

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* TERHADAP
DASHBOARD APLIKASI *E-LEARNING* DENGAN METODE
*USER CENTERED DESIGN***



Diajukan Oleh:

FRISKILA VISI PANGELAH

061180031

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* TERHADAP
DASHBOARD APLIKASI *E-LEARNING* DENGAN METODE
*USER CENTERED DESIGN***



Diajukan Oleh:

FRISKILA VISI PANGELAH

061180031

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA : FRISKILA VISI PANGELAH
NOMOR POKOK : 061180031
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* TERHADAP *DASHBOARD APLIKASI E-LEARNING* DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Tanggal : 18 Agustus 2021

Pembimbing

Mengetahui,

Direktur

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

NIDN : 0224048203

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA : FRISKILA VISI PANGELAH
NOMOR POKOK : 061180031
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* TERHADAP *DASHBOARD APLIKASI E-LEARNING* DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Tanggal : 13 Agustus 2021

Tanggal : 16 Agustus 2021

Penguji 1

Penguji 2

Alfred Tenggono. S.Kom., M.Kom.

Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0205108901

NIDN : 0204038903

**Menyetujui,
Direktur,**

Benedictus Efendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

Kita semua tahu siapa diri kita, tetapi kita takkan pernah tahu seperti apa kita nantinya.

(William Shakespear)

Kupersembahkan kepada:

- *Ayahanda dan Ibunda Tercinta*
- *Saudara-saudariku tersayang*
- *Para pendidik yang kuhormati*
- *Teman - teman seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kasihnya sehingga penulis dapat diberi kesempatan untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir (LTA), yang berjudul “Perancangan Ulang *User Interface* Terhadap *Dashboard* Aplikasi *E-Learning* Dengan Metode *User Centered Design*”. Laporan ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (LTA) program studi D3 Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis sadar sepenuhnya bahwa laporan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan kasihnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan LTA.
2. Kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat.
3. Kepada Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing saya, yang memberikan arahan dan bimbingan selama proses pengerjaan Laporan LTA.

Penyusunan Laporan LTA ini tidak terlepas dari banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak diharapkan oleh penulis.

Palembang, Agustus 2021

Friskila Visi Pangelah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.4.2 Manfaat Bagi Umum	4
1.4.3 Manfaat Bagi Akademis	4
1.5. Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1. <i>User Centered Design</i> (UCD)	6
2.1.2. Prinsip Desain.....	9
2.1.3. <i>Layout/ Komposisi</i>	10
2.1.4. <i>User Interface</i>	10
2.1.5. Tipografi	11
2.1.6. Warna	12
2.2 Penelitian Terdahulu	12
2.3 Kerangka Penelitian	16

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Jadwal dan Tempat Penelitian	18
3.1.1 Tempat Penelitian	18
3.1.2 Jadwal Penelitian	18
3.2 Jenis data	19
3.2.1 Data Primer	19
3.2.2 Data Sekunder.....	19
3.3 Metode Perancangan	20
3.3.1 Konsep Warna	20
3.3.2 Konsep Tipografi	21
3.3.3 Konsep <i>Layout</i>	22
3.4 Ruang Lingkup Penelitian	22
3.5 Alat dan Bahan	23
3.5.1 Alat	23
3.5.2 Bahan	23
3.5 Tahapan Pengerjaan	23
3.5.1 Penggunaan Metode	23
3.5.2 Konsep Tampilan.....	23
3.5.3 Konsep Warna	24
3.5.4 Konsep Tipografi	24
3.5.5 Konsep <i>Layout</i>	24

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Perancangan	25
4.1.1 Analisis Konsep	25
4.1.2 <i>Icon</i>	27
4.1.3 Logo	27
4.1.4 Tampilan <i>User Interface</i>	27
4.2 Perbandingan	33
4.3 Pembahasan	41

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan..... 43
5.2 Saran..... 43

DAFTAR PUSTAKA xiii

HALAMAN LAMPIRAN xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>E – Learning App Dashboard</i>	2
Gambar 2.1 Proses Diagram <i>User Centered Design</i>	7
Gambar 2.2 Kerangka Penelitian	16
Gambar 3.1 Helvetica LT Std <i>Light</i>	21
Gambar 3.2 Helvetica LT Std <i>Bold</i>	22
Gambar 4.1 Logo <i>Creafy Digital</i>	28
Gambar 4.2 Helvetica LT Std <i>Light</i>	29
Gambar 4.3 Helvetica LT Std <i>Bold</i>	29
Gambar 4.4 Warna pada <i>Dashboard</i>	31
Gambar 4.5 Warna pada <i>Sidemenu bar</i>	31
Gambar 4.6 Tampilan Perancangan Ulang <i>User Interface</i>	32
Gambar 4.7 Tampilan sebelum dilakukan perancangan ulang	33
Gambar 4.8 Jadwal Kursus	34
Gambar 4.9 Perancangan ulang jadwal kursus	35
Gambar 4.10 Kursus yang diambil	36
Gambar 4.11 Perancangan ulang kursus yang diambil	37
Gambar 4.12 Tampilan alur hirarki informasi sebelum perancangan ulang.....	38
Gambar 4.13 Tampilan alur informasi setelah perancangan ulang.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
3. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
4. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
5. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

FRISKILA VISI PANGELAH. *Redesign User Interface Of The E-Learning Dashboard With User Centered Design Method.*

The background to the problem of this report is that it displays too much information at the same time as there is no limit or hierarchy for the order in which the information will be read. Therefore, the author makes a redesign of the user interface to the dashboard of the e-learning application with the user centered design method. But in its application, there is often an imbalance between the aesthetics proposed and the appearance of the information presented. Which is where the end result is that the user does not really understand the flow of information conveyed. The appearance of the user interface, especially if implemented in a dashboard, keep in mind that the purpose of using the dashboard for users is to assist in making decisions quickly. The dashboard itself consists of a collection of summaries of various information contained in the system, where the end result will help users to view information quickly. The author tries to give an example of a redesign of the user interface that the author has chosen. The author hopes to make a redesign of the user interface in the form of an E-Learning App Dashboard according to the conditions of the targeted users. In this design the author makes a display that can summarize the contents of all the information in the system so that it is easy to see and read the information by users. By using the User Centered Design (UCD) method, the authors hope to produce a redesign based on the related user interface.

Keywords: *user interface, design, e-learning app, dashboard, user centered design.*

ABSTRAK

FRISKILA VISI PANGELAH. Perancangan Ulang *User Interface* Terhadap *Dashboard* Aplikasi *E-Learning* Dengan Metode *User Centered Design*.

Latar belakang masalah dari laporan ini adalah tampilannya yang terlalu banyak informasi disaat yang bersamaan dengan tidak adanya pembatas ataupun hirarki untuk urutan informasi yang akan dibaca. Maka dari itu penulis membuat perancangan ulang *user interface* terhadap *dashboard* aplikasi *e-learning* dengan metode *user centered design*. Tetapi dalam penerapannya sering kali adanya ketidak seimbangan antara esestetika yang diajukan dengan tampilan informasi yang disampaikan. Yang dimana hasil akhirnya adalah pengguna tidak begitu memahami dari alur informasi yang disampaikan. Tampilan *user interface* terutama jika diterapkan dalam sebuah *dashboard* maka perlu diingat bahwa tujuan dari penggunaan *dashboard* untuk pengguna adalah untuk membantu dalam membuat keputusan secara cepat. *Dashbaord* itu sendiri terdiri dari kumpulan rangkuman dari berbagai informasi yang ada dalam system, yang dimana hasil akhirnya akan membantu pengguna dalam melihat informasi secara cepat. Penulis berusaha memberikan salah satu contoh perancangan ulang dari *user interface* yang telah penulis pilih. Penulis berharap dapat membuat perancangan ulang dari *user interface* yang berupa *E-Learning App Dashboard* sesuai dengan kondisi pengguna yang ditargetkan. Dalam rancangan ini penulis membuat sebuah tampilan yang dapat merangkum dari isi seluruh informasi yang ada dalam system sehingga mudah dilihat dan dibaca informasinya oleh pengguna. Dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) maka harapan penulis dapat menghasilkan sebuah perancangan ulang berdasarkan *user interface* yang terkait.

Kata kunci: *user interface, desain, e-learning app, dashboard, user centered design.*

BAB I PENDAHULUAN

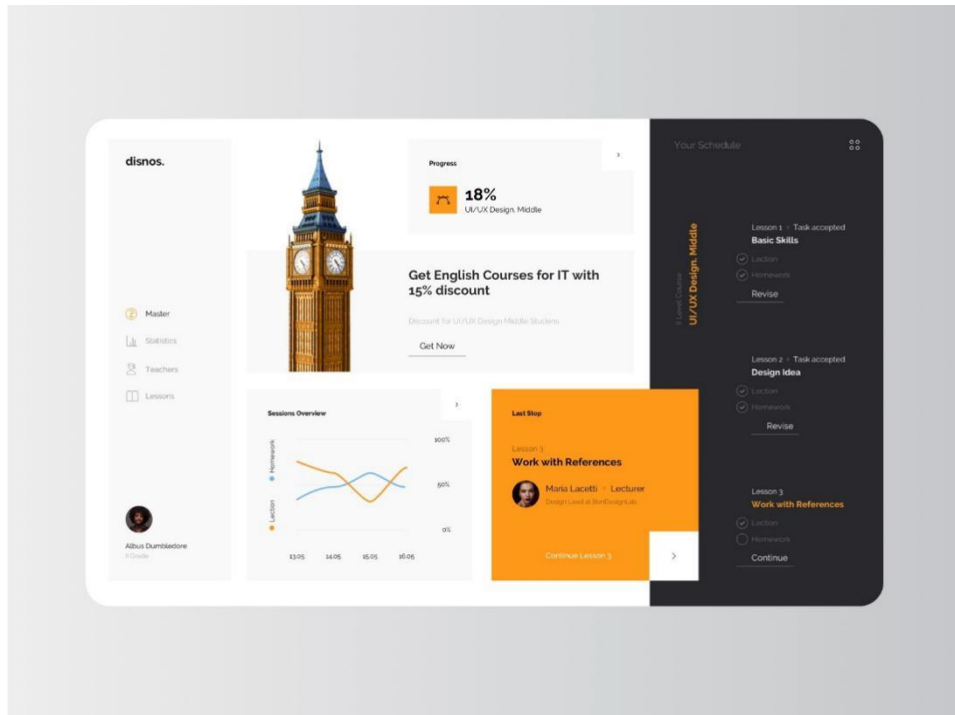
1.1 Latar Belakang Penelitian

Kepraktisan dalam penggunaan dan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi yang menjadikannya primadona yang digandrungi oleh semua orang. Yang memanfaatkan hasil ini bukan saja dari segi bisnis ataupun ekonomi tetapi juga dari segi pendidikan. Dewasa ini dalam dunia Pendidikan semakin lama semakin dekat dengan menggunakan teknologi dalam keseharian mereka ataupun dalam membantu dalam mengorganisir kegiatan akademis mereka.

Menurut (Lastiansah, 2012) *User Interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. *User Interface* itu penting. Penghubung langsung dengan pengguna, sebagai identitas atau ciri khas dari sebuah website, aplikasi maupun Sistem Operasi seperti *Apple* atau *Windows*, kemudahan dalam penggunaan *user interface* semakin mudah digunakan maka semakin besar kemungkinan untuk aplikasi atau website untuk dikunjungi atau digunakan, menarik minat pengguna dengan kesan yang mudah dan menyenangkan. Hal - hal tersebut merupakan alasan mengenai pentingnya *user interface*.

User Interface memiliki peranan penting dalam peningkatan *traffic* penggunaan sebuah aplikasi atau jumlah *download* dalam aplikasi. Jika pengunjung senang dengan tampilan *user interface*, maka pasti mereka akan kembali lagi untuk mengeksplorasi website atau aplikasi tersebut.

Bukan hanya tampilan keseluruhan tetapi juga detail kecil tombol atau *icon* juga bisa mempengaruhi pengalaman pengguna. Contoh desain *user interface* dapat dilihat pada sebuah *e-learning app dashboard* yang ditunjukkan pada gambar 1.1



Gambar 1.1 E – Learning App Dashboard
Sumber: dribbble.com/Kradkov

Permasalahan yang terdapat dalam tampilan *user interface* sehingga diperlukan perancangan ulang adalah tampilannya yang terlalu banyak informasi disaat yang bersamaan dengan tidak adanya pembatas ataupun hirarki untuk urutan informasi yang akan dibaca. Dalam penggunaannya tidak ada keterangan mengenai jadwal kursus (*course*) dengan materi terkait. Tidak juga tertera progres yang telah dicapai pada masing-masing *course* yang diambil dan tidak ada kalender serta pengingat (*reminder*) untuk acara-acara tertentu yang perlu untuk dicatat atau diingat.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, penulis dalam penyusunan laporan ini mengambil judul **PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE TERHADAP DASHBOARD APLIKASI E-LEARNING DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN.**

1.2 Rumusan masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam analisis ini adalah bagaimana merancang ulang desain *user interface* menjadi menurut versi penulis dan disesuaikan dari sisi pengguna.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendesain *user interface* menurut versi penulis yang disesuaikan dari sisi pengguna.

1.4 Manfaat Penulisan

1.4.1 Manfaat Bagi Penulis

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi penulis sebagai berikut:

1. Mendapatkan ilmu mengenai perancangan *user interface* yang baik bagi pengguna.
2. Menjadikan analisis *user interface* ini sebagai tolak ukur penulis dalam analisis *user interface* yang akan datang.
3. Dapat menjadi portofolio bagi penulis yang mungkin akan berguna saat melamar pekerjaan di bidang multimedia.

1.4.2 Manfaat Bagi Umum

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi umum sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat umum yang tertarik dalam bidang yang serupa topik dari analisis ini dapat mengambil ini sebagai referensi untuk memahami hal - hal yang perlu diperhatikan.

1.4.3 Manfaat Bagi Akademis

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi akademis sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai sumber referensi keilmuaan bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis.
2. Menjadi tolak ukur kemampuan mahasiswa dalam menyerap ilmu yang telah dipelajari di Politeknik PalComTech.
3. Dapat menambah referensi perpustakaan Politeknik PalComTech.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka penelitian dalam menyusun proyek penelitian berupa perancangan ulang *dashboard* aplikasi *e-learning* dengan *platform website*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan objek dan waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan serta tahapan pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis dari hasil dan pembahasan mengenai perancangan ulang *dashboard* aplikasi *e-learning* dengan *platform website*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi beberapa kesimpulan dan saran tentang penelitian yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

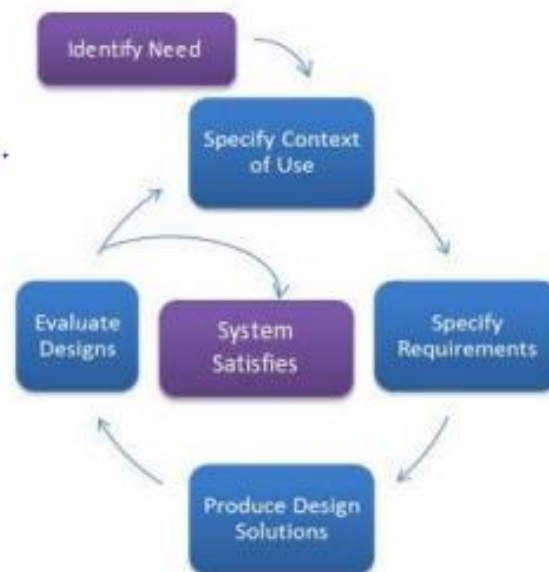
2.1 Landasan Teori

2.1.1 *User Centered Design (UCD)*

Menurut Jesse James Garret (2011) metode *user centered design* yaitu metode konsep desain antarmuka yang berpusat pada pengguna dengan penarikan kesimpulan dari pengalaman pengguna melalui observasi secara efisien. Proses antar muka lebih focus pada tinjauan kegunaan, karakteristik pengguna, tugas, dan alur kerja dalam desain antarmuka.

