



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA *WEBSITE* FAKULTAS  
DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF UNIVERSITAS DINAMIKA**

**KERJA PRAKTIK**



Oleh :

**Mardika Akbarahma**  
**18.41010.0081**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2022**

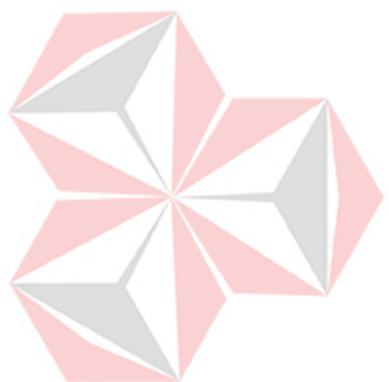
**PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA WEBSITE FAKULTAS  
DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF UNIVERSITAS DINAMIKA**

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana



**Disusun oleh :**  
**Nama : Mardika Akbarahma**  
**NIM : 18.41010.0081**  
**Program : Strata Satu (S1)**  
**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“Tokoh utama keluar di akhir”*



*Terima kasih untuk kepada  
Keluarga Tercinta, Sahabat, dan Kamu yang selalu support dengan tulus*

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF UNIVERSITAS DINAMIKA

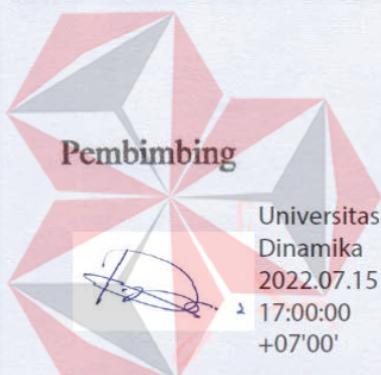
Laporan Kerja Praktik oleh

**Mardika Akbarahma**

NIM : 18410100081

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 05 Juli 2022



**Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng.**  
NIDN. 0712066801

Disetujui :



**Karsam, MA., Ph.D.**

Digitally signed  
by Julianito  
Date: 2022.07.15  
17:25:25 +07'00'

Mengetahui,

**Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi**

Digitally signed by Anjik Sukmaaji  
DN: cn=Anjik Sukmaaji,  
o=Universitas Dinamika, ou=Prodi  
S1 Sistem Informasi,  
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US  
Date: 2022.07.19 13:39:04 +07'00'  
Adobe Acrobat Reader version:

**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom, M.Eng.**  
NIDN. 0731057301

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Mardika Akbarahma**  
NIM : **18410100081**  
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informasi**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF UNIVERSITAS DINAMIKA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 05 Juli 2022



Mardika Akbarahma  
NIM : 18410100081

## ABSTRAK

Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) Universitas Dinamika dibentuk pada 1 Juni 2021. FDIK menaungi tiga (3) program studi, yaitu S1 Desain Komunikasi Visual, S1 Desain Produk, dan DIV Produksi Film dan Televisi. Ketiga program studi tersebut sebelumnya dikelola oleh Fakultas Teknologi dan Informatika (FTI).

Dalam rangka membangun *branding* dan memperkenalkan FDIK kepada masyarakat diperlukan adanya media berupa *website* berisi informasi tentang FDIK yang mudah diakses. Kerja praktik ini bertujuan untuk membantu FDIK melalui pembuatan rancangan *user interface* yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan website FDIK.

Kerja praktik ini menghasilkan rancangan *user interface* *website* yang selaras dengan *branding* FDIK. Rancangan *user interface* terdiri atas rancangan *front end* dan *back end*. Dalam rancangan *front end* terdapat halaman *home*, profil, prodi dan berita. Sedangkan rancangan *back end* terdapat halaman untuk menambah, mengubah dan menghapus *file*.

**Kata kunci :** *User Interface*, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, *Website*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Selama kurang lebih 2 bulan di Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika, untuk menyusun laporan berdasarkan hasil studi dan kerja praktik. Kerja Praktik ini membahas tentang Perancangan *User Interface* pada *Website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Ibu Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik.

5. Teman-teman yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga kalian semua diberikan balasan oleh Allah SWT atas bantuan yang telah diberikan dalam bimbingan serta nasihat dalam proses Kerja Praktik ini.

Penulis menyadari dari tugas akhir ini jauh dari sempurna, maka dari itu segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan lapang dada. Sebagai akhir kata, penulis mengharapkan semoga Kerja Praktik yang telah disusun ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 11 Juli 2022



## DAFTAR ISI

### **Halaman**

ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	3
2.1. Identitas Instansi .....	3
2.2. Sejarah Singkat Fakultas .....	3
2.3. Struktur Organisasi.....	5
2.4. Deskripsi Tugas .....	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	7
3.1. Perancangan.....	7
3.2. <i>Website</i> .....	7
3.3. <i>User Interface (UI)</i> .....	8
3.4. <i>Wireframe</i> .....	8
3.5. <i>Prototype</i> .....	9



BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	10
4.1. Analisis dan Desain Sistem .....	10
4.2. Desain .....	11
4.2.1. Warna .....	11
4.2.2. <i>Font</i> .....	12
4.2.3. <i>Wireframe</i> .....	14
4.3. <i>Prototype</i> .....	24
4.3.1. <i>Back End</i> .....	24
4.3.2. <i>Front End</i> .....	37

BAB V PENUTUP .....	48
5.1. Kesimpulan.....	48
5.2. Saran .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	49

## **DAFTAR TABEL**

### **Halaman**

Tabel 4.1 Hasil Wawancara .....	10
---------------------------------	----



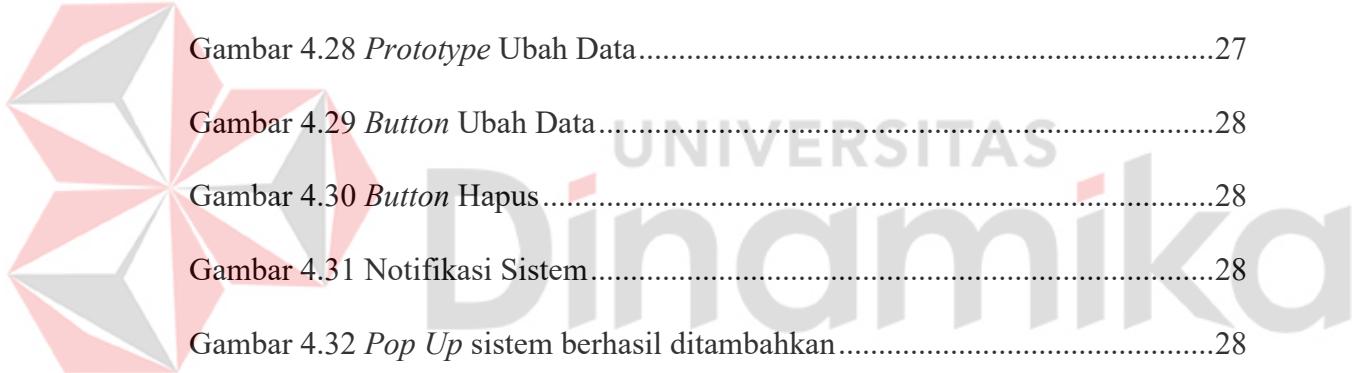
## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Universitas Dinamika.....	4
Gambar 2.1 Universitas Dinamika.....	4
Gambar 2.2 Lokasi Universitas Dinamika.....	4
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	5
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	5
Gambar 4.1 <i>Color Schemes</i> .....	11
Gambar 4.2 <i>Font Segoe UI</i> .....	13
Gambar 4.3 <i>Font Monsterrat</i> .....	13
Gambar 4.4 <i>Font Times New Roman</i> .....	14
Gambar 4.5 <i>Wireframe login</i> .....	14
Gambar 4.6 <i>Wireframe register</i> .....	15
Gambar 4.7 <i>Wireframe List Berita</i> .....	15
Gambar 4.8 <i>Wireframe button ubah dan hapus</i> .....	15
Gambar 4.9 <i>Wireframe tambah dan ubah berita</i> .....	16
Gambar 4.10 <i>Wireframe List Dosen</i> .....	17
Gambar 4.11 <i>Wireframe tambah dan ubah dosen</i> .....	17
Gambar 4.12 <i>Wireframe List Konten</i> .....	18
Gambar 4.13 <i>Wireframe tambah dan ubah konten</i> .....	19
Gambar 4.14 <i>Wireframe video pada Dashboard</i> .....	19
Gambar 4.15 <i>Wireframe card dan map pada Dashboard</i> .....	20
Gambar 4.16 <i>Wireframe profil</i> .....	20
Gambar 4.17 <i>Wireframe card pada profil</i> .....	21



**UNIVERSITAS  
Dinamika**



Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> gambar dosen pada profil.....	21
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> pada prodi.....	22
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> gambar dosen pada prodi .....	22
Gambar 4.21 <i>Wireframe card</i> pada berita dan fasilitas .....	23
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> pada isi berita dan fasilitas.....	24
Gambar 4.23 <i>Prototype Login</i> .....	25
Gambar 4.24 <i>Prototype Register</i> .....	25
Gambar 4.25 <i>Prototype List Berita</i> .....	26
Gambar 4.26 Tampilan tombol angka.....	26
Gambar 4.27 <i>Button ubah</i> .....	26
Gambar 4.28 <i>Prototype Ubah Data</i> .....	27
Gambar 4.29 <i>Button Ubah Data</i> .....	28
Gambar 4.30 <i>Button Hapus</i> .....	28
Gambar 4.31 Notifikasi Sistem.....	28
Gambar 4.32 <i>Pop Up</i> sistem berhasil ditambahkan.....	28
Gambar 4.33 Tampilan <i>Input Data Berita</i> .....	29
Gambar 4.34 <i>Button Tambah Data</i> .....	30
Gambar 4.35 Notifikasi berhasil .....	30
Gambar 4.36 <i>Prototype Master Dosen</i> .....	31
Gambar 4.37 <i>Button ubah dan hapus</i> .....	31
Gambar 4.38 <i>Prototype Tambah Dosen</i> .....	32
Gambar 4.39 <i>Dropdown</i> menu pilihan prodi .....	32
Gambar 4.40 <i>Dropdown</i> menu jabatan dosen.....	33
Gambar 4.41 <i>Button tambah data</i> .....	33



Gambar 4.42 Notifikasi Berhasil .....	33
Gambar 4.43 <i>Prototype Master</i> Konten.....	34
Gambar 4.44 <i>Button</i> ubah dan hapus .....	34
Gambar 4.45 <i>Prototype Input</i> Konten.....	35
Gambar 4.46 <i>Dropdown</i> menu konten.....	35
Gambar 4.47 <i>Button</i> Tambah data .....	35
Gambar 4.48 Notifikasi data berhasil ditambahkan.....	36
Gambar 4.49 Notifikasi data gagal ditambahkan.....	36
Gambar 4.50 Menu <i>logout</i> .....	36
Gambar 4.51 Halaman <i>login</i> .....	36
Gambar 4.51 Halaman <i>login</i> .....	37
Gambar 4.52 Tampilan beberapa prodi di <i>home</i> .....	38
Gambar 4.53 Tampilan <i>mini map</i> pada <i>home</i> .....	38
Gambar 4.54 Footer website FDIK.....	38
Gambar 4.55 <i>Prototype Profil</i> .....	39
Gambar 4.56 <i>Button View More</i> .....	40
Gambar 4.57 Tampilan Visi Misi pada Profil.....	40
Gambar 4.58 Tampilan foto dosen FDIK .....	40
Gambar 4.59 <i>Button join</i> .....	40
Gambar 4.60 <i>Prototype Prodi</i> .....	41
Gambar 4.61 <i>Prototype</i> Prodi S1 Desain Komunikasi Visual.....	41
Gambar 4.62 Tampilan <i>button</i> klik disini .....	42
Gambar 4.63 Tampilan foto Dekan FDIK .....	42
Gambar 4.64 Tampilan foto Kaprodi.....	42

Gambar 4.65 Tampilan dosen FDIK.....	43
Gambar 4.66 <i>Prototype</i> Berita dan Fasilitas .....	44
Gambar 4.67 Tampilan tombol angka.....	44
Gambar 4.68 Tampilan tombol <i>read more</i> .....	44
Gambar 4.69 Tampilan salah satu berita.....	45
Gambar 4.70 Tampilan bagian fasilitas .....	46
Gambar 4.71 <i>Button View More</i> .....	46
Gambar 4.72 Tampilan isi halaman fasilitas.....	46
Gambar 4.73 <i>Header Prototype</i> Fasilitas.....	47



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini tampilan sangat penting bagi semua orang, karena sebuah tampilan memiliki daya tarik tersendiri yang membuat segala hal menjadi lebih mudah dimengerti. Dalam pengaplikasiannya di sistem informasi tampilan tersebut diberi nama *user interface*. *User interface* sangat diperlukan untuk mempermudah dalam menganalisis sesuatu.

Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang baru dibentuk, belum memiliki *website* untuk menyebarluaskan informasi mengenai Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Jadi untuk itu dibuatlah sebuah *website* agar dapat dengan mudah diakses secara *online* dimanapun. Namun sebelum *website* tersebut ada, terlebih dulu dibuat desain *user interface* agar memudahkan *programmer* untuk membuat *website* tersebut.

Harapan dari desain *user interface* ini adalah agar bisa membantu *programmer* untuk membuat aplikasi *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Selain itu *user interface* ini adalah langkah awal dalam pembuatan *front-end* dan *back-endnya* juga. Pada desain *website* terdapat juga fitur *home*, profil, prodi, dan berita untuk mempermudah pembaca nantinya.

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari hasil latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah bagaimana merancang *user interface* ada *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Perumusan Masalah diatas maka batasan masalah dalam membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan *user interface* hanya difokuskan pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
2. *Website* ini digunakan untuk *branding*.
3. Rancangan ini dapat berjalan di *desktop*.

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan dari dilakukannya kerja praktik ini adalah menghasilkan desain *user interface website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif di Universitas Dinamika.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dengan adanya aplikasi ini bagi Fakultas Desain dan Industri Kreatif adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pedoman untuk membuat aplikasi *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
2. Membantu meningkatkan *branding* Fakultas Desain dan Industri Kreatif.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM INSTANSI**

#### **2.1. Identitas Instansi**

Nama Instansi : Universitas Dinamika  
Nama Penyelia : Karsam, MA., Ph.D.  
Alamat : Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Kedung  
Baruk, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa  
Timur 60298  
No. Telepon & Fax : +62 (31) 8721731 Telp.  
+62 (31) 8710218 Fax

Website : <https://www.dinamika.ac.id/>  
Email : [official@dinamika.ac.id](mailto:official@dinamika.ac.id)

#### **2.2. Sejarah Singkat Fakultas**

Adanya Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) berawal dari keinginan kampus Stikom Surabaya yang terus berkembang. Dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya tahun 2014 kemudian tahun 2019 menjadi Universitas Dinamika. Universitas Dinamika memiliki 2 fakultas, yaitu Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dan Fakultas Teknologi dan Informasi (FTI). Kemudian pada tanggal 1 Juni 2021, FTI terbagi menjadi 2, yaitu FTI dan FDIK. Sebagai fakultas baru FDIK sedang menyiapkan diri untuk memenuhi administrasi sebuah fakultas, seperti visi, misi, *branding*, dan lain sebagainya.



Gambar 2.1 Universitas Dinamika



Sumber : (Google Inc., 2022)

Gambar 2.2 Lokasi Universitas Dinamika

Pada Gambar 2.2 memiliki simbol berwarna merah yang menandakan lokasi dari Universitas Dinamika. Adapun informasi lengkap sebagai berikut :

Alamat : Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk,

Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur

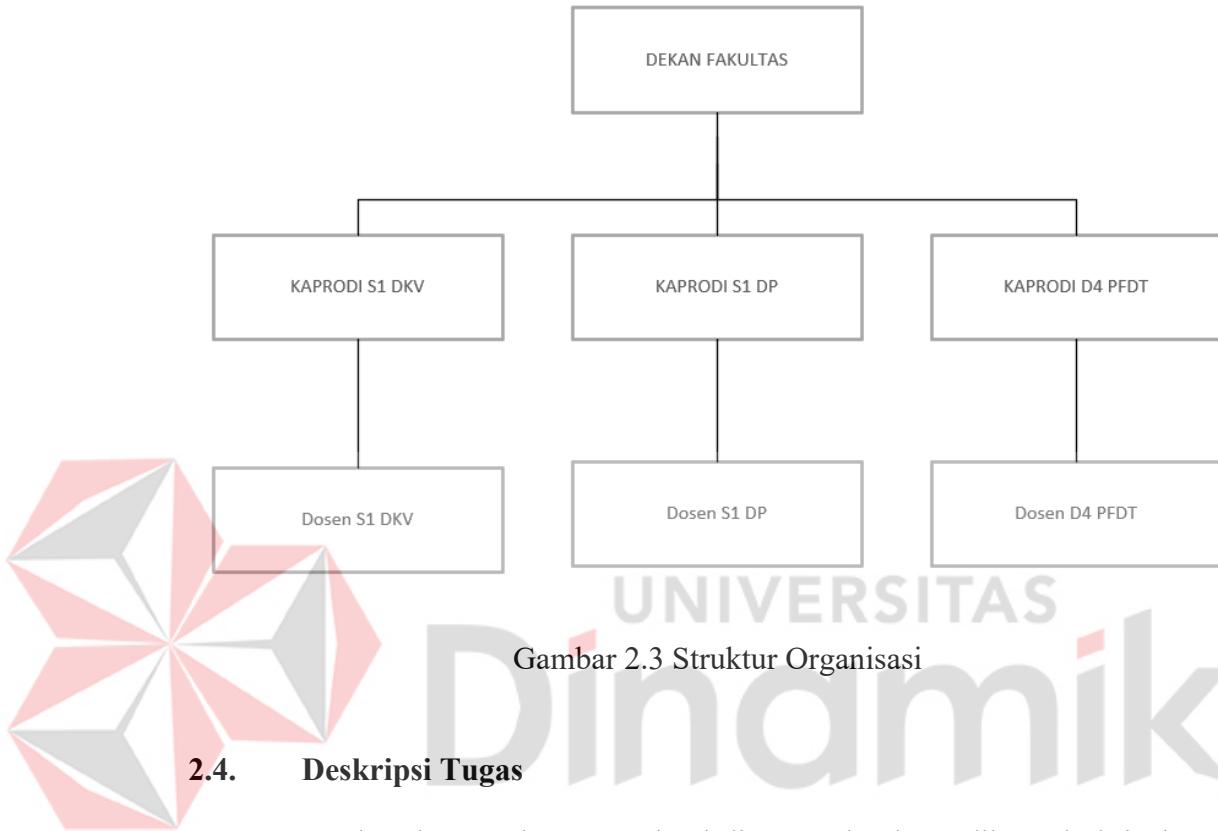
60298

No. Telepon & Fax : +62 (31) 8721731 Telp.

+62 (31) 8710218 Fax

Jam Buka : 07.30 - 15.30 WIB

### 2.3. Struktur Organisasi



Berdasarkan struktur organisasi diatas maka dapat dibuat deskripsi tugas dari masing-masing entitas sebagai berikut :

- a. Dekan memiliki tanggung jawab untuk memimpin sebuah penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Dekan juga membina sebuah tenaga kependidikan, tenaga administrasi fakultas dan mahasiswa.
- b. Kaprodi memiliki tugas untuk menjalankan kebijakan akademik, merancang rencana kerja, mengkoordinasikan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, memantau kegiatan pembelajaran dan melaporkan kegiatan kepada Dekan

- c. Dosen tidak hanya berfungsi sebagai pengajar namun juga sebagai manajer dan administrator. Dalam rangka melakukan kegiatan pengajaran dosen memiliki 3 tugas pokok yaitu sebagai perencana, fasilitator dan *evaluator*.



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Perancangan**

Perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut pengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem (Hartono, 2005).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu kegiatan membuat sebuah perencanaan dari sistem yang akan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai urutan-urutan proses dari sistem untuk digunakan pada setiap *stakeholder* suatu perusahaan berdasarkan evaluasi dari hasil analisa yang telah dilakukan.

#### **3.2. Website**

*Website* merupakan gabungan dari sekian banyaknya situs *web* yang memiliki *domain* di *World Wide Web*. *Website* adalah halaman informasi yang bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan *internet*. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi (Sholechul, 2022).

Alasan seseorang mengunjungi *website* adalah karena konten yang tersedia di *website* tersebut. Penyebaran informasi melalui *website* sangat cepat dan mencakup area yang luas serta tidak dibatasi oleh jarak dan waktu. Oleh sebab itu, *website* merupakan sarana penting untuk mendapatkan dan mengelola informasi.

*Website* dibagi menjadi dua jenis yaitu statis dan dinamis. *Website* statis sangat jarang diubah isinya, sedangkan *website* dinamis dapat berubah sewaktu-waktu isinya.

### 3.3. *User Interface (UI)*

*User Interface* adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna. Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna (Aprilia, 2020).

Jadi, tampilan UI dirancang dengan desain beberapa aspek, mulai dari *layout*, gambar logo, pemilihan warna yang sesuai, tipografi yang mudah dibaca dan hal lainnya untuk mempercantik tampilan. Semua elemen yang memperindah tampilan tersebut termasuk dalam elemen UI (Pratama, 2018).

UI *website* yang bagus haruslah jelas. Namun, juga harus membuat desain yang ringkas. Jika definisi dan penjelasan *website* terlalu panjang, maka akan terlihat berantakan. Pengunjung juga akan menghabiskan waktu hanya untuk membaca deskripsi dalam *website*. Sehingga penjelasan yang ringkas dan tidak terlalu panjang.

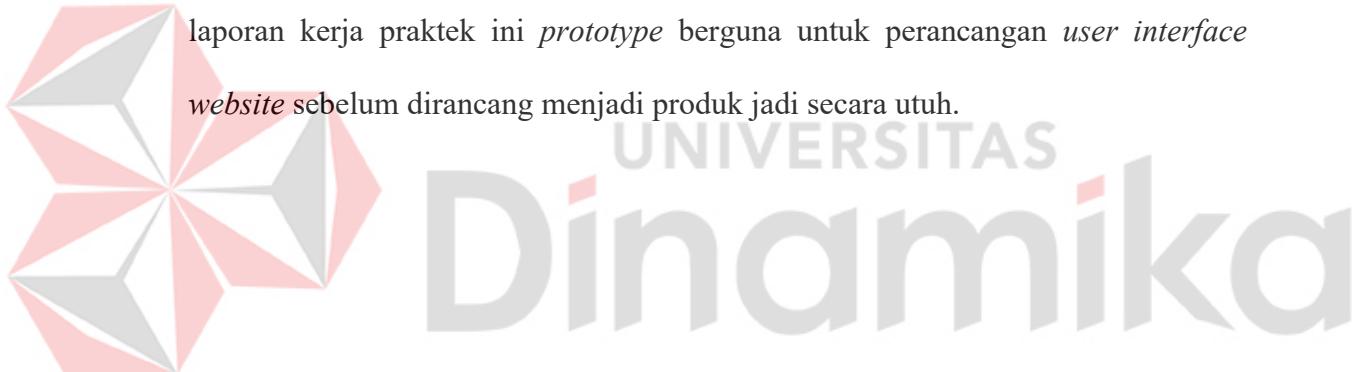
### 3.4. *Wireframe*

*Wireframe* adalah kerangka dasar atau *blueprint* dari suatu halaman aplikasi yang akan dibangun oleh pengembang aplikasi. Secara garis besar di dalam *wireframe* ini menempatkan elemen-elemen penting dari halaman aplikasi tersebut pada posisinya masing-masing seperti *banner*, *body content*, menu *link*, kolom, *footer* maupun fitur-fitur lainnya yang ada dalam aplikasi nantinya (Anggitama,

Tolle, & Az-Zahra, 2018). Secara *visual* tampilan dari *wireframe* ini hanya terdiri dari kotak dan garis yang menandakan posisi dari masing-masing elemen dari *layout* halaman aplikasi.

### 3.5. *Prototype*

*Prototype* adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide dari para pengembang dan calon pengguna, cara untuk sistem berfungsi dalam bentuk yang telah selesai (Darmawan, 2013). *Prototype* sering digunakan untuk desain sebuah produk untuk menyempurnakan setiap bagian dan proses-prosesnya sebelum menerapkannya dalam skala besar (Adhipratama, 2018). Pada laporan kerja praktek ini *prototype* berguna untuk perancangan *user interface website* sebelum dirancang menjadi produk jadi secara utuh.



## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

#### 4.1. Analisis dan Desain Sistem

Pada tahap mengidentifikasi masalah yang digunakan sebagai dasar pembangunan aplikasi. Identifikasi yang dilakukan adalah dengan mempelajari proses yang ada, ada beberapa cara yang telah dilakukan yaitu:

##### 1. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait dengan desain dari aplikasi yang dibuat. Wawancara dilakukan saat kegiatan kerja praktik berlangsung. Wawancara ditujukan kepada *stakeholder* yang terlibat dalam proses bisnis.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara

Point Pertanyaan	Kondisi Saat Ini	Harapan
Apa fungsi website yang diinginkan.	<i>Website</i> akan dibuat sebagai <i>company profile</i> saja.	Dapat memuat lebih banyak info untuk digunakan sebagai <i>branding</i> .

<b>Point Pertanyaan</b>	<b>Kondisi Saat Ini</b>	<b>Harapan</b>
Fitur apa saja yang ingin dipasang di website.	<i>Website</i> dapat memuat video, visi misi, prodi dan sejarah dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif.	<i>Website</i> dapat menambahkan foto dosen dan fasilitas dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif.

## 2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk lebih banyak mengetahui istilah-istilah *website*. Selain itu juga untuk mengetahui lebih banyak mengenai aplikasi khususnya dalam proses desain.

### 4.2. Desain

#### 4.2.1. Warna

Desain dibuat dengan memiliki *color schemes* yang dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Color Schemes*

Warna oranye dengan *hexa color* #FB9902 dipilih sebagai warna utama karena merupakan warna tersebut melambangkan Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Warna oranye juga mampu membangkitkan semangat, selain itu warna oranye adalah warna kreativitas. Apalagi dipadukan dengan warna coklat *hexa color* #924324 agar menambah kesan yang kuat pada warna oranye tersebut. Warna oranye dengan *hexa color* #FB9902 tergolong warna ringan, sehingga untuk menyeimbangkan warna tersebut perlu menambahkan warna berat seperti oranye dengan *hexa color* #FD5308, ungu dengan *hexa color* #8601AF, merah maroon dengan *hexa color* #800000, putih dengan *hexa color* #FFFFFF, dan hitam dengan *hexa color* #000000.

#### 4.2.2. *Font*

*Font* yang digunakan pada desain ini adalah *font Segoe UI*. Dipilihnya *font* ini dikarenakan *typeface font* ini dirancang untuk menyeimbangkan keterbacaan dan memberikan kesan modern serta mudah terbaca dalam segala kondisi, seperti ketika pada *label*, *button*, hingga *content*. *Font* ini dapat menyampaikan ide yang berhubungan dengan ketetralan. *Font* juga terbagi menjadi beberapa macam *style* yaitu *light*, *semilight*, *regular*, *semibold*, dan *bold* yang akan diterapkan dibeberapa kondisi sesuai dengan kebutuhan, dapat dilihat tampilan *style font Segoe UI* pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Font Segoe UI*

Selain itu juga ada *font Monsterrat* dan *font Times New Roman* untuk pemilihan *font* yang digunakan. Dipilihnya *font* ini dikarenakan *typeface* *font* ini dirancang untuk menyeimbangkan keterbacaan dan memberikan kesan modern serta mudah terbaca dalam segala kondisi, seperti ketika pada *label*, dan *button*. *Font* ini dapat menyampaikan ide yang berhubungan dengan minimalisme. *Font* juga terbagi menjadi beberapa macam *style* yaitu *regular*, *semibold*, dan *bold* yang akan diterapkan di beberapa kondisi sesuai dengan kebutuhan, dapat dilihat tampilan *style font* *Monsterrat* dan *font Times New Roman* pada Gambar 4.3 dan

Gambar 4.4.



Gambar 4.3 *Font Monsterrat*

## Times New Roman Regular

Gambar 4.4 Font Times New Roman

### 4.2.3. Wireframe

*Wireframing/wireframe* merupakan tahap awal perancangan desain. *Wireframe* dapat menetapkan fungsi (*textbox*, *button*, *icon*, dan lainnya) tanpa warna atau desain apapun. Sehingga *wireframe* dapat memudahkan dalam pembuatan *prototype*. Berikut ini merupakan rancangan desain *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif.

#### A.

#### *Wireframe Back End Login*

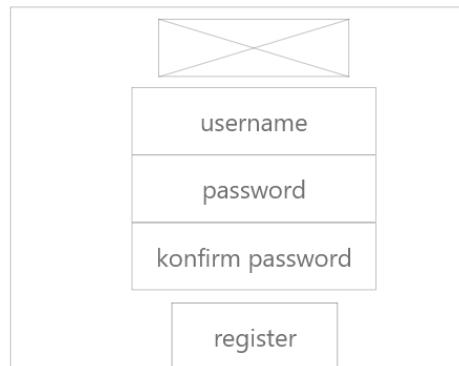
*Wireframe* halaman *login* merupakan halaman tampilan *login* dari website.

Pada halaman ini terdapat logo, *username*, *password*, *register*, dan *button sign up*.

*Wireframe login* dan *register* dapat dilihat pada Gambar 4.5 dan Gambar 4.6.



Gambar 4.5 *Wireframe login*



Gambar 4.6 *Wireframe register*

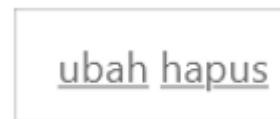
#### B. *Wireframe Back End List Berita*

Pada halaman ini terdapat nama halaman, *navbar*, tabel data berita, *button* ubah dan hapus. *Wireframe list* berita dan *Wireframe button* ubah dan hapus berita dapat dilihat pada Gambar berikut.

XXXXXX	navbar	navbar	navbar	navbar
XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX
XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX
XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX

1 2 3

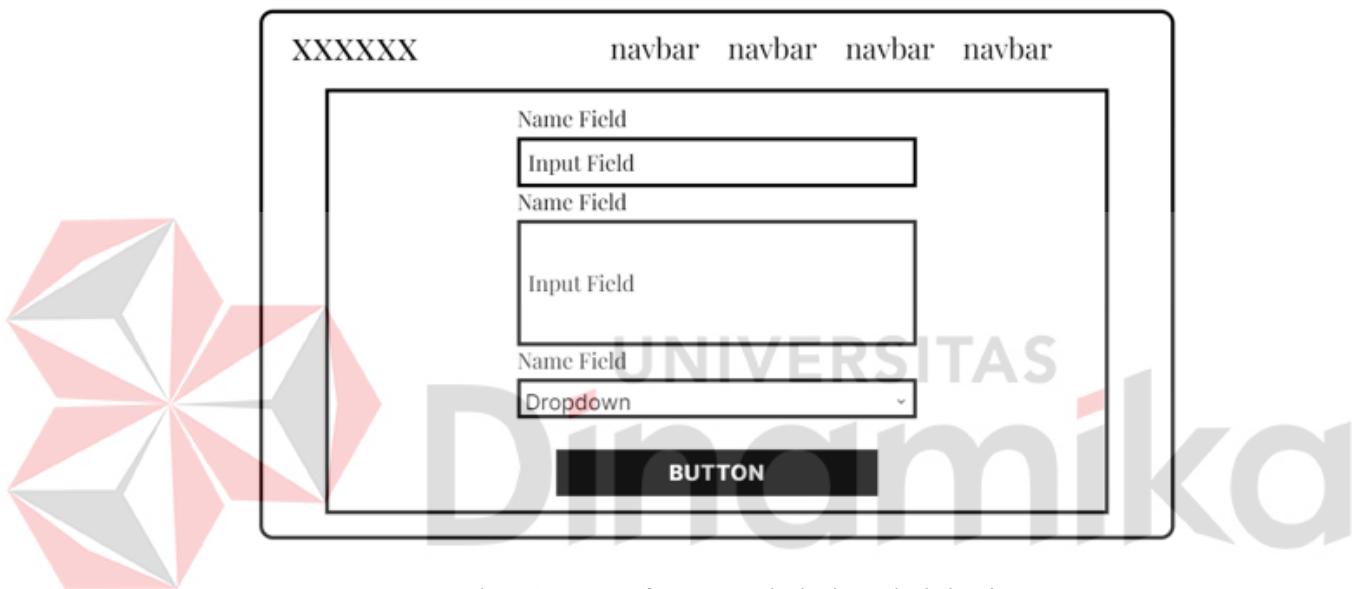
Gambar 4.7 *Wireframe List Berita*



Gambar 4.8 *Wireframe button* ubah dan hapus

### C. *Wireframe Back End Tambah dan Ubah Berita*

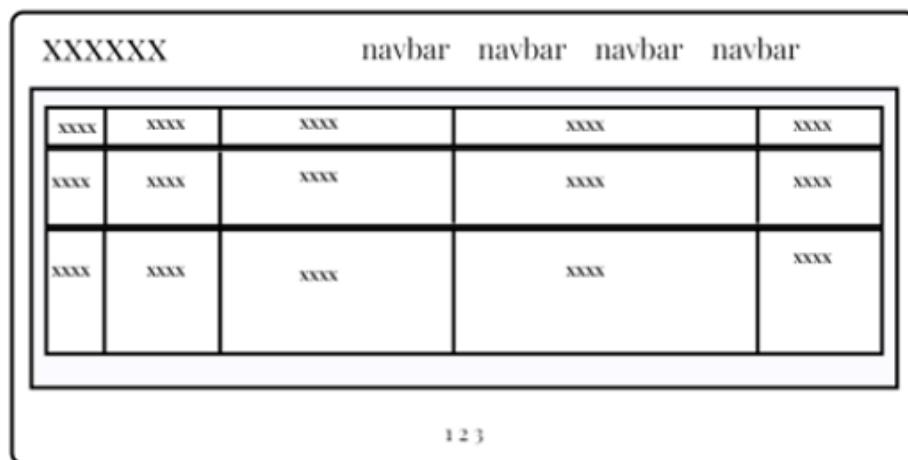
*Wireframe* halaman Tambah dan Ubah berita memiliki tampilan yang sama, namun hanya berbeda pada judul halaman saja pada *website*. Pada halaman ini terdapat nama halaman, *navbar*, judul berita, nama penulis, tanggal berita, gambar berita, deskripsi berita, isi berita, dan *button*. *Wireframe* tambah dan ubah berita dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 *Wireframe* tambah dan ubah berita

