
PENGEMBANGAN UI / UX WEBSITE KURSUS ONLINE DEVATA STUDIO ACADEMY

Vella Oktavianti* Ferry Fernando Izan Qomarats*****

*Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Padangpanjang

**Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Padangpanjang

***Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Padangpanjang

e-mail: vellaoktavianti4@gmail.com

KATA KUNCI

Pengembangan;
Devata Studio; UI/UX
design.

Development; Devata
Studio; UI/UX design

ABSTRAK

Perancangan pengembangan UI/UX Website Kursus Online Devata Studio bertujuan untuk memberikan tampilan serta alur yang jelas dan informatif di dalam website kursus online Devata Studio Academy, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan fitur yang ada pada Website kursus online Devata Studio. Dalam proses Pengembangan penulis mencoba mengaplikasikan bentukan desain dari pada website secara simple, modern dan rapi, serta mengutamakan kejelasan informasi dari masing-masing Page. Devata Studio merupakan platform kursus online animasi 3D yang berada di kota Padang. Dengan tampilan yang menarik, kemudahan dalam mendapatkan informasi dan menggunakan fitur yang ada. dengan adanya rancangan ini, diharapkan mampu menarik daya minat user untuk mengunjungi website kursus online devata studio. Perancangan ini dimulai dengan pengumpulan data wawancara, studi pustaka hingga menyebarkan kursorer. Memetakan dan memahami permasalahan pengguna sehingga merumuskan dan menentukan solusi dari permasalahan yang ada hingga dilanjutkan dengan sketsa adalah setiap rangkaian proses penciptaan dalam perancangan pengembangan ini. Pembuatan wireframe atau kerangka dasar dalam perancangan ini menggunakan aplikasi figma, yang kemudian dilakukan usability testing dengan prototype untuk melakukan simulasi terhadap solusi desain yang telah dirancang.

UI/UX development design of the Devata Studio Online Course Website aims to provide a clear and informative appearance and flow in the Devata Studio Academy online course website, so that it can facilitate users in accessing information and features on the Devata Studio online course website. In the development process, the author tries to apply the design form of the website in a simple, modern and neat manner, and prioritizes the clarity of information from each page. Devata Studio is a 3D animation

online learning platform located in Padang city. With an attractive appearance, ease of getting information and using existing features. with this design, it is expected to be able to attract user interest to visit the Devata Studio online course website. This design begins with collecting data from interviews, literature studies to distributing questionnaires. Mapping and understanding user problems so as to formulate and determine solutions to existing problems to continue with sketches is every series of creation processes in the design of this development. Making a wireframe or basic framework in this design using the figma application, which is then carried out usability testing with a prototype to simulate the design solution that has been designed.

PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia berada di Era Revolusi Industri 4.0, dimana perkembangan Teknologi Informasi sangat pesat dan maju. Menurut Prasetyo dan Sutopo (2018), Revolusi Industri 4.0 menggabungkan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, Efisiensi dan layanan konsumen secara signifikan. Banyaknya pengaruh Teknologi di kehidupan kita sekarang, dapat membantu mempermudah kita dalam melakukan berbagai hal. Dengan adanya teknologi, kita bisa dengan mudah untuk mendapatkan informasi dan melakukan komunikasi. Hal ini juga mempengaruhi perilaku kita dalam mencari informasi dan berkomunikasi. Salah satu Pengaruh dari perkembangan Teknologi Informasi yang dapat kita rasakan yaitu dalam bidang pendidikan. Perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi yang sangat pesat tidak dapat dihindari dan menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang berkembang saat ini hampir dipastikan

adanya perkembangan teknologi di dalamnya. Hal ini telah memungkinkan masyarakat untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Tidak terbatas jarak, ruang dan waktu. Salah satu Teknologi yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan yaitu e-learning.

learning atau electronic learning, menurut Gilbert & Jones (2001), e-learning merupakan segala bentuk aktifitas pembelajaran yang menggunakan media elektronik untuk belajar. Definisi ini lebih menekankan pada penggunaan segala bentuk alat elektronik untuk membantu manusia belajar. Konsep e-learning dapat digunakan sebagai alternatif untuk permasalahan yang dihadapi dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap ataupun pengganti atas kegiatan pembelajaran yang sudah ada.

