

REDESAIN *USER INTERFACE*
SISTEM INFORMASI AKADEMIK
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2018

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

Redesain User Interface Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta diajukan oleh Dany Rizky Widodo, NIM 1312271024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2018:

Pembimbing I/Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
19801125 200812 1 003

Pembimbing II/Anggota

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
19821113 201404 1 001

Cognate/Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn.
19570318 198703 1 002

**Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual**

Indiria Maharsi, M.Sn.
19720909 200812 1 1001

Ketua

Jurusan

Desain/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
19770315200212 I 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 1988032002

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan hidayahNya berupa ide-ide cemerlang untuk menyelesaikan karya tugas akhir ini. Shalawat dan salam tidak lupa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta para sahabatNya yang dapat menjadikan teladan bagi kita semua. Dengan selesainya tugas akhir ini, telah diselesaikan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, maka dari itu diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, rezeki, perlindungan dan segala pertolonganNya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan support dan kasih sayang, bapak Suparno dan Ibu Hariati
3. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor ISI Yogyakarta untuk dukungannya secara akademis.
4. Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Kaprodi Jurusan Disain Komunikasi Visual.
6. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah membantu proses perancangan, serta memberikan koreksi laporan dan karya perancangan.
7. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan solusi pencarian data selama perancangan dan memberi masukan solusi dalam penulisan laporan dan perancangan karya.
8. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen wali yang membimbing selama masa perkuliahan.

9. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya dan membantu selama menjalani proses perkuliahan.
10. Seluruh Staf dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Kepada teman-teman seperjuangan Pensil Kayu 2013 atas 5 tahun yang sangat berharga.
12. Teman-teman yang ikut membantu proses FGD, Arkan, Vanya, Acan, Adit, Anas.
13. Teman-teman yang bersedia waktunya saya sita untuk pelaksanaan user testing, mas Toriq, Rio, Nur Praditya
14. Kepada Rara Almira, atas semua waktu dan supportnya dalam penulisan dan perancangan.
15. Kepada semua teman Adiatma Bani, Khoirul Anas, Fikrunnasih, Hamam, Yogie Ismanda, Mas Anggit.
16. Dan semua pihak terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi tugas akhir ini.

Dengan ini segala kerendahan hati, disadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kriteria yang sempurna. Oleh karena ini kritik yang membangun dan saran sangatlah diharapkan. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan yang akan mengerjakan Tugas Akhir.

Wassalammualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Desember 2017

Dany Rizky Widodo

“Going Extra Miles”

-anonymous





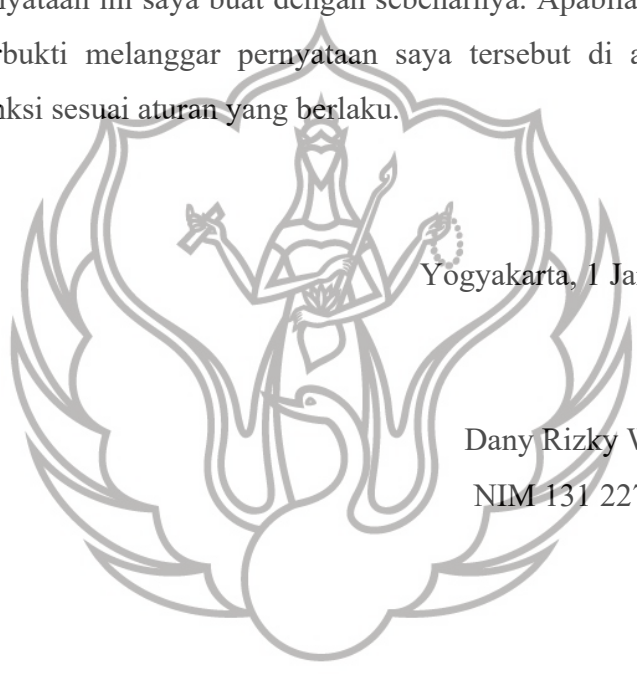
**Karya Ini Aku Persembahkan Kepada Kedua Orang Tuaku
Bapak Suparno dan Ibu Hariati**

Matur Nuwun Nggih Pak, Buk

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam perancangan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi . Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis telah diacu dalam naskah ini dan disebutkan di daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila ternyata kemudian hari saya terbukti melanggar pernyataan saya tersebut di atas, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.



Yogyakarta, 1 Januari 2018

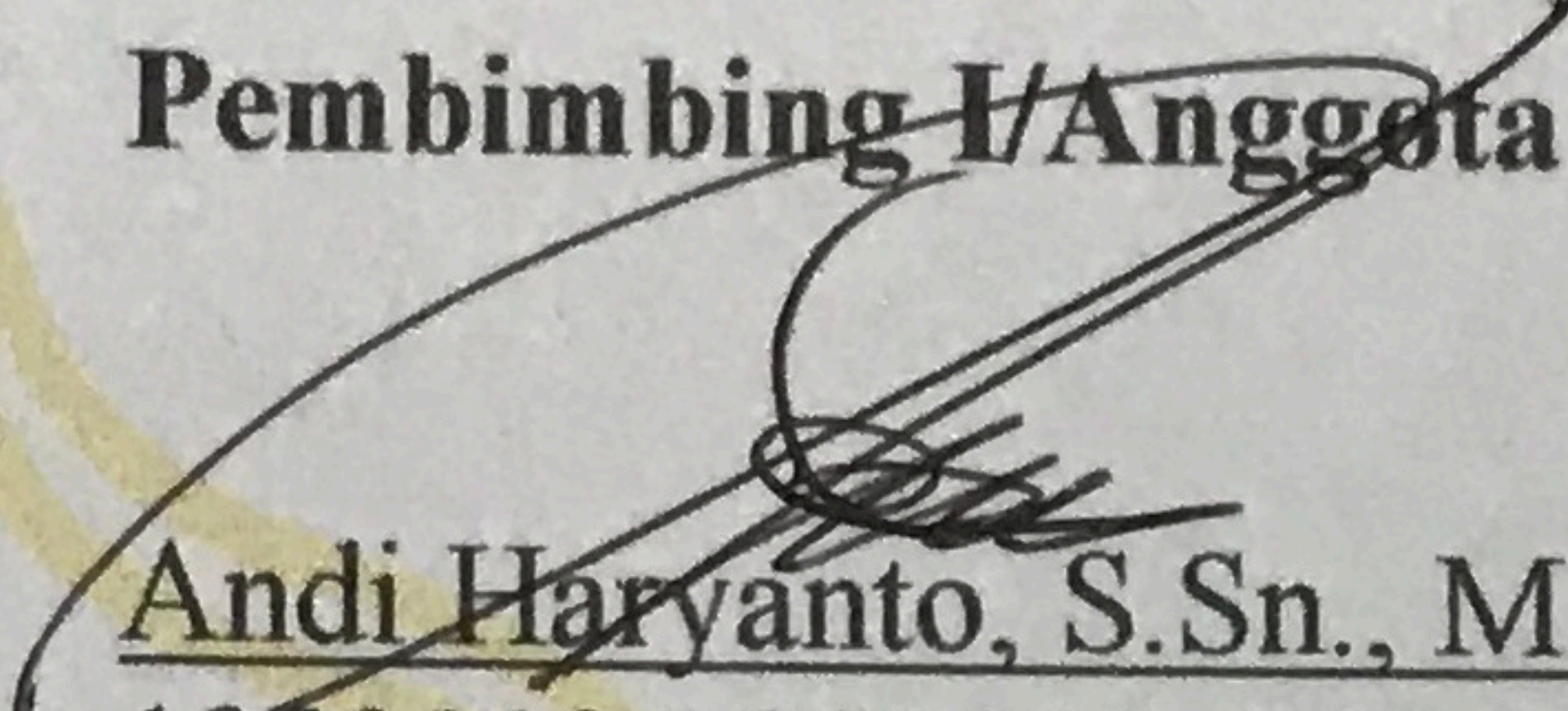
Dany Rizky Widodo

NIM 131 2271 024

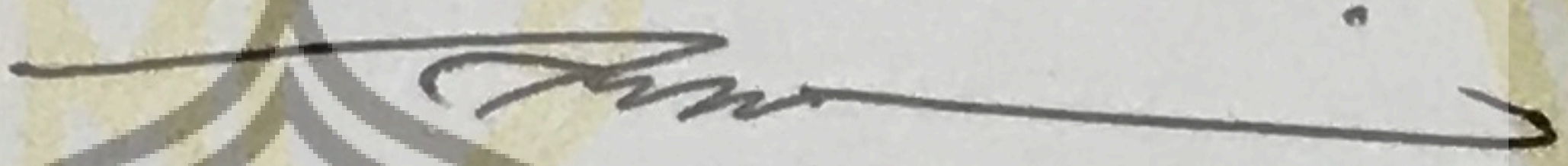
Tugas Akhir Perancangan berjudul:

Redesain User Interface Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta diajukan oleh Dany Rizky Widodo, NIM 1312271024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2018:

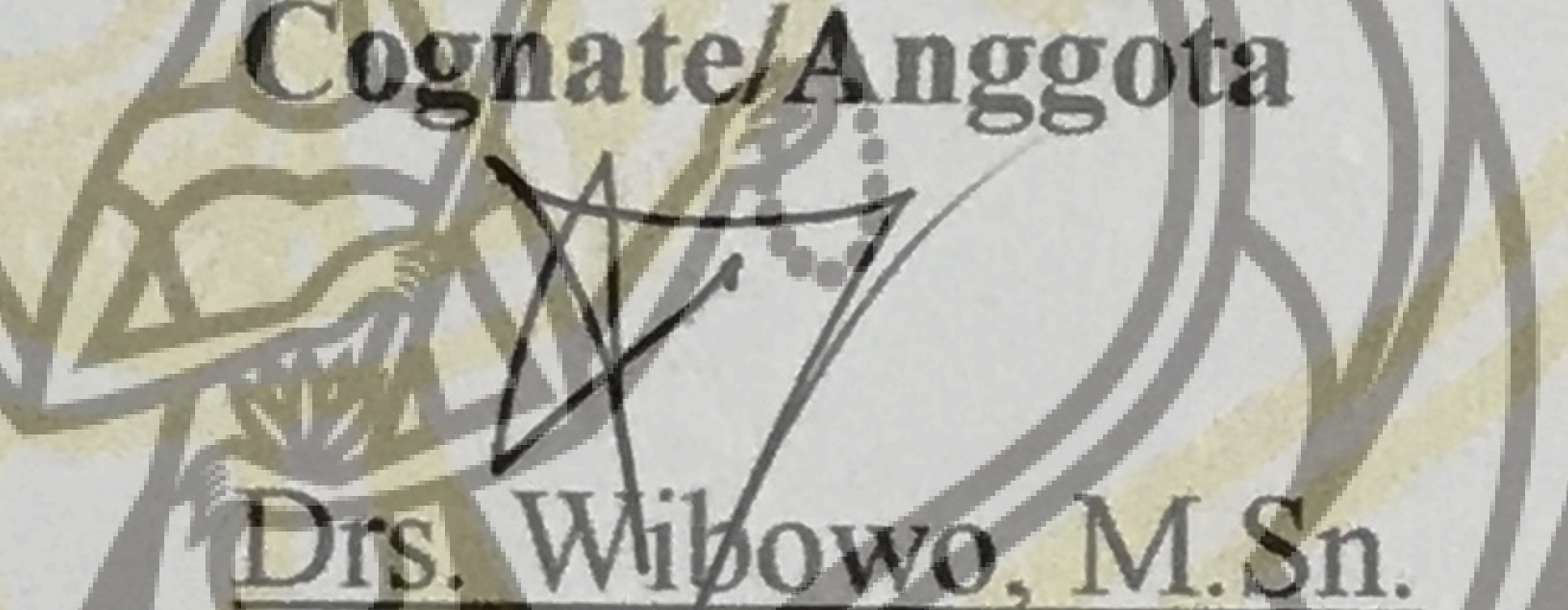
Pembimbing I/Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
19801125 200812 1 003

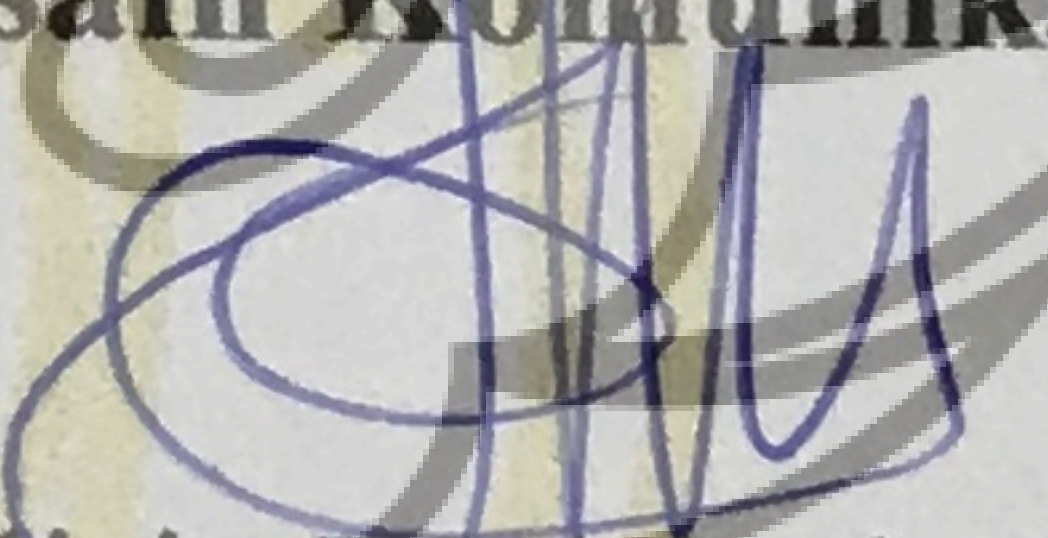
Pembimbing II/Anggota


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
19821113 201404 1 001

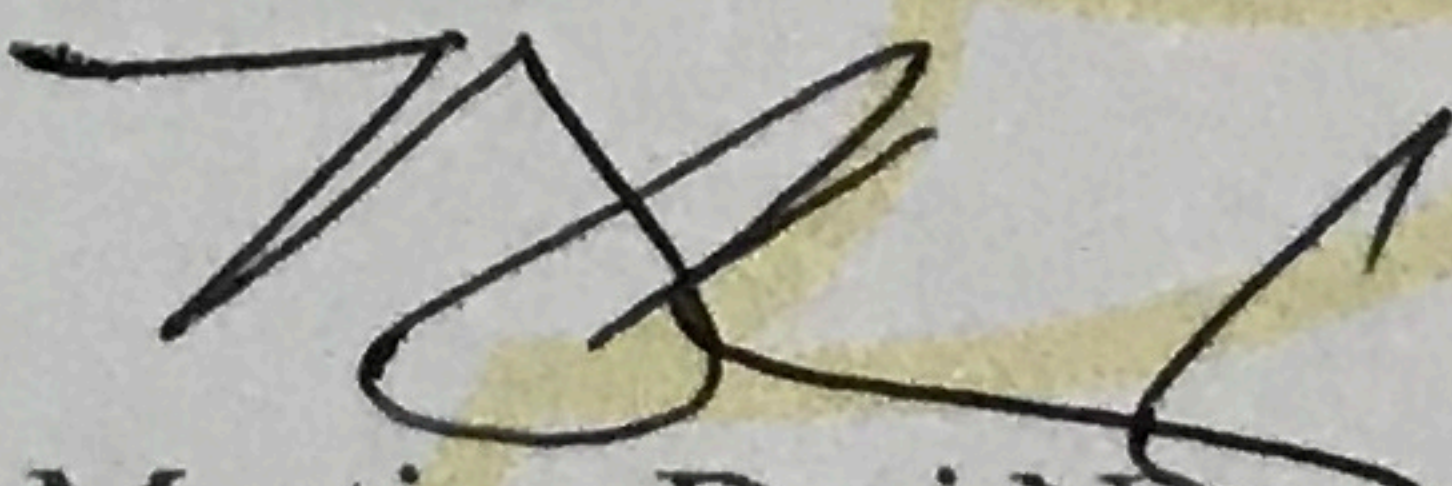
Cognate/Anggota


Drs. Wibowo, M.Sn.
19570318 198703 1 002

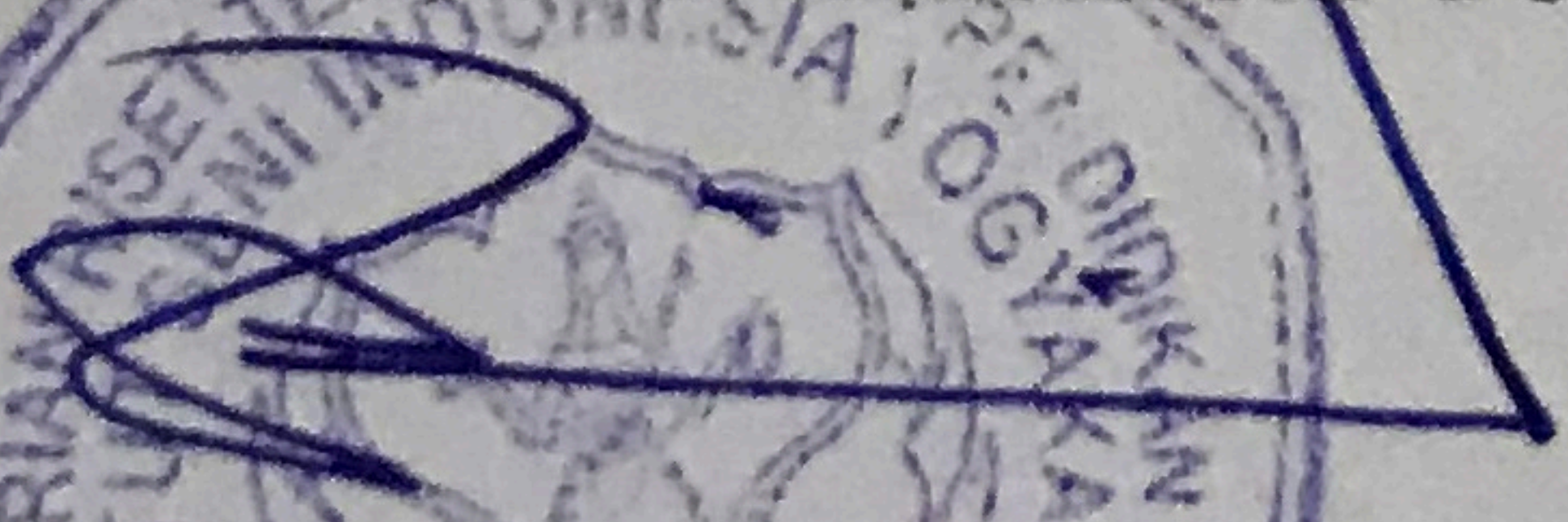
**Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual**


Indiria Maharsi, M.Sn.
19720909 200812 1 1001

Ketua Jurusan Desain/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
19770315200212 I 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	
i Lembar Persetujuan.....	
ii Kata Pengantar	iii
Halaman Motto dan Persembahan	
.....	v
Halaman Pernyataan	
vii Abstrak.....	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Data Grafik.....	xvi
Lampiran	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan	5
H. Sistematika Perancangan.....	7
I. Skematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS	
A. Data Institusi	10
1. Deskripsi Institusi	10

2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta	11
B. Data Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta	13
1. Halaman Login	13
2. Halaman Utama	13
3. Halaman Panduan	14
4. Halaman Profil	15
5. Halaman Informasi Mata Kuliah Ditawarkan	15
6. Halaman Kartu Rencana Studi	17
7. Halaman Kartu Hasil Studi	18
8. Halaman Transkrip Nilai	19
9. Halaman Informasi Akademis	20
10. Halaman Workshop	21
11. Halaman Pesan	21
12. Halaman Forum Diskusi	22
C. Landasan Teori	23
1. Redesain	23
2. Tinjauan Sistem Informasi	23
3. Sistem Informasi Akademik	24
4. <i>User Interface</i>	24
5. <i>User Experience</i>	29
6. Website	30
7. <i>Focused Group Discussion</i>	38
D. Analisis Data	
1. Riset Penggunaan Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta	41
2. Riset Data Kualitatif Penggunaan Sistem Informasi Akademik Melalui Metode <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	46
3. Analisis Data dan Hipotesa	50
E. <i>User Testing</i>	53
1. Tester 1	56

2. Tester 2.....	58
3. Tester 3.....	60
BAB III KONSEP PERANCANGAN	62
A. Konsep Komunikasi.....	62
1. Tujuan Komunikasi.....	62
2. Strategi Komunikasi.....	62
B. Konsep Media	63
1. Tujuan Media	63
2. Strategi Media	63
C. Konsep Kreatif.....	64
1. Tujuan Kreatif.....	64
2. Strategi Kreatif.....	64
D. Produksi	66
1. Pra Produksi.....	66
2. Produksi.....	67
3. Pasca Produksi.....	68
E. Isi Konten.....	68
BAB IV PERANCANGAN KARYA	84
A. Sketsa/ <i>Low-Fidelity Wireframe</i>	84
B. <i>High-Fidelity Wireframe</i>	92
C. <i>Prototype</i>	106
BAB V PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran.....	108

DAFTAR GAMBAR

1.1 Gambar Halaman Login.....	13
1.2 Gambar Halaman Utama.....	13
1.3 Gambar E-book Panduan Pemakaian Sistem Informasi Akademik.....	14
1.4 Gambar Tampilan Halaman Profil.....	15
1.5 Gambar Informasi Mata Kuliah Ditawarkan.....	15
1.6 Gambar Informasi Mata Kuliah Ditawarkan 2.....	16
1.7 Gambar Hasil Kartu Rencana Studi.....	17
1.8 Gambar Tampilan Halaman Kartu Hasil Studi.....	18
1.9 Gambar Halaman Transkrip Nilai.....	19
1.10 Gambar Informasi Akademik.....	20
1.11 Gambar Informasi Akademik Detail.....	20
1.12 Gambar Tampilan Halaman Workshop.....	21
1.13 Gambar Tampilan Halaman Kotak Pesan.....	21
1.14 Gambar Tampilan Halaman Fitur Diskusi.....	22
2.1 Gambar Contoh Penerapan <i>Proximity</i>	26
2.2 Contoh Penerapan Gestalt <i>Similarity</i>	27
2.3 Gambar Contoh <i>Wireframe</i>	36
2.4 Foto Tester 1.....	56
2.5 Foto Tester 2.....	58
2.6 Foto Tester 3.....	60
3.1 Gambar <i>Flow Design Thinking</i>	67
3.2 Gambar <i>Flow Design Thinking</i> – Produksi.....	67
3.3 Gambar <i>Flow Design Thinking</i> -Pasca Produksi.....	68
3.4 Gambar Sitemap Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.....	69
4.1 Wireframe Menu Navigasi.....	84
4.2 Wireframe Halaman Login.....	84

4.3 Wireframe Halaman Utama	85
4.4 Wireframe Halaman Kartu Rencana Studi.....	85
4.5 Wireframe Halaman Kartu Rencana Studi Tahap Kedua	85
4.6 Wireframe Halaman Kartu Rencana Studi Tahap Ketiga	86
4.7 Wireframe Halaman Kartu Hasil Studi	86
4.8 Wireframe Halaman Transkrip Nilai	86
4.9 Wireframe Halaman Grafik Transkrip Nilai	87
4.10 Wireframe Halaman Portfolio.....	87
4.11 Wireframe Halaman Detail Portfolio	87
4.12 Wireframe Halaman Unggah Portfolio	88
4.13 Wireframe Halaman Informasi Akademis	88
4.14 Wireframe Halaman Detail Agenda.....	88
4.15 Wireframe Halaman Forum	89
4.16 Wireframe Halaman Detail Forum.....	89
4.17 Wireframe Halaman List Pesan	89
4.18 Wireframe Halaman Detail Pesan.....	90
4.19 Wireframe Halaman Pesan Baru.....	90
4.20 Wireframe Halaman List Workshop	90
4.21 Wireframe Halaman Detail Workshop.....	91
4.22 Wireframe Halaman Daftar Mata Kuliah.....	91
4.23 Wireframe Halaman Kalendar Akademik.....	91
4.24 Gambar Pemilihan Warna	92
4.25 Gambar Pemilihan Font	93
4.26 Desain Halaman Login.....	94
4.27 Desain Halaman Utama.....	94
4.28 Desain Halaman Kartu Rencana Studi Tahap Satu.....	95
4.29 Desain Halaman Kartu Rencana Studi Tahap Dua	95
4.30 Desain Halaman Kartu Rencana Studi Tahap Tiga.....	96
4.31 Desain Halaman Kartu Hasil Studi	96
4.32 Desain Halaman Transkrip.....	97

4.33 Desain Halaman Grafik Transkrip	97
4.34 Desain Halaman List Portfolio	98
4.35 Desain Halaman Detail Portfolio	98
4.36 Desain Halaman Unggah Portfolio	99
4.37 Desain Halaman Informasi Akademis	99
4.38 Desain Halaman Detail Agenda	100
4.39 Desain Halaman Pesan	100
4.40 Desain Halaman Pesan Baru	101
4.41 Desain Halaman Detail Pesan	101
4.42 Desain Halaman Forum	102
4.43 Desain Halaman Detail Forum	103
4.44 Desain Halaman Workshop	104
4.45 Desain Halaman Detail Workshop	104
4.46 Desain Halaman Daftar Mata Kuliah	105
4.47 Desain Halaman Detail Workshop	105
4.48 Contoh Tampilan Prototype	106
5.1 Foto Pengambilan Data Kuantitatif	xvii
5.2 Foto Pengambilan Data Kuantitatif 2	xviii
5.3 Foto Pengambilan Data Kuantitatif 3	xix
5.4 Proses Pengerjaan Tampilan Halaman	xx
5.5 Proses Pengerjaan Prototype	xx
5.6 Poster Pameran Tugas Akhir	xxi
5.7 Gambar Stand Pameran	xxii
5.8 Gambar Suasana Pameran	xxiii
5.9 Gambar Suasana Pameran	xxiv

DAFTAR DATA GRAFIK

1.1 Gambar Grafik Prosentase Responden.....	13
1.2 Grafik Intensitan Penggunaan Sistem Informasi Akademik.....	13
1.3 Grafik Kesan Yang Ditampilkan Sistem Informasi Akademik.....	14
1.4 Grafik Data Fitur Yang Digunakan Oleh Mahasiswa	15
1.5 Grafik Waktu Yang Dibutuhkan Oleh Responden Untuk Menyelesaikan Pengurusan KRS.....	15
1.6 Grafik Permasalahan Saat Pengurusan KRS.....	16
1.7 Grafik Respon Tawaran Fitur Untuk Sistem Informasi Akademik	16



ABSTRAK**REDESAIN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI AKADEMIK
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Dany Rizky Widodo
1312271024

Sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta, masih belum digunakan sebagaimana mestinya. Terdapat berbagai macam fitur didalam sistem informasi akademik, namun sebagian besar dari mahasiswa hanya menggunakannya untuk pengurusan kartu rencana studi. Perbaikan *user interface*, dan *user experience* dapat membantu mengatasi masalah yang ada.

Perancangan ini menggunakan metodologi *design thinking process*. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuantitatif (kuisisioner) dan kualitatif (*focus group discussion*). Data kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data permasalahan yang bersifat general. Sedang data kualitatif digunakan untuk mendapatkan data permasalahan sistem informasi akademik yang lebih spesifik dan per-halaman fitur. Hasil rancangan desain baru sistem informasi akademik menggunakan prinsip gestalt *proximity* dan *similarity*. Fitur yang dirancang mengacu pada platform sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia yang sedang berjalan sekarang. Setelah dilakukan perancangan visual sampai tahap *prototype*, kemudian dilakukan pengujian untuk menguji peningkatan impresi dan kegunaan sistem informasi akademik.

Diperoleh data yang menunjukkan peningkatan kecepatan pengguna untuk menyelesaikan pengurusan kartu rencana studi. Dan juga impresi yang baik kepada desain baru sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dari data user testing yang diperoleh, dapat disimpulkan jika pembenahan tampilan visual dan *user experience* pada sistem informasi akademik dapat meningkatkan kepuasan dan keefektifan pengguna platform sistem akademik.

Kata kunci: *user interface*, sistem informasi akademik, *user testing*.

ABSTRACT**REDESIGN OF USER INTERFACE ACADEMICS INFORMATION SYSTEM
IN INDONESIA ART INSTITUTE OF YOGYAKARTA**

Dany Rizky Widodo
1312271024

Academic information system in Indonesia Art Institute of Yogyakarta has not been used optimally. There are various features within the academic information system, but most of the students only use it for a course selection sheet (KRS) submission. User interface and user experience enhancement is expected to optimized the academic information system usage.

The design of academic information system used “design thinking process” method. While the data collection used quantitative (questionnaire) and qualitative (focus group discussion) method. Quantitative data is used to obtain general problem data, and qualitative data is used to obtain a more specific academic information system problems and each screen feature. This design is using gestalt’s proximity and similarity principle. The designed feature is referring to existing academic information system platform. After the design is completed to prototype phase, next step is to test the user’s impression and how useful the academic information system is to them.

The result data of the new design user test showed that the speed of the user to complete course selection sheet (KRS) submission has increased. And also there are good impressions to the new academic information system design. Based on this user testing result data, could be concluded that enhancing the user interface and user experience of academic information system can increase user’s satisfaction and efficiency.

Keywords: *user interface, academic information system, user testing.*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia digital telah berkembang begitu pesatnya dalam beberapa dekade terakhir. Diawali dengan kemunculan komputer pertama oleh IBM pada tahun 1981, dunia kita serasa melalui langkah besar dalam kemajuan perkembangan teknologi. Sebagaimana yang disebutkan oleh Danton Sihombing dalam bukunya yang berjudul *Tipografi*, menyebutkan bahwa kehadiran teknologi digital, internet, dan *mobile* telah memberikan manfaat kolektif dalam memperoleh pengetahuan dan pandangan-pandangan yang tersebar dari pelosok dunia (Sihombing, 2015:16). Melihat dari pernyataan Danton Sihombing tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa produk digital adalah sebuah hasil dari globalisasi yang mendisruptif proses-proses tradisional. Seperti halnya perkembangan desain grafis dari masa ke masa, selalu melalui tahap disruptif yang merobohkan kebiasaan lama. Dari simbol menuju alfabet, dari peralihan fungsi artist menjadi desainer di masa kejayaan revolusi industri. Pun demikian dengan adanya produk digital kita telah menandai sebuah wilayah era baru yang sekarang sedang kita jalankan, yaitu era globalisasi digital.

Terkait dengan perkembangan era digitalisasi dalam semua lini kehidupan, tak lepas dari sana adalah penggunaan produk digital dalam segmen pendidikan, terlebih untuk perguruan tinggi Indonesia. Perguruan Tinggi merupakan sebuah organisasi yang besar dan kompleks. Dalam pelaksanaan kegiatan Tri Darma Perguruan Tinggi terdapat begitu banyak aktivitas dan data yang perlu dikelola dengan baik. Salah satu sistem untuk mengorganisir data-data perguruan tinggi adalah platform online Sistem Informasi Akademik, yang dapat diakses oleh berbagai pihak akademik. Portal Sistem Informasi Akademik merupakan platform yang berperan vital dalam menghubungkan antara civitas akademik dengan mahasiswa. Didalam platform ini terdapat berbagai fitur yang dapat diakses oleh mahasiswa, seperti pengumuman dari pihak akademik, berkirim pesan antara pengajar

dan mahasiswa, akses ke transkrip nilai, hingga pengurusan Kartu Rencana Studi. Tujuan dari dibangunnya platform ini adalah untuk mengelola data-data akademik, sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam kegiatan administrasi akademik kampus secara *online*.

Dalam perancangan produk digital, akan melibatkan sebuah tim yang terdiri dari beberapa profesi. Umumnya, adalah manajer, teknisi, desainer dan *stakeholder* (pemegang kekuasaan atas keputusan). Disiplin ilmu DKV merupakan salah satu elemen yang sangat dibutuhkan didalam perancangan produk digital, karena merupakan pondasi dari seorang desainer produk. Transformasi dari disiplin ilmu ini akan menjadi yang dikenal dengan *User Interface* dan *User Experience*. Kedua hal yang sangat vital perannya dalam sebuah produk digital.

User interface atau desain antarmuka, adalah penghubung antara manusia dan mesin. Ini dikarenakan bahasa yang digunakan oleh mesin adalah 1 dan 0 (biner) maka dibutuhkan tampilan yang humanis dan memudahkan pengguna untuk mengakses dan menjalankan sebuah mesin. Didalam *user interface* sendiri, terkandung banyak sekali elemen yang merupakan adaptasi dari ilmu-ilmu DKV. Salah satunya adalah teori dominansi, yang dikenal melalui mata kuliah nirmana, pada desain produk teori ini diterapkan dalam pemilihan warna tombol yang akan menarik atensi pengguna ketika mengakses produk kita. Pun ada juga tentang konsistensi navigasi, yang familiar kita kenal dalam perancangan navigasi *wayfinding*, dan lain sebagainya.

Tampilan visual sebuah produk akan terus ber-evolusi, melalui iterasi-iterasi untuk menjalankan tugasnya sebagai sebuah produk. Sering kali hal ini dihiraukan oleh berbagai pihak, mereka beranggapan bahwa tampilan cukup dengan iterasi awal, dan apabila ingin merubah tampilan visual, akan membutuhkan waktu, dan tambahan biaya yang biasanya akan menjadi pertimbangan utama. Namun seharusnya kita dapat mengambil keputusan untuk melakukan redesain tampilan visual ketika produk kita mengalami hal berikut: Terdapat kesulitan pengguna untuk mengakses sebuah fitur, terjadi

perubahan dan penambahan fitur yang cukup signifikan, dan desain sudah berumur 10 tahun atau ketinggalan jaman.

Dari data yang saya peroleh ketika melakukan *survey pilot project* tentang penggunaan Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sebanyak 94% responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah mengakses fitur pesan, pengumuman, dan virtual kelas. 100% dari mereka menggunakan SIAK untuk mengakses KRS, dan sisanya untuk melihat jadwal kuliah, dan perkembangan studi. Namun 34% dari koresponden menyatakan jika waktu mereka untuk menyelesaikan pengurusan KRS adalah lebih dari 20 menit. Sedang hal yang paling mengganggu di SIAK menurut koresponden sebanyak 94% menyatakan jika tampilan SIAK yang sekarang kurang menarik, dan membuat bingung ketika mengakses informasi. Sebanyak 77% dari mereka mengharapkan pembenahan estetika visual, dan 71% mengharapkan perbaikan komposisi halaman.

Melihat dari data *pilot project*, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Akademik Institut Indonesia belum maksimal dalam pengeksekusiannya. Hal – hal terkait hasil *survey pilot project*, seperti estetika visual, komposisi halaman, navigasi dan fitur-fitur penting yang tidak *accessible* dapat dibenahi dengan melakukan redesain *user interface* sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Oleh sebab itu, perancangan redesain *user interface* sistem informasi ini dirasa tepat dilakukan saat ini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana meredesain *user interface* sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta agar dapat memaksimalkan fungsinya?

C. Tujuan Perancangan

- a. Meredesain tampilan *user interface* sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta sehingga dapat membantu mahasiswa mempersingkat waktu pengurusan KRS, dan kegiatan akademis lainnya.

- b. Meredesain tampilan *user interface* sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta sehingga meningkatkan *discoverability*(sisi kemudahan dari elemen desain, agar mudah ditemukan oleh pengguna) dari fitur-fitur yang terdapat di sistem informasi akademik.
- c. Meredesain tampilan *user interface* sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta sehingga mahasiswa tertarik untuk menggunakan sistem informasi akademik menjadi bagian dari kehidupan akademisnya.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Batasan masalah bertujuan agar pembahasan dalam perancangan tidak terlalu luas. Batasan masalah dalam perancangan dibuat sebagai berikut:

1. Perancangan ini difokuskan pada media utama yaitu portal website dengan domain: siak.isi.ac.id. Perancangan website dimulai dari perancangan *user experience* hingga desain *user interface* website. Terbatas pada tampilan website dengan ukuran 1280 x 700 *pixel*.
2. Perancangan ini difokuskan untuk sub menu “*academics*” pada platform sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Perancangan terfokus pada tampilan visual dan strategi *user experience* dalam berkegiatan akademik.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat utama dalam redesain *user interface* sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta adalah memudahkan mahasiswa dalam mengurus dan melakukan civitas akademik secara efisien. Adapun manfaat lainnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
Penulis berharap mendapatkan pengetahuan tentang civitas akademik dan desain website secara mendalam melalui perancangan karya Tugas Akhir ini.
2. Bagi Pengurus Akademis ISI Yogyakarta

Platform Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta diharapkan mampu menjembatani antara pihak akademis dan mahasiswa, sehingga tercipta komunikasi yang lebih efisien.

3. Bagi Mahasiswa

Diharapkan melalui perancangan ini, Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia dapat menjadi platform utama untuk berhubungan dengan pihak akademis, maupun dengan dosen. Sehingga meminimalisir tingkat miskomunikasi, dan dapat meningkatkan kualitas studi secara personal.

4. Bagi Dosen

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dosen dapat berkomunikasi dengan mahasiswa secara efisien, dan dapat memudahkan segala bentuk proses perkuliahan. Sehingga terjalin komunikasi yang efektif antara dosen dan mahasiswa.

F. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul Perancangan *User Interface* Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kita dapat menarik beberapa definisi. Pertama definisi dari user interface, atau antarmuka pengguna adalah bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (*user*). Dalam perancangan ini *user interface* yang dimaksud adalah tampilan visual yang nantinya akan digunakan langsung oleh pengurus akademik dan mahasiswa.

Kedua, mengenai Sistem Informasi Akademik adalah sistem yang menjadi penghubung kegiatan akademik di sebuah instansi pendidikan. Contohnya digunakan untuk pengisian rencana studi, berkomunikasi dengan dosen, dan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan hal akademik lainnya.

G. Metode Perancangan

Metodologi yang akan digunakan sebagai dasar acuan perancangan ini adalah metodologi *design thinking process* yang dikembangkan oleh IDEO,

yang mana tercakup menjadi 5 bagian proses semi-linier, dimulai dari *Understand-Define-Ideate-Execution-Validation*. Berikut pembagian tahap perancangan sesuai dengan metodologi:

1. *Understand*

Pada tahap ini akan dikumpulkan dan diolah data-data tentang sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ada pun data-data tersebut adalah meliputi:

a. Data Kuantitatif (kuisisioner)

Berupa sekumpulan pertanyaan yang ditujukan kepada kelompok-kelompok mahasiswa yang mewakili demografis. Data kuantitatif dijadikan *insight* untuk menentukan pembahasan masalah secara umum, dan untuk menjadi bekal FGD.

b. Data Kualitatif (*Focus Group Discussion*)

Pengumpulan data kualitatif dilakukan untuk mendapatkan *insight* yang lebih mendalam tentang permasalahan sistem informasi akademik. Pembahasan meliputi permasalahan pada tiap halaman, impresi, dan keluhan secara umum.

2. *Define*

Tahap ini merupakan tahap analisa dari data yang telah ditemukan melalui metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Dari data yang telah ditemukan dapat dirumuskan beberapa masalah utama yang sering terjadi pada sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. *Ideate*

Merupakan hipotesa solusi yang dirumuskan dengan bekal poin-poin permasalahan pada tahap define.

4. *Execution*

Solusi yang telah dirumuskan kemudian dibuat menjadi berupa tampilan *wireframe* desain A – B yang dibuat per *screen*. Yang kemudian dilanjutkan dengan desain *high-fidelity* dengan menggunakan bantuan program digital.

5. *Validation*

Untuk mendapatkan impresi pada perubahan yang telah dilakukan, maka dilakukanlah tahap validasi atas solusi desain yang telah dilakukan. Proses validasi desain ini dilakukan pada sekelompok mahasiswa yang mewakili pengguna sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Hasil validasi berupa data kesuksesan pengguna dalam melaksanakan skenario yang telah dirancang pada tiap *screen*-nya. Data ini yang kemudian menjadi indeks kesuksesan perancangan, dan juga dari data ini dapat dirumuskan masalah-masalah baru ataupun yang lebih detail, yang dapat dibenahi pada iterasi selanjutnya.

H. Sistematika Perancangan

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batas Lingkup Permasalahan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Definisi Operasional
- G. Metode Perancangan
- H. Metode Analisis Data

I. Sistematika Perancangan

J. Skematika Perancangan

BAB II

IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS

- A. Data Institusi
- B. Data Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- C. Landasan Teori
- D. Analisis Data
- E. User Testing

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Komunikasi

1. Tujuan Komunikasi
2. Strategi Komunikasi

B. Konsep Media

1. Tujuan Media
2. Strategi Media

C. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif

D. Produksi

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

E. Isi Konten

BAB IV

VISUALISASI DESAIN

A. Desain Wireframe / Low Fidelity Design

B. Desain Aplikasi / High Fidelity Design

C. Prototype

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN



I. Skematika Perancangan



