

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *UI/UX* SISTEM INFORMASI BERBASIS
***WEBSITE* PADA IKPM GONTOR CABANG DEPOK**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun oleh:

RIFQI FADHIL ATTALLAH

NIM : 2390442139

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

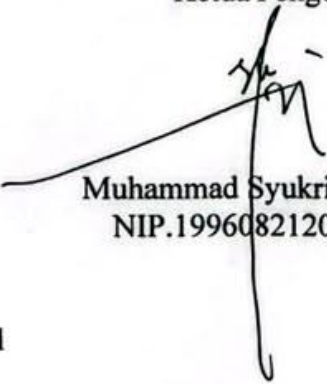
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *UI/UX* Sistem Informasi Berbasis *Website* Pada
IKPM Gontor Cabang Depok
Penulis : Rifqi Fadhil Attallah
NIM : 23904442139
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 14 Juni 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.
NIP.199608212024061001

Anggota 1


Syifa Dwi Kurnia, M.Ds.
NIP. 199801072024062004

Anggota 2


Ade Windiana Argina, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain

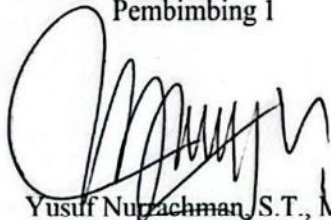

Yusuf Nurrachman, S.T., MM.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan UI/UX Sistem Informasi Berbasis Website
Pada IKPM Gontor Cabang Depok.
Penulis : Rifqi Fadhil Attallah
NIM : 2390442139
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

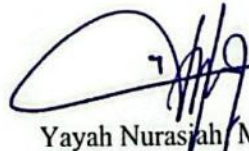
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di JAKARTA, 20 Juni 2026

Pembimbing I



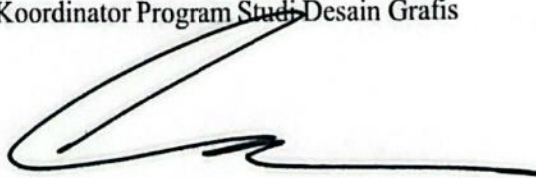
Yusuf Nurachman, S.T., MMSI.
NIP.197711132010121001

Pembimbing II



Yayah Nurashah, M.Pd.
NIP.199308012020122013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
NIP 198201042023211009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rifqi Fadhil Attallah
NIM	: 2390442139
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Prototipe UI/UX Sistem Informasi Berbasis *Website* Pada IKPM Gontor
Cabang Depok.

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.

Jakarta, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,



Rifqi Fadhil Attallah
NIM: 2390442139

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rifqi Fadhil Attallah
NIM : 2390442139
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian 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 Prototipe UI/UX Sistem Informasi Berbasis *Website* Pada IKPM Gontor Cabang Depok. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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.

Jakarta, 29 Juni 2026

Yang menyatakan



RIFQI FADHIL ATTALLAH

NIM: 2390442139

ABSTRACT

Ikatan Keluarga Pondok-pondok Modern (IKPM) Gontor Depok Branch is an alumni organization that requires an effective website-based information system as a means of communication and digital representation of the institution. Based on initial observation of the existing website and interviews with the institution's management, the main issue identified was the weak navigation structure and information architecture, which hindered users from accessing essential information. This design research aims to develop a UI/UX prototype of a website-based information system for IKPM Gontor Depok Branch through the User-Centered Design (UCD) approach. The UCD methodology was implemented in five working stages understanding the user context (understand), specifying user requirements (specify), producing design solutions (design), evaluating against requirements (evaluate), and iterating (iterate). The design process was carried out entirely using Figma software, producing three main outputs: a wireframe, a high-fidelity mockup, and an interactive prototype equipped with transition animations and dynamic visual elements (eye-catching) for dekstop display. The scope of the design covers core information system pages, a role-based access login and dashboard system for five user categories (alumni, students' parents, students, officers, and system administrators) that includes an academic information feature accessible based on each user's role, and supporting feature pages. The design results were reviewed through evaluation sessions with institutional stakeholders, ensuring that the resulting prototype can serve as a visual and functional reference for the development of a more professional, informative, and user-centered IKPM Gontor Depok Branch website.

Keywords: *UI/UX Design, User-Centered Design (UCD), Website Information System, IKPM Gontor, Interactive Prototype.*

ABSTRAK

Ikatan Keluarga Pondok-pondok Modern (IKPM) Gontor Cabang Depok merupakan organisasi alumni yang memiliki kebutuhan akan sistem informasi berbasis *website* yang efektif sebagai sarana komunikasi dan representasi digital lembaga. Berdasarkan observasi awal pada *website* yang ada dan wawancara dengan pengurus lembaga, ditemukan permasalahan utama berupa lemahnya struktur navigasi dan arsitektur informasi yang menyulitkan pengguna dalam mengakses informasi penting. Perancangan ini bertujuan merancang prototipe

UI/UX sistem informasi berbasis *website* pada IKPM Gontor Cabang Depok melalui pendekatan *User-Centered Design (UCD)*. Metodologi *UCD* diterapkan dalam lima tahapan kerja: pemahaman pengguna (*understand*), perumusan kebutuhan (*specify*), perancangan solusi (*design*), evaluasi (*evaluate*), dan iterasi (*iterate*). Perancangan dilakukan sepenuhnya menggunakan perangkat lunak Figma dengan luaran berupa *wireframe*, *high-fidelity mockup*, dan *interactive prototype* yang dilengkapi animasi transisi dan elemen visual dinamis (*eye-catching*) pada tampilan dekstop. Cakupan perancangan meliputi halaman inti sistem informasi, sistem login dan *dashboard* berbasis peran (*role-based access*) untuk lima kategori pengguna (alumni, wali santri, santri, pengurus, dan admin) yang mencakup fitur sistem informasi akademik yang dapat diakses sesuai peran masing-masing pengguna, serta halaman fitur pendukung. Hasil perancangan dievaluasi melalui sesi *review* bersama pemangku kepentingan lembaga, sehingga prototipe yang dihasilkan dapat menjadi acuan visual dan fungsional bagi pengembangan *website* IKPM Gontor Cabang Depok yang lebih profesional, informatif, dan berpusat pada kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *UI/UX Design, User-Centered Design (UCD), Sistem Informasi Website, IKPM Gontor, Prototipe Interaktif*

PRAKATA

Puji serta Syukur kehadirat Allah SWT karena telah memberikan penulis Kesehatan untuk bisa menyelesaikan penulisan ilmiah ini. Penulis dengan bangga mempersembahkan penulisan ilmiah ini untuk Lembaga Ikatan Keluarga Pondok Modern Cabang Depok di Kota Depok, sebuah Lembaga Pendidikan Islam yang berdedikasi untuk menjaga hubungan dan silaturahmi antara keluarga Pondok Pesantren Modern Darussalam Gontor terkhusus di wilayah Depok dan sekitarnya. Di dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa hasil yang dicapai tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., MAk., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI., Ketua Jurusan Desain sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Selaku Sekretaris Prodi Desain Grafis.
6. Yayah Nurasiah, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing II.
7. Seluruh dosen dan staf di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama masa studi.
8. Tim dan segenap keluarga IKPM Gontor Cabang Depok yang telah memberikan waktu, data, dan informasi yang sangat berharga.

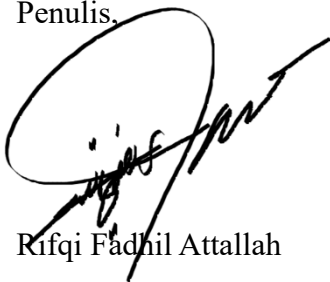
9. Kedua orangtua penulis yang terus memberikan dukungan semangat serta doa yang terbaik untuk kelancaran tugas akhir.
10. *Support system* terbaik Rafli, Dika, Maulana, Rizky serta teman-teman yang selalu ada serta keluarga eyang di Srengseng yang telah memberikan lapak dan lahan untuk bersinggah maupun beristirahat sejenak untuk melanjutkan aktifitas perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata dalam pengembangan desain berbasis digital, khususnya pada keluarga Pondok Modern terutama kampus Gontor di Indonesia.

Jakarta, 30 Juni 2026

Penulis,



Rifqi Fadhil Attallah

NIM. 2390442139

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan	6
1) Manfaat bagi penulis	6
2) Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	7
3) Manfaat bagi Lembaga dan Masyarakat	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Desain Grafis.....	8
1) Keseimbangan (<i>Balance</i>)	8
2) Kontras (<i>Contrast</i>)	10
3) Penekanan (<i>Emphasis/Focal Point</i>).....	10
4) Kesatuan & Kedekatan (<i>Unity & Proximity</i>)	11
5) Irama & Pengulangan (<i>Rhythm & Repetition</i>)	11
6) Hirarki (<i>Hierarchy</i>)	12
7) Proporsi (<i>Proportion</i>).....	12
B. Sistem Informasi.....	13

C. Website.....	14
D. User Interface (UI).....	15
E. User Experience (UX).....	16
F. User Centered Design (UCD)	17
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	21
A. Data/Objek Perancangan	21
1) Data Lembaga	21
2) Objek Karya	22
3) Spesifikasi Karya	23
4) Analisis Khalayak Pasar.....	28
B. Teknik Pengumpulan Data.....	29
1) Studi Pustaka.....	30
2) Observasi.....	30
3) Wawancara	32
C. Ruang Lingkup	34
1) Peran Penulis.....	34
2) Kategori Karya	36
3) Ide Kreatif	37
D. Langkah Kerja	40
1) Pra-Produksi.....	40
2) Produksi	42
3) Pasca Produksi	44
BAB 4 PEMBAHASAN	46
A. Pra-Produksi	46
1) Tahap <i>Understand Context of Use</i>	46
2) Tahap <i>Specify User Requirements</i>	55
B. Produksi.....	70
1) Tahap <i>Wireframe (Low-Fidelity Design)</i>	70
2) Tahap <i>High-fidelity mockup</i>	74
3) Tahap <i>Interactive</i> Prototipe	120
4) <i>Output</i> Tahap Produksi.....	123

C. Pasca Produksi.....	124
1) <i>Evaluasi Against Requirement</i>	124
2) Penyerahan Hasil Akhir Ke <i>Developer</i>	125
3) Media Pendukung	126
BAB 5 PENUTUP	136
A. Simpulan	136
B. Saran.....	137
1) Bagi Penulis	137
2) Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	137
3) Bagi Lembaga IKPM Cabang Depok	138
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN.....	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Keseimbangan	9
Gambar 2.2 Contoh Kontras	10
Gambar 2.3 Contoh Penekanan.....	10
Gambar 2.4 Contoh Kesatuan	11
Gambar 2.5 Contoh Irama.....	12
Gambar 2.6 Contoh Proporsi	13
Gambar 2.7 Diagram Alur Metode <i>User-Centered Design</i>	19
Gambar 3.1 Logo IKPM Cabang Depok.....	21
Gambar 3.2 Pelaksanaan Wawancara.....	32
Gambar 3.3 <i>Moodboard</i> Referensi <i>Website</i>	38
Gambar 4.1 Tampilan awal <i>ikpmdepok.com</i>	48
Gambar 4.2 <i>Hero section</i> dengan logo IKPM Depok	49
Gambar 4.3 <i>Section</i> Agenda & Kegiatan menggunakan <i>placeholder default</i>	51
Gambar 4.4 Tampilan beranda <i>ppikpm</i> sebagai pembanding identitas.	54
Gambar 4.5 <i>Moodboard User Flow</i> Alumni	64
Gambar 4.6 <i>Moodboard User Flow</i> Walisantri.....	66
Gambar 4.7 <i>Moodboard User Flow</i> Santri.....	67
Gambar 4.8 <i>Moodboard User Flow</i> Pengurus	68
Gambar 4.9 <i>Moodboard User Flow</i> Admin	70
Gambar 4.10 <i>Wireframe Low-FI</i> Login IKPM Depok.....	72
Gambar 4.11 <i>Wireframe Low-FI</i> Daftar diri IKPM Depok.....	73
Gambar 4.12 Sistem Warna Lengkap <i>website</i> IKPM Depok dengan nilai <i>HEX</i> ...	76

Gambar 4.13 <i>Type Scale</i> lengkap dengan contoh penerapan	77
Gambar 4.14 ikon <i>website</i> IKPM Depok	79
Gambar 4.15 <i>Table effect style website</i> IKPM Depok	79
Gambar 4.16 <i>Component Library</i> lengkap <i>website</i> IKPM Depok	82
Gambar 4.17 Beranda Tamu dengan <i>typography overlay</i>	85
Gambar 4.18 <i>Section</i> Pembangunan Kredibilitas Statistik dan dua <i>section</i> naratif asimetris	87
Gambar 4.19 <i>Block</i> Pancajiwa dengan <i>layout typography</i>	88
Gambar 4.20 <i>Section Showcase</i> aktivitas agenda	90
Gambar 4.21 <i>Section</i> Konversi dan <i>Footer</i> Beranda Tamu	92
Gambar 4.22 Tampilan <i>responsive landing page</i>	94
Gambar 4.23 Halaman Tentang Kami dengan <i>card name</i>	96
Gambar 4.24 Halaman Kegiatan dengan <i>event card status-based</i>	98
Gambar 4.25 Halaman Donasi dengan ayat pendukung dan informasi rekening BSI	99
Gambar 4.26 Tiga <i>state</i> halaman <i>Login-default</i> , lupa <i>password</i> , dan <i>email</i>	101
Gambar 4.27 <i>Registration Flow</i> dengan <i>role selector</i> dan <i>conditional form fields</i> per kategori	103
Gambar 4.28 <i>Dashboard</i> Alumni dengan <i>section</i> Data Alumni	106
Gambar 4.29 <i>Dashboard</i> Walisantri dengan <i>section</i> Status SPP dan Data Santri	108
Gambar 4.30 <i>Dashboard</i> Santri dengan <i>Overview</i> dan <i>chart</i> Akademik	109
Gambar 4.31 <i>Dashboard</i> Pengurus dengan <i>all-access database</i> dan <i>Input</i> Akademik	112

Gambar 4.32 <i>Dashboard</i> Admin dengan <i>CMS</i> , <i>Data Master</i> , dan <i>Oversight</i>	114
Gambar 4.33 Halaman <i>Feedback</i> Walisantri dengan <i>form</i> dan <i>success state</i>	117
Gambar 4.34 Halaman Pesan Notifikasi dengan <i>badge counter</i>	119
Gambar 4.35 <i>Mockup</i> umbul-umbul	127
Gambar 4.36 Baleho.....	128
Gambar 4.37 <i>Mockup</i> Bendera IKPM.....	129
Gambar 4.38 <i>Mockup</i> Rompi IKPM	130
Gambar 4.39 <i>Mockup Lanyard</i> IKPM.....	131
Gambar 4.40 <i>Mockup</i> <i>Tablename</i> IKPM.....	131
Gambar 4.41 <i>Mockup</i> Poster IKPM	132
Gambar 4.42 Brosur <i>Trifold</i> IKPM	133
Gambar 4.43 <i>Mockup Timeline</i> IKPM	134
Gambar 4.44 <i>Business Card</i> IKPM.....	135