



5%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 28 JUN 2024, 3:34 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.62%

● CHANGED TEXT
4.37%

Report #21844619

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Kerja Profesi (KP) merupakan mata kuliah yang diberikan kepada mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya, dengan tujuan memperkenalkan mereka pada situasi kerja sebenarnya dan memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman kerja setelah menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi. Dengan demikian, mahasiswa dapat meningkatkan pengetahuan dan menerapkan konsep teoritis yang telah dipelajari selama kuliah di Universitas Pembangunan Jaya. Melalui pengalaman kerja di perusahaan, mahasiswa program studi sistem informasi memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan teori, keterampilan praktik, dan kemampuan analitis yang dimiliki dalam lingkungan kerja sebenarnya. Dengan demikian, mereka dapat membangun kemampuan yang lebih baik dalam bidang sistem informasi dan siap untuk berkontribusi pada industri teknologi informasi setelah lulus. Kerja Profesi (KP) adalah syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja setelah menyelesaikan studi. Selain itu, KP juga menjadi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana 1 (S1). Oleh karena itu, KP yang diterapkan Universitas Pembangunan Jaya berfungsi sebagai wadah penting untuk praktik dan mengembangkan diri serta menjadi profesional yang kompeten, etis, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja. Praktikan melaksanakan kerja profesi di PT. INFINITY CIPTA KARSA / Infinity Event Organizer Kot

a Jakarta Selatan. Infinity Event Organizer merupakan sebuah perusahaan yang mengkhususkan diri dalam perencanaan, penyelenggaraan, dan manajemen berbagai jenis acara. Peran perusahaan ini mencakup berbagai aspek yang berhubungan dengan penyelenggaraan acara, termasuk konsep acara, logistik, koordinasi, dan eksekusi di lapangan. **9** Infinity Event organizer bekerja untuk memastikan bahwa acara berjalan lancar dan sesuai dengan harapan klien. Dalam melaksanakan Kerja Profesi ini, praktikan ditugaskan sebagai UI/UX Designer. **12** UI/UX adalah singkatan dari User Interface dan User Experience. Sebagai UI/UX Designer, praktikan memiliki tanggung jawab untuk merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik serta memastikan pengalaman pengguna dalam menggunakan produk atau layanan tersebut optimal dan memuaskan. Tugas ini mencakup berbagai aspek mulai dari penelitian pengguna, pembuatan wireframe, desain visual, hingga pengujian kegunaan. Sebagai UI/UX Designer, praktikan akan mempelajari cara memahami kebutuhan dan preferensi pengguna serta bagaimana merancang solusi yang efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Mereka juga akan belajar tentang prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik, teknik-teknik prototyping, dan metode evaluasi pengalaman pengguna. Semua ini akan membantu praktikan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi desainer yang handal dan inovatif di bidang UI/UX. Dalam lingkungan kerja di Infinity Event Organizer, praktikan berkolaborasi dengan berbagai tim, termasuk tim pengembang, pemasaran, dan manajemen proyek, untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan tujuan bisnis perusahaan. Pengalaman ini akan memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana desain UI/UX berkontribusi terhadap kesuksesan keseluruhan sebuah acara atau produk digital, serta bagaimana bekerja dalam tim yang dinamis dan berorientasi pada hasil. Melalui Kerja Profesi di Infinity Event Organizer, praktikan mendapatkan pengalaman yang berharga dan pengetahuan praktis yang dapat diterapkan di berbagai situasi kerja di masa depan. Ini akan mempersiapkan mereka dengan baik untuk memasuki dunia kerja sebagai

profesional yang kompeten dan siap menghadapi tantangan yang ada. **3** 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi a. Maksud Kerja Profesi Maksud diselenggarakannya Kerja Profesi di PT. INFINITY CIPTA KARSA untuk praktikan antara lain: 1. Mengerti tugas dan tanggung jawab dalam profesi UI/UX yang terkait dengan desain website. 2. Mengikuti dan menyelesaikan mata kuliah kerja profesi sebagai syarat wajib untuk lulus. 3. Mengembangkan program kerja profesi sebagai persiapan karir praktikan. 4. Menyajikan pengalaman kerja bagi mahasiswa setelah lulus untuk mempersiapkan masa depan mereka. 5. Tujuan Kerja Profesi Tujuan diselenggarakannya Kerja Profesi di PT. INFINITY CIPTA KARSA untuk praktikan antara lain: 1. Menyempurnakan keterampilan yang telah dipelajari selama masa kuliah. 2. Meningkatkan kontribusi pada perusahaan tempat bekerja. 3. Mengembangkan keterampilan praktis dalam desain UI/UX untuk menciptakan antarmuka yang 4. Memperoleh pengetahuan teoritis yang telah dipelajari di Universitas Pembangunan Jaya. efektif dan menarik. . 1.3 Tempat Kerja Profesi INFINITY Event Organizer, yang bemarkas di Jakarta, adalah penyelenggara acara yang terkenal dengan fokus utama pada perencanaan strategis dan desain kreatif dalam berbagai jenis acara. Dengan bekal pengalaman yang luas dan didukung oleh tim profesional yang terampil, INFINITY berdedikasi untuk memberikan layanan terbaik yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan setiap klien mereka. Filosofi inti perusahaan, yang tercermin dalam tagline mereka "Service is Our Priority" , menegaskan komitmen mereka terhadap pelayanan yang unggul dan berkualitas dalam setiap aspek penyelenggaraan acara. Dengan menekankan pada kepuasan klien dan menjaga standar operasional yang tinggi, INFINITY Event Organizer bertujuan untuk menjadi mitra terpercaya bagi klien dalam menciptakan acara yang tidak hanya sukses tetapi juga meninggalkan kesan mendalam. Dalam setiap proyek yang mereka tangani, INFINITY berusaha untuk menghadirkan inovasi yang memukau dan solusi kreatif yang dapat menginspirasi, memastikan bahwa setiap acara menjadi pengalaman yang berarti dan tak terlupakan bagi semua pihak yang terlibat. Berikut pada Gambar 1.1 merupakan kantor INFINITY

EVENT ORGANIZER. 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Kerja Profesi dilakukan dengan minimal 400 jam atau setara dengan 3 bulan. Praktikan mulai melakukan Kerja Profesi pada tanggal 5 Februari 2024 hingga 5 Mei 2024.

3 10

Kegiatan kerja profesi dilakukan setiap hari Senin hingga Jumat, dari pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB. Laporan kerja profesi disusun setelah kegiatan selesai. 5 TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI BAB II 2.1

Sejarah Perusahaan Berdiri pada tahun 2011, Infinity event organizer terus tumbuh dan berkembang bersama. Infinity Event Organizer merupakan sebuah agensi kreatif yang mengkhususkan diri dalam menyediakan solusi komunikasi pemasaran yang memenuhi kebutuhan bisnis client. Fokus Infinity Event Organizer terletak pada bidang Graphic Design dan Event Organizer, meliputi Corporate Identity, Brand Identity, dan Brand Activation. Pada tahap awal, Infinity Event Organizer memulai perjalanannya dengan beberapa proyek kecil di bidang event organizing. Seiring dengan berkembangnya kepercayaan klien, Infinity mulai menangani proyek-proyek yang lebih besar dan kompleks, mencakup berbagai industri seperti teknologi, kebersihan, keuangan, dan ritel. Keberhasilan dalam menyelenggarakan berbagai acara ini membuat Infinity semakin dikenal di industri event organizing. Tidak berhenti di situ, Infinity Event Organizer memperluas fokus bisnisnya ke bidang Graphic Design. Dengan tim kreatif yang berpengalaman, Infinity mampu menciptakan desain grafis yang menarik dan efektif untuk kebutuhan pemasaran klien. Layanan ini meliputi pembuatan Corporate Identity dan Brand Identity yang menjadi elemen penting dalam strategi komunikasi pemasaran. Infinity juga mengembangkan layanan Brand Activation yang dirancang untuk menciptakan pengalaman yang berkesan bagi konsumen, sehingga mampu memperkuat hubungan antara brand dan audiensnya. Seiring dengan pertumbuhan bisnisnya, Infinity Event Organizer terus mengedepankan pemahaman mendalam akan strategi pemasaran yang menjadi landasan bagi setiap perancangan komunikasi. Infinity selalu berusaha untuk memahami kebutuhan dan tujuan bisnis klien secara menyeluruh, sehingga setiap solusi yang ditawarkan benar-benar dapat membantu klien mencapai tujuan

pemasaran mereka, termasuk peningkatan penjualan. Kini, setelah lebih dari satu dekade beroperasi, Infinity Event Organizer terus berkomitmen untuk berkembang bersama klien-kliennya. Dengan tetap mengedepankan kualitas dan inovasi, Infinity berupaya untuk selalu menjadi mitra yang handal dalam setiap proyek yang dipercayakan. Visi Infinity adalah untuk terus menjadi pelopor dalam industri kreatif dan komunikasi pemasaran, membantu klien mencapai kesuksesan melalui strategi yang tepat dan eksekusi yang sempurna. “Infinity menjadi penyelenggara acara terkemuka yang diakui baik secara nasional maupun internasional, dengan reputasi yang dibangun atas inovasi, kreativitas, dan keunggulan dalam setiap Visi dan misi Infinity Event Organizer a. Visi aspek.” b. Misi 1. Memberikan pengalaman event / acara yang tak tertandingi melalui pelayanan yang berorientasi pada kebutuhan klien dan standar profesionalisme yang tinggi. 2. Memperkuat hubungan yang berkelanjutan dengan klien, vendor, dan mitra untuk menciptakan sinergi yang menguntungkan dalam penyelenggaraan acara. 3. Menjamin pelaksanaan event yang tepat waktu, lancar, dan sesuai dengan harapan klien dengan mengedepankan kualitas dalam semua aspek operasional. 4. Mengembangkan kemampuan dan kapasitas organisasi secara berkelanjutan untuk tetap relevan dan adaptif terhadap tantangan dan peluang di pasar acara. 5. Beroperasi dengan integritas tinggi, mematuhi semua regulasi dan standar etika bisnis, serta memberikan kontribusi positif kepada masyarakat dan lingkungan sekitar. 6. Menghadirkan ide-ide baru dan solusi kreatif untuk setiap acara, menciptakan pengalaman yang unik dan memorable. a. Struktur Organisasi dalam struktur organisasi: 1. Creative Director Berdasarkan Gambar 2.2, berikut adalah pekerjaan dan tanggung jawab dari setiap bagian Bertugas untuk Mengarahkan dan mengawasi tim kreatif dalam pengembangan konsep dan ide untuk berbagai proyek. Dan bertanggung jawab untuk menjamin bahwa semua output kreatif sesuai dengan visi dan misi perusahaan, serta kebutuhan klien. Berkolaborasi dengan klien untuk memahami tujuan mereka, dan memastikan bahwa semua proyek disampaikan dengan standar kualitas tertinggi. 2. Head of Finance

Bertugas untuk mengelola keuangan perusahaan, termasuk perencanaan anggaran, pelaporan keuangan, dan pengendalian biaya. Dan bertanggung jawab untuk menjamin kepatuhan terhadap peraturan keuangan, menjaga kesehatan finansial perusahaan, dan memberikan laporan keuangan yang akurat dan tepat waktu kepada manajemen.

3. Account Executive Bertugas untuk menjembatani komunikasi antara perusahaan dan klien, serta mengelola hubungan dengan klien. Dan bertanggung jawab untuk memahami kebutuhan dan tujuan klien, mengoordinasikan proyek dari awal hingga akhir, dan memastikan kepuasan klien dengan layanan yang diberikan.

