

INTI SARI

Redesain *user interface / user experience* sistem informasi akademik *e-campus* Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi bertujuan untuk memaksimalkan *interface* dan *experience e-campus* agar 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. 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 berinteraksi karena adanya antarmuka yang dimengerti oleh kedua belah pihak. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kuantitatif seperti observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner untuk membuktikan hipotesis sebelumnya, serta metode SWOT dan AIDA untuk menemukan solusi serta faktor-faktor yang menjadi fokus utama dalam redesign *e-campus*.

Hasil perancangan ini berupa *high fidelity* yaitu desain halaman antarmuka dalam bentuk desktop dan mobile, serta proses *prototype* yaitu perancangan simulasi halaman antarmuka untuk mengetahui apakah konsep *UI/UX* yang telah dirancang sebelumnya dapat diimplementasikan dengan baik atau tidak

Kata Kunci : **redesain, interaksi, antarmuka**

ABSTRACT

The redesign of the user interface or user experience of the Academic-campus information system of the Islamic state Institute of Bukittinggi that aims to maximize the interface and experience so that it can accommodate all the needs of students in the academic scope, provide comfort and convenience for students in was operated of the experience-campus, so that the flow of information can be effectively and efficient. According to 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”*.

The design used quantitative research method and instrument that used in the research was observations, interview and questionnaire to prove the hypotheses previous and than researcher used SWOT and AIDA methods to find the solutions and factors that be main focus in the redesign of the e-campus.

The results of this design are in the form of high fidelity, namely the design of the interface page in the form of desktop and mobile as well as the prototype process, namely the design of the interface page simulation to determine whether the previously designed UI/UX concept can be implemented or not.

Keywords : **redesign, interaction, interface.**

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
INTI SARI	xxviii
ABSTRACT	xxix
 BAB I - PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	8
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya	9
1. Tujuan	9
2. Manfaat Perancangan	9
a. Bagi Penulis	9
b. Bagi Pengguna <i>E-campus</i>	9
c. Bagi Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi	10
D. Tinjauan Karya	10
E. Landasan Teori	16
1. Kajian Umum	16
a. Interaksi Manusia dan komputer	16
b. UI/ UX	19

c. <i>Flowchart</i>	20
d. Desain Komunikasi Visual	23
e. Tipografi	23
f. Bentuk (<i>Shape</i>)	27
g. Warna	28
h. <i>Layout</i>	32
i. Hierarki Visual	35
2. Kajian Khusus	36
a. Sejarah IAIN Bukittinggi	36
b. Sistem Informasi Akademik <i>E-campus</i> IAIN Bukittinggi	39
F. Metode Penciptaan	
1. Persiapan	40
a. Ruang Lingkup Perancangan	40
b. Metode Pengumpulan Data	43
1) Data Verbal	43
a) Observasi	43
b) Wawancara	44
c) Penyebaran Kuesioner	46
2) Data Visual	49
c. Metode Perancangan	51
1) SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>)	51
2) AIDA (<i>Attention, Interest, Desire, dan Action</i>)	53
2. Perwujudan	55
a. Media Utama	55
b. Media Pendukung	55
3. Penyajian Karya	56
BAB II - KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	57
A. Konsep Penciptaan	57
1. Konsep Verbal	57
2. Konsep Visual	58
3. Brainstroming	60

B. Proses Penciptaan	61
1. Komponen	62
a. Tipografi	62
b. Ikon	65
c. Warna	80
d. Button (Tombol)	82
e. Tab	85
f. Input (Kolom Masukan)	88
g. Progress Bar	92
h. Radio Button dan Checkbox	93
i. Avatar (Foto Karakter)	94
j. White Space	95
k. Hierarki Visual	96
2. Flowchart (Bagan Air)	97
a. Sketsa Flowchart	98
b. Digitalisasi Flowchart	99
3. Wireframe	99
a. Wireframe versi Desktop	106
b. Wireframe versi Mobile	120
BAB III - HASIL DAN ANALISIS	139
A. Hasil Karya	139
1. High Fidelity Desain (Hi-Fi Desain)	139
a. Hi-Fi Versi Desktop	139
b. Hi-Fi Versi Mobile	154
2. Prototype (Purwarupa)	172
3. Media Pendukung	173
a. Video Launching	173
b. X-Banner	174
c. Notebook	176
d. Bookmark	177
e. Sticker	177

f. <i>Mousepad</i>	177
g. <i>All UI Display</i>	178
h. <i>Web Banner</i>	179
i. <i>Graphic Standart Manual</i>	179
B. Analisis Karya	180
BAB IV - PENUTUP	187
A. Kesimpulan	187
B. Saran	188
DAFTAR PUSTAKA	190
GLOSARIUM	192
LAMPIRAN 198	

