

# Perancangan *User Interface* untuk Aplikasi Universitas Tarumanagara

Felita Dewitama<sup>1</sup>, Irwan Harnoko<sup>2</sup>, Andreas<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara  
[felita.625160030@stu.untar.ac.id](mailto:felita.625160030@stu.untar.ac.id), [irwanonni@yahoo.com](mailto:irwanonni@yahoo.com), [andreas@fsrd.untar.ac.id](mailto:andreas@fsrd.untar.ac.id),

**Abstrak** - Pada era ini, teknologi sudah semakin modern seperti *website* dan aplikasi. Keduanya merupakan perangkat lunak yang dibuat untuk mempermudah atau membantu memenuhi kebutuhan manusia dengan teknologi modern tersebut. *Smartphone* merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mengoperasikan aplikasi dengan lebih mudah karena ukurannya yang lebih kecil dan selalu dibawa kemanapun oleh generasi muda maupun tua. Universitas Tarumanagara memiliki *website* yang dapat dibuka oleh semua orang untuk mencari informasi mengenai UNTAR. Selain itu juga terdapat layanan bernama LINTAR yang dikhususkan untuk mahasiswa, orang tua, dan dosen UNTAR.. Selain itu, masih banyak fitur yang tidak dapat digunakan melalui *smartphone* saat membuka *website* tersebut, maka judul ini dibuat. Salah satu upaya untuk mempermudah pengguna yaitu dengan pembuatan aplikasi tersebut dan menambahkan beberapa fitur seperti pengisian KRRS Online dan pembayaran yang dapat dilakukan melalui aplikasi ini. Namun, karena desain *interface* dari *website* yang masih kurang menarik, maka penulis membuat *interface* dari awal menurut hasil survei dan penelitian agar hasilnya akan terlihat lebih menarik dan dapat mudah dimengerti oleh pengguna. Perancangan ini diharapkan dapat menarik perhatian calon mahasiswa baru dan membantu mahasiswa dan dosen UNTAR melakukan keperluannya melalui aplikasi dengan lebih efisien

**Kata kunci:** *user interface*, aplikasi, Universitas Tarumanagara

## I. PENDAHULUAN

Perancangan desain *user interface* untuk universitas saat ini masih belum terlalu banyak ditemukan. Rata-rata universitas di Indonesia lebih banyak menggunakan *website* untuk media promosi dan informasi yang diberikan contohnya oleh Universitas tersebut. Sedangkan, menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APII) menunjukkan bahwa 44,16% dari 2.500 responden pada tahun 2017 merupakan pengguna *internet* yang menggunakan *smartphone*. Sedangkan 4,49% di antaranya, merupakan pengguna internet yang menggunakan tablet dan laptop. (Kustin, 2018)

Secara umum, aplikasi adalah suatu program yang berbentuk perangkat lunak

(*Software*) yang berjalan di suatu sistem tertentu yang saat sangat berguna dalam membantu berbagai aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Selain pengertian aplikasi yang kami jelaskan di atas, terdapat banyak sekali pengertian lain dari kata 'Aplikasi' yang telah dikemukakan oleh para ahli. Untuk menambah pemahaman dan pengertian aplikasi, maka di bawah ini akan kami bahas dari pendapat-pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli, diantaranya;

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (1998:52). Aplikasi merupakan suatu sistem yang dirancang untuk mengolah data dengan aturan serta ketentuan tertentu dan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

Berdasarkan data yang telah dijabarkan di atas, penulis akan membuat perancangan

desain *User Interface* untuk Universitas Tarumanagara.

Universitas Tarumanagara atau yang dikenal dengan sebutan UNTAR, memiliki *website* ([www.untar.ac.id](http://www.untar.ac.id)) yang dapat diakses semua orang untuk mencari informasi mengenai UNTAR. Dengan itu, jika *website* tidak memiliki informasi yang dibutuhkan atau dicari, maka hal itu dapat mempersulit orang-orang yang mengakses *website* UNTAR. Sebuah *website* pada umumnya dibuat untuk mempermudah para pengunjung agar dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil kuesioner, rata-rata mahasiswa yang mengunjungi *website* UNTAR adalah untuk membuka *KRRS Online*, dan menurut mereka, *layout* pada *website* UNTAR perlu diganti. Selain itu, mereka juga berpendapat bahwa aplikasi untuk Universitas juga dibutuhkan karena lebih efisien dan dapat dibuka dengan mudah dan di mana saja.

## II. METODE

Pada pembuatan ini, penulis menggunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data agar penelitian dapat memperoleh hasil yang lebih akurat. Beberapa cara tersebut antara lain:

1. Wawancara pengurus *website* UNTAR.
2. Kuesioner untuk para *target audience*.

3. Studi pustaka, *textbook*, jurnal, untuk teori dan media cetak maupun *online*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan, Penulis menemukan beberapa data yang berperan dalam keputusan perancangan:

Tabel 1 : Tabel Analisis Perancangan

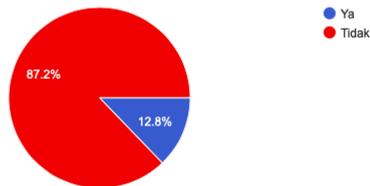
Khalayak Sasaran	Khalayak sasaran demografinya, mahasiswa Universitas Tarumanagara yang berusia 17-25 tahun. Untuk geografisnya yaitu di Jakarta, dan kota-kota besar lainnya di Indonesia. Dengan psikografisnya, penyuka hal yang praktis dengan gaya hidup yang memiliki <i>smartphone</i> dan sudah paham dengan <i>teknologi</i> .
Insight	Untuk mendapatkan hasil berupa data yang afektif, penulis melakukan survei melalui kuesioner kepada <i>target audience</i> yang merupakan mahasiswa aktif Universitas Tarumanagara untuk mengetahui pendapat atau pemikiran mereka mengenai <i>interface</i> yang <i>website</i> Universitas Tarumanagara.

Sumber: Pribadi, 2020

Survei ini diberikan kepada khalayak sasaran yang merupakan mahasiswa Universitas Tarumanagara. Penulis juga memasukkan beberapa opsi referensi ikon, ilustrasi, dan *interface* untuk mengetahui karakter seperti apa yang paling banyak disukai oleh pengguna. Dari hasil tersebut, kemudian pengguna mengembangkan

kembali hasil dari pilihan para pengguna guna memberikan desain yang berciri khas kepada Universitas Tarumanagara.

Apakah tampilan website UNTAR sudah cukup menarik secara visual?  
39 responses



Gambar 1: Hasil Survei 1  
Sumber: Pribadi, 2020

Jika ya, layanan apa yang Anda butuhkan/harapkan ada di aplikasi tersebut?  
24 responses



Gambar 2: Hasil Survei 2  
Sumber: Pribadi, 2020

## A. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan dosen sekaligus Ketua Lembaga Sistem Informasi dan Database Ir. Tony Winata, M.Sc. Menurut beliau, pada saat ini, UNTAR menggunakan *interface website* yang merupakan buatan dari tim *web developer* luar yang direkrut oleh UNTAR untuk mendesain *web* tersebut. Hal itu disebabkan karena kurangnya sumber daya manusia yang dapat mengembangkan *web* di Universitas Tarumanagara saat itu. Selain *interface*, *web developer* tersebut juga bertanggung jawab atas ikon-ikon dan hal-hal lain yang berhubungan dengan desain. Namun, hasil dari desain tersebut juga merupakan hasil dari konsep yang telah

diberikan oleh Universitas Tarumanagara untuk mengembangkan dan memunculkan *image*-nya, yaitu untuk membuat desain yang bersifat *formal* dan *modern* sesuai dengan *branding code* yang sudah mereka miliki guna mengekspresikan ciri khas dari sebuah Universitas yang cukup ternama di Jakarta ini.

Selain itu, konsep yang dimiliki UNTAR yaitu informasi terakhir serta berita-berita yang selalu di *update*. Seperti yang selalu ada pada *website* UNTAR saat ini, mereka selalu memperbarui berita-berita terbaru, sehingga informasi umum juga dapat dikatakan sebagai salah satu dari konsep yang telah dibangun oleh Universitas Tarumanagara. Dalam pembuatan desain *interface* tersebut, UNTAR juga memiliki tim yang bertanggungjawab untuk menentukan hasil akhir dari desain yang akan diterima dan digunakan di *website*.

## B. Media

Media utama yang digunakan untuk mendesain *user interface* ini merupakan *smartphone*, oleh karena itu, penulis membuat media utama dalam bentuk iOS dan Android. Berikut merupakan media-mediana:



Gambar 3: Landing Page  
Sumber: Pribadi, 2020



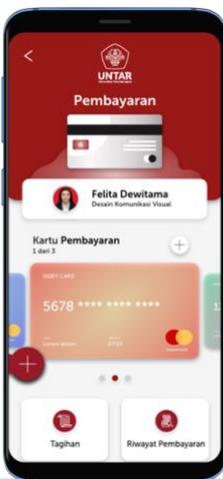
Gambar 6: Pembayaran  
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 4: Beranda  
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 7: SKPI  
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 5: Pembayaran  
Sumber: Pribadi, 2020

#### IV. SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa perancangan *interface* yang akan digunakan pada *website* atau *mobile apps* sangatlah penting. Hal tersebut dapat mempengaruhi jumlah pengunjung terutama bagi Universitas Tarumanagara agar dapat menarik perhatian calon mahasiswa baru sehingga dapat menambahkan rasa penasaran. Selain itu, desain yang bagus juga akan mempengaruhi pengguna sehingga akan memberikan *image* yang positif terhadap layanan atau produk itu sendiri. *Prototype* yang dibuat juga bersifat

*user-friendly* sehingga pengguna akan lebih mudah untuk mengoperasikan aplikasi tersebut tanpa kesulitan.

Pada aplikasi ini terdapat 3 layanan khusus yang paling penting bagi para mahasiswa maupun orang tua dan dapat digunakan hanya dengan mengunduh aplikasi tersebut, yaitu pengisian SKPI, KRRS *Online*, dan pembayaran *online*. Ikon-ikon yang dibuat untuk masuk ke halaman-halaman utama bersifat sederhana agar dapat memudahkan pengguna baru maupun lama agar tidak kesulitan untuk mencari halaman yang akan dibuka maupun halaman apa yang akan terbuka jika pengguna mengklik ikon tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anne, D. (2007). *Color Basic*. Jakarta : Link

*Match Graphic*

Frank, C. (2012). *The Shape of Design. 1st Ed.*

Minnesota : Self Published (Frank Chimero).

Gernsheimer, J. (2008). *Information*

*Vizualitation Perception for Design*. San Fransisco : Elsevier. Inc.

Tina, S. (2004). *The Complete Color Harmony*.

Singapore : Rockport Publishers'

William, R. (1998). *The Non Designer Type*

*Books*. California : Berkly.