

BAB III

MARKET AND PRODUCT VALIDATION

3.1 Market Research Validation

Menurut (Harvard Business School, 2020) *Market Research Validation* adalah sebuah proses yang berguna untuk memprediksi produk atau jasa yang ditawarkan sesuai dengan sasaran pasar atau *target market*. Biasanya, apabila sesuai maka akan dilanjutkan pada tahap proses pemasaran produk atau jasa.

3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning

Perusahaan “Crofell” mengerucutkan dan memfokuskan *target audience* terhadap ide bisnis yang akan ditawarkan dengan menerapkan segmentasi, *targeting* dan *positioning*.

Segmentasi atau *segmentation* adalah suatu proses pengelompokan pasar yang bersifat heterogen menjadi suatu kelompok tertentu, memiliki kesamaan dalam kategori kebutuhan, keinginan, perilaku, dan respon pemasaran secara spesifik (Hartini, 2023).

Tabel 3.1 Tabel Segmentasi

Variabel Segmentasi	Keterangan
Demografis	
Usia	18-25 tahun (Remaja Akhir) dan 26-35 tahun (Dewasa Awal)
Gender	Perempuan dan laki – laki
Pekerjaan	Pelajar, Karyawan, Tenaga Kerja Profesional, Pekerja Kantoran
Penghasilan	UMR & Diatas UMR
SES	SES A – B
Geografis	
Area	Jabodetabek
Tingkat kepadatan penduduk	Padat
Psikografis	
Attitude	Mudah terpengaruh atau ter-influence, sabar, berani mencoba hal baru, dan kreatif
Lifestyle	Tertarik belajar hal baru, pengguna sosial media dalam kehidupan sehari – hari, tertarik <i>art and craft</i> dan suka melakukan kegiatan <i>crochet</i> .

Targetting merupakan sebuah aktivitas pemasaran yang memilih satu segmentasi yang akan dilayani dengan tujuan untuk menentukan sasaran pasar (Hartini, 2023).

Tabel 3.2 Tabel *Targetting*

Demografis	Geografis
a. Remaja akhir, usia 18 – 25 tahun (primer)	a. Domisili: Tangerang Selatan
b. Laki – laki dan Perempuan	
c. SES A - B	
Psikografis	
Seseorang <i>crocheter</i> yang mengalami kendala dalam melakukan <i>crochet</i> , seperti kesulitan dalam mencari referensi <i>pattern</i> , kesulitan menemukan gambaran hasil akhir <i>crochet</i> (berakibat hasil <i>crochet</i> tidak sesuai ekspektasi), mengalami kesulitan menghitung jumlah <i>stitch</i> dan <i>row</i> pada <i>crochet</i> .	

Aplikasi “Crofell” merupakan aplikasi yang dirancang sebagai wadah edukasi, interaksi serta wadah yang dapat membantu mempermudah *crocheter* dalam proses pembuatan *crochet*. Aplikasi “Crofell” ditujukan kepada remaja akhir (primer) berusia 18 – 25 tahun serta dewasa awal (sekunder) berusia 26 – 35 tahun yang kesulitan dalam mencari aplikasi pembantu pembuatan *crochet* yang lengkap (*all-in-one app features*), dengan adanya aplikasi “Crofell” yang merangkul semua kelengkapan fitur yang diperlukan untuk membantu *crocheter*, maka dapat memudahkan para *crocheter* untuk berkarya *crochet*.

Positioning merupakan aktivitas pemasaran dan menawarkan keunggulan produk yang telah dibuat kepada *target audience* (Hartini, 2023).

Untuk remaja akhir (primer) berusia 18 - 25 tahun serta dewasa awal (sekunder) berusia 26 – 35 tahun, tidak dibatasi oleh gender (laki – laki dan perempuan) yang berdomisili di Jabodetabek dengan SES A – B, merupakan *crocheter* atau seseorang yang tertarik pada *crochet*, Aplikasi “Crofell” merupakan aplikasi yang dirancang sebagai wadah edukasi (pencarian *pattern*, *video tutorial* dan teks *tutorial*), interaksi (fitur sosial media, seperti *like*, *clip* dan *review pattern*), serta wadah yang dapat membantu mempermudah *crocheter* dalam proses pembuatan *crochet* (fitur *stitch and row counter*, fitur 3D, *Augmented Reality/AR*) untuk membantu *target audience* dalam mengatasi permasalahan kesulitan mencari *pattern*, kesulitan mendapatkan gambaran atau visualisasi bentuk hasil akhir *crochet*, kesulitan mendapatkan

gambaran ukuran hasil akhir, serta sering berkendala atau terhambat akibat kesalahan dalam proses penghitungan *stitch* dan *row*, dan lain – lain.

3.1.2 Market Persona

Market persona dibuat berdasarkan dari hasil kuesioner, dengan tujuan untuk mengetahui perilaku dan motivasi dari *target audience* dalam penggunaan aplikasi.



Gambar 3.1 Target Market Persona 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Rahmat Farell Gunawan adalah seorang mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara yang tertarik dan memiliki hobi pada dunia kerajinan tangan. Rahmat merasa sangat frustrasi ketika saat ingin membuat *crochet* dikarenakan beberapa *platform* tidak menyediakan fitur – fitur yang lengkap sehingga dirinya merasa terganggu dengan kondisi harus berpindah – pindah *platform* untuk mendapatkan fitur – fitur yang dibutuhkan saat proses pembuatan *crochet*.



Gambar 3.2 Target Market Persona 2
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Gisella Tjang Hartanto adalah seorang karyawan yang bekerja di Jakarta, tertarik dengan hal – hal yang memiliki interaktivitas tinggi. Giselle menyukai teknologi *modern* yang dapat membantu dalam menunjang kehidupannya. Disisi lain, Gisella memiliki hobi dalam membuat *crochet*, tetapi Gisella sering kesulitan untuk memvisualisasi hasil akhir dari objek *crochet*, dirinya sering mencari tahu terkait hasil akhir dari objek *crochet* yang sedang Gisella kerjakan, dengan cara berinteraksi dengan *crocheter* lainnya *platform* media sosial.

3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis

Pada proses perancangan ide bisnis “Crofell”, adanya penerapan metode penelitian yang digunakan berupa *mix method* (metode campuran penelitian), yang terdiri dari metode penelitian kualitatif yang meliputi observasi, studi literatur, studi dokumentasi, serta metode penelitian kuantitatif, yaitu kuesioner tertutup.

Metode penelitian campuran, menurut Creswell & Creswell (2022), merupakan gabungan dari metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, menerapkan

metode pendekatan kepada target audience dengan kedua metode penelitian untuk menghasilkan data yang lebih komprehensif terhadap penelitian.

3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif

Menurut Creswell & Creswell (2022), Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memahami *target audience* lebih dalam, biasanya bertujuan untuk mengumpulkan data secara non-numerik. Metode penelitian kualitatif berguna untuk mendapatkan gambaran kompleks dan holistik melalui perspektif yang dialami *target audience*. Penelitian kualitatif meliputi kegiatan wawancara, observasi, *Focus Group Discussion* (FGD), studi dokumentasi, studi literatur (*literature review*), etnografi dan fenomenologi. “Crofell” menerapkan beberapa metode pendekatan dengan penelitian kualitatif, diantaranya observasi, studi dokumentasi, dan studi literatur.

Observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan apabila seorang peneliti menganalisis dan mencatat perilaku maupun aktivitas target audience di lapangan (Creswell & Creswell, 2022).

Menurut Creswell & Creswell (2022), observasi dapat dilakukan secara partisipatif maupun non-partisipatif, perbedaannya partisipatif, peneliti langsung ikut serta merasakan apa yang dirasakan oleh *target audience*. Sedangkan, non-partisipatif, peneliti hanya mengamati apa yang dirasakan oleh target audience. Kemudian terdapat 2 tipe dalam proses mencatat pada kegiatan observasi yaitu secara terstruktur (sistematis) dan tidak terstruktur (fleksibel dan bebas), serta observasi memiliki 2 jenis, yaitu terbuka (*overt*) dan tertutup (*covert*), observasi dengan jenis terbuka, dimana target audience mengetahui dirinya sedang diobservasi, biasanya mempengaruhi perilaku dari target audience. Sedangkan observasi tertutup, *target audience* tidak mengetahui dirinya sedang di observasi sehingga tidak adanya perubahan perilaku dari *target audience*.

Observasi yang diterapkan pada saat pengembangan ide bisnis, yaitu memperhatikan *crocheter* yang mengalami kesulitan dalam membuat *crochet* dengan menerapkan observasi non-partisipatif (tidak ikut dalam proses

pembuatan *crochet* hanya memperhatikan), proses pencatatan observasi tidak terstruktur (mencatat secara singkat apa yang dialami oleh *crocheter* serta mencatat perilaku yang dihasilkan saat kesulitan dalam proses membuat *crochet*), dan menerapkan jenis observasi tertutup (*crocheter* tidak mengetahui dirinya sedang diobservasi).

Studi dokumentasi adalah metode pengumpulan data bersifat kualitatif, biasanya studi dokumentasi menggunakan analisis berupa dokumen resmi untuk mendapatkan data penelitian (Creswell & Creswell, 2022). Studi dokumentasi diterapkan pada pengembangan ide bisnis “Crofell”, terutama saat melakukan pencarian data yang lebih valid terkait dunia *crochet* (kerajinan tangan) dengan memanfaatkan data dokumentasi resmi dari Kemendikbud serta melakukan analisa secara langsung terhadap kompetitor aplikasi dari sumbernya.

Studi literatur menurut Creswell & Creswell (2022), adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara meneliti literatur yang telah ada dan membuat ringkasan dari literatur yang diteliti. Literatur digunakan dengan tujuan untuk memperkuat topik dan urgensi dari penelitian yang perlu dilakukan. Studi kepustakaan atau literatur diterapkan pada pengembangan ide bisnis “Crofell”, terutama untuk pencarian data dalam ranah *crochet*, seperti tentang komunitas *crochet* yang terdapat di Indonesia. Komunitas *crochet* di Indonesia, berupa “Knitted Knockers” dan “Rajut Kejut”. “Knitted Knockers Indonesia” adalah komunitas *crochet* Indonesia yang terdiri dari perkumpulan relawan perajut *knockers* atau rajutan payudara artifisial, tujuannya untuk membantu para penderita kanker payudara untuk lebih percaya diri setelah menjalani mastektomi atau lumpektomi payudara. Sedangkan Rajut Kejut merupakan komunitas relawan yang tidak bersifat terikat (longgar), sering membuat berbagai rajutan yang bermakna, salah satunya adalah sebagai media untuk penyampaian isu sosial di masyarakat (Mardika, 2020).

3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif

Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang telah ada kemudian dianalisis untuk

diolah dan mendapatkan data dalam bentuk angka (Creswell & Creswell, 2022). Penelitian kuantitatif meliputi kegiatan *survey* (penyebaran kuesioner), eksperimen serta analisis data sekunder melalui data statistik yang sudah ada. “Crofell” menerapkan metode pendekatan dengan penelitian kuantitatif, seperti *survey* atau kuesioner untuk mendapatkan data primer terkait *target audience*.

Kuesioner merupakan formulir yang digunakan dalam sebuah survei desain, sering menyajikan pertanyaan dengan respon dalam bentuk skala maupun respon dalam bentuk naratif, responden akan diberikan opsi yang dipilih berdasarkan keinginan atau kebutuhan responden sendiri. Kuesioner dibagi menjadi 2, yaitu kuesioner terbuka dan tertutup. Kuesioner terbuka adalah pengumpulan data yang dilakukan secara mendalam terhadap responden, pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan yang jawabannya bersifat deskriptif, naratif serta tidak dibatasi oleh opsi. Sedangkan kuesioner tertutup adalah pengumpulan data yang jawaban responden dibatasi dengan opsi tertentu yang digunakan sebagai skala pengukuran untuk mendapatkan data yang bersifat objektif (Creswell & Creswell, 2022).

Penerapan kuesioner pada pengembangan ide bisnis Crofell dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data – data valid dan bukti yang memperkuat data penelitian dari *target audience*, seperti untuk mengetahui berapa banyak *crocheter* yang mengalami permasalahan saat melakukan proses *crochet*, untuk mengetahui apa kebutuhan *target audience* terkait *platform digital*, alasan dalam pemilihan *platform digital* yang digunakan, serta mengetahui seberapa besar keinginan pengguna dalam berinteraksi atau menggunakan fitur – fitur yang ditawarkan.

Hasil kuesioner menunjukkan rata – rata yang menjawab berusia 18 – 25 tahun, sebanyak 94,3% (50) responden dan berusia 26 – 35 tahun, sebanyak 5,7% (3) responden. Sebagian besar responden mengetahui *crochet*, sebanyak 92,5% (49) responden dan 7,5 % (4) responden yang tidak tahu *crochet*.

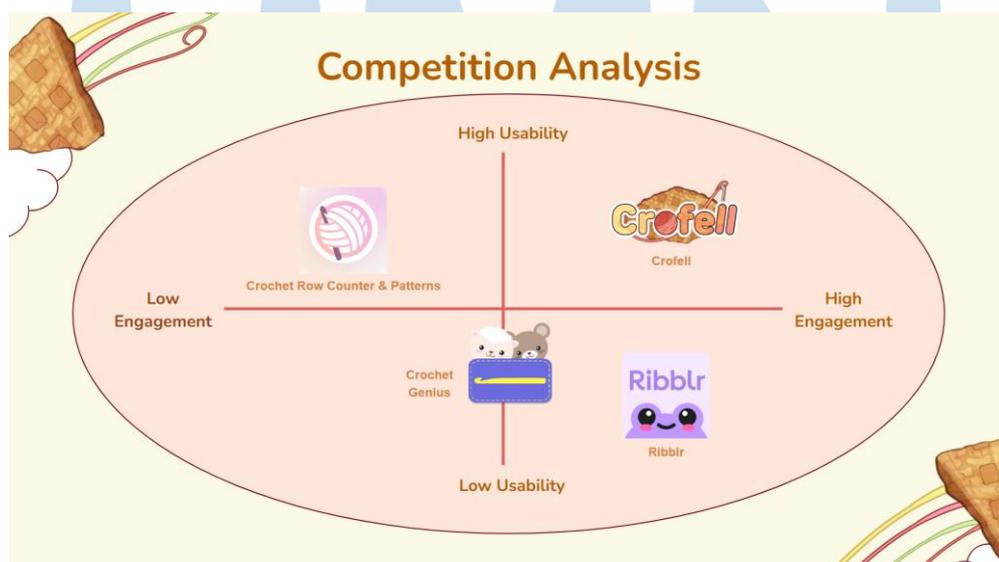
Disisi lain, responden yang sudah mencoba *crochet* atau merupakan *crocheter* lebih dominan. Para *crocheter* mengakui tertarik dengan *crochet*

dalam kurun waktu 1 – 2 tahun kebelakang, dikarenakan ingin mencoba hal baru atau hobi baru serta tertarik dengan hasil akhir *crochet*, tetapi banyak juga merasakan kendala saat ingin melakukan *crochet*, seperti salah menghitung *stitch* dan *row* saat sedang melakukan *crochet*, kesulitan membaca pola dan kesulitan mengetahui visualisasi ukuran dari hasil akhir *crochet*, kesulitan mencari *pattern* karena *platform digital* yang terbatas, kesulitan visualisasi dan tidak adanya wadah interaksi dengan *crocheter* lainnya.

Dari hasil permasalahan yang dikumpulkan melalui kuesioner maka dibutuhkan suatu perancangan. Para *crocheter* tertarik terhadap perancangan *platform digital* yang dapat membantu dalam kegiatan *crochet* dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pada saat melakukan *crochet*.

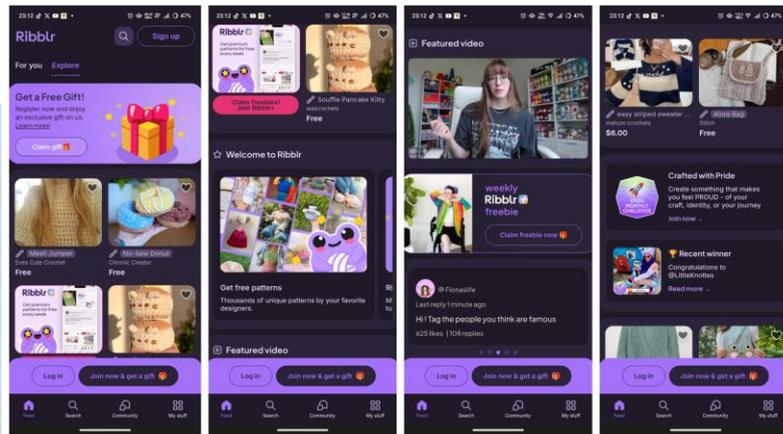
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor

Analisa produk merek dan kompetitor dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada setiap aplikasi yang tersedia dan dijadikan acuan untuk penentuan USP atau *Unique Selling Point* pada aplikasi “Crofell”. Analisa produk merek dan kompetitor dilakukan pada beberapa aplikasi yang berasal dari luar negeri (luar Indonesia), dikarenakan di Indonesia masih belum ditemukannya *platform digital* yang dapat membantu para *crocheter* untuk membuat karya *crochet*.



Gambar 3.3 *Brand Positioning Map*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

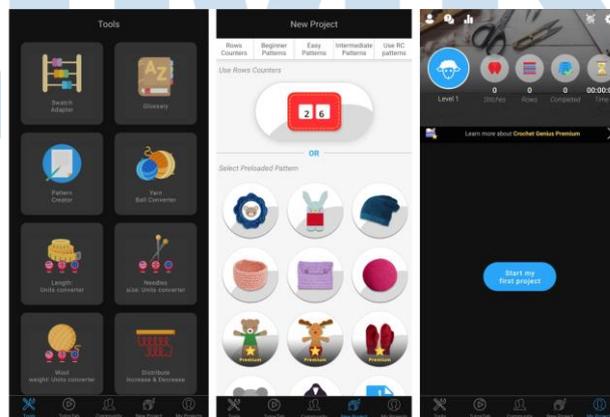
Berdasarkan hasil observasi pada beberapa *platform digital*, terdapat beberapa *platform digital* yang menjadi potensi kompetitor aplikasi “Crofell”, diantaranya, “Crochet Row Counter and Patterns”, “Crochet Genius” dan “Ribblr”.



Gambar 3.4 Tampilan Aplikasi “Ribblr”

Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ribblr.app&hl=id&pli=1>

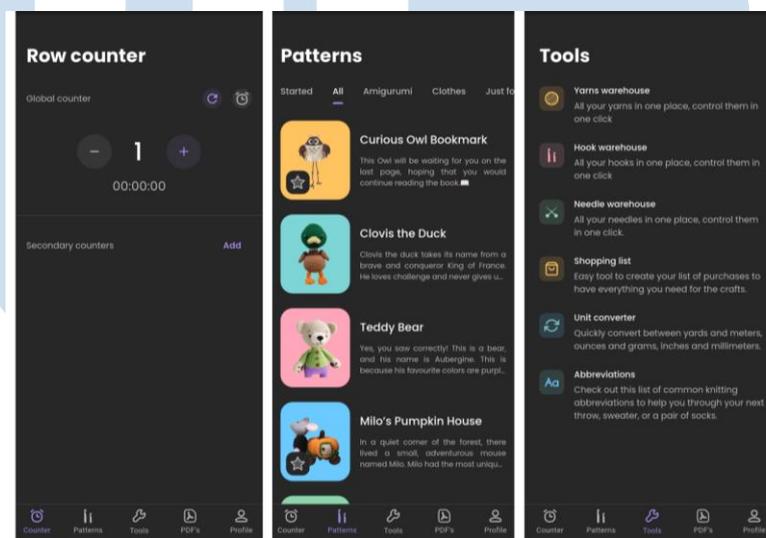
Saat membuka aplikasi “Ribblr”, pengguna langsung dapat melihat sejumlah *pattern crochet* pada laman *explore*, tetapi dalam laman *homepage* tersebut, terdapat beberapa *pop-up* iklan yang diselipkan pada beberapa bagian, hal tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi “Ribblr”. *Homepage* aplikasi “Ribblr” memuat sejumlah fitur utama yang ditawarkan dan dapat membuat pengguna merasa kebingungan karena *too much information* yang terdapat pada *homepage*. *Homepage* aplikasi “Ribblr” cocok diimplementasikan pada laman *website*, karena informasi yang dimuat terkait sejumlah fitur utama.



Gambar 3.5 Tampilan Aplikasi “Crochet Genius”

Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.crochetou&hl=id>

Dalam aplikasi “Crochet Genius”, saat pengguna memasuki aplikasi, maka akan langsung menampilkan beberapa UI (*User Interface*) dalam *section tools*. UI *icon button* yang terdapat dalam aplikasi “Crochet Genius” kompleks sehingga apa yang disampaikan dari visualisasi *icon button* tidak dapat dipahami dengan baik oleh pengguna, hal tersebut dapat menurunkan pengalaman pengguna saat ingin menggunakan aplikasi. Sebuah *icon* yang terdapat pada *button*, sebagai visual harus dapat menyampaikan informasi tentang fungsi dari *button* tanpa pengguna harus menekan atau klik dahulu.



Gambar 3.6 Tampilan Aplikasi “Crochet Row Counter & Pattern”

Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=lv.crochet.app&hl=id>

Aplikasi “Crochet Row Counter & Pattern” memiliki fitur yang cukup terbatas untuk membantu para *crocheter*, fitur yang dapat membantu *crocheter* dalam aplikasi “Crochet Row Counter & Pattern” hanya terbatas pada fitur penghitungan *stitch* dan *row*. Disediakan beberapa *pattern crochet* dari aplikasi “Crochet Row Counter & Pattern”, pengguna tidak dapat mencari *pattern crochet* yang diinginkan karena hanya terbatas pada beberapa *pattern crochet* yang disediakan.

Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Aplikasi (*Positioning*)

Variabel Perbandingan	Crofell	Ribblr	Crochet Genius	Crochet Row Counter & Pattern
<i>Usability</i>	1. <i>High Usability</i> Tampilan aplikasi menarik dan	2. <i>Low Usability</i> Tampilan aplikasi padat dan memuat informasi terlalu	3. <i>Low Usability</i> Kurang adanya <i>visual clues</i> , UI	4. <i>High Usability</i> Tampilan aplikasi minimalis, adanya

	disusun berdasarkan hierarki desain, adanya <i>visual clues</i> , navigasi terbaca dengan baik, tampilan visual konsisten dan tidak membuat <i>visual stress</i> , serta informasi disampaikan secukupnya.	banyak (<i>too much information</i>), kurang menerapkan hierarki desain dalam <i>layouting</i> , tidak memiliki <i>visual clues</i> , navigasi tidak terbaca dan dapat menimbulkan <i>visual stress</i> , tampilan UI tidak bersifat adaptif membuat tampilan pada aplikasi ataupun <i>website</i> berantakan.	<i>button</i> tidak dapat terbaca dengan baik, <i>error</i> atau <i>bug</i> pada <i>back button</i> , navigasi kurang terbaca dengan baik menimbulkan <i>visual stress</i> .	<i>visual clues</i> , informasi disampaikan secukupnya, tampilan yang konsisten dan tidak menimbulkan <i>visual stress</i> .
<i>Engagement</i>	1. <i>High Engagement</i> Aplikasi dengan fitur sosial media, <i>user</i> dapat interaksi dengan <i>user</i> lain dalam aplikasi, terdapat fitur <i>like</i> , <i>clip pattern</i> dan <i>review pattern</i> , seperti sosial media pada umumnya.	2. <i>High Engagement</i> Aplikasi dengan laman serta fitur komunitas yang dapat menjadi wadah bagi <i>user</i> untuk saling berinteraksi. Pada laman komunitas memiliki fitur mengunggah gambar, <i>like</i> , <i>bookmark</i> , <i>share</i> dan <i>komen</i> dalam unggahan <i>user</i> lain. Pada setiap <i>pattern user</i> dapat memberi <i>like</i> dan <i>review</i> .	3. <i>Engagement</i> Aplikasi dengan laman komunitas, <i>user</i> dapat berinteraksi dengan <i>user</i> lain. Pada laman komunitas, <i>user</i> dapat mengunggah hasil karya pribadi, membagikan gambar, serta interaksi melalui forum untuk bertanya.	4. <i>Low Engagement</i> Aplikasi tidak memiliki fitur ataupun laman untuk sosialisasi antar <i>user</i> , aplikasi hanya sebagai tempat pembelajaran <i>crochet</i> .

Tabel perbandingan kompetitor *positioning* menjelaskan terkait perbandingan dari aplikasi dalam sisi *usability* dan *engagement*. Dari tabel perbandingan *positioning*, maka dapat disimpulkan aplikasi “Crofell” memiliki *usability* dan *engagement* yang lebih tinggi dari pada aplikasi lainnya, aplikasi yang paling mendekati *usability* aplikasi “Crofell” adalah aplikasi “Crochet Row Counter & Pattern”, sedangkan untuk aplikasi yang paling mendekati *engagement* aplikasi “Crofell” adalah aplikasi “Ribblr”.

Tabel 3.4 Tabel Perbandingan Kompetitor (Fitur)

Variabel Perbandingan	Crofell	Ribblr	Crochet Genius	Crochet Row Counter & Pattern
Fitur sosial media	Terdapat fitur sosial media, seperti <i>review pattern</i> , <i>likes</i> , dan <i>clip pattern</i> yang dapat digunakan <i>user</i> untuk bersosialisasi atau interaksi dengan <i>user</i> lain.	Terdapat fitur <i>review pattern</i> , laman komunitas untuk bersosialisasi, <i>user</i> dapat mengunggah gambar atau <i>post story</i> , memberikan komen, <i>like</i> dan <i>share</i> pada unggahan tersebut.	Terdapat fitur komunitas, <i>user</i> dapat mengunggah hasil karya pribadi, gambar, dan bertanya melalui forum.	Tidak terdapat fitur sosial, dikarenakan aplikasi berfokus sebagai media edukasi <i>crochet</i> .
Fitur 3D	Terdapat fitur 3D yang ditampilkan dari segala sisi (360 derajat), berfungsi untuk membantu mendapatkan visual hasil akhir <i>crochet</i> .	Tidak terdapat fitur 3D.	Tidak terdapat fitur 3D.	Tidak terdapat fitur 3D.
Fitur <i>Augmented Reality</i> (AR)	Terdapat fitur <i>Augmented Reality</i> (AR), berfungsi untuk membantu <i>user</i> mendapatkan visual pada ukuran nyata <i>crochet</i> .	Tidak terdapat fitur <i>Augmented Reality</i> .	Tidak terdapat fitur <i>Augmented Reality</i> .	Tidak terdapat fitur <i>Augmented Reality</i> .
<i>Sharing pattern</i>	Terdapat fitur <i>upload</i> , <i>user</i> dapat <i>upload</i> <i>pattern</i> pribadinya ke dalam aplikasi sehingga <i>user</i> lain dapat mencoba <i>pattern</i> yang diunggah tersebut.	Terdapat fitur <i>sharing pattern</i> , <i>user</i> dapat membagikan <i>pattern</i> <i>crochet</i> ke dalam aplikasi sehingga <i>pattern</i> dapat dicoba oleh <i>user</i> lain, untuk <i>sharing pattern</i> diperlukan untuk mengisi <i>template</i> .	Tidak terdapat fitur <i>sharing pattern</i> , seluruh <i>pattern</i> berasal dari aplikasi.	Tidak terdapat fitur <i>sharing pattern</i> , seluruh <i>pattern</i> berasal dari aplikasi.
<i>Subscription</i>	Terdapat <i>subscription</i> yang berlaku untuk fitur 3D dan <i>Augmented Reality</i> , dibagi menjadi 3 kategori, yaitu <i>monthly</i> , <i>semi-annual subscription</i> , dan <i>annual subscription</i> .	Terdapat 2 jenis <i>subscription</i> , yaitu <i>Gold</i> dan <i>Platinum</i> . <i>Benefit subscription</i> , mendapatkan <i>claims unlimited free pattern</i> , <i>monthly/weekly premium pattern gift</i> , <i>no ads</i> , <i>pin patterns</i> and <i>save in boards</i> , dan lain – lain.	Terdapat <i>subscription</i> , <i>benefit</i> yang didapatkan, berupa <i>free premium pattern</i> dan fitur, <i>zero ads</i> , dan <i>project</i> tersinkronisasi setiap aplikasi digunakan.	Terdapat 2 jenis <i>subscription</i> , yaitu <i>monthly</i> dan <i>yearly</i> , <i>benefit</i> yang didapatkan, berupa <i>exclusive pattern</i> , <i>unlimited file stored</i> , dan <i>zero ads</i> .

<i>Stitch & row counter</i>	Terdapat fitur <i>stitch & row counter</i> , berfungsi untuk menandai jumlah <i>stitch & row</i> pada proses membuat <i>crochet</i> .	Tidak terdapat fitur <i>stitch & row counter</i> , hanya fitur <i>row counter</i> untuk <i>pattern</i> yang memiliki tulisan <i>repeat</i> .	Terdapat fitur <i>row counter</i> , lengkap dengan <i>timer</i> , tetapi tidak memiliki <i>stitch counter</i> .	Terdapat fitur <i>row counter</i> , lengkap dengan <i>timer</i> , tetapi tidak memiliki <i>stitch counter</i> .
<i>Video tutorial</i>	Terdapat <i>video tutorial</i> dalam setiap <i>pattern</i> , berguna untuk membantu visualisasi proses pembuatan <i>crochet</i> .	Tidak terdapat <i>video tutorial</i> lengkap terkait <i>pattern</i> , hanya terdapat <i>video tutorial</i> menjelaskan cara membuat <i>single crochet</i> , <i>double crochet</i> , <i>increase</i> , dan <i>crochet abbreviation</i> lainnya.	Tidak terdapat <i>video tutorial</i> lengkap terkait <i>pattern</i> , hanya terdapat <i>video tutorial</i> menjelaskan cara membuat <i>single crochet</i> , <i>double crochet</i> , <i>increase</i> , dan <i>crochet abbreviation</i> lainnya.	Tidak terdapat <i>video tutorial</i> .

Tabel perbandingan kompetitor fitur menjelaskan fungsi dari fitur yang terdapat dalam setiap aplikasi yang dapat digunakan sebagai perbandingan keunggulan dalam suatu aplikasi. Dari tabel perbandingan fitur dapat disimpulkan, aplikasi “Crofell” memiliki keunggulan fitur yang lebih lengkap dari aplikasi lainnya, tetapi terdapat aplikasi “Ribblr” yang dapat menjadi kompetitor aplikasi “Crofell”, dikarenakan fitur yang dimiliki aplikasi “Ribblr” memiliki kesamaan sedikit pada aplikasi “Crofell”.

3.4 Studi Kompetitor dan Studi Referensi

Analisis kompetitor dan referensi dilakukan untuk memperoleh wawasan strategis yang dapat diterapkan dalam pengembangan ide bisnis “Crofell”. Proses ini melibatkan dua pendekatan, yaitu studi kompetitor dan studi referensi.

3.4.1 Studi Kompetitor

Studi kompetitor yang ditemukan dari hasil observasi aplikasi “Ribblr” yang paling mendekati pengembangan dan perancangan ide bisnis. Berikut ini analisa SWOT dari aplikasi “Ribblr”.

Tabel 3.5 Tabel Analisis S.W.O.T "Ribblr"

Strength	Weakness
a. <i>Marketplace</i> yang menawarkan <i>pattern</i> gratis dan <i>pattern</i> berbayar yang lengkap dengan fitur <i>e-pattern</i> yang interaktif.	a. Terlalu banyak informasi yang diberikan pada saat menggunakan aplikasi atau

<ul style="list-style-type: none"> b. Sebagai <i>marketplace</i>, dimana <i>user</i> dapat membuka toko, melakukan transaksi proses jual-beli, seperti pada <i>pattern</i>, hasil <i>project crochet</i>, serta alat dan bahan <i>crochet</i>. c. Memiliki <i>platform digital</i> berupa <i>website</i> dan aplikasi. d. Sebagai wadah komunitas yang berguna bagi <i>user</i> melakukan interaksi dengan yang lain. e. Adanya fitur <i>sharing pattern</i>, yang berguna untuk <i>user</i> agar dapat mengunggah dan membagikan sejumlah <i>pattern crochet</i> buatan pribadi kepada <i>user</i> lain. f. Selain <i>crochet</i>, terdapat penawaran seni benang <i>knitting</i> dan <i>sewing</i>. g. Dapat diakses menggunakan <i>mobile</i>. 	<p><i>website</i> sehingga membuat <i>user</i> pemula kebingungan (<i>too much information</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> b. <i>Step-by-step pattern</i> tertulis tetapi tidak memiliki fitur <i>video tutorial</i>. c. Tidak memiliki fitur 3D, <i>Augmented Reality (AR)</i>, serta fitur <i>stitch and row counter</i>. d. <i>Claim</i> fitur gratis hanya diberikan per hari, dan <i>user</i> perlu melakukan <i>subscription</i> agar dapat <i>claim</i> seluruh fitur secara gratis.
Opportunities	Threat
<ul style="list-style-type: none"> a. Penggunaan <i>media digital</i> seperti aplikasi dan <i>website</i>, mudah untuk menjangkau <i>target audience</i>. b. <i>Tren crochet</i> yang terus meningkat pada tahun 2020, karena media sosial dan internet. c. Sosial media sebagai wadah promosi, serta penggunaan sosial media yang terus meningkat. d. CAGR <i>market crochet</i> diperkirakan akan tumbuh dari tahun 2023 hingga 2032 sebesar 4% dan memiliki <i>market size value</i> \$0.2 Billion USD ditahun 2023. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Terdapat beberapa aplikasi yang memiliki kemiripan pada fitur. b. <i>Tren crochet</i> yang tidak pasti (berubah – ubah). c. <i>Crochet</i> tidak familiar bagi kalangan masyarakat.

Hasil analisis pada tabel (S.W.O.T) pada “Ribblr”, aplikasi “Ribblr” memiliki *Strength* dalam kelengkapan fitur yang ditawarkan, seperti fitur untuk bersosialisasi yang tinggi serta kelengkapan fitur dalam membantu *crocheter* dengan menyediakan berbagai macam *pattern crochet*, *tutorial teknik crochet*, serta menjadi wadah bagi *crocheter* untuk melakukan transaksi jual-beli (*marketplace*). *Weakness* “Ribblr” terdapat pada tampilan dan kekurangan pada beberapa fitur, “Ribblr” memiliki tampilan yang memuat terlalu banyak informasi, fitur bantuan *crochet* yang kurang lengkap. Peluang aplikasi “Ribblr”, mirip dengan peluang aplikasi “Crofell”, karena pengguna *media digital* semakin bertambah, maka adanya peluang lebih mudah menjangkau *target audience*, serta *market crochet* yang masih berkembang dan mulai dikenal oleh kalangan masyarakat. Sedangkan untuk *Threat* pada aplikasi

“Ribblr”, adanya kemiripan fitur dengan aplikasi lain, kurang memiliki kebaruan, kemudian *market crochet* masih berkembang, maka adanya ketidakpastian dalam perubahan *market crochet* dan penyebaran informasi *crochet* pada kalangan masyarakat (bisa saja peminat semakin berkurang atau sebaliknya).

3.4.2 Studi Referensi

Adanya penggunaan studi referensi yang digunakan sebagai acuan untuk melakukan perancangan aplikasi “Crofell”. Penulis menggunakan studi referensi dari beberapa *platform digital* (*website*, *game*, maupun aplikasi) dengan tujuan untuk mempermudah proses perancangan desain aplikasi “Crofell”, seperti “Genshin Impact”, “Duolingo”, “Google”, “Pinterest”, “Canva”, “Ribblr”, “Infinity Nikki”, dan “Instagram”.

HOYOVERSE

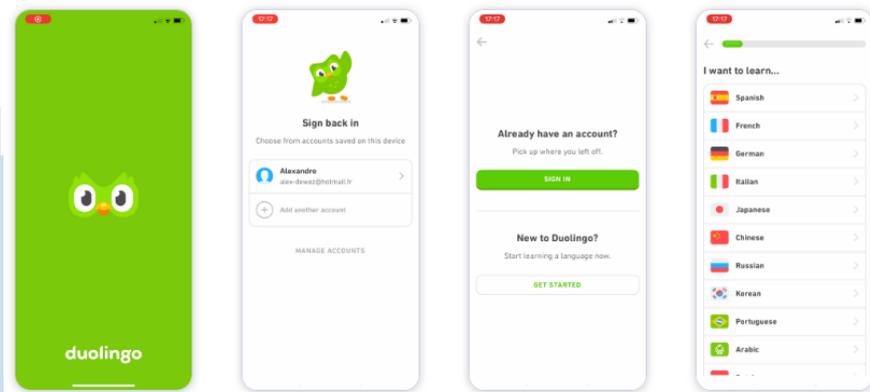
Gambar 3.7 Tampilan *Splash Screen Game* “Genshin Impact”

Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.miHoYo...>

Penulis menggunakan acuan desain *intro splash screen* dari game “Genshin Impact”. *Splash screen* pada game “Genshin Impact” akan muncul ketika pengguna melakukan *micro interaction* pada aplikasi game “Genshin Impact”, seperti *tap* pada aplikasi game “Genshin Impact” sebagai indikasi membuka aplikasi tersebut, kemudian akan terdapat animasi *fade-in black screen*, lalu muncul *splash screen* logo perusahaan “Hoyoverse” yang memperkenalkan identitas dari perusahaan perancangan game “Genshin Impact”. *Splash screen* yang diterapkan dalam game “Genshin Impact” dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi.

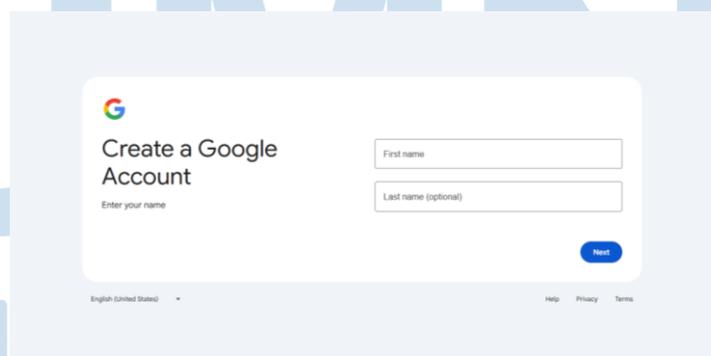
Penulis menerapkan *micro interaction* dan *intro splash screen* pada aplikasi “Crofell” dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna,

dari sisi emosional (takjub) dan memperkenalkan identitas *brand* dari aplikasi "Crofell".



Gambar 3.8 *Landing Page* dan *Onboarding Page* Aplikasi “Duolingo”
Sumber: https://www.theappfuel.com/examples/duolingo_onboarding

Pada laman *landing page* dan *onboarding page* aplikasi "Duolingo" pengguna diajak untuk *login* atau *sign-up* secara langsung, dan terdapat maskot "Duolingo", dimana penulis menggunakan referensi penggunaan maskot pada *landing page* dan *onboarding* dalam aplikasi "Crofell", yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual dan meningkatkan *brand awareness* (identitas brand). Penulis mengisi konten *landing page* dan *onboarding page* dengan sambutan hangat kepada para pengguna baru, memperkenalkan tentang aplikasi "Crofell" dan memperkenalkan beberapa fitur yang dapat menjadi pembantu para *crocheter*.

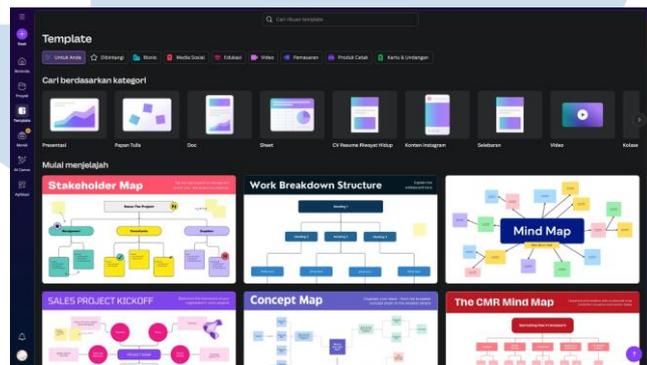


Gambar 3.9 Tampilan *Layout Split-screen Website* “Google”
Sumber: <https://accounts.google.com/login?hl=id>

Penulis menggunakan referensi *authentication page* dalam aplikasi "Crofell" dari *website* "Google" yang menerapkan *layout split-screen*. Pada "Google" sisi kiri terdapat logo dari "Google" dan informasi singkat dengan

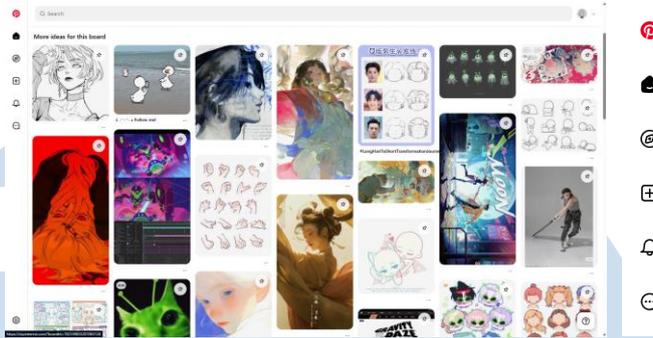
memperkenalkan "Google" sebagai *platform* untuk pembuatan data diri secara *virtual* dan sisi kanan pada *authentication page* "Google" menunjukkan sisi fungsional dari "Google", dimana sisi fungsional tersebut dapat digunakan oleh pengguna dalam mengisi data diri.

Layout dengan *split-screen* tersebut diterapkan dalam aplikasi "Crofell", dengan sisi kiri yang menunjukkan logo "Crofell" dan sisi kanan yang menampilkan sisi fungsional dari *authentication page*, yaitu dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk pengisian data diri, agar dapat mendaftarkan diri dalam aplikasi "Crofell". Tujuan penerapan *split-screen* dalam *authentication page* adalah untuk menampilkan 2 konten bersamaan dalam 1 laman yang dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan 2 informasi secara bersamaan.



Gambar 3.10 Tampilan *Homepage Website* "Canva"
Sumber: <https://www.pinterest.com/> (2025)

Pada tampilan *homepage website* "Canva" terdapat *side-bar tab*, penulis menggunakan studi referensi pada *side-bar tab website* "Canva" yang diterapkan dalam *homepage* aplikasi "Crofell", *side-bar tab* dalam aplikasi "Crofell" akan menjadi *navigation bar* (navigasi utama) dalam aplikasi, yang bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam berpindah halaman dan mengakses fitur tambahan lainnya dalam aplikasi "Crofell". Penerapan *side-bar tab* disesuaikan dengan *visual hierarchy*, penempatan *section* utama diletakkan pada urutan pertama hingga penempatan berikutnya yang menjadi *section* pendukung dalam aplikasi "Crofell", secara tidak langsung membantu pengguna dalam memahami urutan informasi.



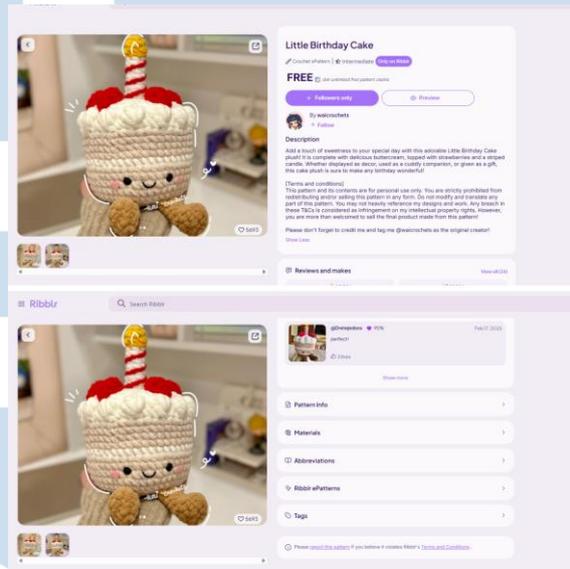
Gambar 3.11 Tampilan *Layout* dan *Icon Button* “Pinterest”
 Sumber: <https://www.pinterest.com/> (2025)

Penulis menggunakan *brand* “Pinterest” pada laman *website* sebagai referensi *layouting* pada perancangan aplikasi “Crofell”, yang akan dirancang pada *mobile tablet*. “Pinterest” pertama kali didirikan pada tahun 2009 oleh Ben Silbermann, bersama rekannya Paul Sciarra dan Evan Sharp (Tasya, 2023).

Pada laman *homepage website* "Pinterest" ditampilkan sejumlah karya – karya hasil unggahan dari pengguna lainnya, yang nantinya dapat diinteraksikan oleh pengguna, dengan cara klik pada salah satu tampilan karya, hal tersebut di terapkan dalam aplikasi "Crofell", *homepage* pada aplikasi "Crofell" akan menampilkan sejumlah *pattern crochet* yang diunggah oleh berbagai pengguna, pengguna nantinya perlu interaksi dengan *pattern crochet* agar dapat mengakses fitur utama yang dapat membantu para pengguna. Penulis menggunakan *homepage website* “Pinterest” sebagai referensi *layouting* pada bagian *homepage* aplikasi “Crofell”, yang akan dirancang pada *mobile tablet*.

Penerapan jenis *homepage* yang langsung menampilkan berbagai karya dari unggahan pengguna lain dalam aplikasi “Crofell”, dikarenakan aplikasi “Crofell” merupakan tidak hanya menjadi aplikasi pembantu para *crocheter*, tetapi menjadi *platform* para *crocheter* untuk menemukan inspirasi dalam berkarya *crochet*. Disisi lain, penerapan tampilan *homepage* dengan karya unggahan pengguna lain dapat lebih menarik para pengguna secara visual (*user engagement*).

Penulis menggunakan referensi *rounded icon* pada *button* dari *website* “Pinterest”, penerapan *rounded icon* dalam aplikasi “Crofell” yang disesuaikan dengan *style* dalam aplikasi “Crofell”, meningkatkan kenyamanan pada mata pengguna, serta *rounded icon* mudah untuk diimplementasikan pada berbagai ukuran.



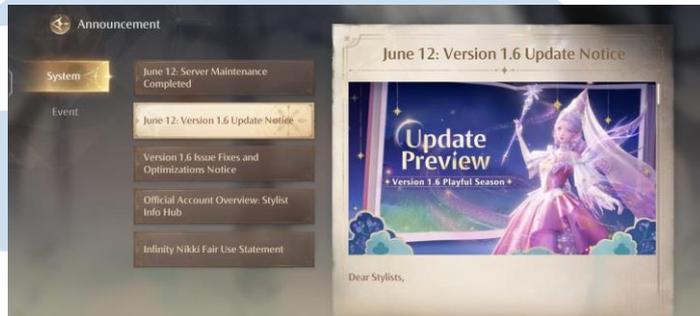
Gambar 3.12 Tampilan Laman Fitur Tutorial Website “Ribblr”
Sumber: <https://ribblr.com/home>

Dalam *website* "Ribblr", apabila pengguna berinteraksi dengan *pattern crochet* yang tersedia dengan cara klik, maka akan dibawa pada laman dengan sejumlah fitur yang dapat membantu proses *crochet* (*discovery features*), terdapat beberapa UI yang diklik oleh pengguna untuk mendapatkan informasi lanjut, seperti *pattern info*, *materials*, *abbreviations*, *ribblr e-pattern*, *tags* dan juga terdapat kolom untuk *review pattern*.

Penulis menggunakan laman *discovery features* pada *website* "Ribblr" sebagai acuan desain dalam pembuatan laman *discovery features* dalam aplikasi "Crofell", pada laman *discovery features* penulis menerapkan beberapa elemen UI yang ada pada *website* “Ribblr”.

Untuk *layout* penulis membagi menjadi 2 *column* dengan menerapkan *text scanning pattern*, yaitu *Z-pattern*, dikarenakan fitur utama untuk membantu *crocheter* yang dimuat dalam laman *discovery features* pada aplikasi “Crofell” sangat banyak. Hal tersebut bertujuan untuk *guide* mata

pembaca agar dapat mengurangi rasa kebingungan dalam membaca informasi utama dan mempermudah pengguna dalam memahami fitur – fitur utama lengkap yang dimuat dalam laman *discovery features* pada aplikasi “Crofell”.



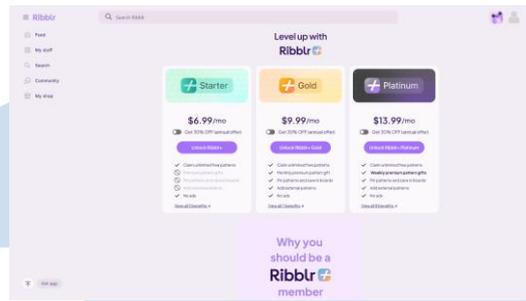
Gambar 3.13 Tampilan *System & Event Update Game* “Infinity Nikki”
Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.infoldgames...>

Pada laman *event* aplikasi “Crofell”, penulis menggunakan referensi laman *system & event update* pada game "Infinity Nikki", dimana pada laman *system & event update game* "Infinity Nikki" terdapat 3 *step* atau langkah yang perlu dilalui oleh pengguna untuk mendapatkan informasi detail.

Penulis menerapkan 3 langkah tersebut ke laman *event* aplikasi "Crofell", pengguna harus berinteraksi dengan *icon button event* terlebih dahulu, nantinya akan menampilkan beberapa *event* yang sedang diadakan dalam aplikasi "Crofell", apabila pengguna tertarik dengan salah satu *event*, maka dapat menekan salah satu *event* yang sedang diadakan tersebut untuk mendapatkan informasi lengkap terkait, cara ikut serta, *rules* dan *benefit* yang didapatkan apabila ikut serta dalam *event* yang sedang diadakan pada aplikasi “Crofell”.

Adanya penerapan langkah – langkah dalam laman *event*, dikarenakan untuk mengurangi *overload information* dan secara tidak langsung, mendorong pengguna untuk aktif dalam melakukan interaksi pada aplikasi “Crofell”.

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

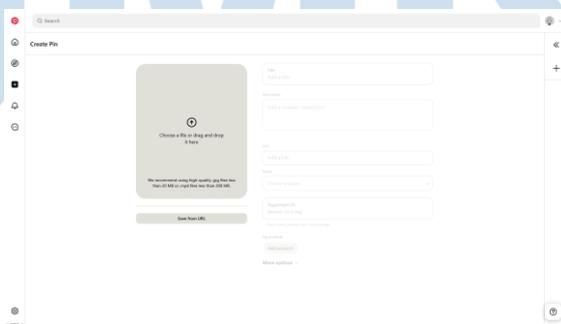


Gambar 3.14 Tampilan *Subscription Website* “Ribblr”

Sumber: <https://ribblr.com/home>

Selanjutnya pada *subscription & add-on* aplikasi "Crofell" menggunakan referensi dari *website* "Ribblr", dalam *website* "Ribblr" *subscription* menggunakan *interactive card* yang dapat diklik oleh pengguna apabila tertarik untuk berlangganan dengan "Ribblr". *Intercative card* pada *subscription* "Ribblr" bersifat *minimalis* dan *clean* sehingga penulis memutuskan untuk menerapkan penggunaan *card* pada laman *subscription* dalam aplikasi "Crofell".

Dalam aplikasi “Crofell”, pada laman *subscription* akan menerapkan *display card with CTA* bersifat *minimalis* memiliki fungsi dalam penyampaian informasi yang singkat serta untuk memfokuskan pengguna terhadap konten yang ditawarkan dalam *section subscription*. Bagian bawah *display card* terdapat sebuah *button* yang dapat diinteraksikan oleh pengguna untuk melakukan berlangganan dalam aplikasi "Crofell", nantinya akan dibawakan pada laman yang menjelaskan cara kerja *subscription* dalam aplikasi "Crofell" dan *benefit* yang akan didapatkan dari *subscription*.

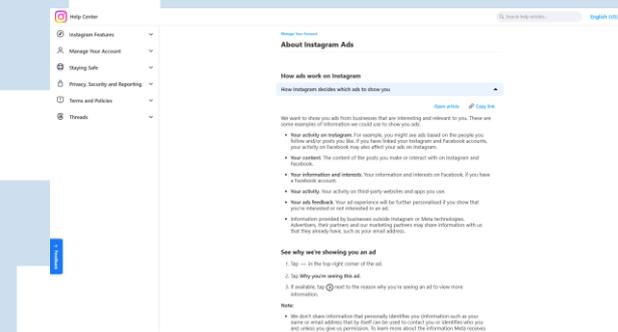


Gambar 3.15 Tampilan *Create Page* Pada *Website* “Pinterest”

Sumber: <https://www.pinterest.com/>

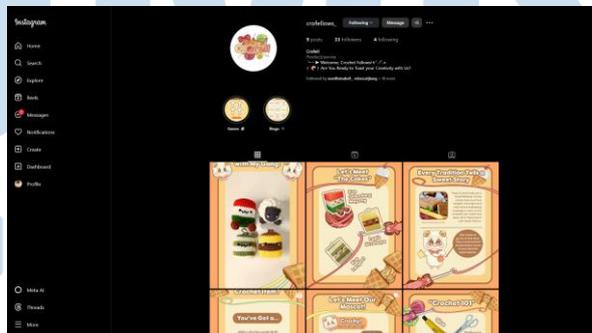
Pada laman *upload* aplikasi "Crofell", penulis menggunakan studi referensi dari *website* "Pinterest". Penulis mengubah *layout* pada laman *upload*

dalam aplikasi "Crofell" menjadi 1 *column*, penerapan tersebut bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam proses pengisian data yang perlu dipenuhi sebelum mengunggah karya *crochet* (*linear vertical flow*), terutama untuk mengurangi kebingungan, karena data yang perlu diisi spesifik, seperti *step-by-step tutorial*, berbeda dengan laman *create* pada *website* "Pinterest" yang terdapat banyak pengisian data bersifat *optional* dan ringkas.



Gambar 3.16 Tampilan *Help* Pada *Website* "Instagram"
 Sumber: <https://help.instagram.com/>

Penulis menggunakan referensi laman *help* pada *website* "Instagram" untuk membuat laman *help & support center* pada aplikasi "Crofell". Penulis menggunakan referensi *micro interaction dropdown* yang diterapkan pada laman *help* pada *website* "Instagram". Penerapan *dropdown* pada laman *help & support center* dalam aplikasi "Crofell" bertujuan untuk memberikan informasi singkat kepada pengguna (mengurangi *overalod information*) dan memberikan kebebasan pengguna dalam memilih untuk mengakses informasi detail yang diinginkan (*user control and freedom*).



Gambar 3.17 Tampilan *Profile User* Pada *Website* "Instagram"
 Sumber: <https://www.pinterest.com/> (2025)

Pada laman *profile user* aplikasi "Crofell", penulis menggunakan referensi *layout profile user* dari *website* "Instagram". Hal tersebut

dikarenakan, banyak pengguna yang merasa umum atau familiar terhadap *layout profile user* dari *website* “Instagram” sehingga banyak pengguna yang mudah beradaptasi dengan penggunaan *layout* tersebut, *layout profile user* dari *website* “Instagram” berfokus pada pengenalan identitas pengguna dan konten atau karya yang diunggah oleh pengguna, sehingga pada *profile user* aplikasi “Crofell” diterapkan dengan tujuan untuk menonjolkan identitas pengguna dan hasil karya *pattern crochet* yang diunggah dalam aplikasi “Crofell”.

Berdasarkan studi referensi yang telah diteliti dan dikumpulkan, perancangan aplikasi “Crofell” akan menerapkan prinsip *visual hierarchy* dan 10 prinsip *usability heuristics* yang akan dijadikan acuan untuk perancangan yang bertujuan untuk menciptakan desain yang efektif, estetis tanpa menghilangkan sisi fungsional dari desain sendiri.

3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa

Penetapan harga produk merupakan tahapan penting yang menentukan permintaan pasar, untuk mengetahui posisi pasar dan profitabilitas yang akan dihasilkan. Proses penentuan harga harus yang disesuaikan dengan produk atau jasa yang ditawarkan dalam bisnis (Wardhana, 2024).

Penentuan biaya harga tetap produk atau jasa dilakukan dengan cara mengumpulkan data kompetitor “Crofell” dan melakukan perbandingan harga antar setiap aplikasi, lalu menentukan harga tetap pada produk atau jasa yang ditawarkan. Aplikasi “Crofell” menawarkan harga tetap pada produk atau jasa berupa bentuk *subscription*.

Tabel 3.6 Tabel Harga Tetap Pada Aplikasi "Crofell" dan Kompetitor

Crofell	Ribblr	Crochet Genius	Crochet Row Counter & Pattern
<i>Monthly:</i> Rp. 75.000 / month <i>Semi-annual:</i> Rp. 405.000 / 6 month <i>Annual:</i> Rp. 720.000 / year	<i>Gold:</i> Rp. 164.835 / month <i>Platinum:</i> Rp. 230.835 / month	<i>Monthly:</i> Rp. 28.000 / month <i>Annual:</i> Rp. 89.000 / year	<i>Monthly:</i> Rp. 42.000 / month <i>Annual:</i> Rp. 239.000 / year

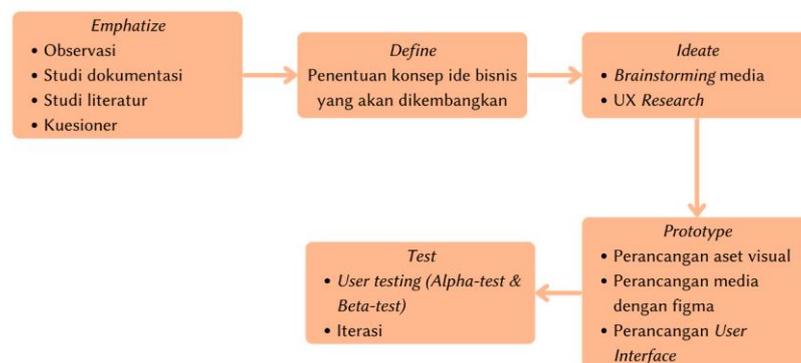
Penetapan harga produk atau jasa yang ditawarkan oleh aplikasi “Crofell”, mengambil *range* antar harga pada aplikasi kompetitor, dari yang

tertinggi, yaitu aplikasi “Ribblr” dengan biaya tetap sebesar Rp. 164.835/bulan hingga Rp. 230.835/bulan. Dilanjut oleh aplikasi “Crochet Row Counter & Pattern” dengan biaya tetap Rp. 42.000/bulan hingga Rp. 239.000/tahun. Kemudian, dilanjutkan oleh aplikasi “Crochet Genius” dengan biaya Rp. 28.000/bulan hingga Rp. 89.000/tahun. Sedangkan untuk aplikasi “Crofell” penetapan harga produk atau jasa yang ditawarkan berupa Rp. 75.000/bulan, Rp. 405.000/6 bulan, serta Rp. 720.000/tahun.

3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa

Metode perancangan aplikasi “Crofell” menerapkan metode *design thinking*. Metode *design thinking* adalah metode yang berfokus pada penemuan solusi dari permasalahan target audience dengan menerapkan proses desain. *design thinking* merujuk pada prinsip *Human Centered Design (HCD)*, *Human Centered Design (HCD)* merupakan proses pendekatan desain pada permasalahan kompleks yang pada akhirnya menciptakan sebuah solusi dengan inovasi baru untuk kebutuhan masyarakat (IDEO.Org, 2015).

Menurut (Dam, 2025), *design thinking* akan melalui tahap pembuatan, pengembangan hingga melakukan uji coba pada *target audience* yang menghasilkan solusi desain dari permasalahan yang perlu diselesaikan dengan memahami *target audience (human needs)*. *design thinking* mencakup 5 tahapan yaitu *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*.



Gambar 3.18 Penerapan *Design Thinking* Pada Perancangan Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Emphatize merupakan tahapan melakukan riset terkait informasi dari *target audience* lebih mendalam. Pada tahapan ini, perusahaan “Crofell”

menerapkan untuk mencari tahu lebih dalam terkait permasalahan yang ada pada dunia *crochet* serta apa yang diinginkan oleh seorang *crocheter*, dengan melakukan kegiatan observasi, penyebaran kuesioner, dan studi literatur. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung dengan memperhatikan teman yang mengalami kesulitan dalam membuat *crochet*, kemudian adanya kegiatan observasi pada *platform digital* berupa aplikasi, dengan melakukan analisa kompetitor (studi eksisting), serta melakukan studi literatur dan studi dokumentasi untuk mendapatkan data valid terkait permasalahan yang ada pada dunia *crochet*. Untuk pendekatan kepada *target audience* dan mengetahui permasalahan terkait observasi valid, maka dilakukan pencarian data lebih lanjut menggunakan penyebaran kuesioner tentang kendala yang dialami oleh pemula *crocheter* ataupun *expert crocheter*, serta mencari tahu *platform digital* seperti apa yang *target audience* dapat menggunakannya dalam jangka waktu yang panjang (sering).

Define, tahapan pengolahan data dari hasil pengumpulan yang dilakukan pada tahapan *emphatize* yang dapat dijadikan data pembuatan *problem statement*. Pada tahapan *define*, mulai menentukan konsep ide bisnis yang akan dikembangkan, didasari dengan data – data dari hasil observasi, studi literatur dan kuesioner. Data yang telah berhasil dikumpulkan akan dianalisa kembali agar mendapatkan data yang lebih rinci dan spesifik terkait permasalahan yang dialami oleh *target audience*, kemudian data yang telah rinci dan spesifik tersebut akan digunakan sebagai pembuatan *problem statement*.

Ideate, melakukan *brainstorming* dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai macam ide yang dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang pada *target audience*. Pada tahapan ini, konsep ide bisnis telah dikembangkan akan mulai diimplementasikan secara nyata, berbagai solusi yang telah dihasilkan terkait *crochet* dari *brainstorming* akan disesuaikan dengan kebutuhan *target audience*, maka implementasi dimulai dari penentuan media yang dibutuhkan oleh *target audience*, yaitu sebuah aplikasi yang bernama “Crofell”. Penentuan media dilakukan berdasarkan data – data yang telah dikumpulkan pada tahapan *emphatize* dan *define*.

Prototype, pada tahapan ini, aplikasi “Crofell” mulai memasuki tahap perancangan desain untuk visual, pengisian konten aplikasi, interaktivitas serta iterasi. Perancangan visual dilakukan dari tahap membuat sketsa, *lineart*, *finishing* atau *rendering*, selanjutnya perancangan visual akan dimasukkan pada laman “Figma”, serta melakukan pengisian konten aplikasi, nantinya akan berlanjut pada proses tahap perancangan interaktivitas pada figma, perancangan visual berupa aset ataupun *User Interface* (UI) akan diproses agar dapat berfungsi layaknya sebuah aplikasi dengan memanfaatkan *code-block* yang tersedia pada fitur figma. *Prototype* yang telah selesai dikembangkan, akan melalui tahapan iterasi, dimana dilakukan pengujian kepada tim (*alpha-test*), kemudian dilakukannya revisi, dan terus diulang hingga siap melakukan uji coba kepada *target audience*.

Test, tahapan terakhir, uji coba kepada target audience (*beta-test*). *Prototype* aplikasi “Crofell” akan diuji cobakan kepada *target audience* guna untuk mendapatkan *insight* dan *feedback* dari hasil perancangan, dapat menjadi sebuah solusi atau tidak dalam penyelesaian masalah yang disesuaikan dengan kebutuhan *target audience*. Nantinya *insight* dan *feedback* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan aplikasi “Crofell” menjadi lebih baik sebagai solusi dari permasalahan atau kesulitan *target audience* dalam menghadapi permasalahan saat ingin meng-*crochet*.



BAB IV

PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA

4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa

Timeline dan tahapan perancangan *prototype* pada produk aplikasi Crofell dimulai dari bulan Februari 2025 hingga bulan Mei 2025 yang ditampilkan pada tabel *timeline* berikut ini.

Tabel 4.1 Tabel *Timeline* Produksi Prototype Produk Aplikasi “Crofell”

Kegiatan	Waktu	Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Emphatize</i>																	
Identifikasi Masalah																	
Studi Eksisting																	
Kuesioner																	
<i>Define</i>																	
Penetapan Masalah Utama																	
Analisis Data																	
Penetapan STP																	
Persona																	
<i>Ideate</i>																	
<i>Brainstorming & Mind Mapping</i>																	
<i>Concepting</i>																	
Sketsa																	
<i>Information Architecture</i>																	
<i>Prototype</i>																	
Pengerjaan Aset Visual																	
Pengerjaan Konten																	
<i>Low-Fidelity</i>																	
<i>Medium-Fidelity</i>																	
<i>High-Fidelity</i>																	
<i>Prototyping</i>																	
<i>Test</i>																	
<i>Alpa-test</i>																	
Iterasi																	
<i>Beta-test</i>																	
<i>Rilis aplikasi</i>																	
<i>Finishing</i>																	

Alur pekerjaan tim Crofell menerapkan proses pengerjaan dengan langkah – langkah metode *design thinking*, dimulai dari tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* hingga *test*, kemudian melakukan iterasi hingga aplikasi siap untuk dirilis.

Tabel 4.2 Tahapan Perancangan *Prototype* Produk Aplikasi “Crofell”

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 – 2 (3 Februari – 14 Februari 2025)	Identifikasi Masalah	Melakukan identifikasi masalah dengan mencari ide bisnis dari permasalahan yang ada dan pada akhirnya menemukan permasalahan pada <i>crocheting</i>
2	2 (10 Februari – 14 Februari 2025)	Studi Eksisting	Mencari tahu terkait aplikasi yang serupa dengan aplikasi “Crofell” yang nantinya dijadikan acuan sebagai referensi
3	3 – 7 (17 Februari – 21 Maret 2025)	Kuesioner	Membuat dan menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data terkait kendala yang dialami oleh <i>crocheter</i>
4	3 (17 Maret – 21 Maret 2025)	Penetapan Masalah Utama	Mempertahankan dan menetapkan permasalahan utama dalam <i>crocheting</i>
5	4 (24 Maret – 28 Maret 2025)	a. Analisis Data b. Penetapan STP c. Persona	Melakukan analisis data, penetapan STP, persona untuk menentukan segmentasi target
6	5 (3 Maret – 7 Maret 2025)	<i>Brainstorming & Mind Mapping</i>	Melakukan <i>brainstorming</i> terkait perancangan aplikasi “Crofell”
7	5 – 6 (3 Maret – 14 Maret)	<i>Concepting</i>	Mulai melakukan perancangan konsep pada aplikasi “Crofell” yang mencakup <i>branding</i> , <i>key visual</i> serta fitur utama yang ditawarkan oleh “Crofell”
8	6 – 7 (10 Maret – 21 Maret 2025)	Sketsa	Mulai melakukan <i>sketch</i> pada aset visual “Crofell”
9	7 (17 Maret – 21 Maret)	<i>Information Architecture</i>	Mulai melakukan <i>Information Architecture</i> untuk mengetahui konten serta alur pada aplikasi “Crofell”
10	7-13 (17 Maret – 9 Mei 2025)	Pengerjaan Aset Visual & Konten	Melanjutkan <i>progress</i> dari hasil <i>sketch</i> , yaitu <i>rendering</i> aset visual, membuat <i>icon</i> , melengkapi <i>pitchdeck</i>
11	9 (1 April – 4 April 2025)	<i>Low-Fidelity</i>	Membuat <i>layouting</i> kasar pada aplikasi “Crofell”
12	10 (7 April – 11 April 2025)	<i>Medium-Fidelity</i>	Membuat <i>wireframe</i> , menentukan warna pada setiap <i>layouting</i> dalam aplikasi “Crofell”
13	10 – 12 (7 April – 25 April 2025)	<i>High-Fidelity</i>	<i>Finishing</i> pada setiap <i>layout</i> halaman pada aplikasi “Crofell” (<i>rendering</i>)

14	12 – 14 (25 April – 9 Mei 2025)	<i>Prototyping</i>	Melakukan perancangan interaktivitas, uji coba terkait <i>usability</i> dari aplikasi “Crofell”
15	15 (12 Mei – 16 Mei 2025)	a. <i>Alpha Test</i> b. Iterasi	Melakukan <i>Alpha Test</i> kepada masing – masing anggota “Crofell”
16	16 (19 Mei – 23 Mei 2025)	a. <i>Beta Test</i> b. <i>Finishing</i>	Produk <i>launching</i> dan melakukan uji coba kepada <i>target audience</i> .

Pada awalnya, tim mulai fokus pada identifikasi permasalahan yang ada, dan ditemukan salah satu permasalahan yang ada, yaitu terdapat pada para *crocheter*, yang kesulitan membuat atau merancang *crochet*. Dari permasalahan, maka muncul sebuah solusi atau ide untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan melakukan perancangan aplikasi yang dapat membantu *crocheter*, yaitu “Crofell”. Sebelum melalui tahap perancangan dilakukan studi kompetitor pada *platform* digital yang aplikasinya serupa dengan perancangan yang ingin dituju, untuk mengetahui permasalahan yang tidak dapat diatasi oleh aplikasi lainnya, sehingga aplikasi “Crofell” dapat menjadi aplikasi yang mengatasi permasalahan tersebut. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data dan melakukan *brainstorming*, serta *mind mapping* untuk perancangan aplikasi “Crofell”, sebelum *launch* aplikasi “Crofell” dilakukan *user testing* untuk mendapatkan *feedback* (iterasi).

Pada awal tahap perancangan *prototype* produk, penulis membantu seluruh anggota tim lainnya untuk identifikasi masalah, melakukan studi eksisting, membuat kuesioner dan membantu menyebarkan kuesioner untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh para *crocheter*, dari hasil kuesioner penulis berkoordinasi dengan tim untuk menetapkan permasalahan utama dari para *crocheter* yang kemudian data tersebut dianalisis dan diolah bersama dengan tim dan memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi pembantu *crocheter*, yaitu “Crofell”.

Dari data yang telah diolah dan dianalisis, maka penulis mulai berkoordinasi bersama dengan *Art Director* terkait perancangan seperti apa yang hendak dirancang. Sebelum melakukan perancangan, penulis membantu *Art Director* untuk melakukan *brainstorming* dan membuat *mind mapping* untuk menentukan identitas dari *brand* “Crofell” (*big idea, tone of voice, dan brand*

personality). Setelah melakukan penentuan untuk identitas “Crofell”, *Art Director* melakukan perancangan dari *concepting* untuk mendapatkan gambaran gaya visual seperti apa yang nantinya perlu dipertahankan saat membuat perancangan aplikasi “Crofell”. Pada tahapan *sketch*, penulis membantu *Art Director* untuk menentukan *color palette* pada aset visual yang disesuaikan dengan hasil *brainstorming* dan *mind mapping* (*big idea*, *tone of voice* dan *brand personality*). Setelah selesai, penulis mulai fokus mencicil *user journey*, *Information Architecture (IA)*, *userflow* hingga pembuatan *flowchart* untuk aplikasi “Crofell”. Selanjutnya, penulis melakukan perancangan aset visual untuk *interface* pada aplikasi “Crofell”, penulis melakukan pembuatan aset visual ikon untuk *button* pada aplikasi “Crofell”. Aset visual ikon selesai dikerjakan, penulis mulai perancangan *layouting* aplikasi “Crofell” dimulai dari *low fidelity* (sketsa), *medium fidelity* (tahap penentuan warna dan peletakkan ikon untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas) hingga *high fidelity* (pembuatan aplikasi “Crofell” dengan memanfaatkan aplikasi “Figma”). *Prototyping* dilakukan saat penulis sedang berproses dalam pengerjaan *high fidelity* secara bertahap pada aplikasi “Crofell”. Perancangan *high fidelity* selesai, maka dilakukan uji coba (*user test*) pada *target audience*.

4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa

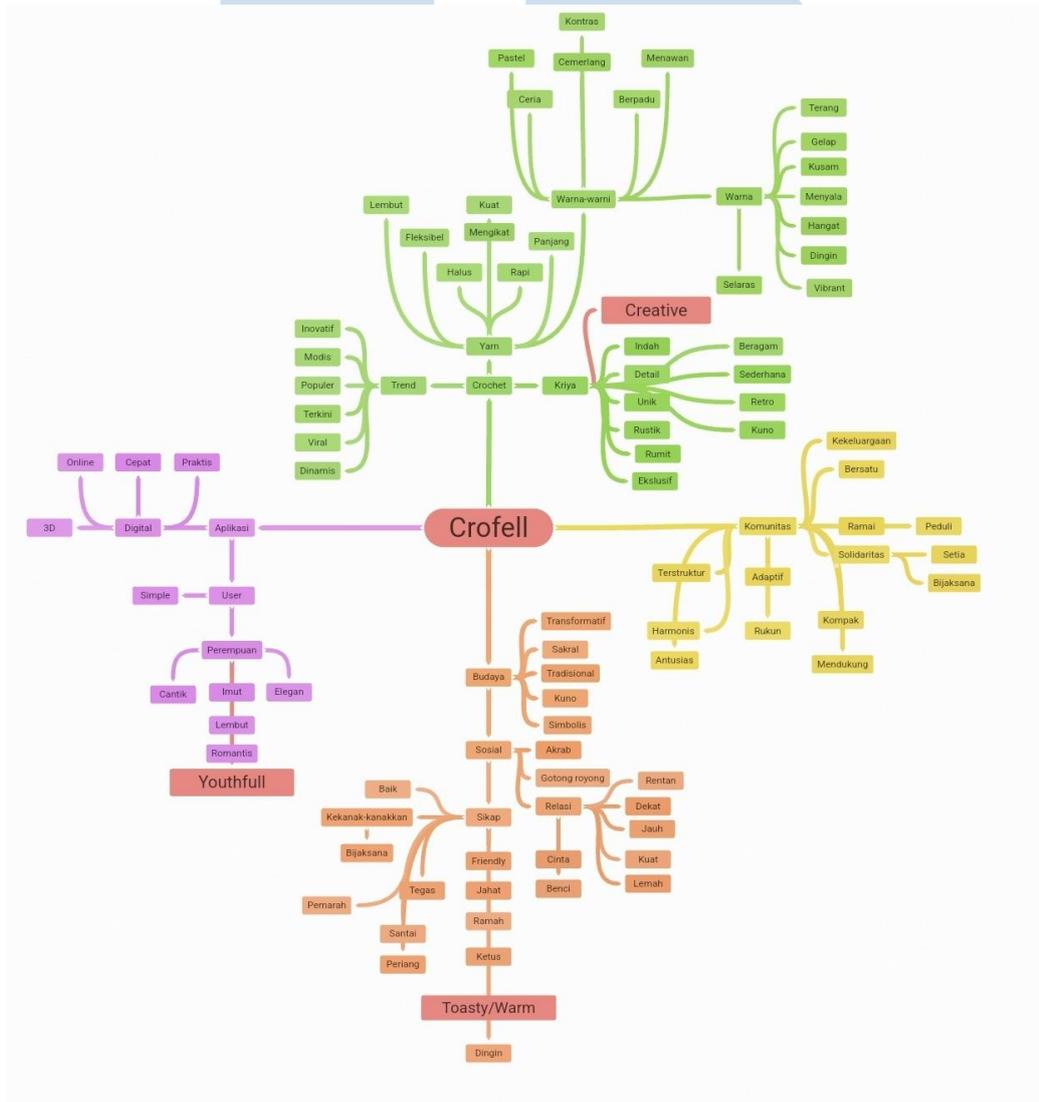
Perancangan produk berupa aplikasi “Crofell” melalui beberapa tahapan. Perancangan aplikasi “Crofell” dilakukan dengan koordinasi bersama dengan tim dan *jobdesk* dibagi sesuai peran masing – masing.

4.2.1 Perancangan Brief Prototype Produk/Jasa

Aplikasi “Crofell” merupakan sebuah aplikasi yang dapat menjadi wadah belajar bagi para *crocheter* pemula untuk membantu dalam proses pembuatan *crochet*, selain itu aplikasi “Crofell” juga dapat mempermudah *expert crocheter* dalam proses pembuatan *crochet*. Aplikasi “Crofell” akan menggunakan gaya visual kartunis yang bersifat minimalis dan memuat informasi yang lengkap atau terperinci. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan aplikasi “Crofell” yang digunakan sebagai media pembelajaran dan aplikasi yang dapat mempermudah para *crocheter*.

4.2.2 Mindmapping Brainstorming

Tim “Crofell” melakukan *mindmapping* dan *brainstorming* dengan tujuan untuk menentukan *big idea* dan *tone of voice* pada aplikasi “Crofell” yang akan dirancang.



Gambar 4.1 Mindmap Aplikasi “Crofell”

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Berdasarkan hasil *mindmap* terdapat beberapa *keywords* yang diambil untuk mewakili aplikasi “Crofell”, yaitu *creative*, *youthful*, dan *toasty*. *Creative* pada *keywords* berarti aplikasi “Crofell” sebagai tempat yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, *youthful* yang berarti sifat yang ceria dan optimis dan *keyword toasty* yang berarti hangat, aplikasi “Crofell”

memberikan pelayanan hangat kepada *user*. Dari ketiga *keywords* tersebut, memiliki kesan kuat terhadap *warm vibes*, yang kemudian *big idea* yang terbentuk untuk aplikasi “Crofell” adalah *Set the Toasty Bar Within Creativity*, yang dimana “Crofell” memberikan kehangatan dalam ruang kreasi, dengan *tagline* “*Toast your Creativity!*”.

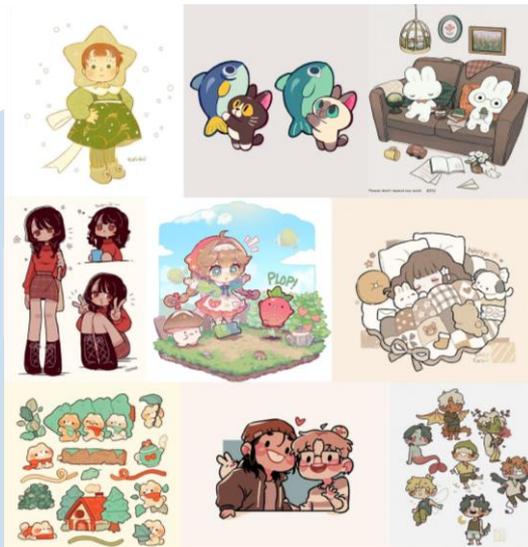
4.2.3 Moodboard, Imageboard, App Reference, Stylescape

Menentukan *moodboard* yang berguna sebagai acuan penggunaan warna dalam aset visual maupun aplikasi, *imageboard* untuk menentukan *artstyle* yang akan diterapkan pada aset visual dan aplikasi, *app reference* sebagai acuan *layouting* yang akan diterapkan pada aplikasi, serta *stylescape* digabungkan dari beberapa elemen seperti *moodboard*, *imageboard*, dan *app reference*, yang digunakan sebagai gaya visual pada aplikasi “Crofell”.



Gambar 4.2 *Moodboard* yang diterapkan Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Moodboard pada aplikasi “Crofell” disesuaikan *Keywords* dan *Big Idea* yang telah ditentukan sebelumnya. Penggunaan warna akan dominan pada *warm color* yang menggambarkan sifat yang ceria, disesuaikan dengan *keywords youthfull*, penggunaan warna *tone* yang mencerminkan *toasty*. Aset visual aplikasi “Crofell” akan condong pada aset visual yang bersifat hangat dan manis.



Gambar 4.3 Penerapan *Imageboard* Gaya Visual Kartunis Aplikasi “Crofell”
 Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Agar selaras dengan *Keywords* serta *Big Idea* yang telah ditentukan maka pada aplikasi “Crofell” nantinya akan menonjolkan sisi desain imut dan lucu yang disesuaikan dengan ciri khas dari *crochet* sendiri kemudian nantinya akan dominan dalam penggunaan *rounded shape* agar konsisten dengan desain imut dan lucu, tanpa menghilangkan sifat optimism yang ingin ditunjukkan dalam aplikasi “Crofell”.

Crofell Crofell
 Crofell Crofell

LT Saeada

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
 Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
 Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1234567890

Cheerful - Warm - Enthusiastic/Optimistic



Gambar 4.4 *Stylescape* Pada Aplikasi “Crofell”
 Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Penentuan *moodboard*, *imageboard*, *target audience*, serta penggunaan *font* dalam aplikasi “Crofell” telah di tentukan maka akan disusun

menjadi sebuah *stylescape* yang akan memuat berbagai elemen desain visual pada aplikasi “Crofell”.

Font LT Saeada digunakan, karena *font* LT Saeada memiliki berbagai macam *family font* yang dapat digunakan, terdiri dari *thin* hingga *extrabold* pada *font* LT Saeada. *Target audience* yang disesuaikan dengan hasil data dan analisis perancangan yaitu ditujukan kepada remaja akhir usia 18-25 tahun serta dewasa awal usia 26-35 tahun.

4.2.4 Perancangan Desain

Perancangan desain aplikasi “Crofell” dimulai dari proses pembuatan *user journey*, untuk mengetahui *flow* pengguna mengetahui aplikasi “Crofell”, dilanjutkan dengan *Information Architecture* (IA), *userflow*, dan *flowchart*. Kemudian, membuat *low fidelity* berdasarkan *Information Architecture* (IA), *userflow*, dan *flowchart* yang telah dirancang dengan menentukan *layout* dalam aplikasi “Crofell”. Selanjutnya dilakukannya *medium fidelity*, tahapan untuk membuat visual sketsa lebih jelas dan mulai melakukan penentuan warna pada aplikasi dengan menerapkan aturan proporsi warna (60-30-10), kemudian *high fidelity* sebagai tahapan akhir perancangan interaktivitas pada aplikasi “Crofell” agar dapat berfungsi.

Crofell App User Journey	Awareness	Consideration	Conversion	On boarding	Engagement and Loyalty
Action	Mencari tahu apakah terdapat aplikasi yang dapat membantu crocheters untuk membuat <i>crochet</i> .	Pengguna mempertimbangkan mengunduh aplikasi.	Membuat akun dan aktivasi akun.	Mencoba eksplorasi fitur – fitur pada aplikasi Crofell.	Menggunakan aplikasi hingga berlangganan.
Activity	<ul style="list-style-type: none"> Mencari beberapa aplikasi yang dapat membantu proses pembuatan <i>crochet</i>. Membandingkan dengan aplikasi <i>crochet</i> lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca ulasan pengguna lain pada kolom rating aplikasi. Melihat cara kerja aplikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Registrasi data diri untuk aktivasi akun. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tahap tutorial terhadap fitur – fitur aplikasi Crofell. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan aplikasi untuk membantu dalam proses pembuatan <i>crochet</i>. Memfaatkan aplikasi untuk mengunggah karya, berkolaborasi dengan Crofell, serta partisipasi dalam <i>event</i> yang diselenggarakan.
Customer Goal	Untuk membantu dan mempermudah crocheters dalam pembuatan <i>crochet</i> .	Mencoba menggunakan aplikasi Crofell.	Berhasil melakukan pendaftaran dan mendapatkan penggunaan aplikasi Crofell.	Fitur mudah digunakan, mudah dipahami dan dapat berfungsi dengan baik.	Membagikan pengalaman atau <i>feedback</i> dalam menggunakan aplikasi, menawarkan orang lain untuk menggunakan aplikasi Crofell.
Potential Touchpoint(s)	<ul style="list-style-type: none"> Gadget Sosial media Teman Internet Iklan digital 	<ul style="list-style-type: none"> Google Play Store Testimoni sosial media Teman 	<ul style="list-style-type: none"> Form Pendaftaran 	<ul style="list-style-type: none"> On boarding page Landing page Tutorial eksplorasi fitur 	<ul style="list-style-type: none"> Fitur aplikasi 3D Fitur aplikasi <i>Augmented Reality</i> <i>Event</i> <i>Collaboration Hub</i>
Experience (Feeling)	😊	😊	😊	😊	😊
Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan informasi tentang aplikasi Crofell yang dapat membantu crocheters. Merujuk dimana aplikasi Crofell dapat di unduh. 	<ul style="list-style-type: none"> Menawarkan fitur detail yang dapat membantu crocheters. 	<ul style="list-style-type: none"> Kemudahan dalam proses akses aplikasi Crofell. 	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan pelayanan maksimal dan kemudahan untuk mengakses fitur. Memastikan fitur aplikasi Crofell bekerja dengan baik. 	<ul style="list-style-type: none"> Adanya keberlanjutan dalam aplikasi Crofell yang menyediakan fitur baru.

Gambar 4.5 *User Journey* Aplikasi “Crofell”

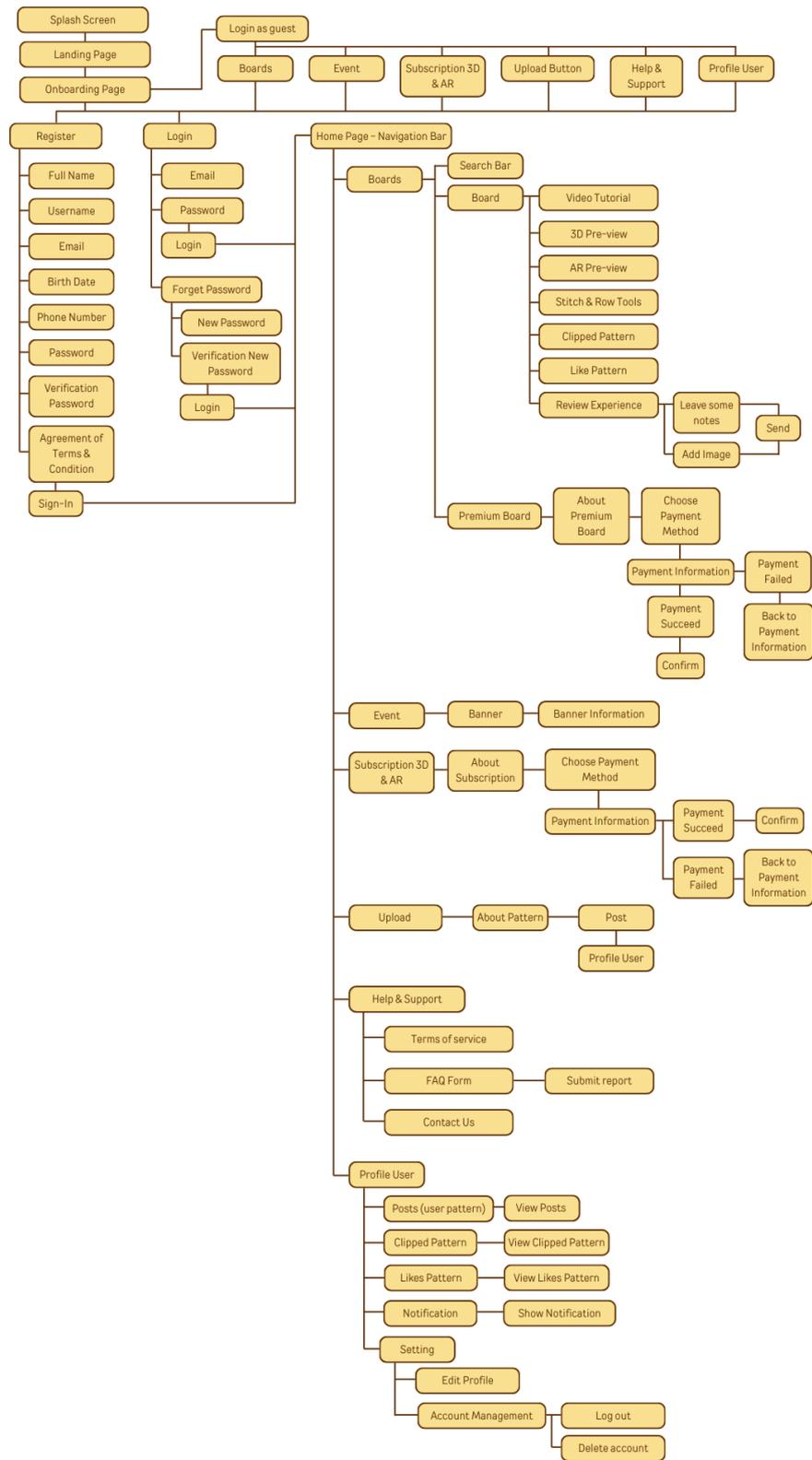
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Perancangan aplikasi “Crofell” dimulai dari proses pembuatan *user journey* yang bertujuan agar dapat mengetahui proses pengguna saat ingin mencapai suatu goals atau tujuan, serta memahami *user experience* untuk identifikasi masalah dengan menawarkan perancangan sebagai solusi penyelesaian masalah yang ada. Pada aplikasi “Crofell” *user journey* diterapkan untuk mengetahui proses pengguna dalam menemukan atau mengetahui aplikasi “Crofell” melalui 5 tahapan (*awarness, consideration, conversion, onboarding, dan engagement and loyalty*).

Pada tahap *awarness*, pengguna akan mencari *platform digital* yang dapat membantu proses pembuatan *crochet*, selanjutnya *consideration*, pengguna menemukan aplikasi “Crofell” yang dapat membantu proses pembuatan *crochet*, kemudian tahap *conversion*, pengguna ingin mencoba menggunakan aplikasi “Crofell, tetapi pengguna harus melalui tahap pendaftaran diri dalam aplikasi “Crofell” untuk mengakses fitur tersebut. Tahap *onboarding*, pengguna mencari tahu terkait aplikasi “Crofell” memiliki fitur yang dapat membantu para *crocheter*, mencoba menggunakan aplikasi “Crofell” hingga merasa bahwa aplikasi “Crofell” berfungsi untuk membantu para *crocheter* dalam berkarya hingga pengguna berlangganan dan melakukan rekomendasi aplikasi “Crofell” kepada pengguna lainnya (*engagement and loyalty*).

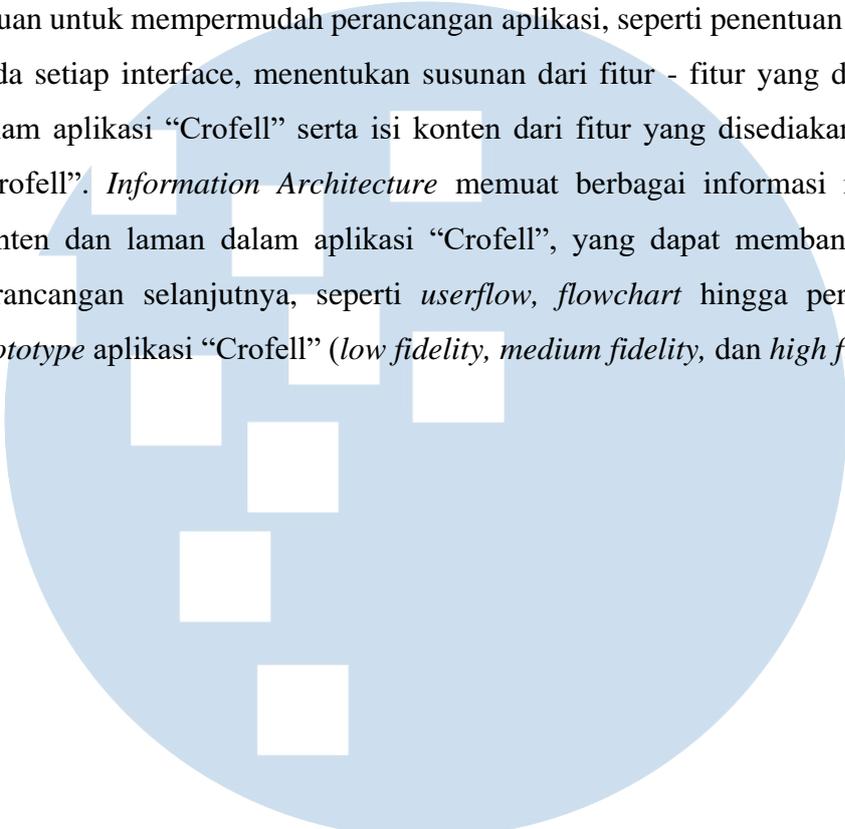
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



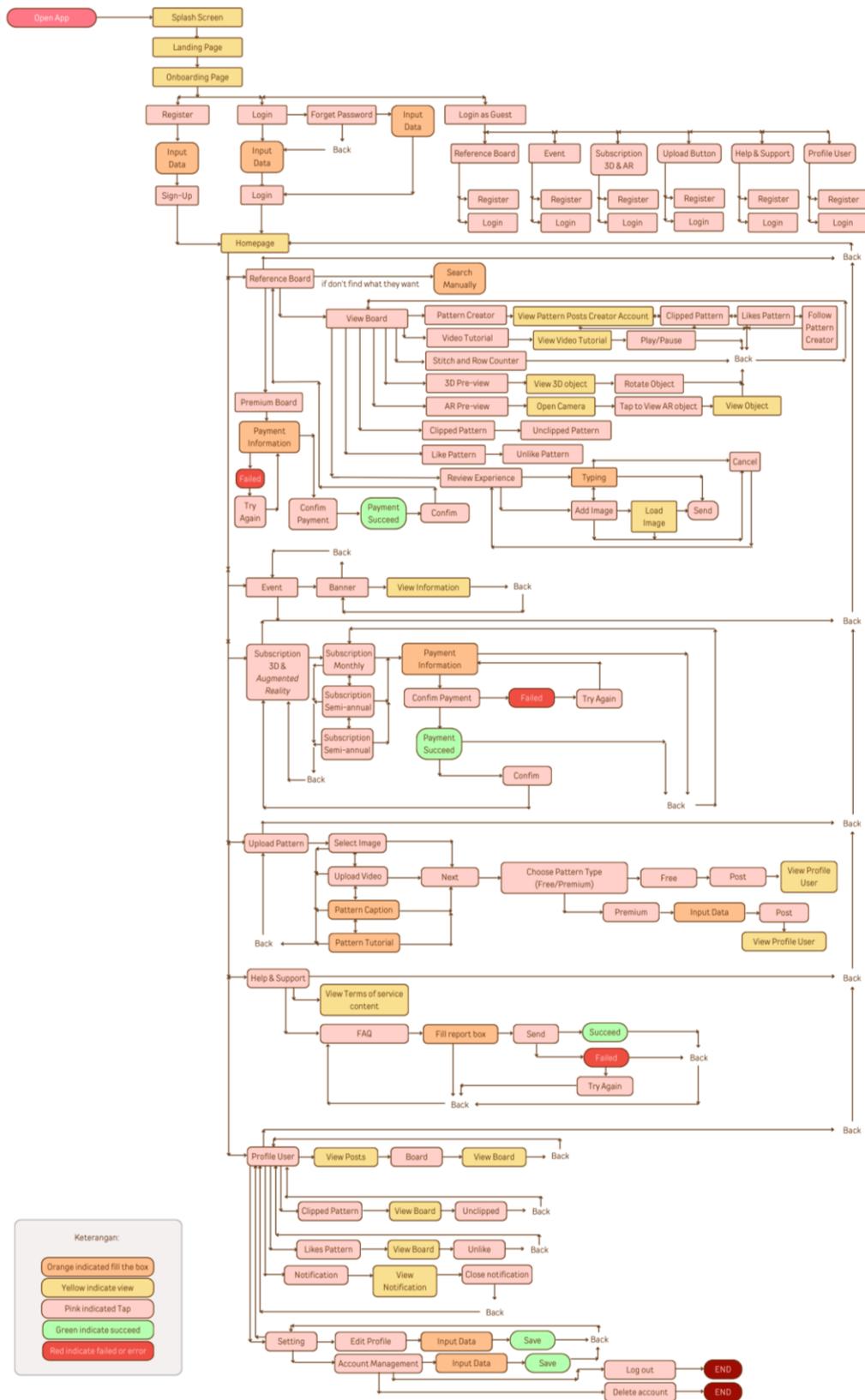
Gambar 4.6 Information Architecture Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Information Architecture dalam aplikasi “Crofell” dirancang dengan tujuan untuk mempermudah perancangan aplikasi, seperti penentuan *label text* pada setiap interface, menentukan susunan dari fitur - fitur yang disediakan dalam aplikasi “Crofell” serta isi konten dari fitur yang disediakan aplikasi “Crofell”. *Information Architecture* memuat berbagai informasi mengenai konten dan laman dalam aplikasi “Crofell”, yang dapat membantu proses perancangan selanjutnya, seperti *userflow*, *flowchart* hingga perancangan *prototype* aplikasi “Crofell” (*low fidelity*, *medium fidelity*, dan *high fidelity*).



UMMN

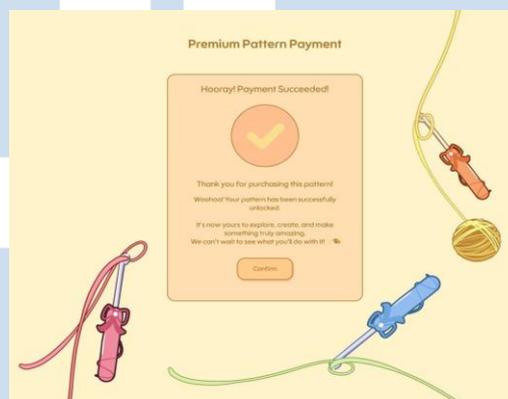
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 4.7 Userflow Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Userflow dalam aplikasi “Crofell” dirancang dengan tujuan untuk mengetahui alur atau *flow* terkait interaksi yang akan dilakukan oleh *user*, misalnya *user* interaksi dengan suatu *button* maka *flow* selanjutnya akan dibawa pada laman tersebut.

Adanya penerapan prinsip *usability heuristics* oleh (Nielsen, 2024) dalam perancangan desain aplikasi “Crofell”, berdasarkan beberapa prinsip *usability heuristics* terdapat 10 prinsip untuk pengembangan sebuah *user interface* (UI) yang baik.



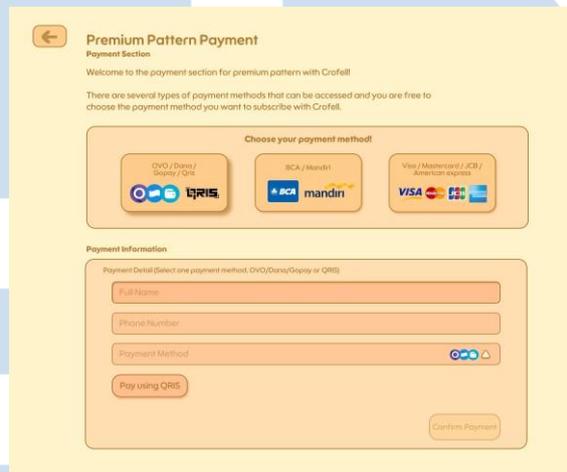
Gambar 4.8 Proses Transaksi Berhasil
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Salah satu fitur yang menerapkan prinsip *usability heuristics* dalam aplikasi “Crofell” terdapat pada fitur proses pembelian atau transaksi yang terjadi dalam aplikasi “Crofell” dengan menerapkan *Visibility of System Status*, adanya status yang muncul ketika berhasil melakukan transaksi, memberikan *feedback* kepada pengguna, agar pengguna mengetahui status yang diberikan oleh sistem.



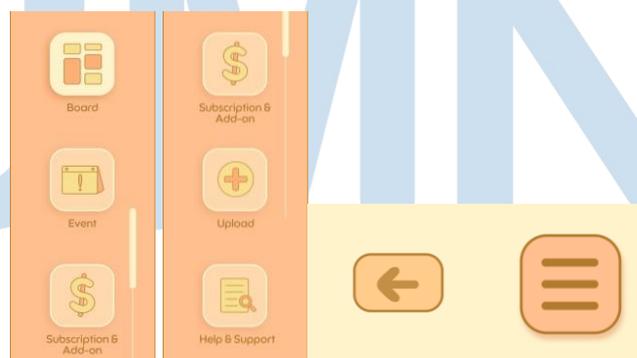
Gambar 4.9 Perubahan Sebelum dan Sesudah Pembelian *Pattern Premium*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Penerapan *Match Between System and the Real World* pada transaksi misalnya terdapat *pattern premium* yang tidak dapat diakses jika belum melakukan pembelian dan setelah pembelian terdapat perubahan, yaitu *pattern premium* dapat diakses.



Gambar 4.10 *Back Button* pada Proses Pembelian *Premium Pattern*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Terdapat *back button* pada posisi bagian atas kiri, yang bertujuan untuk memudahkan pengguna apabila ingin kembali ke halaman sebelumnya, dengan adanya hal tersebut, maka terdapat penerapan *User Control and Freedom*, pengguna secara bebas memilih untuk melanjutkan kegiatan yang sedang dilakukan pada laman tersebut atau berhenti dan keluar ke laman sebelumnya.



Gambar 4.11 *Icon Button* pada aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Adanya penerapan *Consistency and Standards* pada setiap ikon dan *button* yang terdapat pada aplikasi “Crofell”. Ikon yang digunakan pada aplikasi “Crofell” mempertahankan konsistensi melalui warna maupun bentuk,

pada *button* aplikasi “Crofell” condong dan konsisten dalam menggunakan *rounded shape* dan pada warna “Crofell” condong dan konsisten menggunakan warna hangat yang memberi kesan *warm*.



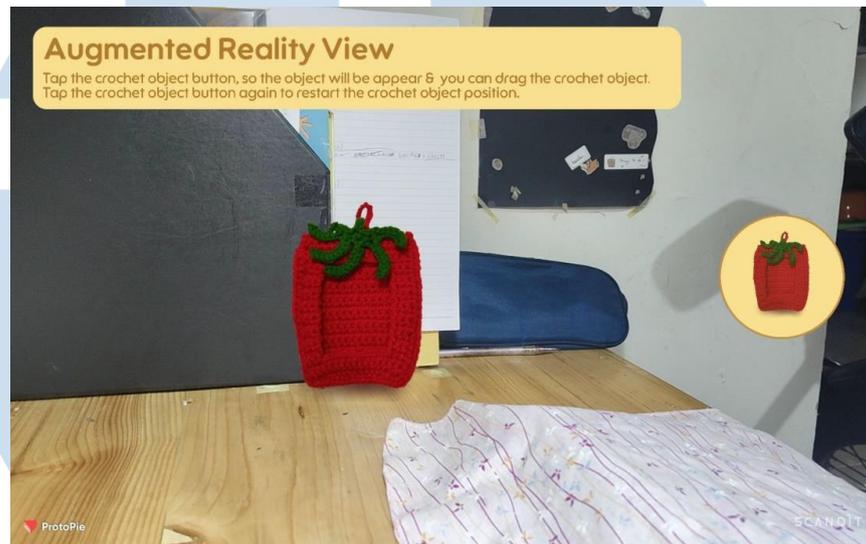
Gambar 4.12 Fitur *Dropdown* Memudahkan Pengguna Memilih
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Menerapkan *Recognition Rather Than Recall*, seperti adanya beberapa fitur *dropdown* agar memudahkan pengguna dalam memilih, tidak perlu mengetik ataupun mengingatnya.



Gambar 4.13 Fitur Pembelian *Subscription* Melalui 2 Cara
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada sistem pembelian atau transaksi *subscription* dapat dilakukan dengan 2 cara, pengguna dapat langsung membeli saat sedang mencoba fitur utama aplikasi “Crofell” atau membeli secara khusus di *section subscription*, sehingga adanya penerapan *Flexibility and Efficiency of Use*.



Gambar 4.14 Instruksi *Augmented Reality* Minimalis
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Adanya penerapan *Aesthetic and Minimalist Design* pada bagian instruksi atau cara pemakaian pada fitur *Augmented Reality*. Penerapan instruksi minimalis dapat membantu pengguna lebih memahami bagaimana fitur tersebut dapat berkerja.



Gambar 4.15 Pengguna Tidak Dapat *Login* Apabila Tidak *Sign-up*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Terdapat penerapan *Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors* pada bagian *login*, dimana pengguna tidak dapat *login* apabila pengguna belum mendaftarkan diri melalui *sign-up* pada aplikasi “Crofell”.



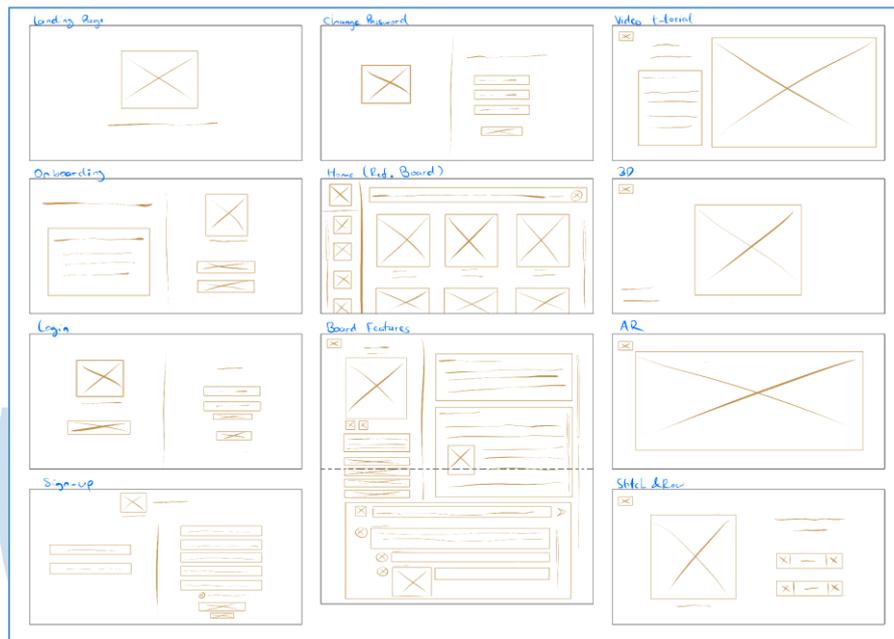
Gambar 4.16 *Help & Support Center* untuk Membantu Pengguna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Adanya penerapan *Help and Documentation*, pada aplikasi “Crofell” terdapat fitur *help & support center* yang berguna untuk membantu para pengguna apabila mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi “Crofell”.

4.2.5 Draft Desain

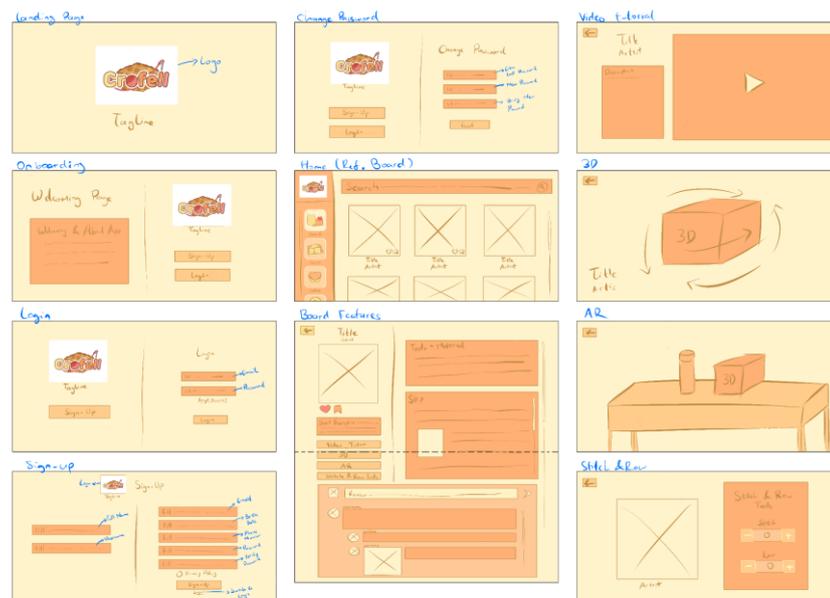
Draft desain pada aplikasi “Crofell” dimulai dari perancangan *low-fidelity* kemudian dilanjutkan pada *medium-fidelity* hingga nantinya menjadi *high-fidelity*. Perancangan *flow* aplikasi dan sisi fungsional aplikasi dibuat berdasarkan *Information Architecture (IA)*, *userflow* dan *flowchart*.

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 4.17 *Low-fidelity* Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Low-fidelity pada aplikasi “Crofell” dibuat dengan tujuan untuk mengetahui tata letak atau *layouting* dari aplikasi “Crofell”. Perancangan aplikasi “Crofell” akan dibuat dalam bentuk *landscape*, guna untuk mempermudah *user* dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran *crochet*.

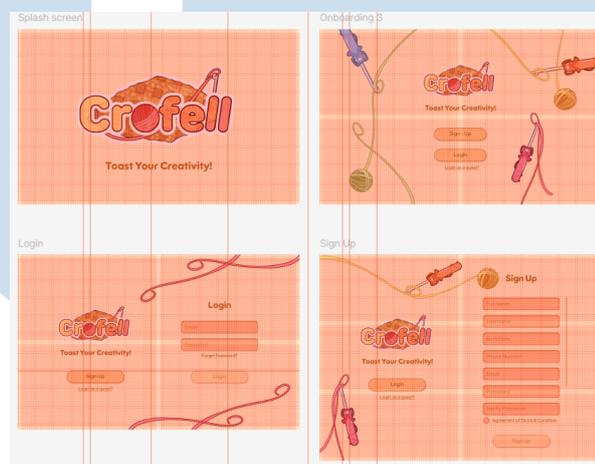


Gambar 4.18 *Med-fidelity* Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Mid-fidelity pada aplikasi “Crofell”, lanjutan dari *Low-fidelity*, pada *Mid-fidelity* akan memasuki *wireframe*, mulai menentukan penggunaan warna dalam aplikasi “Crofell”. Penggunaan warna disesuaikan dengan *tone* hangat dari penentuan *big idea* yang telah disepakati.

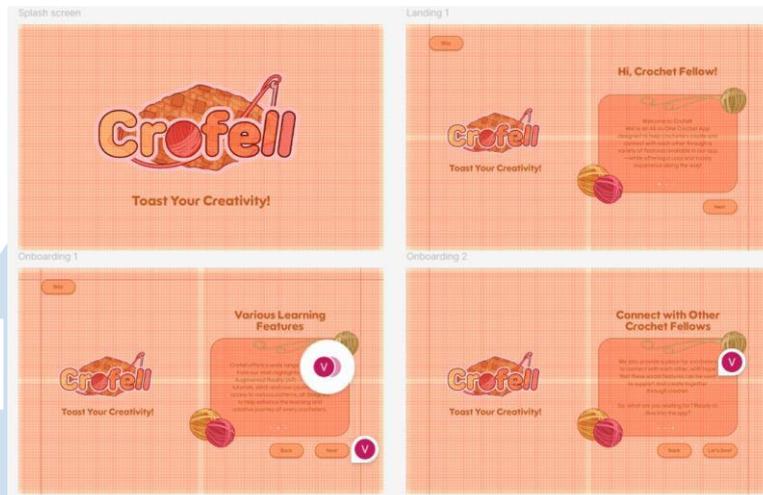
4.2.6 Revisi

Terdapat revisi yang dilakukan pada beberapa bagian aplikasi “Crofell”, seperti laman *onboarding* yang tidak terdapat laman perkenalan terkait aplikasi “Crofell” menjadi ada, kemudian pada laman *login* dan *sign-up*.



Gambar 4.19 Sebelum Revisi Laman Awal *High-fidelity* Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Sebelum melakukan revisi laman awal *splash screen* hingga *onboarding*, pada *onboarding* penulis langsung menawarkan pengguna untuk langsung *login* atau *sign up*. Belum menambahkan *onboarding* yang memperkenalkan seputar aplikasi “Crofell” merupakan aplikasi apa.



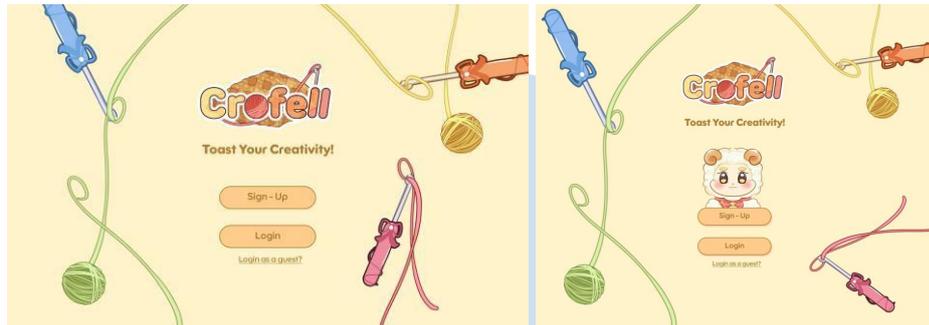
Gambar 4.20 Setelah Revisi Laman Awal *High-fidelity* Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Melakukan revisi pada *high-fidelity* pada aplikasi “Crofell” dengan menambahkan *onboarding page*, sebagai laman untuk memperkenalkan aplikasi “Crofell” serta menambahkan *button skip*, untuk memudahkan pengguna, apabila sudah mengetahui tentang aplikasi “Crofell”.



Gambar 4.21 Revisi Kedua Laman Awal *High-fidelity* Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Selanjutnya penulis melakukan revisi kembali, dengan menggunakan aset visual maskot yang disediakan oleh *Art Director* untuk digunakan dalam aplikasi “Crofell” dan melakukan revisi pada *layouting* kembali agar disesuaikan dengan aset visual yang digunakan.



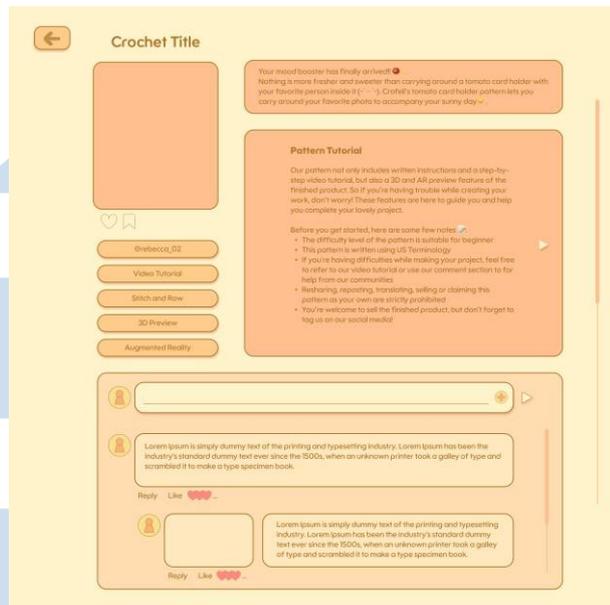
Gambar 4.22 Sebelum dan Sesudah Revisi Laman *Authentication Page*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Onboarding page pada aplikasi “Crofell” dilakukan revisi dengan menambahkan aset visual maskot dengan tujuan untuk memberi kesan *welcoming* pada laman *onboarding page*.



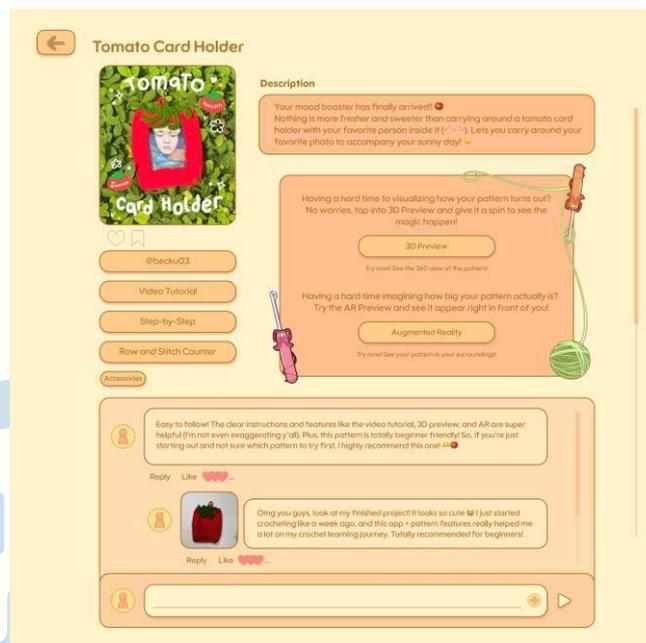
Gambar 4.23 Sebelum dan Sesudah Revisi Laman *Board* Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Sebelum melakukan revisi pada laman *board pattern* pada aplikasi “Crofell”, fitur yang dapat digunakan hanya *search bar* dan *board pattern*. Setelah melakukan revisi pada laman *board pattern* pada aplikasi “Crofell”, penulis melakukan revisi dengan menambahkan kategori untuk membedakan beberapa *pattern crochet*.



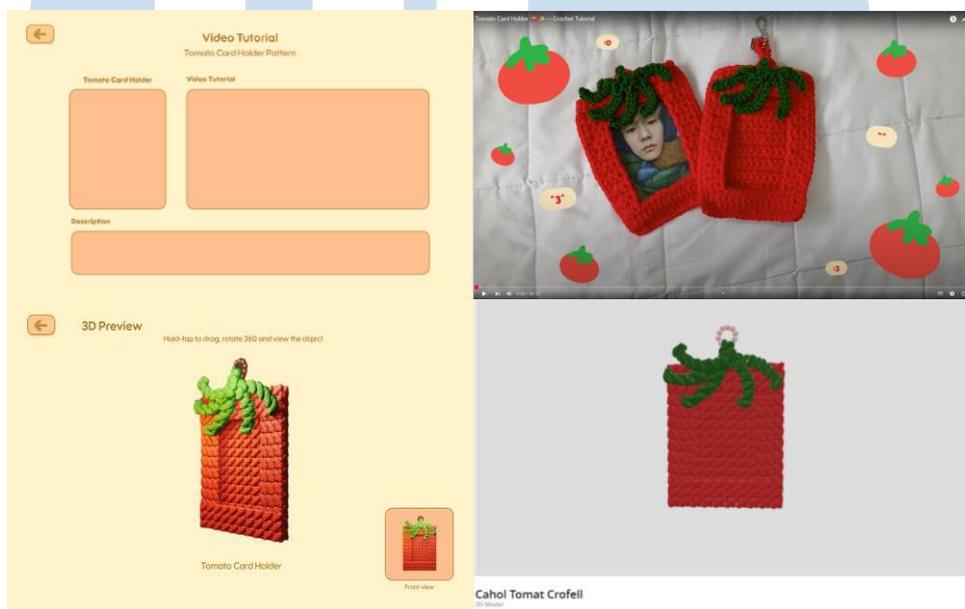
Gambar 4.24 Sebelum Revisi Laman Fitur *Pattern Crochet* Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Sebelum melakukan revisi pada laman fitur *pattern crochet*, penulis tidak memberi *label text* pada setiap bagian, hal tersebut dapat membuat beberapa pengguna kebingungan terhadap kolom – kolom yang tersedia dan *spacing* pada bagian bawah *pattern tutorial* terlalu besar.



Gambar 4.25 Sesudah Revisi Laman Fitur *Pattern Crochet* Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

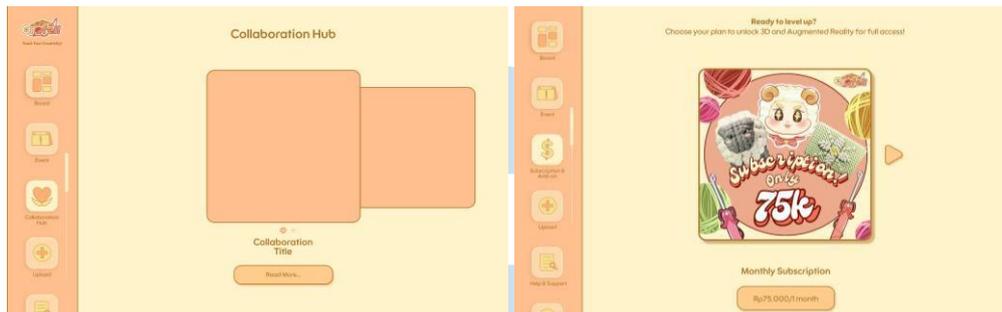
Melakukan revisi pada *layouting*, menambahkan *label text* pada kolom *description* agar pengguna tidak bingung, dan menambahkan sedikit informasi terkait fitur *3D preview* dan *Augmented Reality*, serta memperbaiki jarak *spacing* pada kolom *pattern tutorial* yang sebelumnya terlalu besar. Pada fitur *review pattern crochet*, dilakukan revisi pemindahan pada bagian tata letak *UI field text* dari bagian atas menjadi ke bawah yang disesuaikan kenyamanan dan *behaviour* pengguna saat menggunakan *tablet* posisi tangan untuk mengetik selalu berada dibagian bawah.



Gambar 4.26 Sebelum dan Sesudah Revisi Laman Fitur *Video Tutorial* dan *3D*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Melakukan revisi pada *video tutorial* dengan memanfaatkan “YouTube”, dikarenakan *input video* pada “Figma” hanya berlaku untuk yang berlangganan dan solusi dari penulis adalah mencantumkan *link* “YouTube” pada *button video tutorial*.

Melakukan revisi *3D preview* dan *Augmented Reality*, penggunaan *plugin 3D* “Anima” pada “Figma” diganti dengan menggunakan “Sketchfab”, dikarenakan adanya pembatasan *file size* pada “Anima” sehingga tidak dapat digunakan.

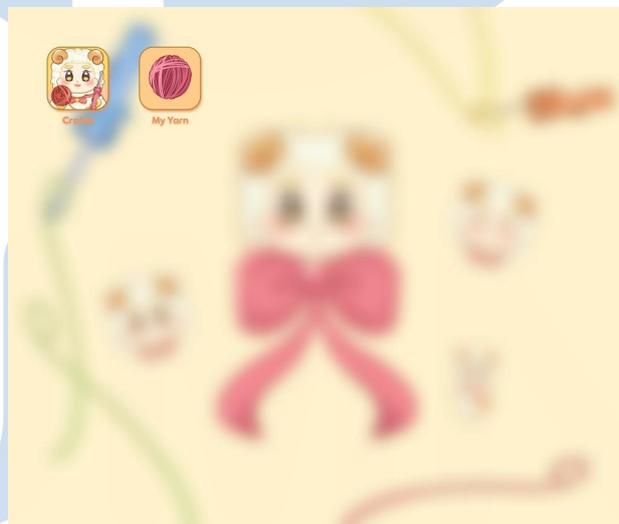


Gambar 4.27 Sebelum dan Sesudah Revisi Laman *Subscription*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Revisi pada laman *subscription* dilakukan, dari *carousel card* menjadi *tap button*. Hal tersebut dikarenakan *carousel card* tidak dapat bekerja dengan baik apabila koneksi internet tidak mendukung (*bug*).

4.2.7 Finalisasi

Tampilan finalisasi aplikasi “Crofell” akan menjadi tampilan yang sudah pasti nantinya akan ditampilkan pada saat *user testing* (*prototype* akhir sebelum aplikasi dipublikasikan).



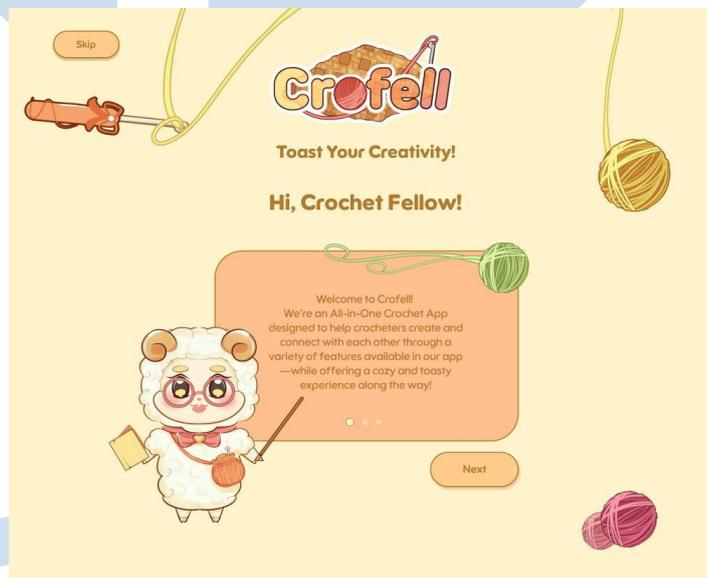
Gambar 4.28 *Homepage Tablet* Ikon Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tampilan aplikasi “Crofell” akan diawali dari simulasi seperti pengguna telah *install* aplikasi “Crofell” pada tablet mereka. Pengguna akan diajak untuk berinteraksi dengan ikon aplikasi “Crofell” untuk membuka *app* “Crofell” yang nantinya akan digunakan.



Gambar 4.29 Transisi *Intro Splash Screen* Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Aplikasi “Crofell” diawali dari membuat transisi *intro* saat pengguna berinteraksi dengan ikon aplikasi “Crofell”, pada saat memasuki aplikasi maka pengguna akan diperlihatkan animasi transisi *intro* logo “Crofell” sebagai bentuk sambutan *welcoming* pada aplikasi “Crofell”.



Gambar 4.30 Laman *Landing Page* dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Kemudian pengguna akan dibawa pada laman *landing page*, yang berisikan informasi singkat tentang pengenalan terkait aplikasi dan seputar fitur yang disediakan dalam aplikasi “Crofell”. Pada halaman *landing page* awal, berisi informasi tentang aplikasi “Crofell” adalah aplikasi *all-in-one app* yang dapat membantu para *crocheter*. Pada laman awal *landing page*, pengguna akan

diberikan 2 *button* yang terdiri dari *skip* dan *next*, apabila pengguna interaksi dengan *button skip*, maka akan langsung dibawa pada laman *onboarding sign up* dan apabila pengguna interaksi dengan *button next*, maka akan dilanjutkan pada laman berikutnya dari penjelasan singkat terkait fitur utama aplikasi “Crofell”.



Gambar 4.31 Laman *Onboarding Page* dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

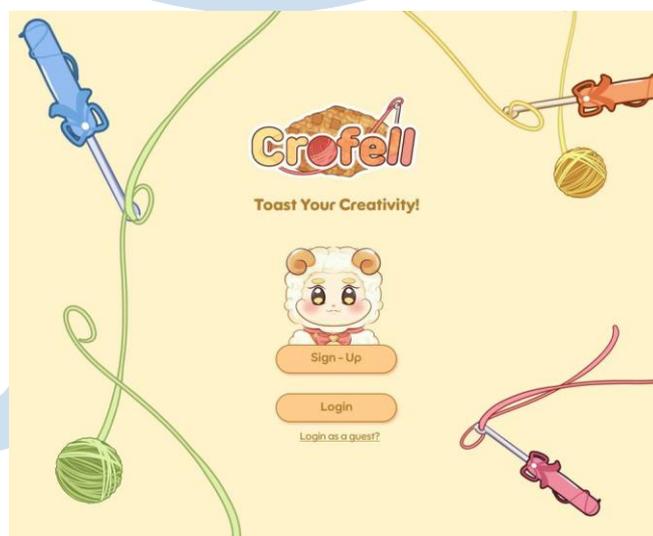
Selanjutnya pada *onboarding page* kedua, aplikasi “Crofell” memperkenalkan fitur utama dalam aplikasi, yaitu *3D Preview* dan *Augmented Reality*, serta beberapa fitur tambahan pembantu *crocheter* dalam proses pembuatan *crochet*. Terdapat beberapa *button* yang dapat diinteraksi oleh pengguna untuk memutuskan melanjutkan ke halaman berikutnya, kembali pada laman awal *landing page*, atau dapat melewati *onboarding page* informasi singkat terkait aplikasi “Crofell” dan langsung menuju laman *onboarding page sign-up*.

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 4.32 Laman Kedua *Onboarding Page* dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Selanjutnya pada *onboarding page* kedua, aplikasi “Crofell” dapat menjadi sebuah wadah untuk para *crocheter* saling terhubung, layaknya sebuah komunitas (fitur sosial). Pada laman kedua *onboarding page* terdapat *button back* yang dapat diinteraksi dan *button* yang mengajak pengguna untuk lanjut ke halaman *authentication*.



Gambar 4.33 Laman *Authentication* pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tampilan *authentication* pada aplikasi “Crofell”, *user* dapat berinteraksi langsung mendaftarkan data diri pada *sign-up* ataupun apabila sudah terdaftar dapat langsung menekan *button login*. Jika *user* tidak ingin

mendaftarkan diri, maka terdapat *interface* masuk sebagai *guest*, tetapi interaksi *user* saat menjadi *guest* akan sangat terbatas, fitur – fitur utama yang ditawarkan tidak dapat dilihat atau digunakan oleh *user*.



Gambar 4.34 Laman *Sign-up* dan *Login* Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tampilan *sign-up* dan *login* pada aplikasi “Crofell”, *user* dapat berinteraksi mengisi data diri, setelah terisi nantinya data diri berupa akun akan tersimpan secara otomatis dalam aplikasi “Crofell” dan fitur – fitur yang ditawarkan dalam aplikasi “Crofell” dapat dengan bebas diakses oleh *user*.



Gambar 4.35 Laman *Change Password* Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tampilan *change password* pada aplikasi “Crofell”, apabila *user* lupa terkait data daftar diri, seperti *password*, maka dalam aplikasi “Crofell” menyediakan sistem untuk riset *password*, yang berguna untuk membantu *user login* dengan mudah kembali.



Gambar 4.36 Laman *Login as a Guest* Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Saat *login as a guest* diinteraksi oleh pengguna, maka beberapa bagian pada aplikasi “Crofell” tidak dapat diakses, misalnya pengguna dapat melihat tampilan *board pattern crochet*, tetapi tidak dapat akses untuk menggunakan fitur – fitur yang ditawarkan oleh aplikasi “Crofell” yang kemudian nantinya diarahkan untuk *login* atau *sign-up*.

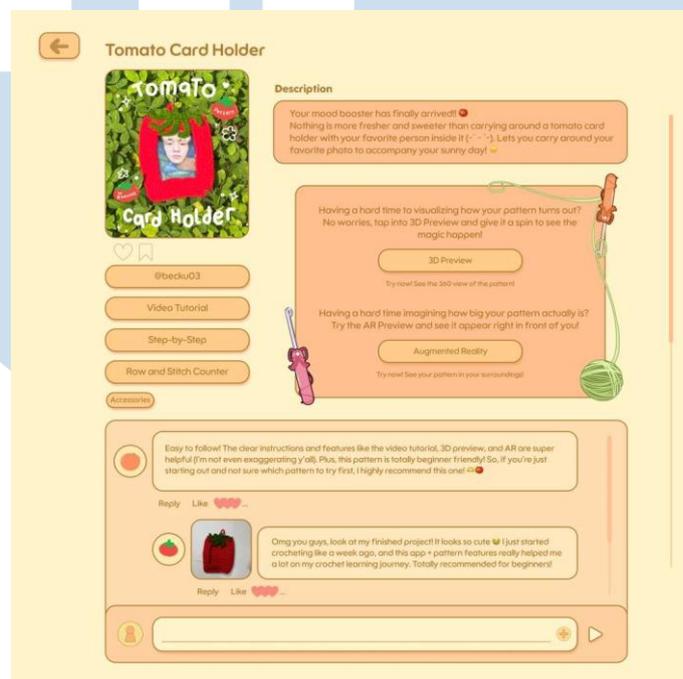


Gambar 4.37 Laman *Board Pattern* Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tampilan *board* pada aplikasi “Crofell”, apabila pengguna selesai melakukan pendaftaran diri (*sign-up/login*), maka pengguna akan dibawa ke laman utama berupa laman *board* yang menampilkan sejumlah hasil karya *crochet*, serta sebagai laman untuk mencari karya *crochet* yang diinginkan oleh *user* sendiri. Pengguna dapat berinteraksi lebih lanjut terhadap *board*, nantinya pada *board* akan diberikan akses kepada fitur – fitur utama

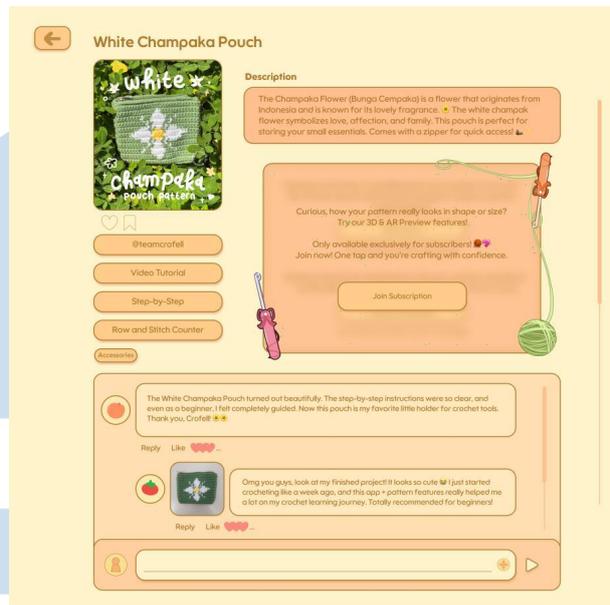
yang ditawarkan dalam aplikasi “Crofell”. Terdapat beberapa laman tambahan dalam aplikasi “Crofell”, seperti laman *event*, laman *subscription*, laman *upload*, laman *help & support*, dan laman *profile user* pribadi.

Tampilan fitur utama *board pattern crochet* pada aplikasi “Crofell”, *pattern* yang bersifat gratis (bukan *premium*), fiturnya dapat diakses secara bebas, apabila *pattern* bersifat *premium (locked)*, maka pengguna perlu melakukan proses pembelian satuan *pattern* terlebih dahulu untuk mengakses fitur – fitur tersebut.



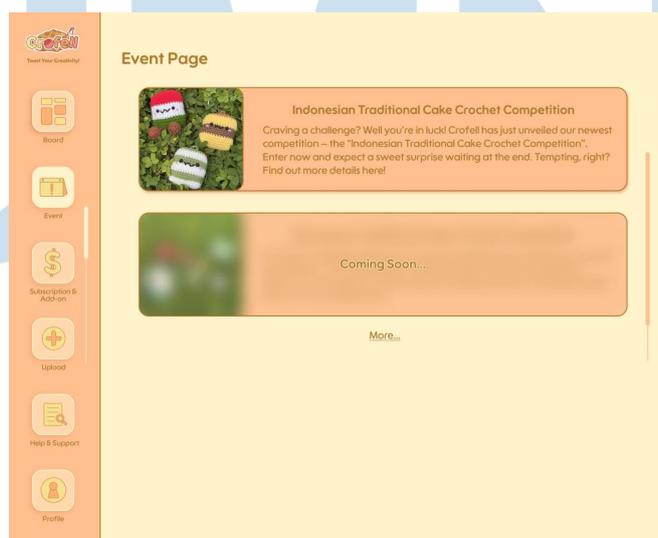
Gambar 4.38 Laman Fitur Utama Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Terdapat beberapa fitur utama dalam aplikasi “Crofell”, seperti *tutorial* pembuatan *crochet* secara tertulis (*step-by-step tutorial*), maupun *video tutorial*, terdapat fitur *row and stitch counter* yang dapat membantu pengguna dalam menghitung baris pada saat pembuatan *crochet*, terdapat fitur *3D preview pattern*, yang membantu visualisasi akhir produk dari objek *crochet*, *augmented reality pattern* yang dapat berfungsi menjadi patokan ukuran *crochet*, serta terdapat fitur untuk *review pattern crochet* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk saling berdiskusi ataupun *review* hasil karya.



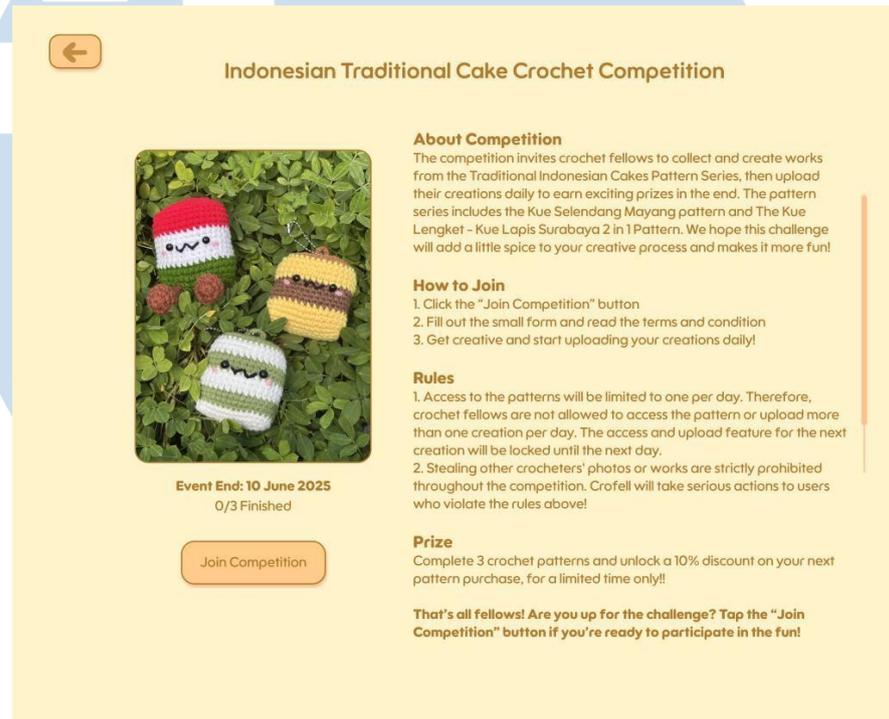
Gambar 4.39 Fitur *Limited 3D Preview* dan *Augmented Reality*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Khusus untuk fitur utama, *3D Preview* dan *Augmented Reality* terdapat batasannya. Terdapat beberapa pattern yang mewajibkan pengguna untuk berlangganan dengan “Crofell” untuk mendapatkan akses terhadap fitur *3D Preview* dan *Augmented Reality*, apabila pengguna berlangganan maka seluruh *pattern* dengan *3D Preview* dan *Augmented Reality* akan otomatis terbuka dan dapat diakses oleh pengguna, baik pada *free pattern* maupun *premium pattern*.



Gambar 4.40 Laman *Event* Pada Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada laman *event*, nantinya akan memuat sejumlah kegiatan *online* maupun *offline* yang akan diselenggarakan oleh “Crofell” kepada pengguna, *event* dapat diikuti secara bebas dengan sistem kurun waktu tertentu dan *event* akan ditutup (habis).



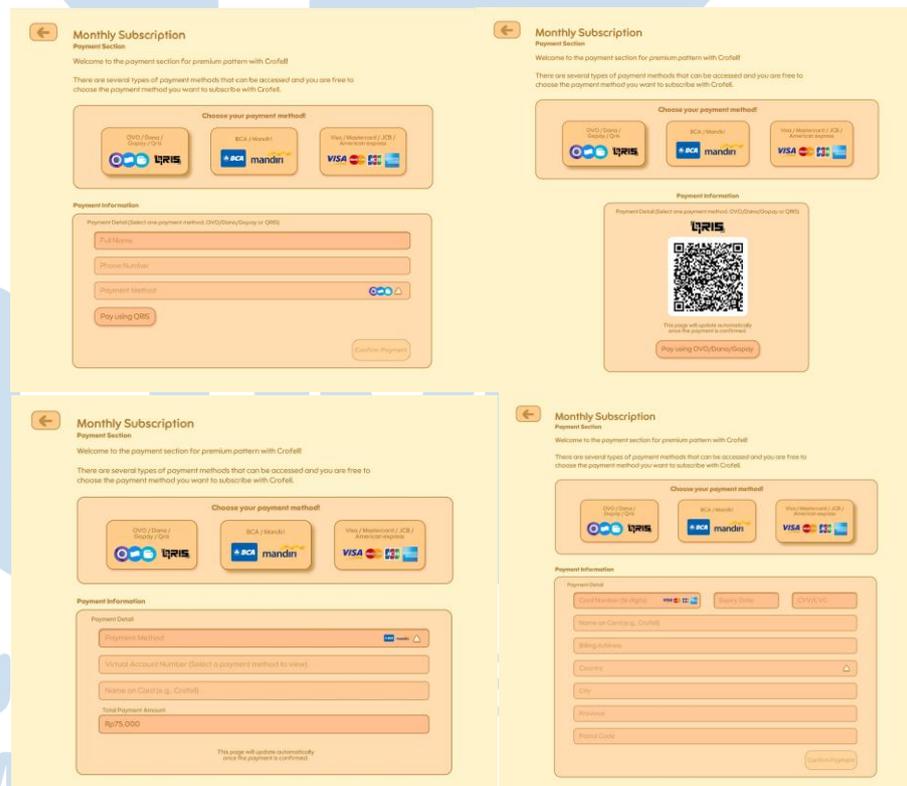
Gambar 4.41 Rules & Benefit Event Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Salah satu kegiatan yang terdapat dalam *event* adalah berlomba untuk menyelesaikan beberapa *pattern crochet* dalam jangka waktu tertentu, apabila pengguna ikut serta, maka akan terdapat *benefit* yang akan diberikan oleh “Crofell” kepada pengguna, seperti diskon 10% untuk pembelian tiga *pattern*. Pada laman *rules & benefit event*, pengguna dapat berinteraksi dengan cara menekan *button join competition*, yang nantinya akan dibawa pada laman berikutnya untuk mengikuti kompetisi *event* dalam aplikasi “Crofell”.



Gambar 4.42 Laman *Subscription* Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada laman *subscription*, pengguna dapat berinteraksi untuk berlangganan dalam aplikasi “Crofell”. Nantinya pengguna akan dibawa pada laman yang akan menjelaskan terkait keuntungan dari *subscription*. Pengguna dapat akses tanpa terbatas pada seluruh fitur *3D Pattern* dan *Augmented Reality* pada seluruh *free pattern* maupun *premium pattern*.



Gambar 4.43 Laman Metode Pembayaran *Subscription* Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pengguna yang ingin berlangganan dapat menggunakan beberapa metode pembayaran, seperti *e-wallet* (“Gopay”, “OVO”, “Dana”, dan “QRIS”), bank (“BCA” dan “BRI”), serta *credit card* (“JCB”, “American Express”, “VISA”, dan “Mastercard”).

Metode pembayaran *e-wallet* (“Gopay”, “OVO”, “Dana”, dan “QRIS”) dan bank (“BCA” dan “BRI”) disediakan untuk pengguna lokal (Indonesia) agar dapat dengan mudah diakses.

Metode pembayaran *credit card* (“JCB”, “American Express”, “VISA”, dan “Mastercard”) disediakan untuk pengguna internasional agar dapat dengan mudah diakses oleh orang – orang diluar Indonesia.

The screenshot shows the 'New Pattern' upload interface in the Crofell app. On the left is a vertical navigation menu with icons for Board, Event, Subscription & Add-on, Upload, Help & Support, and Profile. The main form area is titled 'New Pattern' and contains the following sections:

- Crochet Pattern Title:** A text input field containing 'Kue Lapis Surabaya & Kue Lengket' and an 'Upload' button.
- Cover Photo:** A square image placeholder showing a crocheted cake.
- Content Photo:** Two square image placeholders showing crocheted cakes.
- Description:** A text area containing a detailed description of the pattern, including its origin and a note about the difficulty level.
- Video Tutorial Link (Optional):** A text input field with the placeholder 'Input the link'.
- Step-by-step Tutorial:** A text area containing instructions and a list of notes for users.
- Photo-Linked Steps (Optional):** A section with two dropdown menus for selecting steps to link to photos. The first dropdown is set to 'Chain 14' and the second to 'R1: (Start with 2nd chain from the hook) 13 SC (13)'.

Gambar 4.44 Laman *Upload Pattern* Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada laman *upload pattern*, pengguna dapat memanfaatkan fitur tersebut untuk membagikan dan mengunggah *pattern*. Pengguna nantinya

dapat interaksi pada beberapa *field text* untuk mengisi *tutorial pattern* yang ingin dibagikan secara *public*.

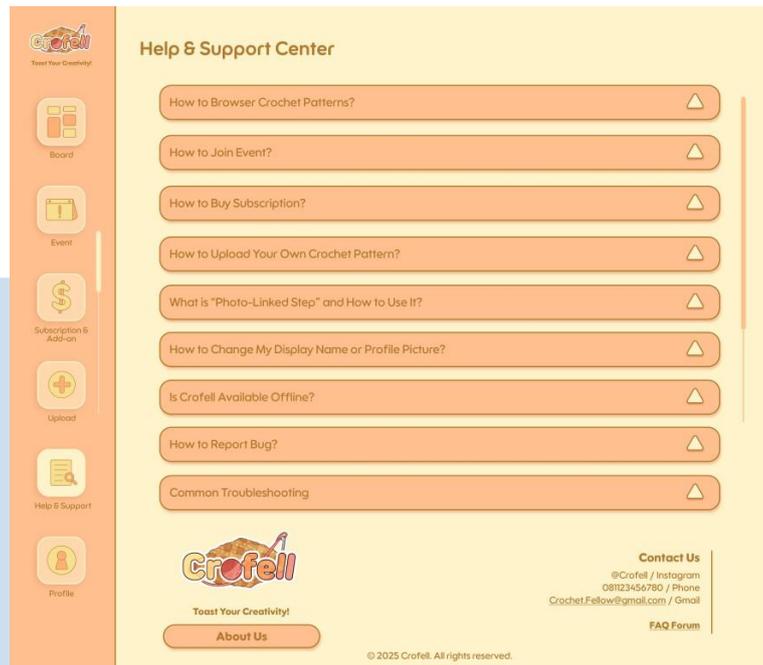
Terdapat *field text crochet pattern title* untuk memberi label atau penamaan pada *pattern crochet* yang ingin diunggah. Terdapat *section* untuk mengunggah foto *pattern crochet* sebagai foto cover *pattern board* dan foto *content pattern*. Terdapat *field text description* untuk mengisi deskripsi singkat tentang *pattern crochet*. Terdapat *field text link video tutorial*, apabila pengguna terdapat *link video tutorial*, maka dapat dicantumkan, tetapi *link video tutorial* bersifat optional sehingga pengguna yang tidak memiliki *video tutorial* tidak perlu diisi. Terdapat *field text step-by-step tutorial*, yang berisi *tutorial* tertulis secara lengkap, serta terdapat *field text photo-linked steps*, bersifat optional yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mencantumkan foto yang dapat diinteraksi oleh pengguna saat melihat *step-by-step tutorial*.



Gambar 4.45 *Upload Button Condition* Pada Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Upload button tidak akan data diinteraksi oleh pengguna apabila tidak memenuhi syarat pengisian pada beberapa UI *field text* (*platform* aplikasi “Crofell” dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk membagikan *tutorial pattern crochet*).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 4.46 Laman *Help & Support* Dalam Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada laman *help & support* dalam aplikasi “Crofell” dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk mendapatkan bantuan cepat apabila pengguna mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi.



Gambar 4.47 Laman *Help & Support Dropdown* Dalam Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

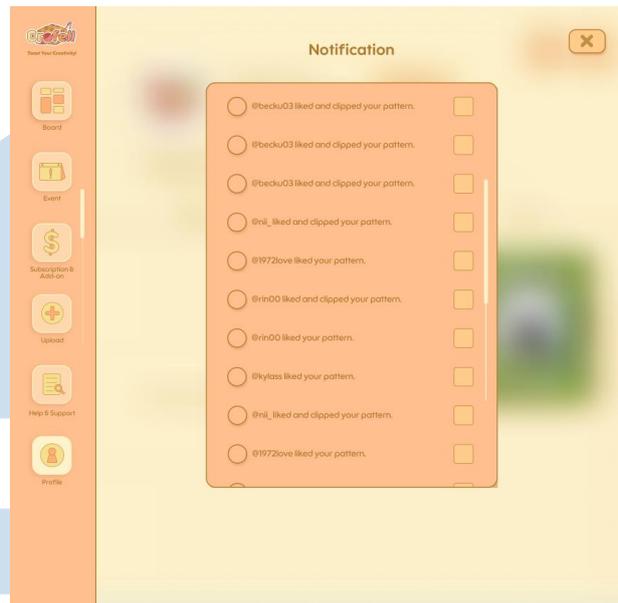
Terdapat beberapa *button* yang dapat interaksi, seperti *dropdown* untuk mendapatkan informasi lebih lanjut terkait kendala yang dialami oleh pengguna. Terdapat *interface* FAQ forum yang dapat digunakan oleh pengguna apabila mengalami kendala yang perlu menghubungi pihak tim “Crofell” terkait kendala yang dialami dalam aplikasi.



Gambar 4.48 Laman *Profile User* Dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

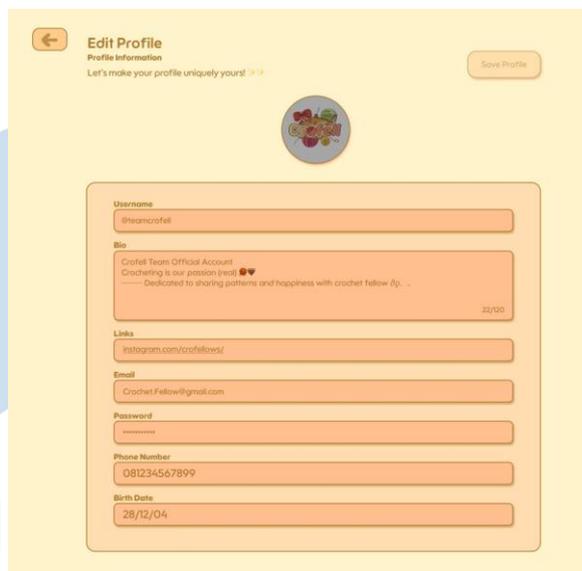
Profile user pada aplikasi “Crofell” akan menampilkan sejumlah hasil unggahan *pattern crochet* yang telah diunggah oleh pengguna sendiri. *Pattern crochet* yang terdapat pada *section posts* dapat diinteraksi oleh pengguna yang nantinya akan menampilkan fitur utama dari aplikasi “Crofell” sendiri. Kemudian, terdapat *button edit profile* dan *button notification* yang dapat diinteraksi oleh pengguna.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 4.49 *Notification* Pada *Profile User* Dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Notification pada *profile user* dalam aplikasi “Crofell” berfungsi sebagai informasi untuk memberi tahu kepada pengguna apabila terdapat interaktivitas yang dilakukan oleh pengguna lain pada unggahan *pattern crochet* pribadi.



Gambar 4.50 *Edit Profile* Pada *Profile User* Dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Apabila pengguna ingin mengubah tampilan atau data diri secara publik, maka dapat memanfaatkan fitur *edit profile*. Pengguna yang tidak

mengubah tampilan atau data diri secara publik dan hanya membuka *edit profile* nantinya akan dapat berinteraksi dengan *button back*, karena tidak ada perubahan yang terjadi pada tampilan maka *button save profile* tidak akan dapat berfungsi.

4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa

Dalam perancangan aplikasi “Crofell”, penulis dipercaya oleh tim sebagai *Technical Artist*, yang bertanggung jawab terhadap interaktivitas yang terjadi dalam aplikasi “Crofell”, serta bertanggung jawab dalam memegang fitur *augmented reality*.

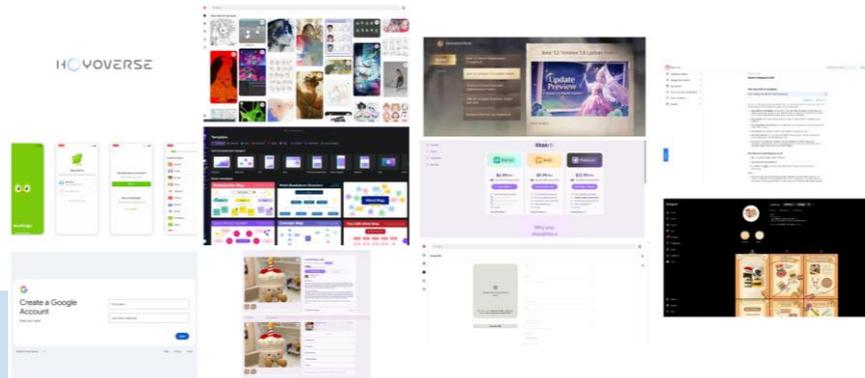
Sebagai *Technical Artist*, penulis mengawasi perancangan aplikasi dengan membuat *flow* aplikasi, yang terdiri dari, *user journey*, *Information Architecture* (IA), *userflow*, dan *flowchart*. Setelah membuat *flow*, penulis mulai melakukan perancangan visual aplikasi, seperti pembuatan ikon, *button*, serta *layouting* (*low fidelity*, *medium fidelity*, dan *high fidelity*). Selanjutnya, penulis mengerjakan perancangan interaktivitas pada aplikasi agar dapat berfungsi sesuai dengan *flow* aplikasi.

4.3.1 Proyek 1: Perancangan Flow Aplikasi

Pada tahap awal penulis melakukan beberapa perancangan *flow* aplikasi, seperti *user journey*, *Information Architecture* (IA), *userflow*, dan *flowchart*. *Flow* pada aplikasi dibuat dengan tujuan untuk mengetahui interaksi seperti apa yang nantinya akan dimuat dalam aplikasi serta penentuan fitur apa saja yang akan disediakan dalam aplikasi.

Referensi *layouting* disesuaikan dengan perancangan yang telah ditentukan sebelumnya, perancangan aplikasi akan disesuaikan dengan *layout tablet*. Apabila pengguna membuka aplikasi “Crofell, nantinya aplikasi “Crofell” akan menampilkan *app* secara *horizontal*, tujuan aplikasi dibuat *horizontal* adalah untuk memudahkan pengguna dalam pemakaian, terutama aplikasi “Crofell” yang bertujuan sebagai aplikasi pembantu dalam proses pembuatan *crochet*, fitur – fitur yang dimuat membutuhkan dimensi

yang *wide*, misalnya fitur *video tutorial*, *stitch and row counter*, *3D preview*, dan *Augmented Reality (AR)*.



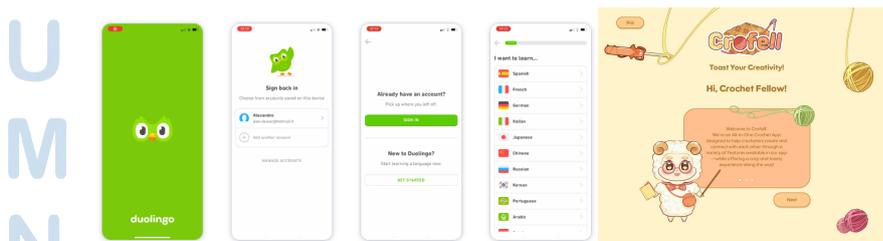
Gambar 4.51 Acuan Referensi Beberapa Aplikasi, Website dan Game
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Perancangan aplikasi “Crofell”, menggunakan beberapa referensi yang dijadikan sebagai acuan desain aplikasi. Terdapat beberapa referensi yang digunakan berasal dari aplikasi dan *game* (“Genshin Impact”, “Duolingo”, dan “Infinity Nikki”), sedangkan terdapat beberapa referensi *website* yang dapat diimplementasikan ke dalam tampilan *tablet mobile* (“Google”, “Pinterest”, “Canva”, “Ribblr”, dan “Instagram”).



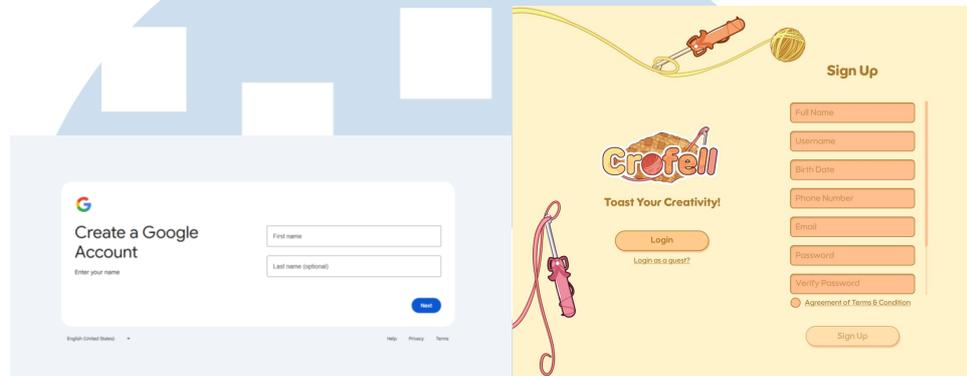
Gambar 4.52 Penerapan Referensi *Splash Screen* dan *Micro Interaction*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada *game* “Genshin Impact”, penulis menggunakan referensi *splash screen* dan *micro interaction (tap)* yang diterapkan pada aplikasi “Crofell”.



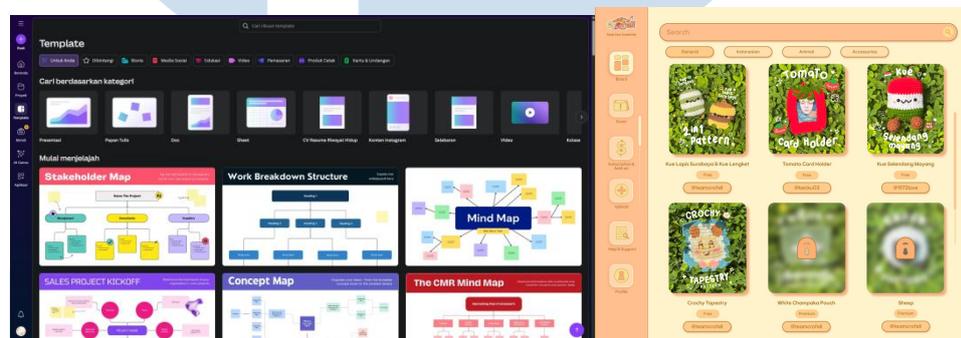
Gambar 4.53 Penerapan Maskot *Landing Page* dan *Onboarding Page*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Kemudian penulis menggunakan referensi penggunaan maskot pada *landing page* dan *onboarding page* dalam aplikasi “Duolingo”, yang diterapkan dalam aplikasi “Crofell”.



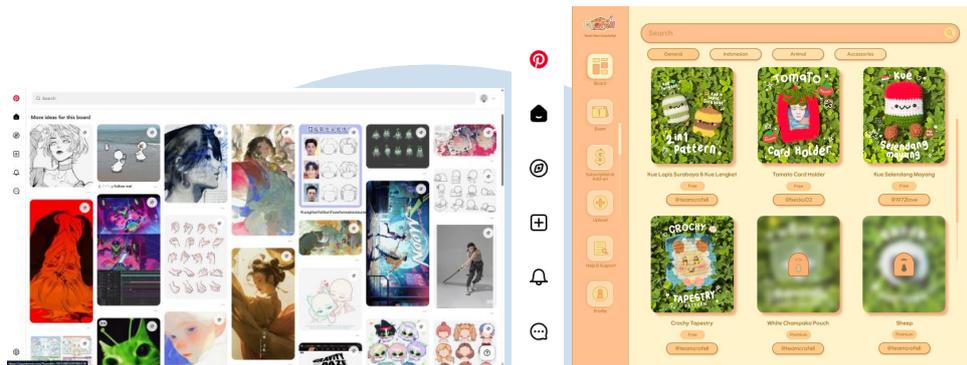
Gambar 4.54 Penerapan *Split Screen Authentication Page* Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada laman *authentication page* aplikasi “Crofell”, menggunakan referensi *split screen* “Google” untuk menampilkan 2 konten secara bersamaan dalam 1 laman, kemudian pada *homepage* aplikasi “Crofell”.



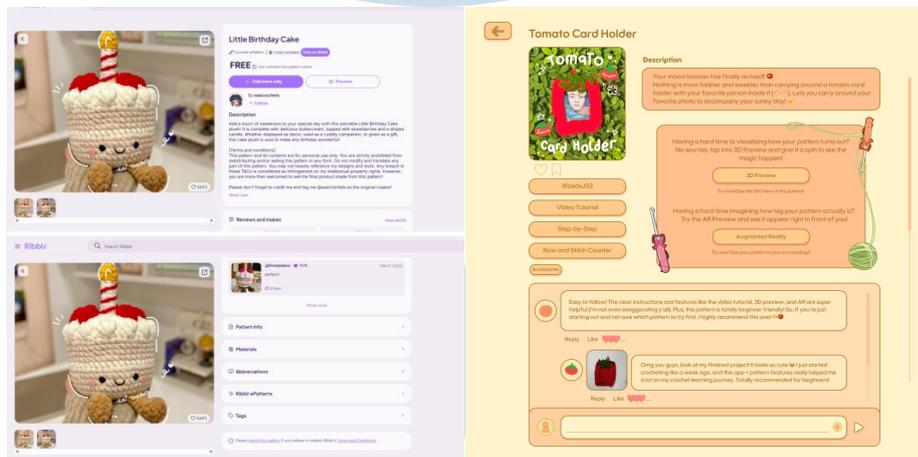
Gambar 4.55 Penerapan *Side-bar Tab* (Navigasi Utama) Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Navigation bar yang terdapat pada *homepage* merupakan jenis *side-bar tab* yang menggunakan referensi dari “Canva”, tujuan dari *navigation bar* adalah untuk memudahkan pengguna berpindah dan mengakses laman dengan fitur lainnya.



Gambar 4.56 Homepage yang Menampilkan Sejumlah Karya Pengguna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Penulis menggunakan referensi *homepage* pada “Pinterest” yang menampilkan sejumlah karya unggahan dari pengguna dengan tujuan untuk meningkatkan *user engagement*, serta bertujuan untuk menunjukkan bahwa aplikasi “Crofell” juga dapat menjadi tempat untuk pencarian inspirasi *pattern crochet*, serta adanya penulis menggunakan referensi *rounded icon* yang diterapkan pada *website* “Pinterest”, dikarenakan sesuai dengan *brand identity* dari “Crofell”, meningkatkan kenyamanan mata pengguna serta kemudahan *rounded icon* yang beradaptasi dengan berbagai ukuran.



Gambar 4.57 Penerapan UI “Ribblr” Pada *Discovery Features* “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Perancangan desain untuk laman fitur utama (*discovery features*) pada aplikasi “Crofell” menggunakan referensi dari *website* “Ribblr”, penulis menerapkan beberapa UI yang terdapat pada *website* “Ribblr” ke dalam aplikasi “Crofell”, terutama pada laman fitur utama (*discovery features*), kemudian *layout* ditata kembali dengan menerapkan *visual*

hierarchy pattern (z-pattern) yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memahami konten yang dimuat dengan tertata.



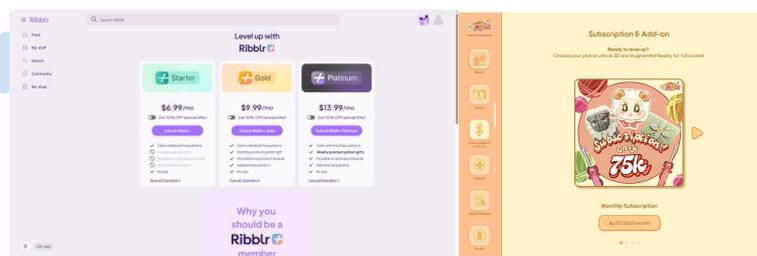
Gambar 4.58 Penerapan *Visual Hierarchy* Pada *Side-bar Tab*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada *side-bar tab (navigation bar)* aplikasi terdapat beberapa fitur tambahan, seperti laman *event*, *subscription & add-on*, *upload*, *help & support center*, dan *profile user*. Penerapan *side-bar tab* menggunakan prinsip *visual hierarchy*, dengan mengurutkan dari *section* utama hingga *section* pendukung lainnya.



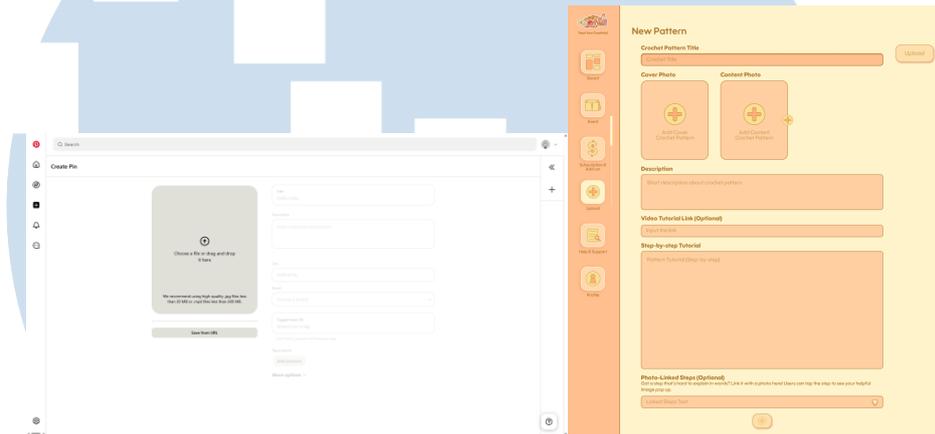
Gambar 4.59 Penerapan *Step Event* Untuk Mendapatkan Informasi Lengkap
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada laman *event*, penulis menggunakan referensi dari *game* “Infinity Nikki” dengan menggunakan beberapa *step* agar pengguna dapat mengakses informasi detail pada laman *event*, hal tersebut bertujuan untuk mengurangi informasi yang dimuat terlalu banyak.



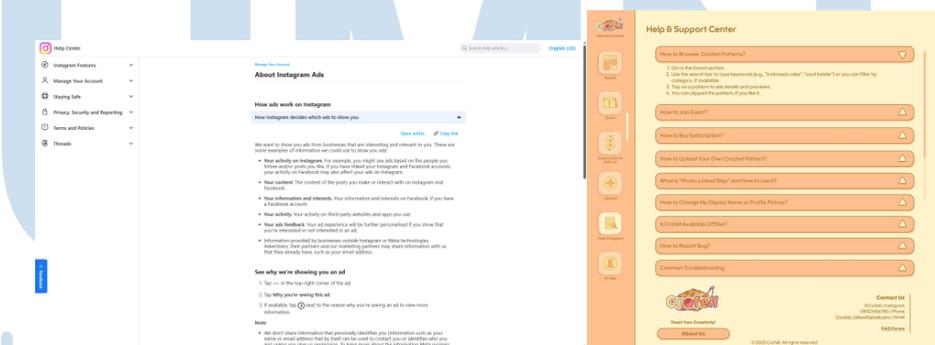
Gambar 4.60 Penerapan *Interactive Card* Dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada laman *subscription & add-on*, penulis menggunakan referensi dari website “Ribblr” yang menerapkan *interactive card* dengan mengubahnya menjadi *display card with CTA*, dengan tujuan untuk menampilkan informasi singkat dan fokus terhadap informasi atau konten yang ditawarkan.



Gambar 4.61 Penerapan *Linear Vertical Flow* Dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

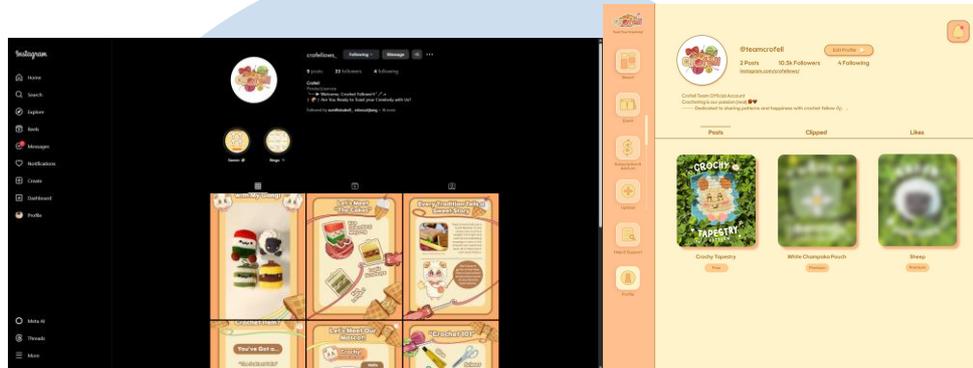
Pada laman *upload*, penulis menggunakan referensi *create* pada website “Pinterest”, tetapi penulis mengubah *layout* menjadi 1 *column* dengan menerapkan *linear vertical flow*, yang bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam proses pengisian data yang harus dipenuhi sebelum mengunggah dan mengurangi kebingungan.



Gambar 4.62 Penerapan *Dropdown Help & Support* Dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Sedangkan pada laman *help & support center* yang terdapat dalam aplikasi “Crofell”, penulis menggunakan referensi *micro interaction dropdown* dari website *help* “Instagram”, dengan tujuan untuk mengurangi *overload*

information dan memberikan kebebasan pengguna untuk mengakses informasi yang diinginkan (*user control and freedom*).



Gambar 4.63 Penerapan *Layout Profile User* “Instagram”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada laman *profile user* aplikasi “Crofell”, penulis menggunakan referensi dari laman *profile user website* “Instagram”, dimana *layout* “Instagram” sudah familiar dengan banyaknya pengguna sehingga adaptasi penyesuaian penggunaan lebih mudah bagi para pengguna, serta penerapan *layout* tersebut pada aplikasi “Crofell” untuk menonjolkan identitas dari pengguna dan menonjolkan visual dari karya *pattern crochet*.

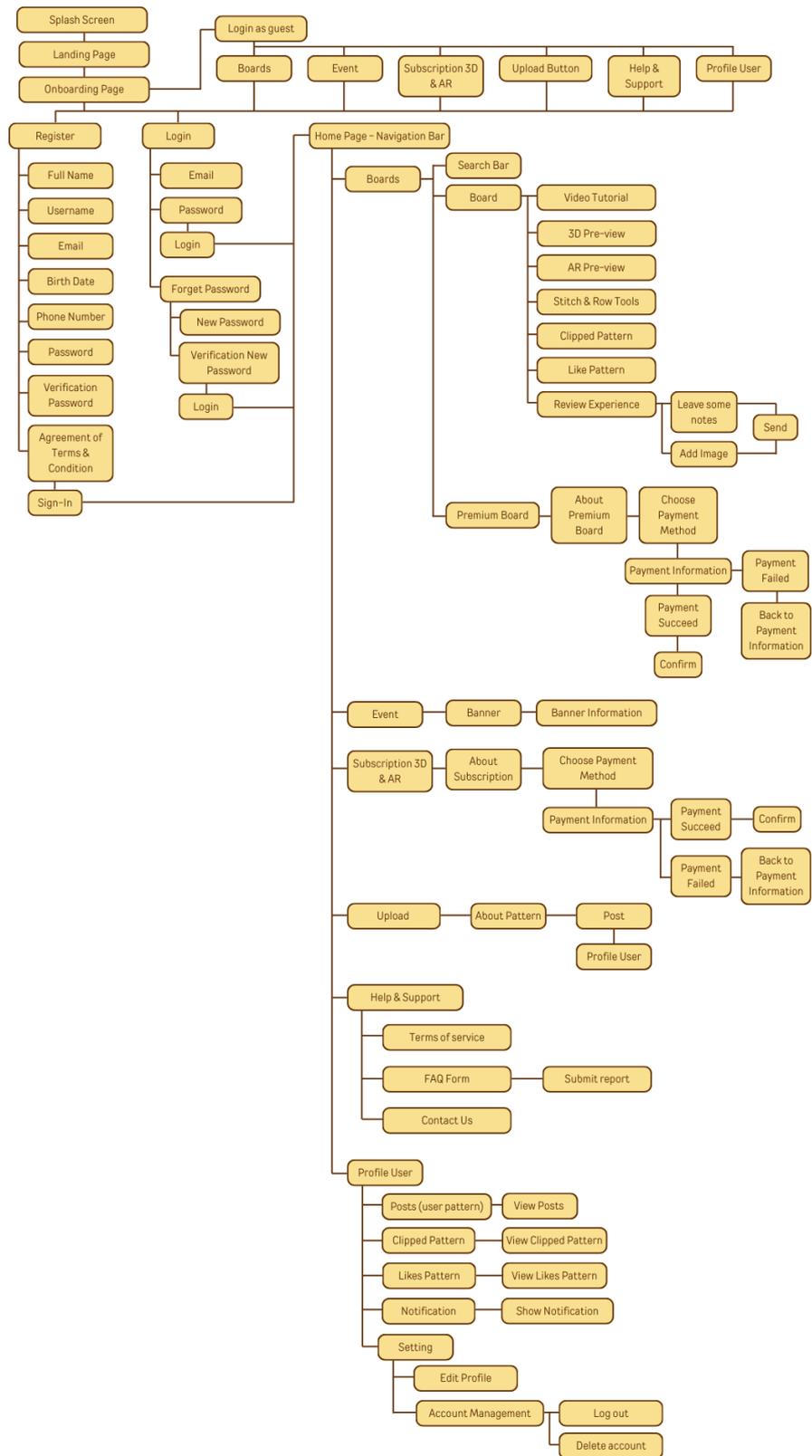
Crofell App User Journey	Awareness	Consideration	Conversion	On boarding	Engagement and Loyalty
Action	Mencari tahu apakah terdapat aplikasi yang dapat membantu crocheters untuk membuat <i>crochet</i> .	Pengguna mempertimbangkan mengunduh aplikasi.	Membuat akun dan aktivasi akun.	Mencoba eksplorasi fitur – fitur pada aplikasi Crofell.	Menggunakan aplikasi hingga berlangganan.
Activity	<ul style="list-style-type: none"> Mencari beberapa aplikasi yang dapat membantu proses pembuatan <i>crochet</i>. Membandingkan dengan aplikasi <i>crochet</i> lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca ulasan pengguna lain pada kolom rating aplikasi. Melihat cara kerja aplikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Registrasi data diri untuk aktivasi akun. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tahap tutorial terhadap fitur – fitur aplikasi Crofell. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan aplikasi untuk membantu dalam proses pembuatan <i>crochet</i>. Memfaatkan aplikasi untuk mengunggah karya, berkolaborasi dengan Crofell, serta partisipasi dalam <i>event</i> yang diselenggarakan.
Customer Goal	Untuk membantu dan mempermudah crocheters dalam pembuatan <i>crochet</i> .	Mencoba menggunakan aplikasi Crofell.	Berhasil melakukan pendaftaran dan mendapatkan akses penggunaan fitur aplikasi Crofell.	Fitur mudah digunakan, mudah dipahami dan dapat berfungsi dengan baik.	Membagikan pengalaman atau <i>feedback</i> dalam menggunakan aplikasi, menawarkan orang lain untuk menggunakan aplikasi Crofell.
Potential Touchpoint(s)	<ul style="list-style-type: none"> Gadget Sosial media Teman Internet Iklan digital 	<ul style="list-style-type: none"> Google Play Store Testimoni sosial media Teman 	<ul style="list-style-type: none"> Form Pendaftaran 	<ul style="list-style-type: none"> On boarding page Landing page Tutorial eksplorasi fitur 	<ul style="list-style-type: none"> Fitur aplikasi 3D Fitur aplikasi <i>Augmented Reality</i> <i>Event</i> <i>Collaboration Hub</i>
Experience (Feeling)	😊	😊	😐	😊	😊
Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan informasi tentang aplikasi Crofell yang dapat membantu crocheters. Merujuk dimana aplikasi Crofell dapat diunduh. 	<ul style="list-style-type: none"> Menawarkan fitur detail yang dapat membantu crocheters. 	<ul style="list-style-type: none"> Kemudahan dalam proses akses aplikasi Crofell. 	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan pelayanan maksimal dan kemudahan untuk mengakses fitur. Memastikan fitur aplikasi Crofell bekerja dengan baik. 	<ul style="list-style-type: none"> Adanya keberlanjutan dalam aplikasi Crofell yang menyediakan fitur baru.

Gambar 4.64 *User Journey* Untuk Mengetahui *User Experience*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

User journey “Crofell” dibuat dengan tujuan untuk menggambarkan alur pengalaman pengguna, dimulai dari tahap belum mengenal aplikasi hingga pengguna menjadi seorang pelanggan dalam aplikasi “Crofell”, yang mencakup 5 tahapan, yaitu *awarness, consideration, conversion, onboarding, dan engagement and loyalty*.

User journey disusun dari bagaimana pengguna dapat mengetahui aplikasi “Crofell”, melakukan pertimbangan terhadap penggunaan aplikasi “Crofell”, menggunakan aplikasi “Crofell” hingga eksplorasi fitur “Crofell” hingga menjadi pengguna aktif yang menggunakan aplikasi secara rutin dan menjadi pengguna yang berlangganan. *User journey* dapat membantu pengembangan perancangan aplikasi “Crofell” yang disesuaikan dengan *behaviour, kebutuhan, serta pengalaman pengguna*.

Pada tahap *awarness*, pengguna mencari tahu terkait *platform digital* yang dapat membantu proses pembuatan *crochet*, kemudian masuk melalui tahapan *consideration*, dimana pengguna merasa senang sudah menemukan aplikasi “Crofell” dan memutuskan untuk mencoba mengunduh aplikasi “Crofell” atau tidak. Masuk pada tahap *conversion*, pengguna mencoba menggunakan aplikasi “Crofell”, tetapi harus mendaftarkan diri pada aplikasi “Crofell” untuk mengakses berbagai fitur pembantu *crochet*, beberapa pengguna mungkin akan merasa terganggu dan terdapat beberapa pengguna yang tidak merasa terganggu. Pada tahap *onboarding*, pengguna mencoba menggunakan aplikasi “Crofell” dalam proses pembuatan karya *crochet* hingga akhirnya pengguna merasa aplikasi “Crofell” dapat membantu berkarya *crochet* dan melakukan berlangganan dalam aplikasi “Crofell” serta merekomendasi aplikasi “Crofell” kepada pengguna lain (*engagement and loyalty*).



Gambar 4.65 Information Architecture Penentuan Konten Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Information Architecture (IA) pada aplikasi “Crofell” dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam proses desain, seperti desain UX (*User Experience*) yang dapat memberikan pengalaman dalam kemudahan dan kenyamanan akses fitur bagi pengguna (*user-friendly navigation*), membantu dalam proses penentuan *label text* pada setiap fitur yang terdapat pada aplikasi “Crofell”, serta membantu dalam proses pengelompokkan fitur.

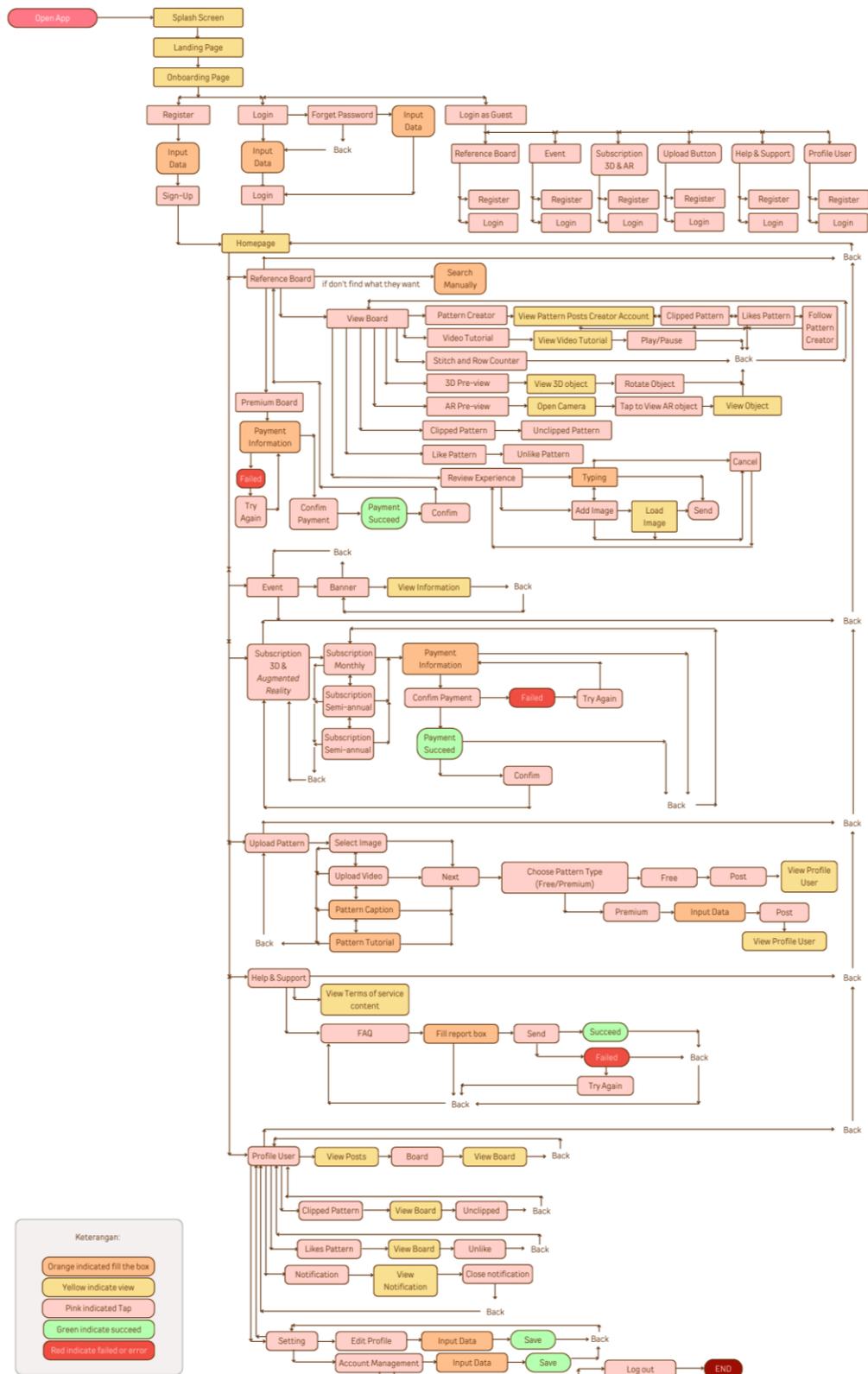
Saat pengguna membuka aplikasi “Crofell”, pengguna akan melalui *splash screen* kemudian masuk pada *landing page* lalu *onboarding pages*, pada bagian *onboarding* nantinya akan diakhiri dengan laman yang memuat *sign-up*, *login* dan *login as guest*.

Fitur utama dalam aplikasi “Crofell” terdapat pada *section board*, *section board* merupakan laman yang memuat hasil unggahan karya pengguna secara pribadi maupun pengguna lain. Pada *section board* pengguna yang interaksi *tap* pada *board* nantinya akan memuat sejumlah fitur utama seperti *video tutorial*, *stitch and row*, *3D Preview*, *Augmented Reality Preview*, serta *section review pattern*. Pada *section board* terdapat beberapa *board pattern* yang tidak dapat diakses karena bersifat *premium*, dimana pengguna yang ingin mengakses *pattern crochet* tersebut harus melalui pembayaran, karena *pattern* yang ditawarkan oleh pengguna lain bersifat *premium*.

Dalam aplikasi “Crofell”, terdapat fitur tambahan yang ditawarkan seperti *event*, *subscription & Augmented Reality*, *upload*, *help & support*, dan *profile user*. Pada *event*, nantinya akan memuat sejumlah *event* yang sedang diselenggarakan dalam aplikasi “Crofell”, *subscription & Augmented Reality*, merupakan fitur berbayar bulanan, semi-tahunan, dan tahunan yang ditawarkan dalam aplikasi “Crofell” untuk mengakses secara *full* pada fitur utama *3D preview* maupun *Augmented Reality preview*. Fitur *upload*, digunakan untuk *upload*, nantinya pengguna akan dibawa pada laman *about pattern* yang dapat digunakan untuk mengisi tentang konten *pattern* yang akan diunggah. Pada *help & support* akan memuat beberapa

fitur tambahan seperti *FAQ Form* dan *Contact Us, help & support* berguna untuk membantu pengguna ketika mengalami kendala teknis dalam aplikasi, serta dapat menghubungi pihak “Crofell” melalui pengisian forum maupun sosial media lainnya. *Profile user* akan memuat sejumlah informasi tentang pengguna seperti hasil unggahan *pattern crochet*, *pattern* yang disimpan oleh pengguna, *pattern* yang disukai oleh pengguna, fitur tersebut akan terbuka secara publik (dapat dilihat oleh pengguna lain), apabila pengguna tersebut melakukan interaksi *clipped* dan *save pattern*. Tujuan fitur tersebut bersifat publik adalah untuk mendukung *crocheter* lain, dimana secara tidak langsung *shout-out* para pembuat *crochet*, seperti sistem *social discovery* dan sebagai wadah komunitas para *crocheter*, kemudian terdapat *section notification* dan *setting profile*.





Gambar 4.66 Userflow Untuk Mengetahui Alur Pengguna
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Userflow pada aplikasi “Crofell” dibuat dengan tujuan untuk mengetahui alur pengguna saat menggunakan aplikasi “Crofell”. Pada tahap awal, pengguna akan membuka aplikasi “Crofell” kemudian melalui *splash screen*, kemudian pengguna akan dibawa pada *landing page* dan kemudian dilanjutkan pada laman *onboarding*. Selanjutnya pengguna dapat memilih ingin melanjutkan pada laman *sign-up*, *login* dan *login as guest*.

Apabila pengguna memilih *login as guest*, maka fitur yang dapat diakses terbatas. Apabila pengguna memilih *login*, maka akan dilanjutkan dengan mengisi data yang telah terdaftar pada aplikasi “Crofell”. Sedangkan pengguna yang memilih *sign-up*, akan mendaftarkan data pada aplikasi “Crofell”.

Setelah pengguna selesai daftar data, nantinya akan dibawa ke laman *board* yang berisikan sejumlah karya *pattern crochet* pengguna lain ataupun karya pengguna sendiri, terdapat beberapa *pattern crochet* yang bersifat *premium* sehingga pengguna perlu melakukan pembelian *pattern crochet* tersebut agar mendapatkan akses. Pengguna yang berinteraksi pada *board* nantinya dapat mengakses fitur utama, seperti *video tutorial*, *stitch and row counter*, *3D preview* dan *Augmented Reality preview*.

Apabila pengguna interaksi dengan *video tutorial*, nantinya akan dibawa pada laman yang memuat *video tutorial* cara membuat *pattern crochet*, kemudian pada laman *stitch and row counter* akan dibawa pada laman yang terdapat fitur bantuan untuk menghitung jumlah *stitch* dan *row* saat sedang *crochet*. Selanjutnya fitur *3D preview* akan ditampilkan objek *crochet* dalam bentuk yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat sisi objek *crochet* secara 360 derajat dan fitur *augmented reality* yang akan membuka kamera pada *device* untuk menampilkan objek *crochet* secara nyata sesuai dengan *real-size* objek aslinya.

Setelah selesai eksplorasi dengan fitur utama pada *board*, pengguna akan mencoba untuk eksplorasi pada fitur tambahan, seperti fitur *event* yang terdapat pada navigasi laman utama, yang akan menampilkan sejumlah *banner event* yang sedang berlangsung, pengguna dapat

berinteraksi pada *banner event* untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang *event* yang sedang diselenggarakan.

Kemudian pada fitur *subscription & add-on*, menawarkan sejumlah paket *subscription* untuk akses tanpa limitasi pada fitur *3D preview* dan *augmented reality* untuk semua *pattern crochet* yang dapat diakses, akan terdiri dari 3 paket *subscription*, yaitu bulanan/Rp. 75.000, semi-tahunan/Rp. 405.000 dan tahunan/Rp. 720.000. Saat pengguna berinteraksi dengan salah satu *subscription* yang ditampilkan, maka akan dibawa pada laman *payment information*, pengguna perlu mengisi data lengkap untuk melakukan transaksi langganan pada aplikasi “Crofell” dengan tujuan untuk keamanan dalam transaksi. Apabila transaksi berhasil, maka pengguna akan mendapatkan informasi keberhasilan transaksi, apabila gagal maka pengguna akan mendapatkan informasi kegagalan dalam transaksi, transaksi otomatis batal dan perlu melakukan pengisian ulang pada *payment information*. Setelah selesai melakukan transaksi pengguna dapat kembali pada laman utama.

Pengguna yang berinteraksi dengan *upload*, akan dibawa pada laman pengisian informasi *detail* terkait unggahan *pattern crochet*, akan diminta beberapa informasi *detail* agar dapat diunggah, seperti foto *pattern crochet*, *video tutorial crochet*, *caption pattern*, *tutorial pattern in text*. Selanjutnya akan diarahkan untuk menentukan *pattern* yang diunggah bersifat gratis atau berbayar (*premium pattern*), apabila gratis maka langsung dapat diunggah, dan apabila berbayar, maka perlu mengisi informasi tambahan terkait harga penjualan *pattern*, setelah selesai menetapkan harga, maka dapat diunggah.

Pada laman *help & support*, pengguna akan dapat memanfaatkan laman tersebut untuk mencari bantuan terkait kendala teknis yang dialami dalam aplikasi, apabila masalah tidak dapat diselesaikan, maka pengguna dapat *scroll* pada bagian bawah dan menghubungi tim “Crofell” melalui pengisian *FAQ Form* ataupun sosial media lainnya.

Pada *profile user*, pengguna dapat melihat akun sendiri, akan ditampilkan sejumlah unggahan *pattern crochet* yang dilakukan, terdapat *section* untuk melihat *clipped pattern* dan *likes pattern*, *clipped pattern* dan *likes pattern* akan terbuka secara publik, semua orang dapat melihat apa yang disimpan dan disukai oleh pengguna lain. Hal tersebut bertujuan untuk membangun komunitas *crochet* dan menghubungkan para *crocheter* (*shout-out creator pattern crochet*). Pada *profile user* terdapat *notification* yang menampilkan sejumlah informasi terkait interaksi pengguna lain terhadap unggahan pribadi, serta terdapat *setting* yang menampilkan sejumlah data atau informasi pribadi yang bersifat privasi dan hanya dapat diakses oleh pengguna tersebut sendiri.

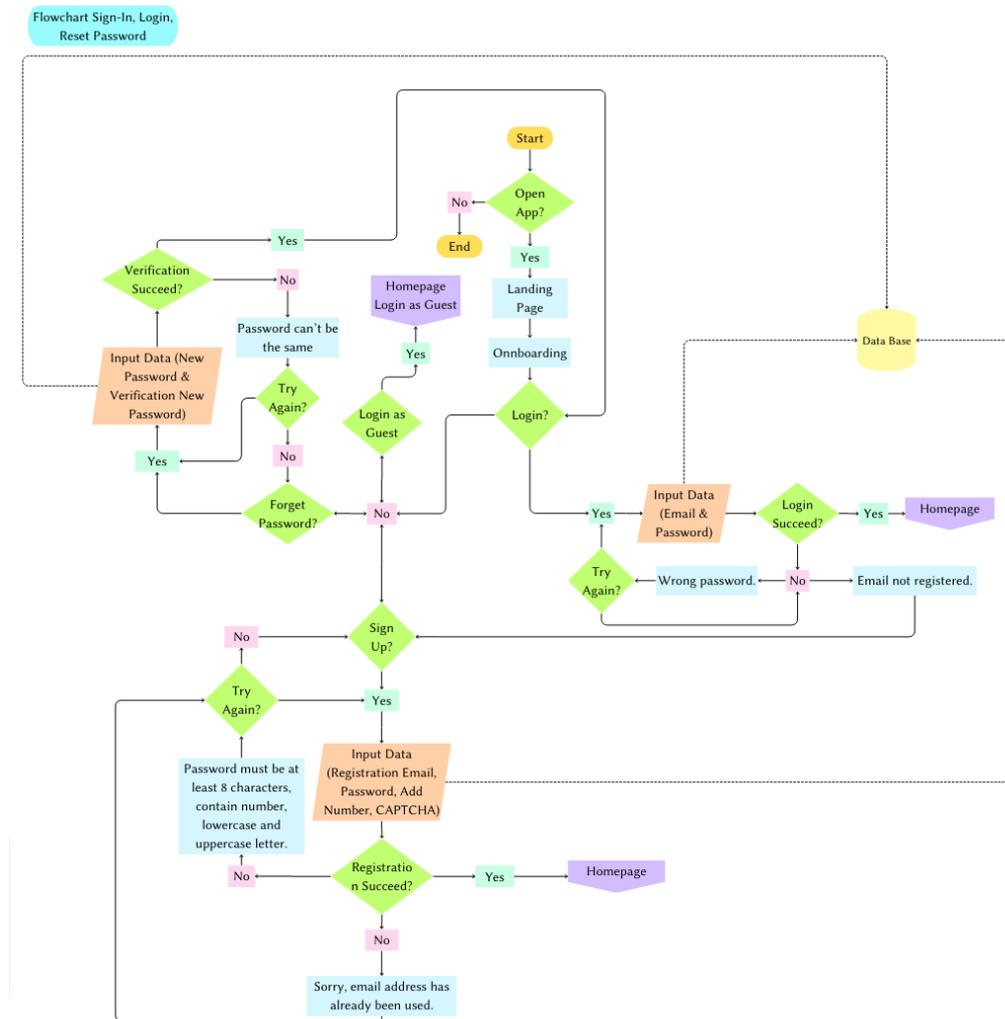
	Flow Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line.		Input/output Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.
	On-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.		Manual Operation Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Off-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.		Document Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak.
	Terminator Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program.		Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau prosedur.
	Process Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.		Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.
	Decision Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.		Preparation Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.

Gambar 4.67 Simbol *Flowchart*

Sumber: <https://bif.telkomuniversity.ac.id/flowchart-adalah/>

Pada aplikasi “Crofell”, *flowchart* yang digunakan merupakan jenis *flowchart system*. *Flowchart system* adalah jenis *flowchart* yang menjelaskan tentang hubungan antar komponen dalam suatu sistem (Yusuf, 2024). *Flowchart* memiliki berbagai simbol yang memiliki artinya masing – masing. Aplikasi “Crofell” menggunakan beberapa simbol pada *flowchart*, seperti *Terminator*, *Process*, *Decision*, *Input/Output*, *Off-Page Reference*.

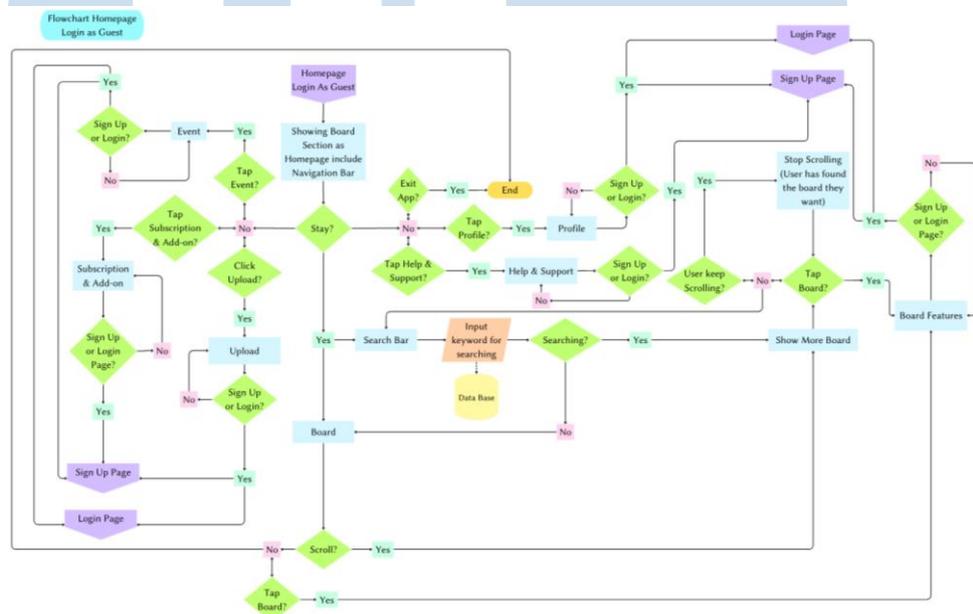
Pembuatan *flowchart* pada aplikasi “Crofell” bertujuan untuk menggambarkan alur yang lebih terstruktur pada aplikasi “Crofell”, serta berfungsi untuk memastikan fitur – fitur pada aplikasi “Crofell” dapat berfungsi dengan baik.



Gambar 4.68 *Flowchart Sign-up, Login, Forget Password, dan Login as Guest*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

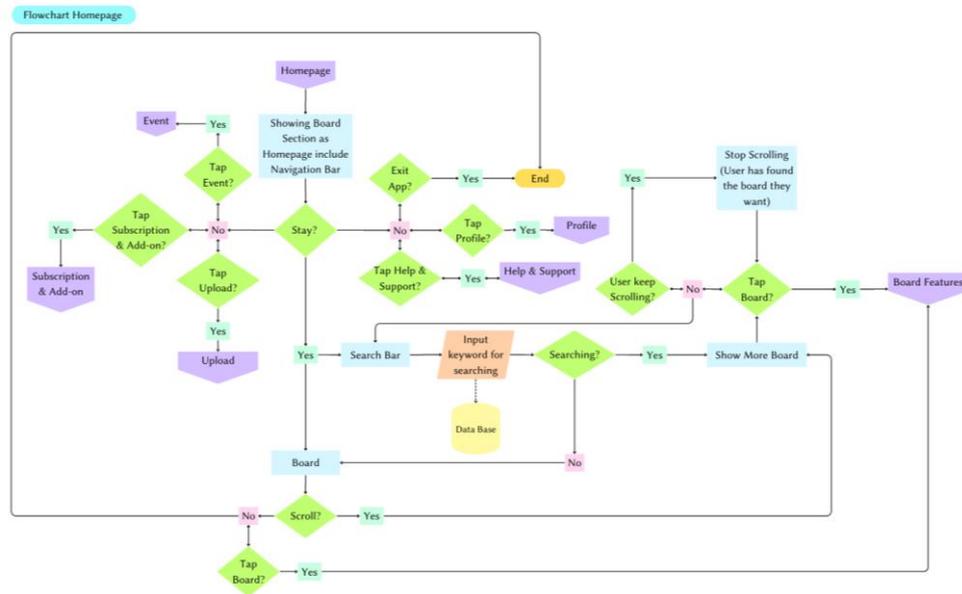
Flowchart sign-up dan login menunjukkan kondisi interaksi pengguna, apa yang dilakukan ketika memasuki laman *login* ataupun laman *sign-up*. Seperti yang terdapat pada *flowchart*, apabila pengguna interaksi dengan *login* nantinya akan dibawa pada laman data diri, untuk mengisi data yang sudah terdaftar sebelumnya pada aplikasi “Crofell”, terdapat fitur *forget password* yang nantinya dapat membantu pengguna, apabila

mengalami kendala lupa *password*. Saat selesai mengisi data diri yang terdaftar, pengguna nantinya akan dibawa pada laman *homepage board* dan dapat mengakses fitur gratis yang telah tersedia dalam aplikasi “Crofell”. Sedangkan, pengguna yang berinteraksi dengan *sign-up*, maka pengguna akan dibawa pada laman pengisian data diri untuk didaftarkan pada aplikasi “Crofell”, setelah selesai mengisi pengguna nantinya akan dibawa pada laman *homepage section board* dan dapat mengakses fitur gratis pada aplikasi “Crofell”.



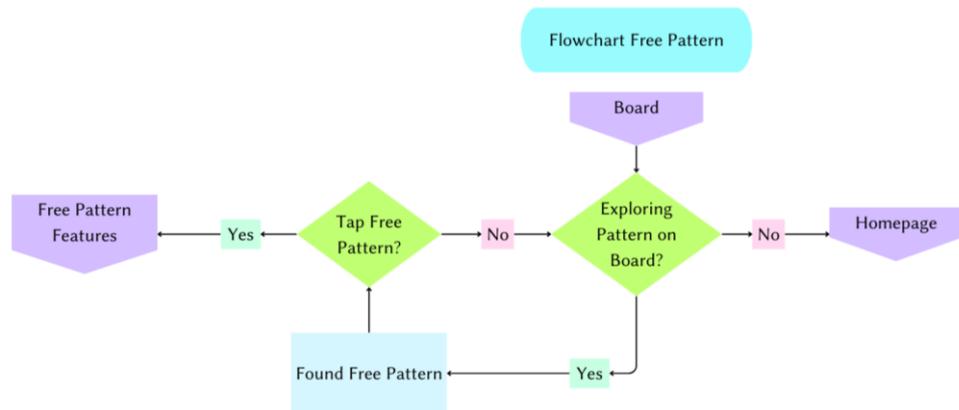
Gambar 4.69 Flowchart Login as Guest
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Saat pengguna interaksi dengan *login as guest* maka pengguna tidak dapat akses sepenuhnya pada fitur yang tersedia dikarenakan pengguna masih belum atau tidak terdaftar aplikasi “Crofell” sebagai pengguna aktif dari aplikasi “Crofell”, pengguna nanti akan diarahkan untuk mendaftarkan diri melalui laman *sign-up* atau laman *login*, dan kembali lagi pada tahapan awal *flowchart sign-up, login, dan forget password*.



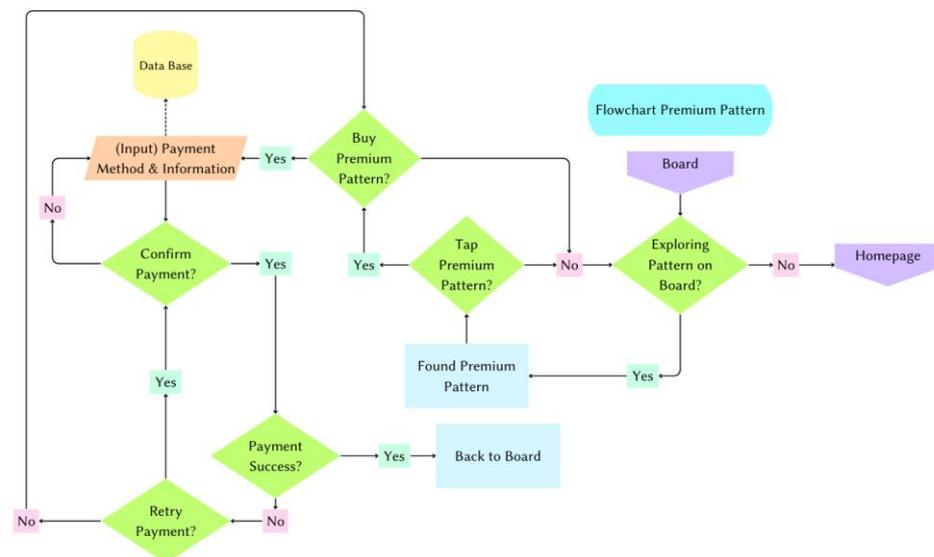
Gambar 4.70 Flowchart Homepage Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Kondisi pengguna sudah selesai melakukan pendaftaran diri, melalui *sign-up* ataupun *login*, maka akan dibawakan pada laman awal (*homepage*) aplikasi “Crofell”, *homepage* pada aplikasi “Crofell” sebenarnya sama dengan *section board* pada aplikasi “Crofell” dan pada *homepage* aplikasi “Crofell” terdapat *navigation bar*, yang terdiri dari beberapa *section*, seperti *section board* yang menampilkan sejumlah *pattern crochet*, *section event* yang menampilkan sejumlah informasi terkait *event* yang sedang diselenggarakan, *section subscription & Add-on* yang merupakan tempat pengguna dapat berlangganan terhadap fitur *3D & Augmented Reality* dalam setiap *pattern* secara bebas tanpa terbatas, *section upload* yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk mengunggah dan membagikan *tutorial pattern crochet*, *section help & support* dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk mendapatkan bantuan dalam mengatasi permasalahan atau kendala teknis yang dialami pada saat menggunakan aplikasi “Crofell”, dan *section profile* sebagai profil pribadi pengguna yang ditampilkan secara publik (identitas pengguna dalam aplikasi “Crofell”).



Gambar 4.71 *Flowchart Free Pattern Crochet Pada Board Section*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

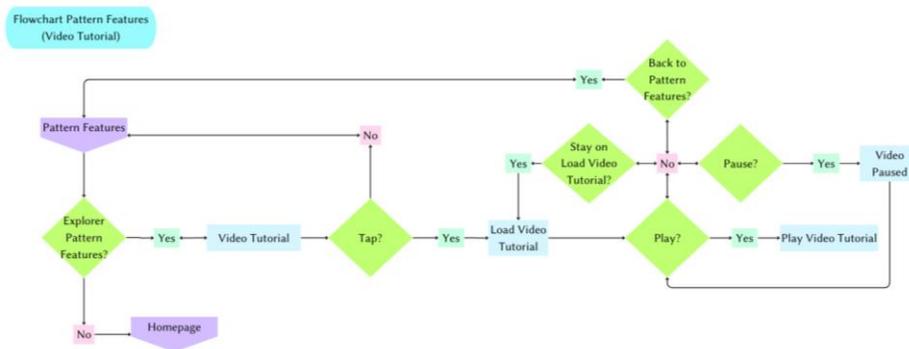
Pada saat pengguna interaksi dengan *pattern crochet* gratis yang terdapat pada *section board*, maka akan terdapat beberapa fitur yang dapat diakses oleh pengguna.



Gambar 4.72 *Flowchart Premium Pattern Crochet Pada Section Board*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

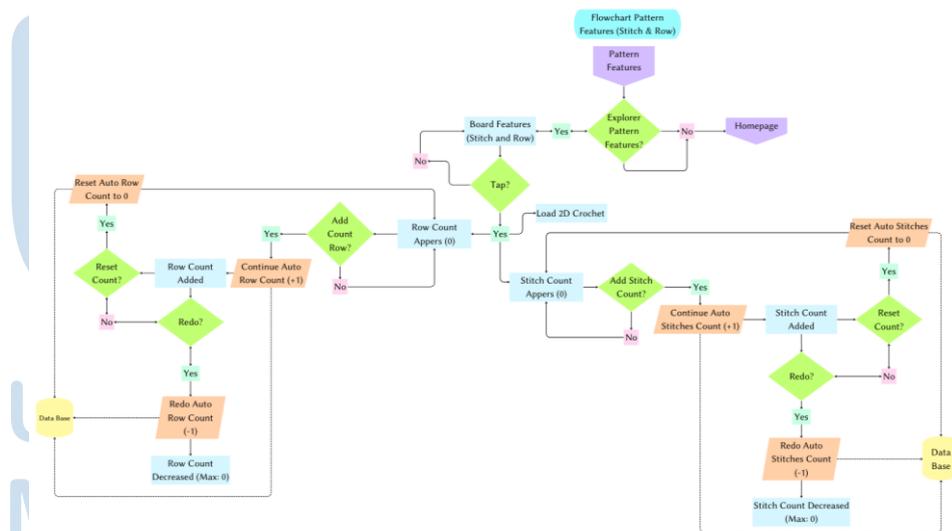
Premium pattern pada *section board* hanya dapat diakses ketika pengguna melakukan transaksi untuk membeli *pattern* tersebut, apabila pengguna tidak melakukan transaksi pembelian, maka pengguna tidak dapat akses pada *pattern crochet* tersebut.

Apabila pengguna melakukan transaksi pembelian nantinya, fitur yang ditawarkan akan sama dengan *free pattern crochet*. Terdapat *premium pattern crochet*, dikarenakan *pattern* pada *crochet* memiliki kompleksitas tertentu.



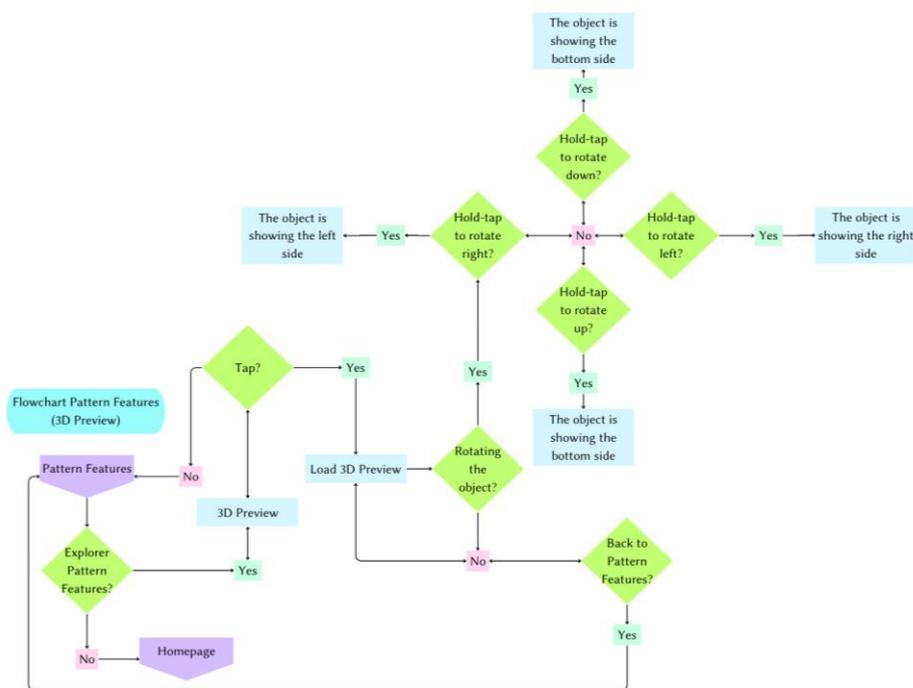
Gambar 4.73 Flowchart Video Tutorial Pada Board Section
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Fitur yang dapat diakses oleh pengguna pada *pattern crochet* yang bersifat gratis maupun *premium*, salah satunya adalah *video tutorial*, dimana pengguna nantinya dapat menonton secara langsung *tutorial* pembuatan *pattern crochet*, dengan tujuan *video tutorial* dapat mempermudah pengguna dalam proses pembuatan *pattern crochet* tersebut tanpa perlu mencari pada situs atau *platform* lain.



Gambar 4.74 Flowchart Stitch and Row Counter Pada Board Section
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Fitur kedua yang dapat diakses oleh pengguna pada *pattern crochet* yang bersifat gratis maupun *premium*, adalah *stitch and row counter*, dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk membantu dalam proses pembuatan *crochet*, menghitung jumlah *row and stitch counter*. Fitur *stitch and row counter*, dilengkapi dalam aplikasi “Crofell” untuk membantu *crocheter* tanpa harus berpindah – pindah *platform digital* dalam proses berkarya *crochet*.

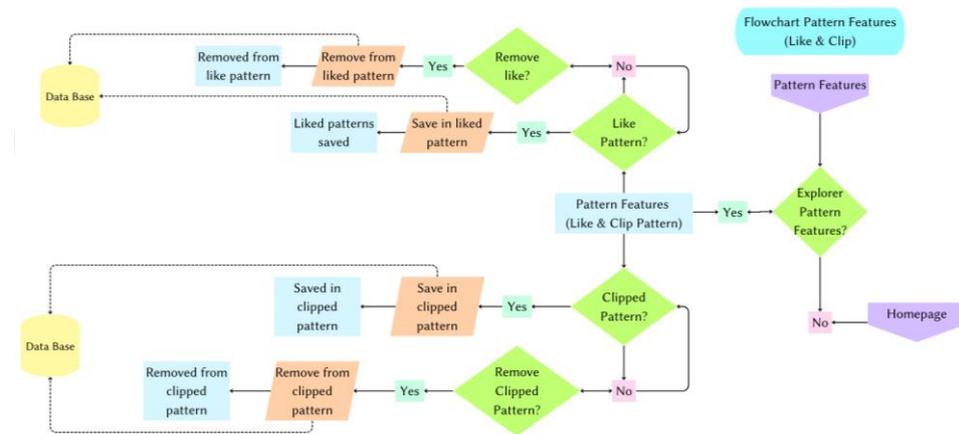


Gambar 4.75 Flowchart 3D Preview Pada Board Section
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Fitur *3D preview*, fitur yang dapat diakses oleh sebagian *free* maupun *premium pattern crochet*, tidak semua *free* maupun *premium pattern crochet* dapat mengakses *3D preview*. Apabila pengguna ingin mengakses *3D preview* yang harus membayar, maka pengguna perlu berlangganan atau melakukan *subscription* pada aplikasi “Crofell”, yang bersifat paket dengan *Augmented Reality*.

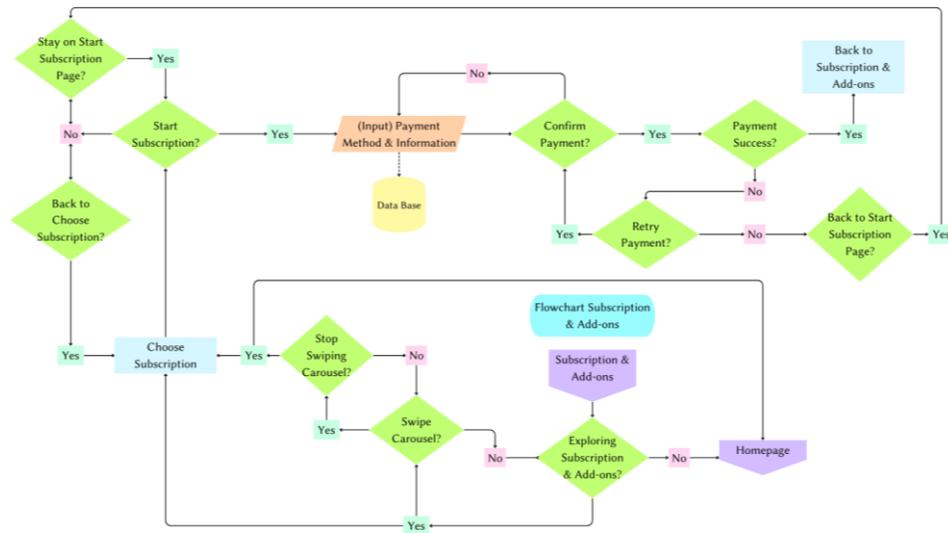
3D preview, dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat bentuk *crochet* dari hasil *pattern*, pada fitur *3D preview* pengguna dapat *rotate* objek 3D yang merupakan hasil jadi dari *pattern crochet*.

Fitur *review pattern*, terdapat pada *free* maupun *premium pattern crochet* yang berfungsi sebagai kolom untuk pengguna lain melakukan *review* terhadap *pattern crochet*. Dengan adanya fitur *review*, maka dapat membantu pengguna lain melihat bahwa *pattern crochet* tersebut dapat berhasil dibuat (meningkatkan motivasi pengguna lain untuk berkarya *crochet*).



Gambar 4.78 Flowchart Like & Clip Pattern Pada Board Section
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Fitur *like & clip*, terdapat *free* maupun *premium pattern crochet* yang berfungsi sebagai kolom untuk pengguna lain melakukan *review* terhadap *pattern crochet*. Dengan adanya fitur *review*, maka dapat membantu pengguna lain melihat bahwa *pattern crochet* tersebut dapat berhasil dibuat, sehingga dapat meningkatkan motivasi pengguna lain untuk berkarya *crochet*.

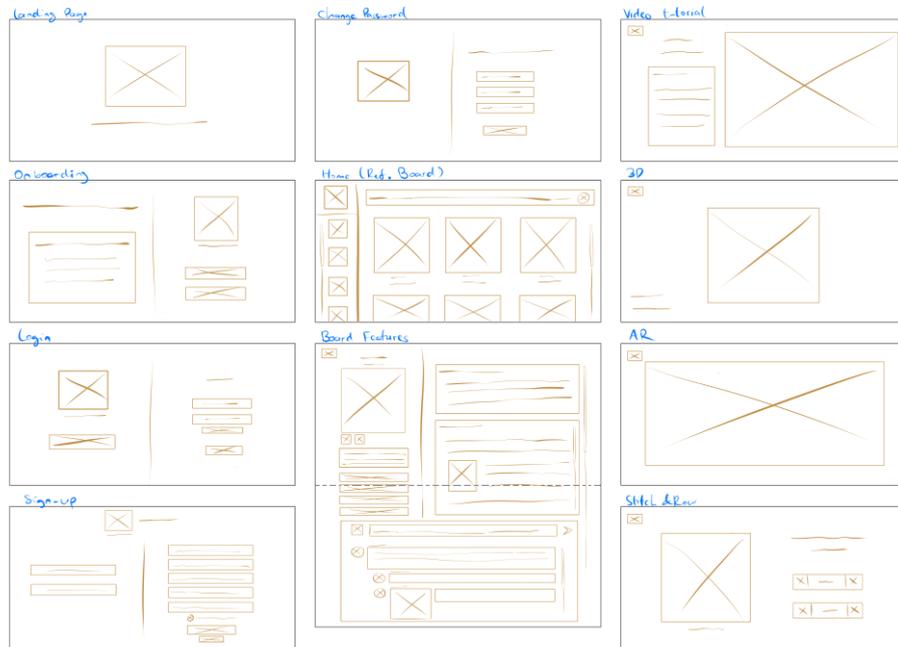


Gambar 4.79 Flowchart Subscription & Add-ons Section
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada *navigation bar* dalam aplikasi “Crofell” terdapat *section subscription & Add-ons*, dimana *section subscription & Add-ons* menawarkan beberapa paket untuk berlangganan dengan aplikasi “Crofell” dengan *benefits* mendapatkan akses fitur *3D & Augmented Reality (AR)* secara *full* (tanpa terbatas) pada seluruh *pattern crochet (free pattern* maupun *premium pattern)* dengan jangka waktu tertentu, terdapat 3 paket berlangganan dengan kurun waktu 1 bulan dengan harga Rp. 75.000, 6 bulan dengan harga Rp. 405.000, dan 1 tahun (12 bulan) dengan harga Rp. 720.000.

4.3.2 Proyek 2: *Low-Fi* dan *Medium-Fi* Aplikasi “Crofell”

Setelah menentukan dan mengetahui *flow* aplikasi “Crofell”, selanjutnya memasuki tahap perancangan *layouting* pada aplikasi “Crofell”. Pada tahapan *prototype*, perancangan aplikasi “Crofell” dimulai dari *low fidelity, medium fidelity* serta *high fidelity*.

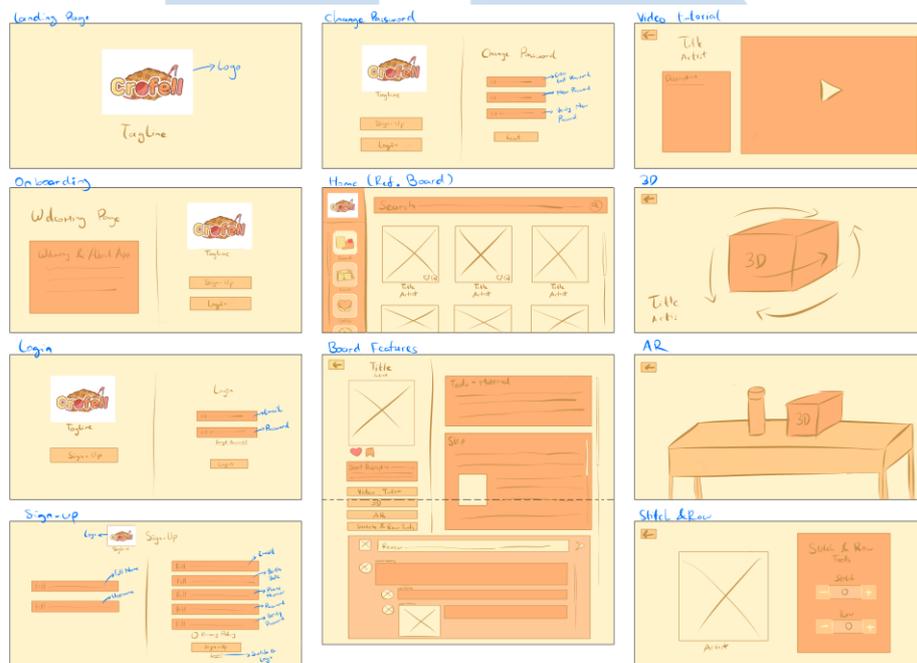


Gambar 4.80 *Low Fidelity* Aplikasi “Crofell”
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada *low fidelity*, penulis melakukan sketsa kasar tata letak/*layouting* aplikasi “Crofell”, *low fidelity* dibuat dengan tujuan agar menjadi acuan dalam tahap perancangan aplikasi selanjutnya. Terdapat beberapa *layout grid* yang diterapkan dalam aplikasi “Crofell”, seperti *split screen*, *column grid* dan *modular grid*.

Split screen diterapkan pada beberapa halaman, seperti *onboarding page*, *login*, *sign up*, dan *forget password*. *Split screen* yang diterapkan memiliki tujuan untuk menyajikan 2 konten sekaligus, bagian sisi kiri dominan logo “Crofell”, untuk menonjolkan sisi *brand* dari “Crofell” dan sisi kanan dominan pengisian data *form*, dimana menunjukkan sisi fungsional dari laman tersebut. Pada bagian sisi kiri bawah logo “Crofell” terdapat *button login* atau *sign-up* yang diletakkan tujuannya agar memudahkan pengguna untuk mendapatkan akses yang lebih cepat tanpa perlu membaca *form* sisi kanan secara *linear* dari atas ke bawah (*visual hierarchy*). Sedangkan, untuk mempertahankan konsistensi yang proporsi presisi dalam *layouting*, aplikasi “Crofell” menerapkan *grid system*, *Column grid* dan *modular grid*.

Layouting pada aplikasi “Crofell” menerapkan pengelompokkan visual dengan prinsip Gestalt, yang terdiri dari *proximity*, *similarity*, *continuity*, *figure/ground*, *closure* dan *common region*, agar dapat tertata dengan rapi (Rahmalia, 2021).



Gambar 4.81 *Medium Fidelity* Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah melalui *low fidelity*, penulis melanjutkan proses tahap *prototype* pada *medium fidelity*. Pada *medium fidelity*, penulis memperjelas hasil visual sketsa dari *low fidelity* dan menentukan warna yang diterapkan dalam aplikasi “Crofell” yang dibantu oleh *Art Director* agar penggunaan nuansa warna tetap sesuai dengan *tone of voice* dan *big idea* aplikasi “Crofell”.

Penggunaan warna dominasi pada *warm-tone* dikarenakan dalam aplikasi “Crofell”, ingin menonjolkan pelayanan yang *fun* dan hangat kepada para pengguna. Pada aplikasi “Crofell”, penggunaan warna menerapkan aturan proporsi warna, yaitu 60% warna dominan atau *primary*, 30% warna sekunder atau *secondary*, dan 10% warna aksen atau *accent*. Warna *primary* dalam aplikasi “Crofell” #FFF3CC (*pastel yellow*), digunakan sebagai warna latar aplikasi. Warna sekunder dalam aplikasi

“Crofell” #FFBF8E (*peach sunset*), digunakan pada bagian *button* aplikasi “Crofell”. Sedangkan, warna aksen dalam aplikasi “Crofell” #B17B2F (*golden bronze*), digunakan pada bagaian *typeface* dalam aplikasi “Crofell”.

4.3.2 Proyek 3: *High Fidelity* Aplikasi “Crofell”

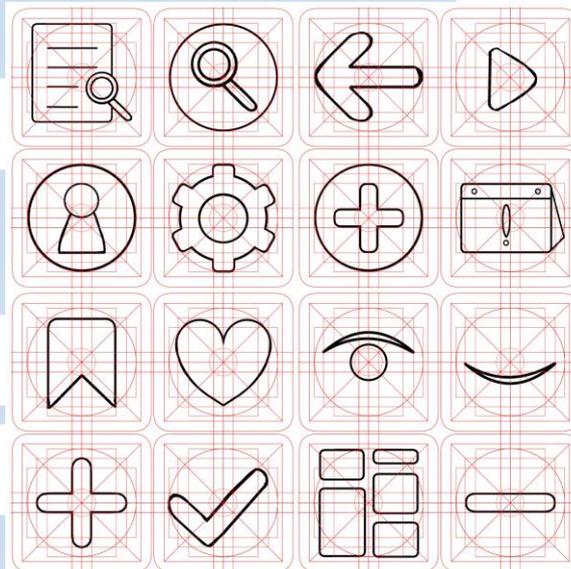
Setelah *low fidelity* dan *medium fidelity* selesai, penulis mulai melakukan perancangan *high fidelity* untuk aplikasi “Crofell”. Proses *high fidelity* dimulai dari pembuatan aset visual ikon untuk *button* menggunakan aplikasi “Clip Studio One” untuk sketsa ikon dan *rendering* menggunakan aplikasi “Adobe Illustrator”, kemudian *layouting high fidelity* dilakukan pada aplikasi “Figma” yang menggunakan acuan dari *low fidelity* dan *high fidelity*.



Gambar 4.82 Sketsa Alternatif Ikon Dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

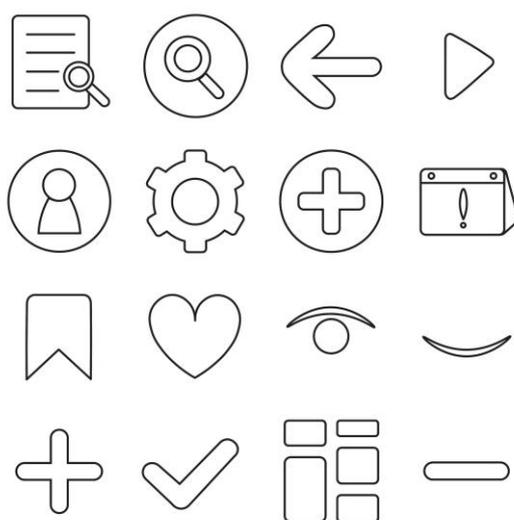
Perancangan ikon *button* dalam aplikasi dimulai dari tahap sketsa alternatif, penulis membagikan sketsa alternatif kepada tim, kemudian dilakukannya pemilihan salah satu sketsa dari sketsa alternatif untuk diproses pada tahap selanjutnya, yaitu membuat ikon menggunakan sistem grid. Sketsa alternatif ikon *button* menggunakan referensi dari *website* “Pinterest” yang menerapkan *rounded icon style*. Penggunaan *rounded icon*

diterapkan pada aplikasi “Crofell”, dikarenakan *rounded icon* dapat dengan mudah diimplementasikan dengan berbagai macam ukuran, yang membuat mata pengguna saat melihat lebih nyaman.



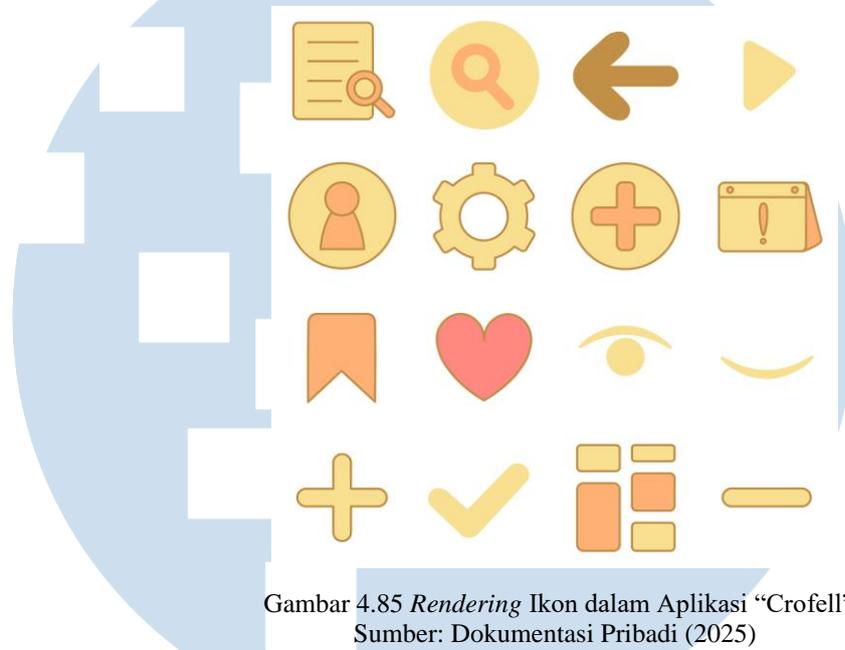
Gambar 4.83 Sketsa Ikon dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Proses pembuatan ikon untuk *button*, dilakukan dengan sketsa terlebih dahulu menggunakan sistem grid ikon, tujuannya agar ikon yang dirancang dapat seimbang ketika diimplementasikan ke dalam sebuah *filled border*, dan ukuran ikon pada aplikasi “Crofell” berukuran 68×68 pixel.



Gambar 4.84 Format Hitam-Putih Ikon dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

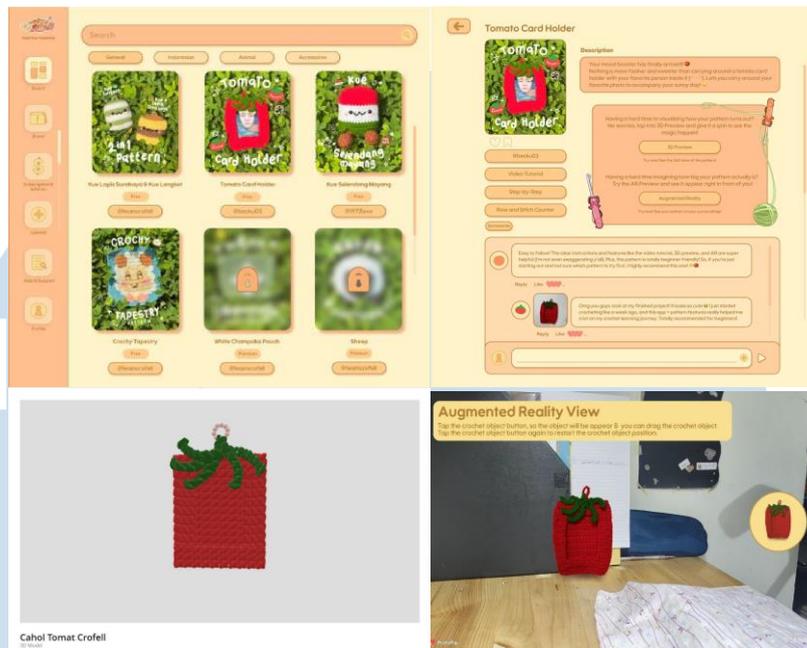
Sebelum melakukan *rendering* pada ikon, penulis menerapkan format hitam dan putih pada ikon, dengan tujuan untuk memastikan bahwa ikon pada aplikasi “Crofell” efektif dan dapat terbaca dengan baik.



Gambar 4.85 *Rendering* Ikon dalam Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

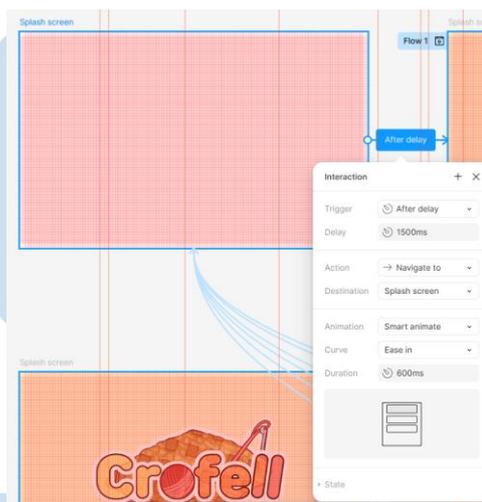
Selanjutnya, penulis melakukan *rendering* ikon, dengan menerapkan warna yang telah ditentukan pada tahap *medium fidelity*, yaitu warna #FFB075 (*sandy brown*), warna #F9E090 (*jasmine*), dan warna #C18F45 (*dark goldenrod*). Penggunaan warna pada ikon disesuaikan dengan *big idea*, *brand personality* dan *tone of voice* yang telah ditentukan pada tahapan *brainstorming* dan *mind mapping*, yang kemudian disesuaikan kembali dengan *vibes* aplikasi “Crofell”.

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



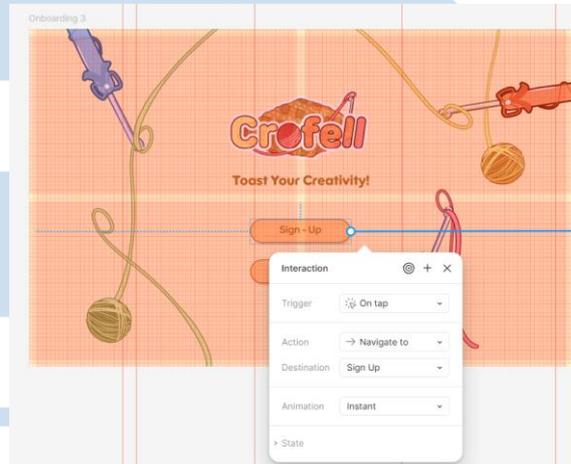
Gambar 4.86 High Fidelity Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah proses pembuatan ikon selesai, penulis merancang *high fidelity* pada “Figma”. Perancangan *high fidelity* disesuaikan dengan tahapan sebelumnya dan penulis mulai menambahkan beberapa *filled text button*, *label text button* untuk interaktivitas pada aplikasi “Crofell”, agar dapat berfungsi sebagai aplikasi.



Gambar 4.87 Interaction Splash Screen Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada laman awal aplikasi “Crofell” terdapat interaktivitas *splash screen* logo “Crofell”, dengan memanfaatkan fitur *interaction* pada “Figma”, yaitu *trigger after delay*.



Gambar 4.88 *Interaction Tap* Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Kemudian, dikarenakan perancangan aplikasi “Crofell” akan dibuat untuk pengguna *tablet*, maka interaksi yang diterapkan berupa “*tap*” agar aplikasi dapat berfungsi. Penerapan alur dan interaksi dilakukan berdasarkan tahap perancangan *flow* pada aplikasi “Crofell” (*userflow* dan *flowchart*).



Gambar 4.89 Revisi *Onboarding Page* Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

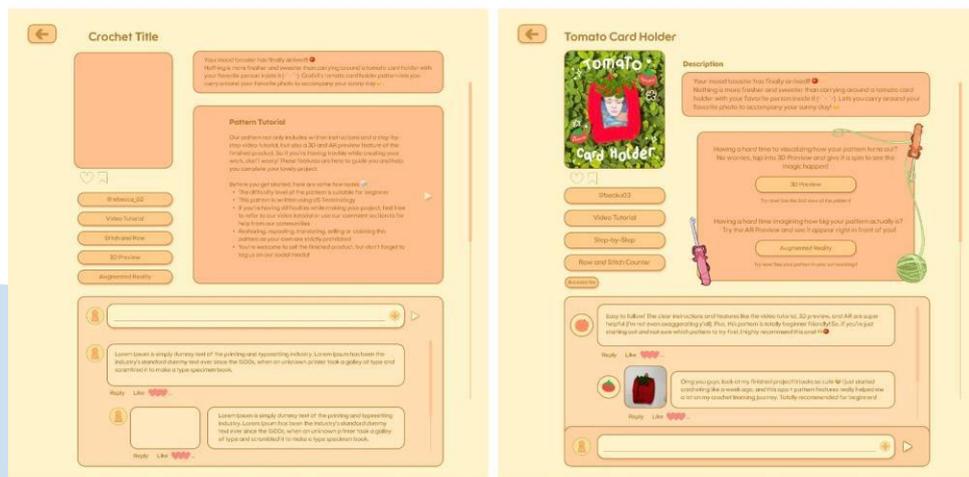
Sebelum finalisasi, terdapat beberapa bagian yang dilakukan revisi pada *high fidelity*, seperti pada bagian *onboarding page* dilakukan revisi dengan menambahkan aset visual maskot “Crofell” yang sedang menjelaskan atau memperkenalkan aplikasi “Crofell” merupakan

aplikasi pembantu *crocheter* untuk berkarya *crochet* serta menjelaskan fitur utama yang dapat membantu para *crochter*.



Gambar 4.90 Revisi *Homepage (Board)* Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Terdapat perubahan pada *homepage (board)*, penulis menambahkan kategori yang dapat diinteraksi oleh pengguna agar memudahkan pengguna dalam proses pencarian *pattern crochet*.

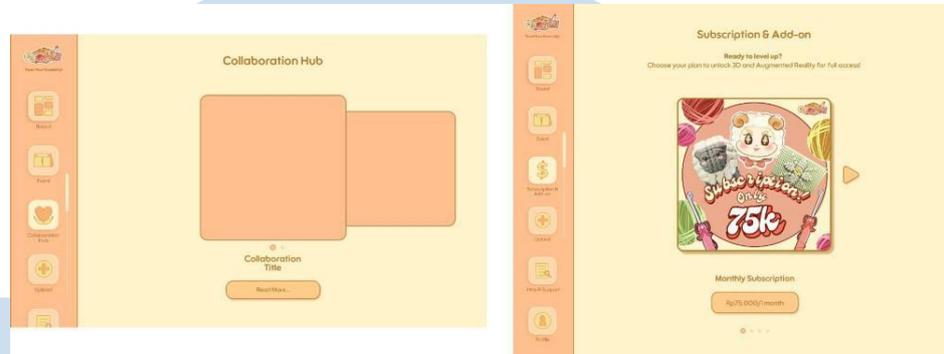


Gambar 4.91 Revisi *Features Board* Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Kemudian adanya perubahan pada laman *section features* dari *pattern crochet* pada kolom *review pattern* posisi *field text* untuk mengetik *review* dipindahkan ke bagian bawah agar memudahkan pengguna untuk mengetik *review*.

Bagian *step-by-step tutorial* yang semulanya berada di bawah *box description* diubah menjadi *button* dan dipindahkan ke laman baru, *section step-by-step tutorial* diubah menjadi *3D preview* dan *Augmented Reality*

button untuk menjelaskan secara singkat tentang fitur *3D preview* dan *Augmented Reality*.



Gambar 4.92 *Collaboration Hub* Menjadi *Subscription & Add-on* (Kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Revisi pada laman *Collaboration Hub* menjadi *Subscription & Add-on*, *Collaboration Hub* masuk kategori *Subscription & Add-on* yang menjadi keberlanjutan dalam aplikasi “Crofell”, dimana fitur tersebut nantinya menawarkan jasa pembuatan *3D preview* dan *Augmented Reality*. Pada *section Subscription & Add-on*, diubah menjadi laman berlangganan dengan “Crofell” agar pengguna dapat secara bebas akses ke seluruh fitur *3D preview* dan *Augmented Reality* pada *pattern crochet* tanpa dibatasi.

4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa

Untuk vendor, tim “Crofell” menentukan beberapa tempat yang dapat memproduksi media cetak, dengan hasil produksi dan kualitas yang baik, yaitu “Spectrum”, “X-press”, dan “Maxi”.

“Spectrum” merupakan tempat percetakan yang berlokasi di Gading Serpong. Penulis dan tim memilih “Spectrum” sebagai vendor dikarenakan “Spectrum” menawarkan kualitas baik dan berbagai jenis bahan kertas sebagai media cetak, seperti poster dengan berbagai jenis kertas dan *sticker*. Tetapi, “Spectrum” hanya menawarkan berbagai macam jenis kertas yang berukuran maksimal A3, sehingga saat pengguna tidak dapat mencetak ukuran kertas yang lebih besar dari A3.

“X-press” adalah salah satu perusahaan percetakan modern yang berkualitas baik, dengan menawarkan berbagai macam jenis percetakan, seperti

dapat mencetak kalender, custom *photobook*, custom tumbler atau *mug*, sablon baju, cetak *e-toll*, dan lain – lain. Penulis dan tim menggunakan vendor “X-press” dikarenakan “X-press” menyediakan ukuran jenis kertas A4 hingga A0, untuk ukuran kertas yang lebih besar dari A3, seperti A2, A1 hingga A0 terbatas pada jenis kertas berbahan *Art Cartoon* dengan ketebalan 230 GSM.

“Maxi” merupakan salah satu tempat percetakan yang terletak di Gading Serpong, “Maxi” menawarkan jasa percetakan dengan beberapa jenis bahan percetakan yang langka dengan kualitas yang sangat baik, seperti X-banner, poster, dan lain – lain. Penulis dan tim menggunakan vendor “Maxi” untuk proses percetakan X-banner, karena memiliki kualitas yang baik dan pelayanan yang cepat.

“Pigma” merupakan vendor percetakan yang menyediakan bahan yang lengkap untuk kebutuhan percetakan, terutama untuk cetak merch. “Pigma” berlokasi di Gading Serpong. Penulis dan tim menggunakan vendor “Pigma” dikarenakan kualitas yang baik serta pelayanan dan pengerjaan yang cepat.

Tim “Crofell” mencetak *freebies*, seperti *sticker* menggunakan vendor dari “Pigma”, mencetak X-banner menggunakan vendor “Maxi”, mencetak *artprint* dan *catalogue* menggunakan vendor “Spectrum” serta mencetak logo *banner* menggunakan vendor “X-press”.

4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa

Uji coba *prototype* dilakukan dengan cara *user test* kepada orang – orang yang merupakan target perancangan maupun bukan, yaitu para *crocheter* dan bukan para *crocheter*. Uji coba *prototype* dilakukan secara *offline* dengan memperhatikan *behaviour* dari pengguna, pengisian kuesioner akan menggunakan “Google Form”.

Pertanyaan yang terdapat dalam “Google Form” akan dimuat dalam bentuk kuesioner tertutup, terkait konten, alur, interaktivitas/fitur, serta visual pada aplikasi.

Tabel 4.3 Data Diri Responden

Pertanyaan			
Umur			
Total responden			102
No	Opsi Jawaban Pertanyaan	Jumlah Responden	Hasil Persentase

1.	17 tahun	2	2%
2.	18 tahun	3	2,9%
3.	19 tahun	5	4,9%
4.	20 tahun	39	38,2%
5.	21 tahun	39	38,2%
6.	22 tahun	6	5,9%
7.	23 tahun	2	2%
8.	24 tahun	-	-
9.	25 tahun	6	5,9%
Pertanyaan			
Jenis Kelamin?			
Total responden			102
No.	Opsi Jawaban Pertanyaan	Jumlah Responden	Hasil Persentase
1.	Perempuan	69	67,6%
2.	Laki – laki	33	32,4%
Pertanyaan			
Apakah kamu merupakan seorang <i>crocheters</i> /pernah men- <i>crochet</i> ?			
Total responden			102
No.	Opsi Jawaban Pertanyaan	Jumlah Responden	Hasil Persentase
1.	Ya	30	29,4%
2.	Tidak	72	70,6%

Berdasarkan data dari *user test*, dapat disimpulkan bahwa, responden terbanyak berusia 20 tahun hingga 21 tahun dengan total 78 (76,4%), responden kemudian terbanyak kedua berusia 22 tahun dan 25 tahun dengan total responden 12 (11,8%), usia 19 tahun dengan total 5 (4,9%) responden, 18 tahun dengan total 3 (2,9%) responden dan usia 17 tahun dan 23 tahun dengan total 4 (4%) responden. Yang didominasi oleh gender perempuan sebanyak 69 (67,6%) responden, laki laki 33 (32,4%) responden, bukan *crocheter* 72 (70,6%) dan 30 (29,4%) responden merupakan *crocheter*.

Tabel 4.4 Hasil Responden Terhadap Keseluruhan Konten Aplikasi “Crofell”

Pertanyaan			
Isi konten secara keseluruhan mudah dipahami			
Total responden			102
No	Opsi Jawaban Pertanyaan	Jumlah Responden	Hasil Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	-	-
2.	Tidak Setuju	1	1%
3.	Setuju	24	23,5%
4.	Sangat Setuju	77	75,5%

Menurut responden isi konten secara keseluruhan dapat dipahami dengan baik, sebanyak 77 (75,5%) responden menjawab sangat mudah dipahami dan 24

(23,5%) responden menjawab mudah dipahami serta 1 (1%) responden menjawab sulit dipahami.

Tabel 4.5 Hasil Responden Terhadap Kelancara Fitur 3D Preview

Pertanyaan			
Fitur 3D dapat berfungsi dengan lancar			
Total responden			102
No	Opsi Jawaban Pertanyaan	Jumlah Responden	Hasil Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	1	1%
2.	Tidak Setuju	-	-
3.	Setuju	24	23,5%
4.	Sangat Setuju	77	75,5%

Untuk fitur 3D dapat berjalan dengan baik, sebanyak 77 (75,7%) responden menjawab berjalan dengan sangat lancar baik, terdapat 24 (23,5%) responden berjalan dengan lancar dan terdapat 1 (1%) responden menjawab sangat tidak dapat berjalan dengan lancar.

Tabel 4.6 Hasil Responden Terhadap Kelancaran Fitur AR

Pertanyaan			
Fitur <i>Augmented Reality</i> (AR) dapat berfungsi dengan lancar			
Total responden			102
No	Opsi Jawaban Pertanyaan	Jumlah Responden	Hasil Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	-	-
2.	Tidak Setuju	2	2%
3.	Setuju	26	25,5%
4.	Sangat Setuju	74	72,5%

Untuk fitur *Augmented Reality* dapat berjalan dengan baik, sebanyak 74 (72,5%) responden menjawab berjalan dengan sangat lancar baik, terdapat 26 (25,5%) responden berjalan dengan lancar dan terdapat 2 (2%) responden menjawab tidak dapat berjalan dengan lancar.

Tabel 4.7 Hasil Responden Terhadap Flow Aplikasi "Crofell"

Pertanyaan			
Alur navigasi tidak memunculkan kebingungan			
Total responden			102
No	Opsi Jawaban Pertanyaan	Jumlah Responden	Hasil Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	-	-
2.	Tidak Setuju	2	2%
3.	Setuju	19	18,6%
4.	Sangat Setuju	81	79,4%

Flow aplikasi "Crofell", rata – rata responen menjawab tidak memunculkan kebingungan, sebanyak 81 (79,4%) sangat tidak memunculkan

kebingungan, sebanyak 19 (18,6%) tidak memunculkan kebingungan dan 2 (2%) responden menjawab memunculkan kebingungan.

Tabel 4.8 Responden Terhadap UI (*User Interface*) Aplikasi “Crofell”

Pertanyaan			
Apakah UI dalam aplikasi sudah nyaman untuk digunakan?			
Total responden			102
No	OpsI Jawaban Pertanyaan	Jumlah Responden	Hasil Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	-	-
2.	Tidak Setuju	2	2%
3.	Setuju	15	14,7%
4.	Sangat Setuju	85	83,3%

Menurut responden, UI (*User Interface*) dapat terbaca dan berfungsi dengan baik, sebanyak 85 (83,3%) responden menjawab sangat nyaman digunakan, sebanyak 15 (14,7%) responden nyaman digunakan dan 2 (2%) responden kurang nyaman digunakan.

Tabel 4.9 Hasil Responden Terhadap Aset Visual Aplikasi “Crofell”

Pertanyaan			
Apakah ilustrasi visual dalam aplikasi sudah sesuai dengan konten/tema?			
Total responden			102
No	OpsI Jawaban Pertanyaan	Jumlah Responden	Hasil Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	-	-
2.	Tidak Setuju	1	1%
3.	Setuju	12	11,8%
4.	Sangat Setuju	89	87,3%

Aset visual yang ditampilkan pada aplikasi “Crofell” menurut rata – rata responden sesuai dengan tema *crochet*, sebanyak 89 (87,3%) responden menjawab sangat sesuai dengan tema, 12 (11,8%) responden menjawab sesuai dengan tema dan terdapat 1 (1%) responden menjawab kurang sesuai dengan tema.



Gambar 4.93 Kuesioner Terbuka Terkait Kritik dan Saran Aplikasi “Crofell”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Dari hasil kritik dan saran aplikasi “Crofell” beberapa responden menjawab aplikasi “Crofell” sangat membantu para *crocheter* dalam berkarya *crochet*, kemudian tampilan aplikasi memiliki navigasi dan alur/*flow* yang dapat terbaca dengan baik. Sebagian responden nyaman dengan pemilihan warna yang digunakan, tetapi terdapat beberapa responden yang merasa kurang nyaman dengan pemilihan warna yang digunakan.

Berdasarkan hasil data kuesioner *user test*, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi “Crofell” sudah memiliki isi konten yang sesuai dengan solusi permasalahan yang ada bagi para *crocheter*, fitur utama yang ditawarkan dalam aplikasi “Crofell” dapat berjalan dengan baik dan dapat membantu visualisasi bagi para *crocheter*, alur/*flow* serta UI (*User Interface*) menurut sebagian besar sudah dapat terbaca dengan baik hanya perlu ditingkatkan pada beberapa bagian, seperti pada pemilihan warna yang digunakan dalam aplikasi (bagi sebagian responden kurang nyaman terhadap penggunaan warna karena kurangnya kontras), serta aset visual yang telah sesuai dengan tema yang diangkat.

4.6 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani kegiatan MBKM Kewirausahaan terdapat berbagai kendala yang dialami, seperti:

1. Mengalami kendala dalam proses pengembangan bisnis dikarenakan seluruh anggota “Crofell” berasal dari bidang seni dan desain, serta kurangnya kegiatan *workshop* yang membahas proses pengembangan bisnis dari pihak MBKM Kewirausahaan.
2. Keterbatasan waktu dalam pengembangan bisnis serta perancangan, karena adanya kegiatan atau jadwal perkuliahan lainnya.
3. Kendala dalam mendapatkan informasi mengenai *plugin* yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembuatan 3D maupun *Augmented Reality*.
4. Keterbatasan pengetahuan dalam penggunaan *plugin* 3D dan *plugin Augmented Reality*.
5. Kesulitan dalam penggunaan *plugin* 3D “Anima” pada “Figma” dikarenakan *plugin* 3D yang berat dan kesulitan memasukkan konten *video tutorial* dalam aplikasi “Figma” sehingga membuat pengembangan aplikasi terhambat.

4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menawarkan beberapa solusi untuk mengatasi kendala yang telah dipaparkan, seperti:

1. Otodidak mempelajari proses pengembangan bisnis dan sering mengajukan pertanyaan kepada pihak yang *expert* dalam pengembangan bisnis, seperti mentor maupun pihak supervisor.
2. Mencoba untuk *time management* dengan baik kembali, konsisten serta berusaha dalam memberikan hasil yang maksimal.
3. Mencari tahu lebih banyak terkait *plugin* yang disediakan oleh “Figma” dan memanfaatkan *plugin* yang ada pada “Figma”.
4. Mempelajari lebih dalam terkait fungsi *plugin* pada “Figma”, seperti *plugin* anima (3D) dan *plugin* protopie (*Augmented Reality*).
5. Koordinasi dengan *Art Director* dan *Creative Director* terkait kendala yang dialami, akhirnya 3D memanfaatkan platform “Sketchfab” dan video tutorial memanfaatkan platform “Youtube”.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kerajinan tangan *crochet* merupakan sebuah teknik renda yang membentuk pola tertentu dengan memanfaatkan benang dan *hook*. *Crochet* tidak dapat dilakukan oleh semua orang, dikarenakan terdapat teknik tertentu sehingga orang – orang yang ingin mempelajari atau membuat kerajinan tangan *crochet* perlu mengetahui teknik tertentu tersebut. Kurangnya media informasi yang dapat membantu para *crocheter* menjadi hambatan yang sering ditemukan saat para *crocheter* ingin membuat kerajinan tangan *crochet*. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah aplikasi *all-in-one app* yang bernama “Crofell” dengan tujuan untuk membantu dan mempermudah para *crocheter* dalam berkarya *crochet*.

“Crofell” merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh *crocheter* untuk mencari *pattern crochet* yang lengkap dengan fitur pembantu proses pembuatan *pattern crochet*, serta merupakan aplikasi belajar bagi para pemula *crocheter* dan wadah sosialisasi antara *crocheter*. Aplikasi “Crofell” dirancang dengan mempertimbangkan aspek bisnis dan aspek desain. Pada aspek bisnis, aplikasi “Crofell” menerapkan strategi bisnis, seperti terdapat beberapa fitur berbayar (bersifat *premium*) yang dapat meningkatkan nilai keberlanjutan aplikasi “Crofell” pada masa yang akan datang, dengan menawarkan fitur yang dapat membantu pengguna dalam berkarya *crochet* dalam aplikasi “Crofell”. Sedangkan, dalam aspek desain, aplikasi “Crofell” dirancang dengan memperhatikan *user experience*, yang bertujuan agar memastikan aplikasi “Crofell” tidak hanya fungsional, tetapi dapat menjadi solusi nyata dari permasalahan yang dialami oleh *crocheter*. Proses perancangan dimulai dari *user journey* untuk mengetahui *behaviour* dari pengguna saat berinteraksi pada suatu aplikasi melalui analisis skenario yang memungkinkan terjadi, kemudian dilanjutkan dengan menentukan konsep interaktivitas pada aplikasi “Crofell”, berdasarkan *behaviour* pengguna. Setelah menentukan konsep interaktivitas yang akan diterapkan pada aplikasi “Crofell”, penulis mulai membuat

Information Architecture (IA) sebagai fondasi dasar struktur aplikasi “Crofell”, yang berguna untuk membantu penulis untuk mengetahui fitur apa saja yang akan dimuat pada aplikasi “Crofell”, selanjutnya penulis membuat *userflow*, untuk mengetahui alur interaksi pengguna pada aplikasi “Crofell”, serta membuat *flowchart* yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran alur atau langkah – langkah yang lebih spesifik dalam sebuah proses yang dilakukan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan sistem, serta berfungsi untuk mengetahui cara kerja alur sistem dengan memastikan fitur pada aplikasi “Crofell” dapat berfungsi dengan optimal. Kemudian penulis mengimplementasikan data – data tersebut dalam perancangan aplikasi “Crofell”, dimulai dari pembuatan *low fidelity* untuk mendapatkan gambaran aplikasi “Crofell” nantinya akan seperti apa, dilanjutkan dengan *medium fidelity* dengan penentuan warna yang disesuaikan dengan *big idea* dan *tone of voice*, selanjutnya membuat *medium fidelity* menjadi *high fidelity* dengan menyertakan interaktivitas yang dalam aplikasi “Crofell” agar aplikasi dapat berfungsi dan berjalan selayaknya sebuah aplikasi.

Perancangan aplikasi “Crofell” perlu memperhatikan dan memahami *behaviour* dari target sasaran, hasil dari *user test* menunjukkan bahwa aplikasi “Crofell” dapat membantu para *crocheter* yang mengalami kesulitan dalam mencari, membuat ataupun mempelajari pattern dan menurut sebagian besar responden aplikasi “Crofell” sangat membantu dengan adanya fitur *3D preview* dan *Augmented Reality*. Hasil uji coba sudah baik, tetapi terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan kembali, seperti perlu memperhatikan dan disesuaikan dengan orang – orang yang masih kurang paham terkait fitur dengan teknologi canggih seperti *3D preview* dan *Augmented Reality*.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis kepada pihak dosen/peneliti, universitas, maupun mahasiswa yang akan mengangkat topik atau tema yang serupa, diantaranya:

1. Peningkatan koordinasi antara pihak Skystar dan pihak prodi DKV (Desain Komunikasi Visual) agar mengurangi terjadinya miskomunikasi dan kesalahpahaman yang dapat menghambat proses kerja.

2. Pihak universitas dapat memberikan pendanaan awal yang bertujuan untuk mempercepat dan mendukung proses pengerjaan pengembangan bisnis.
3. Mempertahankan komunikasi dan koordinasi antar tim, karena seluruh anggota tim memegang peran penting dan memiliki tanggung jawab dalam proses pengembangan dan perancangan sebuah aplikasi.
4. Pada perancangan aplikasi “Crofell”, perlu dikembangkan dari sisi penggunaan warna yang lebih bervariasi, fungsi dari *User Interface* (UI) dari logo “Crofell” dalam aplikasi, serta melengkapi aplikasi dengan *tutorial* singkat terhadap penggunaan aplikasi “Crofell” bagi pengguna baru.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA