

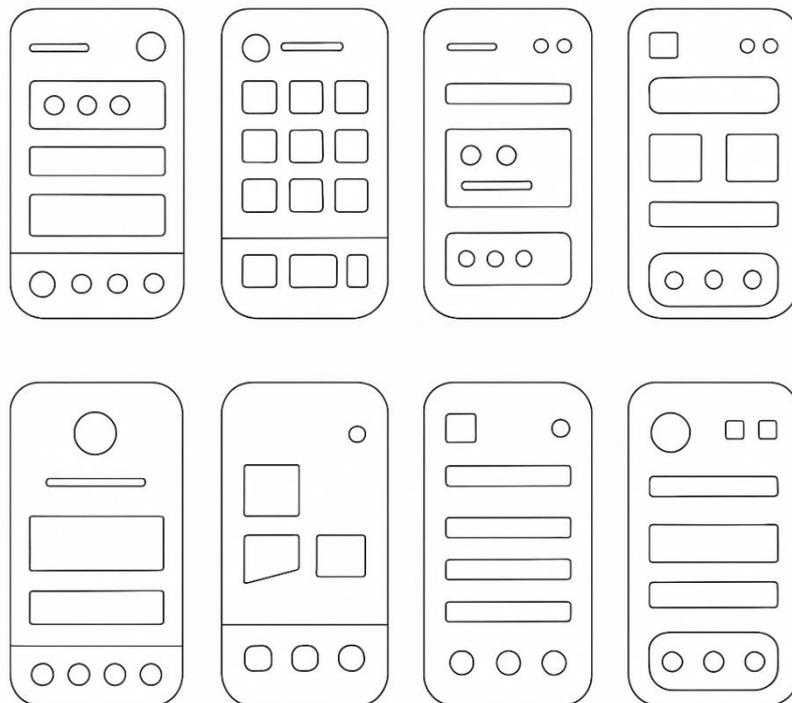
## BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Alternatif Desain

Alternatif desain adalah berbagai pilihan atau variasi rancangan yang dibuat untuk mencapai tujuan yang sama. Ini melibatkan proses eksplorasi berbagai kemungkinan desain, bukan hanya terpaku pada satu opsi. Dalam konteks perancangan, alternatif desain digunakan untuk mencari solusi terbaik dengan mempertimbangkan berbagai faktor dan batasan.

#### 5.1.1 Sketsa

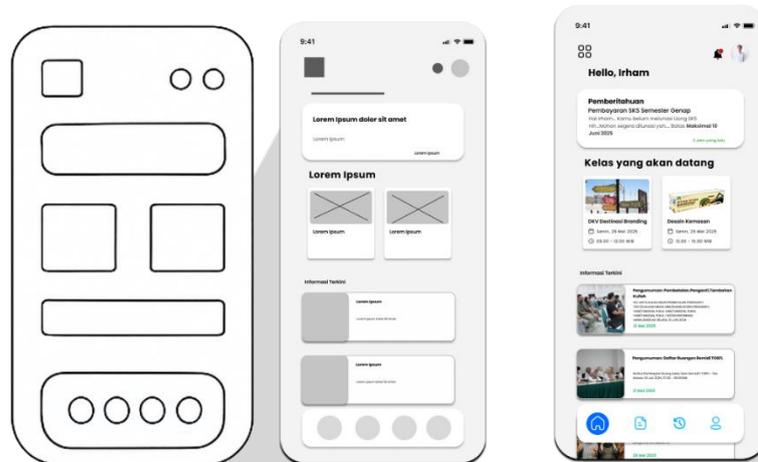
Sketsa untuk merancang desain *UI/UX* adalah menggunakan metode Crazy Eights, Crazy Eights adalah salah satu metode *brainstroming* dengan menggunakan 8 alternatif sketsa. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sejumlah sketsa ide dalam jumlah banyak, karena satu gagasan ide akan menghasilkan 8 alternatif solusi desain.



Gambar 5. 1 Sketsa Crazy Eight

Sumber: Peneliti, 2025

Dari hasil sketsa tersebut akan dipilih salah satu untuk dijadikan produk final. Produk tersebut akan dilanjutkan ketahap *wireframe low fidelity* dan dilanjutkan hingga tahap *wireframe high fidelity*



Gambar 5. 2 Sketsa Terpilih  
Sumber: Peneliti, 2025

Sketsa terpilih tersebut dipilih sesuai dengan *hasil SWOT, USP, STP*, dan *keywording*. Sketsa tersebut menampilkan bagian notifikasi dan fitur pengingat dihalaman utama (beranda) sesuai hasil keinginan mahasiswa terkait adanya fitur pengingat terkait informasi kampus.

### 5.1.2 Thumbnail

*Thumbnail* merupakan representasi visual awal dari aplikasi *SIMAS Mobile* yang dirancang untuk menarik perhatian dan memberikan gambaran umum tentang identitas visual aplikasi secara keseluruhan. Dalam konteks perancangan *UI/UX* berbasis konsep *Elevate*, *thumbnail* berperan sebagai elemen pembuka yang mencerminkan kesan pertama yang modern, bersih, dan mudah dipahami.

#### 1. *Wireframe High Fidelity*

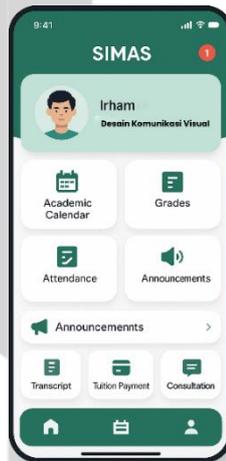
Menurut (Kasym 2024) *Wireframe high-fidelity (hi-fi)* merupakan versi yang lebih maju dari *wireframe low-fidelity*. Namun, *wireframe hi-fi* bukan sekadar sketsa dengan detail tambahan, melainkan rangkaian layar yang dirancang secara matang untuk menggambarkan setiap elemen serta hubungan antar elemen tersebut. Berbeda dengan prototipe yang lebih berkembang, *wireframe* tetap bersifat statis. Grafik pada *wireframe hi-fi* umumnya lebih jelas dibandingkan dengan *wireframe lo-fi*, tetapi tidak sedetail *prototipe hi-fi*.

Perbedaan utama antara *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* terletak pada fungsi dan tingkat detailnya. *Wireframe lo-fi* lebih menggambarkan arah desain dan tata letak umum, sedangkan *wireframe hi-fi* didasarkan pada penelitian yang lebih mendalam dan menyajikan tampilan serta fungsi produk secara lebih akurat.

Sketsa *lo-fi* berpotensi menimbulkan kesalahan manusia dan pesan yang kurang jelas. Sebaliknya, *wireframe hi-fi* mengurangi kemungkinan kesalahan tersebut.

Umpan balik yang diperoleh dari *wireframe hi-fi* cenderung lebih konstruktif karena partisipan dapat memahami konsep desain produk dengan lebih jelas, sehingga mendukung pengembangan pengalaman pengguna yang lebih baik dan lengkap.

Dengan demikian, *wireframe hi-fi* meminimalkan kesalahpahaman dan menghasilkan output yang lebih produktif. Berikut adalah alternatif desain yang sudah dibuat.



Gambar 5. 3 Alternatif Desain  
(Sumber: Peneliti, 2025)

Menampilkan alternatif desain antarmuka aplikasi *SIMAS* versi *mobile* dengan pendekatan *flat design* yang sederhana dan *modern*. Tampilan ini memprioritaskan kemudahan navigasi dengan ikon dan label menu yang jelas, seperti *Academic Calendar*, *Grades*, *Attendance*, dan *Announcements*. Pada bagian atas, ditampilkan informasi identitas pengguna berupa nama dan program studi untuk memperkuat personalisasi. Desain ini juga mempertahankan konsistensi warna sesuai identitas visual Universitas Hayam Wuruk Perbanas, sehingga memberikan kesan profesional sekaligus ramah bagi pengguna.



Gambar 5. 4 Alternatif Desain  
(Sumber: Peneliti, 2025)

Menampilkan alternatif desain antarmuka aplikasi *SIMAS mobile* dengan latar belakang foto kampus untuk memberikan kesan identitas yang kuat terhadap pengguna. Menu utama ditata secara terpusat di bagian tengah layar dengan ikon-ikon fungsional seperti jadwal kuliah, nilai, pengumuman, dan layanan akademik lainnya, sehingga memudahkan pengguna menemukan fitur yang dibutuhkan. Bagian bawah layar dilengkapi dengan navigation bar yang konsisten, memudahkan perpindahan antarhalaman utama aplikasi. Selain itu, terdapat section informasi berita dan pengumuman terbaru yang dirancang agar mahasiswa dapat selalu mendapatkan update kampus secara cepat dan mudah.



Gambar 5. 5 Desain Terpilih  
(Sumber: Peneliti, 2025)

Desain ini dipilih karena mampu memadukan identitas visual kampus dengan prinsip kemudahan penggunaan. Penggunaan warna institusional memperkuat branding, sementara tata letak yang terstruktur memudahkan navigasi bagi pengguna

dari berbagai latar belakang. Integrasi informasi penting di beranda juga mengurangi waktu yang dibutuhkan mahasiswa untuk mencari data akademik. Selain itu, desain ini konsisten dengan prinsip *flat design* yang bersih, modern, dan responsif di berbagai ukuran layar, menjadikannya sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk mengakses informasi akademik secara cepat dan fleksibel.

### 5.1.3 Mockup

Menurut (UXPIN 2025) *Mockup* adalah representasi visual dari produk digital atau situs web akhir, termasuk tata letak/hierarki, warna, tipografi, ikon, dan elemen UI lainnya. Meskipun mockup adalah desain dengan ketelitian tinggi, mockup bersifat statis dan tidak memiliki fungsi apa pun, seperti tangkapan layar.

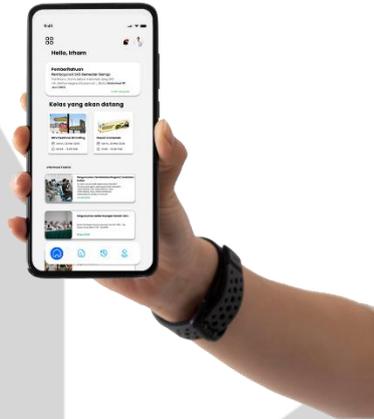
Mockup merupakan bagian krusial dari proses pemikiran desain karena ia menjawab pertanyaan visual penting (seperti tata letak, warna, dan hierarki) dan memungkinkan desainer untuk memulai pembuatan prototipe dengan ketelitian tinggi



Gambar 5. 6 Mockup SIMAS mobile  
(Sumber: Peneliti, 2025)



Gambar 5. 7 Mockup SIMAS mobile Login  
(Sumber: Peneliti, 2025)

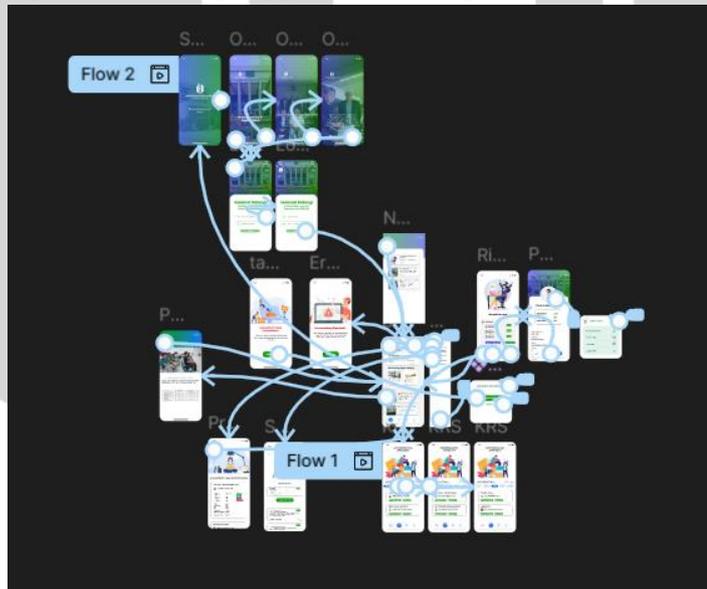


Gambar 5. 8 Mockup SIMAS mobile Beranda  
(Sumber: Peneliti, 2025)

#### 5.1.4 *Prototype*

*Prototype* adalah model awal atau percobaan dari produk yang akan dibuat. Ini seperti gambaran kasar tentang bagaimana produk akan terlihat dan berfungsi. Dalam pembuatan prototipe, kita bisa menggunakan sketsa, model fisik, atau bahkan simulasi digital.

Lalu tujuan utama *prototype* yakni menguji ide-ide dan konsep produk sebelum menghabiskan banyak waktu dan uang untuk membuat produk sebenarnya. Dengan begitu, *prototype* membantu kita memperbaiki desain, mengurangi risiko, dan mendapatkan umpan balik dari pengguna sebelum produk final dirilis.



Gambar 5. 9 Proses Prototipe  
(Sumber: Peneliti, 2025)

Figma dipilih karena kemampuannya dalam mendukung proses desain berbasis sistem serta pendekatan atomic design yang digunakan dalam perancangan ini. Dengan fitur seperti *auto layout*, komponen, dan *prototyping*, Figma memfasilitasi perancangan UI yang konsisten, fleksibel. Selain itu, Figma juga menyediakan simulasi interaksi yang mendekati pengalaman penggunaan sesungguhnya, yang sangat membantu dalam proses *usability testing* kepada pengguna akhir, yaitu mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas.

Prototipe yang dihasilkan memuat seluruh halaman utama dan fitur penting aplikasi *SIMAS Mobile*, seperti halaman dashboard, jadwal kuliah, KRS, nilai akademik, informasi pembayaran, notifikasi real-time, serta profil mahasiswa. Setiap halaman dirancang dengan memperhatikan hierarki informasi, prinsip clarity, dan kemudahan navigasi, sehingga mendukung konsep utama “Elevate” yang ingin meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dari sisi fungsional maupun visual.

### 5.1.5 Final Desain



Gambar 5. 10 Tampilan Splash Screen  
Sumber: Peneliti, 2025

Tampilan *splash screen* ini berfungsi sebagai layar pembuka ketika aplikasi *SIMAS mobile* dijalankan. Desainnya menggunakan latar belakang gradasi hijau dan biru yang merepresentasikan identitas visual Universitas Hayam Wuruk Perbanas, memberikan kesan profesional dan modern. Logo universitas ditempatkan di bagian tengah layar untuk memperkuat branding, dilengkapi dengan teks nama institusi yang jelas dan terbaca. Di bagian bawah logo terdapat indikator *loading* sederhana yang menunjukkan proses inisialisasi aplikasi sebelum masuk ke halaman berikutnya.

Pemilihan desain yang bersih dan minimalis bertujuan agar waktu tunggu pengguna terasa singkat sekaligus menciptakan kesan pertama yang positif terhadap aplikasi.



Gambar 5. 11 Tampilan Login  
Sumber: Peneliti, 2025

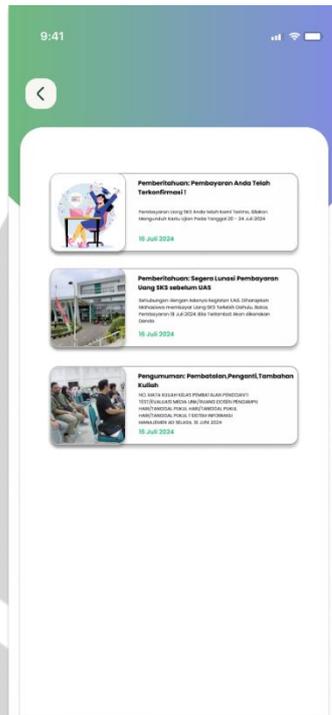
Halaman *login* pada aplikasi *SIMAS mobile* dirancang dengan tampilan bersih dan fokus pada kemudahan penggunaan. Latar belakang menggunakan foto gedung Universitas Hayam Wuruk Perbanas dengan efek transparansi hijau untuk mempertahankan identitas visual kampus sekaligus memberikan kesan segar dan profesional. Bagian utama halaman menampilkan judul sambutan “Selamat Datang!” beserta subteks “Di Aplikasi Sistem Informasi Mahasiswa UHW PERBANAS” untuk menciptakan nuansa ramah kepada pengguna. Dua *input field* disediakan untuk memasukkan nomor induk mahasiswa dan kata sandi, dilengkapi ikon pendukung yang mempermudah identifikasi fungsi setiap kolom.



Gambar 5. 12 Tampilan Dashboard (Beranda)  
Sumber: Peneliti, 2025

Halaman beranda aplikasi SIMAS *mobile* dirancang sebagai pusat informasi utama yang dapat diakses mahasiswa setelah berhasil login. Pada bagian atas, terdapat sapaan personal “Hello, [Nama Mahasiswa]” yang memberikan sentuhan personalisasi dan meningkatkan keterlibatan pengguna. Tepat di bawahnya, tersedia ringkasan informasi penting seperti pengumuman dan jadwal kelas mendatang dalam format kartu yang mudah dibaca. Setiap kartu dilengkapi judul, deskripsi singkat, serta penanda visual untuk memudahkan identifikasi konten.

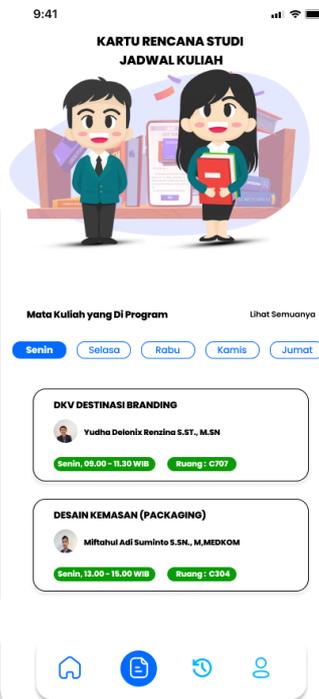
Bagian tengah halaman memuat daftar “Kelas yang akan datang” dengan tampilan horizontal scroll, memungkinkan mahasiswa melihat jadwal secara ringkas tanpa berpindah halaman. Desain ini memanfaatkan kontras warna dan ikon yang konsisten untuk membedakan kategori informasi. Pada bagian bawah layar, terdapat bottom navigation bar dengan lima ikon utama yang memberikan akses cepat ke fitur-fitur inti aplikasi seperti beranda, jadwal, notifikasi, layanan akademik, dan profil



Gambar 5. 13 Tampilan Notifikasi  
Sumber: Peneliti, 2025

. Bagian atas layar menampilkan status bar dengan latar belakang gradasi warna biru-hijau yang memberikan kesan segar serta dilengkapi ikon panah kembali di sisi kiri sebagai navigasi untuk memudahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya. Area utama halaman menampilkan daftar notifikasi yang disusun dalam bentuk card berwarna putih dengan sudut membulat, sehingga memberikan kesan rapi dan nyaman dilihat.

Setiap bagian informasi memuat gambar ilustrasi atau foto di sisi kiri sebagai penunjang visual yang membantu pengguna memahami konteks notifikasi dengan cepat. Di sebelah kanan gambar terdapat judul notifikasi yang ditulis dengan tipografi tebal untuk menonjolkan informasi penting, diikuti dengan deskripsi singkat berwarna abu-abu yang menjelaskan inti pesan secara ringkas dan jelas. Pada bagian bawah, tanggal notifikasi ditampilkan dengan warna hijau sebagai penanda waktu yang mudah dikenali.



Gambar 5. 14 Tampilan KRS dan Jadwal Kuliah  
Sumber: Peneliti, 2025

Di bawah ilustrasi, terdapat menu navigasi berbentuk tab hari (Senin hingga Jumat) yang memungkinkan pengguna memilih dan melihat mata kuliah sesuai hari yang diinginkan. *Tab* aktif ditandai dengan warna biru cerah untuk memberikan penekanan visual, sedangkan tab lainnya berwarna netral sehingga fokus pengguna tetap terarah. Opsi “Lihat Semuanya” diletakkan di sisi kanan sebagai akses cepat untuk menampilkan jadwal secara keseluruhan.

Konten utama menampilkan daftar mata kuliah yang disusun dalam bentuk *card* sederhana dengan latar putih dan garis tepi tipis membulat. Setiap *card* berisi informasi lengkap seperti nama mata kuliah, nama dosen pengampu beserta gelarnya, hari dan jam perkuliahan yang ditandai dengan label hijau untuk penegasan waktu, serta kode ruangan yang juga ditampilkan dalam label hijau untuk memudahkan identifikasi lokasi kelas. Terdapat pula foto profil dosen pengampu untuk memperkuat personalisasi dan memudahkan pengenalan.



Gambar 5. 15 Tampilan Presensi Kuliah  
 Sumber: Peneliti, 2025

Setiap *card* memuat nama mata kuliah, nama dan gelar dosen pengampu, serta tabel presensi yang menampilkan tanggal perkuliahan, status kehadiran perkuliahan, dan status kehadiran mahasiswa. Status kehadiran mahasiswa dibedakan dengan kode warna yang jelas: hijau untuk “Masuk”, merah untuk “Tidak Masuk”, dan ungu untuk “Izin”, sehingga memudahkan pengguna memahami data secara cepat. Di bawah tabel presensi, terdapat rekapitulasi kehadiran yang mencantumkan jumlah pertemuan hadir, tidak hadir, izin, serta total absensi yang sudah terlaksana dan jumlah kehadiran yang direalisasikan. Persentase kehadiran mahasiswa juga ditampilkan untuk memberikan gambaran pencapaian secara keseluruhan.



Gambar 5. 16 Tampilan Detail Pengumuman  
Sumber: Peneliti, 2025

Halaman pengumuman pada aplikasi Sistem Informasi Mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas ini dirancang dengan pendekatan *flat design* yang sederhana namun tetap menonjolkan informasi secara jelas. Bagian atas halaman menampilkan *app bar* dengan latar belakang gradasi warna biru-hijau yang memberikan kesan *modern* dan segar, dilengkapi ikon panah kembali di sisi kiri untuk memudahkan navigasi ke halaman sebelumnya. Judul “Pengumuman” ditampilkan dengan tipografi tebal berwarna putih agar mudah terbaca dan langsung memberi tahu pengguna mengenai isi halaman.

Di bawah *app bar*, terdapat foto utama yang relevan dengan isi pengumuman, memberikan konteks visual yang memperkuat pesan yang disampaikan. Bagian konten pengumuman menampilkan informasi waktu publikasi, nama staf atau unit yang mengunggah, serta isi pengumuman secara lengkap. Format penulisan dibuat terstruktur dengan penekanan pada poin penting menggunakan huruf kapital dan tebal untuk menarik perhatian pengguna terhadap informasi inti, seperti pembatalan, penggantian, atau penambahan jadwal kuliah.



Gambar 5. 17 Tampilan Profile  
Sumber: Peneliti, 2025

Nama lengkap mahasiswa ditampilkan dengan tipografi tebal berwarna hitam untuk memastikan keterbacaan yang jelas. Di bawahnya, terdapat kotak informasi status akademik yang menampilkan semester aktif, status perkuliahan, Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), dan Indeks Prestasi Semester (IPS) terakhir. Penandaan status aktif menggunakan warna hijau memberikan kontras visual yang memudahkan identifikasi.

Di bagian paling bawah halaman, terdapat *bottom navigation bar* dengan ikon-ikon sederhana bergaya *flat design* yang memudahkan pengguna berpindah ke halaman utama, KRS, notifikasi, atau pengaturan akun. Secara keseluruhan, halaman ini memadukan tampilan yang menarik dengan penyajian data yang terstruktur sehingga memudahkan mahasiswa untuk melihat dan mengelola informasi pribadi maupun akademik mereka.



## SOFTSKILL MAHASISWA



## KINERJA SOFTSKILL

Total Poin : **402**  
 Poin Kurang :

Penalaran : 15  
 Bakat & Minat : 0  
 Pengabdian Masyarakat : 10

TAMBAH SOFTSKILL

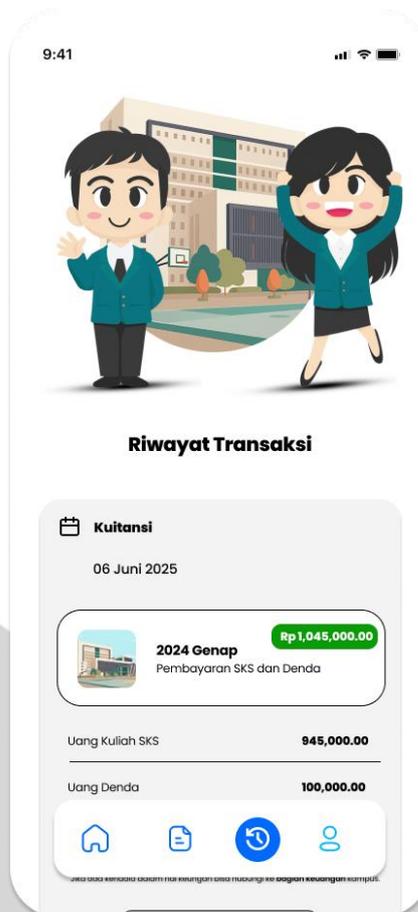
Unsur : **Bakat & Minat** **Pilihan**  
 Kegiatan : **Kompetisi Tingkat Nasional**  
 Detail : **FINALIS Tingkat Nasional HACKATHON SDGs UM 2024**  
**National Competition 20-21 Juni 2024** Bertempat di  
 Universitas Negeri Malang (UM)

Tanggal: **21/04/2024** **+25**

Unsur : **Pengabdian Masyarakat** **Wajib**  
 Kegiatan : **Mengikuti Upacara Bendera (petugas/peserta)**  
 Detail : **Upacara Hari Pahlawan**

Gambar 5. 18 Tampilan Softskill  
 Sumber: Peneliti, 2025

Halaman *softskill* mahasiswa pada aplikasi Sistem Informasi Mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas ini dirancang dengan gaya *flat design* yang menonjolkan keceriaan, interaktivitas, dan keterbacaan. Bagian atas halaman menampilkan ilustrasi penuh warna dengan karakter mahasiswa yang sedang berdiskusi, membaca, dan beraktivitas di atas tumpukan buku, merepresentasikan pengembangan diri dan pengetahuan. Ikon panah kembali di sisi kiri atas memberikan navigasi yang mudah bagi pengguna untuk kembali ke halaman sebelumnya.



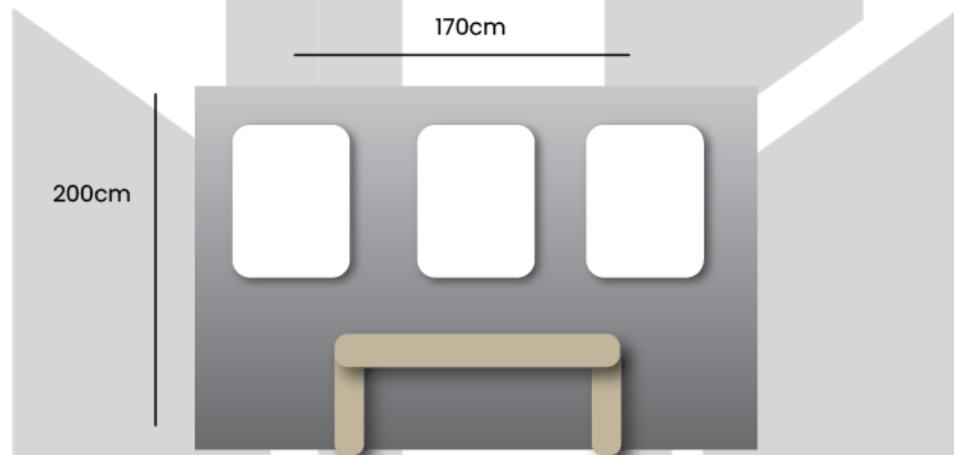
Gambar 5. 19 Tampilan Riwayat Transaksi  
Sumber: Peneliti, 2025

Halaman riwayat transaksi pada aplikasi Sistem Informasi Mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas ini dirancang dengan gaya *flat design* yang *modern*, bersih, dan mudah dipahami. Bagian atas halaman menampilkan ilustrasi dua karakter mahasiswa yang mengenakan jas almamater dengan latar belakang gedung kampus, memberikan kesan ramah sekaligus memperkuat identitas universitas.

Setiap card memuat informasi detail pembayaran, seperti periode akademik (contoh: “2024 Genap”), jenis pembayaran (pembayaran SKS dan denda), serta total nominal pembayaran yang ditampilkan dengan angka hijau tegas untuk menandakan keberhasilan transaksi. Di bawahnya, rincian biaya dipisahkan menjadi komponen seperti “Uang Kuliah SKS” dan “Uang Denda” yang masing-masing ditampilkan dengan format angka terperinci.

### 5.1.6 Media Pendukung

Media pendukung pada penelitian ini berfungsi sebagai sarana komunikasi visual yang membantu menyampaikan konsep, hasil perancangan, serta manfaat aplikasi *SIMAS mobile* kepada audiens secara lebih efektif pada saat pameran tugas akhir. Keberadaan media pendukung diperlukan untuk memperkuat penyampaian informasi di luar layar aplikasi, sehingga pengunjung pameran dapat memahami tujuan, fitur, dan keunggulan rancangan meskipun tidak secara langsung mencoba aplikasinya. Dalam konteks penelitian ini, media pendukung difungsikan sebagai alat presentasi, promosi, dan edukasi, yang memadukan elemen visual dan informasi agar pesan yang disampaikan lebih menarik, jelas, dan mudah diingat.



Gambar 5. 20 Desain Stand Booth  
Sumber: Peneliti, 2025

Desain *stand booth* ini dirancang sebagai media pendukung utama untuk pameran tugas akhir yang berfungsi menampilkan hasil perancangan aplikasi *SIMAS mobile* secara fisik dan visual kepada pengunjung. Stand booth memiliki dimensi 200 cm tinggi dan 170 cm lebar, sehingga cukup proporsional untuk digunakan di area pameran dan memberikan ruang yang nyaman bagi interaksi antara pengunjung dan penyaji. Pada bagian panel belakang, terdapat tiga kotak putih yang masing-masing digunakan untuk memajang poster launching, infografis, dan poster user persona. Ketiga media ini dipilih untuk memberikan gambaran komprehensif mulai dari pengenalan aplikasi, ringkasan informasi penting, hingga profil pengguna yang menjadi target desain.



Gambar 5. 21 Stand Booth  
Sumber: Peneliti, 2025

Bagian depan *booth* dilengkapi dengan meja yang difungsikan sebagai tempat meletakkan media cetak tambahan seperti buku perancangan, folding brosur panduan penggunaan, dan stiker atau gantungan kunci yang dapat dibagikan kepada pengunjung. Pemilihan warna, tipografi, dan tata letak pada booth dirancang konsisten dengan identitas visual aplikasi *SIMAS mobile* dan Universitas Hayam Wuruk Perbanas untuk menjaga keselarasan branding. Dengan konsep ini, *stand booth* tidak hanya berperan sebagai media *display*, tetapi juga menjadi titik fokus yang mengundang minat audiens untuk berhenti, melihat, dan berinteraksi dengan karya yang dipamerkan.



Gambar 5. 22 Infografis  
Sumber: Peneliti, 2025

Infografis ini dirancang sebagai media pendukung yang berfungsi menyajikan informasi penting mengenai perancangan aplikasi *SIMAS mobile* secara ringkas, visual, dan mudah dipahami oleh pengunjung pameran. Desain infografis menggunakan format hierarki informasi yang jelas, dimulai dari latar belakang permasalahan yang dihadapi mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas, dilanjutkan dengan tujuan pengembangan aplikasi, metode perancangan yang mengacu pada tahapan *Design Thinking*, keunggulan produk melalui perbandingan dengan sistem sebelumnya, hingga hasil pengujian yang ditampilkan dalam bentuk grafik persentase kepuasan pengguna.



Gambar 5. 23 User Persona  
Sumber: Peneliti, 2025

Poster *user persona* ini berfungsi sebagai media pendukung yang memvisualisasikan profil pengguna target aplikasi *SIMAS mobile*. Setiap user persona disusun berdasarkan hasil riset kebutuhan dan perilaku mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas, sehingga merepresentasikan beragam latar belakang, tujuan, dan tantangan yang dihadapi pengguna. Informasi yang ditampilkan mencakup biografi singkat, pekerjaan atau status akademik, tujuan penggunaan aplikasi (*goal*), serta *pain point* atau masalah yang sering dialami terkait akses informasi akademik.



Gambar 5. 24 Poster Launching  
Sumber: Peneliti, 2025

Poster *launching* ini dirancang sebagai media promosi utama untuk memperkenalkan aplikasi *SIMAS mobile* kepada pengunjung pameran. Desain poster mengedepankan elemen visual yang mencerminkan identitas institusi melalui penggunaan warna resmi kampus, tipografi yang konsisten, dan elemen grafis yang modern. Konten dalam poster memuat informasi penting seperti judul aplikasi, visual antarmuka utama, serta pesan ajakan (*call-to-action*) yang mendorong pengguna untuk mengunduh dan mencoba aplikasi.



Gambar 5. 25 Buku Perancangan  
Sumber: Peneliti, 2025

Buku “Perancangan UI/UX *SIMAS Mobile* UHW Perbanas” ini merupakan media pendukung yang akan dipamerkan di *meja stand booth* pada pameran tugas akhir. Buku ini berisi dokumentasi lengkap proses perancangan, mulai dari tahap analisis kebutuhan, penyusunan konsep, pembuatan *wireframe*, desain antarmuka, hingga hasil final desain yang siap diimplementasikan. buku ini memandu pembaca memahami alur kerja pengembangan desain aplikasi *mobile* untuk Sistem Informasi Mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas. Setiap tahapan dilengkapi dengan penjelasan detail, visual pendukung, dan hasil uji desain, sehingga memberikan gambaran menyeluruh tentang proses kreatif dan teknis yang dilakukan.



Gambar 5. 26 X Banner  
Sumber: Peneliti, 2025

*X-Banner* “Perancangan Sistem Informasi Mahasiswa Berbasis Mobile” ini merupakan media pendukung pameran yang dirancang untuk menarik perhatian pengunjung stand dan memberikan gambaran ringkas tentang proyek tugas akhir. Desain menggunakan dominasi warna biru yang identik dengan nuansa teknologi dan profesionalitas, dipadukan dengan visual antarmuka aplikasi *SIMAS Mobile* Universitas Hayam Wuruk Perbanas sebagai fokus utama. Di bagian tengah, terdapat gambar *mockup smartphone* yang menampilkan beberapa tampilan utama aplikasi, sehingga pengunjung dapat langsung memahami konsep desain yang dikembangkan.

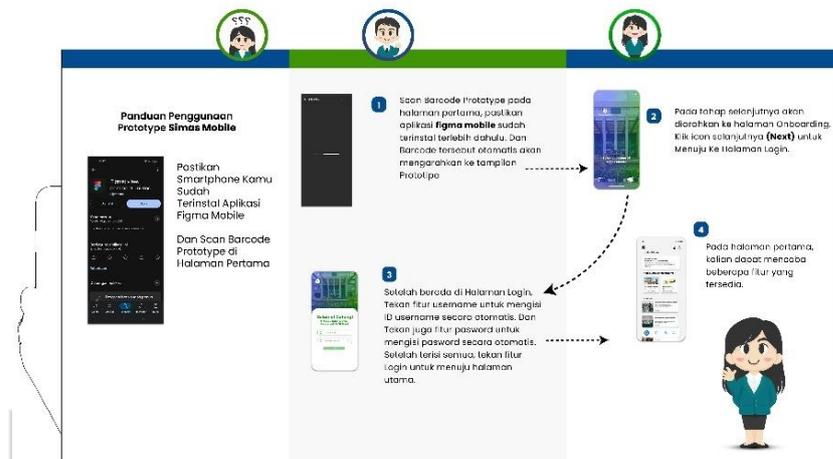
*X-Banner* ini juga dilengkapi *QR Code* yang terhubung langsung ke prototipe interaktif, memungkinkan pengunjung mencoba dan mengeksplorasi desain aplikasi melalui perangkat mereka secara langsung.



Gambar 5. 27 Folding Brosur  
Sumber: Peneliti, 2025

*Folding* brosur “*SIMAS Mobile*” ini merupakan media pendukung pameran yang berfungsi sebagai panduan singkat penggunaan prototipe aplikasi Sistem Informasi Mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas. Desain brosur menggunakan kombinasi warna biru tua dan biru cerah yang memberikan kesan profesional sekaligus modern, selaras dengan identitas visual aplikasi.

Pada sisi depan, terdapat judul besar “*SIMAS Mobile*” yang diletakkan di tengah sebagai identitas utama, dilengkapi deskripsi singkat tentang tujuan aplikasi, yaitu untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa agar lebih fleksibel dalam mengakses informasi layanan kampus. Di bagian belakang, brosur menampilkan *QR Code* yang dapat dipindai oleh pengunjung untuk langsung mengakses prototipe aplikasi di platform Figma (dengan catatan pengguna telah menginstal aplikasi Figma sebelumnya).



Gambar 5. 28 Folding Brosur Balik  
 Sumber: Peneliti, 2025

Bagian belakang folding brosur “SIMAS Mobile” ini berfungsi sebagai panduan visual langkah demi langkah dalam menggunakan prototipe aplikasi. Desainnya dibuat dengan alur yang rapi dari kiri ke kanan, memanfaatkan ilustrasi karakter, tangkapan layar (screenshot) aplikasi, serta panah penghubung untuk memudahkan pembaca mengikuti setiap tahapan. Di bagian paling kiri, terdapat instruksi awal untuk memastikan smartphone pengguna telah terinstal aplikasi Figma Mobile sebelum memindai barcode prototipe yang ada pada halaman pertama brosur.



Gambar 5. 29 Gantungan Kunci dan Sticker  
 Sumber: Peneliti, 2025

Stiker dan gantungan kunci ini dirancang sebagai media promosi pendukung yang merepresentasikan identitas visual proyek SIMAS Mobile. Karakter ilustrasi yang digunakan menampilkan karakter laki-laki dan perempuan yang memakai almamater kampus Universitas Hayam Wuruk Perbanas dengan ekspresi yang beragam, mulai

dari penasaran hingga antusias, untuk menciptakan kesan ramah, komunikatif, dan mudah diingat oleh pengunjung pameran. Warna biru dan hijau pada karakter diambil dari palet identitas visual aplikasi, sehingga menjaga konsistensi *branding*.



Gambar 5. 30 Video Teaser  
Sumber: Peneliti, 2025

Video *teaser* ini dirancang untuk membangun antusiasme dan rasa penasaran audiens sebelum peluncuran resmi *SIMAS Mobile*. Menggunakan tampilan mockup laptop yang mempresentasikan tiga layar antarmuka aplikasi di smartphone, visual ini menonjolkan fitur utama dan desain modern dari produk. Sebagai media pendukung pameran, video teaser ini diputar pada perangkat display seperti monitor atau laptop untuk menarik perhatian pengunjung, mengundang mereka untuk mencoba langsung *prototype*, dan memperkuat citra merek *SIMAS Mobile* sebagai solusi digital inovatif untuk kebutuhan mahasiswa.

Berdasarkan penelitian perancangan desain UI/UX aplikasi Sistem Informasi Mahasiswa (*SIMAS*) Universitas Hayam Wuruk Perbanas berbasis mobile menggunakan pendekatan *flat design*, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa masih mengalami berbagai kendala ketika mengakses *SIMAS* dalam versi *website*. Hasil kuesioner yang telah disebarakan menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa kesulitan dalam mencari dan menemukan informasi penting, terutama karena beberapa fitur pada versi *website* dirasakan kurang fleksibel. Kondisi tersebut mendorong kebutuhan akan pengembangan *SIMAS* dalam bentuk aplikasi *mobile* yang lebih praktis, sehingga dapat diakses secara langsung tanpa harus membuka *browser* terlebih dahulu. Selain itu, temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kebutuhan utama mahasiswa berkaitan dengan informasi akademik, seperti jadwal perkuliahan, Kartu Rencana Studi (KRS), nilai, hingga informasi administratif lainnya. Kebutuhan tersebut dinilai dapat difasilitasi dengan lebih fleksibel melalui aplikasi *mobile* yang memiliki antarmuka sederhana, intuitif, dan ramah pengguna. Dengan adanya desain aplikasi *SIMAS* berbasis *mobile* ini, diharapkan pengalaman mahasiswa dalam mengakses informasi akademik menjadi lebih cepat, nyaman, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang mendukung mobilitas pengguna.