Ada empat proses dalam UCD (*Internasional Organization for Standardization, 1999*) :

1. Memahami dan menentukan konteks pengguna.
2. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi.
3. Solusi perancangan yang dihasilkan.
4. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna.



Gambar 2.1 Proses Diagram *User Centered Design*

Sumber: Google.com

Penjabaran dari metode *User Centered Design* adalah sebagai berikut:

1. *Identify Needs*

Tahapan ini berisi informasi – informasi dasara yang digunakan sebagai bahan pertimbangan pada tahap selanjutnya. Isi dari informasi tersebut adalah objek penelitian, profil pengguna, dan pengenalan mengenai fitur pada aplikasi tersebut.

2. *Specify The Context of Use*

Tahapan ini berisi proses pengumpulan pemahaman – pemahaman yang diperlukan untuk penelitian. Analisis mengenai profil pengguna, scenario penggunaan aplikasi, scenario pengguna. Dan keluaran pada tahapan ini adalah

pemahaman mengenai system yang diteliti sehingga pengembang yang akan dilakukan sesuai dengan keperluan dari sisi pengguna.

3. *Specify Requirements*

Tahapan ini berisi penilaian aplikasi, permasalahan, kebutuhan yang harus dipenuhi menurut pengguna serta tujuan pengguna, yang dimana kondisi saat ini menjadi acuan dan solusi yang akan dibuat pada tahap selanjutnya.

4. *Produce Design Solutions*

Tahapan ini berisi analisi setelah permasalahan ditemukan, dilanjutkan dengan membuat rancangan desain yang sesuai untuk permasalahan tersebut, yang hanya menggambarkan tampilan serta alur pengguna.

5. *Evaluate Designs*

Tahapan ini berisi evaluasi mengenai solusi desain berdasarkan *prototyp* yang telah dibuat. Setelah itu akan diujimengeni tingkat kepuasan pengguna dari hasil rancangan tersebut. Tahapan ini berguna untuk evaluasi tahap berikutnya jika ingin pengembangan lanjutan.

6. *System Satisfies*

Tahapan ini berisi hasil dari *Evaluate Design* yang berisi tentang perbaikan yang sudah memenuhi penilaian. Dan juga informasi pada tahapan ini bisa menjadi *Identify Needs* untuk pengujian selanjutnya.

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip Desain terdiri dari penekanan (*emphasis*), urutan (*sequence*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*) (Rustan, 2017) dan kombinasi dari prinsip - prinsip desain tersebut dapat menciptakan hasil desain yang estetis, fungsional dan efisien. Teori Desain Suriyanto Rustan meliputi dari:

a. Penekanan (*emphasis*)

Emphasis digunakan untuk memberikan penekanan dalam sebuah unsur menjadi pusat perhatian (Rustan, 2017). Misalnya warna yang paling banyak atau mendominasi dari sebuah desain.

b. Urutan (*sequence*)

Sequence adalah urutan prioritas informasi dalam desain (Rustan, 2017) menjelaskan bahwa masyarakat yang menggunakan bahasa dan tulisan latin membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

c. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan (*balance*) dapat dibagi menjadi keseimbangan simetris yang bersifat kokoh dan formal serta keseimbangan asimetris yang bersifat dinamis (Rustan, 2017).

d. Kesatuan (*unity*)

Unity dalam penerapannya kedalam desain bisa diwakilkan oleh satu warna background yang cukup kuat (Suriyanto, 2019).

2.1.3 Layout / Komposisi

Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu (Susanto, 2011).

2.1.4 User Interface

Menurut Galitz dalam (Faizal et al., 2018), desain *user interface* merupakan bagian terpenting dari sistem komputer atau aplikasi seluler yang dapat dilihat, didengar, dan disentuh. Tujuan desain *user interface* adalah memudahkan segala aktivitas mengoperasikan media-media digital tersebut agar menjadi lebih produktif dan dapat dinikmati. Aspek dalam *user interface* meliputi:

a. Kejelasan

Kejelasan dalam sebuah desain akan mempengaruhi kesan yang ditimbulkan oleh *audience*. Sangat penting untuk sebuah desain memiliki kejelasan dalam hal penyampaian informasi dan tidak menimbulkan makna ganda.

b. Konsistensi

Konsistensi diperlukan dalam sebuah desain untuk membuat audience merasa nyaman saat melihat atau digunakan.

c. Kemudahan dikenali

Kemudahan dikenali oleh *audience* adalah identitas bagi sebuah desain atau tampilan. Baik itu dari segi warna, gambar dan *layout*.

d. Estetika

Estetika sangat berpengaruh terhadap cara pandang dan penggunaan dari sebuah desain. Estetika yang secara visual menampilkan gambar, warna dan *layout* akan membantu audience dalam melihat alur atau urutan desain tersebut.

e. Efisiensi

Dalam desain *user interface* selain estetika perlu juga diperhatikan bagaimana efisiensi dari desain yang sudah dibuat dengan pengalaman pengguna nantinya. Penempatan *icon* menu yang proposional ketika disandingkan dengan gambar atau teks informasi yang disampaikan juga harus diperhatikan.

2.1.5 Tipografi

Menurut (Kusrianto, 2014), pengertian Tipografi adalah tata huruf yang merupakan suatu tehnik manipulasi huruf dengan mengatur penyebarannya pada suatu bidang yang tersedia untuk membuat kesan tertentu dengan tujuan kenyamanan semaksimal

mungkin pada saat membacanya baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh sehingga maksud dan arti dari tulisan dapat tersampaikan dengan sangat baik secara visual kepada pembaca.

Berdasarkan teori tersebut, maka Tipografi adalah penataan tata letak bidang desain dan mengatur susunan huruf pada halaman secara vertical maupun horizontal.

2.1.6 Warna

Dalam seni rupa warna diartikan sebagai pantulan tertentu dari cahaya dimana pantulan tersebut memberikan suatu arti secara psikologis bagi yang melihatnya (Nugroho, 2015)

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *user interface*, penulis mendapatkan referensi dari berbagai penelitian terdahulu sebagai upaya untuk memperkuat karya ilmiah penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Ni Kadek Yuni Utami Ni Made Sri Wahyuni Trisna	2020	KAJIAN USER INTERFACE PADA WEBSITE KALENDER BALI	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain user interface yang diterapkan pada website Kalender Bali www.kalenderbali.org terbatas pada evaluasi komponen visual desain yaitu warna, gambar dan layout yang kemudian dianalisis

				menggunakan aspek penting dalam desain User Interface yaitu kejelasan, konsistensi, kemudahan dikenali, estetika dan efisiensi.
2.	Andi Reynaldi	2019	PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST	Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan user interface aplikasi pencari kost dalam bentuk prototipe dengan menerapkan program aplikasi multimedia adobe XD yang dikhususkan untuk merancang sebuah prototipe
3.	Muhammad Multazam	2020	Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design	Artikel ini menjabarkan bagaimana UI/UX dirancang pada Placeplus menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i> (UCD).
4.	Dedit Priyono Ahmad Ramdhani Robby Hardian	2020	DESAIN USER INTERFACE INFORMASI PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI MEDIA DIGITAL WEBSITE	Penelitian ini bertujuan untuk merancang informasi prodi berbasis <i>website</i> men coba menerapkan tampilan antarmuka <i>website</i> yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Yuni Utami dan Ni Made Sri Wahyuni Trisna (2020) dengan judul *Kajian User Interface Pada Website Kalender Bali* Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisa deskriptif dengan objek penelitian www.kalenderbali.org dan penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain *user interface* yang diterapkan pada website kalender bali www.kalenderbali.org terbatas pada evaluasi komponen visual desain yaitu warna, gambar dan *layout* yang kemudian dianalisis menggunakan aspek penting dalam desain *user interface* yaitu kejelasan, konsistensi, kemudahan dikenali, estetika dan efisiensi.

