

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan era digital terjadi semakin cepat seiring dengan kemunculan teknologi internet. Saat ini, hampir semua aspek kehidupan telah memanfaatkan teknologi, termasuk dalam sektor pendidikan. Perkembangan layanan pendidikan berkembang pesat di berbagai negara termasuk Indonesia, perubahan ini sangat dirasakan oleh masyarakat pada tingkat perguruan tinggi yang menggunakan sistem vokasi, dimana banyak perguruan tinggi yang mengalami kemajuan dan perkembangan yang signifikan khususnya telah melahirkan lulusan mahasiswa yang berkompeten sesuai dengan keahlian bidang (Zamhari dkk, 2023). Menurut Noperman (2020) penyelenggaraan pendidikan sudah sepatutnya mengikuti perkembangan teknologi. Zukna (2024) mengemukakan sistem pendidikan vokasi di Indonesia pada abad ke-21 memiliki prospek yang menjanjikan seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar tenaga kerja yang semakin spesifik. Lev Manovich dalam bukunya yang berjudul *The New media Reader* mengatakan bahwa bahwa media baru adalah objek budaya dalam sebuah paradigma baru dari dunia media massa dalam masyarakat. *New media* memungkinkan adanya penyebaran yang dilakukan oleh teknologi komputer dan data digital yang dikendalikan oleh model-model aplikasi. Media baru

mengalami pembaharuan dalam model penyebaran informasi yang memanfaatkan teknologi jaringan perangkat lunak. *World Wide Web* (WWW) ada sebagai media baru dimana informasi yang didapat bersifat terbuka, fleksibel, dan dinamis. *Web* memberikan peluang bagi perkembangan pengetahuan yang inovatif dan memungkinkan masyarakat ikut terlibat di dalamnya (Utami, 2021). Dengan adanya revolusi industri 5.0, Pendidikan vokasi diharapkan mampu menghasilkan tenaga kerja terampil yang dapat memenuhi kebutuhan industri *modern*. Digitalisasi semakin berkembang dan institusi pendidikan perlu memanfaatkan teknologi untuk membangun citra dan kredibilitas dengan memanfaatkan media digital tersebut.

Perkembangan digitalisasi ini memunculkan banyak sekali *platform* yang menyediakan tempat untuk menyimpan pencapaian, karya dan banyak lagi, yang biasa disebut sebagai portofolio. Menurut Austin (2022) portofolio perguruan tinggi adalah kumpulan dokumen yang menunjukkan pencapaian seorang mahasiswa, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan tujuan, bakat, minat, serta nilai-nilai pribadi. Portofolio tidak hanya berisi tugas akademik seperti makalah penelitian, tetapi juga dapat mencakup berbagai bentuk pencapaian lainnya. Menurut Babae dkk (2021) *e-portfolio* dapat mendorong praktik reflektif dan memungkinkan mahasiswa menampilkan capaian pembelajaran mereka melalui bukti multimodal, termasuk teks, gambar, video, dan rekaman audio. Oleh karena itu harus ada suatu *platform* yang mawadahi capaian suatu instansi baik untuk perguruan tinggi, fakultas maupun program studi. Dalam hal ini peran *website* menjadi sangat penting untuk sebuah

instansi yang ada di era digital saat ini, hal ini dikarenakan *user* di era ini sering kali menggunakan mesin peramban untuk mengetahui suatu informasi.

Desain Komunikasi Visual (DKV) berperan penting dalam industri kreatif, terutama dalam menciptakan identitas visual yang kuat dan menarik. Sebagai disiplin ilmu yang terus berkembang, DKV menjadi salah satu bidang yang banyak diminati, baik dalam dunia akademik maupun industri. Saat ini, Prodi DKV Politeknik Harapan Bersama belum memiliki *platform* digital khusus untuk mendokumentasikan dan memamerkan karya mahasiswa secara berkelanjutan. Meskipun Prodi DKV sudah memiliki sebuah *website* <https://poltekharber.ac.id/diii-desain-komunikasi-visual> namun pada *website* tersebut masih banyak sekali kekurangan salah satunya minim sekali publikasi karya mahasiswa DKV, selain itu pada media sosial seperti Instagram @dkv_poltekharber, masih kurang optimal dalam mengarsipkan karya dan menampilkan perjalanan kreatif mahasiswa secara terstruktur sehingga penyebaran karya mahasiswa DKV Poltek Harber masih terbatas. Tidak adanya arsip karya mahasiswa yang memiliki sistem kurasi dan katalogisasi karya menyebabkan sulitnya industri dan masyarakat umum mengakses portofolio mahasiswa DKV Poltek Harber. Padahal jika ditelusuri Politeknik Harapan Bersama memiliki keunggulan sebagai satu-satunya institusi di Kota Tegal yang menawarkan Program Studi DKV dan hal ini memperkuat peluang Prodi DKV Politeknik Harapan Bersama untuk dikenal lebih luas.

Oleh karena itu penulis berencana mengatasi permasalahan tersebut dengan merancang sebuah *platform* berbasis *website* portofolio bernama “Nandikara” dimana

platform ini bisa menjadi sebuah media *partner* untuk instansi yang memerlukan arsip atau publikasi untuk capaian yang telah diraih baik dari mahasiswa, dosen, alumni, karya ilmiah dan banyak lagi yang bisa berdampak baik untuk keberlangsungan antara dunia pendidikan dan dunia industri, Sebagai solusi, *platform website* Nandikara dirancang untuk menjadi media *partner* DKV Politeknik Harapan Bersama yang berfungsi sebagai *showcase* galeri digital arsip karya dan prestasi mahasiswa. Fokusnya bukan sebagai portal informasi akademik, tetapi sebagai *platform* media *partner* yang memperkenalkan karya dan prestasi mahasiswa DKV. *Platform* ini bukan sekedar sebagai media arsip biasa, dalam desain UI/UX *website* Nandikara akan fokus pada pengalaman visual yang menarik dan interaktif salah satunya dengan menerapkan *micro animation* seperti *scroll effect*, *hover effect* dan *parallax effect* serta menerapkan *visual storytelling* dari IP karakter Nandikara dalam desain UI/UX *website* Nandikara untuk meningkatkan kesan dan pengalaman pengguna. Dalam upaya ini, strategi perancangan ini diharapkan dapat menjadi nilai tambah dari Prodi DKV dalam mempromosikan dan meningkatkan keingintahuan masyarakat terhadap Prodi DKV Politeknik Harapan Bersama.

Perancangan *website* membutuhkan desain UI/UX yang tepat, karena desain yang berkualitas dapat memengaruhi cara pengguna berinteraksi dengan situs, meningkatkan kepuasan mereka, serta mendorong peningkatan konversi dan loyalitas pengguna. Desain UI/UX *Website* Nandikara dibuat sebagai solusi dari tidak adanya kearsipan atau media publikasi khusus yang tersusun secara rapi dan teratur. *User*

Interface (UI) yang dirancang tidak hanya memberikan daya tarik estetika tetapi juga memastikan kegunaan optimal dan interaksi intuitif bagi pengguna (Irawan dkk, 2024). *Website* Nandikara dirancang dengan pendekatan *design thinking* yang berpusat kepada pengguna. Tujuan dari menggunakan *design thinking* dalam perancangan ini salah satunya adalah menghasilkan tingkat *user experience* yang baik.

Konsep Nandikara sendiri masih berkaitan dengan *platform* portofolio serupa seperti *Behance* dan *Dribbble*, hanya saja Nandikara terikat dengan integrasi akademik yang melibatkan *partnership* dengan *partner* perguruan tinggi yang memiliki Fakultas Seni dan Desain, dimana didalamnya ada Program Studi Desain Grafis, DKV, Seni, Seni Rupa, Seni Kriya, dll. Dalam hal ini, Nandikara berpeluang untuk dikembangkan secara berkelanjutan dan meluas.

Dalam penelitian ini, penulis membuat desain UI/UX *website* untuk media *partner* Prodi DKV yang berjudul “Nandikara”. Perancangan desain UI/UX *website* “Nandikara” ini tidak hanya berperan sebagai sumber promosi tetapi juga sebagai *platform* pengenalan dan apresiasi terhadap karya mahasiswa Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk membuat proyek Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN UI/UX INTERAKTIF *WEBSITE* NANDIKARA SEBAGAI MEDIA *PARTNER* PRODI DKV”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan, dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah :

- 1.2.1 Belum adanya *platform* digital yang dirancang khusus untuk mendokumentasikan dan mempublikasikan karya serta prestasi mahasiswa secara terstruktur, menarik, dan mudah diakses oleh masyarakat umum. Hal ini menyebabkan kurangnya publikasi pencapaian institusi, fakultas, maupun program studi terutama bagi kampus yang masih berkembang.
- 1.2.2 Belum tersedianya media representatif seperti *website* khusus maupun identitas visual pendukung yang mampu meningkatkan visibilitas, kredibilitas, serta profesionalitas institusi dalam menampilkan portofolio dan capaian mahasiswa kepada khalayak luas maupun industri kreatif.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian sebagai proyek Tugas Akhir ini adalah :

- 1.3.1 Perancangan hanya berfokus pada desain *prototype* UI/UX *website* sebagai media *partner* Prodi DKV, bukan pengembangan teknis seperti portal akademik atau sistem manajemen akademik mahasiswa yang melibatkan *coding* atau bahasa pemrograman.
- 1.3.2 *Website* difokuskan sebagai *platform* interaktif yang menampilkan karya, prestasi mahasiswa, yang melibatkan elemen IP (karakter) untuk *visual storytelling*, bukan sebagai portal akademik resmi.
- 1.3.3 Dalam perancangan UI/UX *website* Nandikara ini menggunakan metode *design thinking* sebagai landasan perancangan.
- 1.3.4 Perancangan dibuat dengan target civitas akademik (mahasiswa, dosen, alumni) dan masyarakat umum yang tertarik dengan bidang DKV, tanpa mencakup aspek pendaftaran atau sistem administrasi akademik.
- 1.3.5 Desain UI/UX yang dibuat hanya berbasis desain tampilan *website* tanpa mencakup desain aplikasi *mobile* atau pengembangan perangkat lunak.
- 1.3.6 Perancangan desain UI/UX hanya mencakup *prototype* dengan dokumentasi desain yang dibuat dalam *Product Requirement Document* (PRD) sebagai bahan sumber referensi untuk pengembangan lanjutan dimasa depan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi bahasan dalam proyek Tugas Akhir ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimana merancang desain UI/UX *website* Nandikara sebagai media *partner* Prodi DKV yang interaktif, informatif, dan menarik, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai proyek Tugas Akhir adalah:

- 1.5.1 Merancang desain UI/UX *website* Nandikara sebagai media *partner* Prodi DKV yang interaktif, informatif, dan menarik dengan pendekatan *Design Thinking*, yang mampu menampilkan karya dan prestasi mahasiswa secara terstruktur serta mengintegrasikan identitas visual *brand* dan elemen interaktif seperti *micro interaction*, *hover*, *scroll*, dan *parallax effect*, disertai dengan penyusunan *Product Requirement Document (PRD)* sebagai dokumentasi teknis pengembangan.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat bagi Penulis

Proyek tugas akhir ini memberikan penulis kesempatan berharga untuk terlibat langsung dalam proses perancangan dan desain tampilan *website* guna mendukung kemajuan Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Melalui pengerjaan proyek ini di bidang UI/UX, penulis tidak hanya dapat mengasah kembali keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan dan program magang pada semester 5, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai prinsip dan praktik desain UI/UX yang lebih mendalam pada pengerjaan proyek tugas akhir.

Proyek ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat bagi pengembangan keterampilan penulis, tetapi juga berkontribusi pada penguatan identitas visual dan daya tarik Prodi DKV di ranah digital.

1.6.2 Manfaat bagi Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama

Proyek tugas akhir ini diharapkan dapat membawa inovasi baru bagi kemajuan Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama dalam hal peningkatan dan penguatan pendidikan. Selain itu, proyek ini juga bertujuan menjadi media *partner* untuk mendukung Prodi DKV dalam memperkenalkan dirinya kepada civitas akademik dan masyarakat umum,

sekaligus meningkatkan daya tarik bagi calon mahasiswa yang tertarik dengan dunia desain dan para rekruter yang sedang mencari tenaga kerja dibidang kreatif untuk kebutuhan industri.

Dengan hadirnya *website* Nandikara, diharapkan dapat memotivasi mahasiswa DKV untuk lebih aktif dalam berkarya dan menampilkan hasil karyanya secara lebih luas. *Website* ini juga dapat menjadi *platform* apresiasi bagi mahasiswa DKV yang berprestasi dalam mengeksplorasi kreativitas mereka, Dengan demikian, proyek ini tidak hanya berkontribusi dalam pengembangan identitas digital Prodi DKV dalam hal publikasi karya digital, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam memperkuat eksistensi dan reputasi program studi di era digital.

1.6.3 Manfaat bagi Civitas Akademik dan Masyarakat Umum

Dalam proyek tugas akhir ini diharapkan bagi civitas akademik dapat menjadi media efektif untuk memperkenalkan Prodi DKV kepada calon mahasiswa dan mitra akademik. Memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menampilkan karya-karyanya, sehingga dapat meningkatkan semangat berkarya dan inovasi. Menjadi arsip digital yang memudahkan mahasiswa dan dosen dalam mengakses serta menampilkan karya dari waktu ke waktu. Selain itu dengan dibuatnya *platform digital* sebagai media *partner* memungkinkan untuk dilakukan pengembangan oleh civitas akademik.

Bagi masyarakat, proyek ini diharapkan dapat membantu calon mahasiswa dalam memahami lebih dalam tentang DKV Poltek Harber sehingga memiliki pandangan terkait peluang karir dibidang desain. Selain itu memungkinkan masyarakat untuk melihat dan mengapresiasi hasil karya mahasiswa, yang dapat membuka peluang kolaborasi atau kerja sama industri.

1.6.4 Hasil Produk Terkait

Desain UI/UX tampilan *website* Nandikara diharapkan mampu menjadikan Prodi DIII Desain Komunikasi Visual lebih dikenal oleh masyarakat umum serta memberikan gambaran yang lebih jelas dan menarik bagi calon mahasiswa baru mengenai karakteristik bidang yang dihasilkan dan keunggulan dari Prodi DKV.

Perancangan ini juga bertujuan untuk memperkuat citra Prodi DKV melalui *platform* digital yang terstruktur dan interaktif, sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam berkarya dan menunjukkan prestasi mereka secara publik.

Selain prototipe desain UI/UX interaktif, dalam proyek ini juga disusun buku perancangan UI/UX berupa *Product Requirement Document* (PRD) sebagai dokumentasi pendukung yang memuat spesifikasi, struktur fitur, dan rencana pengembangan lanjutan. Dokumen ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi tim pengembang apabila *platform* Nandikara direalisasikan dalam bentuk *website* fungsional ke depannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **“PERANCANGAN DESAIN UI/UX INTERAKTIF *WEBSITE* NANDIKARA SEBAGAI MEDIA *PARTNER* PRODI DKV”** adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, dan landasan teori.

BAB III Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/ alat penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka berfikir.

BAB IV Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran. Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran.