

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN  
*USER EXPERIENCE* HALAMAN *WEBSITE*  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**JURNAL**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :  
**ABDUL NASER**  
1301204/2013

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

**HALAMAN PESETUJUAN**

**JURNAL**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
HALAMAN WEBSITE PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI  
VISUAL UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

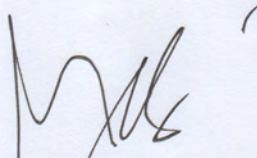
**Abdul Naser**

*Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Abdul Naser "Perancangan User Interface dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang" untuk persyaratan wisuda periode September 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing*

Padang, 3 Agustus 2018

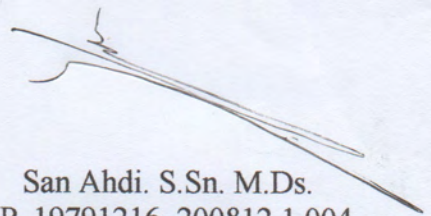
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Syafwandi, M.Sn  
NIP : 19600624.198602.1.003

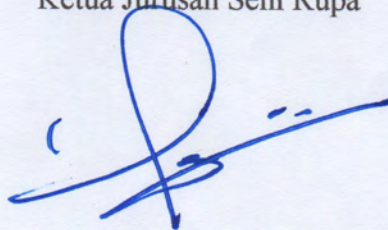
Pembimbing II



San Ahdi, S.Sn. M.Ds.  
NIP. 19791216. 200812.1.004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si  
NIP : 19570101.198103.1.010

**Perancangan *User Interface/User Experience* Halaman *Website*  
Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang**

**Abdul Naser<sup>1</sup>, Syafwandi<sup>2</sup>, San Ahdi<sup>3</sup>**  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email : nonosyunof@gmail.com

**ABSTRAK**

Di zaman digital yang serba instan ini, program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang masih belum memiliki media penyampai informasi yang cepat, lengkap, dan mudah. Padahal selain mahasiswa dan staf pengajar, kelompok luar seperti siswa sekolah dan pelaku industri juga membutuhkan informasi terkait DKV UNP tersebut. Sehingga diperlukanlah media penyampai informasi untuk institusi pendidikan, yaitu *website*.

*Website* program studi DKV UNP ini dirancang dengan *UI/UX* yang baik agar memiliki tata letak dan alur yang bagus, sehingga pengguna tidak bingung dan sulit dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Konten *website* disusun dengan urutan dan pengelompokan berdasarkan profesi pengguna dan informasi, sehingga pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan. *Website* ini diharapkan nantinya menjadi media publikasi profil dan penyajian informasi program studi DKV UNP yang dapat digunakan untuk media pengumuman terhadap mahasiswa dan staf pengajar, media informasi untuk siswa, calon mahasiswa, dan pelaku industri, serta media pengumpulan arsip untuk alumni.

Dalam proses pemecahan masalah, digunakan analisa 5W+1H (*what, who, where, when, why, how*) untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Dalam menyusun alur pencarian informasi, dilakukan observasi terhadap perilaku dan keinginan pengguna, lalu hasil studi dan pengamatan disusun dengan tata letak yang sederhana dan tidak membingungkan pengguna. Untuk mendukung media utama, dibuat media pendukung yaitu aplikasi, *manual book*, *CD* panduan, *motion graphic*, *e-banner*, *feeds* akun Instagram, dan baju kaos.

**Kata kunci:** *Website*, desain komunikasi visual, *user interface*, *user experience*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup> Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup> Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

## **User Interface/User Experience of Visual Communication Design Universitas Negeri Padang Website Page**

**Abdul Naser<sup>1</sup>, Syafwandi<sup>2</sup>, San Ahdi<sup>3</sup>**  
Major of Visual Communication Design  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email : nonosyunof@gmail.com

### **ABSTRACT**

In this instant digital era, Visual Communication Design major in Universitas Negeri Padang (DKV UNP) still does not have a fast, complete, and easy information delivery medium. Whereas in addition to students and teaching staff, outside groups such as school students and industry professional also need informations of DKV UNP. So information delivery medium for educational institution such as website, is needed.

The DKV UNP website is designed with good UI / UX to have a good layout and flow, so users will not confused and difficult to find the information needed. Website content is arranged in order and grouping based on the user's profession and information, so that users can easily get the information. This website is expected to be a profile publication media and presentation DKV that can be used for media announcements to students and staffs, media information for students, prospective students, and industry professional, as well as archive media for alumni.

In the troubleshooting process, 5W + 1H analysis (what, who, where, when, why, how) is used to find the solution of the problem. In compiling the information retrieval flow, an observation of user behavior and desires is used, and the results of studies and observations are arranged in a simple layout and do not confuse users. To support the main media, applications, manual books, guide CDs, motion graphics, e-banners, Instagram account feeds, and T-shirts, are made.

**Keyword : Website, visual communication design, user interface, user experience**

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup> Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup> Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang

## A. Pendahuluan

Dunia digital, internet dan aplikasi *mobile* memberikan dampak besar bagi kemudahan akses informasi. Seiring dengan perkembangan dunia teknologi komputer yang pesat, banyak yang berlomba untuk merancang aplikasi yang memudahkan penggunaanya dalam mengakses informasi, seperti informasi tentang suatu perusahaan atau institusi. Sehingga sivitas yang terkait dengan perusahaan atau institusi tersebut dapat menemukan informasi yang dibutuhkan dengan mudah. Namun di era yang serba instan ini, program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang (DKV UNP), belum memiliki aplikasi untuk membagikan informasi kepada sivitas akademiknya maupun masyarakat yang memiliki ketertarikan terhadap DKV UNP.