Sistem dan aplikasi e-learning yang sering disebut dengan Learning Management System (LMS), merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program

pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program e-learning, dan konten pelatihan, misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

Salah satu bentuk E-Learning adalah Online course atau kursus online. Kursus online merupakan salah satu bentuk e-learning yang digunakan untuk menyajikan bahan belajar secara online. Menurut Picciano, 2002 (Zakharia, Djoko, Sigit, 2016) kursus online adalah menyajikan bahan belajar secara online, dan menyediakan ruang bagi Pelajar dan pengajar untuk berinteraksi. Proses pembelajaran dapat berupa gambar, dan video dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Devata Studio Academy adalah sebuah kursus online pembuatan animasi 3D yang menggunakan aplikasi Blender. Devata Studio Academy pertama kali berdiri pada tahun 2020 dan berlokasi di kota Padang. Devata studio Academy menawarkan beberapa materi tentang Pembuatan Animasi 3D seperti 3D Generalist, Animation Mastery, Sculpting Mastery, Retopology Mastery, Archviz Mastery, 3D Modelling Mastery, Shader Mastery, Texturing Mastery dan Rigging Mastery, dimana proses pembelajarannya menggunakan video tutorial yang telah disediakan.

Devata Studio Academy adalah kursus online yang berbasis web, dimana untuk pendaftaran kita bisa melakukan melalui web Devata Studio Academy, memilih bidang kursus yang diinginkan lalu akan dialihkan ke WhatsApp Devata Studio Academy untuk melakukan transaksi dan mendapatkan materi kursus yang diinginkan, melalui link yang akan dikirimkan ke email user. Namun, jika ditinjau dari pengalaman melakukan proses transaksi yang masih terasa kurang efektif, karena proses yang cukup panjang. Link materi yang telah di dapatkan melalui Email bisa saja tercampur dan tenggelam oleh pesan masuk lainnya dan hal ini terasa kurang efektif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka pengembangan website devata studio menjadi website kursus online yang menggunakan Learning Management system. Learning Management System yang digunakan untuk Pengembangan website Devata studio ini bertujuan agar dapat memudahkan user dalam melakukan transaksi, mengakses materi, mendapatkan informasi, dan mengakses fitur yang disediakan oleh devata studio.

Dalam sebuah website, salah satu faktor pendukung kenyamanan dalam penggunaannya yaitu tampilan yang nyaman, kemudahan akses pada setiap informasi dan alur dari penggunaan website yang tidak membingungkan. Desain Komunikasi Visual menjadi solusi komunikasi melalui

serangkaian pertimbangan dan realisasi dengan diciptakan media-media komunikasi, khususnya media komunikasi visual agar tujuan tercapai secara maksimal.

Berdasarkan paparan diatas maka penulis mencoba untuk memperbaiki melalui UI/UX yang outputnya adalah prototype Website, agar dapat memudahkan user dalam melakukan transaksi, akses materi, mendapatkan informasi dan mengakses fitur yang ada pada website devata studio. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, dapat memberikan dampak yang berbeda untuk kursus online Devata Studio.

METODE

Dalam Penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi pustaka

Studi pustaka dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Mestika Zed). Metode pengumpulan data dengan mengambil berbagai media yang meliputi buku, majalah, jurnal, artikel, surat kabar, dan internet. Metode pengumpulan data pustaka ini dilakukan untuk mendapatkan informasi seputar penggarapan dan perancangan media digital untuk website Devata studio, sehingga bisa mendapatkan

sesuai apa yang ditargetkan, dan dapat terwujud dengan maksimal.

b. Wawancara

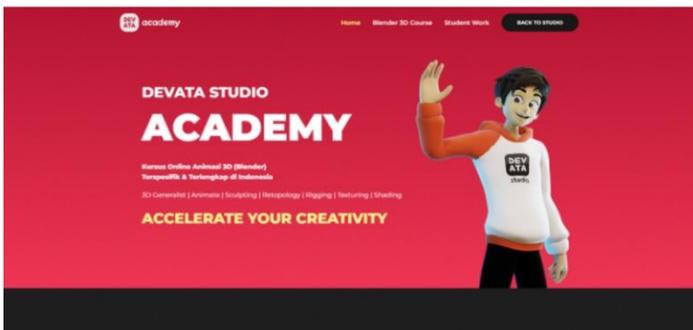
Wawancara dilakukan Untuk mendapatkan data yang lebih konkrit. Pada tanggal 19 July 2022 penulis melakukan wawancara dengan narasumber yaitu Radev Muhammad Aziz sebagai pendiri Devata Studio dan Adri July Rapiyuda sebagai salah satu instruktur di Devata Studio. Dari hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa kursus online devata studio merupakan salah satu kursus animasi 3D yang mengajarkan tentang pembuatan karakter dan animasi 3D menggunakan aplikasi blender, mulai dari dasar hingga tingkat yang lebih lanjut. Kurus Online Devata Studio Academy memiliki 6 materi animasi yang bisa diikuti oleh peserta devata studio. Selain materi dan mudah dipahami, devata studio juga memiliki grup khusus dimana nanti akan menjadi tempat atau sarana User untuk bertanya tentang materi yang kurang dipahami. Devata studio melakukan promosi melalui media sosial seperti iklan di intragram,tiktok, dan facebook.

c. Penyebaran Kursioner

Penyebaran kursioner dilakukan guna mengetahui tentang apa yang dirasakan user saat menggunakan website dan

menjalankan kursus online devata studio saat ini. Dalam kursiner, penulis juga bisa mengetahui pendapat responden tentang bagaimana pendapat user tentang adanya tambahan fitur yang menarik pada website devata studio.

d. Dokumentasi



Gambar 1
Tampilan Antarmuka Website Devata Studio
Sumber: <https://www.academy.devastudio.com/>, 2022

2. Metode Analisis Data

a. Segmen Target Audience

Berdasarkan data dan informasi yang di peroleh agar perancangan ini tercapai target yang ingin dituju maka diberikan batas ruang lingkup pada perancangan pengembangan desain antarmuka website devata studio Academy. Berikut ini merupakan penjabaran ruang lingkup rancangan, yaitu :

1) Geografis

Berdasarkan faktor geografis, Sasaran target audience yaitu seluruh masyarakat indonesia.

2) Demografis

Batasan demografis digunakan untuk mencari sasaran atau target audiens dari segi spesifikasi yang berkaitan dengan identitas pribadi. Berdasarkan faktor demografis, target audience Devata Studio Academy adalah Laki-laki dan perempuan, umur 24 tahun - 40 tahun. Dimana user pada umur ini akan memiliki keuangan sendiri agar bisa mendaftar dan mengikuti kursus online devata studio karena biaya untuk mendaftar kursus tidak terlalu murah. Namun tidak menutup kemungkinan untuk user yang berumur 10 tahun - 23 tahun mengikuti kursus di Devata Studio Academy.

3) Psikografis

Secara Psikografis target Audience Kursus Devata Studio Academy adalah orang yang memiliki keinginan untuk mempelajari atau mendalami skill animasi 3D.

b. Analisis Objek

1) Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah metode yang digunakan sebagai bagian dari strategi dalam mewujudkan tujuan dengan memperhatikan faktor internal seperti kekuatan (strength) dalam pengembangan website Devata studio ini dan, kelemahan (weakness) apa yang menjadi kekurangan dalam kursus online devata studio

sehingga bisa mendapatkan peluang (Opportunity), dan apa saja ancaman (threats) yang dihadapi.

a) Kekuatan (Strength)

Perkembangan animasi 3D di Indonesia sangatlah pesat dengan jumlah Peminat yang tinggi. Sehingga memacu masyarakat untuk mengembangkan ilmu dibidang ini. Devata studio merupakan salah satu kursus online animasi 3D di Indonesia yang menyediakan kursus animasi 3D menggunakan Aplikasi Blender, dengan harga yang terjangkau, materi yang mudah dipahami, memberikan fasilitas seperti akses seumur hidup, dan dapat berkonsultasi langsung dengan mentor melalui chat.

b) Kelemahan (Weakness)

Kursus online Devata Studio masih menggunakan gdrive untuk mengakses materi, Alur yang cukup panjang saat melakukan transaksi dan Kurangnya fitur menarik yang membuat user lebih tertarik menggunakan dan menjelajahi website devata studio

c) Opportunity (Peluang)

Dengan banyaknya peminat animasi 3D, devata studio dapat membantu peminat animasi 3D untuk mengembangkan minat dan bakatnya. Devata studio hadir dengan materi dan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti. Materi yang diberikan devata

studio beragam mulai dari untuk pemula yaitu materi basic seperti 3D generalist hingga materi yang cukup sulit seperti Rigging mastery. Dengan adanya pengembangan website Kursus online devata studio nantinya akan membantu peserta kursus untuk mengakses informasi dan materi dengan alur yang lebih singkat dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, dan Membantu memperkenalkan fitur-fitur yang ditawarkan devata studio serta materi pembelajaran apa saja yang terdapat di kursus online devata studio kepada masyarakat luas.

d) Threats (Ancaman)

Adanya aplikasi kursus online yang menyediakan kursus animasi 3D. Kursus online UdeMy adalah kursus online menyediakan materi untuk pengembangan skill dan ilmu pengetahuan, salah satu materi yang ditawarkan adalah animasi 3D. UdeMy menawarkan pembelajaran animasi 3D menggunakan aplikasi Blender dan Maya. Namun pada aplikasi udeMy materi yang diberikan menggunakan bahasa inggris dimana tidak semua orang fasih dalam bahasa inggris.

2) A.I.D.A

AIDA merupakan salah satu konsep metode analisis dalam pengembangan

desain antarmuka website Kursus Online Devata Studio

a) Attention (Perhatian)

Attention atau perhatian yang bertujuan untuk penataan antarmuka website Devata Studio agar masyarakat mengetahui dan tertarik dengan website Kursus online Devata Studio ini. Pengembangan website devata studio nantinya akan dibuat dengan Desain yang semenarik mungkin dan interaktif agar masyarakat lebih mudah saat menjelajahi website kursus online Devata Studio.

b) Interest (ketertarikan)

Interest bertujuan untuk mempermudah User dalam mengakses website Devata Studio. Pada tahapan desain antarmuka bisa dijadikan sebagai website yang memberikan hal baru dalam mengakses sebuah platform edukasi dengan memperhatikan sisi kemudahan pengguna dan memberikan fitur yang menarik.

c) Desire (Keinginan)

Desire Bertujuan untuk meningkatkan keinginan user dalam menjadikan Devata Studio sebagai pilihan untuk online course animasi 3D serta memudahkan user dalam mencari informasi.

d) Action (Tindakan)

Dengan antarmuka yang nyaman dan pengelompokan informasi yang tertata dengan rapi, website Devata Studio

diyakini mampu menjadi pusat pemilihan kursus online animasi 3D yang dapat digunakan sehari-hari dan tentunya mengefisienkan waktu pengguna.

HASIL

Hasil analisis literatur review menyoroti potensi besar yang dimiliki oleh penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam desain grafis untuk meningkatkan berbagai aspek, termasuk kualitas karya desain, efisiensi kerja, dan responsivitas terhadap kebutuhan pengguna. Kolaborasi antara teknologi AI dan kreativitas manusia menjadi landasan kunci dalam menciptakan solusi desain yang adaptif, inovatif, dan memenuhi tuntutan zaman. Namun, seiring dengan manfaatnya, terdapat pula tantangan yang perlu diatasi, termasuk keterbatasan teknologi AI dan isu etis terkait penggunaan teknologi tersebut.

a. Proses Perancangan

1) Konsep Verbal

Konsep verbal yang digunakan pada rancangan ini yaitu mengacu pada penggunaan bahasa Indonesia yang mudah dimengerti sehingga user dapat lebih mudah dalam memahami informasi yang ada di website Devata Studio Academy. Selain penggunaan bahasa yang mudah dipahami, tentunya terdapat konsep verbal lainnya yaitu lebih memperhatikan keefisienan dalam menggunakan website Devata Studio serta tampilan yang lebih informatif bagi pengguna.

2) Konsep Visual

Penetapan konsep visual yang akan digunakan dalam Pengembangan UI/UX website Devata Studio ini lebih memperhatikan kenyamanan saat pengguna mengakses Website Devata Studio, efisiensi waktu dan menghadirkan elemen visual yang mampu memberikan tampilan yang menarik. Elemen visual yang akan digunakan nantinya akan mengutamakan kenyamanan user saat mengakses website Devata Studio. Selain pada fungsi utama tentunya akan ada elemen visual lain yaitu seperti menggunakan karakter 3D pada bagian fitur pop up dan ilustrasi 3D pada bagian informasi kursus online devata studio. Penggunaan karakter dan ilustrasi 3D dapat menambah keunikan dan memperkuat identitas visual dari website

devata studio sebagai kursus online yang menyediakan materi animasi 3D. Penyusunan elemen-elemen visual disusun berdasarkan satu standar yang disebut desain sistem. Desain sistem berfungsi untuk menjaga konsistensi dan keutuhan seluruh desain dari masing-masing antarmuka agar terlihat senada.

3) Tipografi

Dalam perancangan ini tipografi yang digunakan pada rancangan pengembangan Website devata studio memiliki nilai keterbacaan dan kejelasan yang baik sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mengakses informasi saat berada di Website Devata Studio Academy. Pada perancangan ini terdapat 2 jenis font san serif yang digunakan.

Aa 123 AaBbCcDdE 1234567890		MADE Tommy Soft Primary Font	Aa 123 AaBbCcDdE 1234567890		Poppins FONT Secondary Font
Title			Subhead and Body		
H1	64 Px / Bold		Subhead 1	24 Px / SemiBold	
H2	48 Px / Bold		Subhead 2	20 Px / SemiBold	
H3	40 Px / Bold		Subhead 3	18 Px / Medium	
H4	32 Px / Bold		Subhead 4	16 Px / SemiBold	
H5	30 Px / Bold		Paragraph 1	16 Px / Medium	
H6	24 Px / Bold		Paragraph 2	14 Px / Medium	
H7	24 Px / SemiBold		Paragraph 3	14 Px / SemiBold	
H8	20 Px / SemiBold		Paragraph 4	12 Px / Regular	

Gambar 2

Typografi

(Sumber: Vella Oktavianti, 2023)

4) Warna

warna yang ditetapkan pada perancangan website devata studio ini menggunakan warna utama (primary) yaitu warna hitam yang memberikan kesan mewah dan elegan, warna pendukung (secondary) yaitu warna merah

yang melambangkan semangat, berani dan kuat. warna putih yang melambangkan netral, dan bersih. Kemudian warna ungu dapat memberikan kesan unik atau inovasi. Warna merah digunakan untuk button agar pengguna tidak merasa kebingungan.

b. Hasil

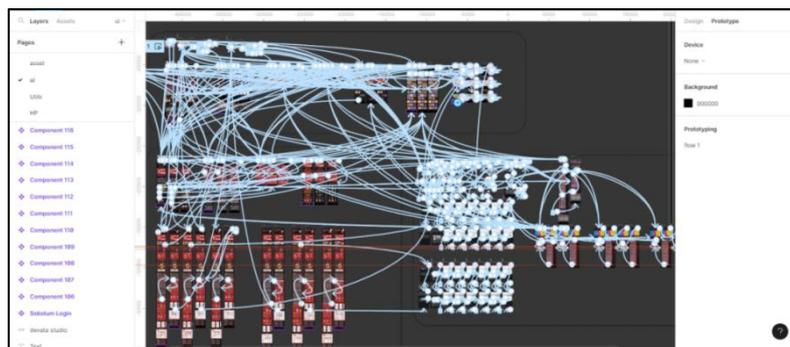
Proses akhir dalam perancangan ini adalah hasil dari proses kreatif dalam penggunaan komponen design system serta UI Kit hingga menghasilkan high fidelity design dari perancangan Pengembangan UI/UX website Devata Studio sebagai media informasi. Media utama perancangan Pengembangan Website Kursus Online Devata Studio berupa prototype.

1) Website Devata Studio

Dalam Proses pengembangan UI/UX Website devata studio, memaksimalkan beberapa fitur yang dihadirkan sehingga terciptanya tujuan awal dalam perancangan ini yaitu dapat

memberikan tampilan serta alur yang jelas dan informatif di dalam website kursus online Devata Studio Academy, dan dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi yang ada pada website kursus online Devata Studio Academy, dengan beberapa fitur –fitur tambahan seperti fitur akses materi, kelas dan kuis yang bisa diakses langsung dari website kursus online devata studio.

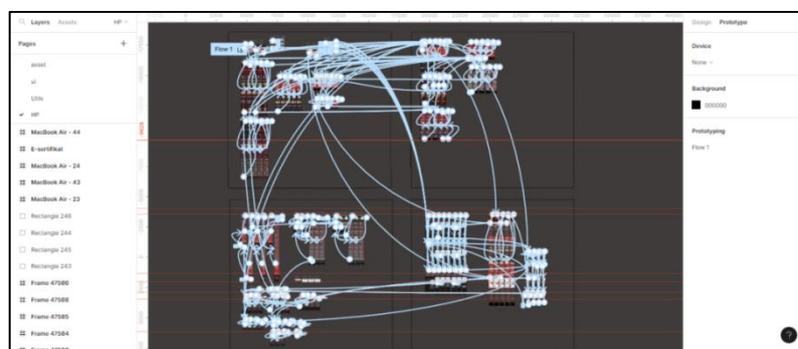
Pada perancangan webiste kursus online devata studio ini terdapat 2 tampilan, yaitu tampilan desktop sebagai tampilan utama dan tampilan mobile sebagai tampilan responsive dari website devata studio.



Gambar 3

Prototype Desktop

(Sumber: Vella Oktavianti, 2023)



Gambar 4

Prototype mobile

(Sumber: Vella Oktavianti, 2023)

2) Motion
Motion ads pada perancangan ini berupa video iklan dengan konsep motion menarik menampilkan informasi dari fitur yang tersedia pada website Devata Studio. Video

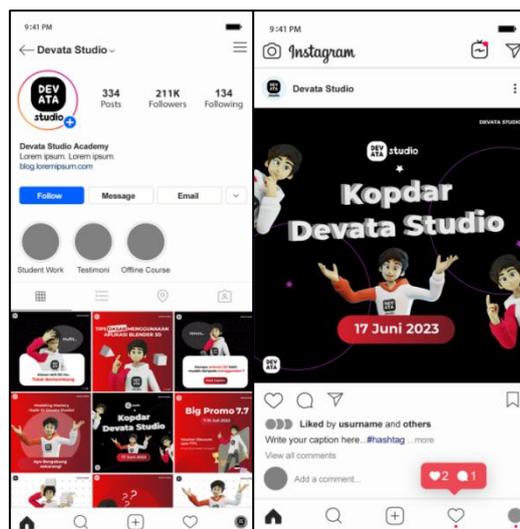
singkat berdurasi 34 detik ini menampilkan Informasi dan ajakan untuk mengunjungi website Devata Studio. Dengan adanya Motion ads diharapkan mampu mendapat lebih banyak perhatian dari para pengguna.



Gambar 5
Hasil ads motion

3) Konten Sosial Media
Konten sosial media dirancang dengan berfokus pada tampilan feed instagram yang menginformasikan beberapa fitur unggulan yang ada dalam website Devata Studio, Dengan dihadirkan informasi beberapa fitur

dan sekilas informasi yang ada didalam website diharapkan mampu menarik minat dan mempengaruhi pengguna instagram untuk dapat berkunjung ke website Devata Studio. Konten instagram ini didesain dengan konsep yang modern dan minimalis.



Gambar 6
Konten Sosial Media
(Sumber: Vella Oktavianti, 2023)

4) Google Ads Banner

Google Ads Banner dirancang dengan tampilan yang minimalis dan didukung dengan elemen visual dari Tampilan user interface website devata studio yang memaknai kemudahan akses informasi, tampilan yang menarik yang dapat diperoleh secara digital. Dengan adanya google ads banner ini, diharapkan mampu meningkatkan jumlah kunjungan website Devata Studio.



Gambar 7
Google ads banner
(Sumber: Vella Oktavianti, 2023)

5) Marchendise

a) Stiker

Sticker menjadi salah satu media pendukung dalam perancangan pengembangan ui/ux website Devata Studio sebagai Marchendise dan juga sebagai sarana media promosi Devata Studio kepada masyarakat umum. Stiker dalam perancangan ini berupa desain logo dan karakter Devata Studio sebagai identitas dari Devata Studio.



Gambar 8
Stiker
(Sumber: Vella Oktavianti, 2023)

b) Gantungan Kunci

Gantungan Kunci dibuat sebagai bauran media yang dapat dijadikan merchandise bagi peserta kursus online Devata Studio dengan desain berupa desain logo dan karakter Devata Studio sebagai identitas dari Devata Studio. Sticker berisikan logo Devata Studio dan logo dengan ilustrasi 3D yang berbeda serta dicetak dengan ukuran yang normal sehingga diaplikasikan dengan baik dengan beberapa media.



Gambar 9
Gantungan Kunci
(Sumber: Vella Oktavianti, 2023)

c) Tumbler

Tumbler dibuat sebagai bauran media yang dapat dijadikan merchandise bagi Peserta Kursus Online Devata Studio dengan desain berupa desain logo Devata Studio, yang diharapkan dapat membantu mempromosikan kursus online devata Studio.



Gambar 10
Tumbler
(Sumber: Vella Oktavianti, 2023)

SIMPULAN

Setelah selesai melakukan proses perancangan Pengembangan ui/ux website Deavata Studio dalam bentuk prototype. Langkah awal yang dilakukan penulis dalam perancangan ini adalah melakukan analisa terhadap penggunaan website Devata Studio yang ada saat ini dengan mengumpulkan beberapa pain point yang menjadi latar belakang dalam perancangan Pengembangan ui/ux website kursus online Devata Studio. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan beberapa pain point yang menjadi dasar dalam perancangan ini diantaranya yaitu diperlukannya beberapa fitur tambahan yang memudahkan pengguna dalam menggunakan fitur dan mengakses informasi di Website kursus online devata studio.

Berdasarkan pain point yang diperoleh berdasarkan analisis dan riset data, Penulis telah merancang ulang website Devata Studio menjadi sebuah website yang efektif, fleksibel dan modern serta dapat memberikan pengalaman lebih bagi setiap pengunjung website dengan beberapa fitur tambahan serta penerapan kaidah keilmuan UI/ UX dalam penggarapannya. Dengan perancangan ini, penulis berharap kedepannya dapat meningkatkan jumlah kunjungan website deavata studio dan menambah peminat kursus online devata studio, serta memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dalam memanfaatkan kemudahan akses informasi yang diperoleh melalui website Devata Studio.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Baderan, Jamila K. 2020. Design Thinking: Membangun Generasi Emas dengan Konsep Merdeka Belajar, Yogyakarta; Andi

Dahiya. 2012, E-learning. Jakarta: Refika Aditama

Gilbert, Jones. 2001. E-Learning. Jakarta: Bumi Aksara

Joenaiddy, Abdul Muis. 2019. Konsep Dan Strategi Pembelajaran di Era Industri 4.0, Yogyakarta; Laksana

Nidhom, Ahmad Mursyidun. 2019. Interaksi Komputer dan Manusia, Malang; CV. Multimedia Edukasi

Putra, Ricky W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual dan penerapan, Yogyakarta; Andi

Sihombing, Danton. 2017. Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta; Gramedia Pustaka Utama

Supriyanta. 2015. Interaksi Manusia dan Komputer, Yogyakarta; Deepublish

Wahyuningsih, Dian dan Rakhmat Makmur. 2017. E-Learning Teori dan Aplikasi, Bandung; Informatika

Waller, Wilson. 2001. E-learning. Jakarta: Grafindo

Sumber Jurnal

Adhiazni, Viranda. 2020. "Skripsi : Perancangan Ulang desain UI / UX Pada Aplikasi Schoters Menggunakan Metode Goal-Directed Design. Jakarta; Universitas Negeri Syarif Hidayatulla Jakarta

Fadli, Muhammad Raffi. 2020. "Skripsi: Perancangan UI/UX dan Pada Aplikasi Mobile Indosport Dengan Menggunakan Pendekatan User Centered Design", Semarang; Universitas Semarang.

Faiz, Muhammad. 2022. "Skripsi : Redesign UI/UX Aplikasi Nglarisi UKM Jepara", Padang Panjang; Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Hartanto, Wiwin. 2016. Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran, Jember; Universitas Jember

Prasetyo dan Sutopo. 2018. Industri 4.0 : Telaah klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset, Semarang; Universitas Diponegoro

Shirvanadi, Elda Chandra dan Moh Idris. 2021. "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking. Yogyakarta; Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Zakharia, Y, Djoko Budiyanto Setyohadi, dan P, Sigit Purnomo W. 2016. Perancangan antarmuka online course pada perangkat mobile menggunakan teori usability

Sumber Internet

Calista, Mega Intadania. 2020. <https://medium.com/dot-intern/mengenal-jenis-fungsi-font-ccabd1690f9b> (diakses pada tanggal,

20 Agustus 2022)

Devata Studio. <https://www.devatastudio.com/> (diakses pada 2 Mei 2022)

"Design Thinking," IDEO, <https://www.ideo.com/pages/design-thinking> diakses (29 July 2022,)

Skilvul. 2021. <https://bit.ly/skilvul-uiux-slides> (diakses pada 25 July 2022)

Sumber Wawancara

Radev Muhammad Aziz, Pendiri Kursus Online Devata Studio Academy. Tanggal wawancara 19 July 2022, melalui Zoom