

Perancangan UI/UX Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Muhammad Ferdial^{1*}, Ary Leo Bermana²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}ferdial1502@gmail.com, ²ary.leobermana@isi-padangpanjang.ac.id

Abstrak

Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang selama ini menyampaikan informasi akademik hanya melalui media cetak dan media sosial, karena website yang pernah dimiliki mengalami kendala teknis dan tidak dapat diakses. Kondisi ini menyebabkan informasi mengenai kegiatan, karya, dan pencapaian mahasiswa sulit dijangkau oleh mahasiswa maupun masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan merancang website Program Studi Desain Produk yang efektif dan efisien sebagai media informasi sekaligus promosi. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, wawancara dengan Ketua Program Studi Desain Produk, dan kuesioner daring kepada mahasiswa. Perancangan menerapkan metode Design Thinking melalui lima tahap, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, mulai dari penyusunan user persona, sitemap, dan wireframe, hingga high-fidelity design dan pengujian usability testing sederhana kepada calon pengguna. Hasil perancangan berupa website dinamis yang responsif pada perangkat desktop maupun mobile, menampilkan beranda, profil, informasi akademik, karya mahasiswa, berita, dan kontak, serta didukung media promosi berupa poster, x-banner, video launching, dan merchandise. Hasil pengujian menunjukkan bahwa website ini dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum, serta berkontribusi dalam meningkatkan minat dan kemudahan akses informasi mengenai Program Studi Desain Produk ISI Padangpanjang.

Kata kunci: perancangan website, UI/UX, Design Thinking, Desain Produk, ISI Padangpanjang.

PENDAHULUAN

Di era digital, internet telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, memengaruhi cara berinteraksi, berbisnis, dan menempuh pendidikan, salah satunya melalui website. Website berfungsi sebagai platform utama untuk komunikasi, berbagi informasi, serta aktivitas lainnya, dan dapat diakses kapan pun serta di mana pun selama terhubung ke internet. Dalam konteks akademik, keberadaan website menjadi sarana penting untuk memperkenalkan profil institusi, menyampaikan informasi secara menyeluruh, serta menjadi sarana publikasi resmi bagi civitas akademika.

Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang sejak awal berdirinya telah memiliki rancangan website, namun mengalami berbagai kendala teknis seperti fitur yang tidak berfungsi dengan baik sehingga mengurangi efektivitasnya. Akibatnya, seluruh informasi mengenai kegiatan, capaian, dan karya mahasiswa selama ini hanya disampaikan melalui media cetak dan media sosial, sehingga jangkauannya terbatas dan sulit diakses secara menyeluruh baik oleh mahasiswa maupun masyarakat luas. Padahal, Program Studi Desain Produk memiliki keunggulan tersendiri, yaitu satu-satunya program studi di Sumatera yang mempelajari teknologi 3D printer untuk kebutuhan industri, sehingga memerlukan media informasi yang representatif untuk mempromosikan capaian tersebut.

Permasalahan perancangan website yang efektif dan efisien telah banyak dikaji dalam penelitian terkait. Guntur & Eko (2015) merancang website sebagai media informasi dan promosi produk daerah, namun penelitian tersebut belum menerapkan metodologi desain berpusat pengguna secara sistematis. Shirvanadi & Idris (2021) menerapkan metode Design Thinking dalam perancangan ulang antarmuka situs e-learning, membuktikan efektivitas metode ini untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada platform akademik, meskipun konteksnya terbatas pada sistem pembelajaran daring dan belum menyentuh aspek promosi institusi maupun portofolio karya. Roth (2017) serta Garrett (2011) menegaskan bahwa keberhasilan sebuah antarmuka digital diukur bukan hanya dari tampilan visual (User Interface), melainkan juga dari keseluruhan pengalaman pengguna (User Experience) saat berinteraksi dengan sistem, sementara Beaird (2016) menekankan pentingnya prinsip layout, tipografi, dan warna dalam menghasilkan desain web yang nyaman dipandang. Berdasarkan kajian tersebut, ditemukan celah (gap) bahwa

belum terdapat penelitian yang secara khusus merancang website program studi seni dan desain dengan menerapkan seluruh tahapan Design Thinking secara utuh, sekaligus mengintegrasikan fungsi informasi akademik, portofolio karya mahasiswa, dan media promosi pendukung dalam satu kesatuan perancangan.