Hingga saat ini DKV UNP masih membagi informasinya melalui percakapan langsung antar sivitas, atau melalui kertas yang ditempel di papan pusat informasi (mading), atau melalui media sosial Instagram yang dikelola oleh mahasiswanya. Padahal selain mahasiswa dan staf pengajar, ada kelompok lain yang butuh akses informasi mengenai DKV UNP, seperti pelajar, profesional, dan pelaku industri, yang tidak mungkin mengakses informasi melalui cara seperti disebutkan sebelumnya. Maka diperlukanlah *website* sebagai media untuk menyuguhkan informasi dan pengumpulan arsip digital serta portofolio. *Website* dapat digunakan sebagai sarana pelayanan dalam penyajian informasi yang dibutuhkan secara cepat dan lengkap (Irawan, 2009). Dalam dunia pendidikan, pembagian informasi secara cepat sangat

penting demi kemudahan proses belajar mengajar. *Website* juga dapat digunakan sebagai arsip untuk data alumni, dan juga sebagai media informasi untuk masyarakat yang butuh informasi terkait institusi pendidikan tersebut.

Hal di atas diangkat sebagai tema perancangan karena sivitas akademika DKV UNP membutuhkan media penyajian informasi yang cepat, lengkap, dan mudah, dan *website* adalah media yang tepat untuk menyajikan informasi kepada mahasiswa, staf pengajar, siswa sekolah, dan pelaku industri, serta alumni. *Website* yang bagus ditinjau dari *User Interface* dan *User Experience*-nya (*UI/UX*). *User Interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *user experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program. Jika sebuah *website* memiliki *UI/UX* yang baik, maka menimbulkan kenyamanan bagi pengguna saat mencari informasi yang dibutuhkan.

*Website* ini diharapkan nantinya menjadi media publikasi profil dan penyajian informasi program studi DKV UNP yang dapat digunakan untuk media pengumuman terhadap mahasiswa dan staf pengajar, media informasi untuk siswa, calon mahasiswa, dan pelaku industri, serta media pengumpulan arsip untuk alumni. *Website* dirancang dengan *UI/UX* yang baik sehingga pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai program studi DKV UNP. Dengan demikian, judul dari karya akhir ini adalah **“Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Halaman *Website* Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang”**.

## **B. Metode Analisis Data**

Untuk pengolahan data yang telah dikumpulkan, maka dibutuhkan analisa data sebagai pendukung perancangan. Analisa yang digunakan dalam Perancangan UI/UX halaman website DKV UNP yakni menggunakan analisa 5W + 1H, yaitu *what, who, where, when, why, how* atau dalam bahasa Indonesia apa, siapa, dimana, kapan, kenapa, dan bagaimana. Penggunaan metode 5W + 1H untuk menentukan dan memecahkan masalah yang ada dalam latar belakang dan mencari solusi dari masalah tersebut.

### **a. *What* (Apa) : Apa masalah yang diangkat?**

Masalah yang diangkat untuk karya akhir ini adalah belum adanya media penyajian informasi yang cepat dan lengkap oleh program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang, untuk sivitas akademika dan masyarakat luar.

### **b. *Who* (Siapa): Siapa yang mengalami masalah tersebut?**

Masyarakat yang ingin mendapatkan info terkait DKV UNP, yaitu mahasiswa DKV UNP, alumni, staf pengajar, siswa, calon mahasiswa, dan pelaku industri.

### **c. *Where* (Dimana) : Dimana masalah tersebut cenderung terjadi?**

Akses informasi digital seperti website.

### **d. *When* (Kapan) : Pada waktu seperti apa masalah tersebut dialami?**

Ketika ada siswa yang akan melanjutkan studi ke program studi DKV UNP, mahasiswa yang akan memajang karya, ketika adanya informasi tentang kegiatan kemahasiswaan seperti acara, lomba ataupun

forum diskusi DKV, dan ketika ada pengumuman penting terkait proses belajar mengajar.

**e. *Why* (Kenapa) : Kenapa masalah tersebut dapat terjadi?**

Masalah tersebut dapat terjadi karena belum ada “UI/UX” yang tepat pada media sebelumnya, yaitu komunikasi langsung dan mading.

**f. *How* (Bagaimana) : Bagaimana cara pemecahan masalah tersebut?**

Masalah tersebut akan diberi jalan keluarnya dengan cara merancang website yang memuat berbagai konten secara baik, serta mampu menampung berbagai karya mahasiswa di dalamnya, dengan UI/UX yang baik sehingga informasi dapat dengan mudah ditemukan.

Sedangkan untuk menentukan *UI/UX* untuk *website*, dilakukan pengumpulan data dengan metode sebagai berikut :

**a. Observasi**

Data yang digunakan untuk membuat atau mendukung perancangan UI/UX halaman website DKV UNP diperoleh dari observasi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang serta buku-buku dan situs web yang membahas tentang *User interface*, *User experience* dan *Web design*

**b. Wawancara**

Selain observasi, wawancara juga dilakukan dengan beberapa *Mahasiswa*, *Alumni*, *Staf*, *Pengajar* untuk mengetahui bagaimana bentuk website yang diharapkan serta konten apa saja yang ingin mereka dapatkan.



## C. Pembahasan

### 1. Media Utama dan Pendukung

Media utama dalam perancangan ini adalah halaman *website* program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang. *Website* ini dirancang sebagai media penyampai informasi kepada target audiens, dengan konten profil DKV UNP, artikel terkait bidang desain dan DKV UNP, profil alumni, dan portofolio *online* (arsip digital). Perancangan dimulai dari observasi mengenai DKV UNP, lalu mengolah data yang telah dikumpulkan dengan membuat rancangan kasar visual dan pengelompokan konten dan informasi. Perancangan dilanjutkan dengan menentukan urutan navigasi, lalu membuat *prototype* awal. Setelah beberapa pengujian dan revisi, dilakukan finishing pada *prototype* final.

Media pendukung untuk *website* ini adalah aplikasi yang dapat diakses pada *smartphone*, *manual book* dan *CD* panduan sebagai panduan untuk admin dan staf pengajar, *motion graphic*, *e-banner*, dan *feeds* Instagram sebagai media promosi, dan baju kaos sebagai *merchandise*.

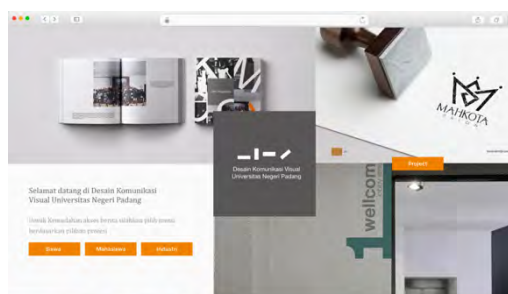
### 2. User Interface

#### a. Layout

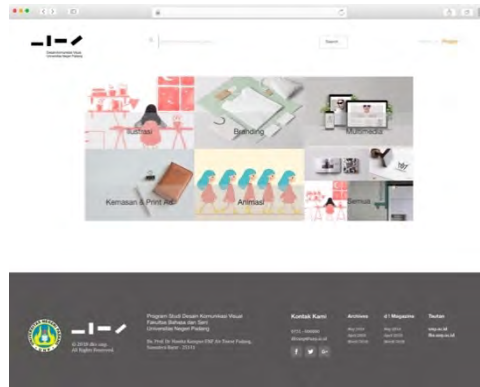
Menurut Kelana dkk (2018:7), konsep *layout* terdiri dari susunan teks dan foto. *Layout* situs merupakan tata letak elemen halaman *website*. *Layout* yang baik akan menjadikan halaman baik juga. Pada perancangan template *website* ini *layout* dibuat secara sederhana yang mengutamakan kemudahan dalam menata konten, dengan desain yang

baik dan tepat pengguna akan merasa nyaman dengan tampilan halaman *website* tersebut dan tetap dapat fokus pada konten. Desain halaman *website* tidak mengganggu kejelasan bagian isi. Dengan *layout* yang tepat, pengunjung dapat berpindah ke halaman lain dengan mudah melalui navigasi yang baik, mudah dan informatif.

*Layout* pada *home page* dibuat dengan bentuk *Axial Layout* yaitu tata letak yang memiliki tampilan visual yang kuat di tengah halaman dengan tampilan element pendukung di sekeliling gambar utama. *Layout* ini bertujuan memberikan gambaran umum tentang bagian DKV kepada pengguna. *Layout* pada halaman ini memiliki beberapa tombol menu seperti pilihan menu Siswa, Mahasiswa, Industri, *Project*, dan info DKV UNP. *Layout* sengaja dibuat dengan meminimalisir tampilan tombol dan tayangan konten. Hal ini untuk memudahkan alur akses pertama dalam pemilihan informasi. Untuk memudahkan pengguna dalam memilih informasi yang akan diakses, maka dirancang sebuah tampilan yang membagi informasi agar halaman *website* tetap tertata rapi tanpa harus dipenuhi oleh berbagai informasi.



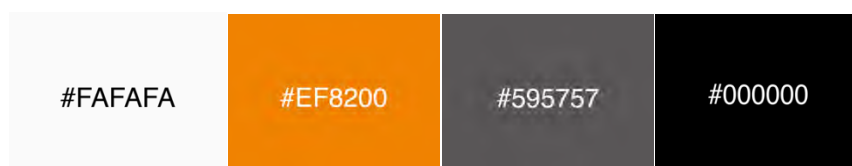
Gambar 1. *Home page website DKV UNP*



Gambar 2. Halaman *Table of Content Project*

## b. Warna

Warna yang dipakai pada perancangan *UI/UX* ini adalah warna yang diperlukan untuk kebutuhan *digital publishing*, yaitu warna *gray* 98% #FAFAFA (R: 250, G: 250, B: 250), yang digunakan untuk tampilan keseluruhan halaman *website* sebagai latar belakang. Warna ini dipilih untuk menghindari bias kontras saat pengguna melihat tampilan *website* juga memberikan kenyamanan saat membaca. Warna oranye #EF8200 (R: 239, G: 130, B: 0) dipakai untuk tombol menu dan navigasi warna ini dipilih karena warna oranye memberikan efek kenyamanan dan kreatifitas. Warna ini juga dipilih karena kontras dengan warna lainya pada tampilan *website*. Warna #595757 (R: 89, G: 87, B:87) dipakai untuk tampilan *footer*. Warna hitam #000000 (R: 0, G: 0, B: 0) dipakai untuk *body text* karena kontras dengan latar *website*.



Gambar 3. Palet warna RGB dengan format *Hexadecimal*

### c. Tipografi

*Font* yang digunakan pada karya merupakan *font* kebutuhan tampilan pada layar komputer yaitu Cambria dan Helvetica Neue.

ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZÀÅÉÏ  
abcdefghijklmnopqrst  
uvwxyzàå&12345678  
901234567890(\$£€.,!?)

Gambar 4. Penggunaan font *Cambria*

Cambria dirancang khusus oleh Microsoft untuk penggunaan di layar dan terlihat bagus saat dicetak dalam ukuran kecil. *Font* ini memiliki jarak dan proporsi yang sangat tipis. Garis rambut dan serif diagonal dan vertikal relatif kuat, sementara serif horizontal berukuran kecil bertujuan untuk menekankan ujung-ujung stroke karena *font* ini dipakai untuk kebutuhan *body text*.

Helvetica Neue 25 Ultra Light  
Helvetica Neue 35 Thin  
Helvetica Neue 45 Light  
Helvetica Neue 55 Roman  
Helvetica Neue 65 Medium  
Helvetica Neue 75 Bold  
Helvetica Neue 85 Heavy  
Helvetica Neue 95 Black

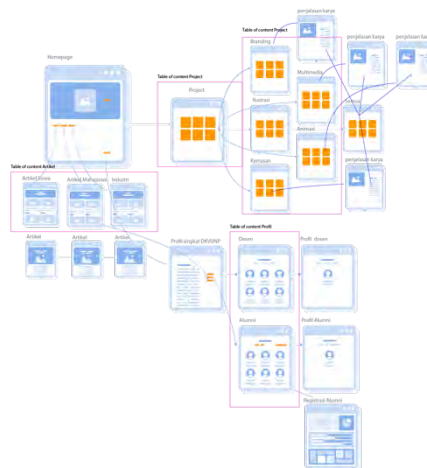
Gambar 5. Penggunaan font Helvetica

### 3. User Experience

*User experience* berkaitan dengan apa yang dirasa oleh pengguna yang berhubungan dengan kemudahan, kenyamanan, efisiensi,

kemanfaatan saat menggunakan halaman *website* DKV UNP. *User experience* pada halaman *website* DKV UNP dibuat sederhana berdasarkan observasi dari calon pengguna. *Website* institusi pendidikan pada umumnya memiliki banyak tombol menu dan navigasi yang membuat pengguna bingung dan penataan konten yang memenuhi halaman pertama yang membuat pengguna kesulitan dalam mengakses informasi.

*Flowchart* atau alur program halaman *website* program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang memakai skema *Homepage – Table Of Content- Content*. Pada halaman *home*, pengguna dapat memilih satu jenis bahasan secara umum, kemudian muncul daftar judul konten pada *table of conten*, dan selanjutnya adalah konten yang telah dipilih.

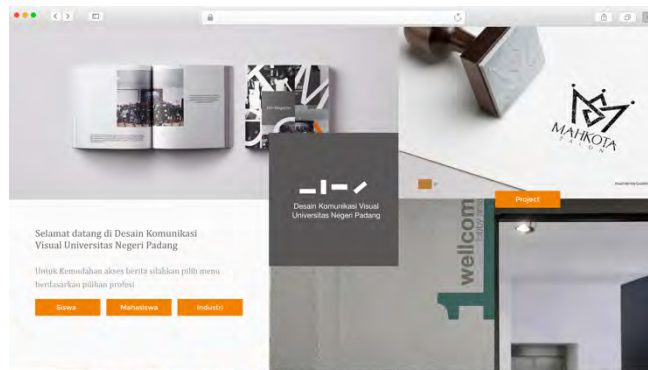


Gambar 6. *Flowchart*

**a. Home Page**

*Home page* atau yang biasa disebut beranda, merupakan tampilan pertama saat pengguna mengakses halaman *website*. Pada tampilan beranda *website* DKV UNP menggunakan jenis *axial layout* yang

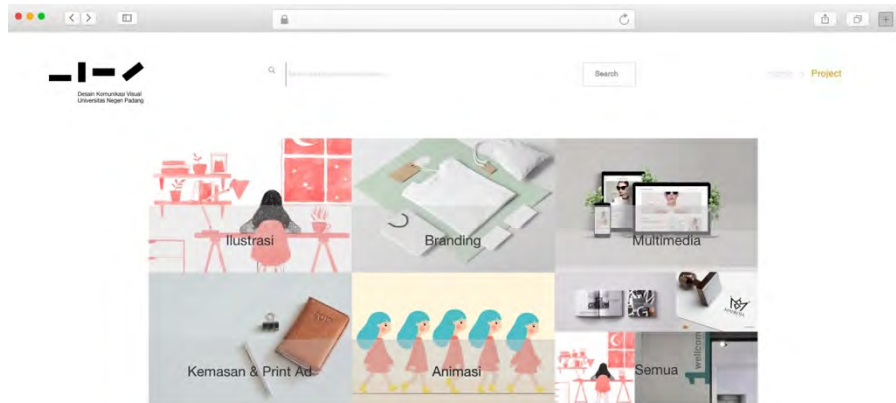
memiliki tampilan visual yang kuat di tengah halaman dengan tampilan elemen pendukung di sekeliling gambar utama sebagai titik pusatnya. Titik tengah pada tampilan beranda merupakan *icon website* DKV UNP dan identitas *website*, di sekelilingnya terdapat tiga gambar karya yang dapat diganti sesuai dengan karya terbaik mahasiswa. Untuk kemudahan akses informasi, pengguna dapat mengakses tiga pembagian menu berdasarkan profesi, yaitu siswa yang akan melanjutkan studi di DKV UNP, mahasiswa DKV UNP ataupun mahasiswa dari kampus lain yang akan mencari artikel tentang DKV UNP, dan pelaku industri.



Gambar 7. Home page

#### b. *Table of content*

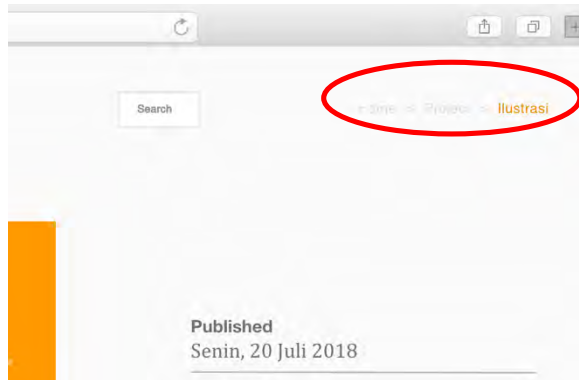
Halaman ini berisi pengelompokan konten untuk akses halaman artikel dan *project*. Hal ini dirancang berdasarkan kebiasaan pengguna dalam memilih buku di toko buku, yaitu melihat cover buku dan pentaan buku dengan buku sejenis. Pada halaman *table of content* terdapat gambar pendukung informasi serta *headline* yang menjadi gambaran informasi yang akan diakses.



Gambar 8. *Table of content*

### c. **Konten**

Halaman konten merupakan halaman yang menyediakan informasi yang akan dibaca. Salah satu komponen terpenting dalam halaman ini adalah tombol kembali, karena setelah selesai membaca informasi, pengguna memiliki keinginan kembali ke halaman sebelumnya untuk mencari informasi lain. Tombol kembali biasanya disediakan oleh browser yang akan membawa ke halaman sebelumnya. Namun untuk mempermudah pengguna, maka diletakkan navigasi indeks di sudut kanan atas berupa perjalanan informasi dari *home page*, halaman pilihan konten, hingga halaman yang sedang dibuka. Untuk mengkaitkan informasi dengan informasi sejenis disediakan menu informasi terkait dan tombol tag di bagian *tab* samping. Pengelompokkan informasi sejenis hal ini bertujuan agar pengguna nyaman dalam mencari informasi pada *website*.

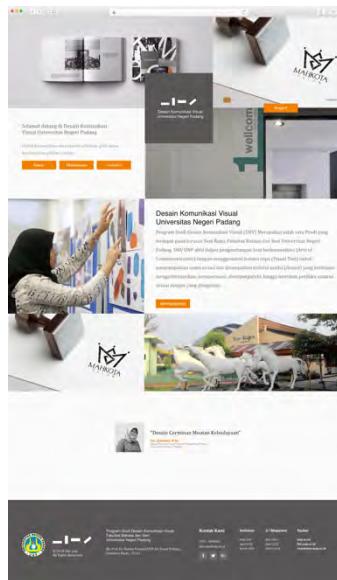


Gambar 9. Navigasi indeks

## D. Final Design

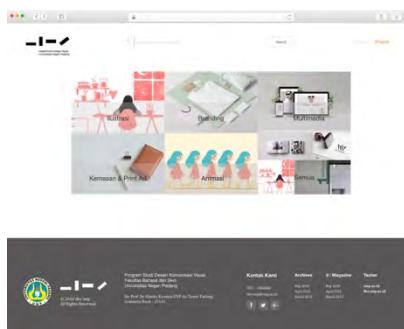
### 1. Media Utama

#### a. Home page



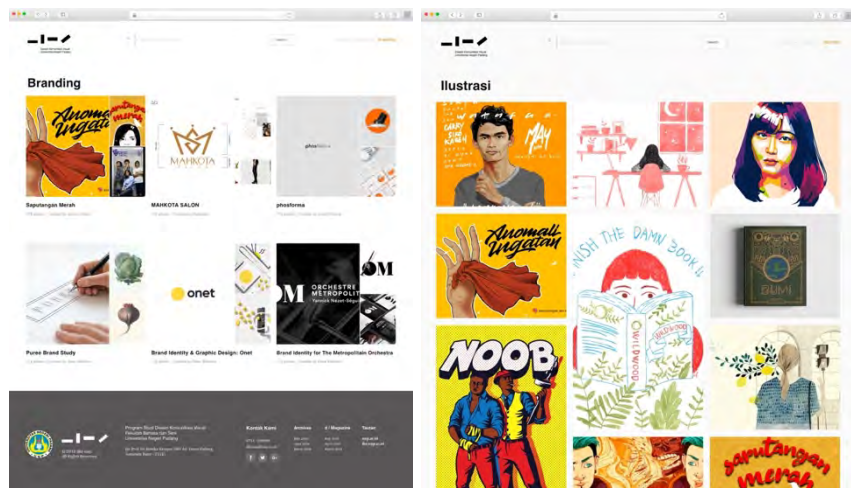
Gambar 10. Final home page

#### b. Table of Content

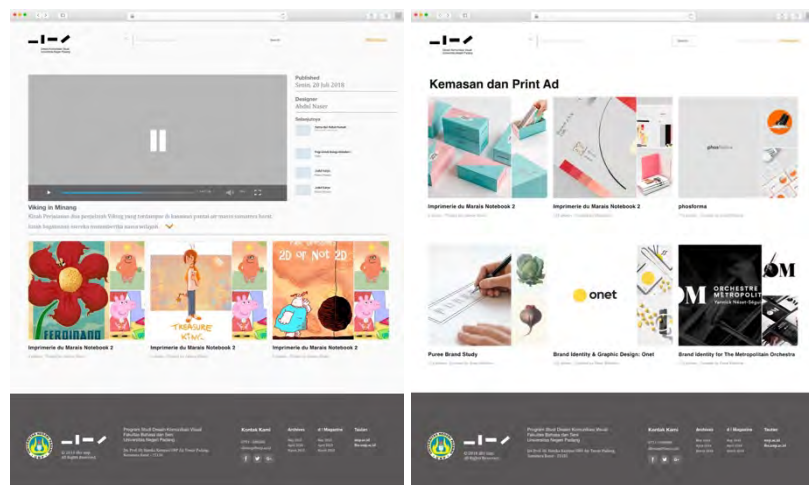


Gambar 11. Table of content project

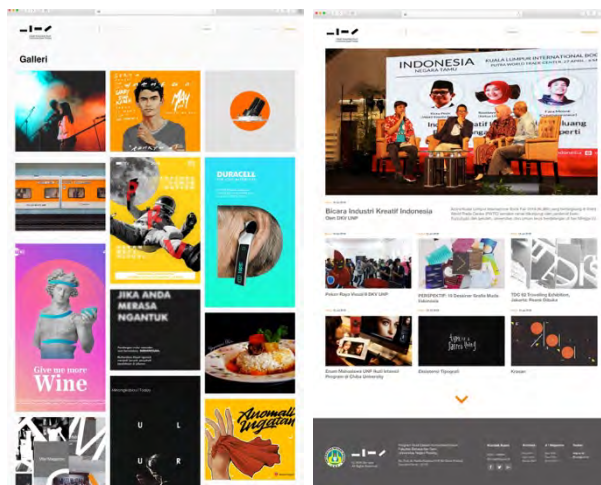




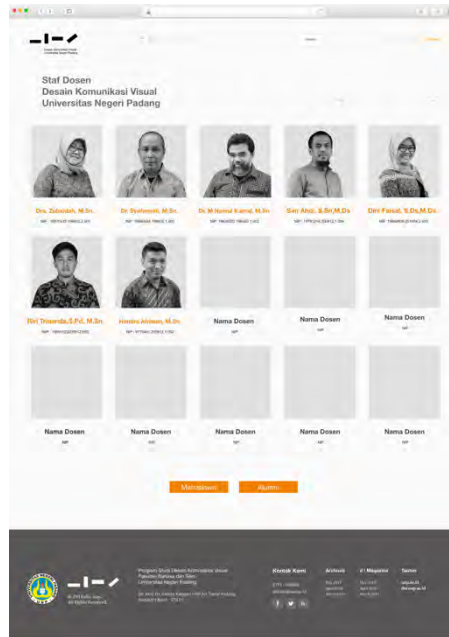
Gambar 12. Galeri *project branding* dan *ilustrasi*



Gambar 13. Galeri *project animasi-multimedia* dan *kemasan-print ad*

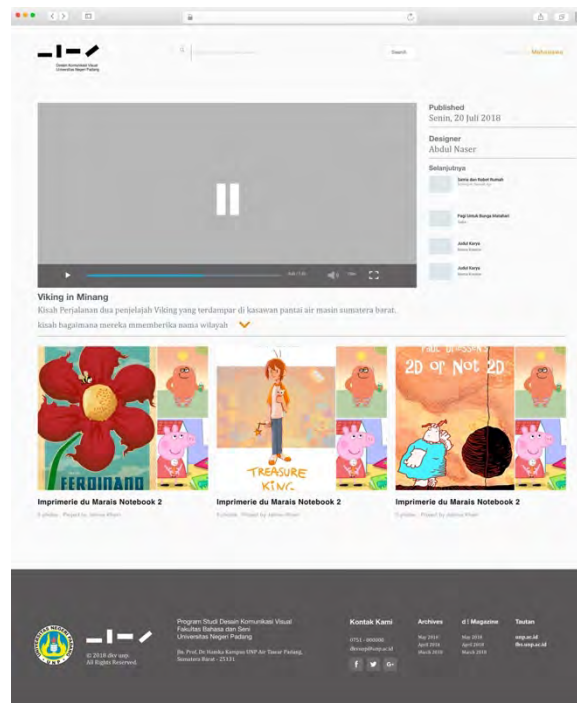


Gambar 14. Galeri *project* dan *table of content* artikel



Gambar 15. Table of content profil

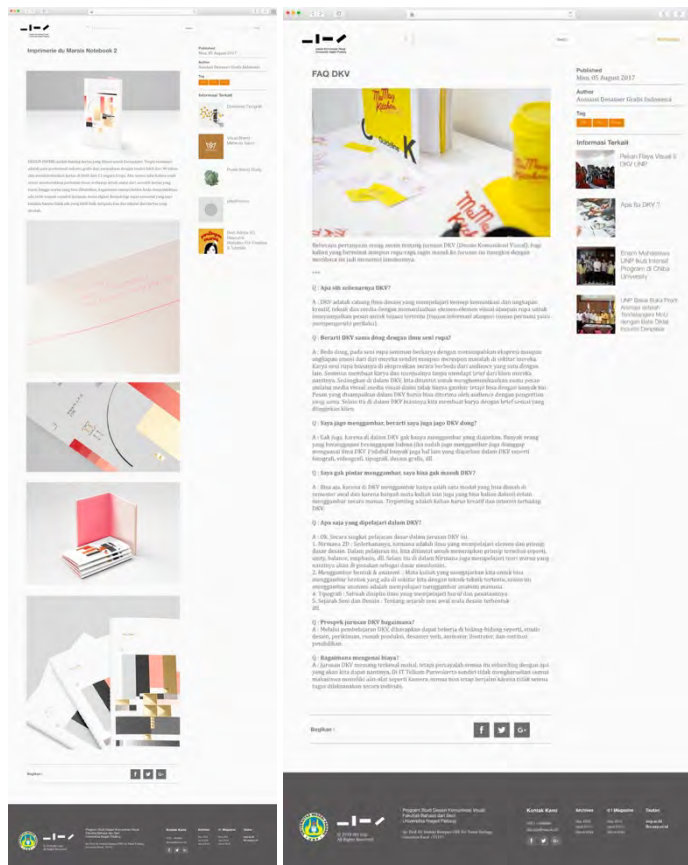
c. Konten



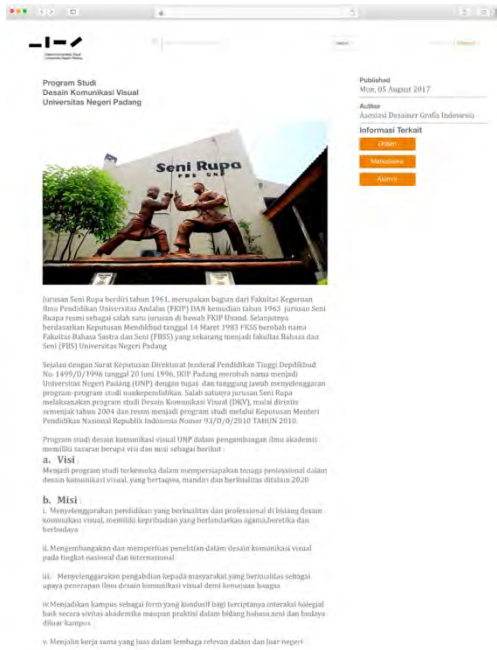
Gambar 16. Konten animasi dan multimedia



Gambar 17. Konten *branding* dan ilustrasi



Gambar 18. Konten kemasan-*print ad* dan artikel

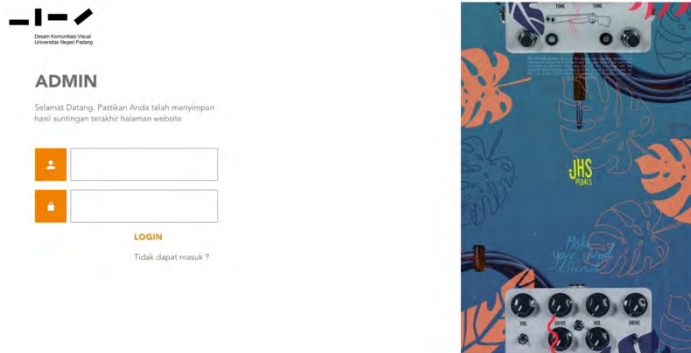


Gambar 19. Konten artikel profil DKV UNP



Gambar 20. Konten profil

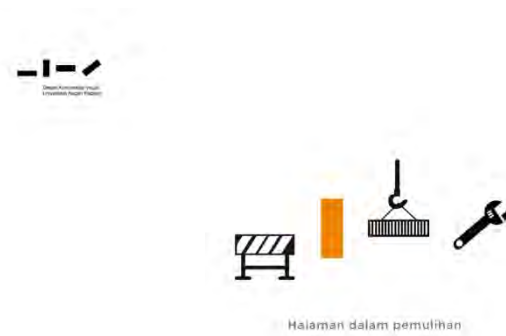
**d. Halaman Khusus**



Gambar 21. Halaman login admin



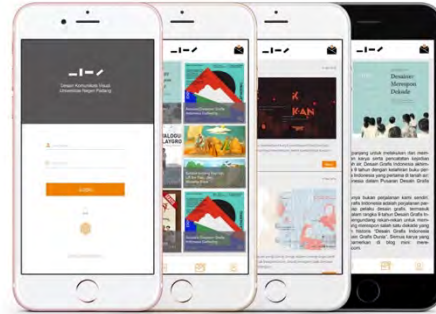
Gambar 22. Halaman 404



Gambar 23. Halaman pemulihan

## 2. Media Pendukung

### a. Aplikasi



Gambar 24. Aplikasi

### b. *Manual book*



Gambar 25. *Manual book*

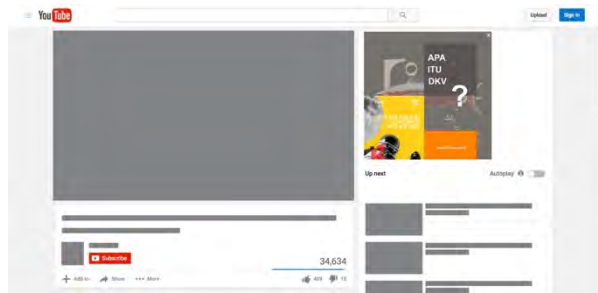
### c. *CD panduan*



Gambar 26. *CD panduan*

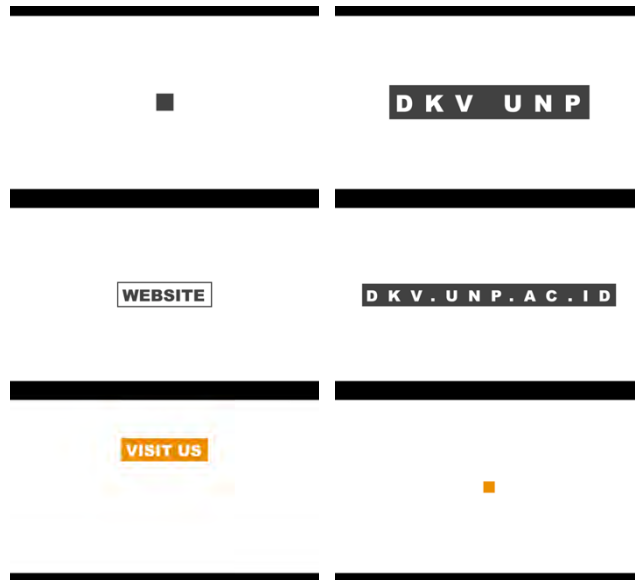


**d. E-banner**



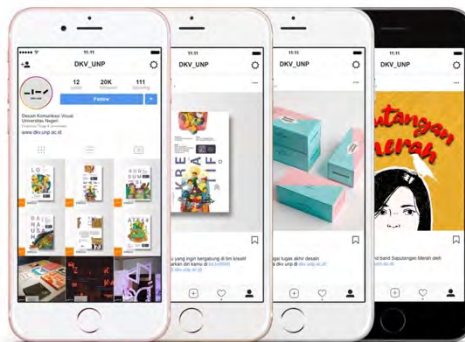
Gambar 27. E-banner

**e. Motion graphic**



Gambar 28. Motion graphic

**f. Feeds akun Instagram**



Gambar 29. Feeds akun Instagram

**g. E-magazine**



Gambar 30. E-magazine

**h. T-shirt**



Gambar 31. T-shirt

**E. Penutup**

**1. Kesimpulan**

Di zaman digital yang serba instan ini, program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang belum memiliki media



penyampai informasi yang cepat, lengkap, dan mudah, padahal mahasiswa dan staf pengajar membutuhkan informasi tersebut demi kemudahan proses belajar mengajar. Selain itu, masyarakat yang tertarik dengan program studi DKV UNP seperti siswa sekolah dan pelaku industri juga membutuhkan informasi terkait DKV UNP untuk kebutuhan masing-masing. Untuk mengatasi masalah tersebut, dirancanglah halaman *website* program studi DKV UNP yang memiliki *UI/UX* yang baik.

*Website* program studi DKV UNP ini dirancang dengan *UI/UX* yang baik agar memiliki tata letak dan alur yang bagus, sehingga pengguna tidak bingung dan sulit dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Konten *website* disusun dengan urutan dan pengelompokan berdasarkan profesi pengguna dan informasi, sehingga pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan. *Website* ini diharapkan nantinya menjadi media publikasi profil dan penyajian informasi program studi DKV UNP yang dapat digunakan untuk media pengumuman terhadap mahasiswa dan staf pengajar, media informasi untuk siswa, calon mahasiswa, dan pelaku industri, serta media pengumpulan arsip untuk alumni.

## **2. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari perancangan *UI/UX* halaman *website* program studi DKV UNP, perancang mengemukakan saran sebagai berikut :

1. *Prototype website* ini diharapkan dapat direalisasikan dan digunakan dengan baik oleh program studi DKV UNP.
2. Admin dari *website* diberi *briefing* terlebih dahulu agar dapat mengelola *website* dengan baik dan benar.
3. Mahasiswa, dosen, dan alumni dapat mengumpulkan profil dan karya kepada admin *website* agar bisa dimasukkan ke dalam arsip digital di *website*.
4. Diharapkan dengan terealisasinya *website* ini, kelompok luar seperti siswa dan pelaku industri dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang nantinya akan memberikan keuntungan kepada kedua belah pihak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Irawan, Yudie & Basuki, Murya Arief. 2009. *Jurnal Rancang Bangun Website Program Studi Universitas Muria Kudus dengan Memanfaatkan Opensource Software*. Tugas Akhir Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus, Kudus.
- SANDY KELANA, Dr, M. Sn Syafwandi, dan S. Sn San Ahdi. "RANCANGAN BOOKLET WISATA KAWASAN SARIBU RUMAH GADANG DI KABUPATEN SOLOK SELATAN." *dekave* 7, no. 2 (2018).