4. Head of AV Production teknis acara.

5. Head of Graphic Design Bertugas untuk mengelola produksi audio visual untuk berbagai acara dan proyek. Dan bertanggung jawab mengawasi tim AV, memastikan kualitas produksi sesuai dengan standar yang ditetapkan, dan berkoordinasi dengan bagian lain untuk memenuhi kebutuhan Bertugas untuk memimpin tim desain grafis dalam menciptakan materi visual untuk proyek dan kampanye pemasaran. Dan bertanggung jawab mengembangkan konsep desain, memastikan semua desain sesuai dengan identitas brand klien, dan memberikan arahan serta umpan balik kepada tim desain.

6. Head of Operator Bertugas untuk mengelola tim operator yang bertanggung jawab atas pengoperasian peralatan selama acara. Head of Operator juga bertanggung jawab untuk memastikan semua peralatan berfungsi dengan baik, mengoordinasikan instalasi dan pengoperasian peralatan, serta memecahkan masalah teknis yang mungkin terjadi selama acara.

7. Head of Production Head of Production bertugas untuk memimpin tim produksi dalam perencanaan dan pelaksanaan acara. Head of Production bertanggung jawab untuk mengoordinasikan semua aspek produksi acara, termasuk logistik, jadwal, dan anggaran, serta memastikan acara berjalan sesuai rencana dan memenuhi ekspektasi klien.

8. Head of Warehouse Head of Warehouse mengelola operasional gudang, termasuk penyimpanan dan distribusi peralatan dan materi acara. Head of Warehouse tanggung jawab untuk memastikan inventaris terorganisir dengan baik, peralatan siap digunakan saat diperlukan, dan menjaga keamanan serta

efisiensi gudang. 9. Head of Traffic Head of Traffic mengelola alur kerja dan distribusi proyek di dalam perusahaan. Head of Traffic bertanggung jawab untuk menjadwalkan dan memantau kemajuan proyek, memastikan semua tim memenuhi tenggat waktu, serta mengoptimalkan alur kerja untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas.

2.2 Kegiatan Umum Perusahaan

Kegiatan umum tim Infinity Event Organizer meliputi serangkaian tugas yang dirancang dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan komunikasi pemasaran klien secara kreatif dan efektif. Tim Infinity secara aktif terlibat dalam merencanakan dan melaksanakan berbagai acara, mulai dari acara korporat hingga peluncuran produk dan aktivasi merek. Setiap proyek melibatkan koordinasi yang teliti dengan klien, vendor, dan mitra untuk memastikan pelaksanaan yang lancar dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, tim desain grafis yang berdedikasi fokus pada menciptakan materi visual yang menarik, termasuk identitas korporat dan merek, yang kuat mendukung kampanye pemasaran klien. Infinity secara rutin mengadakan sesi brainstorming untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif, sehingga setiap proyek yang mereka jalankan tidak hanya unik tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan. Dalam menjalankan setiap kegiatannya, Infinity Event Organizer memiliki komitmen kuat untuk memberikan layanan terbaik kepada klien mereka. Mereka berfokus pada membangun hubungan yang solid dengan klien dan berusaha mencapai hasil yang memuaskan dan berkelanjutan dalam setiap inisiatif yang mereka lakukan. Dengan pendekatan yang profesional dan berorientasi pada hasil, Infinity Event Organizer terus berinovasi untuk memenuhi dan melampaui harapan klien mereka setiap saat.

8 PELAKSANAAN KERJA PROFESI BAB III 3.1 Bidang Kerja Dalam konteks kegiatan kerja profesi, Praktikan berperan sebagai UI/UX Designer. Tugas Praktikan melibatkan perancangan tampilan baru untuk website Infinity Event Organizer. Dalam kapasitasnya sebagai desainer UI/UX, Praktikan memiliki tanggung jawab untuk menciptakan antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik untuk aplikasi, situs web, atau produk digital lainnya. Dalam proses pengembangan desain, Praktikan

melakukan beberapa tugas berikut: 1. Melakukan perbaikan tampilan website dengan desain yang lebih menarik dan user-friendly, serta menawarkan menu yang jelas dan terorganisir dengan baik agar pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah dan efektif. 2. Memastikan konten atau informasi yang terdapat pada website lengkap dan terbaru. Informasi mengenai apa itu Infinity Event Organizer, project, kegiatan atau event yang telah dilaksanakan dan sebagainya yang dapat membantu pengguna mendapatkan berbagai informasi mengenai Infinity 3. Menambahkan media visual seperti foto dan logo dapat memperkaya konten dan membuatnya Event Organizer. terlihat lebih menarik bagi pengguna.

3.2 Pelaksanaan Kerja Praktikan mengikuti program Kerja Profesi selama tiga bulan, mulai dari tanggal 5 Februari 2024 hingga 5 Mei 2024, sebagai UI/UX Designer. Selama program, praktikan membantu dalam pengelolaan website Infinity Event Organizer. Program ini dimulai dengan perancangan desain awal, termasuk pembuatan wireframe dan mockup. Kemudian, praktikan melanjutkan dengan pembuatan prototipe sistem hingga tahap penyerahan dokumen. Berikut adalah tabel Gantt chart yang menunjukkan timeline pelaksanaan kerja praktikan.

3.2.1 Pengenalan dan Penjelasan Tugas Pada tahap Pengenalan dan Penjelasan tugas praktikan dibimbing oleh pembimbing kerja yaitu Mas Rayhan dari bidang Graphic Designer & Animator. Dalam pertemuan tersebut dijelaskan secara singkat mengenai seputar tempat kerja dan pekerjaan yang akan dilakukan oleh Praktikan. Praktikan diberikan tugas sebagai UI/UX Designer untuk melakukan pengembangan website Infinity Event Organizer. User Interface (UI) adalah tampilan visual yang berada pada halaman pertama sebuah website atau aplikasi yang memuat menu-menu ataupun informasi yang ada pada website atau aplikasi tersebut, dan bertujuan agar pengguna merasa nyaman saat membuka sebuah website atau aplikasi. UI yang baik ditandai dengan desain yang konsisten, estetis, dan responsif. Desain konsisten memastikan bahwa setiap elemen visual mengikuti panduan gaya yang sama, menciptakan pengalaman yang harmonis. Desain estetis mengacu pada penggunaan elemen

visual yang menarik dan sesuai dengan identitas perusahaan. **4 Desain responsif** berarti antarmuka dapat menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar dan perangkat, sehingga pengguna memiliki pengalaman yang optimal di mana pun mereka mengakses produk. UI/UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna, mengurangi kesalahan, meningkatkan efisiensi, dan memperkuat loyalitas pengguna. Dalam lingkungan bisnis yang kompetitif, produk dengan UI/UX yang superior memiliki keunggulan yang signifikan, karena pengguna cenderung lebih memilih produk yang menawarkan pengalaman yang lebih baik. Sebagai UI/UX Designer, praktikan memiliki tanggung jawab untuk menciptakan antarmuka pengguna yang mudah digunakan dan dipahami. Proses desain UI/UX dimulai dengan membuat wireframe, diikuti dengan pembuatan mockup, hingga pengembangan prototipe. Dalam tugas ini, praktikan harus membuat desain wireframe untuk tampilan desktop, kemudian membuat mockup sebagai ilustrasi visual dari website. Tahap berikutnya adalah pengembangan prototipe yang menggambarkan alur interaksi pengguna pada website. Selain itu, praktikan juga harus memastikan desain yang dibuat tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan intuitif bagi pengguna.

3.2.2 Analisis Sistem

3.2.3 Perancangan Wireframe Website

Langkah berikutnya dalam pelaksanaan Kerja Profesi adalah analisis sistem. Praktikan menganalisis website Infinity Event Organizer untuk mengidentifikasi kekurangan dan mencari solusi untuk memperbaiki atau meningkatkan tampilan antarmuka pengguna. Dari hasil analisis, praktikan menemukan beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki dan memberikan solusi yang sesuai untuk setiap kelemahan yang ditemukan. Dengan demikian, praktikan dapat meningkatkan kualitas website dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan cara memperbaiki kelemahan yang ditemukan dan mengintegrasikan solusi yang efektif. Analisis sistem ini sangat penting dalam meningkatkan kualitas produk dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Berikut adalah tabel hasil analisis yang diperoleh oleh praktikan (Tabel 3.2): Selain itu, praktikan juga melakukan riset untuk mendapatkan referensi desain yang sesuai untuk website Infinity Event Organizer.

Referensi desain ini mencakup antarmuka yang menarik, modern, serta penerapan elemen interaktif yang menarik. Selain itu, referensi desain juga meliputi penyusunan konten yang menarik dan menarik perhatian pengguna. Dengan demikian, praktikan dapat memperoleh inspirasi dan ide yang lebih baik untuk mengembangkan desain website yang lebih baik. Dalam tahap berikutnya, Praktikan mengembangkan desain wireframe sebagai kerangka dasar untuk website Infinity Event Organizer. Wireframe adalah representasi visual dasar dari sebuah halaman web yang digunakan untuk mengatur tata letak dan elemen utama sebelum desain visual dan konten akhir diterapkan. Wireframe membantu dalam merencanakan struktur dan navigasi situs web, serta memastikan bahwa semua elemen penting ditempatkan dengan baik. Dalam proses pembuatan wireframe, praktikan berfokus pada identifikasi dan penempatan elemen-elemen kunci seperti header, menu navigasi, konten utama, dan footer. Praktikan juga memastikan bahwa setiap halaman memiliki tata letak yang intuitif dan user-friendly, memudahkan pengunjung dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan. Setiap bagian dari halaman web dirancang dengan mempertimbangkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Proses pembuatan wireframe juga melibatkan kolaborasi dengan tim desain dan pengembang untuk memastikan bahwa desain yang diusulkan dapat diimplementasikan dengan baik secara teknis. Praktikan bekerja sama dengan mereka untuk mengevaluasi dan menyempurnakan wireframe berdasarkan masukan dan saran yang diberikan. Uji coba awal terhadap wireframe dilakukan untuk memastikan navigasi dan tata letak sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Dengan menyelesaikan tahap perancangan wireframe, praktikan telah menyiapkan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dari website Infinity Event Organizer. Tahap ini sangat penting karena memberikan panduan visual yang jelas untuk langkah-langkah desain dan pengembangan berikutnya, memastikan bahwa hasil akhir dari situs web akan fungsional, menarik, dan sesuai dengan visi perusahaan.

1. Wireframe Halaman Utama

Tampilan wireframe Halaman Utama ini dibuat untuk menampilkan berbagai

konten yang dapat diakses melalui navigasi utama situs web Infinity Event Organizer. Bagian header halaman utama menampilkan logo perusahaan bersama dengan menu navigasi utama. Menu ini mencakup tautan ke halaman utama seperti About Us, Our Clients, Gallery, dan Contact Us, sehingga memudahkan pengguna untuk menjelajahi situs web dengan lancar. Di bagian bawah header, terdapat bagian banner besar yang bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung. Bagian ini menampilkan gambar-gambar menarik yang menggambarkan berbagai layanan dan acara yang diorganisir oleh Infinity Event Organizer. Gambar-gambar ini didukung oleh teks yang kuat yang mengundang pengunjung untuk mengeksplorasi lebih lanjut isi situs web. Tujuannya adalah menciptakan kesan awal yang kuat dan menarik bagi pengguna.. Bagian bawah halaman atau footer berfungsi sebagai tempat untuk informasi tambahan, seperti tautan ke halaman media sosial Infinity Event Organizer Dengan adanya footer ini, pengunjung dapat menghubungi perusahaan melalui platform media sosial dan mengikuti informasi terbaru. Ini meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan akses tambahan ke konten yang relevan serta memfasilitasi interaksi dengan perusahaan. Dengan desain yang terstruktur ini, Infinity Event Organizer memastikan bahwa pengunjung situs web dapat dengan mudah menavigasi dan menemukan informasi yang mereka cari. Desain yang responsif dan intuitif ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik, secara efektif menampilkan layanan dan kegiatan perusahaan sambil membangun hubungan yang kuat antara perusahaan dan pengunjungnya.

2. Wireframe About Us Tampilan wireframe halaman "About Us" dirancang untuk memberikan pandangan yang menyeluruh tentang Infinity Event Organizer. Halaman ini akan memuat informasi yang lengkap dan terperinci mengenai Infinity Event Organizer, sehingga pengunjung situs dapat memahami dengan jelas identitas dan aktivitas kami. Wireframe ini tidak hanya mengulas sejarah dan latar belakang perusahaan, tetapi juga menampilkan visi dan misi perusahaan secara mendalam. Misi kami adalah membantu klien meningkatkan efektivitas komunikasi mereka melalui berbagai

acara yang dirancang dengan teliti dan profesional. Kami meyakini bahwa komunikasi yang efektif merupakan kunci kesuksesan setiap acara, dan oleh karena itu, Kami berkomitmen untuk memberikan layanan yang terbaik dan paling memuaskan kepada klien kami. Selain itu, wireframe ini akan memperkenalkan tim Infinity Event Organizer yang terdiri dari profesional berpengalaman dan berdedikasi. Setiap anggota tim memiliki keahlian khusus di bidangnya masing-masing dan bekerja keras untuk mencapai tujuan dan memenuhi harapan klien. Dalam bagian ini, pengunjung situs dapat melihat profil setiap anggota tim, termasuk pengalaman, keahlian, dan kontribusi mereka dalam setiap proyek yang kami kerjakan. Dengan demikian, kami berharap dapat membangun kepercayaan dan menunjukkan komitmen kami dalam menyediakan layanan yang unggul dan berkualitas tinggi. Secara keseluruhan, wireframe ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang informatif dan meyakinkan bagi para pengunjung situs, serta menyoroti nilai-nilai dan dedikasi Infinity Event Organizer dalam industri event organizing. 3.

Wireframe Our Client Tampilan wireframe halaman "Our Clients" merupakan rancangan yang dirancang dengan cermat untuk menampilkan logo-logo klien yang telah bekerja sama dengan Infinity Event Organizer. Setiap logo akan ditempatkan dengan strategis untuk memastikan visibilitas maksimal, sehingga pengunjung situs dapat dengan mudah melihat dan mengenali berbagai perusahaan dan organisasi yang telah mempercayakan acara mereka kepada kami. Penempatan logo-logo ini juga akan menampilkan jangkauan kerja dan keragaman industri yang telah dilayani oleh Infinity Event Organizer, mulai dari perusahaan teknologi terkemuka hingga lembaga non-profit yang berpengaruh. Halaman "Our Clients" akan berfungsi sebagai portofolio yang kuat dan informatif, menunjukkan kepada calon klien potensial bahwa Infinity Event Organizer memiliki rekam jejak yang solid dalam memberikan layanan berkualitas tinggi dan memenuhi kebutuhan berbagai jenis industri. Dengan menampilkan logo-logo ini, kami ingin menegaskan reputasi dan kredibilitas kami di mata calon klien, memberikan mereka keyakinan bahwa mereka bekerja sama dengan penyedia

layanan yang terpercaya dan berpengalaman. Selain logo, halaman ini mungkin juga akan dilengkapi dengan testimoni dari beberapa klien utama kami, memberikan gambaran lebih mendalam tentang pengalaman mereka bekerja dengan Infinity Event Organizer. Testimoni ini akan menyoroti kepuasan klien terhadap layanan kami, kualitas acara yang kami selenggarakan, serta kemampuan kami dalam menangani berbagai tantangan yang mungkin timbul selama proses perencanaan dan pelaksanaan acara. Dengan demikian, keseluruhan tampilan wireframe halaman "Our Clients" ini dirancang untuk memberikan kesan yang positif, meyakinkan, dan profesional kepada para pengunjung situs, serta mengukuhkan posisi Infinity Event Organizer sebagai mitra ideal dalam menyelenggarakan berbagai jenis acara. Tampilan wireframe halaman "Gallery" merupakan desain yang dibuat untuk menampilkan foto-foto dari berbagai acara yang telah diadakan oleh Infinity Event Organizer. Rancangan ini bertujuan untuk memberikan visualisasi yang menarik dan informatif, menampilkan momen-momen terbaik dari berbagai event yang diselenggarakan oleh Infinity. Setiap foto akan disusun dalam grid yang estetis dan mudah dinavigasi, sehingga pengunjung situs dapat dengan nyaman melihat detail dari berbagai jenis acara. Selain menampilkan foto-foto dalam tata letak yang rapi dan terstruktur, wireframe ini juga akan menyertakan deskripsi singkat untuk setiap foto atau kelompok foto, memberikan konteks tambahan dan memperkaya pengalaman visual pengunjung. Deskripsi ini dapat mencakup informasi tentang jenis acara, lokasi, serta sorotan penting yang membuat setiap event menjadi unik dan istimewa. Dengan cara ini, pengunjung tidak hanya dapat melihat hasil kerja Infinity secara visual, tetapi juga memahami latar belakang dan keistimewaan setiap acara yang ditangani oleh Infinity. Untuk memberikan pengalaman yang lebih interaktif, wireframe ini mungkin juga akan dilengkapi dengan fitur-fitur tambahan seperti slideshow otomatis, filter berdasarkan kategori acara, dan opsi untuk memperbesar gambar. Fitur-fitur ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengunjung dapat menikmati setiap foto dengan kualitas terbaik dan mendapatkan gambaran

yang menyeluruh tentang kemampuan Infinity Event Organizer dalam menyelenggarakan acara. 4. Wireframe Gallery Secara keseluruhan, tampilan wireframe halaman "Gallery" ini dirancang untuk menciptakan kesan yang positif dan profesional, menunjukkan dedikasi Infinity terhadap detail dan kualitas dalam setiap acara yang mereka kelola. Halaman ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi calon klien dan memperkuat kepercayaan mereka terhadap kemampuan Infinity dalam menyelenggarakan berbagai jenis acara dengan sukses. 5. Wireframe Contact Us Selanjutnya, tampilan wireframe halaman "Contact Us" merupakan rancangan yang akan menampilkan informasi kontak perusahaan yang dapat dihubungi serta lokasi kantor Infinity Event Organizer. Wireframe ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan berbagai cara untuk berkomunikasi dengan perusahaan, baik melalui telepon, email, atau kunjungan langsung ke kantor. Halaman ini akan menyajikan informasi secara jelas dan terstruktur, mulai dari alamat kantor lengkap dengan peta interaktif, nomor telepon, alamat email, hingga formulir kontak online yang dapat diisi oleh pengunjung untuk mengirim pertanyaan atau permintaan informasi lebih lanjut.

7 Formulier ini dirancang untuk memudahkan penggunaan, dengan kolom yang diperlukan seperti nama, alamat email, nomor telepon, dan pesan. Selain itu, wireframe ini juga akan mencakup informasi tambahan seperti jam operasional dan akun media sosial Infinity Event Organizer, sehingga pengguna memiliki berbagai opsi untuk menghubungi perusahaan sesuai preferensi mereka. Tautan langsung ke platform media sosial akan memudahkan pengguna mengikuti update terbaru dan berinteraksi dengan Infinity melalui berbagai saluran digital. Dengan tampilan yang intuitif dan responsif, halaman "Contact Us" ini dibuat untuk memudahkan pengguna menemukan dan menggunakan informasi kontak yang mereka butuhkan dengan cepat. Tujuan utama desain ini adalah untuk memberikan pengalaman yang nyaman dan efisien bagi pengunjung, serta menunjukkan profesionalisme dan kesiapan Infinity Event Organizer dalam menjalin komunikasi yang baik dengan klien dan calon klien. Selain fungsionalitas dasar, halaman ini

mungkin juga akan menampilkan elemen visual seperti foto kantor atau tim layanan pelanggan, yang dapat menambah sentuhan personal dan memperkuat kesan positif perusahaan. Dengan demikian, wireframe halaman "Contact Us" ini diharapkan dapat membantu membangun hubungan yang lebih erat dan efektif antara Infinity Event Organizer dan semua pihak yang ingin berhubungan dengan perusahaan.

3.2.4 Perancangan Desain Mockup dan Prototyping Website

Pada tahap berikutnya, praktikan akan memperluas desain website dengan membuat mockup dan prototyping yang lebih rinci. Berdasarkan wireframe yang telah dibuat sebelumnya, praktikan akan mengembangkan visual yang lebih detail. Tahap ini melibatkan pengembangan visual yang lebih mendetail, di mana praktikan menerjemahkan sketsa wireframe ke dalam mockup dengan tampilan dan nuansa yang lebih realistis. Desain mockup ini mencakup elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, gambar, dan ikon yang akan digunakan di situs web. Setelah mockup selesai, praktikan akan membuat prototipe interaktif yang memungkinkan uji coba navigasi dan fungsi situs web sebelum tahap pengembangan final. Prototyping ini penting untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah usability, serta memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Dengan melalui proses ini, praktikan dapat memastikan bahwa hasil akhir dari situs web akan memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan efektif dalam menyampaikan pesan dan nilai perusahaan. Pada proses perancangan desain mockup dan prototyping website, praktikan memanfaatkan aplikasi desain Figma sebagai alat bantu UI dan UX yang berbasis website.

- 1 Figma yang didirikan pada tahun 2012, memiliki kelebihan berbasis cloud yang memungkinkan pengguna mengaksesnya dari mana saja, selama perangkat desktop atau laptop terhubung dengan jaringan internet. Salah satu kelebihan Figma adalah memungkinkan pengguna mendesain interface aplikasi secara kolaboratif dan real-time, sehingga memudahkan kerja tim dalam mengembangkan aplikasi yang lebih efektif dan efisien.
- 1 Pengerjaan secara kolaboratif dalam Figma berarti bahwa setiap anggota tim yang memiliki akses ke aplikasi

tersebut dapat mengerjakan interface secara bersamaan. **1** Selain itu, Figma juga menawarkan software gratis yang dapat digunakan oleh siapapun tanpa biaya berlangganan. Figma juga memiliki aplikasi mobile, memungkinkan pengguna untuk mengerjakan proyek melalui smartphone. Karena itulah, Figma menjadi pilihan populer di kalangan desainer UI/UX untuk membuat prototipe situs web atau aplikasi dengan cepat dan efisien. Contoh logo figma terdapat pada Gambar 3.6 dibawah ini. Dalam desain UI/UX website, praktikan memilih menggunakan jenis font Jockey One untuk semua halaman. Font Jockey One merupakan font yang terlihat simple namun terasa tidak bosan. Selain itu, Jockey One memiliki karakteristik yang modern dan bersih, yang dapat meningkatkan keterbacaan dan kejelasan konten di berbagai perangkat. Keputusan untuk menggunakan font ini secara konsisten di semua halaman website bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang harmonis dan kohesif. Dengan menjaga keseragaman tipografi, pengguna dapat lebih mudah mengenali perusahaan dan menavigasi situs tanpa gangguan visual yang tidak perlu. Jockey One juga mendukung berbagai ukuran dan bobot font, sehingga fleksibel digunakan untuk judul, subjudul, maupun teks isi, memastikan bahwa setiap elemen halaman memiliki Berikut adalah tampilan mockup yang telah praktikan buat untuk website Infinity Event hierarki yang jelas dan estetis.

Organizer. 1. Halaman Home Halaman beranda atau home merupakan tampilan utama yang menyajikan konten-konten yang dapat diakses pengguna. **6** Halaman ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu header, konten utama, dan footer, yang diterapkan juga pada halaman-halaman lain di website Infinity Event Organizer. Bagian header biasanya mencakup logo perusahaan, menu navigasi utama yang memudahkan pengguna untuk mengakses berbagai halaman lain seperti About Us, Our Clients, Gallery, dan Contact Us, serta mungkin juga menampilkan call-to-action seperti tombol untuk menghubungi perusahaan atau melihat proyek terbaru. Bagian konten utama pada halaman beranda berfungsi sebagai representasi utama dari apa yang ditawarkan oleh Infinity Event Organizer. Ini dapat mencakup slider gambar atau video

yang menarik, ringkasan tentang layanan yang ditawarkan, testimoni dari klien, serta sorotan dari proyek- proyek terbaru atau acara yang telah berhasil diselenggarakan. Bagian ini dirancang untuk memberikan gambaran umum yang jelas dan menarik tentang apa yang ditawarkan oleh Infinity Event Organizer, serta menekankan keunggulan dan keahlian mereka dalam mengelola berbagai jenis acara. **2 11** Footer terletak di bagian bawah halaman dan berfungsi sebagai area untuk informasi tambahan. Ini biasanya mencakup informasi kontak, alamat fisik perusahaan, dan link ke media sosial.

Dengan struktur halaman yang terorganisir ini, Infinity Event Organizer memastikan bahwa pengunjung situs web mendapatkan pengalaman browsing yang intuitif dan informatif, serta mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan. 2. Halaman About Us Halaman "About Us" adalah komponen penting dari situs web Infinity Event Organizer, yang dirancang untuk memberikan informasi mendalam tentang perusahaan. Tujuan utama halaman ini adalah untuk memperkenalkan perusahaan secara menyeluruh, menjelaskan visi dan misi yang diusung, serta menguraikan nilai-nilai fundamental yang menjadi pedoman dalam setiap kegiatan perusahaan. Melalui halaman ini, pengunjung dapat memahami dengan jelas identitas dan tujuan Infinity Event Organizer. Selain memberikan gambaran umum tentang perusahaan, halaman "About Us" juga menyoroti tim profesional yang bekerja di balik layar. Tim ini terdiri dari individu-individu yang berpengalaman dan berdedikasi, yang siap memastikan setiap acara yang diselenggarakan oleh Infinity Event Organizer berjalan lancar dan sukses. Profil anggota tim ditampilkan secara rinci, mencakup keahlian dan kontribusi mereka, sehingga pengunjung dapat melihat langsung siapa saja yang terlibat dalam pelaksanaan acara. Informasi tentang jenis layanan yang ditawarkan juga dijelaskan secara rinci di halaman ini. Infinity Event Organizer memiliki kemampuan untuk melaksanakan berbagai jenis acara, mulai dari acara on-site yang melibatkan koordinasi fisik dan logistik di lokasi acara, hingga acara online yang mengandalkan teknologi digital untuk menjangkau audiens secara virtual. Selain itu, Infinity juga menawarkan

layanan acara hybrid, yang menggabungkan elemen-elemen dari kedua metode tersebut. Acara hybrid memberikan fleksibilitas dan jangkauan yang lebih luas, memungkinkan penyelenggaraan acara yang efektif dan efisien dalam berbagai situasi dan kebutuhan klien. Penjelasan mengenai acara on-site mencakup detail tentang bagaimana tim Infinity Event Organizer menangani berbagai aspek fisik dan logistik di lokasi acara, mulai dari pengaturan tempat, koordinasi dengan vendor, hingga manajemen peserta. Untuk acara online, halaman ini menjelaskan bagaimana teknologi digital digunakan untuk menciptakan pengalaman virtual yang interaktif dan menarik, termasuk penggunaan platform streaming, interaksi daring, dan manajemen konten digital. Sedangkan untuk acara hybrid, kombinasi antara interaksi fisik dan virtual dijelaskan secara detail, menunjukkan bagaimana Infinity Event Organizer mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut untuk menghasilkan acara yang dinamis dan menjangkau audiens lebih luas. Dengan memberikan informasi yang lengkap dan terperinci, halaman "About Us" diharapkan dapat memberikan pengunjung pemahaman yang mendalam tentang Infinity Event Organizer, kompetensinya dalam berbagai jenis acara, serta dedikasi tim dalam memberikan layanan terbaik. Halaman ini bertujuan untuk membangun kepercayaan dan keyakinan calon klien bahwa mereka berada di tangan yang tepat untuk menyelenggarakan acara apapun, baik on-site, online, maupun hybrid.

3. Halaman Our Client

Halaman "Our Client" merupakan halaman yang berisi daftar klien yang bekerja sama dengan Infinity Event Organizer. Tujuan utama dari halaman ini adalah untuk menunjukkan kredibilitas dan reputasi perusahaan dengan menampilkan berbagai klien yang telah mempercayakan kebutuhan event organizing dan desain grafis mereka kepada Infinity. Di halaman ini, pengunjung dapat melihat logo-logo perusahaan klien yang pernah bekerja sama dengan Infinity Event Organizer, memberikan gambaran tentang berbagai industri dan skala bisnis yang telah dilayani. Logo-logo tersebut disusun secara rapi dan menarik, memungkinkan pengunjung untuk dengan mudah mengenali merek-merek terkenal atau perusahaan-perusahaan besar yang telah bekerja dengan

Infinity. Menampilkan klien-klien sebelumnya juga berfungsi sebagai bukti sosial yang kuat, membantu calon klien merasa lebih yakin untuk memilih Infinity Event Organizer karena melihat bahwa perusahaan ini telah dipercaya oleh banyak entitas lain. Halaman ini memperkuat citra profesional perusahaan dan menunjukkan track record yang solid dalam memberikan layanan berkualitas tinggi.

4. Halaman Gallery Halaman gallery Infinity Event Organizer adalah tempat di mana pengguna dapat melihat koleksi foto dari berbagai event yang telah diselenggarakan oleh perusahaan. Halaman ini bertujuan untuk memberikan visualisasi nyata dari kualitas dan kreativitas pekerjaan yang telah dilakukan oleh perusahaan. Melalui koleksi foto ini, pengguna dapat melihat berbagai jenis acara yang dikelola Infinity, Setiap foto disusun secara rapi dan menarik, menampilkan detail-detail penting dari setiap event seperti dekorasi, tata panggung, interaksi peserta, dan elemen-elemen kreatif lainnya yang menonjol. Halaman gallery juga dilengkapi dengan deskripsi singkat untuk setiap foto atau kelompok foto, memberikan konteks mengenai acara tersebut, termasuk nama klien, tujuan acara, lokasi, dan tanggal pelaksanaan. Selain memberikan gambaran tentang kemampuan Infinity Event Organizer dalam mengelola acara, halaman ini juga berfungsi sebagai inspirasi bagi calon klien yang mencari ide-ide untuk acara mereka sendiri. Dengan melihat berbagai proyek yang telah berhasil diselenggarakan, calon klien dapat lebih mudah membayangkan bagaimana Infinity Event Organizer dapat membantu mereka menciptakan acara yang unik dan berkesan. Halaman gallery ini dirancang dengan navigasi yang mudah digunakan, memungkinkan pengunjung untuk menelusuri foto-foto dengan nyaman, baik melalui grid view, slideshow, atau kategori tertentu berdasarkan jenis acara. Dengan menampilkan karya terbaik mereka, Infinity Event Organizer dapat menunjukkan keahlian mereka dalam setiap aspek event organizing, memperkuat kepercayaan dan minat calon klien untuk bekerja sama.

5. Halaman Contact Us Halaman "Contact Us" dikonfigurasi untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi kontak dan lokasi

perusahaan. Halaman ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi kontak dan mendapatkan petunjuk arah menuju lokasi perusahaan. **2** Pada halaman "Contact Us", pengguna akan menemukan informasi kontak yang lengkap, termasuk nomor telepon, alamat email, dan alamat fisik kantor Infinity Event Organizer. Terdapat juga kontak WhatsApp yang memungkinkan pengunjung untuk mengirimkan pesan langsung melalui aplikasi pesan instan, memberikan opsi komunikasi yang cepat dan efisien. Halaman "Contact Us" dirancang dengan tata letak yang sederhana dan intuitif, memastikan bahwa semua informasi penting mudah diakses. Alamat email ditampilkan dengan jelas sehingga memudahkan pengunjung untuk segera menemukan cara menghubungi perusahaan. Alamat fisik kantor juga disertakan, memberikan informasi lengkap tentang lokasi perusahaan. Selain itu, halaman ini mungkin menyertakan beberapa informasi tambahan seperti jam operasional perusahaan untuk membantu pengunjung mengetahui waktu terbaik untuk menghubungi atau mengunjungi kantor Infinity Event Organizer. Dengan menyediakan semua informasi kontak ini secara terstruktur dan jelas, halaman "Contact Us" membantu memastikan bahwa klien dan calon klien dapat dengan mudah dan cepat menghubungi Infinity Event Organizer untuk berbagai keperluan, mulai dari pertanyaan awal hingga pengaturan pertemuan atau konsultasi. Halaman ini memperkuat layanan pelanggan perusahaan dan memastikan komunikasi yang lancar antara perusahaan dan kliennya. BAB IV PENUTUP 1.1 Kesimpulan Setelah Praktikan melaksanakan program Kerja Profesi di PT. Infinity Cipta Karsa, Praktikan bertugas dalam mengembangkan UI/UX website Infinity Event Organizer. Praktikan telah berhasil menyelesaikan tugas membuat tampilan baru desain UI/UX website Infinity Event Organizer. Dalam prosesnya, Praktikan melalui berbagai tahap mulai dari riset awal dan analisis kebutuhan pengguna, hingga pembuatan wireframe dan mockup yang komprehensif. Setiap elemen desain dipastikan sesuai dengan prinsip-prinsip UI/UX yang baik, dengan fokus pada navigasi yang mudah, responsivitas, dan tampilan visual yang menarik. Melalui pengalaman ini Praktikan memperoleh pengetahuan mengenai teknik

REPORT #21844619

optimisasi kinerja situs web dan strategi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Melalui penyelesaian tugas ini, Praktikan tidak hanya mengasah keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kemampuan dalam manajemen proyek dan komunikasi yang efektif di lingkungan kerja. 1.2 Saran

Saran yang diberikan oleh Praktikan untuk pengembangan desain UI/UX website Infinity Event Organizer seperti tampilan website yang lebih menarik dan tampilan antarmuka yang mudah digunakan untuk pengguna. Selain itu, Praktikan juga menyarankan untuk mengoptimalkan situs website untuk perangkat mobile, mengingat peningkatan jumlah pengguna yang mengakses internet melalui ponsel dan tablet. Dengan memperhatikan saran-saran ini, diharapkan website Infinity Event Organizer dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan membantu perusahaan mencapai tujuan komunikasinya dengan lebih efektif.

REPORT #21844619

Results

Sources that matched your submitted document.

 IDENTICAL  CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.78% purwadhika.com https://purwadhika.com/blog/figma-adalah-fitur-kegunaan-dan-manfaatnya	 
INTERNET SOURCE		
2.	0.61% www.exabytes.co.id https://www.exabytes.co.id/blog/komponen-website/	
INTERNET SOURCE		
3.	0.46% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3753/11/BAB%20I.pdf	 
INTERNET SOURCE		
4.	0.41% azuralabs.id https://azuralabs.id/blog-programming/merancang-user-interface-yang-menari...	
INTERNET SOURCE		
5.	0.36% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8036/12/BAB%20II.pdf	
INTERNET SOURCE		
6.	0.36% toffeedev.com https://toffeedev.com/blog/website/wireframe-adalah/	
INTERNET SOURCE		
7.	0.31% guardianangelsite.org https://guardianangelsite.org/page/3/	
INTERNET SOURCE		
8.	0.3% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7922/39/13.%20BAB%203.pdf	
INTERNET SOURCE		
9.	0.24% alcorprime.com https://alcorprime.com/event-planner-jakarta/	



REPORT #21844619

INTERNET SOURCE

10. **0.22%** repository.fe.unj.ac.id

<http://repository.fe.unj.ac.id/7489/1/PKL%20Septi%20Regita%20Cahyani.pdf>



INTERNET SOURCE

11. **0.2%** upttik.undiksha.ac.id

<https://upttik.undiksha.ac.id/tips-optimalkan-seo-website-melalui-internal-link...>



INTERNET SOURCE

12. **0.13%** www.binaracademy.com

<https://www.binaracademy.com/blog/perbedaan-ui-dan-ux>

