

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENGUKURAN KINERJA DOSEN

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

TELKOM UNIVERSITY

Hasna Chairunissa¹, Bijaksana Prabawa² dan Diena Yudiarti³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
Hasnachrns@student.telkomuniversity.ac.id, beejaksana@telkomuniversity.ac.id,
dienayud@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Perguruan tinggi sangat berperan penting bagi para peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan yang lebih baik dalam berbagai bidang. Salah satu perguruan swasta yang terdapat di Indonesia adalah Telkom University. Telkom University memiliki fakultas yang berfokus pada bidang seni dan desain yaitu Fakultas Industri Kreatif (FIK). FIK memiliki beberapa kegiatan yang rutin dilakukan, demi mendukung kegiatan tersebut dosen memiliki kewajiban dalam menjalankan penugasan yang disesuaikan dengan tri dharma perguruan tinggi. Namun pada kenyataannya kurangnya koordinasi antar unit dan pemerataan kompetensi menyebabkan penugasan yang diterima menjadi tidak merata sehingga menyebabkan sebagian dosen mengalami *overload* pekerjaan. Dari permasalahan tersebut maka metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *design thinking* dimana pengumpulan data pada tahap *empathize* akan menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan juga observasi yang kemudian akan dianalisis pada tahap *define*. Hasil dari analisis tersebut akan menghasilkan sebuah ide (*ideate*) yang akan diterapkan pada tahap *prototype* dan diuji pada tahap *test*. Hasil dari metode tersebut akan digunakan sebagai panduan untuk merancang UI/UX fitur pengelolaan penugasan pada website resmi FIK (I-FIK). Perancangan ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan dosen dalam mengelola penugasan melalui I-FIK.

Kata kunci : Fakultas Industri Kreatif, Penugasan, Fitur Website, Design Thinking

Abstract: Universities play an important role for students in developing better knowledge in various fields. One of the private universities in Indonesia is Telkom University. Telkom University has a faculty that focuses on art and design, namely the Faculty of Creative Industries (FIK). FIK has several activities that are routinely carried out, in order to support these activities lecturers have an obligation to carry out assignments that are adjusted to the tri dharma of higher education. However, in reality, the lack of coordination between units and the distribution of competencies causes the assignments received to be uneven, causing some lecturers to experience work overload. From these problems, the research method that will be used is design thinking method where data collection at the empathize stage will use interviews, questionnaires, and also observations which will then be analyzed at the define stage. The results of the analysis will produce an idea that will be

applied at the prototype stage and tested at the test stage. The results of this method will be used as a guide for designing UI/UX assignment management features on the official FIK website (I-FIK). This design is expected to help solve lecturer problems in managing assignments through I-FIK.

Keywords : *Faculty of Creative Industries, Assignment, Website Features, Design Thinking*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi sangat berperan penting bagi para peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan yang lebih baik, salah satu perguruan tinggi terbaik yang terdapat di Indonesia adalah Telkom *University*. Telkom University memiliki satu fakultas yang berfokus pada bidang seni dan desain yaitu FIK. FIK terbagi menjadi 6 prodi unggulan yaitu Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Desain Interior, Kriya Tekstil, Seni Rupa, dan S2 Desain.

Program Studi merupakan suatu kesatuan dalam menjalankan kegiatan terkait pendidikan seperti menentukan metode pembelajaran hingga kurikulum. FIK juga memiliki 4 Kelompok Keahlian yang terbagi menjadi *acties*, *medcraft*, *inlive*, dan *deconstra*. Prodi dan KK ada untuk mendukung kewajiban Tri Dharma seorang dosen yaitu Pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengembangan, dan pengabdian kepada masyarakat. Idealnya, penugasan tersebut disesuaikan dengan kompetensi dan kebutuhan yang ada, namun pada kenyataannya kurangnya koordinasi antar unit dan pemerataan kompetensi menyebabkan penugasan yang diterima menjadi tidak merata sehingga menyebabkan sebagian dosen mengalami *overload* pekerjaan. Selain itu permasalahan yang terjadi adalah kesulitan dosen dalam mengajukan surat tugas atau surat keputusan yang masih harus dilakukan secara *manual* melalui *chat* pribadi atau pengajuan secara langsung kepada para tenaga pemberi penugasan.

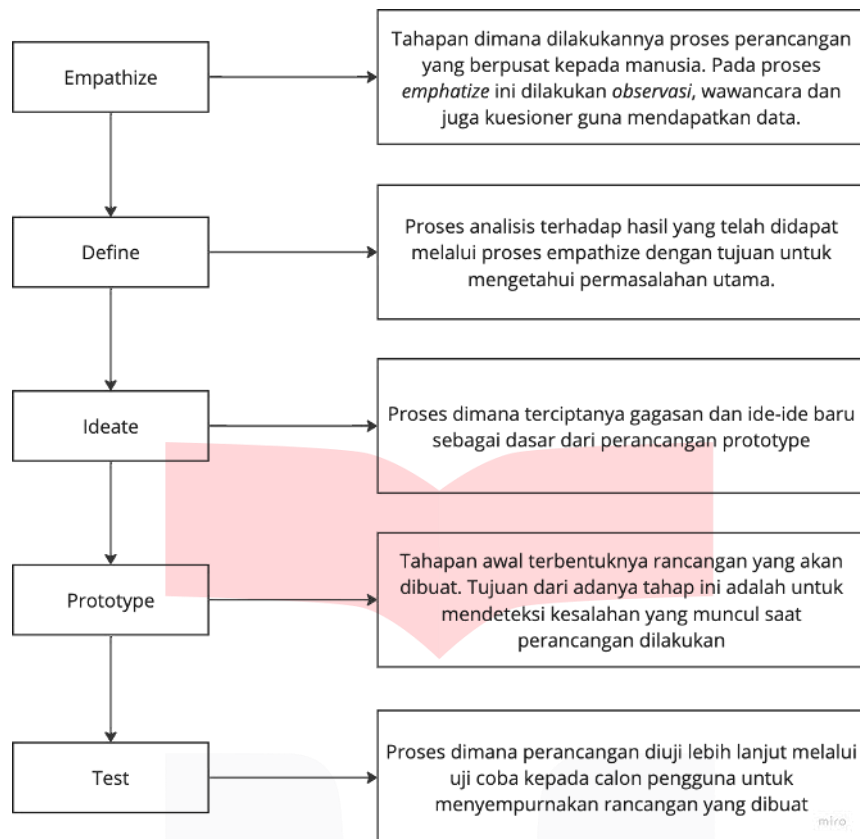
Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat memudahkan dalam mengelola, memantau, dan mengukur kinerja dosen di Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*. Sistem tersebut dapat dipetakan

menjadi lima yaitu pemetaan, pengajuan, pencatatan, pengukuran, dan penilaian. Kelima sistem tersebut dapat digunakan oleh fakultas untuk mencegah terjadinya berbagai permasalahan yang terjadi terkait pengelolaan penugasan para dosen. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penulis berencana untuk merancang UI/UX fitur pada suatu *website* sebagai media pengelolaan penugasan dan pengukuran kinerja dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*.

Sebagai media yang dapat menampung pendataan hingga pengukuran kinerja para dosen, I-FIK merupakan *website* yang cocok untuk diterapkannya fitur pengelolaan penugasan tersebut. I-FIK sendiri merupakan salah satu fasilitas *website* yang disediakan oleh Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* yang berfungsi untuk mengetahui informasi seputar FIK. Dengan adanya perancangan UI/UX pada fitur pengelolaan penugasan di *website* I-FIK ini dapat melengkapi kebutuhan dari para dosen dalam mengakses berbagai informasi dan kebutuhan dalam satu *website* yang terstruktur. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang UI/UX fitur pengelolaan penugasan yang dapat dioperasikan dengan mudah oleh dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* pada *website* I-FIK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking* sebagai dasar perancangan yang akan dilakukan. Metode ini terbagi menjadi 5 bagian yang diantaranya adalah *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1 Design Thinking
Sumber: Razi, Mutiaz, Setiawan, 2017

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan metode *design thinking* yang telah dilakukan maka didapatkan sebuah hasil perancangan yang tepat guna menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada penelitian ini.

Emphatize

Dari metode-metode yang telah dilakukan didapati bahwa :

1. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap calon *user* dan beberapa *platform* terkait penugasan, didapati bahwa para calon *user* merupakan dosen fakultas industri kreatif dengan usia 33-60 tahun. Para calon *user* menginginkan penugasan yang merata dan sesuai dengan kompetensi masing-masing dosen. Dari hasil observasi ini juga didapati

bahwa sistem pengelolaan penugasan perlu diterapkan secara sederhana dan menarik guna memudahkan para *user* dalam mengoperasikan sistem tersebut.

2. Dalam penggunaan metode wawancara, wawancara dilakukan kepada para tenaga pemberi penugasan seperti Wadek, Prodi, dan KK guna mengetahui sudut pandang mengenai sistem penugasan dari para tenaga pemberi penugasan kepada para dosen. Dari hasil wawancara tersebut didapati bahwa penerapan penugasan di Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* masih kurang memadai sehingga menyebabkan beban kerja beberapa dosen menjadi *overload*. Melihat permasalahan tersebut, responden berharap adanya platform yang dapat mendata, mengkategorikan dan mengukur kinerja dosen sehingga dapat membantu dalam meminimalisir berbagai permasalahan yang terjadi di FIK mengenai pengelolaan penugasan.
3. Kuesioner yang dilakukan ditujukan kepada para dosen guna mengetahui sudut pandang yang dirasakan saat menerima penugasan dari para tenaga pemberi penugasan. Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan didapati bahwa sebagian besar dosen mengalami beban kerja berlebihan yang dapat menyebabkan demotivasi pekerjaan. Oleh karena itu, para dosen merasa perlu adanya platform yang dapat membantu dalam melaksanakan tugas yang diterima. Selain itu responden juga merasa dibutuhkannya platform yang dapat mengajukan surat tugas atau surat keputusan secara online guna memudahkan dalam mendata penugasan yang telah diterima. Platform tersebut juga harus mampu mengelola tugas dengan mudah dan nyaman.

Define

Dari hasil *empathize* yang telah dilakukan maka didapati suatu permasalahan yang kerap terjadi di Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* yaitu :

1. Didapati bahwa sebagian dosen mengalami *overload* pekerjaan namun tenaga pemberi penugasan masih belum menemukan cara untuk meminimalisir terjadinya permasalahan tersebut.
2. Kurangnya koordinasi yang dilakukan antar unit dan pemerataan kompetensi menyebabkan penugasan yang diterima oleh para dosen menjadi tidak merata.
3. Belum adanya *platform* yang dapat memetakan sehingga koordinasi yang dilakukan oleh para tenaga pemberi penugasan dalam memberikan penugasan menjadi kurang tepat.
4. Pengajuan surat tugas atau surat keputusan yang masih harus dilakukan secara manual membuat para dosen membutuhkan waktu lebih dalam mengajukan surat tersebut.

Ideate

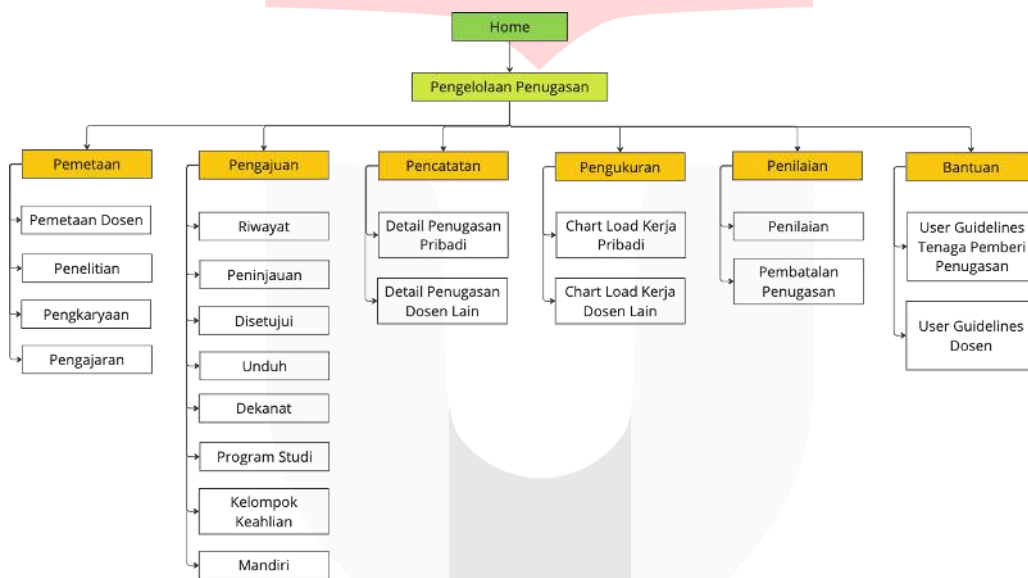
Dari permasalahan yang terjadi di Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*, maka dibutuhkannya *platform* yang sesuai guna membantu para tenaga pemberi tugas dan para dosen untuk mengelola penugasan. Dari hasil analisis yang telah dilakukan maka platform yang dibutuhkan oleh para dosen FIK harus mencakup fitur-fitur berupa pemetaan, pengajuan, pencatatan, pengukuran, dan penilaian.

Dalam menerapkan fitur-fitur tersebut diperlukannya penerapan *layout* yang sederhana dan mudah untuk digunakan oleh para calon *user*. Penerapan *layout* tersebut juga harus didukung dengan pengayaan visual yang menarik guna membuat para calon *user* merasa nyaman saat mengoperasikan fitur tersebut. Pengayaan visual yang akan diterapkan pada fitur ini akan bercermin pada gaya visual yang digunakan pada *website* I-FIK seperti penggunaan aspek warna hingga

tipografi. Namun pada fitur pengelolaan penugasan ini akan menerapkan ciri khas yang berbeda dari fitur-fitur lain yang terdapat di *website* I-FIK, yaitu penggunaan ilustrasi yang kental pada setiap menu-menu yang terdapat pada fitur pengelolaan penugasan. Selain itu ciri khas yang ditonjolkan pada fitur ini adalah penggunaan desain karakter sebagai sarana dosen dalam mengekspresikan dirinya.

Prototype

Berdasarkan proses *design thinking* yang telah dilakukan, maka didapatkan sebuah kesimpulan mengenai fitur yang akan dibuat. Kesimpulan tersebut dituangkan dalam sebuah alur seperti :



Gambar 2 site map

Sumber: dokumentasi penulis

Konsep dari perancangan fitur ini yaitu penggunaan identitas dari Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* seperti warna hingga konsep desain guna memunculkan ciri khas dari FIK. Konsep perancangan tersebut dituangkan kedalam suatu desain yang akan diterapkan pada fitur pengelolaan penugasan. Fitur pengelolaan penugasan ini dibagi menjadi 5 menu diantaranya adalah

pemetaan, pengajuan, pencatatan, pengukuran, dan penilaian. Adapun kegunaan dari menu-menu tersebut adalah :

Pemetaan

Daftar dosen yang dikelompokkan sesuai dengan bidang keahliannya. Pengelompokan tersebut dibagi menjadi tiga yaitu penelitian, pengkaryaan, dan pengukuran. Fitur ini berguna sebagai penjurusan dari penugasan-penugasan yang akan didapatkan.

Pengajuan

Sarana dalam mengajukan surat tugas atau surat keputusan secara *online*. Pengajuan surat ini dapat dilakukan oleh 4 kelompok berbeda yaitu dekanat, program studi, kelompok keahlian, dan juga mandiri.

Pencatatan

Berfungsi sebagai *database* dari penugasan-penugasan yang telah dilakukan dosen. Pada pencatatan penugasan ini terdapat detail penugasan dari yang sudah selesai hingga yang masih berjalan.

Pengukuran

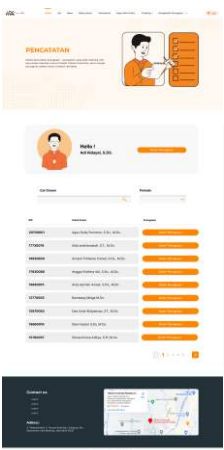
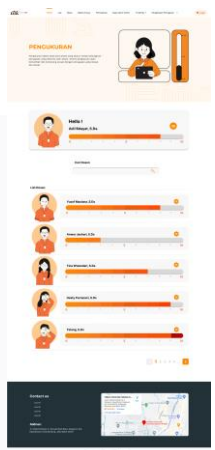
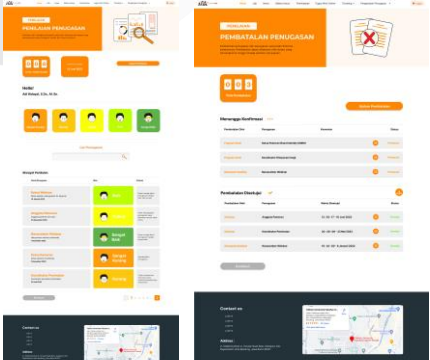
Berfungsi sebagai pengukur *load* kerja yang sedang dialami oleh para dosen di FIK. Dengan adanya pengukuran *load* kerja ini dapat meminimalisir terjadinya *overload* pekerjaan dan diketahuinya kinerja dari para dosen FIK Telkom University.

Penilaian

Sarana dosen dalam mengetahui sebaik apa penugasan yang telah dilakukan. Dengan penilaian ini juga akan mendata dosen yang tidak aktif dan kurang baik. Selain itu dalam fitur penilaian ini juga terdapat kolom pembatalan penugasan yang berguna dalam membatalkan penugasan dari dosen yang dinilai tidak aktif.

Tabel 1 fitur pengelolaan penugasan

Fitur Pengelolaan Penugasan

Pemetaan	Pengajuan
	
Pencatatan	Pengukuran
	
Penilaian	
	

Sumber: dokumentasi penulis

Fitur penilaian ini berfungsi sebagai sarana dosen dalam mengetahui sebaik apa penugasan yang telah dilakukan. Dengan penilaian ini juga akan mendata dosen yang tidak aktif dan kurang baik. Selain itu dalam fitur penilaian ini juga terdapat kolom pembatalan penugasan yang berguna dalam membatalkan penugasan dari dosen yang dinilai tidak aktif.

Test

Tahapan terakhir pada penerapan metode *design thinking* adalah *test*. Uji coba dari rancangan yang dihasilkan dari proses *prototype* telah dilakukan perwakilan dosen pemberi penugasan dan dosen penerima penugasan. Target *user* beranggapan bahwa fitur ini akan sangat membantu para dosen dalam mengelola penugasan yang diterima. Namun dikarenakan fitur yang cukup beragam, *user* membutuhkan waktu penyesuaian sampai akhirnya *user* memahami seluruh fitur yang ada.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang bisa didapat dari perancangan ini adalah adanya berbagai permasalahan dalam pengelolaan penugasan yang dilakukan oleh para dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan antara lain adalah belum adanya sistem yang mengelola penugasan secara spesifik sehingga menimbulkan berbagai permasalahan lainnya seperti ketidak merataan pembagian tugas yang menyebabkan *overload* pekerjaan pada beberapa dosen. Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukannya perancangan *design thinking* yang dapat mendasari ide dalam penerapan sistem atau fitur yang sesuai dengan kebutuhan para dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*.

Dengan dilakukannya metode *design thinking*, maka didapatkan keinginan dari para calon *user* mengenai fitur pengelolaan penugasan yang diinginkan. Fitur tersebut mencakup beberapa sub-menu seperti pemetaan, pengajuan,

pencatatan, pengukuran, dan penilaian. Perancangan fitur ini diharapkan dapat mempermudah para dosen dalam mengelola penugasan yang sedang dijalani dan mendapatkan penugasan yang sesuai dengan porsinya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Djiwandono. (2015). Meneliti itu Tidak Sulit: Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Bahasa. Yogyakarta: Deepublish.
- Himawan, H., & Yanu, F. M. (2020). Interface User Experience. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Kusrianto, A. (2010). Tipografi. Jakarta: PT Gramedia.
- Putra, R. W. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Preence, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. New Delhi, India: Thomson Digital.
- Sari, A. O., Abdillah, A., & Sunarti. (2019). Web Programming. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soewardikoen, D. W. (2013). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Bandung: Dinamika Komunika.
- Widoyoko, E. P. (2014). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baya, M. S., Rahman, Y., Prabawa, B. (2015). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH KERATON CIREBON, 1091.
- Bukhori, M. H. A., Bastari, R. P., & Razi. A. A. (2023). Perancangan *User Interface Website* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Plagiarisme Visual, Vol 10 (2), 3515.
- Leonardi, G. K. (2013). Perancangan Karakter Bergaya, 2-3.

- Maulana, A, Hidayat, D, Razi, A. A. (2023). PERANCANGAN WEBSITE UNTUK SMK SENI SALAKA DOMAS. Vol 10 (2), 3536.
- Razi, A. A, Mutiaz, I. R, & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer, Vol 3 (2), 79-80.
- Swasty, W., & Jiwa, U. (2017). WARNA SEBAGAI IDENTITAS MEREK PADA WEBSITE, 3-4.
- Wang, X. (2014). *Persona in the User Interface Design*.
- Faradilla, hostinger.co.id. (2023, 18 Januari). Apa Itu Sitemap ? Pengertian & Cara Membuat Sitemap. Diakses pada 1 Agustus 2023, dari <https://www.hostinger.co.id/tutorial/sitemap-adalah>
- Kasamana, repository.unikom.ac.id. (2020). Supergraphic. Diakses pada 1 Agustus 2023, dari https://repository.unikom.ac.id/65969/1/pertemuan_9-dikonversi%5B1%5D.pdf
- Riadi, Kajianpustaka.com. (2020, 29 Februari). Pengukuran Kinerja (Pengertian, Tujuan, Syarat, Indikator, Model dan Proses). Diakses pada 21 Januari 2023, dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/02/pengukuran-kinerja-pengertian-tujuan-syarat-model-dan-proses.html>
- Saqab, Sudusoftware.com. (2020, 2 Mei). Elemen dan Komponen Website. Diakses pada 28 Januari 2022, dari <https://sodusoftware.com/eleme-dan-komponen-website/>
- Salim, Liputan6.com.(2023, 1 Januari). Komposisi Asimetris adalah Tata Letak yang Tak Seimbang, Ini Bedanya dengan Simetris. Diakses pada 28 Juni 2023, dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5168948/komposisi->

asimetris-adalah-tata-letak-yang-tak-seimbang-ini-bedanya-
dengan-simetris

