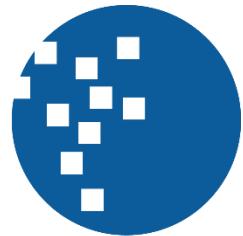


**PERANCANGAN WEBSITE E-LEARNING SEBAGAI ALAT
BANTU SISWA SMA ORA ET LABORA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Jessica Christyanawatie

00000044691

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN WEBSITE E-LEARNING SEBAGAI ALAT
BANTU SISWA SMA ORA ET LABORA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jessica Christyanawatie
00000044691

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jessica Christyanawatie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044691

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN WEBSITE E-LEARNING SEBAGAI ALAT BANTU SISWA SMA ORA ET LABORA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Mei 2024



(Jessica Christyanawatie)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN WEBSITE E-ELEARNING SEBAGAI ALAT BANTU SISWA SMA ORA ET LABORA

Oleh

Nama : Jessica Christyanawatie
NIM : 00000044691
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing

Lia Hernia, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliandy, S.Ds., M.A.

0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN WEBSITE E-LEARNING SEBAGAI ALAT BANTU SISWA SMA ORA ET LABORA

Oleh

Nama : Jessica Christyanawatie
NIM : 00000044691
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

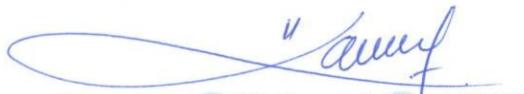
Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024

Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan

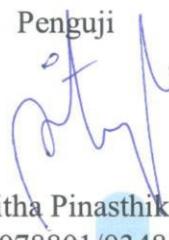
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Pembimbing


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jessica Christyanawatie
NIM : 00000044691
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN WEBSITE E-LEARNING SEBAGAI ALAT BANTU SISWA SMA ORA ET LABORA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Jessica Christyanawatie)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas karunia-Nya, penulis bisa menyelesaikan laporan yang berjudul “Perancangan Website *E-Learning* sebagai Alat Bantu Siswa SMA ORA et LABORA” dengan baik dan selesai tepat waktu.

Adapun laporan tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan di Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini telah mendapatkan arahan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala rasa hormat, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Lia Herna, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Pak Indra selaku guru BK SMA ORA et LABORA yang telah membantu saya selama menjalankan penelitian di kampus SMA OeL.
6. OF, CYS, AK, PCS, LD dan SA sebagai siswa SMA ORA et LABORA yang bersedia untuk melakukan FGD bersama saya.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang penulis sayang dan banggakan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis mengetahui dan menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis menerima kritik dan saran guna menyempurnakan proposal tugas akhir ini. Penulis juga berharap bahwa laporan tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi pihak Universitas Multimedia Nusantara, pihak SMA ORA et LABORA, dan lainnya.

Tangerang, 17 Mei 2024



(Jessica Christyanawatie)



PERANCANGAN WEBSITE E-LEARNING SEBAGAI ALAT BANTU SISWA SMA ORA ET LABORA

(Jessica Christyanawatie)

ABSTRAK

Sekolah SMA ORA et LABORA (OeL) adalah salah satu SMA Kristen yang menggunakan Kurikulum 13 dan Kurikulum Merdeka dalam pembelajarannya, dengan Kurikulum Merdeka yang lebih berfokus pada penggunaan TIK serta pengembangan *soft skill*. Saat ini SMA OeL menggunakan Google *Classroom* sebagai media pembelajaran utamanya, namun masih dirasa kurang efektif oleh peserta didik SMA OeL. Selain itu, minat siswa untuk mengikuti kegiatan non-akademik guna meningkatkan *soft skill* masih tergolong rendah, padahal Kurikulum Merdeka akan ditetapkan sebagai kurikulum nasional pada tahun 2024. Oleh sebab itu, sebuah website e-learning yang dapat membantu dan mempermudah kegiatan akademik dan non-akademik siswa sangat diperlukan. Penulis juga telah melakukan metode penelitian kualitatif, yaitu *focus group discussion* (FGD) untuk mendengar sudut pandang siswa SMA OeL secara langsung dan menawarkan solusi yang dapat membantu siswa SMA OeL dalam menjalankan kegiatannya sehari-hari. Metode perancangan yang digunakan adalah *Human-Centered Design* (HCD) untuk merancang sebuah *website e-learning* khusus siswa SMA OeL agar siswa dapat menjalankan kegiatan akademik dan non-akademik di sekolah dengan lebih efisien dan praktis melalui fitur-fitur yang terdapat dalam *website*.

