

Redesain UI/UX Website Informasi Manajemen Data Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Muhammad Bintang Ramadhan¹, Rajudin²

¹Desain Komunikasi Visual, ²Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹bintangra024@gmail.com, ²sirajudinsiraj@gmail.com

Abstrak

The Research and Community Service Information Management System (SIM-PPM) website of Institut Seni Indonesia Padangpanjang previously relied on a manual data management process integrated within the institution's main PPID website, resulting in slow access and an unstructured separation between lecturers' research data and other institutional data, which hindered lecturers and administrative staff in uploading, searching, and managing data needed for reporting and accreditation purposes. This study aims to redesign the UI/UX of the SIM-PPM website through a User-Centered Design approach combined with Visual Communication Design principles, with data collected through observation, literature study, and analysis of user needs and pain points, then designed through wireframing, a color system based on Very Dark Blue and Amber Glow, a typography system using Roboto and Poppins, a 12-column grid for desktop and a 4-column grid for mobile, a button system, card design, and an icon system, before being realized into a high-fidelity prototype in the form of a landing page along with supporting media such as website guidelines, a roll banner, a poster, a long banner, and acrylic merchandise, the results of which show an interface with a clearer information hierarchy, more consistent navigation, and a more professional and modern visual identity, which is expected to improve the efficiency of research data management while providing a more intuitive user experience for the entire academic community of ISI Padangpanjang.

Keywords: *UI/UX redesign, User-Centered Design, visual communication design, information system, ISI Padangpanjang.*

Abstrak

Website Sistem Informasi Manajemen Data Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SIM-PPM) Institut Seni Indonesia Padangpanjang sebelumnya masih mengandalkan proses pengelolaan data secara manual yang tergabung di dalam website PPID utama institusi, sehingga menyebabkan akses yang lambat dan tidak adanya pemisahan yang tertata antara data penelitian dosen dengan data lainnya, yang menyulitkan dosen dan staf administrasi dalam mengunggah, menelusuri, dan mengelola data untuk keperluan pelaporan dan akreditasi. Penelitian ini bertujuan untuk meredesain UI/UX website SIM-PPM melalui pendekatan *User-Centered Design* yang dipadukan dengan prinsip Desain Komunikasi Visual, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, studi pustaka, serta analisis kebutuhan dan masalah pengguna, kemudian dirancang melalui tahapan wireframe, sistem warna berbasis Very Dark Blue dan Amber Glow, sistem tipografi Roboto dan Poppins, grid 12 kolom (*desktop*) dan 4 kolom (*mobile*), sistem tombol, sistem kartu, dan sistem ikon, hingga diwujudkan ke dalam prototipe tingkat tinggi berupa *landing page* beserta media pendukung seperti *website guidelines*, *roll banner*, poster, *banner* panjang, dan *merchandise* akrilik, yang hasilnya menunjukkan antarmuka dengan hierarki informasi lebih jelas, navigasi lebih konsisten, serta identitas visual yang lebih profesional dan modern, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan data penelitian sekaligus memberikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif bagi seluruh civitas akademika ISI Padangpanjang.

Kata Kunci: *UI/UX redesign, User-Centered Design, visual communication design, information system, ISI Padangpanjang.*

PENDAHULUAN

Redesain merupakan kegiatan merancang ulang suatu objek atau sistem berdasarkan desain yang telah ada, sehingga menghasilkan tampilan dan struktur baru tanpa mengubah fungsi utamanya. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, redesign dipahami sebagai proses perencanaan dan perancangan kembali suatu media agar penyajian visual dan tata informasinya menjadi lebih efektif, komunikatif, serta selaras dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan zaman. Oleh karena itu, redesign UI/UX website Sistem Informasi Manajemen Data Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Institut Seni Indonesia Padangpanjang diperlukan untuk menghadirkan antarmuka yang tidak hanya modern dan estetik, tetapi juga mendukung pengelolaan data penelitian secara lebih efisien dan profesional.

Perguruan tinggi saat ini semakin penting seiring dengan tuntutan efisiensi, terstruktur, dan profesionalisme pengelolaan pendidikan tinggi. Banyak perguruan tinggi yang sebelumnya masih mengandalkan cara manual dalam mengelola data

mahasiswa, dosen, perkuliahan, dan administrasi kini mulai beralih ke sistem berbasis komputer dan jaringan untuk mempercepat alur kerja serta meminimalkan kesalahan pencatatan.

Data penelitian dosen menjadi bagian penting dalam proses pelaporan, penilaian kinerja, dan akreditasi karena langsung berkaitan dengan pelaksanaan tridharma perguruan tinggi, khususnya aspek penelitian yang menjadi salah satu indikator utama mutu institusi. Perubahan ini tidak hanya didorong oleh perkembangan teknologi, tetapi juga oleh kebutuhan kampus untuk memenuhi standar akreditasi dan pelayanan yang lebih baik bagi sivitas akademika.

Pengelolaan data penelitian dosen di kampus ini menurut Bapak Yusril selaku ketua Lembaga penelitian dan pengabdian kepada Masyarakat (LPPKM) masih sering mengandalkan cara-cara manual, banyak data yang hanya disimpan di spreadsheet terpisah, bahkan ada yang masih diarsipkan dalam bentuk dokumen fisik. Tidak jarang, ketika data dibutuhkan secara cepat misalnya untuk proses akreditasi atau pelaporan lainnya, tim administrasi harus mencari-cari lagi dokumen yang tersebar. Situasi seperti ini jelas memakan waktu, kadang berujung pada data yang hilang, atau malah muncul data yang dobel dan tidak sinkron. Observasi terhadap website dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi aspek-aspek tampilan dan pengalaman pengguna yang perlu diredesain.

Peneliti melakukan observasi untuk melihat laman dari website yang menyimpan data penelitian, tetapi akses menuju website PPID ISI Padangpanjang yang sangat lama dan bahkan sering tidak bisa masuk dapat diposisikan sebagai masalah serius kualitas layanan sistem informasi karena kecepatan akses dan ketersediaan adalah indikator utama mutu layanan web akademik. Lambannya akses dan seringnya kegagalan masuk ke situs tidak hanya persoalan teknis server, tetapi berdampak langsung pada kredibilitas visual institusi, desain web yang secara estetis mungkin telah dirancang dengan baik menjadi tidak efektif, sebab pengguna menilai profesionalitas lembaga melalui kombinasi tampilan dan performa situs secara bersamaan.

Berdasarkan kajian buku *UI/UX design* bagi perancang dan pengembangan produk atau layanan digital, pengalaman pengguna tidak hanya ditentukan tampilan, tetapi juga alur dan kemudahan interaksi, kecepatan dan responsivitas website disebut sebagai aspek krusial UX yang menentukan apakah pengguna mau bertahan/pergi (Huda, Paryono, & Fauzi, 2023).

Observasi selanjutnya yang berada di website tersebut tidak hanya data penelitian dosen, banyak data lain yang terkumpul di website tersebut yang membuat website ini dalam tahap pengembangan. Melihat permasalahan ini, perlunya ada redesain UI/UX dari website tersebut agar tampilan dari laman yang berisi data penelitian dosen lebih modern dikarnakan ada unsur estetika dan prinsip desain didalam website tersebut, kemudian memisahkan data penelitian dosen dengan data yang lain, agar lebih tertata rapih dan menyajikan data penelitian secara efisien dalam proses pencarian, pengisian, dan pemanfaatan data yang ada. Pemisahan ini penting secara UX karena membantu pengguna membedakan informasi utama dengan fungsi pendukung sehingga alur interaksi menjadi lebih jelas dan tidak membingungkan. Dengan struktur yang terpisah dan tertata, proses redesain UI dapat menghadirkan tampilan yang lebih terfokus, nyaman dan membuat mereka lebih cepat menemukan apa yang dicari.

Pendekatan Desain Komunikasi Visual sangat relevan untuk Insitut Seni Indonesia Padangpanjang, karena fakultas ini memiliki kekuatan pada pengolahan visual, tipografi, tata letak, dan simbol yang komunikatif. Prinsip-prinsip DKV dapat digunakan untuk menyusun hierarki informasi yang jelas, merancang ikon dan elemen grafis sebagai penanda status penelitian, serta mengubah data yang kompleks menjadi tampilan antarmuka yang sederhana, informatif, dan mudah dipahami oleh dosen maupun admin yang tidak berlatar belakang teknis.

Penelitian terdahulu dari jurnal *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, yang menegaskan bahwa *user-centered design* UCD mengenai redesain UI/UX website data penelitian harus mampu mengkomunikasikan informasi secara jelas dan terarah melalui tata letak, tipografi, ikon, dan warna. Prinsip UCD membantu desainer DKV memahami bagaimana dosen dan pengelola membaca, memindai, dan memaknai elemen visual, sehingga tampilan tidak hanya estetis tetapi juga fungsional sebagai media komunikasi data penelitian (Jesse James Garrett, 2011).

Redesain tata kelola melalui website manajemen data penelitian menjadi salah satu langkah strategis dalam transformasi digital kampus, di sisi lain berbagai kajian tentang redesain UI/UX data penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah sistem dan UI yang modern sangat ditentukan oleh kualitas pengalaman pengguna, meliputi kemudahan navigasi, kejelasan struktur tampilan, dan konsistensi visual yang berpengaruh langsung terhadap efektivitas penggunaan dan tingkat kepuasan pengguna. Tanpa rancangan UI/UX yang baik, sistem yang secara fungsional lengkap pun sering kali kurang dimanfaatkan secara optimal (Huda, Paryono, & Fauzi, 2023).

Berdasarkan argumen dan referensi tersebut, redesain UI/UX website manajemen data penelitian di ISI Padangpanjang dapat dipandang sebagai upaya strategis untuk meningkatkan unsur modern dari UI yang diredesain, kemudian kualitas pengelolaan data penelitian, memperkuat dukungan terhadap proses akreditasi dan pelaporan kinerja, sekaligus membangun citra digital institusi seni yang profesional dan berkarakter.

Penerapan pendekatan DKV diharapkan mampu menghasilkan antarmuka yang fungsional, efisien, estetis, dan komunikatif, sehingga sistem benar-benar dimanfaatkan oleh dosen, admin, dan pimpinan dalam mengelola serta memantau aktivitas penelitian secara terintegrasi. Berdasarkan masalah yang dipaparkan sebelumnya maka perlunya redesain UI/UX website manajemen data penelitian ini menjadi sangat penting dan strategis untuk memenuhi kebutuhan Institut Seni Indonesia Padangpanjang dalam pengelolaan data yang lebih efisien, menambah unsur estetika dan prinsip desain, meningkatkan keamanan data akademik yang disimpan di melalaui sistem informasi, serta membuat data yang ada menjadi lebih terstruktur agar pihak akademik yang ingin mengelola data ini lebih mudah dan juga desain yang di tampilkan agar terlihat lebih modern.

METODE PENCIPTAAN

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Website PPID ISI Padangpanjang, merupakan website yang menyimpan data – data dari Institut Seni Indonesia Padangpanjang, untuk ditinjau langsung mencari informasi data penelitian dosen saya diharuskan masuk kedalam website ini.



Gambar 1. Website Institut Seni Indonesia Padangpanjang



Gambar 2. Website Institut Seni Indonesia Padangpanjang



Gambar 3. Website Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Berdasarkan hasil observasi, untuk mencari data penelitian dosen di ISI Padangpanjang, harus melalui website ISI Padangpanjang yang berada di laman Lembaga Pegabdian Pembelajaran dan Penjamin Mutu, didalam laman tersebut terdapat link website ke laman LP3M ISI Padangpanjang, kemudian gunakan fitur search berupa icon kaca pembesar ketik PPID ISI Padangpanjang, jika sudah masuk kedalam website PPID ISI Padangpanjang gunakan fitur search berupa icon kaca pembesar ketik data penelitian dan pengabdian dosen, dan laman tersebutlah data penelitian dosen berada.

Berdasarkan instruksi saya untuk mencari laman website data penelitian dosen di ISI Padangpanjang, perlu banyak Langkah untuk sampai kedalam website yang berisi data penelitian dosen tersebut, saya selaku User experience (UX) cukup kerepotan menggunakan fitur antarmuka sistem informasi tersebut. Hal ini menyebabkan keterbatasan dalam mengolah data, mencari data, serta kenyamanan pengguna (UX), masalah ini juga memungkinkan salah dalam memasukkan data dalam penilaian akreditasi kampus dikarenakan.

b. Studi Pustaka

Studi Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan telaah buku, literatur, catatan, dan laporan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti (Irawan, 2022). Kegiatan ini melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan media digital lainnya. Menurut Sarwono, studi pustaka adalah kegiatan mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang diteliti, studi pustaka merupakan langkah penting dalam penelitian yang bertujuan untuk memahami teori-teori yang ada dan menemukan celah penelitian yang dapat dijelajahi lebih lanjut.

Setelah melakukan studi pustaka yang terstruktur, peneliti mampu mengidentifikasi ekspektasi dan keperluan pengguna, serta kendala yang dialami tim akreditasi dan dosen saat mengolah data. Data dari studi pustaka ini menjadi fondasi kokoh untuk mengembangkan situs web yang tepat sasaran, sehingga terealisasi secara optimal dan menambah manfaat bagi pengguna serta Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

c. Metode Analisis Data

1. Segmen Target *Audience*:

Analisis segmen target audience merupakan langkah krusial dalam perancangan ulang UI/UX website Sistem Informasi Manajemen Data Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Memahami karakteristik dan kebutuhan dari berbagai segmen audiens memungkinkan saya mengembangkan, merancang fitur dan antarmuka yang lebih sesuai dan menarik bagi pengguna. Dengan analisis yang mendalam, saya dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih efisien dan relevan. Ada beberapa factor yang dapat memenuhi dan menghambat perancangan, maka perlu suatu analisis internal atau eksternal. Metode analisis data dilakukan dengan pendekatan User-Centered Design (UCD) dengan cara mengidentifikasi kebutuhan, masalah (pain point), dan tujuan pengguna berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

2. Analisis Kebutuhan Pengguna (*User Needs*):

- a) Dosen dan admin membutuhkan akses cepat ke data penelitian dan pengabdian untuk keperluan pelaporan dan akreditasi.
- b) Pengguna membutuhkan tampilan yang jelas dan modern agar mudah memahami struktur data dan fitur yang tersedia.

3. Masalah Utama (*Paint Point*):

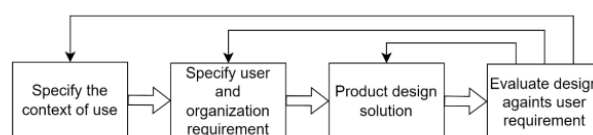
- a) Banyak langkah untuk mencapai laman data penelitian sehingga menyulitkan pengguna dalam mencari dan mengolah data.
- b) Antarmuka lama kurang intuitif dan membingungkan, berpotensi menimbulkan kesalahan saat input data untuk akreditasi.

4. Konteks Pengguna:

- a) Digunakan saat pengisian data penelitian rutin, pengajuan PPM tahunan, dan penyusunan laporan kinerja/akreditasi.
- b) Diakses oleh dosen, admin LPPM, dan pihak kampus lain melalui website ISI dan PPID.

d. Komperasi UI/UX sesuai metode UCD

Komparasi dilakukan pada tahap perancangan sesuai metode User-Centered Design (UCD) yang terdiri dari 4 pendekatan, beberapa pendekatan yang perlu dilakukan dalam UCD, yaitu specify the context of use, specify user and organization requirement, produce design solution, dan evaluate design against user requirement, antara antarmuka website lama dengan rancangan redesain UI/UX. Komparasi ini berfokus pada:



Gambar 4. Bentuk Tahapan UCD

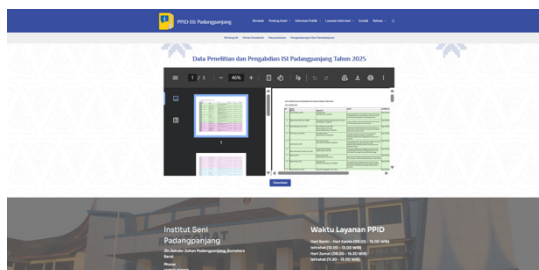
Penggambaran kondisi pengguna ketika menggunakan website dalam menentukan karakteristik pengguna diperlukan sebuah analisis terhadap beberapa pengguna website LPPM ISI Padangpanjang yaitu tim akreditasi, dosen dan pengunjung website LPPM ISI Padangpanjang itu sendiri. Karakteristik pengguna sendiri berfungsi sebagai marketing segmentation. Marketing segmentation atau segmentasi pemasaran adalah proses membagi pasar menjadi kelompok - kelompok kecil berdasarkan karakteristik tertentu. Marketing segmentation mempunyai 4 jenis yaitu:

1. *Demographics*, berdasarkan karakteristik seperti usia, dan jenis kelamin
2. *Geographics*, berdasarkan karakteristik geografis seperti wilayah dan daerah.
3. *Psychographics*, berdasarkan karakteristik kepribadian, gaya hidup dan minat.
4. *Behavior*, berdasarkan karakteristik perilaku seperti kebiasaan penggunaan.

Tabel 1. Contoh Tabel

Marketing Segmentation		
1.	<i>Demographics</i>	Usia : 27-40 keatas
		Laki – Laki dan perempuan
		Bersatatus tim akreditasi dan dosen
2.	<i>Geographics</i>	Bertempat di daerah yang dapat dijangkau internet.
3.	<i>Psychographics</i>	Pengguna smartphone dan laptop
4.	<i>Behavior</i>	Pernah mengakses website LPPM ISI Padangpanjang
		Pernah menulis, menmpublikasi artikel dan mengambil data di website LPPM ISI Padangpanjang

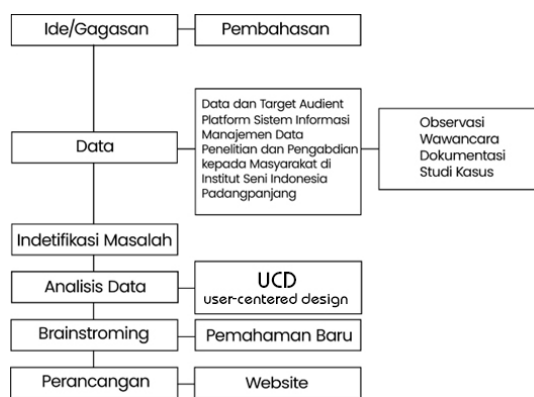
Kebutuhan pengguna terhadap suatu produk dengan mengkaji alur pengguna. *User* dari website LPPM ISI Padangpanjang ini rentang umur 27 – 40 keatas, agar keterbacaan dari halaman website ini terlihat jelas website ini menggunakan warna putih sebagai latar belakang dan font Roboto berwarna hitam, sama dengan halaman website yang menyediakan data penelitian dosen sebelumnya.



Gambar 5. Website yang menyediakan data penelitian dosen ISI Padangpanjang

e. Struktur Perancangan

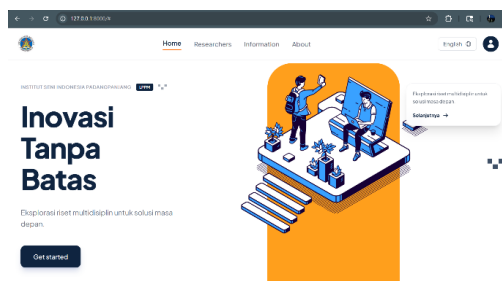
Struktur perancangan merupakan alur dalam proses menciptakan sebuah karya di mulai dari masalah yang ada, sampai kepada eksekusi desain.



Gambar 6. Struktur Perancangan

Kebutuhan proyek ini mencakup berbagai media yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan menarik perhatian pengunjung agar intansi ini terlihat lebih profesional dalam pengolahan data melalui website sistem infomasi, kemudian media ini dibagi menjadi dua kategori, media utama dan media pendukung. Setiap media memiliki fungsi dan tujuan spesifik dalam mendukung presentasi proyek.

Setelah rancangan antarmuka diwujudkan dalam bentuk prototipe, dilakukan uji coba terbatas kepada beberapa dosen dan admin sebagai pengguna utama. Umpan balik mereka terkait kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, dan alur pencarian data digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain sesuai prinsip UCD yang bersifat iteratif.



Gambar 7. Prototipe website LPPM ISI PP

HASIL DAN PEMBAHASAN

Landasan Teori

a. *User-centered design* (UCD)

User-centered design (UCD) merupakan pendekatan desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses pengembangan sistem, sehingga seluruh keputusan perancangan didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik pengguna (Rahmadani, 2013; Telkom University, 2024).

Pendekatan *User Centered Design* menempatkan pengguna sebagai fokus utama pengembangan sistem, dengan melibatkan mereka sejak analisis konteks penggunaan, perumusan kebutuhan, perancangan hingga evaluasi, sehingga solusi yang dihasilkan selaras dengan kebutuhan dan harapan pengguna serta memberikan pengalaman yang mudah digunakan dan menyenangkan (Gunawan, 2023; Amanda, 2024).

b. *User Interace* (UI)

Aspek visual dari sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna. UI dirancang untuk menarik perhatian dengan mempertimbangkan elemen-elemen seperti pemilihan warna, tipografi, tata letak, gambar, dan komponen lainnya yang memperindah tampilannya.

User Interface (UI) dapat diartikan sebagai cara pengguna melihat dan berinteraksi dengan tampilan produk nilai, makna, serta pesan (Aprilia 2020). Tujuan utama dari desain UI berfokus pada kemudahan pengguna dalam menjalankan berbagai fungsi pada sebuah antarmuka. Hal ini mencakup memastikan elemen-elemen antarmuka mudah diakses, dipahami, dan digunakan untuk mendukung interaksi pengguna. Desain UI mengintegrasikan prinsip-prinsip dari desain interaksi, desain visual, serta arsitektur informasi (Sutanto, 2021).

c. *User Experience* (UX)

Keseluruhan pengalaman subjektif pengguna ketika berinteraksi dengan situs web, mencakup persepsi, emosi, dan respons pengguna selama menggunakan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Garrett (2011:6) dalam *The Elements of User experience*, UX tidak hanya mencakup tampilan visual, tetapi juga bagaimana suatu produk atau layanan dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna secara keseluruhan. Fajri dkk, (2021) memaknai UX sebagai seluruh perasaan atau pengalaman seseorang saat menggunakan produk seperti situs web atau aplikasi, dengan tujuan utama memberikan kenyamanan dalam penggunaan.

Kegunaan UX pada website adalah untuk memastikan bahwa pengunjung dapat menggunakan situs dengan mudah, menemukan informasi yang dibutuhkan, dan merasa nyaman selama berinteraksi, yang diukur melalui aspek kepuasan, kegunaan, efisiensi, daya tarik visual, serta kemudahan navigasi (Arsana, 2024). Penelitian UX pada website akademik dan layanan digital menunjukkan bahwa UX yang baik membantu meningkatkan efektivitas komunikasi informasi, mengurangi beban kognitif, dan mendukung tercapainya tujuan pengguna secara lebih cepat dan menyenangkan.

d. Perancangan

Perancangan merupakan proses kreatif yang melibatkan pengembangan konsep dan solusi visual untuk menyampaikan pesan atau memenuhi kebutuhan komunikasi secara efektif. Dalam desain komunikasi visual, perancangan bertujuan untuk menciptakan identitas visual yang mampu menggambarkan karakteristik, nilai, dan tujuan dari sebuah merek. Menurut Surianto Rustan (2009: 12).

e. Tata Letak (*Layout*)

Layout mengatur posisi dan penyusunan elemen di dalam grid sehingga tercipta alur baca yang logis (misalnya dari kiri ke kanan, atas ke bawah) dan kelompok informasi yang mudah dipindai; tata letak yang baik memanfaatkan alignment dan grouping untuk membentuk struktur hierarki visual yang jelas (Interaction Design Foundation, 2026; NN/g, 2026).

Hasil Desain

a. Website

Fase puncak dari seluruh rangkaian siklus perancangan dan penciptaan antarmuka ini mewujud ke dalam sebuah produk digital utuh berupa Halaman Muka (Landing Page) tingkat tinggi. Sebagai gerbang utama sekaligus wajah terdepan dari platform LPPM ISI Padangpanjang, landing page ini dirancang tidak hanya untuk bertindak sebagai pusat informasi dan titik awal navigasi bagi seluruh civitas akademika. Hasil karya akhir ini berhasil menyatukan seluruh parameter desain yang telah dikunci pada tahapan sebelumnya menjadi sebuah komposisi visual yang harmonis, profesional, dan fungsional.

Secara visual, hasil karya landing page ini secara disiplin mengimplementasikan arsitektur Sistem Warna (Color System) yang telah dirancang. Bagian atas halaman (hero section) didominasi oleh sapuan warna utama Very Dark Blue pada elemen navigasi atas, memberikan aura akademis yang formal, kokoh, dan tepercaya saat pertama kali halaman dimuat. Kontras tinggi langsung tercipta melalui penempatan teks judul besar menggunakan jenis rupa huruf Poppins Bold berwarna putih, didampingi oleh tombol aksi utama (Call-to-Action) berbentuk soft rounded berbasis warna Amber Glow yang kontras dan mengundang jari pengguna untuk mengeklik tombol "Masuk Sistem" atau "Lihat Panduan". Sesuai dengan batasan desain yang telah ditentukan, warna hitam diaplikasikan secara eksklusif dan murni hanya pada sistem tipografi teks isi menggunakan font Roboto, menjamin pengumuman ringkas, statistik kampus, dan informasi alur pengajuan di bagian bawah halaman dapat dibaca dengan ketajaman mutlak di atas latar belakang putih bersih yang bertindak sebagai white space.



Gambar 8. Landingpage Website LPPM ISI PP

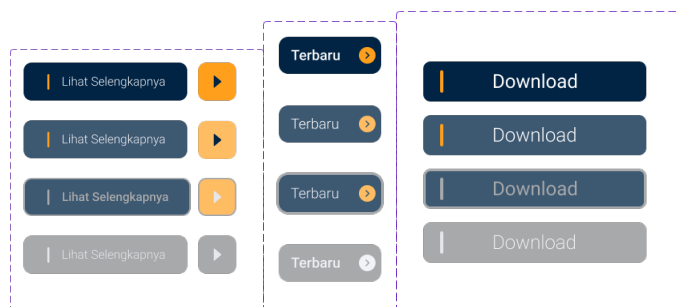
b. Warna

Penyusunan Sistem Warna (*Color System*) memegang peranan esensial dalam menerjemahkan nilai-nilai fundamental institusi ke dalam wujud visual yang berdaya guna. Pada desain antarmuka, warna melampaui fungsinya sebagai sekadar ornamen estetis untuk bertindak sebagai instrumen komunikasi visual yang presisi. Sistem ini memikul tanggung jawab untuk mengokohkan identitas platform, memandu titik fokus pengguna, menyusun hierarki informasi, serta menjamin keterbacaan dan kemudahan akses data yang prima bagi seluruh civitas akademika.

1. *Dark Blue* (Warna Primer)
2. *Amber Glow* (Warna Sekunder)
3. Putih (Warna Latar Belakang)
4. Hitam (Warna Eksklusif Tipografi)

c. Hirarki Visual Tombol

Melalui fase transformasi dari kerangka kerja wireframe menuju desain visual tingkat tinggi (High-Fidelity UI Design), elemen interaksi pada antarmuka website LPPM ISI Padangpanjang tidak lagi berdiri sendiri secara parsial, melainkan telah diintegrasikan ke dalam sebuah pola terstruktur yang disebut sebagai Sistem Tombol (Button System). Berdasarkan analisis terhadap hasil karya akhir, komponen tombol ini secara sukses mengemban peran fungsional sebagai instrumen navigasi utama sekaligus jembatan komunikasi interaktif yang menghubungkan dosen dan admin LPPM dengan arsitektur sistem digital. Penciptaan sistem tombol di dalam karya ini dirancang secara komprehensif, di mana manifestasi visualnya terbukti mampu memenuhi aspek kejelasan informasi melalui pemisahan kontras yang tegas antara aksi utama dan alternatif. Selain itu, konsistensi visual yang diterapkan pada bentuk komponen berhasil menciptakan keselarasan estetika di seluruh halaman, sementara standarisasi luasan area klik, menjamin kenyamanan aksesibilitas yang ergonomis ketika sistem mengalami penyesuaian tata letak di berbagai resolusi gawai pengguna.



Gambar 9. Button navigation lihat selengkapnya Desktop & Mobile

d. Website Guidelines

Website Guidelines direalisasikan dalam buku fisik berukuran 14,8 x 21 cm, yang secara menyeluruh memuat tata cara penggunaan desain system website LPPM ISI Padangpanjang. Buku ini ditujukan kepada pihak yang kedepannya terlibat di dalam keberlanjutan jangka panjang dari website ini. Di dalamnya memuat panduan hirarki visual, padding, spacing, warna, tipografi, layout hingga contoh aplikasi di dalam berbagai format media. Buku ini dirancang sedemikian rupa dengan gaya bahasa yang informatif, mudah dipahami dan gaya visual yang konsisten. Melalui standarisasi di dalam buku ini.



Gambar 9. Buku Website Guidelines

e. Media Cetak

Implementasi Website LPPM ISI PP pada media cetak diwujudkan melalui perancangan satu dua akrilik, *Banner* panjang, dua *Roll-banner*, dan satu buah poster yang masing-masing dirancang untuk kebutuhan komunikasi yang berbeda. *Roll-banner* dirancang untuk promosi dengan tag-line dan barcode yang dari website LPPM ISI Padangpanjang. Poster dirancang sebagai informasi Website LPPM ISI Padangpanjang menggunakan format vertikal dengan ukuran A2. *Banner* panjang dirancang sebagai informasi mengenai apa saja yang diterapkan didalam website tersebut seperti, font, warna, dan icon. Kedua akrilik dirancang untuk sebagai informasi bahwasannya website ini sudah *launhcing* disertai dengan *barcode* untuk langsung mengakses website LPPM ISI PP.



Gambar 10. Media Cetak

KESIMPULAN

Redesain UI/UX Website Sistem Informasi Manajemen Data Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Seni Indonesia ini disusun dengan mengutamakan kejelasan informasi, kemudahan navigasi, serta kepatuhan penuh terhadap standar desain yang berlaku. Diharapkan implementasi dari rancangan ini dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan data sekaligus memberikan pengalaman pengguna yang intuitif bagi seluruh civitas akademika.

Langkah selanjutnya adalah melakukan tahap pengujian pengguna (usability testing) guna mendapatkan umpan balik lebih lanjut sebelum beralih ke tahap pengembangan front-end. Terima kasih atas perhatian dan kerja sama seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan rancangan ini.

Demi mencapai hasil implementasi yang optimal dan memastikan sistem dapat diterima dengan baik oleh pengguna akhir, terdapat beberapa langkah strategis yang disarankan untuk dilakukan pada tahapan berikutnya.

Pertama, aspek kenyamanan dan kemudahan pengguna harus menjadi prioritas utama. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk melaksanakan uji coba antarmuka (usability testing) secara berkala dengan melibatkan perwakilan dosen dan staf administrasi sebelum proses pengodean penuh dimulai. Langkah ini penting untuk menjaring umpan balik langsung, mendeteksi kendala navigasi sejak

dini, serta meminimalkan risiko perombakan desain yang besar di tengah jalan. Sejalan dengan hal tersebut, optimasi terhadap aksesibilitas konten juga perlu diperhatikan; tingkat kontras warna serta ukuran tipografi harus dipastikan memenuhi standar agar data penelitian yang padat tetap nyaman dibaca oleh seluruh kelompok usia pengguna, baik melalui perangkat desktop maupun saat diakses secara responsif melalui ponsel pintar.

Kedua, dari sisi teknis pengembangan, tim disarankan untuk mulai menyusun dokumentasi sistem desain (design system) yang rapi dan terstruktur. Penyusunan pustaka komponen yang konsisten—seperti standarisasi tombol, kartu informasi, hingga elemen dropdown—akan sangat membantu tim developer dalam mempercepat proses slicing ke tahap front-end.

Terakhir, untuk rencana pengembangan jangka panjang, sistem ini sebaiknya tidak hanya berfungsi sebagai wadah input manual. Sangat disarankan agar arsitektur sistem ke depan dirancang untuk mendukung integrasi data otomatis dengan basis data eksternal bereputasi. Dengan begitu, penarikan data publikasi dapat berjalan lebih efisien dan beban administrasi para dosen dapat dikurangi secara signifikan

DAFTAR PUSTAKA

- Garrett, J. J. (2011). *The Elements Of User Experience: User-Centered Design For The Web And Beyond*. New Riders. Retrieved 2026.
- Maeda, J. (2006). *The Laws Of Simplicity*. Mit Press. Retrieved 2026.
- Baenil Huda, Tukino Paryono, Dr. Ahmad Fauzi (2023). UI/UX Design Bagi : Para Pengguna Produk Atau Layanan Digital. PT. Asadel Liamsindo Teknologi. Retrived 2026.
- Amesha, S. A. (2025). Pengaruh Desain Ui/Ux Yang Efektif Dalam Meningkatkan Pengalaman Dan Kepuasan Penggunaan. DASTIS, Vol. 3. Retrieved 2026.
- Fajri, A., dkk. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna Pada *Website* Layanan Digital. Jurnal XYZ, Vol. 5(2). Retrieved 2026.
- Fathurrahman, R. (2024). Penerapan Prinsip *User Interface* Pada *Website* Mahasiswa. Jurnal Komtika, Vol. 8(1). Retrieved 2026.
- Huda, M., Paryono, & Fauzi, A. (2023). Desain UI/UX Pada Sistem Informasi Penelitian Dan Pengabdian. Jurnal Sistem Informasi, Vol. 12(3). Retrieved 2026.
- Legstyanto, B. (2024). Optimalisasi UI/UX Pada *Website* Akademik. Jurnal Informatika, Vol. 9(1). Retrieved 2026.
- Wiwesa, R., dkk. (2023). Pengaruh Antarmuka Pengguna Terhadap Efektivitas Pengelolaan Data Akademik. Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 7(2). Retrieved 2026.
- Interaction Design Foundation. (2023). *Visual Hierarchy In User Interface Design*, dalam interaction-design.org.
- Nielsen Norman Group. (2024). *Visual Hierarchy: Organizing Ui For Scanning*, dalam nngroup.com.
- MySkill. (2024). Penerapan Hirarki Visual Pada Desain Ui/Ux, dalam <https://myskill.id>.
- Sessions.edu. (2025). *Principles Of Size And Scale In Design*, dalam Sessions.edu.
- Edesignify. (2025). *White Space* Dalam Desain Antarmuka, dalam Edesignify.com.
- Kelas.work. (2023). Penggunaan Warna Dan Kontras Pada UI, dalam Kelas.work.
- SoftwareSeni. (2025). Panduan Membuat *Wireframe Website*, dalam Softwareseni.co.id.
- Serupa.id. (2022). Prinsip Desain Komunikasi Visual, dalam Serupa.id.
- Edesignify. (2025). *White Space* Dalam Desain Antarmuka, dalam Edesignify.com.