

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Berkembangnya peradaban manusia tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah. Zaman dahulu untuk memperoleh sebuah informasi manusia harus pergi ke toko untuk membeli sebuah koran. Lambat laun posisi koran mulai tergantikan karena manusia mulai menggunakan radio dan televisi untuk mendapatkan informasi ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan. Sekarang dengan perkembangan teknologi informasi yang tak terbendung lagi, informasi-informasi terkini dapat diperoleh dengan sangat mudah dan cepat. Penggunaan media gawai (*gadget*) yang terhubung dengan jaringan internet, manusia dapat memperoleh berbagai informasi dari seluruh dunia hanya dalam hitungan detik saja.

Perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan tersebut merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan terkhusus pada jenjang perguruan tinggi. Pemanfaatan teknologi informasi oleh perguruan tinggi berupa penggunaan sistem informasi akademik. Sistem informasi akademik merupakan suatu sistem yang dirancang untuk menjawab secara langsung masalah maupun kebutuhan perguruan tinggi terhadap segala kegiatan yang bersifat administratif dalam akademik tersebut secara cepat dan tepat. Sistem

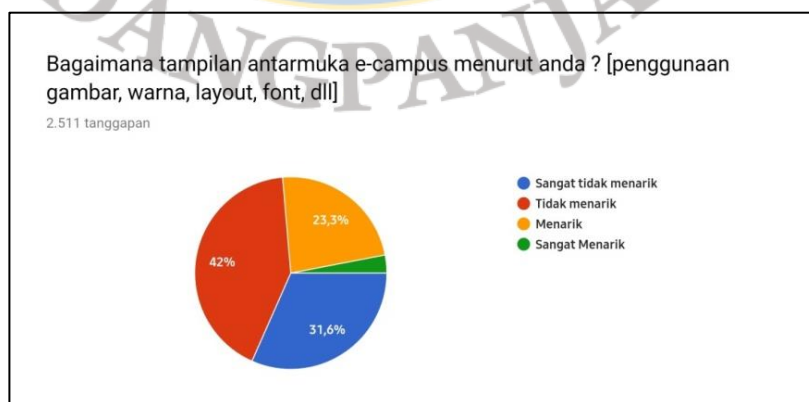
ini sudah terkomputerisasi dengan baik guna meningkatkan kinerja, pelayanan, dan kualitas yang dihasilkan oleh perguruan tinggi tersebut. Sistem informasi akademik dikelola secara daring (*online*) menjadikan data yang ada di dalamnya bersifat *real time* (waktu sebenarnya) dan *up to date* (terkini) sehingga dapat mempermudah mahasiswa untuk memperoleh informasi yang tepat kapan pun dan dimana pun.

Institut Agama Islam Bukittinggi merupakan salah satu perguruan tinggi islam yang menggunakan sistem informasi akademik untuk mengelola segala urusan administrasinya yang diberi nama *e-campus* IAIN Bukittinggi. *E-campus* IAIN Bukittinggi bertujuan untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan, sehingga IAIN Bukittinggi dapat menyediakan layanan informasi yang lebih baik bagi mahasiswanya. Kegiatan yang dapat dilakukan di dalamnya yaitu mengelola data pribadi mahasiswa, melihat pengumuman penting dari pihak kampus, melihat informasi kalender akademik, penyusunan kartu rancangan studi (KRS), dan sebagainya. Jadi, dengan adanya *e-campus* ini diharapkan dapat mempermudah berbagai kegiatan mahasiswa dalam ruang lingkup perkuliahan.

IAIN Bukittinggi sudah menyediakan sistem informasi akademik *e-campus* sebagai media yang mempermudah kegiatan administrasi, walaupun demikian sistem informasi tersebut masih memiliki kekurangan. Kekurangan *e-campus* IAIN Bukittinggi yaitu belum suksesnya interaksi antara mahasiswa dengan komputer. Suksesnya interaksi manusia komputer dapat diketahui dengan meningkatnya daya guna dari sistem tersebut (*useful*),

sistem tersebut dapat dijelajahi dengan mudah (*usable*), dan diterima oleh *user* atau organisasi (*used*). Hal ini bisa terjadi karena *e-campus* IAIN Bukittinggi belum menerapkan *user interface* / *user experience* secara maksimal dalam *website* (situs web) mereka. Sebuah *website* yang berhasil menerapkan UI (*user interface*) dan UX (*user experience*) akan membuat *website* tersebut memiliki tampilan antarmuka yang nyaman dan kemudahan dalam mengikuti alur untuk mendapatkan informasi sehingga memberikan kenyamanan pada mahasiswa. Menurut Sulianta (2014: 49), dalam sebuah interaksi dengan sistem komputer akan melibatkan dua komponen sebagai subjek, yaitu pengguna dan sistem komputer. Pengguna dan sistem komputer merupakan satu kesatuan sumber daya sistem informasi. Satu kesatuan tersebut dapat dapat berinteraksi karena adanya antarmuka yang dimengerti oleh kedua belah pihak.

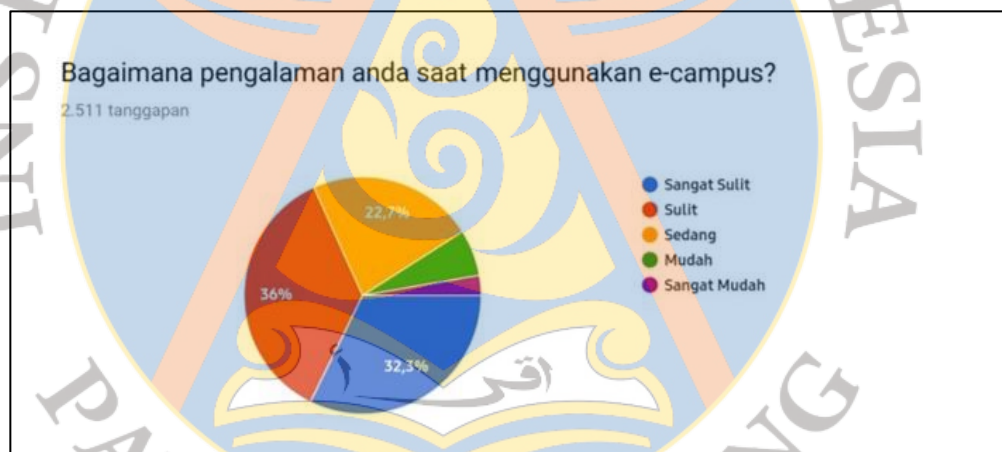
Percobaan penyebaran kuesioner daring melalui berbagai media seperti whatsapp dan membuat pengumuman dalam *e-campus*. Dari penyebaran kuesioner kepada mahasiswa diperoleh data sebagai berikut



Bagan 1

Diagram Hasil Penyebaran Kuesioner secara Daring
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)

Bagan 1 dapat dilihat diagram lingkaran yang menunjukkan 42% dari 2.511 responden menyatakan bahwa tampilan antarmuka *e-campus* tidak menarik dan 23,3% menyatakan sangat tidak menarik, hal ini membuktikan bahwa mahasiswa sebagai pengguna *e-campus* merasa kurang nyaman dengan tampilan antarmuka *e-campus* saat ini. Tolak ukur menarik atau tidak menariknya *e-campus* IAIN Bukittinggi bagi mahasiswa yaitu mereka membandingkannya dengan aplikasi yang biasa mereka lihat seperti facebook, whatsapp, gojek dengan tampilan *friendly* (ramah) dan *simple* (sederhana) serta terdapat ilustrasi atau animasi di dalamnya.

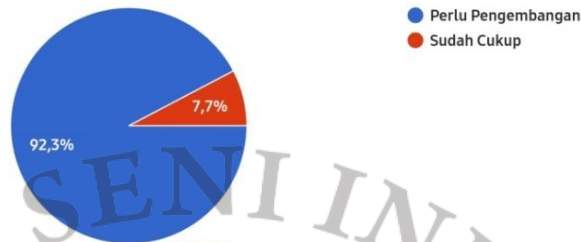


Bagan 2
Diagram Hasil Penyebaran Kuesioner secara Daring
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)

Bagan 2 menunjukkan persentase pengalaman (*experience*) mahasiswa saat pertama kali menggunakan *e-campus*. Dari 2.511 responden 36% menyatakan sulit dan 32,3% menyatakan sangat sulit saat pertama kali menggunakan *e-campus*.

Apakah Ketersediaan informasi e-campus sudah cukup bagi mahasiswa atau perlu pengembangan ?

2.470 tanggapan



Bagan 3

Diagram Hasil Penyebaran Kuesioner secara Daring
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)

Bagan 3 menunjukkan bahwa dari 2.470 responden lebih dari 90% menyatakan perlunya pengembangan pada *e-campus* saat ini. Pengembangan yang diinginkan mahasiswa berupa :

1. Adanya notifikasi ke e-mail atau nomor handphone jika ada pengumuman baru dalam *e-campus* atau informasi mahasiswa yang lulus beasiswa
2. Penambahan notifikasi jika jadwal pengisian KRS sudah dimulai
3. Diberikan lonceng dering setiap ada pengumuman baru
4. Penambahan kolom khusus untuk pengumuman dan daftar beasiswa
5. Penambahan akses tanya jawab mahasiswa kepada pihak pemberi pengumuman jika terjadi kurang pahaman terhadap pengumuman
6. Menyua dibuat lebih sederhana
7. Penambahan kuota *login* (gabung) saat mengakses *e-campus*
8. Pelayanan *e-campus* agar tidak lelet dalam mengolah data

9. Penambahan informasi mengenai seminar-seminar yang akan diadakan
10. Tampilan *e-campus* didesain agar lebih fleksibel saat diakses melalui smarthphone
11. Kalender akademik dibuat secara detail dan akurat untuk satu semester

Sosial media juga digunakan oleh mahasiswa untuk memperoleh informasi seputar akademik. Hasil obeservasi dan wawancara dengan mahasiswa IAIN Bukittinggi menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh informasi dari pengumuman yang disebar melalui grup *chat* atau *story* yang tersedia dalam *platform* (peron) whatsapp. Selain itu mereka juga memperoleh informasi dari mahasiswa lain yang disebar dari mulut ke mulut. Cara perolehan informasi seperti ini ditakutkan dapat menjadikan informasi yang diterima dapat bercampur dengan info-info lain, juga membuat informasi yang diterima menjadi tidak sempurna atau tidak utuh sehingga mengurangi keakuratannya yang mana hal tersebut dapat merugikan mahasiswa. Hal inilah yang membuat sistem informasi akademik *e-campus* dibutuhkan oleh mahasiswa karena mampu mengakomodir semua informasi yang terkait dengan akademik serta informasi yang terdapat di dalamnya bersifat terpusat, *real time*, dan *up to date*.

