

## PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI PENGELOLA INFORMASI FAKULTAS INDUSTRI KREATIF TELKOM UNIVERSITY

Ceka Elgy Dwi Putra<sup>1</sup>, Bijaksana Prabawa<sup>2</sup>, Diena Yudiarti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*  
Cekaelgydp@student.telkomuniversity.ac.id, beejaksana@telkomuniversity.ac.id,  
dienayud@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Memasuki era dimana informasi memegang kunci menuju kesuksesan, informasi menjadi salah satu faktor penting dalam kehidupan. Di dalam dunia kerja, informasi menjadi hal vital yang dapat menentukan proses efektifitas dan kecepatan dalam bekerja, pentingnya informasi dapat memberikan *outcome* yang diinginkan oleh suatu institusi maupun perusahaan. Salah satu permasalahan mengenai informasi adalah cara pengelolaan yang kurang terstruktur dikarenakan media penyebaran informasi yang digunakan bukanlah media yang spesifik untuk mengatur informasi. Salah satu permasalahan yang diketahui adalah penyebaran informasi melalui media aplikasi *whatsapp* sangat tidak efektif dikarenakan adanya penumpukan informasi sehingga informasi-informasi penting pun terlewatkan dan kerap kali terlewat, selain itu dibutuhkan nya aplikasi untuk mengatur informasi seperti jadwal, acara, rapat, keperluan dan lain-lain didalam satu aplikasi yang benar-benar berfokus pada manajemen informasi. Perancangan aplikasi pengelola informasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada civitas akademika fakultas industri kreatif Telkom University Dari permasalahan yang ada, diperoleh data-data menggunakan metode *qualitative* dan *quantitative* yaitu observasi, kuisisioner, wawancara, dan studi pustaka yang kemudian dianalisis menggunakan teori matrix perbandingan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk perancangan prototype UI/UX aplikasi pengelola informasi civitas akademika Fakultas Industry Kreatif Telkom University. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah kegiatan civitas akademik FIK.

**Kata Kunci:** UI/UX, pengelola informasi FIK, informasi, MI-FIK.

**Abstract:** *Entering an era where information holds the key to success, information becomes one of the important factors in life. In the field of work, information becomes a vital thing that can determine the effectiveness and speed of work, the importance of information can provide the desired results by institutions and companies. One of the problems regarding information is an unstructured management method because media is used to organize information is not effective. One of the known problems is the dissemination of information through application media. WhatsApp is very ineffective because of the stacked information so that even important information can be missed and*

*often overlooked, besides the need for an application to organize such as schedules, events, meetings, needs and others in one application that really focuses on information management . The plan to make this information management application aims to provide convenience to the creative industry academic community at Telkom University. From the existing problems, the data obtained using qualitative and quantitative methods, namely observations, questionnaires, interviews, and literature studies which are then analyzed using comparative matrix theory. The results of the analysis are used to design prototype UI/UX applications for managing information for the creative industry academic community at Telkom University. With this design, it is hoped that it can help and facilitate the academic activities of the FIK community.*

**Keywords:** *UI/UX, information manager FIK, information, MI-FIK*

## **PENDAHULUAN**

Memasuki era dimana informasi memegang kunci menuju kesuksesan, informasi menjadi salah satu faktor penting dalam kehidupan, Sutabri dalam Trimahardhika dan Sutinah (2017:250) mengatakan bahwa “Informasi merupakan suatu data yang telah diolah, diklasifikasikan dan diinterpretasikan serta digunakan untuk proses pengambilan keputusan”. Didalam dunia kerja, informasi menjadi hal vital yang dapat menentukan proses efektifitas dan kecepatan dalam bekerja, pentingnya informasi dapat memberikan *outcome* yang diinginkan oleh suatu institut maupun perusahaan.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, Institut merupakan Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan dapat menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam sejumlah rumpun Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi tertentu dan jika memenuhi syarat, institut dapat menyelenggarakan pendidikan profesi. Institusi Pendidikan memiliki peranan penting untuk kemajuan dan kecerdasan bangsa, sebagai tempat menimba ilmu untuk beroperasi secara optimal, insitusi membutuhkan akses informasi yang cepat dan efektif demi melancarkan kegiatan pembelajaran.

Telkom University merupakan salah satu Institusi Pendidikan terkemuka di Indonesia yang terletak di Kabupaten Bandung, Jawa Barat, tepatnya di Jalan Telekomunikasi – Terusan Buahbatu. Berdiri pada tanggal 14 Agustus 2013 Telkom

University merupakan hasil penggabungan dari empat Institusi terpisah yang dibawah oleh Yayasan Pendidikan Telkom, keempat institusi tersebut adalah Institut Teknologi Telkom (IT Telkom), Intitut Manajemen Telkom (IM Telkom), Politeknik Telkom, dan Sekolah Tinggi Seni rupa dan Desain Indonesia Telkom (STISI Telkom). Telkom University mempunyai 7 Fakultas yang berlokasi dalam satu area kampus, salah satu fakultas nya adalah Fakultas Industri Kreatif (FIK).

Fakultas Industri Kreatif (FIK) adalah salah satu bagian dari 7 fakultas yang ada di Telkom University, FIK merupakan fakultas yang berfokus pada bidang seni, desain, dan industri kreatif menjadi rumah bagi Civitas Akademika dari berbagai jurusan seni yang ada didalam FIK. Terdapat 6 program studi yang terakreditasi unggul dan internasional, dipandu oleh 150 dosen, 4 kelompok keahlian, dan 21 fasilitas laboratorium yang mendukung para civitas akademika di FIK.

FIK dihuni oleh beberapa Civitas Akademika yang berkegiatan langsung didalamnya, salah satu civitas tersebut adalah dosen sebagai pemangku kepentingan dalam Institusi Pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Selain dosen, institusi pendidikan juga didukung oleh staff sebagai tenaga kerja yang berperan penting untuk memastikan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Target audiens pembelajaran yang dimaksud adalah civitas lain, yaitu mahasiswa. Menurut undang-undang no 12 tahun 2012, mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang Pendidikan Tinggi, yang mempunyai tujuan untuk menimba ilmu dalam institusi pendidikan dan penerima informasi dari pihak kampus.

Informasi menjadi bagian penting dalam kehidupan kampus, sistem informasi yang ada telah membentuk arus informasi yang menopang kegiatan pembelajaran saat ini, dengan adanya arus informasi yang terorganisasi, minim

kemungkinan terjadinya misinformasi ataupun kejadian-kejadian yang tidak diinginkan. Informasi yang dimaksud berupa informasi-informasi akademik seperti kalender akademik, jadwal ujian, jadwal kuliah, jadwal rapat, event, seminar, dan sebagainya. Informasi-informasi tersebut biasa tersalurkan melalui media media resmi kampus seperti website kampus IGracias, social media kampus seperti Instagram, Twitter, dan lain-lain.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa dengan terlalu banyaknya media penyebaran informasi yang digunakan, civitas akademika FIK merasakan beberapa kendala seperti informasi menjadi sulit untuk dikelola, adanya penumpukan informasi, informasi yang tidak terkategori, informasi yang telah tersampaikan sulit ditemukan kembali, dll. Dengan adanya kendala-kendala tersebut penyerapan informasi menjadi tidak efektif, informasi seperti pemberitahuan jadwal, rapat, acara, dan hal-hal bersifat akademik lainnya yang sering kali disebarkan melalui media *whatsapp* yang sesungguhnya tidak efektif menyebabkan informasi sering kali menumpuk dan terlewat oleh pesan atau informasi yang lain.

Mengingat pentingnya pengelolaan informasi untuk memastikan setiap kegiatan yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik maka timbul adanya urgensi dan kebutuhan untuk membuat platform pengelolaan informasi. Salah satu media yang memiliki karakter aplikatif dan interaktif adalah aplikasi. Menurut Jorgiyanto dikutip oleh Ramzi (2013) aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri. Pemilihan aplikasi sebagai media aplikatif dan interaktif berdasarkan pertimbangan kelebihan nya yaitu karena faktor mobile yang mudah dibawa dan

digunakan dalam setiap situasi dan kondisi untuk para civitas dapat mengakses informasi lebih leluasa.

Informasi-informasi tersebut akan diorganisir dan dikategorikan ke dalam satu media yaitu aplikasi, dengan adanya aplikasi ini Civitas Akademika dapat mengakses dan mencari informasi yang diinginkan dan yang tersedia di area kampus, baik itu informasi tentang kegiatan maupun informasi himbauan dari pihak kampus. Harapannya dengan adanya penciptaan aplikasi pengelola informasi ini dapat membantu kegiatan kampus para Civitas Akademika Fakultas Industri Kreatif dalam hal memproses dan mengelola informasi secara efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam perencanaan ini, digunakan dua metode pengumpulan data, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi postpositivisme, yang digunakan untuk menganalisis keadaan hal-hal yang alami, (sebagai lawan dari eksperimen) di mana peneliti sebagai alat utama, teknik pengumpulan data digunakan dengan cara menggabungkan triangulasi. Data penelitian bersifat induktif/kualitatif, dan temuan penelitian kualitatif lebih menekankan pada arah generalisasi. Sedangkan menurut Arikunto (2019:27) analisis kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang banyak mewajibkan penggunaan angka-angka, melalui pengumpulan data, interpretasi data dan analisis hasil.

### **Metode Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data, menggunakan dua sumber yaitu :

#### **Sumber Data Primer**

##### **Observasi**

Observasi adalah “pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap hal-hal yang tampak dalam konteks penelitian” (Widoyoko 2014: 46). Dalam tahap

ini akan dilakukan pengamatan terhadap media-media informasi seperti Website kampus, grup *whatsapp*, E-Memo, dan Sosial Media agar dapat mengetahui dan memperkirakan system dan sifat objek yang diteliti.

### **Kuesioner**

Menurut Soewardikoen (2019:60), kuesioner merupakan suatu daftar pertanyaan tentang suatu objek atau bidang yang harus ditulis secara tertulis oleh orang yang menjawabnya, yaitu orang yang menjawab pertanyaan tersebut. Pada tahap ini kuesioner akan disebar kepada Civitas Akademika seperti Dosen, Staff, dan Mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui preferensi audiens terhadap aplikasi yang akan dirancang.

### **Wawancara**

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Pada tahap ini akan dilakukan wawancara dengan beberapa pihak seperti Dosen, dan Narasumber yang ahli dalam bidang pembuatan aplikasi.

### **Sumber Data Sekunder**

#### **Studi Pustaka**

Menurut George dalam buku Djiwandono (2015:201) mengatakan “studi pustaka adalah pencarian sumber-sumber atau opini pakar tentang suatu hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian”. Penulis menggunakan studi pustaka berupa buku-buku dan jurnal-jurnal terkait sebagai referensi yang membantu proses penulisan tugas akhir ini.

### **Metode Analisis**

Data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan Matriks Perbandingan. Matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua

dimensi yang berbeda dan sangat berguna untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan (Soewardikun, 2019:104)

## HASIL DAN DISKUSI

### Big Idea

*Platform* Digital berbasis aplikasi yang memberikan kemudahan dalam pengelolaan informasi akademik bagi Civitas Akademika Fakultas Industri Kreatif.

### Konsep Kreatif

Penggunaan elemen identitas dari Fakultas Industri Kreatif :

### Supergrafis

Supergrafis dalam perancangan ini dipilih berdasarkan data desain yang sudah tersedia, dari website Fakultas Industri Kreatif (<https://sci.telkomuniversity.ac.id>) dapat dilihat adanya supergrafis berbentuk outline-outline minim.

### Warna

Warna yang dipilih dari perancangan ini mengambil warna khas dari Fakultas Industri Kreatif itu sendiri, yaitu warna orange sebagai karakter dan warna khas dari FIK. Serta penggunaan warna putih dan abu-abu sebagai landasan background demi kontras yang baik.

### Ilustrasi

Ilustrasi dengan gaya *Flat Design* dipilih berdasarkan karakteristik dari aplikasi yang akan dirancang ini, karena aplikasi ini mengambil konsep minimalis, flat design dianggap sebagai gaya ilustrasi yang tepat untuk memaksimalkan visual dan komunikasi visual yang ingin disampaikan.



Gambar 1. Contoh Ilustrasi gaya Flat Design  
(Sumber : <https://www.freepik.com>)

### **Konsep Visual**

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah konsep Minimalis. Penerapan konsep ini dipilih melalui pertimbangan-pertimbangan seperti karakteristik target audiens, trend, dan penyesuaian dengan tujuan dari aplikasi yang akan dirancang ini yang bertujuan untuk mengelola informasi, sehingga pemilihan konsep minimalis dipilih agar informasi dapat terserap tanpa adanya gangguan visual.

### **Pengayaan Visual**

Pengayaan Visual dari perancangan ini menggunakan satu tipe pendekatan yaitu:

#### **Fotografi Dokumentasi**

Fotografi Dokumentasi digunakan sebagai pemberi informasi visual, foto yang digunakan biasanya berupa foto untuk keperluan dokumen dan diterapkan kedalam aplikasi berupa bagian dari postingan.

### **Layout**

#### **Grid System.**

Grid System dipilih sebagai system layout dalam perancangan ini melalui pertimbangan berdasarkan dari tipe aplikasi yang akan dirancang, karena aplikasi



ini berfokus kepada pengelolaan informasi, maka layouting yang rapih dan sistematis jadi pilihan yang tepat untuk perancangan ini

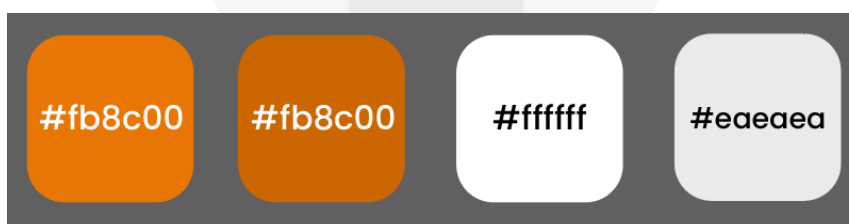
### Logo



Gambar 2. Logo MI-FIK  
Sumber : Dwi Putra (2022)

Logo ini mengambil konsep dari penggabungan tiga elemen yaitu bentuk arsip, sinyal, dan lingkaran. Gaya visual modern dan sederhana digunakan untuk merepresentasikan kemudahan dan kesederhanaan aplikasi. Nama aplikasi “Mi-Fik” merupakan singkatan dari Manajemen Informasi – Fakultas Industri Kreatif.

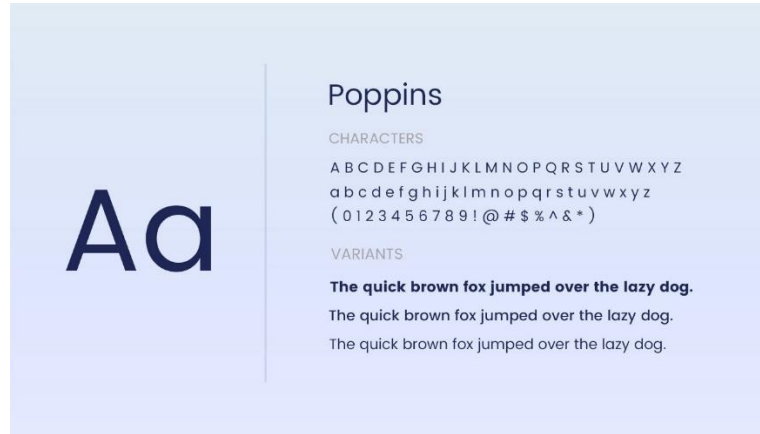
### Warna



Gambar 3. Pallette Warna  
Sumber : Dwi Putra (2022)

Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna yang merepresentasikan Fakultas Industri Kreatif yaitu orange sebagai warna primer, diikuti oleh warna putih dan abu-abu digunakan sebagai warna background.

### Tipografi



Gambar 4. *Poppins Font*  
Sumber : Dwi Putra (2022)

Pemilihan font/typeface yang digunakan adalah Poppins. Poppins diterapkan sebagai font Headline, Sub-Headline, dan Body Text. Font ini dipilih berdasarkan pertimbangan melalui kecocokan karakteristik dengan target audiens yang memiliki karakteristik modern, simple, dan jelas. Dan juga font Poppins dipilih karena kesamaan dan kemiripan dengan font-font yang digunakan oleh website FIK yang simple, modern, dan jelas.

**Icon**

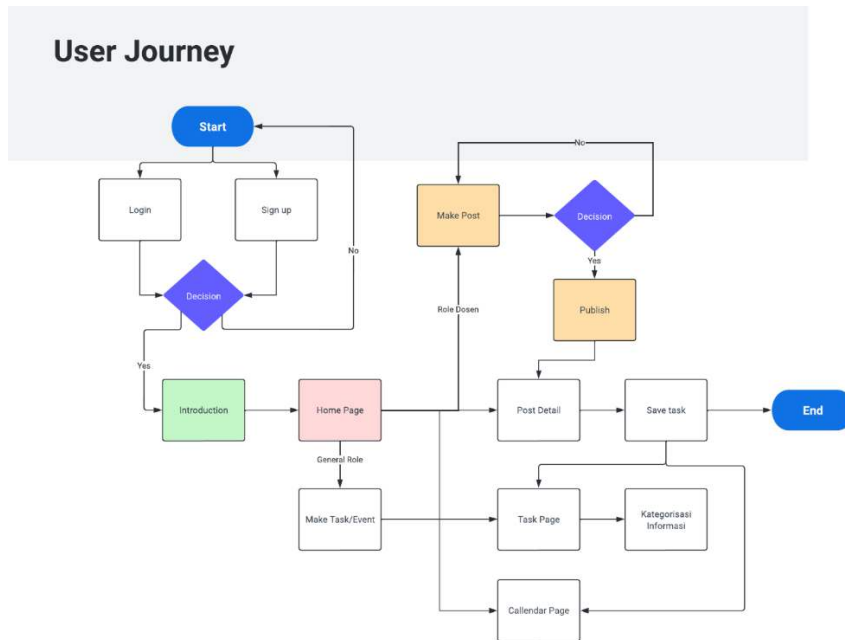


Gambar 5. Icon  
Sumber : Dwi Putra (2022)

**Perancangan**

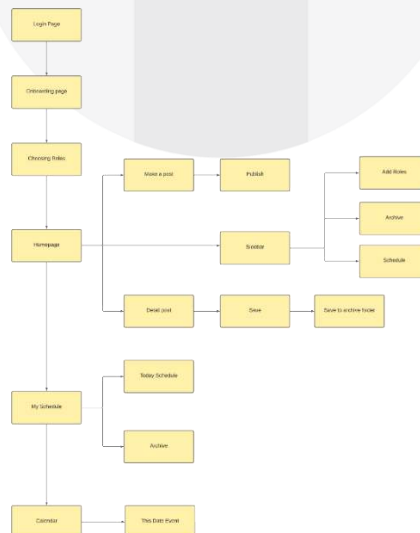
Perancangan sebagai inti dari project ini dilakukan melalui berbagai banyak tahap riset dan percobaan, dengan tujuan untuk memvisualisasikan rancangan yang ideal

### User Flow/Journey



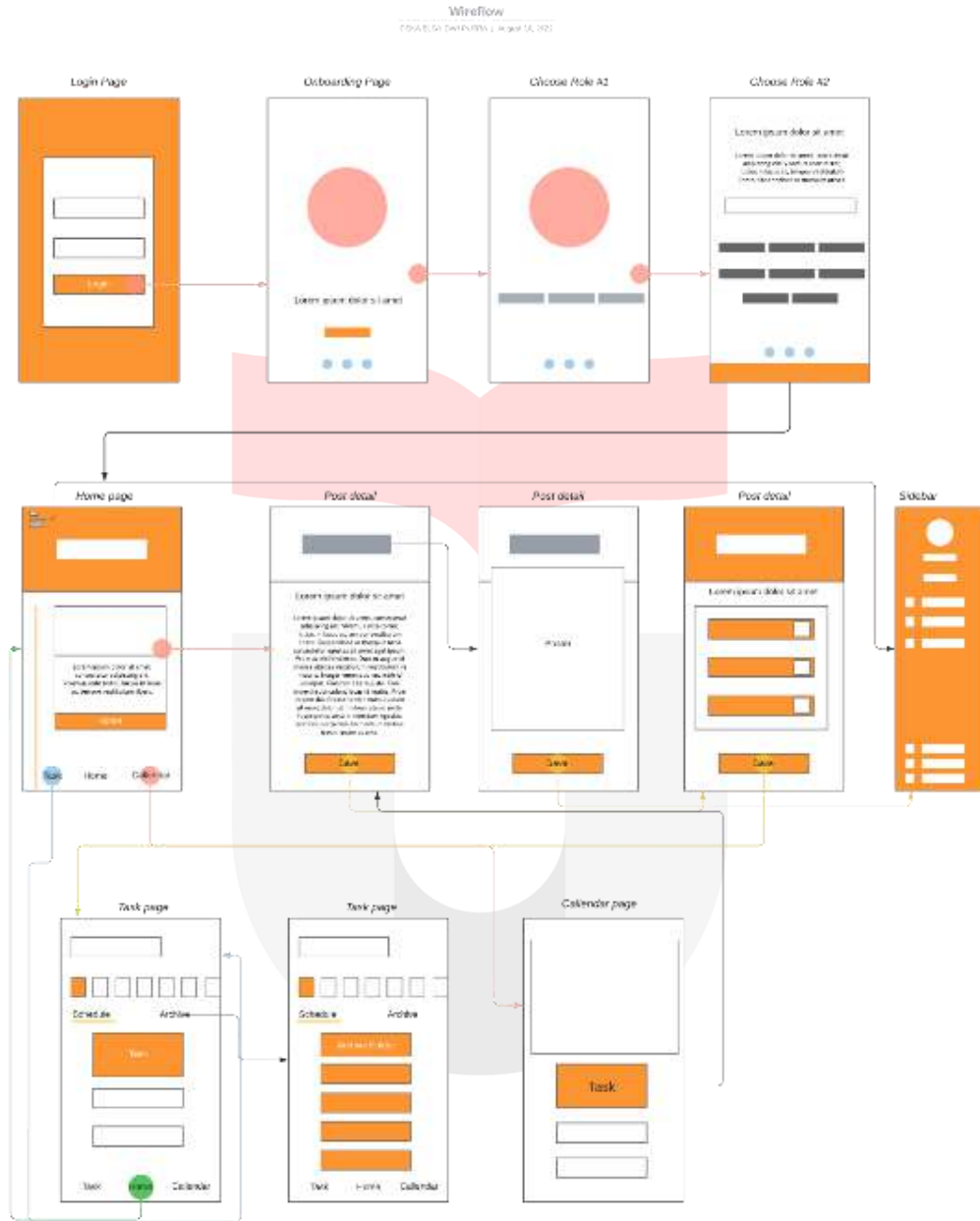
Gambar 6. User Flow/Journey  
Sumber : Dwi Putra (2022)

### Sitemap



Gambar7. Sitemap  
Sumber : Dwi Putra (2022)

# Wireframe



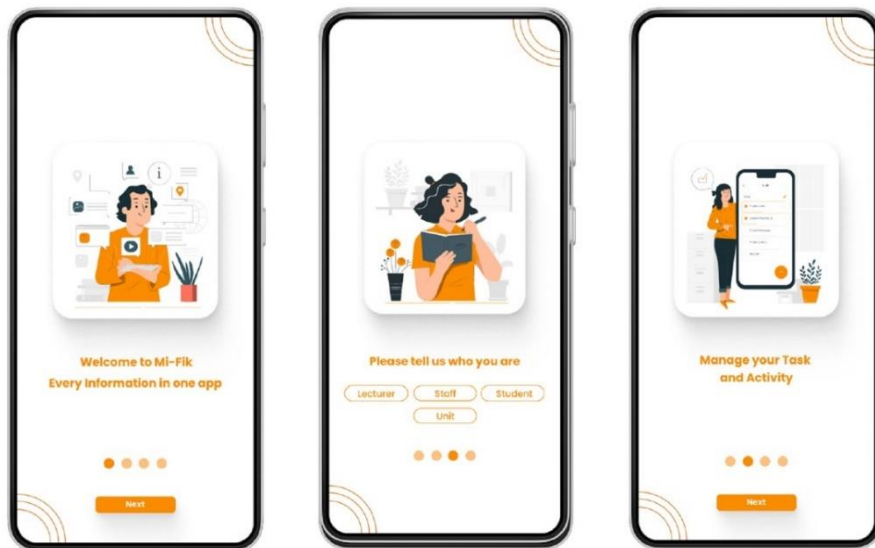
Gambar 8. Wireframe  
Sumber : Dwi Putra (2022)

**Hasil Perancangan  
Tampilan User Interface  
Login Page**



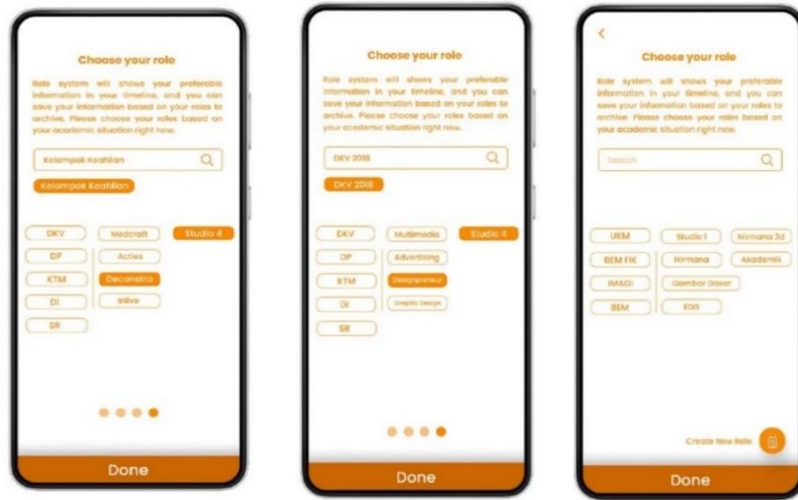
Gambar 9. Login Page  
Sumber : Dwi Putra (2022)

### Onboarding Page



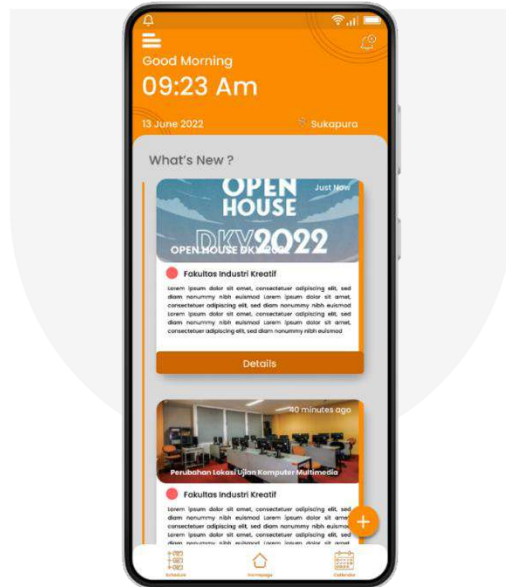
Gambar 10. Onboarding Page  
Sumber : Dwi Putra (2022)

### Choosing Roles Page



Gambar 11. Roles Page  
Sumber : Dwi Putra (2022)

### Homepage



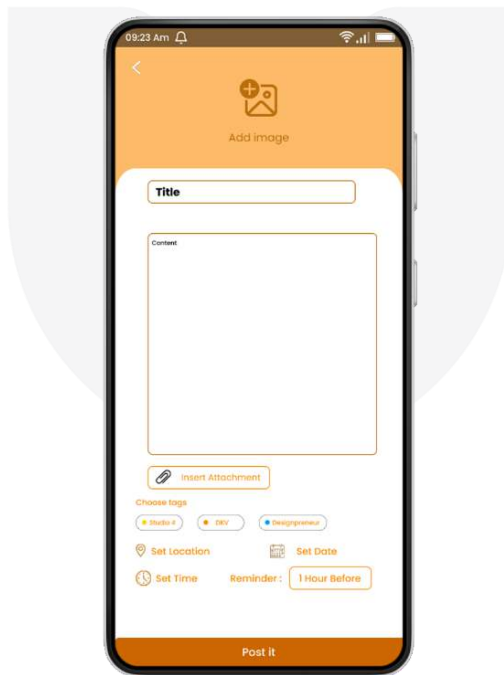
Gambar 12. Homepage  
Sumber : Dwi Putra (2022)

### Post Pages



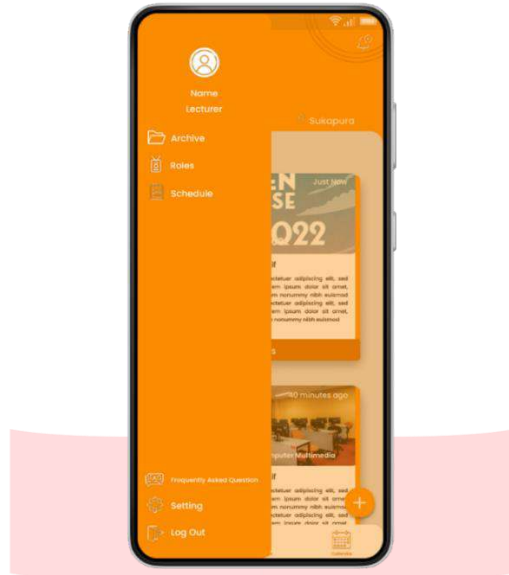
Gambar 13. Post Page  
Sumber : Dwi Putra (2022)

### Make a Post Page



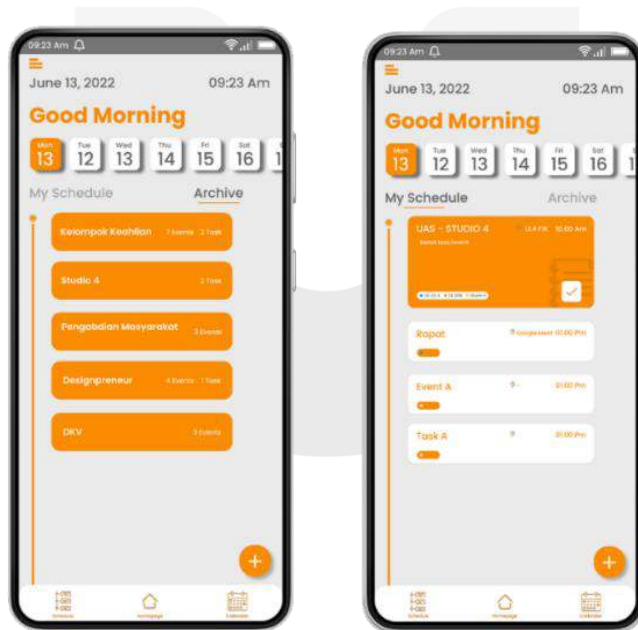
Gambar 14. Make a Post Page  
Sumber : Dwi Putra (2022)

### Sidebar Page



Gambar 15. Sidebar Page  
Sumber : Dwi Putra (2022)

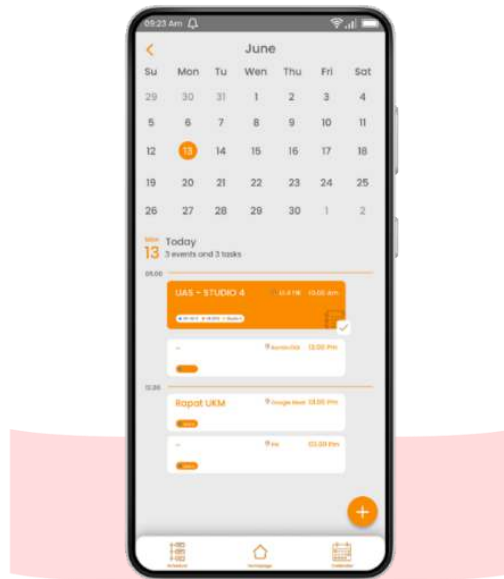
**Schedule pages**



Gambar 16. Schedule Page  
Sumber : Dwi Putra (2022)

**Calendar Page**





Gambar 17. Calendar Page  
Sumber : Dwi Putra (2022)

## KESIMPULAN

Pengelolaan informasi adalah salah satu faktor penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan kampus, arus informasi menjadi landasan dalam kegiatan belajar mengajar untuk civitas akademika didalamnya.

Mi-Fik adalah sebuah rancangan aplikasi mobile yang memiliki fitur utama untuk mengelola informasi secara terpusat, selain daripada mengelola informasi, Mi-Fik berperan sebagai pengkategorisasi informasi dan pengingat. Fitur-fitur tersebut bertujuan demi mempermudah kehidupan kampus Civitas Akademika Fakultas Industri Kreatif Telkom University.

Setelah melalui tahapan dan riset mendalam, perancangan ini dapat menghasilkan rancangan *Prototype User Interface* yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari Civitas Akademika Fakultas Industri Kreatif Telkom University. Terdapat beberapa tahapan perancangan yang dilalui seperti tahap riset, pengumpulan data, analisis data, analisis aplikasi pembanding/sejenis ,

pembuatan konsep, *wireframe*, *user journey*, *prototyping*, dan *user testing*. Semoga dengan adanya *Prototype* Aplikasi Pengelola Informasi ini dapat bermanfaat dan membantu memudahkan kegiatan akademik dari Civitas Akademik Fakultas Industri Kreatif Telkom University.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, K. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- B. Wiryawam, M. (2011). USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN . *HUMANIORA*, 02, 02.
- Cao, J. (2015, April 15). *The Evolution of Flat Design*. Dipetik 05 20, 2022, dari <https://www.uxpin.com/studio/blog/free-e-book-evolution-flat-design/>
- Cuello, J., & Vittone, J. (2013). *Designing Mobile Apps*. California: CreateSpace.
- DeRome, J. (2015, Augustus 13). *User Testing*. (UserTesting) Dipetik May 20, 2022, dari <https://www.usertesting.com/blog/what-is-user-experience>
- Frank, G. (2012, April 24). *UX matters*. (UX Strategized) Dipetik May 20, 2022, dari <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Handayani, M. T. (2022, 01 11). *Ekrut Media*. (Ekrut) Dipetik 05 19, 2022, dari <https://www.ekrut.com/media/wireframe-adalah>
- Hidayat, T. (2019). *Komputer Grafis (Belajar Elemen Dasar Grafis Menjadi Pro)*. Yogyakarta: CV ANDI.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Ladjamudin, A.-B. B. (2013). *Al-Bahra Bin Ladjamudin*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Mauladi, & Suratno, T. (2016). ANALISIS PENENTU ANTARMUKA TERBAIK BERDASARKAN EYE TRACKING PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS JAMBI. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi: Seri Sains*, 18(1).

Pressman, R. S., & Maxim, B. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw.

R. S. Pressman, B. R. (2015). *Software Engineering, A Practitioner's Approach Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.

Rohidi, T. R. (19984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Sasaki, F. (2015). *Goodbye, Things: The New Japanese Minimalism*. Penguin Books Ltd.

Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

Surianto Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Wibowo, I. S. (2013). *Semiotika Komunikasi; Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.

Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.