

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian dilakukan guna mendukung hipotesa dari penulis, sehingga permasalahan yang menjadi prediksi dapat disesuaikan dengan data yang didapatkan secara langsung. Penulis menggunakan dua jenis metode penelitian, kuantitatif dan kualitatif. Metode yang digunakan oleh penulis adalah penyebaran kuesioner, observasi, dan *usability test*. Metode-metode yang digunakan antara lainnya adalah untuk mendapatkan data terkait *feedback* untuk aplikasi Rumah Belajar yang antara lainnya juga untuk memahami, menyelesaikan dan melakukan prediksi mengenai masalah yang ada (Sugiyono, 2013).

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif yang digunakan adalah observasi mengenai jumlah ulasan *playstore* dan penyebaran survei secara online untuk mengetahui data yang dapat dihitung.

3.1.2.1 Observasi

Penulis melakukan observasi melalui aplikasi *Google Playstore* untuk melihat secara langsung ulasan yang sudah tersedia dari berbagai pengguna aplikasi Rumah Belajar yang menggunakan perangkat elektronik *smartphone* android. Metode ini dilakukan untuk menghitung secara langsung orang yang sudah memiliki kesan dan pengalaman terhadap aplikasi tersebut. Dilakukan pengambilan sampel sebanyak 120 orang dari total ulasan 21.062 orang dengan derajat ketelitian 10% menggunakan teori slovin, yang hasilnya adalah 50.83% ulasan buruk dan 49.19% ulasan baik.

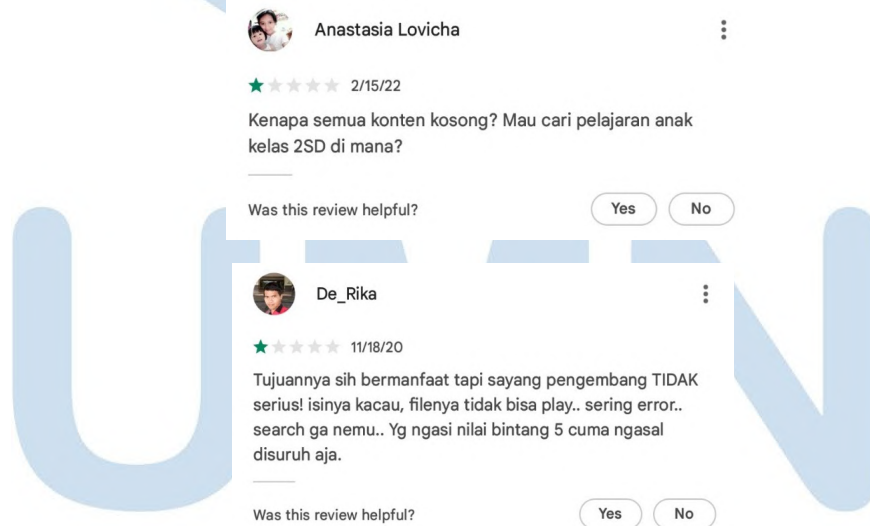
$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad n = 99,52$$

$$n = \frac{21.062}{1 + 21.062 \times 0,1} \quad n = 100$$

$$n = \frac{21.062}{1 + 210,62}$$

$$n = \frac{21.062}{211,62}$$

Ulasan buruk tersebut terdiri dari 17 ulasan yang memiliki komentar mengenai *User Experience* yang buruk, di mana 12 ulasannya menyebutkan kesusahan mengakses konten dengan banyaknya menu yang kosong saat dibuka dan tidak bisa di akses, satu ulasan kesulitan mengakses konten karena materi yang diberikan berbasis *webview* dengan menghubungkan konten *website* Rumah Belajar ke aplikasi, dan satu ulasan menyebutkan aplikasi Rumah Belajar terasa kaku untuk digunakan.



Gambar 3.1. Contoh *Screenshot* Ulasan *Playstore*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

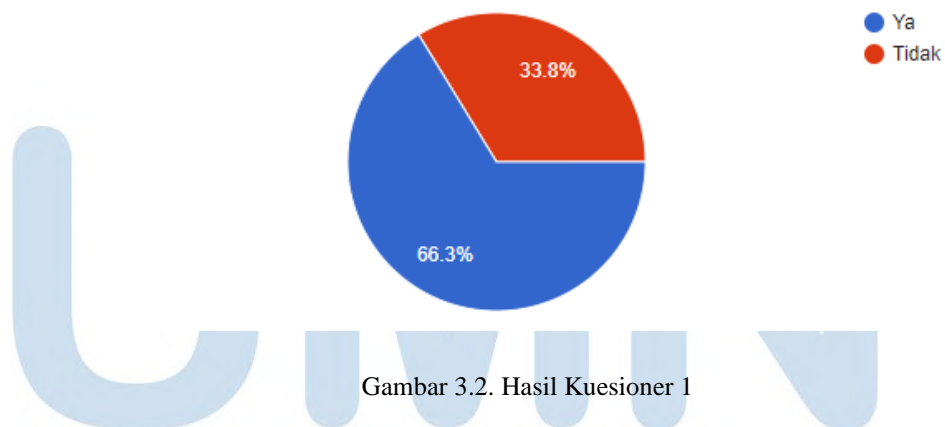
3.1.2.2 Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner kepada masyarakat yang tinggal di daerah Jabodetabek dan berusia 12-22 tahun dengan derajat ketelitian 10% menggunakan teori Slovin untuk menentukan sampling observasi:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad n = 99,99$$
$$n = \frac{2.518.762}{1 + 2.518.762 \times 0,1} \quad n = 100$$
$$n = \frac{2.518.762}{1 + 25.187,62}$$
$$n = \frac{2.518.762}{25.188,62}$$

Setelah mendapatkan 80 responden, berikut hasil dari kuesioner yang disebar oleh penulis:

Apakah anda mengetahui adanya aplikasi rumah belajar?
80 responses



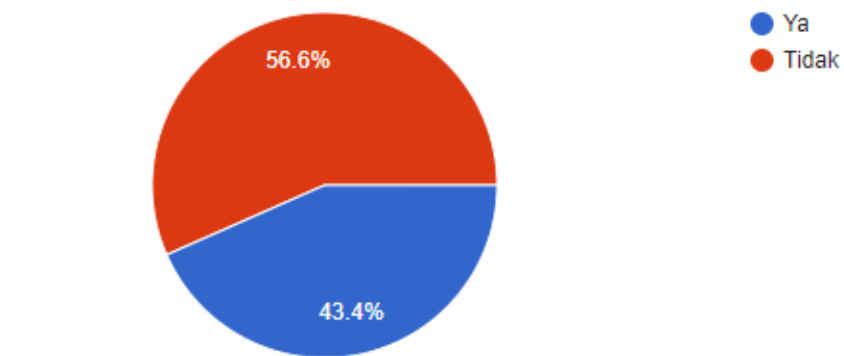
Gambar 3.2. Hasil Kuesioner 1

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dapat dilihat bahwa sekitar 66.3% mengetahui atau pernah mendengar aplikasi Rumah Belajar, sementara 33.8% tidak mengetahui:

Apakah anda menggunakan aplikasi tersebut?

53 responses

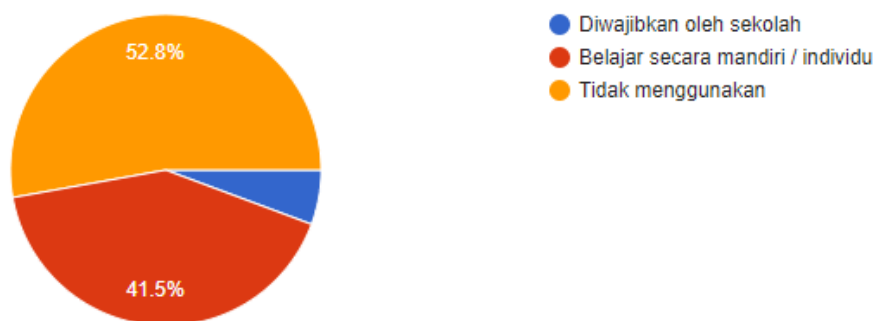


Gambar 3.3. Hasil Kuesioner 2

Sebanyak 56.6% dari 80 responden menjawab tidak memakai aplikasi Rumah Belajar.

Jika jawaban anda "Iya", untuk keperluan apa anda menggunakan aplikasi Rumah Belajar?

53 responses



Gambar 3.4. Hasil Kuesioner 3

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Persentase paling banyak adalah sebanyak 52.8% tidak memakai, sementara sebanyak 41.5% menggunakan aplikasi Rumah Belajar untuk studi pribadi dan 5.7% diwajibkan oleh sekolah.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah dapat diketahui bahwa diantara 80 responden pengisi kuesioner, Rumah Belajar merupakan aplikasi yang setidaknya sudah diketahui atau sudah digunakan untuk kepentingan studi pribadi atau kewajiban dari sekolah. Dapat dikatakan bahwa Rumah Belajar adalah salah satu aplikasi yang sudah digunakan sebagai portal belajar alternatif oleh sebagian pelajar di Indonesia.

3.1.2 Metode Kualitatif

Pada metode kualitatif sesuai dengan teori dari Sugiyono (2013), penulis berpusat untuk mengetahui informasi yang tidak konkrit, fleksibel, dan lebih memiliki fokus untuk mendapatkan makna (hlm, 10). Berikut penelitian kualitatif yang dilakukan oleh penulis yang diantaranya adalah wawancara kepada ahli UI/UX untuk mengetahui seputar perancangan UI/UX aplikasi *mobile* dan pengambilan data menggunakan metode *Usability Test* pada aplikasi Rumah Belajar dengan tujuan untuk mengetahui perilaku pengguna aplikasi Rumah Belajar pada pertama kali.

Untuk metode *usability testing*, penulis melakukan wawancara tersebut secara *remote* menggunakan *software online meeting Zoom* setelah mempertimbangkan protokol kesehatan di masa pandemi Covid-19 yang memberikan keterbatasan kontak secara fisik. Penulis mengambil referensi pertanyaan *usability testing* dari artikel yang disusun oleh Smyk, A. (2020) pada situs Adobe XD, di mana Symk membagi kategori pertanyaan berdasarkan harapan serta kesan pengguna pada produk, masukan setelah menggunakan produk, kegiatan menggunakan produk secara spesifik, dan pertanyaan setelah kegiatan *usability testing* selesai. Penulis menggunakan *usability testing* kualitatif yang bersifat untuk mendapatkan perilaku

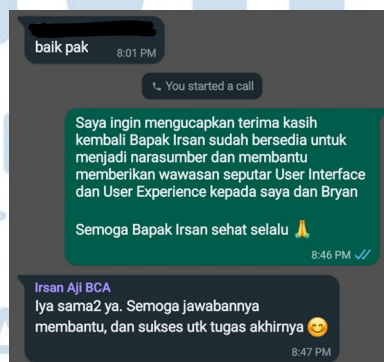
pengguna. Adanya kuantitas data yang tercatat disertakan untuk keperluan observasi yang berkaitan dengan kepribadian narasumber *usability test*.

Emulator Android bernama LDplayer digunakan sebagai aplikasi pembantu untuk menampilkan aplikasi *mobile* ke dalam layar laptop. penulis memanfaatkan fitur *remote control* dari aplikasi Zoom untuk memberikan kontrol *mouse* kepada pengguna dan memberikan sejumlah aktivitas yang dapat dikerjakan oleh narasumber. *Usability Testing* dilakukan kepada lima narasumber yang lebih memilih menggunakan inisial nama untuk dokumentasi penelitian, yaitu KO, A, AV, KFA, dan K. Kelima narasumber yang ikut serta dalam kegiatan *usability testing* belum pernah menggunakan aplikasi Rumah belajar.

Diluar dari metode penelitian yang telah dilakukan, penulis sadar akan kurangnya variasi data pendukung. Penulis mengalami keterbatasan dalam mendapatkan informasi tambahan seputar aplikasi *mobile* Rumah Belajar dikarenakan tidak menerima tanggapan dari tim produksi Rumah Belajar terkait perkembangan aplikasi.

3.1.2.1 Wawancara bersama Irsan Aji

Untuk memperluas wawasan seputar *User Interface* dan *User Experience*, penulis melakukan wawancara dengan Irsan Aji sebagai UI/UX designer dan *Brand Designer* dari PT Bank Central Asia. Wawancara dilakukan melalui *Voice Call* WhatsApp pada tanggal 27 Maret 2022.



Gambar 3.5. Dokumentasi Wawancara Bersama Irsan Aji

Beliau melakukan studi di perguruan tinggi Trisakti jurusan Desain Komunikasi Visual dan lulus pada tahun 2005. Kemudian beliau lanjut bekerja sebagai *Multimedia Designer* di perusahaan Jatis *Mobile* dari tahun 2005 lalu pada 2008 mengurus bagian *website* di Okezone.com yang merupakan platform berita berwujud *website*. Selama menjalani karirnya menangani *website*, beliau memperkaya ilmu mengenai bahasa html, *web development*, dan bagaimana cara membuat aplikasi *website*. Di Tahun 2016, beliau kemudian bekerja di KNK Store dan menangani *website* dengan kategori yang bervariasi seperti Bola.com, Bintang, dan KlikDokter.com. Setelah itu, beliau mulai bekerja menjadi Lead of UI/UX tahun 2018-2019 dan hingga kini menjadi *Associate Vice President* untuk perusahaan Bank Central Asia. Selain membentuk tim yang menangani bagian UI/UX sebagai AVP, beliau juga memegang bagian *Product Management* dan *Design Research*.

Menurut beliau, aspek yang perlu diperhatikan ketika merancang *User Interface* dan *User Experience* dari aplikasi adalah:

1. Mengetahui objektif dalam merancang *User Interface* dan *User Experience* lalu memikirkan seperti apa fitur yang terkait dengan objektif tersebut.
2. Membagi ide mengenai fitur tersebut menjadi bagian apa yang sesuai dalam aplikasi, seperti menjadi fitur utama. Perancang dapat mengambil referensi seperti hal-hal yang terkait dengan adanya fitur tersebut, serta keterkaitan antar fitur akan disediakan dalam aplikasi.
3. Merancang *wireframe* dari fitur-fitur yang sudah di susun relevansi dan flownya antara satu fitur dengan lainnya.
4. Mulai melakukan finalisasi dari *user interface*. Pertama-tama, perancang harus melihat brand dari produk aplikasinya, contohnya seperti apa *tone palette* yang sesuai dengan brand nya

serta tipografi nya. Perancang juga dapat mengambil referensi dari desain *user interface* yang sedang menjadi trend.

Dijelaskan juga bahwa *user interface* dan *user experience* berpusat dan mengutamakan kepentingan *user*. Maka jika muncul rasa tidak nyaman atau tidak bisa menggunakan sebuah aplikasi, maka dapat dikatakan bahwa desain yang dirancang menjadi gagal. Di bawah ini merupakan tahap-tahap yang dapat menjadi panduan untuk menyusun prioritas dalam melakukan *redesign user interface* dari aplikasi *mobile*:

1. Pemanfaatan *Design Thinking*. Pertama-tama tahapnya adalah melihat data penelitian yang sudah didapatkan. Contohnya jika terdapat data mengenai fitur sebuah aplikasi *mobile* yang tidak bekerja dengan baik. Seperti misalnya *website* portal berita, maka dapat dilihat fitur utama seperti adanya bagian berita populer dan *headlines* yang ternyata jika dilihat pada *data analytics* nya, halaman tersebut memiliki *page view* yang rendah atau tidak baik. Data tersebut di analisa dan dapat dilakukan penelitian lebih dalam, seperti melakukan kegiatan interview untuk mendapatkan kesulitan dari pengguna.
2. Lanjut ke tahap *Ideation* dalam *Design Thinking*. Setelah mendapatkan data mengenai permasalahan, perancang kemudian memikirkan solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut.
3. Setelah solusi dirumuskan, maka dapat dilakukan kegiatan *testing* kepada *user* dan meminta masukan *user-user* terhadap produk yang sudah dirancang.
4. Baik *redesign* untuk perubahan tone aplikasi atau pun perancangan ulang keseluruhan aplikasi seperti perubahan bentuk *button* yang kotak menjadi *semi-rounded*, harus dilakukan *testing* kepada pengguna dan meminta masukan lebih lanjut. Dengan adanya *user testing*, maka perancang dapat menerima validasi data dan mengetahui permasalahan desain

yang lebih mendalam seperti kebutuhan apa yang dicari oleh *user*

Pada pemilihan warna serta teks untuk *user interface* aplikasi *mobile*, disarankan mengenai beberapa hal berikut:

1. Melihat brand dari produk, kemudian melihat konten apa saja yang termasuk dalam produk tersebut. Kombinasi antara warna, teks, foto, dan *background* harus diperhatikan. Kombinasinya juga harus memiliki kontras, di mana definisi kontras tersebut, desain menjadi nyaman, dan bukan terlihat berlebihan ketika dilihat oleh pengguna. Pengguna lainnya seperti pengguna yang tuna netra juga dapat menjadi aspek dalam mempertimbangkan warna yang digunakan.
2. Minimum standar font *size* untuk aplikasi *mobile* adalah ukuran 12 pt, di mana 10 pt menjadi ukuran yang sulit dilihat oleh mata. Hal ini dapat ditentukan oleh target *audience*. Jika *user* nya mulai dari anak muda seperti usia 18-40 tahun, kemungkinan besar font 10 pt masih nyaman dilihat, namun berbeda dengan pengguna usia 50 ke atas yang lebih berisiko kesulitan melihat font ukuran 10-12 pt.

Kemudian, beliau menjelaskan mengenai perancangan ikon yang jika dipandang, ikon terlihat sederhana namun memiliki proses perancangan yang rumit. Berikut adalah penjelasan mengenai perancangan ikon untuk *user interface* aplikasi *mobile*:

1. Jika sebuah ikon tidak dapat dipahami dalam rentang lima detik, maka desainnya termasuk gagal. Desain ikon yang bagus tidak menjamin pengguna dapat memahami makna ikon tersebut. Adanya teks dapat membantu ikon agar lebih mudah dipahami.
2. Dalam satu aplikasi umumnya terdapat set ikon. Contohnya seperti ikon set untuk sistem, gaya yang digunakan dapat berupa *outline*, dibanding dengan ikon set pada fitur utama

yang dapat memiliki lebih banyak warna seperti penggunaan sebanyak 3 warna.

3. Perhatikan filosofi dari ikon. Seperti contoh ikon transfer, kegiatan tersebut berupa perpindahan dana antar individu yang dapat diberi analogi berwujud panah. Pemikiran seperti objek apa yang terkait dengan fitur tersebut juga dapat membantu perancangan ikon. Pembuatan ikon dapat dibantu dengan mencari referensi seperti situs Behance atau Dribbble.

4. Jika perancang memiliki tim dan bekerjasama dengan *stakeholders*, maka harus dilakukan penyampaian ide dari segala pihak. Fitur-fitur harus dibahas relevansi dan keterkaitan dengan keseluruhan fitur dalam aplikasi.

Untuk membuat *prototype* dari sebuah aplikasi *mobile*, berikut adalah saran dari beliau terkait hal tersebut:

1. Hal ini tergantung dari desainer dan *product owner*. Beliau lebih menyukai penggunaan *Adobe Illustrator* untuk aset-aset *prototype* serta pemanfaatan situs seperti Figma. Perancangan aset *prototype* disesuaikan dengan brand produk, contohnya kesesuaian image brand tersebut jika menggunakan gaya ilustrasi tertentu.

3.1.2.2 Wawancara bersama Riatun, S.Sos., M.I.Kom

Penulis melakukan wawancara kepada Riatun, S.Sos., M.I.Kom yang merupakan Kepala *E-learning* untuk Universitas Multimedia Nusantara. Aplikasi Rumah Belajar merupakan sebuah media yang memberikan konten edukasi kepada pelajar di Indonesia, serupa dengan pemanfaatan *E-learning* sebagai media elektronik sebagai penghubung antara konten edukasi, mahasiswa, dosen, dan media elektronik. Wawancara dilakukan pada tanggal 24 Mei 2022 melalui *online meeting website; Google Meet*.



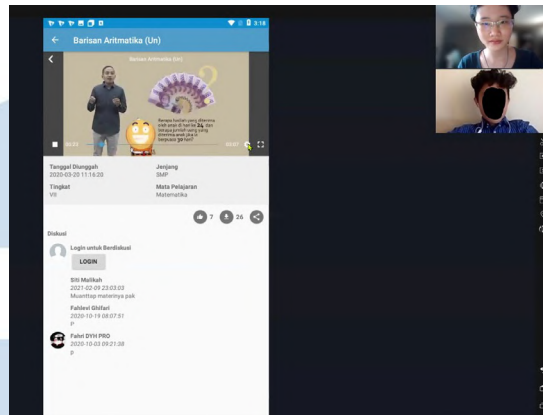
Gambar 3.6. Dokumentasi Wawancara Bersama Riatus, S.Sos., M.I.Kom

Disebutkan bahwa dikarenakan pandemi, aksesibilitas menuju konten edukasi meningkat dari tradisional menjadi digital, serta perkembangan konten edukasi interaktif baik dari segi penggunaan warna, bentuk, serta interaktifitas, untuk menjaga minat pengguna dalam melakukan aktivitas belajar. Beliau juga menyebutkan bahwa UI/UX memegang posisi tertinggi yang dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten edukasi, dikarenakan UI/UX dapat membantu pengguna untuk mencapai objektif dalam menggunakan aplikasi. Adanya pendapat lain dari beliau adalah UI/UX yang kurang baik dapat menghambat pengalaman pengguna aplikasi tersebut.

3.1.2.3 *Usability Testing Interview* bersama KO (Inisial nama)

Usability Test pertama yang dilakukan dengan narasumber KO diadakan pada tanggal 22 Februari 2022. Berikut adalah hasil *Usability Test Interview* bersama KO yang merupakan seorang mahasiswa berusia 20 tahun.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7. Dokumentasi *Usability Testing* Bersama KO

Pada *Usability Testing* pertama, penulis hanya memberikan instruksi kepada narasumber untuk melakukan *user task* menggunakan aplikasi *mobile* Rumah Belajar dan mengajukan pertanyaan setelah kegiatan selesai. Di bawah ini merupakan rincian *user task* yang dilakukan oleh KO:

Tabel 3.1 Hasil *Usability Testing* dengan KO

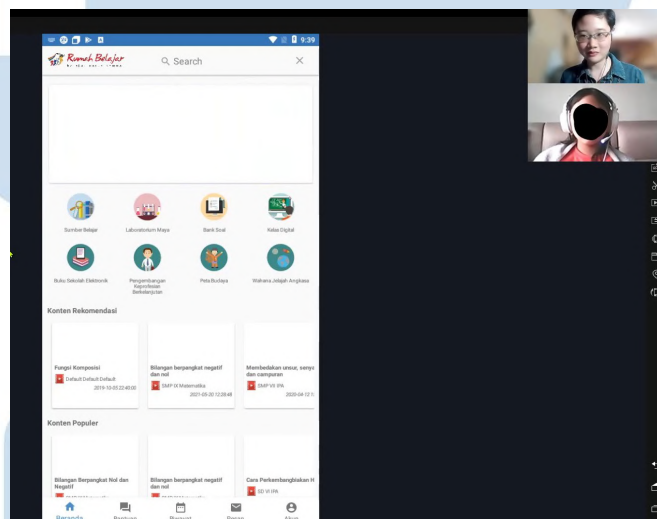
Aktivitas	Waktu pengerjaan	Urutan Langkah Narasumber	Hasil Observasi
<p>Mencari video pembelajaran dan tonton selama 1 menit</p>	<p>1 menit dan 46 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. KO membuka halaman Kelas maya. Setelah melihat halaman fitur Kelas Maya yang kosong, KO memberikan komentar dan menanyakan kenapa tidak ada yang muncul pada halaman Kelas Maya yang kosong. 2. KO mengetik “matematika” pada kolom <i>search</i>. 3. KO menonton video pembelajaran, membuat video menjadi full-screen. 4. KO mencari cara untuk membesarkan volume video, kemudian 	<p>Aktivitas dapat diselesaikan oleh Narasumber.</p> <p>Ekspresi KO setelah melihat halaman fitur Kelas Maya yang kosong terlihat tidak terpenuhi atau puas.</p> <p>Karena penulis tidak menyalakan <i>audio</i>, KO mencari-cari cara untuk membesarkan volume pada video pembelajaran yang pada</p>

		<p>membesarkan melalui tombol <i>Emulator Android</i>.</p> <p>5. KO berkata selesai mengerjakan aktivitas.</p>	<p>akhirnya tidak ada caranya.</p>
<p>Belajar menggunakan Bank Soal</p>	<p>1 menit dan 25 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. KO menekan ikon Bank Soal pada <i>main page</i> dan melihat halaman fitur Bank Soal yang kosong. 2. KO kembali ke <i>main page</i> lalu mencari <i>keyword</i> “Bank Soal” melalui kolom <i>search</i>. 3. Setelah melihat tidak ada keterkaitan hasil pencarian dengan <i>keyword</i> “Bank Soal”, KO mengubah <i>keyword</i> menjadi “Soal”. 4. KO menanyakan apakah ada cara lain untuk membuka fitur Bank Soal. 5. KO berkata selesai mengerjakan aktivitas. 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber</p> <p>Ekspresi KO ketika membuka ikon Bank Soal terlihat mengharapkan kelanjutan tujuan adanya ikon Bank Soal sebagai salah satu fitur yang tersedia dalam aplikasi dan menemukan bahwa halaman fitur Bank Soal tidak ada isinya.</p>
<p>Belajar menggunakan Laboratorium Maya</p>	<p>44 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. KO menekan ikon Laboratorium Maya pada <i>main page</i> dan melihat halaman fitur Laboratorium Maya yang kosong. 2. KO kembali ke <i>main page</i> lalu mencari <i>keyword</i> “Laboratorium” melalui kolom <i>search</i>. 3. Setelah melihat tidak ada keterkaitan hasil pencarian dengan <i>keyword</i> “Laboratorium”, KO berkata selesai mengerjakan aktivitas. 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber</p> <p>Setelah menemukan bahwa fitur Laboratorium Maya memiliki hasil yang serupa dengan fitur Bank Soal, KO menjadi kurang berminat untuk melanjutkan penelusuran.</p>

Setelah aktivitas *Usability Testing* selesai, penulis menanyakan kesan KO terhadap tampilan aplikasi Rumah Belajar dan harapan ketika mengerjakan aktivitas yang diberikan yang kemudian akan dirangkum pada bagian kesimpulan untuk seluruh wawancara *usability test*.

3.1.2.4 *Usability Testing Interview* bersama A (inisial nama)

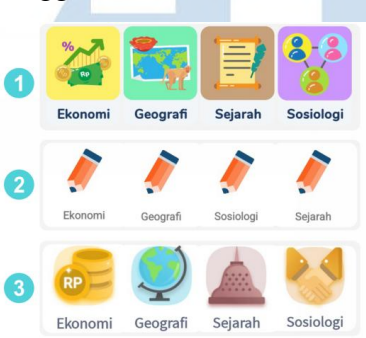
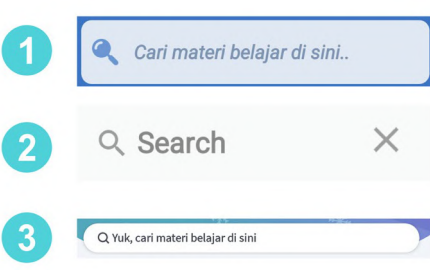
Penulis berkesempatan untuk melanjutkan *interview* dengan A, yaitu siswi berusia 13 tahun yang dilakukan pada tanggal 28 Februari 2022. Berikut adalah hasil *Usability Test Interview* bersama A:

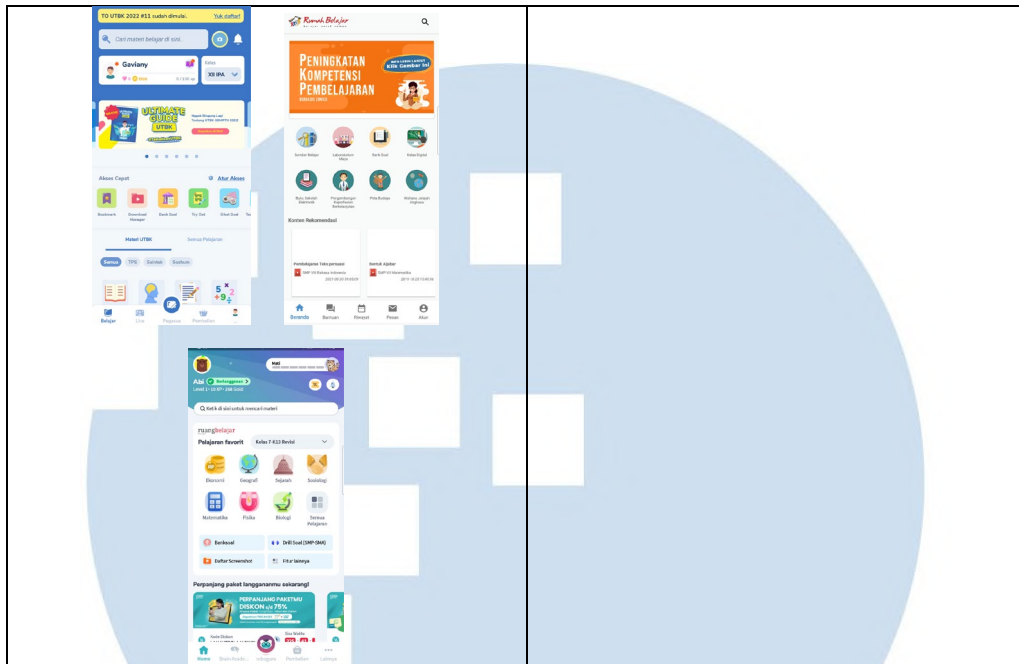


Gambar 3.8. Dokumentasi *Usability Testing* Bersama A

Setelah penulis melakukan wawancara dengan KO, penulis menambahkan pertanyaan tambahan untuk mengetahui kesan narasumber *usability test* berikutnya terhadap tampilan Rumah Belajar, ketika dibandingkan dengan aplikasi dengan layanan edukasi lainnya seperti Ruangguru dan Pahamify. Berikut adalah jawaban A mengenai pertanyaan pembuka:

Tabel 3.2 Jawaban Pertanyaan Pembuka dari A

Pertanyaan	Jawaban
<p>1. Dari gambar ini, manakah set ikon yang terlihat paling tidak menarik (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> 	<p>Set ikon kedua, karena tidak ada variasi dari ilustrasi ikon. Lama-kelamaan merasa bingung ketika melihat ikon yang sama semuanya. Kalau ikon nya beda-beda, jadi terlihat tujuan ikon nya untuk pelajaran apa.</p>
<p>2. Dari gambar ini, manakah yang paling tidak menarik perhatian (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> 	<p>Nomor dua, karena tampilannya polos, tidak ada warna dan tulisannya hanya <i>search</i> saja.</p>
<p>3. Dari ketiga tampilan aplikasi ini, manakah yang terlihat tidak menarik (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> <p>4. Dari ketiga tampilan aplikasi ini, manakah yang terlihat kuno (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p>	<p>Yang terlihat paling tidak menarik adalah aplikasi Rumah Belajar, karena terlihat polos (nomor 3)</p> <p>Aplikasi Rumah Belajar terlihat paling kuno, karena tampilannya menyerupai tampilan <i>google drive</i>. (nomor 4)</p>



Pemilihan kata “tidak menarik” untuk pertanyaan pembuka didasari oleh perilaku dan demografis narasumber, di mana A merupakan siswi berumur 13 tahun yang kemungkinan besar memiliki selera dan gaya belajar yang berbeda dengan narasumber KO yang berusia 20 tahun.

Penulis kemudian memberikan aktivitas pada A yang dapat dilakukan menggunakan aplikasi Rumah Belajar sebagai salah satu kegiatan utama dalam *usability test*. Berikut hasil *usability test* tersebut:

Tabel 3.3. Hasil *Usability Testing* dengan A

Aktivitas	Waktu pengerjaan	Urutan Langkah Narasumber	Hasil Observasi
Mencari video pembelajaran dan tonton selama 1 menit	1 menit dan 3 detik	<ol style="list-style-type: none"> 1. A mengetik keyword “inggris” pada kolom <i>search</i>. 2. Setelah tiba ke hasil pencarian, A klik <i>thumbnail</i> materi pembelajaran. A menemukan bahwa 	<p>Aktivitas dapat diselesaikan oleh Narasumber.</p> <p>Ketika A tiba ke hasil pencarian melalui <i>search</i>, A berkata bingung</p>

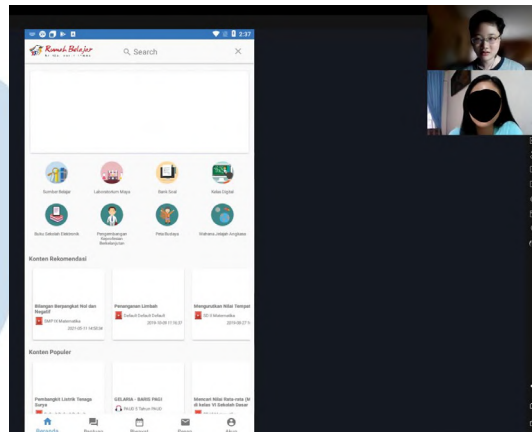
		<p>halaman materi tersebut kosong.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. A kembali ke hasil pencarian materi pembelajaran dan mencari materi lain. 4. A berhasil menemukan video pembelajaran. 	<p>setelah menemukan halaman materi pelajaran yang isinya kosong.</p> <p>Pada tahap 4, karena penulis tidak menyalakan <i>audio</i>, A mencari-cari cara untuk membesarkan volume pada video pembelajaran yang pada akhirnya tidak ada caranya.</p>
<p>Belajar menggunakan Bank Soal</p>	<p>31 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. A menekan ikon fitur Bank Soal. 2. A menatapi halaman fitur Bank Soal yang kosong. 3. A menanyakan apakah ada cara lain untuk membuka fitur Bank Soal. 4. A berkata selesai mengerjakan aktivitas. 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber</p> <p>Ekspresi A serupa dengan narasumber KO, mengharapkan untuk dapat menggunakan fitur Bank Soal dalam aplikasi.</p>
<p>Belajar menggunakan Laboratorium Maya</p>	<p>19 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. A menekan ikon fitur Laboratorium Maya. 2. A menatapi halaman fitur Laboratorium Maya yang kosong. 3. A berkata selesai mengerjakan aktivitas. 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber</p> <p>Ekspresi A ketika membuka ikon Laboratorium Maya terlihat mengharapkan kelanjutan tujuan adanya ikon Laboratorium Maya sebagai salah satu fitur yang tersedia</p>

			dalam aplikasi dan menemukan bahwa halaman fitur Laboratorium Maya tidak ada isinya.
--	--	--	--

Setelah aktivitas *Usability Testing* selesai, penulis menanyakan kesan A terhadap tampilan aplikasi Rumah Belajar dan harapan ketika mengerjakan aktivitas yang diberikan. Jawaban narasumber akan diurai pada bagian rangkuman hasil wawancara *Usability Test*.

3.1.2.5 *Usability Testing Interview* bersama AV (inisial nama)

Penulis melanjutkan *interview* kepada narasumber berikutnya, yaitu AV yang merupakan seorang mahasiswi berusia 19 tahun. *Usability Testing* dilakukan pada tanggal 28 Februari 2022. Berikut adalah hasil *Usability Test Interview* bersama AV:

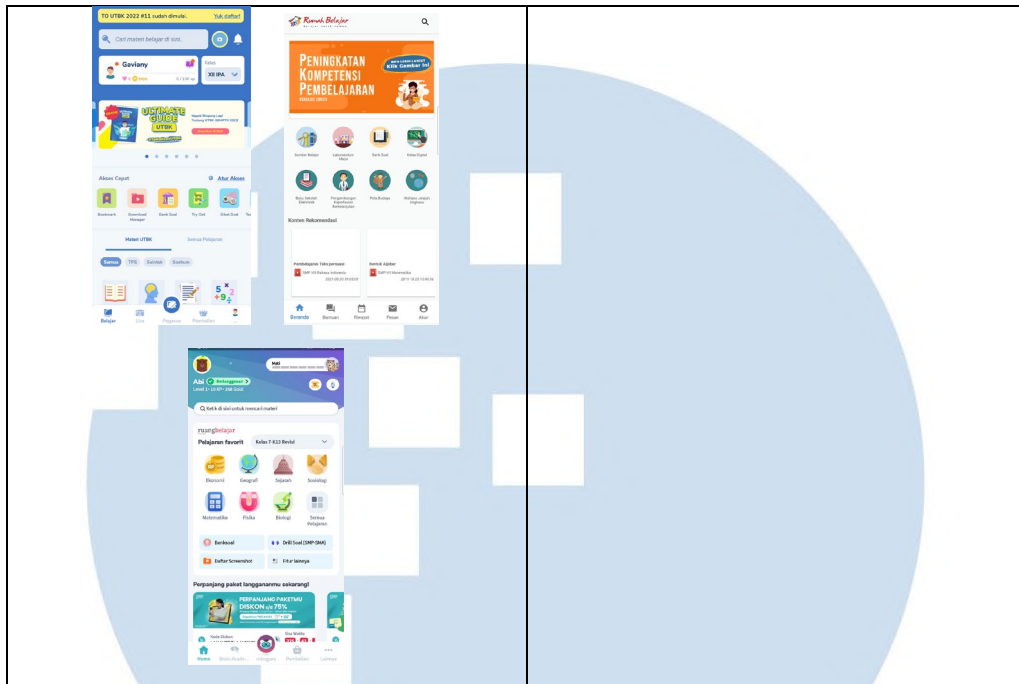


Gambar 3.9. Dokumentasi *Usability Testing* Bersama AV

Pertanyaan pembuka kemudian juga ditanyakan kepada AV untuk mengetahui pendapat AV terhadap elemen-elemen tertentu dalam aplikasi. Berikut adalah jawaban narasumber AV:

Tabel 3.4. Jawaban Pertanyaan Pembuka dari AV

Pertanyaan	Jawaban
<p>1. Dari gambar ini, manakah set ikon yang terlihat paling tidak menarik (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> 	<p>Set kedua, karena semua ikon nya serupa, sehingga tidak ada perbedaan antar mata pelajaran. Warnanya yang sama semua membuat ikon-ikon nya terlihat <i>flat</i> dan tidak menarik.</p>
<p>2. Dari gambar ini, manakah yang paling tidak menarik perhatian (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> 	<p>Nomor satu, karena <i>font</i> nya <i>italic</i> dan ukuran kolom <i>search</i> nya terlalu besar untuk dilihat.</p>
<p>3. Dari ketiga tampilan aplikasi ini, manakah yang terlihat tidak menarik (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> <p>4. Dari ketiga tampilan aplikasi ini, manakah yang terlihat kuno (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p>	<p>Yang Rumah Belajar, karena terlihat polos. Dari segi warna-warna dan ikon nya terlihat tidak menarik (nomor 3)</p> <p>Tampilan Rumah Belajar terlihat paling tidak <i>up-to-date</i>. Dari segi peletakannya seperti konten rekomendasi dan konten Pena tidak atraktif serta terkesan monoton. Tampilannya juga seluruhnya terlihat serupa, tidak ada pembedanya. (nomor 4)</p>



Setelah sesi pertanyaan pembuka selesai, penulis lanjut ke sesi kedua, yaitu sesi di mana narasumber akan melakukan *user task*. Di bawah ini adalah hasil tes dari narasumber AV:

Tabel 3.5. Hasil *Usability Testing* dengan AV

Aktivitas	Waktu pengerjaan	Urutan Langkah Narasumber	Hasil Observasi
<p>Mencari video pembelajaran dan tonton selama 1 menit</p>	<p>3 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. AV membuka kolom <i>search</i>, lalu kembali ke <i>main page</i> dan kemudian menelusuri Sumber Belajar. 2. AV menelusuri kategori mata pelajaran dalam Sumber Belajar. 3. AV menemukan halaman materi pembelajaran yang isinya kosong. 4. AV kembali menelusuri kategori Sumber Belajar. 	<p>Aktivitas dapat diselesaikan oleh Narasumber.</p> <p>AV mencari tombol untuk membersarkan volume ketika di dalam <i>video player</i> dalam materi pembelajaran.</p>

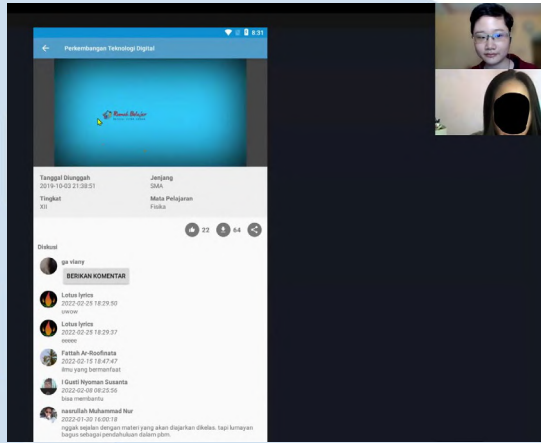
<p>Belajar menggunakan Bank Soal</p>	<p>27 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. AV menekan ikon fitur Bank Soal. 2. AV menatapi halaman fitur Bank Soal yang kosong. 3. AV menanyakan apakah ada cara lain untuk membuka fitur Bank Soal. 4. AV berkata selesai mengerjakan aktivitas. 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber</p> <p>AV juga mengharapkan dapat mengakses fitur Bank Soal yang ketika dibuka, isi halamannya kosong.</p>
<p>Belajar menggunakan Laboratorium Maya</p>	<p>7 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. AV menekan ikon fitur Laboratorium Maya. 2. AV menatapi halaman fitur Laboratorium Maya yang kosong. 3. AV berkata selesai mengerjakan aktivitas. 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber</p> <p>Setelah AV melihat bahwa halaman fitur Laboratorium Maya serupa dengan halaman Bank Soal yang kosong, minat AV untuk menelusuri aplikasi menurun dan AV langsung berkata selesai untuk aktivitasnya.</p>

Setelah aktivitas *Usability Testing* selesai, penulis menanyakan kesan AV terhadap tampilan aplikasi Rumah Belajar dan harapan ketika mengerjakan aktivitas yang diberikan. Hasil pertanyaan kemudian disimpulkan pada akhir hasil dari *usability test* kepada kelima narasumber.

3.1.2.6 *Usability Testing Interview* bersama KFA (inisial nama)

Narasumber keempat adalah KFA, seorang mahasiswa berusia 19 tahun. *Usability Testing* kepada narasumber KFA


dilakukan pada tanggal 24 Maret 2022. Berikut adalah hasil *Usability Test Interview* bersama KFA:



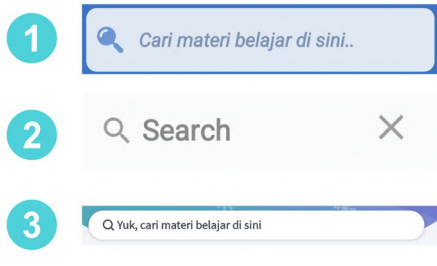
Gambar 3.10. Dokumentasi *Usability Testing* Bersama KFA

Penulis kemudian menanyakan pertanyaan pembuka serupa dengan pertanyaan pembuka pada narasumber AV. Berikut adalah hasil jawaban narasumber KFA:

Tabel 3.6. Jawaban Pertanyaan Pembuka dari KFA

Pertanyaan	Jawaban
<p>1. Dari gambar ini, manakah set ikon yang terlihat paling tidak menarik, paling tidak bisa dibedakan, dan paling tidak membuat minat belajar meningkat (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> 	<p>Urutan dari paling menarik ke paling tidak menarik, pertama dari nomor satu, lalu ke nomor tiga, dan terakhir ke nomor dua.</p> <p>Untuk ikon yang paling bisa dibedakan nomor satu, paling tidak bisa dibedakan nomor dua, karena ilustrasinya sama semua.</p> <p>Minat belajar terasa tidak meningkat setelah melihat set ikon kedua, terlihat membosankan dan hanya terlihat gambar pensil saja. Dibandingkan set ikon satu lebih banyak ilustrasinya.</p>

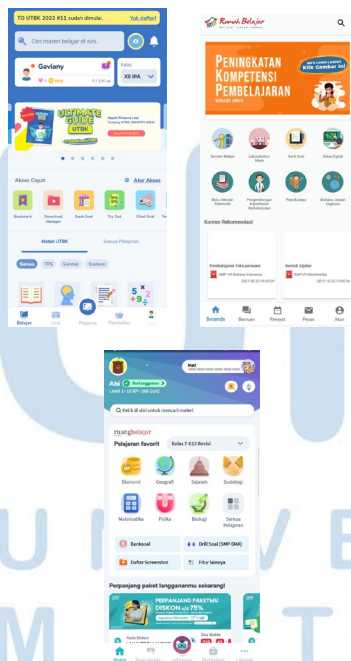
2. Dari gambar ini, manakah yang paling tidak menarik perhatian (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?



Nomor dua karena tulisannya kurang mengajak serta warnanya hanya hitam dan abu. Jika dibandingkan, nomor tiga memakai lebih banyak warna dan teksnya terkesan lebih mengajak pengguna untuk menggunakan fiturnya.

3. Dari ketiga tampilan aplikasi ini, manakah yang terlihat tidak menarik (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?

4. Dari ketiga tampilan aplikasi ini, manakah yang terlihat kuno (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?



Tampilan yang Rumah Belajar, karena lebih banyak teksnya dibanding ilustrasi. Walaupun tata letak mirip dengan app lainnya, terlihat lebih sulit untuk di navigasi. (nomor 3)

Aplikasi Rumah Belajar, karena masih banyak teksnya dan masih terlihat seperti aplikasi jaman dulu yang terlihat kurang perkembangan dan gambar-gambar. (nomor 4)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Setelah sesi pertanyaan pembuka selesai, penulis lanjut ke sesi *usability test* atau *user task*. Di bawah ini adalah hasil tes dari narasumber KFA:

Tabel 3.7. Hasil *Usability Testing* dengan KFA

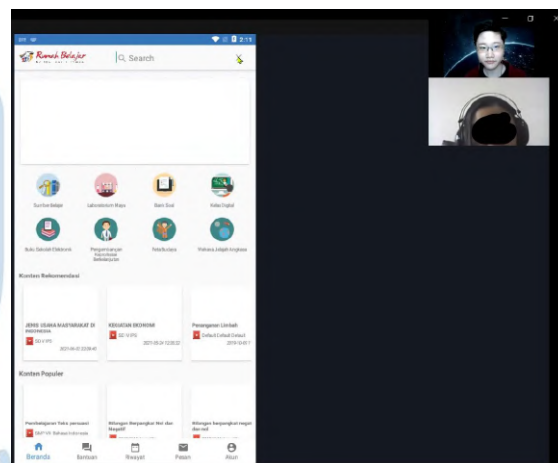
Aktivitas	Waktu pengerjaan	Urutan Langkah Narasumber	Hasil Observasi
<p>Mencari video pembelajaran dan tonton selama 1 menit</p>	<p>1 menit dan 45 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. KFA menekan ikon Sumber Belajar. 2. KFA menelusuri kategori dalam Sumber Belajar. 3. KFA menonton video materi yang dipilih. 4. Setelah selesai menonton video, KFA mencari materi pembelajaran lain dalam sumber belajar. 5. KFA melihat bahwa beberapa materi tidak memiliki konten. 6. KFA balik ke halaman awal lalu mencoba fitur-fitur lainnya. 	<p>Aktivitas dapat diselesaikan oleh Narasumber.</p> <p>Saat KFA mencari materi pembelajaran lainnya, KFA melihat bahwa terdapat ikon kategori materi yang ketika ditekan, tidak tersedia materi di dalamnya. KFA kemudian tidak meneruskan penelusuran dan pindah ke fitur lainnya.</p>
<p>Belajar menggunakan Bank Soal</p>	<p>42 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. KFA menekan ikon fitur Bank Soal. 2. KFA menatap halaman fitur Bank Soal yang kosong. 3. KFA menanyakan apakah ada cara lain untuk membuka fitur Bank Soal. 4. KFA balik ke halaman awal. 5. KFA berkata selesai mengerjakan aktivitas. 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber</p> <p>KFA terlihat mengharapkan untuk dapat menggunakan fitur Bank Soal yang tidak dapat diakses dalam aplikasi.</p>
<p>Belajar menggunakan Laboratorium Maya</p>	<p>29 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. KFA menekan ikon fitur Laboratorium Maya. 2. KFA menatap halaman fitur 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber</p> <p>Setelah KFA</p>

		Laboratorium Maya yang kosong. 3. KFA balik ke halaman awal. 4. KFA berkata selesai mengerjakan aktivitas.	melihat bahwa halaman fitur Laboratorium Maya serupa dengan halaman Bank Soal yang kosong, KFA berhenti dalam menelusuri aplikasinya dan berkata selesai.
--	--	--	---

Adanya pertanyaan yang diberikan untuk mengetahui kesan narasumber terhadap tampilan aplikasi Rumah Belajar dan harapan ketika mengerjakan aktivitas yang diberikan disimpulkan pada hasil *usability testing*.

3.1.2.7 Usability Testing Interview bersama K (inisial nama)

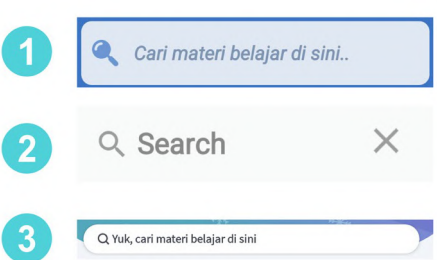
Usability Testing kepada narasumber K dilakukan pada tanggal 24 Maret 2022. K adalah narasumber yang merupakan seorang siswi berusia 16 tahun. Berikut adalah hasil *Usability Test Interview* bersama K:

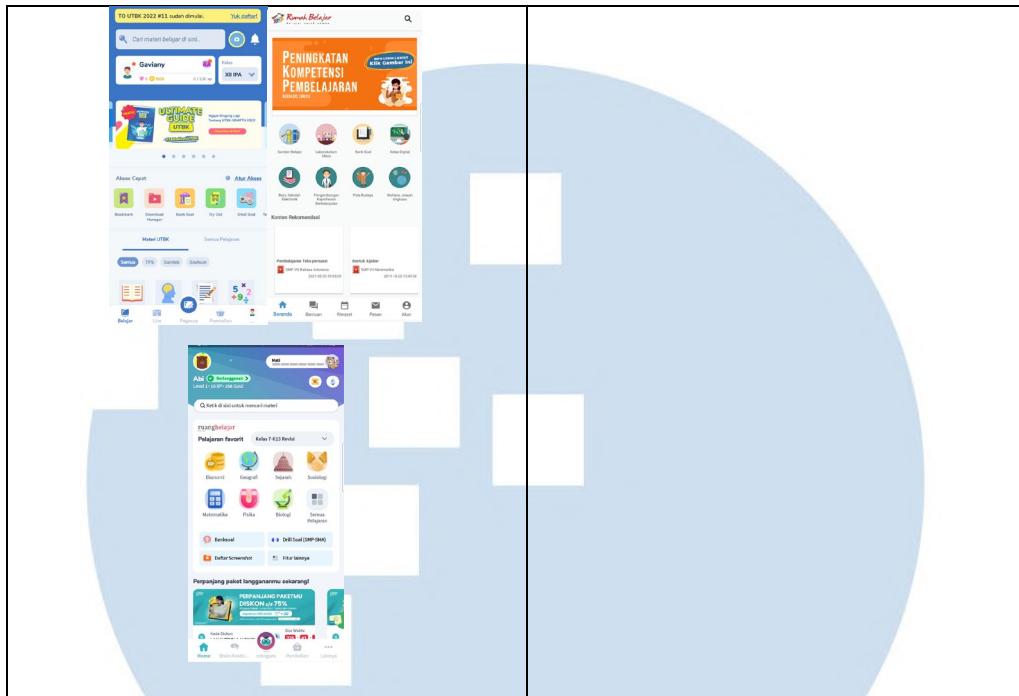


Gambar 3.11. Dokumentasi *Usability Testing* Bersama K

Penulis kemudian menanyakan pertanyaan pembuka serupa dengan pertanyaan pembuka pada narasumber K. Berikut adalah hasil jawaban narasumber K:

Tabel 3.8. Jawaban Pertanyaan Pembuka dari K

Pertanyaan	Jawaban
<p>1. Dari gambar ini, manakah set ikon yang terlihat paling tidak menarik, (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> 	<p>Gambar kedua karena seluruh ilustrasinya sama, tidak terasa menggambarkan pelajarannya dan tidak ada variasinya.</p>
<p>2. Dari gambar ini, manakah yang paling tidak menarik perhatian (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> 	<p>Nomor dua karena terlihat <i>plain</i>, tidak ada warna yang menarik, dan <i>font</i> yang digunakan <i>default</i>.</p>
<p>3. Dari ketiga tampilan aplikasi ini, manakah yang terlihat tidak menarik (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p> <p>4. Dari ketiga tampilan aplikasi ini, manakah yang terlihat kuno (urutan: Pahamify, Rumah Belajar, Ruangguru)?</p>	<p>Tampilan yang Rumah Belajar, karena desainnya kurang berwarna, format file nya terlihat kurang menarik. (nomor tiga)</p> <p>Tampilan yang terlihat paling kuno adalah tampilan aplikasi Rumah Belajar, karena seperti format file dari Konten Rekomendasi terlihat kurang menarik. (nomor empat)</p>



Sesi pertanyaan diikuti dengan sesi *usability test*. Di bawah ini adalah hasil tes dari narasumber K:

Tabel 3.9. Hasil *Usability Testing* dengan K

Aktivitas	Waktu pengerjaan	Urutan Langkah Narasumber	Hasil Observasi
<p>Mencari video pembelajaran dan tonton selama 1 menit</p>	<p>4 menit dan 42 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. K menekan ikon Kelas Digital. 2. K menekan ikon Sumber Belajar. 3. K mengulang kegiatan dari menelusuri kategori pelajaran dan materi, tiba ke halaman materi pembelajaran, lalu kembali ke kategori pelajaran. 4. K kembali ke halaman utama. 5. K menekan ikon Laboratorium Maya. 6. K menggunakan kolom <i>search</i> lalu mengetik "<i>Past</i> 	<p>Aktivitas dapat diselesaikan oleh Narasumber.</p> <p>Narasumber berulang kali mencari materi melalui Sumber Belajar, menemukan materi, lalu kembali mencari materi lainnya.</p>

		<p><i>Perfect</i></p> <p>7. K menatapi hasil pencarian yang menunjukkan bahwa materi tersebut tidak tersedia.</p> <p>8. K kembali ke halaman awal lalu kembali mencari dengan <i>keyword</i> “Akuntansi”.</p>	
<p>Belajar menggunakan Bank Soal</p>	<p>1 menit dan 13 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. K menekan ikon Bank Soal 2. K menatapi halaman fitur Bank Soal yang kosong. 3. K menanyakan apakah ada cara lain untuk membuka fitur Bank Soal. 4. K kembali ke halaman awal, 5. K mencari <i>keyword</i> “Bank Soal” di kolom <i>search</i>. 6. K menatapi hasil pencarian yang kosong. 7. K berkata sudah selesai. 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber.</p> <p>Ekspresi narasumber K mengharapkan dapat menelusuri fitur Bank Soal yang pada masa <i>interview</i> tidak dapat diakses.</p>
<p>Belajar menggunakan Laboratorium Maya</p>	<p>36 detik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. K menekan ikon Laboratorium Maya 2. K menatapi halaman fitur Laboratorium Maya yang kosong. 3. K menanyakan apakah ada cara lain untuk membuka fitur Laboratorium Maya. 4. K kembali ke halaman awal. 5. K berkata sudah selesai. 	<p>Aktivitas tidak dapat diselesaikan oleh Narasumber</p> <p>Melihat fitur Laboratorium Maya juga tidak dapat diakses seperti fitur Bank Soal, K hanya menelusuri fitur tersebut secara singkat.</p>

User task yang dikerjakan oleh narasumber disusun untuk mengetahui perilaku dan alur penggunaan aplikasi dari pengguna

untuk mengakses konten aplikasi. Dengan melihat perbedaan pada durasi pengerjaan *user task* serta penjelasan pada langkah kegiatan narasumber, penulis dapat

Dari hasil wawancara *usability test*, masa penulis membuat kesimpulan berdasarkan jawaban narasumber dan observasi pada perilaku narasumber selama *usability test* berlangsung. Berikut adalah hasil kesimpulan yang didapatkan:

Tabel 3.10. Kesimpulan Hasil *Usability Test*

Inisial nama	<i>Functionality</i>	<i>Interface</i>	<i>Satisfaction</i>
KO	Navigasi dan fitur aplikasinya belum lancar, seperti tampilan Bank Soal dan Laboratorium Maya yang tidak muncul ketika dibuka.	Tampilan sudah baik cuma berharap bisa lebih berwarna lagi di bagian halaman awal.	Ingin memakai aplikasinya lagi hanya untuk mengakses video pembelajaran. Kurang terpenuhi karena tidak bisa mengakses fitur utama: Bank Soal dan Laboratorium Maya
A	Navigasinya aplikasinya membingungkan.	Tampilannya polos. Hasil pencarian karena hanya ada teks dan tidak ada gambar yang merepresentasikan konten dari video pembelajaran.	Bingung karena beberapa tampilan tidak merepresentasikan fitur dengan baik seperti halaman fitur utama Bank Soal dan Laboratorium Maya yang kosong.
AV	Navigasinya membingungkan, beberapa materi kurang lengkap karena ketika dibuka isinya kosong, seperti mata pelajaran yang tersedia, tapi	Kurang <i>user-friendly</i> , banyak sub-sub ikon yang isinya kosong Kurang menarik. Font nya terlalu kecil dan sulit untuk	Harapan awal saat memakai aplikasi ini adalah bisa mendapatkan materi dengan mudah dan lebih memahami materi-materi tersebut setelah belajar dari sekolah,

	<p>materinya tidak tersedia.</p>	<p>dibaca.</p>	<p>namun merasa kebingungan ketika memakai aplikasinya.</p> <p>Berharap bisa mendapat pengalaman seperti menemukan soal dari berbagai sekolah di fitur Bank Soal serta Laboratorium Maya, namun ternyata isinya kosong.</p> <p>Tidak ingin lanjut menggunakan aplikasinya karena harapan pertama bahwa konten aplikasi bagus dibanding tampilannya ternyata tidak terpenuhi.</p>
<p>KFA</p>	<p>Sebagian besar adanya teks, sehingga kadang tidak sadar bahwa ternyata ada fitur yang bisa dipakai.</p> <p>Aplikasinya lebih banyak konten yang tidak tersedia.</p>	<p>Warnanya polos, minim variasi warna, kurang banyak gambarnya. Membosankan terutama jika tujuannya untuk pelajar, menjadi malas saat pertama kali melihat tampilannya.</p> <p>Harus lebih banyak menggunakan simbol-simbol, serta bentuk yang melengkung, dibanding bentuk kotak pada tampilan awal. Pada simbol menu di bawah juga mengharapkan</p>	<p>Minat belajar tidak terasa meningkat setelah melihat ikon kategori yang sebagian besar serupa ilustrasinya.</p> <p>Cukup puas karena aplikasi bisa membantu proses belajar secara daring serta gratis, tapi objektif untuk melakukan uji kompetensi tidak terpenuhi setelah membuka fitur Bank Soal dan Laboratorium Maya.</p>

		<p>adanya simbol yang lebih menarik untuk anak-anak dan guru-guru.</p> <p>Ikon kategori pelajaran sebagian besar sama semua, tidak ada pembedanya.</p> <p>Mengharapkan kata-kata pada tampilan yang lebih singkat agar mudah dipahami seperti “Sumber Belajar” diubah menjadi “Materi”</p>	
K	<p>Fitur Bank Soal dan Laboratorium Maya diharapkan bisa dipakai tetapi ternyata isinya kosong.</p> <p>Untuk bagian <i>search</i> dan Sumber Belajar sudah nyaman di navigasi.</p>	<p>Bagian atas dari main menu terlihat sudah bagus dan cukup menarik, tapi saat <i>scroll</i> ke bawah menuju Konten Rekomendasi, formatnya terlihat tidak menarik. Mungkin lebih baik jika ditambah ikon atau gambar pada kategori seperti Konten Rekomendasi.</p> <p>Gambar untuk kategori materi pelajaran kurang menarik dan sebagian besar serupa, sehingga tidak menggambarkan pelajarannya.</p>	<p>Awalnya berharap bisa melakukan kegiatan seperti membuka soal pelajaran untuk Bank Soal dan fasilitas untuk mempelajari kimia untuk fitur Laboratorium Maya, lalu jadi bingung setelah ternyata tidak bisa di akses.</p>

3.1.2 Studi Eksisting


Studi dilakukan untuk mendapatkan referensi mengenai aplikasi-aplikasi yang serupa dengan aplikasi Rumah Belajar. Terdapat dua aplikasi yang menjadi referensi, yaitu Ruangguru dan Pahamify sebagai salah satu aplikasi yang menyediakan layanan edukasi secara *online*.

3.1.2.1 Ruangguru

Aplikasi ini berdiri sejak tahun 2014 yang sampai saat ini dikelola oleh PT RUANG RAYA INDONESIA. Ruangguru memiliki lebih dari 22.000.000 pengguna yang memanfaatkan layanan edukasi aplikasi tersebut. Konten pelajaran Ruangguru tersedia di perangkat elektronik *android* dan *IOS* sementara pada platform *website*, Ruangguru menyediakan layanan konsultasi, komunitas, dan forum seperti pelajaran privat, bimbel *online*, kursus Bahasa Inggris, dan roboguru yang membantu pengguna yang kesulitan menemukan jawaban untuk soal latihan. Berikut analisis studi eksisting pada aplikasi Ruangguru:

Tabel 3.11. Studi Eksisting untuk Ruangguru

<p>Konten</p>	<p>Ruangguru menyediakan layanan edukasi melalui aplikasi <i>mobile</i>. Fitur-fitur dalam Ruangguru bervariasi dari konten materi pelajaran berbayar hingga layanan edukasi gratis. Materi pelajaran yang ditawarkan oleh Ruangguru memiliki beberapa sub-bab gratis yang jika pengguna ingin membuka konten pelajaran lebih lanjut, maka harus berlangganan paket berbayar. Adanya fitur yang sepenuhnya gratis salah satunya adalah Bank Soal dan Literasi Digital.</p>
<p><i>User Interface</i></p>	 <p><i>Layout:</i> menggunakan 7 column grid (jika disesuaikan dengan footer menu).</p>

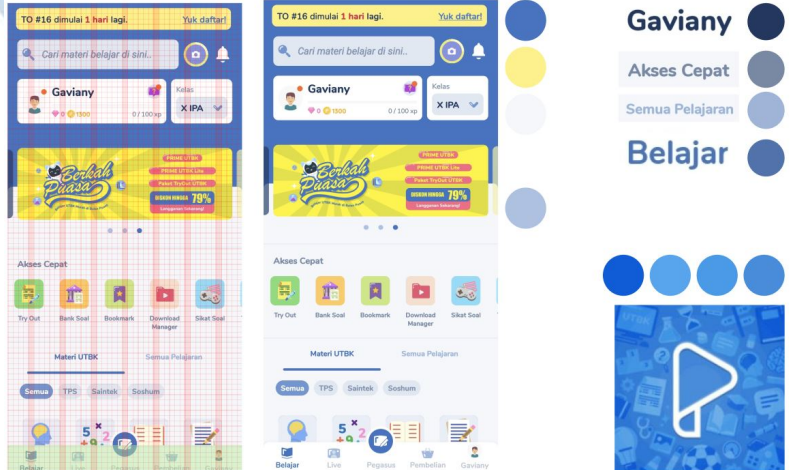
	<p>Warna: menggunakan warna analogus biru dan violet di mana warna monokrom biru mendominasi aplikasi. Biru memberikan kesan terpercaya dan menenangkan. Warna pada <i>home page</i> menarik perhatian mata memiliki warna dengan saturasi dan kontras yang tinggi dibandingkan dengan halaman-halaman lainnya.</p> <p>Icon: Ikon dengan penggunaan gradasi diaplikasikan pada <i>home page</i> untuk memberikan perbedaan hierarki antar ikon-ikon dalam pelajaran. Bentuk yang digunakan juga melengkung dan menggunakan <i>shading</i> halus serta saturasi yang bervariasi sesuai mata pelajaran.</p> <p>Tipografi: menggunakan <i>typeface</i> sans serif dengan bentuk <i>rounded</i> pada beberapa bagian dan tidak <i>rounded</i> pada mayoritas tampilan aplikasi. Ketebalan digunakan pada <i>header</i> untuk memberikan hierarki dan sebagai pembeda antara <i>header</i> dan <i>body text</i>.</p>
<p><i>User Experience</i></p>	 <p>Aplikasi Rumah Belajar memuat fitur-fitur penting dalam <i>home page</i> agar memudahkan pengguna untuk mengakses fitur-fitur yang diinginkan. Setiap halaman dalam Ruangguru memiliki perbedaan</p>

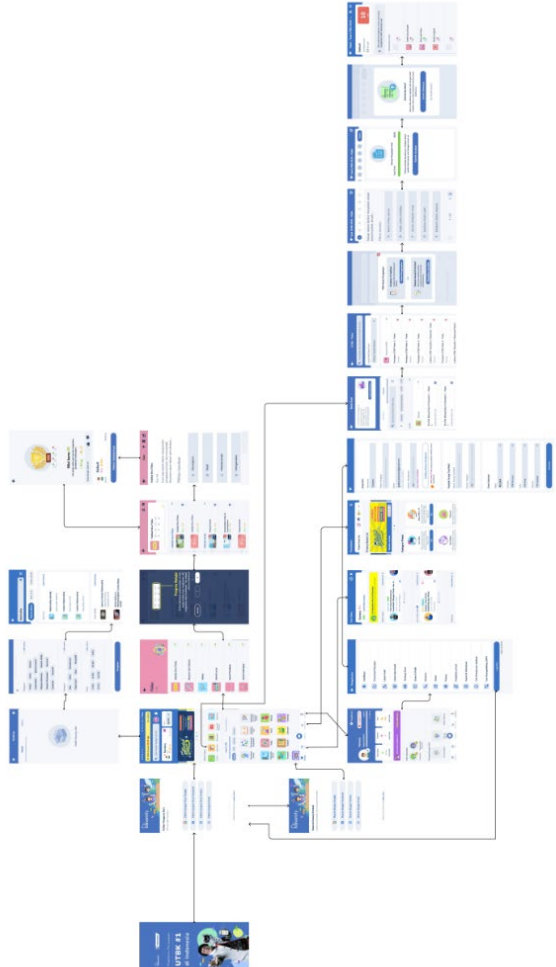
yang tidak terlalu mencolok di mata namun tetap memberikan perbedaan yang membuat aplikasi terasa memiliki satu tema namun tetap bervariasi.

3.1.2.2 Pahamify

Aplikasi ini berdiri sejak tahun 2016 yang sampai saat ini dikelola oleh PT Pahami Cipta Edukasi. Pahamify memiliki visi untuk membangun pendidikan untuk masa depan melalui teknologi dan misi berupa mengembangkan kualitas belajar dari pengguna serta membuat belajar menjadi menyenangkan.

Tabel 3.12. Studi Eksisting untuk Pahamify

<p>Konten</p>	<p>Pahamify menyediakan layanan edukasi melalui aplikasi <i>mobile</i>. Fitur-fitur dalam Pahamify bervariasi dari konten materi pelajaran berbayar seperti materi pelajaran. Pahamify juga memiliki konten gratis yang salah satunya adalah soal <i>Try Out</i> dan tes bakat minat.</p>
<p><i>User Interface</i></p>	 <p>Layout: menggunakan 7 <i>column grid</i> (jika disesuaikan dengan <i>footer menu</i>). Pahamify membuat skala kolom <i>search</i> besar yang diletakkan pada paling atas <i>main page</i> sehingga menarik perhatian mata.</p> <p>Warna: Pada <i>background main page</i>, Pahamify menggunakan warna abu-abu yang membuat kontras antar ikon-ikon yang memiliki warna cerah dan warna-warni. Warna utama dalam aplikasi adalah biru dengan warna variasi lainnya seperti kuning untuk memberikan kontras pada bagian-bagian tertentu. Pahamify juga mengikuti warna monokrom untuk memberikan konsistensi pada penggunaan warna dalam aplikasi.</p>

	<p>Icon: Bentuk dari ikon dalam aplikasi Pahamify terlihat lembut atau menggunakan banyak garis yang melengkung, seperti gambar dalam ikon dan frame dari ikon.</p> <p>Tipografi: seluruh <i>font</i> yang digunakan sans serif dan <i>rounded</i>, memberikan kesan lembut dan ramah.</p>
<p><i>User Experience</i></p>	 <p>Dibandingkan dengan tampilan Ruangguru, halaman-halaman dalam Pahamify memiliki kontras yang lebih rendah antara satu halaman dengan lainnya, kecuali pada halaman mata pelajaran yang disesuaikan penggunaan warnanya dengan mata pelajaran.</p> <p>Pahamify juga memuat fitur-fitur yang penting pada <i>home page</i> untuk memudahkan navigasi dalam aplikasi.</p>

3.1.2 Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan *Human-Centered Design* dari Outwitly (2019). Metodologi perancangan tersebut menjelaskan adanya lima tahap

yang dapat menunjang proses perancangan desain yang ditujukan sebagai solusi untuk permasalahan yang ditemukan. Berikut adalah tahap-tahap dalam *Human-Centered Design* oleh Outwitly (2022) yang akan dijelaskan lebih mendalam pada Bab empat: Strategi dan Analisis Perancangan.

1) Discover

Tahap ini meliputi pengumpulan data sebagai bentuk untuk menemukan permasalahan yang ada, sehingga menjadi alasan untuk perancangan desain.

2) Define

Hasil yang didapat dari tahap *discover* diambil kesimpulannya sebagai penentu tujuan dari perancangan desain serta untuk siapa desain ditujukan.

3) Design

Pengumpulan referensi berdasarkan tujuan desain dan target pengguna dalam perancangan desain.

4) Prototype & Test

Desain yang telah dirancang dibuat menjadi produk yang dapat digunakan dan dilakukan testing kepada target pengguna untuk mengetahui seberapa efektif desain sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan.

5) Plan & Implement

Tahap ini ditujukan sebagai realisasi desain seperti penerapan *app development*, namun sebagai batasan penelitian dari universitas, tahap yang akan dilakukan hanya mencapai *planning* berwujud *budgeting* sebagai perkiraan realisasi pada desain.