Sebagai bagian dari proses perancangan, dilakukan pula tinjauan terhadap beberapa karya pembanding, yaitu website Institut Kesenian Jakarta yang mengusung gaya desain clean dan minimalis, website DKV Universitas Multimedia Nusantara yang menonjolkan layout dan ilustrasi berwarna kontras, serta website DKV Universitas Ciputra yang memadukan warna merah dengan tipografi yang tegas. Ketiga karya tersebut menjadi acuan dalam menyusun konsep visual website Desain Produk ISI Padangpanjang, khususnya dalam penataan portofolio mahasiswa, pengelompokan menu informasi, serta penerapan identitas visual yang khas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan merancang sebuah website Program Studi Desain Produk ISI Padangpanjang yang efektif dan efisien sebagai media informasi sekaligus media promosi, dengan menerapkan metode Design Thinking agar hasil rancangan sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik mahasiswa, dosen, maupun masyarakat umum.

METODE

Tahapan Penelitian

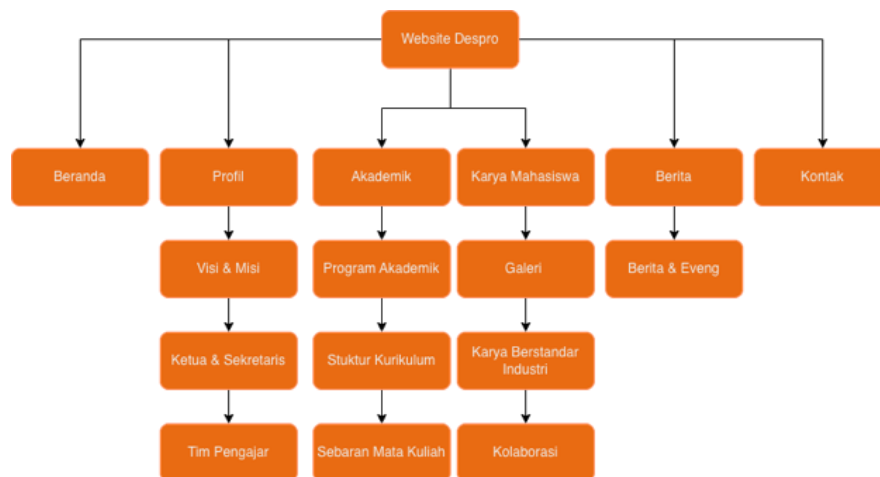
Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking yang terdiri atas lima tahap berkesinambungan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pengumpulan data pada tahap awal dilakukan melalui studi pustaka, observasi langsung, wawancara dengan Ketua Program Studi Desain Produk, serta kuesioner daring kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna. Tahapan penelitian yang dilakukan dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahapan Design Thinking dalam Perancangan Website

Tahap	Kegiatan	Luaran
Empathize	Wawancara Kaprodi, observasi, dan kuesioner daring mahasiswa	Data kebutuhan dan permasalahan pengguna
Define	Perumusan masalah dan penyusunan user persona	Rumusan masalah dan persona pengguna
Ideate	Brainstorming ide, penyusunan sitemap dan user flow	Sitemap dan alur navigasi website
Prototype	Pembuatan wireframe low-fidelity dan high-fidelity design	Wireframe dan tampilan antarmuka (UI)
Test	Usability testing sederhana kepada calon pengguna	Website teruji dan siap dipublikasikan

Perancangan Sitemap dan Wireframe

Sebelum menyusun user flow dan wireframe, terlebih dahulu dibuat sitemap website yang berfungsi sebagai kerangka utama untuk menggambarkan struktur halaman, hubungan antarfitur, serta alur navigasi yang diterapkan pada website, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Sitemap Website Program Studi Desain Produk

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Berdasarkan sitemap yang telah disusun, tahap Prototype dilanjutkan dengan pembuatan wireframe low-fidelity untuk setiap halaman, termasuk halaman Beranda, Profil, Akademik, Karya Mahasiswa, dan Berita, sebagai dasar rancangan sebelum masuk ke tahap high-fidelity design. Salah satu hasil wireframe halaman Beranda ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Wireframe Low-Fidelity Halaman Beranda

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Pada tahap produksi, perancangan antarmuka dikerjakan menggunakan perangkat lunak Figma dan Adobe Illustrator, mulai dari tahap sketsa, layout, hingga prototyping. Publikasi website secara daring dilakukan menggunakan Builder Hostinger untuk memudahkan proses pengelolaan dan pembaruan konten (Tidwell, 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Website

Hasil akhir perancangan berupa website online yang responsif pada perangkat desktop maupun mobile. Pada halaman Beranda ditampilkan landing page, sambutan, portofolio mahasiswa, kegiatan dan berita terbaru, informasi ketua serta sekretaris program studi, dokumentasi kampus, dan kontak yang dapat dihubungi.



Gambar 3. Tampilan Halaman Beranda

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Halaman Profil menampilkan visi dan misi, profil ketua dan sekretaris program studi, tenaga pengajar, serta status akreditasi Program Studi Desain Produk.



Gambar 4. Tampilan Halaman Profil

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Halaman Akademik menyajikan informasi kurikulum dan sebaran mata kuliah yang dapat diakses oleh mahasiswa maupun calon mahasiswa.



Gambar 5. Tampilan Halaman Akademik

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Halaman Karya Mahasiswa menjadi sarana penyampaian portofolio, dokumentasi kegiatan, serta prototipe produk hasil karya mahasiswa Program Studi Desain Produk.



Gambar 6. Tampilan Halaman Karya Mahasiswa

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Halaman Berita memuat informasi kegiatan dan capaian terbaru dari Program Studi Desain Produk.



Gambar 7. Tampilan Halaman Berita

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Halaman Kontak disediakan agar mahasiswa maupun masyarakat umum dapat mengirimkan pertanyaan, menyampaikan masukan, hingga membuka peluang kerja sama.

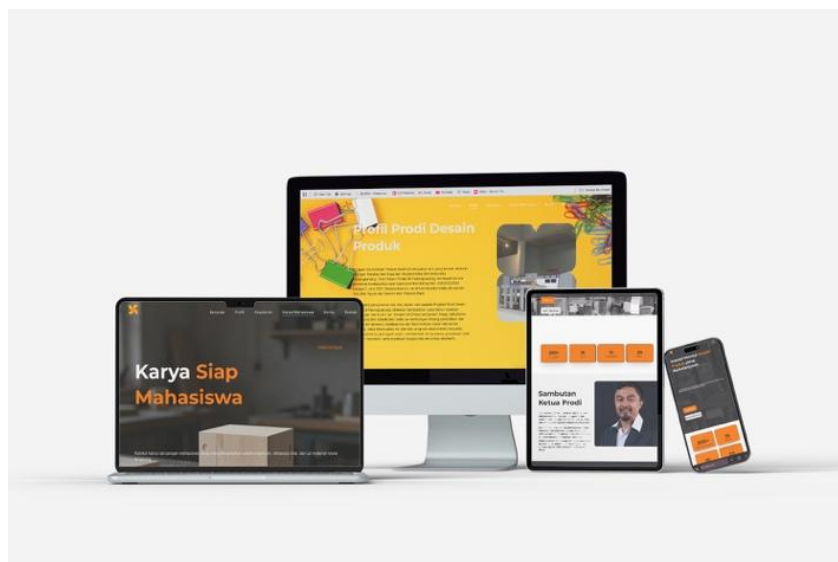


Gambar 8. Tampilan Halaman Kontak

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Analisis Karya

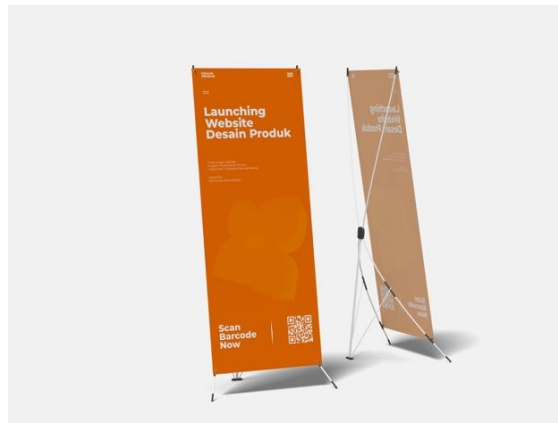
Penerapan tampilan responsif pada website ini merujuk pada konsep Responsive Web Design dengan tiga prinsip utama, yaitu fluid grid, flexible images, dan media queries. Pada tampilan desktop, konten disusun dalam format grid dua kolom yang menampilkan teks dan gambar secara berdampingan, sedangkan pada tampilan mobile susunan tersebut berubah menjadi satu kolom vertikal agar tetap mudah dibaca pada layar yang lebih kecil (Beaird, 2016). Perancangan ini turut mempertahankan elemen penting seperti data statistik program studi pada tampilan mobile meskipun ruang layar terbatas, sebagai penerapan prinsip content prioritization dalam konsep User Experience (Garrett, 2011).



Gambar 9. Tampilan Responsif Website pada Perangkat Desktop, Tablet, dan Mobile

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Selain website, perancangan ini didukung oleh beberapa media promosi untuk keperluan peluncuran (launching), yaitu x-banner, poster, video launching, dan merchandise berupa t-shirt, yang berfungsi sebagai sarana informasi dan daya tarik bagi khalayak umum.



Gambar 10. X-Banner Launching Website

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026



Gambar 11. Poster Launching Website

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026



Gambar 12. Cuplikan Video Launching Website

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026



Gambar 13. Merchandise T-Shirt Launching Website

Sumber: Muhammad Ferdial, 2026

Hasil pengujian usability testing sederhana yang dilakukan pada tahap Test menunjukkan bahwa website ini dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum. Kehadiran website mempermudah pengguna dalam memperoleh

informasi mengenai profil program studi, kegiatan akademik, karya mahasiswa, dan dokumentasi, sekaligus meningkatkan minat pengguna untuk mengunjungi dan mengeksplorasi website secara lebih luas (Roth, 2017).

KESIMPULAN

Perancangan website Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Padangpanjang telah dilaksanakan melalui serangkaian tahapan Design Thinking yang sistematis, diawali dengan analisis kebutuhan pengguna untuk mengidentifikasi informasi, dokumentasi, serta konten yang diperlukan sebagai dasar pengembangan website. Hasil perancangan menunjukkan bahwa website dapat menjadi media informasi yang efektif bagi mahasiswa, dosen, calon mahasiswa, maupun masyarakat umum, karena mempermudah akses terhadap profil program studi, kegiatan akademik, karya mahasiswa, dan dokumentasi. Pemanfaatan media promosi pendukung berupa poster, x-banner, video launching, dan merchandise turut meningkatkan ketertarikan pengguna untuk mengunjungi dan mengeksplorasi website, sehingga penyebaran informasi mengenai Program Studi Desain Produk dapat dilakukan secara lebih luas dan efisien. Pengembangan lebih lanjut pada aspek fitur teknis dan fungsional, serta pembaruan konten secara berkala, disarankan agar website tetap relevan dan memberikan manfaat secara berkelanjutan bagi Program Studi Desain Produk ISI Padangpanjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ary Leo Bermana, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing, Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, seluruh dosen dan pimpinan Program Studi Desain Produk, serta mahasiswa yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner dan pengujian usability pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. R. (2011). Pemrograman web dinamis menggunakan PHP dan MySQL. Andi.
- Beard, J. (2016). Merancang situs web yang baik bukanlah hal yang sulit. Andi.
- Bekti, H. B. (2015). Mahir membuat website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery. Andi.
- Garrett, J. J. (2011). The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond (2nd ed.). New Riders.
- Guntur, W., & Eko, S. W. (2015). Perancangan website sebagai media informasi dan promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo. Jurnal AMIK BSI Yogyakarta.
- Jogiyanto, H. M. (2001). Analisis & desain sistem informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis. Andi Offset.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar desain komunikasi visual. Andi.
- Kustiyahningsih, Y., & Anamisa, D. R. (2011). Pemrograman basis data berbasis web menggunakan PHP dan MySQL. Graha Ilmu.
- Roth, R. E. (2017). User interface and user experience (UI/UX) design. The Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge, 2017(Q2). <https://doi.org/10.22224/gistbok/2017.2.5>
- Rustan, S. (2010). Huruf font tipografi. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2019). Buku warna. PT Lintas Kreasi Imaji.
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning Amikom Center dengan metode design thinking [Skripsi, Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>
- Sihombing, D. (2001). Tipografi dalam desain grafis. Gramedia Pustaka Utama.
- Tidwell, J. (2011). Designing interfaces (2nd ed.). O'Reilly Media.