

Perancangan Media Informasi Yayasan Annizariyah

Faizah Khalisa^{1*}, Izan Qomarats², Khairunnisa³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}faizahkhalisa74@gmail.com

Abstrak

Perancangan Media Informasi Yayasan Annizariyyah dilakukan sebagai solusi atas kebutuhan media digital yang mampu mengintegrasikan berbagai informasi dari unit-unit Yayasan Annizariyyah. Sebelumnya, penyebaran informasi dilakukan secara terpisah melalui media cetak, grup wali murid, media sosial, dan komunikasi langsung, yang dinilai kurang efisien dan tidak terintegrasi. Hal ini menyulitkan calon wali murid maupun masyarakat umum dalam mengakses informasi dan layanan yang disediakan, seperti pendidikan, umrah dan haji, katering, serta unit lainnya. Tujuan pembuatan perancangan ini untuk menjadi solusi dari kurangnya media informasi Yayasan Annizariyyah, agar target audiens mudah mendapatkan informasi yayasan. Proses perancangan dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi & wawancara terhadap pihak yayasan dan calon pengguna serta dengan studi pustaka, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan, perumusan masalah, serta penyusunan solusi yang berfokus pada tampilan website, alur informasi dan kemudahan akses. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan 5W+1H. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*, yang meliputi tahapan empati, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil perancangan berupa *prototype website* dalam tampilan desktop dan *mobile* yang dikembangkan menggunakan software Figma. Halaman yang dirancang meliputi halaman *Home*, *About Us*, unit usaha (TKIT 1 Sholahuddin, TKIT 2 Sholahuddin, SDIT Sholahuddin, Dapur Sholahuddin, dan KBIHU Annizariyyah), Wakaf, Dakwah, Berita, serta Pendaftaran. Beberapa halaman dilengkapi dengan tombol “Daftar” dan “Order” yang terhubung langsung ke formulir pendaftaran. Media pendukung yang turut dirancang meliputi *UI Style Guide*, UI Hi-Fidelity, poster, X-banner, YouTube *Web Banner*, video *launching*, *merchandise*, serta *User Manual Guide*. Website ini dirancang dengan tampilan modern, *user-friendly*, serta menyajikan informasi yang informatif dan konsisten dengan identitas visual yayasan.

Kata Kunci: Media informasi, UI/UX, User Interface, Website, dan Yayasan Annizariyyah.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat maju memengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek, termasuk cara berkomunikasi dan memperoleh informasi. Kehadiran internet memungkinkan kita mengakses berbagai informasi secara cepat dan mudah melalui perangkat seperti smartphone, laptop, atau komputer. Website menjadi salah satu platform yang paling sering digunakan karena mampu menyajikan informasi secara efisien dan luas. Website merupakan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet dan dapat diakses secara global. Website terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik dan interaktif. Karena kepraktisannya, banyak orang kini mencari informasi lembaga atau instansi melalui website resmi.

Yayasan Annizariyyah adalah lembaga non-pemerintah yang berfokus pada pengembangan Sumber Daya Manusia melalui berbagai unit pendidikan seperti TKIT, SDIT, unit sosial-keagamaan seperti wakaf, dakwah, serta unit usaha yakni dapur (katering), dan KBIHU (travel umroh dan haji). Yayasan ini berdiri sejak 1989, namun belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Informasi masih disampaikan secara langsung, yang menyulitkan masyarakat untuk mengakses layanan atau mengenal yayasan secara luas.

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu calon pengguna dan kesekretariatan yayasan Annizariyyah, yang menunjukkan kebutuhan mendesak akan media informasi digital. Narasumber menyatakan lebih memilih mencari informasi melalui platform yang cepat dan mudah seperti Google dan Instagram, lalu mengakses website untuk informasi yang lebih lengkap. Sedangkan pihak yayasan mengungkapkan bahwa masyarakat masih harus datang langsung untuk mendapatkan informasi, yang menjadi kendala tersendiri. Pihak yayasan pun mengakui keterbatasan mereka dalam menjangkau masyarakat luas karena belum memiliki media penyampaian informasi yang efektif. Oleh karena itu perancang memilih membuat perancangan UI/UX Website sebagai media informasi Yayasan Annizariyyah. Website ini dirancang agar informasi mengenai kegiatan, layanan, dan unit-unit yayasan dapat tersampaikan secara sistematis, efisien, dan mudah diakses kapan pun dan dari mana pun. Website ini diharapkan dapat memperluas jangkauan audiens dan menjadi solusi media informasi berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah pada perancangan ini yakni, bagaimana merancang sebuah UI/UX Website sebagai media informasi Yayasan Annizariyyah yang bisa mengakomodir kebutuhan informasi pengguna, serta bagaimana bentuk UI/UX Website Yayasan Annizariyyah yang informatif, *user-friendly*, dan sesuai dengan identitas visual Yayasan Annizariyyah. Adapun tujuan penciptaan dalam perancangan ini adalah mempermudah masyarakat mengetahui dan mendapatkan informasi dari Yayasan Annizariyyah.

METODE

Metode Penciptaan

Penciptaan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu dengan menggali data melalui teknik observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Tujuan dari metode ini adalah untuk memahami kebutuhan pengguna serta konteks yayasan secara mendalam sebagai dasar dalam proses perancangan media informasi. Seluruh data dianalisis menggunakan analisis 5W+1H dan analisis target audiens, serta dalam proses perancangannya, digunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai acuan penyusunan strategi desain.

a. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi.

Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas Yayasan Annizariyyah, khususnya pada unit-unit pendidikan, sosial, dan dakwah. Observasi mencakup bagaimana proses penyampaian informasi kepada wali murid dan masyarakat umum dilakukan secara konvensional maupun digital. Penulis juga mengamati tampilan media sosial yayasan seperti Instagram, serta media komunikasi internal seperti grup WhatsApp wali murid, untuk menganalisis efektivitas penyebaran informasi yang selama ini digunakan.

2. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan dengan beberapa narasumber utama, yaitu: ibu Kadita Ardiani, Sekretariat Yayasan Annizariyyah sebagai perwakilan stakeholder yang mengetahui kebutuhan internal yayasan akan media informasi digital. Ibu Nur Usniah dan ibu Santi Susanti sebagai wali murid yang menyekolahkan anaknya di yayasan untuk mengetahui kebutuhan, kesulitan, dan ekspektasi mereka terhadap media informasi yayasan. Calon pengguna website dari kalangan masyarakat umum sebanyak 7 orang narasumber yang memenuhi kriteria calon pengguna website untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka terkait akses informasi tentang yayasan, yakni terdiri dari yakni, diantaranya adalah ibu yang sedang mencari sekolah untuk anaknya, yang akan & sudah berpergian umroh, serta yang pernah memakai jasa catering.

3. Studi Pustaka

Penulis merujuk pada literatur-literatur yang relevan dengan perancangan UI/UX website, strategi komunikasi visual, desain informasi berbasis user-centered design, serta referensi tentang identitas visual dan media digital yayasan. Buku-buku utama di antaranya adalah Zulfikar (2024) tentang "Buku Belajar UI/UX Otodidak", serta Rustan (2020) tentang "Layout 2020 Buku 1 dan Buku 2", yang menjadi landasan dalam pendekatan desain berbasis kebutuhan pengguna.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan berupa arsip visual kegiatan yayasan, seperti foto kegiatan unit, gedung dan ruangan yayasan dan unit-unit nya, dsb. Dokumentasi ini dijadikan referensi dalam mendesain media informasi agar lebih terstruktur, representatif identitas visual yayasan, dan mudah diakses dalam platform website yang dirancang.

b. Analisis Data

Dalam merancang strategi komunikasi visual yang efektif untuk UI/UX Website Yayasan Annizariyyah, seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan 5W+1H (What, Who, When, Where, Why, How) untuk memahami secara menyeluruh kebutuhan pengguna, tujuan yayasan, serta konteks penggunaan media digital. Analisis ini membantu dalam merumuskan arah perancangan secara sistematis, berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan.

1. **What.** Apa yang menjadi object perancangan UI/UX website yang akan dilakukan? yang akan dijadikan objek perancangan UI/UX website adalah Yayasan Annizariyyah
2. **Why.** Kenapa Yayasan Annizariyyah? Karena Yayasan tersebut belum memiliki website sebagai sarana media informasi yang bisa menampung seluruh informasi, sehingga informasi mengenai yayasan ini kurang meluas dikarenakan masyarakat kurang bisa mengakses informasi dari yayasan ini.
3. **When.** Kapan proses perancangan akan dilaksanakan? Proses perancangan akan dilaksanakan setelah terkumpulnya data - data yang bisa dipakai untuk proses desain.
4. **Where.** Dimana hasil dari perancangan akan diaplikasikan? Hasil dari perancangannya nanti akan berupa desain UI/UX website yang bisa diakses lewat komputer / laptop.
5. **Who.** Siapa target audiensnya? Target audiens dari Perancangan Media Informasi ini adalah masyarakat umum, khususnya di daerah bogor dan sekitarnya. Yang sedang mencari sekolah, umroh, catering, badan wakaf.
6. **How.** Bagaimana proses Perancangan Media Informasitersebut? Proses diawal dengan pengumpulan data baik lewat wawancara, studi pustaka, kemudian dilakukan analisis data. Setelah itu dilakukan proses desain dengan melakukan brainstorming tersebut menjadi sebuah desain UI/UX yang diharapkan.

c. Analisis Target Audiens

Perancangan media informasi Yayasan Annizariyyah memiliki target audiens yang ditentukan berdasarkan aspek geografis, demografis, dan psikografis sebagai berikut:

1. **Geografis.** Masyarakat umum dari berbagai wilayah di Indonesia, khususnya Bogor dan sekitarnya, yang mencari layanan pendidikan, travel umroh, catering, dan wakaf.

2. **Demografis.** Pria dan wanita usia 25–50 tahun.
3. **Psikografis.** Masyarakat berorientasi Islami, melek teknologi, dan mencari informasi terkait pendidikan Islam, layanan umroh, wakaf, dan catering bernuansa syariah.

Design Thinking

Pendekatan Design Thinking digunakan sebagai kerangka kerja utama dalam proses perancangan. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang memungkinkan perancang untuk menggali kebutuhan pengguna secara mendalam, merumuskan solusi kreatif, dan menguji efektivitas desain secara iteratif. Dengan metode ini, perancangan UI/UX website tidak hanya fokus pada aspek estetika, tetapi juga pada fungsi, kenyamanan pengguna, serta penyampaian informasi yayasan secara menyeluruh dan terintegrasi.

- a. **Empathize.** Menggali kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui wawancara dengan pihak sekretariat yayasan, orang tua siswa, dan calon pengguna website.
- b. **Define.** Menyusun pernyataan masalah berdasarkan temuan pada tahap empati.
- c. **Ideate.** Menghasilkan berbagai ide solusi visual dan fungsional berdasarkan kebutuhan pengguna.
- d. **Prototype.** Membuat rancangan awal antarmuka website menggunakan tools desain seperti Figma.
- e. **Test.** Melakukan uji coba desain terhadap target pengguna untuk mendapatkan feedback dan perbaikan.

Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menciptakan solusi desain yang benar-benar berpusat pada kebutuhan pengguna (*User-Centered Design*), serta relevan dengan konteks yayasan yang memiliki beragam unit layanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan media informasi Yayasan Annizariyyah diawali dengan pengumpulan data, analisis data, dan analisis target audiens yang kemudian dirumuskan menjadi konsep verbal dan visual. Konsep verbal menekankan pada penyampaian informasi yang informatif, islami, dan mudah dipahami oleh masyarakat umum, dengan gaya bahasa sehari-hari. Penggunaan istilah seperti "Ahlan Wa Sahlan", serta kombinasi bahasa Indonesia dan Inggris, memberikan nuansa profesional dan inklusif. Konsep visual, UI/UX website dirancang agar modern dan ramah pengguna. Skema warna utama biru dan kuning (Cyan cornflower blue dan American Yellow) diambil dari logo yayasan sebagai identitas yayasan, yang melambangkan Ketenangan, kepercayaan, dan profesionalisme. Tata letak disusun secara hierarkis dan terstruktur, dengan *White Space* yang cukup untuk meningkatkan keterbacaan. Elemen desain seperti ikon unit, ilustrasi vektor, pattern dari logo yayasan, dan tipografi sans-serif (Hidayatullah, Montserrat, Poppins) dipilih untuk memperkuat identitas serta memperjelas navigasi dan fungsi konten.

Berbagai alat bantu desain digunakan dalam tahap perancangan, antara lain mind map, brainstorming, moodboard, audience persona, dan user flow. Wireframe / low-fidelity digunakan untuk merancang struktur halaman sebelum dikembangkan menjadi High fidelity dan prototipe menggunakan aplikasi Figma. Website dirancang dalam dua versi (desktop dan mobile) dengan memastikan konsistensi elemen desain, tombol, warna, dan tipografi. Seluruh elemen tersebut disusun secara harmonis untuk menciptakan website yang Modern, User Friendly, informatif, dan mencerminkan identitas Yayasan Annizariyyah, serta memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses informasi, mendaftar sekolah, atau mengenal program yayasan lebih lanjut.

a. Website Dekstop



Gambar 1. *Website Dekstop*
(Dibuat oleh : Faizah Khalisa, 2025)

Website Desktop merupakan media utama dalam Perancangan Media Informasi Yayasan Annizariyyah. Dalam proses perancangannya, memaksimalkan beberapa fitur yang dihadirkan, yakni informasi yayasan, layanan unit-unit nya, formulir pendaftaran-order online, dan FAQ - Form pertanyaan, sehingga terciptanya tujuan awal dari perancangan ini yaitu dapat menjadi solusi untuk kebutuhan informasi pengguna. Adapun dalam perancangannya memberikan tampilan serta alur yang jelas dan informatif dan dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi di dalam website Yayasan Annizariyyah, serta penerapan kaidah keilmuan UI/UX Design dalam penggarapannya. Adapun *page* dari perancangan UI/UX website ini yakni halaman Home, About Us, Halaman TKIT 1, TKIT 2, SDIT, Dapur Sholahuddin, KBIHU, Wakaf, Dakwah, Berita, Detail Berita, dan Pendaftaran. Media utama ini berbentuk prototype website yang dalam pembuatannya menggunakan *software* Figma. Website Yayasan Annizariyyah dibuat sebagai sarana digital pada media informasi untuk

menyampaikan informasi seputar yayasan dan memudahkan khalayak umum dalam mengakses berbagai informasi yayasan, layanan dari unit yang tersedia, termasuk informasi pendaftaran sekolah. Website ini dirancang dengan tampilan yang modern, userfriendly dan informatif.

Karya ini dirancang menggunakan warna biru dan kuning yang diambil dari warna logo yayasa utuk merpresentasikan identitas visual yayasan. Layout disusun secara urut, terstruktur, dan seimbang agar memudahkan navigasi dan memberikan kenyamanan visual. Tipografi yang digunakan meliputi Hidayatullah untuk headline home, serta Montserrat dan Poppins untuk teks lainnya karena sifatnya modern dan mudah dibaca. Setiap unit ditampilkan melalui ikon vektor yang representatif, seperti puzzle huruf hijaiyah untuk TKIT, speaker untuk Unit Dakwah, dan hidangan makanan untuk Dapur. Ikon dirancang berdasarkan karakteristik unit dan bertujuan memperkuat pemahaman visual. Ilustrasi digunakan pada tiap halaman unit untuk menambah daya tarik estetika. Website juga dilengkapi fitur FAQ, halaman informasi unit, serta formulir order dan pendaftaran sekolah yang memudahkan orang tua calon siswa. Desainnya responsif dan optimal saat diakses melalui desktop maupun perangkat mobile.

b. Website Mobile



Gambar 2. Website Mobile
(Dibuat Oleh : Faizah Khalisa, 2025)

Website versi mobile Yayasan Annizariyyah adalah tampilan yang dirancang khusus untuk diakses melalui smartphone. Dalam perancangannya, website ini dibuat dengan desain modern, userfriendly dan informatif, serta dilengkapi fitur-fitur untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Adapun dalam versi ini di dalam tampilannya ditambahkan aksent gradasi warna biru dan kuning yang mengikuti ketika di scroll kebawah. Desainnya juga responsif saat dibuka di perangkat mobile, sehingga pengguna tetap merasa nyaman meskipun mengakses website melalui berbagai jenis perangkat.

c. UI style guide & High fidelity



Gambar 3. UI Style Guide & High Fidelity
(Dirancang oleh : Faizah Khalisa, 2025)

UI style guide merupakan panduan atau pedoman dalam merancang suatu desain user interface. Yang mana akan mempercepat perancangan user interface dan akan menciptakan UI yang lebih kosnsisten. High Fidelity merupakan tampilan dari website dalam bentuk UI dengan tingkat presisi dan detail yang tinggi. UI style guide & High fidelity dirancang dengan dengan tampilan yang minimalis dengan penggunaan tata layout yang simple sehingga visual yang terlihat di mata terkesan enak di lihat. Dan penggunaan infografis style guide yang dapat memudahkan pengguna dalam mengetahui penggunaan warna, typography, button, dan Icon dari yang di rancang.

d. Youtube Web Banner



Gambar 4. Banner Youtube Ads (Dirancang oleh : Faizah Khalisa, 2025)

Youtube Web banner ini dirancang sebagai media promosi di youtube yang mengajak audiens untuk mengakses website Yayasan Annizariyyah. Desainnya Menggunakan ukuran 16:9, banner ini menampilkan ajakan singkat yang informatif untuk mengakses website, serta dilengkapi gambar tampilan hi-fidelity versi mobile dari website sebagai preview visual. Warna dan elemen desain disesuaikan dengan identitas yayasan untuk menjaga konsistensi perancangan. Adapun Penambahan barcode pada banner memudahkan audiens untuk langsung mengunjungi website melalui perangkat mereka.

e. Poster



Gambar 5. Poster (Dirancang oleh : Faizah Khalisa, 2025)

1. Poster 1

Dalam perancangannya, Poster ini dibuat untuk menginformasikan dan mempromosikan launching website Yayasan Annizariyyah kepada masyarakat. Pada layout nya Isi poster menekankan bahwa website sudah bisa diakses secara online dan dapat dibuka melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, maupun smartphone.

Desain poster ini menggunakan elemen visual dari UI website serta palet warna yang sama dengan style guide perancangan , sehingga terlihat seragam dan mudah dikenali.

2. Poster 2

Dalam perancangannya, Poster kedua menampilkan informasi singkat mengenai website Yayasan Annizariyyah. poster ini menampilkan informasi singkat seputar fitur-fitur seperti pencarian unit sekolah, pendaftaran pendidikan, tanya-jawab umroh & haji, hingga pemesanan catering. Visual pendukung berupa gambar anak sekolah yang sedang memegang buku serta foto smartphone yang menampilkan tampilan website dan pop-up fitur sebagai penekanan dalam layout, dibuat untuk menarik perhatian dan menunjukkan kemudahan akses bagi semua kalangan. Adapun warna, tipografi, dan elemen desain lainnya disesuaikan dengan style guide perancangan ini.

f. X-Banner



Gambar 6. X-Banner (Dirancang oleh: Faizah Khalisa, 2025)

X – Banner merupakan salah satu dari bauran media dalam perancangan Media Informasi Yayasan Annizariyyah. X – banner ini merupakan sarana informasi yang dapat ditemukan di beberapa tempat yang memerlukan sebuah media yang dapat memberikan informasi singkat kepada khalayak. X-banner ini dibuat untuk memperkenalkan website Yayasan Annizariyyah sebagai pusat informasi digital yang memuat berbagai informasi dan layanan dari unit-unit yayasan. X-Banner dirancang dengan tampilan minimalis yang disesuaikan dengan style guide website, didukung dengan elemen pattern dan visual pendukung berupa gambar perangkat PC dan Smartphone yang sedang mengakses website digunakan untuk menunjukkan fleksibilitas akses di berbagai device. Isi konten banner menyorot kemudahan akses layanan seperti pendaftaran sekolah, haji-umroh, hingga pemesanan catering melalui formulir yang tersedia, selain itu Fitur FAQ juga disediakan untuk menjawab pertanyaan dari pengguna. Dengan adanya X-Banner ini, diharapkan mampu meningkatkan jumlah kunjungan website Yayasan Annizariyyah.

g. Video Launching



Gambar 7. Video Launching (Dirancang oleh: Faizah Khalisa, 2025)

Video launching singkat ini berdurasi kurang dari satu menit ini akan menampilkan Informasi dan ajakan untuk mengunjungi Website Yayasan Annizariyyah untuk menarik lebih banyak perhatian khalayak. Didalam scene nya menggunakan latar biru muda yang disesuaikan dengan style guide perancangan agar tetap menyatu dengan hi-fi website yang bergerak didalamnya, Video ini dibuat untuk memperkenalkan peluncuran resmi website Yayasan Annizariyyah. Di awal video ditampilkan logo yayasan dan tulisan “Web Launching” sebagai pembuka. Selanjutnya, video menampilkan berbagai tampilan antarmuka (UI) dari versi desktop dan mobile yang bergerak dinamis untuk menunjukkan fitur-fitur utama dari website. Di bagian akhir, terdapat ajakan untuk mengakses website yang ditampilkan dengan barcode yang bisa langsung dipindai oleh penonton agar lebih mudah mengakses website. Dengan adanya video launching ini diharapkan mampu mendapat lebih banyak perhatian dari para pengguna.

h. User Manual Book



Gambar 8. *User Manual Book*
(Dirancang oleh: Faizah Khalisa, 2025)

User Manual Book merupakan buku yang berisi tentang proses Perancangan Media Informasi yayasan annizariyyah dan panduan petunjuk penggunaan website. User manual book ini dirancang menggunakan ukuran A5, dengan tampilan yang minimalis dan sederhana dengan perpaduan warna biru, dengan putih, elemen lainnya menggunakan pattern dan ada device komputer dan smartphone. serta penggunaan infografis yang dapat memudahkan pengguna dalam membaca petunjuk penggunaan website nya.

i. Merchandise



Gambar 9. *Merchandise*
(Dirancang oleh: Faizah Khalisa, 2025)

Merchandise ini dirancang sebagai bagian dari strategi promosi Yayasan Annizariyyah dalam bentuk produk yang fungsional sekaligus komunikatif. Terdiri dari baju, totebag, dan gantungan kunci, seluruh desain merchandise menggunakan ilustrasi buatan sendiri yang merepresentasikan unit-unit layanan di bawah naungan yayasan secara visual dan menarik. Ilustrasi dibuat dengan teknik vektor yang sederhana namun komunikatif, menyesuaikan karakter Yayasan Annizariyyah yang islami. Setiap gambar menggambarkan unit seperti TKIT, SDIT, KBIHU, Dakwah, Wakaf, dan Dapur Annizariyyah, dengan pendekatan visual yang mudah dikenali oleh masyarakat umum.

1. Baju didesain dengan ilustrasi sebagai elemen utama di bagian depan, menggunakan komposisi warna yang senada dengan identitas yayasan, menjadikannya tidak hanya nyaman dipakai tetapi juga sarana memperkenalkan yayasan kepada khalayak luas.
2. Totebag berfungsi sebagai media promosi yang dapat digunakan sehari-hari, dihiasi dengan ilustrasi unit-unit yayasan.
3. Gantungan kunci dirancang dalam bentuk dari ilustrasi unit-unit, sehingga praktis dibawa dan tetap mengandung unsur branding visual yayasan.

Melalui karya merchandise ini, pengguna tidak hanya memperoleh barang fungsional, tetapi juga turut menyebarkan nilai dan identitas Yayasan Annizariyyah kepada lingkungan sekitar secara tidak langsung namun efektif.

KESIMPULAN

Perancangan Media Informasi Yayasan Annizariyyah ini bertujuan untuk memberikan solusi dari kurangnya media informasi yayasan, dengan menghadirkan media informasi digital yang informatif, modern, userfriendly, dan representatif terhadap identitas visual yayasan. Perancangan website ini berupa prototype, yang didalamnya memiliki beberapa fitur yang dapat menunjang kebutuhan pengguna saat mengakses website sehingga dapat memaksimalkan fungsi dari sebuah website sebagai media.

Perancangan prototype website ini berhasil diwujudkan dengan penggunaan warna biru dan kuning dipilih untuk mencerminkan identitas visual Yayasan Annizariyyah, dengan layout yang tersusun secara urut, terstruktur, dan seimbang guna mempermudah navigasi pengguna. Penggunaan tipografi modern seperti Hidayatullah, Montserrat, dan Poppins yang memudahkan keterbacaan bagi pengguna dan tampilan profesional. Ikon sebagai pengganti logo unit-unit yang ada serta ilustrasi sebagai elemen pendukung ditambahkan untuk memperkuat daya tarik visual dan memudahkan pengguna untuk memahami informasi. Fitur-fitur seperti FAQ, formulir pertanyaan, informasi lengkap tiap unit, dan halaman pendaftaran online dirancang sesuai kebutuhan pengguna, khususnya calon wali murid. Tampilan yang responsif yang bisa diakses di berbagai perangkat juga menunjang kemudahan akses bagi pengguna. Perancangan ini diharapkan mampu menjadi solusi informasi yang efektif dan representatif bagi Yayasan Annizariyyah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, saya menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses perancangan karya ini. Ucapan terima kasih saya tujukan kepada dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, masukan, serta dorongan selama proses penulisan berlangsung. Saya juga sangat berterima kasih kepada para narasumber wawancara yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi wawasan yang sangat berarti, sehingga sangat mendukung kelancaran perancangan karya ini. Tak lupa, saya menyampaikan apresiasi yang setulusnya kepada keluarga, rekan-rekan, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam berbagai bentuk, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang diberikan dibalas dengan pahala dan keberkahan dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalle, Juhriyansyah dkk. (2019). Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer. Depok: Rajawali Pers.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: CV. Arti Bumi Intaran
- Ersyad, Firdaus Azwar. (2021). *Semiotika Komunikasi Dalam Perspektif Charles Sanders Pierce*. Solok : Penerbit Mitra Cendekia Media.
- Guo, Frank. (2012). *More Than Usability: The Four Elements of User Experience*. Part I.
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php> .
- Raharja, Widuri . (2017). “ Media Informasi ” https://widuri.raharja.info/index.php?title=Media_Informasi . Diakses pada 01 desember 2024
- Rifki M. (2023). Perancangan Media Informasi Franchise Kocok Indonesia. *Skripsi Karya (Tidak Diterbitkan)*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Rustan, Suriyanto. (2020). Layout 2020 Buku 1, Mengenal Layout Cetak, UI/UX, Website & Apps. Jakarta : CV. Nulis Buku Jendela Dunia
- Rustan, Suriyanto. (2020). Layout 2020 Buku 2, Mengenal Layout Cetak, UI/UX, Website & Apps. JAKARTA: CV Nulisbuku Jendela Dunia
- Sarjani, Pande., dan Narulita, Eldian Tri. (2015). Identitas Budaya Lokal Pada Unsur Visual Desain Poster Keluarga Berencana BKKBN Provinsi Bali. *Jurnal Segaya Widya* , Vol. 3, No. 1, 2015. ISSN: 2354-7154 Hal: 435-443.
- University, Binus . (2015). “Usability Vs User Experience “ <https://socs.binus.ac.id/2015/09/18/usability-vs-user-experience/>
- University, Binus. (2019). “User Centered Design” . <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- Zulfikar, M. Zaid. (2024). Belajar UI UX Otodidak. Klaten: PT. Nas Media Indonesia.