

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI SIMAS POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun oleh :

MASKUR AL MUNAWAR

NIM: 20612018

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR**

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface (Ui) dan User Experience (Ux)
Aplikasi SIMAS Politeknik Negeri Media Kreatif

Penulis : Maskur Al Munawar

NIM : 20612018

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

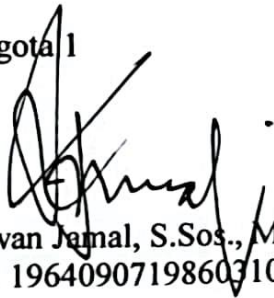
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari...*Rabu*....., tanggal *2 Agustus 2023*

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dr. Hj. Muliaty, M.AP.
NIP. 1941126 198503 2 002

Anggota 1



Ridwan Jamal, S.Sos., MM
NIP. 196409071986031003

Anggota 2



Eva Fachria, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0023118707

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud., S.KM, M.Kes
NIP. 19890131 2019032014

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Penulis : Perancangan User Interface (Ui) dan User Experience (Ux) Aplikasi SIMAS Politeknik Negeri Media Kreatif

Penulis : Maskur Al Munawar

NIM : 20612018

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Pembimbing 1



Dr. Hj. Muliaty, M.AP.
NIP. 1941126 198503 2 002

Pembimbing 2



Elok Faiqoh, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19931222 201903 2 21

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes
NIP. 198901312019032014

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maskur Al Munawar
NIM : 20612018
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan User Interface (Ui) dan User Experience (Ux) Aplikasi SIMAS
Politeknik Negeri Media Kreatif

**Adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Makassar, 30 Juli 2023

Yang menyatakan,



Maskur Al Munawar
NIM: 20612018

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maskur Al Munawar
NIM : 20612018
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan User Interface (Ui) dan User Experience (Ux) Aplikasi SIMAS Politeknik Negeri Media Kreatif

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Makassar, 30 Juli 2023

Yang menyatakan,



Maskur Al Munawar
NIM: 20612018

ABSTRAK

The purpose of this final project is to create a UI and UX design for an academic information service application at the State Politeknik Negeri Media Kreatif, especially at the PSDKU Makassar. This writing employs various data collection methods, such as observation, literature review, interviews, and questionnaires. The sought-after data pertains to issues with the existing information system, user responses regarding the current system's efficiency and user interface, and identifying problems related to real-time notifications and time zone differences with Polimedia Centre. The collected data is then processed using brainstorming and mind mapping methods to generate conceptual ideas concerning the brand, user interface, and user experience, which are efficient and effective in addressing user needs and problems. With these concepts in place, they are further developed to the final stage, which includes the SIMAS (Academic and Student Information System) brand, along with user interface and user experience designs tailored to user needs and issues. It is expected that relevant parties will collaborate to realize and implement this design successfully.

Keywords: *User Interface, User Experience, Information System*

Penulisan tugas akhir ini berujuan untuk membuat sebuah desain ui dan ux aplikasi penyedia layanan informasi akademik di Politeknik Negeri Media Kreatif khususnya di PSDKU Makassar, penulisan ini menggunakan metode pengumpulan data yang beragam, seperti observasi, tinjauan pustaka, wawancara dan angket/kuesioner, adapun data yang dicari adalah data terkait masalah pada sistem informasi yang ada, bagaimana tanggapan calon pengguna dengan tingkat efisiensi dan tampilan yang ada saat ini, setelah melalui proses tersebut didapatkan hasil bahwa sistem informasi yang ada memiliki kelemahan dalam hal tampilan yang dinilai kurang menarik, seringna terjadi *error*, tidak adanya notifikasi yang real time, serta perbedaan zona waktu dengan waktu Polimedia Pusat. Data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan metode brainstorming dan mind mapping, untuk menghasilkan kosep ide terkait brand dan, *user interface*, dan *user experience*, yang efisien dan efektif dalam menyelesaikan masalah maupun memenuhi kebutuhan calon pengguna. Dengan konsep yang ada kemudian dikembangkan hingga memasuki tahap akhir berupa brand SIMAS (Sistem Informasi Akademik dan Mahasiswa) beserta dengan desain *user interface* dan *user experience* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan masalah pengguna dan pastinya telah diap memasuki tahap *developing* adapun hasil ini diharapkan adanya sebuah pengembangan dari pihak-pihak terkait agar supaya desain ini bisa di realisasikan dan digunakan bersama.

Kata kunci; User Intervace, User Experience, Sistem Informasi,

PRAKATA

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. Karna atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga pada kesempatan kali ini penulis dapat menyelesaikan sebuah Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Penulis berperan sebagai pencari data, desainer UI dan UX aplikasi kampus Politeknik Negeri Media Kreatif, adapun Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Aplikasi Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif”.


Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dip.-Ing. Dedy Stevano H Tobing, M.Si selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurmama. S, S.Kom., MT, Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif .
5. H. Suardi, S. Sos., M. Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar,

6. Besse Irna Tawaddud, S.KM., M. Kes, Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
7. Dr. HjMuliati, S.Sos., M.AP. selaku Pembimbing I.
8. Elok Faiqoh, S.Pd.I., M.Pd selaku Pembimbing II
9. Seluruh dosen dan tenaga pendidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis sebagai mahasiswa dalam menempuh pendidikan di kampus ini.
10. Kedua Orang Tua yang senantiasa memberikan doa dan banyak dukungan.
11. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar terkhusus teman-teman HIKAMSI yang telah memberi saran, masukan, serta menemani dalam pembuatan laporan Tugas Akhir.
12. Kepada keluarga Muh. Ariq Asshiddiq telah menerima saya untuk tinggal di rumah mereka selama setahun lebih.
13. Kepada Kedai Adilah yang telah mendukung saya dan menerima saya bekerja *part time* selama beberapa bulan,

Tentunya penulis sebagai manusia biasa menyadari bahwa dalam penulisan maupun pengayaan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa kekurangan. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Makassar, 14 Juni 2023
Penulis


Maskur Al Munawar
20612018

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Perancangan	8
B. Unsur-Unsur Desain.....	11
C. Prinsip-Prinsip Desain.....	14
D. Tipografi.....	15
E. Layout	18
F. <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	19
BAB III METODE PELAKSANAAN	28
A. Data/Objek Penulisan.....	28
B. Teknik Pengumpulan Data.....	39
C. Ruang Lingkup.....	41
D. Langkah Kerja.....	44
BAB IV PEMBAHASAN.....	49
A. Pra produksi	49
B. Produksi	60

C. Pascaproduksi.....	72
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Garis	11
Gambar 2	Bidang (<i>Shape</i>).....	12
Gambar 3	Tekstur	12
Gambar 4	Gerap Terang (<i>Value</i>).....	13
Gambar 5	Color Wheel	14
Gambar 6	Tipografi Sans Serif	17
Gambar 7	Tipografi Decorative	18
Gambar 8	Contoh Tampilan UI dari LOZA.....	26
Gambar 9	Contoh Penerapan Konsep Minimalis dalam Desain UI dan UX	27
Gambar 10	Logo Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif.	32
Gambar 11	Kode Warna Logo Politeknik Negeri Media Kreatif	32
Gambar 12	Contoh Alternatif Warna Logo Polimedia pada Bendera	33
Gambar 13	Contoh Alternatif Warna Logo Polimedia pada Website Resmi Kampus	33
Gambar 14	Bendera Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif	34
Gambar 15	Foto Almamater Kampus Polimedia.....	35
Gambar 16	Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Portal Mahasiswa.....	36
Gambar 17	Tampilan <i>Dashboard</i> Aplikasi civitas Mahasiswa.....	36
Gambar 18	Tampilan Menu-menu dan Fitur yang Ada	37
Gambar 19	Tampilan Menu-menu dan Fitur yang Ada Pada Laman Dosen	38
Gambar 20	Contoh 1 Konsep UI dan UX yang Akan Digunakan	42
Gambar 21	Contoh 2 Konsep UI dan UX yang Akan Digunakan	43
Gambar 22	<i>Brainstorming</i> dan <i>Mind Mapping</i> Terhadap Masalah-masalah dan Solusi yang Ada dan Dapat Diaplikasikan Pada Desain UI/UX	49
Gambar 23	<i>Brainstorming</i> dan <i>Mind Mapping</i> Tahap Dua Terkait Tampilan dan Menu pada Desain UI dan UX Aplikasi Ini.....	50
Gambar 24	Proses <i>Brainstorming</i> Nama <i>Brand</i>	51
Gambar 25	Proses <i>Mind Mapping</i> Perancangan Logo.....	52
Gambar 26	Proses Sketsa Logo SIMAS	53
Gambar 27	Pallet Warna Brand SIMAS	54
Gambar 28	Proses Pembuatan Low Fidelity Wireframe Tampilan <i>Loading Page, Portal Window, Login, dan Register</i>	56
Gambar 29	Proses Pembuatan Low Fidelity Wireframe, tombol Navigasi, Tampilan Beranda Mahasiswa Beserta Alur Menu	57
Gambar 30	Proses Pembuatan Gambar Konsep Alur Pengguna (<i>UX Flow</i>).....	58
Gambar 31	Proses Pembuatan Gambaran Sketsa atau <i>Low Fidelity</i> Alur Pengguna dan Pengaplikasiannya pada Tombol/ <i>Button</i>	59
Gambar 32	Proses Digitalisasi <i>Logogram</i> SIMAS	60
Gambar 33	Penambahan Logo <i>Type</i> pada Logo SIMAS	61
Gambar 35	Proses Pembuatan <i>High Fidelity Wireframe</i> Halaman <i>Portal window, loading page, dan Registration Page</i>	62
Gambar 36	Proses Pembuatan <i>High Fidelity Wireframe</i> Halaman Beranda/ <i>Homepage</i> .	62
Gambar 37	Proses Pembuatan <i>High Fidelity Wireframe</i> Halaman Nilai.....	63
Gambar 38	Proses Pembuatan <i>High Fidelity Wireframe</i> Halaman Utility Mahasiswa ...	63

Gambar 39. Proses Pengaktifan Tombol-tombol yang Ada Hingga Menjadi Alur Pengguna (UX Flow).....	64
Gambar 40. Proses Pembuatan <i>Prototype</i> Desain UX pada <i>Figma</i>	65
Gambar 41. Proses Pembuatan <i>Desain System</i> yang Nantinya Banyak Digunakan dalam Perancangan UI dan UX Aplikasi ini Pada <i>Figma</i>	66
Gambar 42. Proses Perancangan <i>Icon, Grafik, dan Template</i> Penyajian Informasi Lainnya Pada <i>Figma</i>	66
Gambar 43. Proses Pembuatan UI (<i>Portal Window, Login or Register Page</i>) Pada <i>Figma</i>	67
Gambar 44. Proses Pembuatan Desain UI Halaman Beranda Mahasiswa Pada <i>Figma</i>	68
Gambar 45. Proses Pembuatan Tampilan UI Halaman Utama Mahasiswa Pada <i>Figma</i> ..	68
Gambar 46. Proses Pengamatan Ulang <i>Prototype</i> dan.....	69
Gambar 47. Proses Preview Desain UI dan UX Halaman Beranda Mahasiswa.....	70
Gambar 48. Proses Preview Menu-menu, dan <i>Use Flow</i> Halaman Beranda.....	70
Gambar 49. Proses Perbaikan <i>User Flow, Button, dan Prototyping</i> Kembali Pada <i>Figma</i> .	71
Gambar 50. Proses Perbaikan <i>User Flow, Button, dan Prototyping</i> Kembali Pada <i>Figma</i> .	72
Gambar 51. Logo SIMAS	73
Gambar 52. Hasil Jadi <i>Design System</i>	73
Gambar 53. Tampilan Keseluruhan Portal Mahasiswa.....	74
Gambar 54. <i>QR Code</i> Untuk Preview Aplikasi Kampus Polimedia.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1. Tabel Hasil Pentgumpulan Data (Observasi dan Wawancara).....</i>	<i>82</i>
<i>Lampiran 2. Hasil Presentase Responden Kuesioner.....</i>	<i>87</i>
<i>Lampiran 3. Tabel Informasi dan Menu yang Ditampilkan pada Masing-masing Portal.....</i>	<i>93</i>
<i>Lampiran 4. Elemen-elemen dan Penjelasan Logo SIMAS</i>	<i>98</i>
<i>Lampiran 5. Biodata Mahasiswa.....</i>	<i>100</i>
<i>Lampiran 6. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1</i>	<i>101</i>
<i>Lampiran 7. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2</i>	<i>102</i>