

DESAIN USER INTERFACE INFORMASI PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI MEDIA DIGITAL WEBSITE

Dedit Priyono, Ahmad Ramdhani, Robby Hardian

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Politeknik Harapan Bersama Tegal

Abstrak. Sebagai Program Studi baru, DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal belum mempunyai media informasi yang dapat menampilkan informasi kegiatan akademik. Perkembangan teknologi berdampak kepada peningkatan kualitas desain *website* dalam memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses *website* melalui berbagai perangkat dan komputer desktop. Kemudahan ini berakibat kepada proses desain yang memberikan pengalaman yang mengesankan bagi pengunjung yang membuka *website* tersebut. *website* dikatakan baik apabila mampu menciptakan berbagai pengalaman dalam lingkungan internal maupun eksternal bagi pengguna dan memiliki peranan penting dalam perancangan desain *website*. Hal ini dikarenakan rancangan design sangat erat kaitannya dengan *User Interface* dan *User Experience* sehingga dapat dijadikan tolak ukur *website* dalam mencapai tujuannya. Perancangan informasi prodi berbasis *website* mencoba menerapkan tampilan antarmuka *website* yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini merupakan penelitian *mix method* dengan pendekatan *User-Centered Design*. *Sampling* menggunakan *purposive sampling* dengan mengambil beberapa perwakilan mahasiswa setiap kelas. Pengambilan data dilakukan dua kali, pengambilan data pertama menggunakan *Focus Grup Discussion* (FGD). Masukan dari FGD tersebut dijadikan pertimbangan untuk dijadikan konten, pengambilan data kedua sebagai uji coba *prototype website*. Dari tiga aspek yang diujikan secara keseluruhan masing-masing aspek masuk dalam kategori "Baik" dengan nilai prosentase 75,94%, untuk aspek Konten dan organisasi, 77,21% untuk aspek navigasi dan tautan, 77,71% untuk aspek visual.

Kata kunci : Prodi DKV, *User Interface*, Media Digital, *Website*

Abstract. As a new Study Program, DKV Polytechnic Harapan Bersama Tegal doesn't have any information media that can announce academic information. Technological developments have an impact on improving quality of website design for user's needs in accessing websites through various devices and desktop computers. This simplicity results in a design process that provides a memorable experience for visitors who open the website. A well-approved website offers users experience in both internal and external environments and has an important role in website design. This is because the design that is designed is closely related to the User Interface and User Experience so that it can be used to measure the website in achieving success. Design of web-based study program information tries to put on a web interface that is more attractive and suits the user's needs. This research is a mixed methods research using User-Centered Design. Sampling uses purposive sampling by taking several student representatives for each class. Data retrieval is done twice, first data collection using Focus Group Discussion (FGD). FGD result is to create captured content, retrieve data to test prototype websites. Of the three aspects tested, each aspect falls into the "Good" category with a percentage value of 75.94%, for the Content and organization aspects, 77.21% for the navigation and link aspects, 77.71% for the visual aspects.

Keywords : Prodi DKV, *User Interface*, Digital Media, *Website*

Correspondence author: Dedit Priyono, belozoglu.dt@gmail.com, Tegal, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu program studi baru di Politeknik Harapan Bersama Tegal yang disahkan pada tanggal 31 Desember 2018. Berdasarkan izin penyelenggaraan dari Kemristek Dikti Wilayah Kopertis VI dengan Nomor SK Pendirian 1298/KPT/1/2018 tentang rekomendasi penambahan program studi D III Desain Komunikasi Visual (DKV) di Politeknik Harapan Bersama. Prodi DKV berupaya membangun manajemen prodi yang diharapkan akan meningkatkan mutu pendidikan dan memberikan pelayanan akademik dengan maksimal terhadap mahasiswa/mahasiswi Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Politeknik Harapan Bersama.

Sejak mulai kegiatan akademik dan perkuliahan mahasiswa baru tahun pelajaran 2019/2020, beberapa mahasiswa merasakan kebingungan dan kesulitan dalam mendapatkan informasi-informasi akademik Prodi DKV, mahasiswa mendapatkan informasi akademik prodi dkv hanya dari layanan chat grup dari salah satu media sosial. Tidak hanya itu admin Prodi dkv juga mengalami kerepotan membalas pertanyaan beberapa mahasiswa menanyakan ulang informasi akademik yang sudah disebar lewat grup *chatting* medsos, admin prodi menjelaskan alasan menanyakan ke admin karena kiriman informasi yang disebar lewat grup *chatting* sudah tenggalam dengan karena komentar-komentar dari mahasiswa lainnya sehingga susah dicari.

Teknologi yang semakin berkembang saat ini juga memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi secara instan. Mereka dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi melalui *website*. Menurut [Yuhefizar \(159\)](#) *website* didefinisikan sebagai suatu metode untuk menampilkan sebuah informasi di Internet. Informasi yang dimaksud mencakup teks, gambar, suara, maupun video yang interaktif dan berkaitan dengan dokumen lainnya sehingga dapat saling terhubung dan diakses melalui browser.

Perkembangan teknologi sekarang ini berdampak kepada peningkatan kualitas desain *website* dalam memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses *website* melalui berbagai perangkat dan komputer desktop ([Landa dalam Kuswanto](#)). Kemudahan ini berakibat kepada proses desain yang memberikan pengalaman yang mengesankan bagi pengunjung yang membuka *website* tersebut. *Website* disebut menarik apabila memiliki elemen yang saling berkaitan antara satu sama lain ([Beaird](#)). Selain itu [Miller](#) menyatakan bahwa *website* dikatakan baik apabila mampu menciptakan berbagai pengalaman dalam lingkungan internal maupun eksternal bagi pengguna dan memiliki peranan penting dalam perancangan desain *website*. Hal ini dikarenakan rancangan desain sangat erat kaitannya dengan *User Interface* dan *User Experience* sehingga dapat dijadikan tolak ukur *website* dalam mencapai tujuannya

User Interface (UI) merupakan bagian dari pembelajaran *Human Computer Interaction (HCI)* dalam mempelajari rancangan dan mendesain bagaimana manusia dan perangkat komputer mampu bekerjasama sehingga kebutuhan dapat terpenuhi secara efisien dan efektif ([Galitz](#)). UI dapat dilakukan melalui sentuhan, penglihatan, pendengaran, komunikasi dua arah, dan memahami secara langsung. Menurut [Galitz](#) UI memiliki dua komponen utama, yaitu *Input* dan *Output*. Yang termasuk di dalam *Input* antara lain *keyboard*, *mouse*, *touch screen*, dan instruksi melalui suara; sedangkan yang termasuk di dalam *output* adalah hasil yang didapatkan komputer berdasarkan perintah yang diberikan oleh pengguna. Adanya hubungan antara keduanya merupakan komponen utama dalam menjalankan sistem dengan baik dalam hal ini UI. Oleh karena itu UI merupakan perantara bagi pengoperasian perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan manusia (*brainware*). Hal ini sesuai dengan [Galitz](#) yang menyatakan bahwa UI merupakan komponen dari sistem yang dapat dilihat, didengar, dan disentuh tanpa adanya kesulitan dalam pengoperasian sistem.

Sedangkan *User Experience (UX)* merupakan berbagai aspek dalam menggunakan produk intraktif dalam memahami cara kerja dan tujuan dari menggunakan produk tersebut yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Seperti yang dijelaskan menurut Alben dalam [Rahmasari and Yanuarsari](#) bahwa *User experience* adalah semua aspek tentang bagaimana seorang pengguna menggunakan produk interaktif, seberapa mudah mereka memahami cara kerjanya, bagaimana perasaan mereka ketika menggunakannya, dan bagaimana pencapaian tujuan mereka dalam menggunakan produk ini. ada beberapa tahap yang perlu diperlukan menurut [Soverini](#) Sembilan tahap pengerjaan UX (*UX Project List*) tersebut adalah seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. User Experience Project List Soverini (2018)

No	Tahap	Proses	No	Tahap	Proses
1	Research	<i>Competitive Analysis</i>	6	Give Feedback	<i>Waiting Times</i>
		<i>Data Analysis</i>			<i>Errors</i>
		<i>User Feedback</i>			<i>Completed Actions</i>
2	Plan	<i>User Stories</i>	7	Finalise	<i>Finalise Layout</i>
		<i>User Flows</i>			<i>Use of images and icons</i>
		<i>Red Routes</i>			<i>Font & Colours Hierarchy</i>
3	Explore	<i>Brainstorm & Sketch</i>	8	Delight	<i>Micro Copy</i>
		<i>Wireframe</i>			<i>Micro Interactions</i>
		<i>Prototype</i>			<i>Transitions</i>
4	Communicate	<i>IA (Information Architecture)</i>	9	Analyse	<i>KPI Setup</i>
		<i>Leanguage</i>			<i>AB Test Plan</i>
		<i>Accessibility</i>			<i>Test</i>
5	Create	<i>UI Elements</i>			
		<i>Gestures</i>			
		<i>Responsiveness</i>			
		<i>Test</i>			

Dari 9 tahapan yang disebutkan, seringkali para desainer mengabaikan tahapan *Delight*, tahapan *delight* menurut Soverini dalam [Fakhruddin et al.](#) adalah menyiapkan emotional desain dan interaksi-interaksi kecil seperti *Micro Copy*, *Micro Interactions* dan *Transtion* yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman yang baik oleh pengguna. Hal tersebut sejalan dengan yang dijelaskan oleh [Saffer Microinteractions: Designing with Details](#) bahwa para desainer menggunakan *design thinking* hanya untuk fokus terhadap perancangan elemen-elemen visual yang dibutuhkan pada desainnya, sehingga salah satu bagian yang terpenting dari desain itu benar-benar tidak ada, bagian detail itu adalah *delight* (menyenangkan). Saffer juga menjelaskan tahapan ini adalah yang seharusnya dapat dikerjakan oleh para desainer dengan baik, salah satu cara untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan ke pengguna. Senada dengan [Batchu](#) bahwa interaksi-interaksi kecil seperti *micro interactions* dapat menambah detail pada *website* dan membuat *website* tersebut berbeda dengan yang lain.

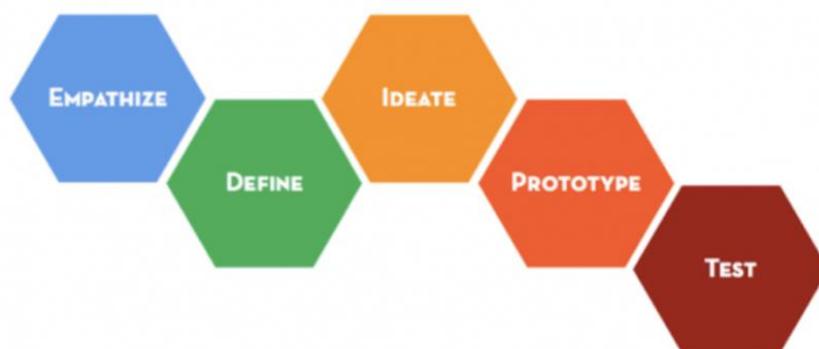
Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi yang dapat membungkus informasi Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal menggunakan tampilan antarmuka *website* yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian terapan dengan menggunakan *mix method* (kualitatif dan kuantitatif) dengan pendekatan *User-Centered Design*. Pendekatan *User-Centered Design* menurut [Saffer Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices \(Voices That Matter\)](#) adalah pendekatan yang lebih menekankan terhadap kebutuhan pengguna dan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan produk tersebut, dalam hal ini pengguna memberikan panduan utama terhadap rancangan desain dan desainer yang bertugas untuk menterjemahkan kebutuhan dan tujuan pengguna tersebut. Rangkaian penelitian ini mencakup dua tahap, yaitu tahapan penelitian dan perancangan.

Tahapan Penelitian mencakup proses pengumpulan data hingga analisis data. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, studi literatur, dan FGD (*Focus Grup Discussion*). Responden yang akan diambil untuk mendapatkan data terkait informasi yang dibutuhkan adalah mahasiswa baru Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal, pengambilan responden menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mengambil beberapa perwakilan mahasiswa pada masing-masing kelas.

Tahap perancangan adalah dengan menggunakan metode *Design Thinking*, metode *Design Thinking* menurut [Razi et al.](#) adalah metode yang dikenal sebagai suatu proses berfikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya. *Design Thinking* mempunyai lima tahapan seperti yang dijelaskan oleh [Plattner](#), lima tahapan tersebut adalah *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*.



