

**DESAIN *USER INTERFACE USER EXPERIENCE* PADA PLATFORM
PEMBELAJARAN *ONLINE* SENI RUPA DAN DESAIN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa



Oleh

Fitri Nur Aini

1903992

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**DESAIN *USER INTERFACE USER EXPERIENCE* PADA PLATFORM
PEMBELAJARAN *ONLINE* SENI RUPA DAN DESAIN**

SKRIPSI

Oleh:

Fitri Nur Aini

1903992

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Fitri Nur Aini

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN USER INTERFACE USER EXPERIENCE PADA PLATFORM
PEMBELAJARAN *ONLINE* SENI RUPA DAN DESAIN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Harry Sulastianto, M. Sn.

NIP. 196605251992021001

Pembimbing II



Warli Haryana, M. Pd.

NIP. 920171219690723101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia



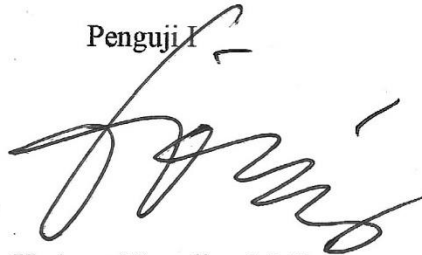
Warli Haryana, M. Pd.

NIP. 920171219690723101

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN USER INTERFACE USER EXPERIENCE PADA PLATFORM
PEMBELAJARAN *ONLINE* SENI RUPA DAN DESAIN

Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Dr. H. Agus Nursalim, M. T.

NIP. 196108181993011001

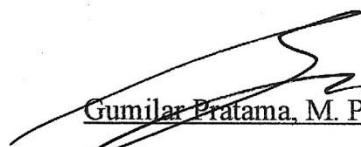
Penguji II



Arief Johari, S.T., M. Ds.

NIP. 920200119810122101

Penguji III



Gumilar Pratama, M. Pd.

NIP. 920190219861107101

LEMBAR KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Desain User Interface User Experience pada Platform Pembelajaran Online Seni Rupa dan Desain**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 14 Agustus 2023

Fitri Nur Aini
1903992

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah Swt., karena limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini sebagai tugas akhir dalam menempuh pendidikan sarjana pada program studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Desain *User Interface User Experience* pada Platform Pembelajaran *Online* Seni Rupa dan Desain”. Tidak lupa sholawat serta salam senantiasa penulis limpahkan pada junjungan besar Nabi Muhammad saw., kepada keluarga, sahabat, dan kepada kita semua selaku umatnya.

Penulisan skripsi penciptaan ini merupakan bagian dari kewajiban sebagai seorang mahasiswa untuk menyelesaikan masa studinya. Dalam proses pengerjaannya terdapat berbagai ilmu pengetahuan baru, proses berpikir, keterampilan yang terus dilatih, kerja keras, kesabaran, hingga tekanan yang justru membangun dan memotivasi diri untuk terus berproses dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis meyakini bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada penulisan skripsi maupun penciptaan karya. Oleh karena itu, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan dan keterbatasan dalam skripsi penciptaan ini. Mengingat keterbatasan ilmu dan keterampilan yang penulis miliki, penulis berharap atas segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Bandung, 14 Agustus 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi penciptaan ini tentu tidak lepas dari peran yang sangat luar biasa untuk orang-orang hebat yang telah mendoakan, membimbing, membantu, serta mendukung penulis hingga mampu berada pada tahap ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu tercinta, Dedeh Sukaeni, perempuan terhebat yang sabar dan tiada henti mendoakan, memberikan kasih sayang, keceriaan, dukungan, dalam setiap langkah perjalanan hidup hingga mampu menyelesaikan skripsi dengan senang dan bahagia.
2. Ayahanda terkasih, Dedi Rohyadi, pemimpin, tulang punggung keluarga, yang senantiasa mendoakan, mendukung, memberikan kemudahan fasilitas, dan memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Kakakku tersayang, Mia Rahmawati, perempuan yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan kebahagiaan kepada adiknya, teman bercerita, dan menjadi sumber bertanya dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Adikku tersayang, Tia Aulia, adik yang selalu mendoakan, mendukung kakaknya untuk segera menyelesaikan skripsi ini agar bisa bermain bersama.
5. Bapak Dr. Phill. Yudi Sukmayadi, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain yang sangat bersahaja.
6. Bapak Warli Haryana, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan dosen pembimbing II yang selalu menyempatkan waktu, memberikan dukungan, dan banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan baik.
7. Bapak Drs. Harry Sulastianto, M. Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak pengetahuan, menemani proses pengerjaan, memberikan saran terbaik, motivasi, dan mendukung penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dari mulai pengajuan proposal hingga menjadi karya penciptaan yang utuh.

8. Bapak Dr. Tri Karyono, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan kemudahan serta dukungan dalam menjalankan perkuliahan selama 8 semester ini.
9. Seluruh dosen pengajar program studi Pendidikan Seni Rupa yang telah mendidik dan membagikan ilmu dan keterampilan yang dimiliki sebagai bekal pengetahuan dan keterampilan penulis, baik selama menempuh bangku perkuliahan ataupun dunia setelah perkuliahan.
10. Pak Umam dan Pak Yayat, selaku staf Tata Usaha program studi Pendidikan Seni Rupa yang selalu siap sedia dalam melayani kebutuhan administratif selama proses pengerjaan skripsi.
11. Bapak Andi Suryadi, M. Sn., selaku kemahasiswaan program studi Pendidikan Seni Rupa.
12. Para informan luar biasa yang bersedia menjadi narasumber dalam proses penelitian. Bapak Mohamad Ismail, M. Sn., selaku pendidik seni rupa dan desain sekaligus alumni program studi Pendidikan Seni Rupa yang telah meluangkan waktunya dan tidak lelah untuk membantu segala kebutuhan penulis, menjadi penghubung antar narasumber guru sekolah lainnya serta memberikan saran dan dukungan dalam proses pengerjaan skripsi ini. Para siswa dan mahasiswa yang dengan ramah menyambut dan membantu penulis menjadi responden dalam penyelesaian skripsi penciptaan karya ini.
13. Teman-teman hebat di program studi Pendidikan Seni Rupa UPI yang memberikan warna kehidupan perkuliahan serta dukungan untuk dapat menyelesaikan studi tepat pada waktunya.
14. Sahabat-sahabat terbaikku yang menjadi teman cerita, bermain, berbagi dan telah memberikan kenangan indah selama proses perkuliahan.
15. Seluruh pihak yang telah membantu, mendukung, serta menemani penulis selama proses pengerjaan skripsi yang belum sempat penulis cantumkan namanya.

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam proses penyusunan skripsi penciptaan ini. Semoga Allah swt. membalas semua kebaikan, keikhlasan, dan melimpahkan

rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Penulis berharap karya penciptaan ini bisa memberikan manfaat yang baik dan memberikan pengembangan bagi program studi Pendidikan Seni Rupa dan seluruh pihak yang membutuhkan. Terima kasih.

Bandung, 14 Agustus 2023

Penulis

ABSTRAK

FITRI NUR AINI 1903992 DESAIN *USER INTERFACE USER EXPERIENCE* PADA PLATFORM PEMBELAJARAN *ONLINE SENI RUPA DAN DESAIN*

Perkembangan teknologi di dunia semakin pesat selaras dengan penggunaan jaringan internet yang terus meningkat khususnya untuk menemukan informasi, ide-ide baru serta inspirasi. Rutinitas kehidupan juga sebagian besar mengalami digitalisasi termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan dalam teknologi yang disebut *e-learning* semakin dibutuhkan hingga banyak bermunculan platform-platform digital dalam bidang pendidikan. Penelitian ini merancang *user interface user experience* pada platform pembelajaran *online seni rupa dan desain* untuk memfasilitasi pembelajaran kreatif bagi siswa dan mentor dalam belajar dan mengajarkan keilmuannya. Rancangan ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap kurangnya pembelajaran kreativitas yang diberikan guru karena terbatasnya waktu dalam memberikan pengajaran mendalam kepada siswa. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode *design thinking* yang memberikan proses kerja yang sistematis dan inovatif berdasarkan kebutuhan pengguna dengan melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil penelitian menciptakan desain UI (*User Interface*) untuk platform “Ajar Visual” dengan tiga fitur utama yaitu *e-learning, portfolio, dan workshop*. Rancangan desain UI menerapkan *design system* untuk menciptakan desain yang konsisten dan memiliki *micro animation* yang dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi pengguna. Nilai kegunaan desain UI berdasarkan hasil lima aspek *usability testing* mencapai rata-rata **95,84** yang mendefinisikan bahwa rancangan antarmuka pengguna pada platform Ajar Visual telah berhasil memberikan pengalaman yang positif dan memuaskan bagi pengguna.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Design Thinking, E-Learning, Platform.*

ABSTRACT

FITRI NUR AINI 1903992 USER INTERFACE USER EXPERIENCE DESIGN ON ART AND DESIGN ONLINE LEARNING PLATFORM

*The development of technology in the world is increasingly rapid in line with the use of the internet network that continues to increase, especially to find information, new ideas and inspiration. Life routines are also mostly digitalized, including in the field of education. Education in technology called e-learning is increasingly needed until many digital platforms have sprung up in the field of education. This research designs user interface user experience on art and design online learning platforms to facilitate creative learning for students and mentors in learning and teaching their knowledge. This design aims to provide a solution to the lack of creativity learning provided by teachers due to limited time in providing in-depth teaching to students. The method used in this creation is a design thinking method that provides a systematic and innovative work process based on user needs by going through empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The results of the study created a UI (User Interface) design for the "Visual Teaching" platform with three main features, namely e-learning, portfolio, and workshop. UI design design applies a design system to create a consistent design and has micro animation that can provide a memorable experience for users. The usability score of UI design based on the results of five aspects of usability testing reached an average of **95.84** which defines that the user interface design on the Visual Teaching platform has succeeded in providing a positive and satisfying experience for users.*

Keywords: *User Interface, User Experience, Design Thinking, E-Learning, Platform.*

DAFTAR ISI

SAMPUL HALAMAN	
LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penciptaan	4
D. Manfaat Penciptaan.....	4
E. Metode Penelitian	5
F. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	8
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori	12
1. <i>Start-up</i>	12
2. Platform dan <i>E-learning</i>	12
3. Desain Komunikasi Visual.....	13
4. Elemen Desain.....	14
5. Prinsip Desain.....	21
6. Tipografi.....	23
7. <i>Layout</i>	25
8. Identitas Visual	29
9. <i>User Interface</i>	30
10. <i>Design System</i>	34

11.	<i>User Experience</i>	35
12.	<i>Software UI/UX Design</i>	35
13.	<i>Usability Testing</i>	38
C.	Konsep Penciptaan.....	38
BAB III METODE PENCIPTAAN.....		40
A.	Tahapan Penciptaan Desain	40
B.	Metode Penciptaan.....	41
1.	Tahap <i>Empathize</i>	41
2.	Tahap <i>Define</i>	46
3.	Tahap <i>Ideate</i>	50
4.	Tahap <i>Prototype</i>	71
5.	Tahap <i>Test</i>	88
C.	Alat dan Bahan	89
BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA		91
A.	<i>User Interface</i>	91
1.	Media <i>Mobile App</i>	91
2.	Media Web	111
B.	<i>Testing</i>	136
1.	Pengujian dengan Skenario.....	136
2.	Pengujian Aspek Usability	143
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		146
A.	Kesimpulan.....	146
B.	Saran	147
DAFTAR PUSTAKA.....		148
DAFTAR ISTILAH		151
LAMPIRAN		154

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2.2 Peneliti Sekarang.....	11
Tabel 2.3 Psikologi Warna	19
Tabel 2.4 Aspek Simbolis Huruf	25
Tabel 3.1 List Pertanyaan untuk Siswa.....	44
Tabel 3.2 List Pertanyaan untuk Mentor.....	45
Tabel 3.3 Hasil Wawancara Pengguna	45
Tabel 3.4 Analisa Kompetitor	57
Tabel 3.5 Tabel Inspirasi dan Solusi dari Kompetitor	58
Tabel 3.6 Simbol <i>Flow Chart</i>	60
Tabel 3.7 Aset Ilustrasi Platform.....	70
Tabel 3.8 Rancangan <i>Low Fidelity Wireframe Mobile App</i>	72
Tabel 3.9 Rancangan <i>Low Fidelity Wireframe Web</i>	77
Tabel 3.10 <i>Score Sheet Usability Testing</i>	88
Tabel 3.11 Keterangan Poin	88
Tabel 3.12 Perhitungan Persentase Keberhasilan.....	89
Tabel 3.13 Kriteria Validitas Instrumen Tes	89
Tabel 3.14 Validitas Aspek <i>Usability</i>	145
Tabel 4.1 Pengujian Skenario Masuk Akun.....	136
Tabel 4.2 Pengujian Skenario Mendaftar Pembelajaran.....	137
Tabel 4.3 Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Pembelajaran	137
Tabel 4.4 Pengujian Skenario Pengguna Mengunduh Sertifikat.....	138
Tabel 4.5 Pengujian Skenario Pengguna Melihat Inspirasi di Portofolio	138
Tabel 4.6 Pengujian Skenario Pengguna Mendaftar <i>Workshop</i>	139
Tabel 4.7 Pengujian Skenario Pengguna Mengedit Profil	139
Tabel 4.8 Pengujian Skenario Pengguna Mengakses Fitur pada <i>Sidebar</i>	140
Tabel 4.9 Pengujian Skenario Pengguna Mengunggah Portofolio.....	141
Tabel 4.10 Pengujian Skenario Pengguna Mendaftar sebagai Mentor	141
Tabel 4.11 Pengujian Skenario Mentor Mengontrol Pembelajaran.....	142
Tabel 4.12 Pengujian Skenario Mentor Menyetujui/Revisi Portofolio	142
Tabel 4.13 Hasil Persentase <i>Usability Testing</i> Responden	143

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Tahapan Penciptaan Desain UI/UX.....	40
Diagram 3.2 Kebutuhan Materi Belajar	43
Diagram 3.3 <i>User Flow</i> Utama	61
Diagram 3.4 <i>User Flow</i> Mentor	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis.....	15
Gambar 2.2 Bidang Geometri, Non-Geometri	16
Gambar 2.3 <i>Texture</i>	16
Gambar 2.4 Ruang	17
Gambar 2.5 Warna <i>Additive-Subtractive</i>	17
Gambar 2.6 Model Warna HSL.....	18
Gambar 2.7 Warna Analog.....	20
Gambar 2.8 Warna Kontras.....	20
Gambar 2.9 <i>Typeface</i> dan <i>Font</i>	23
Gambar 2.10 <i>Emphasis</i> pada <i>layout</i>	26
Gambar 2.11 <i>Sequence</i> pada <i>layout</i>	26
Gambar 2.12 <i>Balance</i> pada <i>layout</i>	27
Gambar 2.13 <i>Unity</i> pada <i>layout</i>	27
Gambar 2.14 Konstruksi <i>Layout</i>	28
Gambar 3.1 <i>User Persona</i> Siswa.....	47
Gambar 3.2 <i>User Persona</i> Mentor.....	48
Gambar 3.3 <i>User Journey Map</i> Siswa	49
Gambar 3.4 <i>User Journey Map</i> Mentor	49
Gambar 3.5 Logo Sekolahmu.....	51
Gambar 3.6 Tampilan Web Sekolahmu	52
Gambar 3.7 Tampilan Aplikasi Mobile Sekolahmu	52
Gambar 3.8 Logo Sekolah Desain ID	53
Gambar 3.9 Desain Web Sekolah Desain	54
Gambar 3.10 Desain Mobile App Sekolah Desain	55
Gambar 3.11 Logo Bisa Design Academy	55
Gambar 3.12 Desain Web Platform Bisa Design Academy.....	56
Gambar 3.13 Desain <i>Mobile app</i> Platform Bisa Design Academy	57
Gambar 3.14 <i>Crazy Eight Mobile App</i>	63
Gambar 3.15 <i>Crazy Eight Web</i>	64
Gambar 3.16 Sketsa Logo Ajar Visual	66
Gambar 3.17 Logo <i>Picture Mark</i> Ajar Visual.....	67
Gambar 3.18 Logo <i>Letter Mark</i> Ajar Visual.....	67
Gambar 3.19 <i>Font</i> Logo Ajar Visual	67
Gambar 3.20 Palet Warna Logo Ajar Visual	68
Gambar 3.21 Logo Ajar Visual	68
Gambar 3.22 Penerapan Logo untuk Aplikasi dan Web.....	69
Gambar 3.23 Palet Warna Logo Netral.....	69
Gambar 3.24 Aplikasi Logo pada Media Berwarna Hitam.....	69
Gambar 3.25 <i>Typeface</i> Poppins.....	82
Gambar 3.26 Palet Warna Platform Ajar Visual	82
Gambar 3.27 Ikon-Ikon Platform Ajar Visual.....	83
Gambar 3.28 <i>Buttom Navigation</i> Ajar Visual	84

Gambar 3.29 Variasi <i>Text Field</i> Ajar Visual.....	84
Gambar 3.30 Variasi <i>Button</i> Ajar Visual	85
Gambar 3.31 <i>Dropdown</i> Ajar Visual.....	85
Gambar 3.32 <i>Container</i> Ajar Visual.....	85
Gambar 3.33 <i>Tags</i> Ajar Visual.....	86
Gambar 3.34 <i>Date Pickers</i> Ajar Visual	86
Gambar 3.35 <i>Checkbox</i> dan <i>Button Icon</i> Ajar Visual.....	86
Gambar 3.36 Card Ajar Visual.....	87
Gambar 3.38 <i>Video Control</i> Ajar Visual	87
Gambar 3.39 Logo Figma	90
Gambar 3.40 Logo CorelDRAW	90
Gambar 4.1 Halaman Pembuka Aplikasi Ajar Visual	91
Gambar 4.2 Halaman Logo Aplikasi Ajar Visual	92
Gambar 4.3 Halaman Masuk Aplikasi Ajar Visual	92
Gambar 4.4 Halaman Beranda Aplikasi Ajar Visual.....	93
Gambar 4.5 Halaman <i>E-Learning</i> Aplikasi Ajar Visual.....	94
Gambar 4.6 Halaman Pembelajaran (Materi) Aplikasi Ajar Visual.....	95
Gambar 4.7 Halaman Pembelajaran (<i>Challenge</i>) Aplikasi Ajar Visual	96
Gambar 4.8 Halaman Pembelajaran (Sertifikat) Aplikasi Ajar Visual.....	96
Gambar 4.9 Halaman Materi Aplikasi Ajar Visual	97
Gambar 4.10 Halaman <i>Quiz</i> Aplikasi Ajar Visual	97
Gambar 4.11 Halaman <i>Quiz</i> (Soal) Aplikasi Ajar Visual.....	98
Gambar 4.12 Halaman <i>Quiz</i> (Hasil) Aplikasi Ajar Visual.....	99
Gambar 4.13 Halaman Jelajah (Portofolio) Aplikasi Ajar Visual.....	99
Gambar 4.14 Halaman Jelajah (<i>Workshop</i>) Aplikasi Ajar Visual.....	100
Gambar 4.15 Halaman Profil Aplikasi Ajar Visual.....	101
Gambar 4.16 Halaman Edit Profil Aplikasi Ajar Visual	102
Gambar 4.17 <i>Sidebar</i> Aplikasi Ajar Visual	103
Gambar 4.18 Halaman Dataku Aplikasi Ajar Visual	103
Gambar 4.19 Halaman Sertifikatku Aplikasi Ajar Visual	104
Gambar 4.20 Halaman Portofolioku Aplikasi Ajar Visual	105
Gambar 4.21 Halaman Unggah Portofolio Aplikasi Ajar Visual.....	106
Gambar 4.22 Halaman Pendaftaran Mentor Aplikasi Ajar Visual	107
Gambar 4.23 Halaman Kelasku Aplikasi Ajar Visual	107
Gambar 4.24 <i>Pagination</i> Kelasku Aplikasi Ajar Visual.....	108
Gambar 4.25 Halaman Kelasku (Peserta) Aplikasi Ajar Visual	108
Gambar 4.26 Halaman Kelasku (Materi) Aplikasi Ajar Visual	109
Gambar 4.27 Halaman Kelasku (<i>Challenge</i>) Aplikasi Ajar Visual.....	109
Gambar 4.28 Halaman Kelasku (Nilai) Aplikasi Ajar Visual.....	110
Gambar 4.29 Halaman Kelasku (Portofolio) Aplikasi Ajar Visual.....	110
Gambar 4.30 Halaman Beranda Web Ajar Visual.....	111
Gambar 4.31 Notifikasi Web Ajar Visual.....	112
Gambar 4.32 Halaman Beranda (Konten) Web Ajar Visual.....	112
Gambar 4.33 Halaman Beranda (Tentang) Ajar Visual.....	113
Gambar 4.34 Halaman Masuk/Daftar Web Ajar Visual	113

Gambar 4.35 Halaman Utama <i>E-learning</i> Web Ajar Visual	114
Gambar 4.36 Halaman Pembelajaran (Info) Web Ajar Visual	115
Gambar 4.37 Halaman Pembelajaran (Materi) Web Ajar Visual.....	116
Gambar 4.38 Halaman Pembelajaran (<i>Challenge</i>) Web Ajar Visual	116
Gambar 4.39 Halaman Pembelajaran (Sertifikat) Web Ajar Visual.....	117
Gambar 4.40 Halaman Materi Web Ajar Visual	117
Gambar 4.41 Halaman Materi (Isi) Web Ajar Visual.....	118
Gambar 4.42 Halaman <i>Quiz</i> Web Ajar Visual	119
Gambar 4.43 Halaman <i>Quiz</i> (Soal Benar) Web Ajar Visual.....	119
Gambar 4.44 Halaman <i>Quiz</i> (Soal Salah) Web Ajar Visual	120
Gambar 4.45 Halaman <i>Quiz</i> (Hasil) Web Ajar Visual	120
Gambar 4.46 Halaman Jelajah (Portofolio) Web Ajar Visual.....	121
Gambar 4.47 Halaman Jelajah (Isi Portofolio) Web Ajar Visual.....	122
Gambar 4.48 Halaman Jelajah (Workshop) Web Ajar Visual	122
Gambar 4.49 Halaman Profil Web Ajar Visual.....	123
Gambar 4.50 Halaman Edit Profil Web Ajar Visual	124
Gambar 4.51 Halaman Ganti Sandi Web Ajar Visual	124
Gambar 4.52 <i>Sidebar</i> Web Ajar Visual	125
Gambar 4.53 Halaman Dataku Web Ajar Visual	125
Gambar 4.54 Halaman <i>Challenge</i> -ku Web Ajar Visual	126
Gambar 4. 55 Halaman Kegiatanku Web Ajar Visual.....	127
Gambar 4.56 Halaman Sertifikatku Web Ajar Visual	127
Gambar 4.57 Halaman Portofolioku Web Ajar Visual.....	128
Gambar 4.58 Halaman Unggah Portofolioku Web Ajar Visual.....	129
Gambar 4.59 <i>Dialogue</i> Web Ajar Visual.....	130
Gambar 4.60 Informasi Mentor Web Ajar Visual	130
Gambar 4.61 Halaman Pendaftaran Mentor (Web) Ajar Visual	131
Gambar 4. 62 <i>Sidebar</i> Fitur "Kelasku" Web Ajar Visual	131
Gambar 4.63 Halaman Kelasku Web Ajar Visual.....	132
Gambar 4.64 <i>Pagination</i> Halaman Kelasku Web Ajar Visual.....	132
Gambar 4.65 Halaman Kelasku (Peserta) Web Ajar Visual	133
Gambar 4.66 Halaman Kelasku (Materi) Web Ajar Visual	133
Gambar 4.67 Halaman Kelasku (<i>Challenge</i>) Web Ajar Visual	134
Gambar 4.68 Halaman Kelasku (Input Nilai) Web Ajar Visual	134
Gambar 4.69 Halaman Kelasku (Portofolio) Web Ajar Visual.....	135
Gambar 4.70 Halaman Kelasku (Cek Portofolio) Web Ajar Visual	135

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta. ANDI.
- Setyadi, B. (2022). *Metode Penelitian*. Yogyakarta. Jejak Pustaka.
- Suriyanto, R. (2009a). *Layout, Dasar & Penerapannya*. PT Gramedia Pustaka Umum.
- _____. (2009b). *Mendesain Logo*. PT Gramedia.
- _____. (2011). *Font & TIPOGRAFI*. PT Gramedia Pustaka Umum.
- _____. (2020). *Layout 2020*. CV. Nulisbuku Jendela Dunia.

Sumber Jurnal

- AnjasLeonardi. (2023). *Mengenal Whimsical! Cara Membuat Diagram, Flowchart, dan Desain Dengan Cepat dan Mudah!* 29 Maret. <https://idmetafora.com/news/read/3120/Mengenal-Whimsical-Cara-Membuat-Diagram-Flowchart-dan-Desain-Dengan-Cepat-dan-Mudah.html>
- Arfianto, M. R. (2022). Analisis Desain User Interface pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 1(1), 29–33. <https://doi.org/10.36262/dpj.v1i1.589>
- Cenadi, C. S. (1999). ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *NIRMANA*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.3181/00379727-206-43745>
- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Endra Prastowo, G., & Prajarini, D. (2020). Perancangan Komunikasi Visual Desain Website “Muggle Division” Menggunakan Kaidah UI & UX. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 567–577. <https://doi.org/10.37505/aksa.v4i1.47>
- Fahmi. (2022). *Yuk Kenalan dengan InVision Studio | Pengertian, Cara Download, Cara Penggunaan hingga Kelebihannya*. 4 November.

Fitri Nur Aini, 2023

DESAIN USER INTERFACE USER EXPERIENCE PADA PLATFORM PEMBELAJARAN ONLINE SENI RUPA DAN DESAIN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<https://idmetafora.com/news/read/2284/Yuk-Kenalan-dengan-InVision-Studio-Pengertian-Cara-Download-Cara-Penggunaan-hingga-Kelebihannya.html>

Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. In *Elements* (Vol. 10). <http://www.amazon.com/dp/0735712026>

Gusnira, R. H., & Wikarya, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis Web Blog pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Negeri 3 Painan. *Serupa The Journal of Art Education*, 11(3). <https://doi.org/10.24036/stjae.v11i3.118257>

Halim, B. C., Dharmayanti, D., Si, M., Ritzky, D., & Brahmana, K. M. R. (2014). Pengaruh brand identity terhadap timbulnya brand preference dan repurchase intention pada merek toyota. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 2(1), 1–11.

Himawan, H., & F., M. Y. (2020). *Interface User Experience*.

Huda, N. (2019). Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang. *Klik - Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 6(1), 36. <https://doi.org/10.20527/klik.v6i1.177>

Hutami, N., & Irwansyah, I. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Mobile Kitabisa Dalam Pelaksanaan Crowdfunding Di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 183–194. <https://doi.org/10.21107/komunikasi.v13i2.5357>

Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(18). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/11269>

Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*, 6. <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>

Kusuma, L. P. (2022). *6 Tools UI/UX Design yang Sering dipakai Designer*. 5 Oktober. <https://www.dicoding.com/blog/6-tools-ui-ux-design-yang-sering-dipakai-designer/>

Mastra, K. N. L., & Dharmawan, R. F. (2018). Tinjauan User Interface Design Pada Website E-Commerce Laku6. *Narada*, 5(1), 83–94.

Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>

Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas

- Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679–2688. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1672>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. ANDI.
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. *Https://Www.Nesabamedia.Com*, 2, 2. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>
- Rudd, J., Stern, K., & Isensee, S. (1996). Low vs. high-fidelity prototyping debate. *Interactions*, 3(1), 76–85. <https://doi.org/10.1145/223500.223514>
- Said, A. A. (2019). Mendesain Logo. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6(3), 1–10. <https://doi.org/10.26858/tanra.v6i3.13014>
- Setyadi, B. (2022). *Metode Penelitian*. Jejak Pustaka.
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79>
- Sutanto, R. P. (2022). Design Sprint dalam Kuliah: Eksplorasi Metode Pembelajaran Baru pada Mata Kuliah Design Thinking. *Nirmana*, 21(1), 8–16. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.8-16>
- Suwanto, Ratnawati, A., & UIN, N. Q. A. (2022). *Trend E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Ips Jarak*. 2(46), 108–115. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/998/692>
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>
- Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 47–54. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>
- Yasa, I. K. A., Hardiman, H., & Suartini, L. (2022). Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Seni Rupa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(1), 62–68. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i1.44155>

Sumber Daring

Material.io. *Material Design Components*. Diakses pada tanggal 3 Agustus 2023 dari <https://m2.material.io/components>

DAFTAR ISTILAH

- Brand* : Merek atau tanda yang dikenakan oleh pengusaha (pabrik, produsen, dan sebagainya) pada barang yang dihasilkan sebagai tanda pengenal
- Button* : Tombol atau alat pada mesin dan sebagainya, yang gerak tekan atau gerak tariknya dapat menjalankan, menghentikan, atau mengubah gerak pada mesin
- Crazy Eight* : Metode *brainstorming* atau mengeluarkan ide-ide yang terlintas dengan membuat sketsa cepat untuk delapan ide berbeda dalam delapan menit
- Design System* : Kumpulan komponen yang digunakan secara berulang untuk menjaga standar kualitas dan konsistensi dari desain
- Design Thinking* : Proses pemecahan masalah yang kreatif dan didasarkan pada kebutuhan manusia
- E-Learning* : Pembelajaran yang menerapkan teknologi agar dapat diakses di mana saja
- Fitur : Fungsi, kemampuan, atau desain khusus dari perangkat keras atau perangkat lunak
- Ikon : Gambar atau simbol kecil pada layar komputer yang melambangkan sesuatu (program, peranti, dan sebagainya) yang diaktifkan dengan cara di klik
- Implementasi : Pengembangan versi kerja sistem dari desain yang diberikan
- Komponen : Bagian dari keseluruhan unsur; bagian dari rangkaian

<i>Layout</i>	: Pengaturan, penempatan, dan penataan unsur grafika pada halaman atau seluruh barang cetakan supaya yang disajikan terlihat menarik dan mudah dibaca
<i>Mobile App</i>	: Perangkat lunak yang dikembangkan dengan program komputer untuk dapat berjalan pada perangkat ponsel
<i>Navigation</i>	: Pengetahuan (tentang posisi, jarak, dan sebagainya) untuk menjalankan sesuatu dari suatu tempat ke tempat lain
<i>Pagination</i>	: Pengurutan halaman yang saling terhubung dan memiliki konten yang serupa
<i>Platform</i>	: Program atau wadah digital yang banyak dipakai manusia untuk berbagai keperluan
<i>Prototype</i>	: Model yang mula – mula (gambaran awal) untuk sebuah produk yang tengah dikembangkan
<i>Sidebar</i>	: Kolom atau area yang berada di kanan atau kiri konten utama sebagai navigasi ke halaman lain
<i>Skenario</i>	: Rencana lakon sandiwara yang tertulis secara terperinci
<i>Software</i>	: Perangkat lunak, program atau aplikasi yang diisikan ke dalam memori internal komputer
<i>Start-Up</i>	: Perusahaan rintisan yang masih berada pada fase pengembangan atau penelitian untuk mengembangkan pasar dan produknya
<i>Usability</i>	: Nilai kegunaan dari suatu produk
<i>User</i>	: Orang yang menggunakan produk
<i>User Experience</i>	: Pengalaman pengguna ketika menggunakan sebuah produk

- User Flow* : Rangkaian tugas atau alur yang dilakukan pengguna dari awal hingga akhir untuk dapat menggunakan fitur dan mencapai tujuannya
- User Interface* : Tampilan visual antarmuka pengguna yang menghubungkan sistem dengan pengguna.
- User Persona* : Penggambaran karakter target pengguna terhadap produk yang akan ditawarkan
- Visual : Dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata)
- Wireframe* : Kerangka sederhana untuk merencanakan garis besar desain sebuah aplikasi atau website