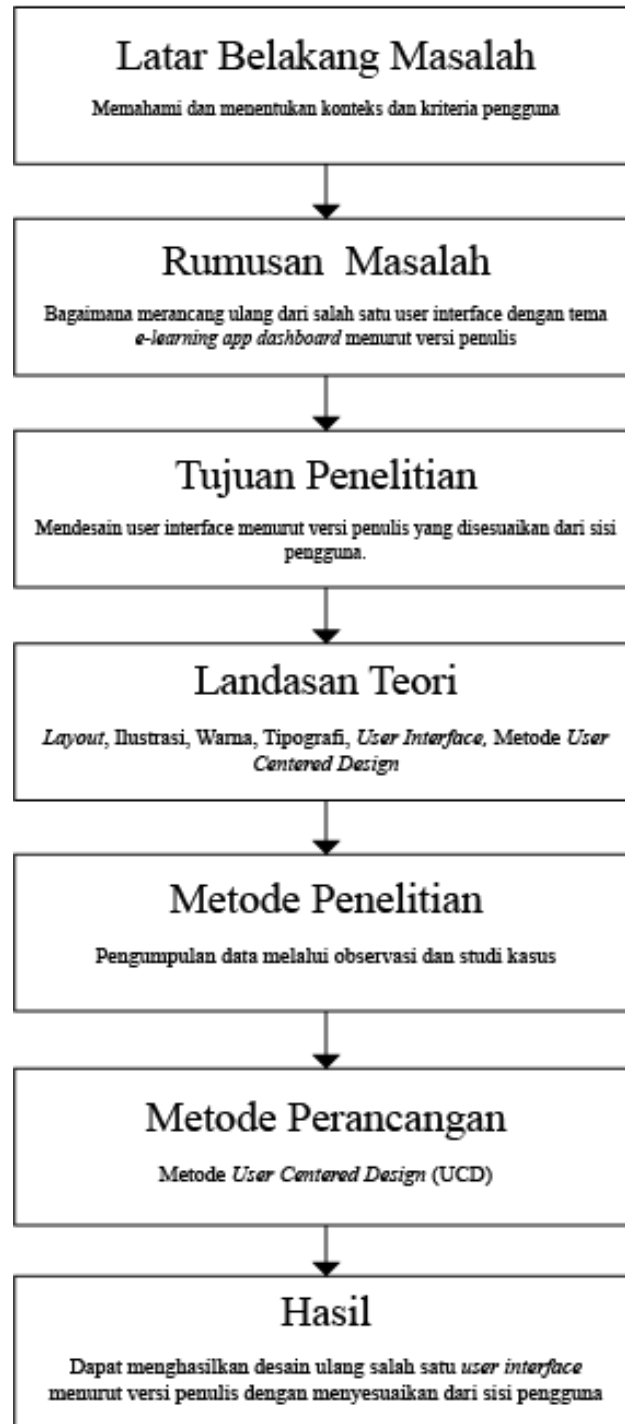
Penelitian yang dilakukan Andi Reynaldi (2019) dengan judul *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost*. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian buku catatan, daftar pertanyaan, kamera, kuesioner, *software* perancangan berupa Adobe XD dan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *user interface* aplikasi pencari kost dalam bentuk prototipe dengan menerapkan program aplikasi multimedia Adobe XD yang dikhususkan untuk merancang sebuah prototipe.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Multazam (2020) dengan judul *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus* menggunakan pendekatan *User Centered Design*. Penelitian ini menggunakan metode Analisis, Desain, Evaluasi, Implementasi dan

penelitian ini bertujuan menjabarkan bagaimana UI/UX dirancang pada Placeplus menggunakan pendekatan UCD.

Penelitian yang dilakukan oleh Dedit Priyono, Ahmad Ramdhani, dan Robby Hardian (2020) Desain *User Interface* Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual Melalui Media Digital *Website*. Penelitian ini menggunakan metode *user centered design* dan penelitian ini bertujuan untuk merancang informasi prodi berbasis *website* mencoba menerapkan tampilan antarmuka *website* yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3 Kerangka Penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumen Pribadi

Penelitian yang dilakukan memiliki tipe analitik kualitatif dan dimulai dengan mencari, mengumpulkan, dan mempelajari referensi dari buku, *e-book*, maupun jurnal lainnya dapat mendukung penelitian.

Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana penulis menggunakan pertimbangan sendiri secara sengaja dalam memilih sampel yang dianggap sesuai dalam memberikan informasi yang diperlukan. Dimana dalam analisis ini penulis mengambil sampel berupa *screenshot* dari salah satu *user interface e-learning app dashboard*, yang kemudian dirancang ulang menurut versi dari penulis dengan menyesuaikan dari sisi pengguna.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jadwal dan Tempat Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penulis melakukan penelitian yang berbasis analisis sehingga dalam laporan ini penulis tidak memiliki tempat penelitian tetap.

3.1.2 Jadwal Penelitian

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Nama kegiatan	Tahun 2021																											
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengumpulan data																												
2	Pengerjaan Proposal																												
3	Ujian Proposal																												
4	Perancangan <i>user interface</i>																												
5	Pengerjaan Laporan LTA																												
6	Sidang LTA																												

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2012: 139) data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini pengumpulan data primer menggunakan metode observasi.

1. Observasi

Dalam analisis ini penulis mengamati salah tampilan *user interface* dengan nama *E-Learning App Dashboard* dan juga mencari referensi lainnya dengan tema serupa.

3.2.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2012: 141) data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari, dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen. Dalam penelitian ini pengumpulan data sekunder menggunakan metode studi kasus.

1. Studi kasus

Dalam analisis ini penulis mengambil salah satu desain *user interface* dengan nama *E-Learning App Dashboard* yang kemudian akan di desain ulang menurut versi penulis dan menyesuaikan dari sisi pengguna.

3.3 Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode UCD yang dibagi menjadi 4 tahapan yaitu:

1. Memahami dan menentukan konteks pengguna

Menentukan hal-hal apa saja dan informasi apa yang dibutuhkan oleh pengguna dalam *dashboard* sebuah *platform e-learning*.

2. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi

Menentukan siapa yang akan menjadi pemakai dan apa saja yang akan dibutuhkan dalam *dashboard*.

3. Solusi perancangan yang dihasilkan

Setelah proses analisis dari 2 tahapan diatas maka dibuatlah tampilan *user interface* sesuai dengan hasil dari analisis sebelumnya.

4. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna

Mengamati dari hasil analysis yang dilakukan sebelumnya berupa tampilan *user interface* apakah sudah sesuai dengan kebutuhan sebelumnya atau belum.

3.3.1 Konsep Warna

Perwarnaan yang digunakan dalam perancangan ulang *user interface* ini penulis menggunakan warna primer dan warna sekunder. Dalam pewarnaannya penulis menggunakan warna Pelangi yaitu “mejikuhibiniu” yang telah diubah lagi tingkat kontras dari lain sebagainya sesuai dengan konsep yang dibuat.

3.3.2 Konsep Tipografi

Dalam pemilihan Font penulis menggunakan jenis *typeface sans-serif* yaitu Helvetica LT Std. Alasan penulis memilih font jenis ini adalah *font type* jenis ini berlandaskan pada prinsip *Swiss Style*. Prinsip *Swiss Style* menekankan pada kerapian, keramahan mata (enak dilihat), mudah dibaca dan objektivitas. Desain Swiss bersih dan bebas ornament, dengan menghapus semua yang tidak perlu dengan menekankan yang diperlukan. Selain itu, penulis memilih *font* jenis karena terkesan minimalis dan rancangannya yang sesuai dengan rancangan penulis dengan layout *user interface* yang asimetris.. Dalam rancangan ini penulis menggunakan 2 jenis bentuk *font* dari *typeface* Helvetica LT Std antara lain

1. Helvetica LT Std Light.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890.;:!"'()*+,-/=

12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
 18 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
 24 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
 36 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
 48 The quick brown fox jumps over the lazy dog
 60 The quick brown fox jumps over the
 72 The quick brown fox jumps ov

Gambar 3.1 Helvetica LT Std Light
Sumber: Dokumen Pribadi

Font ini digunakan sebagai penjelasan, keterangan, dan subjudul dari rancangan yang dibuat.

2. Helvetica LT Std Bold



Gambar 3.2 Helvetica LT Std Bold
 Sumber: Dokumen Pribadi

Font ini digunakan sebagai judul utama dan judul dari setiap dari sub bagian.

3.3.3 Konsep *Layout*

Perancangan *layout* penulis menggunakan prinsip desain dari Rustan yang terdiri dari 4 bagian yaitu:

1. Urutan (*Sequence*)
2. Penekanan (*Emphasis*)
3. Keseimbangan (*Balance*)
4. Kesatuan (*Unity*)

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup pada analisis ini adalah salah satu *user interface* yang dijadikan sebagai referensi untuk membuat perancangan ulang menurut versi penulis yang disesuaikan dari sisi pengguna.

3.5 Alat dan Bahan

3.5.1 Alat

Alat yang penulis gunakan dalam perancangan ulang ini adalah berupa:

1. *Software* pembuat ilustrasi
2. *Software* pembuat tampilan *user interface*

3.5.1 Bahan

Bahan yang digunakan dalam perancangan ulang ini antara lain berupa *template* warna yang digunakan dalam pembuatan logo.

3.6 Tahap Pengerjaan

3.6.1 Penggunaan Metode

Penulis menggunakan metode UCD untuk menjabarkan mengenai kebutuhan apa saja dan informasi apa saja yang akan dimunculkan dalam sebuah *dashboard* ketika seseorang menggunakannya dalam hal edukasi.

3.6.2 Konsep Tampilan

Dalam hal ini penulis mengedepankan konsep yang minimalis yang tidak menggunakan banyak warna yang berbeda untuk latar belakang dan hanya menggunakan warna-warna tersebut ke daerah informasi yang diperlukan. bahasa inggris *craft* yang mana artinya adalah membuat sesuatu dan *creativity* yang dimana artinya adalah kreativitas seseorang.

3.6.3 Konsep Warna

Dalam pemilihan warna penulis menggunakan warna dari kelompok tetradic, warna yang terdiri dari warna dingin hingga warna panas.

3.6.4 Konsep Tipografi

Pemilihan dalam tipografi dalam tampilan *user interface* ini didasari dengan prinsip *swiss* yang mementingkan kejelasan dalam membaca dengan tidak melebih-lebihkan dan menambahkan ornament apapun kedalam *font* tersebut, dengan tampilan bersih dan sederhana.

3.6.5 Konsep Layout

Layout tampilan perancangan ulang ini penulis menggunakan dari prinsip dasar Ruster. *Layout* yang baik dapat memberikan nilai lebih bagi para pengguna, dan tata letak yang sederhana dan bersih dapat memudahkan pengguna dalam membaca konten yang dimuat dalam tampilan *user interface*. Dalam tampilan ini penulis membaginya menjadi 2 (dua) tempat:

1. Bagian kiri memuat hal-hal yang berhubungan dengan kursus, baik itu kursus yang diambil maupun rekomendasi kursus populer.
2. Bagian kanan yang menunjukkan penanda waktu dan daftar jadwal dari setiap kursus.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Perancangan

Perancangan ulang *user interface* ini menggunakan metode UCD. Menurut Jesse James Garret (2011) metode *UCD* yaitu metode konsep desain antarmuka yang berpusat pada pengguna dengan penarikan kesimpulan dari pengalaman pengguna melalui observasi secara efisien. Berikut ini merupakan gambaran dari hasil perancangan ulang yang seluruhnya dibuat secara digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator, dan Adobe XD dengan menggunakan konsep warna, *layout*, prinsip design dan tipografi.

4.1.1 Analisis Konsep

Isi dari tampilan perancangan ulang ini menggunakan metode UCD.

1. Memahami dan menentukan konteks pengguna

Pada umumnya tampilan *dashboard*, karena menampilkan banyak data, grafik dan berbagai visualisasi lainnya yang merupakan hasil rangkuman dari keseluruhan data yang ada. Maka penting untuk membuat tampilan dari sebuah *dashboard* untuk mudah dilihat dan terstruktur. Selain itu penting untuk mengutamakan kemudahan membaca data dibanding tampilan data yang estetik.

2. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi

Tujuan dari *dashboard* adalah membantu pengguna untuk membuat keputusan yang cepat. Maka akan mengganggu bagi pengguna jika terlalu berlebihan dalam menampilkan data atau hal-hal yang kurang relevan dengan tema utama dari konsep awal tampilan tersebut. Selain itu juga informasi yang ditampilkan juga harus bisa mendukung dari performas atau pekerja pengguna dan perlu juga untuk sebuah tampilan *dashboard* memiliki tampilan yang bersih dan teratur.

3. Solusi perancangan yang dihasilkan

Setelah mendapatkan informasi dan menentukan maka perancangan ulang diperlukan sesuai dengan data-data yang didapatkan sebelumnya.

4. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna

Setelah menciptakan tampilan dashboard maka perlu diadakannya evaluasi dari hasil perancangan oleh para pengguna.

4.1.2 Icon

Untuk menunjang konsep maka dalam pembuatan icon penulis menggunakan jenis *flat design* yang dimana bisa memberikan kesan atau efek sederhana.

4.1.3 Logo

Dalam pembuatan logo penulis menggunakan logo jenis *logotype*. *Logotype* merupakan sebuah elemen logo yang mengandung nama merek dalam bentuk teks yang dimana tulisannya tersebut bisa dibaca secara fisik. Pada umumnya penggunaan logo ini terdapat pada sebuah branding yang baru muncul dan sedang berkembang. Tujuannya adalah memperkenalkan merek itu agar mudah dikenali.

4.1.4 Tampilan *User Interface*

Konsep yang ingin penulis ajukan dalam tampilan *user interface* ini adalah konsep minimalis. Yang dimana hirarki visual dan informasinya tertata secara terstruktur dan tidak terlalu berlebihan baik dari segi penampilan data dan ornamen lainnya. Beberapa aspek yang terdapat dalam *user interface* ini adalah.

1. Logo



Gambar 4.1 Logo *Creafty Digital*
Sumber: Dokumen Pribadi

Kata “*Creafty*” dalam logo ini merupakan penggabungan 2 kata dalam bahasa Inggris yaitu *craft* yang berarti kerajinan atau membuat sesuatu dan *creativity* yang berarti kreatifitas seseorang. Maksud penulis dalam logo ini adalah kreatifitas seseorang dalam membuat atau menciptakan sesuatu secara digital. Dalam hal pemilihan warna penulis memiliki filosofi dalam penggunaannya dengan berbagai macam warna mulai dari warna merah sampai warna ungu yang terdapat dalam warna Pelangi yang memiliki makna kreativitas setiap orang yang berbeda-beda dan tidak ada batasannya, baik itu dalam hal karya maupun ide.

2. Tipografi

Berikut adalah *font* yang penulis gunakan dalam perancangan ulang *e-learning app dashboard*.

a. Helvetica LT Std Light.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.;: ' " (?) + - / =

12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
16 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
24 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
36 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
48 The quick brown fox jumps over the lazy dog.
60 The quick brown fox jumps over the
72 The quick brown fox jumps ov

Gambar 4.2 Helvetica LT Std Light
Sumber: Dokumen Pribadi

Font ini digunakan sebagai penjelasan, keterangan, dan subjudul dari rancangan yang dibuat.

b. Helvetica LT Std Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.;: ' " (?) + - / =

12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
16 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
24 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
36 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 123456
48 The quick brown fox jumps over the laz
60 The quick brown fox jumps over
72 The quick brown fox jumps

Gambar 4.3 Helvetica LT Std Bold
Sumber: Dokumen Pribadi

Font ini digunakan sebagai judul utama dan judul dari setiap dari sub bagian.

Alasan penulis memilih *Font* Helvetica LT Std karena, *font type* jenis ini berlandaskan pada prinsip *Swiss Style*.

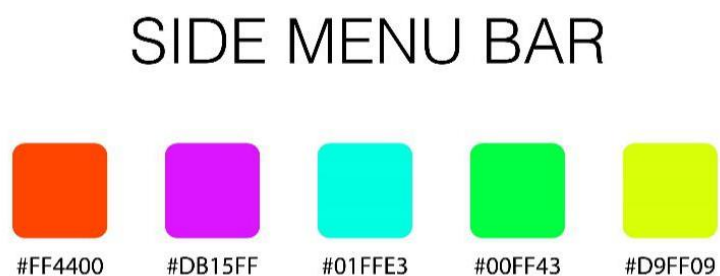
Prinsip *Swiss Style* menekankan pada kerapian, keramahan mata (enak dilihat), mudah dibaca dan objektivitas. Desain Swiss bersih dan bebas ornament, dengan menghapus semua yang tidak perlu dengan menekankan yang diperlukan. Selain itu, penulis memilih *font* jenis karena terkesan minimalis dan rancangannya yang sesuai dengan rancangan penulis dengan layout *user interface* yang asimetris.

3. Warna

Pemilihan warna yang penulis gunakan dalam *user interface* ini sebagai berikut.



Gambar 4.4 Warna pada *Dashboard*
Sumber: Dokumen Pribadi

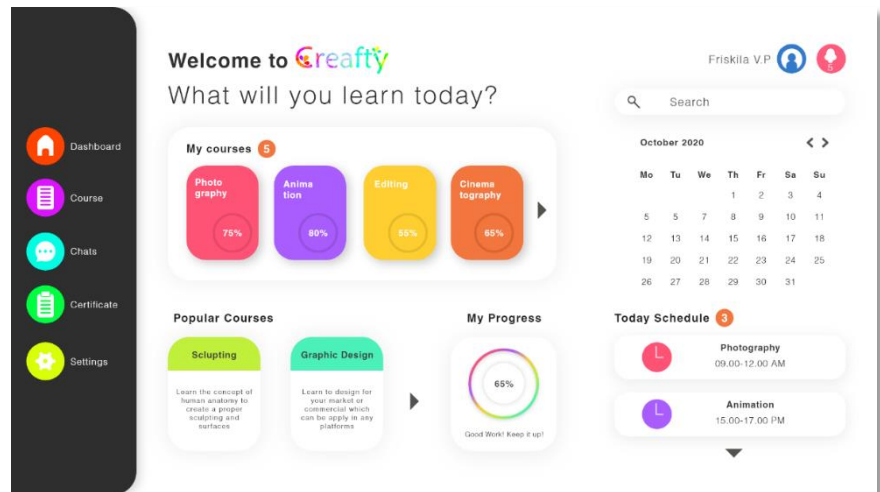


Gambar 4.5 Warna pada *Sidemenubar*
Sumber: Dokumen Pribadi

Warna-warna yang tertera diatas merupakan warna yang berasal dari warna logo yang telah diubah sesuai dengan kondisi dan melihat dari kecocokan dengan tampilan *user interface*.

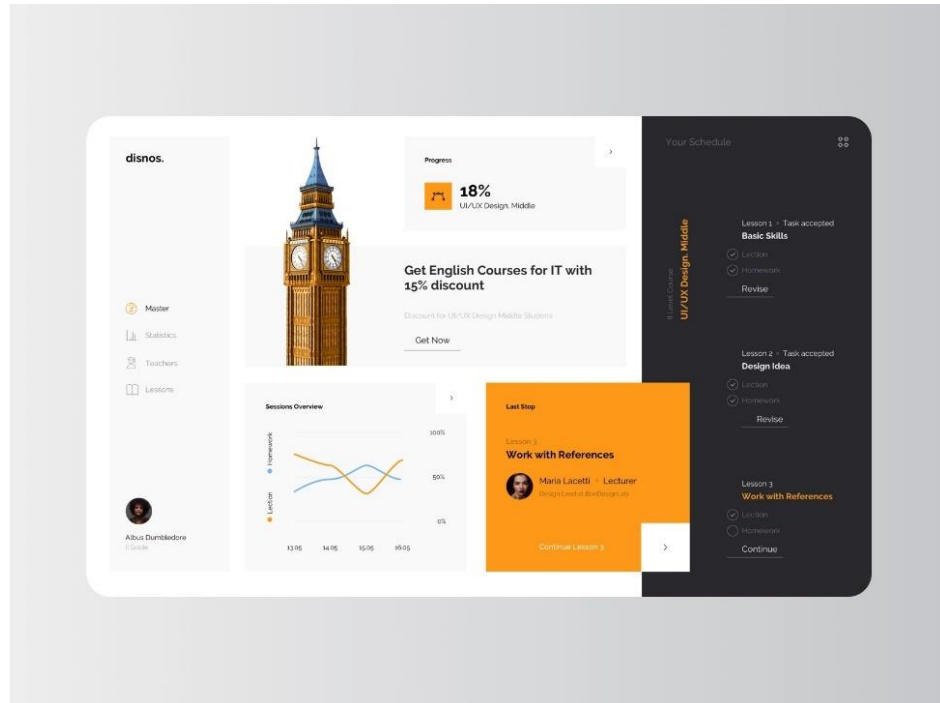
4. Tampilan *User Interface* Keseluruhan

Berikut merupakan tampilan dari *user interface* yang telah dirancang ulang menurut versi dari penulis sendiri setelah memahami karakteristik pengguna.



Gambar 4.6 Tampilan Perancangan Ulang *User Interface*
Sumber: Dokumen Pribadi

4.2 Perbandingan



Gambar 4.7 Tampilan sebelum dilakukan perancangan ulang
Sumber: dribbble.com/Kradkov

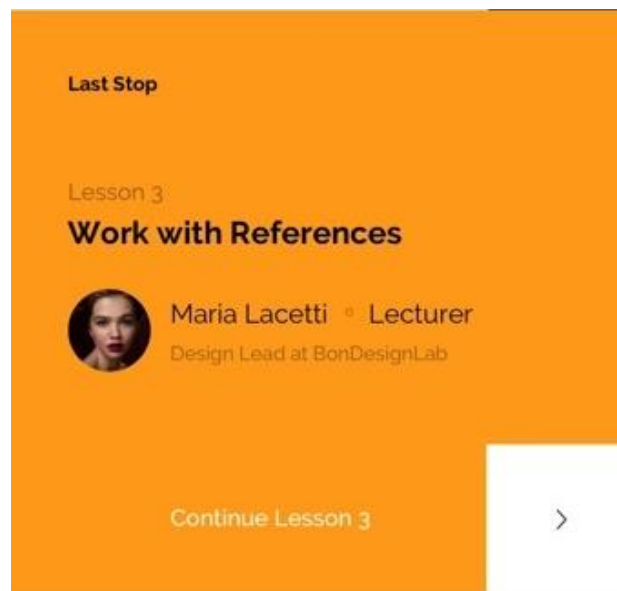
Dalam perancangan ulang ini penulis akan melakukan perbandingan dengan *user interface* sebelumnya yang telah penulis gunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan perancangan ulang ini. Perbandingan yang akan dibahas oleh penulis antara lain:

1. Informasi yang disampaikan

Pada perancangan sebelum dilakukan perancangan ulang, informasi yang disampaikan belum sepenuhnya ada.

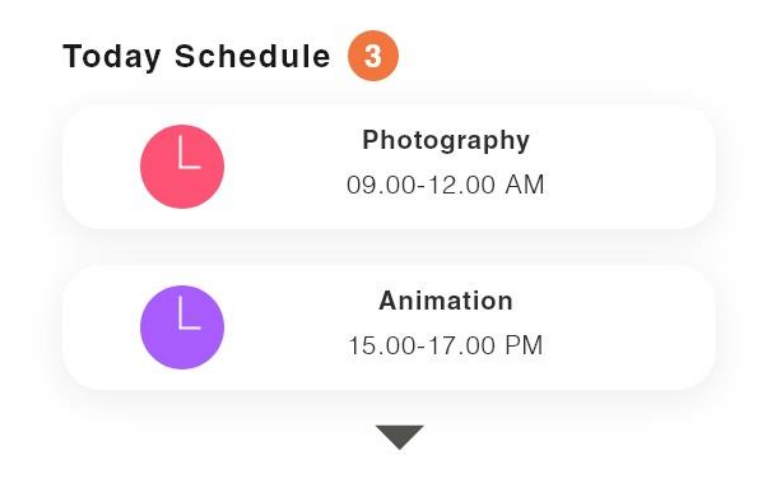
a. Jadwal kursus

Dalam sebuah *dashboard* yang berbasis *E-Learning* perlu ditampilkan jadwal dari setiap pelajaran yang akan dimulai nantinya. Dalam tampilan ini tidak ada jadwal ayng tertera mengenai jam berapa pelajaran itu akan dimulai dan hari apa.



Gambar 4.8 Jadwal Kursus
Sumber: Dokumen Pribadi

Maka penulis melakukan perubahan mengenai hal itu dengan melakukan perancangan ulang pada bagian jadwal. Seperti pada tampilan berikut ini.



**Gambar 4.9 Perancangan ulang jadwal kursus
Sumber: Dokumen Pribadi**

Dalam tampilan perancangan ulang ini penulis membuat jadwal pelajaran yang akan muncul pada hari pelajaran itu berlangsung, berserta dengan informasi yang disampaikan berupa pelajaran apa yang akan berlangsung dan juga jam mulainya.

b. Daftar Kursus yang diambil

Hal ini berkaitan dengan jadwal pelajaran yang diambil perlu untuk pengguna ketahui berapa banyak jumlah pelajaran yang sudah diambil dan berserta jadwalnya. Fungsinya untuk menyesuaikan dengan jadwal dari pengguna tersebut diluar dari jadwal yang ada didalam *dashboard* sehingga mudah diatur.



Gambar 4.10 Kursus yang diambil
Sumber: Dokumen Pribadi

Tampilan perancangan sebelumnya informasi pada bagian pelajaran yang diambil hanya menampilkan 1 pelajaran saja dengan pembagian isi pelajaran menjadi beberapa sub bab. Hal ini dirasa oleh penulis kurang dalam hal informasi selain tidak diketahui jumlah pasti dari pelajaran yang diambil secara keseluruhan. Selain itu nama pelajaran juga dituliskan secara vertical yang sulit dibaca secara langsung oleh pengguna. Maka dari itu penulis melakukan perancangan ulang pada bagian pelajaran yang diambil.



Gambar 4.11 Perancangan Ulang kursus yang diambil
Sumber: Dokumen Pribadi

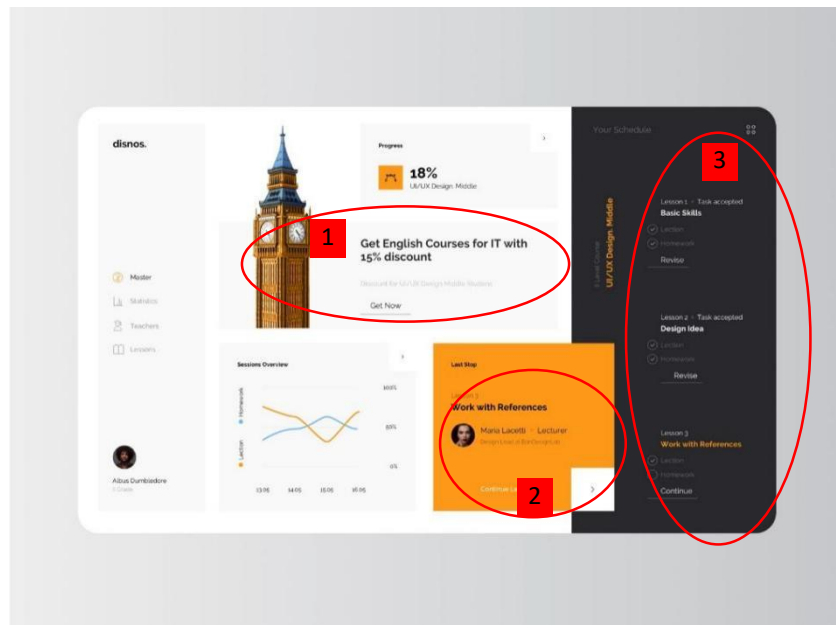
Dalam tampilan ini penulis meringkas pelajaran apa saja yang telah diambil oleh pengguna. Jumlah pasti pelajaran yang telah diambil oleh pengguna juga terlihat jelas dengan memunculkan notifikasi kecil atau penanda sebelah dari sub judul *My Courses* dengan angka yang bertuliskan 5 (lima) yang menandakan bahwa pelajaran yang telah diambil oleh penulis tersebut ada sebanyak 5 pelajaran. Dan disesuaikan dari *layout* maka tidak bisa 5

daftar pelajaran tersebut dalam 1 frame yang sama sekaligus maka penulis membuat panah kecil disamping ujung kanan sebagai penanda untuk *expand*.

2. Kejelasan Hirarki

a. Tampilan sebelum perancangan ulang

Hirarki informasi yang diberikan pada tampilan *user interface* sebelum dilakukan perancangan ulang adalah sebagai berikut.



Gambar 4.12 Tampilan alur hirarki informasi sebelum perancangan ulang
Sumber: Dokumen Pribadi

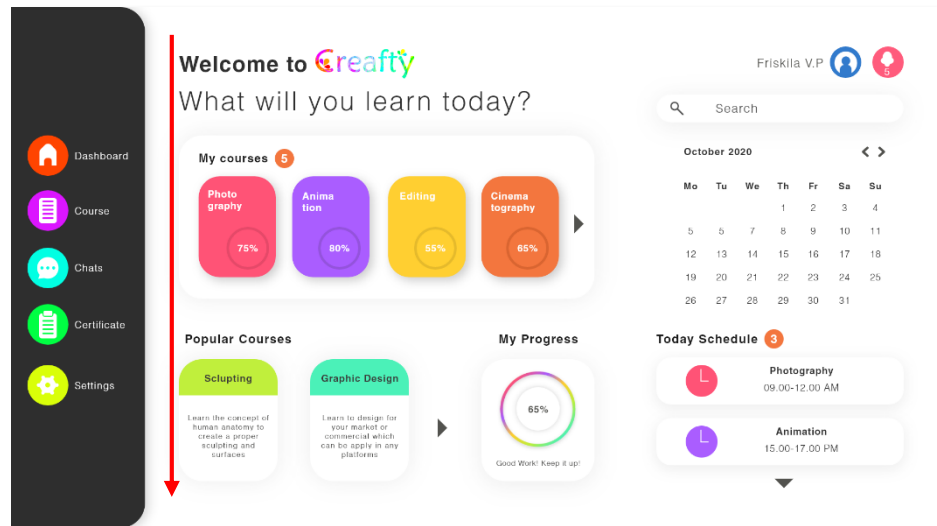
Pada tampilan ini hal yang pertama kali dilihat oleh pengguna adalah informasi mengenai diskon pelajaran yang terkait. Hal ini dikarenakan ukuran huruf yang digunakan oleh informasi itu paling besar dan bertipe *bold* jadi sangat mungkin untuk menarik

perhatian pertama kali, ditambah dengan gambar yang berada dalam 1(satu) *frame* dengan informasi tersebut.

Yang kedua mata akan jatuh ke daerah pelajaran yang terakhir kali dilakukan yaitu informasi yang berada di-*frame* berwarna jingga. Selain itu juga terdapat huruf dengan jenis *bold* yang bertuliskan *Work with references*. Dengan adanya warna jingga yang merupakan warna hangat disertai juga dengan tulisan jenis *bold* maka pengguna bisa melihat informasi itu sebagai urutan kedua dikarenakan ukurannya yang tidak terlalu besar dengan informasi lainnya.

Hirarki ketiga ada pada bagian pelajaran yang diambil. Ukurannya memang besar tetapi jenis *font*, ukuran, dan warna menjadi pengaruh untuk urutan hirarkinya. Alasannya adalah warna *font* yang dipakai yaitu berwarna jingga dipakai pada latar belakang warna gelap tidak bisa menarik perhatian dikarenakan manusia cenderung untuk melihat warna-warna terang yang bisa menarik perhatian.

b. Tampilan setelah perancangan ulang



Gambar 4.13 Tampilan alur informasi setelah perancangan ulang
Sumber: Dokumen Pribadi

Pada tampilan ini penulis memfokuskan alur pembacaannya dari atas kebawah. Pertama mulai dari kalimat *Welcome to Creafly* sampai pada bagian *frame My Courses* yang diwakili oleh warna-warna yang berbeda setiap *frame* kursusnya. Selain itu pada setiap *frame* kursus yang diambil juga tertera informasi mengenai nama kursus yang diambil dan berapa persen jumlah progress dari setiap masing-masing kursus.

Kemudian dilanjutkan dengan kursus-kursus populer yang diminati oleh pelajar lain. Pada bagian ini judul dari setiap kursus diberi warna latar yang berbeda juga dengan judul yang berjenis *bold* dan penjelasan mengenai apa yang akan dipelajari dari setiap bingkai kursus-kursus tersebut.

Alur kemudian akan berlanjut pada sebelah kanan mulai dari atas sampai ke bawah yang berisikan kalender yang memiliki fungsi untuk menandai tanggal tertentu yang penting berkaitan dengan kursus atau event selain dari melihat tanggal pada hari biasa dan jadwal dari masing-masing kursus yang telah diambil yang akan muncul pada hari kursus itu berlangsung. Selain itu juga ada kotak pencarian yang berfungsi untuk mencari kursus-kursus lain selain yang ada pada kolom *Popular Courses*.

4.3 Pembahasan

Dengan menerapkan metode UCD pada perancangan ulang, penulis telah merancang ulang tampilan *user interface* seperti tampilan pada bagian hasil. Penulis menganggap desain tampilan ini mampu dalam menginterpretasikan maksud dan tujuan dalam laporan ini. Karakteristik pengguna yang penulis pakai dalam perancangan ulang ini adalah rentang umur 10 sampai 24 tahun yang merupakan umur remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) (www.ntb.bkkbn.go.id/?p=1467) dimana dalam rentang umur ini mereka cenderung lebih sering menggunakan teknologi yang sudah menjadi gaya hidup mereka mulai dari pendidikan hingga kegiatan sehari-hari, yang dimana dengan adanya media teknologi ini mereka menjadi lebih bebas berekspresi dengan apa yang dirasa dan dipikirkan mereka.

Proses perancangan penulis juga memikirkan tentang alur pembacaan informasi yang akan diterima atau dibaca oleh pengguna nantinya, dengan mementingkan hal-hal yang perlu ditampilkan pada halaman *dashboard*.

Kendala yang penulis alami dalam pembuatan perancangan ulang ini terletak pada konsep *layout* yang akan diusung dan penentuan warna yang akan dipakai dalam tampilan ini. Penentuan warna disini ditentukan berdasarkan kisaran umur yang penulis pakai merupakan ciri khas atau karakteristik dari kisaran umur yang disebutkan.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan “Perancangan Ulang *User Interface* Terhadap *Dashboard* Aplikasi *E-Learning* Dengan Metode *User Centered Design*” yang telah dibuat oleh penulis, maka penulsi menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan dari *user interface* sebelumnya telah dirancang ulang yang disesuaikan dari sisi pengguna dengan menggunakan metode UCD.
2. Tampilan *user interface* telah penulis rangkum dalam desain ulang yang telah penulis buat menurut versi penulis

5.2 Saran

Berdasarkan “Perancangan Ulang *User Interface* Terhadap *Dashboard* Aplikasi *E-Learning* Dengan Metode *User Centered Design*” yang telah dibuat oleh penulis, maka saran penulis agar dapat memberikan keterangan yang lebih jelas mengenai kursus yang telah diambil pengguna beserta dengan progres yang telah dilalui dan jadwal yang jelas untuk setiap kursus yang diambil.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahadi, Saiful. 2019. MENGENAL REMAJA GENERASI Z (Dalam Rangka Memperingati Hari Remaja Internasional). <http://ntb.bkkbn.go.id/?p=1467>. Diakses pada 15 Agustus 2021. Jam 18.47 WIB.
- Faizal, M., Abdillah, M. F., Sari I.M.S, D. A., Setiadi, W., Octavia, D., Suhendari, W., & Soewardikoen, D. W. 2018. PENGGUNAAN WEBSITE PORTAL BERITA SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK MAHASISWA. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1). <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.217>
- Garrett, Jesse James. 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, Second Edition, California: New Riders
- Kusrianto, A. 2014. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Salemba Empat.
- Lastiansah, S. 2012. *Pengertian User Interface*.
- Nugroho, S. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. CV. Andi Offset.
- Rustan, S. 2017. Layout Dasar dan Penerapannya. In *Design Grafis*.
- Soedarso, N. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2). <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. ed ke-17. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Surianto, R. 2019. *Warna: Buku 1*. PT. Lintas Kreasi Imaji.
- Susanto, M. 2011. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. In *Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House*.