### D. *Wireframe Back End List Dosen*

*Wireframe* halaman *list* dosen memiliki tampilan yang sama seperti *list* berita, namun hanya berbeda pada judul halaman saja pada *website*. Pada halaman ini terdapat nama halaman, *navbar*, nama dosen, nik dosen, gelar dosen, dan status dosen. *Wireframe* *list* dosen dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 *Wireframe List Dosen*

#### E. *Wireframe Back End Tambah dan Ubah Dosen*

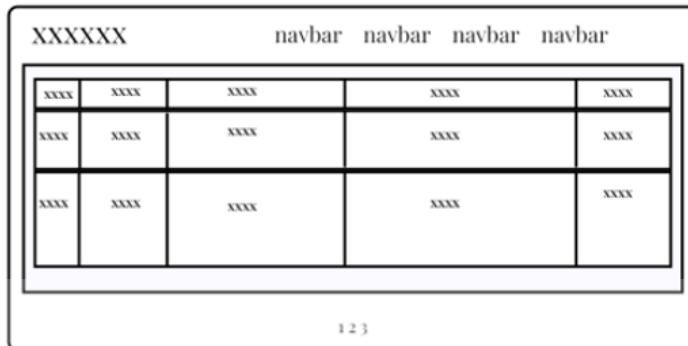
*Wireframe* halaman Tambah dan Ubah dosen memiliki tampilan yang sama, namun hanya berbeda pada judul halaman saja pada *website*. Pada halaman ini terdapat nama halaman, *navbar*, judul berita, nama penulis, tanggal berita, gambar berita, deskripsi berita, isi berita, dan *button*. *Wireframe* tambah dan ubah dosen dapat dilihat pada Gambar 4.11.

The wireframe shows a header with five 'navbar' components. Below is a form area containing three input fields labeled 'Name Field' and 'Input Field', followed by a dropdown menu labeled 'Name Field' and 'Dropdown'. At the bottom is a large black 'BUTTON'.

Gambar 4.11 *Wireframe* tambah dan ubah dosen

#### F. *Wireframe Back End List Konten*

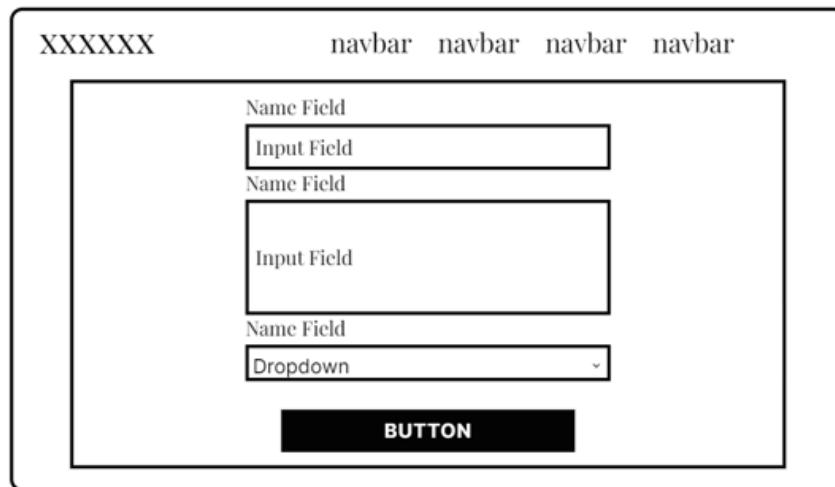
*Wireframe* halaman *list* konten memiliki tampilan yang sama seperti *list* berita, namun hanya berbeda pada judul halaman saja pada *website*. Pada halaman ini terdapat nama halaman, *navbar*, nama penulis, tanggal konten, gambar konten, dan jenis konten. *Wireframe* *list* konten dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 *Wireframe List* Konten

#### G. *Wireframe Back End Tambah dan Ubah Konten*

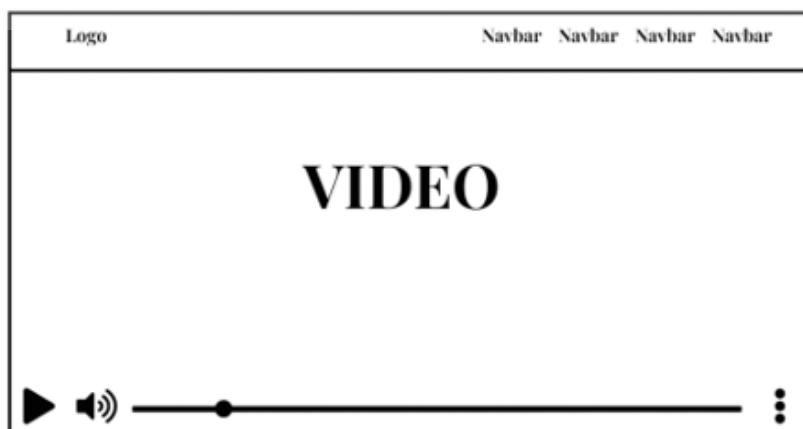
*Wireframe* halaman Tambah dan Ubah konten memiliki tampilan yang sama, namun hanya berbeda pada judul halaman saja pada *website*. Pada halaman ini terdapat nama halaman, *navbar*, judul berita, nama penulis, tanggal konten, gambar konten, jenis konten, dan *button*. *Wireframe* tambah dan ubah konten dapat dilihat pada Gambar 4.13.



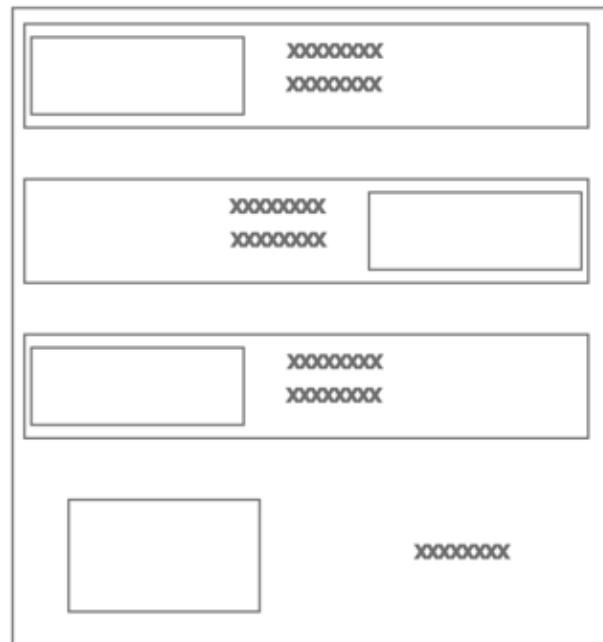
Gambar 4.13 *Wireframe* tambah dan ubah konten

#### H. *Wireframe Front End Dashboard*

*Wireframe dashboard* merupakan tampilan halaman *home* yang berisi visual data pada *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Pada halaman ini terdapat logo, *navbar*, video, *card*, dan *map*. *Wireframe dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.14 dan 4.15.



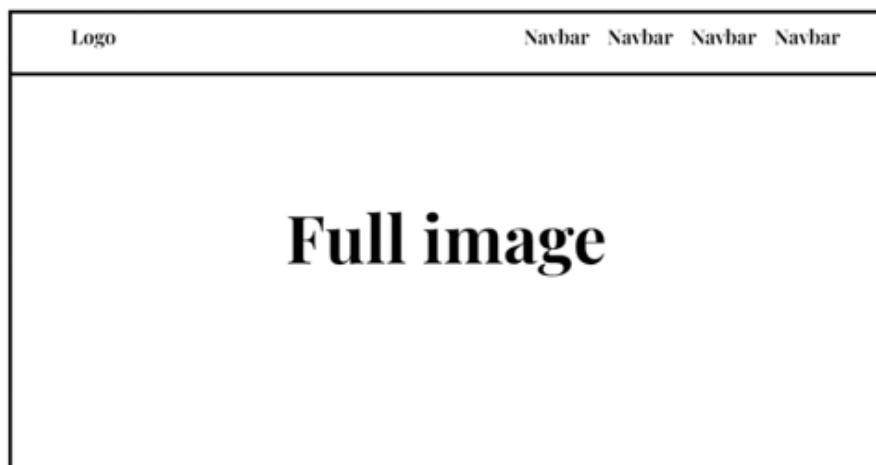
Gambar 4.14 *Wireframe* video pada *Dashboard*



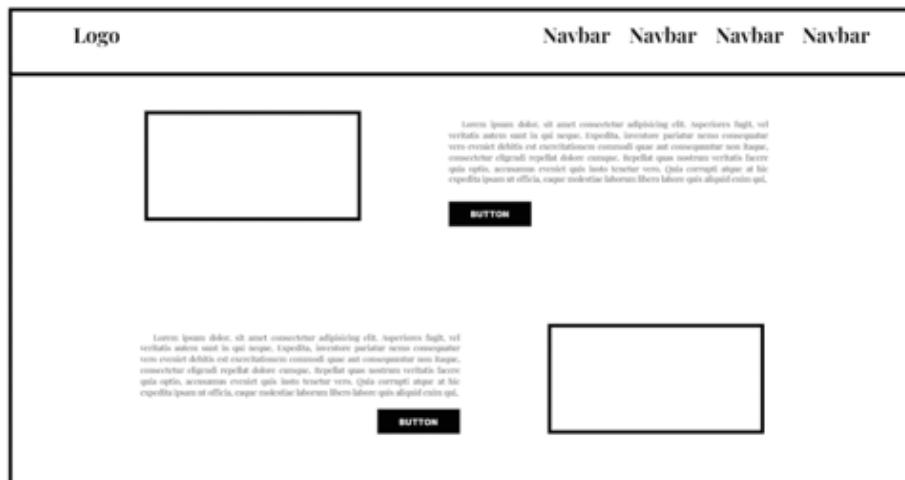
Gambar 4.15 *Wireframe card* dan *map* pada *Dashboard*

### I. *Wireframe Front End Profil*

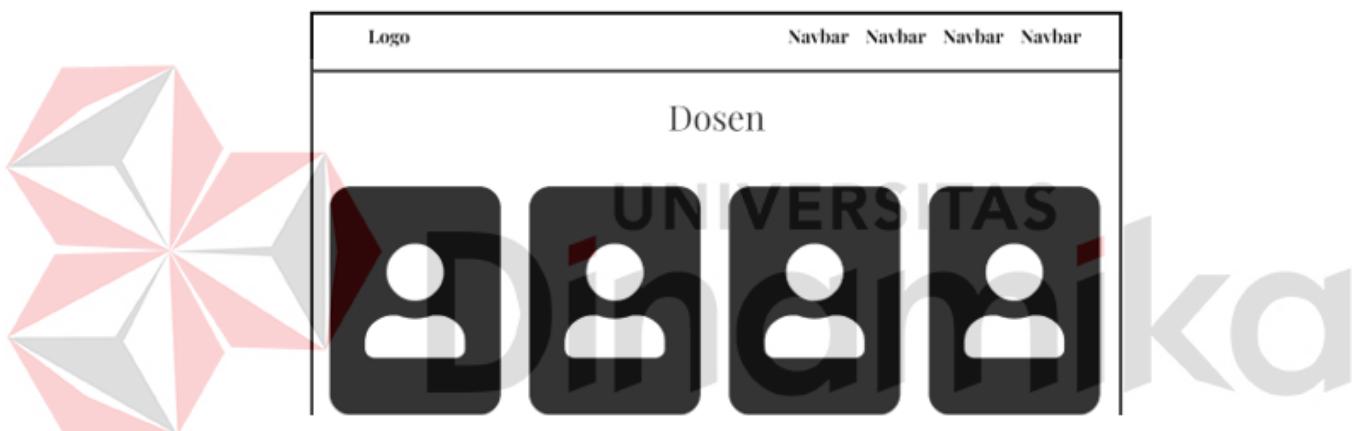
*Wireframe* profil merupakan tampilan halaman *home* yang berisi visual data pada website Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Pada halaman ini terdapat logo, navbar, card, dan gambar. *Wireframe* profil dapat dilihat pada Gambar 4.16, 4.17 dan 4.18.



Gambar 4.16 *Wireframe* profil



Gambar 4.17 *Wireframe card* pada profil



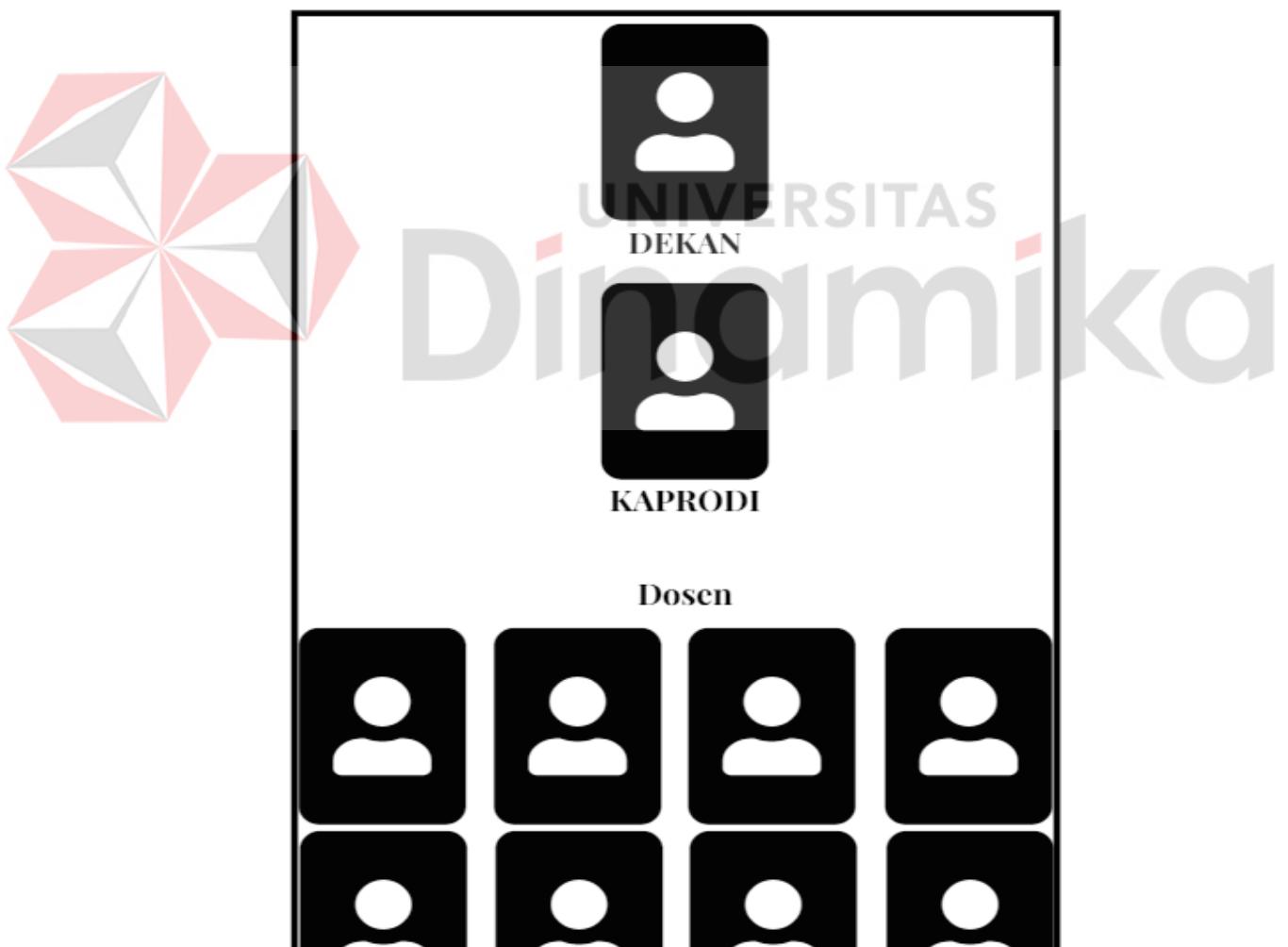
Gambar 4.18 *Wireframe* gambar dosen pada profil

### J. *Wireframe Front End Prodi*

*Wireframe* prodi merupakan tampilan halaman *home* yang berisi visual data pada website Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Pada halaman ini terdapat logo, navbar, gambar, dan deskripsi. *Wireframe* prodi dapat dilihat pada Gambar 4.19, dan 4.20.



Gambar 4.19 *Wireframe* pada produksi



Gambar 4.20 *Wireframe* gambar dosen pada produksi

## K. *Wireframe Front End Berita dan Fasilitas*

*Wireframe* berita dan fasilitas merupakan tampilan halaman yang berisi artikel pada *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Pada halaman ini terdapat logo, *navbar*, gambar, dan deskripsi. *Wireframe* prodi dapat dilihat pada Gambar 4.21, dan 4.22.



Gambar 4.21 *Wireframe card* pada berita dan fasilitas



Gambar 4.22 Wireframe pada isi berita dan fasilitas

### 4.3. Prototype

#### 4.3.1. Back End

##### A. Prototype Login

Tampilan *login* merupakan tampilan untuk merubah pengguna menjadi admin pada *website*, dapat dilihat pada Gambar 4.23. Dalam tampilan tersebut menyediakan *textbox* yang akan digunakan pengguna untuk mengisi *username* dan *password*. Setelah *form login* telah diisi maka pengguna dapat masuk, tetapi jika pada pengisian terdapat kesalahan maka tampilan *login* tidak akan memunculkan *pop up error*, sebaliknya tampilan kembali seperti sediakala. Jika belum memiliki akun, bisa dengan menekan tombol *register*. Tampilan *register* merupakan tampilan untuk melakukan pendaftaran sebagai admin. Jika sudah mengisi *form register*, maka tampilan akan kembali ke *login*. Tampilan *register* dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.23 *Prototype Login*



Gambar 4.24 *Prototype Register*

#### B. *Prototype List Berita*

Pada menu ini pengguna dapat melihat, mengubah dan menghapus data berita yang telah diinputkan sebagai Artikel maupun Fasilitas seperti Gambar 4.25. Tiap tampilan memiliki batas maksimal 15 berita, jadi untuk melihat berita artikel dan fasilitas lainnya dapat menekan tombol angka seperti Gambar 4.26.

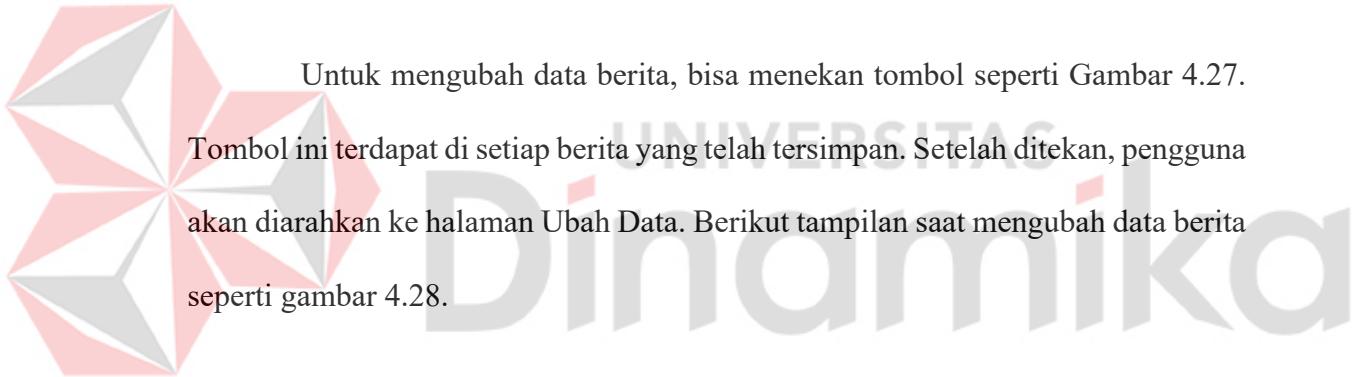
Master Berita						
<a href="#">List Data</a> <a href="#">Input Data</a> <a href="#">Master Data Dosen</a> <a href="#">Input Data Dosen</a> <a href="#">Master Konten</a> <a href="#">Input Konten</a> <a href="#">logout</a>						
No	ID	Aksi	Judul Berita	Tanggal Berita	Penulis	Jenis Berita
1	3	<a href="#">ubah hapus</a>	air	23 - 01 - 2022	ED	BERITA ARTIKEL
2	2	<a href="#">ubah hapus</a>	Semeru	12 - 12 - 2021	riki	BERITA ARTIKEL
3	1	<a href="#">ubah hapus</a>	Pembersihan Kamera	24 - 01 - 2022	M	BERITA FASILITAS

Previous 1 2 Next

Gambar 4.25 *Prototype List Berita*

Previous 1 2 Next

Gambar 4.26 Tampilan tombol angka

Gambar 4.27 *Button ubah*



Gambar 4.28 *Prototype Ubah Data*

Disini pengguna dapat mengubah dengan memasukkan judul berita, nama penulis, tanggal berita, gambar berita dan isi berita. Sedangkan untuk memasukkan gambar berita, gambarnya disarankan memiliki ukuran dengan lebar *660 px* dan tinggi *400 px* dan untuk menulis deskripsi berita disarankan untuk menulis maksimal 60 kata. Lalu ada jenis berita, dimana pengguna dapat memilih untuk mempublikasinya sebagai berita artikel ataupun fasilitas. Setelah selesai, pengguna dapat menyimpan data menekan tombol berikut.

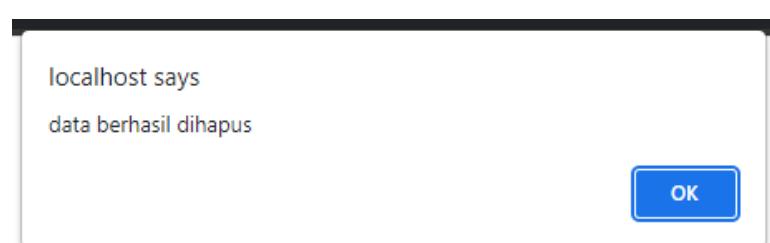


Gambar 4.29 *Button Ubah Data*

Sedangkan untuk menghapus data, pengguna bisa melihat salah satu data berita di Menu *List Berita* lalu menekan tombol seperti Gambar 4.30. Saat ditekan, akan muncul notifikasi seperti Gambar 4.31. Jika tidak jadi menghapus, bisa menekan tombol ***Cancel*** dan notifikasi akan menghilang dan data tetap aman. Namun jika menekan tombol **OK**, maka data akan terhapus dan keluar notifikasi baru seperti Gambar 4.32.



Gambar 4.30 *Button Hapus*



Gambar 4.31 *Notifikasi Sistem*

Gambar 4.32 *Pop Up* sistem berhasil ditambahkan

### C. *Prototype Input Data Berita*

Pengguna dapat memasukkan berita artikel atau fasilitas baru dengan menuju Menu *Input* Data, lalu akan ditampilkan *form* Tambah Data. Berikut tampilannya pada Gambar 4.33.



Gambar 4.33 Tampilan *Input* Data Berita

Disini pengguna dapat memasukkan judul berita, nama penulis, tanggal berita, gambar berita, dan isi berita. Sedangkan untuk memasukkan gambar berita, gambarnya disarankan memiliki ukuran dengan lebar 660 px dan tinggi 400 px dan

untuk menulis deskripsi berita disarankan untuk menulis maksimal 60 kata. Lalu ada jenis berita, dimana pengguna dapat memilih untuk mempublikasinya sebagai berita artikel ataupun fasilitas. Setelah selesai, pengguna dapat menyimpan data menekan tombol seperti Gambar 4.34. Lalu akan muncul notifikasi seperti Gambar 4.35 dan berita akan tersimpan di *List Data*, serta berita artikel bisa dilihat di bagian *front end* pada Menu Berita dan Artikel dan berita fasilitas bisa dilihat di halaman Fasilitas.



Gambar 4.34 *Button Tambah Data*



Gambar 4.35 Notifikasi berhasil

#### D. *Prototype Master Data Dosen*

Pada menu ini pengguna dapat melihat, mengubah dan menghapus data dosen yang telah dimasukkan. Untuk contoh gambar bisa dilihat seperti Gambar 4.36. Untuk tampilan ketika ingin mengubah dan menghapus bisa menekan tombol seperti Gambar 4.37 dan tampilan selanjutnya jika menekan *button* ubah mirip dengan Menu *List Data* ketika mengubah dan menghapus data.

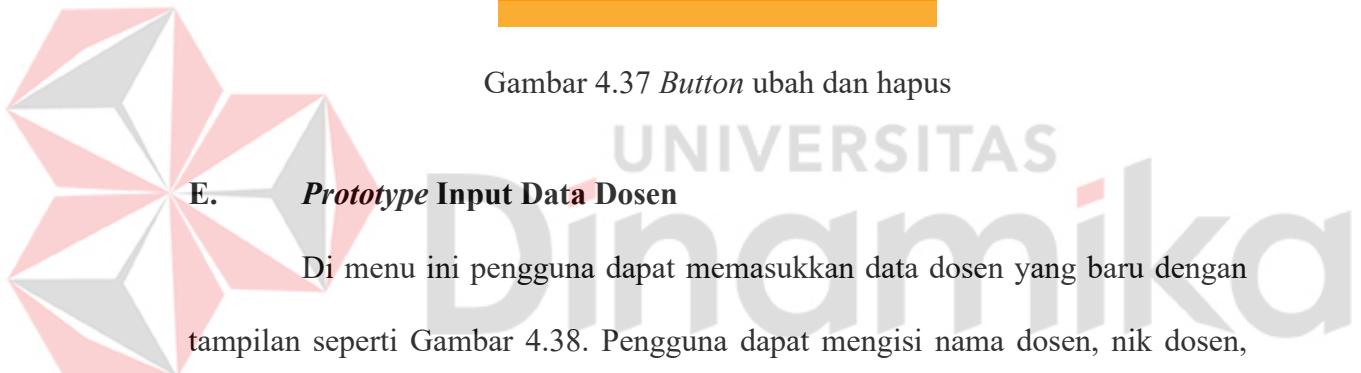
Master Dosen							<a href="#">List Data</a>	<a href="#">Input Data</a>	<a href="#">Master Data Dosen</a>	<a href="#">Input Data Dosen</a>	<a href="#">Master Konten</a>	<a href="#">Input Konten</a>	<a href="#">logout</a>
No	Id	Action	Nama	NIK	Gelar	Status							
1	3	<a href="#">ubah</a> <a href="#">hapus</a>	,	1234567890	dosen	DOSEN							
2	2	<a href="#">ubah</a> <a href="#">hapus</a>	.	1234567890	dosen	DOSEN							
3	1	<a href="#">ubah</a> <a href="#">hapus</a>	Kiryuu Sento	1234567890	dosen	DEKAN							

Previous 1 2 Next

Gambar 4.36 *Prototype Master Dosen*



Gambar 4.37 *Button ubah dan hapus*



Di menu ini pengguna dapat memasukkan data dosen yang baru dengan tampilan seperti Gambar 4.38. Pengguna dapat mengisi nama dosen, nik dosen, gelar dosen, foto dosen, serta akun media sosial dosen berupa facebook, twitter, maupun instagram. Untuk foto dosen disarankan menggunakan foto dengan ukuran  $35\text{ px} \times 350\text{ px}$ . Pengguna juga dapat menentukan dosen tersebut mengajar di prodi apa dengan memilih Isi Prodi satu, jika lebih dari satu dapat dengan memasukkan sisanya di kolom isi prodi dua maupun tiga. Jabatan Dosen dapat diisi oleh pengguna dengan memilih pilihan yang tersedia yaitu Dosen, Dekan atau Kaprodi di tiap prodi. Setelah diisi, pengguna dapat menekan tombol seperti Gambar 4.41 dan akan muncul notifikasi seperti Gambar 4.42 yang berarti data telah tersimpan dan bisa dilihat melalui Menu *Master Dosen* ataupun *Menu Prodi*.



Gambar 4.38 *Prototype Tambah Dosen*



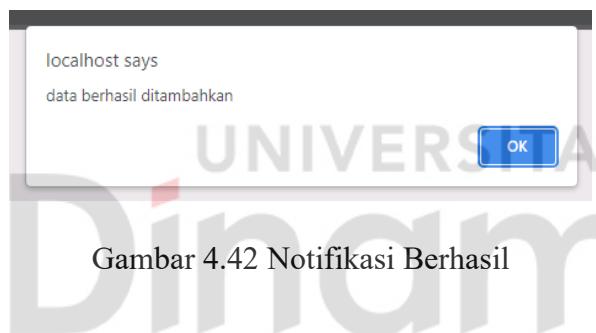
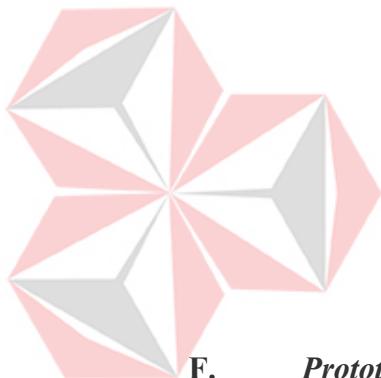
Gambar 4.39 *Dropdown menu pilihan prodi*



Gambar 4.40 *Dropdown* menu jabatan dosen



Gambar 4.41 *Button* tambah data



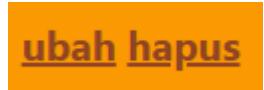
Gambar 4.42 Notifikasi Berhasil

#### F. *Prototype Master Konten*

Di halaman ini pengguna dapat mengubah dan menghapus data yang akan ditampilkan di Menu *Home*, *Profil*, dan *Prodi* dengan tampilan seperti Gambar 4.43. Untuk tampilan ketika ingin mengubah dan menghapus bisa menekan tombol seperti Gambar 4.44. Tampilan selanjutnya mirip dengan Menu *Input Konten* ketika mengubah dan menghapus data.

Master Konten						<a href="#">List Data</a>	<a href="#">Input Data</a>	<a href="#">Master Data Dosen</a>	<a href="#">Input Data Dosen</a>	<a href="#">Master Konten</a>	<a href="#">Input Konten</a>	<a href="#">logout</a>
No	Id	Action	penulis	tanggal	Jenis Konten							
1	4	<a href="#"><u>ubah</u></a> <a href="#"><u>hapus</u></a>	riki	02 - 02 - 2022	HOME DIV PRODUKSI FILM DAN TELEVISI							
2	3	<a href="#"><u>ubah</u></a> <a href="#"><u>hapus</u></a>	riki	24 - 01 - 2022	HOME FASILITAS							
3	2	<a href="#"><u>ubah</u></a> <a href="#"><u>hapus</u></a>	riki	24 - 01 - 2022	HOME S1 DESAIN PRODUK							
4	1	<a href="#"><u>ubah</u></a> <a href="#"><u>hapus</u></a>	M	23 - 01 - 2022	HOME S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL							

Previous 1 Next

Gambar 4.43 *Prototype Master Konten*


ubah hapus

Gambar 4.44 *Button ubah dan hapus*

#### G. *Prototype Input Konten*

Di menu ini pengguna dapat memasukkan data konten yang baru dengan tampilan sebagai berikut seperti Gambar 4.45. Pengguna dapat mengisi nama penulis, tanggal konten, gambar konten, dan jenis konten. Sedangkan untuk memasukkan gambar konten, gambarnya disarankan menggunakan ukuran 1338 px x 762 px. Pengguna juga dapat menentukan konten tersebut akan diletakkan di Home, Profil atau Prodi dengan memilih kolom Jenis Konten. Setelah diisi, pengguna dapat menekan tombol seperti Gambar 4.47. Jika berhasil atau gagal akan muncul notifikasi tombol seperti Gambar 4.48 dan 4.49. Setelah data telah tersimpan, bisa dilihat melalui Menu Master Konten, Menu Home, Menu Profil ataupun Menu Prodi.



Input Konten

List Data Input Data Master Data Dosen Input Data Dosen Master Konten Input Konten logout

### Tambah Konten

Masukkan Nama Penulis :

Masukkan Tanggal Konten :

Masukkan gambar yang ingin anda tambahkan :

Masukkan deskripsi yang ingin anda ketik :

Masukkan Konten yang ingin anda ketik :

**UNIVERSITAS**

**Dinamika**

GAMBAR DATA !

Masukkan Jenis Konten

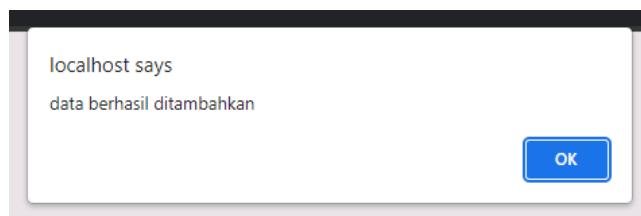
Gambar 4.45 Prototype Input Konten



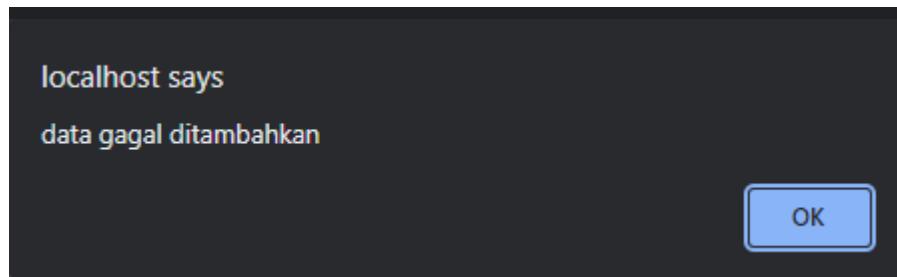
Gambar 4.46 Dropdown menu konten



Gambar 4.47 Button Tambah data



Gambar 4.48 Notifikasi data berhasil ditambahkan



Gambar 4.49 Notifikasi data gagal ditambahkan

#### H. Menu Logout

Setelah pengguna merasa cukup untuk mengolah data, maka bisa keluar dari mode *Back End* dengan menekan menu *logout* seperti Gambar 4.50. kemudian pengguna akan langsung keluar, dan otomatis diarahkan menuju halaman *Login*.



Gambar 4.50 Menu *logout*



Gambar 4.51 Halaman *login*

#### 4.3.2. *Front End*

##### A. *Prototype Dashboard*

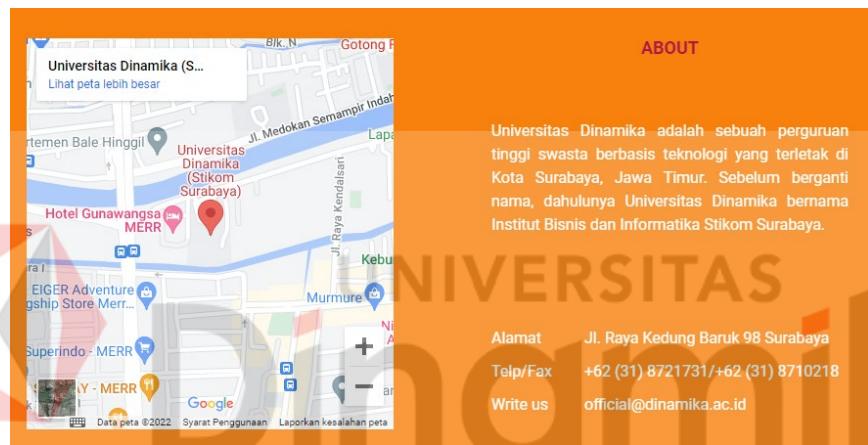
Tampilan *dashboard* atau lebih dikenal dengan *home* merupakan tampilan awal pada aplikasi. Terdapat menu di *header website*, warna *header* menggunakan warna coklat karena merupakan warna gelap yang dekat dengan warna oranye tua yang diberi tulisan berwarna putih agar lebih kuat saat terbaca. Serta pada tampilan ini terdapat video, tampilan prodi, dan fasilitas yang terdapat pada FDIK, untuk fasilitas akan dibahas pada *Prototype Berita*. Sedangkan dibagian bawah terdapat *map* untuk mencari tahu alamat Universitas Dinamika seperti pada gambar 4.51, 4.52 dan 4.53. Selain *map*, terdapat juga jenis fakultas lain selain Fakultas Desain dan Industri Kreatif serta namanya terhubung ke *website* mereka masing-masing beserta media sosial Fakultas Desain dan Industri Kreatif dapat dilihat pada Gambar 4.54.



Gambar 4.51 Halaman *login*



Gambar 4.52 Tampilan beberapa prodi di *home*



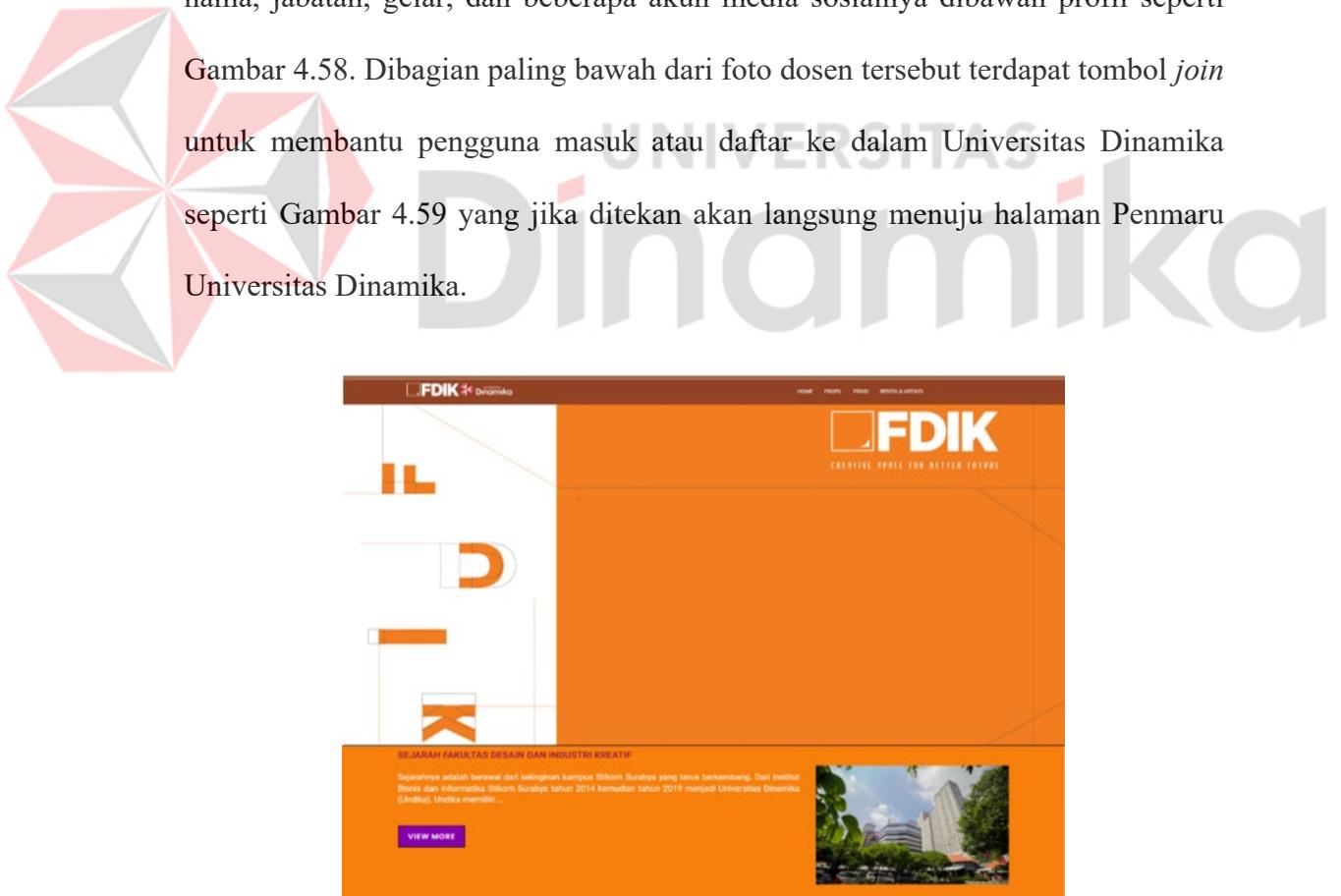
Gambar 4.53 Tampilan *mini map* pada *home*



Gambar 4.54 Footer website FDIK

## B. Prototype Profil

Halaman ini merupakan halaman awal pada menu profil. Halaman ini menampilkan sejarah, visi misi, dan sambutan dekan FDIK yang terbagi menjadi tiga *card*, dan dibagian bawah profil terdapat foto dosen FDIK. Dapat dilihat *prototype* bagian profil pada Gambar 4.55. Jika ingin membuka salah satu isi dari profil tersebut bisa dengan menekan tombol seperti pada Gambar 4.56. Setelah menekannya, nanti akan masuk kedalam menu yang dipilih. Sebagai contoh jika memilih visi misi, maka akan muncul seperti gambar seperti pada Gambar 4.57. Selain itu pada tampilan foto dosen dalam FDIK jika disentuh akan memunculkan nama, jabatan, gelar, dan beberapa akun media sosialnya dibawah profil seperti Gambar 4.58. Dibagian paling bawah dari foto dosen tersebut terdapat tombol *join* untuk membantu pengguna masuk atau daftar ke dalam Universitas Dinamika seperti Gambar 4.59 yang jika ditekan akan langsung menuju halaman Penmaru Universitas Dinamika.



Gambar 4.55 *Prototype Profil*



Gambar 4.56 Button *View More*

**VISI DAN MISI**

7th Dec 2021 | Universitas Dinamika

**VISI**

Menjadi fakultas yang unggul dan produktif dalam mengembangkan bakat-bakat kreatif, inovatif, dan entrepreneurial dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan desain berbasis budaya lokal berwawasan global

**MISI**

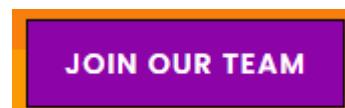
1. Menyelenggarakan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi untuk mengembangkan bakat-bakat kreatif, inovatif, dan entrepreneurial dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan desain yang berbasis budaya lokal atau lingkungan dengan wawasan global
2. Memungkinkan kualitas tenaga pengajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan desain, yang menunjang industri kreatif;
3. Menciptakan suasana akademik yang kondusif untuk menghasilkan karya di bidang industri kreatif yang mampu berkontribusi nyata bagi masyarakat

Gambar 4.57 Tampilan Visi Misi pada Profil

**Dosen**

NOVAN ANDRIANTO  
170864  
M.I.Kom.  
[f](#) [t](#) [g](#)

Gambar 4.58 Tampilan foto dosen FDIK



Gambar 4.59 Button *join*

### C. Prototype Prodi

Cara membuka halaman prodi adalah dengan menekan menu Prodi, sehingga muncul menu *drop down* yang berisi setiap Prodi dari FDIK pada Gambar 4.60. Setiap menu prodi akan menjelaskan karakteristik prodi tersebut. Dapat dilihat *prototype* prodi pada Gambar 4.61, disini terdapat uraian singkat mengenai prodi tersebut. Jika ingin melihat lebih lanjut dapat menekan tombol seperti Gambar 4.62. Selain itu, tiap prodi memiliki gambar dekan, kaprodi, dan dosen dan disusun berurutan mulai dari dekan sampai ke dosen seperti Gambar 4.63, 4.64, dan 4.65.



Gambar 4.61 *Prototype* Prodi S1 Desain Komunikasi Visual



Gambar 4.62 Tampilan *button* klik disini



Gambar 4.63 Tampilan foto Dekan FDIK



Gambar 4.64 Tampilan foto Kaprodi



Gambar 4.65 Tampilan dosen FDIK

#### D. *Prototype Berita dan Fasilitas*

Halaman Berita dan Fasilitas menjadi satu, sehingga memiliki model yang sama. Berikut adalah tampilan ketika membuka halaman Berita dan Fasilitas seperti

Gambar 4.66. Untuk melihat berita lainnya, dapat dengan menekan tombol seperti

Gambar 4.67, posisi tombol ini berada di bagian paling bawah halaman berita.

Tombol tersebut akan menyala berwarna merah jika sedang menunjukkan halaman berita yang saat ini sedang dibaca. Tombol tersebut akan berwarna oranye terang saat tidak ditekan. Sedangkan untuk melihat detil isi berita, dapat menekan tombol *read more* seperti Gambar 4.68, tombol ini terletak di tiap berita yang terkait, tepatnya dibawah deskripsi dari berita tersebut. Contoh gambar ketika sedang

membuka salah satu berita dapat dilihat pada Gambar 4.69.



Gambar 4.66 *Prototype Berita dan Fasilitas*

Gambar 4.67 Tampilan tombol angka

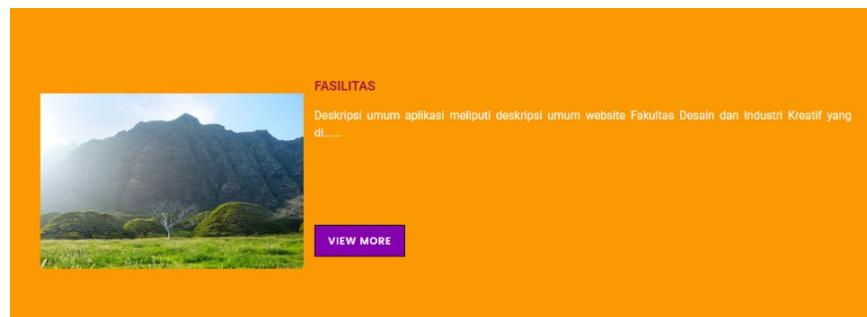


Gambar 4.68 Tampilan tombol *read more*



Gambar 4.69 Tampilan salah satu berita

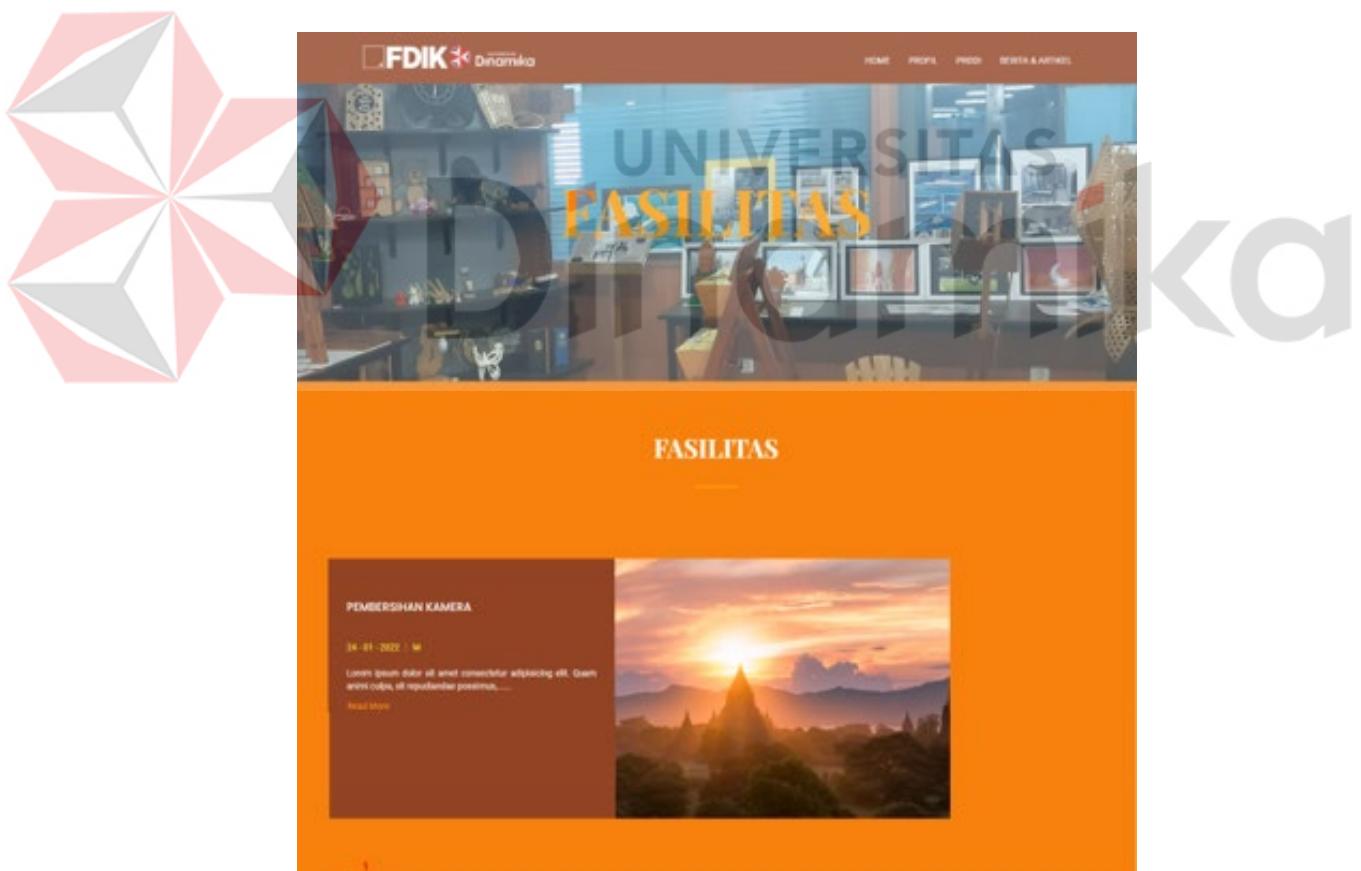
Halaman Fasilitas akan muncul setelah menekan bagian Fasilitas pada halaman *home*. Bagian tersebut terletak di barisan paling bawah halaman *home* dengan tampilan seperti Gambar 4.70. Untuk lebih detailnya dapat dengan menekan tombol seperti Gambar 4.71. Setelah tombol tersebut ditekan, maka pengguna akan dialihkan ke halaman fasilitas yang sebenarnya, seperti contoh seperti Gambar 4.72. Untuk tampilan dari halaman dan cara kerja halaman Fasilitas sangat mirip dengan halaman Berita & Artikel yang membedakan hanya isinya saja. Jika halaman Berita & Artikel menjelaskan *event*, artikel dan berita terkini FDIK, maka halaman Fasilitas hanya akan menjelaskan saran dan prasarana apa saja yang terdapat pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif seperti pada Gambar 4.73.



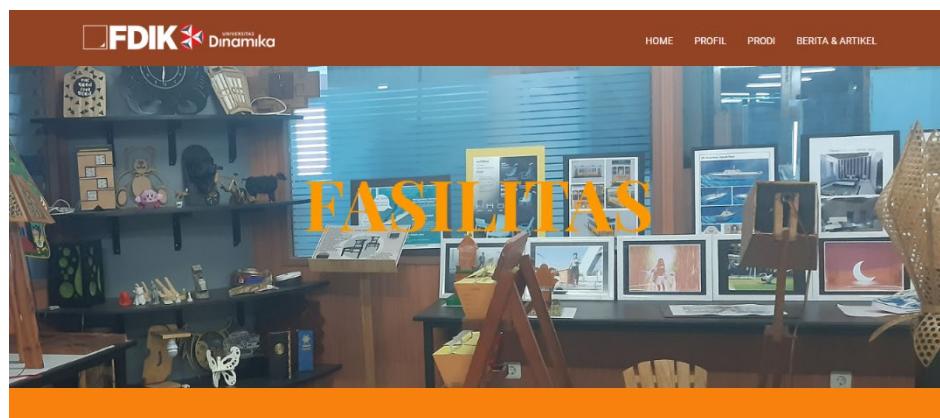
Gambar 4.70 Tampilan bagian fasilitas

**VIEW MORE**

Gambar 4.71 *Button View More*



Gambar 4.72 Tampilan isi halaman fasilitas



Gambar 4.73 *Header Prototype Fasilitas*



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, implementasi, dan evaluasi perancangan user interface/user experience pada *website* fakultas desain dan industri kreatif universitas dinamika yang menghasilkan prototype final yang memiliki:

1. Skema warna senada, dalam penggunaan warna yang sama pada tampilan *website* yaitu warna dasar orange muda dengan hexa # FB9902 dan pada *card* warna oranye tua dengan hexa #FD5308.
2. *Font Segoe Ui, Monsterrat, dan Times New Roman* yang mudah dibaca dalam segala kondisi seperti ketika pada *label, button, paragraf*, hingga *content*.
3. Tampilan *layout* yang konsisten, yakni pada setiap halaman terbagi menjadi 3 area yaitu *header, body* dan *footer*. Jarak dan ukuran grafik yang sama pada setiap halaman.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan desain pada *website* fakultas desain dan industri kreatif universitas dinamika yang telah dibuat, maka dapat disarankan sebagai berikut. *Prototype* yang dihasilkan berfokus pada tampilan *website* yang dioperasikan dalam *device desktop*, sehingga kedepannya dapat dikembangkan lagi dengan membuat tampilan *prototype* dalam segala ukuran *device*.

## DAFTAR PUSTAKA

Adhipratama, Y. (2018). *Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada Website Hello Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan*. Surabaya: Universitas Dinamika.

Anggitama, D. R., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2018, Desember). Evaluasi dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design dan Heuristic Evaluation ada Aplikasi EzyPay. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, pp. 6152-6159.

Aprilia, P. (2020, April 23). *Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya*. From Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/?amp>

Darmawan, D. (2013). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen dengan Metode Penelitian Kuantitatif. *Rosda*, 230.

Google Inc. (2022, 7 11). *Universitas Dinamika*. From Google Maps: [https://www.google.co.id/maps/place/Universitas+Dinamika+\(STIKOM+Surabaya\)/@-7.3115441,112.7802451,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2dd7faec95555555:0xf13eec4465c5a263!8m2!3d-7.3115441!4d112.7824338](https://www.google.co.id/maps/place/Universitas+Dinamika+(STIKOM+Surabaya)/@-7.3115441,112.7802451,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2dd7faec95555555:0xf13eec4465c5a263!8m2!3d-7.3115441!4d112.7824338)

Hartono, J. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis. Yogyakarta: Andi.

Pratama, A. A. (2018). *Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience dengan Metode Google Design Sprint dan A/B Testing Pada Website Startup Qtaaruf*. Surabaya: Universitas Dinamika.

Sholechul, A. (2022, Juni 18). *7 Pengertian Website Menurut Ahli, Lengkap Jenis & Fungsinya*. From cnbcindonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>