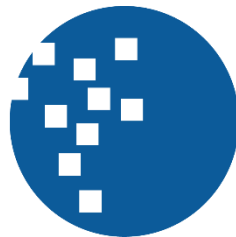


**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI KOMPETENSI 4C
UNTUK GURU SDN USIA 30-39 TAHUN DI KABUPATEN
TANGERANG**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Fedora Tantonno

00000054291

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI KOMPETENSI 4C

UNTUK GURU SDN USIA 30-39 TAHUN DI KABUPATEN

TANGERANG



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Fedora Tantonno

00000054291

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fedora Tantonno

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054291

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI KOMPETENSI 4C UNTUK GURU SDN USIA 30-39 TAHUN DI KABUPATEN TANGERANG

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Fedora Tantonno)

UMMA
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERNCANGAN *WEBSITE* MENGENAI KOMPETENSI 4C UNTUK
GURU SDN USIA 30-39 TAHUN DI KABUPATEN TANGERANG**

Oleh

Nama : Fedora Tantonno
NIM : 00000054291
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI KOMPETENSI 4C UNTUK GURU SDN USIA 30-39 TAHUN DI KABUPATEN TANGERANG

Oleh

Nama : Fedora Tantonu
NIM : 00000054291
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

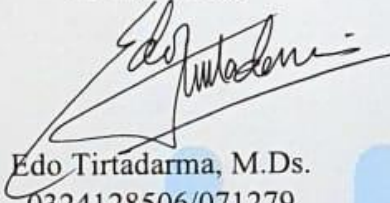
Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279


Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Pembimbing


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliand, S.Ds., M.A.
0311099302/045487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fedora Tantonono
NIM : 0000054291
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN WEBSITE
MENGENAI KOMPETENSI 4C UNTUK
GURU SDN DI DAERAH KABUPATEN
TANGERANG**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***.

Tangerang, 20 Mei 2024



(_____)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Segenap rasa puji dan Syukur penulis berikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebab berkat-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul Perancangan *Website* untuk Mengenai Kompetensi 4C kepada Guru SDN Usia 30-39 Tahun di Kabupaten Tangerang tepat pada waktunya. Topik ini diangkat disebabkan pemahaman guru SDN yang belum sepenuhnya mengerti mengenai kompetensi 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration* dan *Creativity*). Pentingnya keterampilan 4C pada abad 21 yang dimana banyak pekerjaan yang telah tergantikan oleh teknologi dan AI (*Artificial Intelligence*), sehingga keterampilan tersebut menjadi inti untuk generasi muda selanjutnya dapat hidup kompeten di masa mendatang. Guru menjadi peran penting dalam penyampaian kompetensi 4C inti dalam materi pembelajarannya, namun belum banyak guru memahami dan menyadari hal tersebut.

Tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar berkat pihak-pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebisa-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Winata, S.Pd., sebagai Kepala Sekolah SD Negeri Sangiang 2 Sepatan Timur yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian FGD (*Focus Group Discussion*) terhadap guru-guru di sekolahnya guna

mendapatkan pemahaman mendalam mengenai topik terkait ke dalam laporan tugas akhir ini.

6. Retno Pratiwi, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri SAGA 6 Balaraja yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian FGD (*Focus Group Discussion*) serta *Beta Test* terhadap guru-guru di sekolah beliau guna untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai topik terkait ke dalam laporan serta perancangan tugas akhir ini.
7. Mujiono, M.Pd., Dosen FKIP dari Universitas Terbuka, sebagai narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk wawancara bersama penulis mengenai topik terkait.
8. Dra. Endang Retno Wardhani M.B.A., Ph.D., CHt., Psikolog., Ahli psikolog dan konsultan SDM, sebagai narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk wawancara bersama penulis mengenai topik terkait.
9. Para peserta kuesioner yang telah meluangkan waktu dan berbagi pengalaman mereka dalam rangka pengumpulan data untuk tugas akhir ini.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk dijadikan laporan tugas akhir ini sebagai penambahan wawasan dan referensi. Segala kekurangan dan kesalahan yang ada dalam tugas akhir ini, penulis meminta maaf sebesar-besarnya.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Fedora Tantonono)

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

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI KOMPETENSI 4C

UNTUK GURU SDN USIA 30-39 TAHUN DI KABUPATEN

TANGERANG

(Fedora Tantonno)

ABSTRAK

Di abad ke-21 ini banyak terjadi perubahan dan perkembangan terutama terkait TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Menurut Kemendikbud, abad 21 memiliki ciri yang dimana adanya informasi dimana pun dan kapan pun (informasi), penerapan menggunakan mesin (komputasi), pekerjaan rutin yang terjangkau (otomatisasi), dan dapat dilakukan dimana pun (komunikasi). Sehingga diperlukan salah satu keterampilan abad 21 yaitu kompetensi 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration* dan *Creativity*) untuk membangun SDM yang dapat menyaingi era globalisasi abad ke-21. Keterampilan tersebut dapat ditanamkan kepada siapa saja terutama kepada murid SD yang dimana Sekolah Dasar adalah tahap awal peserta didik dalam membangun sikap dan keterampilannya. Menurut Hamnadi (2022), SD adalah pembekalan awal dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) agar dapat bersaing di abad 21. dengan Dan peran penting guru dalam membangun SDM yang lebih baik adalah dengan pemberian pembelajaran materi kepada murid-muridnya. Namun, pemahaman dan pengetahuan guru mengenai kompetensi 4C masih kurang. Maka dari itu, media informasi interaktif adalah solusi yang digunakan demi meningkatkan pengetahuan guru SDN berusia 30-39 tahun di daerah Kabupaten Tangerang.

Kata kunci: 4C, Sekolah Dasar, Guru, *Website*

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

**WEBSITE DESIGN ABOUT 4C COMPETENCIES FOR
ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS FROM 30-39 YEARS OLD
IN TANGERANG REGENCY**

(Fedora Tantonono)

ABSTRACT (English)

In the 21st century, there have been many changes and developments, especially related to Information and Communication Technology (ICT). According to the Ministry of Education and Culture (Kemendikbud), the 21st century is characterized by the presence of information anywhere and anytime (information), the use of machines (computing), affordable routine tasks (automation), and the ability to be done anywhere (communication). Therefore, one of the 21st-century skills needed is the competence in the 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity) to build human resources (HR) that can compete in the era of 21st-century globalization. These skills can be instilled in anyone, especially in elementary school students, where Elementary School is the initial stage for students to develop their attitudes and skills. According to Hamnadi (2022), Elementary School provides the initial preparation for human resources (HR) to compete in the 21st century. The significant role of teachers in building better HR is by providing learning materials to their students. However, the understanding and knowledge of teachers regarding the 4C competencies are still lacking. Therefore, interactive information media is a solution used to enhance the knowledge of elementary school teachers aged 30-39 in the Tangerang Regency area.

Keywords: 4C, Elementary School, Teacher, Website

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

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK | viii |
| <i>ABSTRACT (English)</i> | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir | 3 |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Desain | 5 |
| 2.1.1 Elemen Desain UI | 5 |
| 2.1.2 Prinsip Desain UI | 20 |
| 2.2 User Experience | 25 |
| 2.2.1 Interaction Design | 25 |
| 2.2.1.1 Goal Driven Design | 26 |
| 2.2.1.2 Usability | 28 |
| 2.2.1.3 Affordance and significance | 29 |
| 2.2.1.4 Learnability | 30 |
| 2.2.1.5 Feedback and Response Time | 31 |
| 2.3 Website | 31 |
| 2.3.1 Layout dan Komposisi | 32 |
| 2.3.2 Warna | 34 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.3.3 | Tipografi | 37 |
| 2.3.4 | Gambar | 42 |
| 2.4 | Gamification | 43 |
| 2.4.1 | Hubungan antar kategori gamifikasi | 43 |
| 2.5 | Keterampilan Abad ke-21 | 45 |
| 2.5.1 | Peran Edukasi dalam Abad ke-21 | 45 |
| 2.5.2 | Tantangan Utama Abad ke-21 | 45 |
| 2.5.3 | Keterampilan Abad ke-21 (4C) | 46 |
| 2.6 | <i>Positive Education</i> | 48 |
| 2.6.1 | <i>Perspectives of and Approaches to Positive Education</i> ... | 48 |
| 2.6.2 | <i>Core Capabilities in Positive Education</i> | 49 |
| 2.6.3 | <i>Diversifying Positive Education</i> | 50 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN | | 52 |
| 3.1 | Metodologi Penelitian | 52 |
| 3.1.1 | <i>Interview</i> | 52 |
| 3.1.2 | <i>Focus Group Discussion</i> | 55 |
| 3.1.3 | Studi Literatur | 58 |
| 3.1.4 | Studi Eksisting | 59 |
| 3.1.5 | Kesimpulan | 63 |
| 3.1.6 | Studi Referensi | 63 |
| 3.1.7 | Kuisisioner | 65 |
| 3.2 | Metodologi Perancangan | 69 |
| BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN | | 72 |
| 4.1 | Strategi Perancangan | 72 |
| 4.1.1 | <i>Empathize</i> | 72 |
| 4.1.2 | <i>Define</i> | 76 |
| 4.1.3 | <i>Ideate</i> | 78 |
| 4.1.4 | <i>Design</i> | 86 |
| 4.1.5 | <i>Prototype</i> | 100 |
| 4.1.6 | <i>Test</i> | 102 |
| 4.2 | Analisis Perancangan | 109 |
| 4.2.1 | Analisis Beta Test | 110 |