Penulis juga telah melakukan wawancara dengan Bapak Tommy Arswendo, S.Kom selaku Kepala Unit Teknologi Informasi dan Pangkalan Data di IAIN Bukittinggi pada Hari Senin, 18 November 2019. Beliau berpendapat bahwa *e-campus* IAIN saat ini memiliki tampilan antarmuka yang sangat monoton untuk sebuah sistem informasi perguruan tinggi, selain

itu tampilannya yang cukup kaku dan kurang ramah jika diakses oleh ribuan mahasiswa yang cukup sering dan terbiasa melihat sosial media yang memiliki tampilan antarmuka yang *fresh* (baru) dan ramah.

UI dan UX merupakan hal yang berbeda tapi saling berkaitan. UI adalah akronim dari *user interface* yang dapat diartikan sebagai antar pengguna. UI secara sederhana adalah visualisasi atau tampilan yang dapat dilihat oleh mata saat terjadinya interaksi dengan pengguna. Gambar, ikon, *shape* (bidang), *font*, warna yang dipakai dalam sebuah aplikasi atau *software* merupakan bagian dari UI. UI yang baik akan memberikan kesuksesan pada aplikasi. Pengguna yang senang dengan tampilan antarmuka *software*, maka mereka akan sepenuh hati menggunakannya. Ia akan betah berlama-lama menggunakan aplikasi tersebut. Menurut Siswoutomom (2006 : 1), ukuran kepuasan pengguna merupakan poin penting bagi kesuksesan *software*.

Berbeda dengan UX yang memiliki ranah yang lebih luas. UX merupakan akronim dari *user experience* yang berarti pengalaman pengguna. UX adalah pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk dalam hal ini yaitu sebuah sistem berupa *software* atau aplikasi. Perancangan UX memiliki tujuan agar produk dapat memberikan kesan yang baik kepada pengguna, baik itu dari segi kenyamanan, kemudahan, kepuasan terhadap pengguna dalam menggunakan produk tersebut. Menurut Larasati (2010), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi UX, seperti desain sebuah situs harus sesuai dengan tujuan awal penciptaannya, kemampuan dan sampai dimana batas sebuah situs, isi

dan tampilan situs, serta apakah fungsionalitas situs tersebut cukup baik atau tidak. Jadi UI / UX yang baik akan menentukan kesuksesan sebuah situs.

Sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi harus memerhatikan UI/UX-nya karena *e-campus* digunakan hampir setiap hari oleh seluruh mahasiswa dalam ruang lingkup perguruan tinggi dan secara tidak langsung *e-campus* menjadi media penghubung mahasiswa dan perguruan tinggi tersebut. Jadi *e-campus* harus didesain dengan menerapkan UI/UX yang maksimal demi memberikan kemudahan dan kenyamanan saat mengaksesnya. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas diangkatlah sebuah judul “**Redesain User Interface / User Experience Sistem Informasi Akademik e-Campus Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi**”.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana meredesain sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi yang menerapkan *user interface / user experience* secara maksimal sehingga dapat mengakomodir seluruh kebutuhan mahasiswanya dalam ruang lingkup akademik serta memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengoperasikannya sehingga arus informasi dapat berjalan dengan efektif dan efisien?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

1. Tujuan

Tujuan dilakukannya perancangan, antara lain:

- a. Terciptanya sistem informasi akademik *e-campus* yang dapat menjalankan fungsinya secara maksimal sehingga dapat dioperasikan secara efektif dan efisien oleh mahasiswa.
- b. Memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengikuti alur *e-campus* untuk mendapatkan informasi atau untuk mengoperasikan fitur *e-campus* secara cepat dan tepat.

2. Manfaat Perancangan

- a. Bagi Penulis
 - 1) Dapat menyelesaikan skripsi karya dengan tepat waktu
 - 2) Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam memperoleh data yang akurat dan menulis teks ilmiah yang baik dan benar, serta menambah wawasan dalam bidang *user interface / user experience*.

- b. Bagi Pengguna *E-campus*

Manfaat yang bisa diperoleh bagi mahasiswa sebagai pengguna dengan penerapan *user interface / user experience* secara maksimal terhadap sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi yaitu menjawab segala kebutuhan mahasiswa dalam ruang lingkup akademik serta memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengikuti alur untuk memperoleh informasi.

c. Bagi Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi

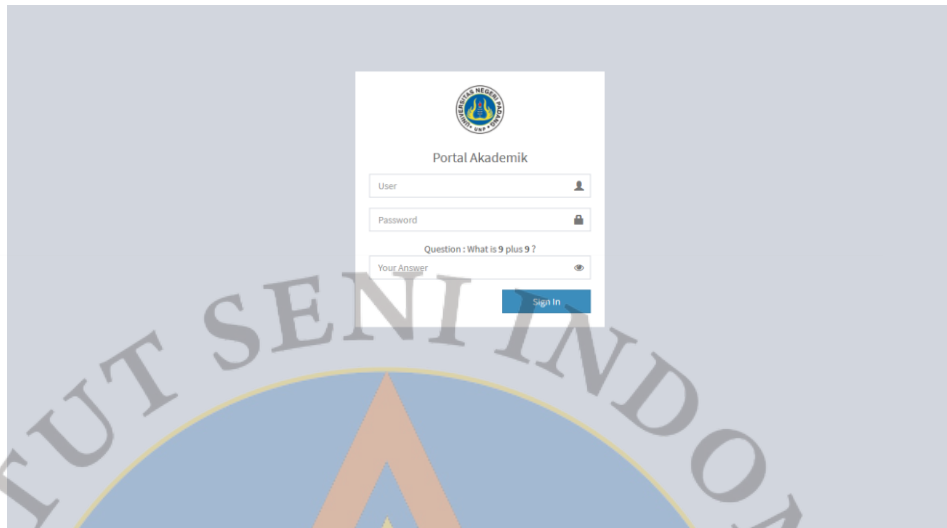
Perancangan ini dapat dimanfaatkan oleh Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi untuk memaksimalkan teknologi informasi yang dipakai oleh perguruan tinggi islam tersebut sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya adalah sebuah proses yang bertujuan untuk mencari sebuah karya yang nantinya akan dijadikan referensi atau acuan dalam perancangan sebuah karya yang baru. Perbandingan yang dilakukan bertujuan untuk menemukan perbedaan dan kekurangan yang terdapat pada sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi. Tinjauan karya menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Menurut Sachari (2002: 45), unsur kebaruan yang menyertai orisinalitas suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai yang hadir di tengah-tengah kebudayaan.

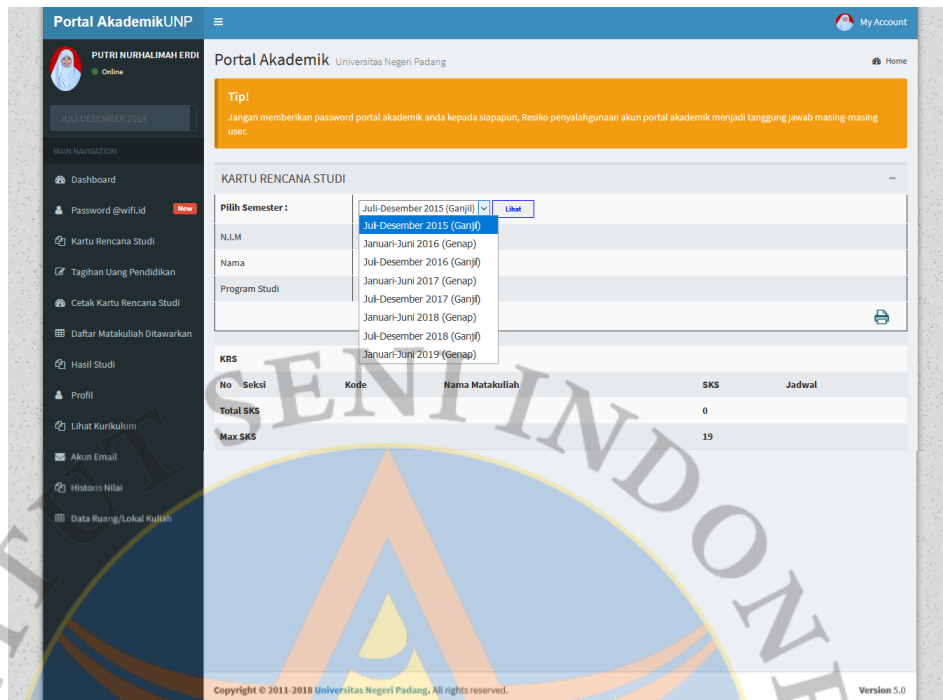
Karya yang dijadikan pembanding dalam orisinalitas perancangan sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi yaitu :

1. Sistem informasi akademik portal, Universitas Negeri Padang.



Gambar 1

Tampilan Awal Portal Akademik Universitas Negeri Padang
(sumber: <https://portal.unp.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 05 Oktober 2019, pukul 16.27



Gambar 3

Tampilan Halaman Pengisian Kartu Rencana Studi Portal Akademik Universitas Negeri Padang
(sumber: <https://portal.unp.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 05 Oktober 2019, pukul 16.08

Gambar 3 di atas merupakan tampilan antarmuka sistem informasi akademik portal Universitas Negeri Padang yang lebih baik. Disebalah kiri tampilan antarmuka terdapat menu yang sudah dikelompokkan berdasarkan fungsinya sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengoperasikannya. Penerapan ikon, *shape*, jenis huruf, serta penggunaan warna yang mencolok pada bagian tertentu juga membuat alur informasi menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Sistem Informasi Akademik Universitas Indonesia



Gambar 4
Tampilan Halaman Data Akademik Mahasiswa Universitas Indonesia
(sumber: <https://academic.ui.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 05 Oktober 2019, pukul 16.13

Gambar 4 di atas merupakan tampilan antarmuka sistem informasi akademik Universitas Indonesia. Terdapat tampilan antarmuka riwayat akademik mahasiswa setiap semester, adanya grafik IP / IPK, statistik nilai, dan beberapa keterangan lain yang selalu dapat dilihat perkembangannya setiap semester. Artinya sistem informasi akademik Universitas Indonesia memberikan *experience* yang baik kepada mahasiswanya dengan memberikan data yang lengkap.

3. Sistem Informasi Akademik, Igracias Telkom University



Gambar 5
Tampilan Halaman Pengumuman Igracias Telkom University
(sumber: <https://igracias.telkomuniversity.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 05 Oktober 2019, pukul 17.23

Gambar 5 di atas terlihat pengumuman mengenai pendaftaran mahasiswa baru Telkom University dibuat dengan skala yang lebih besar dibandingkan dengan pengumuman-pengumuman yang berada di bawahnya. Ini menandakan kalau pengumuman ini memiliki tingkat kepentingan yang cukup tinggi bagi perguruan tinggi. Igracias Telkom University menghadirkan fitur notifikasi lonceng dering di bagian atas antarmuka disertai keterangan nama orang yang terkait serta keterangan waktu. Igracias Telkom University juga memberikan akses *login* kepada orang tua mahasiswa agar dapat memantau perkembangan perkuliahan anak-anaknya.

Sistem informasi akademik beberapa perguruan tinggi di atas akan dijadikan acuan dalam meredesain *user interface* / *user experience* sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi tanpa adanya

unsur plagiat. *User interface / user experience e-campus* IAIN Bukittinggi didesain lebih baik dari sebelumnya ataupun dari sistem informasi akademik perguruan tinggi di atas dengan cara menemukan perbedaan dan menutupi kekurangan yang ada agar terciptanya sistem informasi akademik yang lebih baik. *E-campus* yang akan diredesain ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam menjalankan segala hal yang berhubungan dengan aktifitas akademik.

E. Landasan Teori

1. Kajian Umum

a. Interaksi Manusia dan Komputer

Menurut Supriyanta (2015: 2), interaksi manusia dan komputer adalah hubungan yang terjadi antara manusia dengan komputer yang mempunyai karakteristik tertentu dengan cara menjalankan sebuah sistem yang menggunakan *interface* (antarmuka). *Interface* yang digunakan dapat berupa tetikus, papan ketik, dan segala hal yang ditampilkan pada layar monitor.

Menurut Supriyanta (2015: 13-14), ada 3 aspek yang menentukan berhasilnya interaksi manusia dan komputer, yaitu:

1) Aspek Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras merupakan suatu komponen komputer yang berbentuk nyata sehingga dapat dilihat dan diraba langsung oleh panca indra manusia. Perangkat keras komputer meliputi CPU, monitor, tetikus, papan ketik, dan lain-lain.

2) Aspek Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak merupakan suatu program yang dibuat oleh programmer untuk dapat menjalankan perangkat keras komputer. Perangkat lunak meliputi sistem operasi, program aplikasi, dan bahasa pemrograman.

3) Aspek Manusia (*Brainware*)

Manusia sebagai tenaga pelaksana yang menjalankan dan mengawasi proses pengolahan data sehingga menjadi sebuah informasi, contoh: sistem analisis, programmer, dan operator.

Menurut Shneiderman dan Plaisant (2010) “Delapan Aturan Emas” (*Eight Golden Rules*) yang dijadikan sebagai pedoman untuk merancang antar muka yang baik :

- a) Konsisten dalam merancang antarmuka, seperti penggunaan warna, *layout*, ikon, jenis *font*, *style* yang digunakan harus tampak harmonis atau bersesuaian.
- b) Antarmuka yang dirancang harus bisa digunakan oleh orang yang memiliki latar belakang yang berbeda, dari pengguna awam sampai pengguna yang sudah cukup berpengalaman. Contohnya, terdapat *shortcut* (jalan pintas) bagi pengguna yang sudah berpengalaman sehingga memudahkan mereka untuk menjalankan sistem.
- c) Setiap aksi yang dilakukan oleh pengguna, selalu diberikan umpan balik (*feedback*) berupa visualisasi hasil dari aksi

yang telah dilakukan tersebut. Contoh saat mengunduh suatu *file* (berkas) maka akan muncul pemberitahuan kalau *file* tersebut sedang diunduh, selanjutnya jika *file* sudah selesai diunduh juga akan muncul pemberitahuan *file* telah selesai diunduh.

- d) Adanya dialog yang memberitahu jika proses yang dijalankan telah selesai sehingga pengguna tidak perlu menunggu apakah masih ada tahapan lain atau proses memang sudah selesai.
- e) Mencegah pengguna melakukan kesalahan saat menjalankan sistem. Saat kesalahan terjadi, sistem akan mendeteksi dan menawarkan solusi yang sederhana untuk menanganinya sebelum sistem selesai memproses.
- f) Sistem dapat melakukan pembalikan / pembatalan (*undo*) jika terjadi aksi yang salah, sehingga pengguna tidak kebingungan jika ingin kembali ke halaman sebelumnya.
- g) Sistem antarmuka menjadikan pengguna sebagai pemegang kendali penuh atas sistem tersebut. Pengguna dapat dengan bebas mengganti data pribadinya sesuai keinginannya.
- h) Antarmuka dirancang sesederhana mungkin untuk mengurangi beban ingatan jangka pendek, sehingga pengguna tidak perlu mengingat terlalu banyak perintah, dan dapat menghindari terjadinya kebingungan. Hal ini

dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa halaman dan mengurangi gerakan yang tidak diperlukan dengan menata letak menu dan tombol.

b. UI / UX

UI (*User Interface*) adalah bentuk tampilan antarmuka yang berinteraksi langsung dengan pengguna dan UI berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi sehingga komputer dapat dioperasikan. Menurut Supriyanta (2015: 71), dengan *interface* orang awam yang kurang mengerti tentang pemrograman bisa bekerja dengan baik, mudah, dan cepat. *Interface* menghubungkan manusia dengan komputer, komunikasi yang dilakukan dapat berlangsung dengan nyaman.

UX (*User Experience*) menurut Nidhom (2019: 80), yaitu pandangan, respon, dan *output* dari pengguna dalam mengoperasikan sebuah sistem. *User experience* secara sederhana adalah hal yang dirasakan oleh pengguna selama melakukan interaksi dengan sistem.

Berikut beberapa aspek *user experience* yang baik:

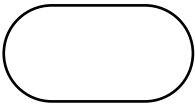
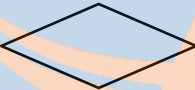
- 1) *User experience* harus memberikan kenyamanan kepada pengguna.
- 2) Pengguna tidak mengalami kesulitan dalam mencari informasi
- 3) Sesuai dengan keinginan pengguna

- 4) *User experience* harus dirancang dengan baik sehingga pengguna sering menggunakannya
- 5) Sistem yang dibuat merupakan jawaban dari kebutuhan pengguna
- 6) Sistem yang dibuat hendaknya menghadirkan kepercayaan pengguna sehingga menghasilkan *user experience* yang baik
- 7) Suatu sistem haruslah memiliki fitur-fitur yang bisa diakses dengan baik oleh pengguna

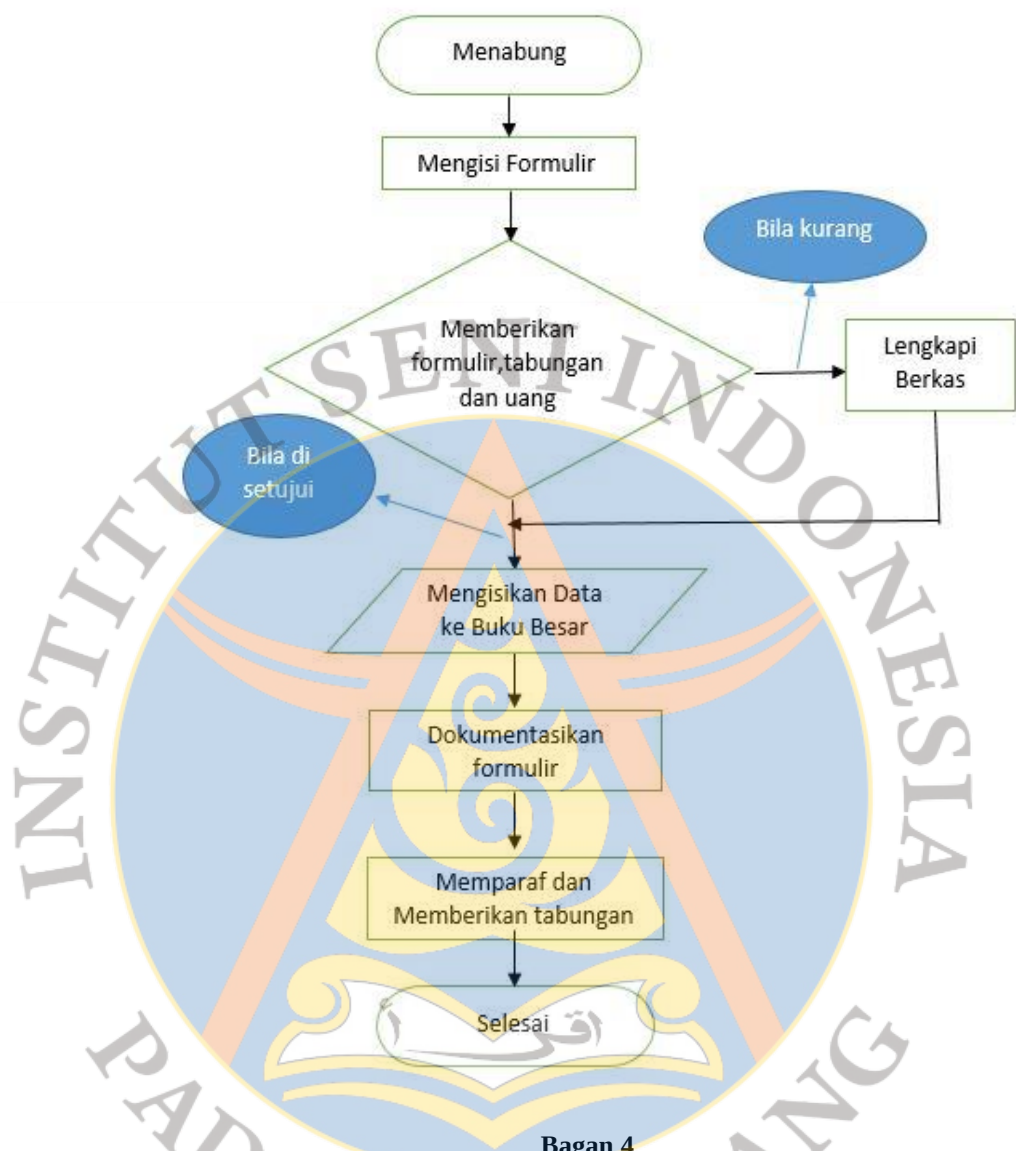
c. **Flowchart**

Flowchart adalah langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengguna agar sampai ke tujuannya untuk memperoleh informasi atau tujuan lain. Disini dapat ditentukan aksi apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna secara teratur sesuai dengan rangka yang telah dirancang, hal ini berkaitan dengan UX..

Berikut beberapa simbol yang digunakan dalam menggambar suatu *flowchart* :

Simbol	Keterangan	Fungsi
	Simbol titik terminal	Simbol yang menyatakan permulaan (<i>star</i>) atau akhir (<i>stop</i>) dalam suatu proses
	Simbol arus	Simbol yang digunakan untuk menyambungkan antar simbol
	Simbol proses	Simbol yang menyatakan kegiatan yang dilakukan oleh komputer
	Simbol keputusan	Simbol yang digunakan untuk memilih beberapa kondisi
	Simbol keluar-masuk	Simbol yang menyatakan proses <i>input</i> / <i>output</i> yang terjadi
	Simbol proses terdefinisi	Simbol yang menyatakan sub-bagian yang akan dijelaskan terperinci pada <i>flowchart</i> lainnya.
	Simbol dokumen	Menyimbolkan sistem mencetak keluaran berupa file (doc, pdf)
	Simbol silinder	Simbol yang menyatakan data disimpan ke <i>database</i>

Tabel 1
Simbol dalam Perancangan *Flowchart*
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)



Bagan 4

Contoh *Flowchart* Program Bank di Sekolah
(Sumber: www.codepolitan.com)
diakses pada Hari Sabtu, 01 Desember 2019, pukul 23.24

d. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual terdiri dari tiga suku kata yaitu desain (kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak), komunikasi (pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami), dan visual (dapat dilihat dengan indra penglihatan mata). Menurut Kusriano (2007: 2), desain komunikasi visual adalah disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi secara visual dengan menggunakan elemen-elemen grafis berupa gambar, tatanan huruf, warna, dan *layout*. Pesan yang disampaikan dalam desain komunikasi visual tidak hanya bersifat informatif tetapi juga bersifat persuasif sehingga dapat memengaruhi seseorang untuk melakukan suatu tindakan.

e. Tipografi

Tipografi memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau juga setiap barang cetak. Pengertian yang lebih sempit juga hanya meliputi pemilihan, penataan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan baris-baris susunan huruf (*typset*), tidak termasuk ilustrasi dan unsur lain bukan huruf pada halaman cetak. Menurut Sudiana (2001: 1), melalui tipografi atau kata-kata yang terdiri dari huruflah memandu pemahaman pembaca pesan atau ide.

Meredesain *user interface / user experience* sistem informasi akademik memerlukan seni menata huruf agar dapat mengkomunikasikan informasi yang ada di dalamnya kepada *user*. Pemilihan jenis huruf harus sangat diperhatikan karena akan membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Kurangnya perhatian pada tipografi akan membuat desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif.

Berikut adalah beberapa istilah dalam tipografi :

1) *Character* / Karakter

Karakter adalah komponen terkecil dalam bahasa tulisan, seperti huruf besar, huruf kecil, angka, tanda baca, dan simbol-simbol lain.

2) *Alphabet* / Alfabet

Satu set huruf yang digunakan dalam bahasa tulisan. Terdiri atas 26 huruf (ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ).

3) Huruf

Huruf dalam makna khusus adalah satuan dalam alfabet. Sedangkan makna luas huruf tidak hanya mewakili 26 huruf di alfabet, melainkan juga tanda baca dan angka. Contohnya saat kita berkata tolong beri spasi antar huruf, yang dimaksud

sebetulnya bukan hanya jarak antara huruf dengan huruf, tetapi juga dapat dimaknai jarak antara huruf dengan angka.

4) Typographer

Awalnya istilah ini ditujukan untuk orang yang memiliki pengetahuan dan keahlian dalam bidang tipografi dalam percetakan. Sekarang seorang desainer grafis juga dapat dikatakan typographer karena dalam prakteknya seorang desainer juga mengolah atau mendesain sebuah huruf.

5) Typeface

Typeface adalah karakter-karakter yang didesain khusus untuk digunakan bersama-sama. Karakter ini memiliki desain dan proporsi yang serupa dan konsisten. Istilah typeface lebih mengarah pada bentuk atau desain huruf yang digunakan.

6) Font

Kumpulan dari lengkap dari huruf, angka, dan simbol. Berbeda dengan typeface, saat kita bertanya pada seseorang “jenis font apa yang dipakai”, jenis font tersebut sebenarnya mengacu pada typeface. Typeface membedakan kumpulan huruf dengan kumpulan huruf yang lain.

Contoh :

“ABCDEFGH” dan “ABCEFGH” , memiliki font yang berbeda, typefacenya berbeda.

“ABCDEFGH” dan “ ABCDEFGH”, memiliki font yang sama, typefacenya berbeda.

Tipografi memiliki 4 prinsip yang memengaruhi keberhasilannya, antara lain :

a) Legibility

Berhubungan dengan kualitas suatu huruf. Yaitu kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf. Suatu huruf dapat dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain. Biasanya legibility dipengaruhi oleh jenis huruf yang dipakai.

b) Readability

Berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu text. Legibility lebih membahas kejelasan karakter satu-persatu huruf, berbeda dengan readability yang lebih fokus ke kata atau kalimat.

Teks yang *readable* berarti “keseluruhan”nya mudah terbaca. Biasanya apabila suatu kata sudah legible pasti dia readable, karena apabila sudah dapat membedakan karakter suatu huruf, maka keseluruhan kata dapat kita baca. Ada kalanya suatu kata yang legible tidak readable, contohnya bila masing-masing karakter huruf sudah dapat dibedakan, tapi susunannya dalam komposisi vertikal, terbalik-balik, pemenggalan yang tidak benar, atau terlalu berdesak-desakan.

Contoh :

Jadilah kamu Indonesia

Contoh diatas adalah kalimat yang readable tapi kurang legible karena kita kurang dapat membedakan mana yang huruf “I” dan mana yang huruf “J”

TIP

TOPIGARFI

OGR

AFI

Contoh diatas adalah kata yang legible tapi tidak readable. Ini terjadi karena pemenggalan yang tidak tepat dan huruf yang terbalik-balik.

f. Bentuk (*Shape*)

Menurut David George Kendall, bentuk adalah seluruh informasi geometris yang tidak akan berubah ketika lokasi, skala, dan rotasinya diubah.

Bentuk atau yang biasanya disebut dengan *shape* merupakan gabungan dari beberapa garis yang menghasilkan sebuah bentuk dua dimensi sehingga ia memiliki ukuran panjang dan lebar. Bentuk terdiri dari 2 jenis, pertama bentuk-bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, persegi, belah ketupat, dll. Selanjutnya ada

bentuk-bentuk non-geometris yaitu bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Bentuk geometris akan menimbulkan kesan kaku atau formal, sedangkan bentuk non-geometris akan menimbulkan kesan ramah, santai, fleksibel atau tidak formal. Perancangan bentuk tidak semata-merta dirancang begitu saja karena setiap bentuk baik lurus ataupun melengkung akan menimbulkan kesan berbeda terhadap pengguna. Bentuk inilah yang akan membentuk sebuah objek, dapat menarik perhatiannya sehingga dapat mengkomunikasikan ide atau informasi dengan baik. Selain itu bentuk juga dapat menambah daya tarik sebuah *layout*.

g. Warna

Menurut Henry Dreyfuss warna adalah zat tertentu yang memberikan warna. Warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dan mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas.

Warna adalah sensasi yang dihasilkan oleh cahaya yang mengenai suatu benda yang mempunyai pigmen warna tertentu, kemudian cahaya yang mengenai benda tersebut akan direfleksikan atau dipantulkan dan ditangkap oleh mata, lalu ditransmisikan dan langsung diterjemahkan oleh otak sebagai sebuah warna. Umumnya warna yang ditangkap oleh setiap mata orang normal sama, namun akan memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai situasi dan kondisi pengamatnya, misalnya saat memakai pakaian serba hitam di

sebuah mall akan menimbulkan kesan percaya diri, elegan, formal, namun memakai pakaian serba hitam di tempat pemakaman akan memberikan kesan kelam, duka, kehampaan.

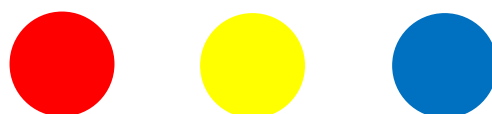
Penggunaan warna yang tepat berbanding lurus dengan kualitas, citra, keterbacaan, dan penyampaian pesan dalam desain sebuah desain. Penerapan warna yang lembut akan menimbulkan kesan romantis, kenyamanan, dan kedamaian, sedangkan warna-warna yang tegas dan terang akan menimbulkan kesan dinamis. Warna merupakan unsur desain yang paling utama dan paling berpengaruh, karena warna dapat membawa suasana tertentu, membuat informasi lebih cepat ditangkap oleh pengamat karena warna mampu menarik perhatian dan menegaskan sesuatu, serta warna menjadikan *layout* tampak lebih indah.

1) Pengelompokan Warna

Pengelompokan warna berdasarkan pigmen warna (zat yang larut dalam air atau minyak), yaitu :

a) Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar yang bukan merupakan hasil pencampuran dari warna apapun, terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.



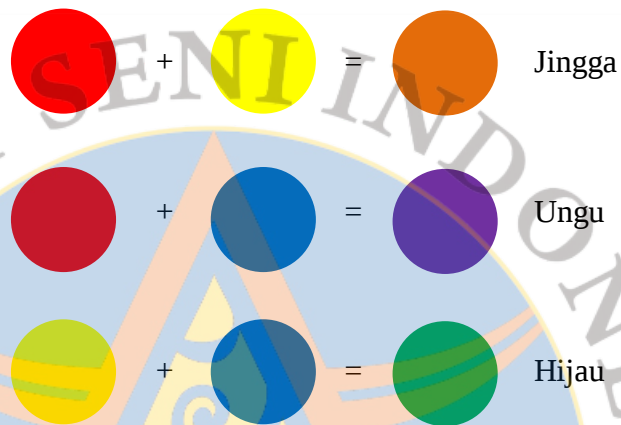
Gambar 6

Warna Primer
(Sumber: Jimmy Vernando, 2021)



b) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna turunan atau gabungan dari warna-warna primer sehingga menghasilkan warna yang baru, yaitu warna jingga, ungu, dan hijau.



Gambar 7
Warna Sekunder
(Sumber: Jimmy Vernando, 2021)

c) Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna turunan atau gabungan dari warna-warna sekunder sehingga menghasilkan warna yang baru, yaitu :

- (1) Ungu dicampur ungu menghasilkan warna tertier biru
- (2) Jingga dicampur ungu menghasilkan warna tertier merah
- (3) Hijau dicampur jingga menghasilkan warna tertier kuning

2) Filosofi warna

- a) Warna merah : memberi kesan energi, kekuatan, perjuangan, kegembiraan, kemewahan, dan lain-lain
- b) Warna jingga : memberi kesan persahabatan, keadilan, kesuksesan, kehangatan, dan lain-lain
- c) Warna kuning : memberi kesan kegembiraan, optimisme, aksi, imajinasi, harapan, imajinasi, dan lain-lain
- d) Warna hijau : memberi kesan kesuburan, kesegaran, kesuksesan, keseimbangan, persahabatan, dan lain-lain
- e) Warna biru : memberi kesan tenang, kebijakan, kreativitas, kepercayaan, kecerdasan, dan lain-lain
- f) Warna ungu : memberi kesan kebangsawanan, aspirasi, kepercayaan yang dalam, keajaiban, dan lain-lain
- g) Warna hitam : memberikan kesan perlindungan, kekuatan, formalitas, misteri, dan lain-lain
- h) Warna putih : memberi kesan suci, kebersihan, cahaya, kedamaian, spiritual, kesederhanaan, dan lain-lain
- i) Warna coklat : memberi kesan persahabatan, kedamaian, produktivitas, dan lain-lain
- j) Warna emas : memberi kesan wibawa, kemewahan, kerajaan, kemakmuran, kekayaan, dan lain-lain
- k) Warna perak : memberi kesan glamor, mahal, dan kemilau

h. *Layout*

Desain yang baik adalah tergantung dari pengaturan tiap elemen-elemen yang ada. *Layout* dibuat untuk mempermudah agar pesan jadi mudah dimengerti. Menurut Hendratman (2008: 25), *layout* adalah bagian dari komunikasi, tidak sekedar seni, atau mempercantik tampilan saja.

Layout merupakan usaha untuk mengatur, menyusun atau menata elemen-elemen komunikasi grafis, seperti text, ilustrasi, dll., agar desain komunikasi visual menjadi komunikatif, atraktif, dan estetik. Text secara sederhana yaitu ilustrasi, maupun gambar yang disusun sedemikian rupa dengan mempertimbangkan posisi, skala, kuantitas, proporsi, serta *white space*-nya, sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat dengan mudah ditangkap oleh pengamat tanpa kesulitan yang berarti.

Layout memiliki 4 prinsip, yaitu :

1) *Sequence* (Urutan)

Sequence atau ada juga yang menyebutnya dengan *flow*. *Sequence* berarti mengurutkan informasi dari yang prioritasnya lebih tinggi, sehingga pengamat dapat membaca informasi yang pertama sampai kepada informasi yang terakhir ingin kita sampaikan secara konsekutif. Pengurutan yang biasanya digunakan yaitu pemakaian nomor, namun ada cara lain untuk mengurutkan informasi yaitu dengan cara memahami kebiasaan

membaca manusia yang pada umumnya dilakukan dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

2) *Emphasis* (Penekanan)

Penekanan dilakukan agar informasi yang disampaikan mendapat perhatian yang lebih dari pengamat. Ada beberapa hal yang dapat kita lakukan untuk memberikan penekanan. Pertama, mengubah ukuran font menjadi lebih besar dibandingkan yang lain atau dapat mengganti jenis font-nya dengan font yang lebih atraktif sehingga lebih mencolok dibandingkan yang lain. Penekanan juga dapat diperoleh dengan mengubah warna text dengan warna-warna yang kontras dengan *background*. Kita juga dapat mewadahi text dengan *shape-shape* yang divergen dengan sedikit *white space* sehingga tampak lebih dominan.

3) *Ballance* (Keseimbangan)

Keseimbangan merupakan salah satu poin penting untuk menentukan keberhasilan sebuah desain. Keseimbangan dalam desain dapat dilakukan dengan cara mengatur berat visual dari elemen-elemen komunikasi visual, seperti skala, warna, kontras, dan sebagainya. Elemen-elemen tersebut kemudian diletakkan di posisi yang tepat, ditata, dan dipetakkan dengan baik sehingga pengamat dapat berpindah dari satu bagian ke bagian lain dengan mudah dan nyaman.

Keseimbangan dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian:

- a) Keseimbangan sentral / radial yaitu keseimbangan yang diperlihatkan melalui unsur yang relatif sama dari pusat ke keseluruhan tepi kanan – kiri, atas – bawah.
- b) Keseimbangan simetris / formal yaitu keseimbangan yang diperlihatkan melalui unsur yang relatif sama antara bahagian kiri dengan kanan atau antara bahagian atas dengan bawah.
- c) Keseimbangan asimetris / informal yaitu keseimbangan yang diperlihatkan melalui unsur yang ditempatkan di posisi yang berbeda namun tetap memiliki keharmonisan sehingga menimbulkan kesan gerak, bebas, dan spontan.
- d) Keseimbangan kontras yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggabungkan unsur yang berbeda dari segi bentuk, ukuran, maupun warna guna menghindari kesan monoton.

4) *Unity* (Kesatuan)

Satu kesatuan antara satu elemen dengan elemen grafis yang lain sehingga membentuk sebuah desain yang selaras dan proporsional. Tidak ada elemen-elemen grafis tersebut yang keluar dari jalur keselarannya. Semuanya terangkum membentuk citra atau kesan visual yang sama.

i. Hierarki Visual

Hierarki visual secara sederhana berarti mengarahkan mata pengguna untuk melihat informasi secara berurutan dan bertahap sehingga informasi yang disampaikan lebih efektif. Berikut beberapa hal yang dapat dilakukan dalam merancang hierarki visual :

- 1) Menyesuaikan pola halaman dengan kebiasaan membaca manusia dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Umumnya pola membaca manusia berbentuk huruf “F” dan “Z”\
- 2) Membuat objek menjadi lebih besar dibandingkan yang lain sehingga menjadi lebih dominan. Salah satu prinsip Fitts yaitu objek dengan ukuran lebih besar lebih mudah untuk digunakan.
- 3) Memberikan ruang (*whitespace*) pada elemen-elemen grafis dalam antarmuka. Hal ini bertujuan untuk mengotakkan beberapa elemen visual yang memiliki pola yang sama.
- 4) Pemilihan jenis huruf, tebal tipisnya huruf juga akan menentukan hierarki visual.
- 5) Penggunaan warna juga dapat menentukan hierarki visual. Hal ini berkaitan dengan spektrum atau panjang gelombang suatu warna. Warna merah cenderung lebih dulu diperhatikan dibandingkan dengan warna hijau karena memiliki panjang gelombang yang lebih besar, namun efek ini dapat dibalik dengan menaikkan atau menurunkan kontras warna, sehingga

warna hijau kontras dapat lebih dominan dibandingkan warna merah yang redup.

2. Kajian Khusus

a. IAIN Bukittinggi

1) Sejarah IAIN Bukittinggi

Institut Agama Islam Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi atau yang lebih dikenal dengan IAIN Bukittinggi merupakan salah satu perguruan tinggi islam negeri yang ada di Indonesia. Nama institut ini diambil dari nama seorang ulama pelopor pembaruan Islam yang berasal dari Sumatera Barat pada awal abad ke-20 yaitu Sjech M. Djamil Djambek. IAIN Bukittinggi didirikan pada tanggal 21 Maret 1997 M bertepatan dengan tanggal 12 Zulkaidah 1417 H berdasarkan Surat Keputusan Presiden Nomor 11. Dewasa ini IAIN Bukitinggi sudah memiliki dua kampus, kampus pertama berlokasi di Jl. Paninjauan No. 15, Lungguak Muto, Garegeh, Kec. Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi untuk program fakultas syariah dan pascasarjana, dengan penjabaran sebagai berikut:

a) Fakultas Syariah

- (1) Hukum Pidana Islam / Jinayah (S1)
- (2) Hukum Keluarga / Ahwal Al-Syakhshiyah (S1)
- (3) Hukum Tatanegara / Siyasah (S1)
- (4) Hukum Ekonomi Syariah / Muamalah (S1)

b) Program Pascasarjana

- (1) Hukum Islam (S2)
- (2) Pendidikan Agama Islam (S2)
- (3) Ekonomi Syaiah (S2)

Kampus dua berlokasi di Jl. Gurun Aua, Kubang Putiah, Kec. Aur Birugo Tigo Baleh, Kota Bukittinggi untuk fakultas tarbiyah dan keguruan, fakultas ekonomi dan bisnis islam, serta fakultas ushuluddin adab dan dakwah, dengan penjabaran sebagai berikut:

a) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

- (1) Pendidikan Bahasa Arab (S1)
- (2) Pendidikan Agama Islam (S1)
- (3) Pendidikan Matematika (S1)
- (4) Pendidikan Bahasa Inggris (S1)
- (5) Bimbingan dan Konseling (S1)
- (6) Pendidikan Teknik Informatika Komputer (S1)

b) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

- (1) Perbankan Syariah (DIII)
- (2) Perbankan Syariah (S1)
- (3) Ekonomi Islam (S1)
- (4) Pariwisata Syariah (S1)
- (5) Akuntansi Syariah (S1)
- (6) Manajemen Bisnis Syariah (S1)
- (7) Manajemen Haji dan Umroh (S1)

c) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah

- (1) Ilmu Al-Quran dan Tafsir (S1)
- (2) Ilmu Hadist (S1)
- (3) Komunikasi dan Penyiaran Islam (S1)
- (4) Sejarah Peradaban Islam (S1)
- (5) Aqidah dan Filsafat Islam (S1)
- (6) Sosiologi Agama (S1)

2) Motto IAIN Bukittinggi

Religius, Berbudaya dan Profesional

3) Visi dan Misi IAIN Bukittinggi

a) Visi

Terdepan dalam integrasi keilmuan dan keislaman

tahun 2025

b) Misi

- (1) Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang berkualitas.
- (2) Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang transparan dan akuntabel
- (3) Mengembangkan *networking* dalam bentuk kerjasama kelembagaan

4) Tujuan IAIN Bukittinggi

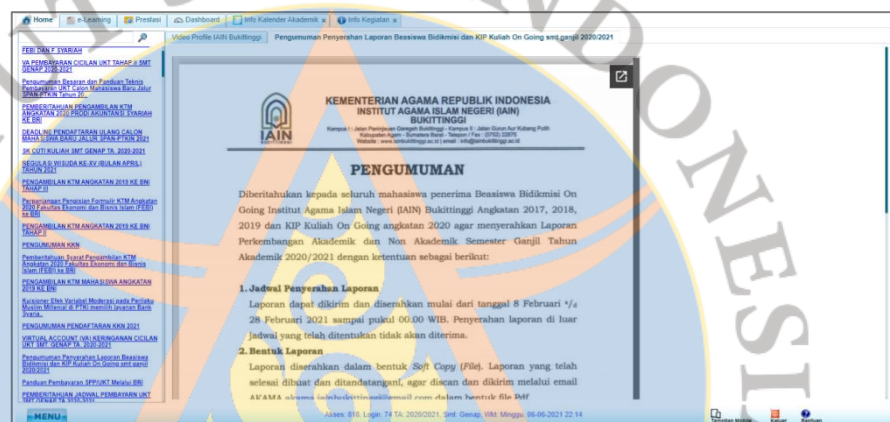
- a) Menghasilkan lulusan yang mempunyai kemampuan akademis, profesional, akuntabel, dan berdaya saing di tingkat nasional dan internasional.
- b) Menghasilkan lulusan yang beriman, berakhlak mulia, memiliki kecakapan sosial, manajemen, dan berjiwa kewirausahaan serta rasa tanggung jawab sosial kemasyarakatan.
- c) Membangun jaringan yang kokoh dan fungsional dengan para alumni.

b. Sistem Informasi Akademik *E-campus* IAIN Bukittinggi

Sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi merupakan sebuah teknologi informasi berbasis web yang berfungsi untuk mendukung semua proses administrasi yang ada di kampus secara daring (*online*). Kegiatan yang dapat dilakukan di dalamnya yaitu mengelola data pribadi mahasiswa, melihat pengumuman

penting dari pihak kampus, melihat informasi kalender akademik, penyusunan kartu rancangan studi (KRS), dan sebagainya. Sistem ini juga sudah terkomputerisasi dengan baik dengan basis data yang terpusat guna meningkatkan kinerja, pelayanan, dan kualitas yang dihasilkan oleh IAIN Bukittinggi.

Berikut tampilan antarmuka *e-campus* IAIN Bukittinggi:



Gambar 8
Tampilan Antarmuka Sistem Informasi Akademik *e-Campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi

(sumber: <http://e-campus.iainbukittinggi.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 08 Oktober 2019, pukul 21.40

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan merupakan batasan khalayak sasaran (target *audience*) yang akan dituju. Maksudnya kita membuat sebuah gambaran tentang bagaimana keadaan atau karakteristik khalayak sasaran, yang nantinya diperlukan dalam pembuatan variabel atau batasan-batasan tertentu. Hal ini diperlukan

agar media desain komunikasi visual yang dirancang benar-benar mengenai khalayak sasaran.

Batasan khalayak sasaran (*target audience*) ada 3, yaitu batas geografis, batas demografis, dan batas psikografis, dengan penjabaran sebagai berikut:

1) Batas Geografis

Batas geografis perancangan ini ditujukan secara khusus pada pengguna yang secara intens menggunakan sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi yaitu mahasiswa dan tenaga pengajar (dosen) yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia yang menjalani pekerjaannya (pelajar dan pengajar) di Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.

2) Batas Demografis

Usia : 17-65 (remaja - dewasa)

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pekerjaan : Mahasiswa (pelajar) dan dosen (pengajar)

Strata sosial : kelas bawah - atas

3) Batas Psikografis

Secara psikologi, *target audience* yang dituju yaitu semua pengguna intens (mahasiswa dan dosen) sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.

Mahasiswa sebagai khalayak sasaran primer menggunakan smarthphone dan laptop agar dapat mengakses *e-campus* untuk mengurus segala sesuatu yang berhubungan dengan administrasi demi kelanjutan pendidikannya, seperti melihat pengumuman penting dari pihak kampus ataupun dari dosen, melihat kalender akademik, membuat kartu rancangan studi, dan sebagainya.

4) *Behavior*

Mahasiswa IAIN Bukittinggi biasanya menggunakan pakaian yang sopan dan terkesan formal karena hal ini merupakan aturan dari pihak kampus. Mahasiswa wajib mengenakan baju kemeja atau batik dan celana dasar selama berada di lingkungan kampus, sedangkan mahasiswi wajib mengenakan jilbab yang menutupi dada dan bahu, baju kurung panjang, rok, dan kaos kaki panjang. Gaya berpakaian mahasiswa saat di luar kampus tidak terlalu berbeda. Mahasiswa mengenakan kemeja, kaos, celana dasar ataupun celana denim, pakaian yang mereka pakai terkesan rapi dan santai. Mahasiswi pun demikian, pada umumnya pakaian yang dikenakan mahasiswi adalah pakaian modern yang mengikuti perkembangan zaman namun tetap mempertahankan sisi syar'inya, seperti memakai tunik, atau berhijab, namun tidak sedikit juga mahasiswi yang menggunakan celana denim dan baju tidak terlalu longgar, biasanya mahasiswi yang berpakaian

seperti ini adalah mereka yang tinggal jauh dari lingkungan kampus. Umumnya, mahasiswa / mahasiswi IAIN Bukittinggi berkumpul di perpustakaan dan tempat duduk khusus yang diberi nama “jamur” karena selain nyaman tempat ini sudah disediakan wifi oleh pihak kampus. Mahasiswa IAIN Bukittinggi juga memilih tempat berkumpul seperti kafe, namun kafe di sekitar kampus jumlahnya hanya sedikit.

b. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data demi memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan media desain komunikasi visual. Proses pengumpulan data dilakukan dengan langsung terjun ke lapangan dan mendokumentasikannya dalam bentuk catatan, foto, maupun rekaman suara yang nantinya berguna dalam proses perancangan dan pembuatan karya. Proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu:

1) Data Verbal

a) Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke dalam lingkungan IAIN Bukittinggi maupun ke area luar yang masih berada di sekitar kampus. Observasi dapat dilakukan dengan cara mengamati situasi dan kondisi yang terjadi di sekitar

kampus, maupun mengamati tingkah laku dan kebiasaan mahasiswa disana. Penulis juga mencoba mengakses langsung sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi dengan memakai akun salah satu mahasiswa IAIN Bukittinggi. Disini dilakukan percobaan untuk menjelajahi setiap halaman yang ada di dalamnya, mulai dari halaman pertama untuk *login*, halaman pengumuman, halaman informasi kalender akademik, dan sebagainya. Selama menjelajahi *e-campus* dicoba merasakan kendala-kendala yang dialami dan melihat tampilan halaman yang belum menerapkan prinsip-prinsip desain dan UI/UX. Semua hasil observasi tersebut dicatat dengan tepat dan akurat agar data-data tersebut dapat dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan selama proses perancangan.

b) Wawancara

Observasi yang telah dilakukan di Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi dilanjutkan dengan wawancara bersama pihak-pihak yang terkait. Wawancara dilakukan dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya kepada narasumber agar mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat.



Gambar 9

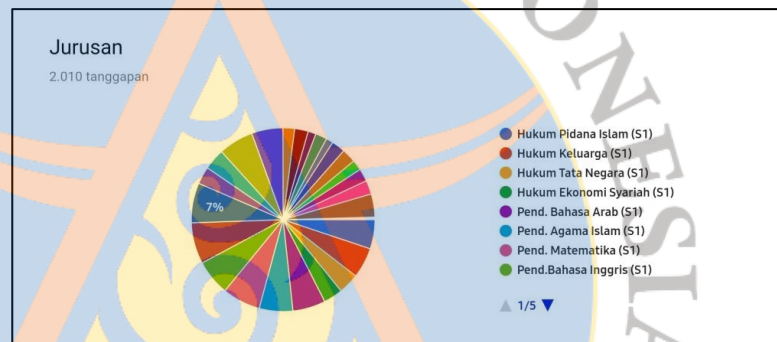
Wawancara bersama Bapak Tommy Arswendo, S.Kom.
(sumber: Jimmy Vernando, 2019)

Narasumber wawancara merupakan Bapak Tommy Arswendo, S.Kom selaku Kepala Unit Teknologi Informasi dan Pangkalan Data di IAIN Bukittinggi pada Hari Senin, 18 November 2019, Bapak Tommy mengungkapkan kalau sistem informasi akademik *e-campus* yang sekarang ini memiliki tampilan antarmuka yang monoton dan terkesan kaku. Bapak Tommy juga menjelaskan bahwa mahasiswa yang pertama kali menggunakan *e-campus* akan mencoba menjelajahi *e-campus* itu sendiri, membuka berbagai menu dan *page* (halaman), atau meminta bantuan senior mereka agar diajari tentang pengoperasian *e-campus* jika mengalami kesulitan yang membuat mereka tidak tau harus berbuat apa.

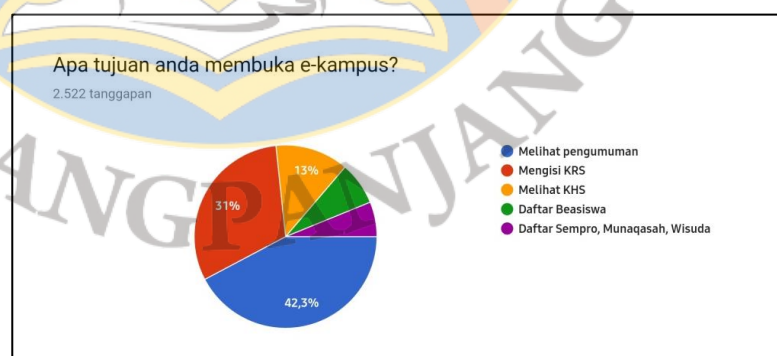
c) Penyebaran Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui media whatsapp dan berupa pengumuman di dalam *e-campus* guna mengetahui tingkat kesulitan yang dialami mahasiswa saat menggunakan *e-campus* serta kekurangan yang terdapat di dalamnya.

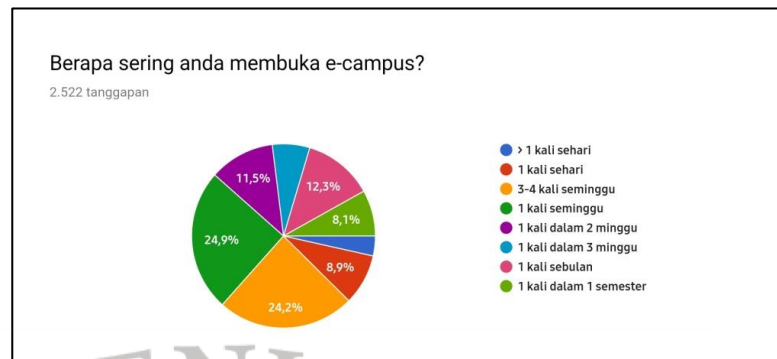
Berikut hasil yang diperoleh dari 2.522 responden:



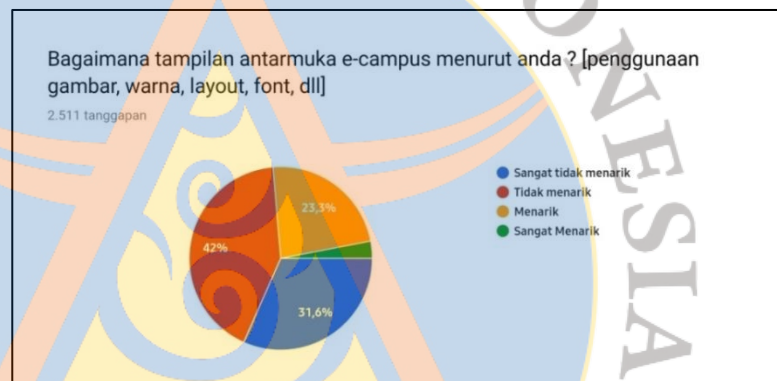
Bagan 5
Diagram Hasil Penyebaran Kuesioner secara Daring
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)



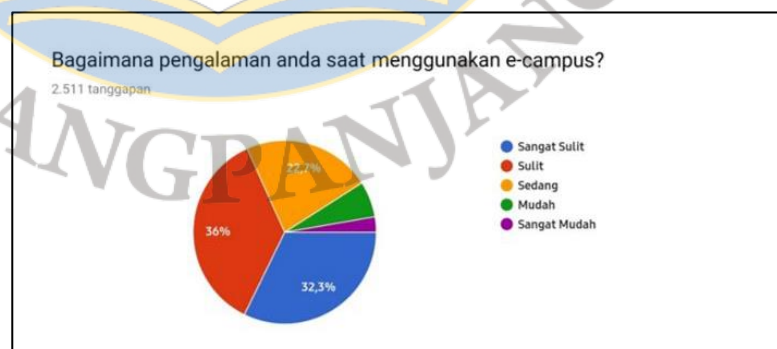
Bagan 6
Diagram Hasil Penyebaran Kuesioner secara Daring
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)



Bagan 7
Diagram Hasil Penyebaran Kuesioner secara Daring
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)



Bagan 8
Diagram Hasil Penyebaran Kuesioner secara Daring
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)



Bagan 9
Diagram Hasil Penyebaran Kuesioner secara Daring
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)



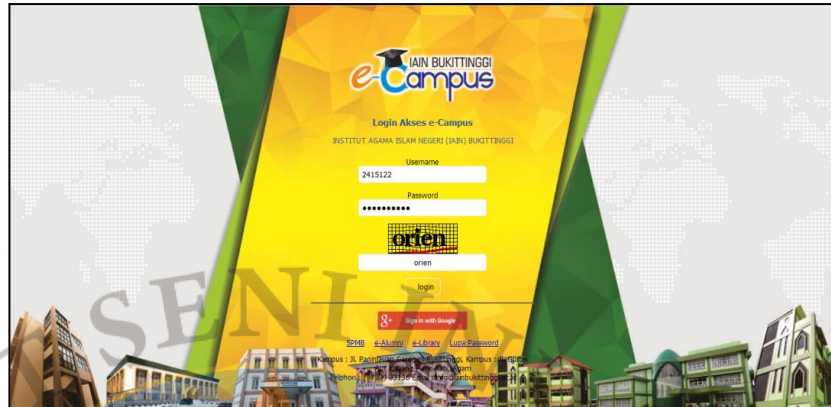
Bagan 10

Diagram Hasil Penyebaran Kuesioner secara Daring
(Sumber: Jimmy Vernando, 2019)

d) Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mempelajari teori-teori atau ilmu-ilmu yang akan menambah wawasan dan dapat membantu mempermudah serta menyempurnakan redesain *user interface / user experience* sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi. Pohan dalam Prastowo (2012: 81), mengatakan kegiatan ini (penyusunan kajian pustaka) bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah, berupa teori-teori, metode, atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah di dokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen-dokumen, dan lain-lain yang terdapat di perpustakaan.

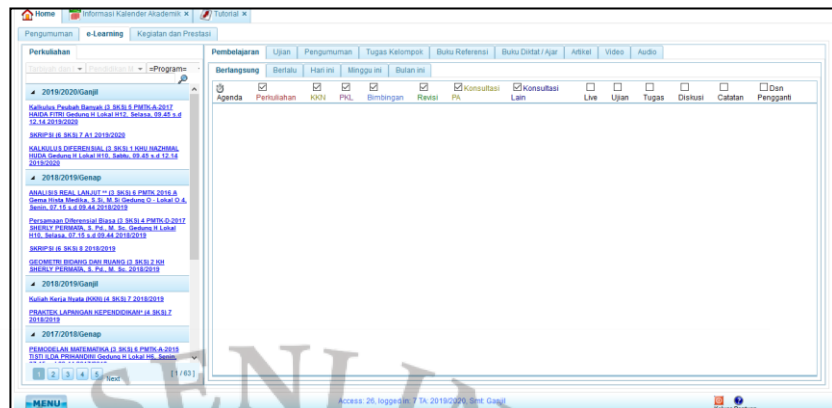
2) Data Visual



Gambar 10
Tampilan Antarmuka Sistem Informasi Akademik *e-Campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi
(sumber: <http://e-campus.iainbukittinggi.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 08 Oktober 2019, pukul 21.39

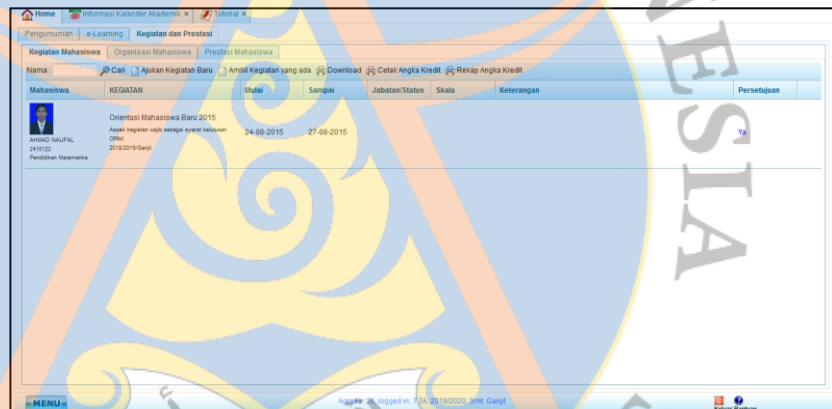


Gambar 11
Tampilan Antarmuka Sistem Informasi Akademik *e-Campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi
(sumber: <http://e-campus.iainbukittinggi.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 08 Oktober 2019, pukul 21.40



Gambar 12

Tampilan Antarmuka Sistem Informasi Akademik *e-Campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi
(sumber: <http://e-campus.iainbukittinggi.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 08 Oktober 2019, pukul 21.42



Gambar 13

Tampilan Antarmuka Sistem Informasi Akademik *e-Campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi
(sumber: <http://e-campus.iainbukittinggi.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 08 Oktober 2019, pukul 21.43

Tanggal	Uraian	Keterangan	TA	Semester	Lama	Status
Senin, 10-09-2019 s.d Selasa, 03-09-2019	INPUT PENJADWALAN PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL	INPUT PENJADWALAN PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL	2019/2020	Ganjil	86 Hari	Sudah Selesai
Senin, 24-09-2019 s.d Rabu, 14-08-2019	PEMBAYARAN SPPIUKT MAHASISWA	Pembayaran SPPIUKT mahasiswa ke Bank	2019/2020	Ganjil	52 Hari	Sudah Selesai
Senin, 24-09-2019 s.d Sabtu, 24-08-2019	PENGGAJUAN CUTI KULIAH	PENGGAJUAN CUTI KULIAH	2019/2020	Ganjil	62 Hari	Sudah Selesai
Kamis, 01-09-2019 s.d Senin, 09-09-2019	PERSETUJUAN KRS OLEH DOSEN PA	PERSETUJUAN KRS OLEH DOSEN PA	2019/2020	Ganjil	40 Hari	Sudah Selesai
Kamis, 22-08-2019	INPUT PENJADWALAN PERKULIAHAN - PMTK	INPUT PENJADWALAN PERKULIAHAN - PMTK	2019/2020	Ganjil	1 Hari	Sudah Selesai
Sabtu, 24-08-2019	JADWAL KRS PRODI PMTK - FTIK	JADWAL KRS PRODI PMTK - FTIK	2019/2020	Ganjil	1 Hari	Sudah Selesai
Kamis, 29-08-2019 s.d Sabtu, 31-08-2019	PERPANJANGAN DAN PERBAIKAN KRS FTIK	PERPANJANGAN DAN PERBAIKAN KRS FTIK	2019/2020	Ganjil	3 Hari	Sudah Selesai
Minggu, 01-09-2019	PERPANJANGAN DAN PERBAIKAN KRS S2 - PA	PERPANJANGAN DAN PERBAIKAN KRS TAHAP S2 - PA	2019/2020	Ganjil	1 Hari	Sudah Selesai
Jumat, 06-09-2019 s.d Senin, 09-09-2019	DEADLINE PENGISIAN KRS SEMESTER GANJIL TA 2019/2020	DEADLINE PENGISIAN KRS SEMESTER GANJIL TA 2019/2020	2019/2020	Ganjil	4 Hari	Sudah Selesai
Jumat, 06-09-2019 s.d Jumat, 20-09-2019	PENGISIAN ANGKET PENILAIAN DOSEN	PENGISIAN ANGKET PENILAIAN DOSEN	2019/2020	Ganjil	15 Hari	Sudah Selesai

Gambar 14

Tampilan Antarmuka Akademik Sistem Informasi Akademik *e-Campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi
(sumber: <http://e-campus.iainbukittinggi.ac.id>)
diakses pada Hari Sabtu, 08 Oktober 2019, pukul 21.43

c. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan penggunaan metode yang tepat untuk memecahkan masalah, maka dipilihlah metode SWOT dan AIDA yang dirasa tepat untuk memecahkan masalah pada sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi, dengan penjabaran sebagai berikut:

1) SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Metode analisis SWOT merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi serta menentukan peluang dan ancaman dalam perancangan *e-campus* tersebut. Berikut adalah penjabaran tentang analisis SWOT yang digunakan dalam proses perancangan ini:

a) *Strength* (Kekuatan)

Sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi merupakan teknologi informasi yang diterapkan guna mempermudah mahasiswa dalam menjalankan kegiatan yang bersifat administratif, seperti menyusun kartu rancangan studi, melihat kartu hasil studi, melihat berbagai pengumuman, dan sebagainya.

b) *Weakness* (Kelemahan)

Sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi masih memiliki kelemahan, diantaranya tampilan antar muka yang belum menarik sehingga kurang memberikan rasa nyaman kepada mahasiswa, selain itu mahasiswa juga mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi saat pertama kali menggunakan *e-campus*.

c) *Opportunity* (Peluang)

Sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi memiliki peluang untuk meningkatkan mutu pelayanannya, hal ini dapat terjadi jika mahasiswa memperoleh kenyamanan dan kemudahan saat mengoperasikannya, sehingga kegiatan yang bersifat administratif dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

d) *Threat* (Ancaman)

Mahasiswa yang tidak memperoleh kenyamanan dan kemudahan saat menjelajahi *e-campus* menjadikan mereka tidak betah berlama-lama dalam mengakses *e-campus* untuk mendapatkan informasi, bahkan mereka lebih memilih media lain ataupun mendengar informasi dari mahasiswa lain.

2) **AIDA (Attention, Interest, Desire, dan Action)**

Metode analisis AIDA merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana sistem informasi akademik *e-campus* ini mengandung nilai-nilai yang dapat menarik perhatian, mendorong minat, membangkitkan keinginan, dan menghasilkan tindakan yang tepat. Berikut adalah penjabaran tentang analisis AIDA yang digunakan dalam proses perancangan ini:

a) *Attention* (Perhatian)

Tujuan redesain sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi yaitu agar mahasiswa lebih sering dan lebih betah berlama-lama menggunakan *e-campus* untuk mendapatkan informasi dibandingkan dengan menggunakan sosial media yang ditakutkan dapat mengurangi keutuhan informasi yang diperoleh.

b) *Interest* (Minat)

Redesain sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi akan menimbulkan minat atau ketertarikan bagi mahasiswa untuk mengaksesnya karena telah diberikan kenyamanan dari segi tampilan antarmukanya dan kemudahan dalam mengikuti arus informasi.

c) *Desire* (Kebutuhan / Keinginan)

Redesain sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi yang baru hendaknya benar-benar menjawab kebutuhan dari mahasiswa, seperti penambahan kolom khusus untuk pengumuman dan daftar beasiswa, notifikasi ke e-mail atau nomor handphone jika ada pengumuman baru dalam *e-campus* atau informasi mahasiswa yang lulus beasiswa, dan penambahan akses tanya jawab mahasiswa kepada admin.

d) *Action* (Daya Gerak)

Tujuan akhir dari desain yang dibuat yaitu agar mendapatkan respon yang positif dari mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya nyaman dalam menggunakan *e-campus*, tetapi juga dapat langsung memahami arus informasi yang terdapat pada *e-campus*.

2. Perwujudan

a. Media Utama

Strategi media yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu redesain tampilan antarmuka sistem informasi akademik *e-campus* IAIN Bukittinggi dengan menggunakan pendekatan-pendekatan visual yang umum digunakan sehingga lebih mudah dipahami oleh mahasiswa, selain itu digunakan juga jenis huruf, warna, *shape*, dan elemen-elemen visual lain, agar terciptanya *e-campus* yang atraktif dan komunikatif.

b. Media Pendukung

1) Binder

Era yang serba digital seperti saat sekarang ini, dimana materi perkuliahan dapat di-copy dengan mudah, namun *binder* tetap dibutuhkan oleh mahasiswa, seperti mencatat penjelasan dari dosen yang tidak terdapat dalam materi *softcopy* atau untuk meringkas materi dari buku paket.

2) Sticky Note

Sticky note memiliki fungsi yang banyak menyesuaikan dengan kreativitas penggunaannya, seperti pembatas antar mata kuliah dalam satu *binder*, untuk menulis catatan-catatan kecil, atau dapat digunakan sebagai *highlighter* pada kata-kata tertentu dalam catatan.

3) *Notebook*

Notebook memiliki fungsi yang hampir sama dengan *binder*, namun biasanya mahasiswa menggunakan *notebook* untuk mencatat hal-hal penting di luar materi perkuliahan, seperti saat seminar kampus atau saat di organisasi mahasiswa.

4) *Memo Stick*

Memo stick berfungsi untuk mencatat tanggal atau peristiwa-peristiwa penting, *quotes*, kosakata B. Arab, atau hafalan-hafalan tertentu seperti hadist yang kemudian ditempel di dinding kamar

5) Pembatas Buku

Pembatas buku berfungsi untuk menandai suatu halaman dalam buku paket, novel, bahkan Al-Qur'an.

6) Tali *Lanyard*

Tali *lanyard* tidak hanya dapat digunakan sebagai gantungan kartu identitas, tetapi juga dapat digunakan sebagai gantungan ponsel, gantungan pulpen, gantungan kunci, atau gantungan *flashdisk*.

3. Penyajian Karya

Penyajian karya nantinya akan disampaikan melalui sebuah pameran dengan menampilkan *prototype e-campus* sebagai media utama serta berbagai media pendukung lainnya.