

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE SDIT ATTAQWA
AMBULU SEBAGAI MEDIA INFORMASI TERPADU

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)



Oleh:

Salsabila Nurrahma Nadiya

21052010192

Pembimbing 1:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

Pembimbing 2:

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE SDIT ATTAQWA
AMBULU SEBAGAI MEDIA INFORMASI TERPADU

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)



Oleh:

Salsabila Nurrahma Nadiya

21052010192

Pembimbing 1:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

Pembimbing 2:

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE SDIT ATTAQWA AMBULU
SEBAGAI MEDIA INFORMASI TERPADU**

Disusun oleh:

SALSABILA NURRAHMA NADIYA

21052010192

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing 1


Pungkv Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing 2


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Penguji 1


Widvasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

Penguji 2


Aileena S. C. R. E. C., S.T., M.Ds
NIPPPK. 19870119 202421 2024

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE SDIT ATTAQWA AMBULU
SEBAGAI MEDIA INFORMASI TERPADU**

Disusun oleh:

SALSABILA NURRAHMA NADIYA

21052020192

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing 1



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing 2



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Salsabila Nurrahma Nadiya

NPM : 21052010192

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



10000
SEPULUH RIBU RUPIAH
METERAL TEMPEL
F0101AJX796641215

Salsabila Nurrahma Nadiya

NPM : 21052010192

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi di era digital menuntut lembaga pendidikan untuk mampu menyampaikan informasi secara efektif dan terintegrasi. SDIT Attaqwa Ambulu, sebagai sekolah dasar Islam terpadu di Kabupaten Jember, masih mengandalkan media konvensional seperti banner dan brosur, serta pemanfaatan media sosial yang belum optimal. Hasil observasi, wawancara, dan kuesioner menunjukkan bahwa informasi mengenai sekolah, program, dan kegiatan belum sepenuhnya dapat diakses oleh wali murid maupun calon wali murid.

Penelitian ini bertujuan merancang desain antarmuka (*user interface*) website SDIT Attaqwa Ambulu sebagai media informasi digital yang terpusat dan ramah pengguna. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan lima tahap: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Data diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara dengan guru dan wali murid, serta kuesioner masyarakat. Hasil dianalisis untuk merumuskan kebutuhan pengguna yang kemudian diterjemahkan ke dalam desain visual antarmuka.

Hasilnya adalah prototipe desain website yang informatif, interaktif, dan mencerminkan identitas sekolah Islam. Website ini memuat informasi penting seperti profil sekolah, program tahfidz, kegiatan ekstrakurikuler, fasilitas, dan layanan PPDB online. Desain visual menampilkan konsistensi warna hijau toska, tipografi modern yang ramah anak, serta ikon dan ilustrasi komunikatif. Navigasi disusun secara hierarkis untuk mempermudah akses informasi. Validasi dengan stakeholder sekolah dan praktisi UI/UX menunjukkan tanggapan positif. Uji usability dengan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata 86, termasuk kategori “*Best Imaginable*”, yang menunjukkan bahwa antarmuka ini dinilai mudah digunakan dan menyenangkan secara visual.

Dengan demikian, desain ini tidak hanya menjawab kebutuhan media informasi digital di SDIT Attaqwa Ambulu, tetapi juga memperkuat citra sekolah sebagai lembaga Islami yang profesional dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah lain dan landasan dalam tahap implementasi teknis selanjutnya.

Kata kunci: desain antarmuka, website sekolah, media informasi terpadu, *UI/UX*, SDIT Attaqwa Ambulu, *Design Thinking*.

ABSTRACT

The advancement of digital technology demands educational institutions to deliver information more effectively and in a centralized manner. SDIT Attaqwa Ambulu, an integrated Islamic elementary school in Jember Regency, still relies on conventional media such as banners and brochures, and its social media presence is not yet fully optimized. Observations, interviews, and questionnaires revealed that much of the school's information—such as programs and activities—remains inaccessible to current and prospective parents.

This study aims to design a user interface for SDIT Attaqwa Ambulu's website as a centralized and user-friendly digital information platform. The research adopts the Design Thinking methodology, which includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were gathered through field observation, interviews with teachers and parents, and public surveys. These were analyzed to define user needs and translate them into a visual UI design.

The result is a website prototype that is informative, interactive, and reflects the school's Islamic identity. It includes key content such as the school profile, tahfidz programs, extracurricular activities, facilities, and an online admission system (PPDB). The visual design emphasizes consistency in elements like toska green as the primary color, child-friendly modern typography, and intuitive icons and illustrations. A hierarchical navigation structure ensures systematic access to information. Validation from school stakeholders and UI/UX professionals showed positive responses. Usability testing using the System Usability Scale (SUS) yielded an average score of 86, categorized as “Best Imaginable,” indicating that users found the interface intuitive and visually pleasing.

In conclusion, this design not only meets the need for an integrated digital information medium at SDIT Attaqwa Ambulu but also strengthens the school's image as an Islamic, professional, and digitally adaptive institution. The study can serve as a reference for other schools and a foundation for further technical implementation.

Keywords: *user interface design, school website, integrated information media, UI/UX, SDIT Attaqwa Ambulu, Design Thinking.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "*PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE SDIT ATTAQWA AMBULU SEBAGAI MEDIA INFORMASI TERPADU*" ini dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini sampai terselesaikan dengan baik. Serta juga Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing kedua dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
3. Bapak Ibnu Sholichin, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain, serta Bapak atau Ibu seluruh jajaran wakil dekan 1, 2, 3 Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
4. Ibu Widayarsi, S.T., M.T. dan Ibu Aileen Solicitor.C.R.E.C, S.T.,M.Ds., selaku Dosen penguji tugas akhir penulis yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan atas penyusunan tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
5. Ibu Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali, yang telah memberikan arahan dan bantuan selama masa perkuliahan penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur.
6. Seluruh dosen program studi desain komunikasi visual UPN "Veteran" Jawa Timur dan staf di fakultas arsitektur dan desain, atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama masa studi.

7. Pihak guru dan staff SDIT At-Taqlwa Ambulu yang membantu banyak hal dalam perancangan tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan dan semoga dapat bermanfaat untuk sekolah.
8. praktisi *UIUX Design* Kak Ayatulloh yang memberikan masukan dalam perancangan desain *website* yang telah dibuat.
9. Kedua orang tua penulis, Alm. Moh. Sufaat dan Maulidatus Shofiah. Selain itu para saudara-saudara penulis. Untuk merekalah tugas akhir ini penulis selesaikan dengan baik. Terimakasih atas segala bentuk do'a dan kasih sayang yang telah diberikan dalam membesarkan, mendidik, dan mendukung penulis untuk sampai di tahap ini. Terimakasih sudah selalu percaya pada mimpi-mimpi yang sedang penulis usahakan.
10. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan ini. Aisya Jasmine Defina, sosok *independent woman* yang tulus dan selalu hangat dalam berteman. Jian Fitriana, orang baik pertama yang penulis temui di dunia perkuliahan semoga kebaikannya selalu terjaga. Iqlimah Agustin, teman yang penuh semangat meski sering grusah-grusuh saat mengerjakan tugas, namun tak pernah lupa mengingatkan pada hal-hal baik. Sukma Ayu Susilowati, yang akhirnya bisa diajak bersenang-senang setelah melakukan perjalanan bina desanya. Amanda Shafarissa Kusnanto, sang chef brownies andalan dengan rasa yang selalu ditunggu. Dan Lailatul Jannah, si paling santai yang selalu membawa suasana jadi lebih tenang. Terima kasih telah menciptakan kenangan indah dan menemani *life journey* penulis sejauh ini.
11. Kepada teman rumah penulis, Balilah Riski Putriga yang membantu penulis ketika kesulitan dalam mengerjakan tugas akhir ini, Ardiyatu Farah Hizbana yang selalu mengajak main ketika penulis pulang jember. Regina Amelia Muslim, yang selalu ada di kota perantauan ini. Dan teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis ucapkan banyak terimakasih atas dukungan yang telah diberikan.
12. Kepada teman-teman kos penulis, yakni Dwi Nur Azizah, Zakiyah Kharismatuzzahra, Fitria Destiara. Penulis sampaikan banyak-banyak terimakasih kepada teman-teman yang turut menjadi teman yang selalu mensupport dan membantu segala hal dalam proses perjalanan perkuliahan hingga diselesaikannya laporan ini.

13. Favorit penyanyi lagu-lagu yang didengar penulis yakni, Hindia, Sal Priadi, Tulus, .Feast, Lomba Sihir, Perunggu, Kunto Aji, Nadin Amizah, Rumah Sakit, dan masih banyak lagi yang belum bisa disebutkan satu persatu. mereka adalah salah satu teman yang selalu menemani penulis dalam menyusun tugas akhir ini,
14. Penulis sampaikan juga terimakasih sebesar-besarnya, kepada sosok yang selalu mengusahakan segala hal yang sedang di perjuangkan. Sosok yang menguatkan dirinya setiap hari, sosok rumah yang menjadi penenang dan teman setia di kala hiruk pikuknya dunia dengan segala drama kehidupannya. Penulis sampaikan banyak terimakasih kepada Salsabila Nurrahma Nadiya, yang selalu menemani segala bentuk proses perjalanan kehidupan hingga diselesaikannya laporan ini dan perjalanan hidup yang akan datang kedepannya, semoga pundakmu tetap kuat, hatimu tetap lapang, dan segala do'a dan impianmu satu persatu terwujud. Jangan lupa untuk selalu jadi orang baik dimanapun dan kapanpun.

Selanjutnya, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam perancangan tugas akhir ini, penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritik dan saran yang membangun demi karya yang lebih baik di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga Perancangan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang ilmu Desain Komunikasi Visual dan bidang lainnya yang sesuai

Surabaya, 2 Juni 2025

Penyusun

Salsabila Nurrahma Nadiya

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Kerangka Perancangan	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	9
2.1 Definisi Operasional Judul	9
2.1.1 Definisi Perancangan.....	9
2.1.2 Definisi Desain Antarmuka	9
2.1.3 Definisi Website.....	9
2.1.4 Definisi Sekolah Dasar	10
2.1.5 Definisi Media Informasi Terpadu.....	10
2.2 Landasan Teori.....	10

2.2.1 Desain Antarmuka	10
2.2.2 Elemen Visual dalam Desain Antarmuka	14
2.2.3 Navigasi	29
2.2.4 Wireframe	34
2.2.5 Komponen pada <i>user interface</i>	35
2.2.6 Style Guide	50
2.2.7 <i>Website</i>	51
2.2.7 Media Informasi Terpadu	54
2.2.8 <i>Design Thinking</i>	55
2.3 Studi Eksisting	57
2.3.1 Profil SDIT Attaqwa Ambulu	57
2.4 Studi Komparator	58
2.5 Studi Kompetitor	63
BAB III METODELOGI DESAIN	68
3.1 Metode Perancangan	68
3.2 Objek Perancangan	68
3.3 Teknik Pengumpulan Data	69
3.3.1 Data primer	69
3.3.2 Data Sekunder	73
3.3.1 Target Audiens (<i>User</i>)	75
3.4 Teknik Analisis Data	75
3.4.1 Analisis Data Wawancara	76
3.4.2 Analisis Data Kuisisioner	80
3.4.3 Analisis Data Observasi	84
3.3.4 Analisis <i>Fishbone</i>	87
3.4.5 Analisis Consumer Insight	88
3.4.6 Analisis Consumer Journey	89

3.5 Sintesa Data	91
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI MEDIA	93
4.1 Perumusan Konsep	93
4.1.1 Keyword	93
4.1.2 Konsep Visual.....	95
4.1.3 Konsep Verbal.....	99
4.1.4 Konsep Media.....	100
4.1.5 Proses Perancangan	102
4.3 Implementasi Desain	120
4.3.1 Media Utama	120
4.3.2 Media Pendukung.....	124
4.3.3 Testing.....	126
4.4 Biaya Produksi.....	136
BAB V PENUTUP	137
5.1 Kesimpulan.....	137
5.2 Saran	138
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Dokumentasi Wawancara Bersama Waka Kesiswaan	3
Gambar 1. 2 Hasil survey Masyarakat.....	3
Gambar 1. 3 Kerangka Perancangan	8
Gambar 2. 1 Keseimbangan simetris (kiri) dan asimetris (kanan)	12
Gambar 2. 2 Kontras pada bentuk	13
Gambar 2. 3 Konsistensi layout, warna, dan tipografi	13
Gambar 2. 4 Desain tanpa ruang kosong dan dengan rusng kosong	14
Gambar 2. 5 User dan Interface.....	15
Gambar 2. 6 Predictable (kiri), Consistent (tengah), Responsive (kanan)	15
Gambar 2. 7 Contoh pola-F dalam situs website, 2016.....	16
Gambar 2. 8 Contoh pola-Z dalam situs website, 2016.....	17
Gambar 2. 9 Color Wheel, 2016.....	19
Gambar 2. 10 Skema pengguna warna Monochromatic, 2015.....	20
Gambar 2. 11 Color Wheel Analogous, 2015	20
Gambar 2. 12 Skema penerapan warna Analogous dalam desain website	21
Gambar 2. 13 Color Wheel Complementary	21
Gambar 2. 14 Skema penerapan warna Complementary dalam desain website	22
Gambar 2. 15 Color Wheel Triadik, 2015	22
Gambar 2. 16 Skema penerapan warna Triadik dalam desain website	23
Gambar 2. 17 Color Wheel Triadik, 2015	23
Gambar 2. 18 Skema penerapan warna Split-complementary dalam desain website	24
Gambar 2. 19 Color Wheel Triadik, 2015	24
Gambar 2. 20 Skema penerapan warna Rectangular Tetradic dalam desain website, 2015.....	25
Gambar 2. 21 Komponen visual anatomi huruf dalam tipografi, 2021	25
Gambar 2. 22 Contoh perbedaan jenis tipografi,.....	26
Gambar 2. 23 Panduan ukuran dan penggunaan font dalam pixel, 2016	27
Gambar 2. 24 Panduan panduan penggunaan keluarga font, 2016.....	28
Gambar 2. 25 Penggunaan ukuran dan keluarga fomt yang baik dalam website, 2016.....	28
Gambar 2. 26 Struktur Navigasi Linier	30
Gambar 2. 27 Struktur Navigasi Hirarki	30
Gambar 2. 28 Struktur Navigasi Non-Linier	31
Gambar 2. 29 Struktur Navigasi Campuran	31

Gambar 2. 30 Contoh Task Flow	32
Gambar 2. 31 Contoh Wire Flow.....	33
Gambar 2. 32 Contoh User Flow.....	33
Gambar 2. 33 Simbol dan Makna Bentuk Penggunaan Flow Chart, 2021.....	34
Gambar 2. 34 Contoh Wireframe Website, 2022.....	34
Gambar 2. 35 Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype, 2024.....	35
Gambar 2. 36 Contoh Jenis-jenis Buttons, 2022	36
Gambar 2. 37 Contoh Floating Action Buttons, 2022	36
Gambar 2. 38 Contoh Extended FAB, 2022	36
Gambar 2. 39 Contoh Icons Buttons, 2022	37
Gambar 2. 40 Contoh Segmented Buttons, 2022	37
Gambar 2. 41 Contoh badges, 2022	38
Gambar 2. 42 Contoh Progress Indicators, 2022.....	38
Gambar 2. 43 Contoh Snackbar, 2022.....	39
Gambar 2. 44 Contoh Tooltips 2022.....	39
Gambar 2. 45 Contoh Bottoms Sheets 2022.....	40
Gambar 2. 46 Contoh Jenis-jenis Cards, 2022	40
Gambar 2. 47 Contoh Carousel, 2022	41
Gambar 2. 48 Contoh Jenis-jenis Dialogs, 2022	42
Gambar 2. 49 Contoh Jenis Divider, 2022	42
Gambar 2. 50 Contoh Ukuran Lists 2022.....	43
Gambar 2. 51 Contoh Side Sheets, 2022	43
Gambar 2. 52 Contoh Bottom App Bar, 2022	44
Gambar 2. 53 Contoh Navigation Bar, 2022	44
Gambar 2. 54 Contoh Jenis-jenis Navigation Drawer, 2022	45
Gambar 2. 55 Contoh Navigation Rail, 2022	45
Gambar 2. 56 Contoh Jenis-jenis Search Bar, 2022	46
Gambar 2. 57 Contoh Jenis-jenis Tabs, 2022	46
Gambar 2. 58 Contoh Jenis-jenis Search Bar, 2022	46
Gambar 2. 59 Contoh Check Box, 2022.....	47
Gambar 2. 60 Contoh Jenis-jenis Chips, 2022	48
Gambar 2. 61 Contoh Jenis-jenis Date Pickers, 2022	48
Gambar 2. 62 Contoh Tampilan Menus, 2022.....	48

Gambar 2. 63 Contoh Radio Buttons, 2022.....	49
Gambar 2. 64 Contoh Slider, 2022	49
Gambar 2. 65 Contoh Tampilan Switches, 2022	50
Gambar 2. 66 Contoh Jenis-jenis Time Pickers, 2022.....	50
Gambar 2. 67 Style Guide UI/UX Design, 2021	51
Gambar 2. 68 Contoh Website Statis Profil SD Al Baitul Amien, 2024	52
Gambar 2. 69 Contoh Website Dinamis E-Commerce Tokopedia, 2024	52
Gambar 2. 70 Contoh Website Interaktif X, 2024	53
Gambar 2. 71 Tahapan Proses Design Thinking, 2022.....	56
Gambar 2. 72 Logo SDIT Harapan Umat Jember	58
Gambar 2. 73 Tampilan Homepage SDIT Harapan Umat Jember	59
Gambar 2. 74 Tampilan Menu Program Unggulan SDIT Harapan Umat Jember.....	60
Gambar 2. 75 Logo SD Muhammadiyah 1 Jember	63
Gambar 2. 76 Tampilan Homepage SD Muhammadiyah 1 jember.....	64
Gambar 3. 1 Diagram Tahapan Design Thinking dalam Metode Perancangan.....	68
Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara bersama Waka Kesiswaan	69
Gambar 3. 3 Dokumentasi Wawancara bersama User walimurid	70
Gambar 3. 4 Observasi Pada Media Sosial Youtube SDIT Attaqwa	71
Gambar 3. 5 Observasi Pada Media Sosial Facebook SDIT Attaqwa.....	71
Gambar 3. 6 Observasi Pada Media Sosial Instagram SDIT Attaqwa	71
Gambar 3. 7 Bangunan Depan SDIT Attaqwa Ambulu.....	72
Gambar 3. 8 Kegiatan Siswa SDIT Attaqwa	72
Gambar 3. 9 Fasilitas Sekolah Yakni Tempat Bermain, Ruang Kelas Hingga Perpustakaan...	73
Gambar 3. 10 Hasil Kuisisioner Keinginan Fitur <i>Website</i> nantinya.....	81
Gambar 3. 11 Hasil Kuisisioner Pilihan Media Informasi yang disukai.....	83
Gambar 3. 12 Hasil Kuisisioner Pilihan Media Informasi	83
Gambar 3. 13 Gedung dan Fasilitas Sekolah.....	86
Gambar 3. 14 Kegiatan Ishoma Siswa dan guru serta kegiatan BTA.....	86
Gambar 3. 15 Fasilitas Bermain untuk siswa	87
Gambar 3. 16 Diagram <i>Fishbone</i>	87
Gambar 3. 17 Hasil Kuisisioner Masyarakat terkait pilihan fitur yang diinginkan	88
Gambar 3. 18 Hasil Kuisisioner Walimurid terkait pilihan fitur yang diinginkan	88
Gambar 3. 19 Dokumentasi wawancara dengan walimurid.....	89

Gambar 4. 1 <i>Keyword</i> Perancangan.....	93
Gambar 4. 2 Contoh <i>grid</i> yang akan digunakan.....	95
Gambar 4. 3 Contoh Visualisasi Website.....	96
Gambar 4. 4 Referensi ornamen bangunan sekolah islami	97
Gambar 4. 5 Referensi ornamen kaligrafi al-quran	97
Gambar 4. 6 Warna Hijau Tosca dalam Perancangan.....	98
Gambar 4. 7 Tipografi dalam perancangan	98
Gambar 4. 8 Logo SDIT Attaqwa Ambulu.....	99
Gambar 4. 9 <i>Affinity Diagram</i>	102
Gambr 4. 10 <i>Crazy 8's</i> Perancangan <i>website</i> SDIT Attaqwa Ambulu.....	103
Gambar 4. 11 Alur Navigasi <i>Homepage Website</i> SDIT Attaqwa Ambulu	105
Gambar 4. 12 Alur Navigasi <i>Footer Website</i> SDIT Attaqwa Ambulu.....	105
Gambar 4. 13 <i>User Flow</i> Daftar SDIT Attaqwa Ambulu	106
Gambar 4. 14 <i>Site Map Website</i> SDIT Attaqwa Ambulu.....	106
Gambar 4. 15 <i>Moodboard</i> Referensi	107
Gambar 4. 16 <i>Mind Mapping</i> Aset Ilustrasi	108
Gambar 4. 17 <i>Referensi</i> aset pattern	108
Gambar 4. 18 Alternatif ilustrasi pattern	109
Gambar 4. 19 Alternatif ilustrasi pattern Terpilih.....	109
Gambar 4. 20 Hasil Pemilihan ilustrasi pattern	110
Gambar 4. 21 Dokumentasi voting alternatif ornament	110
Gambar 4. 22 Alternatif Border Heading	111
Gambar 4. 23 Alternatif ilustrasi border terpilih.....	111
Gambar 4. 24 Hasil Pemilihan ornament heading.....	111
Gambar 4. 25 Referensi ilustrasi icon	112
Gambar 4. 26 Alternatif Ilustrasi Icon	112
Gambar 4. 27 Hasil Kuisisioner pemilihan Icon Program pendidikan	113
Gambar 4. 28 Hasil Kuisisioner pemilihan Icon Program tahfidz	113
Gambar 4. 29 Hasil Kuisisioner pemilihan Icon Program Kelas Inklusi	113
Gambar 4. 30 Hasil Kuisisioner pemilihan Icon Siswa	114
Gambar 4. 31 Hasil Kuisisioner pemilihan Icon Lulusan	114
Gambar 4. 32 Aset Ilustrasi icon terpilih.....	114

Gambar 4. 33 <i>Icon Perancangan Website</i>	115
Gambar 4. 34 <i>Design System Website</i> SDIT Attaqwa Ambulu.....	115
Gambar 4. 35 <i>Wireframe Website</i> SDIT Attaqwa Ambulu	116
Gambar 4. 36 Desain Alternatif 1	117
Gambar 4. 37 Desain alternatif 2.....	117
Gambar 4. 38 Desain alternatif 2.....	118
Gambar 4. 39 Bukti Chat Validasi <i>Stakeholder</i>	118
Gambar 4. 40 Bukti Validasi Praktisi	119
Gambar 4. 41 Desain Menu <i>Homepage</i>	120
Gambar 4. 42 Desain Menu Profil Sekolah.....	121
Gambar 4. 43 Desain Menu Program	121
Gambar 4. 44 Desain Menu Kegiatan	122
Gambar 4. 45 Desain Menu PPDB.....	122
Gambar 4. 46 Desain Menu Pendaftaran Online	123
Gambar 4. 47 Desain Dashboard Admin	123
Gambar 4. 48. Implementasi <i>Style Guide Book</i>	124
Gambar 4. 49 <i>Feed Instagram</i>	125
Gambar 4. 50 Motion Reels Pengenalan Website	125
Gambar 4. 51 Poster dan Brosur.....	126
Gambar 4. 52 Grafik skor task SEQ Website	133
Gambar 4. 53 <i>SUS Score Category</i>	135

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Tampilan SDITHarum.....	60
Tabel 2. 2 Analisis Tampilan website SD Muhammadiyah 1 Jember	64
Tabel 3. 1 Kegiatan User Persona.....	90
Tabel 4. 1 Daftar Skor Testing dalam SEQ.....	127
Tabel 4. 2 Daftar Task Testing dalam SEQ.....	127
Tabel 4. 3 Hasil Testing Task 1	129
Tabel 4. 4 Hasil Testing Task 2.....	130
Tabel 4. 5 Hasil Testing Task 3	130
Tabel 4. 6 Hasil Testing Task 4.....	130
Tabel 4. 7 Hasil Testing Task 5	131
Tabel 4. 8 Hasil Testing Task 6.....	131
Tabel 4. 9 Hasil Testing Task 7	131
Tabel 4. 10 Hasil Testing Task 8.....	132
Tabel 4. 11 Hasil Testing Task 9	132
Tabel 4. 12 Hasil Testing Task 10.....	132
Tabel 4. 13 Skor Penilaian SUS.....	133
Tabel 4. 14 Hasil Jawaban Partisipan User Testing SUS	134
Tabel 4. 15 Nilai Testing Berdasarkan Perhitungan SUS	135
Tabel 4. 16 Biaya Produksi.....	136