



5.54%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 13 JUL 2024, 12:37 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL 0.06% ● CHANGED TEXT 5.48%

Report #22006439

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah Gereja berperan untuk melayani, memahami, dan merespon kebutuhan spiritual dan sosial masyarakat di tengah dunia yang terus berubah dengan cepat. Untuk menyampaikan injil yang utuh dan menyeluruh, gereja diingatkan akan tugas yang sama dan tidak berubah. Gereja adalah sebuah persekutuan yang diutus Tuhan ke dunia untuk bekerja dan berpartisipasi, tidak hanya dengan berhubungan tetapi juga dengan terlibat dalam semua bidang kehidupan di masyarakat. Gereja harus memiliki pemahaman yang kuat tentang bagaimana kehidupan sosial berfungsi, Gereja harus menjadi sebuah persekutuan yang bergerak aktif dan tidak hanya berdiam-diam (Tari, 2020). Gereja adalah organisasi yang melayani masyarakat, gereja memiliki berbagai macam informasi. Gereja lokal di bawah Sinode GKO (Gereja Kristen Oikoumene) masih mengandalkan warta dalam bentuk hardcopy sebagai sarana utama untuk menyampaikan berbagai informasi rincian penting seperti jadwal kebaktian, ibadah, berita gereja, dan informasi tersebut di infokan pada hari Minggu selama ibadah. Visi dan Misi dari Ketua Umum Sinode GKO, Bapak Pdt. Hermanus Laelu, untuk periode 2022-2027 adalah melaksanakan kelima misi dengan mengutamakan misi penginjilan dan salah satu program dari misi tersebut adalah ingin memperluas pelayanan dan mempunyai 10.000 jemaat. Visi ini mencerminkan tekad untuk memperluas dampak gereja, meningkatkan jumlah anggota jemaat dan menciptakan gereja yang

lebih terhubung dan responsif terhadap kebutuhan jemaat. Perubahan zaman mempunyai pengaruh terhadap perkembangan teknologi cara kerja gereja memberikan pelayanan. Inovasi, seperti penggunaan website, menjadi peluang baru untuk memperluas jangkauan dan memperkuat ikatan antara gereja dan jemaat. Komunikasi efektif menjadi sebuah fondasi utama, memastikan pesan rohani dan informasi kegiatan gereja dapat tersampaikan dengan jelas dan tepat. Semua anggota jemaat, tanpa memandang latar belakang atau kondisi, diakui dan dilibatkan dalam kegiatan gereja. Website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan diakses melalui internet, yang menyediakan berbagai informasi dan layanan secara online. Desain user interface pada website gereja harus dirancang dengan fokus pada kemudahan akses, kenyamanan pada user, memastikan bahwa semua anggota jemaat dapat dengan mudah menemukan informasi tentang jadwal kebaktian, ibadah, berita gereja/warta gereja/warta sinodal dan kegiatan lainnya. UI yang baik juga harus responsif dan memfasilitasi interaksi yang lancar dan melibatkan semua anggota jemaat tanpa memandang latar belakang atau kondisi. Dengan demikian, website bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga menjadi jembatan yang menghubungkan gereja dengan jemaatnya dalam era digital ini. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukan solusi yang dapat mengatasi hal tersebut. Cara mengatasi masalah tersebut, salah satunya adalah memanfaatkan kemajuan teknologi,

termasuk menggunakan website sebagai solusi. website dapat menjadi solusi yang baik karena dapat memberikan kemudahan bagi jemaat untuk mengakses informasi tentang sinode GKO dan kegiatannya. 1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah Dengan merujuk pada masalah yang ditemukan peneliti dari latar belakang tersebut, yakni: 1. Masalah pertama, penyampaian informasi kegiatan gereja lokal yang berada di Sinode GKO biasanya disampaikan hari minggu saja 2. Masalah kedua, tidak adanya media yang mempermudah dalam akses informasi untuk pelayanan jemaat Sinode GKO. Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana menyampaikan informasi aktivitas pelayanan gereja? 2. Bagaimana merancang (UI) website Sinode GKO yang efektif? 1.3 Tujuan Penelitian Tujuan Penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, peneliti memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: 1. Merancang User Interface sebuah website untuk sinode gereja GKO yang efektif dan bermanfaat bagi jemaat. 2. Menyajikan informasi agar mudah dipahami dan menyediakan navigasi yang mudah untuk jemaat dalam mencari sebuah informasi. 1.4 Manfaat Penelitian Manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah: 1. Efisiensi dalam komunikasi: Website ini memungkinkan gereja untuk berkomunikasi dengan jemaat secara lebih efisien. Informasi seperti jadwal kebaktian, acara yang di adakan oleh anggota gereja yang berada di naungan Sinode GKO dan berita gereja dapat disampaikan melalui website dengan cepat. 2. Keterhubungan: Website memperkuat ikatan antara anggota gereja dan jemaat. Jemaat dapat mengakses informasi terkini, mengikuti kegiatan dan berpartisipasi dalam pelayanan gereja melalui website ini. Dengan demikian, website membantu menciptakan komunitas yang lebih terhubung terhadap kebutuhan jemaat. 3 1.5

Sistematika Penulisan BAB I PENDAHULUAN Isi dari bab ini akan mengulas acuan dasar yang digunakan dalam penelitian yang berisikan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II TINJAUAN UMUM Isi dari bab ini adalah teori-teori dasar yang berkaitan dan mendukung penelitian



ini seperti tinjauan teori, tinjauan data dan kerangka berpikir BAB III METODOLOGI DESAIN/PERANCANGAN Isi dari bab ini adalah metode-metode yang digunakan dalam perancangan tugas akhir untuk mendukung terbentuknya hasil akhir yang baik. BAB IV STRATEGI KREATIF Bab ini akan mengulas proses perancangan (UI) website yang didasarkan ada hasil analisis data yang telah diperoleh. BAB V PENUTUP Bab ini akan menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan memberikan saran kepada pihak terkait dalam proses perancangan tugas akhir. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka 1. Ariyanto, B. A. (2023). Penelitian ini mengevaluasi Perancangan Ulang user interface Website Gereja Bethel Indonesia Miracle Service Cabang Khusus 5 menggunakan Metode Design Thinking di e-journal.uajy.ac.id. Website ini bernama miracleservicejogja.org dan memungkinkan jemaat dan orang umum mengakses berbagai informasi gereja, seperti jadwal ibadah, acara besar, dan aktivitas di luar ibadah, seperti seminar dan pendalaman alkitab. 12 Metode yang diterapkan pada jurnal ini adalah metode design thinking yang terdiri dari proses empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah bentuk user interface yang sesuai dan dapat memenuhi kebutuhan user . 2 2. Wibowo, Muhammad Ridwan; Hari Setiaji;. (2020). Metode Design Thinking digunakan untuk merancang website Thrifdoor. Jurnal ini membahas tentang Jurnal ini membahas tentang Penelitian menggunakan metode@ design thinking @untuk memudahkan pembuat keputusan, baik developer maupun desainer, dalam menghasilkan inovasi yang dapat memecahkan masalah yang dihadapi oleh calon user . Thriftdoor dibuat untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dengan membuat website yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Thrifdoor didirikan untuk membantu pemula yang ingin menjual barang bekas membuat prosesnya lebih mudah. Diharapkan dapat membangun konsep startup dengan menggunakan metode design thinking . Metode@tersebut untuk membantu desainer membuat inovasi yang dapat menyelesaikan masalah pengguna / user . 3. Desti Samarena (2021). Gereja Menyikapi Arus Globalisasi Digital.

Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana gereja menyikapi fenomena globalisasi digital dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penulisan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang gereja yang berkembang pada era globalisasi digital serta untuk menghasilkan solusi agar gereja bisa beradaptasi dengan globalisasi. Penggunaan data ilmiah didapat dari sumber-sumber terkait dengan penelitian. Tujuan dari studi ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan kritis tentang tantangan yang dihadapi gereja dalam menghadapi fenomena globalisasi digital . Oleh karena itu, gereja dapat mengambil beberapa tindakan, salah satunya adalah meningkatkan kehadiran digital dengan membuat website yang sederhana dan mudah diakses, Kedua, strategi digital harus dimasukkan ke dalam praktik-pratik pelayanan gereja

2.2 Teori Utama

2.2.1 Desain User Interface Website

Website merupakan sekelompok halaman yang terkoneksi satu sama lain, memuat konten berfokus pada suatu topik tertentu, dan dapat diakses oleh masyarakat umum (Rustan, 2020). Website melibatkan sejumlah fungsi yang luas dan bervariasi, termasuk pengelolaan data, interaksi dengan pengguna, dan pemrosesan informasi. Dalam konteks pembahasan ini, website tidak hanya menjadi alat teknologi semata, tetapi juga menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan suatu proyek user interface website untuk Sinode Gereja Kristen Oikoumene. Memahami esensi website sebagai alat lunak yang dapat menjalankan tugas yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan user. Desain user interface merupakan bagian disiplin ilmu Human Computer Interaction (HCI) atau Interaksi Manusia Komputer (IMK), Prinsip utama dalam merancang kebutuhan user adalah sebagai berikut (Galitz, 2007) :

1. Accessibility . User harus bisa digunakan oleh semua user , terutama user dengan kebutuhan khusus.
2. Aesthetically pleasing . Penggunaan visual yang dapat menampilkan estetika yang baik agar menarik atensi atau perhatian user . Penggunaan desain yang kurang tepat dapat menyebabkan kurangnya keterkaitan user serta informasi yang disampaikan kurang tersampaikan dengan baik.
3. Availability. Sistem harus selalu tersedia sehingga

dapat diakses oleh user pada waktu kapanpun serta dalam urutan apapun sesuai kebutuhan user. 4. Clarity. Penampilan terkait visual harus ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami oleh user agar konsep dan fungsinya tetap sesuai. 5. Compatibility . Desain user interface interface harus sesuai dengan kebutuhan dan kompetibel dengan user . 6. Configurability . User dapat menggunakan fitur personalisasi dan kustomisasi, agar dapat menyesuaikan pengaturan sesuai kebutuhan serta dapat menggunakan kontrol atas tampilan yang diinginkan. 7. Consistency . Konsistensi diperlukan dalam penggunaan visual sehingga mempermudah pemahaman user dalam menggunakan user interface secara keseluruhan. 3 8. Control . user menjalankan dan menggunakan sistem sesuai dengan keinginan user , dalam keadaan bahwa user tahu apa yang harus dilakukan dan tahu untuk melakukannya. 9. Directness . Perancang dapat langsung memasukan data, memilih objek, melakukan tindakan dan melihat hasil user secara langsung. 6 10. Efficiency . 6 Untuk menciptakan UI yang efektif dan efisien serta mempercepat navigasi dan transisi antar sistem, prediksi pergerakan tangan dan mata pengguna/ user . 6 11. Familiarity . Menggunakan user interface yang sesuai dengan kebiasaan user untuk memudahkan user dalam berinteraksi dengan user interface berdasarkan pengetahuan user tersebut. 12. Flexibility . Sistem yang dibuat dapat merespons kebutuhan berbagai macam user yang berbeda-beda. 13. Forgiveness . Menyadari bahwa user mungkin melakukan sebuah kesalahan, sistem dapat mengakomodasi kesalahan tersebut dan mengurangi masalah dengan memberikan instruksi tentang cara memperbaikinya. 14. Immersion . User Interface yang berfokus pada kebutuhan user dan mengurangi aktivitas mereka sesaat untuk meningkatkan suatu kepuasan. 15. Obviousness . Elemen-elemen visual harus terlihat dan intuitif sehingga mudah dikenali oleh user sehingga user tidak menimbulkan hambatan dalam penggunaannya. 16. Operability . User interface harus yang dipakai harus nyaman di berbagai kondisi fisik. 17. Perceptibility . Tidak tergantung pada kemampuan sensorik, pengguna/ user harus dapat memahami desain yang tersedia. 18.

Predictability . Sebisa mungkin, sistem menggunakan pengalaman pengguna / user sebelumnya untuk memprediksi langkah selanjutnya dalam penggunaan UI . 19. Recovery . Pembatalan sebuah input yang dapat dilakukan oleh user . 20. Responsiveness . Memastikan bahwa input dari user dapat tersampaikan dengan respons yang baik. Dalam membuat website penting untuk memperhatikan Desain user interface interface (UI) yang optimal. **7** Desain (UI), yang termasuk dalam studi Human Computer Interaction (HCI) atau Interaksi Manusia Komputer (IMK), berfokus pada interaksi manusia dan komputer secara efisien. Prinsip-prinsip dasar dalam merancang (UI) mencakup aksesibilitas, estetika, ketersediaan, kejelasan, kompatibilitas, dan kemudahan konfigurasi. (UI) harus dapat diakses oleh semua pengguna termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, serta memiliki desain visual yang menarik dan mudah dipahami. Konsistensi visual sangat penting agar user lebih mudah saat mengkases (UI) Website desain , sementara kontrol, directness , dan efisiensi memastikan operasi yang mudah dan cepat. Familiaritas dengan kehidupan nyata pengguna membantu dalam pemahaman, dan fleksibilitas memungkinkan sistem beradaptasi dengan berbagai pengguna. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, website dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal, meningkatkan kepuasan dan efektivitas interaksi antara pengguna dan sistem. 2.2.1.1 Tipografi Desain user interface Tipografi desain user interface menggabungkan seni dan teknik untuk membuat tampilan huruf dan teks agar mudah dibaca. Tipografi bertujuan untuk menghasilkan tampilan teks yang mudah dibaca, nyaman dan menarik bagi pembaca/ user. Berikut adalah elemen dasar dalam tipografi: 1. **1 9** Font merupakan kumpulan huruf, angka, tanda baca dan simbol dengan berbagai bentuk dan karakter memiliki ukuran, ketebalan dan aspek visual lainnya. 2. Jenis font yang sama, seperti Serif dan Sans Serif, dikenal sebagai typeface . Dengan demikian, satu jenis huruf biasanya memiliki beberapa varian huruf. 4 3. Dalam teks, jarak antara huruf dan baris disebut jarak huruf dan baris. Kedua elemen ini memiliki dampak langsung terhadap penampilan dan kemampuan pembacaan teks. 4. Ketebalan, tinggi, dan

ukuran font yang bervariasi dapat membantu desainer untuk menciptakan user interface dengan gaya dan nada emosional yang berbeda. **1** Kombinasi yang sesuai dari atribut-atribut ini dapat meningkatkan keterbacaan dan memperkuat hierarki visual. Cara menggunakan Tipografi dalam User Design Interface

1. Pemilihan Font yang tepat melibatkan pertimbangan faktor, seperti identitas produk, jenis atau layanan yang akan ditawarkan dan target dari audiens. Dengan mengubah ukuran font untuk judul, subjudul, dan isi teks, kita dapat meningkatkan keterbacaan teks dan menunjukkan seberapa penting masing-masing elemen tersebut. **1** Sebagai contoh, untuk desain yang ditujukan kepada merek dengan citra formal dan profesional, font serif yang elegan mungkin lebih cocok daripada font yang memiliki kesan lebih santai.

2. Faktor-faktor seperti desain, jenis media yang digunakan (cetak atau digital), dan preferensi audiens target menentukan ukuran font yang ideal.

3. Konsistensi dalam penggunaan tipografi, konsistensi memegang peranan penting dalam pembentukan desain tipografi yang serasi. Dengan konsistensi dalam tipografi, pengguna dapat lebih mudah berinteraksi dengan antarmuka dan mengerti informasi dengan cepat. Elemen teks, seperti ukuran, jenis font, warna, dan gaya teks yang tidak berbeda-beda, dapat memudahkan user.

2.2.1.2 User Centered Design User Centered Design sebuah metode desain yang menempatkan user sebagai perhatian utama. Metode ini mendasarkan keputusan desain pada pengalaman pengguna yang diperoleh dari observasi. Proses perancangan (UI) mempertimbangkan fungsi, karakteristik user, tugas produk, dan alur kerja produk (Jesse, 2011)

2.2 **13** 1.3 Prototype Prototype adalah model awal atau versi percobaan dari suatu produk yang sedang dikembangkan. Ini merupakan representasi awal, baik dalam bentuk fisik maupun digital, dari produk yang dirancang untuk menguji dan mengevaluasi fitur, fungsi dan desain sebelum diluncurkan secara resmi. Prototype dapat dibuat dengan berbagai cara, mulai dari sektesa, fisik hingga digital.

Prototype dalam sebuah konteks (UI) merupakan model atau contoh awal dari sebuah konsep atau produk yang digunakan untuk menguji atau

memvalidasi asumsi desain sebelum pengembangan produk yang sebenarnya (Pratama & Suwarni, 2022). Pengembangan prototype (UI) merupakan langkah penting dalam memastikan kesesuaian antara desain dan kebutuhan user sebelum produk akhir dikerjakan.

2.2.1.4 Hover

Hover adalah teknik di mana menu drop down muncul dengan hanya memindahkan kursor ke tab menu tertentu, memperlihatkan beberapa sub-menu yang bisa dipilih (Midtrans, 2021). Penggunaan hover memiliki keunggulan-keunggulan sebagai berikut:

1. Kemudahan: Pengguna tidak perlu banyak usaha untuk mengaktifkan menu drop down. Cukup dengan mengarahkan kursor, menu akan aktif.
2. Populeritas: Banyak website besar yang menggunakan teknik hover ini, sehingga pengguna website umumnya sudah terbiasa dengan cara ini.
3. Navigasi yang Cepat: Tanpa perlu melakukan klik, pengguna dapat lebih cepat mencapai menu yang diinginkan.

2.2.1.5 Website responsive design

Desain website responsif adalah teknik yang digunakan oleh desainer website untuk membuat layout website yang dapat menyesuaikan tampilan berdasarkan ukuran layar pengunjung. Fungsi dari desain website responsif ini adalah untuk memastikan 5 bahwa elemen-elemen seperti ukuran huruf, antarmuka pengguna (UI), gambar, dan tata letak berubah sesuai dengan lebar layar dan resolusi perangkat yang digunakan, sehingga meningkatkan pengalaman dan kenyamanan pengguna (Team, 2024).

2.2.1.6 Design Thinking

Design Thinking menurut David Kelley dan Tim Brown adalah metode penyelesaian dari sebuah masalah yang berfokus pada user. Terdapat 5 tahapan dalam metode design thinking yaitu:

1. Empathize Tahap awal dalam proses design thinking adalah Empathize. Pada fase ini, peneliti melakukan interaksi dengan user melalui wawancara, observasi langsung, atau studi kasus. Tujuannya adalah untuk menemukan masalah inti dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang tantangan yang dihadapi oleh user.
2. Define Tahap kedua dalam design thinking adalah define. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan semua informasi yang telah diperoleh sebelumnya dan melakukan analisis untuk mengidentifikasi masalah inti yang perlu dipecahkan. Selama

tahap ini, desainer dapat mengenali user persona yang mewakili karakteristik dan perilaku user . Berdasarkan user persona yang telah ditetapkan, desainer dapat merancang sitemap untuk menentukan navigasi dan struktur halaman. a) User Persona User persona adalah gambaran mengenai user yang dapat membantu desainer memahami karakteristik, kebutuhan, dan perilaku user . b) Sitemap Sitemap adalah map atau peta yang membantu desainer dalam menyusun struktur halaman dan navigasi secara sistematis. Sitemap dapat diwujudkan dalam bentuk diagram atau tab el yang menghubungkan setiap halaman pada website . 3. Ideate Ideate dalam design thinking melibatkan pembuatan ide-ide baru untuk mengatasi masalah yang sudah ada sebelumnya. Berbagai teknik seperti brainstorming digunakan untuk menghasilkan banyak ide, yang kemudian disaring oleh peneliti untuk memilih yang terbaik. 4. Prototype Prototype digunakan untuk diuji untuk memperbaiki dan mengevaluasi ide baru, serta untuk mengidentifikasi masalah dalam setiap prototype yang dapat diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik. 5. Test Prototype diuji untuk mengevaluasi seberapa baik pengguna mengatasi masalah yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Umpan balik dari pengujian memungkinkan penyesuaian dan penyempurnaan produk untuk memenuhi kebutuhan user. 2.2.2 Elemen Desain Terdapat beberapa elemen visual yang harus dipahami dan diatur dengan baik dalam penataan supaya desain yang dihasilkan seimbang, menarik, dan mudah dipahami (Supriyono, 2010). Berikut adalah unsur elemen desain :

1. Garis Garis mengacu pada sebuah pergerakan, garis lurus cenderung memberikan kesan formal dan kaku, sedangkan kesan lembut ada pada garis melengkung. Garis zig-zag memberikan kesan dinamis, sedangkan garis tidak beraturan memberikan kesan fleksibel. Hubungan antara garis dan halaman dapat ditampilkan dengan menggunakan jenis garis yang didasari oleh arah. perancang, garis dapat dirancang dan dibentuk dalam berbagai variasi, seperti putus- putus, gradasi, tebal-tipis dan lain-lainnya.
2. Bidang 6 Bidang adalah elemen grafis yang didasari oleh bentuk seperti lingkaran, segitiga, persegi, setengah

lingkaran, dan lainnya. Bentuk yang tidak teratur juga termasuk sebagai salah satu jenis bidang. 3. Warna Warna adalah elemen grafis yang sangat dominan. Warna juga merupakan elemen visual menarik perhatian user . penting untuk memperhatikan komposisi agar citra merek tidak terganggu. Warna- warna lembut dapat memberikan kesan tenang, sementara warna- warna yang cerah dan berbeda menciptakan kesan dinamis dan meriah. **23** Untuk memahami warna, ada tiga dimensi: hue, value, dan intensity. Warna disebut dengan namanya, seperti merah, kuning, hijau dan lain- lain. Value mengacu pada tingkat kecerahan atau kegelapan warna, dan intensity mengacu pada tingkat kemurnian atau kejernihan warna. 4. Gelap – terang Variasi nilai pada warna disebut sebagai gelap-terang. **5 19** Value Kontras relatif dan sangat dipengaruhi oleh latar belakang dan faktor elemen di sekitarnya. **5 15** Kontras value dalam desain komunikasi visual untuk menciptakan citra dan menonjolkan pesan informasi. 5. Tekstur Istilah tekstur digunakan untuk menggambarkan kualitas permukaan dari material seperti kain, kayu, atau kertas. Dua jenis tekstur yang dikenal dalam seni dikenal sebagai tekstur visual dan tekstur tactile . Tekstur tactile adalah tekstur yang dapat dirasakan secara langsung dengan sentuhan, sedangkan tekstur visual adalah ilusi yang membuat tekstur terlihat seperti nyata. 6. Ukuran Ukuran adalah elemen visual penting yang harus diperhatikan agar desain komunikasi visual memiliki tingkat keterbacaan yang optimal. Pemilihan ukuran huruf untuk judul, sub judul, dan teks harus dilakukan dengan cermat. Hal ini juga berlaku untuk foto, di mana perbedaan ukuran yang proporsional dapat membantu pembaca mengidentifikasi informasi yang harus diprioritaskan. Oleh karena itu, menetapkan hierarki visual menjadi penting, dimulai dari yang paling penting, penting, hingga yang kurang penting. Dalam membuat website yang baik, beberapa elemen visual harus diatur dengan baik agar desainnya seimbang, menarik, dan mudah dipahami. Garis dapat memberikan berbagai kesan, seperti formal dengan garis lurus atau lembut dengan garis lengkung. **18** Bidang mencakup bentuk geometris dan tidak beraturan, dengan kesan formal atau dinamis

tergantungan bentuknya. Warna sangat kuat dalam menarik perhatian dan menciptakan kesan, seperti tenang dengan warna dingin atau dinamis dengan warna panas. Gelap-terang atau kontras digunakan untuk menonjolkan pesan dan menciptakan citra, dengan kontras tinggi memberikan kesan dinamis dan kontras rendah memberikan kesan tenang. Tekstur, baik nyata (tactile) maupun ilusi (visual), menambah kualitas permukaan.

Ukuran elemen visual seperti huruf dan gambar perlu diperhitungkan dengan tepat untuk memastikan kemudahan baca dan hierarki visual yang jelas. Dengan memahami dan mengatur elemen-elemen ini website dapat menjadi lebih efektif dalam menyampaikan informasi. 2.2.2.1 Tipografi

Tipografi melibatkan semua hal tentang huruf, dengan tujuan penting menyampaikan informasi agar pembaca merasa nyaman saat membaca atau melihat teks tersebut (Rustan, 2023). Tipografi dibagi dalam beberapa jenis: 1. 2

Serif: Jenis tipografi ini memiliki garis tambahan pada ujung huruf yang disebut serif.

Penggunaan serif memberikan kesan klasik dan formal pada desain 7 2. Sans-serif

: Jenis tipografi ini tidak memiliki serif pada ujung huruf. 24 Penggunaan sans-serif memberikan kesan modern dan minimalis pada desain. 2 8 17 3. Script :

Jenis tipografi ini menyerupai tulisan tangan dan memberikan kesan

elegan dan feminin pada desain. 8 4. Display : Jenis tipografi ini

memiliki bentuk yang unik dan menarik perhatian. Biasanya digunakan untuk judul atau teks yang ingin disorot pada desain. 2 10 21 5. Monospace : Jenis

tipografi ini memiliki lebar karakter yang sama untuk setiap huruf. Monospace sering digunakan untuk kode atau teks yang memerlukan penataan yang rapi. 6.

Old Style : Jenis tipografi ini bergaya romawi dan berbentuk lebih bulat dan halus. Old Style memberikan kesan klasik dan elegan pada

desain. 7. Modern : Jenis tipografi ini memiliki bentuk yang lebih tajam dan geometris. Modern memberikan kesan kontemporer dan elegan pada desain. 10 22

8. Slab Serif : Jenis tipografi ini memiliki serif yang lebih tebal dan menonjol.

Slab Serif memberikan kesan kuat dan maskulin pada desain. 2.2.2.2

Layout Layout merupakan penataan elemen dalam suatu ruang untuk

mendukung pesan yang ingin disampaikan. Fungsinya adalah memengaruhi cara

audiens mempersepsikan konten yang dibuatnya. Untuk mencapai tata letak yang efektif, penting untuk menerapkan prinsip-prinsip tata letak (Rustan, 2009). Prinsip layout merupakan prinsip desain umum yang lebih difokuskan pada penyusunan tata letak konten. Prinsip tata letak pada dasarnya, mencerminkan gagasan atau pesan yang ingin disampaikan oleh desainer kepada user . Prinsip ini berkembang dari pengolahan ciri-ciri elemen-elemen desain. Prinsip tata letak ini bersifat umum dan berlaku untuk berbagai media, termasuk media cetak dan platform digital seperti Website . Prinsip layout antara lain : Emphasis atau penekanan, Sequence atau urutan perhatian, Contrast atau berlawanan, Balance atau keseimbangan, Unity atau kesatuan.

1. Emphasis (Penekanan)
Penekanan adalah pemberian penegasan visual yang kuat pada area tertentu dalam suatu tata letak (Rustan, 2009). Dalam konteks ini, "berat visual " tidak mengacu pada berat fisik yang dapat diukur, melainkan pada pengaruh abstrak yang muncul dalam persepsi manusia. Misalnya, teks yang lebih besar akan menarik lebih banyak perhatian dan meninggalkan kesan visual yang lebih jelas. Memperbesar ukuran teks ini merupakan contoh dari penekanan atau emphasis . Penekanan tidak selalu berasal dari perbedaan yang mencolok, melainkan dapat dicapai melalui variasi warna, ketebalan, tingkat kegelapan, dan sebagainya.
2. Sequence (Urutan Perhatian)
sequence merujuk pada urutan atau arah perhatian audiens dari satu area ke area lain dalam suatu tata letak. Sequence ini terbentuk melalui penggunaan penekanan tertentu pada elemen visual yang ada dalam suatu tata letak (Rustan, 2009).
3. Contrast (Berlawanan)
Kontras merujuk pada perbedaan atau keberlawanan antara dua elemen atau kelompok elemen yang berbeda satu sama lain (Rustan, 2009).
4. Balance (Keseimbangan)
Prinsip balance digunakan untuk menempatkan berat visual dari elemen desain dalam suatu tata letak guna mencapai tampilan yang estetis. Balance atau keseimbangan merujuk pada kesan seimbang dari berat visual elemen-elemen dalam suatu bidang layout . Terdapat dua jenis keseimbangan dalam tata letak yaitu keseimbangan simetris

menciptakan cerminan elemennya sehingga menampilkan tampilan yang sama di kedua sisinya. Sementara keseimbangan asimetris 8 menciptakan keseimbangan yang tidak persis sama namun tetap memberikan kesan seimbang (Rustan, 2009). 5. Unity (Kesatuan) Unity merujuk pada kesan satu kesatuan atau harmoni dari seluruh elemen yang saling mendukung untuk menyampaikan pesan yang utuh kepada audiens. Keselarasan ini mencakup berbagai level, mulai dari bentuk, konten, hingga konteksnya. Kesatuan dalam bentuk terwujud ketika elemen visual dalam konten memiliki keselarasan. Kesatuan dalam konten muncul ketika visual isasi atau bentuk sesuai dengan pesan yang hendak disampaikan. Sementara itu, kesatuan dalam konteks terjadi ketika bentuk atau visual isasi bersesuaian dengan konten pesan dan tujuan yang ingin dicapai (Rustan, 2009). Dalam membuat website yang terbaik, beberapa prinsip desain harus diperhatikan. Penekanan (emphasis) adalah pemberian penegasan visual yang kuat pada area tertentu untuk menarik perhatian, misalnya dengan memperbesar ukuran teks atau menggunakan variasi warna. Urutan perhatian (sequence) mengacu pada bagaimana perhatian audiens diarahkan dari satu elemen ke elemen lain dalam tata letak, sering kali melalui penggunaan penekanan tertentu. **14 Kontras** (contrast) merujuk pada perbedaan antara elemen-elemen yang berbeda untuk menciptakan daya tarik visual . Keseimbangan (balance) adalah penempatan berat visual elemen- elemen desain untuk mencapai tampilan estetik yang seimbang, baik melalui keseimbangan simetris maupun asimetris. Terakhir, kesatuan (unity) menciptakan harmoni antara seluruh elemen visual , memastikan mereka bekerja bersama untuk menyampaikan pesan yang utuh dan konsisten kepada audiens. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip ini, website bisa menjadi lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. 2.2.2.3 Ikon Ikon merupakan simbol yang menyerupai objek yang mewakilinya. Ikon umumnya dibentuk dari bentuk-bentuk sederhana yang merepresentasikan informasi tertentu. Berikut beberapa jenis-jenis ikon (Meliana, 2023). 1. Outline icon Outline icon adalah salah satu jenis ikon yang sering ditemui dan dikenal luas. **4 Ikon ini juga**

sering disebut sebagai ikon garis karena terdiri dari garis-garis stroke pada bentuk ikon.

Umumnya, ikon garis menggunakan palet warna monokrom, menciptakan kesan desain yang bersih dan modern pada penggunaan ikon tersebut. 2.

Glyph/Filled icon Berlawanan dengan ikon garis, memiliki bentuk yang

tebal dan menggunakan warna solid untuk melengkapi bentuknya. 4 Dengan mengisi

warna pada siluet ikonnya, Filled icon memanfaatkan white space untuk

memberikan bentuk ikon yang lebih jelas. 3. Flat icon Flat icon dalam

penggunaan lebih dari satu warna pada sebuah ikon adalah salah satu

cara untuk membedakan jenis ikon ini. Warna yang digunakan biasanya

data atau solid untuk memberikan kesan modern, tetapi variasi warna

yang beragam membuatnya lebih menarik. 2.2.2.4 Grid Grid adalah struktur

panduan untuk menempatkan elemen-elemen konten, Berikut jenis layout

berdasarkan konstruksi Grid (Rustan, Suriyanto, 2020), yaitu: 1. Coloumn

Grid Coloumn Grid adalah susunan layout yang terdiri dari kolom-kolom

vertikal. Kolom-kolom ini membagi konten atau informasi menjadi

bagian-bagian kecil agar lebih mudah dipahami oleh user. 16 2. Modular Grid 9

Modular Grid adalah susunan layout yang terdiri dari kolom-kolom vertikal dan horizontal.

Pertemuan kolom vertikal dan horizontal ini membentuk kotak-kotak yang

disebut Modul. Setiap modul dapat diisi dengan elemen konten yang

berbeda. 3. Hybrid/Compound Grid Hybrid/Compound Grid adalah gabungan

dari berbagai sistem Grid yang berbeda dalam satu halaman atau

1 bagian. Hybrid dapat berupa kombinasi beberapa Coloumn Grid , beberapa

Modular Grid , atau bahkan kombinasi Coloumn dan Modular. 2.3 Teori

Pendukung 2.3.1 Gereja Dua definisi kata gereja ditemukan dalam Kamus

Besar Bahasa Indonesia. gereja berfungsi sebagai tempat beribadah. Yang

kedua adalah gereja sebagai organisasi yang menghimpun semua orang

kristen yang berbagai kepercayaan, ajaran, dan praktik ibadah yang sama,

seperti Kristen Katolik, Kristen Protestan, dan lainnya. (J.S Badudu &

Zain, 1996). 2.3.2 Sinode Gereja Sinode dalam gereja umumnya merujuk

pada pertemuan atau majelis dari para pemimpin gereja, seperti uskup,

pendeta, atau penatua, untuk membahas berbagai masalah keagamaan, doktrin,

tata ibadah, dan hal-hal berkaitan dengan pelayanan gereja (Eleazar, 2021).

2.3.3 Oikoumene Konsep 'Oikoumene' dalam Yohanes 17:1-26 menggambarkan persatuan di dalam denominasi, integrasi dalam struktur gereja, harmoni dalam tata ibadah, dan kesatuan dalam bentuk gereja.

2.3.4 Media Gereja Media gereja mengacu pada berbagai platform digital yang digunakan oleh gereja untuk menyebarkan informasi, berkomunikasi dengan jemaat, dan melaksanakan pelayanan pastoral. Ini mencakup penggunaan media sosial seperti Facebook, Instagram, dan website, serta aplikasi video conferencing seperti Zoom dan Google meet dan aplikasi lainnya. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi tentang kegiatan gereja, ringkasan khotbah, jadwal ibadah, layanan pastoral, dan konten lainnya yang relevan dengan komunitas gereja. Dengan demikian, gereja dapat tetap relevan dan efektif dalam era digital ini dengan mengintegrasikan teknologi dalam pelayanannya dan tetap fokus pada misi intinya untuk melayani dan membangun komunitas iman (Tari, 2020).

2.4 Ringkasan Kesimpulan Teori Website merupakan kumpulan halaman website yang saling terhubung, menghadirkan konten yang berfokus pada topik tertentu, dan dapat diakses oleh masyarakat umum. Proses pembuatan website harus memperhatikan beberapa aspek penting seperti:

- 1) Desain user interface interface pada website harus memberikan pengalaman pada user dan meningkatkan kepuasan dan efektivitas interaksi antara user dan sistem
- 2) Elemen desain diperlukan untuk mengatur desain website agar mudah dipahami.
- 3) Layout pada website harus memiliki emphasis, sequence, contrast, balance, unity agar website menjadi lebih efektif dalam menyampaikan informasi.
- 4) Tipografi digunakan pada website untuk mengatur tampilan huruf-huruf sehingga seluruh teks menjadi mudah dibaca. Tipografi bertujuan untuk membuat tampilan yang nyaman untuk dibaca, mudah dipahami, dan menarik bagi user
- 5) Design thinking dalam website untuk menjawab permasalahan yang ada seperti: empathize, define, user persona dan sitemap.
- 6) Ikon dalam website untuk merepresentasikan informasi tertentu.
- 7) Desain website harus responsif agar dalam membuat

layout pada sebuah website memiliki dasar ukuran yang tepat untuk ukuran layar pada user . 2.5 Kerangka Berpikir BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Sitematika Perancangan Dalam tahap pra-design akan difokuskan pada penyusunan konsep (UI) yang mencerminkan identitas dan kebutuhan Sinode Gereja GKO. Peneliti menentukan fitur- fitur yang dibutuhkan berdasarkan analisis kebutuhan user serta tujuan dari website ini. Selain itu, peneliti membuat sitemap yang menggambarkan struktur navigasi website untuk memudahkan user dalam menavigasi halaman-halaman yang ada. Setelah tahap pra-design selesai, langkah berikutnya adalah tahap desain, merancang tata letak halaman agar, memastikan keterbacaan dan kemudahan akses informasi bagi user . Menerapkan sistem grid yang konsisten untuk memudahkan penempatan elemen- elemen (UI) dan menciptakan konsistensi visual , memilih jenis huruf yang sesuai dengan identitas Sinode Gereja GKO dan memastikan keterbacaan optimal bagi user . Setelah desain selesai masuk pada tahap post-design. Pada tahap ini akan membangun prototype (UI) berdasarkan desain yang telah disetujui untuk dilakukan uji coba dan evaluasi lebih lanjut. Metode design thinking yang diterapkan untuk perancangan (UI) website Sinode Gereja Kristen Oikoumene dimulai dengan tahap empathy . Melalui wawancara langsung dengan pihak Sinode GKO, dan sesi interaktif dengan anggota jemaat, peneliti berupaya memahami secara mendalam visi, misi, serta kebutuhan gereja dan preferensi jemaat terkait penggunaan website . Observasi kegiatan gereja juga memberikan wawasan langsung tentang kehidupan komunitas gereja yang menjadi kunci dalam merancang solusi yang relevan. Tahap berikutnya, tahap define , melibatkan analisis mendalam terhadap data wawancara,observasi dan studi literatur untuk mengidentifikasi masalah dan peluang yang dihadapi oleh gereja dan jemaat. Rangkuman definisi masalah ini menjadi landasan untuk merumuskan solusi yang sesuai dan relevan. 3.2 Metode Pencarian Data Peneliti dalam mencari data memilih metode kualitatif karena data utamanya akan diperoleh melalui wawancara dengan pihak Sinode Gereja Kristen Oikoumene.

Peneliti melakukan wawancara mendalam untuk memahami lebih baik kebutuhan dan harapan jemaat terhadap website Sinode Gereja Kristen Oikoumen (GKO). Dengan cara ini, peneliti dapat menggali informasi yang relevan dan memastikan bahwa desain website memenuhi kebutuhan jemaat. Selain itu, peneliti akan menggunakan data sekunder yang terdiri dari jurnal-jurnal pembandingan dan observasi langsung terhadap website sinode gereja dan gereja lokal. Observasi ini akan membantu peneliti memperoleh wawasan yang lebih luas tentang tren dan praktik terbaik dalam (UI) untuk website gereja. Dengan menggabungkan kedua jenis data ini, peneliti berharap dapat merancang (UI) yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan Sinode Gereja GKO serta memenuhi standar terbaik dalam pengembangan website gereja.

3.3 Analisis Data

3.3.1 Analisis Data Pembandingan

Peneliti melakukan analisis website sinode gereja. Yang dapat diuraikan sebagai berikut:

3.3.2 Analisis Wawancara

Peneliti melakukan analisis wawancara dengan pengurus sinode GKO: Sinode Gereja Kristen Oikoumene (GKO) didirikan pada tanggal 29 Juli 1979 di Depok, Jawa Barat, dengan tujuan utama buat koordinasi dan fasilitasi kegiatan gereja lokal 11 serta jemaat di bawahnya. Sejak berdiri, gereja GKO udah berkembang pesat dengan jemaat tersebar di berbagai wilayah Indonesia, seperti Sumatera, Kalimantan, Jawa, Bali, NTT, Papua, dan Papua Barat.

11 Gereja GKO juga menjadi bagian dari Persekutuan Gereja-gereja di Indonesia (PGI) dan Dewan Gereja Asia (Christian Conference of Asia = CCA) di tingkat internasional. Sinode GKO punya peran penting buat dukung dan fasilitasi kegiatan gereja lokal dan jemaat di bawahnya, termasuk koordinasi, dorongan, dan pelaksanaan tahapan misi yang mencakup persekutuan, pemuridan, ibadah, pelayanan, dan penginjilan. Jumlah jemaat yang hadir di gereja lokal bervariasi, contohnya di GKO Bintaro Jaya rata-rata sekitar 200 orang dalam ibadah umum. Beberapa program utama yang dibuat atau didukung oleh sinode GKO antara lain Almanak Tahunan, Renungan 4M yang menjelaskan lebih detail khotbah mingguan lewat YouTube, dan Senandika Gembala sebagai renungan malam buat jemaat



sebelum tidur. Sinode juga memastikan informasi mudah diakses lewat media seperti email, Zoom, YouTube, dan pertemuan langsung (on-site) jika perlu. Saat ini, belum ada rencana khusus dari sinode buat ningkatin komunikasi dengan jemaat, tapi tetap menggunakan media yang udah ada. Sistem organisasi Sinode GKO menggunakan Sistem Presbiterial, di mana kepemimpinan gereja dilakukan oleh para presbiter (penatua) dan keputusan penting diambil dalam persidangan yang melibatkan para presbiter (Majelis Jemaat). Sistem Organisasi Sinode GKO: 1. Ketua Umum: Memimpin dan mengkoordinasi kegiatan sinode secara keseluruhan. 2. Sekretaris Umum: Bertanggung jawab atas administrasi dan dokumentasi sinode. 3. Wakil Sekretaris Umum: Mendukung tugas sekretaris umum. 4. Bendahara Umum: Bertanggung jawab atas keuangan sinode. 5. Wakil Bendahara Umum: Mendukung tugas bendahara umum. 6. Sekretaris Eksekutif 1 (Bidang Koinonia dan Keesaan): Bertanggung jawab atas kegiatan persekutuan dan keesaan gereja. 7. Sekretaris Eksekutif 1 (Bidang Kelembagaan dan Litbang): Mengurus kelembagaan gereja dan melakukan penelitian dan pengembangan. 8. Sekretaris Eksekutif 2 (Bidang Martyria): Fokus pada penginjilan dan misi gereja. 9. Sekretaris Eksekutif 2 (Bidang Usaha Dana): Mengelola aspek keuangan dan pengumpulan dana. 10. Sekretaris Eksekutif 3 (Bidang Diakonia dan Biro Hukum): Mengurus pelayanan sosial dan hukum gereja.

3.3.3 Observasi aktivitas Jemaat GKO Peneliti melakukan observasi kegiatan aktivitas jemaat gereja lokal yang berada di Gereja Kristen Oikoumemene di bintaro, jemaat biasanya menerima informasi tentang sinode melalui hard copy yang dibagikan setiap minggu sebelum ibadah dimulai. Informasi tersebut kemudian disampaikan kembali oleh penatua gereja lokal, terutama mengenai perubahan waktu atau tanggal ibadah, untuk memastikan jemaat tidak salah informasi.

3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Peneliti mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai suatu fenomena, peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data.

20 Dalam konteks ini, fokus utama peneliti adalah pada wawancara, observasi, dan studi literatur. Wawancara ini difokuskan untuk mendapatkan

pemahaman yang lebih dalam mengenai topik penelitian dari sudut pandang mereka yang terlibat langsung. Dari hasil wawancara dengan Narasumber Sinode GKO, dapat disimpulkan bahwa Sinode GKO, didirikan pada 29 Juli 1979 di Depok, Jawa Barat, bertujuan membentuk persekutuan gereja yang akrab melalui berbagai misi. Sejak itu, sinode berkembang dengan jemaat tersebar di Indonesia dan menjadi anggota PGI dan CCA. Perannya mencakup koordinasi misi seperti persekutuan, permuridan, ibadah, pelayanan, dan penginjilan. Jumlah jemaat bervariasi, contohnya di Gereja Lokal GKO Bintaro Jaya sekitar 500 orang. Program utama termasuk almanak tema tahunan, renungan 4M di YouTube, dan senandika gembala renungan malam. Komunikasi harian dilakukan melalui email, Zoom, dan kunjungan on-site, dengan biro pelayanan khusus untuk berbagai kelompok usia. 12 Sinode terbuka terhadap media baru dengan syarat biaya terjangkau dan dukungan kontribusi. Kedua, observasi dilakukan terhadap website pesaing untuk menganalisis tata letak, fitur, dan kontennya. Observasi ini dilakukan dengan tujuan memahami strategi dan elemen kunci yang mungkin memberikan inspirasi atau pembelajaran bagi pengembangan website yang sedang diteliti. Hasil observasi Kedua website, Sinode Gereja Kristen Jawa dan Jemaat Kristen Indonesia Injil Kerajaan, memiliki tata letak halaman depan yang sederhana. Sinode Gereja Kristen Jawa menonjolkan menu tengah dengan dominasi warna biru terang, menunjukkan minimalisme dalam elemen desain. Informasi seperti beranda, berita, materi, informasi sinode, dan lowongan disajikan, meskipun terlihat terpisah, menciptakan kesan halaman yang kurang terisi. Terdapat juga animasi fade in dan fade out untuk memberikan nuansa dinamis saat pengunjung melakukan scroll. Sementara itu, Jemaat Kristen Indonesia Injil Kerajaan menampilkan menu di sudut kanan atas dengan warna utama coklat kehijauan, hitam, dan putih. Desainnya mencakup banyak elemen kotak dan gambar, mungkin untuk mengatasi kesan polos pada latar belakang. Informasi visi misi gereja, kontak, dan kotbah ditampilkan di halaman depan, tetapi terasa terpisah-pisah, memberikan kesan halaman yang kurang terisi. Animasi fade in dan fade

out digunakan pada banner dan gambar, menambahkan elemen dinamis pada halaman utama. Terakhir, studi literatur digunakan sebagai landasan teoritis untuk mendukung dan mengarahkan analisis data. Dengan merinci pengetahuan yang sudah ada, peneliti dapat mengidentifikasi kerangka teoretis yang relevan dan menerapkannya dalam menganalisis temuan dari observasi dan wawancara. Hasil studi literatur dalam penelitian menggunakan metode design thinking untuk fokus pada desain ui website miracleservicejogja.org, jemaat dan khalayak umum dapat mengakses informasi seputar gereja. Perancangan akan melalui lima tahap berdasarkan metode design thinking .

3.5 Pemecahan Masalah

Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik Sinode GKO, serta meneliti website - website pembanding. Dengan pemahaman tersebut, Peneliti akan memulai dengan penyusunan konsep (UI) yang terhubung erat dengan visi, misi, dan kebutuhan utama jemaat/pengguna, membuat sitemap yang memudahkan navigasi. Selanjutnya, peneliti akan merancang tata letak halaman dan gaya visual yang konsisten. Pengembangan prototype (UI) akan melibatkan metode design thinking , dimulai dari tahap empati hingga pengujian dan evaluasi. menyediakan informasi yang terstruktur dengan baik, dan memastikan aksesibilitas melalui berbagai platform. Terakhir, peneliti akan menciptakan key visual yang unik untuk membedakan website ini dari yang lain, sehingga mencerminkan dengan jelas identitas dan tujuan dari Sinode Gereja Kristen Oikoumene.

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi dua arah berlangsung saat penerima memberikan tanggapan atau respon terhadap pesan yang diterima dari pengirim. Dalam dinamika komunikasi dua arah, pengirim pertama-tama mengirimkan pesan kepada penerima. Setelah menerima pesan tersebut, penerima menginterpretasikannya dan kemudian memberikan responsnya kepada pengirim (fisipol, 2021). Dalam konteks website , komunikasi dua arah dapat digunakan dalam interaksi yang dinamis, seperti formulir feedback, chat live, dan sistem pemberitahuan . Hal ini memungkinkan user untuk memberikan input dan mendapatkan respons dari website secara langsung.

4.2 Strategi Media Peneliti menggunakan beberapa media untuk menginformasikan website sinode GKO untuk jemaat dan untuk informasi Sinode yang lainnya, dengan cara: 1. Jemaat GKO: 13 ✕ Poster yang terdapat qr code dan link website yang nantinya jemaat bisa mengakses warta sinodal ✕ Slide power point yang disampaikan oleh penatua gereja lokal ✕ Amplop persembahan yang terdapat link domain website yang nantinya jemaat bisa mengakses informasi mengenai pertanggung jawaban sinode. 2. Jemaat luar/antar sinode gereja: ✕ Kartu nama pendeta/penatua yang dilengkapi dengan qr code dan link website yang nantinya jemaat bisa mengakses informasi sinode gko ✕ Kop surat GKO yang dilengkapi dengan link domain website yang nantinya jemaat bisa mengakses informasi sinode gko

4.3 Analisa Segmentasi, Targeting dan Positioning Peneliti melakukan analisis segmentasi, targeting, positioning yaitu memahami dan mengidentifikasi segmen pasar atau kelompok jemaat yang dapat dijangkau dengan efektif. Rincian dari analisis segmentasi, targeting, dan positioning yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: a) Segmentasi berdasarkan demografi: 1) Jemaat yang berada di naungan sinode GKO 2) Usia: 28-35 Tahun 3) Pekerjaan: Pekerja 4) Tingkat pendidikan: SMA/S1

1. Targeting: Sasaran target utama adalah Jemaat Dewasa (28-35 tahun) yang aktif menggunakan handphone. Fokus pada kelompok usia ini mencerminkan kecenderungan penggunaan teknologi yang tinggi di kalangan dewasa muda. Meskipun Jemaat Senior (38-50 tahun) menjadi target sekunder, penekanan tetap diberikan pada mereka yang sering menggunakan media handphone dan membaca serta membawa warta gereja pulang.

2. Positioning: a) Website ini difokuskan sebagai saluran utama untuk menyampaikan informasi Sinode kepada gereja jemaat lokal, mempererat keterhubungan antara Sinode dan jemaat. b) Website ini memberikan informasi lebih terkini daripada warta jemaat hard copy, menjadikannya pilihan yang lebih modern dan responsif terhadap kebutuhan jemaat. c) Berdasarkan wawancara dengan pengurus sinode GKO, peneliti akan menyampaikan informasi sebagai berikut: 1) Warta Sinodal: Informasi

mengenai jadwal ibadah/kegiatan sinode 2) Lokasi Gereja: memberikan informasi gereja yang berada di naungan sinode GKO beserta jam ibadah dan alamat gereja 3) Tentan GKO: berisi mengenai doktrin, visi dan misi, keanggotaan sinode dan pengurus sinode GKO 4) Give : Pemberian tanda kasih jemaat kepada sinoded 5) Media: Berisi mengenai pujia-pujian dan khotbah 6) Connect : Kebutuhan jemaat yang ingin dilayani

4.4 Analisa SWOT Peneliti dalam merancang (UI) untuk website Sinode GKO, peneliti menggunakan analisa SWOT, sebagai berikut:

1. Strength: a) Website Sinode GKO memiliki keunggulan dalam mewakili informasi jemaat lokal yang ada di wilayah Sinode GKO. 14 b) Dibandingkan dengan warta jemaat berbentuk hard copy, informasi kejemaatan lokal lebih terupdate melalui website , memberikan kemudahan akses dan keterkaitan yang lebih dinamis. 2. Weaknesses: Namun, terdapat kelemahan dalam pemanfaatan teknologi di gereja di Indonesia, dimana kebanyakan hanya memiliki website di tingkat lokal. Hal ini bisa membatasi jangkauan informasi gereja dan keterlibatan jemaat secara lebih luas. 3. Opportunity: Peluang yang terbuka adalah ketika terjadi pertemuan sesinode, sinode-sinode lain dapat mencari dan mendapatkan informasi terkini mengenai Sinode GKO melalui website . Ini dapat memperkuat keterhubungan antar-sinode dan memperluas dampak informasi gereja. 4. Threats: Ancaman yang perlu diperhatikan adalah kemungkinan adanya websit e sinode lain yang lebih baik atau adanya perubahan teknologi atau media informasi baru. Gereja perlu responsif terhadap perkembangan ini agar tetap relevan dan efektif dalam menyampaikan pesan dan informasi.

4.5 Proses Tahapan Perancangan (UI) Website

4.5.1 Moodboard

Peneliti memkai moodboard ini sebagai panduan untuk membantu mengkomunikasikan tema dan konsep visual yang ingin dicapai oleh Sinode GKO, moodboard ini menampilkan foto dengan berbagai situasi, warna dan layout dari website gereja yang sudah ada.

4.5.2 Konsep Perancangan

Peneliti membuat keyvisual lingkaran bulat besar dan kecil menandakan keberlanjutan dan persatuan agar gereja lokal yang ada di sinode GKO

tetap bersatu dan terus berlanjut dalam membangun pelayanan. Perencanaan media dimulai pra event , dengan pengumuman di media sosial dan pemberitahuan pengumuman melalui warta gereja lokal. Main event mencakup khotbah, warta sinode online, demo live , dan renungan, kegiatan pelayanan sinode. Pasca event, peneliti mengembangkan konten website .

4.5.3 Color Pallete Palet warna pada gambar ini terdiri dari lima warna yang berbeda, mencakup biru muda, putih, hitam, biru sedang, dan biru tua. Warna-warna ini bersama-sama menciptakan kontras yang seimbang.

Biru muda memberikan nuansa cerah dan segar; putih menambah kecerahan; hitam memberikan kedalaman dan kontras; sementara biru sedang dan tua

menambah ketajaman dan kekayaan pada palet warna tersebut. 4.5.4 Font Peneliti menggunakan dua jenis font dalam desain, yaitu roboto dan lato, dengan menggunakan kombinasi roboto dan lato, peneliti menciptakan

tampilan website yang konsisten dan mudah dibaca. Menurut Yayan Kurnia Akbar dalam artikel online di mangcoding.com, Font Lato dan Roboto

adalah font yang sering dipakai setiap website . Font roboto merupakan font default yang dipakai oleh Android dan Google. Menurut Hudita A.R.

Lubis dalam artikel online di bimbing.id font size pada desain UI berbeda-beda tergantung pada platform yang digunakan oleh desainer.

Rata-rata text font size yang dipakai untuk user interface : 1)

Display Text : Ukuran font yang lebih besar dan menonjol biasanya

ada diantara 60/72/80/px 2) Main Text : Ukuran font tang

digunakan utuk konten utama dalam tampilan biasanya diantara 32/38/42px

3) Heading 1 : Ukuran font untuk judul utama biasanya ada diantara

24px-32px. 15 4) Heading 2 : Ukuran font untuk digunakan subjudul,

ukuranya lebih kecil dari heading 1 biasanya dinatara 16px-20px 5)

Body Text : Ukuran font ini digunakan untuk teks paragraf, biasanya

ada di ukuran 14px-16px 4.5.5 Persona Peneliti melakukan user persona

untuk representasi karakteristik atau profil dari pengguna ideal yang

akan mengunjungi atau menggunakan website tersebut. 4.5.6 Sitemap Peneliti

menggunakan sitemap untuk representasi visual dari struktur sebuah website

. Sitemap ini membantu jemaat untuk lebih mudah menavigasi halaman-halaman yang ada. 4.5.7 Web Name Peneliti memberikan nama website tersebut adalah Sinode GKO, website tersebut memberikan informasi mengenai layanan GKO dan informasi-informasi lainnya untuk memperluas visi dan misi dari sinode GKO. 4.5.8 Sketch Peneliti mengawali proses pembuatan website dengan membuat membuat sketsa terlebih dahulu. Sketsa merupakan langkah awal yang sangat penting karena membantu merancang kerangka dasar dan menggambarkan ide-ide desain sebelum memasuki tahap lanjutan. Dalam tahap ini, peneliti merancang sketsa kasar tampilan website, dimulai dari layout halaman, navigasi, elemen visual dan konten, Tujuannya untuk memberikan pandangan mengenai desain dan fungsi dari website tersebut. 4.5.9 Flowchart Peneliti membuat flowchart untuk website agar user interface website yang sudah dibuat bisa menggambarkan alur langkah-langkah dalam merancang dan mengembangkan sebuah website. Berikut link flowchart dalam bentuk high fidelity. <https://royalblue-vulture-755320.builder-preview.com/> 4.5.10 Grid Website Peneliti membuat grid website dengan jumlah columns terdapat 13 columns, lebar total layout grid adalah 84, dan gutter jarak antar kolom adalah 12. Dengan menggunakan layout grid ini, peneliti dapat merancang tata letak website dengan lebih terstruktur dan efisien. Wireframe 4.5.11 Wireframe Peneliti menggunakan wireframe untuk representasi visual yang sederhana agar bisa menggambarkan tata letak dan struktur dasar dari sebuah website. 4.5.12 Ilustrasi Peneliti menggunakan foto pada website sinode GKO untuk menciptakan pengalaman dengan nuansa yang berbeda-beda. 4.5.13 High Fidelity 4.6 Prototype Design Peneliti membuat prototype design untuk menguji dan memvalidasi ide, asumsi desain dan aspek-aspek lainnya. 4.7 Media Pendukung Peneliti membuat media pendukung untuk mempromosikan website sinode ke Jemaat gereja lokal yang ada di bawah naungan sinode GKO. BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Perancangan (UI) website Sinode Gereja Kristen Oikoumene, membahas mengenai latar belakang dan tantangan yang dihadapi gereja dalam menyampaikan 16

informasi kepada jemaat, keterbatasan warta berbentuk cetak dan perubahan zaman menjadi dasar bagi solusi yang akan dirancang oleh peneliti. Metodologi desain website Sinode Gereja Kristen Oikoumene yang diterapkan termasuk pengumpulan data melalui wawancara dan analisis kebutuhan pengguna. Pendekatan desain thinking agar memahami visi, misi dan kebutuhan gereja serta jemaat. Strategi Komunikasi, segmentasi, targeting dan positioning memahami audiens dan tujuan website agar dapat merancang (UI) yang efektif dan relevan, dalam hal ini peneliti melakukan analisis SWOT untuk merancang antarmuka pengguna (UI). Peneliti memeriksa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi desain UI, termasuk kekuatan yang dapat dimanfaatkan, kelemahan yang perlu diatasi, peluang yang dapat dieksplorasi, dan ancaman yang mungkin timbul selama proses perancangan. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut peneliti dapat mengoptimalkan website Sinode GKO.

5.2 Saran Perancangan user interface untuk website Sinode Gereja Kristen Oikoumene

terdapat beberapa saran yang dapat membantu meningkatkan efektivitas dan kualitas website : Melibatkan jemaat dalam proses pengembangan website sangat penting. Lakukan survei atau wawancara lebih lanjut untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka terkait fitur dan tampilan website . Pastikan pengurus gereja memiliki pemahaman yang cukup tentang pengelolaan website . Berikan pelatihan mengenai cara memperbarui konten, mengelola notifikasi, dan memanfaatkan fitur-fitur lainnya. Website perlu diperbarui secara rutin. Pastikan informasi tentang jadwal ibadah, acara gereja, dan berita terkini selalu diperbaharui untuk memastikan jemaat yang nantinya mendapatkan informasi yang akurat dan terkini. Pastikan website dapat diakses dengan baik di perangkat seluler. Penggunaan teknologi responsif memastikan tampilan yang optimal di berbagai ukuran layar. Aktif mempromosikan website kepada jemaat. Gunakan media sosial, buletin gereja, dan pengumuman di ibadah untuk menginformasikan tentang keberadaan website . Lakukan pemantauan terhadap penggunaan website . Analisis data pengunjung, fitur yang paling banyak digunakan, dan umpan balik dari jemaat dapat membantu

REPORT #22006439

perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. 17



REPORT #22006439

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.8% buildwithangga.com https://buildwithangga.com/tips/penggunaan-tipografi-yang-efektif-pada-desai...	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.49% gitkreatif.com https://gitkreatif.com/blog/7-macam-jenis-font-yang-harus-kamu-tahu-dalam-d...	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.42% www.slideshare.net https://www.slideshare.net/slideshow/laporan-makalah-pembuatan-website-ec...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.4% metamorphosys.co.id https://metamorphosys.co.id/meningkatkan-kualitas-desain-dengan-icon-yang-...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.36% widuri.raharja.info https://widuri.raharja.info/index.php?title=Riri	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.34% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/16782/8/BAB_II.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
7.	0.33% eprints.binadarma.ac.id http://eprints.binadarma.ac.id/7672/1/TUGAS8.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.32% gitkreatif.com https://gitkreatif.com/blog/7-jenis-tipografi-yang-harus-kamu-tahu-dalam-desa...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.29% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/20383/4/BAB_II.pdf	●



REPORT #22006439

INTERNET SOURCE		
10.	0.29% medium.com	●
	https://medium.com/@agilansyah1400/perkembangan-dunia-tipografi-8e7224d...	
INTERNET SOURCE		
11.	0.28% p2k.stekom.ac.id	●
	https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Gereja_Toraja	
INTERNET SOURCE		
12.	0.25% www.academia.edu	●
	https://www.academia.edu/94120609/Perancangan_Website_Bisnis_Thrifdoor_...	
INTERNET SOURCE		
13.	0.21% agribisnis.uma.ac.id	●
	https://agribisnis.uma.ac.id/2023/02/24/pengertian-tentang-prototype/	
INTERNET SOURCE		
14.	0.21% upgraded.id	●
	https://upgraded.id/desain-grafis-2d	
INTERNET SOURCE		
15.	0.19% idseducation.com	●
	https://idseducation.com/dkv-vs-desain-grafis/	
INTERNET SOURCE		
16.	0.19% press.pnj.ac.id	●
	https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/	
INTERNET SOURCE		
17.	0.18% nextdigital.co.id	●
	https://nextdigital.co.id/cara-memilih-font-desain-grafis/	
INTERNET SOURCE		
18.	0.18% lib.unnes.ac.id	●
	https://lib.unnes.ac.id/30740/1/2411411017.pdf	
INTERNET SOURCE		
19.	0.17% repository.uinsaizu.ac.id	●
	https://repository.uinsaizu.ac.id/23323/1/IRGI%20ACHMAD%20FACHREZI_ANAL...	
INTERNET SOURCE		
20.	0.16% repository.upi.edu	●
	http://repository.upi.edu/13605/6/S_SOS_1005427_Chapter3.pdf	



REPORT #22006439

INTERNET SOURCE

21. **0.15%** www.kartiwa.com

<https://www.kartiwa.com/2023/05/rekomendasi-font-yang-sering-digunakan.ht...>



INTERNET SOURCE

22. **0.14%** [medium.com](https://medium.com/@myskill.id/typography-46024df16e3d)

<https://medium.com/@myskill.id/typography-46024df16e3d>



INTERNET SOURCE

23. **0.12%** www.slideshare.net

<https://www.slideshare.net/slideshow/teori-warna-42989848/42989848>



INTERNET SOURCE

24. **0.12%** dibimbing.id

<https://dibimbing.id/blog/detail/tipografi-definisi-peran-elemen-dan-jenisnya>

