

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEB APP*
LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

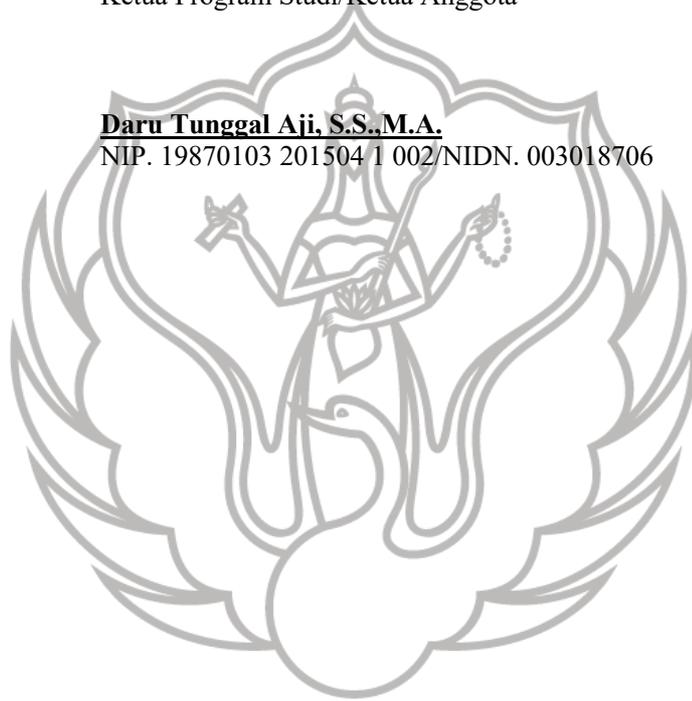
Oleh
YEREMIAS NATA JAYASENTIKA
NIM: 1510153124

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:
PERANCANGAN *USER INTERFACE WEB APP* LMS PADA PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA yang diajukan oleh Yeremias Nata Jayasentika, NIM 1510153124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Anggota

Daru Tunggal Aji, S.S.,M.A.
NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 003018706



Perancangan *User Interface Web App Learning Management System*
(Lms) Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Oleh:

Yeremias Nata Jayasentika;
Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.;
dan Fx. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa

ABSTRAK

Pemanfaatan *Internet of Things* (IoT) secara nyata mulai digunakan secara luas sejak pandemi Covid-19 terjadi pada tahun 2020. Adanya pandemi Covid-19 membawa manusia untuk semakin menyadari pentingnya pemanfaatan perkembangan teknologi IoT. IoT memungkinkan manusia untuk menggantikan aktivitas konvensional seperti bekerja, sekolah, dan kuliah secara tatap muka untuk dilakukan secara daring (online) selama pandemi Covid-19. Permasalahan inilah yang kemudian melatarbelakangi keinginan penulis untuk meningkatkan kemudahan proses belajar mengajar dengan mengoptimalkan *Learning Management System* (LMS) khususnya bagi mata kuliah menggambar seperti Desain Elementer. Hal ini pun didukung dari hasil kuisisioner yang disebar oleh penulis dimana mengungkapkan bahwa 80% mahasiswa menginginkan adanya pembaharuan LMS pada mata kuliah praktek agar mahasiswa tetap dapat terhubung dengan dosen saat mengerjakan karya, khususnya Desain Elementer. Demikian perancangan ini dilakukan untuk merancang user interface web app LMS bagi mata kuliah Desain Elementer pada Program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya pada mata kuliah Desain Elementer yang dapat membantu proses pembelajaran. Metode perancangan yang digunakan adalah design thinking. Hasil dari perancangan ini adalah menghasilkan rancangan user interface web app LMS yang menggunakan jenis GUI yang mode interface nya berpusat pada pengguna. Selain itu jenis tampilan yang digunakan adalah modular grid karena efektif dalam berinteraksi dengan penggunanya. Dari hasil validasi ditemukan bahwa 73,3% responden menyatakan bahwa desain UI LMS memiliki tampilan warna dan desain yang menarik; 76,7% responden menyatakan bahwa desain UI LMS memiliki konten yang memudahkan; 76,7% responden menyatakan bahwa font dan ukuran font dari setiap konten dapat terbaca; 66,7% responden menyatakan bahwa desain UI telah sesuai dengan harapan; 76,7% responden menyatakan bahwa desain UI memiliki desain yang konsisten.

Kata kunci: *user interface*, LMS, Desain Elementer

User Interface Designed of Web App Learning Management System
(LMS) in Visual Communication Design Study Program
Yogyakarta Institute of the Arts

Oleh:

Yeremias Nata Jayasentika;
Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.;
dan Fx. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa

ABSTRACT

The real use of IoT began to be widely used since the Covid-19 pandemic occurred in 2020. The Existence of the Covid-19 pandemic has brought humans to increasingly realize the importance of utilizing the development of IoT technology. IoT allows humans to replace conventional activities such as work, school, and face-to-face lectures to be carried out online during the Covid-19 pandemic. This problem underlies the author's desire to improve and optimizing the LMS (Learning Management System), especially for drawing courses such as Elementer Design. This is also supported by the results of a questionnaire distributed by the author which reveals that 80% of students want an LMS update in practical courses so that students can still connect with lecturers when working on work, especially. This design was carried out to design the LMS web app user interface for Elementer Design courses in the Visual Communication Design Study Program of the Indonesian Art Institute Yogyakarta, especially in courses that can help the learning process. The design method used is design thinking. The result of this design is to produce a user interface design for the web app LMS that uses a type of GUI whose interface mode is user centric. In addition, the type of display used is a modular grid because it is effective in interacting with its users. From the validation results, it was found that 73.3% of respondents stated that the LMS UI design has an attractive color and design appearance; 76.7% of respondents stated that the UI design of the LMS has easy content; 76.7% of respondents stated that the font and font size of each content were legible; 66.7% of respondents stated that the UI design was in line with expectations; 76.7% of respondents stated that UI design has a consistent design.

