

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1.1 Analisis

1.1.1 Pengumpulan Data (*Plan Human-Centered Design Process*)

Pada tahap ini desainer mengumpulkan data informasi kebutuhan pengembangan desain aplikasi *youth break the boundaries* (YBB) dengan cara melakukan riset langsung dengan pihak organisasi YBB. Rangkaian tahapan pengumpulan data meliputi wawancara, kuisioner, dan Analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threatness*).

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data berupa informasi guna menemukan permasalahan yang ada pada aplikasi *youth break the boundaries* sebelumnya. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan wawancara secara tidak terstruktur (fleksible). Pelaksanaan wawancara dilakukan melalui media *zoom meeting*. Waktu wawancara dilaksanakan seminggu sekali dalam satu bulan setiap hari jumat, pukul 19.00 WIB dengan beberapa pihak yang bersangkutan seperti :

1. Pihak pengurus internal YBB

Diwakili oleh Meldi Latifah Saraswati selaku *founder* YBB, Aldi Subakti sebagai *Co Founder* dan CEO YBB, Qory Indah sebagai staff marketing, dan Suhendra sebagai CTO (*chief technology officer*).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Meldi Latifah Saraswati dan Aldi Subakti selaku Founder dan CEO YBB ialah meningkatkan antusias pengguna aplikasi dalam mendapatkan sebaran informasi terkait program yang dijalankan YBB. Akan tetapi desain tampilan antarmuka aplikasi kurang meningkatkan antusias pengguna dengan tata letak , nuansa desain dan penggunaan warna yang belum sesuai dengan identitas dari *youth break the boundaries* (YBB).

Sedangkan menurut staff marketing YBB, Qory indah mengungkapkan bahwa untuk meningkatkan keikutsertaan audiens dalam program yang dijalankan YBB ialah dengan memaksimalkan platform aplikasi. Bagaimana nantinya pengguna tertarik memakai aplikasi YBB sesering mungkin dan pengguna terbantu dengan fitur yang disediakan. Karena pada aplikasi sebelumnya tingkat antusias keikutsertaan audiens dan penggunaan aplikasi masih rendah, dimana audiens lebih memilih memilih melakukan pendaftaran keikutsertaan dan mencari informasi program YBB secara manual lewat website dan sosial media Instagram.

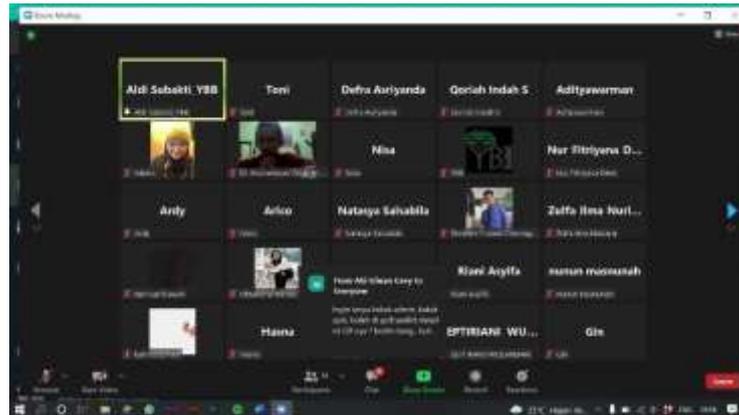
Kemudian menurut Suhendra selaku *developer*, mengungkapkan bahwa desain aplikasi YBB sebelumnya masih banyak kesalahan dalam perancangan tampilan antarmuka aplikasi. Suhendra mengatakan bahwa perancangan aplikasi YBB sebelumnya lebih fokus hasil, dimana informasi yang sebelumnya ada di website dan sosial media dapat berkumpul di satu platform.

2. Audiens pengguna aplikasi YBB

Audiens yang sebelumnya sudah mengetahui dan pernah memakai aplikasi YBB ikut serta dalam prosesi wawancara. Dalam sesi wawancara para audiens menagtakan bahwa dari hasil desain aplikasi YBB sebelumnya masih membingungkan dalam penggunaannya. Mulai dari tampilan informasi di halaman utama tercampur jadi satu sehingga membingungkan pengguna dalam melakukan pencari secara spesifik. Kemudian konsep tampilan antarmuka aplikasi yang belum sesuai dengan prinsip-prinsip desain membuat pennguna kurang nyaman dalam melakukan *task* pada aplikasi.

Kemudian tanggapan selanjutnya terkait proses melakukan pendaftaran aplikasi yang masih belum efektif. Pengguna harus melakukan proses pembayaran dengan mengunggah bukti pembayaran lewat platform chat yang membuat proses kurang efektif.





Gambar 3.1 Proses wawancara dengan pihak internal YBB dan pengguna aplikasi sebelumnya lewat Zoom Meeting

3.1.1.2 Kuisisioner

Proses pengumpulan data yang diperoleh dari form kuisisioner yang diisi oleh 20 responden dengan target para pengguna aplikasi YBB sebelumnya. Untuk membantu pengumpulan data pengembangan desain aplikasi YBB, yang nantinya mempermudah proses dalam mencari tau kebutuhan yang di perlukan pengguna aplikasi dalam proses pengembangan. Dengan lima kategori pertanyaan terkait user interface dan 5 pertanyaan terkait *user experience* aplikasi sebelumnya, seperti apa.

Pertanyaan	Hasil Responden
Tampilan aplikasi ini mudah dipahami	Skala 1 sampai 5 : 0 orang menjawab 1 (Sangat Tidak Setuju) 9 orang menjawab 2 (Tidak Setuju) 7 orang menjawab 3 (Cukup Setuju) 4 orang menjawab 4 (Setuju) 0 orang menjawab 5 (sangat Setuju)
Penggunaan warna pada aplikasi sudah cocok?	Skala 1 sampai 5 : 0 orang menjawab 1 (Sangat Tidak Setuju) 6 orang menjawab 2 (Tidak Setuju) 11 orang menjawab 3 (Cukup Setuju) 0 orang menjawab 4 (Setuju) 3 orang menjawab 5 (sangat Setuju)
Desain tombol pada aplikasi sudah jelas	Skala 1 sampai 5 : 0 orang menjawab 1 (Sangat Tidak Setuju) 9 orang menjawab 2 (Tidak Setuju) 8 orang menjawab 3 (Cukup Setuju) 1 orang menjawab 4 (Setuju) 2 orang menjawab 5 (sangat Setuju)
Tata letak desain aplikasi sudah jelas	Skala 1 sampai 5 : 0 orang menjawab 1 (Sangat Tidak Setuju) 8 orang menjawab 2 (Tidak Setuju) 7 orang menjawab 3 (Cukup Setuju) 4 orang menjawab 4 (Setuju) 1 orang menjawab 5 (sangat Setuju)

Penggunaan tipografi dan jenis font pada aplikasi cukup baik	Skala 1 sampai 5 : 0 orang menjawab 1 (Sangat Tidak Setuju) 2 orang menjawab 2 (Tidak Setuju) 13 orang menjawab 3 (Cukup Setuju) 0 orang menjawab 4 (Setuju) 5 orang menjawab 5 (sangat Setuju)
Aplikasi tidak terlalu rumit	30 % Menjawab Ya 70 % Menjawab Tidak
Fitur pada aplikasi mudah dipahami	40 % Menjawab Ya 60 % Menjawab Tidak
Informasi yang ditampilkan pada aplikasi sudah jelas	20 % Menjawab Ya 80 % Menjawab Tidak
Aplikasi Nyaman digunakan	40 % Menjawab Ya 60 % Menjawab Tidak
Alur melakukan proses pendaftaran mudah dipahami	70 % Menjawab Ya 30 % Menjawab Tidak

Tabel 3.1 Tabel hasil kusioner ke pengguna aplikasi YBB Sebelumnya

Berdasarkan hasil kuisisioner diatas didapatkan 20 orang dengan 12 orang laki-laki dan 8 orang perempuan dengan rentang umur 17-25 tahun, persentase 70% Mahasiwa, 20% Siswa 10% karyawan. Dapat disimpulkan bahwa audiens yang pernah memakai aplikasi YBB sebelumnya belum puas dengan desain tampilan antarmuka aplikasi dan masih kesulitan dengan alur penggunaan aplikasi YBB.

3.1.1.3 Analisa SWOT

Proses Analisa SWOT dilakukan untuk mendapat data dan mengetahui kekurangan maupun keunggulan daripada aplikasi YBB sebelumnya. Berikut hasil dari Analisa SWOT.

Strengths	Weaknesses
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi simple tidak terlalu banyak fitur seperti aplikasi serupa 2. Informasi yang tertampil up to date dari website dan Instagram Youth Break The Boundaries 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain antarmuka yang kurang menarik dan belum sesuai dengan prinsip-prinsip desain 2. Informasi yang tertampil tercampur jadi satu sehingga membingungkan pengguna. 3. Alur desain <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> membingungkan pengguna, terutama di bagian pendaftaran dan pencari informasi spesifik
Opportunities	Threats
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjadi acuan pengembangan desain tampilan antarmuka aplikasi YBB yang <i>terupdate</i>. 2. Menjadi gambaran terkait penambahan desain fitur pada aplikasi YBB. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya pesaing aplikasi dengan fitur yang hampir serupa 2. Diperlukannya publikasi dan sosialisasi untuk mengenalkan kembali hasil pengembangan desain aplikasi YBB yang baru.

Tabel 3.2 Tabel Analisa SWOT aplikasi YBB sebelumnya

1.1.2 Identifikasi Masalah (*Understand Context of Use*)

Aplikasi *youth break the boundaries* (YBB) sebelumnya sudah terpublish di *playstore* dan memiliki populasi pengguna aplikasi di angka 5.000 lebih. Setelah mendapatkan data yang diperoleh untuk melakukan proses pengembangan desain YBB *Apps* mulai dari informasi terkait keinginan pihak internal YBB dalam pengembangan desain aplikasi lewat wawancara hingga kusioner terbuka dengan 20 responden pengguna aplikasi sebelumnya terkait tampilan dan fitur yang ada di aplikasi. Penulis menemukan beberapa permasalahan utama pada YBB *Apps*.

Beberapa permasalahan utama pada aplikasi terutama dari segi desain antarmuka yang berdampak pada pengguna aplikasi. Pengguna YBB *Apps* kesulitan melakukan pencarian informasi secara spesifik pada halaman utama dikarenakan desain tampilan yang membuat bingung dan tercampur jadi satu. Kemudian tidak adanya *highlight* informasi penting yang tertampil di halaman utama. Sehingga pengguna sering terlewatkan informasi penting yang disusun seperti informasi lainnya. Permasalahan selanjutnya pengguna kesulitan dalam melakukan pendaftaran, dikarenakan alur pendaftaran yang masih mengharuskan pengguna melalui platform selain di YBB *Apps* yakni lewat media aplikasi *chatting* untuk melakukan konfirmasi pembayaran. Dan berikut detail dari permasalahan utama pada YBB *Apps* :

- a. Pada *home page user* menerima sebaran informasi yang tidak terklasifikasi serta postingan dari user lain yang menyebabkan *overload information*.



Gambar 3.2 Tampilan halaman utama aplikasi YBB sebelumnya

- b. Tidak adanya *filtering information*. Menyebabkan pengguna kesulitan dan memakan waktu cukup lama dalam pencarian
- c. Tampilan desain alur pendaftaran yang kurang efektif menyebabkan kesulitan bagi pengguna.
- d. Tampilan di halaman pendaftaran dan portal summit tidak sesuai dengan prinsip-prinsip desain membuat pengguna kurang nyaman dalam memakai aplikasi.



Gambar 3.3 Tampilan Portal summit aplikasi YBB sebelumnya

Dari permasalahan utama pada YBB *Apps* sebelumnya berdasarkan penggalan data dari pengguna. YBB *Apps* perlu adanya pengembangan dari segi *user interface* dan *user experience*. Kemudian dari data pihak internal YBB guna meningkatkan populasi pengguna aplikasi dan menjadi salah satu upaya meningkatkan strategi pengguna aktif YBB *Apps* nantinya. Beberapa fitur tambahan seperti filter informasi, fitur yang membuat pengguna aktif dalam memakai aplikasi hingga fitur yang dapat mendukung dari segi marketing dari youth break the boundaries.

3.1.1 Pemecahan Masalah

Dalam permasalahan utama pada pengguna YBB *Apps* sebelumnya, pengguna memakai aplikasi untuk mempermudah mereka dalam mengikuti program dan menerima sebaran informasi dari *youth break the boundaries* (YBB). Namun, dengan hasil rancangan desain aplikasi yang belum memenuhi prinsip-prinsip desain dan dari segi rancangan *user interface* dan *user experience*. Membuat pengguna kesulitan dalam melakukan setiap *task* yang akan dilakukan pada aplikasi

Dengan berdasarkan permasalahan tersebut beberapa kebutuhan pengguna aplikasi khususnya audiens *youth break the boundaries* (YBB) perlu dikembangkan. Metode *user centered design* yang berfokus pada pengguna akan membantu dalam menjawab persoalan pada YBB *Apps*. Berikut beberapa kebutuhan audiens dan pengguna YBB *Apps* yang diperlukan dalam pengembangan desain aplikasi.

1. ***Filter information***, pada YBB *Apps* sebelumnya informasi yang tertampil menjadi satu yang mengakibatkan pengguna kesulitan dalam melakukan

pencarian. Selain itu dengan adanya *filter information* pengguna dapat dengan cepat dalam melakukan pencarian info secara spesifik.

2. **Registration Page**, pada halaman registrasi pengguna dapat melakukan seluruh aktivitas mulai dari pengisian data pribadi hingga pembayaran pada aplikasi. Pada aplikasi sebelumnya pengguna harus melakukan konfirmasi pembayaran lewat media *chatting WhatsApp* yang mengakibatkan proses pendaftaran tidak efektif melalui dua platform berbeda. Dengan pengembangan desain berdasarkan *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* pengguna akan melakukan proses aktivitas pendaftaran secara lengkap pada halaman registrasi.
3. **Portal Summit**, halaman portal summit pada *YBB Apps* sebelumnya pengguna dibingungkan dengan informasi yang tertampil tidak dapat menunjukkan kegiatan tersebut sudah bisa melakukan pendaftaran.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara pihak internal *youth break the boundaries (YBB)*. Beberapa fitur tambahan pada pengembangan desain *YBB Apps* yang dapat membantu meningkatkan populasi pengguna yakni :

1. Fitur *Daily Check*, untuk meningkatkan populasi pengguna aplikasi *YBB* fitur *daily check* membantu meningkatkan *awareness* pengguna dalam memakai *YBB Apps*. Fitur ini akan membantu pengguna dalam mendapatkan poin dimana poin yang terkumpul memberikan keuntungan untuk mendapatkan potongan *voucher* dan diskon pada pendaftaran program berbayar *youth break the boundaries (YBB)*.

2. Fitur *Katalog Merch* youth break the boundaries. Menampilkan beberapa koleksi produk merchandise dari YBB yang dijual secara online di marketplace. Fitur ini diharapkan mampu mendukung dari segi marketing.

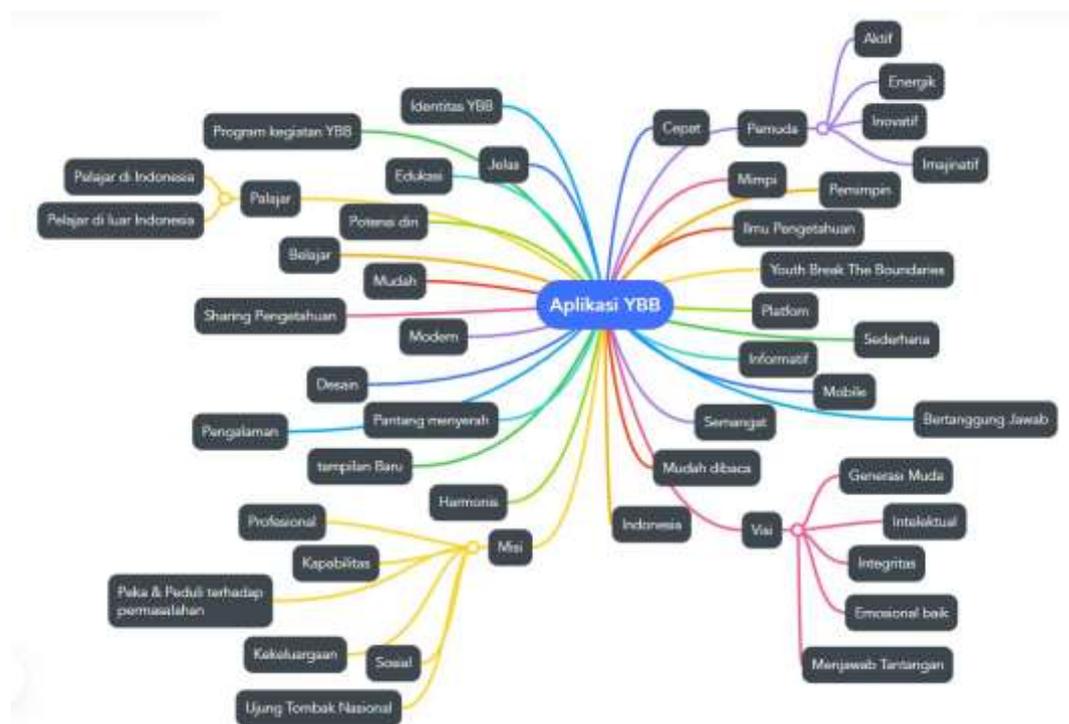
1.2 Perancangan

Perancangan *idea solution* pada tahapan keempat metode *user centered design*, berupa strategi kreatif visual yang menjadi solusi dari masalah di temukan sebelumnya. Berikut uraian konsep dan strategi kreatif yang digunakan.

1.2.1 Konsep Perancangan (*Specify User Requirements*)

Konsep perancangan dalam pengembangan desain YBB *Apps* dari segi UI/UX yang nantinya akan berbasis aplikasi di ponsel pintar . Dalam penentuan konsep eksplorasi kreatif YBB *Apps* didasarkan dengan identitas YBB .

Penentuan konsep kreatif pada desain YBB *Apps*, dilakukan dengan proses *brainstorming* terlebih dahulu untuk mendapatkan ide dan gagasan, Berikut hasil dari penggalian dari *brainstorming*.



Gambar 3.4 Brainstorming konsep kreatif YBB Apps

1. Nama yang digunakan dalam konsep pengembangan aplikasi tetap mengacu pada nama yang sebelumnya sudah dipakai yaitu *YBB Apps*, diambil dari nama organisasi *youth break the boundaries* yang di singkat YBB.



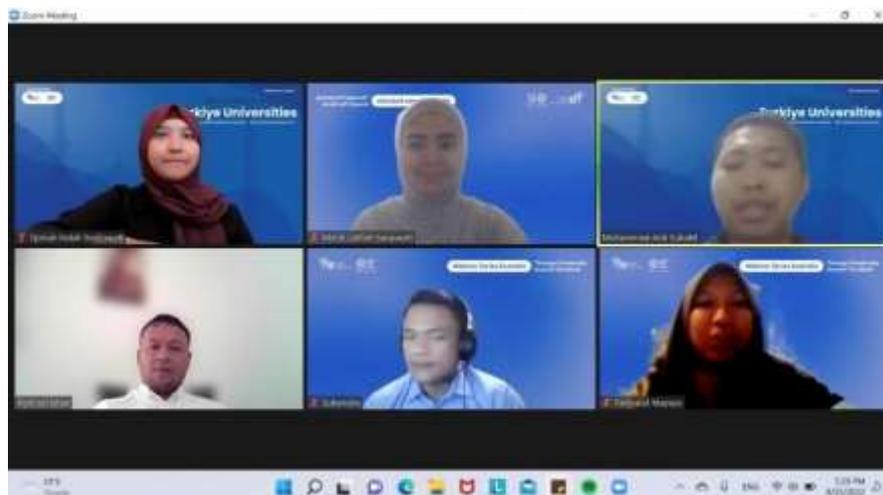
Gambar 3.5 Logo yayasan YBB Sebagai logo *YBB Apps*

2. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia berdasarkan segmentasi geografis pengguna aplikasi yaitu masyarakat Indonesia yang tinggal di Indonesia maupun di luar negeri.

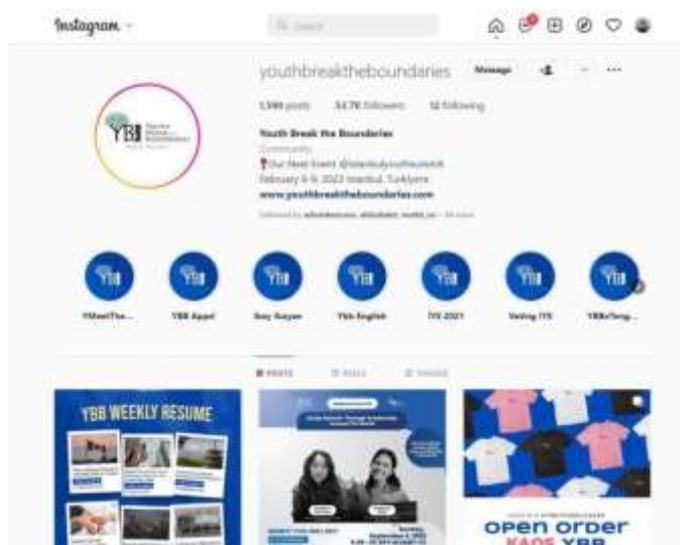


Gambar 3.6 *Insight Brainstorming* Penggunaan Bahasa YBB Apps

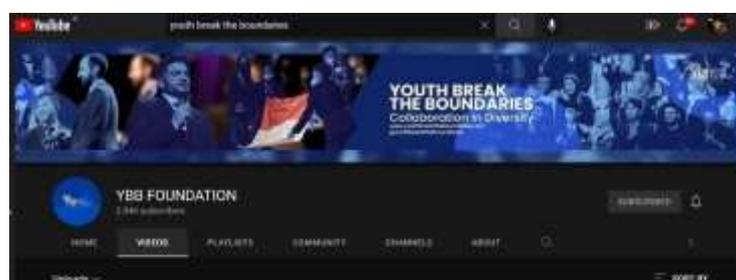
3. Warna yang digunakan dalam pengembangan ini ada 3 jenis warna yaitu warna utama (Primer), warna Sekunder dan warna tersier pendukung aksen. *Youth break the boundaries* (YBB) apps merupakan aplikasi yang berfokus pada pendidikan dan pengembangan kopetensi diri. Berdasarkan warna identitas *youth break the boundaries* (YBB) warna biru yang merupakan warna primer menjadi dominasi pada rancangan desain YBB Apps dan memiliki makna ketenangan dan ketertiban sejalan dengan peran aplikasi yang berfokus pada pendidikan dan pengembangan potensi diri . Warna biru pada YBB Apps mengacu pada warna identitas YBB yang sedang dibangun secara bertahap pada implementasi berbagai media platfom publikasi. Dengan belum adanya *guidelines* khusus warna identitas YBB secara resmi, pemilihan warna berdasarkan wawancara dengan pihak internal YBB dan mengacu pada beberapa platform publikasi yang mulai dikonsistenkan oleh pihak YBB dalam memakai warna biru.



Gambar 3.7 Warna Biru sebagai Identitas YBB yang di terapkan pada kebutuhan External YBB .
Virtual Background Meeting (Sumber : Pihak Internal YBB)



Gambar 3.8 Warna Biru identitas YBB pada publikasi Sosial media Instagram (Sumber :
Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.9 Warna Biru identitas YBB pada publikasi platform Youtube (Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.10 Warna Biru identitas YBB pada publikasi Sign board kantor YBB (Sumber : Dokumentasi Pihak Internal YBB)

Berdasarkan dari proses brainstorming warna sekunder dipilih adalah warna pink dan putih. Putih memiliki makna ketenangan, penyeimbang, minimalis dan kebebasan. Warna pink memberikan nuansa peduli, dan menenangkan. Kemudian warna tersier atau warna aksen yang dipakai ialah orange, hijau, dan ungu. Orange memiliki arti energik, warna hijau memiliki arti kesegaran sejalan dengan tampilan baru yang akan dihadirkan pada pengembangan YBB *Apps* dan yang terakhir warna ungu memiliki makna imajinatif. (Karja, 2021)



Gambar 3.11 *Insight Brainstorming* pemilihan Warna

4. *Font* yang optimal digunakan dalam perancangan desain antarmuka YBB *Apps* berdasarkan *Brainstorming* adalah *font* dengan jenis *sans serif*. Dengan style font modern dan sederhana. Implementasi pada layar mobile yang kecil akan kesulitan jika menggunakan jenis font *serif* yang memiliki ekor pada hurufnya. Jenis font *Sans serif* digunakan agar memberikan kesan modern, inovatif dengan tetap mementingkan tingkat keterbacaan. *Font* yang digunakan dalam pengembangan desain YBB *Apps* adalah *DM Sans* dengan variasi regular, medium dan Bold.



Gambar 3.12 *Insight Brainstorming* pemilihan font

5. Pemilihan ikon pada konsep desain YBB *Apps* berdasarkan insight *Brainstorming* yakni sederhana, muda dibaca dan modern. Style icon yang cocok digunakan adalah ikon dari *father Icons*. Dikarenakan ikon ini memiliki bentuk garis dan siku yang lembut dan memiliki nuansa kesan modern.



Gambar 3.13 *Insight Brainstorming* pemilihan Icon

6. Target Audiens (*Understand Context of Use*)

- a. Demografis : Semua gender dengan rentan usia 17- 30 tahun ke atas dengan rentang remaja hingga dewasa, serta dengan tingkat Pendidikan sekolah menengah pertama hingga jenjang perkuliahan.
- b. Geografis : Pemuda dan pelajar Indonesia yang tinggal di Indonesia sendiri maupun di luar negeri.
- c. Psikografis : Pengguna YBB *Apps* sebelumnya dan audiens yang sudah mengikuti *youth break the boundaries*.

1.2.2 Proses Perancangan (*Idea Solution*)

Setelah menentukan konsep perancangan pada tahap sebelumnya. Langkah selanjutnya adalah memproses media. Dalam sub bab ini dijabarkan proses perancangan sebagai berikut :

1. *User Persona*

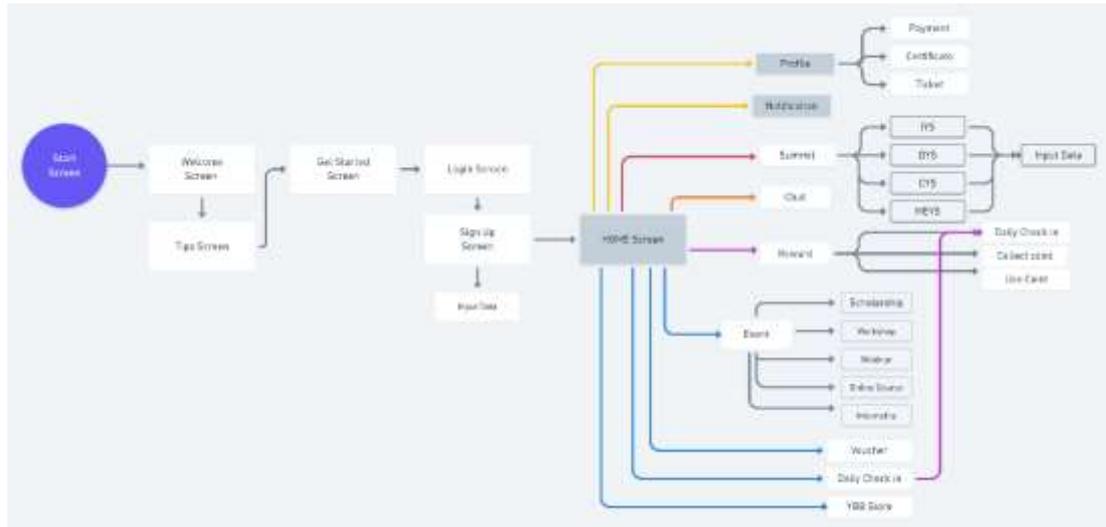
User persona salah satu teknik meneliti bagaimana karakteristik pengguna, & *task*. Tujuannya untuk menemukan konteks dimana aplikasi ini digunakan. Dimana dalam penyusunannya melakukan skenario penggambaran terkait pengguna YBB *Apps* ini. *User persona* berperan sebagai acuan atau mewakili dalam penentuan pengguna aplikasi nantinya bagaimana. Penentuan tokoh dalam *user persona* berasal dari hasil wawancara 4 narasumber pengguna aplikasi yang merupakan rata-rata mahasiswa. Dimana selanjutnya data dari tokoh yang diambil dijabarkan lewat visual berisikan identitas dan kepribadian si tokoh yang dipilih.



Gambar 3.14 *User Persona YBB apps* (sumber : dokumentasi pribadi)

2. *User Flow*

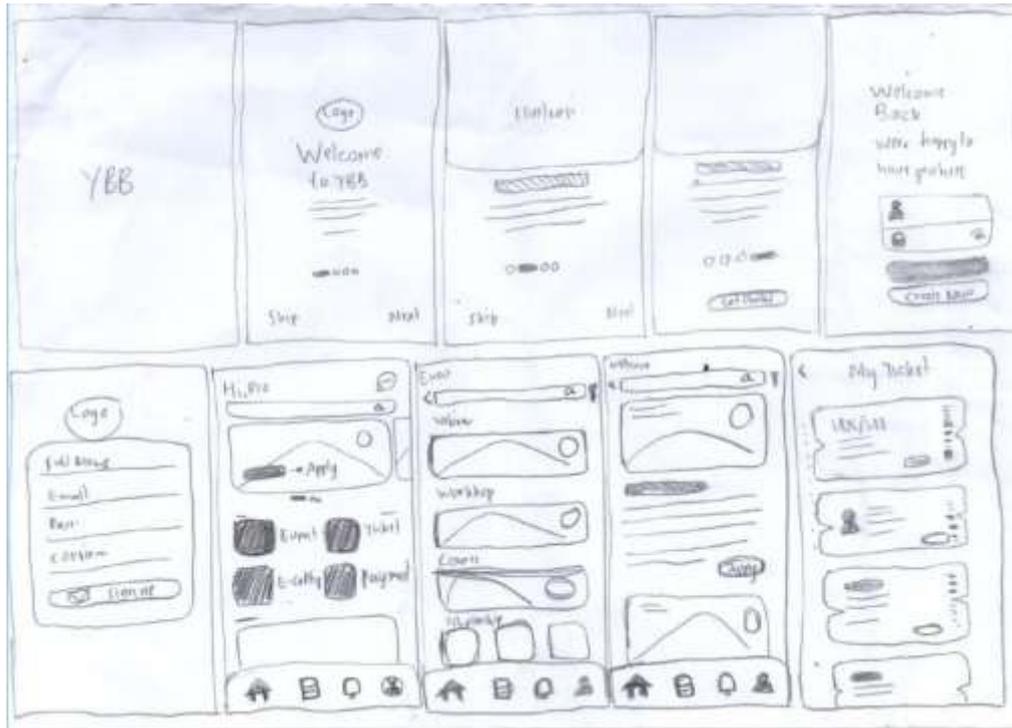
Tahap ini membuat gambaran dan menentukan bagaimana alur proses para pengguna YBB Apps dalam melakukan setiap langkah-langkah tugasnya. Langkah-langkah ini memberikan sebuah alur yang dapat membawa pengguna dari titik masuk menuju hasil yang sukses serta tindakan akhir.



Gambar 3.15 *User Flow YBB apps* (sumber : dokumentasi pribadi)

3. *Wireframe*

Wireframes adalah ilustrasi garis dari antarmuka halaman secara khusus dirancang untuk alokasi ruang dan prioritas konten, fungsionalitas yang tersedia, dan perilaku yang diinginkan. *Wireframes* tidak menyertakan gaya, warna, atau grafik apa pun. Fungsi *Wireframes* membantu membangun hubungan antara berbagai fitur yang ditawarkan pada situs web. Sehingga struktur visual yang digambarkan dapat memberikan pemahaman secara visual terhadap rangkaian awal proyek. *Wireframes* dibuat untuk memperlihatkan detail dengan menampilkan tata letak dengan menyesuaikan fitur yang disebutkan dalam *user flow*.



Gambar 3.16 Wireframe YBB Apps (sumber : dokumentasi pribadi)

4. Low Fidelity

Proses desain *user interface* lanjutan dari *wireframing* dengan tingkatan yang sedikit lebih jelas dari *Wireframing*. Tahapan ini juga sudah memasuki tahap digital, dengan hasil visual *Grayscale*.

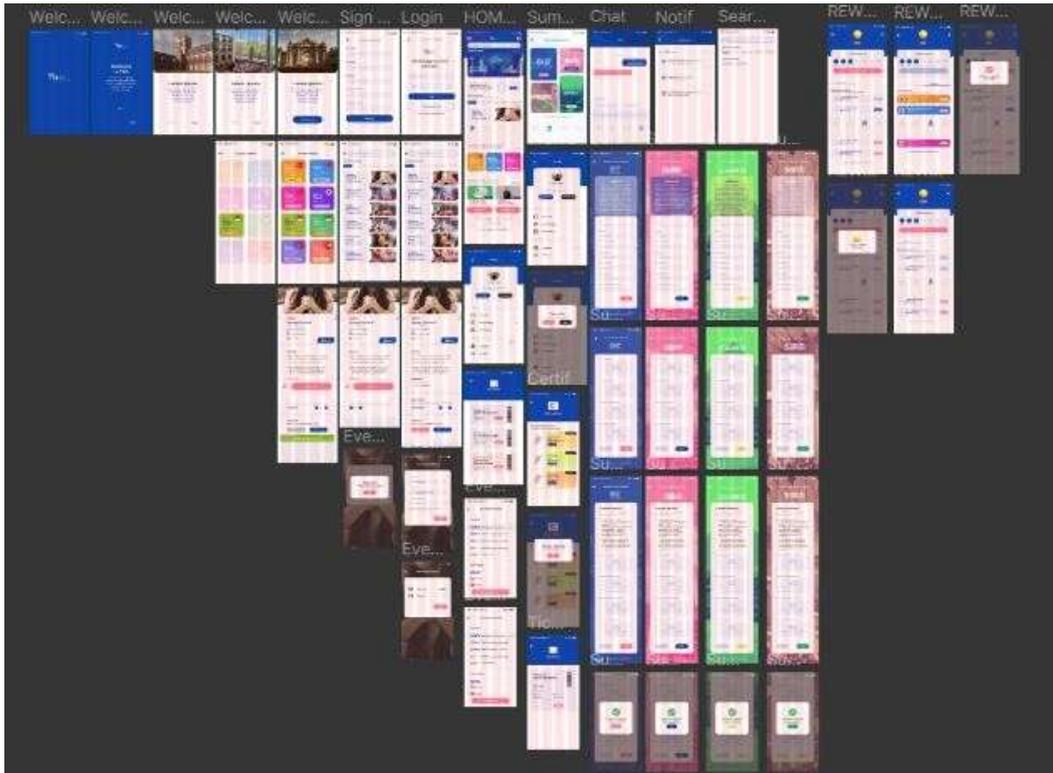




Gambar 3.17 *Lowfidelity*

5. *Hight Fidelity*

Hasil desain ui dengan akurasi yang tinggi, dimana tingkat presisidan detail serta aspek-aspek desian mulai dari layout,warna, teks & gambar sudah dirangkai dalam satu bentuk hasil final. *Hight fidelity* ini merupakan lanjutan eksekusi dari hasil desain tahap *low fidelity* perancangan aplikasi YBB sebelumnya.



Gambar 3.18 Hightfidelity

6. Identitas YBB Apps

Nama YBB Apps diambil dari nama yayasan yaitu, *youth break the boundaries* yang disingkat menjadi inisial YBB. Melanjutkan penggunaan nama yang sama pada aplikasi sebelumnya, nama aplikasi ini di khususkan kepada pengguna dan audiens yang telah mengetahui YBB sebelumnya. Dengan identitas YBB Apps membantu data proses penentuan komponen eksplorasi kreatif. Beberapa komponen perancangan identitas YBB apps dijelaskan sebagai berikut :

a) Logo

Logo YBB *apps* merupakan *logotype* dan *logogram* yang merupakan logo asli dari yayasan *youth break the boundaries*. Dengan visual logo yang menampilkan pohon dan buku yang mewakili rana bidang yang di Gerakan oleh yayasan yaitu bidang Pendidikan dan kepemudaan. Tulisan “ *youth break the boundaries*” menggunakan *font sans serif* kostum yang memberikan sisi kasual pada logo.

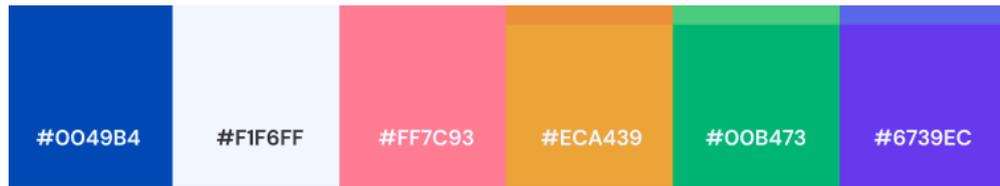


Gambar 3.19 Logo YBB *Apps* mengacu pada logo yayasan " *youth break the boundaries*"

(sumber : dokumentasi pribadi)

b) Warna

Pallete warna yang digunakan dalam rancangan pengembangan desain YBB *Apps* adalah warna biru sebagai warna primer sekaligus warna identitas Yayasan YBB yang sebelumnya telah dipakai oleh Yayasan. Memiliki makna ketenangan dan ketertiban. Pink dan putih sebagai bermakna harmonis, minimalist dan ketenangan sebagai warna Sekunder. Warna orange, hijau dan ungu menjadi warna tersier atau warna aksen pada desain dengan makna energik, kesegaran dan imajinatif. (Karja, 2021)



Gambar 3.20 Warna pallete (Sumber : dokumentasi pribadi)

c) Tipografi

Font yang digunakan dalam perancangan ini adalah font berjenis *sans serif* (font yang tidak memiliki ekor). Jenis font ini nyaman untuk dibaca pada perangkat layar digital dengan ukuran yang kecil. Font *sans serif* dioptimalkan untuk perancangan desain antarmuka. Penggunaan jenis font *sans serif* juga identik dengan kesederhanaan pada huruf-hurufnya.

DM Sans adalah salah font yang digunakan dalam pengembangan desain dengan platform digital *mobile* dan *desktop*. Kesederhaan dan minimalist pada model *font* memudahkan dalam segi keterbacaan. *DM Sans* mudah diimplementasi dalam berbagai media, khususnya untuk kebutuhan desain antarmuka. Kemudian

DM Sans
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 3.21 Font DM Sans Reguler aplikasi YBB (sumber : dokumentasi pribadi)

DM SANS
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 3.22 Font *DM Sans Medium* aplikasi YBB (sumber : dokumentasi pribadi)

DM SANS
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 3.23 Font *DM Sans Bold* aplikasi YBB (sumber : dokumentasi pribadi)

a) Icon

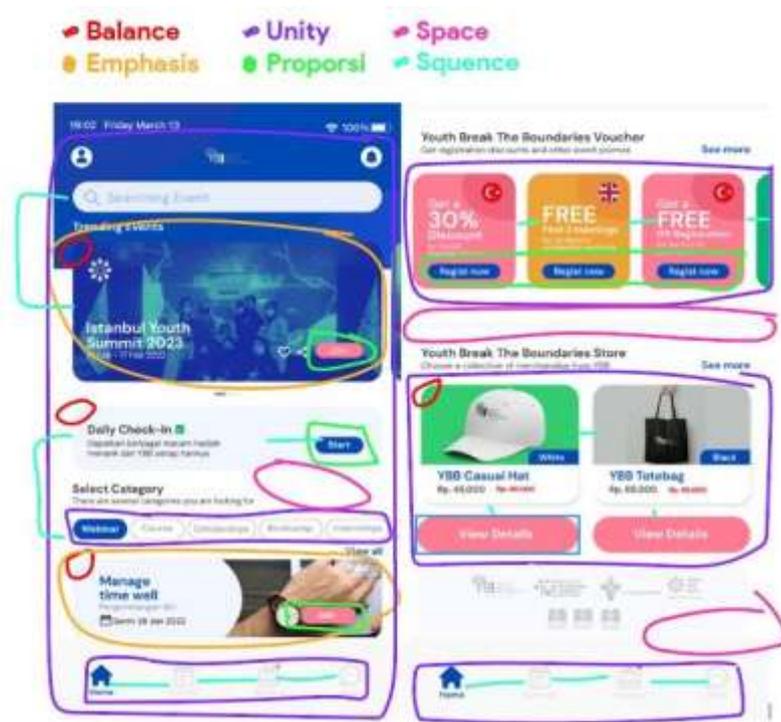
Icon yang digunakan pada pengembangan desain aplikasi YBB adalah *IconFather* yang memiliki karakter tidak runcing dan memiliki sudut yang lembut. Sehingga tampilan icon mudah dilihat dalam perangkat layar yang berukuran kecil.



Gambar 3.24 Fathericon (sumber : dokumentasi pribadi)

7. Prinsip-prinsip desain pada YBB Apps

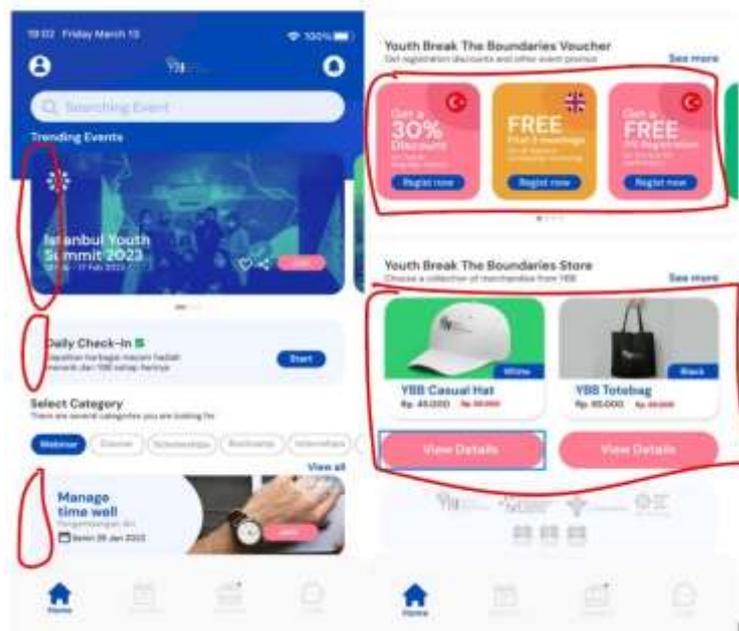
Perancangan YBB Apps dibuat berdasarkan beberapa prinsip—prinsip desain. Penggunaan prinsip desain ditujukan sebagai pedoman desainer dalam merancang sebuah karya, agar karya yang dihasilkan memiliki komposisi yang sesuai. Terdapat beberapa prinsip-prinsip desain pada pengembangan desain YBB Apps sebagai berikut.



Gambar 3.25 Prinsip-prinsip desain pada tampilan YBB Apps (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1. *Balance* (Seimbang)

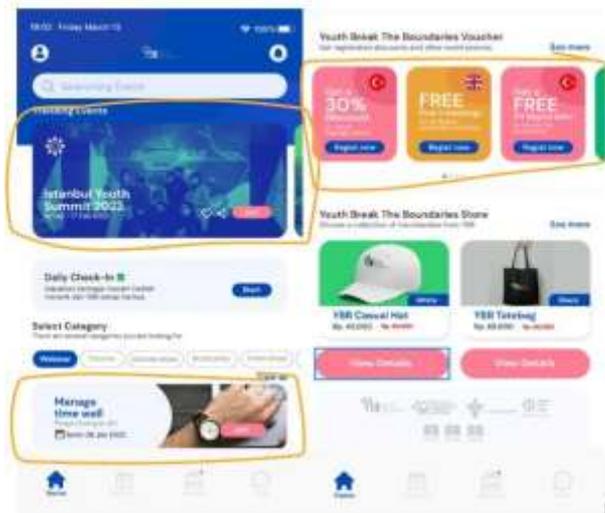
Prinsip yang memiliki fungsi menyeimbangkan komposisi sebuah desain, tidak berat sebelah. Desain YBB Apps menerapkan keseimbangan simetris yang tertampil pada komposisi desain antarmuka. Pada desain YBB Apps prinsip *Balance* terdapat pada komposisi *layout* yang menggunakan *shape* (bentuk) .



Gambar 3.26 Prinsip Balance pada YBB Apps

2. *Emphasis* (Penekanan)

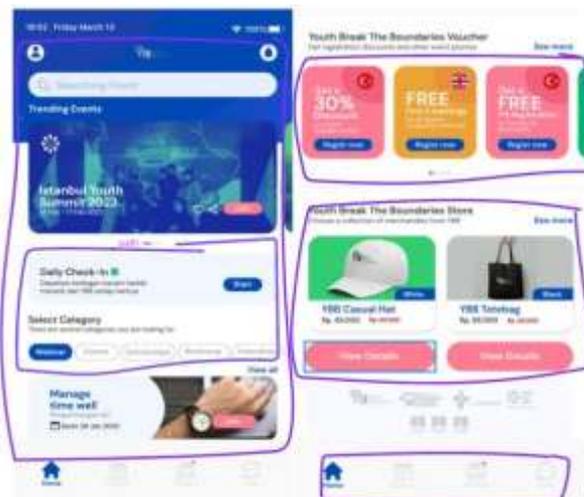
Penekanan merupakan prinsip desain yang berfungsi menonjolkan komposisi pada desain YBB Apps. Biasanya yang dituju pada bagian informasi penting, atau visual prioritas. Penekanan pada desain YBB Apps terletak pada halaman utama aplikasi, dibagian highlight banner, dan bagian menu klasifikasi informasi. Menggunakan ukuran dan warna yang menonjol membantu pandangan pengguna langsung tertuju pada bagian tersebut.



Gambar 3.27 Prinsip *Emphasis* pada desain YBB Apps

3. *Unity* (Kesatuan)

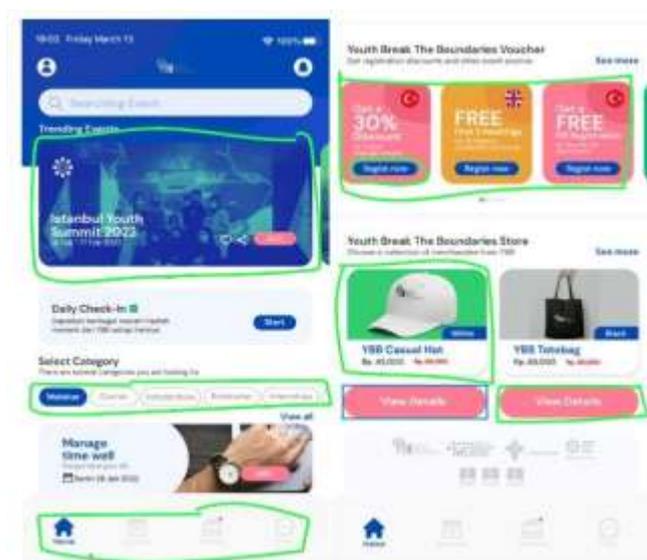
Prinsip kesatuan berarti kohesi, konsistensi, keutuhan, dan keselarasan pada sebuah desain. Pada desain tampilan YBB Apps, kesatuan menyatukan komposisi teks, layout, warna yang disusun menjadi kesatuan yang harmonis. Pemilihan komposisi pada YBB Apps menciptakan kesatuan sebagai sebuah produk desain aplikasi.



Gambar 3.28 Prinsip *Unity* pada YBB Apps

4. *Proportion (Proporsi)*

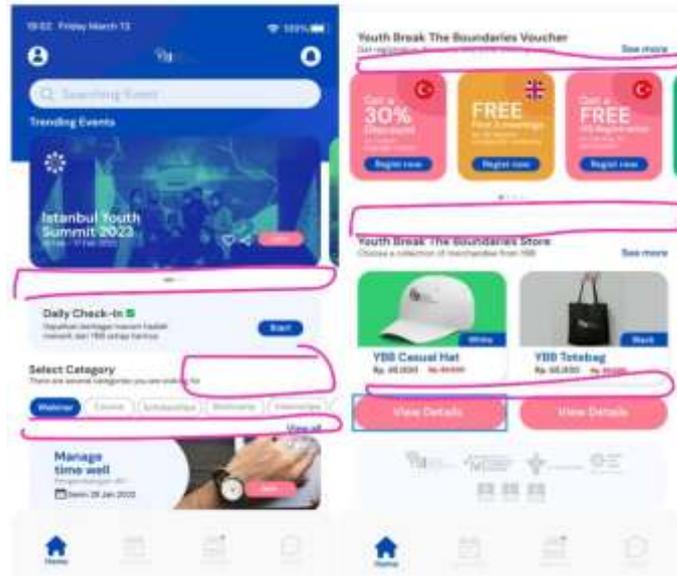
Proporsi merupakan perbandingan antara komposisi satu dengan komposisi yang lain. Dengan menetapkan skala proporsi membuat sebuah karya desain lebih dapat tertata dari segi prioritas yang akan di tonjolkan. Pada proporsi desain YBB Apps terletak pada beberapa bagian fitur, seperti bagian Banner informasi, bagian event program hingga tombol pada setiap sub fitur.



Gambar 3.29 Prinsip *Proportion* pada YBB Apps

5. *Space (Ruang Kosong)*

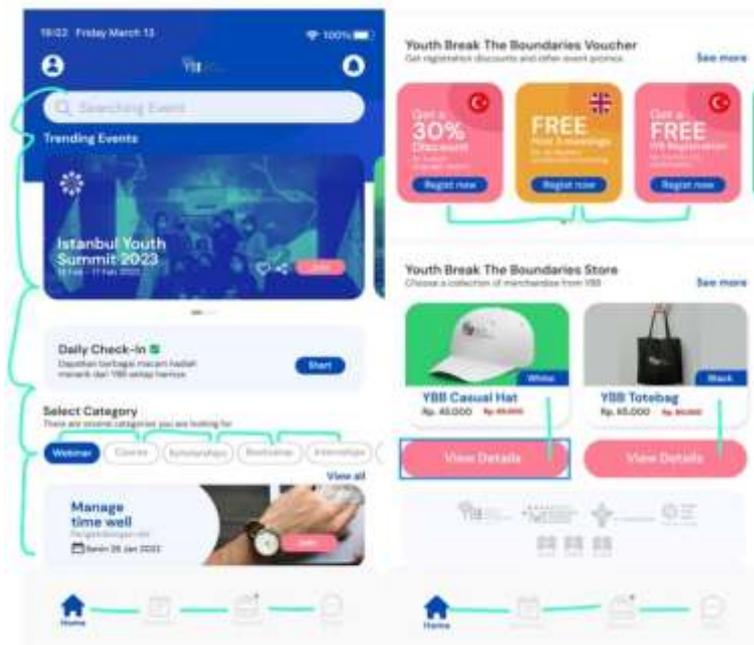
Ruang kosong pada sebuah karya desain berfungsi sebagai jeda mata dalam menikmati sebuah karya visual. Selain itu fungsi ruang memberi nafas pada komposisi sebuah desain. Prinsip Space pada YBB Apps terletak pada penataan beberapa bagian yang disertai ruang kosong ditandai dengan warna putih sebagai pembatas atau ruang nafas komposisi desain.



Gambar 3.30 Prinsip *Space* pada YBB Apps

6. *Sequence* (Alur)

Prinsip alur pada desain memiliki fungsi dalam menentukan urutan atau arah dalam menikmati sebuah karya desain. Dengan adanya prinsip alur pada desain membantu dalam memahami informasi dan maksud tujuan sebuah desain. YBB Apps menggunakan prinsip *Sequence*, terlihat pada desain antarmuka pada setiap halaman yang dengan jelas mengarahkan pengguna dalam menikmati dan memahami aplikasi dari atas hingga bawah.



Gambar 3.31 Prinsip *Sequence* pada YBB Apps

1.3 Rancangan Pengujian

Metode yang digunakan untuk pengujian adalah *usability testing* yaitu menggunakan sebuah *prototype* sebagai gambaran hasil produk akhir dan dilanjutkan dengan pengujian secara jarak jauh menggunakan *googleform* kepada beberapa pengguna aplikasi YBB sebelumnya dan audiens YBB untuk mendapatkan data-data *preference* serta hasil testing aplikasi yang diuji oleh para pengguna. Data yang didapatkan melalui penilaian dari responden menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Berikut dibawah ini merupakan instrument penilaian.

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini					
2	Aplikasi ini tidak terlalu rumit					
3	Saya pikir Aplikasi ini mudah digunakan					
4	Sepertinya saya membutuhkan bantuan untuk dapat menggunakan aplikasi ini					
5	Saya menemukan berbagai fitur dalam Aplikasi ini yang terintegrasi dengan baik					
6	Tampilan aplikasi ini sangat menarik					
7	Warna pada tampilan Aplikasi ini sangat menarik					
8	Desain pada tampilan aplikasi ini mudah dipahami					
9	Informasi yang tertampil pada Aplikasi ini cukup jelas					
10	Tampilan tombol pada Aplikasi cukup jelas					

Tabel 3.3 Tabel Instrumen *system usability scale*