Gambar 1 Diagram Tahapan Metode Desain Thingking

Hasil dan Pembahasan

Hasil dan Pembahasan berdasarkan dari tahapan-tahapan *Design Thinking*.

Empathize

Pada tahapan ini adalah untuk mendapatkan informasi dasar dari permasalahan yang sedang dikaji. Langkah-langkah pada tahapan ini adalah mengumpulkan informasi-informasi

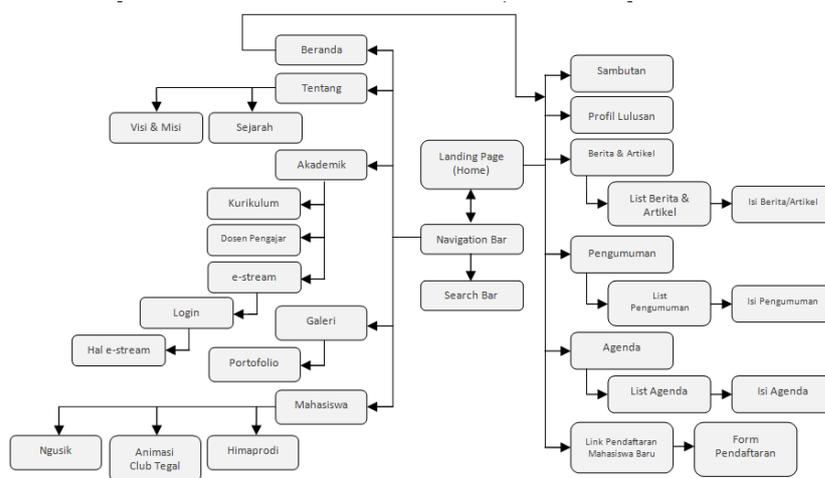
yang sedang dikaji serta dianalisis dengan tujuan agar mendapatkan persepsi, dan posibilitas yang akan dijadikan rujukan ke tahapan *define*.

Pada tahapan ini untuk mendapatkan informasi dasar dari permasalahan mahasiswa dalam mendapatkan informasi-informasi akademik adalah dengan mengadakan *Focus Grup Discussion* (FGD) bersama beberapa perwakilan mahasiswa dari masing-masing kelas. FGD dilakukan pada salah satu ruang pembelajaran Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual di kampus dua Politeknik Harapan Bersama. Pada pelaksanaannya moderator langsung menanyakan kepada grup terkait dengan permasalahan dalam penyebaran informasi akademik prodi, serta menanyakan informasi-informasi apa saja yang mereka ingin dapatkan dari prodi.

Moderator menampung semua masukan dari peserta FGD yang akan dijadikan pertimbangan-pertimbangan terkait dengan konten yang akan dimunculkan di media informasi yang akan dibuat. Hasil dari FGD yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut : 1). Mereka sepakat agar ada media untuk dapat melihat/mengunduh jadwal perkuliahan dan agenda-agenda akademik lainnya, seperti informasi libur, UTS, UAS, seminar, berita terkait kegiatan dari kampus ataupun prodi. 2). Mereka sepakat agar ada media untuk dapat mengetahui informasi-informasi seputar kelimuan DKV, baik artikel ilmiah maupun perkembangan seputar keilmuan DKV. 3). Mereka sepakat agar ada media untuk menampilkan karya-karya mereka dari tugas perkuliahan atau sejenisnya. 4). Mereka sepakat agar ada media untuk *live streaming*, barangkali ada dosen yang akan mengadakan perkuliahan jarak jauh karena berhalangan hadir di tempat. 5). Mereka sepakat agar ada media untuk menginformasikan kegiatan-kegiatan mahasiswa, seperti himaprodi dan sejenisnya. Selain dari Hasil dari FGD bersama perwakilan mahasiswa pada masing-masing kelas, juga mendapatkan beberapa masukan dari pihak prodi terkait dengan informasi-informasi prodi yang akan ditampilkan sebagai profil Program Studi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Define

Langkah-langkah pada tahap ini adalah mencoba menerapkan konsep umum dari media *website* terhadap hasil *empathize*. Dalam hal ini adalah membuat kelompok menu atau sub-menu perintah yang akan menampilkan informasi-informasi sejenis dari FGD serta masukan dari prodi dan menghasilkan skema kerangka alur dari media *website* Prodi DKV Poltek Harapan Bersama Tegal.



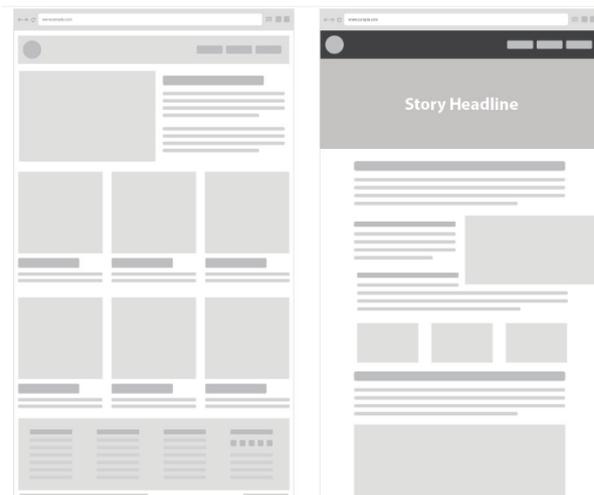
Gambar 2 Skema Kerangka Alur dari media *website* Prodi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal

Ideate

Pada tahap ini yang berdasarkan rencana aksi dan peluang ini berfokus pada kuantitas ide dan berpotensi untuk menambahkan ide yang dihasilkan sebelumnya. Pada tahap ini juga proses perwujudan suatu ide berdasarkan ([Yunus dalam Fakhruddin et al.](#)). Yunus menjelaskan bahwa dalam perancangan interface *website* terdapat beberapa objek desain yang menjadi komponen dan elemen dasar yang dapat menunjang tujuan utama *website* tersebut, komponen dan elemen yang dijelaskan adalah sebagai berikut :

Tata Letak dan Penempatan

Layout atau tata letak digunakan dalam sebuah rancangan *website* dengan tujuan untuk dapat membuat elemen visual yang digunakan menjadi lebih komunikatif sehingga dapat mempermudah audiens untuk menerima informasi yang disajikan di dalamnya ([Yunus dalam Fakhruddin et al.](#)). Penempatan dan tata letak yang baik dapat mempermudah menjelaskan hubungan antara elemen visual yang digunakan pada sebuah *interface*. Konsep *layout* yang digunakan dalam perancangan *website* profil DKV adalah menerapkan konsep *magazine style*. *Layout magazine style* menurut [Ford](#) adalah konsep *layout website* yang digunakan untuk menampilkan berbagai macam informasi atau berita, *layout magazine style* memberikan efek penceritaan (*storytelling*) yang kompleks. Dengan menggunakan konsep *layout magazine style* pada *website* prodi DKV diharapkan dapat memberikan banyak informasi akademik prodi maupun informasi kampus.



Gambar 3 *Layout Magazine Style*

Bentuk dan Ukuran

Penyesuaian elemen visual yang terdapat pada suatu *interface* terhadap ukuran perangkat pengguna dapat membantu untuk menunjukkan elemen-elemen visual berdasarkan bobot fungsinya secara signifikan. [Fakhruddin et al.](#) menjelaskan bahwa penyesuaian bentuk maupun ukuran akan dapat membantu untuk memperjelas hirarki visual yang terdapat dalam *interface* sebuah platform secara signifikan.

Konsep bentuk dan ukuran dalam perancangan ini menggunakan konsep *responsiveness* ([Soverini](#)), menurutnya *responsiveness* adalah kemampuan *website/aplikasi* untuk diakses melalui berbagai macam bentuk media (PC, *smartphone*, TV, dsb.).

Warna

Dalam perancangan sebuah *interface* maupun *website* secara keseluruhan, warna dapat berguna untuk dapat menjangkau berbagai tujuan yang beragam (Fakhruddin et al.). Hal senada dijelaskan oleh Yunus bahwa secara tidak langsung penyajian warna dalam sebuah rancangan *user interface* dapat sangat berpengaruh untuk dapat membentuk *user experience*. Warna utama yang digunakan adalah Hijau Tosca (*Green Tosca*), Tosca adalah warna yang tenang dan ramah, Sementara hijau tosca merupakan perpaduan warna antara biru yang kehijau-hijauan dengan warna hijau lebih dominan. Menurut Cerrato secara psikologis hijau tosca melambangkan kejernihan pemikiran dan komunikasi. Hijau Tosca mewakili ketenangan, keseimbangan emosi, harmoni, idealisme, kreatifitas, inspirasi, ekspresi diri, semangat, kemandirian dan pemikiran positif. Warna hijau tosca juga cocok untuk pria dan wanita segala usia. Warna Hijau tosca juga sudah disahkan oleh yayasan Politeknik Harapan Bersama sebagai warna bendera dan identitas seragam Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal. Untuk meminimalisasi terjadinya degradasi warna pada tiap monitor yang memiliki resolusi berbeda, maka penggunaan kode *Hexadecimal* dan kode RGB digunakan sebagai patokan.

Color spaces of #12af92 Green Tosca

The hexadecimal triplet #12af92 definition is: Red = 18, Green = 175, Blue = 146 or CMYK: Cyan = 0.89714285714286, Magenta = 0, Yellow = 0.16571428571429, Black = 0.31372549019608



Gambar 4 Pallete warna Hijau Tosca

Kontras

Perancangan *interface* mempertimbangkan *value* dan mengevaluasi kontras dengan cara memangkas *value* kontras pada elemen-elemen tertentu akan menjadi hal yang sangat penting bagi efisiensi dan optimalisasi pengoperasian sebuah *platform* (Fakhruddin et al.). Konsep kontras pada perancangan ini mencoba mengidentifikasi elemen-elemen pada *interface* agar pengguna dapat membedakan antara elemen yang penting dan kurang penting, sebagai contoh *text button* hijau tosca pada *background button* putih akan berubah warna ketika *pointer/mouse* mengenai button.

Tekstur

Pengertian tekstur dalam pembahasan perancangan sebuah *interface* adalah sebuah upaya untuk mengkomunikasikan cara pengoperasian yang tepat sebuah *user interface* dengan

tujuan agar lebih mempermudah pengguna memahami fungsi elemen-elemen *interface* yang disediakan secara intuitif pada sebuah platform (Fadeyev dalam Fakhruddin et al.).

Dari pengertian ini kemudian mencoba untuk menerapkan penyampaian visual pada suatu elemen *interface* dengan perantara layar elektronik yang digunakan oleh masing-masing pengguna sehingga dapat memicu sebuah interaksi yang diinginkan melalui bantuan perangkat yang dapat memberikan proses *input* perintah seperti *mouse*, *touchpad* maupun *touchscreen* dan menambahkan konsep *microinteraction* pada beberapa elemen *website*. Seperti yang dijelaskan oleh Soverini (dalam Fakhruddin et al.) *MicroInteractions* dan *Transtion* yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman yang baik oleh pengguna.

Tipografi

Tipografi termasuk salah satu elemen penting pada perancangan sebuah *interface* maupun *platform*. Prinsip tipografi yang dapat membantu seorang perancang dalam mengoptimalkan rancangannya adalah *Legibility* dan *Readability* (Yunus dalam Fakhruddin et al.). Yunus menjelaskan bahwa *Legibility* adalah tingkat kemudahan mata manusia dalam mengenali suatu karakter/huruf tanpa harus bersusah payah terlebih dahulu untuk menyadarinya, sedangkan *Readability* adalah tingkat kualitas keterbacaan dan kenyamanan serangkaian huruf yang digunakan sebagai medium penyampaian informasi dalam sebuah rancangan. Penggunaan tipografi pada perancangan *website* informasi program studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal menerapkan prinsip *Legibility* dan *Readability* dengan menggunakan font Roboto. Christian Robertson seorang desainer *font* roboto menjelaskan bahwa roboto memiliki kerangka mekanis dan sebagian besar bentuknya geometris. Hal ini menjelaskan bahwa *font* roboto mampu memberikan *legibility* dan *readability* yang sesuai pada sebuah *website*. *Font* roboto dikembangkan oleh google dan digunakan pada beberapa layanan google seperti Google+, Google Play, Youtube, Google Maps dan google penelusuran pada seluler.

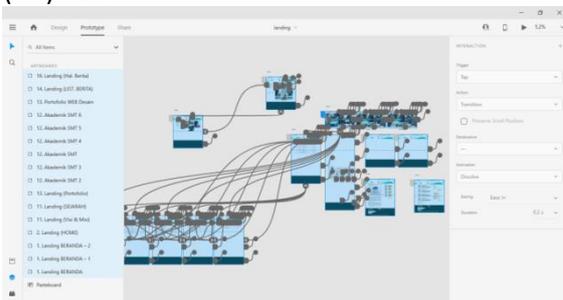


Gambar 5 Typeface Roboto

Prototype

Pada tahap ini adalah sebuah rancangan awal suatu *interface* yang akan dibuat, *prototype* bertujuan untuk mendeteksi kesalahan atau kekurangan sebuah *interface* sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dari proses yang dilalui dalam tahapan *empathize* sebelumnya, didapatkan hasil kesimpulan mengenai berbagai informasi yang dibutuhkan oleh calon pengguna. Informasi-informasi yang dibutuhkan akan dikelompokkan berdasarkan ketegori

yang sudah ditentukan. Perancangan *prototype website* menggunakan Adobe Experience Design (XD) versi 24.3.



Gambar 6 Tampilan Desain prototype *website* informasi prodi di Adobe XD

Layout halaman *website* disesuaikan dengan tujuan dari perancangan yaitu untuk memberikan informasi akademik dan informasi lainnya yang sudah didapatkan dari FGD bersama beberapa mahasiswa perwakilan masing-masing kelas. Format *desktop* dipilih sebagai tampilan utama *website* untuk dapat memaksimalkan proses penyampaian informasi dan menggunakan orientasi horizontal, seperti bentuk *website* pada umumnya.

1. Halaman Pembuka

Sebelum masuk ke dalam halaman utama *website* pengguna akan diarahkan terlebih dahulu kepada halaman pembuka yang berfungsi sebagai *intro*. Pada halaman pembuka ini terdapat animasi yang berdurasi 10 detik yang kemudian akan mengarahkan pengguna menuju kepada halaman utama *website* (Halaman index).



Gambar 7 Loading Page

2. Halaman Index (Utama)

Pada halaman index (utama) berisi tentang *headline* berita atau agenda akademik baik dari prodi maupun dari kampus. Beberapa interaksi pada halaman *index* adalah navigasi yang digunakan untuk melanjutkan ke konten selanjutnya pada halaman *index*, navigasi ini bertujuan agar pengunjung dapat melihat-lihat *headline* yang ada pada halaman *index*. Interaksi pada navigasi ini adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman index dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik. Selain berisi tentang *headline*, pada halaman ini juga terdapat informasi tentang sambutan, Profil Lulusan, Berita & Artikel, Pengumuman, Agenda, Pendaftaran Mahasiswa Baru. Halaman ini juga terdapat navigasi untuk memilih halaman selanjutnya yang akan dituju. Halaman tersebut antara lain Tentang, Akademik, Galeri, Mahasiswa, Pencarian.



Gambar 8 Halaman index (Landing Page)

3. Halaman Tentang

Pada halaman ‘tentang’ akan ditampilkan informasi berupa deskripsi Visi, Misi dan Sejarah Berdirinya Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Beberapa interaksi pada halaman ‘tentang’ adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman tentang dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik. halaman ini juga terdapat navigasi untuk memilih halaman selanjutnya yang akan dituju. Halaman tersebut antara lain Beranda, Tentang, Akademik, Galeri, Mahasiswa, Pencarian.



Gambar 9 Halaman Tentang

4. Halaman Akademik

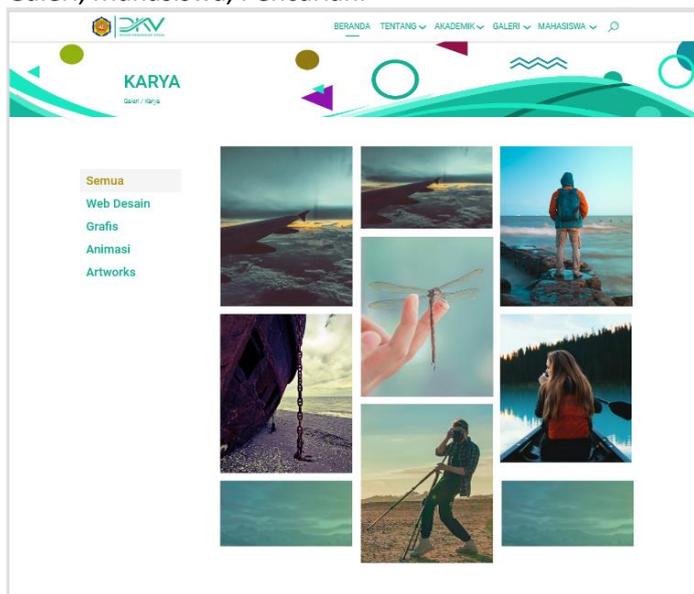
Pada halaman ‘Akademik’ akan ditampilkan informasi berupa deskripsi kurikulum prodi dan daftar Dosen pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Beberapa interaksi pada halaman ‘Akademik’ adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman Akademik dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik. halaman ini juga terdapat navigasi untuk memilih halaman selanjutnya yang akan dituju. Halaman tersebut antara lain Beranda, Tentang, Akademik, Galeri, Mahasiswa, Pencarian.



Gambar 10 Halaman Akademik

5. Halaman Galeri

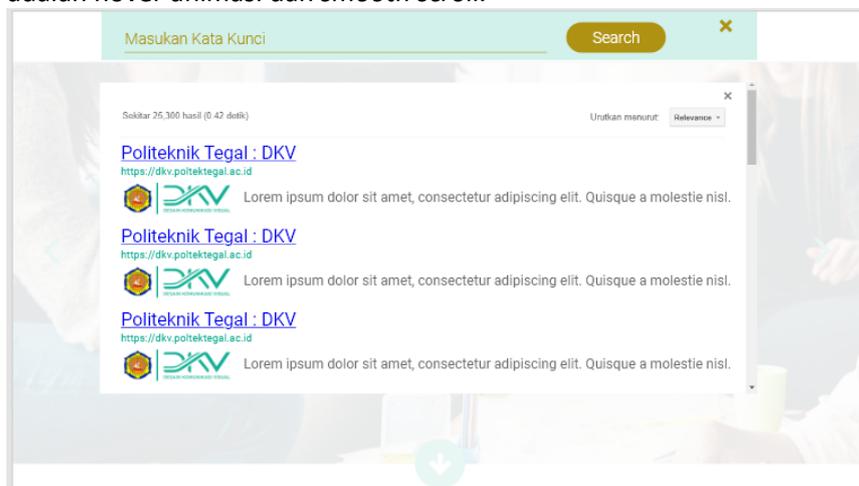
Pada halaman 'Galeri' akan ditampilkan informasi berupa portofolio tugas mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Beberapa interaksi pada halaman 'Galeri' adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman Galeri dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik. Selain itu animasi lightbox untuk menampilkan karya/gambar secara penuh. halaman ini juga terdapat navigasi untuk memilih halaman selanjutnya yang akan dituju. Halaman tersebut antara lain Beranda, Tentang, Akademik, Galeri, Mahasiswa, Pencarian.



Gambar 11 Halaman Galeri

6. Halaman Search Navbar

Halaman *search* pada *navbar* berfungsi untuk melakukan pencarian informasi yang ada pada *website* prodi DKV Politeknik Harapan Bersama. Beberapa interaksi pada halaman ini adalah hover animasi dan *smooth scroll*.



Gambar 12 Halaman Pencarian

7. Halaman Berita & Artikel

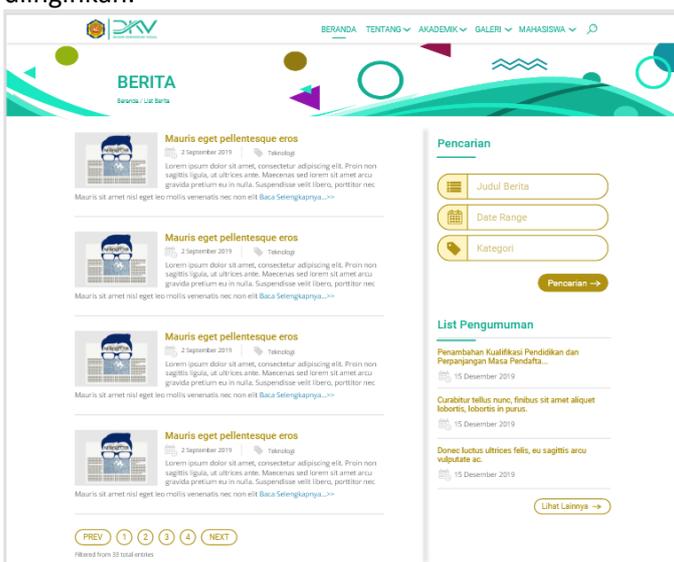
Pada halaman ini menampilkan informasi berita yang dipilih, Beberapa interaksi pada halaman 'Berita' adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman berita & Artikel dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik.



Gambar 13 Halaman Berita & Artikel

8. Halaman List Berita & Artikel

pada halaman ini menampilkan daftar berita yang pernah diunggah oleh admin, Beberapa interaksi pada halaman 'Berita' adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman list berita & Artikel dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik. Di halaman ini juga terdapat interaksi untuk melakukan pencarian berita berdasarkan kata kunci yang diinginkan.



Gambar 14 Halaman List Berita & Artikel

9. Halaman Pengumuman

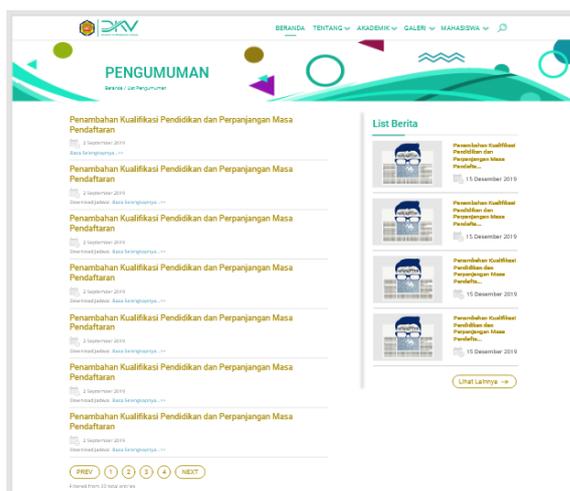
pada halaman ini menampilkan informasi pengumuman yang dipilih, Beberapa interaksi pada halaman ‘Pengumuman’ adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman pengumuman dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik.



Gambar 15 Halaman Pengumuman

10. Halaman List Pengumuman

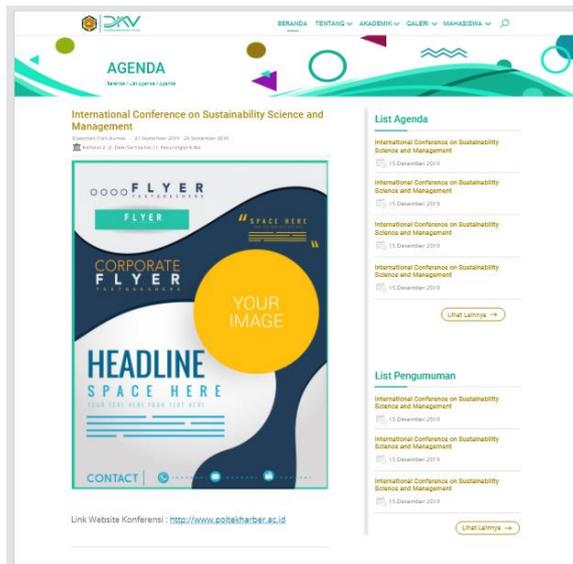
Pada halaman ini menampilkan daftar pengumuman yang diunggah oleh admin *website*, Beberapa interaksi pada halaman ‘List Pengumuman’ adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman daftar pengumuman dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik.



Gambar 16 Halaman List Pengumuman

11. Halaman Agenda

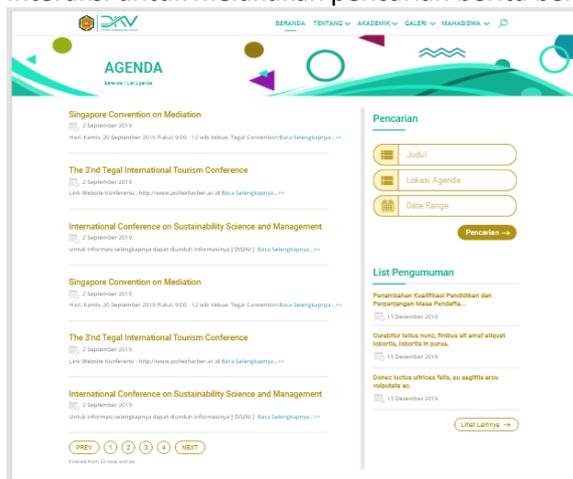
pada halaman ini menampilkan informasi Agenda yang dipilih, Beberapa interaksi pada halaman 'Agenda' adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman agenda dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik.



Gambar 17 Halaman Agenda

12. Halaman List Agenda

Pada halaman ini menampilkan daftar agenda yang diunggah oleh admin *website*, Beberapa interaksi pada halaman 'List Agenda' adalah animasi *smoothscroll* serta *parallax*, animasi *smoothscroll* bertujuan agar pengunjung langsung diarahkan dengan pelan ke konten selanjutnya di halaman list agenda dan animasi *parallax* untuk memunculkan konten *website* secara perlahan agar terlihat atraktif dan menarik. Di halaman ini juga terdapat interaksi untuk melakukan pencarian berita berdasarkan kata kunci yang diinginkan.



Gambar 18 Halaman List Agenda

Test

Untuk mendapatkan respon terhadap hasil perancangan *website* informasi prodi DKV Politeknik Harapan Bersama, dilakukan uji coba *website* pada sejumlah responden yang sesuai dengan sasaran pengguna yaitu mahasiswa prodi DKV Politeknik Harapan Bersama. Pengambilan responden dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, jumlah target pengguna sebanyak 68 responden yang terdiri dari 59 laki-laki dan 9 perempuan.

Tabel 2. Daftar Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	59
2	Perempuan	9
Total		68

Uji coba dilakukan dengan cara responden mencoba mengoperasikan *website* informasi prodi DKV Politeknik Harapan Bersama, kemudian mengisi kuisisioner yang telah disiapkan. Kuisisioner menggunakan pilihan alternatif jawaban menggunakan skala *linkert*. Penggunaan skala *linkert* dipakai untuk mengetahui kecenderungan pilihan jawaban apakah sudah sesuai atau masih diperlukan perbaikan. skor nilai skala linkert dimulai dari skor tertinggi sampai dengan skor terendah, nilai skor jawaban adalah lima, empat, tiga, dua, satu yang disesuaikan dengan urutan pilihan jawaban Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Urutan pilihan jawaban dengan nilai skor dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 3. Pilihan Jawaban Skala Linkert

Skor Nilai	Pilihan Jawaban
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Jumlah skor dari jawaban-jawaban responden selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis presentase dengan rumus perhitungannya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Presentase
- $\sum X$: Jumlah Skor Penilaian
- $\sum Xi$: Jumlah Skor Tertinggi
- 100% : Konstanta

Setelah mendapatkan hasil jumlah skor jawaban dari responden, selanjutnya adalah membuat analisis presentase untuk menentukan kategori tinggi, sedang dan rendah dalam bentuk table statistik distributif. Dalam kategori skor dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. Interval Nilai

Interval Nilai	Kriteria
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju/Baik
20% - 39,99%	Tidak Setuju/Baik
40% - 59,99%	Netral
60% - 79,99%	Setuju/Baik
80% - 100%	Sangat Setuju/Baik

Ada tiga aspek respon yang akan ditanyakan setelah responden mengoperasikan prototype *website* informasi prodi DKV Politeknik Harapan Bersama tegal. 1) Aspek konten, Organisasi dan keterbacaan, 2) Aspek Navigasi dan Tautan, 3) Aspek Visual (*User interface*).

1. Aspek Konten, Organisasi dan Keterbacaan

Pertanyaan-pertanyaan pada aspek ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terhadap konten, organisasi konten (*Menu* atau *Submenu*) dan keterbacaan konten. Ada lima pernyataan yang diajukan kepada responden.

Tabel 5 Pernyataan Aspek Konten dan Organisasi

NO	PERNYATAAN
1	Saya dapat dengan mudah menemukan informasi yang saya inginkan di <i>website</i> ini
2	konten yang disajikan pada <i>website</i> ini sudah dikelompokan sesuai dengan masing-masing Kriteria dengan baik.
3	Membaca konten <i>website</i> ini sangat mudah/nyaman.
4	saya merasa nyaman dan dan terbiasa dengan bahasa dan perintah yang digunakan di <i>website</i> ini.
5	saya tidak perlu menggeser ke kanan dan ke kiri pada saat membaca konten <i>website</i> ini.

Berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan pada aspek ini, nilai tertinggi terdapat pada pernyataan terkait konten yang disajikan pada *website* ini sudah dikelompokan sesuai dengan masing-masing Kriteria dengan baik yaitu dengan presentase sebesar 80,29%. Mengacu pada interval nilai yang sudah dibahas sebelumnya, maka pengelompokan konten *website* informasi prodi DKV masuk dalam kategori “Sangat Baik” dalam pengorganisasian (menu dan submenu) *website* informasi prodi. Sedangkan pernyataan lainnya masuk dalam kategori “Baik” dengan presentase 73,24%, 74,41%, 75,88% dan 75,88%.

Secara keseluruhan bahwa konten dan pengorganisasian konten *website* prodi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal mendapatkan prosentase nilai total sebesar 75,94%, yang artinya masuk dalam kategori “Baik”.

2. Aspek Navigasi dan Tautan

Pertanyaan-pertanyaan pada aspek ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terhadap navigasi dan tautan (*link*) yang disediakan pada *website* informasi prodi DKV Politeknik Harapan Tegal. Ada empat pernyataan yang diajukan kepada responden.

Tabel 6. Pernyataan Aspek Navigasi dan Tautan

NO	PERNYATAAN
1	Saya dapat dengan mudah mengetahui posisi saya pada saat saya browsing <i>website</i> ini.

2	<i>website</i> ini memberikan isyarat dan tautan untuk saya mendapatkan informasi yang diinginkan..
3	sangat mudah untuk berpindah-pindah konten di <i>website</i> ini dengan menggunakan tautan atau tombol kembali pada <i>website</i>
4	penempatan tautan atau menu pada <i>website</i> sudah sesuai dan saya dapat mengenali dengan mudah

Berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan pada aspek ini, yang mendapatkan kategori “Sangat Baik” adalah Membaca konten *website* ini sangat mudah/nyaman dengan mendapatkan prosentase nilai sebesar 81,76% dan pernyataan saya dapat dengan mudah mengetahui posisi saya pada saat saya browsing *website* ini dengan prosentase nilai sebesar 80,29%. Sedangkan pernyataan lainnya masuk dalam kategori “Baik” dengan prosentase nilai 72,35% dan 74,41%.

Secara keseluruhan bahwa Aspek navigasi dan tautan (*link*) pada *website* prodi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal mendapatkan prosentase nilai total sebesar 77,21%, yang artinya masuk dalam kategori “Baik”.

3. Aspek Visual (*User Interface*)

Pertanyaan-pertanyaan pada aspek ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terhadap tampilan yang disediakan pada *website* informasi prodi DKV Politeknik Harapan Tegal. Ada lima pernyataan yang diajukan kepada responden.

Tabel 7 Pernyataan Aspek Visual

NO	PERNYATAAN
1	Tampilan <i>website</i> ini sangat atraktif dan menarik
2	saya sangat nyaman dengan warna yang digunakan pada <i>website</i> ini
3	konten yang ada pada <i>website</i> ini tidak mengganggu saya, seperti banyak menggeser ke kanan ke kiri atau text yang berkedip-kedip (warna-warni) dan animasi konten/text yang berulang-ulang.
4	tampilan <i>website</i> ini sudah konsisten dan menarik
5	desain <i>website</i> ini sudah nyaman dan sangat mudah untuk dipahami.

Berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan pada aspek ini, yang mendapatkan kategori “Sangat Baik” adalah Tampilan *website* ini sangat atraktif dan menarik dengan mendapatkan prosentase nilai sebesar 81,18% dan pernyataan tampilan *website* ini sudah konsisten dengan prosentase nilai sebesar 80,59%. Sedangkan pernyataan lainnya masuk dalam kategori “Baik” dengan prosentase nilai 73,82%, 78,53% dan 74,41%. Secara keseluruhan bahwa Aspek visual (*User Interface*) pada *website* prodi DKV Politeknik Harapan Bersama Tegal mendapatkan prosentase nilai total sebesar 77,71%, yang artinya masuk dalam kategori “Baik”.

Simpulan

Berdasarkan hasil uji coba prototyping yang telah dilakukan, secara keseluruhan *website* informasi prodi DKV Politeknik Harapan Bersama dapat digunakan sebagai media alternative untuk memberikan informasi akademik prodi DKV ataupun informasi kampus Politeknik Harapan Bersama Tegal dan juga sebagai informasi berita atau artikel ilmiah terkait keilmuan

Desain Komunikasi Visual (DKV) maupun sebagai tempat mahasiswa untuk menampilkan karya-karya yang telah dibuat selama masa studi di prodi DKV Politeknik Tegal. Penggunaan teknik *parallax* dan *smoothscroll* ataupun *microinteraction* yang terdapat pada navigasi atau tautan *prototyping website* ini juga dapat menambah ketertarikan pengguna, sehingga *website* tersebut menjadi lebih atraktif dan interaktif. Dengan adanya teknik *prototyping* ini, maka kreatifitas web desainer dalam membuat suatu tampilan dasar (*User Interface* sebuah *website*) tanpa harus ke *scripting* langsung. Hal yang perlu diperhatikan pada *prototyping website* adalah desainer harus mengetahui harus mengetahui animasi-animasi yang disediakan untuk *scripting website* (*html*, *css* dan *javascript*), agar nantinya programmer tidak mengalami kesulitan dalam perancangan *scripting website* *prototype* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Batchu, Vamsi. "Micro-Interactions: Why, When and How to Use Them to Improve the User Experience." 2018, <https://uxdesign.cc/micro-interactions-why-when-and-how-to-use-them-to-boost-the-ux-17094b3baaa0>.
- Beaird, Jason. *The Principles of Beautiful Web Design*. 2nd edition, SitePoint Pty. Limited, 2010.
- Cerrato, Herman. "The Meaning of Colors." 2013, <http://hermancerrato.com/graphic-design/images/color-images/the-meaning-of-colors-book.pdf>.
- Fakhrudin, Dimas et al. "Pengembangan Desain Informasi Dan Pembelajaran Aksara Jawa Melalui Media Website." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 5, no. 01, 2019, pp. 1-23, doi:<https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.1990>.
- Ford, Chris. "Examples of Unique Website Layouts." 2017, <https://webflow.com/blog/examples-of-unique-website-layouts>.
- Galitz, Wilbert O. *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to Gui Design Principles and Techniques*. Second edition, Wiley Publishing, Inc., 2007.
- Kuswanto, Heri. "Analisis Prinsip Layout and Composition Pada Web Design Perusahaan Pt. Bank Rakyat Indonesia, Tbk Dan Pt. Fif Group Berdasarkan Buku "the Principle of Beautiful Website Design by Jason Beaird"." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, vol. 2, no. 1, 2017, pp. 1-7, doi:<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.14488>.
- Miller, Brian D. *Above the Fold: Understanding the Principles of Successful Web Site Design*. HOW Books, 2011.
- Plattner, Hasso. "An Introduction to Design Thinking Process Guide." Institute of Design, 2010.
- Rahmasari, Erisa Adyati and Dzuha Hening Yanuarsari. "Kajian Usability Dalam Konsep Dasar User Experience Pada Game "Abc Kids-Tracing and Phonics" Sebagai Media Edukasi Universal Untuk Anak." *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 2017, pp. 49-71, doi:<https://doi.org/10.25124/demandia.v2i01.770>.

Razi, Aria Ar et al. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer." *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, vol. 3, no. 02, 2018, pp. 219-237, doi:<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>.

Saffer, Dan. *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices (Voices That Matter)*. AIGA Design Press, 2007.

---. *Microinteractions: Designing with Details*. " O'Reilly Media, Inc.", 2013.

Soverini, Andrea. "Ux Project Checklist." 2018, <https://uxchecklist.github.io/>.

Yuhefizar. *10 Jam Menguasai Internet*. Elex Media Komputindo, 2008. *Jakarta: Elex Media Komputindo*.