Kata kunci: media interaktif digital, UI/UX, *e-learning*



E-LEARNING WEBSITE DESIGN AS A TOOL TO HELP ORA ET LABORA HIGH SCHOOL STUDENTS

(Jessica Christyanawatie)

ABSTRACT (English)

ORA et LABORA (OeL) High School is a Christian high school that uses Curriculum 13 and the Merdeka Curriculum in its learning, with the Merdeka Curriculum focusing more on the use of ICT and the development of soft skills. Currently OeL High School uses Google Classroom as its main learning medium, but students feel it's ineffective. Apart from that, students' interest in taking part in non-academic activities is still relatively low, even though the Merdeka Curriculum will be established as the national curriculum in 2024. Therefore, an e-learning website that can help and facilitate students' academic and non-academic activities is indispensable. The author has also carried out a qualitative research method, namely focus group discussions (FGD) to hear the viewpoints of OeL High School students directly and offer solutions that can help OeL High School students in carrying out their daily activities. The design method used is Human-Centered Design (HCD) to design an e-learning website specifically for OeL High School students so that students can carry out academic and non-academic activities at school more efficiently and practically through the features on the website.

Keywords: interactive digital media, UI/UX, e-learning



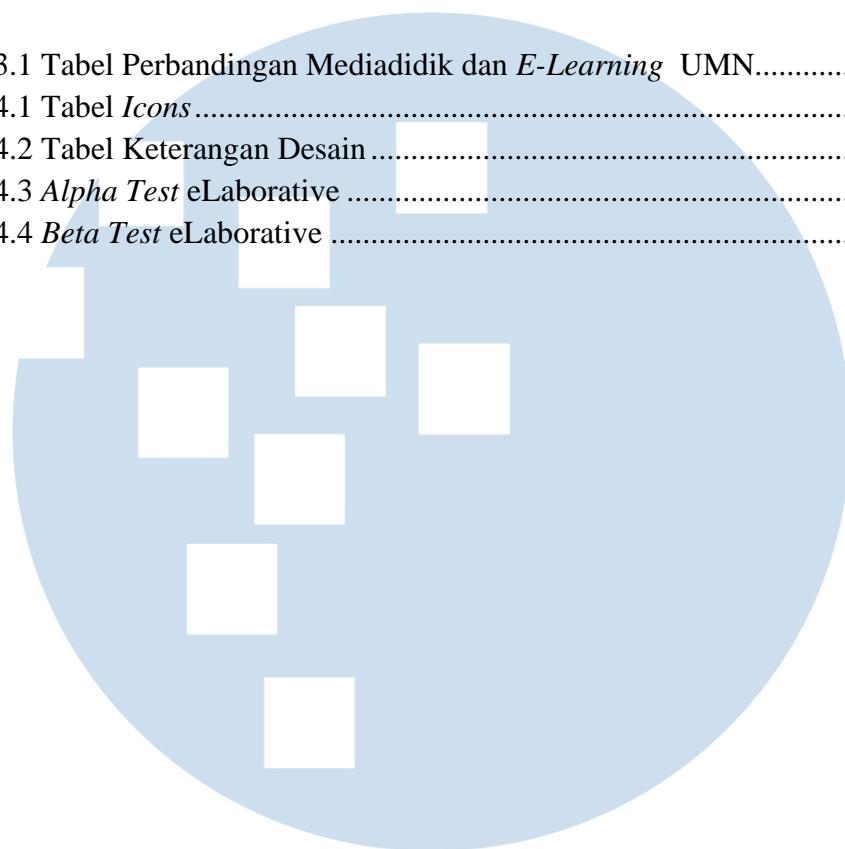
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Formstorming</i>	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.2 Media	20
2.2.1 Media Interaktif Digital.....	20
2.2.2 Media <i>Channels</i>	22
2.3 UI/UX.....	23
2.3.1 <i>10 Rules of Good Design by Dieter Rams</i>	23
2.3.2 <i>Icons</i>	23
2.3.3 <i>Buttons</i>	26
2.3.4 <i>Cards</i>	27
2.3.5 <i>Forms</i>	27
2.3.6 <i>Navigation</i>	27
2.3.7 <i>Illustration</i>	29

2.3.8 Fitts' Law	30
2.4 E-learning	30
2.4.1 Jenis E-learning.....	30
2.4.2 Format E-learning.....	32
2.4.3 Dasar Multimedia: gambar dan kata-kata	33
2.4.4 Jenis Grafis dalam E-learning	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	36
3.1 Metodologi Penelitian.....	36
3.1.1 Metode Kualitatif	36
3.2 Metodologi Perancangan	46
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	48
4.1 Strategi Perancangan	48
4.1.1 Inspiration	48
4.1.2 Ideation	50
4.1.3 Implementation	79
4.2 Analisis Perancangan	86
4.2.1 Analisis Logo	86
4.2.2 Analisis Website	87
4.2.3 Analisis Icon.....	88
4.2.4 Analisis Ilustrasi.....	89
4.2.5 Analisis Media Sekunder	89
4.2.6 Analisis Beta Test.....	91
BAB V PENUTUP.....	94
5.1 Simpulan.....	94
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xix

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Perbandingan Mediendidik dan <i>E-Learning</i> UMN.....	43
Tabel 4.1 Tabel <i>Icons</i>	68
Tabel 4.2 Tabel Keterangan Desain	72
Tabel 4.3 <i>Alpha Test</i> eLaborative	79
Tabel 4.4 <i>Beta Test</i> eLaborative	89