Keywords: user interface, LMS, Elementer Design

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mampu mengubah pola perilaku manusia dalam kesehariannya. Munculnya konsep baru dalam bidang teknologi yang dikenal dengan istilah *Internet of Things* (IoT), mampu menghubungkan manusia dengan segala sesuatunya lewat internet. Secara spesifik IoT merupakan konsep memperluas manfaat konektivitas internet yang tersambung secara terus menerus dan dapat dimanfaatkan serta dikendalikan secara jarak jauh melalui jaringan komputer (Efendi, 2018:26). Maciej Kranz mengungkapkan bahwa nilai sesungguhnya dari IoT adalah perannya dalam mengotomatisasi proses yang memakan banyak tenaga kerja dan waktu yang lama, serta merampingkan cara kerja menjadi lebih sederhana (Kranz, 2019:54).

Berangkat dari pemaparan Maciej Kranz tersebut diketahui bahwa apapun yang ada di sekitar manusia mampu di digitalisasi dengan menggunakan konsep IoT. Terutama bila hal tersebut berdampak positif bagi masyarakat luas selama manusia bijak dalam pemanfaatannya. IoT sendiri mulai digunakan sejak abad ke XIX. Namun pemanfaatan IoT secara nyata mulai digunakan secara luas sejak pandemi Covid-19 terjadi pada tahun 2020. Adanya pandemi Covid-19 membawa manusia untuk semakin menyadari pentingnya pemanfaatan perkembangan teknologi IoT. IoT memungkinkan manusia untuk menggantikan aktivitas konvensional seperti bekerja, sekolah, dan kuliah secara tatap muka untuk dilakukan secara daring (*online*) selama pandemi Covid-19 (Catriana, 2020:2). Khususnya pada bidang pendidikan salah satunya bagi mahasiswa, yang selama ini dilakukan secara tatap muka, selama pandemi diwajibkan untuk melakukan aktivitasnya secara jarak jauh (*online*, daring atau dalam jaringan). Hal ini tentu berdampak pada kurang siapnya fasilitas pembelajaran yang mampu menunjang kemudahan proses belajar mahasiswa secara jarak jauh tersebut.

Permasalahan inilah yang kemudian melatarbelakangi keinginan penulis untuk meningkatkan kemudahan proses belajar mengajar dengan mengoptimalkan situs kampus lewat *user interface* dan *user experience* yang lebih baik lewat penerapan sistem *smart classroom*. *Smart classroom* terintegrasi dengan beberapa

peralatan sensor, actuator, mikrokontroler yang nantinya dipadukan dengan portal LMS (*Learning Management System*). LMS merupakan aplikasi perangkat lunak atau *open source* tak berbayar yang digunakan untuk keperluan kegiatan proses belajar mengajar secara daring. LMS dapat berisi materi yang dikemas dalam bentuk multimedia (teks, animasi, video, *sound*, dan FX) yang diberikan sebagai pengembangan kompetensi belajar. Lewat portal LMS inilah yang menjadi alat monitoring serta pertukaran data dalam proses pembelajaran (Munir, 2009:3).

Dengan kehadiran LMS ini dapat membantu kegiatan belajar mengajar secara efektif dalam hal penyampaian materi, latihan soal, pemberian tugas, dan ujian. Dasar perancangan yang akan dilakukan oleh penulis ini berangkat dari survei singkat yang dilakukan oleh penulis terhadap beberapa mahasiswa aktif di Prodi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Survei tersebut dilakukan lewat kuisisioner dan disebar melalui media Google Form. Jumlah responden yang mengisi kuisisioner tersebut adalah 30 orang. Hasil dari survei tersebut mengungkapkan bahwa 80% mahasiswa menginginkan adanya pembaharuan LMS pada mata kuliah praktek agar mahasiswa tetap dapat terhubung dengan dosen saat mengerjakan karya, terutama bagi mata kuliah praktek yang mengharuskan mahasiswa untuk menggambar. Demikian berangkat dari survei inilah yang memperkuat keinginan penulis untuk merancang *user interface web app* LMS bagi prodi Desain Komunikasi Visual bagi mata kuliah praktek yang diselenggarakan oleh ISI Yogyakarta. Secara spesifik mata kuliah praktek yang akan dirancang *user interface web app* LMS nya adalah mata kuliah Desain Elementer baik 2D maupun 3D.

Perancangan ini difokuskan pada mata kuliah Desain Elementer dikarenakan mata kuliah Desain Elementer merupakan mata kuliah wajib yang selama proses pembelajarannya memerlukan kemampuan teknis secara manual. Mata kuliah Desain Elementer merupakan mata kuliah dasar yang sifatnya fundamental untuk dipelajari mahasiswa. Sehingga proses pembelajaran yang dilakukan perlu monitoring dosen secara aktif. Selain itu hasil dari kuisisioner ditemukan bahwa 20 orang dari 30 orang responden mengungkapkan mengalami kendala pada saat melakukan kuliah Desain Elementer secara daring sehingga

memerlukan pendampingan lebih lewat LMS. Selain itu 66,3% responden mengungkapkan bahwa LMS belum menyediakan informasi yang dibutuhkan; 66,7% responden mengungkapkan LMS tidak menampilkan keterangan dalam setiap menu; 66,7% responden mengungkapkan LMS tidak memiliki tampilan warna dan desain yang menarik; 56,7% responden mengungkapkan LMS tidak mudah digunakan; 50% responden mengungkapkan bahwa pergantian setiap halaman LMS tidak memerlukan waktu yang lama; 60% responden mengungkapkan bahwa penempatan konten tidak sesuai; 56,7% responden mengungkapkan bahwa font dan ukuran font dari setiap konten tidak dapat terbaca oleh pengguna; 66,7% responden mengungkapkan bahwa LMS tidak sesuai dengan harapan pengguna; 66,3% responden mengungkapkan bahwa LMS tidak memiliki desain yang konsisten.

2. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang tersebut maka rumusan masalah bagi perancangan ini adalah bagaimana merancang *user interface web app* LMS bagi mata kuliah Desain Elementer pada Program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta sehingga dapat membantu proses pembelajaran?

3. Tujuan perancangan

- a) Merancang *user interface web app* LMS bagi mata kuliah Desain Elementer pada Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang dapat membantu proses pembelajaran.
- b) Sebagai media digital dalam penyampaian pembelajaran antara mahasiswa dan dosen di Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya bagi Prodi Desain Komunikasi Visual.
- c) Merancang *user interface web app* LMS bagi mata kuliah Desain Elementer pada Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta sehingga mampu membantu pengguna menemukan informasi secara jelas dari fitur-fitur yang ada pada LMS

4. Metode perancangan

Dalam perancangan ini metode yang digunakan adalah *design thinking process* oleh (IDEO, 2021). *Design thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang fokus pada pengguna atau *user*. Metode ini dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown yang merupakan pendiri dari IDEO (konsultan desain berbasis inovasi desain produk). Metode tersebut mencakup 5 proses semolinier yaitu, *understand*, *define*, *ideate*, *execution*, dan *validation*. Proses *understand* adalah proses dimana desainer berusaha mengetahui karakter *user* atau pengguna yang akan dituju seperti emosi, situasi, dan kondisi dari pengguna. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memahami karakter pengguna adalah lewat wawancara, observasi, pencarian data, dll.

Proses *define* adalah proses dimana desainer mengetahui keinginan dari pengguna, termasuk di dalamnya adalah menggambarkan ide atau pandangan pengguna yang menjadi dasar dari aplikasi yang akan dibuat. Proses *ideate* adalah proses yang dilakukan desainer saat menggambarkan solusi yang dibutuhkan. Proses *execution* adalah proses mengeksekusi ide oleh desainer lewat implementasi pada sebuah *prototype* atau produk uji coba. Proses *validation* merupakan proses percobaan produk kepada pengguna

5. Tinjauan

Learning Management System (LMS) yang dimiliki oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta salah satunya adalah SIAK ISI. SIAK ISI sudah memfasilitasi proses pembelajaran daring sejak sebelum adanya Covid 19. Berdasarkan pedoman prinsip perancangan *web app* SIAK ISI belum memenuhi beberapa diantaranya yaitu, yang pertama prinsip *clarity* terkait dengan kejelasan dalam penggunaan typografi yang masih kurang menyebabkan pengguna tidak mendapat informasi dengan jelas. Kedua adalah prinsip konsistensi terkait penggunaan *component* misalnya *button* yang tidak konsisten. Ketiga adalah prinsip *user guidance* yang belum terdapat *alert message* atau peringatan Ketika user tersesat atau mengalami kendala. Keempat adalah *emphasis* yang belum jelas terutama pada tata letak dashboard.

Sehingga penulis menganggap SIAK ISI masih belum bisa memenuhi beberapa prinsip perancangan berbasis *web app*, oleh karena itu penulis akan membuat rancangan SIAK ISI yang terbaru dengan memenuhi prinsip yang disebutkan di atas.

6. Analisis data

a. What: Apa yang akan dirancang?

Perancangan *user interface web app* LMS bagi mata kuliah Desain Elementer pada Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia.

b. Why: Mengapa perancangan *user interface web app* LMS ini perlu untuk dilakukan?

Perancangan *user interface web app* LMS bagi mata kuliah Desain Elementer pada Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dilakukan untuk dapat membantu proses pembelajaran. Selain itu dapat berfungsi sebagai media digital dalam penyampaian pembelajaran antara mahasiswa dan dosen di Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya bagi Prodi Desain Komunikasi Visual. Perancangan *user interface web app* LMS bagi mata kuliah Desain Elementer pada Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini pun dapat membantu pengguna menemukan informasi secara jelas dari fitur-fitur yang ada pada LMS.

c. Where: Dimana *user interface web app* LMS ini dapat diakses?

Pada situs yang akan disediakan dan dialokasikan.

d. When: Kapan *user interface web app* LMS ini akan dirilis?

Pada tahun 2022.

e. Who: Siapa *target audience* dari *user interface web app* LMS ini?

Target audience dari *user interface web app* LMS ini ditujukan sesuai dengan *insight* dari *web app* LMS ini sendiri. Parameter yang digunakan adalah untuk siapa produk ini dibuat. *User interface web app* LMS ini sendiri dirancang untuk mahasiswa dan dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terutama bagi dosen dan mahasiswa yang mengikuti kelas Desain Elementer. Mahasiswa berusia 19-25 tahun, sedangkan dosen

berusia 27-45 tahun. Domisili di wilayah Yogyakarta. *Behaviour* dari *target audience* sendiri adalah dosen dan mahasiswa yang pernah mengoperasikan program serupa, sehingga telah memiliki pengetahuan untuk menggunakan LMS.

- f. How: Bagaimana merancang *user interface web app* LMS bagi mata kuliah Desain Elementer pada Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia yang dapat membantu proses pembelajaran?

Proses perancangan ini dilakukan dengan metode *design thinking process* oleh IDEO. Metode tersebut mencakup 5 proses semolinier yaitu, *understand, define, ideate, execution, dan validation.*

B. PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

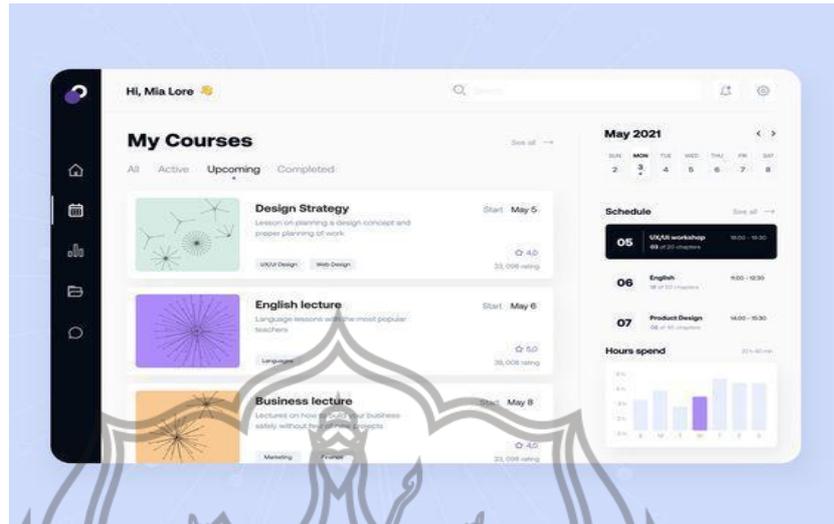
1. Konsep Media

- a. Tujuan Media

Perancangan *user interface web app* LMS bagi mata kuliah Desain Elementer ini dirancang untuk membantu proses pembelajaran baik bagi mahasiswa dan dosen.

- b. Strategi Media

Strategi yang digunakan adalah perancangan GUI berbasis grafis yang mudah dikenali dan diidentifikasi oleh pengguna LMS. Oleh karena lingkup pengguna *user interface web app* LMS ini adalah kalangan akademik seperti dosen dan mahasiswa sehingga *tone and manner* dari LMS ini sendiri berangkat dari nilai akademis. Maksud dari nilai akademis adalah terkait dengan aksesibilitas tinggi dan mudah digunakan. Selain itu tampilan pun sederhana namun tetap informatif. Hal ini dikarenakan strategi GUI memang digunakan untuk dimaksudkan agar mudah diidentifikasi serta dipahami oleh pengguna LMS.



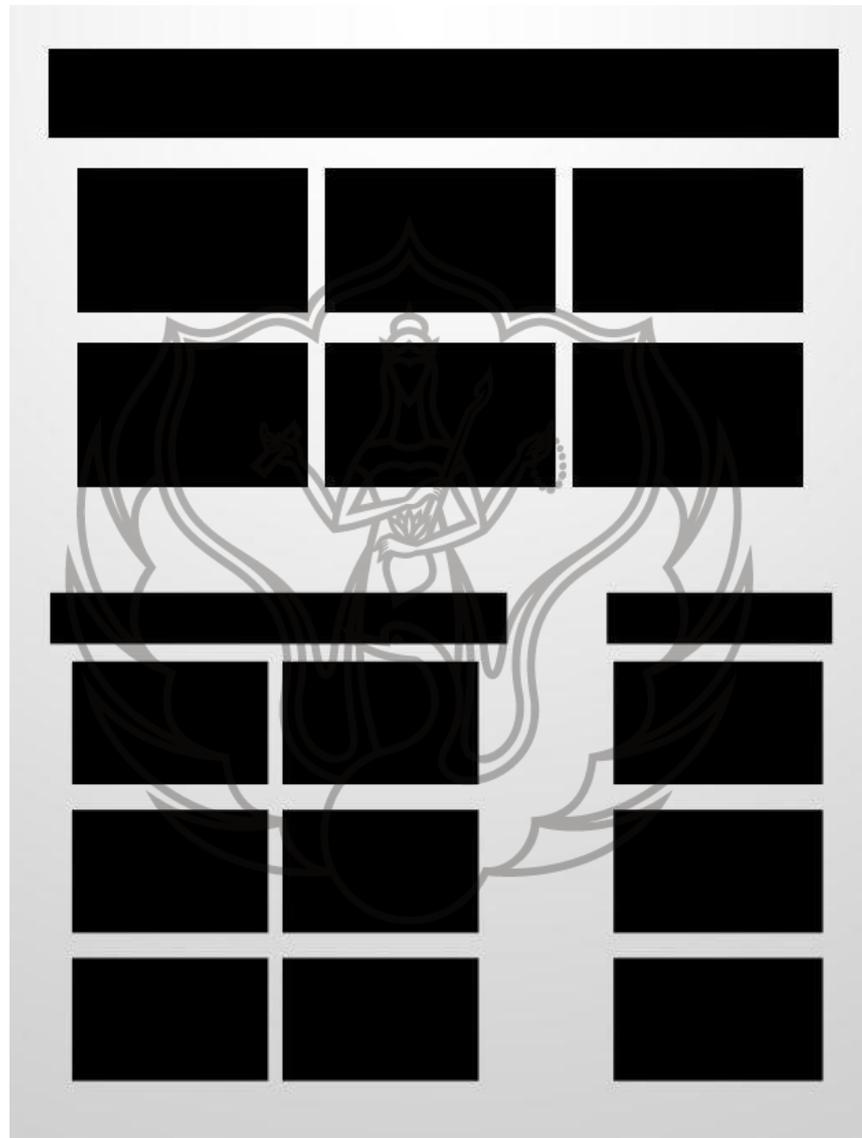
Gambar 3.1 Contoh GUI *learning web app*
(Sumber: www.pinterest.com, 2021)

2. Konsep Kreatif

a. Strategi Kreatif

1) Pola *Layout*

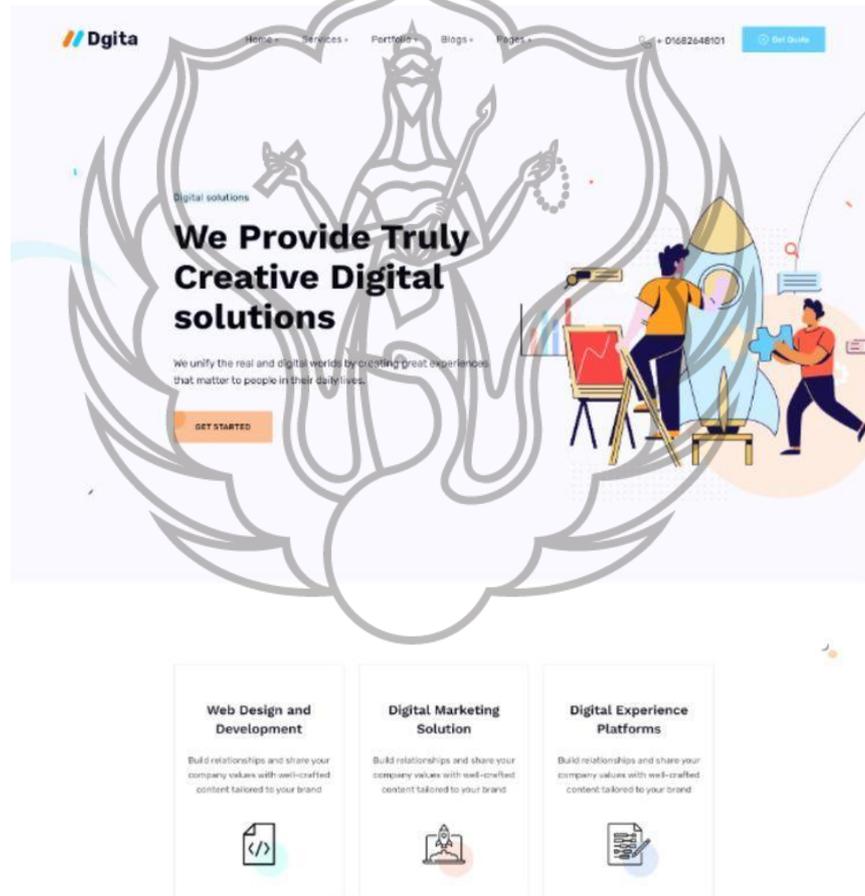
Pola *layout* yang digunakan dalam perancangan *user interface web app* LMS menggunakan pola *modular grid* yang terbagi atas kolom dan baris.



Gambar 3.2 Model *modular grid layout*
(Sumber: www.pinterest.com, 2021)

2) Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan bagi *user interface web app* LMS adalah *flat design*. *Flat design* adalah gaya desain minimalis bagi antarmuka atau grafis yang lebih menekankan kepada fungsi. *Flat design* didominasi dengan grafis yang *clean, simple*, warna-warna cerah, dan menggunakan grafis dua dimensi (tidak menggunakan *highlight, shadow*, warna-warna kompleks, dan gradasi).

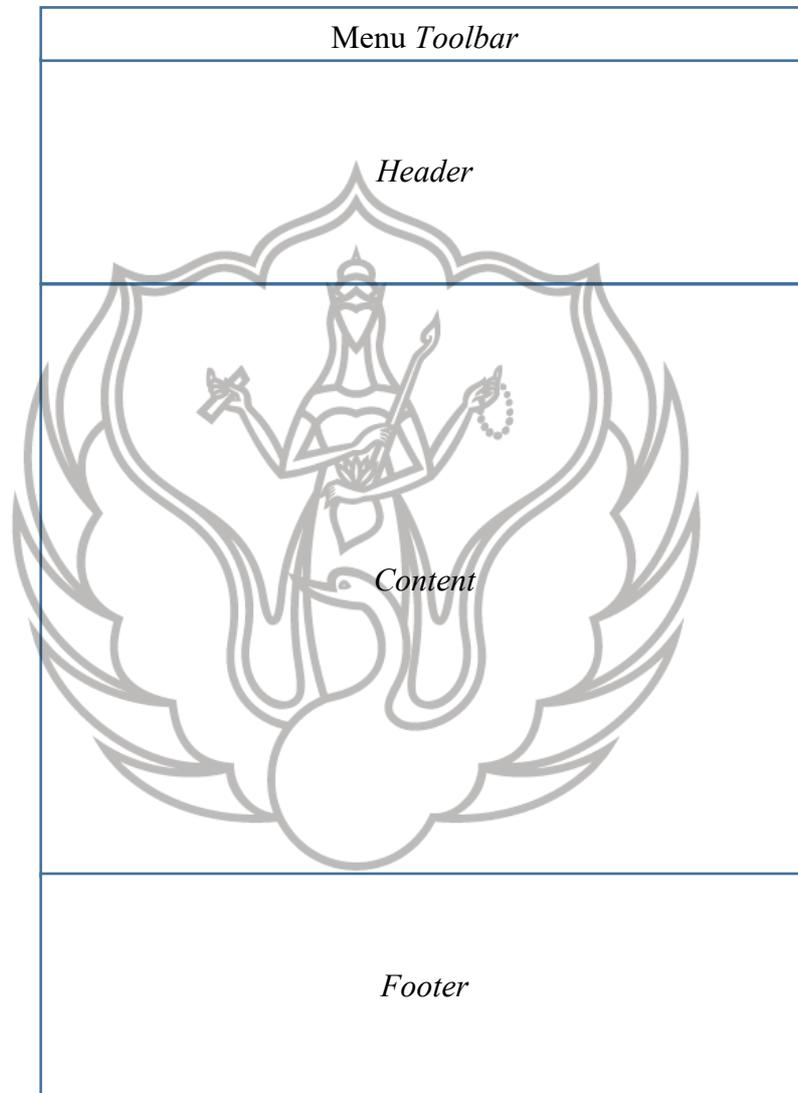


Gambar 3.3 Gaya desain *flat design*
(Sumber: www.pinterest.com, 2021)

3) Menu Navigasi

Perancangan menu navigasi *user interface web app* LMS dibuat berdasarkan *containing block* yang diatur berdasarkan sistem *grid*.

Secara global tampilan terbagi atas tiga bagian yakni *header*, *content*, dan *footer*. Sedangkan *toolbar* utama akan dibuat berada di bagian atas layer



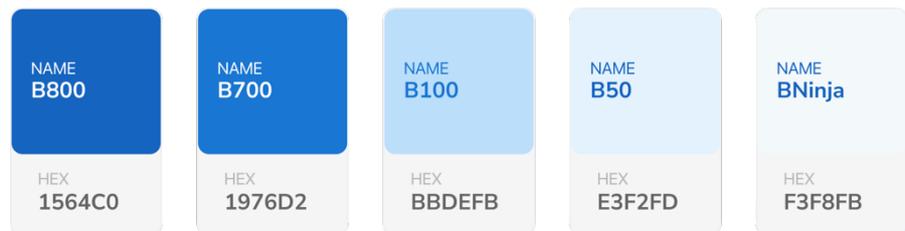
. Gambar 3.3 Anatomi menu navigasi *learning web app* LMS
(Sumber: Yerecias, 2021)

b. Program Kreatif

1) Pemilihan Warna

Warna yang digunakan dalam *user interface web app* LMS ini ada 3 warna primary dengan warna biru, warna kontekstual warna orange, merah dan hijau kemudian warna neutral putih. Warna biru sesuai dengan karakter *flat design* sebagai gaya desain yang digunakan karena karakteristik dan efek psikologis yang ditampilkan dari warna biru yakni kesan kesederhanaan, luas, dan bersih. Hal ini juga serupa dengan prinsip *user familiarity* mengambil warna yang sama dengan LMS sebelumnya.

Warna kontekstual orange warna untuk *warning*. Warna merah melambangkan *error*. Kemudian warna hijau untuk sukses. warna hijau identik dengan alam dan mampu memberikan suasana yang santai. Kemudian warna neutral hitam dan putih untuk typography.



Gambar 3.7 *Blue color palettes*
(Sumber: Colorhunt, 2021)

2) Jenis huruf

jenis huruf yang digunakan bagi perancangan *user interface web app* LMS ini adalah huruf dengan *sans serif*. Dimana huruf *sans serif* ini akan digunakan bagi *title, heading, sub heading, dan bodytext* pada *user interface* adalah Segoe UI font.

Segoe UI

When everything is louder,
nothing is heard

When everything is louder,
nothing is heard

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 3.8 Huruf yang digunakan
(Sumber: Pinterest, 2021)

3. Penjaringan Ide Visual

a. *Understand*

Proses *understand* adalah proses dimana desainer berusaha mengetahui karakter *user* atau pengguna yang akan dituju seperti emosi, situasi, dan kondisi dari pengguna. Cara yang dilakukan untuk memahami pengguna dari perancangan *user interface* LMS bagi mata kuliah Desain Elementer ini adalah dengan menyebarkan kuisioner terhadap 30 responden. Hasil dari kuisioner mengungkapkan bahwa:

- 1) 66,7% responden mengungkapkan membutuhkan pendampingan lebih lewat LMS pada saat melakukan kuliah Desain Elementer.
- 2) 66,3% responden mengungkapkan bahwa LMS belum menyediakan informasi yang dibutuhkan.
- 3) 66,7% responden mengungkapkan bahwa LMS tidak menampilkan keterangan dalam setiap menu.
- 4) 66,7% responden mengungkapkan bahwa LMS tidak memiliki tampilan warna dan desain yang menarik.
- 5) 56,7% responden mengungkapkan bahwa LMS tidak mudah digunakan.
- 6) 50% responden mengungkapkan bahwa pergantian setiap halaman LMS tidak memerlukan waktu yang lama.
- 7) 60% responden mengungkapkan bahwa penempatan konten tidak sesuai
- 8) 56,7% responden mengungkapkan bahwa font dan ukuran font dari setiap konten tidak dapat terbaca oleh pengguna.
- 9) 66,7% responden mengungkapkan bahwa LMS tidak sesuai dengan harapan pengguna.
- 10) 66,3% responden mengungkapkan bahwa LMS tidak memiliki desain yang konsisten.

b. Define

Define merupakan proses dimana desainer mengetahui keinginan dari pengguna. Berdasarkan hasil kuisisioner ditemukan bahwa pengguna kurang puas dengan LMS yang ada saat ini dan membutuhkan pembaruan, terutama untuk membantu proses pembelajaran dalam mata kuliah Desain Elementer. Kemudahan penggunaan LMS serta penyampaian informasi dalam setiap konten adalah hal yang diinginkan oleh pengguna. Sehingga dalam proses perancangannya nanti, desain *user interface* bagi LMS akan dirancang sedemikian rupa agar mudah dipahami oleh pengguna.

c. Ideate

Ideate adalah proses yang dilakukan desainer untuk menggambarkan solusi yang dibutuhkan. Dalam perancangan ini kemudahan penggunaan serta konten dan desain yang konsisten merupakan hal yang diinginkan oleh pengguna. Oleh karenanya *interface web app* yang digunakan adalah GUI karena berbasis grafis yang mudah diidentifikasi oleh pengguna LMS yaitu mahasiswa dan dosen. Bentuk tampilan menggunakan pola *modular grid* karena *grid* ini memiliki efektifitas yang tinggi dibandingkan dengan *grid system* lainnya

d. Execution

Selamat Datang di Portal Akademik

Diisi Mahasiswa

Tampilkan nomor induk & mahasiswa

Kata sandi

Tampilkan kata sandi anda

Log In

Matakuliah

DKASIO Desain Elementer Trimatra
KELAS: A | PESERTA: 48
Satuan Kredit Semester(SKS):
Kuliah: 2, Praktek: 1, Total: 3

DKASIO Desain Elementer Dwimatra
KELAS: A | PESERTA: 48
Satuan Kredit Semester(SKS):
Kuliah: 2, Praktek: 1, Total: 3

DKASIO Metodologi Desain
KELAS: B | PESERTA: 48
Satuan Kredit Semester(SKS):
Kuliah: 2, Praktek: 0, Total: 2

DKASIO Grafika
KELAS: A | PESERTA: 48
Satuan Kredit Semester(SKS):
Kuliah: 1, Praktek: 2, Total: 3

DKASIO Tugas Akhir
KELAS: A | PESERTA: 48
Satuan Kredit Semester(SKS):
Kuliah: 1, Praktek: 2, Total: 3

Nilai

Tipe Penilaian	Nilai Absolut	Nilai Relatif	Bobot
Tugas			
Tugas 1	85	A	20%
Tugas 2	72	B	20%
Tugas 3	56	C	20%
Kuis			
Kuis 1	88	A	25%
Kuis 2	88	A	25%
Praktikum			
Praktikum 1	82	A	8.33%
Praktikum 2	84	A	8.33%
Praktikum 3	82	A	8.33%
UAS			
UAS 1	72	C	1%
UAS 2	72	C	1%
Presensi	100	A	20%

Silabus

Pengetahuan	Kemampuan	Aspek
Nilai	90	A
Kuis & Ujian	80	B
Nilai	70	C
Virtual Kelas	60	D
Antarumpuk Kelas	50	E
Keaktifan	0	F

Silabus

Tipe Penilaian	Bobot
Presensi	20%
Tugas	20%
Tugas 1	10%
Tugas 2	10%
Tugas 3	10%
Quis	5%
Quis 1	2.5%
Quis 2	2.5%
Praktikum	25%
Praktikum 1	8.33%
Praktikum 2	8.33%
Praktikum 3	8.33%
UAS	5%
UAS 1	5%
Total Absolut	100%

Tugas Nirmana Dwimatra Warna

Terdapat: 24 Mei - 5 Juni 2022 | 18:00

100 Point

DESKRIPSI: Perjajian terkait detail tugas terdapat pada file terlampir. Adapun referensi tugas dapat ditemukan pada link terlampir. Tembaklah!

LAMPIRAN: [Atmaka Tugas.pdf](#), <https://id.ty.tuladewan.com>

Atmaka:

10 Mei 2022 | 11:43

10 Mei 2022 | 11:43

Mohon perhatikan deadline, dan tolong baca kembali referensi tugas yang telah terlampirkan.

PEREJAJAN SAJA

NILAI: 0 / 100 Point

Sampaikan Tugas

Anda belum menyelesaikan tugas. Silakan kirimkan atau unggah gambar tugas.

DETAIL TUGAS

Tipe Tugas: Individual

Cara Pengumpulan: Offline

Ditugaskan Kepada: Semua Matakuliah

Batas Waktu: 5 Juni 2022 | 18:00

e. Validation

Validation merupakan proses percobaan produk pada pengguna. Proses ini dilakukan dengan mengambil pendapat pengguna terhadap tampilan *user interface* yang telah dirancang. Hasil dari *validation* tersebut oleh 30 responden adalah:

- 1) 73,3% responden menyatakan bahwa desain UI LMS memiliki tampilan warna dan desain yang menarik.
- 2) 76,7% responden menyatakan bahwa desain UI LMS memiliki konten yang memudahkan.
- 3) 76,7% responden menyatakan bahwa font dan ukuran font dari setiap konten dapat terbaca.
- 4) 66,7% responden menyatakan bahwa desain UI telah sesuai dengan harapan.
- 5) 76,7% responden menyatakan bahwa desain UI memiliki desain yang konsisten.

C. KESIMPULAN

User interface merupakan desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi *mobile*, dan lain-lain yang fokus pada pengalaman serta interaksi pengguna. Rancangan yang dilakukan oleh penulis adalah menggunakan jenis GUI yang mode *interface* nya berpusat pada pengguna. Selain itu jenis tampilan yang digunakan adalah *modular grid* karena efektif dalam berinteraksi dengan pengguna.

Hasil *prototype* perancangan telah menampilkan konten informasi yang mampu mempermudah pengguna dalam melakukan proses pembelajaran. Hal ini meliputi tampilan menu, konten, serta desain yang lebih mudah dipahami oleh pengguna. *Prototype* yang dirancang merupakan hasil implementasi dari metode *design thinking* yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *understand*, *define*, *ideate*, *execution*, dan *validation*. Dari hasil *validation* ditemukan bahwa 73,3% responden menyatakan bahwa desain UI LMS memiliki tampilan warna dan desain yang menarik; 76,7% responden menyatakan bahwa desain UI LMS memiliki konten yang memudahkan; 76,7% responden menyatakan bahwa font dan ukuran font dari setiap konten dapat terbaca; 66,7% responden menyatakan bahwa desain UI telah sesuai dengan harapan; 76,7% responden menyatakan bahwa desain UI memiliki desain yang konsisten.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin & Paul Harris. 2011. *Basics Design: Layout (Second Edition)*. Singapore: AVA Publishing SA.
- Anggraini S, Lia & Kirana Nathalia. 2013. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Anindita, Marsha., & Riyanti, Menul Teguh. (2016). Tren *Flat Design* Dalam Desain Komunikasi Visual. *Dimensi DKV*, 1(1), 1-14.
- Catriana, E. (2020, Juni 18). *Dampak Pandemi Covid-19 ke Penggunaan Teknologi*. Retrieved 09 22, 2020, from Kompas.com: <https://money.kompas.com/read/2020/06/18/210000826/dampak-pandemi-covid-19-ke-penggunaan-teknologi>
- Efendi, Y. (2018, April). Internet Of Things (IOT) Sistem Pengendalian Lampu Menggunakan Raspberry PI Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Komputer*, 4(1), 19-26.
- IDEO. (2021). *DESIGN THINKING DEFINED*. Retrieved from IDEO Design Thinking: <https://designthinking.ideo.com/>
- Kranz, M. (2019). *Building The Internet Of Things*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- nngroup.com. (2020, 09 Oktober). *User Interface Design File*. Diakses pada tanggal 30 Maret 2022, dari <https://www.nngroup.com/videos/ui-design-fails/>
- nngroup.com. (2017, 03 September). *Flat UI Elements Attract Less Attention and Cause UncertaintyI*. Diakses pada tanggal 30 Maret 2022 dari <https://www.nngroup.com/articles/flat-ui-less-attention-cause-uncertainty/>
- nngroup.com. (2021, 09 Juli). *UI Modes and ModalsI*. Diakses pada tanggal 30 Maret 2022 dari <https://www.nngroup.com/videos/ui-modes-modals/>
- nngroup.com. (2016, 06 November). *Cards: UI-Component Definition..* Diakses pada tanggal 30 Maret 2022 dari <https://www.nngroup.com/articles/cards-component/>

medium.com (2018, 16 April) *What is User Interface Design?*. Diakses pada tanggal 10 April 2022, dari <https://medium.com/fresh-tilled-soil/what-is-user-interface-design-d7bf8c4561dc>

medium.com. (2021, 20 November). *The Evolution of Medium's Home Page User Interface*. Diakses pada tanggal 10 April 2022 dari <https://uxplanet.org/the-evolution-of-mediums-home-page-user-interface-6afa528a2692>

