

## BAB III METODE PENCIPTAAN

### A. Tahapan Penciptaan Desain

Dalam membuat karya desain antarmuka pengguna pada platform yang akan dibahas, terdapat alur kerja yang penulis lakukan agar proses desain berjalan secara optimal dan terencana. Berikut merupakan diagram tahapan penciptaan desain UI/UX:

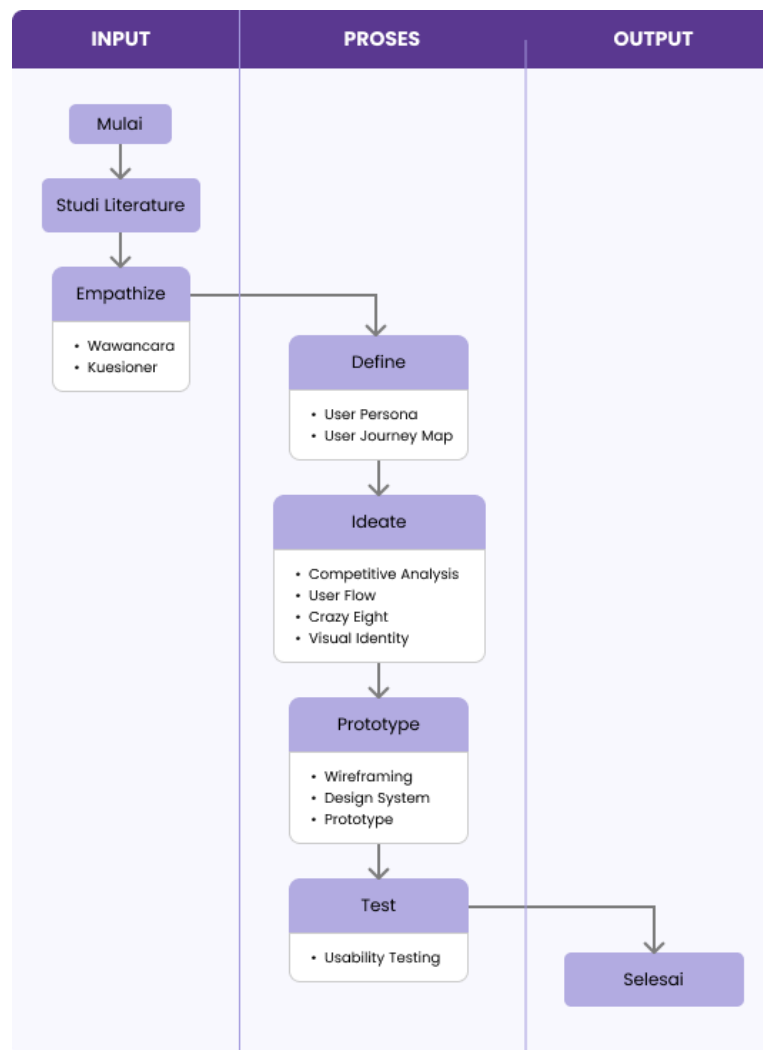


Diagram 3.1 Tahapan Penciptaan Desain UI/UX  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

## B. Metode Penciptaan

Penciptaan ini menggunakan metode *design thinking* sebagai pendekatan utamanya, karena mampu memberikan proses kerja yang sistematis dan inovatif dalam merancang solusi dengan kebutuhan pengguna sebagai fokus utama. Metode *design thinking* meliputi lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Sebelum melakukan tahapan *design thinking* dalam mendesain, penulis melakukan studi literatur yang menunjukkan bahwa perkembangan teknologi selaras dengan semakin maraknya penggunaan internet dan *e-learning* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Selain itu, banyaknya pengguna *e-learning* mampu menjadi peluang dalam terbentuknya *start-up* digital yang berkembang dalam bidang pendidikan. Contohnya platform Ruang Guru, Quipper, Pahamify, Zenius Education, My Skill, dan lainnya. Hal ini memberikan inspirasi penulis dalam merancang platform pembelajaran dalam bidang kreativitas.

### 1. Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* dilakukan sebagai cara untuk berempati pada calon pengguna produk digital. Berempati sebagai inti dari proses pembuatan rancangan yang berfokus pada manusia (*human centered design*). Sebagai desainer harus menyelesaikan masalah yang terjadi namun bukan masalah sendiri melainkan masalah sekelompok orang tertentu. Merancang desain untuk mereka, harus mengetahui siapa pengguna dan apa yang penting bagi mereka (Kelley & Brown, 2018, hlm. 2). Pada tahap *empathize* ini penulis melakukan *interview*, observasi, dan membagikan kuesioner untuk mendapatkan data-data tentang informasi dan kebutuhan pengguna.

#### a. Menentukan Target Pengguna

Desain *user interface user experience* pada platform pembelajaran *online* seni rupa dan desain ditujukan kepada siswa-siswi sekolah menengah yang memiliki ketertarikan untuk meningkatkan keterampilannya di luar pembelajaran sekolah. Selain itu, platform ini juga memberikan fasilitas terhadap guru sebagai sumber materi

pembelajaran dan mentor sebagai pemberi arahan pembelajaran terhadap siswa-siswi yang menggunakan platform tersebut.

b. Menentukan Kebutuhan Materi

Penulis terlebih dahulu melakukan diskusi dan penyebaran kuesioner terhadap beberapa guru yang mengajar di jenjang sekolah menengah kejuruan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami para guru, kebutuhan materi yang perlu disampaikan kepada siswa, dan saran guru terhadap desain produk yang akan dibuat.

Guru sebagai seorang yang ahli dalam hal melakukan pengajaran dan mengetahui keadaan pembelajaran di lapangan. Dalam hal ini guru bukanlah merupakan pengguna dari platform secara aktif. Guru hanya mendukung sumber pembelajaran, namun bukan melakukan pengajaran dalam platform. Guru membantu agar siswa-siswi tetap mendapatkan pembelajaran seni visual yang utuh dan mendalam selain di sekolah. Terdapat enam responden guru yang mengisi kuesioner yang diperkuat dengan diskusi langsung kepada salah satu guru pengajar di sekolah. Analisis materi tersebut berdasarkan kebutuhan pembelajaran akademik maupun bekal untuk kebutuhan industri di masa yang akan datang. Berikut merupakan hasil analisis yang diperoleh dari kuesioner sebagai berikut:

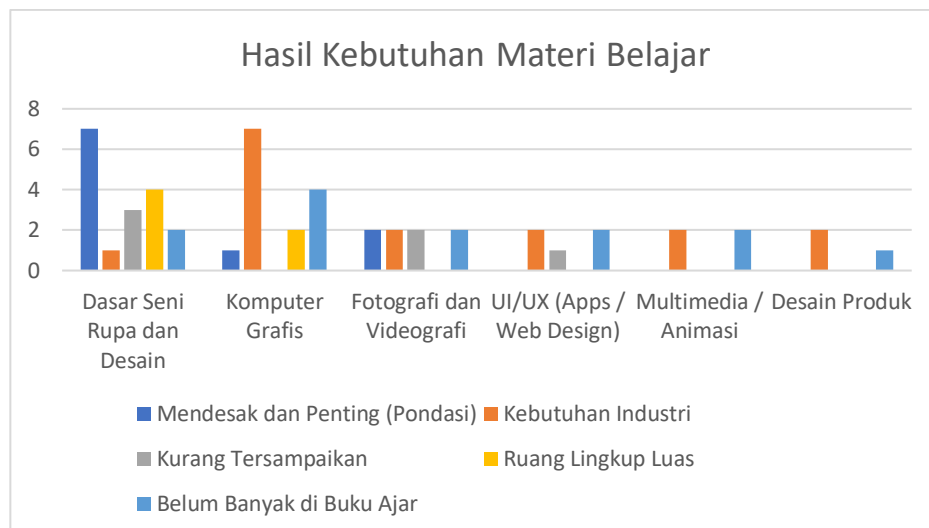


Diagram 3.2 Kebutuhan Materi Belajar  
(Dokumen Penulis, 2023)

Hasil kuesioner didapatkan pengelompokan materi di antaranya: (1) dasar seni rupa dan desain; (2) komputer grafis; (3) fotografi dan videografi; (4) desain UI/UX web dan *app*; (5) multimedia/animasi; dan (6) desain produk. Materi dengan kebutuhan yang paling mendesak dan penting yaitu materi dasar seni rupa dan desain sebagai pondasi terciptanya sebuah karya seni rupa maupun desain, termasuk prinsip dan elemen di dalamnya. Namun menunjukkan bahwa materi ini juga kurang tersampaikan di sekolah secara mendalam. Ruang lingkup yang luas menjadi salah satu alasan kurang tersampainya materi tersebut. Materi yang paling diperlukan dalam dunia industri yaitu komputer grafis, mencakup penguasaan terhadap *software-software* digital. Pembelajaran komputer grafis sudah tersampaikan di sekolah. Namun hasil menunjukkan materi komputer grafis belum banyak terdapat di buku ajar, hal ini bisa disebabkan oleh buku ajar yang tidak memberikan praktik penggunaan *software* secara efektif karena pemaparan materi hanya dalam bentuk tulisan. Pembelajaran fotografi dan videografi memiliki ruang lingkup yang jelas. Pengetahuan tentang pengoperasian kamera, pengolahan gambar dan video yang melalui proses *editing* sehingga menciptakan karya foto dan video yang utuh. Pembelajaran desain UI/UX web dan *apps* sebenarnya saat ini sangat banyak dibutuhkan di dunia industri. Namun hasil wawancara terhadap guru

menyebutkan bahwa desain UI/UX ini merupakan materi baru dan belum banyak di ajarkan di SMK, termasuk guru di dalamnya belum mendalami lebih lanjut terkait materi tersebut. Pembelajaran multimedia, animasi, dan desain produk juga menjadi kebutuhan dalam dunia industri dan masih belum banyak di buku ajar.

c. Mengetahui Kebutuhan Pengguna

Sesuai dengan tujuan dari *empathize* yang berempati terhadap pengguna produk, penulis melakukan *interview* kepada pengguna yang akan menggunakan produk yaitu siswa/i sekolah menengah, dan mentor. Berikut daftar pertanyaan *interview* yang akan diberikan kepada pengguna yang telah disusun dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 List Pertanyaan untuk Siswa

No.	Pertanyaan untuk Siswa Pengguna
1	Apakah Anda pernah mengikuti les/pelatihan seni rupa dan desain?
2	Adakah kendala/ kekhawatiran yang Anda hadapi ketika akan mengikuti pelatihan seni rupa dan desain? <i>Contoh: dari segi ekonomi, informasi, transportasi, dsb.</i>
3	Apa harapan Anda terkait kendala/ kekhawatiran yang dihadapi?
4	Apakah Anda merasa nyaman jika melakukan pembelajaran seni rupa dan desain secara <i>online</i> ?
5	Apa tanggapan Anda bila ada sebuah platform pelatihan <i>online</i> seni rupa dan desain?
6	Apakah Anda lebih mudah belajar menggunakan <i>smartphone (mobile app)</i> atau laptop ( <i>web</i> )?
7	Sebutkan <i>course</i> yang ingin Anda pelajari pada platform pelatihan <i>online</i> seni rupa dan desain? <i>Contoh: melukis, desain grafis, animasi, editing, kerajinan, dsb.</i>
8	Apa tujuan Anda ingin mempelajari <i>course</i> tersebut?
9	Apakah Anda senang melakukan interaksi secara langsung dengan pengajar/mentor?
10	Apa harapan Anda dan saran fitur pada platform yang akan dirancang tersebut?

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Tabel 3.2 List Pertanyaan untuk Mentor

No.	Pertanyaan untuk Mentor Pengguna
1	Apakah Anda pernah menjadi mentor/narasumber/pengajar dalam pembelajaran seni rupa dan desain?
2	Jika Pernah, Adakah kendala yang Anda hadapi saat menjadi mentor/narasumber/pengajar dalam pembelajaran seni rupa dan desain?
3	Jika Belum, apakah Anda berminat mengajarkan serta membagikan ilmu dan keterampilan seni rupa desain yang Anda miliki?
4	Adakah kendala yang Anda hadapi ketika ingin mengajar serta membagikan keahlianmu? <i>Contoh: dari segi informasi, transportasi, komunikasi, dsb.</i>
5	Apa harapan Anda terkait kendala yang dihadapi?
6	Apakah Anda merasa nyaman jika mengajar seni rupa dan desain secara <i>online</i> ?
7	Apa tanggapan Anda bila ada sebuah platform <i>online</i> yang memfasilitasi Anda dalam mengajar seni rupa dan desain?
8	Apa tujuan Anda ingin menggunakan platform tersebut?
9	Apakah Anda senang melakukan interaksi secara langsung dengan peserta?
10	Apa harapan Anda dan saran fitur pada platform yang akan dirancang tersebut?

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Terdapat 5 orang siswa dan 5 orang calon mentor yang menjadi responden. Berikut hasil wawancara dengan pengguna:

Tabel 3.3 Hasil Wawancara Pengguna

No.	Pengguna sisi siswa	Pengguna sisi mentor
1.	2 dari 5 responden pernah melakukan pelatihan seni rupa dan desain	2 dari 5 responden pernah menjadi mentor/pengajar/narasumber mengenai seni rupa dan desain
2.	Biaya pelatihan, transportasi, tidak ada teman, kurangnya informasi terkait pembelajaran seni rupa dan desain menjadi faktor yang membuat mereka khawatir melakukan pembelajaran seni rupa dan desain di luar sekolah.	5 dari 5 responden untuk membagikan ilmu dan keterampilannya. Namun kendala yang dihadapi saat menjadi mentor adalah menyesuaikan kebutuhan materi pembelajaran, segi informasi dan keilmuan yang kurang, hingga merasa gugup bicara depan publik.

3.	Harapan dari kekhawatiran: Pembelajaran yang terjangkau dari segi ekonomi, informasi, mudah diakses pada perangkat apa pun.	Harapan dari kekhawatiran: Silabus dan detail materi yang jelas sehingga penyampaian materi matang. Memperdalam ilmu dan mengontrol ketakutan dalam memberikan pengajaran. Efektif dan efisien dari segi informasi, transportasi, maupun materi yang diberikan.
4.	1 dari 4 responden memilih untuk melakukan pembelajaran secara <i>online</i> .	4 dari 5 responden merasa nyaman melakukan pengajaran secara <i>online</i> .
5.	Alasannya lebih senang belajar secara langsung sehingga bisa diskusi dan melihat karya teman.	Alasannya mudah diakses, praktis, jangkauannya luas, mengurangi biaya, melatih <i>softskill</i> . Namun akan sering mengalami <i>miss</i> komunikasi dengan mentori.
6.	4 dari 5 responden tertarik terciptanya platform.	5 dari 5 responden tertarik terciptanya platform.
7.	Tujuan penggunaan platform untuk mempelajari <i>skill</i> dan pengetahuan baru yang mendukung karir ke depannya.	Tujuan menggunakannya untuk membagikan ilmu dan menciptakan interaksi sesama seniman dan desainer.
8.	Platform dirancang dalam bentuk berbasis web dan <i>apps</i> , karena dalam beberapa kondisi web dan <i>i</i> memiliki kelebihan dan kekurangan. Fitur yang memungkinkan adanya interaksi dengan pengajar untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam	Saran terhadap platform adanya fitur untuk menunjukkan kreativitasnya secara luas. Fitur <i>quiz</i> , video, tampilan menarik dan animasi.

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa masih terdapat banyak kekhawatiran yang dialami siswa maupun mentor dalam melakukan kegiatan belajar maupun mengajar seni rupa dan desain.

## 2. Tahap Define

Tahap ini merupakan penentuan dan tantangan yang harus dilakukan untuk mendesain dari apa yang telah dipelajari tentang pengguna dan konteksnya yang didasarkan pada masukan dan kebutuhan-kebutuhan pengguna. Diawali dari mengumpulkan semua informasi yang dipelajari tentang pengguna kemudian menyusunnya menjadi satu pernyataan masalah yang bermakna dan dapat ditindaklanjuti. Dalam rancangan ini, penulis membuat (1) *User Persona*, untuk memetakan informasi pengguna dan; (2) *User Journey Map*, sebagai rancangan pengalaman yang akan dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu serta dapat menggunakan produk

tersebut secara berulang dan berkelanjutan. Berikut merupakan *user persona* dari salah satu pengguna siswa dan mentor:

The image shows a user persona card for a student. It features a purple vertical bar on the left side. The main title is 'Pengguna Siswa' in purple. Below the title, there are three sections: 'Profil' (Profile), 'Keterampilan' (Skills), and 'Hobi' (Hobbies). The 'Profil' section includes an age of 17, a student icon, and the field 'Desain Komunikasi Visual'. The 'Keterampilan' section lists 'Fotografi', 'Videografi', and 'Desain Grafis'. The 'Hobi' section lists 'Belajar' and 'Membaca Buku'. On the right side, there are three informational boxes: 'Deskripsi' (Description), 'Tujuan' (Goals), and 'Kekhawatiran' (Concerns). Each box contains a brief description of the user's characteristics, objectives, and worries.

**Pengguna Siswa**

**Profil**

- 17 tahun
- Pelajar
- Desain Komunikasi Visual

**Keterampilan**

- Fotografi
- Videografi
- Desain Grafis

**Hobi**

- Belajar
- Membaca Buku

**Deskripsi**

merupakan seorang pelajar desain komunikasi visual di SMKN 3 Bandung. Memiliki ketertarikan bekerja dalam bidang kreativitas membuatnya semangat dalam belajar dan meraih cita - citanya.

**Tujuan**

Belajar seni rupa dan desain secara online tanpa mengeluarkan banyak biaya dan fleksibel pengerjaannya.

Bisa melihat dan membagikan hasil karya seni secara luas.

Tertarik belajar hal baru untuk bekal meraih cita-cita setelah lulus.

**Kekhawatiran**

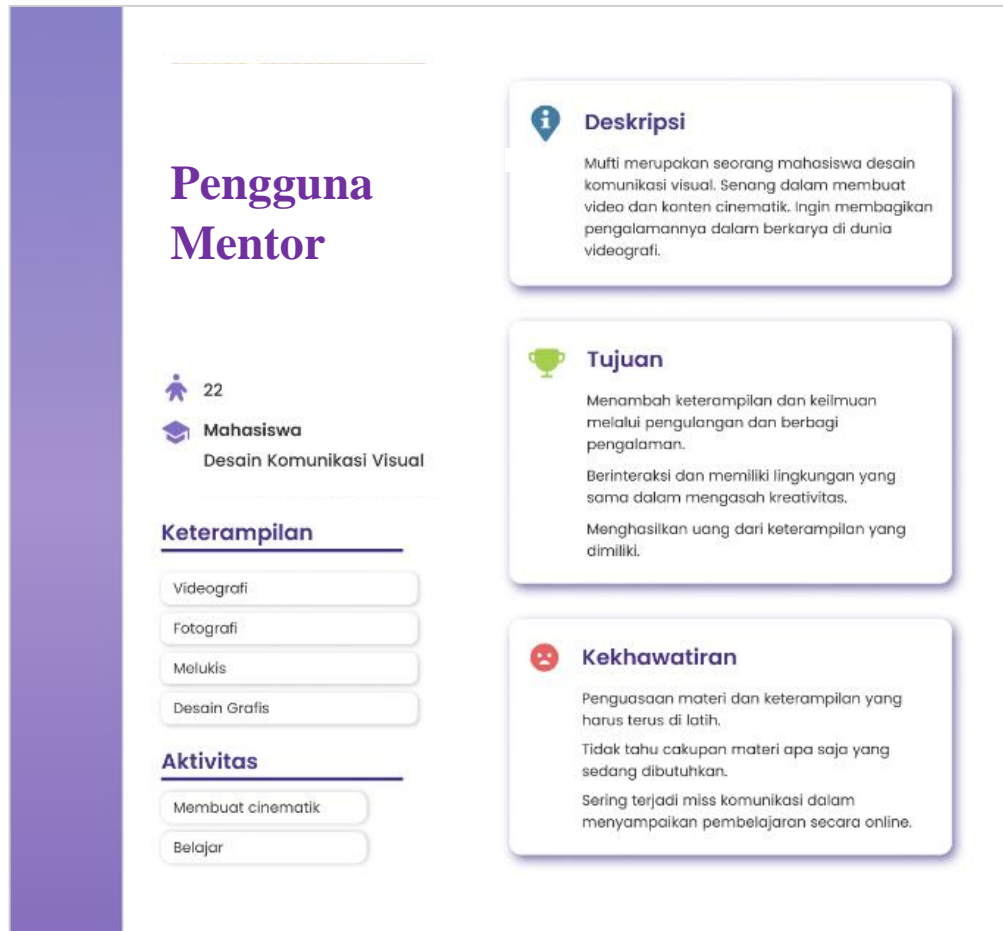
Sulit melakukan pembelajaran di mobile apps bila software memerlukan memori yang besar.

Biaya melakukan pelatihan maupun pembelajaran di luar sekolah seringkali mahal.

Malas apabila belajar secara online dengan tampilan yang sulit digunakan.

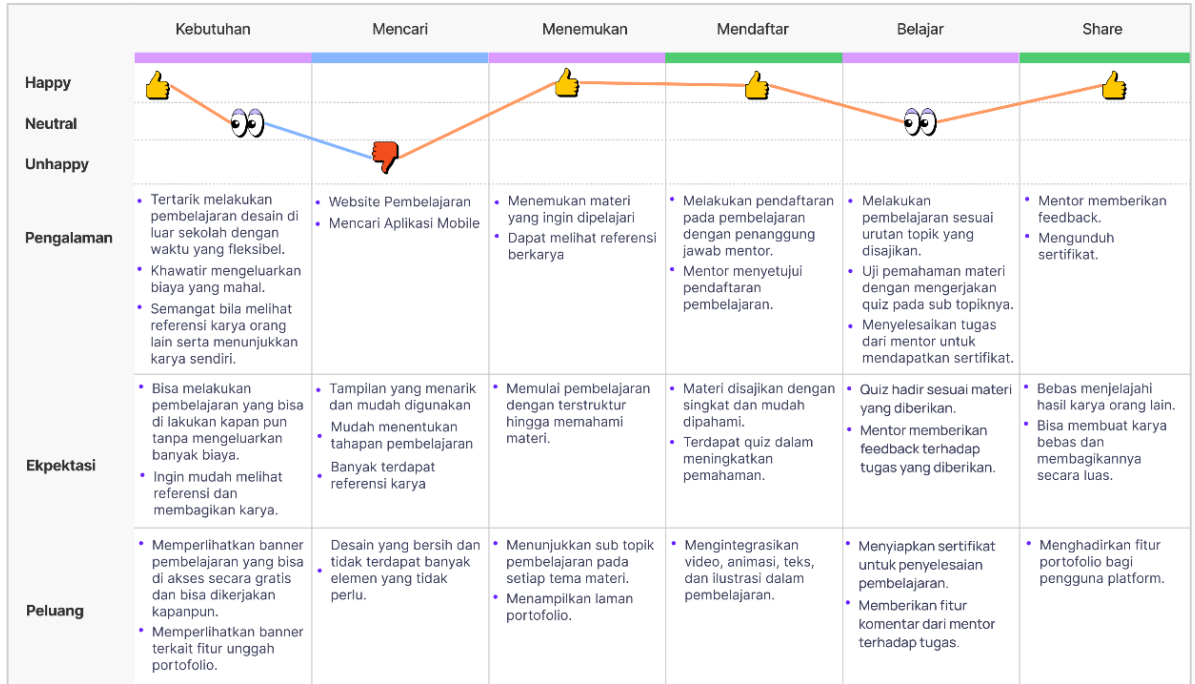
Gambar 3.1 *User Persona* Siswa  
(Sumber: Dokumen, Penulis, 2023)



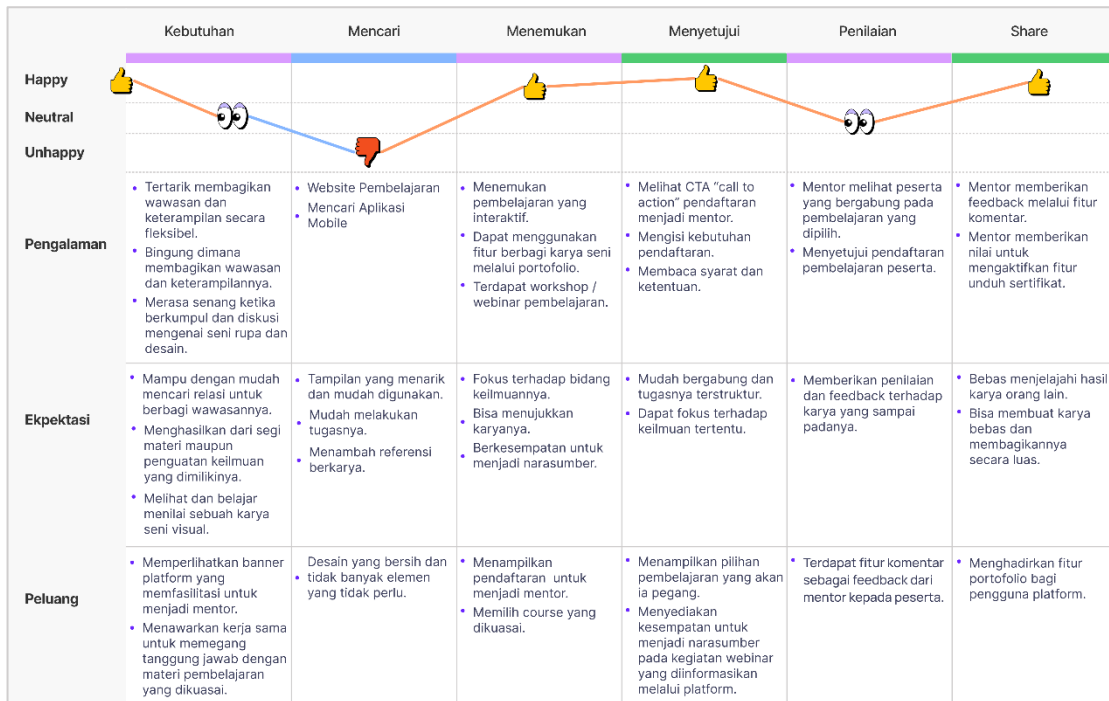


Gambar 3.2 *User Persona Mentor*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Melalui pemetaan *user persona*, dilakukan analisis untuk mengetahui tahapan pengguna sebelum melakukan interaksi dengan platform yang dibuat melalui *user journey map*. Berikut rancangan *user journey map* pada platform:



Gambar 3.3 User Journey Map Siswa (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)



Gambar 3.4 User Journey Map Mentor (Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Berdasarkan *user journey map* yang telah dibuat, idealnya mampu mengetahui rencana fitur-fitur yang akan dimasukkan ke dalam platform. Fitur-fitur yang akan dirancang dalam platform di antaranya:

- a. Fitur *e-learning* : Fitur utama berfungsi dalam melakukan pembelajaran *online* seni rupa dan desain. Di dalamnya terdapat materi, modul, dan video pembelajaran. Serta terdapat *quiz* dari setiap sub topik pembelajaran. Selain itu, tersedia *challenge* yang diberikan oleh mentor untuk mempraktikkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- b. Fitur Portofolio : Fitur ini merupakan memungkinkan pengguna untuk membagikan karyanya ke publik. Melalui fitur portofolio, pengguna dapat mencari inspirasi karya dengan melihat hasil karya orang lain yang dibagikan ke publik. Karya yang dibagikan ke publik melalui persetujuan mentor melalui platform.
- c. Fitur *Workshop* : Fitur *workshop* ini berisi tentang informasi pelatihan atau webinar yang dibawakan oleh mentor maupun narasumber lainnya.

Adapun fitur lainnya yaitu fitur mentor, di mana pengguna dapat mendaftarkan dirinya sebagai mentor dengan melakukan pendaftaran melalui platform.

### 3. Tahap *Ideate*

*Ideate* berfokus pada ide-ide yang dapat menjadi solusi inovatif dari permasalahan. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* dengan melakukan proses kreatif platform melalui analisis pesaing (*competitive analysis*), merancang *user flow*, dan merancang *crazy eight*. Dilanjutkan dengan desain identitas visual yaitu logo, warna, slogan, dalam meningkatkan *value* terdapat platform pembelajaran tersebut.

#### a. Analisa Kompetitor

Penelitian ini melakukan sejumlah analisis terhadap platform yang telah ada sebagai bahan referensi terkait tampilan desain, informasi yang diberikan, dan fitur-fitur yang tersedia. Dalam desain platform pembelajaran *online* seni rupa dan desain, terdapat platform sejenis yang dapat membantu pembuatan desain dari setiap komponen yang dibutuhkan. Berikut platform sejenis yang dijadikan sebagai bahan perbandingan dengan rancangan saat ini, di antaranya:

## 1) Sekolah.mu



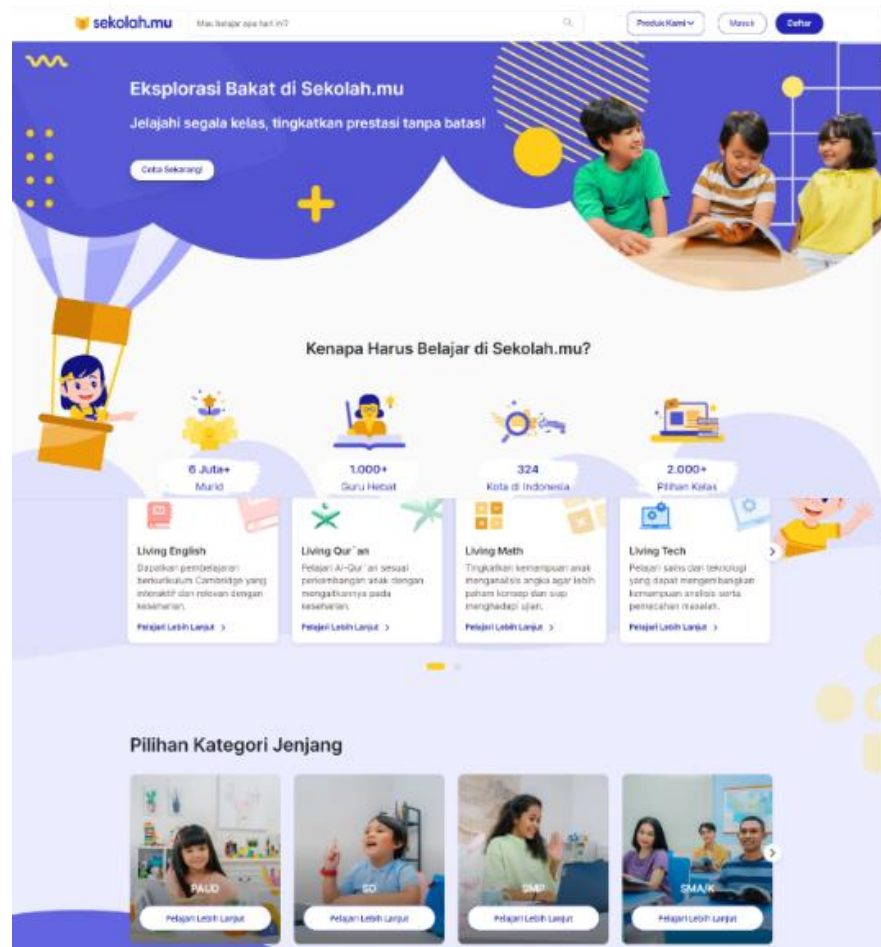
Gambar 3.5 Logo Sekolahmu  
(Sumber: google.com)

Merupakan sebuah platform *blended learning* pertama di Indonesia, murid bisa belajar kapan saja di mana saja. *Blended learning* memungkinkan guru melakukan pembelajaran bersama murid secara *online* maupun *offline* pada tempat yang telah ditentukan. Platform ini merupakan pembelajaran secara umum yang dilakukan di sekolah, bukan pembelajaran kreativitas contohnya desain.

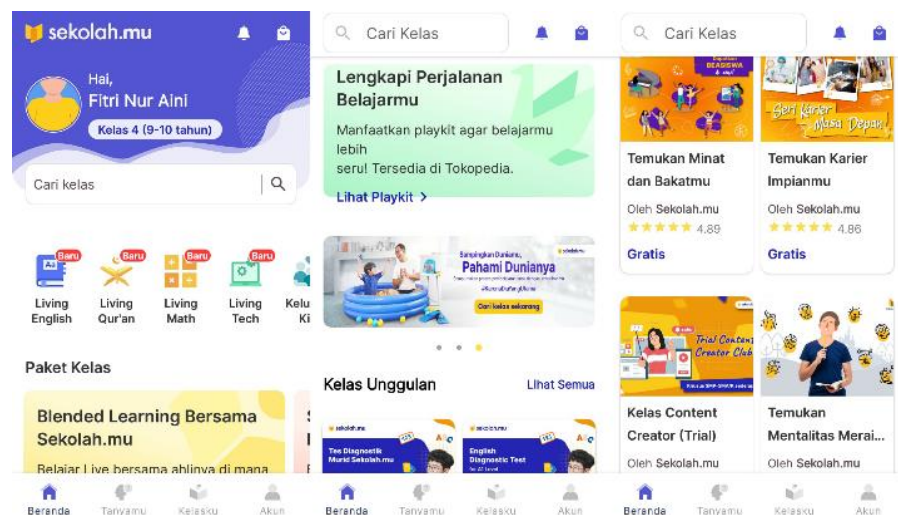
Platform ini memiliki versi aplikasi *mobile* dan web yang memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam menggunakannya. Pengguna platform ini adalah peserta didik dari jenjang PAUD hingga pendidikan menengah ke atas. Bahkan terdapat juga fitur khusus untuk orang tua.

Dari sisi tampilan desain sekolahmu pada aplikasi *mobile* dan web memiliki kesamaan dari segi warna. Pemilihan warna dan ilustrasi disesuaikan dengan target pengguna melalui tersedianya fitur pilihan jenjang sekolah yang dapat dipilih pengguna sesuai dengan jenjang yang ditempuhnya.

Penempatan *layout* dan ilustrasi agak berbeda antara desain *mobile app* dan web. *Interface mobile app* dibuat lebih sederhana dengan sedikit gambar dan ilustrasi yang ditampilkan. Menurut penulis, tampilan web lebih menarik dari pada tampilan *mobile app*. Namun untuk fitur dapat dipahami dengan jelas sehingga tetap mudah digunakan. Penempatan informasi dan *layout* konten dibuat rapi dengan memperhatikan margin, *gutter*, dan *column*. Berikut tampilan antarmuka pada platform Sekolahmu dalam bentuk web dan *mobile app*:



Gambar 3.6 Tampilan Web Sekolahmu  
(Sumber: sekolah.mu)



Gambar 3.7 Tampilan Aplikasi Mobile Sekolahmu  
(Sumber: Aplikasi Sekolahmu)

Dari segi konten, sekolahmu memiliki fitur seperti Tanyamu, Ujianmu, Kelasmu, dan Karirmu. Pengguna bisa mendapatkan

berbagai materi pembelajaran dengan sistem *live streaming*, *online learning*, maupun *recording* dari guru berbagai sekolah.

## 2) Sekolah Desain ID



Gambar 3.8 Logo Sekolah Desain ID  
(Sumber: sekolahdesain.id)

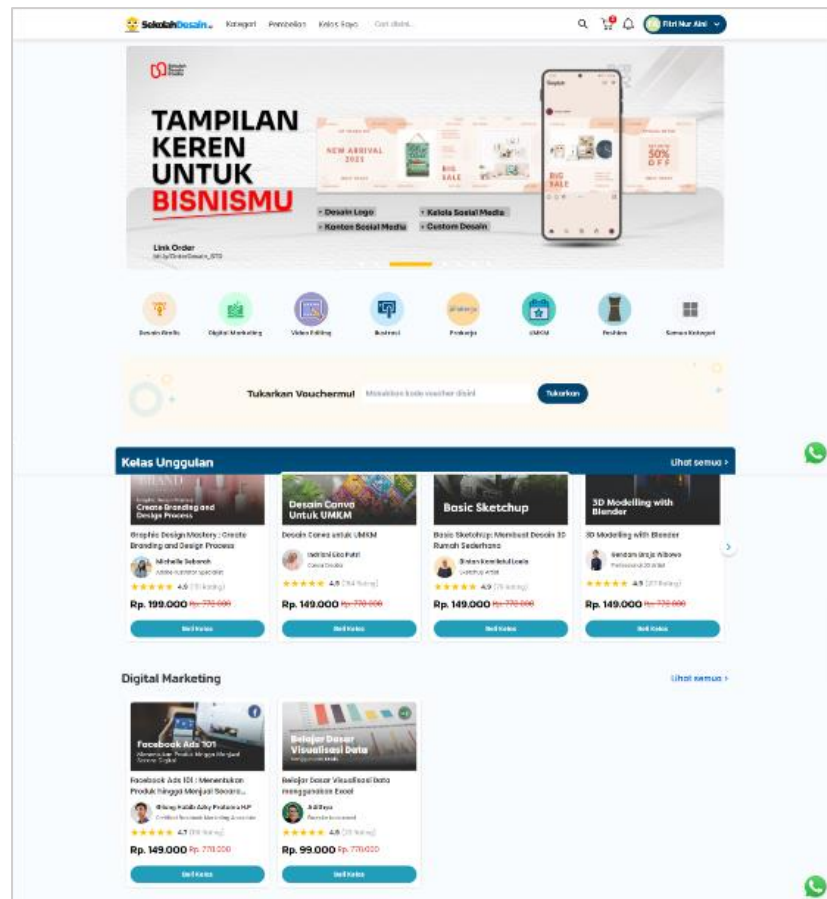
Sekolah desain merupakan platform belajar desain *online* terbesar di Indonesia. Terdapat sistem pembelajaran yang seru dan interaktif dengan layanan bimbingan belajar dan pelatihan daring berbayar untuk semua orang dari berbagai kalangan di bidang desain, seni dan arsitektur. Sekolah desain berdiri sejak 2018, sudah memiliki 121.000 peserta dan lebih dari 100 kelas. Terdapat beragam kelas berbayar yang bisa dipelajari kapan dan di mana saja. Platform ini sudah tersedia dalam versi web maupun aplikasi *mobile*.

Tampilan web pada platform sekolah desain terlihat sederhana dan jelas baik dari informasi, ukuran *font*, *call to action*, dan strategi *marketing*. Contohnya harga promo yang terlihat jelas perbandingan *typeface* dari harga sebelumnya yang cukup kontras serta ukuran dibuat lebih besar membuat pengguna tertarik untuk menggunakan promo tersebut.

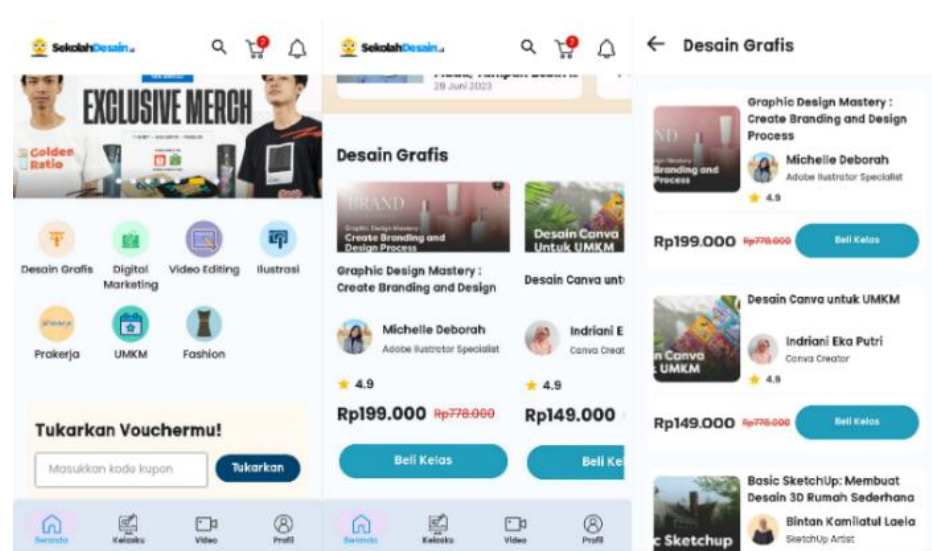
Desain tampilan web dan tampilan *mobile app* platform Sekolah Desain memiliki banyak keselarasan dari segi warna, *layout*, halaman beranda, *banner*, *card konten*, *CTA*, dan *copywriting*. Hal ini membuat pengguna tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengenal tampilan bila berpindah perangkat (*device*).

Platform sekolah desain memiliki berbagai fitur di antaranya berbagai paket kelas yang bisa diambil dalam bentuk video, *event*,

kelas *batch*, dan kelas master. Sekolah desain juga memiliki fitur proyek latihan yang diberikan oleh mentor, webinar interaktif yang menarik, fitur *countdown* jadwal belajar dan *countdown* webinar. Berikut tampilan antarmuka pada platform Sekolah Desain:



Gambar 3.9 Desain Web Sekolah Desain  
(Sumber: sekolahdesain.id)



Gambar 3.10 Desain Mobile App Sekolah Desain  
(Sumber: sekolahdesain.id)

### 3) Bisa Design Academy



Gambar 3.11 Logo Bisa Design Academy  
(Sumber: bisa.design)

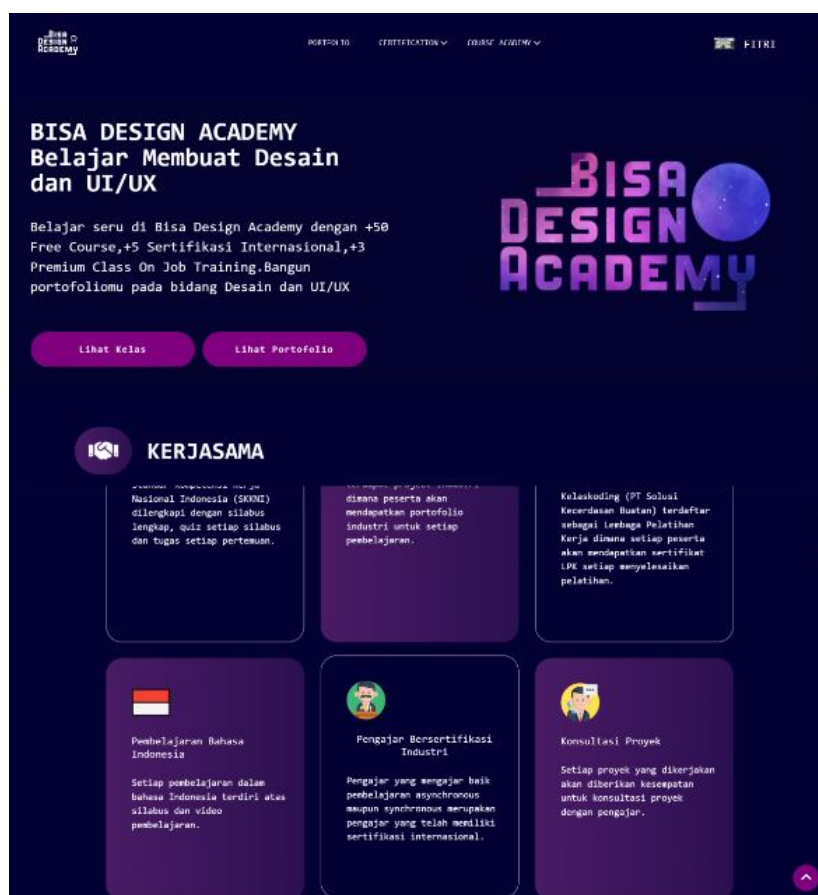
Bisa Design Academy merupakan platform digital yang bergerak dalam bidang pembelajaran desain dengan +50 *course* gratis dan +5 sertifikasi internasional. Platform ini menyediakan berbagai materi desain yang relevan di era 4.0.

Fitur yang tersedia pada platform ini cukup sederhana, yaitu fitur kelas, fitur portofolio, dan fitur sertifikasi. Namun untuk fitur sertifikasi memiliki harga yang cukup tinggi untuk dapat mengikutinya.

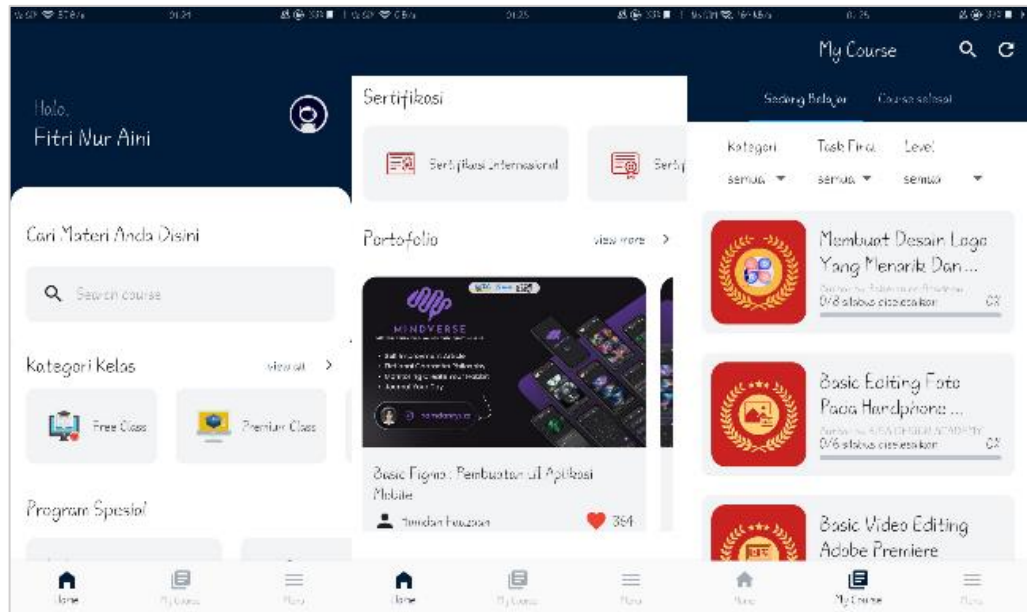
Dari segi desain webnya, Bisa Design Academy memiliki tampilan dengan warna bernuasa *dark mode* yang memberikan kesan nyaman ketika di lihat pada malam hari. Tata letak atau *layout* terlihat sederhana tidak memuat terlalu banyak konten sehingga mata pengguna diarahkan untuk fokus terhadap tujuan awal yaitu belajar desain. Tampilan platform pada aplikasi *mobile* menggunakan warna



putih, berbeda dengan versi webnya. Warna yang digunakan cenderung netral dan *layout* tertata rapi. *Font* menyesuaikan dengan *font* bawaan dari perangkat pengguna. Dapat disimpulkan bahwa *user interface* web dengan *mobile app* platform Bisa Design Academy terlihat sangat banyak perbedaan. Namun kejelasan fitur tetap dapat dimengerti pengguna. Dalam hal ini, penulis lebih menyukai desain antarmuka pada *mobile app* karena tampilan yang jelas dan sederhana, *content card* memiliki *proximity* (pengelompokan) yang cukup sehingga mudah dioperasikan dan cepat untuk menggapai tujuan penggunaan aplikasi tersebut. Berikut tampilan desain platform Bisa Design Academy:



Gambar 3.12 Desain Web Platform Bisa Design Academy  
(Sumber: bisa.design)



Gambar 3.13 Desain *Mobile app* Platform Bisa Design Academy  
(Sumber: bisa.design)

Platform yang dianalisis telah diimplementasikan dan sudah berjalan sesuai dengan tujuannya sehingga memberikan banyak gambaran kepada penulis. Hasil analisa terhadap ketiga platform di atas memberikan kontribusi dalam desain *user interface user experience* pada platform pembelajaran *online* seni rupa dan desain dengan mengambil, mengurangi, maupun menggabungkan beberapa fitur dalam platform di atas sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari rancangan yang penulis ciptakan. Berikut tabel hasil analisa berdasarkan kelebihan dan kekurangan fitur dan tampilan dari masing-masing platform kompetitor:

Tabel 3.4 Analisa Kompetitor

No.	Platform Kompetitor	Kelebihan	Kekurangan
1	Sekolahmu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tampilan yang dapat menyesuaikan dengan jenjang sekolah pengguna.</li> <li>Terdapat fitur pembelajaran dalam bentuk video maupun materi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat <i>button</i> yang melebihi batas <i>card</i>.</li> </ul>
2	Sekolah Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsistensi desain tampilan dalam bentuk web maupun <i>mobile app</i> dari segi warna, CTA, <i>layout</i> atau tata letak.</li> <li>Pemilihan <i>font</i> mudah dibaca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Belum terdapat fitur kelas yang dapat diakses secara gratis.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudahan dalam pembayaran pembelian kelas dan terdapat sistem pembayaran khusus yang dinamakan “Sekolah Desain <i>Paylater</i>”.</li> <li>• Animasi dalam berinteraksi dengan setiap tombol.</li> </ul>	
3	Bisa Design Academy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penempatan dan pemilihan fitur yang sederhana sehingga mudah dipahami pengguna.</li> <li>• Banyak materi yang dapat diakses secara gratis.</li> <li>• Terdapat fitur portofolio sehingga menjadi inspirasi bagi para desainer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum memiliki fitur pembelajaran dalam bentuk video.</li> <li>• Tampilan web dan <i>mobile app</i> sangat berbeda terutama pada warna sehingga belum memiliki kesatuan dalam identitas.</li> <li>• Pembelajaran dalam bentuk modul/teks masih kurang interaktif karena materi disajikan seluruhnya tanpa <i>section</i>.</li> </ul>

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Kelebihan dari platform yang telah ada dapat menjadi inspirasi dalam merancang *user interface user experience* dan meningkatkan fitur-fitur pembelajaran platform. Kekurangan dari platform yang telah ada mampu menjadi pembelajaran dalam menghindari kesalahan yang serupa dalam desain platform. Berikut merupakan tabel kelebihan yang diterapkan dan kekurangan yang dicarikan solusi berdasarkan fitur dan desain yang dihadirkan:

Tabel 3.5 Tabel Inspirasi dan Solusi dari Kompetitor

No.	Kategori	Kelebihan dan Kekurangan pada Kompetitor	Inspirasi dan Solusi pada Platform Ajar Visual
1.	Fitur (+)	Tersedia pembelajaran dalam bentuk materi dan video.	Meningkatkan pengalaman fitur tersebut dengan menghadirkan <i>quiz</i> dalam setiap pembelajaran materi maupun video belajar.
2.	Fitur (+)	Fitur portofolio untuk inspirasi bagi pada desainer.	Menghadirkan fitur lihat dan buat portofolio seni rupa dan desain.
3.	Fitur (+)	Adanya fitur pembayaran khusus platform ketika melakukan transaksi pembelian kelas/ pembelajaran.	Fitur ini belum akan digunakan dalam platform.
4.	Fitur (+)	Terdapat fitur riwayat pengguna dalam melakukan transaksi pembelian pembelajaran.	Menghadirkan fitur “ <i>dataku</i> ” untuk melihat riwayat program yang diambil.
3.	Fitur (-)	Belum terdapat fitur kelas yang dapat diakses secara gratis.	Menyediakan beberapa akses gratis terhadap materi.

4.	Fitur (-)	Tidak tersedia fitur <i>feedback</i> langsung dari mentor.	Menghadirkan fitur komentar untuk melihat <i>feedback</i> dari mentor serta menuliskan komentar untuk mentori.
6.	Desain (+)	Tampilan yang disesuaikan dengan usia pengguna.	Tampilan desain berdasarkan teori psikologi warna sesuai target pengguna.
7.	Desain (+)	<i>Font</i> yang mudah dibaca.	Tidak menggunakan terlalu banyak <i>font</i> .
8.	Desain (+)	Desain yang sederhana tanpa elemen yang tidak penting.	Tidak menggunakan terlalu banyak elemen pada latar belakang layar.
9.	Desain (+)	Animasi ketika berinteraksi dengan tombol.	Menjadi inspirasi untuk memperkaya animasi agar meningkatkan pengalaman pengguna.
10.	Desain (-)	Tampilan versi <i>mobile app</i> dan web kurang selaras, bahkan ada yang sangat berbeda.	Memberikan konsistensi tampilan dari segi <i>font</i> , tata letak atau <i>layout</i> , warna.
11.	Desain (-)	Tampilan pembelajaran dalam bentuk materi yang tidak interaktif hanya berupa teks panjang dan gambar.	Menghadirkan fitur materi belajar yang interaktif dan terdapat ilustrasi GIF.

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

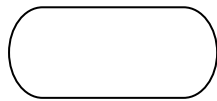
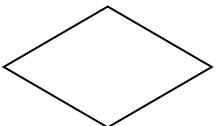
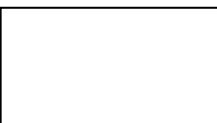
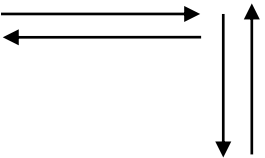
Dengan melakukan analisis kompetitor pada platform yang sudah ada, mampu mengidentifikasi peluang dan solusi dalam desain platform. Kelebihan yang ada menjadi inspirasi dalam menciptakan desain yang menarik dan mudah dipahami serta fitur yang interaktif dan efektif dalam pembelajaran. Contohnya dalam penggunaan desain yang sederhana untuk memudahkan pengguna melakukan tujuannya. Kekurangan yang ada pada platform kompetitor menjadi upaya untuk mengembangkan maupun memperbaiki kekurangan tersebut. Contohnya pembelajaran materi yang masih dikemas dalam teks panjang tanpa *section*, diperbarui dengan materi yang singkat dan interaktif melalui ilustrasi GIF guna memudahkan pengguna dalam memahami pembelajaran.

#### b. User Flow

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah atau tahapan yang dilakukan *user* saat menggunakan sebuah aplikasi dari awal hingga mencapai tujuannya (Kathleen et al., 2021, hlm. 1). *User flow* dibuat dalam bentuk diagram yang memiliki beberapa bentuk untuk

menunjukkan interaksi tertentu. Misalnya (1) bentuk tabung (*terminator*), digunakan dalam mengawali dan mengakhiri proses dalam *flowchart*; (2) bentuk *diamond* (*decision*), untuk mengambil keputusan dari dua pilihan pada kondisi *yes/no*; (3) bentuk *rectangle* (*processing*), menunjukkan langkah yang dilakukan; (4) *flow line* (*flow direction*), untuk mengarahkan jalur proses yang menghubungkan antar tindakan (Rosaly & Prasetyo, 2019, hlm. 5).

Tabel 3.6 Simbol *Flow Chart*

Simbol	Nama	Fungsi
	Tabung ( <i>Terminator</i> )	Digunakan dalam mengawali dan mengakhiri sebuah proses dalam <i>flowchart</i> .
	Diamond ( <i>Decision</i> )	Digunakan dalam memilih dan mengambil keputusan pada kondisi tertentu.
	Rectangle ( <i>Processing</i> )	Digunakan sebagai simbol untuk menunjukkan langkah yang dilakukan.
	Flow Line ( <i>Flow Direction</i> )	Digunakan untuk mengarahkan jalur proses yang menghubungkan antar tindakan.

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Membuat alur penggunaan platform berdasarkan fitur yang dirancang melalui *user flow* merupakan langkah penting sebagai pedoman bagi pengguna untuk dapat berinteraksi secara mudah dan intuitif dengan platform. Berikut merupakan *user flow* pengguna siswa:

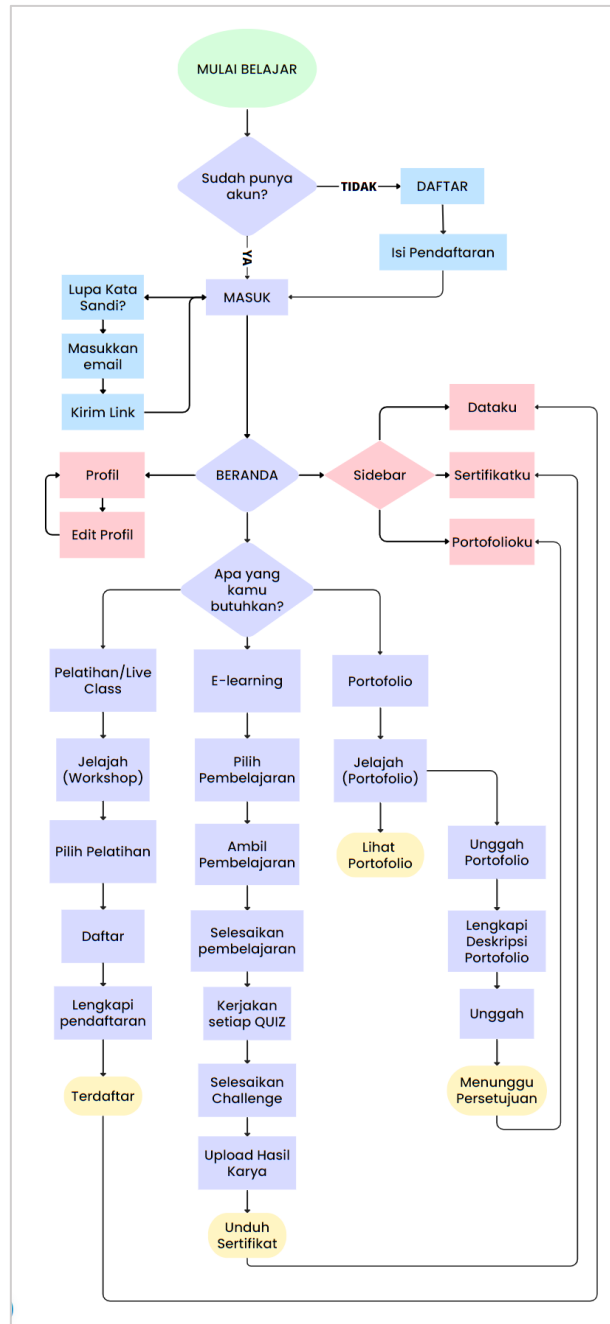


Diagram 3.3 *User Flow* Utama  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

*User Flow* dari sisi mentor pada dasarnya memiliki alur yang sama seperti pengguna siswa, karena mentor juga bisa melakukan pembelajaran bersama mentor lainnya dan saling berbagi ilmu. Namun ada sedikit perbedaan, melalui *sidebar* terdapat tambahan fitur “kelasku” yang mana fitur ini mengarahkan mentor untuk melihat kelas pembelajaran yang ia ajarkan. Berikut merupakan *user flow* saat pengguna terdaftar sebagai mentor:

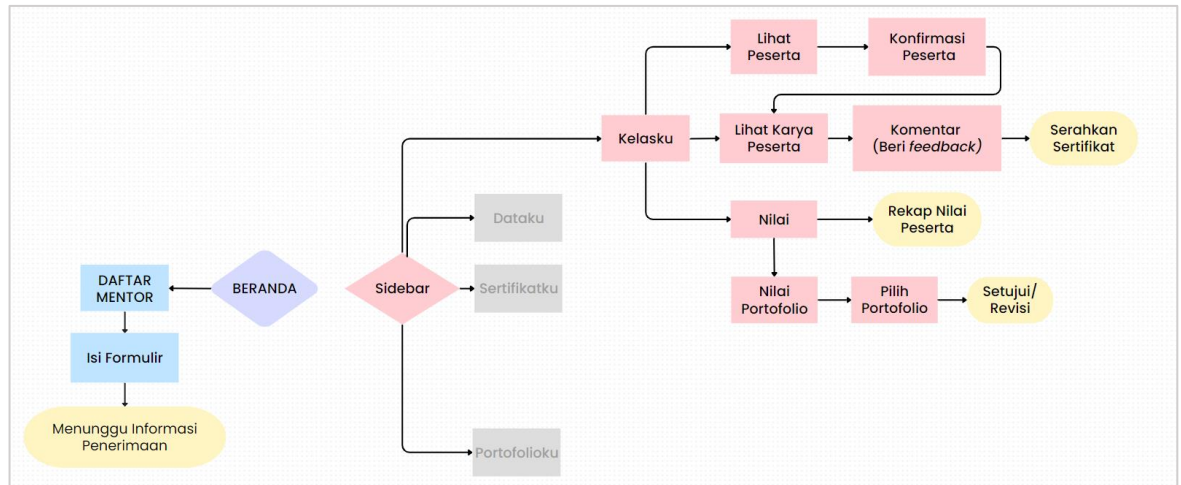
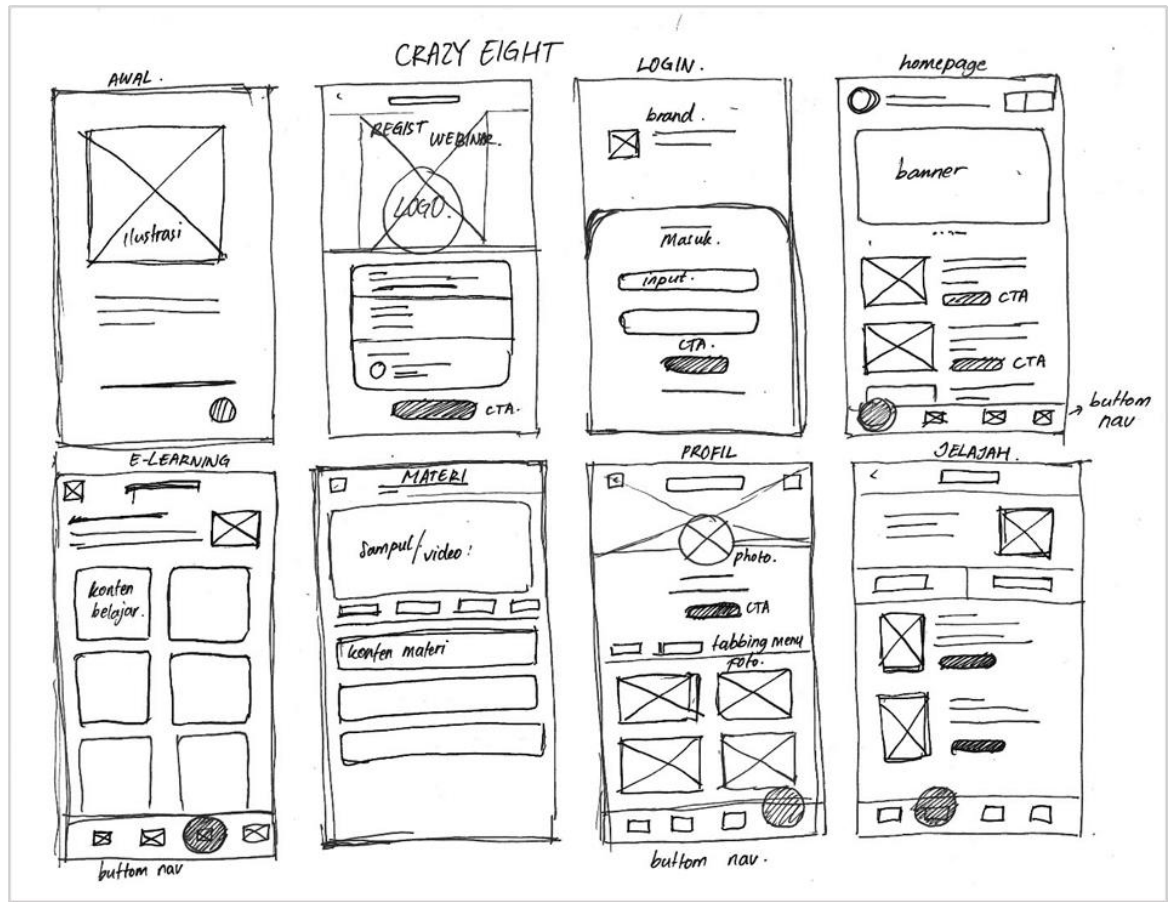


Diagram 3.4 *User Flow Mentor*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

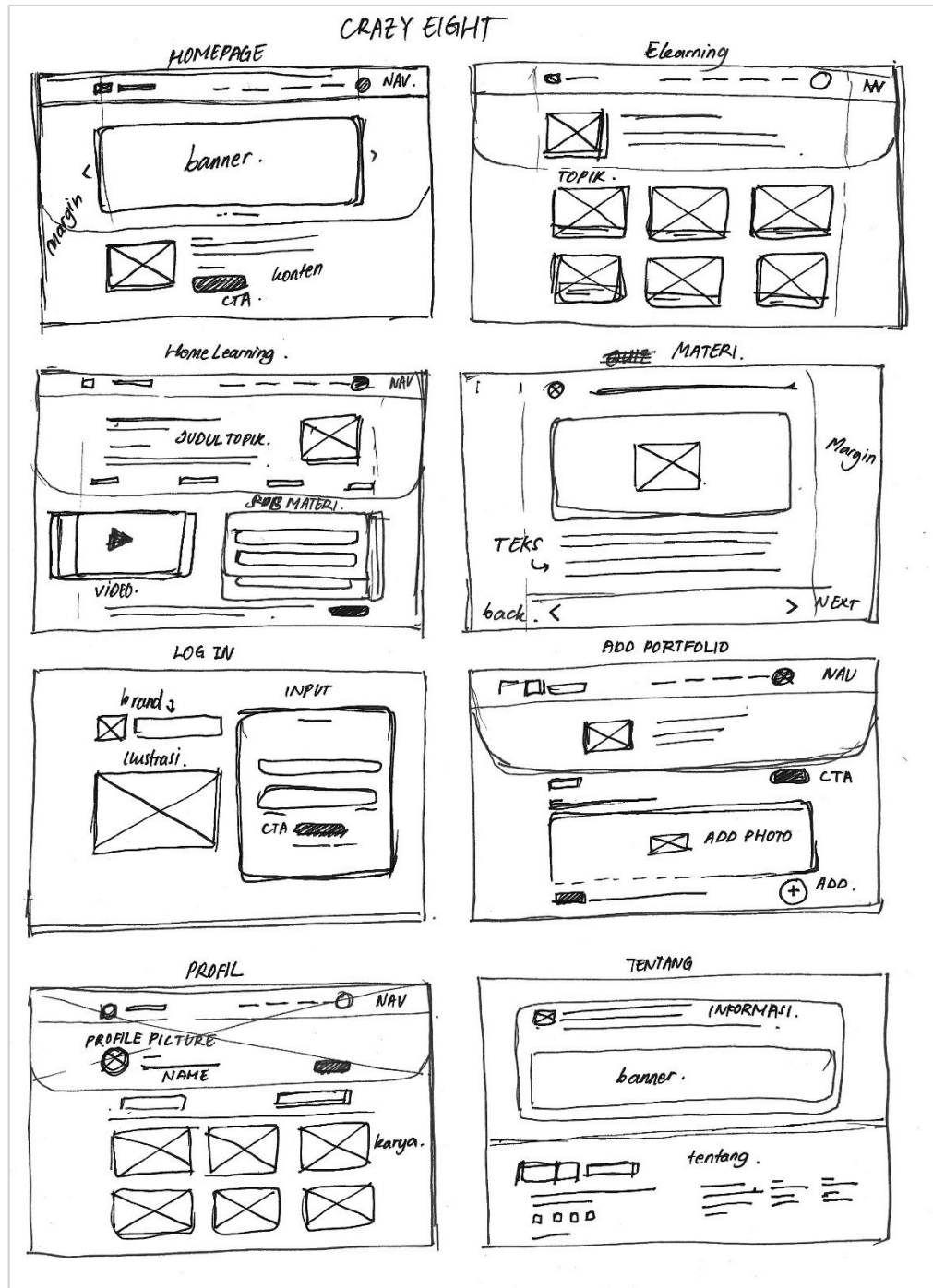
### c. *Crazy Eight*

*Crazy eight* merupakan sebuah cara *brainstorming* untuk membuat iterasi awal dari sebuah desain (Sutanto, 2022, hlm. 13). Pada tahap ini merupakan pembuatan sebuah rancangan desain secara cepat untuk mengeluarkan ide-ide yang terlintas dengan menggambar sketsa kasar dalam 8 kotak. Tahap ini belum memikirkan kualitas gambar yang dihasilkan melainkan fokus terhadap ide maupun konsep yang tersampaikan. Riset pengguna dieksekusi melalui eksplorasi ide tampilan antarmuka pengguna dengan *brainstorming* menggunakan metode *crazy eight*. Melakukan *brainstorming* ini memberikan gambaran visual tentang ide terlintas yang berfokus pada penempatan tata letak dan konsep, kemudian dieksplorasi menjadi titik awal dalam penciptaan rancangan *prototype user interface* pada platform. Rencana media yang digunakan untuk melakukan rancangan *mobile app* yaitu *smartphone* android dengan resolusi layar 360px\*640px. Sedangkan untuk rancangan media web yaitu PC dengan resolusi layar 1440px\*900px. Berikut merupakan hasil *crazy eight* dalam tampilan aplikasi *mobile* dan web:



Gambar 3.14 Crazy Eight Mobile App  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)





Gambar 3.15 Crazy Eight Web  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Rancangan sketsa visual tampilan *mobile app* dan web pada dasarnya memiliki kesamaan. Perbedaan berada pada penempatan *layout* pada tampilan web lebih luas dan konten yang di letakkan lebih banyak pada setiap kolomnya. Navigasi pada *mobile app* diletakkan di bawah sedangkan navigasi pada tampilan web diletakkan di atas. Letak navigasi di bawah pada *mobile app* memungkinkan pengguna lebih mudah dalam

menjangkau tombol halaman dengan satu tangan yang lebih dekat dengan ibu jari. Sedangkan letak navigasi pada tampilan web diletakkan di atas memberikan fokus terhadap pengguna ketika akan berpindah dari halaman satu ke halaman yang lainnya.

#### d. Identitas Visual

Selain melakukan proses kreatif untuk platformnya sendiri, penulis melakukan desain identitas visual sebagai cara untuk meningkatkan *value* dari platform yang akan di rancang. Identitas visual ini nantinya akan memberikan ciri khas dan konsistensi dalam desain tampilan visual platform tersebut. Platform pembelajaran *online* seni rupa dan desain ini, membutuhkan beberapa komponen identitas visual yaitu nama merek, logo, slogan, dan media promosi. Komponen tersebut harus didasarkan pada kebutuhan penciptaan platform.

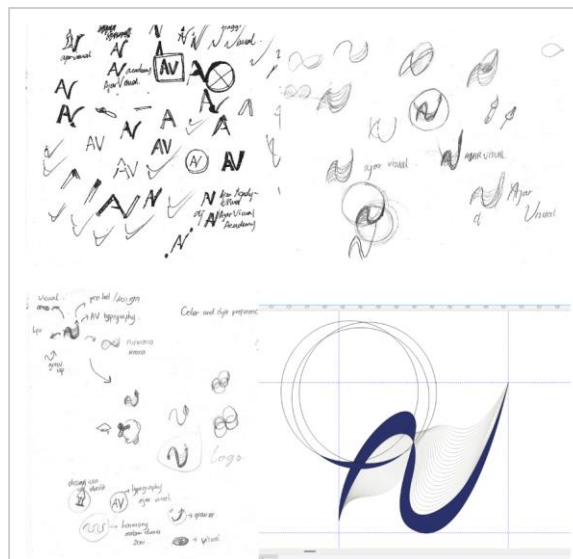
##### 1) Nama *Brand*

Identitas visual juga memerlukan nama agar mudah dikenali dan di sebut oleh masyarakat. Platform pembelajaran *online* seni rupa dan desain pada desain ini dinamakan “Ajar Visual”. Kata “Ajar” dalam KBBI yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Ajar juga merupakan kata dasar dari belajar, mengajar, dan pembelajaran. Sesuai dengan tujuan platform ini sebagai tempat pembelajaran yang terdapat proses belajar serta mengajar. Kata “Visual” dalam KBBI diartikan sebagai sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata); berdasarkan penglihatan. Dalam platform ini pembelajaran yang dilakukan adalah terkait tentang pembelajaran kreativitas yang melibatkan indra penglihatan yaitu seni rupa dan desain sehingga disederhanakan menjadi kata visual. Maka dari itu, dibentuklah nama identitas dari platform ini dengan nama *brand* “**Ajar Visual**” yaitu platform yang mewadahi pengguna dalam meningkatkan kreativitas seni rupa dan desain dengan melakukan pembelajaran serta pengajaran yang menimbulkan timbal balik antar sesama pengguna.

## 2) Logo

Logo sebagai identitas visual dalam bentuk simbol atau lambang. Logo dapat memberikan kesan dan memori bagi pengguna ketika melihat sebuah simbol secara otomatis mampu menunjukkan suatu identitas. Metode yang digunakan dalam desain logo adalah metode simbolik dengan menggunakan simbol atau ikon yang memiliki makna khusus yang terkait dengan *brand*. Simbol dirancang hingga dapat menggambarkan karakteristik atau nilai-nilai *brand*. Logo yang dihasilkan adalah gabungan dari *logotype* dan *logogram* yang berarti konsep desain logo yang menampilkan citra dan karakter dalam bentuk simbol khas atau gambar yang menunjukkan ciri khas perusahaan. Dilihat dari segi konstruksinya menggunakan jenis *picture mark* dan *letter mark* yang berarti terdiri dari elemen gambar dan tulisan yang saling terpisah (Putra, 2021).

### Sketsa Logo



Gambar 3.16 Sketsa Logo Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Desain logo mengambil dari singkatan *brand* yaitu AV “Ajar Visual”. Dengan ujung yang lancip dan variasi huruf miring / *italic* menciptakan kesan kecepatan tinggi dan inovasi (Said, 2019, hlm. 6). Elemen visual lainnya adalah gerakan irama garis yang berada sebagai penghubung antar sudut huruf A dengan V mengarah pada salah satu

prinsip seni rupa yaitu irama (*rhythm*) yang mendefinisikan pengalaman pengguna untuk menikmati proses belajar secara mengalir perlahan sesuai iramanya dari tahap 0 hingga mencapai tujuannya dalam penggunaan platform.

#### *Picture Mark*



Gambar 3.17 Logo *Picture Mark* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

#### *Letter Mark*

**AJAR VISUAL**

Gambar 3.18 Logo *Letter Mark* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

*Font:* Articulate Narrow Bold Italic

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

Gambar 3.19 *Font* Logo Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)





*Font* yang digunakan menggunakan jenis huruf *sans serif*. Artinya *font* tersebut tidak memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. *Font* ini menggunakan variasi *bold* sehingga memiliki kesan yang tegas namun tetap terlihat artistik dan mudah dibaca. Variasi *font italic* menampilkan kesan laju yang mengartikan bahwa platform ini mampu meningkatkan kemajuan dalam berkeaktivitas bagi para penggunanya.

### 3) Warna

Pemilihan warna dalam menciptakan identitas visual menjadi sangat penting karena mampu meningkatkan *brand recognition* sebanyak 80% (Suriyanto, 2009). Pemilihan warna platform Ajar Visual menggunakan metode teori psikologi warna yang mempelajari

bagaimana warna dapat memengaruhi perasaan dan emosi seseorang. Platform Ajar Visual menerapkan beberapa warna yang mampu menunjukkan karakter identitas. Berikut merupakan warna yang digunakan sebagai identitas Ajar Visual:

#### Warna Primer

							
<b>#E5D4ED</b> Lilac		<b>#6D72C3</b> Purple ToolBox		<b>#5941A9</b> Swiss Plum		<b>#2B316B</b> Blue Rose	
R: 229	C: 7	R: 109	C: 66	R: 89	C: 83	R: 43	C: 100
G: 212	M: 17	G: 114	M: 62	G: 65	M: 91	G: 49	M: 97
B: 237	Y: 0	B: 195	Y: 0	B: 169	Y: 0	B: 107	Y: 27
	K: 0		K: 0		K: 0		K: 27

Gambar 3.20 Palet Warna Logo Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Warna primer yang digunakan bernuansa ungu, berdasarkan psikologi warna mengartikan kemewahan, kebijaksanaan, imajinasi, keajaiban, inspirasi, kekayaan, juga penghargaan. Kombinasi warna ungu cocok dalam melambangkan platform Ajar Visual dengan tema kreativitas dan memberikan inspirasi.



Gambar 3.21 Logo Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)



Gambar 3.22 Penerapan Logo untuk Aplikasi dan Web  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Warna Netral:

#FEFEFE White	#514f59 Mulled Wine	#1d1128 Swiss Plum			
R: 254	C: 7	R: 81	C: 71	R: 29	C: 78
G: 254	M: 17	G: 79	M: 66	G: 17	M: 74
B: 254	Y: 0	B: 89	Y: 50	B: 40	Y: 60
	K: 0		K: 37		K: 84

Gambar 3.23 Palet Warna Logo Netral  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Warna netral digunakan sebagai kebutuhan logo apabila diterapkan pada beragam media.



Gambar 3.24 Aplikasi Logo pada Media Berwarna Hitam  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

#### 4) Slogan

Slogan atau *tagline* dalam platform Ajar Visual menggunakan jenis *descriptive*. Artinya slogan atau *tagline* tersebut harus mampu menggambarkan isi produknya. Platform Ajar Visual memiliki tiga

fitur yang dapat dilakukan oleh pengguna yaitu *e-learning* untuk melakukan pembelajaran, *challenge* dan kegiatan dalam mewadahi pengguna untuk berkarya, dan portofolio untuk menginspirasi pengguna dalam berkarya. Sehingga slogan atau *tagline* yang digunakan pada platform ini adalah “belajar, berkarya, menginspirasi”.


#### 5) Aset




Dalam desain platform pembelajaran seni rupa dan desain, terdapat sejumlah aset pendukung yaitu ilustrasi 3 dimensi. Pendekatan yang digunakan pada dasarnya umum digunakan dalam pemilihan aset visual yang disesuaikan dengan tujuan dan identitas merek. Pendekatan ini adalah kombinasi dari prinsip-prinsip desain grafis, pengelolaan merek, dan desain antarmuka yang terintegrasi dengan baik.

Penggunaan aset dipilih dengan cermat untuk mencerminkan fungsi dari setiap fitur yang dihadirkan pada platform. Hal ini agar ilustrasi mampu mempermudah pengguna dalam memahami kegunaan masing-masing fitur. Selain itu, pemilihan aset dipastikan selaras dengan warna dominan *brand* yang telah ditetapkan, yaitu warna ungu, sehingga tercipta pengalaman pengguna yang konsisten, rapi, dan estetis. Aset yang digunakan pada setiap tema atau topik pembelajaran, banner informasi, dan lainnya menggunakan pendekatan yang sama.

Berikut merupakan beberapa aset yang digunakan dalam platform Ajar Visual:

Tabel 3.7 Aset Ilustrasi Platform

No.	Fitur	Gambar	Fungsi
1	<i>E-learning</i>	 <p>Sumber: Freepik.com</p>	Berisi materi pembelajaran seni rupa dan desain yang dapat dipelajari kapan saja

2	Webinar/ <i>Workshop Online</i>	 Sumber: Freepik.com	Berisi informasi kegiatan dan pendaftaran event yang dapat dihadiri secara <i>online</i> berdasarkan jadwal yang telah ditetapkan
3	Portofolio	 Sumber: Freepik.com	Berisi kumpulan portofolio dari hasil karya yang telah dikerjakan saat melakukan pembelajaran
4	<i>Explore Data</i>	 Sumber: Freepik.com	Untuk melihat riwayat pembelajaran yang selesai, workshop yang terdaftar, dan portofolio yang sudah dikerjakan.

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

#### 4. Tahap *Prototype*

*Prototype* merupakan model *website/app* yang paling final untuk di tes dan diimplementasi. Tujuan dari *prototyping* agar desain dapat di uji coba dan dipresentasikan kepada *stakeholder* (Suriyanto, 2020, hlm. 118). Hal ini berarti melalui *prototype* dapat menghemat waktu, biaya, dan tenaga sebelum produk diimplementasikan. Karena dengan melakukan *prototyping*, pengguna mampu mencoba fitur dan kegunaan produk dari awal guna meminimalisasi kesalahan dan mampu meningkatkan kematangan produk saat sudah diimplementasikan.

Proses pembuatan *prototype* dalam desain tampilan web maupun *mobile app* memiliki beberapa tahapan. Dalam tahap ini penulis melakukan dua tahapan yaitu:

##### a. *Low Fidelity Wireframing*

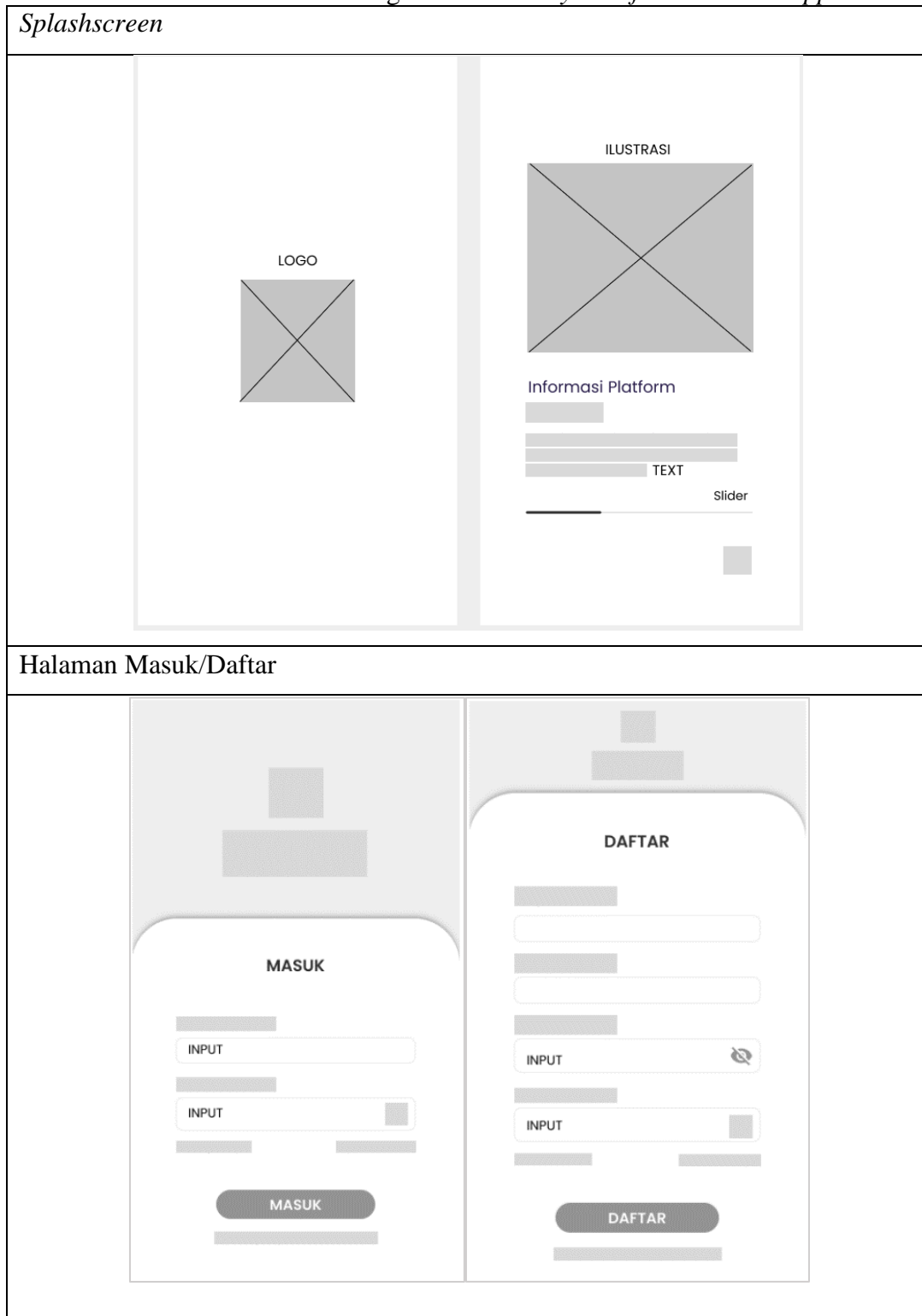
*Low fidelity wireframing* dapat digunakan sebagai langkah awal dalam mengusulkan pendekatan desain mendasar bagi tampilan antarmuka pengguna (Rudd et al., 1996, hlm. 83). Membuat *wireframe* hanya menampilkan bentuk sederhana untuk menentukan hierarki visual. Pada tahap ini penulis berpacu pada hasil *brainstorming* pada pembuatan *crazy eight* yang kemudian dibuat lebih rapi menggunakan *software* digital. *Low-*



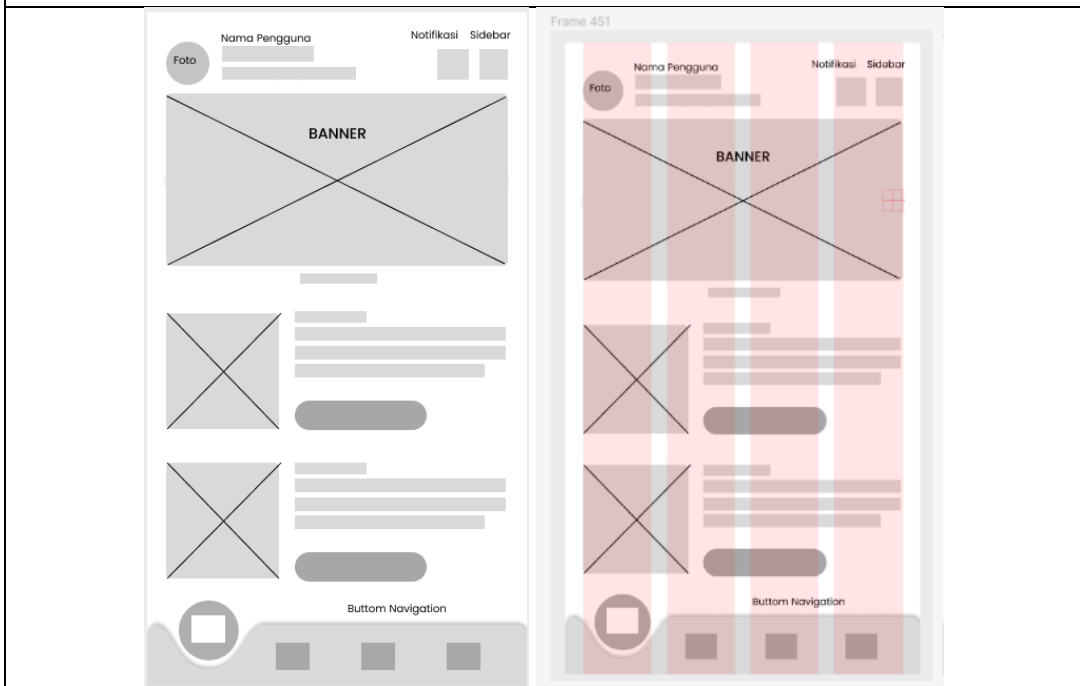
*fi* ini fokus terhadap aspek fungsionalitas sehingga penataan elemen, fitur, *layout*, konten, *font*, bisa diletakkan sesuai dengan kebutuhannya.

1) *Mobile App*

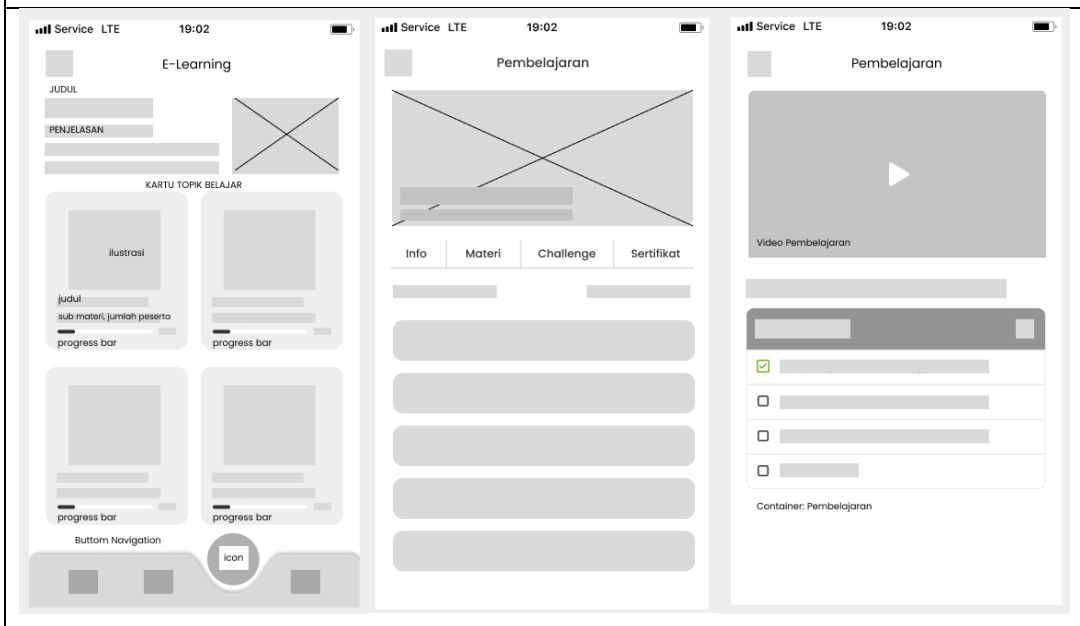
Tabel 3.8 Rancangan *Low Fidelity Wireframe Mobile App*

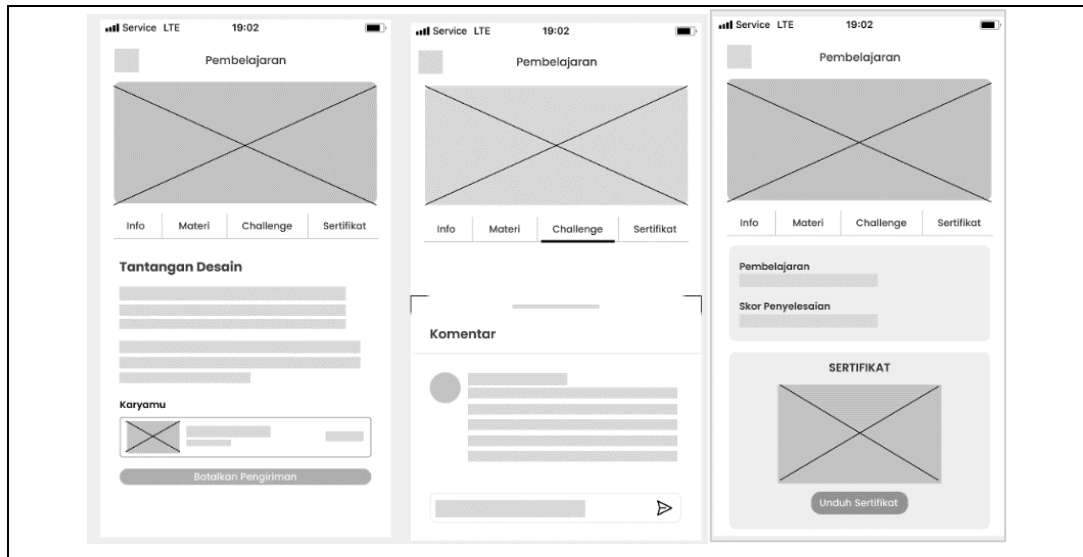


## Halaman Beranda

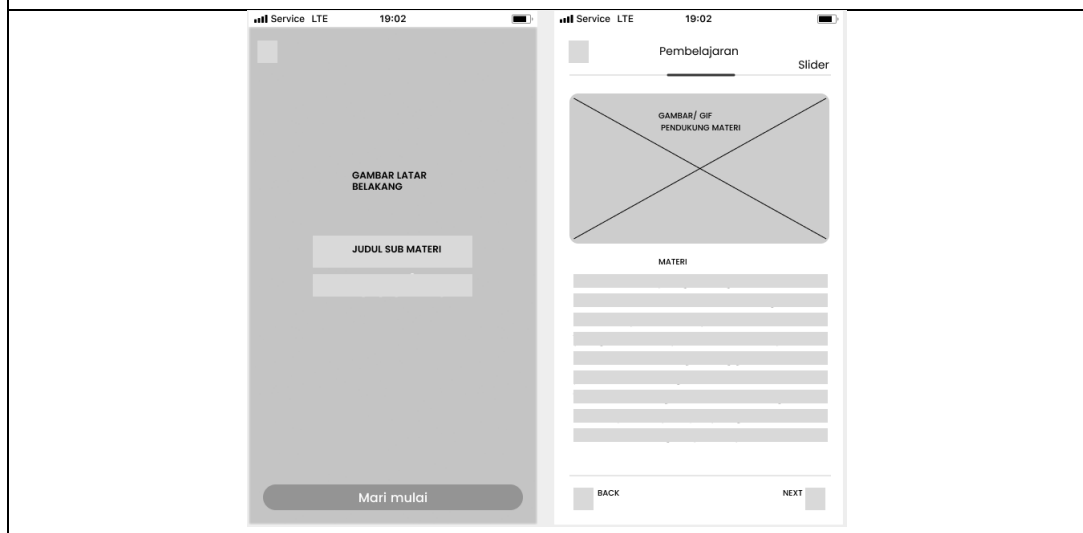


## Halaman E-Learning

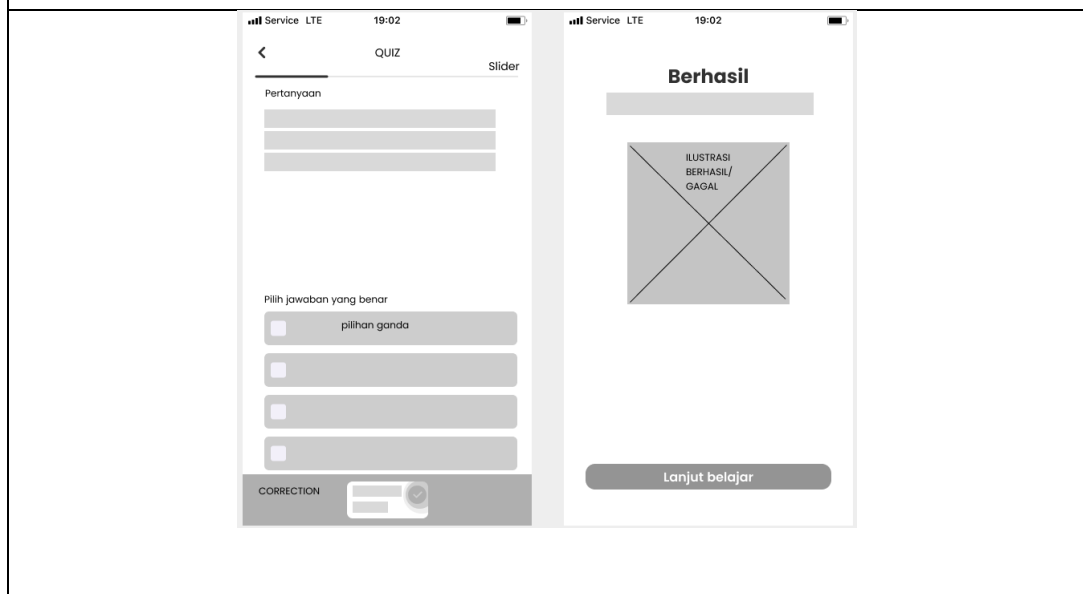




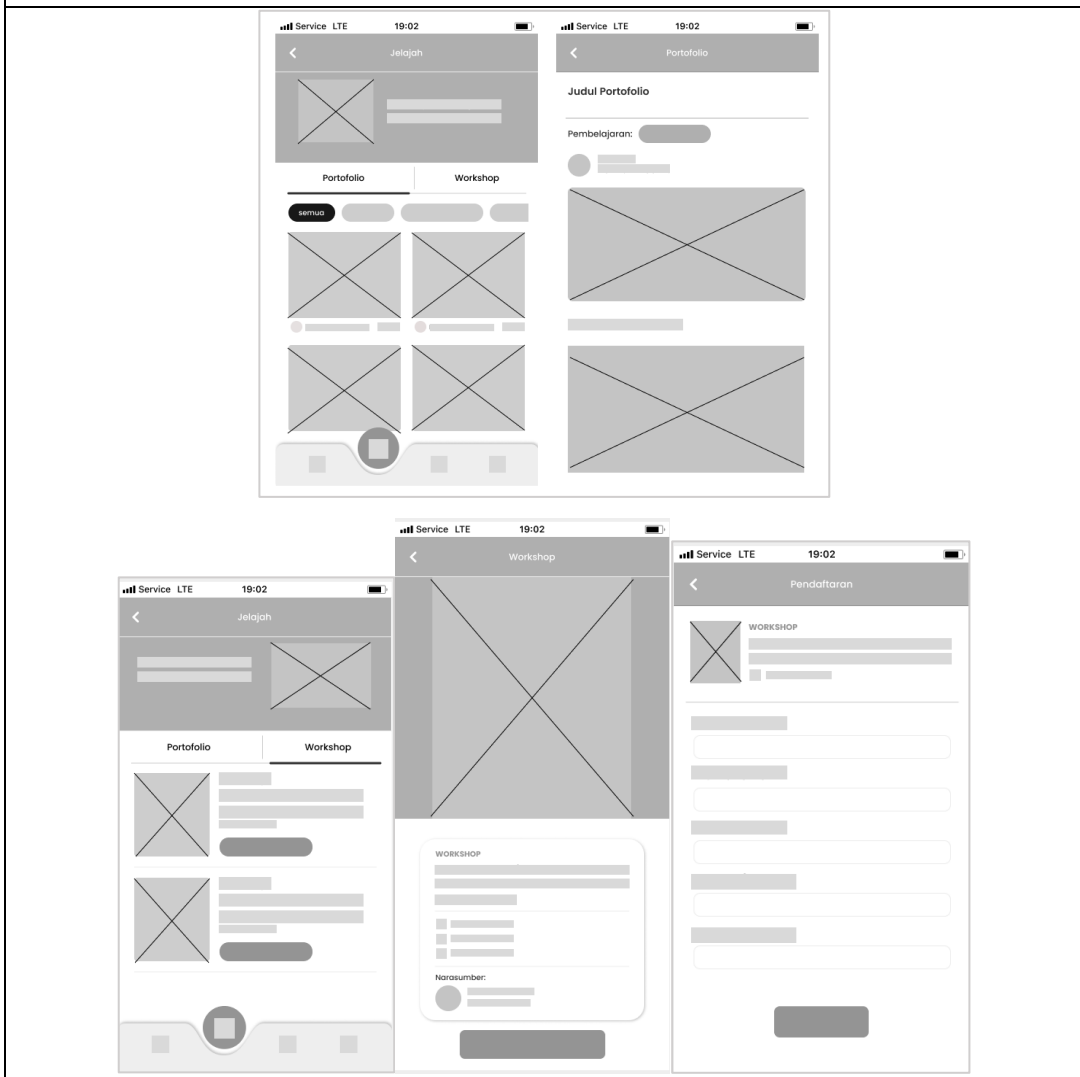
## Halaman Materi



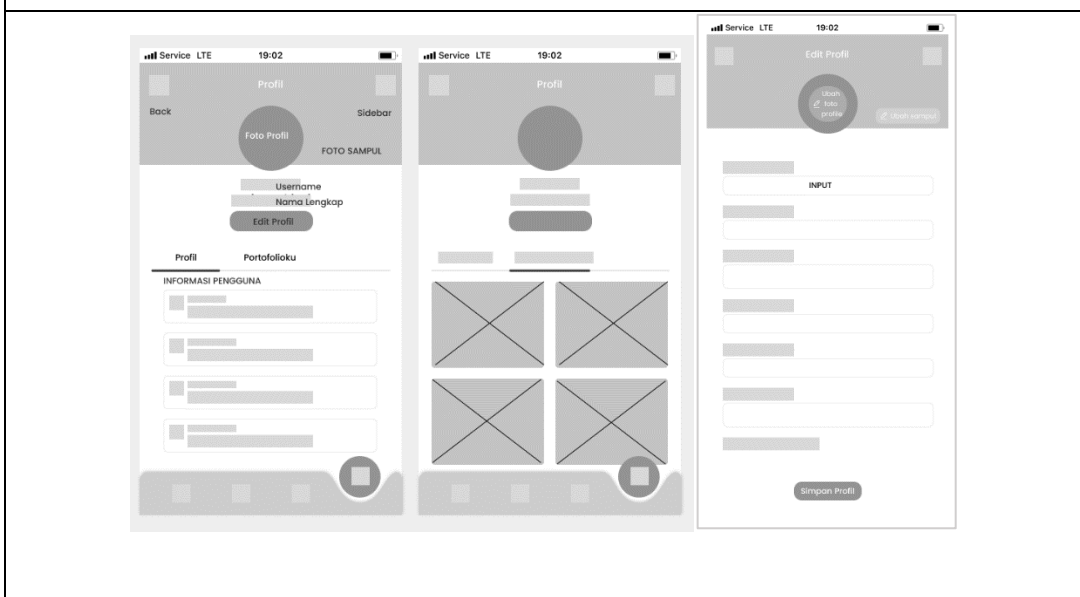
## Halaman Quiz



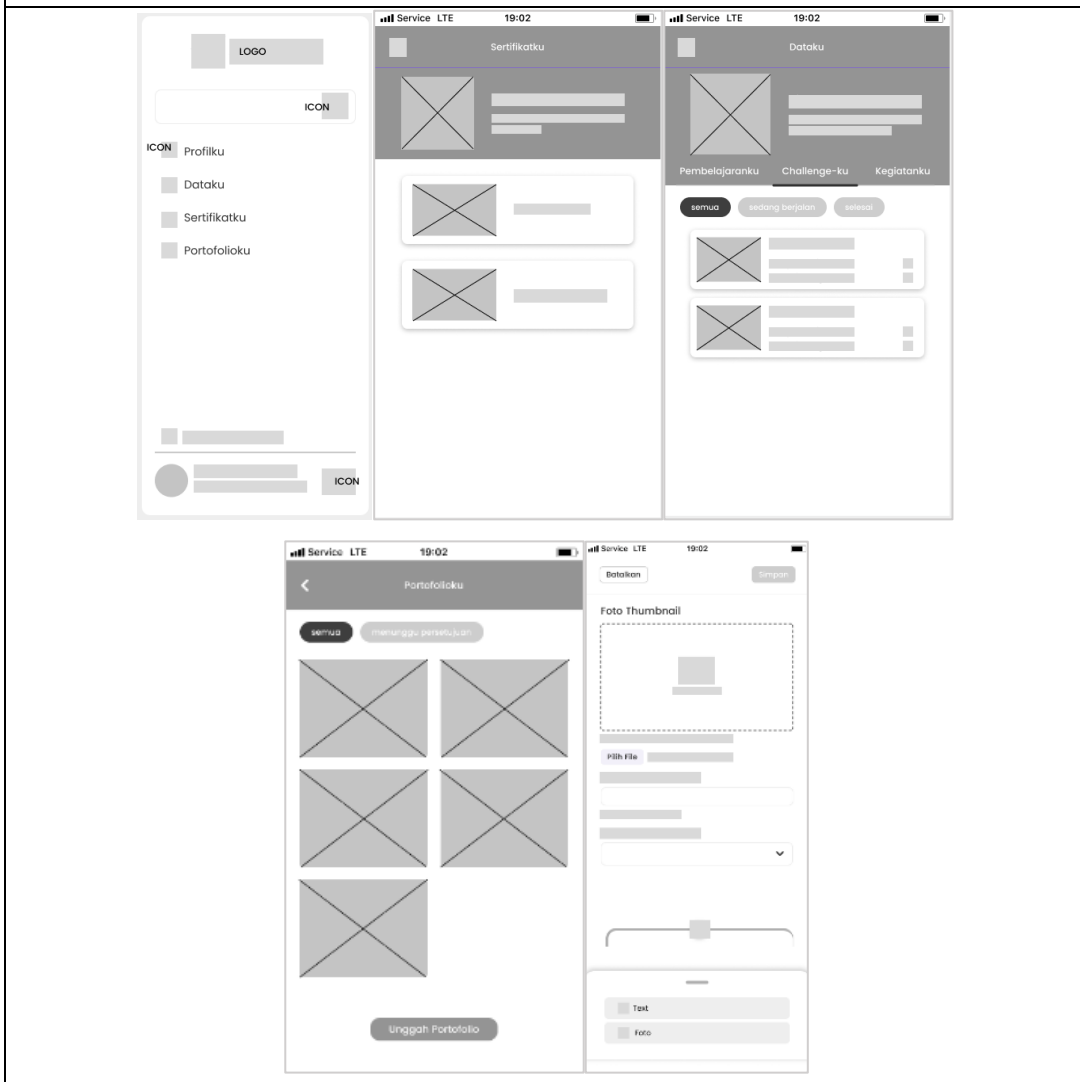
## Halaman Jelajah



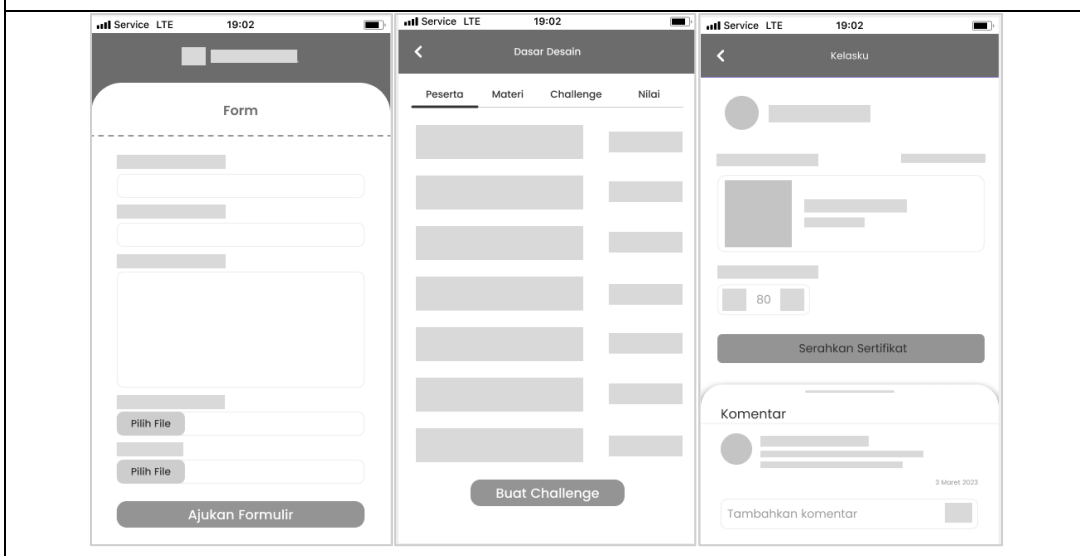
## Halaman Profil



## Sidebar

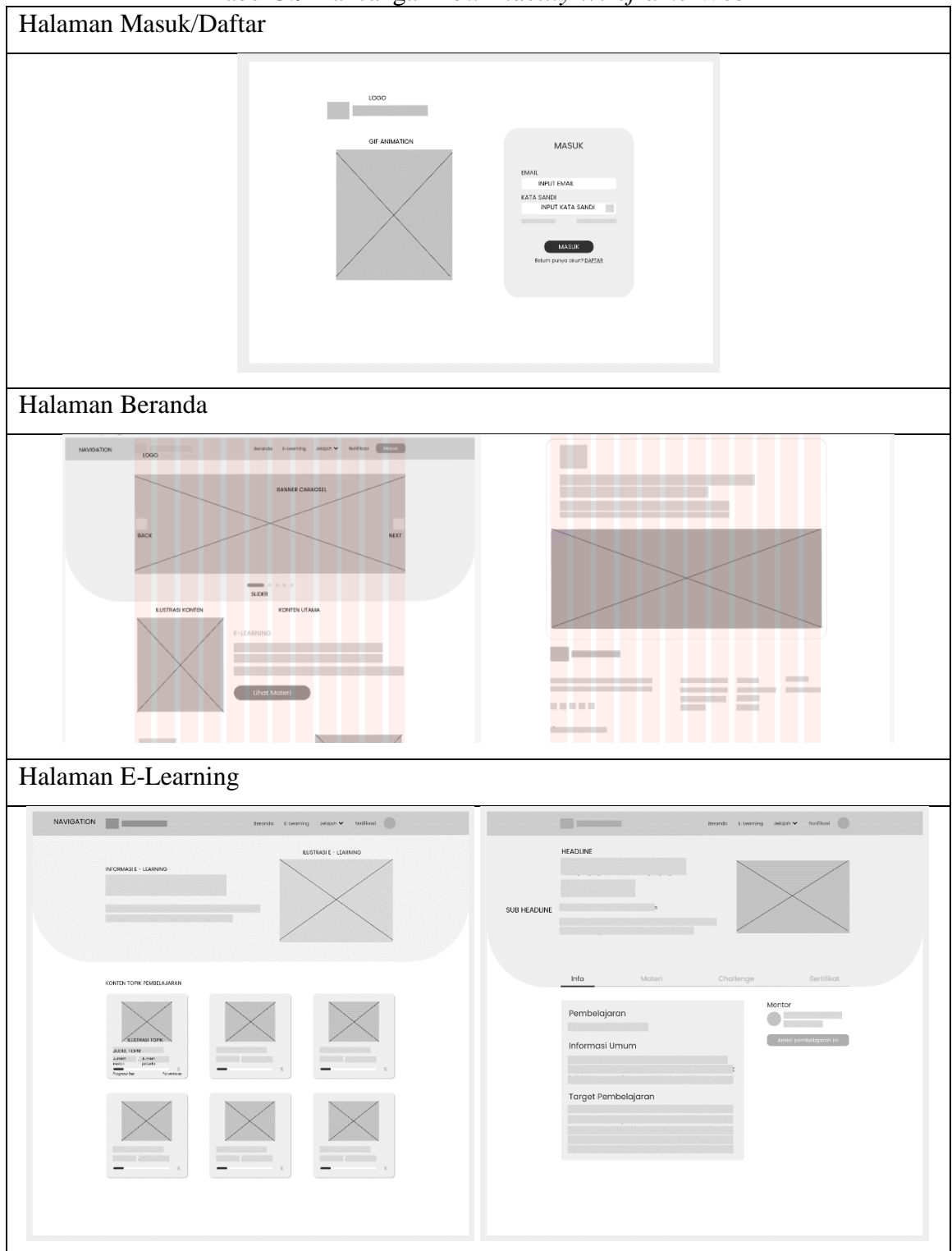


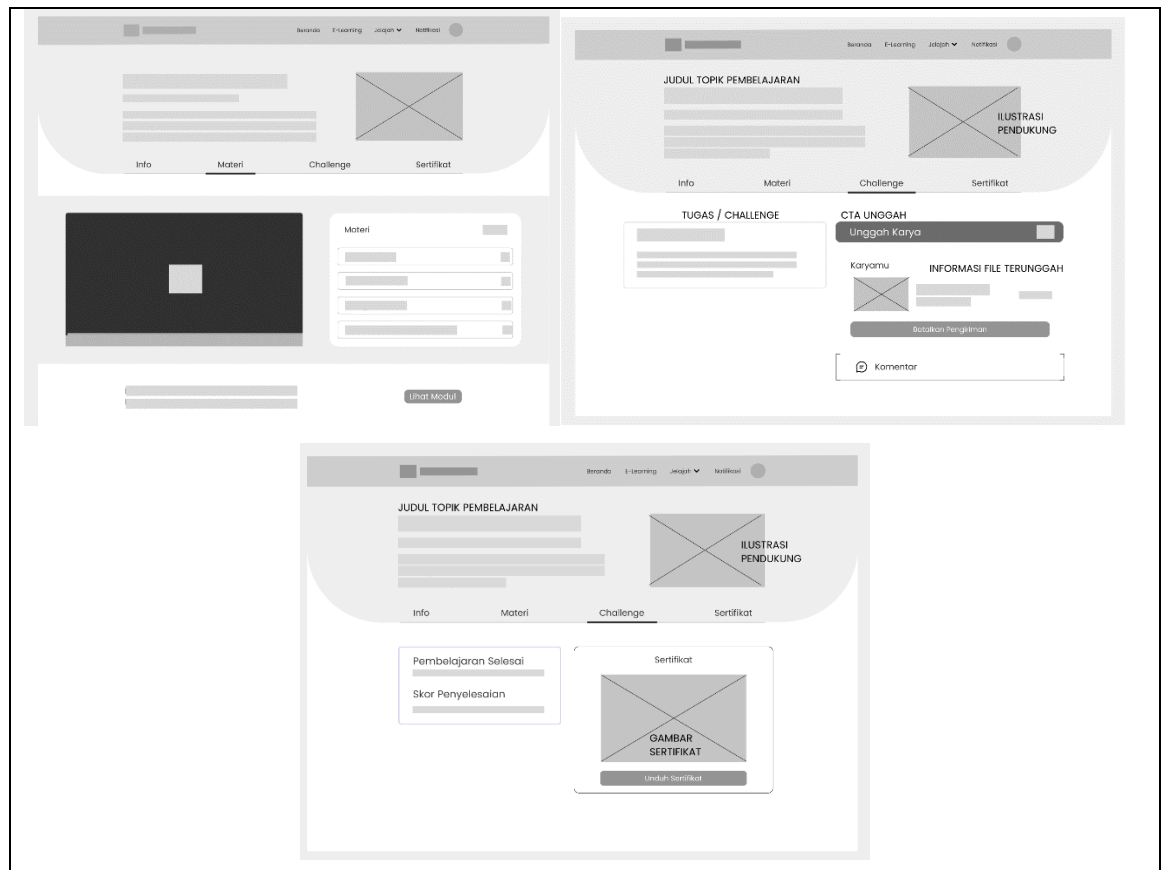
## Fitur Mentor



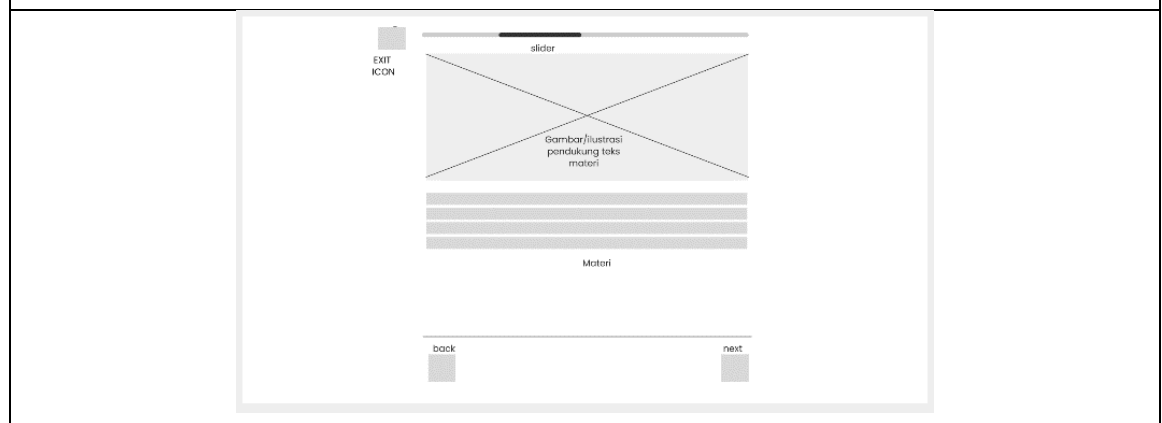
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

## 2) Web

Tabel 3.9 Rancangan *Low Fidelity Wireframe Web*



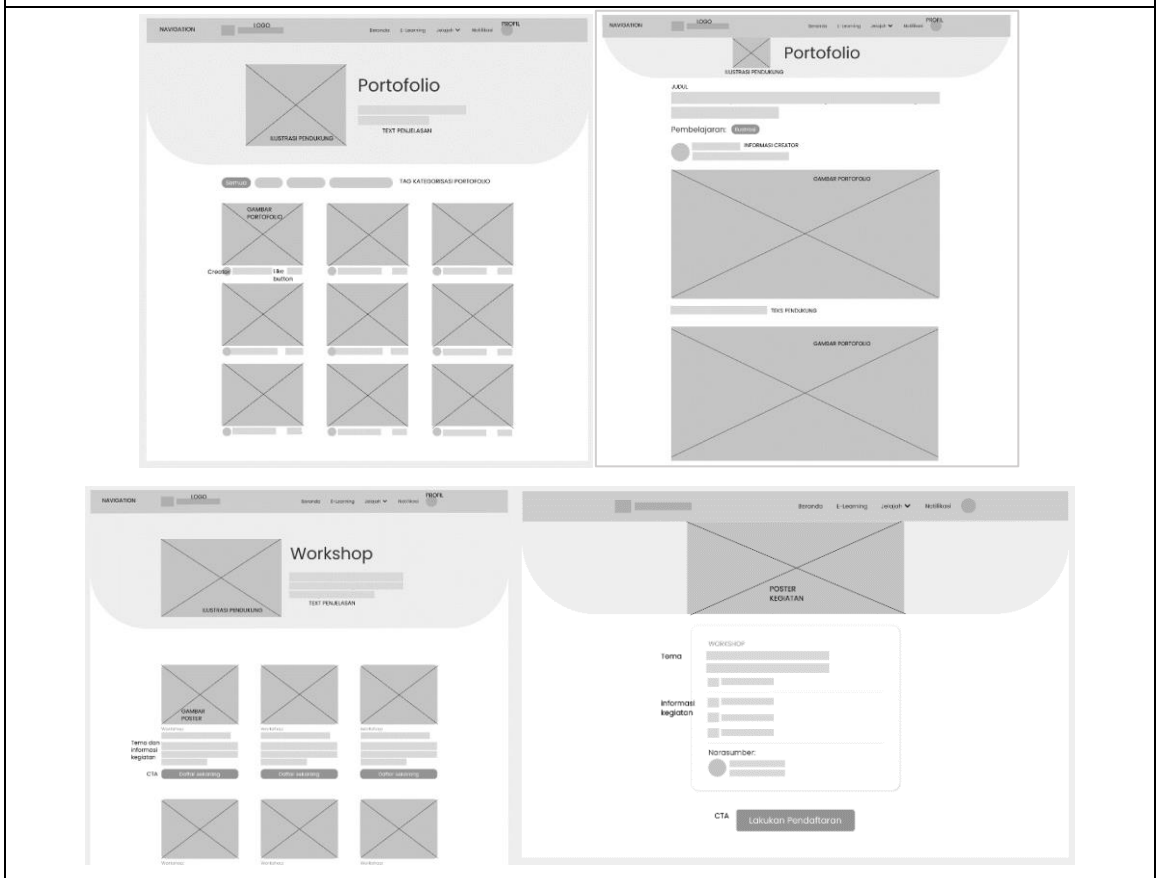
### Halaman Materi



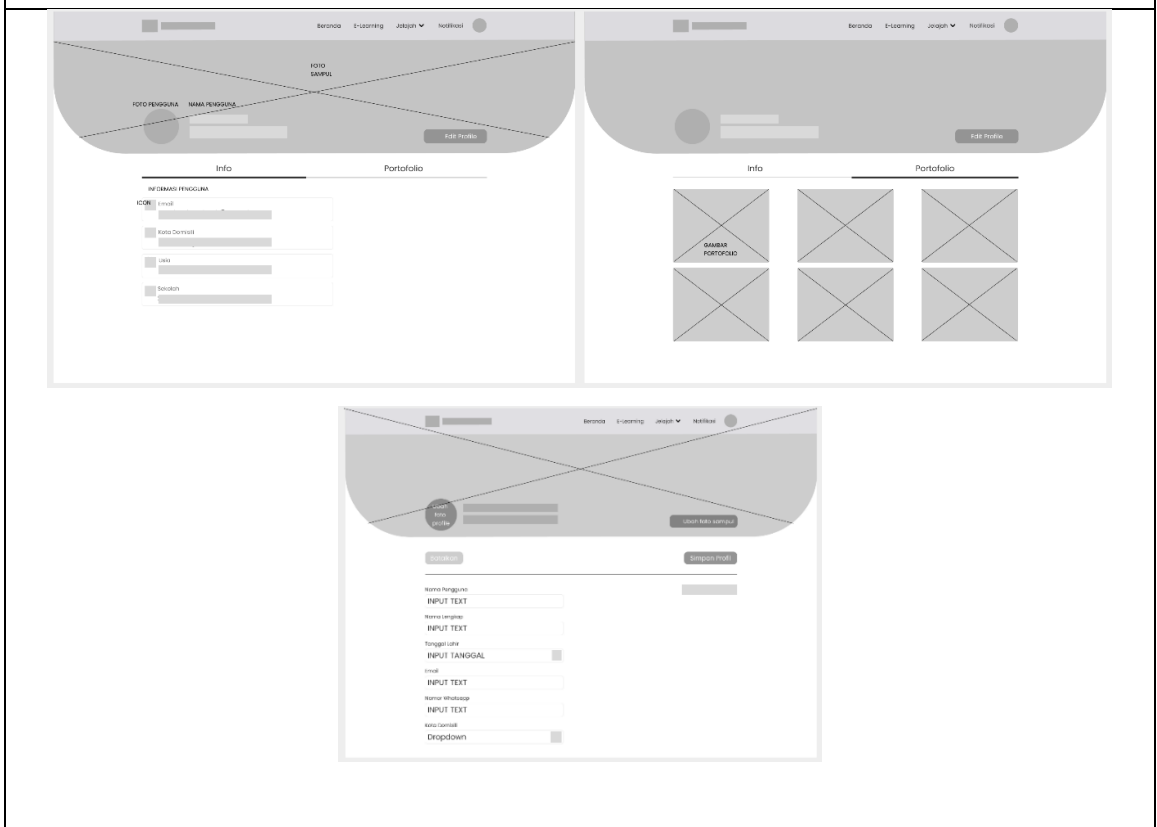
### Halaman Quiz



## Halaman Jelajah

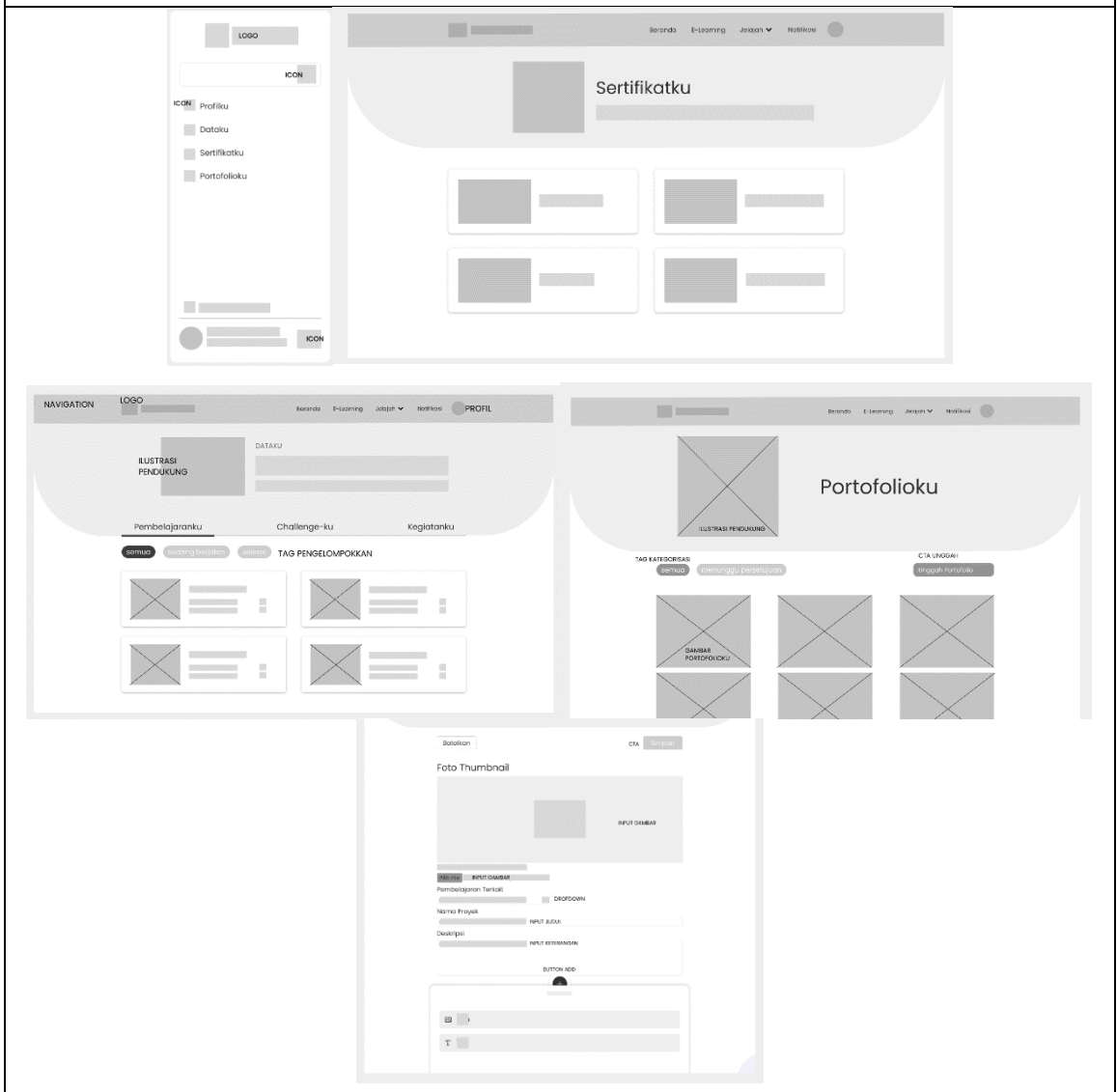


## Halaman Profil

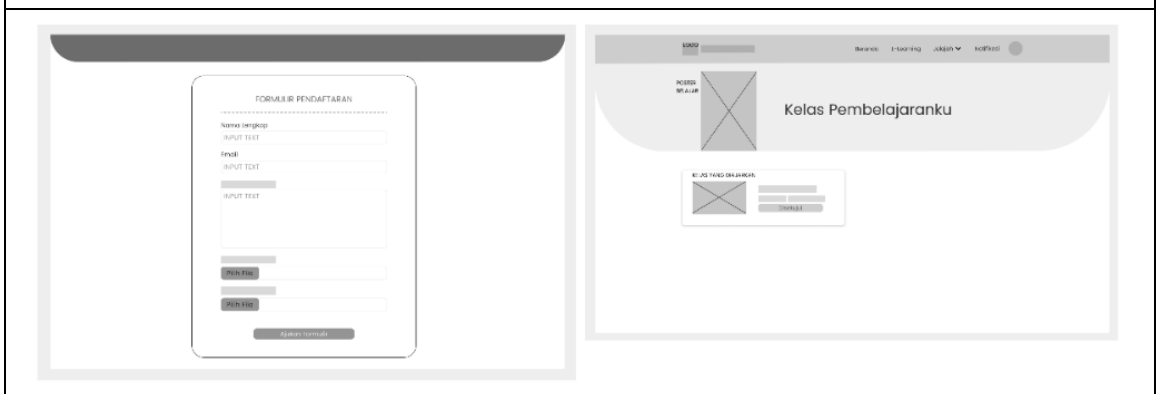




## Sidebar



## Fitur Mentor





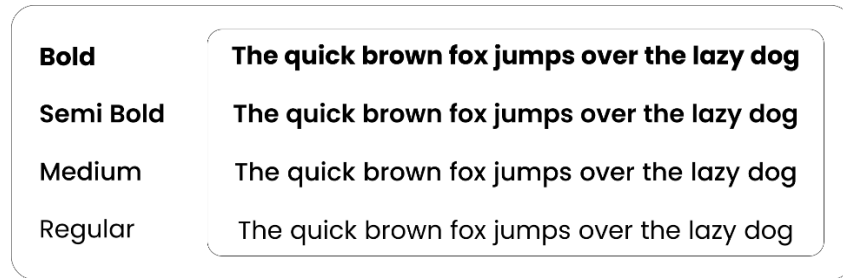
(Dokumen Penulis, 2023)

## b. Design System

Setelah memiliki rancangan *low fidelity wireframing* untuk platform Ajar Visual. Dilanjutkan dengan rancangan melalui pendekatan *design system* untuk menciptakan konsistensi pada tampilan di setiap halaman platform. Berikut merupakan komponen-komponen yang dimuat dalam *design system* Ajar Visual:

### 1) Tipografi

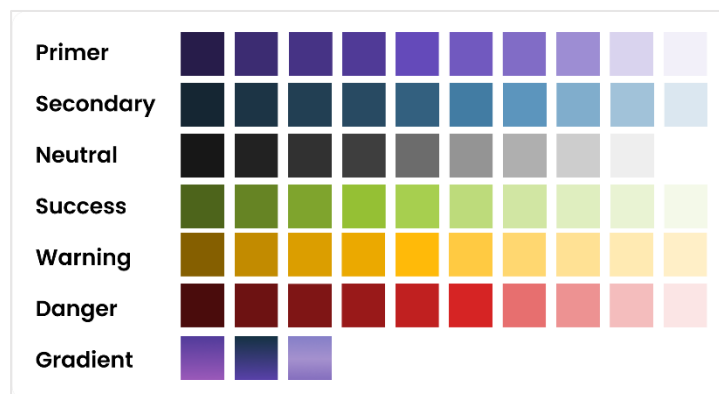
*Font* merupakan bagian penting yang selalu ada dalam platform karena tidak lepas dari tulisan untuk membuat pengguna mengerti. *Font* yang digunakan pada platform Ajar Visual hanya menggunakan satu *typeface* yaitu “Poppins” dengan variasi *bold*, *semibold*, *medium*, dan *regular* untuk ukuran yang ideal saat diterapkan pada media digital. Ukuran yang paling kecil berada pada 10pt yang diterapkan sebagai label di *mobile app*. Ukuran paling besar mencapai 60pt untuk diterapkan pada web sebagai *display*. Berikut merupakan *typeface* “Poppins” yang diterapkan pada platform.



Gambar 3.25 Typeface Poppins  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

## 2) Warna

Hadirnya warna untuk mempercantik tampilan visual pada platform. Warna yang digunakan mengambil warna dasar dari *brand* Ajar Visual dengan beberapa tambahan warna sebagai penyesuaian kebutuhan pada platform. Misalnya untuk memvisualisasikan peringatan, kesalahan, dan keberhasilan. Berikut merupakan warna yang digunakan dalam platform untuk menciptakan tampilan visual yang konsisten:



Gambar 3.26 Palet Warna Platform Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

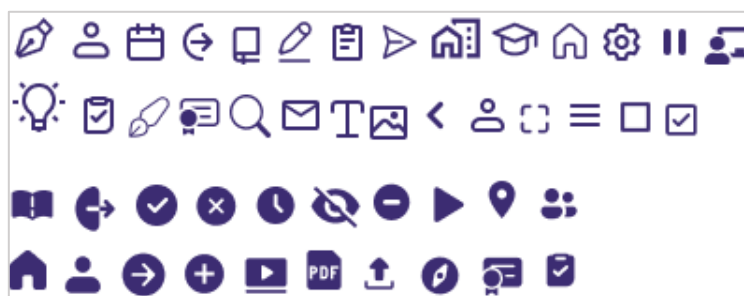
Warna platform didominasi oleh warna ungu sesuai dengan *branding* Ajar Visual sehingga dijadikan warna primer. Warna *secondary* warna yang jarang digunakan, namun diperlukan untuk beberapa keperluan dalam membedakan sesuatu agar lebih variatif. Warna netral sangat penting terutama digunakan dalam penulisan kalimat atau acap kali digunakan sebagai warna *icon* dan elemen visual lainnya. Warna *success* digunakan ketika terjadi interaksi yang menunjukkan keberhasilan contohnya dalam penyelesaian *quiz*. Warna *warning* digunakan sebagai peringatan kepada *user* untuk memberikan

perhatian. Warna *danger* digunakan dalam menjelaskan sesuatu yang terdapat kekeliruan misalnya input yang salah maupun menjawab *quiz* yang salah. Warna *gradient* menjadi pendukung warna primer agar tampilan visual menjadi lebih menarik.

Intensitas warna dibuat beberapa variasi dari warna paling terang hingga paling gelap untuk menciptakan fleksibilitas penggunaan warna. Angka yang digunakan 00 – 90, semakin tinggi angkanya semakin pekat warna yang dihasilkan. Semakin kecil angkanya semakin pudar warna yang dihasilkan.

### 3) Ikon

Selain teks, penggunaan ikon dalam platform membantu pengguna dengan cepat mengenali maksud yang dituju. Penggunaan ikon juga mampu menyederhanakan tampilan dan membuat tampilan visual menjadi lebih menarik. Ikon yang digunakan baiknya merupakan ikon yang familiar dimata pengguna dan terkini dalam dunia desain supaya pengguna tidak sulit dalam memahami maksud dari fitur tertentu apabila tidak disertai dengan teks. Berikut merupakan kumpulan ikon yang digunakan dalam platform:

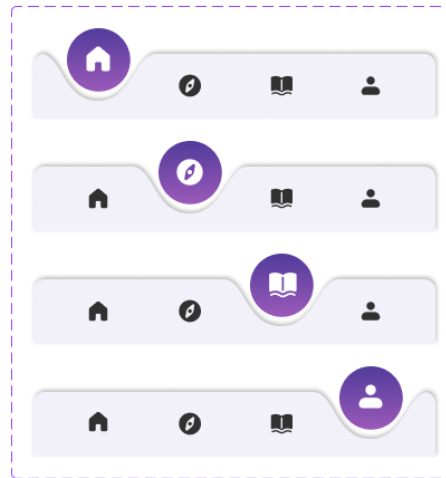


Gambar 3.27 Ikon-Ikon Platform Ajar Visual  
(Sumber: [figma.com/community/plugin/Iconify](https://www.figma.com/community/plugin/Iconify))

### 4) Komponen User Interface

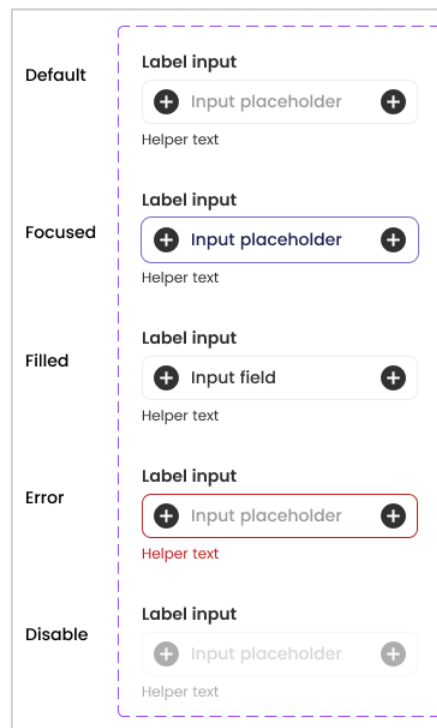
Komponen digunakan dalam pembuatan *design system* untuk menciptakan tampilan yang interaktif dengan menerapkan *micro animation*. Berikut komponen yang digunakan dalam pembuatan *design system* pada platform Ajar Visual:

### Komponen *Buttom Navigation*



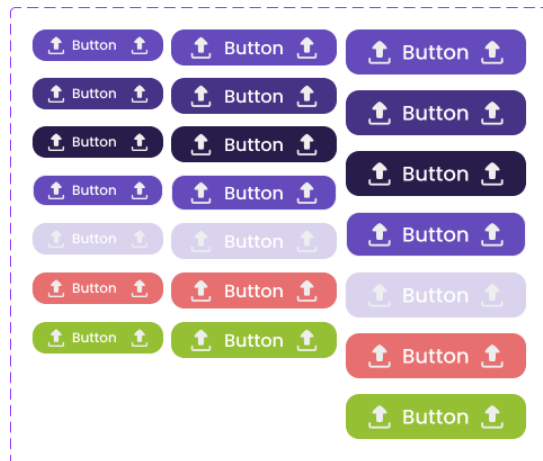
Gambar 3.28 *Buttom Navigation* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### Komponen *Text Field*



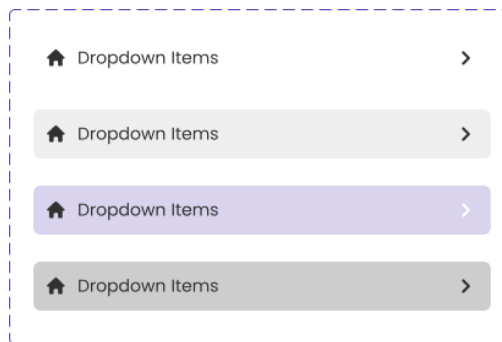
Gambar 3.29 Variasi *Text Field* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### Komponen *Button*



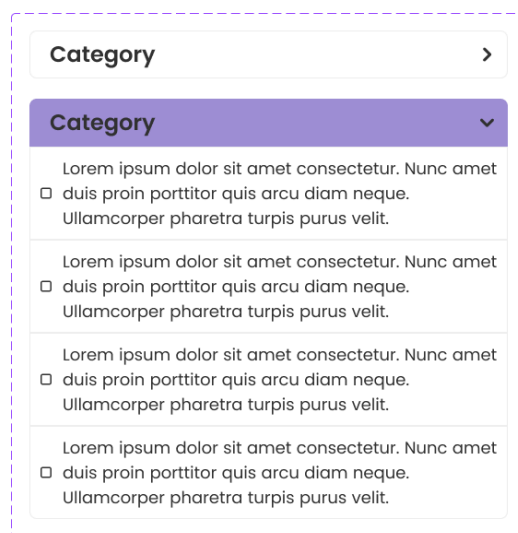
Gambar 3.30 Variasi *Button* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### Komponen *Dropdown*



Gambar 3.31 *Dropdown* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### *Container*



Gambar 3.32 *Container* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### Komponen *Tags*



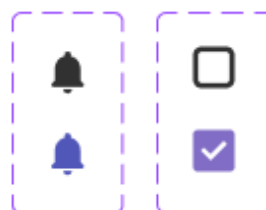
Gambar 3.33 *Tags* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### Komponen *Date Pickers*



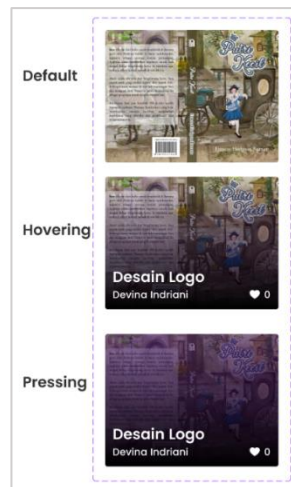
Gambar 3.34 *Date Pickers* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### Komponen *Checkbox* dan *Button Icon*



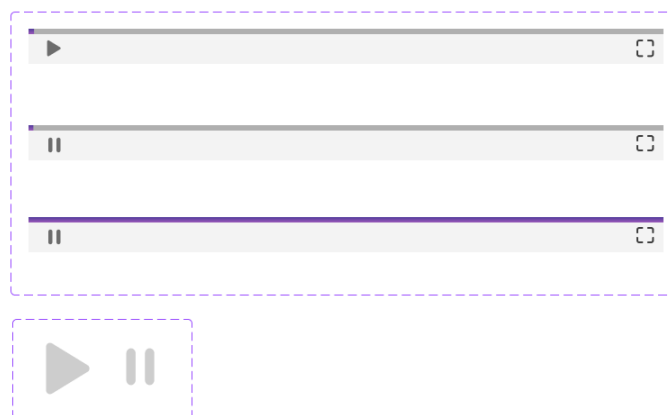
Gambar 3.35 *Checkbox* dan *Button Icon* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### Komponen *Card*



Gambar 3.36 Card Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### Komponen *Video Control*



Gambar 3.37 *Video Control* Ajar Visual  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

#### c. *High Fidelity Wireframing*

*High fidelity wireframing* merupakan desain *prototype* yang sudah mendekati bentuk aslinya. Melalui tahap ini memungkinkan dilakukannya interaksi dari setiap navigasi yang telah dibuat. *Hi-fi* juga sudah memperhatikan segi estetika dan menerapkan elemen-elemen visual di dalamnya. Penyelesaian *hi-fi* ini menjadi tahapan akhir yang menjadi gambaran produk yang bisa langsung diimplementasikan menjadi produk setelah melakukan *prototype*. Rancangan ini akan dipaparkan pada bab 4.



## 5. Tahap Test

Setelah *prototype* selesai dibuat, perlu dilakukan tahap testing untuk mengukur keberhasilan suatu desain aplikasi. Pada tahap ini sebaiknya dilakukan dengan fokus dan empati terhadap pengguna untuk mendapatkan pengalaman yang baik dan *feedback* yang akurat terhadap pengujian produk. Empati di sini bukan seperti pada tahap awal riset, melainkan tetap fokus terhadap tujuan pengujian dan selalu menanyakan apakah pengguna menyukai solusi yang dibuat. Menguji *prototype* adalah kesempatan untuk menyempurnakan solusi desain dan membuatnya lebih baik. Tes yang dilakukan penulis adalah *usability testing* dengan menggunakan *score sheet* untuk mengubah data kualitatif dari *user scenario* menjadi kuantitatif dan menganalisis langkah-langkah yang sulit bagi responden. Berikut gambaran *score sheet* yang akan digunakan:

Tabel 3.10 *Score Sheet Usability Testing*

Participant	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4
User 1	●	●	●	●
User 2	●	●	●	●
User 3	●	●	●	●
User 4	●	●	●	●
User 5	●	●	●	●
Success Rate (%)				
Average Rate (%)				

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Tabel di atas merupakan *score sheet* dari *usability testing* yang akan diuji kepada pengguna. Terdapat 3 kriteria penilaian berdasarkan warna yang memiliki poin tersendiri sebagai berikut:

Tabel 3.11 Keterangan Poin

Description		
●	3 point	User can perform the task easily
●	2 point	User can perform , but has some struggles
●	1 point	User can't perform the task

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Hasil poin tersebut mampu menunjukkan keefektifan desain yang telah dirancang dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 3.12 Perhitungan Persentase Keberhasilan

$$\text{Persentase Keberhasilan} = \left( \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Maksimal Skor}} \right) * 100$$

(Poin max \* jumlah responden)

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Kemudian dilakukan penilaian tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna terhadap masing-masing aspek *usability testing* yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* melalui kuesioner. Kelima aspek tersebut memiliki nilai yang menginterpretasikan tingkat validitas. Untuk menginterpretasikan tingkat validitas, berikut merupakan tabel kriteria validitas instrumen tes dalam (Setyadi, 2022).

Tabel 3.13 Kriteria Validitas Instrumen Tes

Nilai	Interpretasi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

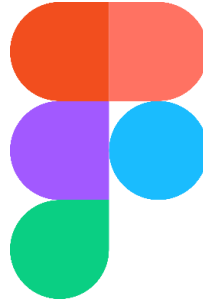
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

### C. Alat dan Bahan

Alat atau *tools* yang digunakan dalam desain antarmuka pengguna pada platform Ajar Visual yaitu sebagai berikut:

#### 1. Figma

Figma merupakan aplikasi berbasis *online* yang bisa digunakan melakukan web maupun desktop. Bahkan saat ini figma mampu di akses melalui perangkat seluler dengan nama Figma Mirror. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi desainer dalam mengakses dan mencoba desain yang telah dibuat. Figma dapat diakses di <https://www.figma.com/>



Gambar 3.38 Logo Figma  
(Sumber: figma.com)

Penulis menggunakan aplikasi ini dalam pembuatan *low fidelity wireframing* hingga *prototyping* karena melalui aplikasi figma cukup mumpuni untuk pembuatan desain UI/UX dari tahap awal hingga akhir. Figma juga dapat melakukan *prototype* yang interaktif dengan pengaturan animasi yang cukup memadai.

## 2. CorelDRAW

CorelDRAW merupakan *software* atau perangkat lunak yang dapat menciptakan desain grafis berbasis vektor. CorelDRAW dapat diakses pada perangkat *windows*, maupun *macOS*. Penulis menggunakan CorelDRAW dalam pembuatan desain logo, dan beberapa aset dalam penciptaan desain web dan *mobile app*.



Gambar 3.39 Logo CorelDRAW  
(Sumber: <https://www.cleanpng.com/png-coreldraw-computer-software-vector-graphics-practi-7048632/download-png.html>)