

Pembuatan Desain *Prototype UI/UX* untuk *Website Media partner Sponsorship* Prodi dengan Menggunakan Metode *Rapid prototyping*

Irvinanda Priyono¹, Caesareano Lafado Yesa², Hussein Gibreel Musa Salih³

¹ Afiliasi: Prodi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, Email: irvinanda@student.telkomuniversity.id

² Afiliasi: Prodi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, Email: anofado@telkomuniversity.ac.id

³ Afiliasi: Prodi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, Email: husseingibreelmusa@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Dalam era digital, organisasi mahasiswa sering menghadapi tantangan signifikan dalam pengelolaan sponsorship akibat proses pencarian yang masih manual dan terbatasnya akses terhadap informasi mitra perusahaan yang potensial. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi inefisiensi tersebut dengan merancang desain prototype UI/UX untuk website media partner sponsorship menggunakan metode Rapid Prototyping. Studi ini dilaksanakan melalui tiga siklus iterasi yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, dan pengujian pengguna untuk memastikan produk selaras dengan ekspektasi pengguna. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan lima perwakilan mahasiswa dan dua ahli, sementara pengembangan visual dilakukan menggunakan tools Figma. Proses penelitian berhasil mentransisikan desain dari Low-Fidelity ke High-Fidelity, dengan mengintegrasikan fitur-fitur krusial seperti sistem login pengguna yang terpisah, papan informasi acara terpusat, dan preview proposal berdasarkan umpan balik perbaikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan iteratif secara signifikan meningkatkan aspek fungsionalitas dan kenyamanan visual antarmuka. Evaluasi usability tahap akhir menghasilkan skor System Usability Scale (SUS) sebesar 77, yang mengkategorikan prototype ini dalam rentang "Acceptable" dengan peringkat "Good". Skor ini mengonfirmasi bahwa desain tersebut memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dan efektif dalam menyelesaikan hambatan komunikasi.

Kata Kunci Desain UI/UX, Rapid Prototyping, Sponsorship, Website, System Usability Scale.

I. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan acara (event) saat ini berkembang pesat sejalan dengan kemajuan teknologi, di mana salah satu konsep utamanya adalah menggaet sponsor untuk pendanaan. Namun, praktiknya bagi penyelenggara seringkali terbatas dan tidak mudah (Wirata, 2023). Dalam konteks pendidikan, khususnya di Program Studi Bisnis Digital Universitas Telkom, organisasi mahasiswa seperti Himpunan Mahasiswa Bisnis Digital (HMBD) menghadapi kendala signifikan dalam memperoleh dukungan pendanaan eksternal. Berdasarkan data internal, 70% kegiatan himpunan pada tahun 2024 tidak mendapatkan sponsorship dan bergantung pada dana internal, dengan hanya 30% acara yang berhasil mendapatkan dukungan sponsor (Data Internal HMBD, 2024).

Permasalahan utama yang diidentifikasi meliputi sulitnya mencari perusahaan yang relevan, waktu respon yang lambat, serta ketiadaan platform informasi terpusat yang menghubungkan panitia dengan perusahaan secara efisien. Saat ini, proses pencarian dilakukan secara manual melalui media sosial atau email, yang dinilai tidak efisien. Hasil pencarian awal menunjukkan bahwa platform yang menyediakan informasi sponsorship khusus pelajar/mahasiswa di Surabaya masih sangat terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang solusi digital berupa desain prototype UI/UX website media partner sponsorship menggunakan metode Rapid Prototyping. Metode ini dipilih karena memungkinkan iterasi cepat berdasarkan masukan pengguna untuk menghasilkan desain yang optimal sebelum implementasi penuh (Widiyanto et al., 2024). Selain perancangan, penelitian ini juga bertujuan mengukur tingkat usability dari desain yang dihasilkan menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk memastikan kesesuaiannya dengan preferensi pengguna.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. *Rapid Prototyping*

Rapid Prototyping adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada pembuatan *prototype* secara iteratif untuk mendapatkan umpan balik pengguna pada tahap awal. Metode ini memungkinkan pengembang membangun, menguji, dan merevisi desain secara cepat melalui siklus umpan balik, sehingga menghasilkan *prototype* berkualitas dan fungsional (Kwan et al., 2023). Pendekatan ini efektif mengatasi kesenjangan komunikasi antara pengembang dan pengguna serta mempercepat proses pembuatan (Nawangsari et al., 2022).

B. Desain *UI/UX*

Desain *UI/UX* adalah proses merancang produk digital dengan menekankan pada pengalaman pengguna (*User Experience*) serta interaksi pengguna (*User Interface*). UI berkaitan dengan elemen visual dan grafis, sedangkan UX berkaitan dengan pengalaman dan kemudahan pengguna saat mengoperasikan sistem (Rasmila et al., 2023). Keberhasilan sistem diukur dari sejauh mana pengguna dapat mengoperasikannya dengan baik dan intuitif.

C. *Sponsorship*

Sponsorship merupakan strategi pemasaran di mana organisasi menjalin kontrak kerja sama dengan pihak sponsor untuk mendukung promosi dan meningkatkan eksposur (Augusta et al., 2023). Dalam dunia akademik, tantangan utama adalah kurangnya akses informasi perusahaan dan proses negosiasi yang tidak efisien (Hakim et al., 2022).

D. *System Usability Scale* (SUS)

SUS adalah metode evaluasi kegunaan yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk menilai usability sistem dari sudut pandang subjektif pengguna. Metode ini memberikan hasil yang valid dan reliabel meskipun dengan ukuran sampel kecil, serta memiliki interpretasi skor yang jelas mulai dari *Not Acceptable* hingga *Acceptable* (Fatmawati, 2021; Purnamasari et al., 2021).

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi studi kasus (*study case*) dan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dalam situasi sosial alami (*noncontrived setting*) di lingkungan Universitas Telkom Surabaya.

Table 1. Jenis Penelitian

No.	Jenis Penelitian	
1.	Tujuan Penelitian	<i>Descriptive</i>
2.	Pengembangan Teori	Induksi
3.	Metodologi Penelitian	Kualitatif
4.	Strategi Penelitian	<i>Study Case</i>
5.	Unit Analisis Penelitian	Kelompok dan Organisasi
6.	Keterlibatan Peneliti	<i>Moderate</i>
7.	Latar Pelaksanaan	<i>Noncontrive Setting</i>
8.	Waktu Pelaksanaan	<i>Cross-Sectional</i>

Sumber: Data yang telah diolah (2025)

Berikut adalah tahapan penelitian dengan mengikuti alur *Rapid Prototyping* yang terdiri dari:

A. Latar Belakang

Melakukan kajian pustaka terkait desain *UI/UX*, *website*, dan metode *Rapid Prototyping* untuk membangun dasar teoritis dalam pengembangan *prototype*.

B. Rumusan Masalah

Melakukan analisis awal melalui pre-wawancara dan observasi langsung kepada perwakilan mahasiswa serta pengurus himpunan mahasiswa Prodi Bisnis Digital Telkom Universitas Surabaya. Tujuannya adalah mendalami permasalahan yang ada.

C. Identifikasi

Identifikasi ini dibagi menjadi 2. Yang pertama adalah Identifikasi Data. Disini dilakukan pencarian data sekunder dari arsip himpunan mahasiswa bisnis digital dan temuan data dari internet. Dan yang kedua adalah Identifikasi Masalah. Disini dilakukan penyaringan masalah yang muncul dari data hasil observasi dan wawancara, seperti kebutuhan fungsional dan non-fungsional user.

D. Pemecahan Masalah

melakukan wawancara untuk mendalami kebutuhan atau user requirement sebagai variabel utama dengan mengutamakan kebutuhan pengguna dalam menyusun solusi desain.

E. Desain Awal

Di tahap ini menerapkan 3 tahap *Rapid prototyping*:

1. Analisis: Meninjau kebutuhan dan referensi dari user di tahap pemecahan masalah.
2. Desain: Pembuatan desain *Lo-Fi* dan *Hi-Fi*.
3. Implementasi: Membuat jaring-jaring koneksi antar halaman dan elemen *UI*.

F. Uji Coba

Menerapkan 2 tahap lanjutan dari *Rapid prototyping*:

1. *Post-Delivery/Maintenance*: Melakukan proses wawancara dengan narasumber.
2. *Requirement Change*: Menyiapkan revisi berdasarkan feedback dari narasumber.

Proses ini menggunakan konsep iterasi yang dilakukan sebanyak 3 kali berdasarkan penelitian terdahulu. Setiap iterasi mencakup pengujian fungsionalitas dan pengumpulan *feedback* dari narasumber.

G. Desain Akhir

Menampilkan keseluruhan hasil desain yang telah dilakukan dan desain iterasi terakhir yang telah disetujui setelah oleh para narasumber.

H. Evaluasi

Evaluasi dilakukan oleh ahli desain *UI/UX* dan menggunakan metode *System usability scale* untuk mengukur tingkat kegunaan prototype.

I. Kesimpulan Penelitian

Menyusun hasil dokumentasi iterasi, ringkasan wawancara, dan data observasi. Kesimpulan menjawab rumusan masalah serta menjelaskan manfaat penelitian dalam pembuatan *desain prototype website media partner sponsorship* menggunakan metode *Rapid prototyping*.

Populasi dan Sampel Sampel dipilih menggunakan teknik *Purposive Sampling*, terdiri dari 5 mahasiswa perwakilan angkatan 2021-2024 yang berpengalaman dalam kepanitiaan/sponsorship (R1-R5) dan 2 dosen ahli (Expert) di bidang *UI/UX* dan pengembangan sistem (A1, A2).

Teknik Analisis Data Analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan triangulasi sumber. Data kuantitatif dari kuesioner SUS dihitung menggunakan rumus standar SUS untuk mendapatkan skor akhir rata-rata (Hariz et al., 2023).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. User Requirement

User Requirement Berdasarkan wawancara awal, ditemukan bahwa proses pencarian sponsor berjalan manual dan tidak terstruktur. Pengguna membutuhkan platform terpusat yang kredibel dengan fitur pencocokan (*matching*) antara event dan sponsor, informasi kontak yang lengkap, serta template proposal. Pengguna menginginkan tampilan antarmuka yang simpel namun profesional.

B. Proses Rapid Prototyping

Pengembangan desain antarmuka dilakukan melalui pendekatan *Rapid Prototyping* yang dilaksanakan dalam tiga siklus iterasi. Setiap siklus dirancang untuk menyempurnakan *prototype* secara bertahap berdasarkan umpan balik pengguna, mulai dari validasi konsep dasar hingga penyempurnaan elemen visual dan fungsional akhir.

1. Iterasi 1 (Lo-Fi)

Desain awal tanpa sistem login dinilai ambigu oleh pengguna (R4) dan hanya berfungsi seperti papan pengumuman. Tata letak dinilai terlalu padat dan penyajian informasi detail menggunakan pop-up dikhawatirkan sulit dibaca (R3, R5).



Gambar. 1. Desain Lo-Fi Iterasi 1
Sumber: Data yang telah diolah (2025)

2. Iterasi 2 (Revisi Lo-Fi)

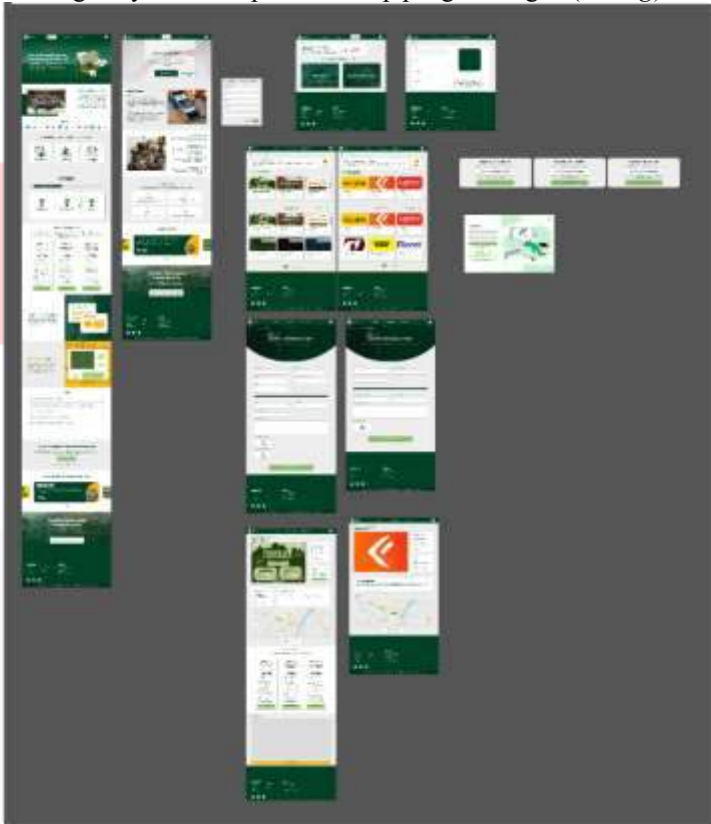
Dilakukan perubahan fundamental dengan mengimplementasikan sistem login (memisahkan peran Penyelenggara dan Sponsor), merombak tata letak menjadi lebih terstruktur, dan mengganti pop-up dengan halaman detail tersendiri. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan; pengguna menilai alur lebih jelas ("satset") dan tata letak lebih rapi (R1, R5).



Gambar. 2. Desain Lo-Fi Iterasi 2
Sumber: Data yang telah diolah (2025)

3. Iterasi 3 (Hi-Fi)

Transisi ke desain visual penuh menggunakan palet warna hijau sesuai identitas Program Studi Bisnis Digital. Penambahan elemen visual (gambar, ikon) dan fitur *preview* proposal divalidasi. Seluruh narasumber sepakat desain ini sudah sangat layak dan siap untuk tahap pengembangan (*coding*).



Gambar. 3. Desain Hi-Fi Iterasi 3
Sumber: Data yang telah diolah (2025)

C. Validitas Data dan Triangulasi Sumber

Penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber untuk menjamin keabsahan data kualitatif. Validitas data diuji dengan membandingkan temuan dari dua sumber data berbeda, yaitu mahasiswa sebagai calon pengguna dan dosen sebagai ahli (*expert*). Data dari responden dinyatakan dengan status "*Valid*" apabila desain terbukti memenuhi kebutuhan pengguna, sedangkan penilaian dari ahli dinyatakan dengan status "*Confirmed*" untuk menegaskan kelayakan teknis dan prinsip desain.

Table 2. Rangkuman Triangulasi Sumber

Aspek Evaluasi	Temuan/ Rangkuman	Status	Peran
Efisiensi Proses	Desain dinilai mempercepat proses pencarian sponsor ("satset") karena alur terpusat dan tidak perlu mencari manual di media sosial.	<i>Valid</i>	<i>Responden</i> (R1-R5)
	Dikonfirmasi bahwa platform ini akan memotong waktu pencarian kandidat dan mempercepat	<i>Confirmed</i>	<i>Expert</i> (A1, A2)

	proses bisnis dibandingkan cara manual.		
Kemudahan Fitur	Fitur login terpisah, direktori, dan template dinilai sangat memudahkan dan memenuhi kebutuhan utama kepanitiaian.	<i>Valid</i>	<i>Responden</i> (R1-R5)
	Fitur detail dan alur sub-flow dinilai efektif memudahkan panitia dalam mentargetkan sponsor yang relevan sebelum komunikasi lebih lanjut.	<i>Confirmed</i>	<i>Expert</i> (A1, A2)
Visual & Layout	Tampilan dinilai nyaman (user friendly), modern, dan proporsional dengan penggunaan warna hijau prodi.	<i>Valid</i>	<i>Responden</i> (R1-R5)
	Secara umum sudah menerapkan prinsip UI/UX dengan baik (best practice) dan layout dinilai aman serta familiar (berbasis bootstrap).	<i>Confirmed</i>	<i>Expert</i> (A1, A2)
Kelayakan Pengembangan	Secara umum sudah menerapkan prinsip UI/UX dengan baik (best practice) dan layout dinilai aman serta familiar (berbasis bootstrap).	<i>Valid</i>	<i>Responden</i> (R1-R5)
	Seluruh narasumber sepakat desain sudah sangat layak dan siap dilanjutkan ke tahap coding.	<i>Confirmed</i>	<i>Expert</i> (A1, A2)

Sumber: Data yang telah diolah (2025)

Berdasarkan Tabel 2, terlihat adanya konsistensi antara kebutuhan pengguna yang berstatus *Valid* dengan penilaian teknis ahli yang berstatus *Confirmed*. Hal ini menunjukkan bahwa desain *prototype* telah teruji secara menyeluruh baik dari sisi fungsionalitas pengguna maupun standar teknis pengembangan.

D. Evaluasi *System Usability Scale*

Pengujian akhir menggunakan SUS melibatkan 7 responden (5 *end user* mahasiswa, 2 *expert*). Hasil perhitungan skor rata-rata adalah 77.

Table 3. Hasil Interpretasi Skor SUS

Skor Rata-rata	Grade Scale	Adjective Rating	Acceptability
77	B	Good	Acceptable

Sumber: Data yang telah diolah (2025)

Skor 77 mengindikasikan bahwa *prototype* dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Hal ini didukung oleh temuan kualitatif di mana pengguna merasa fitur mudah digunakan dan alur informasi jelas. Validasi ahli (A1, A2) juga mengonfirmasi bahwa desain sudah memenuhi standar *High Fidelity* dan siap diimplementasikan, dengan catatan minor terkait konsistensi hierarki teks.

E. Pembahasan Penerapan

metode *Rapid Prototyping* terbukti efektif dalam mentransformasikan kebutuhan pengguna menjadi desain yang solutif. Masalah inefisiensi pencarian sponsor manual berhasil diatasi melalui fitur login terpusat, papan acara terintegrasi, dan detail informasi yang komprehensif. Peningkatan kualitas desain dari Iterasi 1 ke Iterasi 3 menunjukkan bahwa pelibatan pengguna secara aktif dalam siklus desain mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan ekspektasi fungsional dan *visual* (Rodiyah & Huda, 2023).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang prototype *UI/UX website media partner sponsorship* yang menjawab kebutuhan mahasiswa Program Studi Bisnis Digital. Melalui tiga siklus iterasi *Rapid Prototyping*, desain berevolusi dari sistem manual yang ambigu menjadi *platform* digital terstruktur dengan fitur utama seperti manajemen akun terpisah, direktori sponsor/acara, dan pratinjau proposal. Tingkat *usability* desain akhir dinilai "Good" dengan skor SUS 77, menunjukkan bahwa *prototype* ini efektif, efisien, dan siap untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan teknis.

B. Saran

Disarankan agar Program Studi dan Himpunan Mahasiswa segera mengimplementasikan desain ini menjadi website fungsional. Untuk pengembangan selanjutnya, perlu ditambahkan fitur pelacakan status proposal secara real-time, integrasi algoritma pencocokan (*matching*) otomatis berbasis AI, dan fitur pembayaran digital (*payment gateway*) untuk memfasilitasi transaksi sponsorship secara langsung.

REFERENSI

- Augusta, N. F., Setiawan, A. A., Nugroho, F. S., Kirana, Z., Prameswari, & Maesaroh, S. S. (2023). Analisis Pelaksanaan Kerja Sama Sponsorship terhadap Peningkatan Brand Awareness Pihak Sponsor. *Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora*, 7(2), 97–108. <https://doi.org/10.30595/jssh.v7i2.17526>
- Fatmawati, A. (2021). Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1881>
- Hakim, L., Nurikhsan, F., Jamil, H. P., & Safitri, D. (2022). Strategi Lobi Dan Negosiasi Dalam Mendapatkan Sponsorship Pada Event IKOM Entrepreneurship Fest 2020. *Jurnal InterAct*, 10(2), 59–68. <https://doi.org/10.25170/interact.v10i2.2738>
- Hariz, M., Suci, A., & Martha, D. (2023). Perancangan User Interface Website Informasi Layanan Vaksinasi dan Perkapalan Menggunakan Metode Goal Directed Design. *E-Proceeding of Engineering*, 10(2), 1901–1910. https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/181558/jurnal_eproc/perancangan-user-interface-website-informasi-layanan-vaksinasi-dan-perkapalan-menggunakan-metode-goal-directed-design.pdf
- Kwan, Y. H., Ong, Z. Q., Choo, D. Y. X., Phang, J. K., Yoon, S., & Low, L. L. (2023). A Mobile Application to Improve Diabetes Self-Management Using Rapid Prototyping: Iterative Co-Design Approach in Asian Settings. *Patient Preference and Adherence*, 17, 1–11. <https://doi.org/10.2147/PPA.S386456>
- Nawangsari, S., Harahap, R. K., Rasyid, H. Al, Herlina, N., Ekowati, E., & Asmarany, A. I. (2022). Design of Mobile Digital Healthcare Application For Pregnant Women Based on Android. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 21(2), 439–450. <https://doi.org/10.30812/matrik.v21i2.1527>
- Purnamasari, A. I., Setiawan, A., & Kaslani. (2021). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 19(2), 70–75. <https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v20i2.274>
- Rasmila, Sutabri, T., & Adila, N. (2023). Desain Dan Implementasi Ui/Ux Kursus Programming Online Dengan Pendekatan Ergonomi Berbasis Mobile. *J-Icon: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 11(2), 203–209. <https://doi.org/10.35508/jicon.v11i2.12288>
- Rodiyah, K., & Huda, W. S. (2023). Pengembangan Game Edukasi Alat Musik Tradisional Menggunakan Metode Iterative With Rapid Prototyping Menggunakan Unity. *Spirit*, 15(2), 24–37. <https://doi.org/10.53567/spirit.v15i2.311>