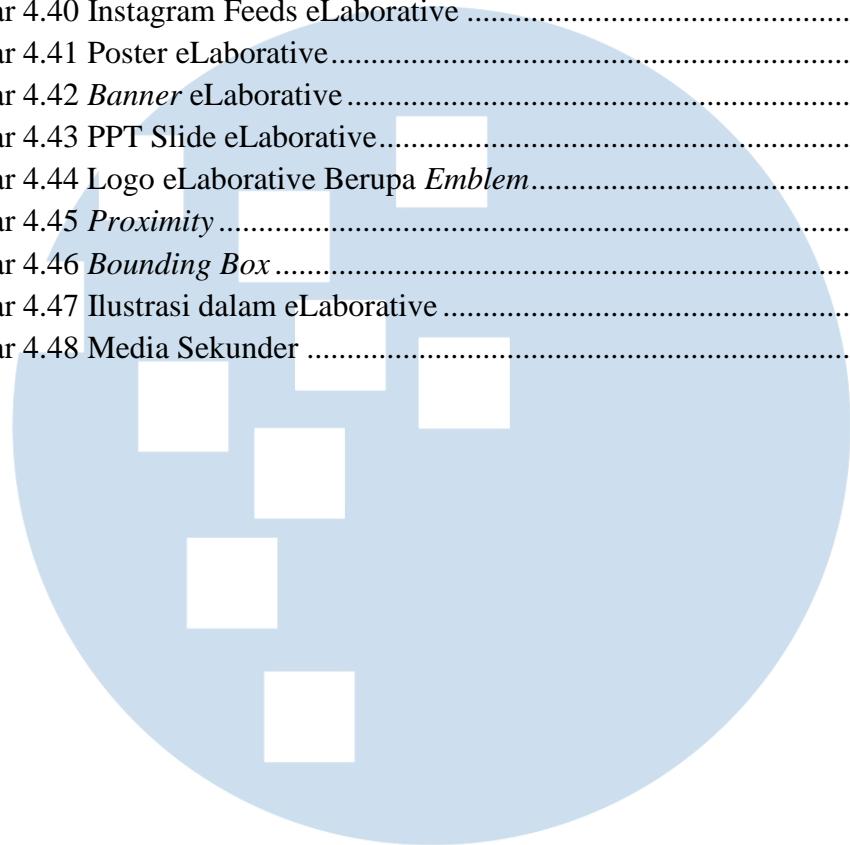
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik	6
Gambar 2.2 Garis	7
Gambar 2.3 Bidang	7
Gambar 2.4 Ritme dan keseimbangan	8
Gambar 2.5 Skala	9
Gambar 2.6 Warna dalam aplikasi	10
Gambar 2.7 Warna primer.....	10
Gambar 2.8 Warna Sekunder	11
Gambar 2.9 Warna Tersier.....	11
Gambar 2.10 Warna <i>complements</i>	12
Gambar 2.11 Warna <i>analogous</i>	12
Gambar 2.12 Mode pengelompokan Gestalt <i>Principles</i>	13
Gambar 2.13 Contoh <i>simplicity</i>	13
Gambar 2.14 Contoh <i>similarity</i>	14
Gambar 2.15 Contoh <i>proximity</i>	14
Gambar 2.16 F-pattern	16
Gambar 2.17 Z-pattern.....	17
Gambar 2.18 Layers	17
Gambar 2.19 Grid	19
Gambar 2.20 User persona	21
Gambar 2.21 User journey.....	22
Gambar 2.22 User scenario	22
Gambar 2.23 Icons	24
Gambar 2.24 Level of detail.....	24
Gambar 2.25 Fill vs outline.....	24
Gambar 2.26 Roundness.....	25
Gambar 2.27 Icon size.....	25
Gambar 2.28 Bounding box.....	26
Gambar 2.29 Buttons.....	26
Gambar 2.30 Cards	26
Gambar 2.31 Forms	27
Gambar 2.32 Visible navigation.....	28
Gambar 2.33 Hidden navigation	28
Gambar 2.34 Contextual Navigation.....	29
Gambar 2.35 Illustration.....	29
Gambar 3.1 Foto bersama siswa SMA OeL.....	35
Gambar 3.2 FGD bersama siswa SMA OeL.....	36
Gambar 3.3 Beranda Mediadicidik.com	40

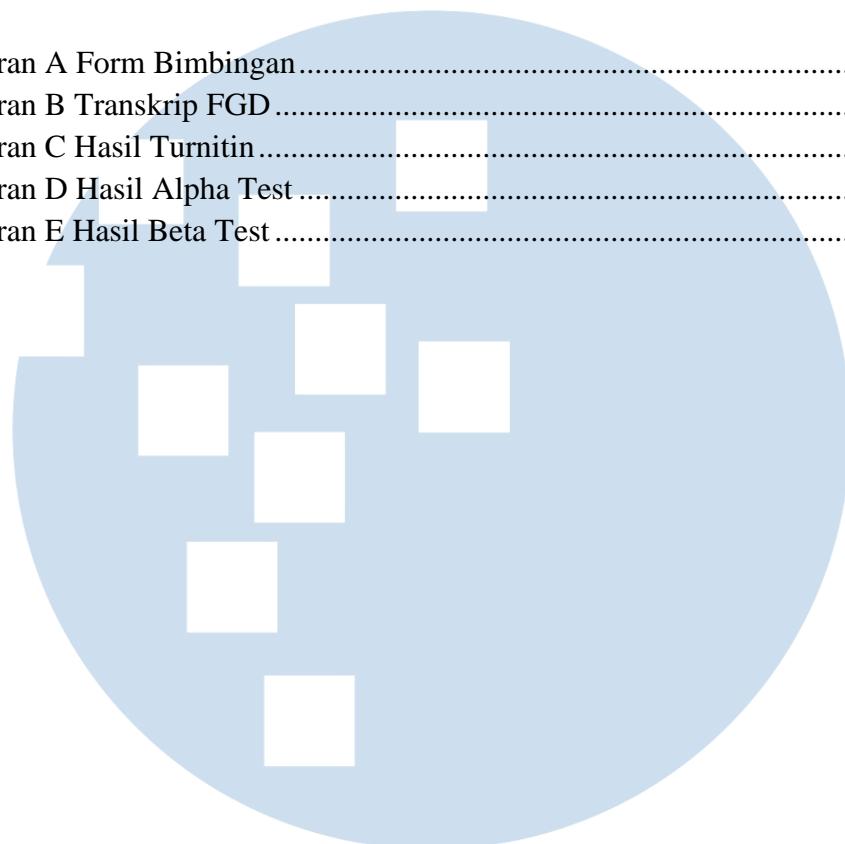
Gambar 3.4 E-learning UMN	42
Gambar 3.5 Brainly	45
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	50
Gambar 4.2 <i>Keyword</i>	50
Gambar 4.3 <i>Big Idea</i>	52
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> 1	53
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> 2	54
Gambar 4.6 <i>User Journey</i> 1	55
Gambar 4.7 <i>User Journey</i> 2	56
Gambar 4.8 <i>Empathy Map</i>	57
Gambar 4.9 <i>Moodboard & Stylescape</i>	58
Gambar 4.10 <i>Color System</i>	58
Gambar 4.11 <i>Typeface</i>	59
Gambar 4.12 Sketsa Logo	60
Gambar 4.13 Eksplorasi Logo	61
Gambar 4.14 Logo ORA et LABORA dan eLaborative	62
Gambar 4.15 <i>Information Architecture</i>	63
Gambar 4.16 <i>Flowchart</i>	65
Gambar 4.17 <i>Low-fidelity Wireframe</i>	66
Gambar 4.18 Sketsa <i>Icon</i>	67
Gambar 4.19 Proses Pembuatan <i>Icon</i>	67
Gambar 4.20 <i>Scroll</i>	68
Gambar 4.21 Mental Wellbeing	68
Gambar 4.22 DNA	68
Gambar 4.23 Buku Bahasa Inggris	69
Gambar 4.24 Komputer	69
Gambar 4.25 Tabung Erlenmeyer	69
Gambar 4.26 Gitar	70
Gambar 4.27 Icons dalam eLaborative	70
Gambar 4.28 Grid dalam eLaborative	71
Gambar 4.29 Teks dalam website	71
Gambar 4.30 Dashboard	73
Gambar 4.31 My Classes	73
Gambar 4.32 Class Summary	74
Gambar 4.33 Class Forum	75
Gambar 4.34 My Schedule	75
Gambar 4.35 Class Archive	76
Gambar 4.36 User Profile	77
Gambar 4.37 Login Page	77
Gambar 4.38 Prototype Figma	78

Gambar 4.39 Instagram Story eLaborative	81
Gambar 4.40 Instagram Feeds eLaborative	82
Gambar 4.41 Poster eLaborative	82
Gambar 4.42 <i>Banner</i> eLaborative	83
Gambar 4.43 PPT Slide eLaborative	84
Gambar 4.44 Logo eLaborative Berupa <i>Emblem</i>	85
Gambar 4.45 <i>Proximity</i>	85
Gambar 4.46 <i>Bounding Box</i>	87
Gambar 4.47 Ilustrasi dalam eLaborative	87
Gambar 4.48 Media Sekunder	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan	xvix
Lampiran B Transkrip FGD	xx
Lampiran C Hasil Turnitin	xxvii
Lampiran D Hasil Alpha Test	xxvi
Lampiran E Hasil Beta Test	xxxii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA