Nilai MBKM Vinix

VINIX7

TRANSKRIP NILAI

Capaian Penugasan PT VINIX SEVEN AURUM

Nama : Ahmad Nur Rohman

Divisi : Web Dev. & UI/UX

No	Kompetensi	Jobdesk	Nilai Capaian	Deskripsi Nilai Capaian
1	Mindset Startup & Problem Solving	Pengenalan prinsip Pengubah masalah menjadi solusi web	95	Peserta ini menunjukkan hasil yang luar biasa dan dapat memahami materi dengan sangat baik. Peserta melampaui standar minimal dalam pemahaman dan keterampilan. Kinerja peserta ini melampaui ekspektasi dasar dan menunjukkan pemikiran kritis serta kemandirian belajar yang tinggi.
2	Dasar UI/UX dan Design Thinking	Mahasiswa mengenal perbedaan UI & UX, proses 5 tahap design thinking, dan pentingnya riset dalam desain produk digital.	98	Peserta ini menunjukkan hasil yang luar biasa dan dapat memahami materi dengan sangat baik. Peserta melampaui standar minimal dalam pemahaman dan keterampilan. Kinerja peserta ini melampaui ekspektasi dasar dan menunjukkan pemikiran kritis serta kemandirian belajar yang tinggi.
3	User Research & Persona	Latihan membuat user persona, user journey, dan pain-gain dari calon pengguna produk startup.	85	Peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi dan mampu menyelesaikan sebagian besar tugas dengan benar. Kinerja peserta memenuhi standar yang ditentukan dan menunjukkan usaha serta kemauan untuk belajar, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan.
4	Wireframing & User Flow	Mahasiswa merancang alur navigasi dan tampilan dasar menggunakan tools seperti Figma atau Whimsical.	80	Peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi dan mampu menyelesaikan sebagian besar tugas dengan benar. Kinerja peserta memenuhi standar yang ditentukan dan menunjukkan usaha serta kemauan untuk belajar, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan.

PT VINIX SEVEN AURUM

Jl. Watugede No.58, Wonorejo, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

VINIX7

5	UI Design & Prototyping	Mahasiswa mendesain high-fidelity UI (warna, font, layout,komponen) dan prototipeklikable untuk testing.	89	Peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi dan mampu menyelesaikan sebagian besar tugas dengan benar. Kinerja peserta memenuhi standar yang ditentukan dan menunjukkan usaha serta kemauan untuk belajar, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan.
6	Dasar HMTL untuk landing page	Belajar membuat struktur dasar: heading, paragraph, image, hyperlink, dan formular sederhana.	90	Peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi dan mampu menyelesaikan sebagian besar tugas dengan benar. Kinerja peserta memenuhi standar yang ditentukan dan menunjukkan usaha serta kemauan untuk belajar, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan.
7	Dasar CSS dan styling halaman	Latihan mengatur warna. font.layout, spacing, dan responsivitas sederhana dengan CSS.	90	Peserta ini menunjukkan hasil yang luar biasa dan dapat memahami materi dengan sangat baik. Peserta melampaui standar minimal dalam pemahaman dan keterampilan. Kinerja peserta ini melampaui ekspektasi dasar dan menunjukkan pemikiran kritis serta kemandirian belajar yang tinggi.
8	Website Builder No-Code/ Coding with AI	Belajar membuat landing pagestartup menggunakan tools no-code: struktur, desain, dan animasi dasar.	90	Peserta ini menunjukkan hasil yang luar biasa dan dapat memahami materi dengan sangat baik. Peserta melampaui standar minimal dalam pemahaman dan keterampilan. Kinerja peserta ini melampaui ekspektasi dasar dan menunjukkan pemikiran kritis serta kemandirian belajar yang tinggi.
9	Usability Testing & Iterasi Desain	Mahasiswa melakukan usability test, mencatat feedback, dan membuat perbaikan pada desain UI/UX.	95	Peserta ini menunjukkan hasil yang luar biasa dan dapat memahami materi dengan sangat baik. Peserta melampaui standar minimal dalam pemahaman dan keterampilan. Kinerja peserta ini melampaui ekspektasi dasar dan menunjukkan pemikiran kritis serta kemandirian belajar yang tinggi.

10	Hosting, Domain and Deployment Website	menggunakan GitHub Pages /Netlify, dan tips membuat ortofolio online.	95	Peserta ini menunjukkan hasil yang luar biasa dan dapat memahami materi dengan sangat baik. Peserta melampaui standar minimal dalam pemahaman dan keterampilan. Kinerja peserta ini melampaui ekspektasi dasar dan menunjukkan pemikiran kritis serta kemandirian belajar yang tinggi.
11	Proyek Akhir: Website Startup Digital	Mahasiswa membangun website startup dari ide awal, desain UI/UX, hingga website yang live dan dapat diakses publik. 1. Peserta akan mempresentasikan web startup 2. Diskusi kelompok kelas dengan mentor 3. Kelompok akan mengerjakan penyusunan fitur, flow, web 4. Showcase Presentation	90	Peserta ini menunjukkan hasil yang luar biasa dan dapat memahami materi dengan sangat baik. Peserta melampaui standar minimal dalam pemahaman dan keterampilan. Kinerja peserta ini melampaui ekspektasi dasar dan menunjukkan pemikiran kritis serta kemandirian belajar yang tinggi.

Yogyakarta, 20 Desember 2025
Chairman
PT VINIX SEVEN AURUM

Budi Wasito

PT VINIX SEVEN AURUM
Jl. Watugede No.58, Wonorejo, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

Lampiran 4 Sertifikat Program MBKM















