

REDESIGN *WEBSITE* PEMINJAMAN FASILITAS UMUM DI TELKOM UNIVERSITY DENGAN METODE DESIGN THINKING

Siwi Anjar Sari¹, Mohammad Isa Pramana Koesoemadinata², Riksa Belasunda³

^{1,2,3}Magister Desain, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

Jl. Telkomuniversity No.1, Terusan Buah Batu, Bandung, 40257

(022)7566456

e-mail : siwianj@telkomuniversity.ac.id¹, dronacarya@telkomuniversity.ac.id²,

riksab@telkomuniversity.ac.id³

*corresponding author: siwianj@telkomuniversity.ac.id¹

Abstrak

Telkom University, sebagai perguruan tinggi swasta terbaik di Indonesia, harus menyediakan fasilitas berkualitas tinggi untuk mendukung proses akademik dan non-akademik. Fasilitas umum pada perguruan tinggi berfungsi untuk menunjang, memudahkan dan melancarkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermutu. Beberapa penelitian membuktikan bahwa fasilitas kampus dan lingkungan kampus secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar serta berpengaruh dalam loyalitas mahasiswa yang dimediasi oleh kepuasan mahasiswa. Apabila mahasiswa memiliki motivasi belajar serta loyal terhadap kampusnya, maka program-program yang dicanangkan oleh perguruan tinggi untuk meningkatkan mutu akan terlaksana dengan mudah karena didukung oleh mahasiswanya. Telkom University memiliki fasilitas yang lengkap dan memadai, namun tidak akan berfungsi secara optimal apabila dari mahasiswanya sendiri tidak menggunakan fasilitas yang tersedia. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media informasi mengenai alur peminjaman dan proses peminjaman fasilitas umum Telkom University yang dinilai masih sulit dijumpai. Telkom University sendiri telah mengembangkan *website* TERRAS untuk peminjaman fasilitas namun masih belum optimal dikarenakan tampilan visual yang kurang informatif. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang dimulai dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*. Hasil penelitian ini berupa rancangan desain *interface* pada *website* layanan fasilitas umum di Telkom University yang informatif dengan menggunakan prinsip UI/UX.

Kata Kunci: Layanan Peminjaman Fasilitas Umum, Telkom University, *Design Thinking*, *Interface Design*, UI/UX, *Website*

Abstract

As the best private university in Indonesia, Telkom University must provide facilities with qualified quality to support academic and non-academic processes. Public facilities in universities function to support, facilitate and facilitate teaching and learning activities to be more qualified. Several studies have shown that campus facilities and campus environment simultaneously influence learning motivation and influence student loyalty mediated by student satisfaction. If students have learning motivation and are loyal to their campus, then the programs initiated by the university to improve quality will be implemented easily because they are supported by their students. Telkom University has completed and adequate facilities, but they will not function optimally if the students themselves do not use the available facilities. This is due to the lack of information in the media regarding the flow of borrowing and the process of borrowing public facilities at Telkom University which are still considered difficult to find. Telkom University itself has developed the TERRAS website for borrowing facilities but it is still not optimal due to the visual appearance that is not informative enough. This study uses the design thinking method which starts from the stages of empathize, define, ideate, and prototype. The results of this study are in the form of an interface design on the public facility service website at Telkom University which is informative using the UI/UX principle.

Keywords: Public Facility Lending Services, Telkom University, *Design Thinking*, *Interface Design*, UI/UX, *Website*

1. PENDAHULUAN

Menurut ranking perguruan tinggi global Times Higher Education (THE), Telkom University adalah perguruan tinggi swasta terbaik di Indonesia (Admin, 2019). Untuk menjadi perguruan tinggi swasta terbaik di Indonesia, Telkom University harus menyediakan fasilitas yang unggul untuk mendukung proses akademik dan non-akademik. Pada tahun 2021, Telkom University menerima sebanyak 7554 orang mahasiswa. Jika dikalkulasikan, maka saat ini jumlah mahasiswa di Telkom University berkisar pada angka 30 ribu mahasiswa. Hal tersebut belum ditambah dengan jumlah dosen, staff, maupun pengunjung yang berkunjung ke Telkom University setiap harinya. Untuk dapat memfasilitasi kegiatan akademik maupun non-akademik, Telkom University memiliki luas area sebesar 48 Ha, dimana di dalamnya berisi fasilitas penunjang akademik dan fasilitas penunjang non-akademik. Fasilitas akademik yaitu Gedung perkuliahan, lab, perpustakaan, pusat bahasa, BTP, dan bimbingan akademik. Sedangkan untuk fasilitas non akademik yaitu kantin, Gedung asrama, sarana transportasi, aula, sarana olahraga, ruang terbuka, dan fasilitas keagamaan.

Fasilitas yang ada di kampus memiliki pengaruh terhadap motivasi mahasiswa. Penelitian terdahulu dengan studi kasus fasilitas pada Universitas Sumatera Utara (USU) yang memiliki luas lahan sebesar 116 Ha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas kampus dan lingkungan kampus secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar (Victor & Selvia, 2023). Penelitian yang sama menunjukkan hasil yang serupa. Kualitas layanan akademik dan fasilitas di Universitas PGRI Palembang mempengaruhi kepuasan siswa (Kurbani, 2017). Selain itu, fasilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas mahasiswa yang dimediasi oleh kepuasan mahasiswa (Pattiwaellapia, 2020).

Perguruan tinggi memiliki peran yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengambil peran strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang inovatif dan unggul untuk meningkatkan daya saing, kesejahteraan, kemajuan, dan ekonomi negara (Masaharu, 2021; Simanjuntak, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, Misi Telkom University adalah untuk menjadi universitas penelitian dan bisnis pada tahun 2023 yang berfokus pada pengembangan teknologi, sains, dan seni berbasis TI.

Misi:

- Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan berstandar internasional berbasis teknologi informasi.
- Mengembangkan, menyebarluaskan dan menerapkan teknologi, sains, dan seni yang diakui secara internasional.
- Memanfaatkan teknologi, sains, dan seni untuk kesejahteraan dan kemajuan peradaban bangsa.
- melalui pengembangan kompetensi entrepreneurial.

Dalam visi misinya, Telkom University sangat kental akan pengembangan teknologi. Namun, sangat disayangkan apabila dari layanan peminjaman fasilitas umumnya sendiri belum menembangkan hal tersebut sesuai visi misi yang tercantum. Padahal fasilitas umum memiliki peranan cukup penting.

Alur peminjaman fasilitas umum di Telkom University masih dilakukan dengan cara manual, yang mengakibatkan adanya permasalahan pada *human error*. Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara dengan Bapak Taufan Umbara, Kepala Logistik dan Aset Fasilitas Telkom University yang memvalidasi mengenai proses peminjaman yang masih dilakukan secara manual. Hal tersebut menjadi kendala bagi mahasiswa selaku target pengguna terbanyak dari fasilitas umum di Telkom University. Namun, dari pihak Logistik dan Aset Telkom University telah mengupayakan solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu melalui *website* TERRAS.id/booking. Namun, dalam *website* tersebut masih banyak kendala dan perlu dilakukan untuk memaksimalkan fungsinya, salah satunya mengenai tampilan pada *user interface website* TERRAS.

Berdasarkan pada kaidah desain *user interface*, kriteria *User Interface* yang ideal adalah (Hafidzaki, n.d.; Wallance, 2023; Wong, 2025):

1. *Clarity* (Kejelasan): Hindari menciptakan sesuatu yang samar dan pastikan semua hal terlihat jelas baik melalui kata-kata maupun gambar.
2. *Familiarity* (Keakraban): Pengguna senang melihat ciri atau produk yang dikenali seperti tanda, ikon, atau corak.
3. *Responsiveness*: Tanggapan dari aplikasi, aplikasi seharusnya memberikan umpan balik dan menginformasikan pengguna tentang apa yang sedang terjadi.
4. *Consistency* (Konsisten): Konsisten pada desain antarmuka di seluruh aplikasi agar pola penggunaan lebih mudah dikenali oleh pengguna.
5. *Aesthetics* (Estetika): Desain antarmuka yang menarik agar pengguna tidak bosan berinteraksi dengan *website* tersebut.

Lima kriteria tersebut akan menjadi patokan dalam menganalisis dan mengoptimalkan desain *User Interface* pada *website* TERRAS. Karena penggunaan warna background, jenis huruf, dan konsistensi yang berubah ubah. Sehingga fungsi desain untuk menyampaikan informasi menjadi tidak berfungsi. Hal itu perlu diperbaiki agar informasi dalam *website* tersebut dapat tersampaikan kepada mahasiswa sebagai pengguna fasilitas umum di Telkom University.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tahapan *Design Thinking* terdiri dari lima langkah: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Penelitian ini hanya sampai pada tahap *prototype*. Dilakukan observasi pada fasilitas umum di Telkom University, wawancara kepada *client* yaitu pihak Direktorat Logistik dan Aset, dan penyebaran kuesioner mengenai Fasilitas Umum di Telkom University kepada mahasiswa Telkom University.

Pendekatan untuk memperoleh data menggunakan metode *purposive sampling*. Di mana metode ini digunakan untuk pengumpulan data. Metode ini merupakan salah satu teknik sampling acak yaitu peneliti menyebarkan kuesioner terhadap mahasiswa aktif Telkom University, di mana mahasiswa merupakan *user* terbanyak yang menggunakan layanan fasilitas umum di Telkom University. Tujuan pemilihan *purposive sampling* yaitu

terdapat kualifikasi pada *user* yang dipilih, yaitu mahasiswa aktif Telkom University dari tahun tahun 2019-2022.

Dalam proses perancangan rekomendasi desain digunakan metode perancangan yang terdiri dari lima tahap, yaitu *generating idea*, *selecting idea*, *developing desain*, *testing*, dan *implementing*. Penelitian ini hanya sampai pada tahap *developing desain*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Kelley & Brown, Design Thinking adalah metode inovasi yang berpusat pada manusia yang menggunakan alat desain untuk mengintegrasikan kebutuhan orang, kemungkinan teknis, dan persyaratan kesuksesan bisnis (Ginanjari & Sukoco, 2022). Metode *Design Thinking* menggunakan 5 tahapan, sebagai berikut:

1. *Design Thinking* Tahap *Empathize*

Data yang diperoleh bersumber dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh menggunakan teknik:

- a) Observasi, dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian yaitu Fasilitas Umum di bidang non akademik Telkom University yang berlokasi Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu, Bojongsoang.
- b) Wawancara, dengan melakukan *deep interview* untuk menanyakan terkait masalah fasilitas umum, pelayanan, cara mengatasi permasalahan yang terjadi, dan strategi pengembangan. Wawancara dilakukan kepada Kepala Divisi Logistik dan Aset Telkom University.
- c) Kuesioner. Pengisian kuesioner oleh subjek penelitian yaitu mahasiswa Telkom University sebagai *user* terbanyak dari layanan Fasilitas Umum. Untuk memperoleh data yang berkaitan dengan identitas mahasiswa, pengetahuan tentang fasilitas umum Universitas Telkom, dan fasilitas yang sering digunakan, dan masalah umum. Karena penelitian ini menggunakan metode survei, 100 kuesioner dibagikan kepada 100 siswa sebagai sampel. Jumlah minimal sampel yang digunakan adalah 100 responden (Eriyanto, 1999; Hasan, 2016).

Sedangkan data sekunder adalah dokumentasi berupa foto, studi literatur atau situs internet yang berkaitan terhadap masalah yang sedang diteliti.



Gambar 1: *Website* Peminjaman Fasilitas Umum di Telkom University (TERRAS)

Hasil dari tahap *empathize* adalah diperlukan optimalisasi pada *website* peminjaman fasilitas umum di Telkom University (Admin TERRAS, n.d.). Khususnya pada desain tampilannya.

2. Design Thinking Tahap Define

Tahap ini dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu:

- Reduksi Data, untuk menyeleksi data yang dianggap relevan dan membuat sebuah gambaran permasalahan yang jelas.
- Penyajian Data: Menampilkan kesimpulan data yang telah dipilih pada tahap sebelumnya untuk membangun kerangka masalah yang jelas
- Menganalisis data melalui analisis matriks perbandingan.
- Penetapan *urgensi* masalah.

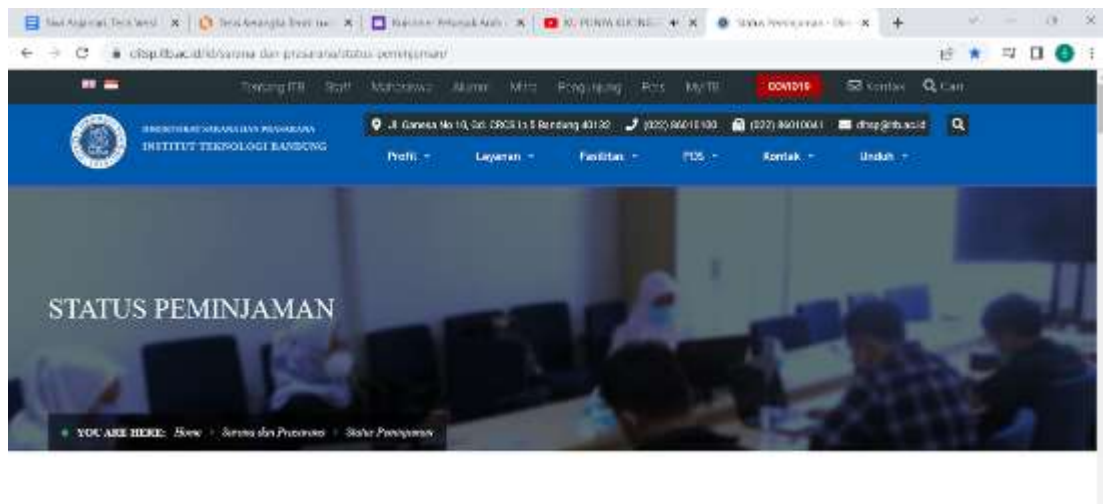
Pada tahap define juga dilakukan penggalan data lanjutan, yaitu.

- Reduksi data. Dilakukan pada *website* peminjaman fasilitas umum di berbagai universitas di Indonesia. Yaitu Institut Teknologi Bandung, Universitas Negeri Jakarta, dan Universitas Udayana. Pemilihan ketiga universitas tersebut dikarenakan hanya tiga universitas tersebut yang sudah memiliki *website* peminjaman fasilitas umum di kampusnya.
- Penyajian Data

Institut Teknologi Bandung

Pada tampilan beranda *website* peminjaman fasilitas umum di Institut Teknologi Bandung terdapat elemen visual warna yang digunakan yaitu Biru (Admin DITSP-ITB, n.d.). Warna biru yang dipilih adalah biru yang mencirikan identitas dari ITB itu sendiri. Pemilihan warna pada teks menggunakan warna putih yang sangat kontras dengan

warna *background* yang dipilih. Sehingga tulisan yang terdapat dalam *website* tersebut dapat terbaca dengan jelas. Informasi yang ingin disampaikan pun juga dapat tersampaikan dengan baik. Pemilihan font menggunakan jenis serif. Serif tersebut merupakan salah satu identitas pada ITB, sehingga penggunaan font serif sesuai dengan identitas ITB. Font serif sebagai font yang paling formal serta memiliki kesan klasik dan professional. Terdapat variasi pada pemilihan font yang dipilih, sehingga mengurangi kejenuhan dalam melihat *website* tersebut.

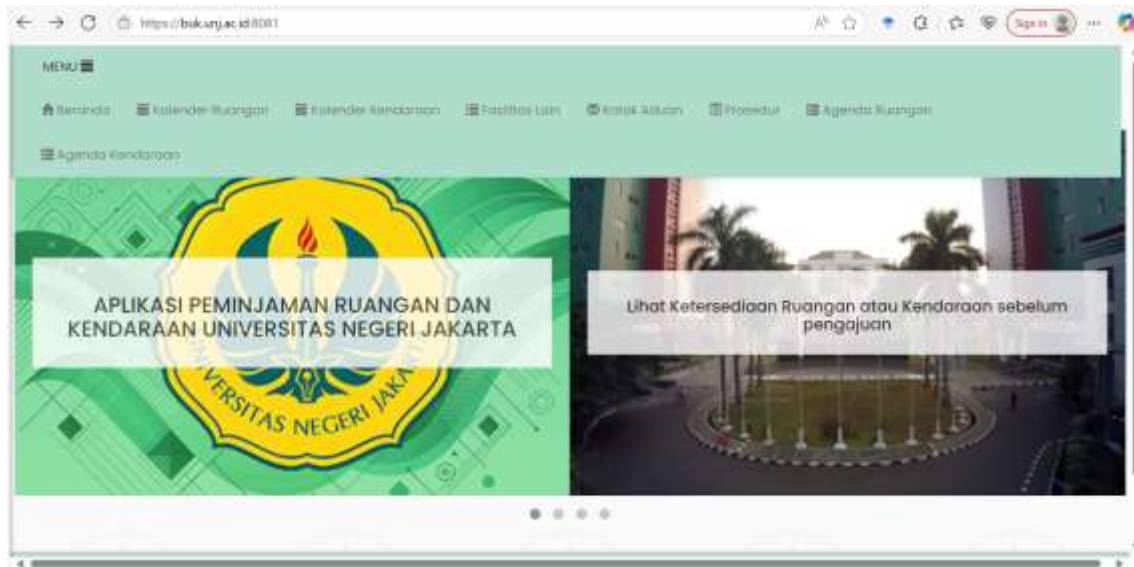


Gambar 2: *Website* Peminjaman Fasilitas Umum di ITB

Dalam tampilan *website* peminjaman tersebut tidak terdapat ilustrasi yang tercantum, hanya menggunakan foto pada tampilan berandanya. Foto yang dipilih adalah beberapa civitas akademika yang sedang menggunakan fasilitas ruangan untuk mengerjakan tugas. Foto yang dipilih sesuai dengan fungsi *website* peminjaman fasilitas umum. Untuk penataan layout juga teratur secara horizontal, namun juga terdapat layout yang vertikal untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai jadwal peminjaman, dan informasi alamat. Dari yang telah dijabarkan, maka kesimpulan pada *website* peminjaman fasilitas umum Institut Teknologi Bandung sangat sesuai dan menjunjung tinggi identitas ITB, baik font yang dipilih maupun warna pada backgroundnya. Namun, pemilihan font serif yang dipilih kurang sesuai dengan karakteristik mahasiswa aktif yang merupakan gen Z. Berikut merupakan tabel aspek visual pada *website* peminjaman fasilitas umum di Institut Teknologi Bandung.

Universitas Negeri Jakarta

Pada tampilan *website* peminjaman fasilitas umum di Universitas Negeri Jakarta terdapat elemen visual warna yang digunakan adalah warna biru dan putih (IT Team - Biro Umum dan Kepegawaian - Universitas Negeri Jakarta, n.d.). Dalam tampilan tersebut terdapat gambar gedung dengan tulisan yang menjelaskan bahwa gedung tersebut dimiliki oleh Universitas Negeri Jakarta. Pemilihan gambar gedung untuk *website* peminjaman fasilitas umum masih terlalu umum untuk digunakan. tidak terlalu menjelaskan mengenai fasilitas yang terdapat di dalamnya. Sehingga *background* yang dipilih terkesan terlalu umum dan kurang sesuai.

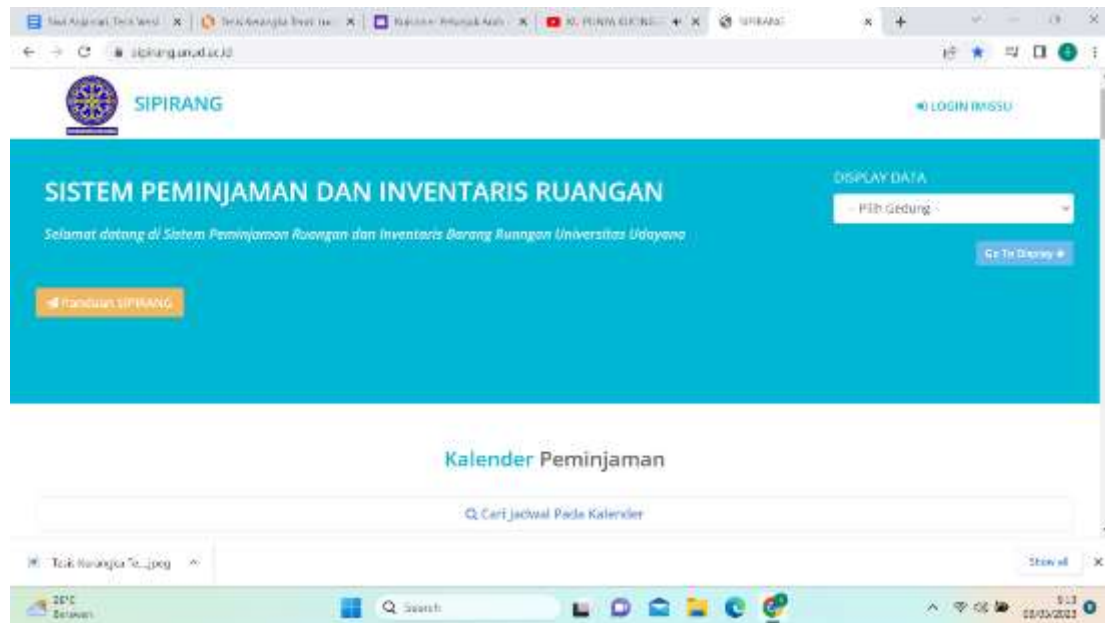


Gambar 3. Tampilan Beranda *Website* Peminjaman Universitas Negeri Jakarta

Pemilihan warna yang menggunakan warna biru dan putih sesuai dengan identitas pada logo Universitas Negeri Jakarta. Pemilihan warna *background* dan tulisan juga saling kontras. Sehingga mampu dibaca dengan jelas. Penggunaan teks menggunakan *font* sans serif, dan tidak terdapat variasi pada pemilihan jenis font. Sehingga terkesan membosankan. Secara keseluruhan, tampilan peminjaman fasilitas umum pada *website* UNJ adalah sederhana, namun informasi yang ingin disampaikan cukup mampu tersampaikan.

Universitas Udayana

Tampilan *website* peminjaman fasilitas umum Universitas Udayana menggunakan elemen visual warna biru, kuning, dan putih (USDI Udayana, n.d.). Penggunaan warna pada *background* dan warna tulisan saling kontras satu sama lain, sehingga dapat terbaca dengan jelas. Font yang dipilih yaitu menggunakan jenis huruf sans serif, dan terdapat pula variasi pada hurufnya, sehingga tidak terkesan membosankan.

Gambar 3. Tampilan Beranda *Website* Peminjaman Universitas Udayana

Warna yang dipilih kurang menggambarkan identitas pada logo Universitas Udayana, karena logo pada Universitas Udayana cenderung menggunakan warna biru tua dan kuning. Meskipun demikian, terdapat warna kuning yang masih dipakai pada desain *websitenya*. Pada *website* tersebut tidak terdapat ilustrasi maupun gambar yang menghiasi desain *website*. Layout yang dipilih yaitu cenderung menggunakan horizontal. Kesimpulannya, *website* peminjaman fasilitas umum Universitas Udayana lebih informatif karena pemilihan warna background dan warna teksnya yang sangat kontras. Pemilihan font yang menggunakan sans serif juga sesuai dengan mahasiswa.

c. Analisis Data

Dilakukan kuesioner kepada 35 mahasiswa Telkom University sebagai calon pengguna *website* TERRAS. kuesioner tersebut dianalisis menggunakan skala semantik diferensial untuk mengetahui skor tertinggi dari masing masing *website*. Berikut merupakan hasilnya (lihat di tabel 1 s.d. tabel 3).

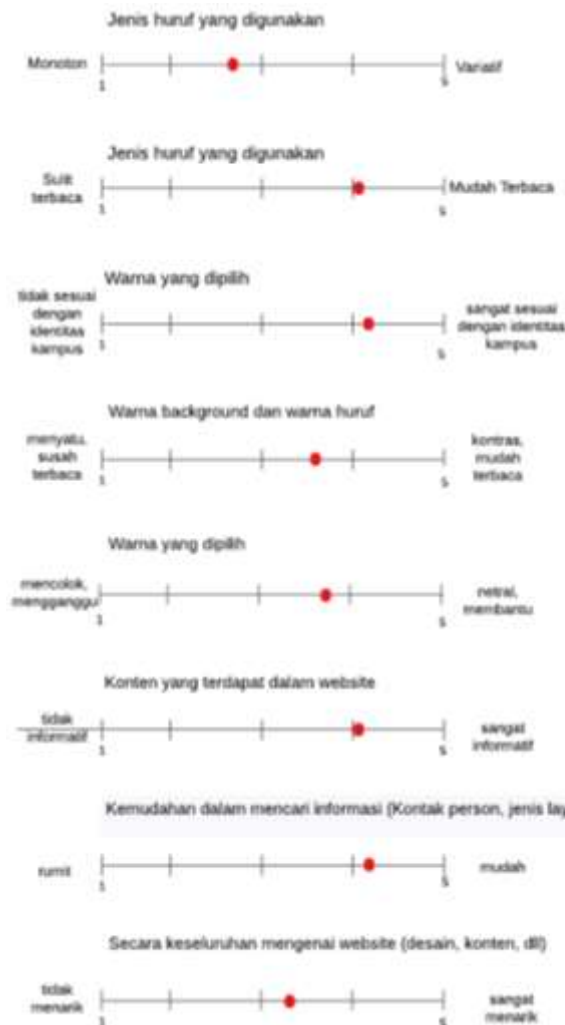
Table 1. Hasil Analisis Website Peminjaman Institut Teknologi Bandung

Perhitungan dan analisis

- Q1: Jenis huruf yang digunakan = 2,77 dari 5 (negatif). Huruf yang digunakan termasuk monoton.
- Q2: Jenis huruf yang digunakan = 3,97 dari 5 (positif). Huruf yang digunakan mudah terbaca.
- Q3: Warna yang dipilih = 4,11 dari 5 (positif). Warna yang dipilih sesuai dengan identitas kampus.
- Q4: Warna background dan warna huruf = 3,83 dari 5 (positif). Hubungan antara warna background dan warna huruf kontras sehingga mudah terbaca.
- Q5: Warna yang dipilih = 3,89 dari 5 (positif). Warna yang dipilih netral dan membantu untuk membaca informasi yang tersedia.
- Q6: Konten yang terdapat dalam *website* = 3,83 dari 5 (positif). Konten yang terdapat dalam *website* informatif.
- Q7: Kemudahan dalam mencari informasi = 4,03 dari 5 (positif). Mudah dalam mencari informasi yang terdapat dalam *website*.

Q8. Secara keseluruhan mengenai *website* = 3,34 dari 5 (positif). *Website* menarik.

Grafik Semantik Differensial



Kesimpulan: Secara keseluruhan rata rata penilaian semantik differensial dari *website* ITB adalah 3,72 dari 5 (positif).

Table 2. Hasil Analisis Tampilan Website Peminjaman Universitas Negeri Jakarta

Perhitungan dan analisis

Q1: Jenis huruf yang digunakan = 2,57 dari 5 (negatif). Huruf yang digunakan monoton.

Q2: Jenis huruf yang digunakan = 2,40 dari 5 (positif). Huruf yang digunakan mudah terbaca.

Q3: Warna yang dipilih = 3,20 dari 5 (Positif). Warna yang dipilih sesuai dengan identitas kampus.

Q4: Warna background dan warna huruf = 3,17 dari 5 (positif). Hubungan antara warna back-ground dan warna huruf kontras sehingga mudah terbaca.

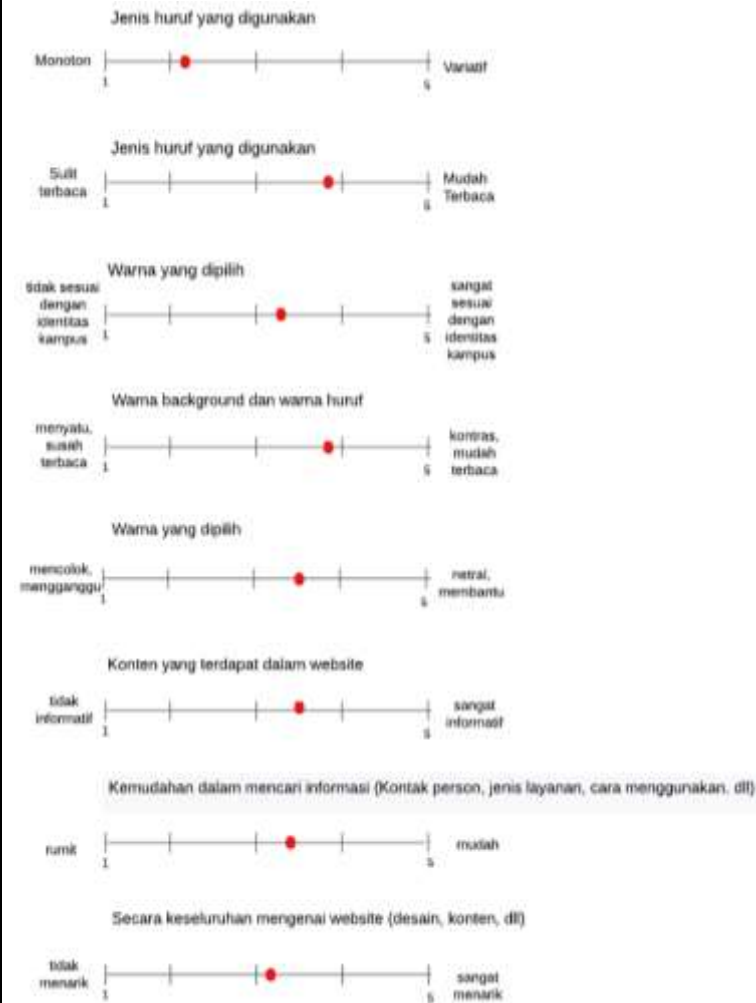
Q5: Warna yang dipilih = 3,34 dari 5 (positif). Warna yang dipilih netral dan membantu untuk membaca informasi yang tersedia.

Q6: Konten yang terdapat dalam *website* = 3,43 dari 5 (positif). Konten yang terdapat dalam *website* informatif.

Q7: Kemudahan dalam mencari informasi = 3,51 dari 5 (positif). Mudah dalam mencari informasi yang terdapat dalam *website*.

Q8: Secara keseluruhan mengenai *website* = 3,23 dari 5 (positif). *Website* menarik.

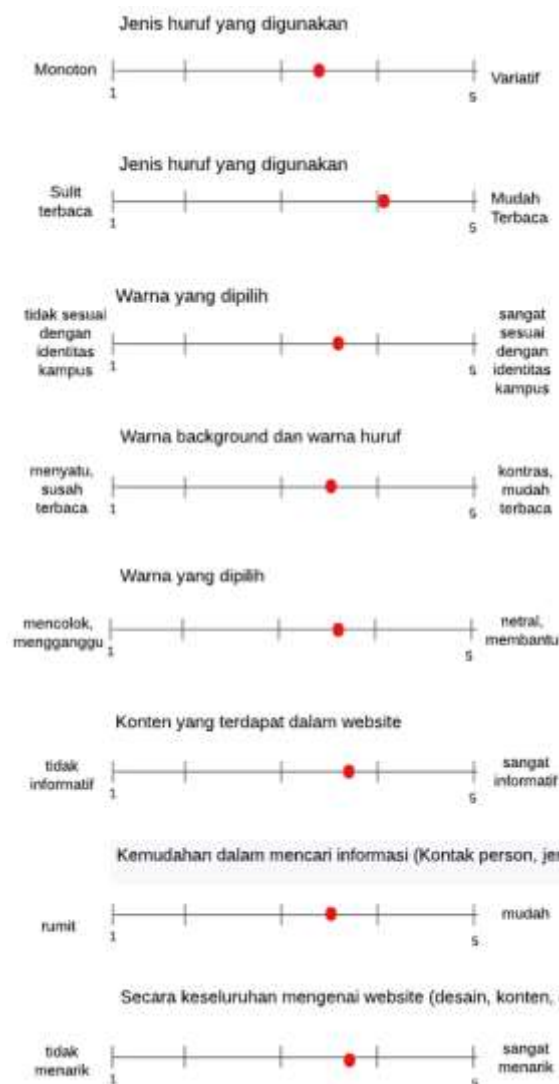
Grafik Semantik Differensial



Kesimpulan: Secara keseluruhan rata rata penilaian semantik differensial dari *website* Universitas Negeri Jakarta adalah 3,42 dari 5 (positif).

Table 3. Hasil Analisis Tampilan *Website* Peminjaman Universitas Udayana**Perhitungan dan analisis**

- Q1: Jenis huruf yang digunakan = 3,43 dari 5 (positif). Huruf yang digunakan bervariasi.
- Q2: Jenis huruf yang digunakan = 4,00 dari 5 (positif). Huruf yang digunakan mudah terbaca.
- Q3: Warna yang dipilih = 3,69 dari 5 (Positif). Warna yang dipilih sesuai dengan identitas kampus.
- Q4: Warna background dan warna huruf = 3,77 dari 5 (positif). Hubungan antara warna background dan warna huruf kontras sehingga mudah terbaca.
- Q5: Warna yang dipilih = 3,74 dari 5 (positif). Warna yang dipilih netral dan membantu untuk membaca informasi yang tersedia.
- Q6: Konten yang terdapat dalam *website* = 3,80 dari 5 (positif). Konten yang terdapat dalam *website* informatif.
- Q7: Kemudahan dalam mencari informasi = 3,63 dari 5 (positif). Mudah dalam mencari informasi yang terdapat dalam *website*.
- Q8: Secara keseluruhan mengenai *website* = 3,77 dari 5 (positif). *Website* menarik.

Grafik Semantik Differensial

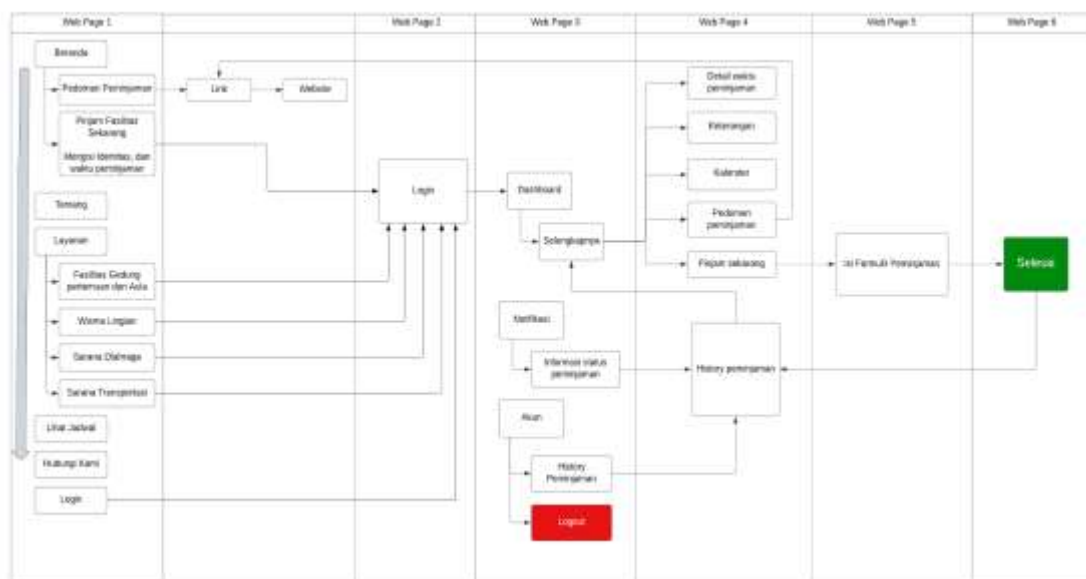
Kesimpulan: Secara keseluruhan rata rata penilaian semantik differensial dari *website* Universitas Negeri Jakarta adalah 3,73 dari 5 (positif).

Hasil dari tahap define adalah Pada hasil tampilan pada *website* Terras juga belum optimal jika dibandingkan dengan *website* peminjaman fasilitas umum di universitas yang lainnya. Tampilan pada *website* peminjaman fasilitas umum di Telkom University masih sangat sederhana yaitu pada tampilan *websitenya*. Pada *website* TERRAS pemilihan warna font yang menyatu dengan warna *background* susah untuk dilihat, sehingga kalimat yang disampaikan tidak tersampaikan dengan baik. Dalam *website* tersebut juga tidak terdapat informasi umum mengenai penjelasan Terras, nomor telepon yang bisa dihubungi, alamat yang bisa dituju, informasi jenis fasilitas yang dapat dipinjam, dan cara peminjaman. Padahal hal tersebut sangatlah umum yang seharusnya mahasiswa ketahui ketika membuka *website* tersebut.

3. Design Thinking Tahap Ideate

Pada tahap ini dilakukan analisis secara komprehensif dengan melakukan elaborasi terhadap dukungan teori-teori yang relevan dengan keadaan data di lapangan. Data dari ketiga universitas tersebut dianalisis sebagai referensi. Dilakukan kuesioner kepada mahasiswa aktif Telkom University untuk mencari desain yang sesuai dengan target pengguna. Berikut merupakan hasil kuesionernya. Untuk aspek visual, desain *website* Universitas Udayana banyak dijadikan dasar pertimbangan karena skor penilaian yang paling tinggi. Sedangkan untuk aspek informatif, desain *website* Institut Teknologi Bandung dijadikan dasar pertimbangan karena memiliki informasi *contact person* /email/lokasi/media sosial dan penjelasan layanan.

Selanjutnya dilakukan proses pembuatan konsep desain bertujuan untuk memberikan rekomendasi UI/UX pada *website* Terras.

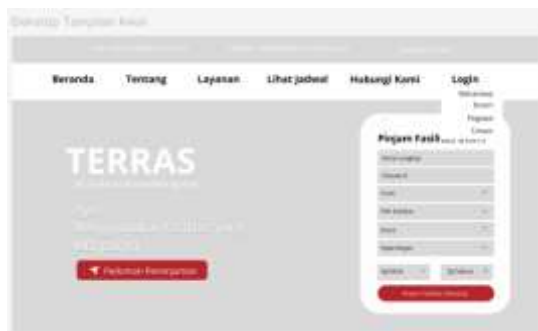


Gambar 4. Konsep Desain dan Alur *Website* TERRAS

Pada halaman beranda yang menjelaskan mengenai informasi umum *website* Terras, terdapat “beranda”, “tentang”, “jenis layanan”, “lihat jadwal”, “hubungi kami”, “login”

dan, “peminjaman fasilitas”. Kemudian, mahasiswa diarahkan pada “peminjaman fasilitas” yaitu mengenai fasilitas yang ingin yang ingin dipinjam, waktu pinjam, program studi, jenis acara, dan kepentingan. Selanjutnya diarahkan untuk “login” jika mahasiswa memiliki *username* dan *password*. Jika belum memiliki *username* dan *password* maka akan diarahkan untuk “registrasi”. Setelah mahasiswa memiliki *username* dan *password* maka mahasiswa bisa menjelajah pada halaman utama yang akan memperlihatkan mengenai daftar fasilitas yang mampu dipinjam. Terdapat beberapa halaman mengenai akun yang akan memperlihatkan status peminjaman pengguna ketika meminjam, daftar fasilitas yang yang mampu dipinjam beserta keterangannya, dan notifikasi status peminjaman.

Berikut merupakan sketsa pada *wireframe* untuk merepresentasikan ide yang telah dibuat, tahapan ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma. Berikut merupakan hasil pembuatan *wireframe*. (Gambar 5)



Gambar 5. Wireframe Optimalisasi Tampilan *Website Terras*



Gambar 6. Aset visual untuk Rekomendasi Optimalisasi Tampilan *Website Terras*

4. Design Thinking Tahap Prototype

Tahap prototype adalah tahap dimana mewujudkan sketsa yang telah dibuat menjadi bentuk yang lebih nyata dan siap untuk diuji cobakan kepada *user*. Yaitu mengenai desain di figma yang akan menjalankan desain *User Interface*. Tahapan selanjutnya adalah tahap implementasi desain, ini adalah tahapan yang cukup penting. Implementasi desain dilakukan setelah pembuatan *wireframe* yang difokuskan untuk pembuatan kerangka desain di awal. Tahapan ini sudah menyertakan warna, dimensi gambar, elemen merek, tipografi, serta konten. *Website Terras* sendiri memiliki identitas warna, tipografi, elemen merek, dan konten. Namun belum optimal pada tampilannya sehingga kurang informatif. Untuk aset desain dapat dilihat pada gambar 6.

Aset visual yang digunakan yaitu:

1. Jenis huruf Sans Serif Open Sans karena hal tersebut sesuai dengan preferensi mahasiswa dalam membuat konten. Sans serif juga terkesan

santai dan tidak formal. Hal ini sesuai dengan tujuan pembuatan *website* ini yang digunakan untuk mahasiswa.

2. Tone warna yang digunakan adalah yang sesuai dengan identitas Telkom University yaitu merah maroon dan abu abu.
3. Elemen-elemen warna lainnya yaitu, warna putih untuk area bersih dari konten pada halaman *website*, dan adanya warna hijau untuk menandakan lanjutan proses peminjaman. Warna hijau dipilih sebagai tanda untuk melanjutkan peminjaman dan tanda bahwa peminjaman telah disetujui karena warna hijau akrab dilihat oleh mahasiswa dalam tanda lampu hijau sebagai tanda “jalan” pada jalan raya. Sehingga mahasiswa akan dengan mudah memahami tanda warna tersebut.
4. Desain tersedia dalam versi desktop dan *gadget*. Versi desktop memiliki resolusi 1920x1080 pixel dan versi *gadget* memiliki resolusi 414x896 pixel.
5. Desain tampilan *website* TERRAS terinspirasi dari *website* peminjaman fasilitas umum di Universitas Udayana, yang memperoleh skor tertinggi dari minat mahasiswa Telkom University. Penambahan fitur “pedoman peminjaman”, dan penggunaan huruf yang bervariasi (*italic* dan *bold*) terinspirasi dari desain tampilan *website* peminjaman fasilitas umum Universitas Udayana (lihat gambar 29).



Gambar 7. Desain Optimalisasi Tampilan *Website* Terras (Kiri=tampilan untuk dekstop, Kanan=tampilan untuk *gadget*)

Terdapat pembeda dari *website* peminjaman fasilitas umum di Universitas Udayana. Pada *website* peminjaman Universitas Udayana tidak terdapat ilustrasi, cenderung polos. Hal tersebut mengesankan *website* yang *clean*, namun kurang menggambarkan fungsi *website* peminjaman fasilitas. Desain pada *website* TERRAS menambahkan ilustrasi berupa foto yang menggambarkan layanan fasilitas yang tersedia di Telkom University. Hal tersebut difungsikan untuk membangun suasana yang relevan dengan konten peminjaman fasilitas umum di Telkom University.



Gambar 8. Tampilan *Website* Terras Menu Login (Kiri=tampilan untuk dekstop, Kanan=tampilan untuk gadget)

Pada halaman kedua mengenai menu “login”, laman ini menggunakan ilustrasi foto bergambarkan para mahasiswa yang sedang berinteraksi satu sama lain. Foto ini dipilih untuk menggambarkan bahwa *website* ini difungsikan untuk memfasilitasi mahasiswa sebagai target utama dalam menggunakan fasilitas umum di Telkom University.

4. KESIMPULAN

Data diperoleh dengan menggunakan observasi, kuesioner, dan wawancara yang kemudian dianalisis menggunakan matriks untuk menarik kesimpulan permasalahan. Didapat beberapa permasalahan, yaitu belum optimalnya *website* peminjaman TERRAS (tampilan UI/UX). Sehingga, penelitian ini difokuskan pada redesain pada interface *website* TERRAS. Permasalahan tersebut dianalisis dan dibuatkan rekomendasi solusinya. Dalam menciptakan sebuah solusi dari permasalahan pada layanan peminjaman fasilitas umum di Telkom University, digunakan Metode Design Thinking. Pembuatan redesain *website* juga dilakukan pencarian referensi terhadap universitas lain yang menggunakan *website* sebagai layanan peminjaman fasilitas umum di skala universitas. Hanya ditemukan tiga universitas, yaitu ITB, UNJ, dan Udayana. Peran *website* sebagai media informasi sangat penting dalam memberikan informasi, oleh karena itu *website* TERRAS sebagai sarana layanan peminjaman fasilitas umum di Telkom University ini harus dioptimalkan. Optimalisasi yang dilakukan yaitu pada desain UI/UX.

Agar program *website* berjalan dengan baik dan bisa digunakan oleh user diperlukan pula aspek *coding* dari keilmuan sistem informasi. Desain *website* ini baru disesuaikan dengan target mahasiswa, belum dikembangkan untuk masyarakat umum. Padahal hal tersebut cukup potensial dan menjadi bisnis Untuk Telkom University. Hal ini akan membuka peluang bagi penelitian selanjutnya mengenai media informasi pada layanan peminjaman fasilitas umum, dan memungkinkan penemuan metode dan solusi yang baru dalam pengembangan dan optimalisasinya. Tidak terbatas pada Telkom University saja namun juga mampu diterapkan di perguruan tinggi yang lainnya di Indonesia.

5. PUSTAKA

- Admin. (2019). *Keunggulan*. Telkom University.
<https://telkomuniversity.ac.id/keunggulan/>
- Admin DITSP-ITB. (n.d.). *Fasilitas Ruangan*. Institut Teknologi Bandung. Retrieved August 11, 2025, from <https://ditsp.itb.ac.id/fasilitas-ruangan/#:~:text=Ruang%2F Gedung dan Area hanya dapat dipinjam, Penampungan Direktorat SP dengan nomor 1300026013279 Bank Mandiri.>
- Admin TERRAS. (n.d.). *TERRAS; TEL-U Room Reservation System*. Telkom University. Retrieved August 11, 2025, from <https://logas.id/booking/guest>
- Eriyanto. (1999). *Metodologi Polling; Memberdayakan suara rakyat* (Mukhlis (ed.); I). PT. Remaja Rosdakarya.
- Ginancar, J., & Sukoco, I. (2022). Penerapan Design Thinking pada Sayurbox. *JURISMA : Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 12(1), 70–83.
<https://doi.org/10.34010/jurisma.v12i1.5078>
- Hafidzaki. (n.d.). *Ngobrol Santai Fundamental Ui & Ux*.
- Hasan, K. (2016). Beberapa Metode Penelitian Komunikasi Politik. *Jurnal Komunikasi*, 2, 1–13. <https://repository.unimal.ac.id/2268/1/BEBERAPA METODE DALAM PENELITIAN KOMUNIKASI POLITIK.pdf>
- IT Team - Biro Umum dan Kepegawaian - Universitas Negeri Jakarta. (n.d.). *Reservasi Ruangan dan Kendaraan - Universitas Negeri Jakarta*. Universitas Negeri Jakarta. Retrieved August 11, 2025, from <https://buk.unj.ac.id:8081/>
- Kurbani, A. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Akademik dan Fasilitas Pendidikan terhadap Kepuasan Mahasiswa Kuliah pada Universitas PGRI Palembang. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 13(4), 22–35. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Ekonomika/article/view/2701/2512>
- Masaharu, W. (2021). *Perguruan Tinggi Ciptakan SDM Unggul dan Inovatif*. beritasatu.com. <https://www.beritasatu.com/nasional/855603/perguruan-tinggi-ciptakan-sdm-unggul-dan-inovatif#:~:text=Jakarta%2C Beritasatu.com - Kementerian Pendidikan%2C Kebudayaan%2C Riset%2C dan,meningkatkan daya saing%2C kesejahteraan%2C kemajuan%2C dan ekonomi bangsa.>
- Simanjuntak, M. H. (2021). *Kemdikbudristek: Perguruan tinggi ciptakan SDM unggul dan inovatif*. antaranews.com.
<https://www.antaranews.com/berita/2532009/kemdikbudristek-perguruan-tinggi-ciptakan-sdm-unggul-dan-inovatif>
- USDI Udayana. (n.d.). *Sistem Peminjaman dan Inventaris Ruangan*. Universitas Udayana. Retrieved August 11, 2025, from <https://sipirang.unud.ac.id/>
- Victor, V., & Selvia, S. (2023). Pengaruh Fasilitas Kampus dan Lingkungan Kampus Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen STMB MULTISMART Medan. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen*, 13(4), 393–401.

<https://doi.org/10.52643/jam.v13i4.3743>

Wallance, C. (2023). *12 Important User-Interface Design Guidelines*. UXmatters.
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2023/12/12-important-user-interface-design-guidelines.php>

Wong, E. (2025). *User Interface Design Guidelines: 10 Rules of Thumb*. Interaction-Design.Org. <https://www.interaction-design.org/literature/article/user-interface-design-guidelines-10-rules-of-thumb>