| | | |
|-----------------------|--------------------------------------|-------|
| 4.2.2 | <i>Analisis Layout Website</i> | 111 |
| 4.2.3 | <i>Analisis Media Sekunder</i> | 135 |
| 4.3 | <i>Budgeting</i> | 140 |
| BAB V | PENUTUP | 141 |
| 5.1 | Simpulan | 141 |
| 5.2 | Saran | 142 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xiii |
| LAMPIRAN | | xviii |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 3.1 Profil Singkat Peserta FGD SD Negeri Sangiang 2 Sepatan Timur | 56 |
| Tabel 3.2 Profil Singkat Peserta FGD SD Negeri SAGA 06 Balaraja..... | 57 |
| Tabel 3.3 Analisis singkat SWOT Guru Belajar dan Berbagi | 59 |
| Tabel 3.4 Analisis singkat SWOT Merdeka Mengajar | 61 |
| Tabel 3.5 Hasil data responden berdasarkan usia, domisili dan SES | 66 |
| Tabel 4.1 <i>Insight Statement</i> | 74 |
| Tabel 4.2 Kumpulan ide-ide <i>Big Idea</i> | 81 |
| Tabel 4.3 Hasil kuisioner visual <i>alpha test</i> | 102 |
| Tabel 4.4 Hasil kuisioner fungsionalitas <i>alpha test</i> | 106 |
| Tabel 4.5 Hasil kuisioner <i>User Experience alpha test</i> | 107 |
| Tabel 4.6 Data guru-guru yang mengikuti FGD Beta Test..... | 110 |
| Tabel 4.7 <i>Budgeting</i> | 140 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Gambar elemen desain UI..... | 5 |
| Gambar 2.2 Gambar <i>grid</i> dalam..... | 6 |
| Gambar 2.3 Gambar kolom..... | 7 |
| Gambar 2.4 Gambar <i>Gutters</i> | 8 |
| Gambar 2.5 Gambar <i>Margins</i> | 8 |
| Gambar 2.6 Gambar macam-macam <i>gradients</i> | 9 |
| Gambar 2.7 Gambar bayangan pada UI..... | 10 |
| Gambar 2.8 Gambar <i>button</i> | 11 |
| Gambar 2.9 Gambar bentuk dasar..... | 12 |
| Gambar 2.10 Gambar contoh <i>icon</i> | 13 |
| Gambar 2.11 Gambar ilustrasi dalam UI | 14 |
| Gambar 2.12 Gambar fungsi instruksi | 15 |
| Gambar 2.13 Gambar <i>flat design</i> dalam <i>website</i> | 16 |
| Gambar 2.14 Gambar Navigasi UI..... | 17 |
| Gambar 2.15 Gambar menu pada <i>website</i> | 18 |
| Gambar 2.16 Gambar <i>breadcrumbs</i> | 18 |
| Gambar 2.17 Gambar <i>tabs</i> | 19 |
| Gambar 2.18 Gambar jenis-jenis <i>microinteractions</i> | 19 |
| Gambar 2.19 Gambar prinsip desain UI | 21 |
| Gambar 2.20 Gambar format | 21 |
| Gambar 2.21 Gambar keseimbangan | 22 |
| Gambar 2.22 Gambar hirarki visual..... | 22 |
| Gambar 2.23 Gambar hirarki visual..... | 23 |
| Gambar 2.24 Gambar kesatuan | 23 |
| Gambar 2.24 Gambar <i>Law of Perceptual Organization</i> | 24 |
| Gambar 2.26 Gambar skema <i>user experience</i> | 25 |
| Gambar 2.27 Gambar 5 pillar <i>interaction designS</i> | 26 |
| Gambar 2.28 Gambar contoh persona..... | 27 |
| Gambar 2.29 Gambar <i>user scenario</i> | 28 |
| Gambar 2.30 Gambar <i>experience map</i> | 28 |
| Gambar 2.31 Gambar <i>usability</i> | 29 |
| Gambar 2.32 Gambar <i>affordance and significance</i> | 30 |
| Gambar 2.33 Gambar <i>learnability</i> | 30 |
| Gambar 2.34 Gambar <i>feedback and response time</i> | 31 |
| Gambar 2.35 Gambar <i>layout</i> dan komposisi dalam <i>website</i> | 32 |
| Gambar 2.36 Gambar tiga macam <i>grid layouts</i> | 33 |
| Gambar 2.37 Gambar <i>single column layouts</i> | 33 |
| Gambar 2.38 Gambar contoh <i>website</i> yang menggunakan <i>multi-column layouts</i> | 34 |
| Gambar 2.39 Gambar teori warna..... | 34 |
| Gambar 2.40 Gambar psikologi warna | 36 |
| Gambar 2.41 Gambar tipografi | 37 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2.42 Gambar <i>typeface</i> dan <i>font</i> | 38 |
| Gambar 2.43 Gambar <i>line height</i> | 39 |
| Gambar 2.44 Gambar <i>letter spacing</i> | 40 |
| Gambar 2.45 Gambar <i>align</i> dalam tipografi | 41 |
| Gambar 2.46 Gambar <i>typescale</i> | 42 |
| Gambar 2.47 Gambar contoh gambar pada <i>website</i> | 42 |
| Gambar 2.48 Gambar <i>Gamification</i> | 43 |
| Gambar 2.49 Gambar <i>Framework 21st for Century Learning</i> | 46 |
| Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara bersama Pak Mujiono, M.Pd..... | 53 |
| Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara bersama Ibu Dra. Endang Retno Wardhani M.B.A., Ph.D., CHt., Psikolog..... | 54 |
| Gambar 3.3 Dokumentasi FGD di SD Negeri Sangiang 2 Sepatan Timur..... | 56 |
| Gambar 3.4 Dokumentasi FGD di SD Negeri SAGA 06 Balaraja | 57 |
| Gambar 3.5 <i>Website</i> Guru Belajar dan Berbagai | 59 |
| Gambar 3.6 <i>Website</i> Merdeka Mengajar..... | 61 |
| Gambar 3.7 <i>Website</i> TeacherVision | 63 |
| Gambar 3.8 <i>Website</i> SplashLearn Lesson Plans..... | 64 |
| Gambar 3.9 Rumus Yamane dan Slovin | 65 |
| Gambar 3.10 Hasil kuisioner mengenai sejauh apa pemahaman mengenai kompetensi 4C..... | 67 |
| Gambar 3.11 Hasil kuisioner mengenai seringnya merubah strategi pembelajaran | 67 |
| Gambar 3.12 Hasil kuisioner mengenai kesulitan mereka dalam mengaplikasikan kompetensi 4C..... | 68 |
| Gambar 3.13 Hasil kuesioner mengenai seringnya mengalami jalan buntu | 68 |
| Gambar 3.14 Hasil kuesioner mengenai sumber materi pembelajaran 4C | 69 |
| Gambar 3.15 Hasil kuesioner mengenai kemudahan dalam menelusuri kompetensi 4C | 69 |
| Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> | 73 |
| Gambar 4.2 <i>User Persona Mainstream</i> | 77 |
| Gambar 4.3 <i>User Persona Extreme</i> | 78 |
| Gambar 4.4 <i>Mindmapping</i> | 79 |
| Gambar 4.5 <i>Stylescape</i> | 82 |
| Gambar 4.6 <i>Sitemap</i> | 83 |
| Gambar 4.7 <i>User Flow</i> | 84 |
| Gambar 4.8 <i>Grid Desktop Website</i> | 85 |
| Gambar 4.9 <i>Grid Mobile Website</i> | 86 |
| Gambar 4.10 <i>Color Pallete</i> | 87 |
| Gambar 4.11 Warna <i>gradients</i> | 87 |
| Gambar 4.12 Warna merah | 88 |
| Gambar 4.13 <i>Krona One</i> | 89 |
| Gambar 4.14 <i>League Spartan</i> | 89 |
| Gambar 4.15 <i>Varela Round</i> | 90 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.16 Referensi logo 4C..... | 90 |
| Gambar 4.17 Referensi logo 4C..... | 91 |
| Gambar 4.18 Sketsa logo kompetensi 4C..... | 91 |
| Gambar 4.19 Hasil final logo kompetensi 4C..... | 92 |
| Gambar 4.20 <i>Grid icon</i> dari pluralsight.com..... | 92 |
| Gambar 4.21 Referensi <i>icon</i> sosial media..... | 93 |
| Gambar 4.22 Proses pembuatan <i>icon</i> sosial media..... | 93 |
| Gambar 4.23 Proses pembuatan <i>icon</i> untuk tiap komponen kompetensi 4C..... | 94 |
| Gambar 4.24 Proses pembuatan <i>button</i> untuk tiap komponen kompetensi 4C..... | 94 |
| Gambar 4.25 Ukuran CTA <i>button</i> | 95 |
| Gambar 4.26 Ukuran <i>button quiz</i> pilihan ganda..... | 95 |
| Gambar 4.27 Ukuran <i>button</i> kembali ke halaman awal..... | 95 |
| Gambar 4.28 Ukuran <i>button</i> submit topik atau balasan..... | 96 |
| Gambar 4.29 Ukuran <i>button scroll to top</i> | 96 |
| Gambar 4.30 Ukuran <i>button next</i> dan <i>previous</i> | 96 |
| Gambar 4.31 Referensi ilustrasi..... | 97 |
| Gambar 4.32 Proses pembuatan ilustrasi..... | 98 |
| Gambar 4.33 <i>Low fidelity mobile website</i> | 98 |
| Gambar 4.34 <i>High fidelity mobile website</i> | 99 |
| Gambar 4.35 Proses desain <i>Youtube Ads Display</i> dan <i>Overlay</i> | 100 |
| Gambar 4.36 Perancangan <i>lo-fi</i> | 101 |
| Gambar 4.37 Perancangan <i>hi-fi</i> | 101 |
| Gambar 4.38 Visual <i>grid</i> sebelum dan sesudah <i>Alpha Test</i> | 103 |
| Gambar 4.39 Revisi <i>button</i> komponen kompetensi 4C sebelum dan sesudah <i>Alpha Test</i> | 104 |
| Gambar 4.40 <i>Font Nunito</i> | 104 |
| Gambar 4.41 Revisi sebelum dan sesudah penggunaan <i>highlight</i> dan <i>layout</i> pada teks..... | 105 |
| Gambar 4.42 Revisi sebelum dan sesudah perubahan notifikasi jawaban benar atau salah pada <i>Quiz</i> | 106 |
| Gambar 4.43 Revisi sebelum dan sesudah perubahan penempatan tombol <i>scroll to top</i> | 107 |
| Gambar 4.44 Perancangan <i>Sitemap</i> baru hasil dari <i>Alpha Test</i> | 108 |
| Gambar 4.45 Revisi sebelum dan sesudah perubahan fitur tombol <i>icon</i> untuk ke setiap komponen 4C..... | 108 |
| Gambar 4.46 Dokumentasi bersama dosen spesialis Ibu Anggun Kusumaningtyas, S. Ds., M. Ds..... | 109 |
| Gambar 4.47 Perubahan isi konten perancangan..... | 109 |
| Gambar 4.48 Dokumentasi FGD bersama guru-guru SDN Saga 6 Balaraja..... | 111 |
| Gambar 4.49 Penampilan <i>header</i> sebelum <i>Beta Test</i> | 112 |
| Gambar 4.50 Penampilan <i>header</i> sesudah <i>Beta Test</i> | 112 |
| Gambar 4.51 <i>Breadcrumbs</i> sebelum dan sesudah <i>hover</i> | 113 |
| Gambar 4.52 Penampilan <i>footer</i> sebelum <i>Beta Test</i> | 113 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.53 Penampilan <i>footer</i> setelah <i>Beta Test</i> | 114 |
| Gambar 4.54 Penampilan <i>layout</i> pada halaman <i>homepage</i> | 115 |
| Gambar 4.55 Fitur 4 komponen kompetensi 4C | 116 |
| Gambar 4.56 <i>Microinteractions</i> pada tombol komponen kompetensi 4C saat hover | 116 |
| Gambar 4.57 Bagian pentingnya kompetensi 4C..... | 117 |
| Gambar 4.58 Bagian <i>Quiz</i> pada <i>Homepage</i> | 117 |
| Gambar 4.59 Penampilan <i>workshop</i> halaman <i>homepage</i> | 118 |
| Gambar 4.60 Penampilan <i>forum discussion</i> pada halaman <i>homepage</i> | 118 |
| Gambar 4.61 Penampilan video dan artikel mengenai 4C pada halaman <i>homepage</i> | 119 |
| Gambar 4.62 Penampilan halaman <i>Introduction to 4C</i> | 119 |
| Gambar 4.63 Penampilan halaman <i>Critical Thinking</i> | 121 |
| Gambar 4.64 Penampilan halaman contoh cara mengaplikasikan <i>Critical Thinking</i> | 122 |
| Gambar 4.65 Penampilan halaman <i>Creativity</i> | 123 |
| Gambar 4.66 Penampilan halaman contoh cara mengaplikasikan <i>Creativity</i> | 124 |
| Gambar 4.67 Penampilan halaman <i>Communication</i> | 125 |
| Gambar 4.68 Penampilan halaman contoh cara mengaplikasikan <i>Communication</i> | 126 |
| Gambar 4.69 Penampilan halaman <i>Collaboration</i> | 127 |
| Gambar 4.70 Penampilan halaman contoh cara mengaplikasikan <i>Collaboration</i> | 128 |
| Gambar 4.71 Penampilan halaman <i>forum discussion</i> | 129 |
| Gambar 4.72 Isi topik atau pertanyaan beserta balasan | 130 |
| Gambar 4.73 Tahapan untuk membalas forum | 130 |
| Gambar 4.74 Tahapan untuk mengajukan topik atau pertanyaan baru | 131 |
| Gambar 4.75 Input pada forum discussion | 131 |
| Gambar 4.76 Halaman awal <i>Quiz</i> | 132 |
| Gambar 4.77 Tahapan memulai <i>Quiz</i> | 133 |
| Gambar 4.78 Tombol <i>next</i> dan <i>previous</i> pada <i>Quiz</i> | 133 |
| Gambar 4.79 Halaman akhir dari <i>Quiz</i> sebelum dan sesudah <i>Beta Test</i> | 133 |
| Gambar 4.80 proses pembuatan elemen jempol | 134 |
| Gambar 4.81 Mockup media utama perancangan website kompetensi 4C | 134 |
| Gambar 4.82 grid pada <i>mobile website</i> | 136 |
| Gambar 4.83 perbandingan skala <i>button</i> antara <i>mobile website</i> dan <i>desktop website</i> | 136 |
| Gambar 4.84 <i>Hamburger menu</i> pada <i>mobile website</i> | 137 |
| Gambar 4.85 <i>Mockup</i> pada <i>mobile website</i> | 138 |
| Gambar 4.86 <i>Youtube Display</i> dan <i>Overlay Ads</i> kompetensi 4C | 139 |
| Gambar 4.87 <i>Mockup Youtube Display</i> dan <i>Overlay Ads</i> kompetensi 4C..... | 139 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|--------|
| Lampiran A Screenshot form BAP | xviii |
| Lampiran B Hasil Turnitin | xxi |
| Lampiran C Surat Izin FGD SDN Sangiang 2 Sepatan Timur Lampiran D Surat Izin FGD SDN SAGA 6 Balaraja | xxvii |
| Lampiran E Surat NDA <i>Consent Form</i> Pak Mujiono..... | xxviii |
| Lampiran F Transkrip <i>Interview</i> Pak Mujiono, M. Pd..... | xxx |
| Lampiran G Surat NDA <i>Consent Form</i> Dra. Endang Retno Wandhani, MBA., PhD., Psikolog..... | xxxix |
| Lampiran H Transkrip <i>Interview</i> Dra. Endang Retno Wandhani, MBA., PhD., Psikolog..... | xl |
| Lampiran I Dokumentasi FGD SDN Sangiang 2 Sepatan Timur | li |
| Lampiran J Transkrip FGD SDN Sangiang 2 Sepatan Timur..... | li |
| Lampiran K Dokumentasi FGD SDN SAGA 6 Balaraja..... | lxiii |
| Lampiran L Transkrip FGD SDN SAGA 6 Balaraja | lxiv |
| Lampiran M Hasil Kuisioner penelitian..... | lxxvi |
| Lampiran N Hasil Kuisioner <i>Alpha Test</i> | xcv |
| Lampiran O Dokumentasi FGD Beta Test SDN SAGA 6 Balaraja..... | ci |
| Lampiran P Transkrip FGD SDN SAGA 6 Balaraja <i>Beta Test</i> | cii |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA