

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SMK AN-NUURIYYAH SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI

Untuk memenuhi persyaratan dan memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

Zakiyah Kharismatuzzahra

21052010082

Pembimbing I:

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

Pembimbing II:

Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE SMK AN-NUURIYYAH SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI

Untuk memenuhi persyaratan dan memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

Zakiyah Kharismatuzzahra

21052010082

Pembimbing I:

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

Pembimbing II:

Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE SMK AN-NUURIYYAH SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI

Disusun oleh:

ZAKIYAH KHARISMATUZZAHRA

21052010082

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing 1


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

Pembimbing 2


ArInditya Daniar, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19941124 202406 2002

Penguji 1


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

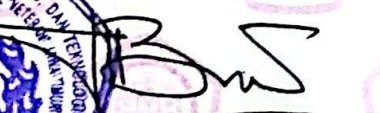
Penguji 2


Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

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

NIP. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SMK AN-NUURIYYAH SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

Disusun oleh:

ZAKIYAH KHARISMATUZZAHRA

21052020082

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


Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19941124 202406 2002

**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 : Zakiyah Kharismatuzzahra
NPM : 21052010082
Program : Sarjana(S1)/~~Magister (S2)~~ / Doktor (S3)
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, 11 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Zakiyah Kharismatuzzahra
NPM. 21052010082

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong institusi pendidikan untuk beradaptasi dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana penyampaian informasi dan promosi yang lebih efektif. SMK An-Nuuriyyah, sebagai lembaga pendidikan swasta berbasis Islam, masih menghadapi tantangan dalam hal keterbatasan media informasi dan kurang optimalnya strategi promosi digital. Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan sebuah platform digital yang mampu mengakomodasi kebutuhan komunikasi dan promosi sekolah secara lebih luas dan efisien.

Proses perancangan UI/UX website ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan utama: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data dikumpulkan secara kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara dengan pihak sekolah, observasi langsung terhadap kondisi media promosi yang ada, serta penyebaran kuesioner kepada siswa, calon siswa, dan orang tua. Seluruh data dianalisis menggunakan pendekatan User-Centered Design serta SWOT Analysis untuk memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan dari masing-masing pihak.

Hasil dari proses ini adalah rancangan prototipe UI/UX website sekolah yang menekankan pada prinsip usability, konsistensi visual, keterbacaan, dan interaktivitas. Konsep visual yang dikembangkan disesuaikan dengan identitas SMK An-Nuuriyyah sebagai sekolah Islam, namun tetap memiliki tampilan modern yang ramah pengguna. Desain dirancang agar informatif, terstruktur, dan mudah diakses oleh seluruh stakeholder.

Diharapkan, hasil perancangan ini dapat menjadi solusi strategis dalam mendukung transformasi digital SMK An-Nuuriyyah, meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, memperkuat citra profesional sekolah, serta memperluas jangkauan promosi kepada masyarakat secara berkelanjutan.

Kata Kunci: UI/UX, website sekolah, promosi digital, media informasi.

ABSTRACT

The development of information technology has encouraged educational institutions to adapt by utilizing digital media as a more effective means of delivering information and promotion. SMK An-Nuuriyyah, an Islamic-based private vocational school, still faces challenges related to limited information media and suboptimal digital promotion strategies. To address these challenges, a digital platform is needed to accommodate the school's communication and promotion needs in a broader and more efficient manner.

The UI/UX website design process adopts the Design Thinking approach, which consists of five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected both qualitatively and quantitatively through interviews with school representatives, direct observation of current promotional media, and the distribution of questionnaires to students, prospective students, and parents. All collected data were analyzed using a User-Centered Design approach combined with SWOT Analysis to understand the needs, expectations, and challenges of each stakeholder.

The outcome of this process is a UI/UX website prototype designed with a focus on usability, visual consistency, readability, and interactivity. The visual concept was developed to align with the identity of SMK An-Nuuriyyah as an Islamic school, while maintaining a modern and user-friendly appearance. The design aims to be informative, structured, and easily accessible for all users.

This design is expected to serve as a strategic solution in supporting the digital transformation of SMK An-Nuuriyyah, improving the effectiveness of information delivery, enhancing the school's professional image, and expanding its promotional reach to a wider audience in a sustainable manner.

Keywords: *UI/UX, school website, digital promotion, information media.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan UI/UX Website SMK An-Nuuriyyah sebagai Media Informasi dan Promosi". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa tidak akan dapat menyelesaikannya tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala nikmat, kesehatan, dan kekuatan yang diberikan.
2. Mama, Papa, Ayah, Inak, Mbah Uti dan keluarga tercinta, atas doa, semangat, dan kasih sayang yang tiada henti.
3. Bapak Ibnu Sholichin, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur
5. Pak Pungky Febi Arifianto sebagai Dosen Pembimbing utama, atas arahan, kritik, dan saran yang sangat berarti dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Aninditya Daniar sebagai dosen pembimbing kedua yang telah membimbing selama proses perancangan.
7. Ibu Roudlotunnisa Al Fithri, selaku narasumber utama yang telah memberikan informasi dan wawasan penting dalam proses penelitian..
8. Seluruh dosen dan staf pengajar DKV UPN "Veteran" Jawa Timur, yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama masa perkuliahan.
9. Fadjar Satria Dwi Putra, partner yang senantiasa menemani, membantu, dan mendukung penulis.

10. Fitria Destiara, Dwi Nur Azizah, Rachel Jihan Al Jauza, Zakkiya Fauzia, Irene Siwi Mimpang dan Salsabila Nurrahma Nadya, teman-teman yang selalu memberi bantuan dan dukungan selama perancangan berlangsung.
11. Nabiilah Faaizah, Tasladia Aura Rahma, Cannessia Puspitasari, dan Anisha Fitria Rahmanda, atas semangat dan dorongan yang tak pernah putus.
12. Momoka, Moko, Mumu, Mimi, dan Miki, anak-anak bulu penulis yang selalu memberikan hiburan dan ketenangan di tengah tekanan pengerjaan tugas akhir.
13. Teman-teman seperjuangan, atas semangat, kerja sama, dan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi kecil dalam pengembangan media digital di lingkungan pendidikan.

Surabaya, 11 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
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 Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.6.1 Bagi Penulis	7
1.6.2 Bagi SMK An-Nuuriyyah	7
1.6.3 Bagi Siswa.....	7
1.6.4 Bagi Masyarakat (Calon Siswa, Wali Murid, dll)	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	10
2.1 Definisi Operasional Judul	10
2.1.1 Definisi <i>User Interface (UI)</i>	10
2.1.2 Definisi <i>User Experience (UX)</i>	10
2.1.3 Definisi <i>Website</i>	11
2.1.4 Definisi Media Informasi	11
2.1.5 Definisi Media Promosi	11
2.2 Landasan Teori <i>User Interface (UI)</i>	12
2.2.1 Prinsip <i>UI Design</i>	12
2.2.2 Jenis <i>UI Design</i>	18
2.2.3 Elemen Desain <i>User Interface (UI)</i>	19
2.3 Landasan Teori <i>User Experience (UX)</i>	28

2.3.1	Elemen UX	28
2.3.2	Proses UX <i>Design</i>	30
2.3.3	<i>User flow</i>	33
2.3.4	<i>Wireframe</i>	33
2.3.5	<i>UI Design & Design System</i>	34
2.3.6	<i>Prototyping</i>	35
2.4	<i>Website</i>	35
2.4.1	Jenis <i>website</i>	36
2.5	Media Informasi dan Promosi.....	36
2.6	Profil <i>Stakeholder</i>	37
2.7	Studi Eksisting	38
2.6	Studi Komparator	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		49
4.1	Metode Perancangan.....	49
4.2	Objek Perancangan	49
4.3	Teknik Pengumpulan Data	49
3.3.1	Data Primer.....	49
3.3.2	Data Sekunder	51
3.3.3	Target Audiens.....	56
3.4	Teknik Analisis Data	57
3.4.1	Wawancara	57
3.4.2	Observasi	61
3.4.3	Kuesioner.....	63
3.4.4	Analisis SWOT.....	65
3.4.5	Consumer Insight	69
3.4.6	Consumer Journey	70
3.4.7	Point Of Contact	71
3.5	Sintesis Data	71
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		73
4.1	Perumusan Konsep	73
4.2.1	Kata Kunci (<i>Keyword</i>)	73
4.2.2	Konsep Verbal	74
4.2.3	Konsep Visual	75
4.2.4	Konsep Media	77

4.2	Proses Perancangan Desain	79
4.2.1	<i>Affinity Diagram</i>	79
4.2.2	Alur Navigasi	80
4.2.3	<i>Crazy 8's</i>	81
4.2.4	Aset Ilustrasi	82
4.2.5	Moodboard	86
4.2.6	Design system	87
4.2.7	Wireframe	88
4.2.8	Alternatif Desain.....	88
4.2.9	Validasi Desain.....	90
4.2.10	Desain Final.....	91
4.2.11	Implementasi Desain	92
BAB V		112
5.1	Kesimpulan	112
5.2	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA		113
LAMPIRAN		116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Survey Siswa-Siswi SMK An-Nuuriyyah	2
Gambar 1. 2 Hasil Survey staf dan dewan guru SMK An-Nuuriyyah	3
Gambar 1. 3 Kerangka Perancangan	9
Gambar 2. 1 <i>Proximity</i>	13
Gambar 2. 2 <i>Proximity</i>	13
Gambar 2. 3 Contoh pengelompokan yang benar (kiri) dan salah (kanan)	14
Gambar 2. 4 <i>Item</i> akan tampak berkelompok jika terlihat lebih mirip satu sama lain dibandingkan dengan objek lainnya.	14
Gambar 2. 5 Prinsip <i>similarity</i> dan <i>proximity</i> digunakan untuk mengelompokkan pengaturan orientation.....	14
Gambar 2. 6 Mac OS (atas), ComponentOne (bawah).....	15
Gambar 2. 7 <i>Closure</i> : Ikon objek yang hanya terlihat sebagian dipersepsikan sebagai utuh... 16	16
Gambar 2. 8 Contoh penerapan simetri pada objek dua dimensi dan tiga dimensi.....	16
Gambar 2. 9 Prinsip <i>figure/ground</i> yang diterapkan di AndePhotos.com untuk menampilkan watermark bertema yang di belakang konten.	17
Gambar 2. 10 Prinsip <i>figure/ground</i> diterapkan di GRACEUSA.org untuk menampilkan foto yang muncul di atas konten halaman.....	17
Gambar 2. 11 GapMinder menggerakkan titik-titik untuk menunjukkan negara-negara yang memiliki sejarah perkembangan yang sama.	18
Gambar 2. 12 Dapat diprediksi.....	20
Gambar 2. 13 Konsisten	20
Gambar 2. 14 Responsif	21
Gambar 2. 15 Implementasi warna monokromatik dalam desain <i>website</i>	22
Gambar 2. 16 Implementasi warna analog dalam desain <i>website</i>	22
Gambar 2. 17 Contoh skema warna komplementer terpisah.....	23
Gambar 2. 18 Contoh skema warna komplementer terpisah.....	23
Gambar 2. 19 Contoh skema warna komplementer terpisah.....	23
Gambar 2. 20 Contoh skema warna komplementer terpisah.....	24
Gambar 2. 21 Contoh skema warna komplementer terpisah.....	24
Gambar 2. 22 Hirarkis	24
Gambar 2. 23 Terbaca.....	25
Gambar 2. 24 Ekspresif	25
Gambar 2. 25 Font Serif	26
Gambar 2. 26 Font Sans Serif.....	26
Gambar 2. 27 Font Script	27
Gambar 2. 28 Font Dekoratif.....	27
Gambar 2. 29 Grafik	28
Gambar 2. 30 Diagram metode <i>User Centered Design</i>	30
Gambar 2. 31 Diagram metode <i>Design Thinking</i>	31
Gambar 2. 32 Diagram metode <i>Design Sprint</i>	32
Gambar 2. 33 Diagram metode <i>Lean UX</i>	32
Gambar 2. 34 Contoh User Flow.....	33
Gambar 2. 35 Contoh Wireframe	34

Gambar 2. 36 Contoh Design System Color & Typography Tokopedia	34
Gambar 2. 37 Model Prototype	35
Gambar 2. 38 Logo dan bangunan SMK An-Nuuriyyah.....	37
Gambar 2. 39 Profil dua akun Facebook SMK An-Nuuriyyah	39
Gambar 2. 40 Akun Instagram SMK AN-Nuuriyyah	39
Gambar 2. 41 Media konvensional SMK An-Nuuriyyah	40
Gambar 2. 42 Logo SMK Semen Gresik.....	40
Gambar 2. 43 Logo SMK NU Gresik.....	45
Gambar 3. 1 Gambar 2.25 Proses Design Thinking	49
Gambar 3. 2 Gedung SMK An-Nuuriyyah.....	61
Gambar 3. 3 Media konvensional SMK An-Nuuriyyah	62
Gambar 3. 4 Media sosial SMK An-Nuuriyyah	62
Gambar 4. 1 Kata Kunci (Keyword) Perancangan	73
Gambar 4. 2 Logo SMK An-Nuuriyyah	74
Gambar 4. 3 Referensi visual yang akan digunakan	76
Gambar 4. 4 Warna yang akan digunakan dalam perancangan.....	77
Gambar 4. 5 Font Outfit	77
Gambar 4. 6 <i>Affinity Diagram</i>	79
Gambar 4. 7 <i>Information Architecture (IA)</i>	80
Gambar 4. 8 <i>Information Architecture (IA)</i>	81
Gambar 4. 9 <i>Information Architecture (IA)</i>	81
Gambar 4. 10 <i>Crazy 8's</i>	82
Gambar 4. 11 <i>Mindmap</i> asset ilustrasi.....	82
Gambar 4. 12 <i>Mindmap pattern</i> kejuruan	83
Gambar 4. 13 Alternatif 1	83
Gambar 4. 14 Alternatif 2	84
Gambar 4. 15 Referensi <i>pattern</i> geometri islami	85
Gambar 4. 16 Alternatif 1	85
Gambar 4. 17 Alternatif 2	85
Gambar 4. 18 Desain <i>pattern</i> kejuruan terpilih.....	86
Gambar 4. 19 Desain <i>pattern</i> geometri islam terpilih.....	86
Gambar 4. 20 <i>Moodboard</i>	87
Gambar 4. 21 <i>Design System</i>	87
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i>	88
Gambar 4. 23 Alternatif desain 1	89
Gambar 4. 24 Alternatif desain 2	89
Gambar 4. 25 Alternatif desain 3	90
Gambar 4. 26 Validasi stakeholder	91
Gambar 4. 27 Desain Final	92
Gambar 4. 28 Homepage	92
Gambar 4. 29 Homepage	93
Gambar 4. 30 Akademik.....	94
Gambar 4. 31 Kesiswaan	94
Gambar 4. 32 PPDB	95
Gambar 4. 33 <i>Website Style Guide</i>	96
Gambar 4. 34 <i>Feed Instagram</i>	96

Gambar 4. 35 Video Promosi	97
Gambar 4. 36 <i>Standing Banner</i>	97
Gambar 4. 37 <i>Pouch</i>	98
Gambar 4. 38 <i>Notebook</i>	98
Gambar 4. 39 <i>Tumblr</i>	98
Gambar 4. 40 Mug	99
Gambar 4. 41 Grafik Poin Score Masing-Masing Tugas SEQ	108
Gambar 4. 42 <i>SUS Scoring</i>	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis media komparator	41
Tabel 2. 2 Analisis media komparator	46
Tabel 3. 1 Analisis SWOT dari data hasil wawancara.....	65
Tabel 3. 2 Analisis SWOT dari data hasil wawancara.....	66
Tabel 3. 3 Analisis SWOT dari data hasil wawancara.....	68
Tabel 3. 4 Consumer Journey	70
Tabel 4. 5 Daftar Tugas Dalam Testing User SEQ	99
Tabel 4. 6 Daftar Tugas Dalam Testing User SEQ	100
Tabel 4. 7 Skor Penilaian SUS dan Interpretasinya.....	105
Tabel 4. 8 Hasil Nilai SEQ Website Tugas 1	105
Tabel 4. 9 Hasil Nilai SEQ Website Tugas 2	105
Tabel 4. 10 Hasil Nilai SEQ Website Tugas 3	106
Tabel 4. 11 Hasil Nilai SEQ Website Tugas 4	106
Tabel 4. 12 Hasil Nilai SEQ Website Tugas 5	106
Tabel 4. 13 Hasil Nilai SEQ Website Tugas 6	107
Tabel 4. 14 Hasil Nilai SEQ Website Tugas 7	107
Tabel 4. 15 Hasil Jawaban Partisipan Testing SUS	109
Tabel 4. 16 Nilai Testing Berdasarkan Konsep Perhitungan SUS.....	109
Tabel 4. 17 Nilai Testing Berdasarkan Konsep Perhitungan SUS.....	110