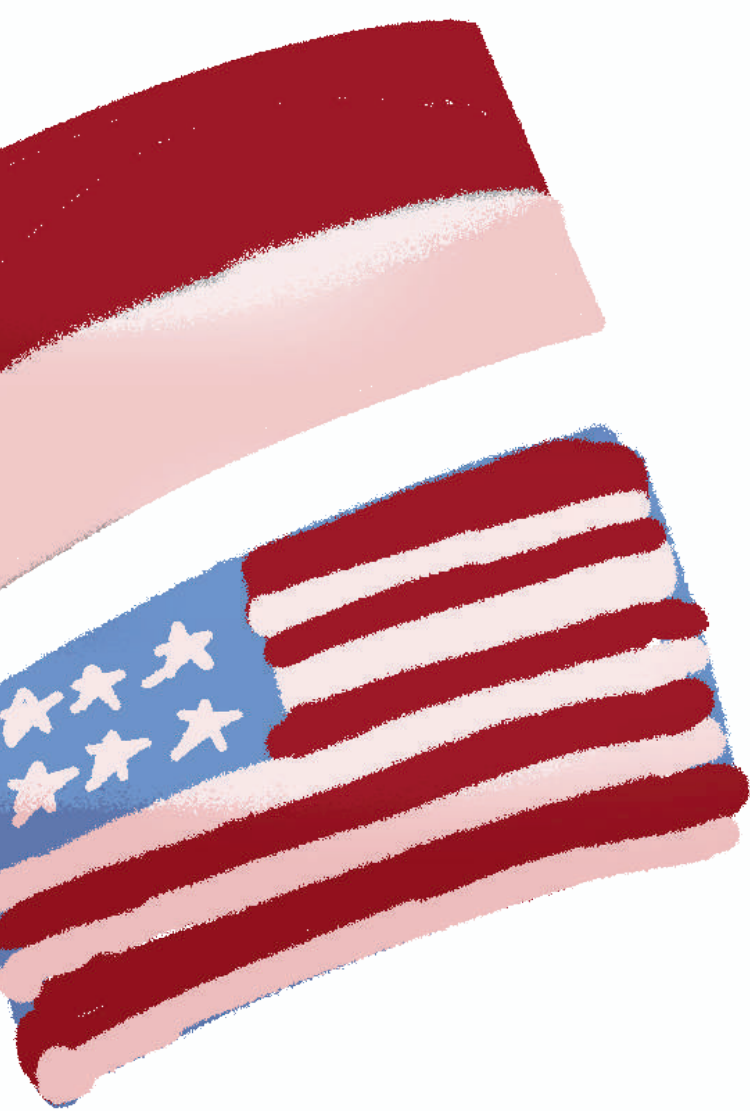


STUDY ABROAD

Design System

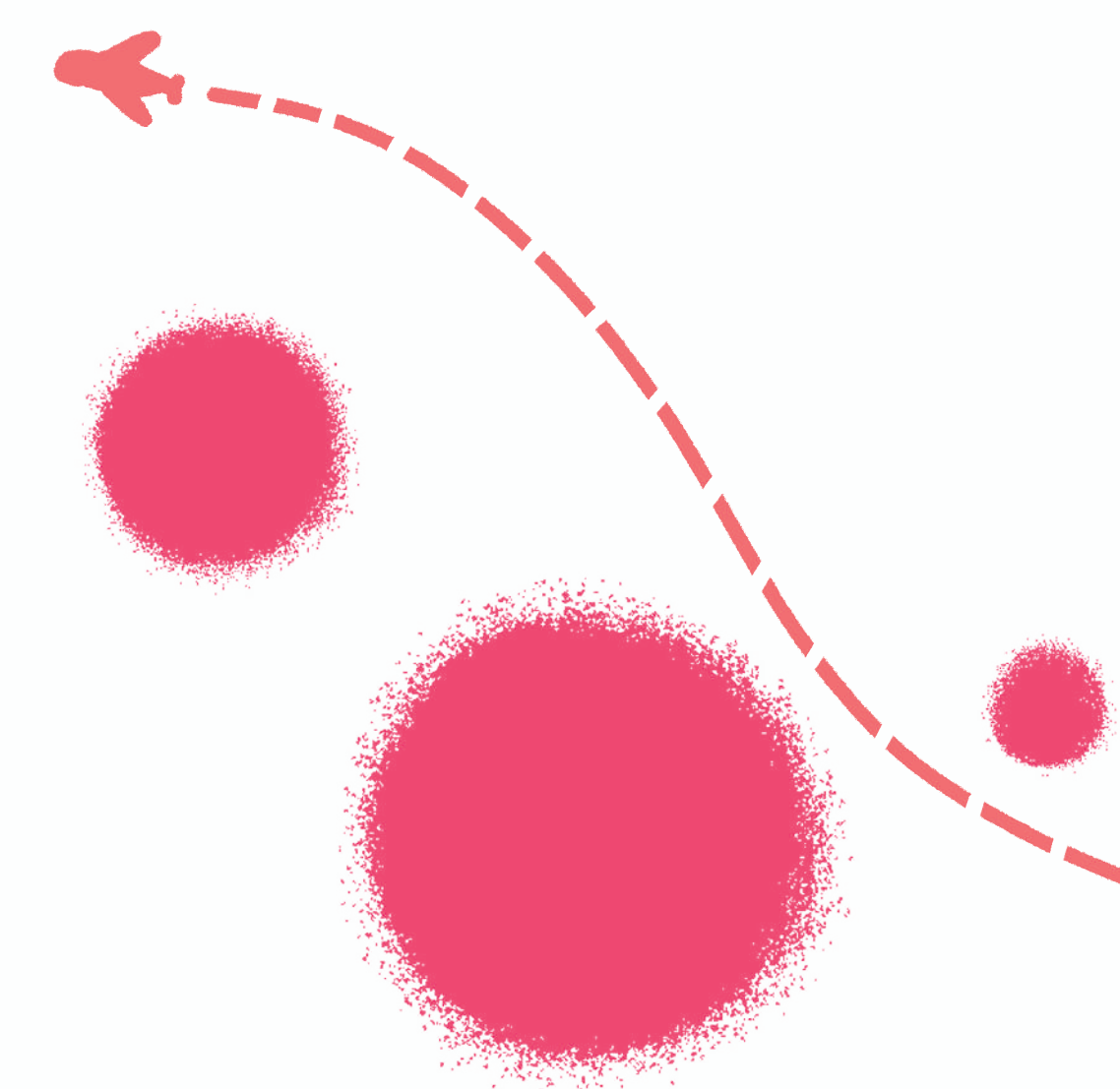
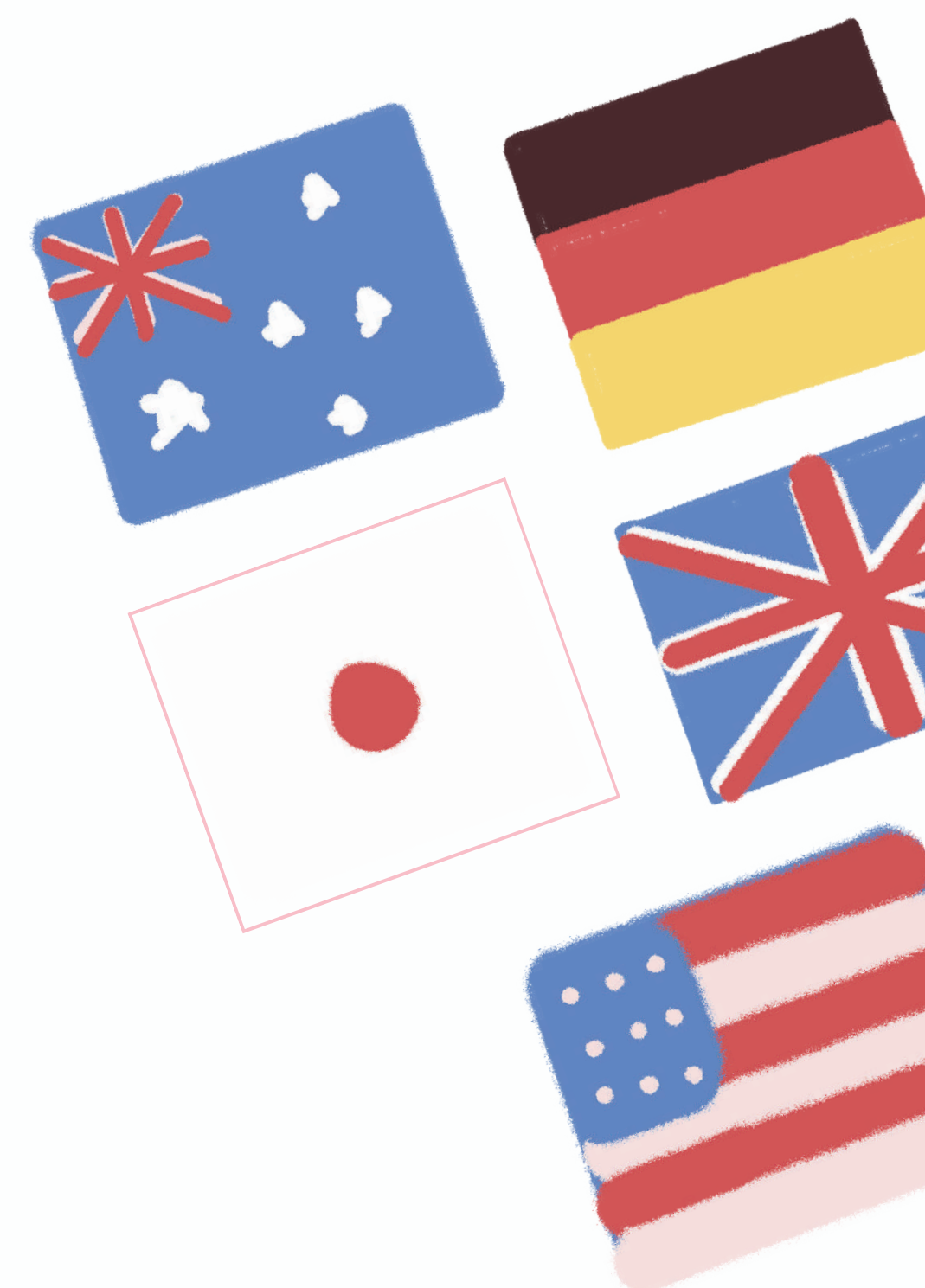
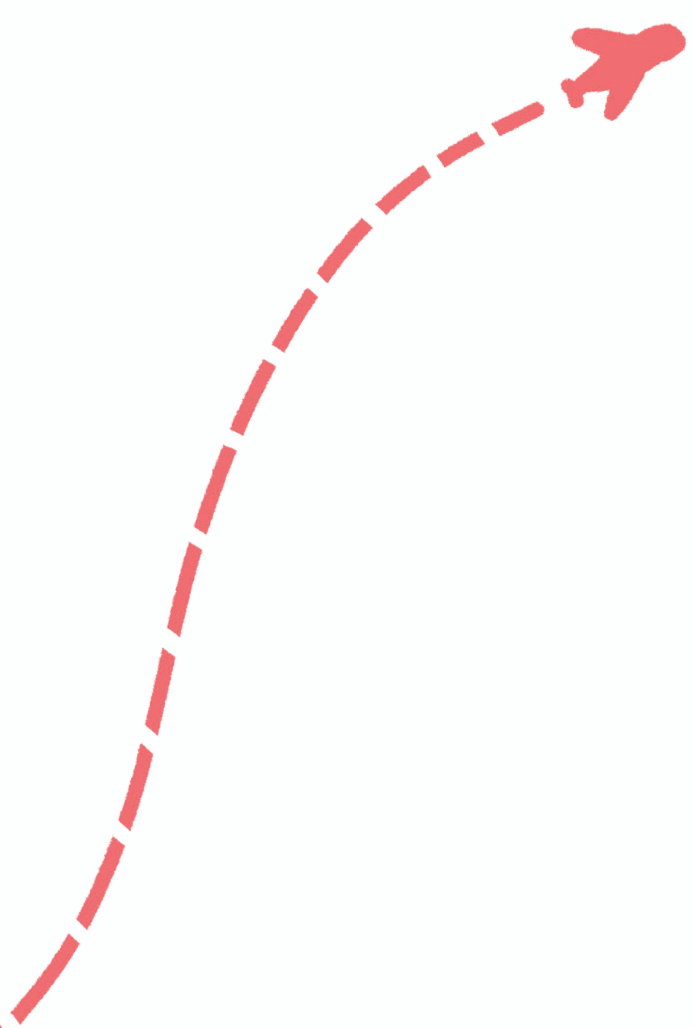
Perancangan Website Storytelling mengenai Persiapan Kuliah di Luar Negeri.

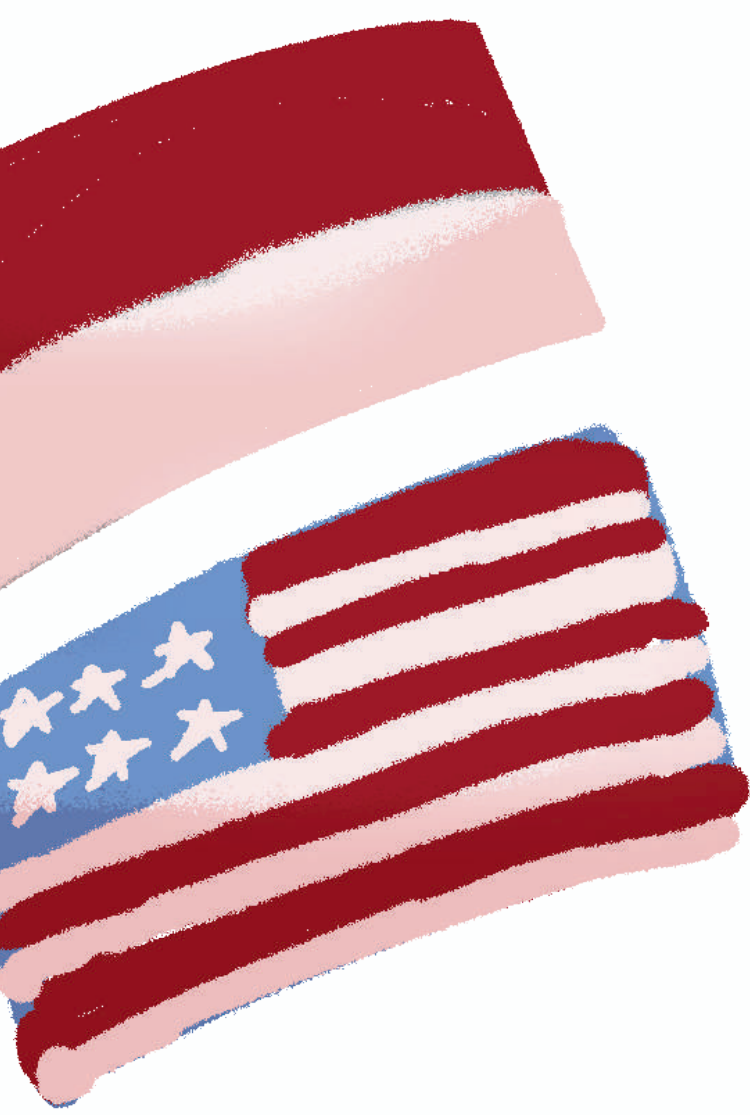
Disusun Oleh :
Riri Hasna Ruskin
00000059745



DAFTAR ISI

1. Overview Study Abroad.....	1
2. Latar Belakang.....	2
3. User Persona.....	3
4. User Journey.....	4
5. Mindmap & Keywords.....	5
6. Konsep.....	7
7. Big Idea.....	8
8. Moodboard.....	9
9. Stylescape.....	10
10. Sitemap.....	11
11. Flowchart.....	12
12. Wireframe.....	13
13. Aset Elemen (warna, tipografi, ilustrasi, Icon, Button, BG).....	16
14. Low Fidelity.....	14
15. High Fidelity.....	15
16. Before & After Alpha Test.....	34
17. Beta Test.....	37
18. Finalisasi Media.....	39
19. Media Sekunder.....	47





OVERVIEW STUDY ABROAD

Study Abroad

Website "Study Abroad" adalah website mobile berbasis storytelling yang menceritakan tentang karakter utama bernama Evan yang memiliki keinginan tinggi untuk berkuliah di luar negeri.

Batasan Masalah

Website ini bertujuan untuk memberikan edukasi yang menyenangkan cara mempersiapkan diri kuliah di luar negeri.

Memberikan edukasi dengan ilustrasi yang menarik.

Memberikan pengalaman interaktif yang menyenangkan.

Platform

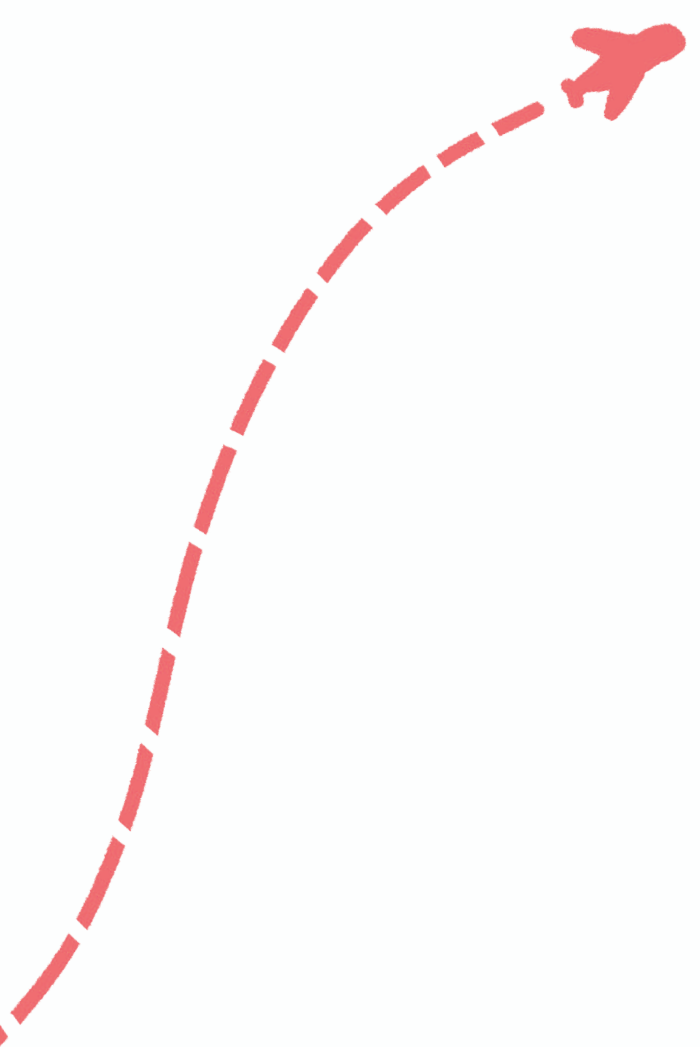
Platform yang digunakan adalah mobile website dikarenakan target adalah siswa SMA yang sering menggunakan ponsel untuk mencari informasi.

Fitur

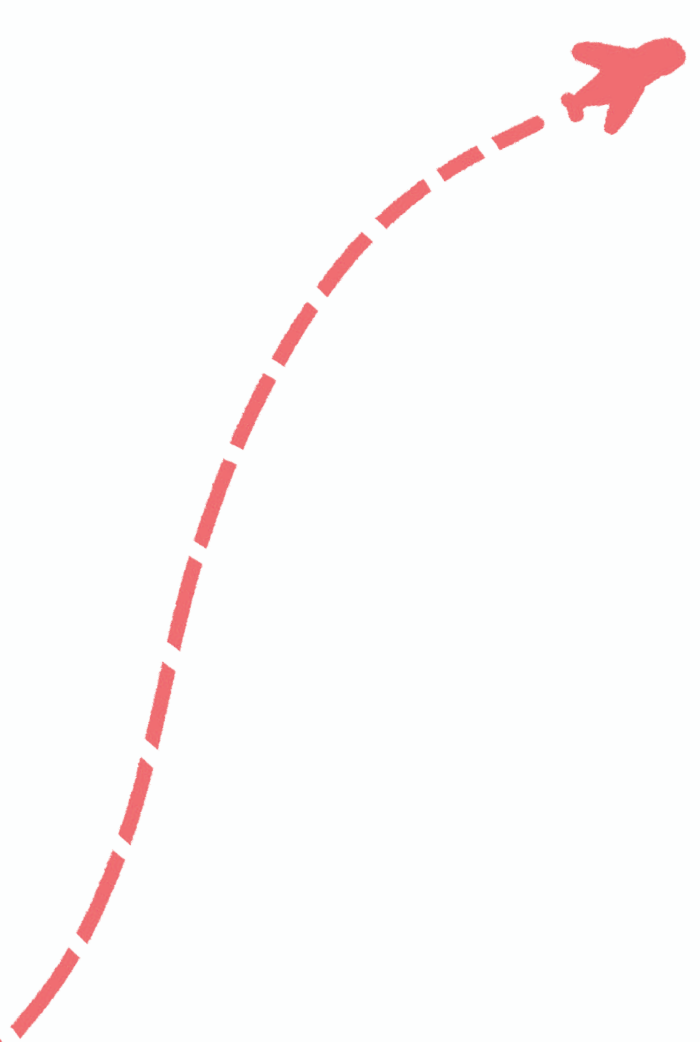
Website informatif mengenai persiapan kuliah di luar negeri.

Memberikan pengalaman yang menyenangkan dengan menggunakan konsep level pada setiap tahap.

Ada fitur forum dan artikel untuk informasi tambahan.

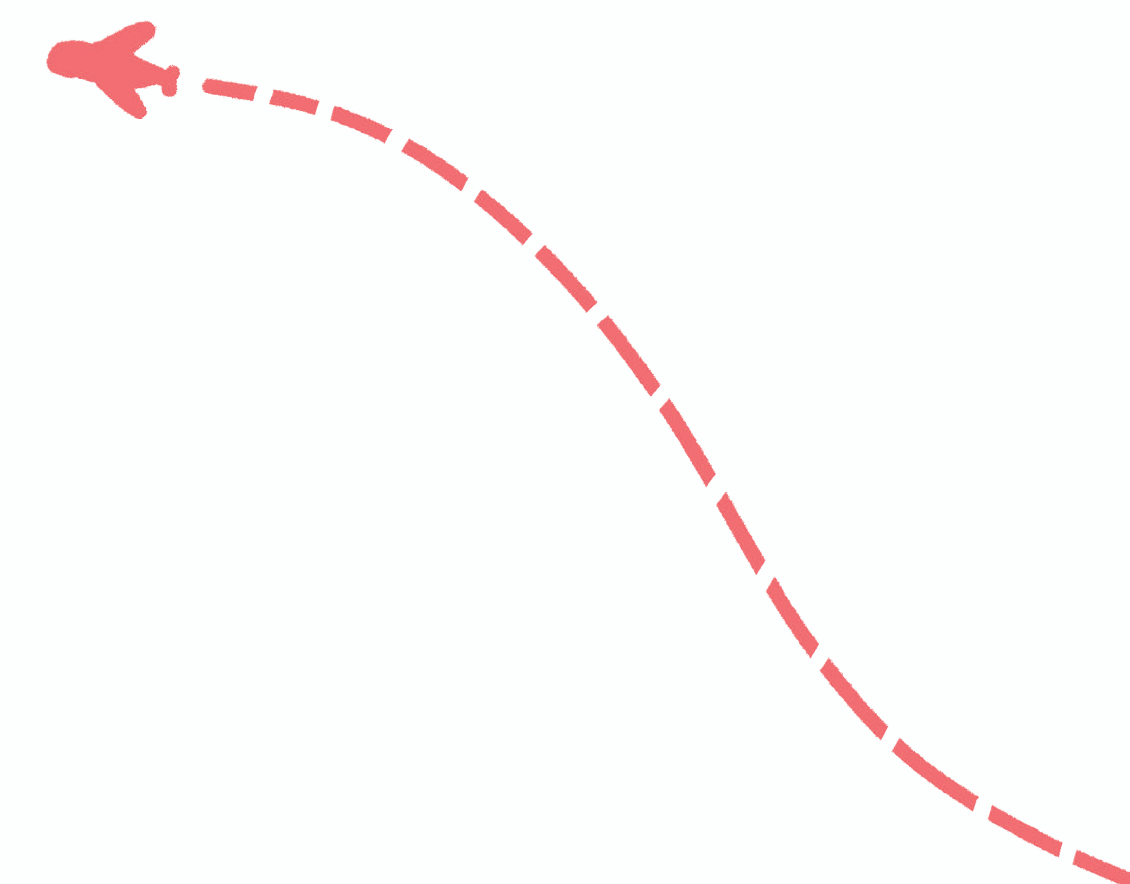
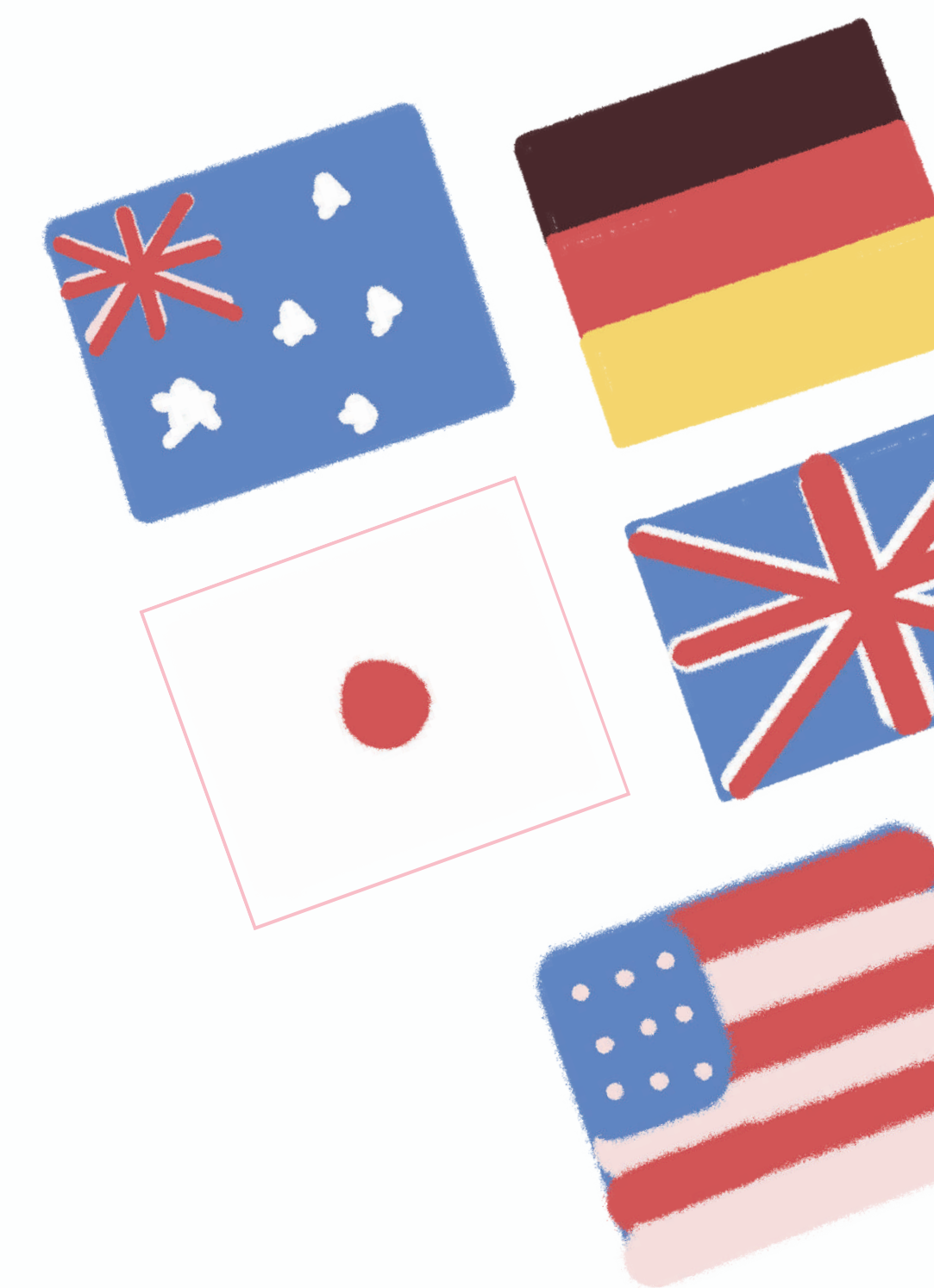


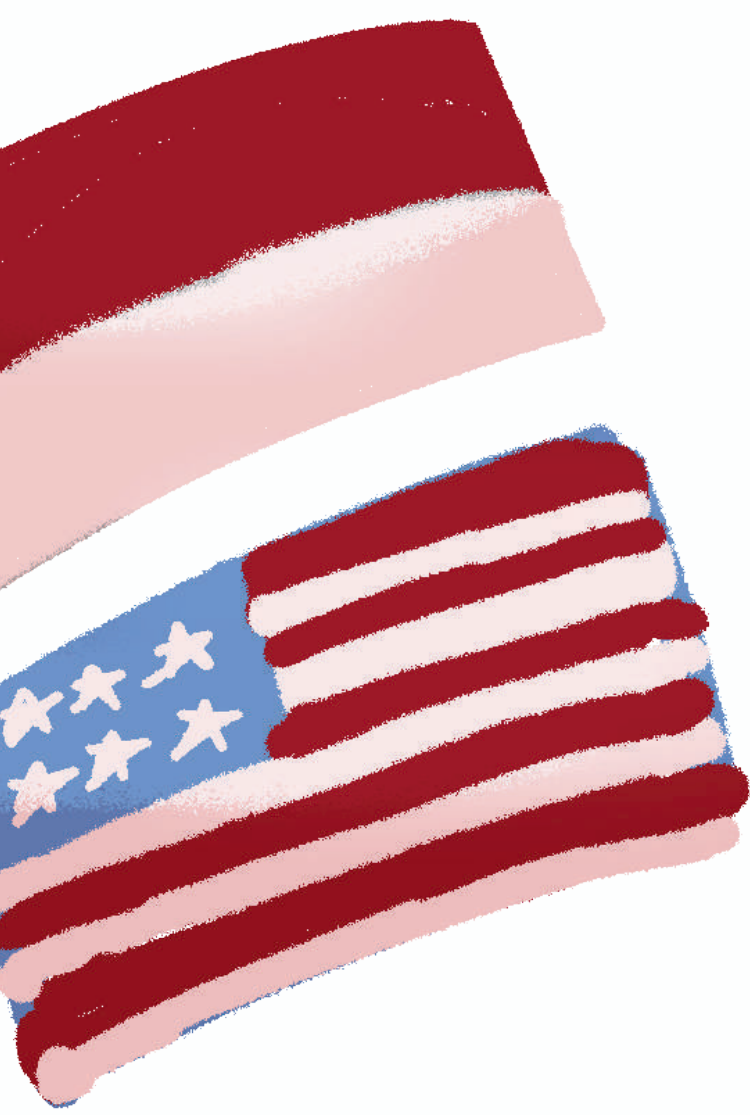
LATAR BELAKANG



Dalam sebuah penelitian, sebanyak **87% sangat tertarik** untuk melanjutkan studi di luar negeri, namun **71% tidak memahami mengenai persiapan kuliah di luar negeri**. (Suyanto & Wibawa, 2022, h. 5)

Banyak remaja yang kurang mendapatkan sosialisasi dan informasi yang cukup tentang persiapan untuk studi di luar negeri, seperti persiapan bahasa, budaya, mental, finansial, dan tempat tinggal. (Bania & Chairudin, 2024, h. 319)





USER PERSONA

User persona Anisa Jovano.

Anisa Jovano



Description

Age : 17
Gender : Female
Marital Status : Single
Occupation : Student
Location : Jakarta
Income : SES B

Bio

Alisa adalah seorang siswa SMA yang mempunyai ambisi besar untuk melanjutkan studi di luar negeri, namun ia belum tahu apa saja yang perlu disiapkan ketika ingin kuliah di luar negeri.

Needs

- Informasi persiapan kuliah di luar negeri
- Informasi yang real

Pain Points

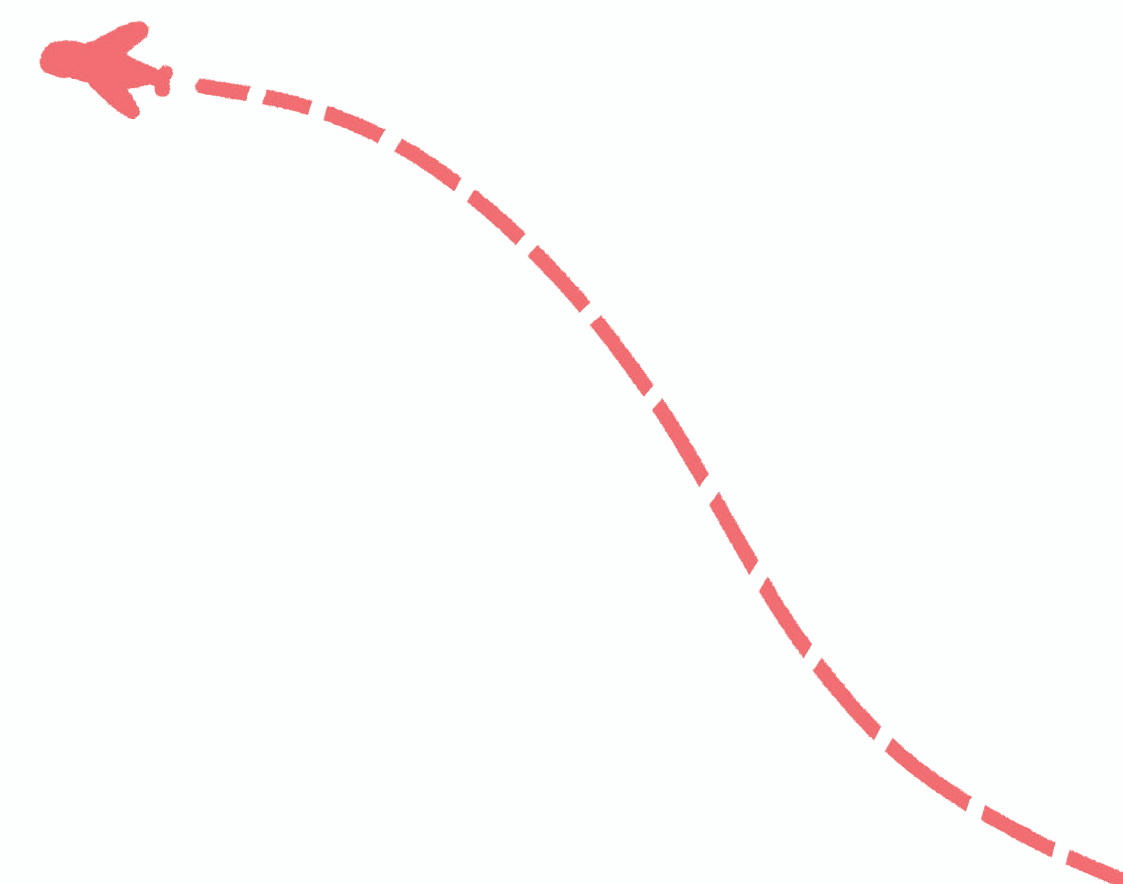
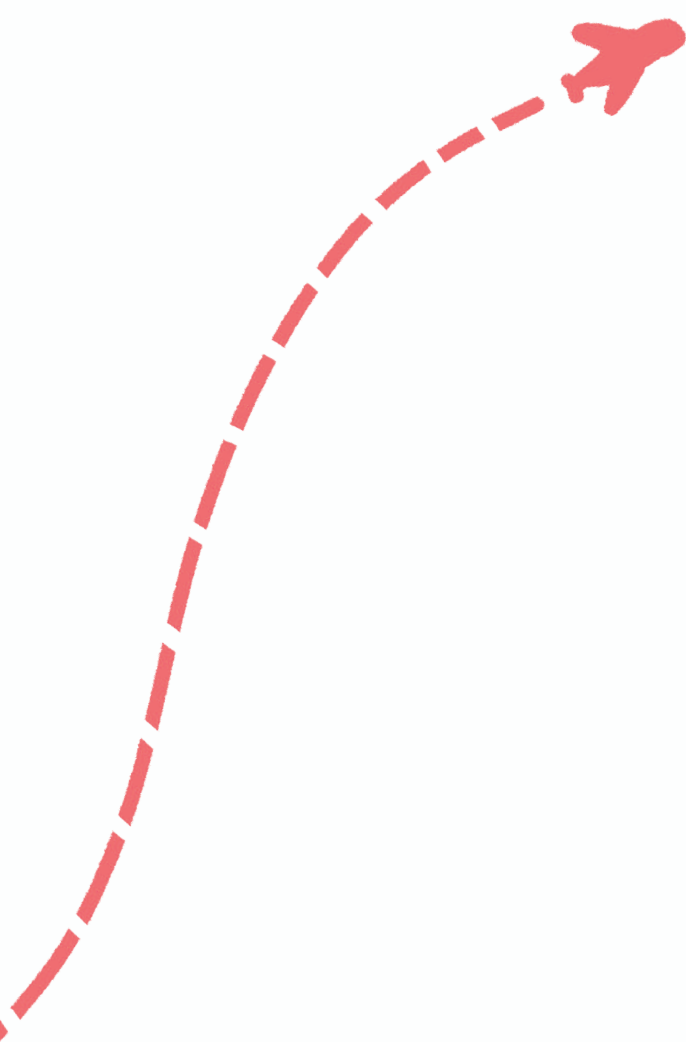
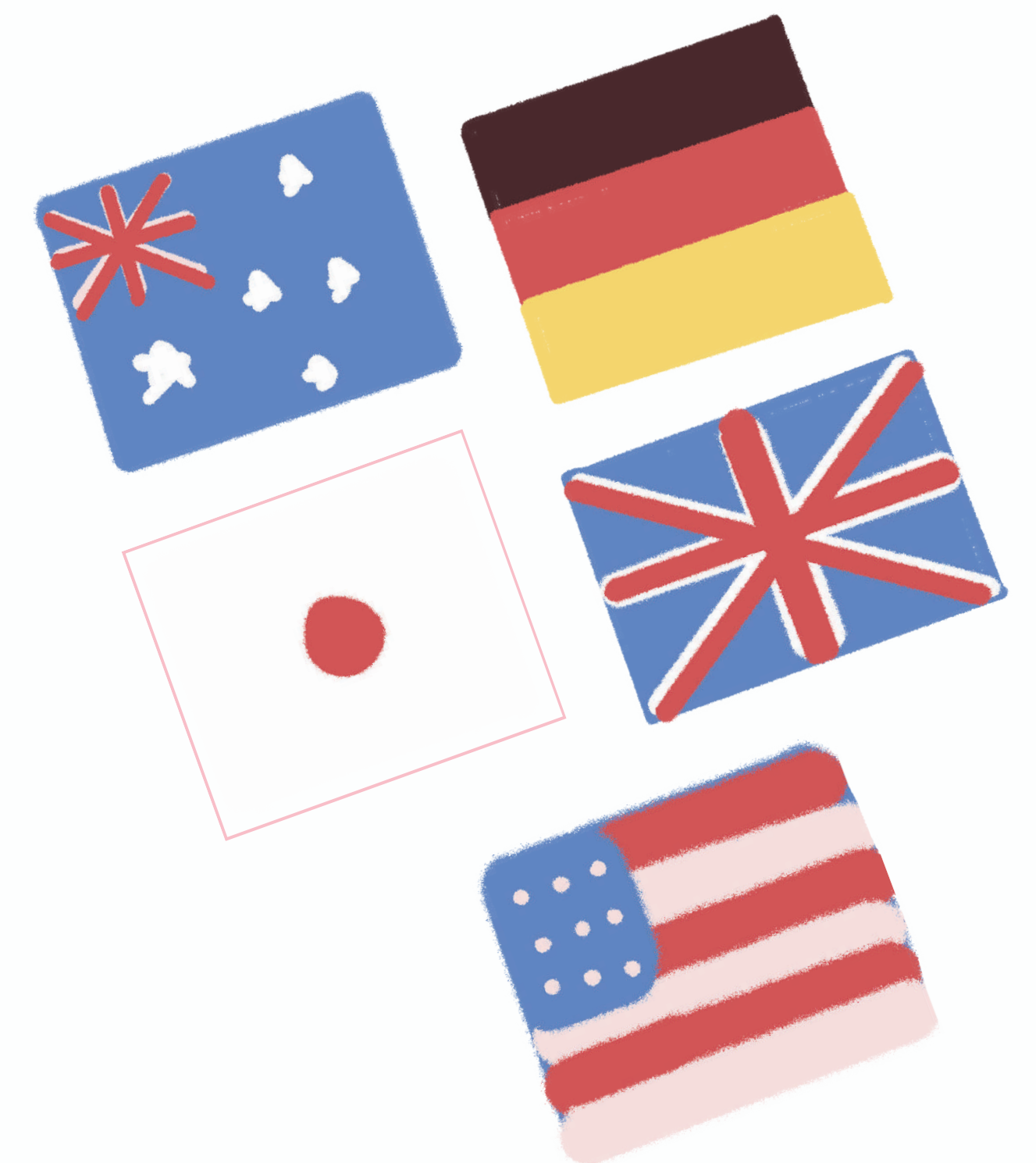
- Bingung apa saja yang harus dipersiapkan ketika ingin kuliah di luar negeri.

Psikografis

- Memiliki ketertarikan terhadap tinggal di luar negeri.
- Suka dengan hal-hal yang berbau tentang luar negeri.

Behaviour

- Suka mencari informasi
- Suka mencari informasi melalui internet.
- Praktis



USER JOURNEY

User journey Anisa Jovano dalam mencari informasi tentang persiapan kuliah di luar negeri.

Anisa Jovano

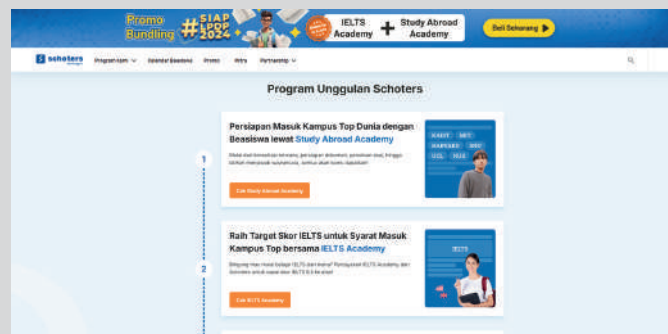
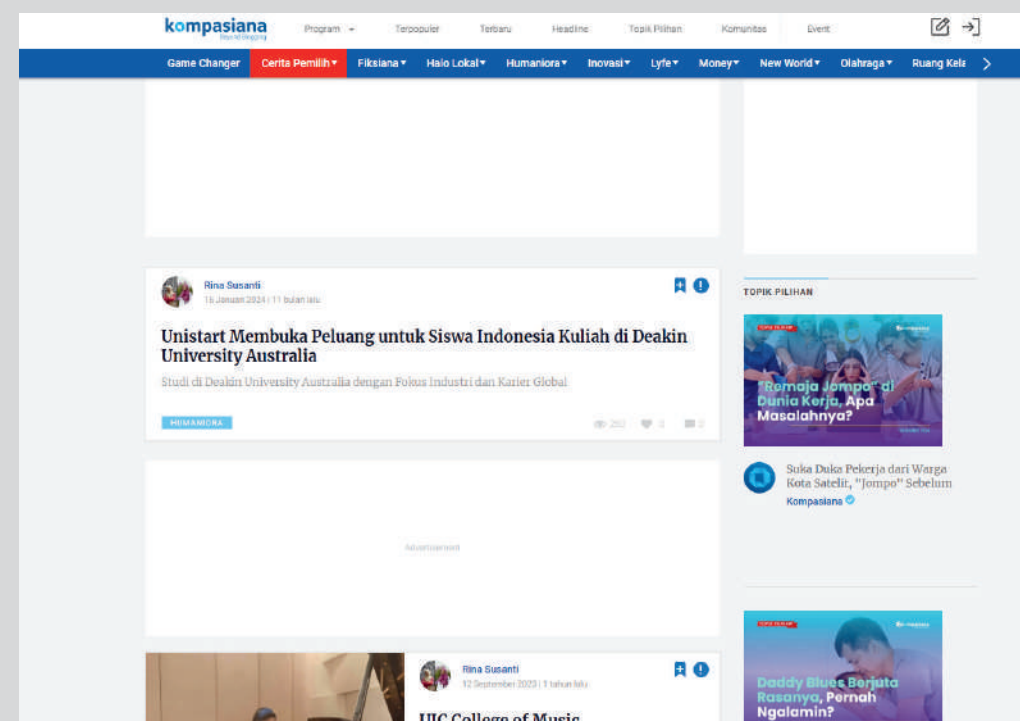




Description

Age : 17
Gender : Female
Marital Status : Single
Occupation : Student
Location : Jakarta
Income : SES B

Bio

Anisa adalah seorang siswa SMA yang mempunyai ambisi besar untuk melanjutkan studi di luar negeri, namun ia belum tahu apa saja yang perlu disiapkan.

	Masuk ke Website	Menemukan artikel tentang persiapan kuliah di luar negeri	Menemukan video tentang beasiswa kuliah luar negeri.	Bertanya kepada teman tentang kuliah di luar negeri
				
Happy				
Neutral				
Not Happy				
	1	2	3	4
Pain points	Masuk ke Website dan mencari tau info tentang kuliah di luar negeri.	Tahap ini, user senang namun bingung karena informasi di artikel sumbernya berpisah dengan info penting yang lain.	Tahap ini, user mulai mencari versi video, namun belum tentu yang disebutkan video benar adanya.	Tahap ini, user bertanya kepada teman, tetapi sumbernya belum tentu kredibel karena jarang yang kuliah di luar negeri.
Opportunity	Dengan UI yang rapih bisa memberi kesan mudah dicerna user.	Memungkinkan artikel dapat ditambahkan dengan sumber kredibel agar dapat dibaca orang lain lebih banyak.	Penyampaian dapat dibuat lebih menarik ke user.	Informasi tentang kuliah di luar negeri dapat diperbanyak info dengan pendapat yang asli.

[illegible]

5

KEYWORD

Keyword : Fun, Educational, Adventurous.

Fun

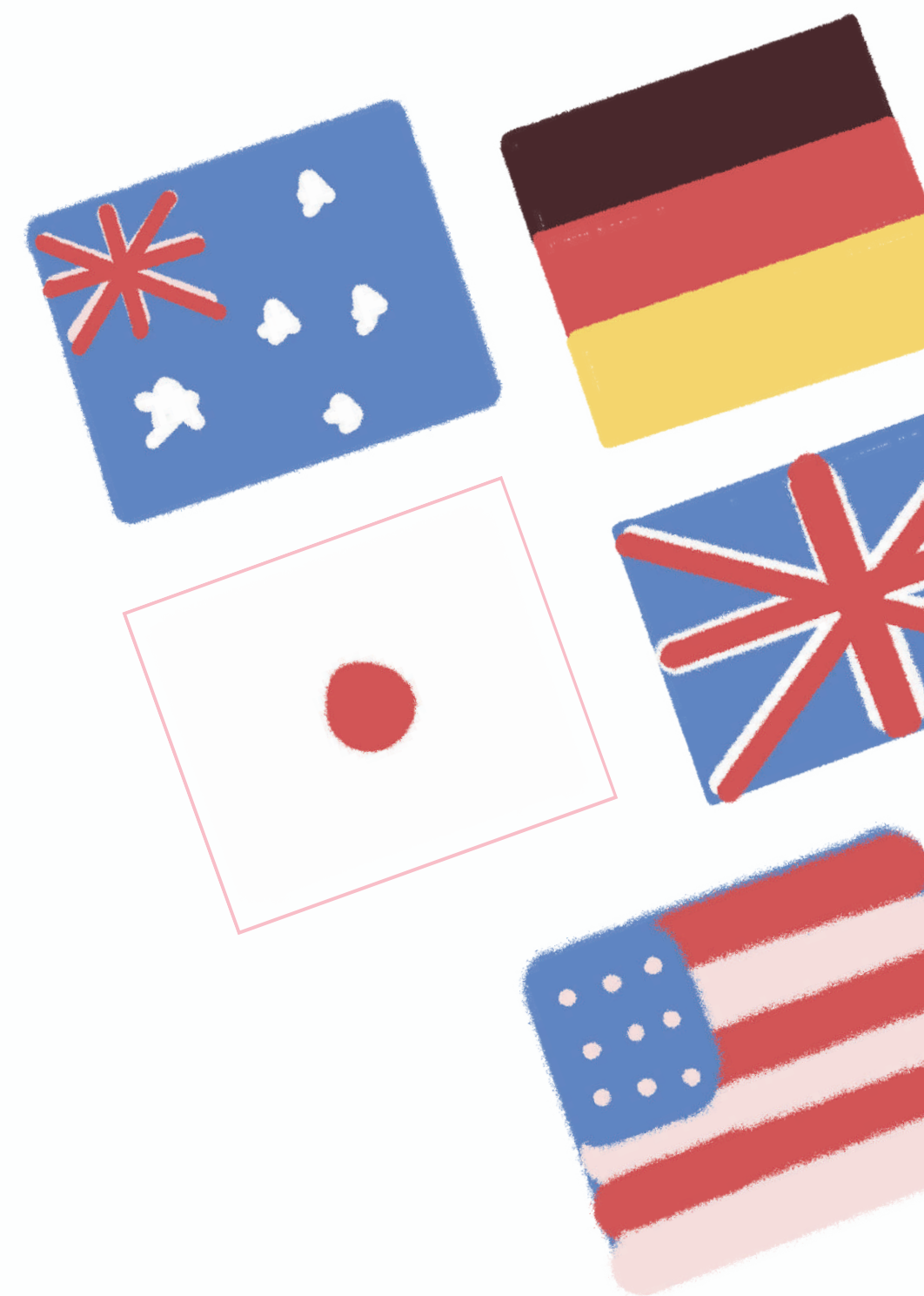
Memberikan pengalaman bermain website dengan cara yang menyenangkan

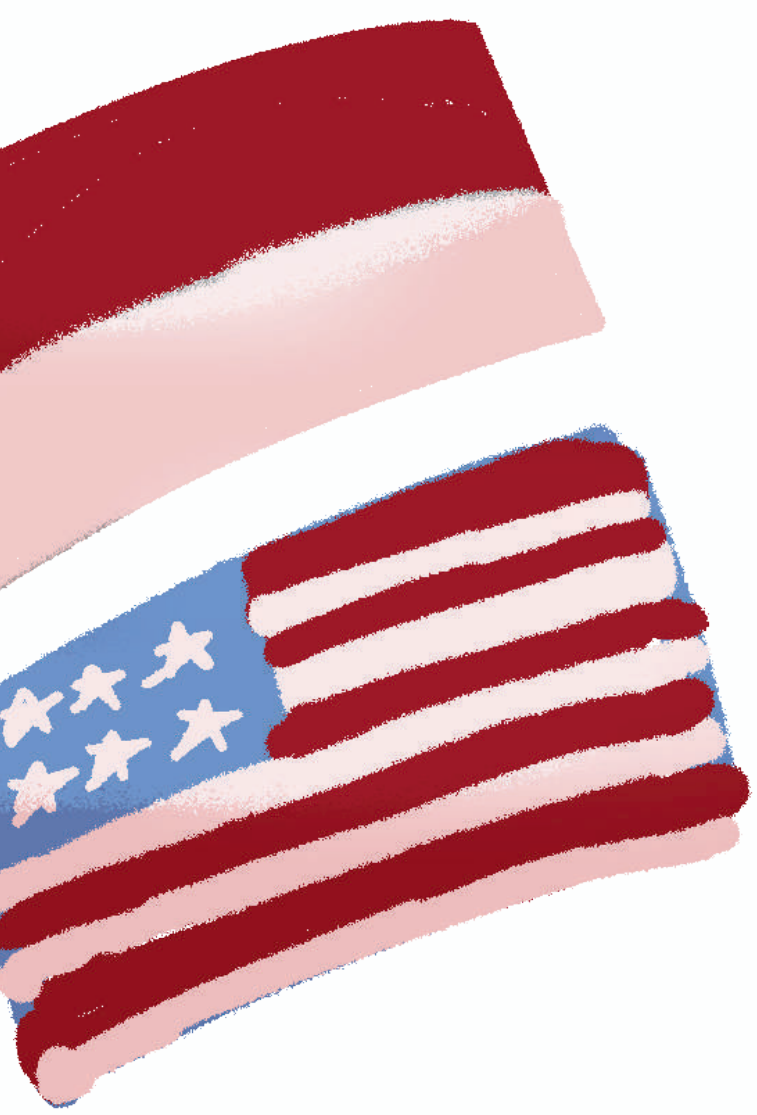
Educational

Memberikan edukasi mengenai persiapan kuliah di luar negeri

Adventurous

Memberikan pengalaman berpetualang untuk audiens yang suka mencari informasi.





KONSEP

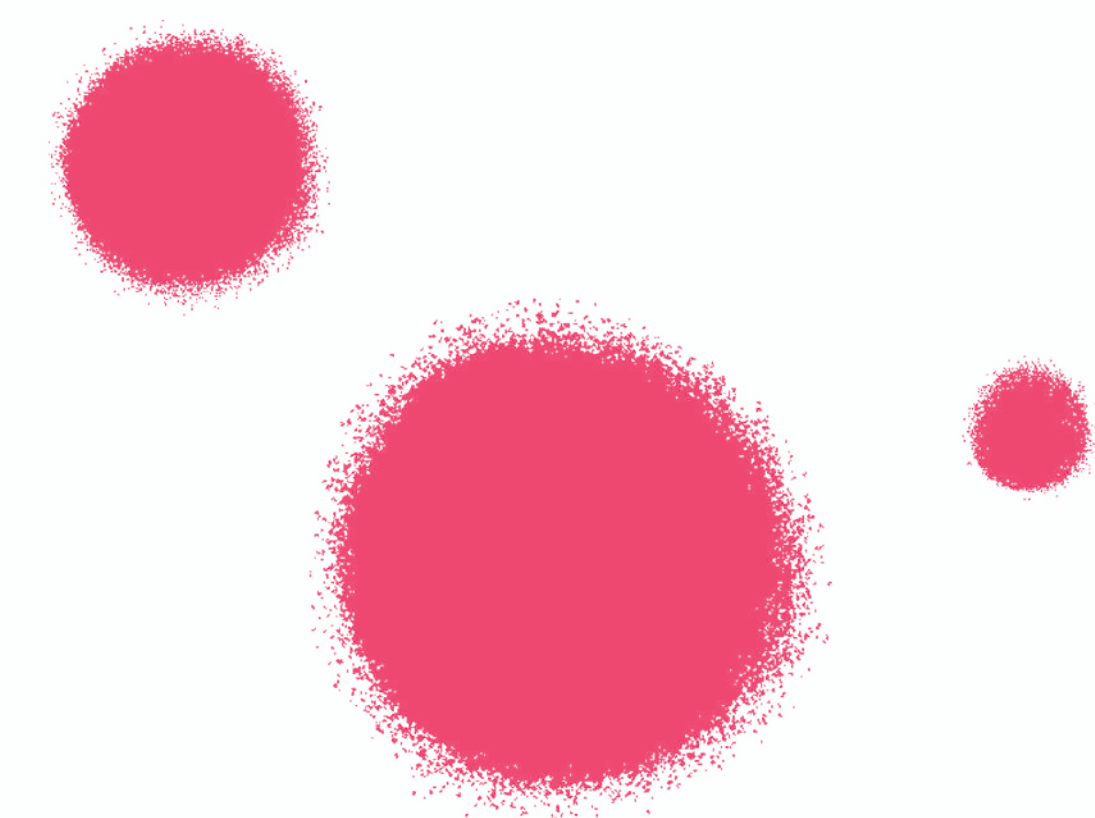
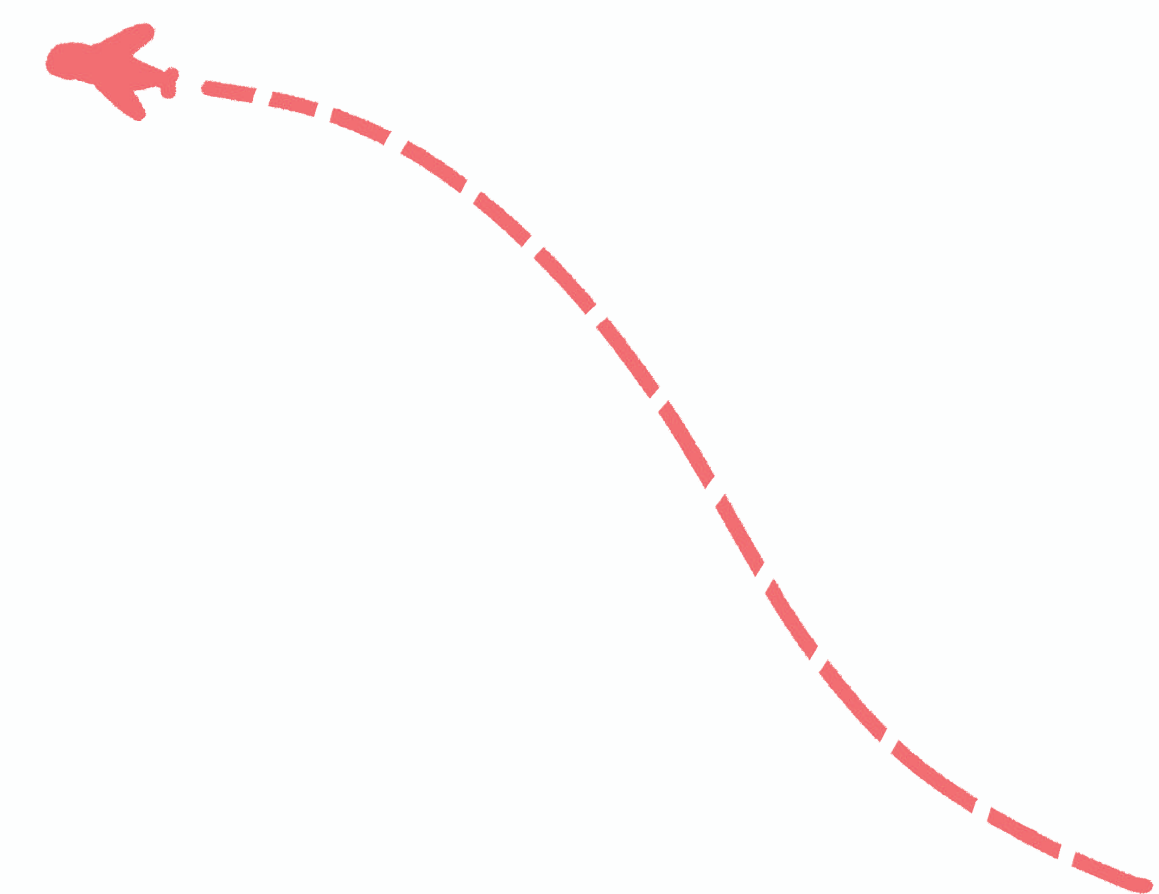
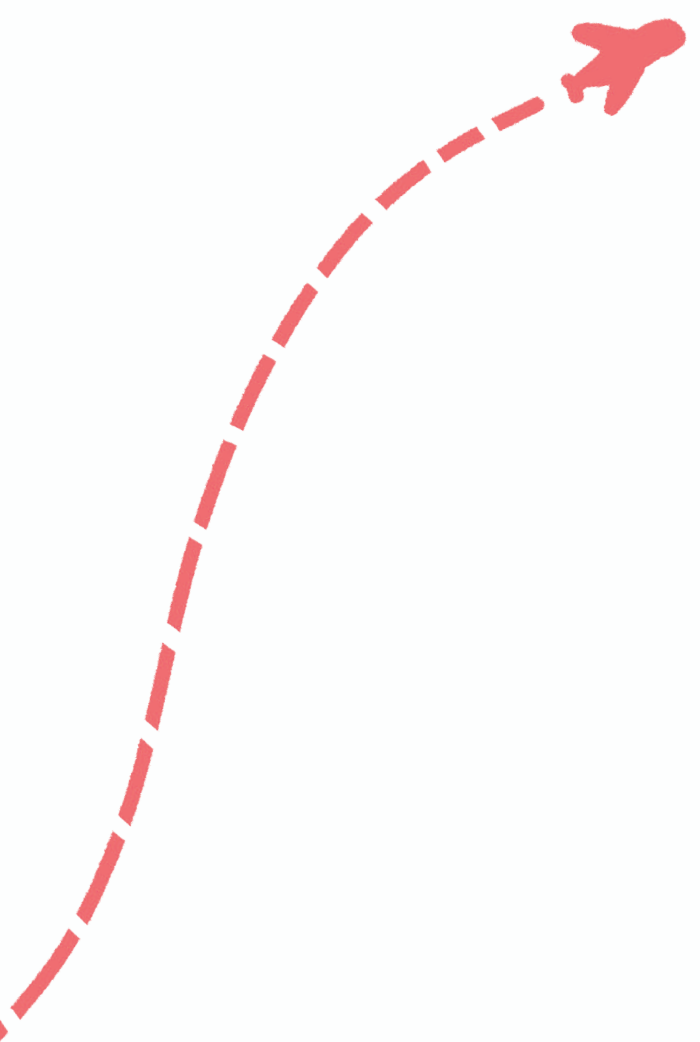
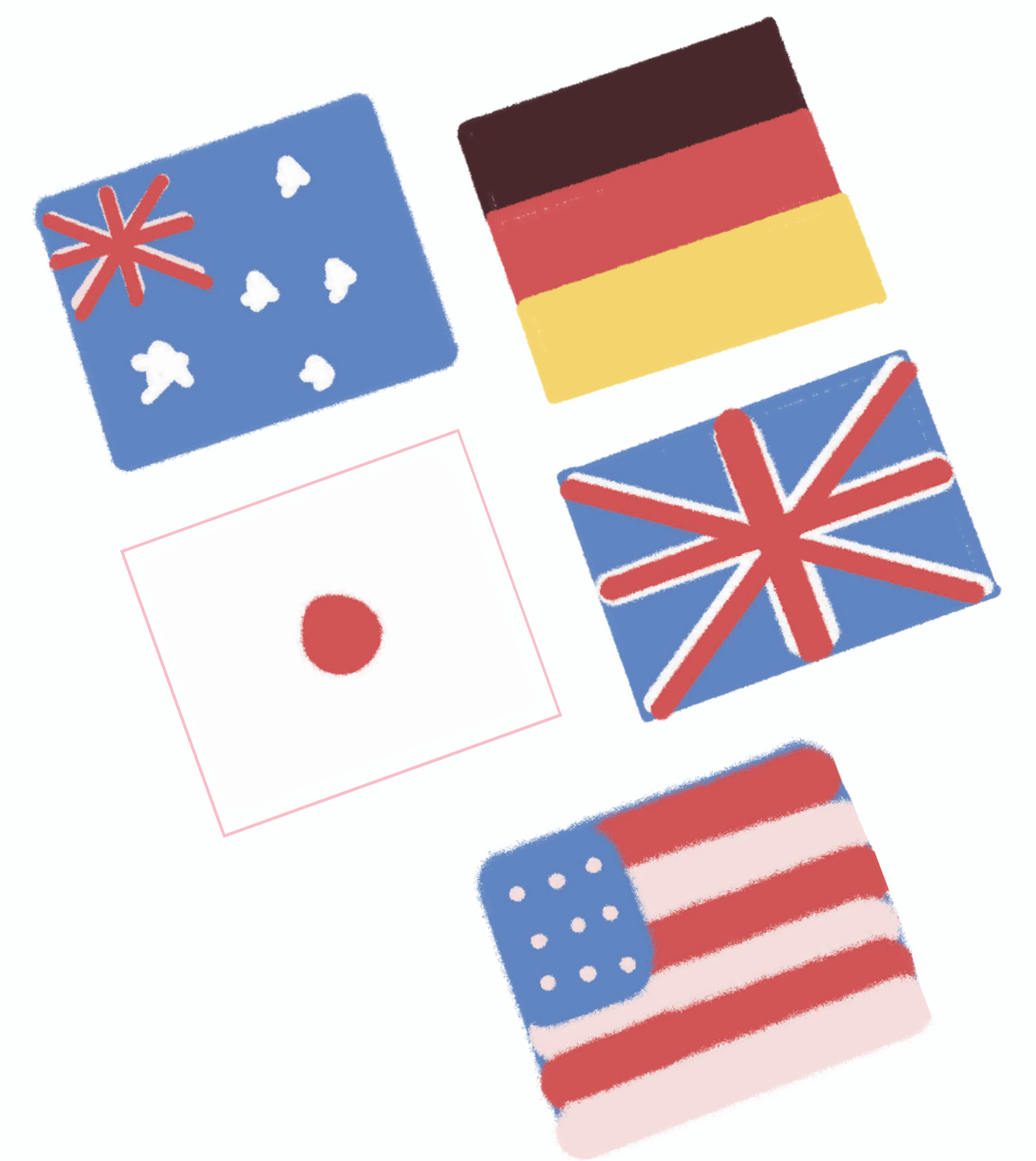
Study Abroad

adalah website mobile berbasis storytelling yang menceritakan tentang karakter utama bernama Evan yang memiliki keinginan tinggi untuk berkuliah di luar negeri.

Konsep yang digunakan yaitu website berbasis storytelling, dimana pemain menjelajahi tentang kuliah di luar negeri secara interaktif.

Menggunakan warna primer analogus biru, coral, pink dan putih yang mempengaruhi emosi pemain.

Menggunakan konsep ilustrasi tanpa outline memberi kesan estetika yang modern dan bersih, sesuai dengan target remaja yang akrab dengan tren visual modern.



BIG IDEA

Big IDEA yang sudah dikurasi menjadi 3 :

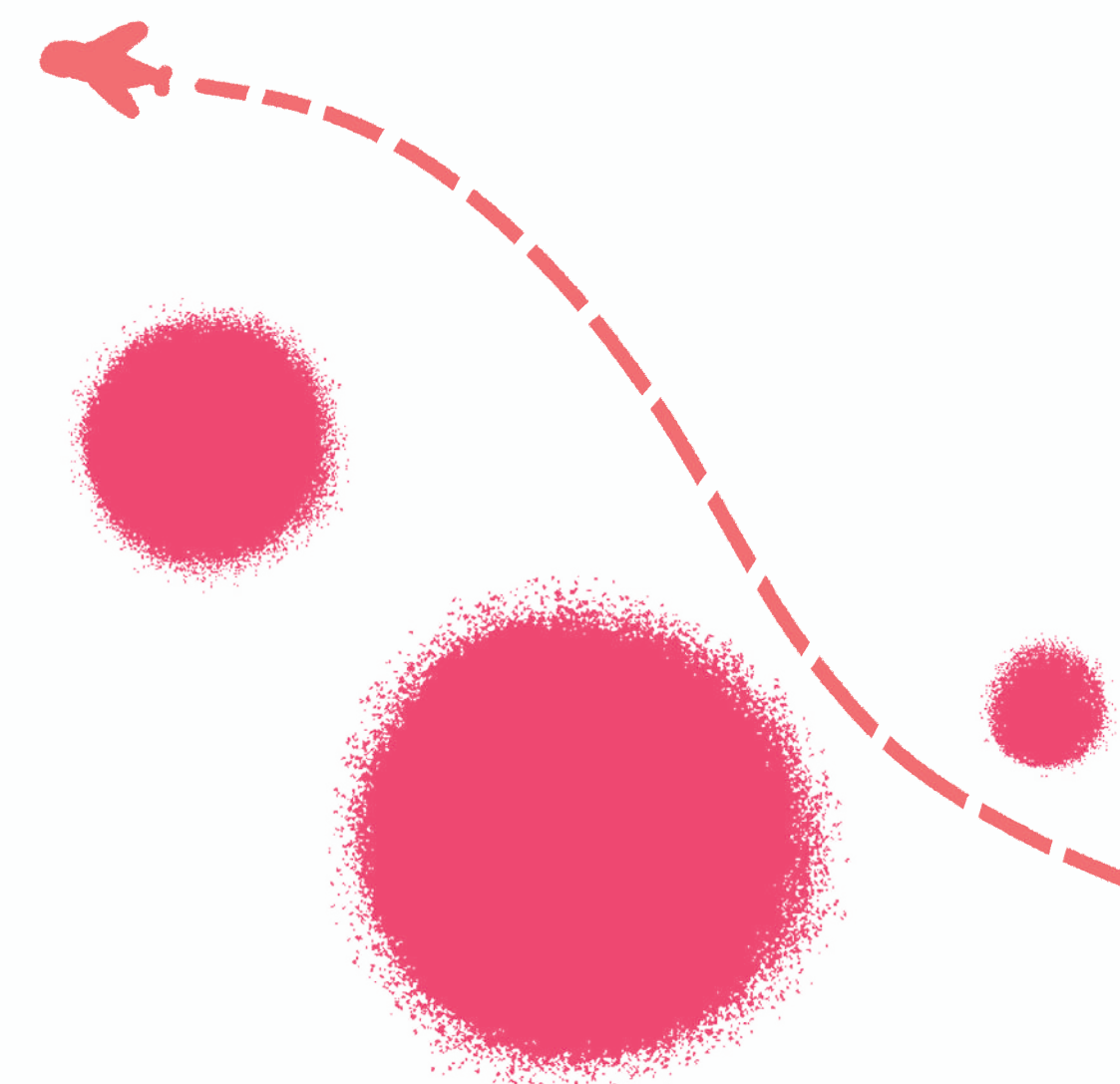
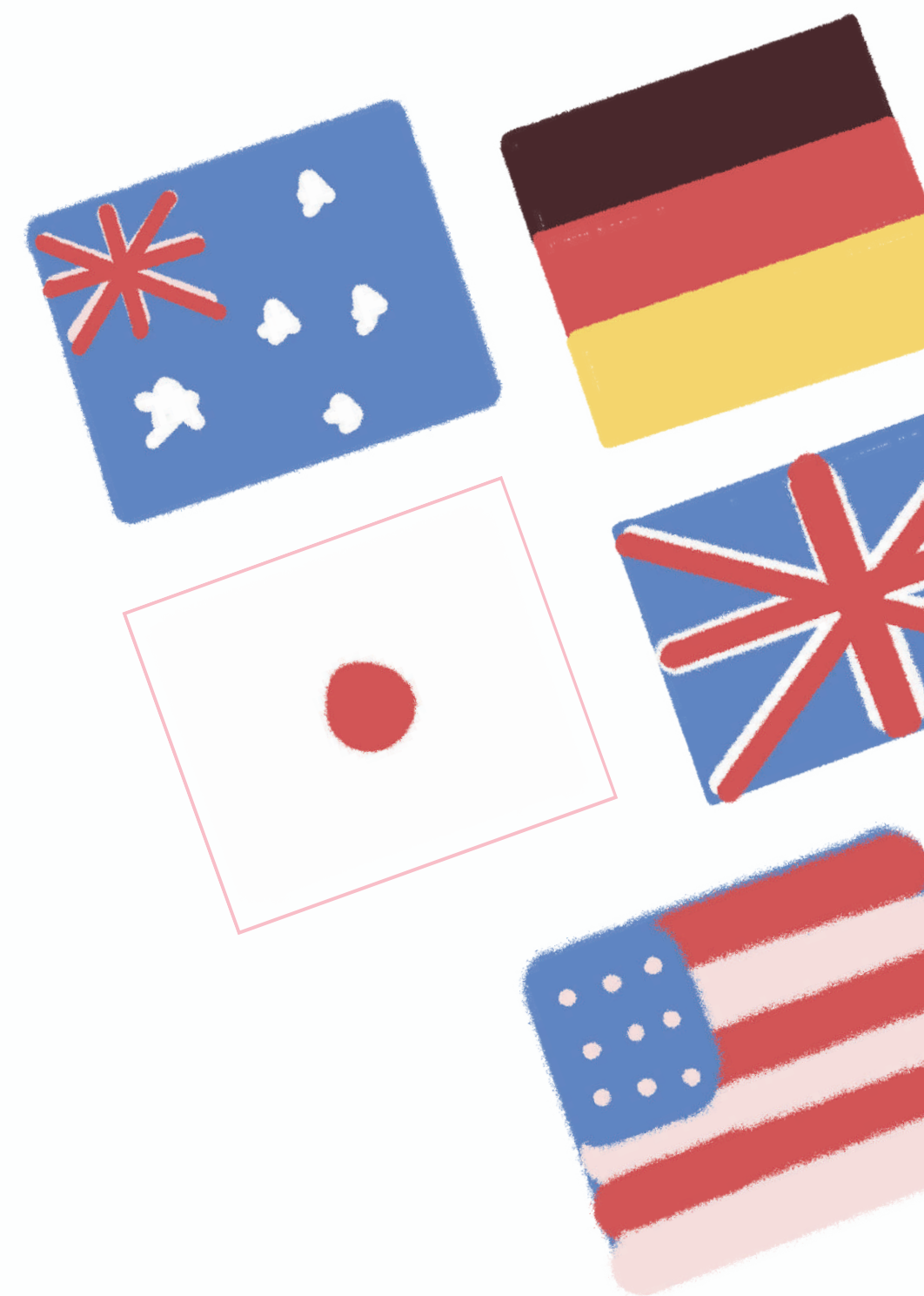
- Journeys of knowledge
- **Beyond Borders**
- Boundless Education

BEYOND BORDERS

Melampaui batasan fisik seperti geografis, perjalanan keluar negeri.

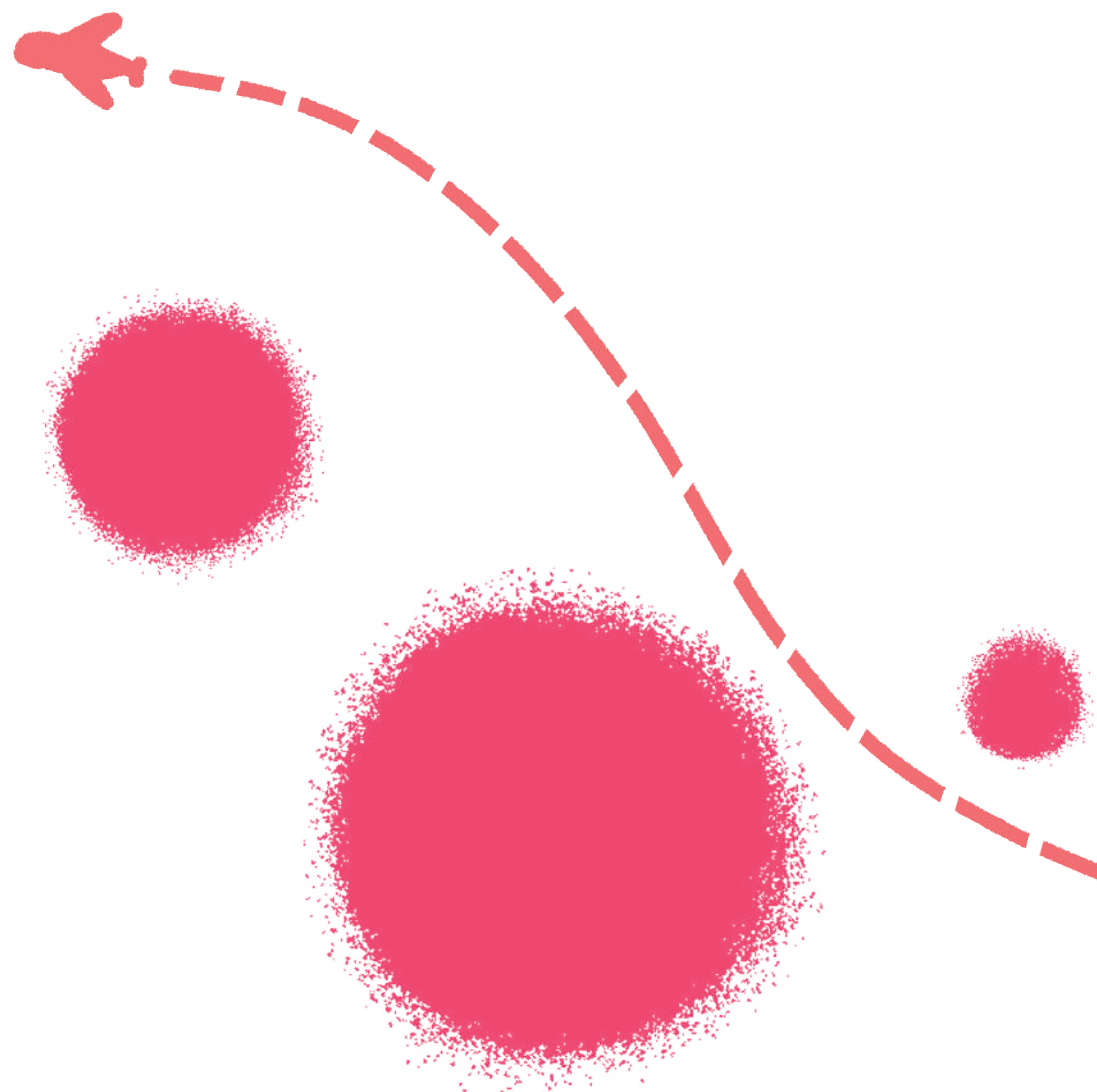
Melampaui batasan mental, menghadapi dunia baru.

Melampaui batasan sosial, koneksi lintas budaya dan bahasa.





STYLESCAPE

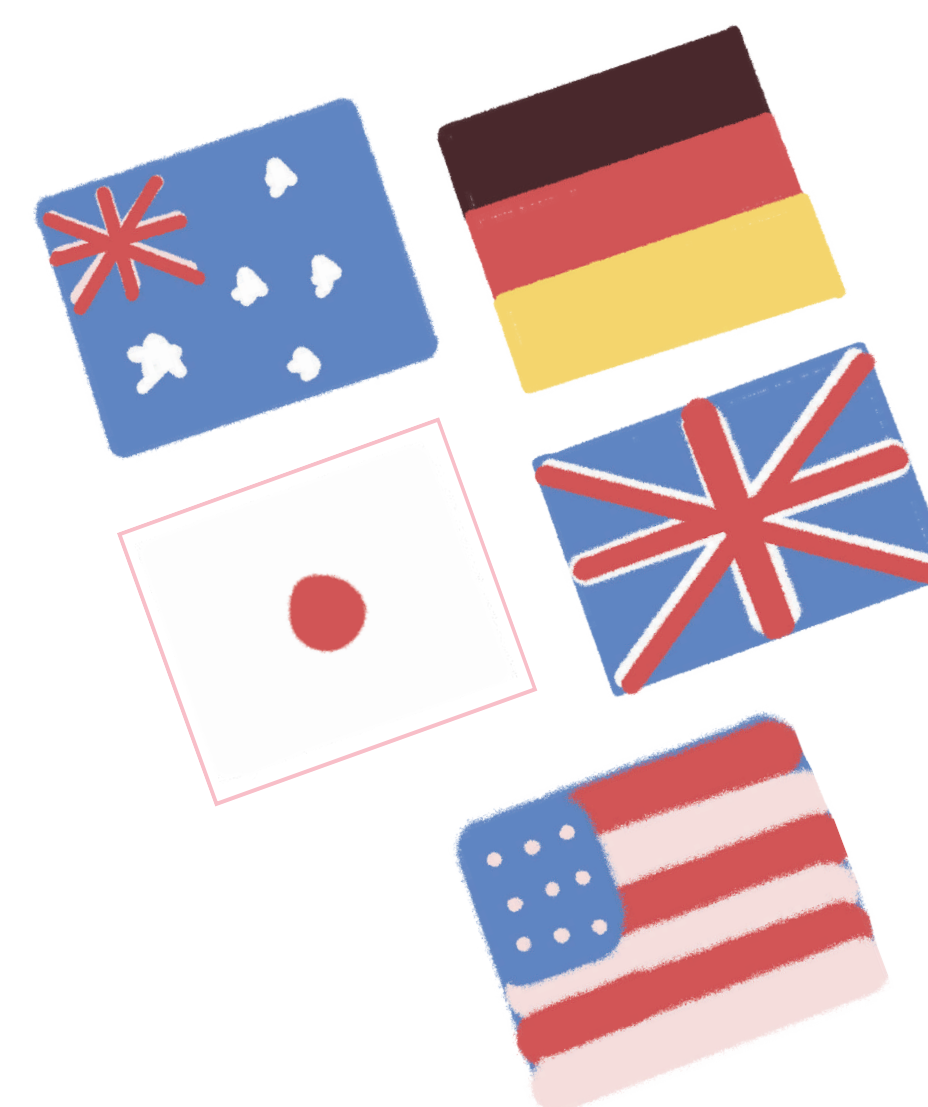
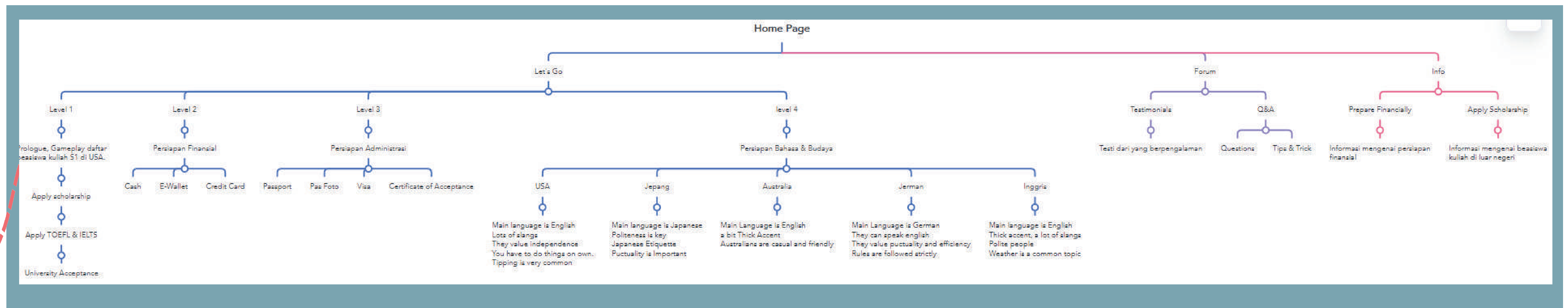


Stylescape yang digunakan mencakup seluruh visual, warna, dan ilustrasi yang sudah dirancang untuk “Study Abroad”.



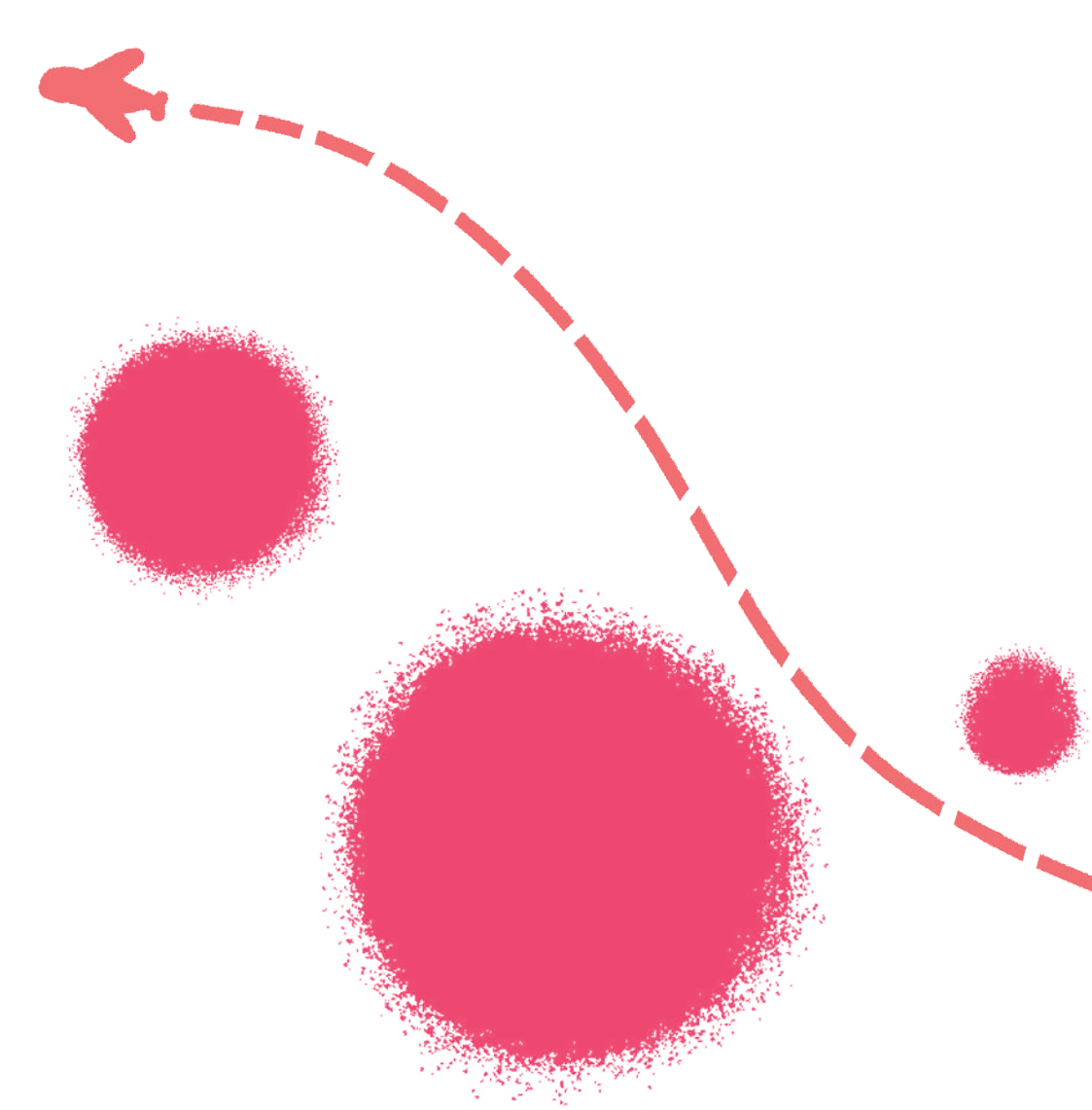
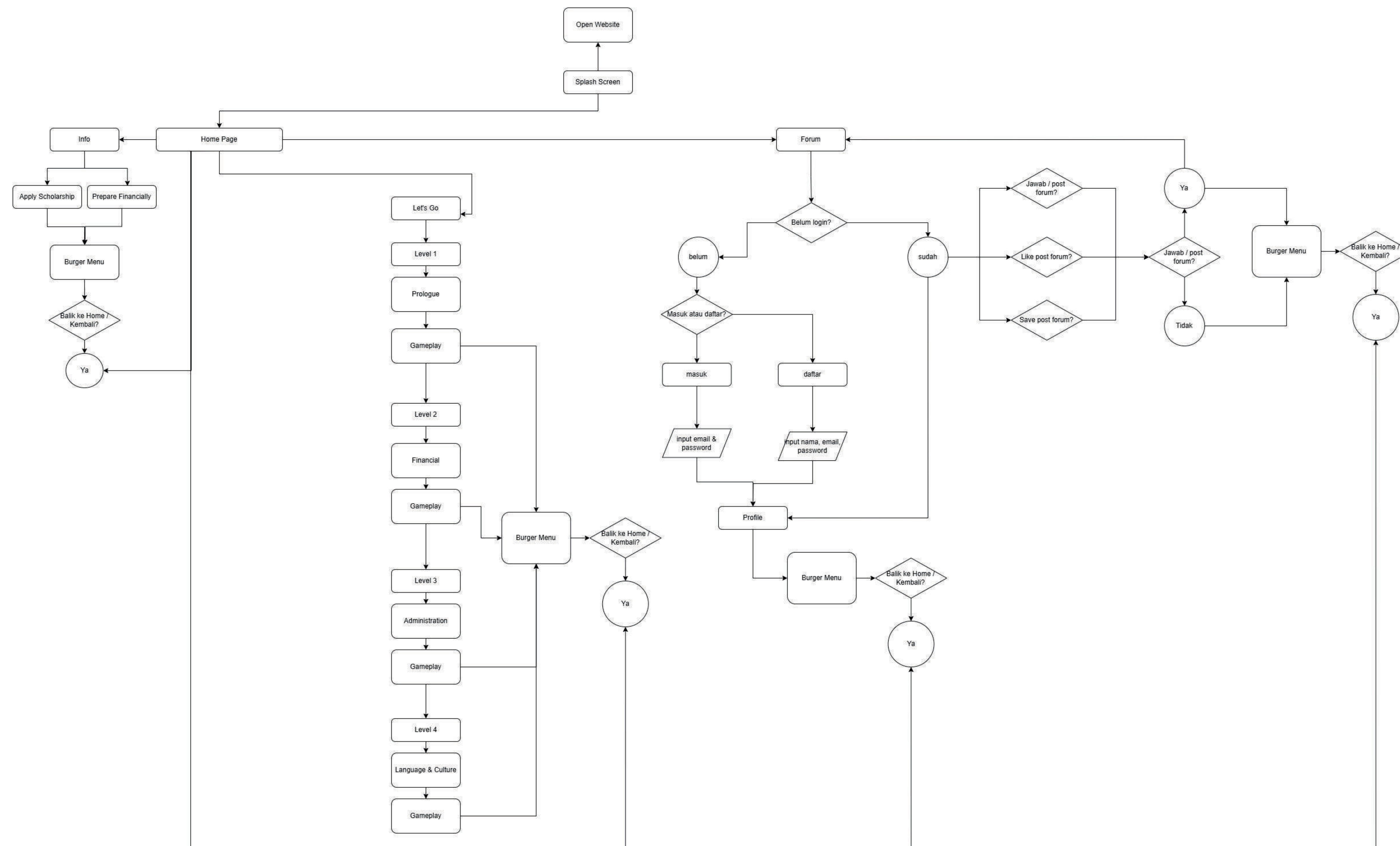
SITEMAP

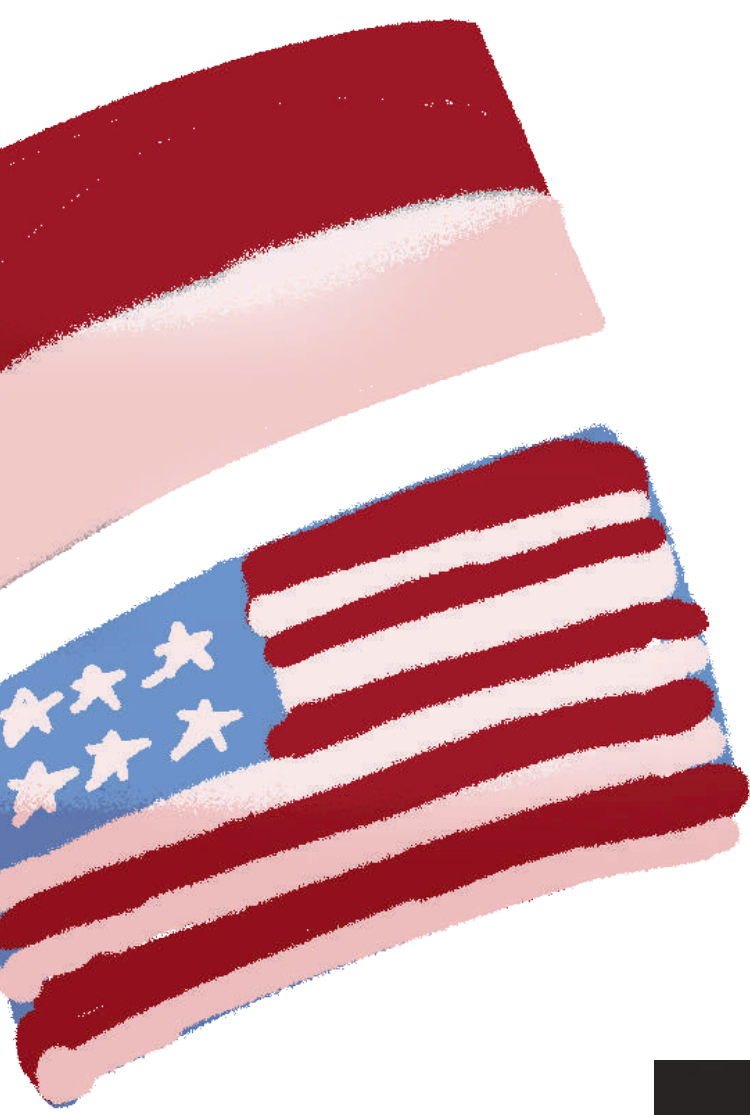
Perancangan sitemap yang digunakan untuk merancang tahapan pembuatan website untuk konsep mapping.



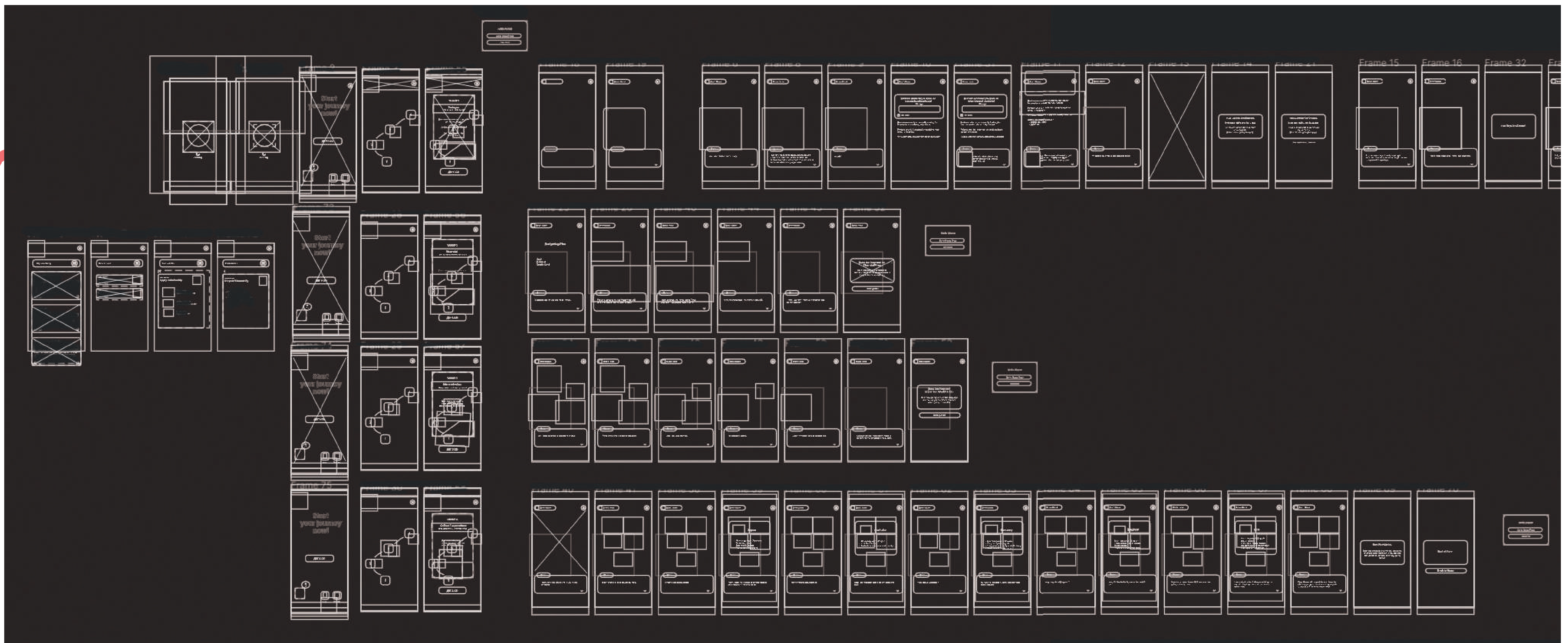
FLOWCHART

Flowchart yang dirancang untuk website Study Abroad.





WIREFRAME



Wireframe sketsa yang digunakan untuk merancang tahap awal pembuatan website.

ASET ELEMEN

COLOR PALETTE

#81A9BC	#E48C7A	#FFFFFF
Nepal	Tonys Pink	White
#BEE0EC	#E58185	
Spindle	Deep Blush	

Color palette yang digunakan adalah analogus biru Nepal, Spindel, yang melambangkan ketenangan, kepercayaan, dan untuk pemain merasakan rileks.

Warna coral Tonys pink, deep blush menggambarkan kelembutan, kehangatan dan ramah, cocok untuk target usia remaja

Warna putih membantu warna lain terlihat lebih jelas dan menyegarkan visual, dan digunakan untuk negative space dan keseimbangan pada biru dan pink.

ASET ELEMEN

TIPOGRAFI

Montserrat Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

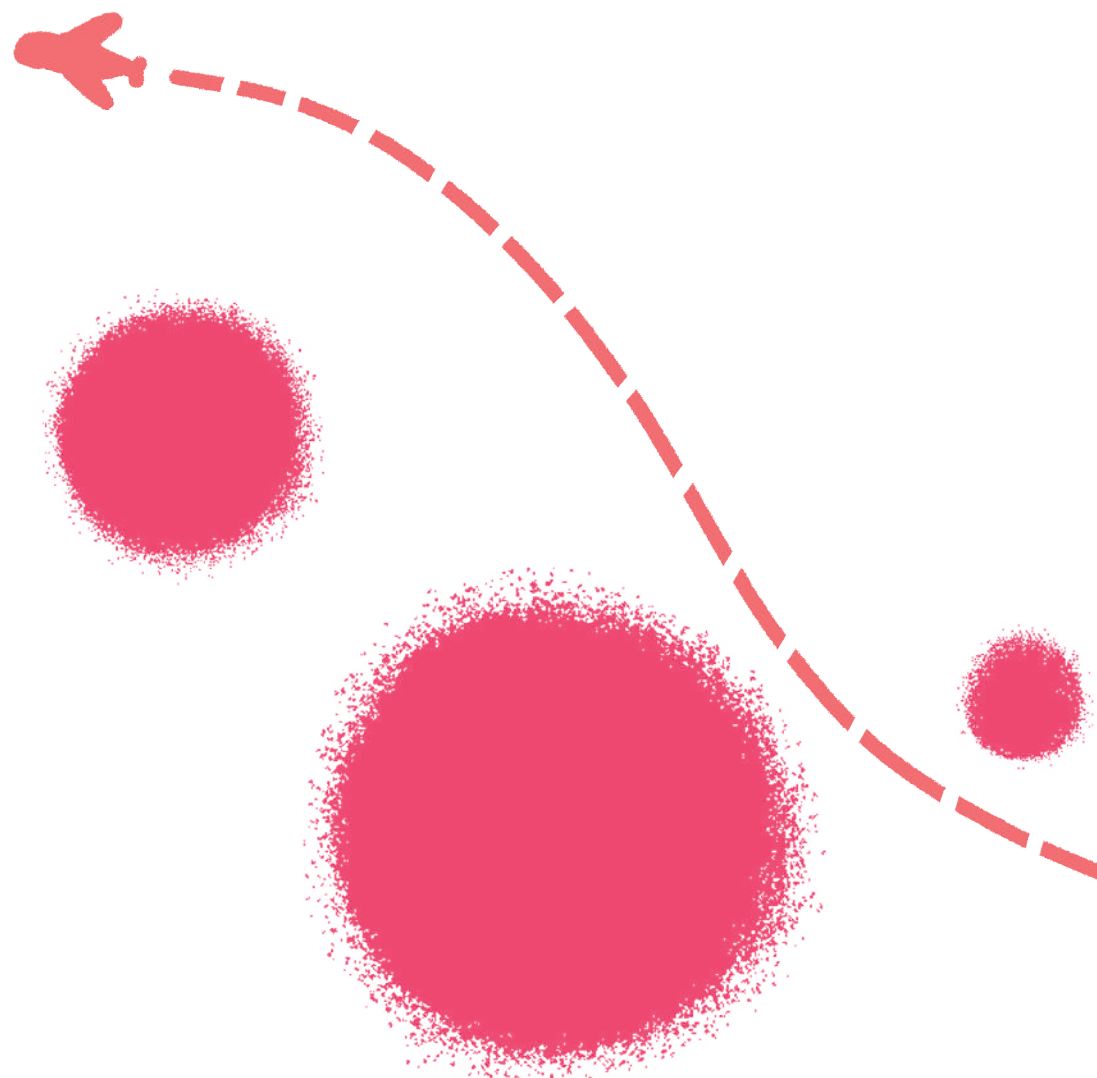
Digunakan untuk teks judul, heading dan tombol, memberikan kesan penekanan pada elemen yang membutuhkan perhatian lebih.

Montserrat Regular

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Digunakan untuk body text, paragraf, dialog dan informasi detail, memberikan rasa ringan dan tenang, terutama untuk naratif.

Ilustrasi (sketsa)





ASET ELEMEN

Finalisasi Icon

Hasil final icon yang dirancang dengan model simpel untuk melambangkan simbol pada fitur-fitur website.



Komentar



Email



Simpan



"Read More"



Avatar Profil



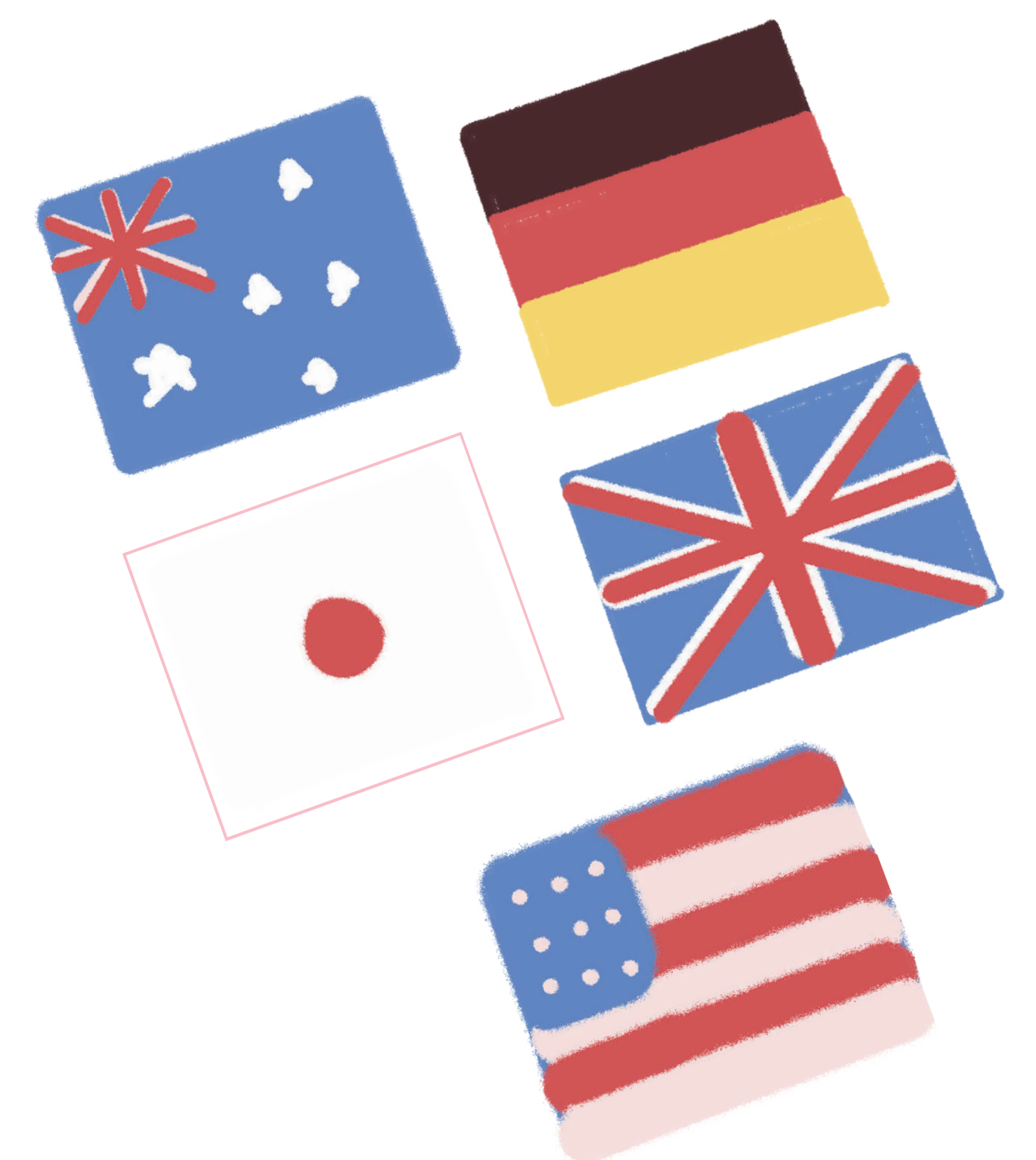
Lokasi



Informasi



Forum



ASET ELEMEN

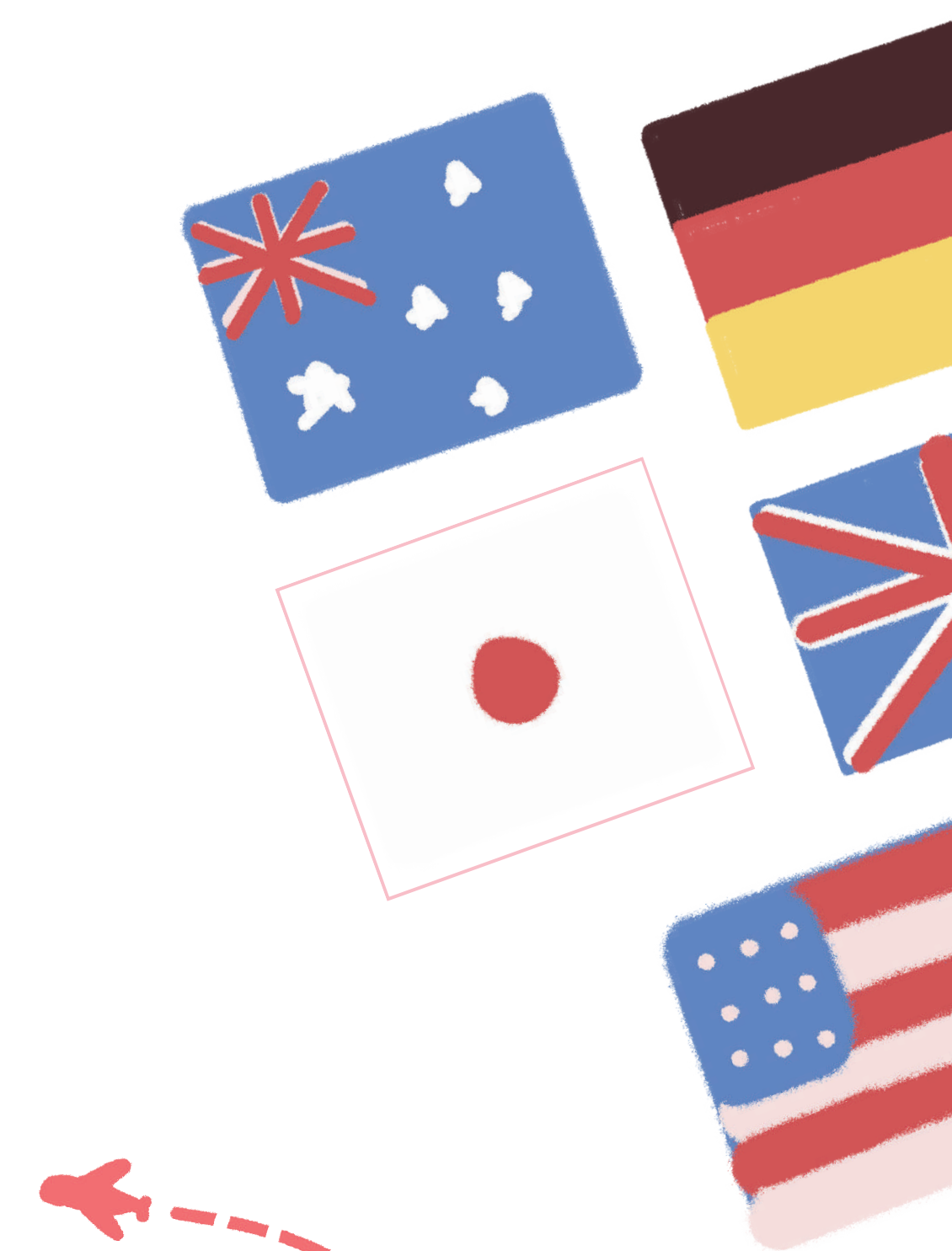
Ilustrasi Final

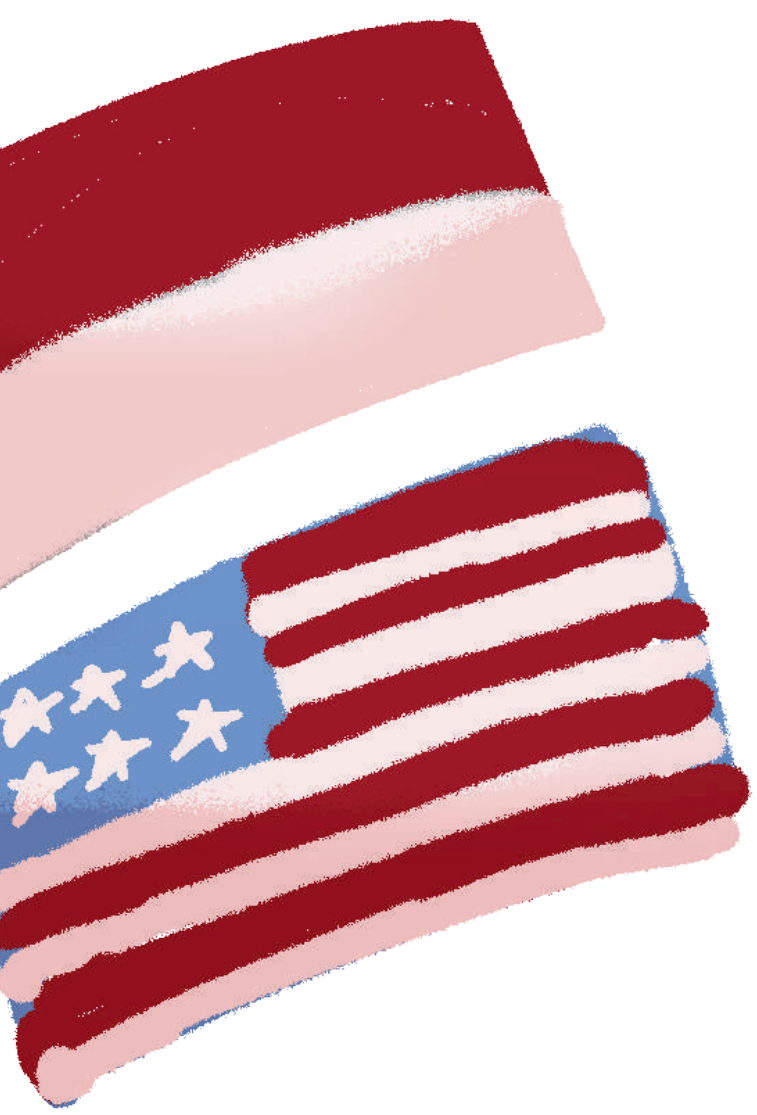
Berikut adalah hasil final ilustrasi yang akan digunakan untuk icon dan benda di media yang dirancang.



Ilustrasi icon untuk level 1, 2, 3, dan 4

Ilustrasi benda yang digunakan pada setiap level.

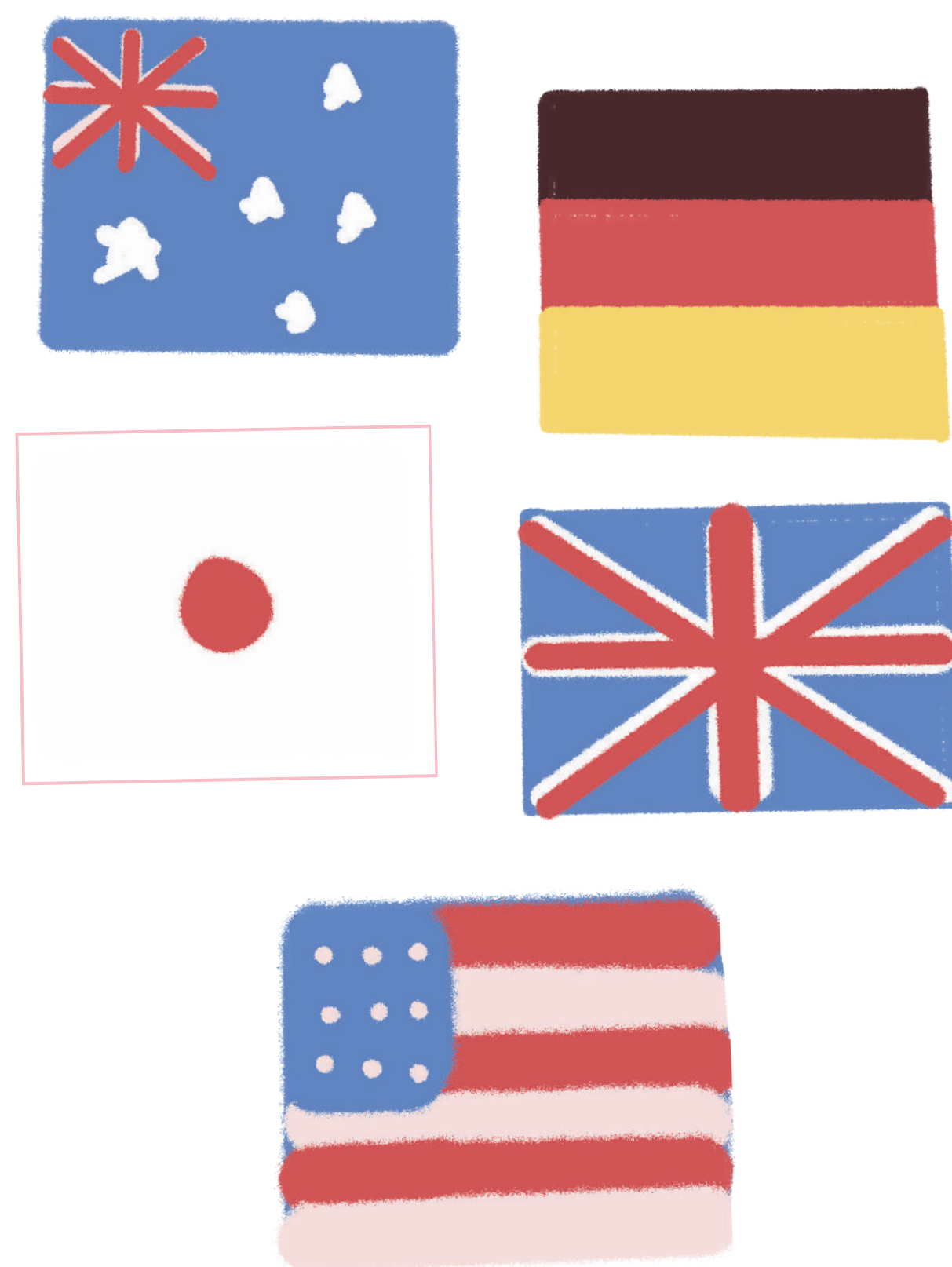




ASET ELEMEN

Ilustrasi Final

Berikut adalah hasil final dari pembuatan icon bendera yang akan digunakan pada media, di level 4 budaya dan bahasa dan informasi beasiswa.



Bendera Australia,
Jerman, Jepang,
Inggris dan USA.

ASET ELEMEN

Ilustrasi Karakter (sketsa)

Ilustrasi sketsa yang digunakan untuk media, karakter utama menggunakan tiga ekspresi yaitu normal, kaget dan semangat.
sketsa untuk karakter utama pada main page.





ASET ELEMEN

Ilustrasi Karakter (final)

Ilustrasi final yang digunakan untuk media, karakter utama menggunakan tiga ekspresi yaitu normal, kaget dan semangat.



Ekspresi normal



Kaget



Semangat



Main Page

Tokoh Utama Evan



ASET ELEMEN

Logo



Logo Website

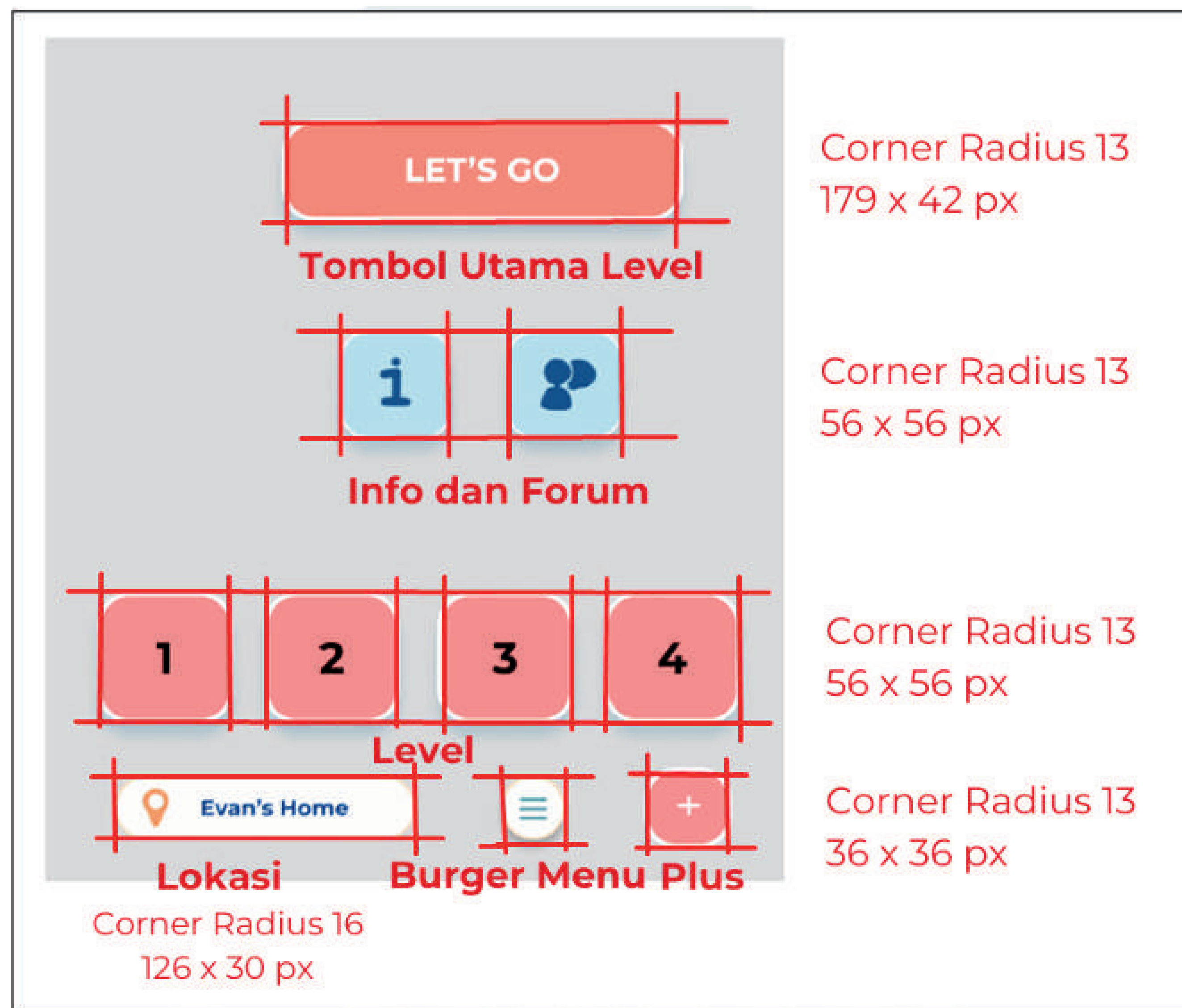
jenis logo kombinasi tulisan dengan ilustrasi simpel, kata “Study Abroad” yang berarti belajar di luar negeri, dengan style handwritten yang terkesan kreatif, cocok untuk target remaja, dan bertujuan untuk memberikan makna yang tersampaikan ke audiens yaitu persiapan kuliah di luar negeri, ilustrasi pada logo terdapat buku, dan pesawat yang terbang keatas, diartikan sebagai tahap jelajah, yaitu edukasi yang berkaitan dengan internasional karena ilustrasi pesawatnya, sehingga konsep logo yang dirancang adalah campuran teks dengan ilustrasi dengan gaya yang simpel.



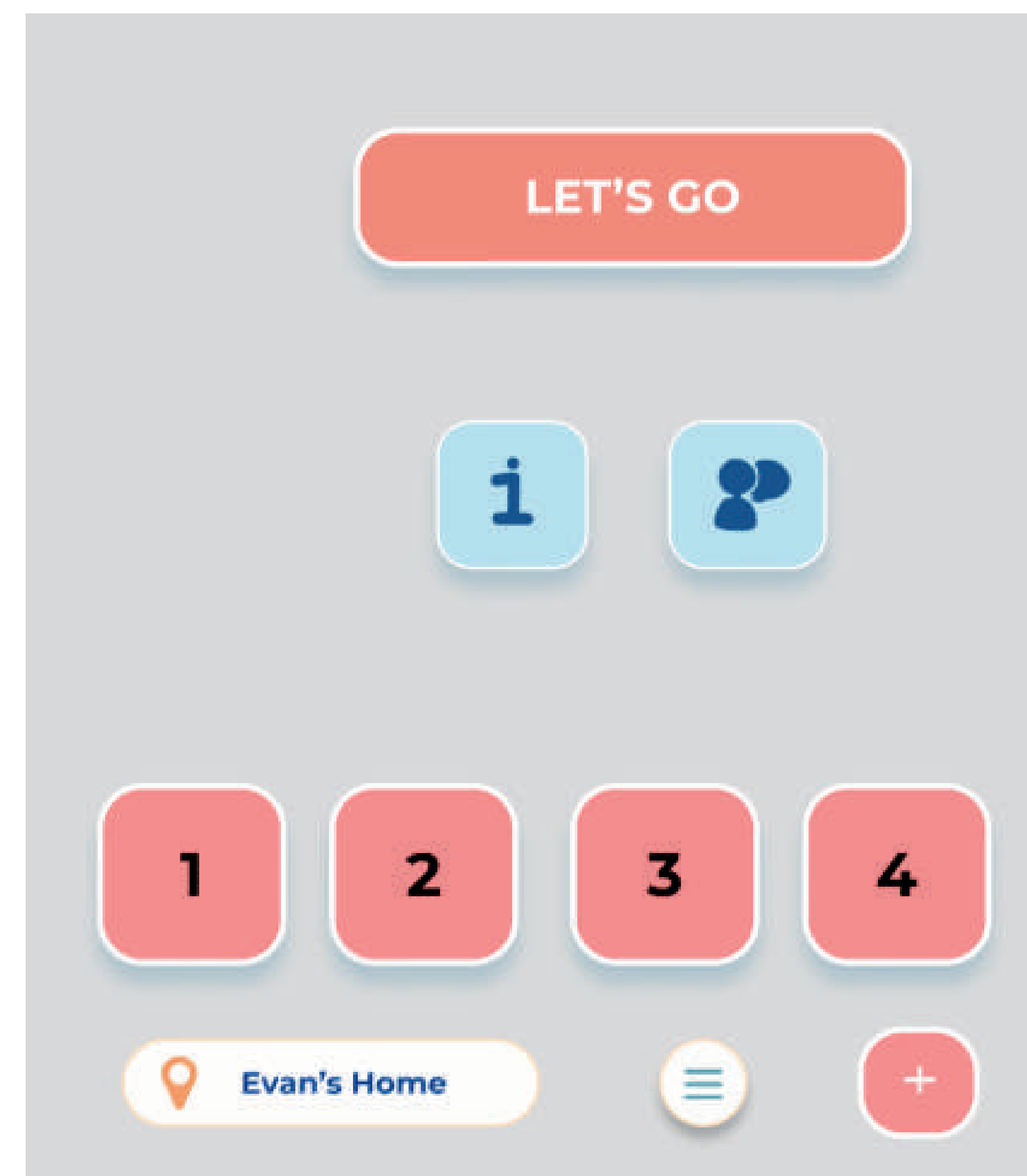
ASET ELEMEN

Button

Button yang dirancang untuk tombol interaktivitas pada website.



Perancangan button dengan grid

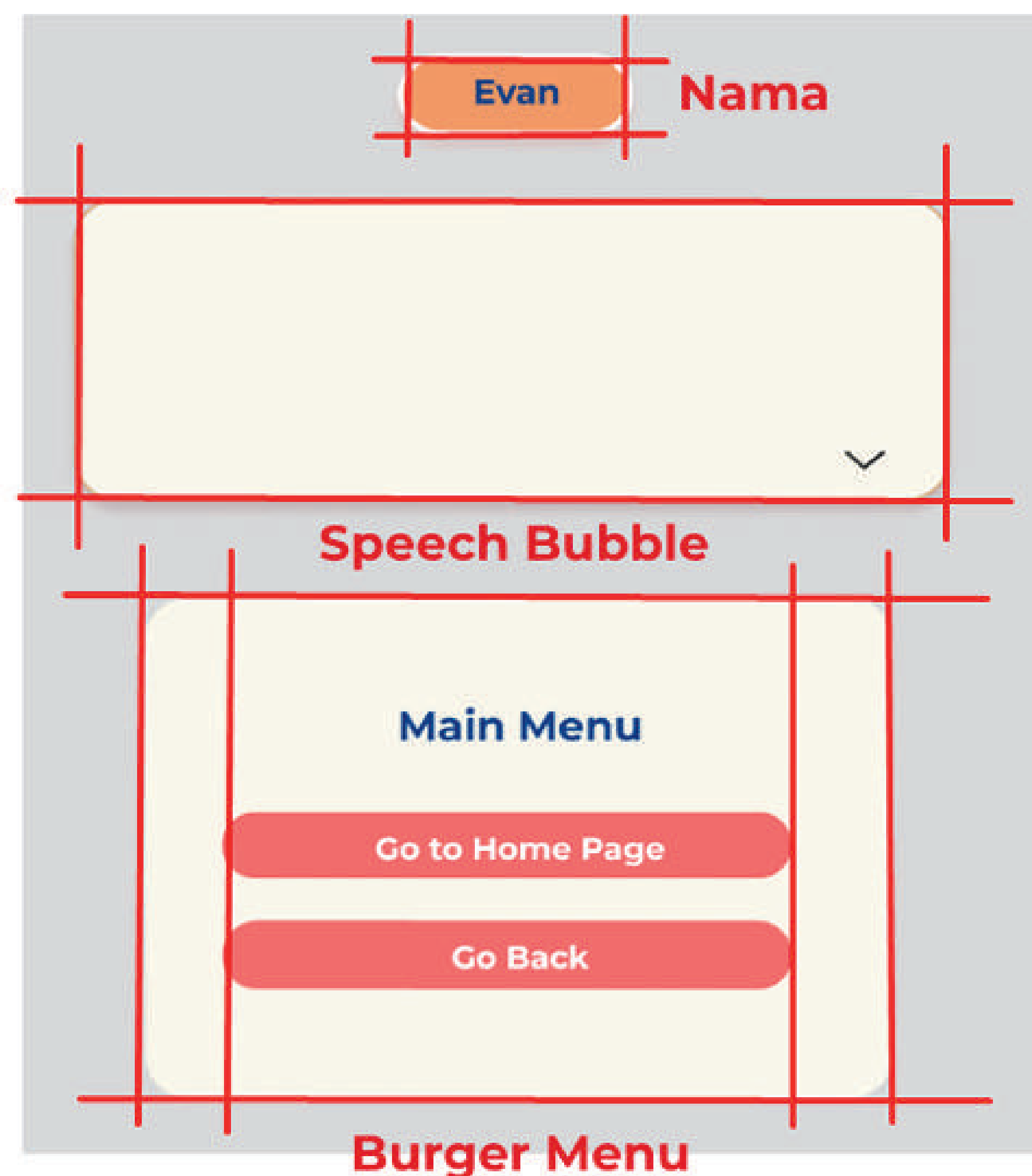


Finalisasi Button

ASET ELEMEN

Button

Button yang dirancang untuk tombol interaktivitas pada website.

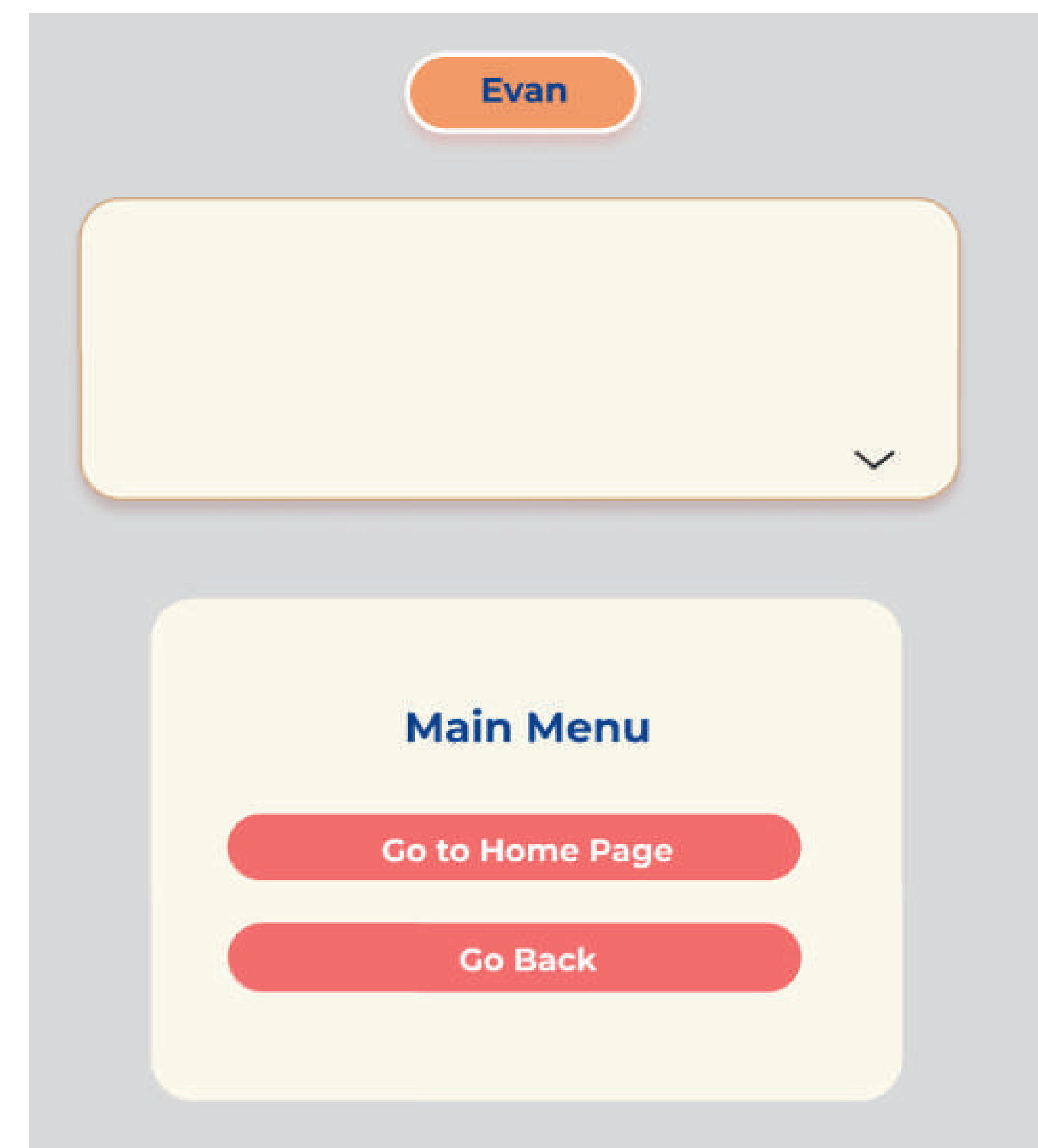


Corner Radius 16
87 x 30 px

Corner Radius 16
332 x 114 px

Corner Radius 16
282 x 190 px

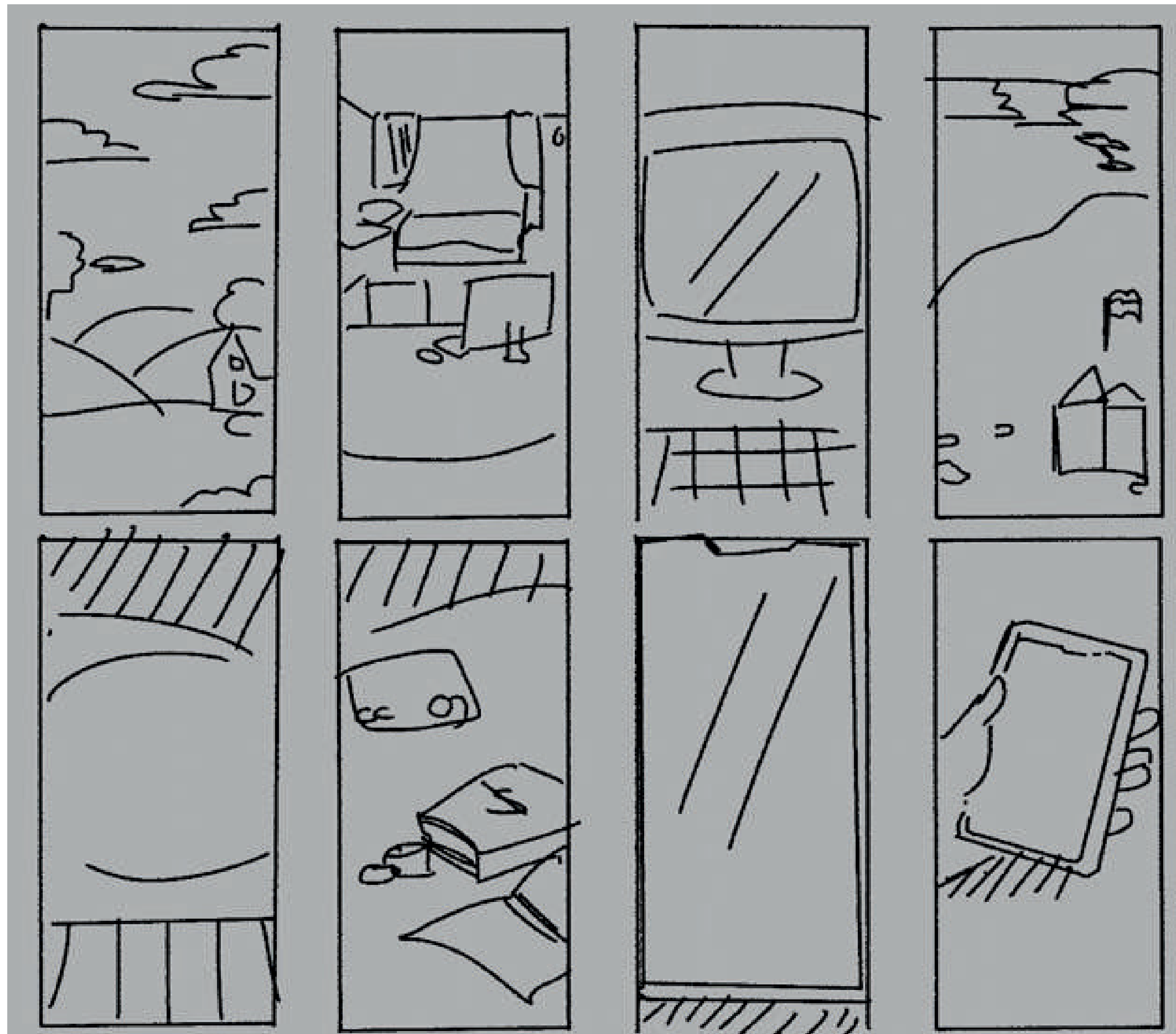
Perancangan button dengan grid



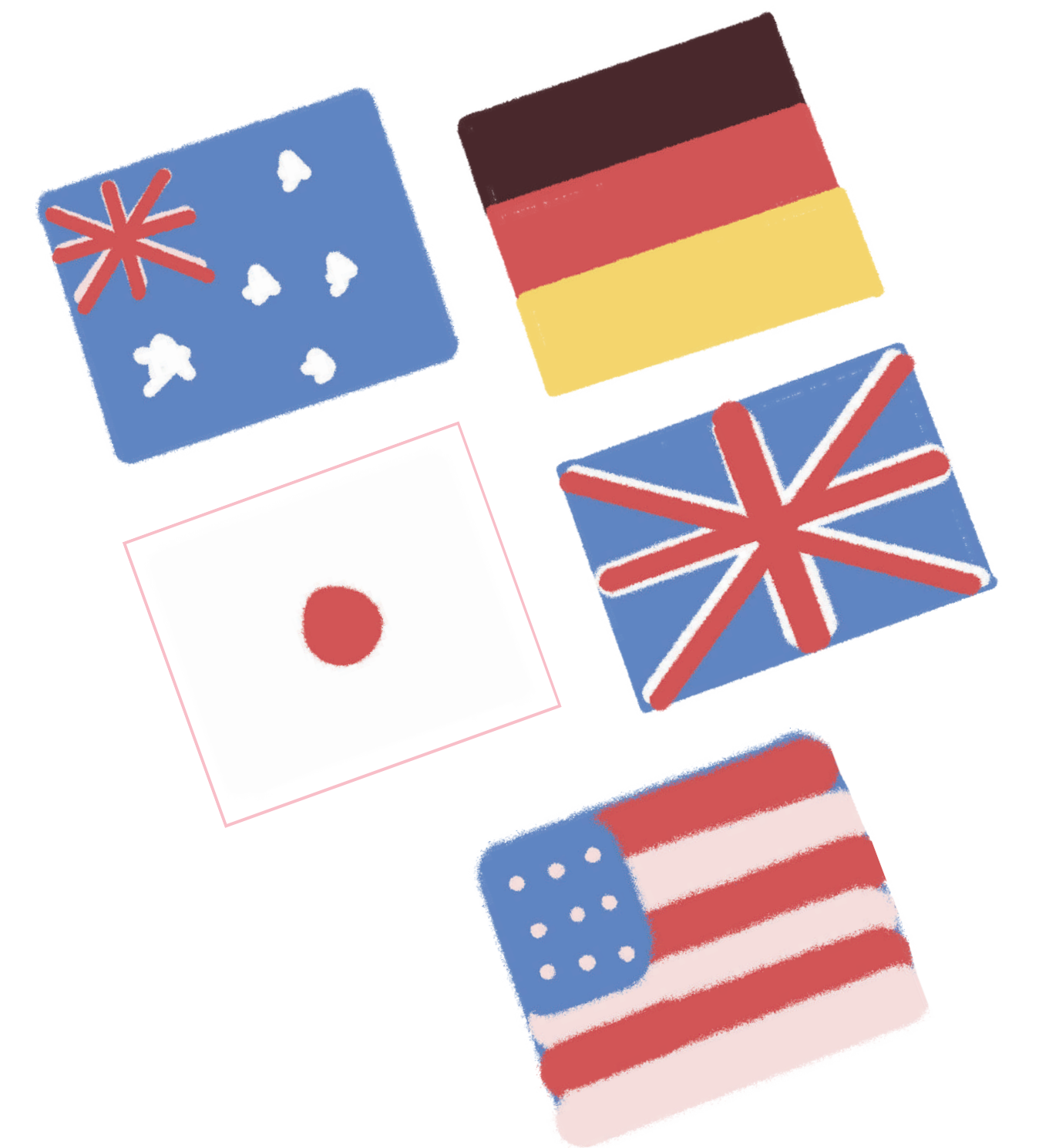
Finalisasi Button

ASET ELEMEN

Environment (sketsa)



Berikut adalah proses sketsa perancangan environment untuk background pada setiap tahap level pada website. Mencakup main page dan background level



ASET ELEMEN

Environment Final

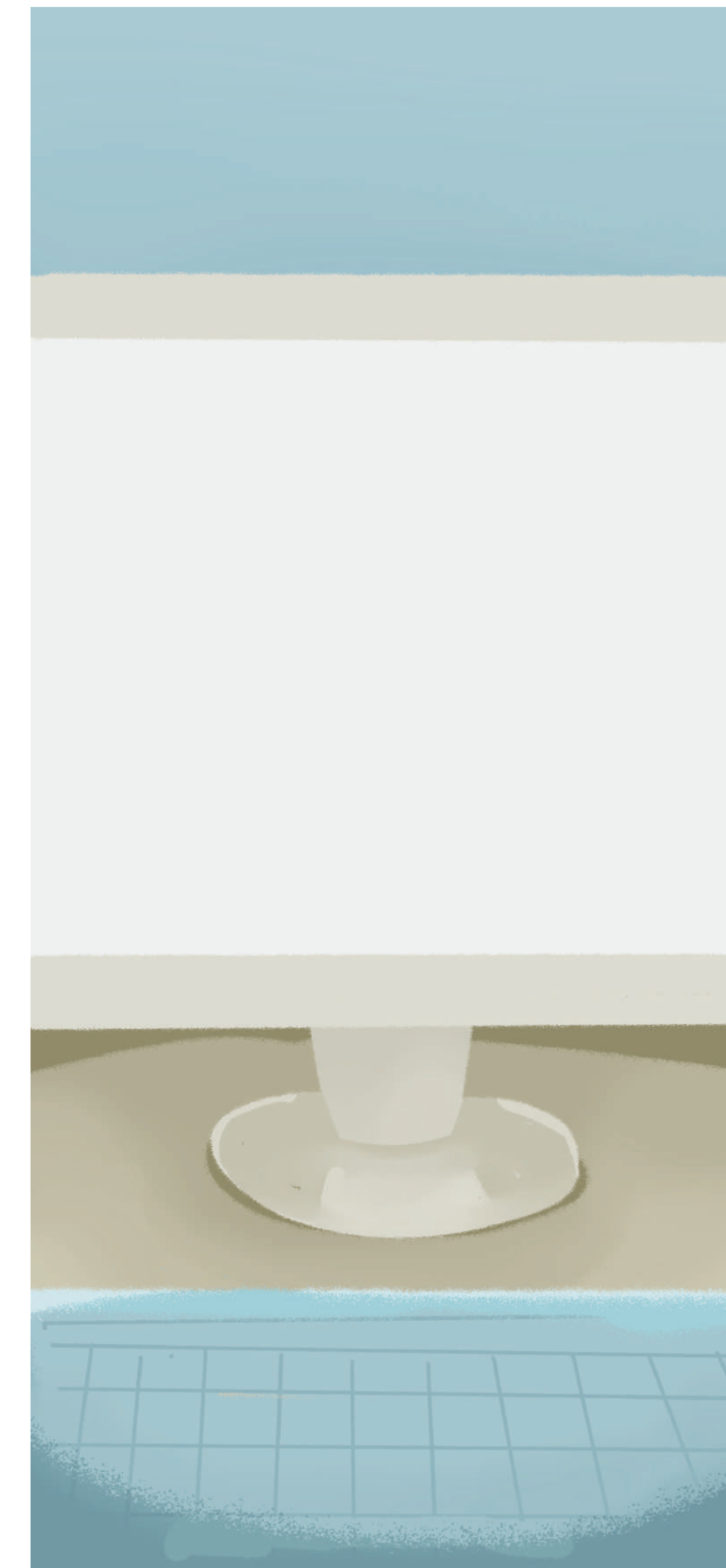
Aset environment untuk background pada setiap tahap level pada website.



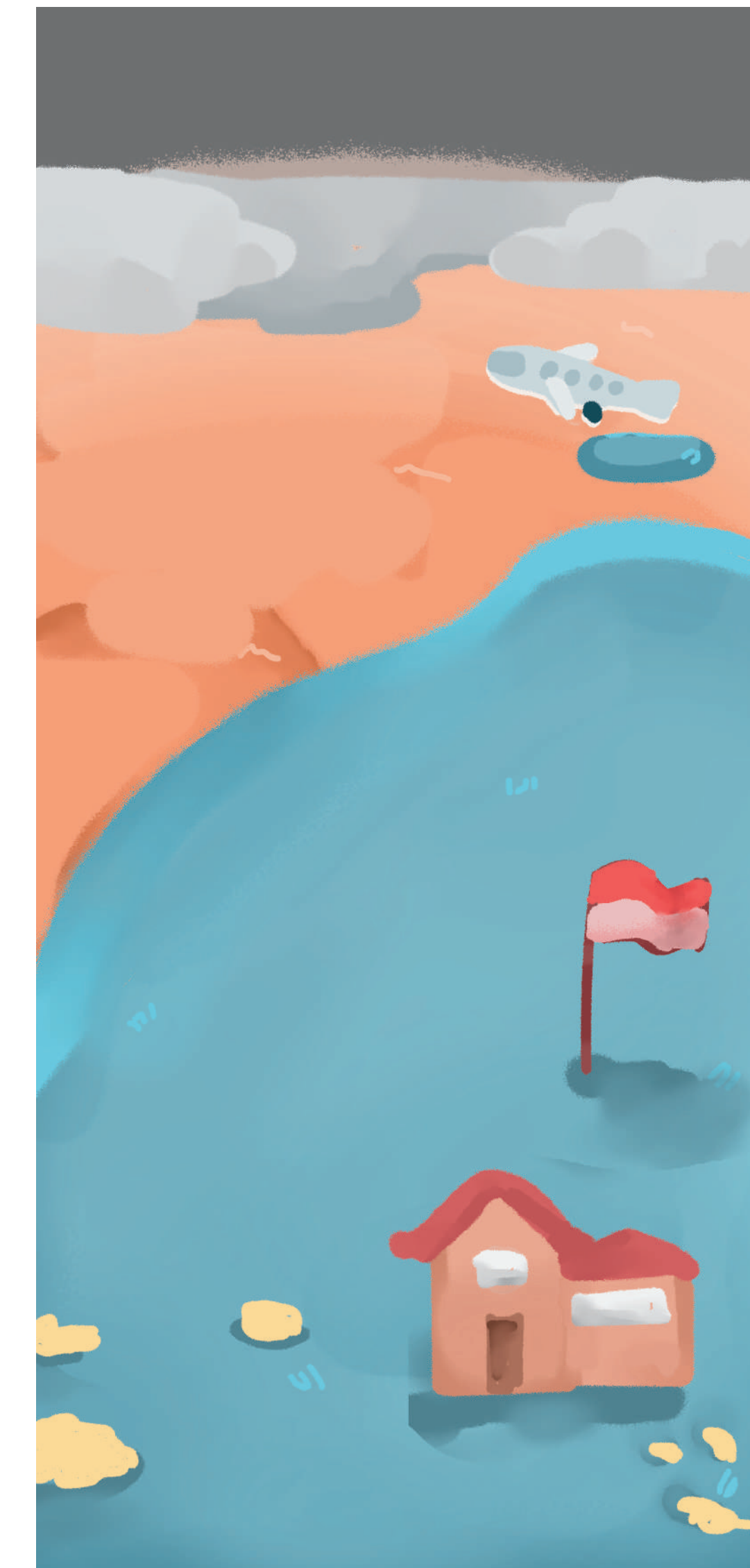
Home Page



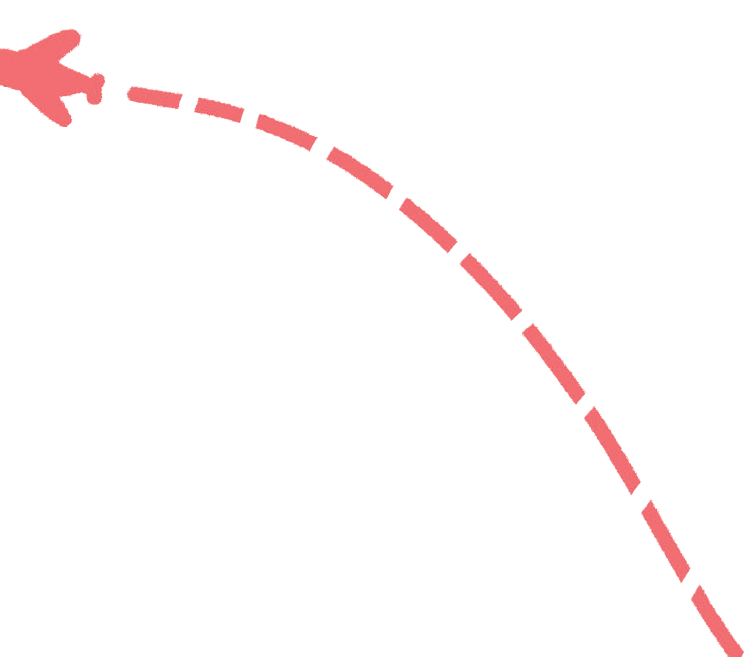
Kamar



Komputer



Level





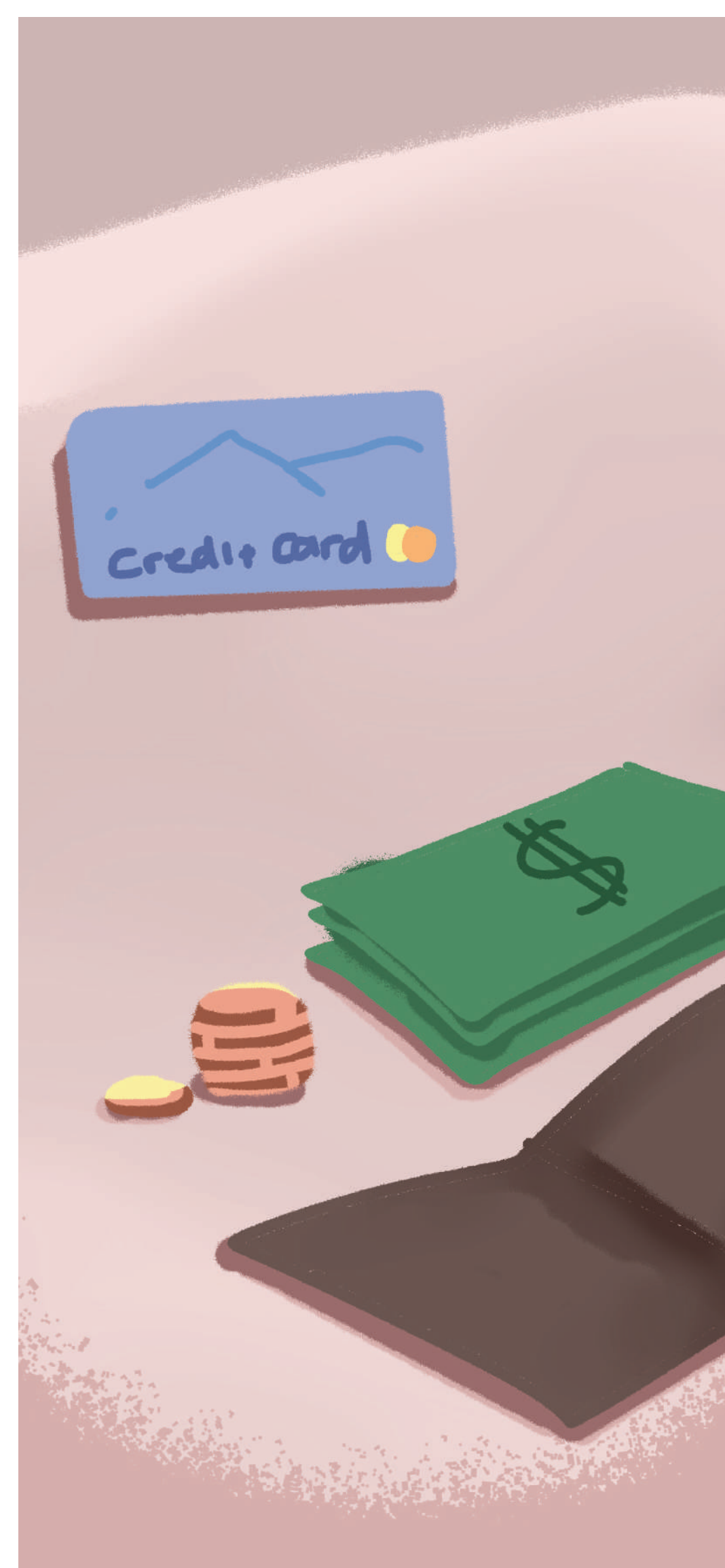
ASET ELEMEN

Environment

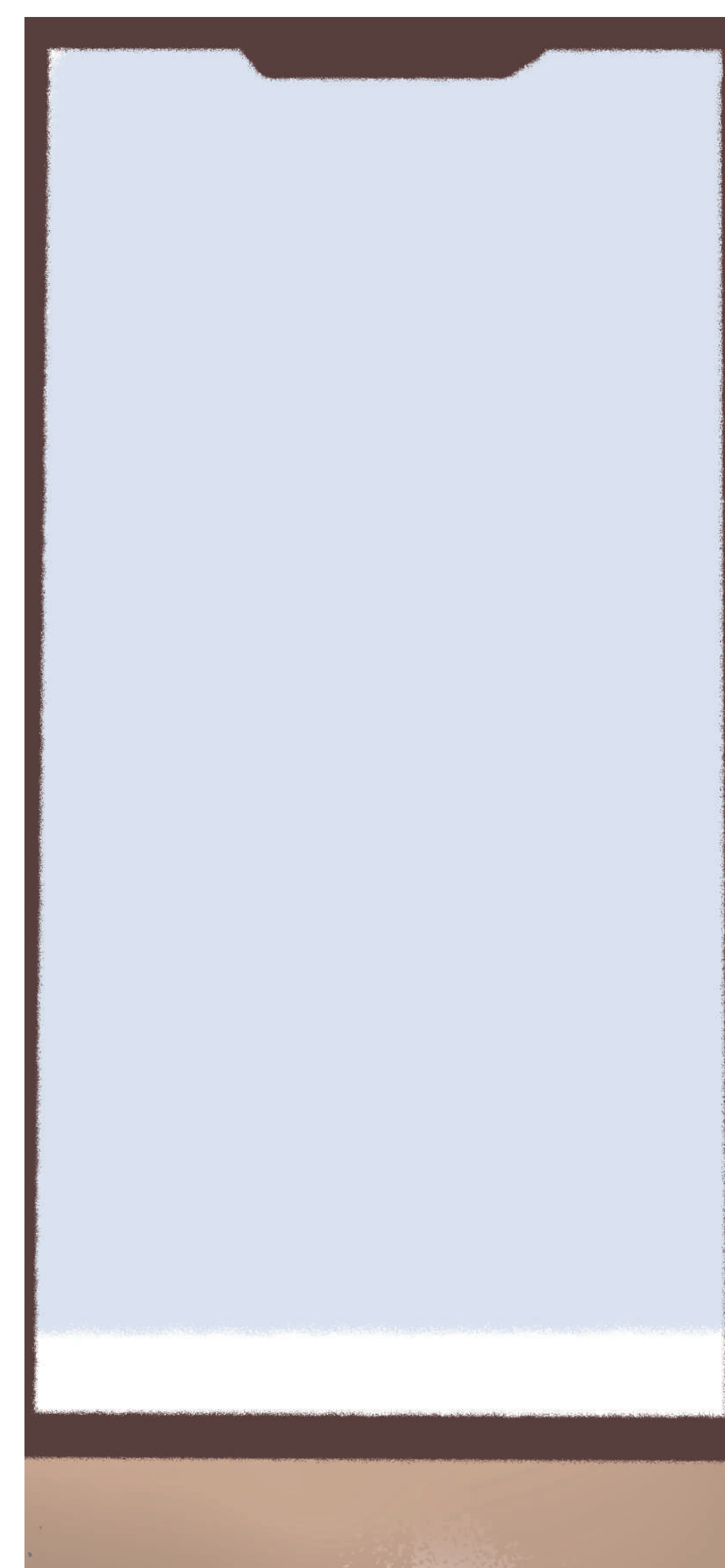
Aset environment untuk background pada setiap tahap level pada website.



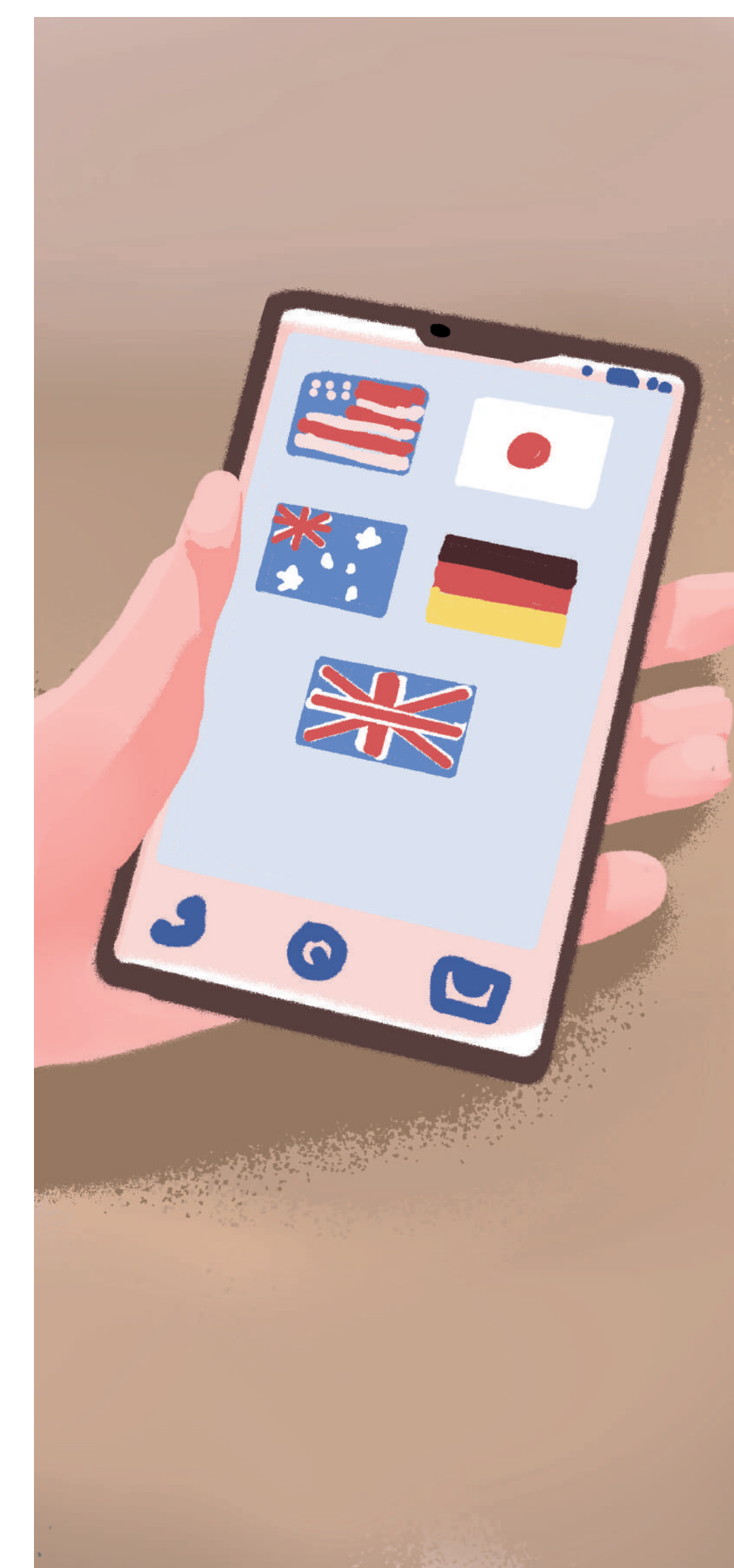
Meja



Meja 2



HP

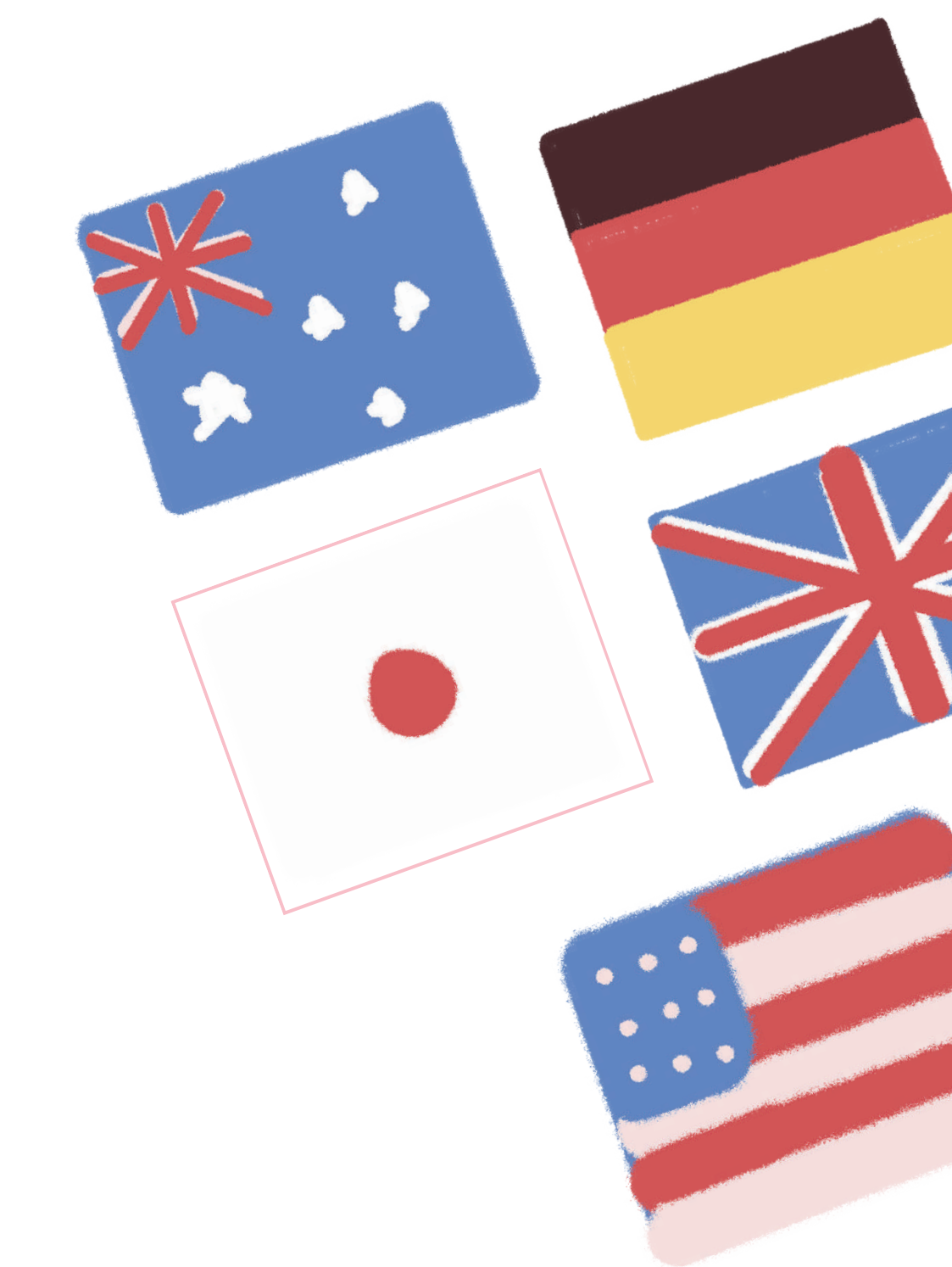
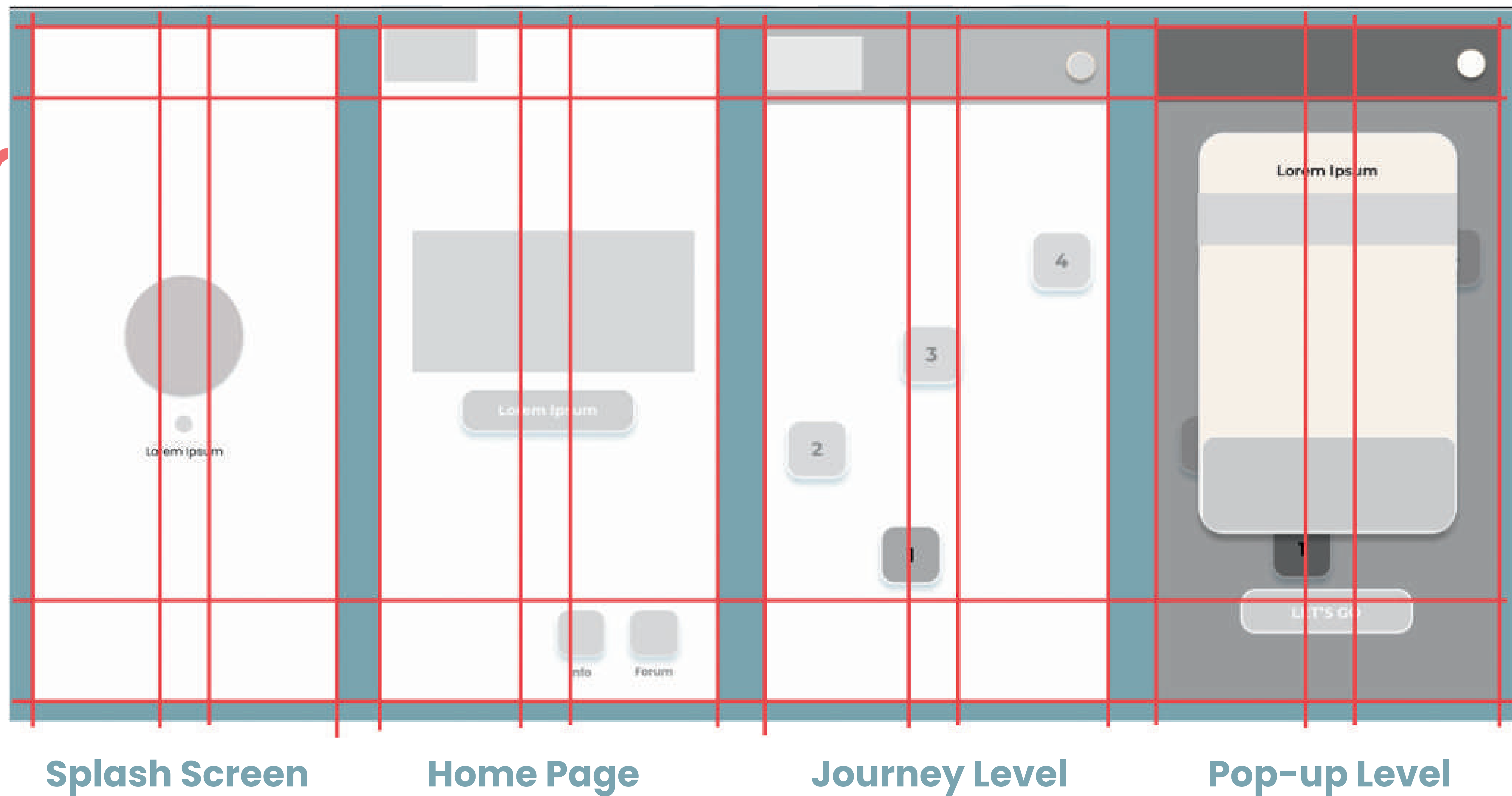


Meja dengan HP



LOW FIDELITY

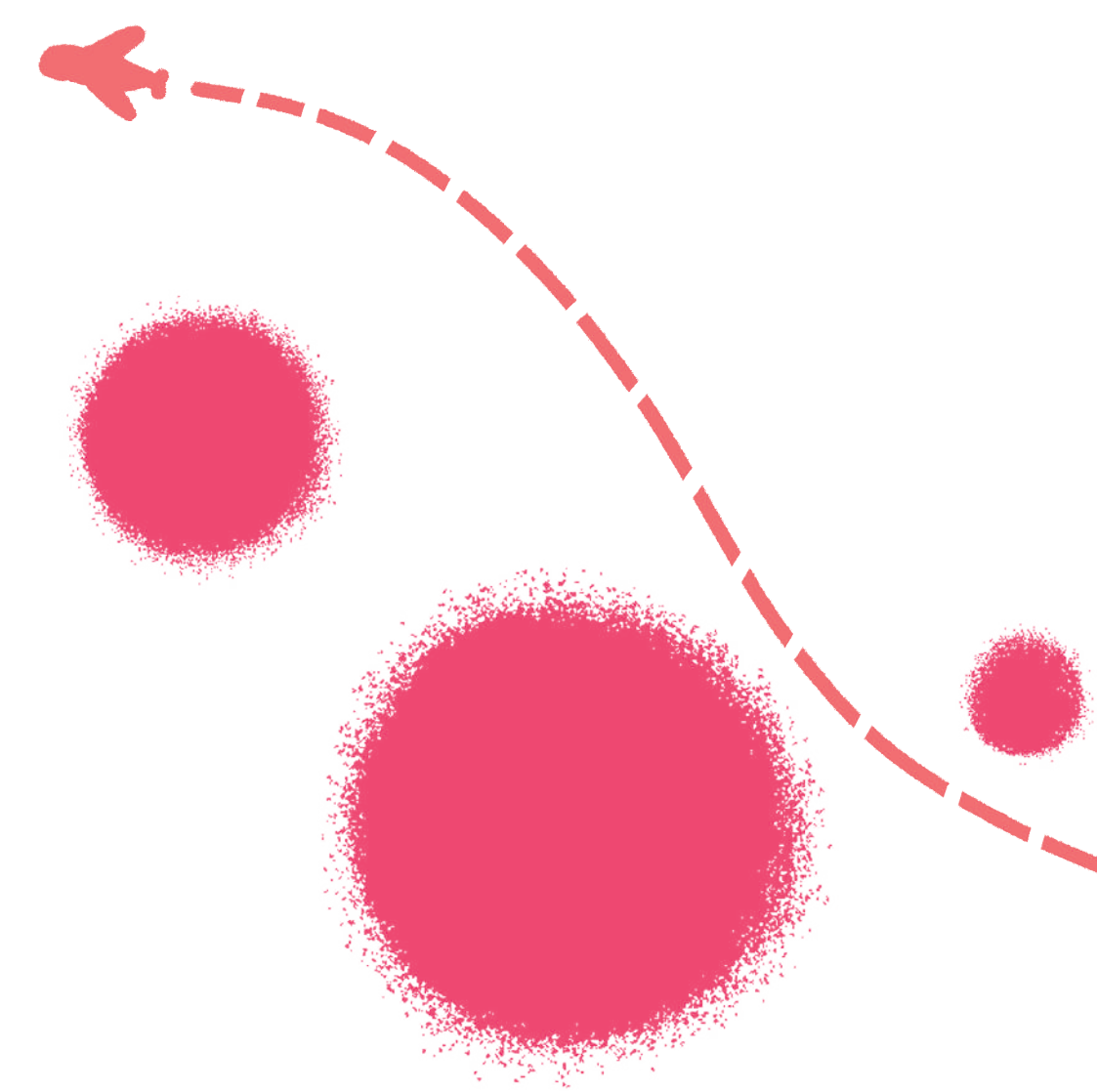
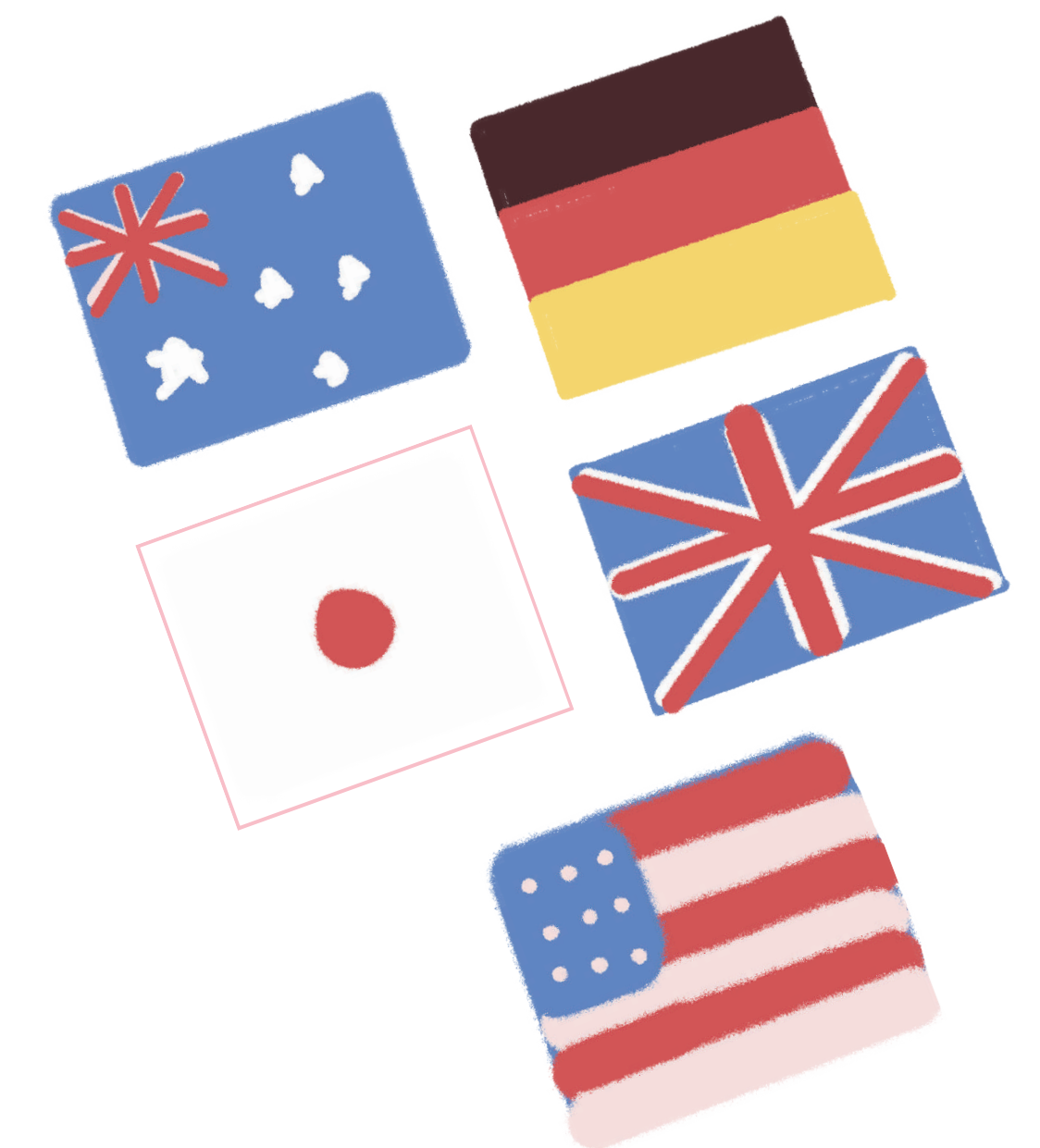
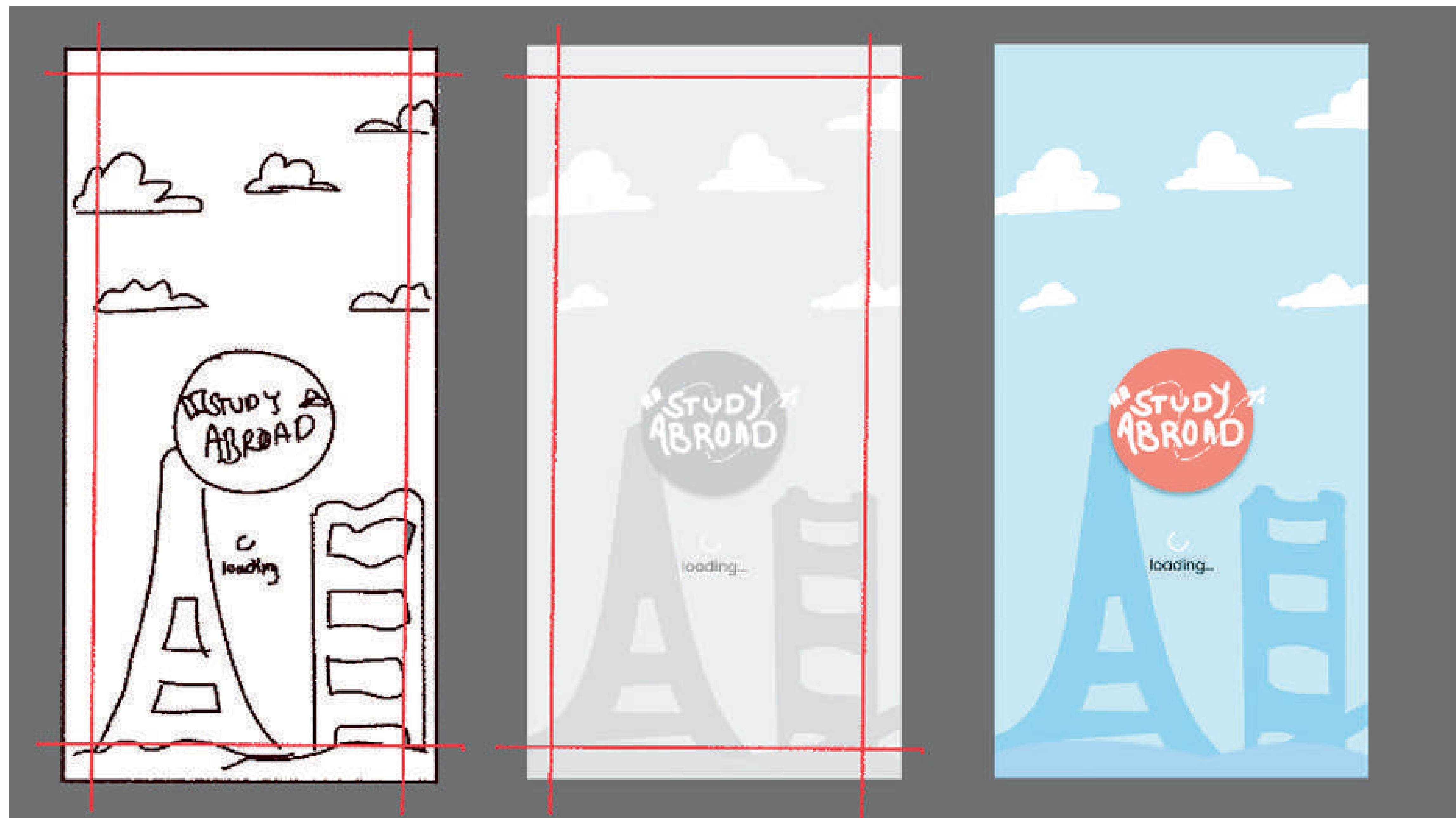
Perancangan low fidelity yang digunakan untuk pembuatan website Study Abroad.





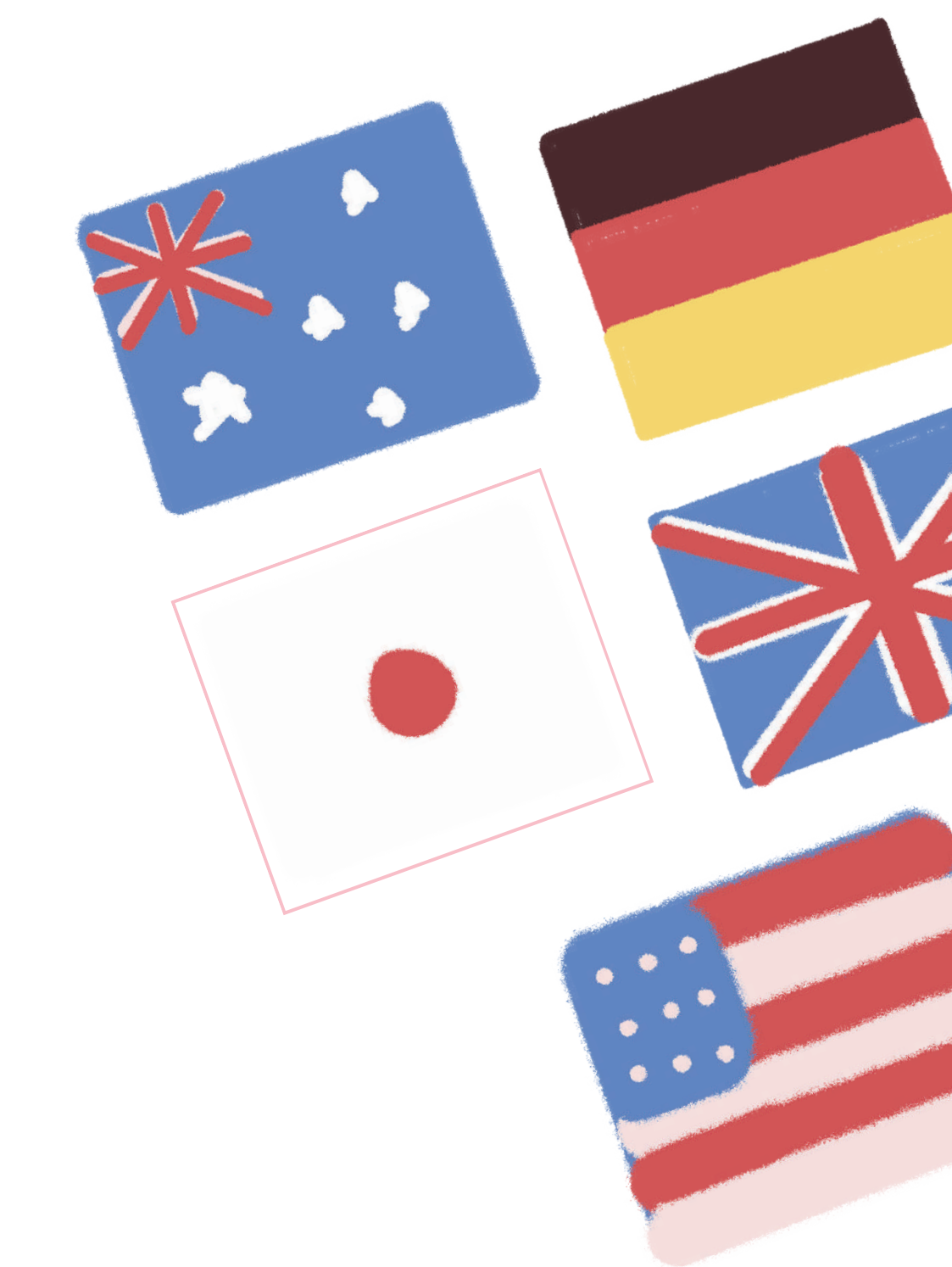
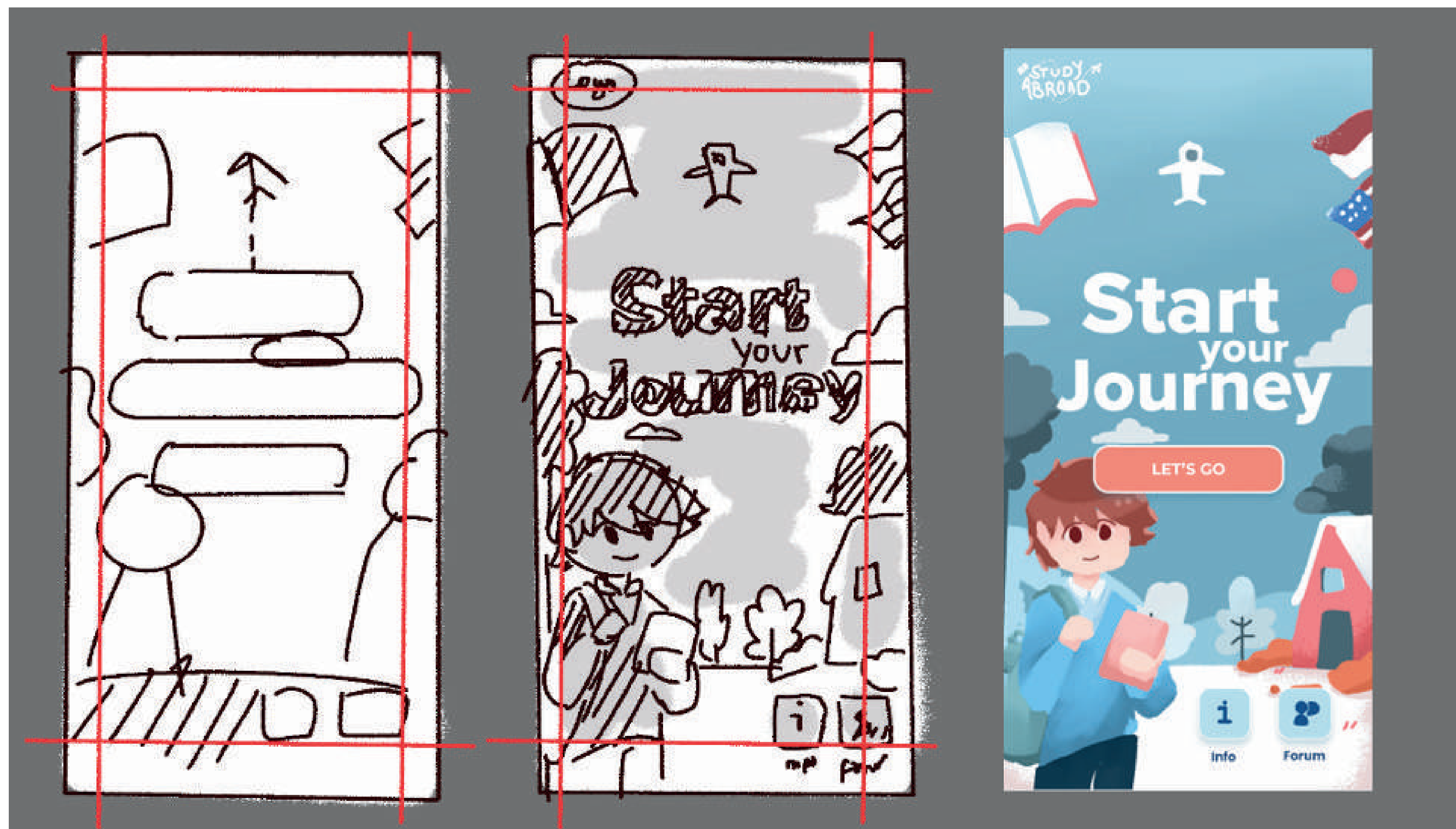
HIGH FIDELITY

Perancangan high fidelity bagian splash screen yang digunakan untuk pembuatan website Study Abroad. Hasil final menggunakan warna biru, coral dan putih.



HIGH FIDELITY

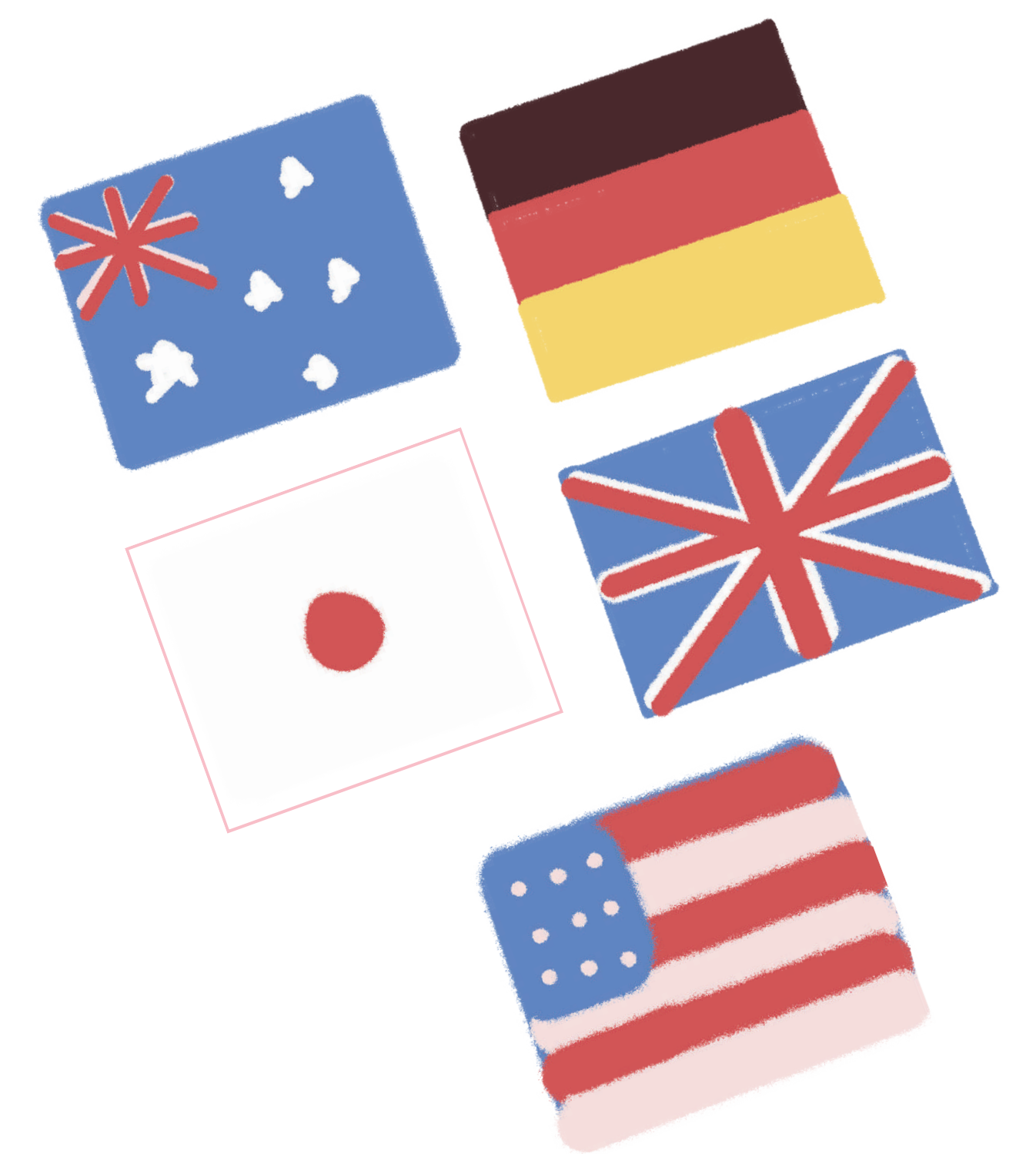
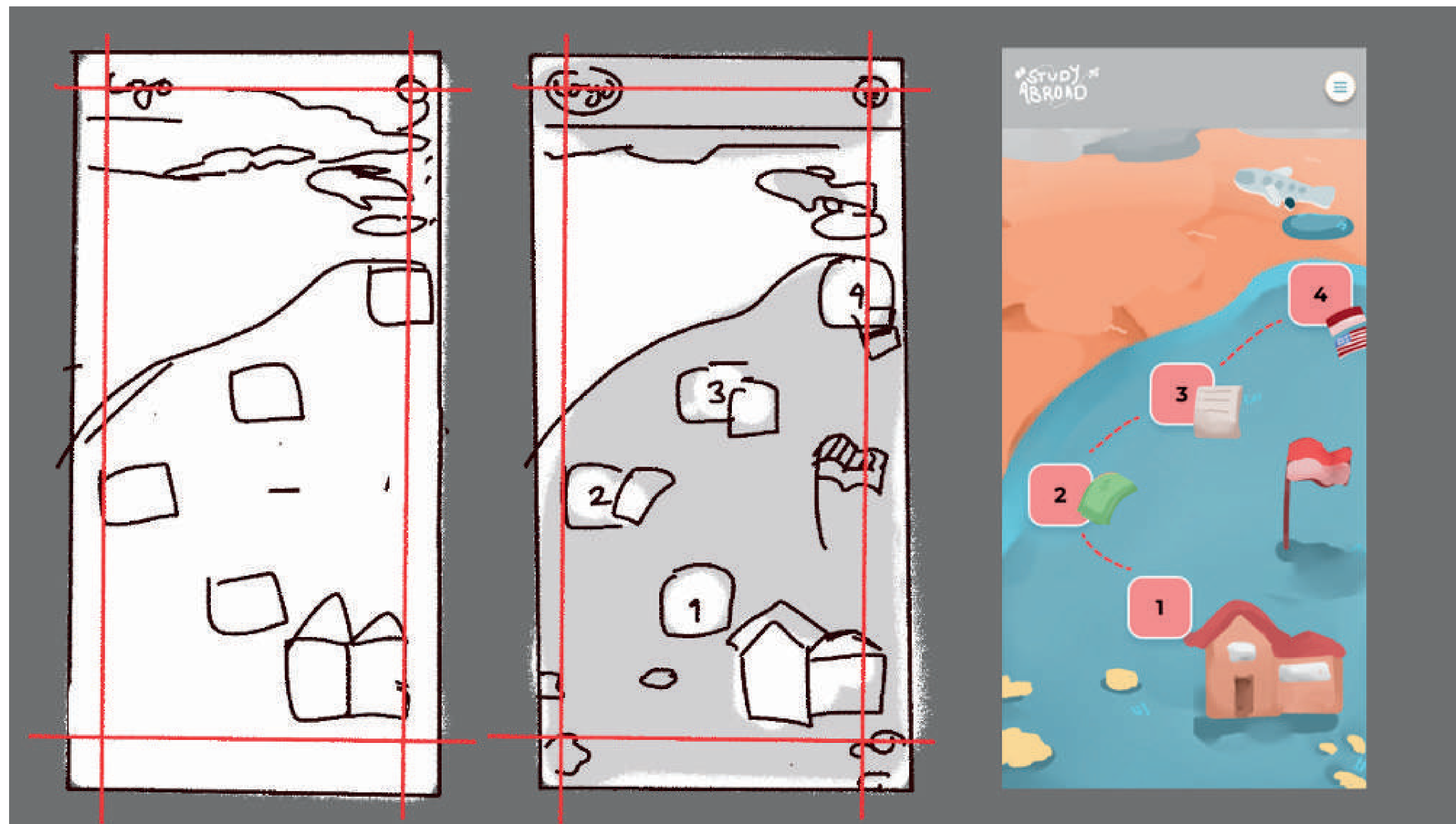
Perancangan high fidelity bagian main page yang digunakan untuk pembuatan website Study Abroad. Hasil final menggunakan ilustrasi tanpa outline dengan warna biru, coral dan putih.





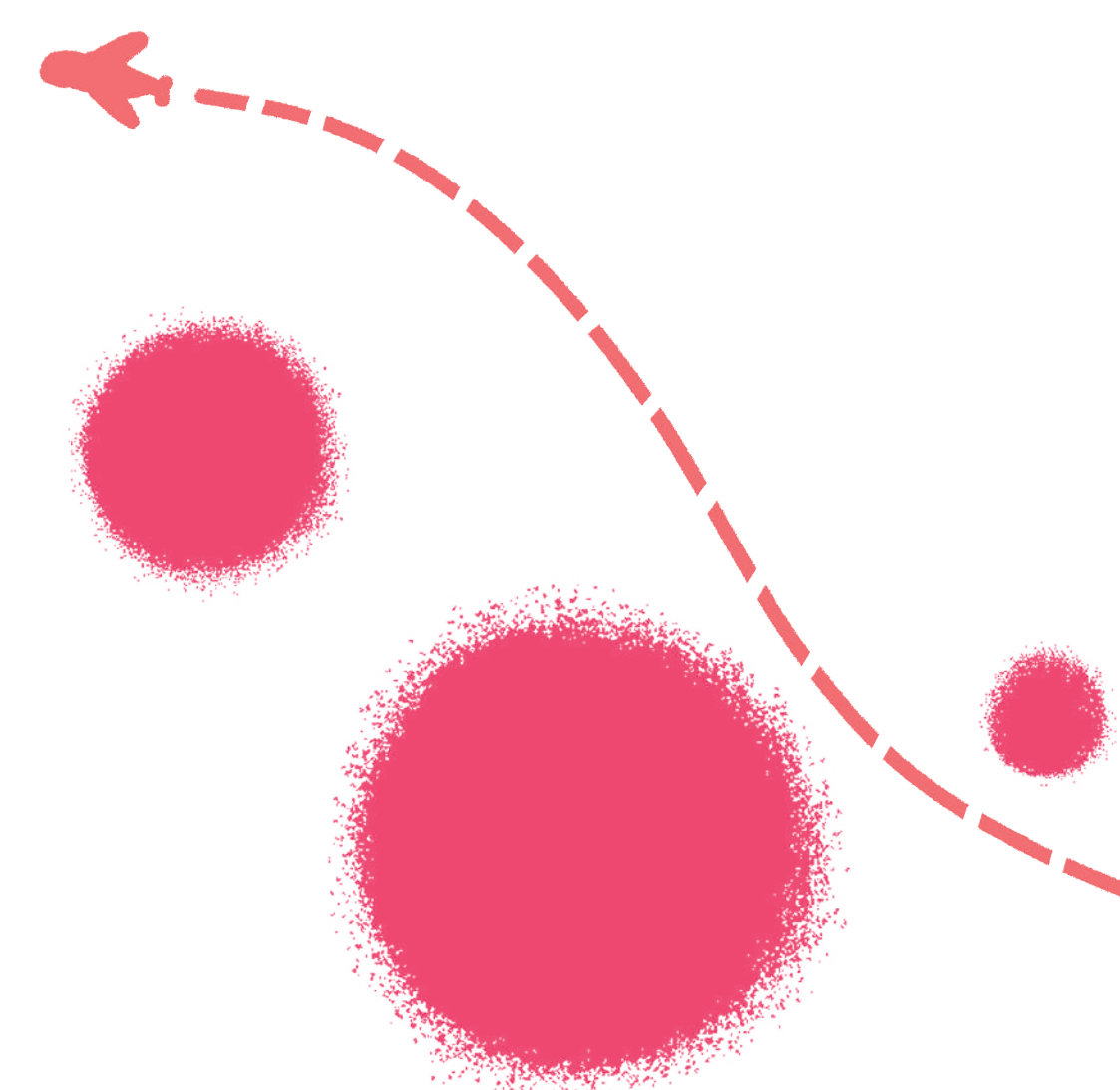
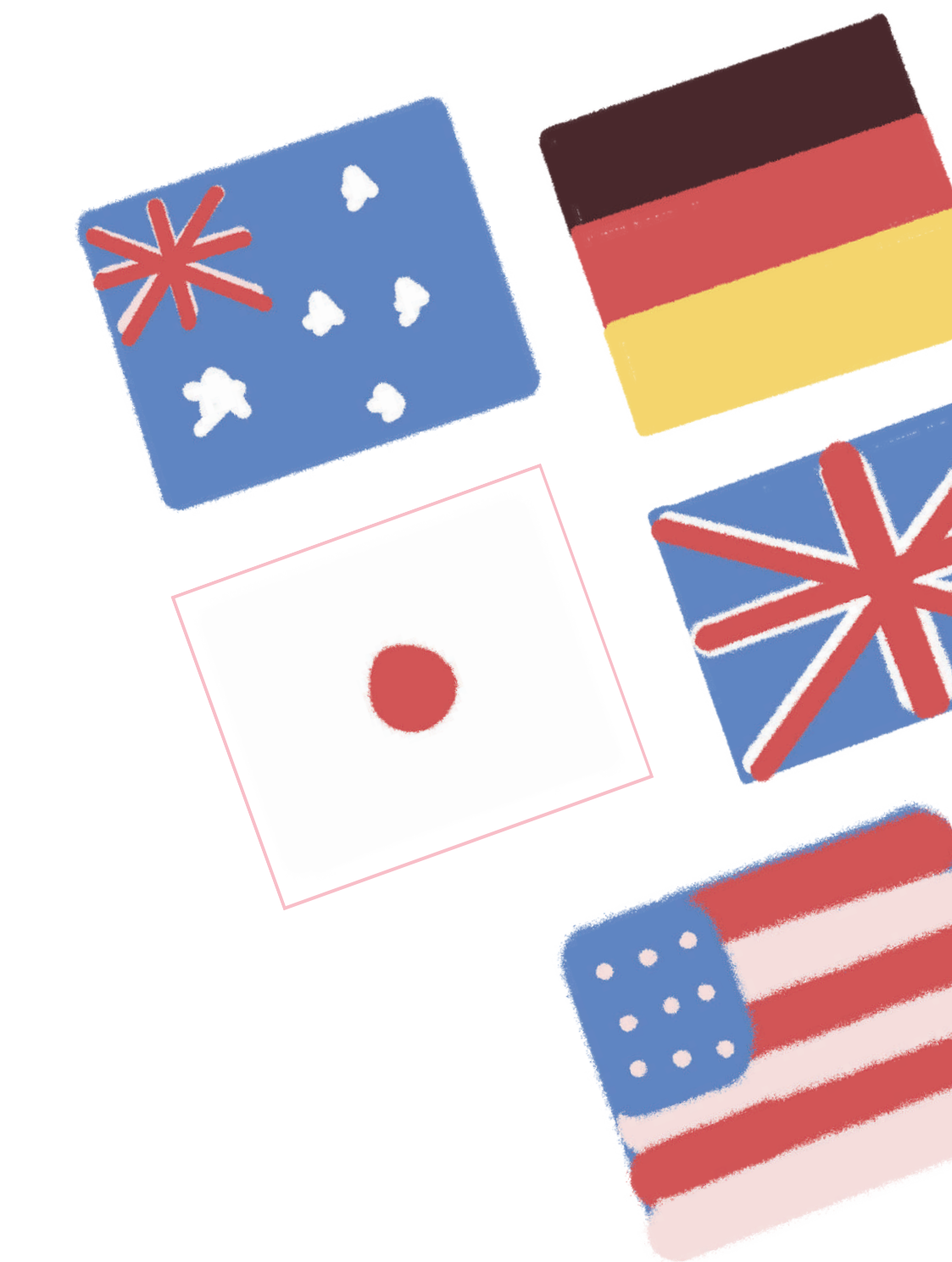
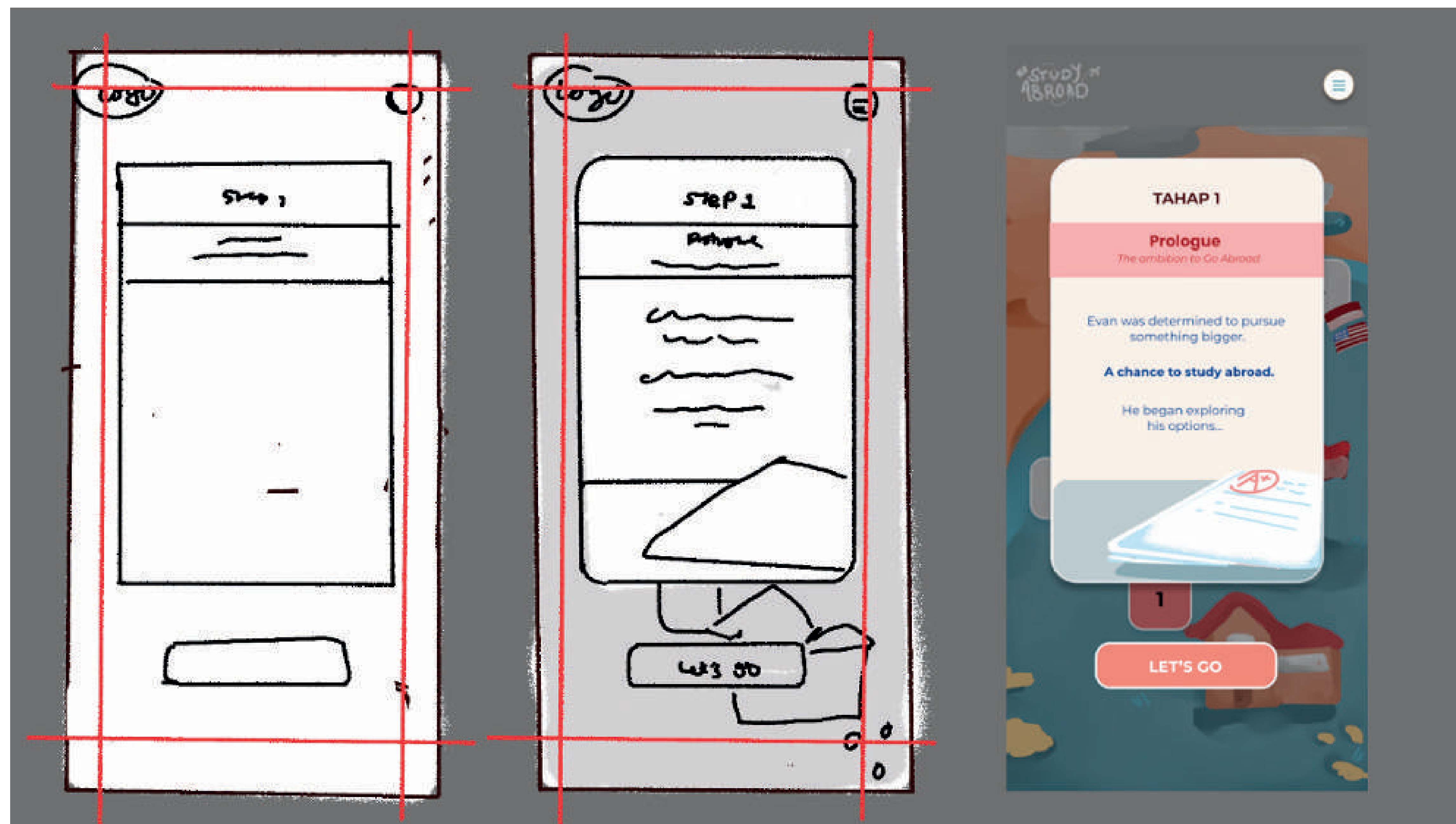
HIGH FIDELITY

Perancangan high fidelity bagian journey level yang digunakan untuk pembuatan website Study Abroad. Hasil final merancang tombol dengan interaktivitas dengan background warna biru, coral, abu-abu dan kuning.



HIGH FIDELITY

Perancangan high fidelity bagian pop up menu yang digunakan untuk pembuatan website Study Abroad. Hasil final merancang menu pop up dengan background warna biru, coral, dan putih.



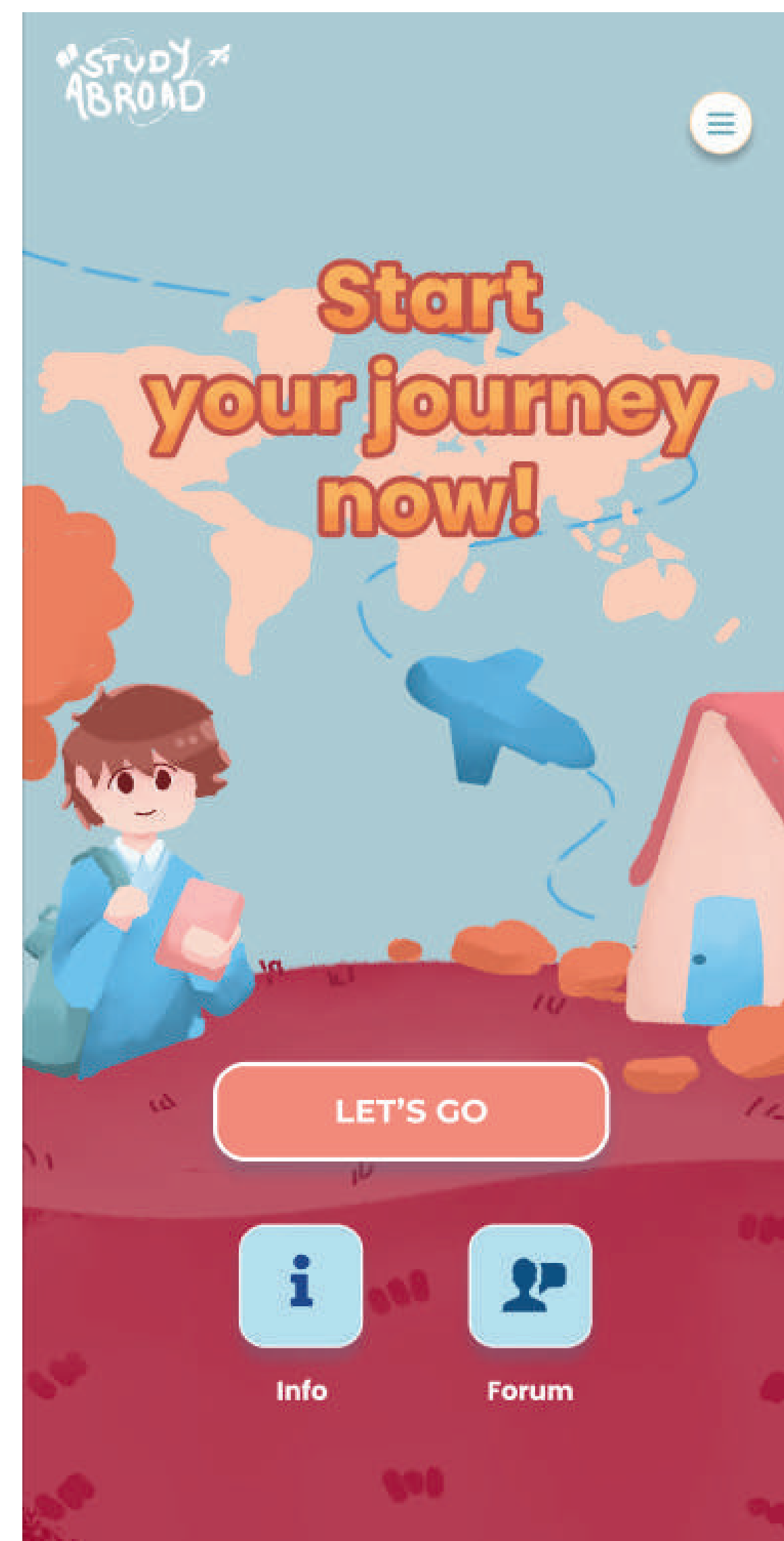


HIGH FIDELITY FINAL

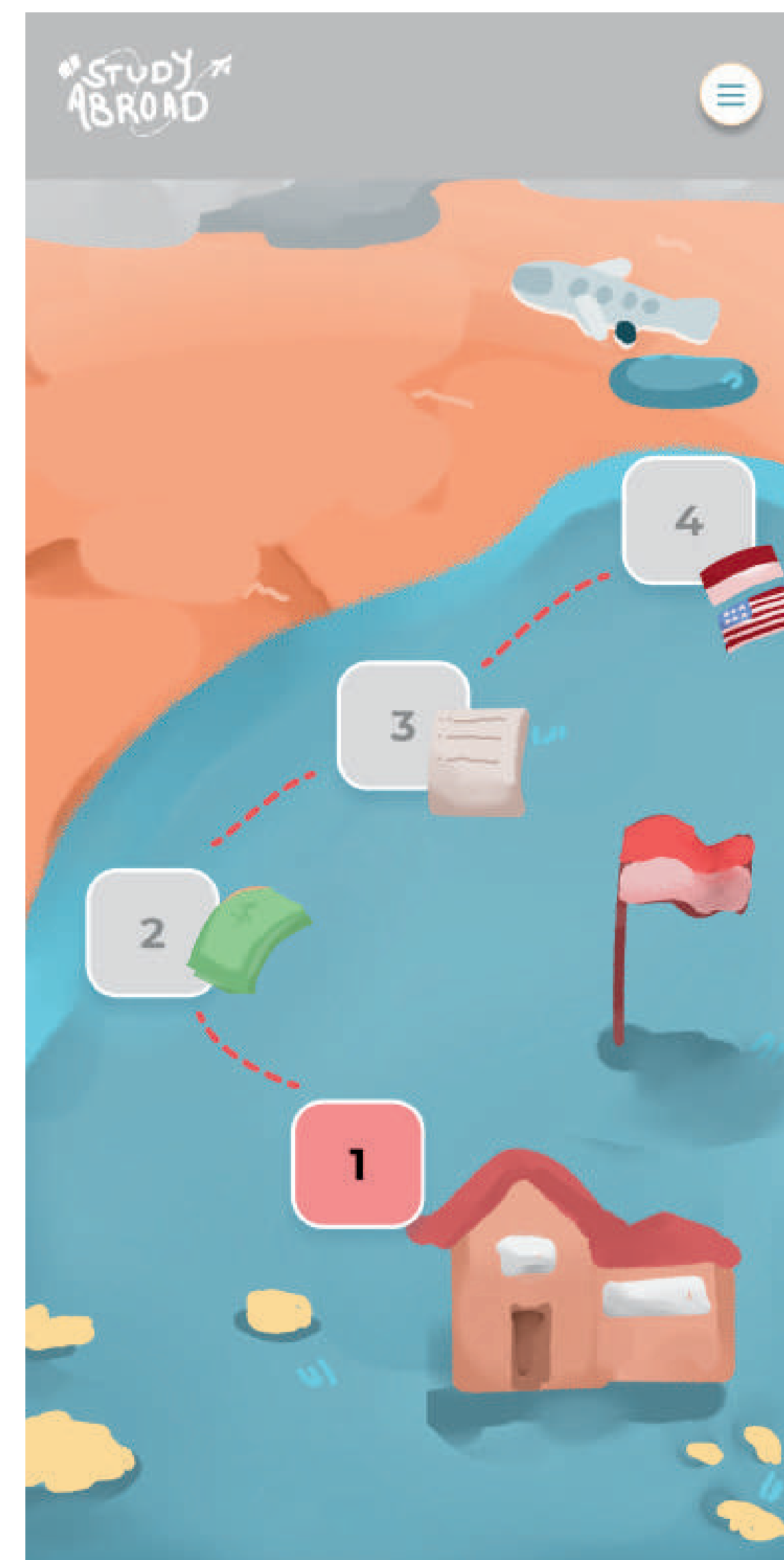
Hasil final perancangan high fidelity yang digunakan untuk pembuatan website Study Abroad dengan warna keseluruhan biru, coral, krem dan putih.



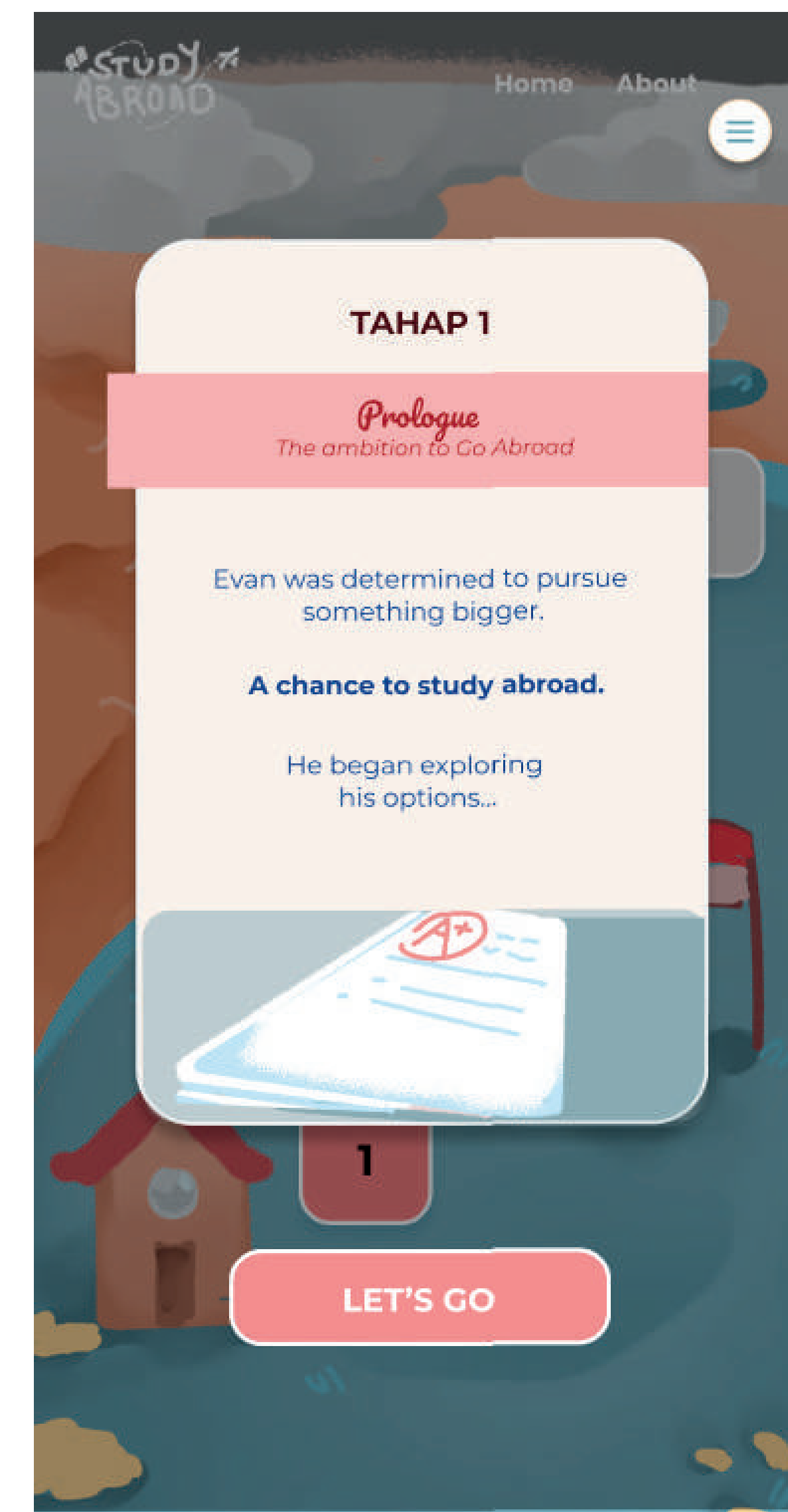
Splash Screen



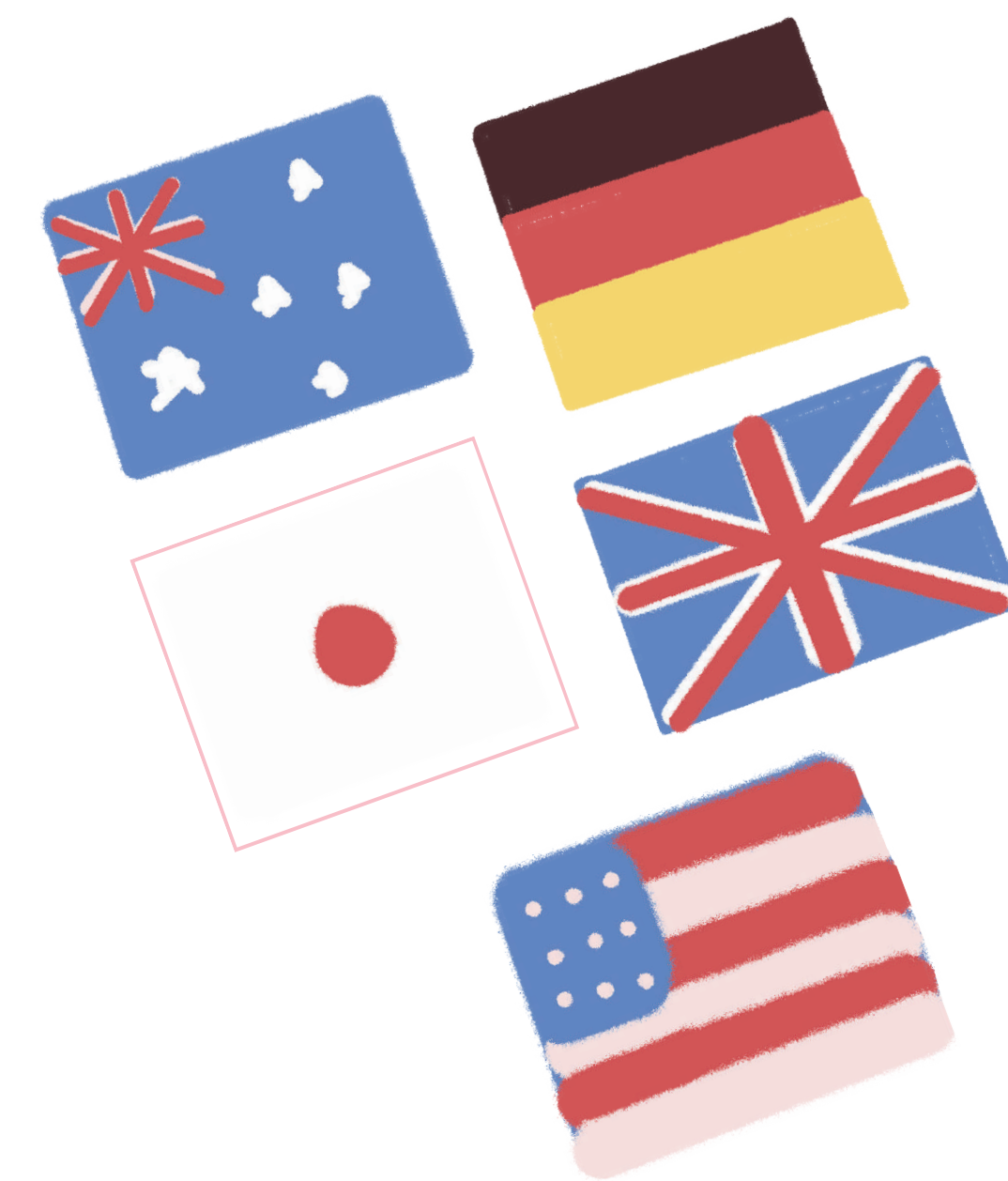
Home Page



Journey Level



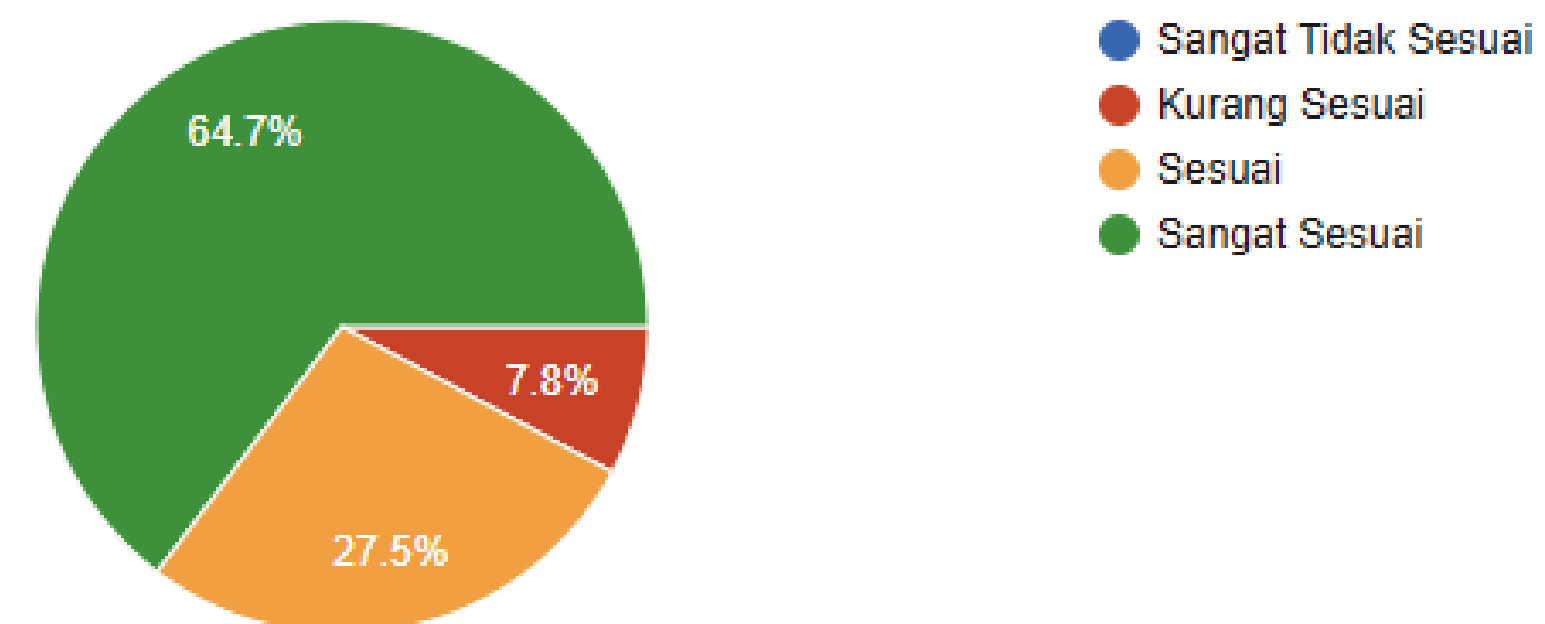
Pop-up Level



BEFORE & AFTER ALPHA TEST

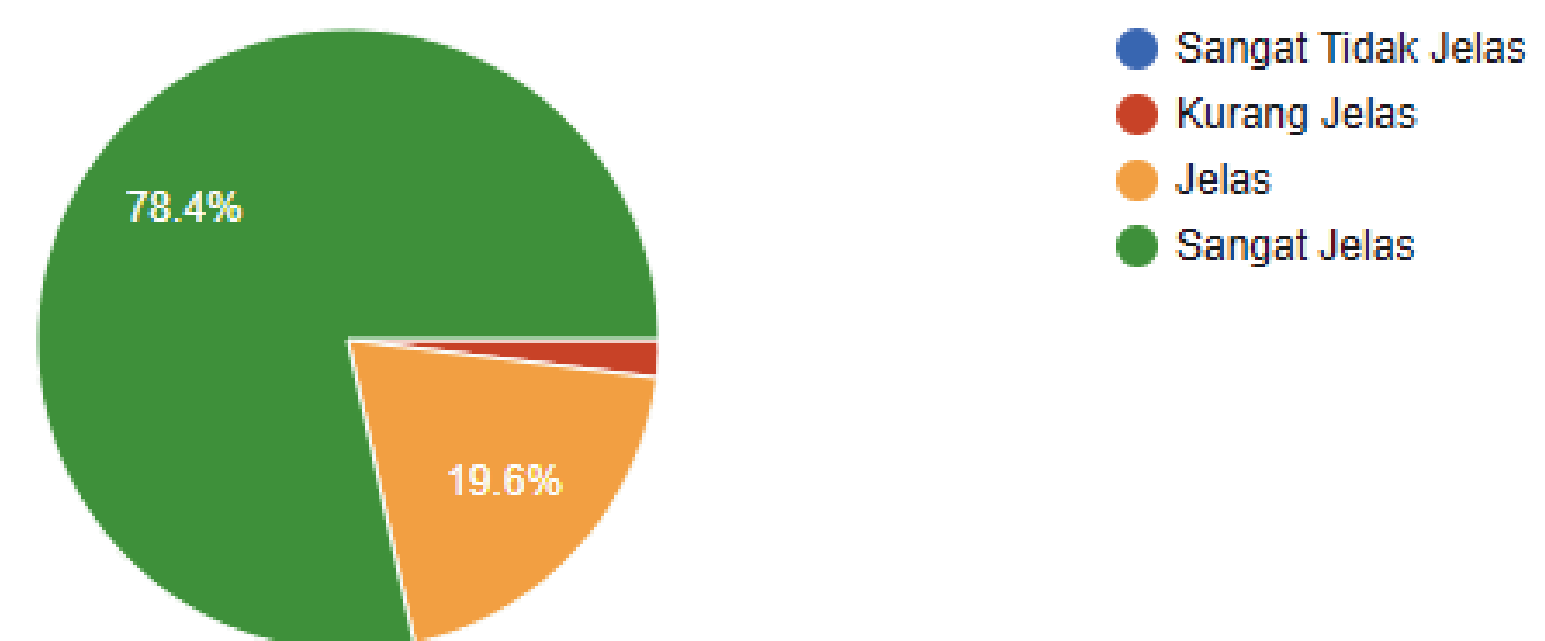
Penggunaan typeface pada media sudah sesuai dengan konsep perancangan

51 responses

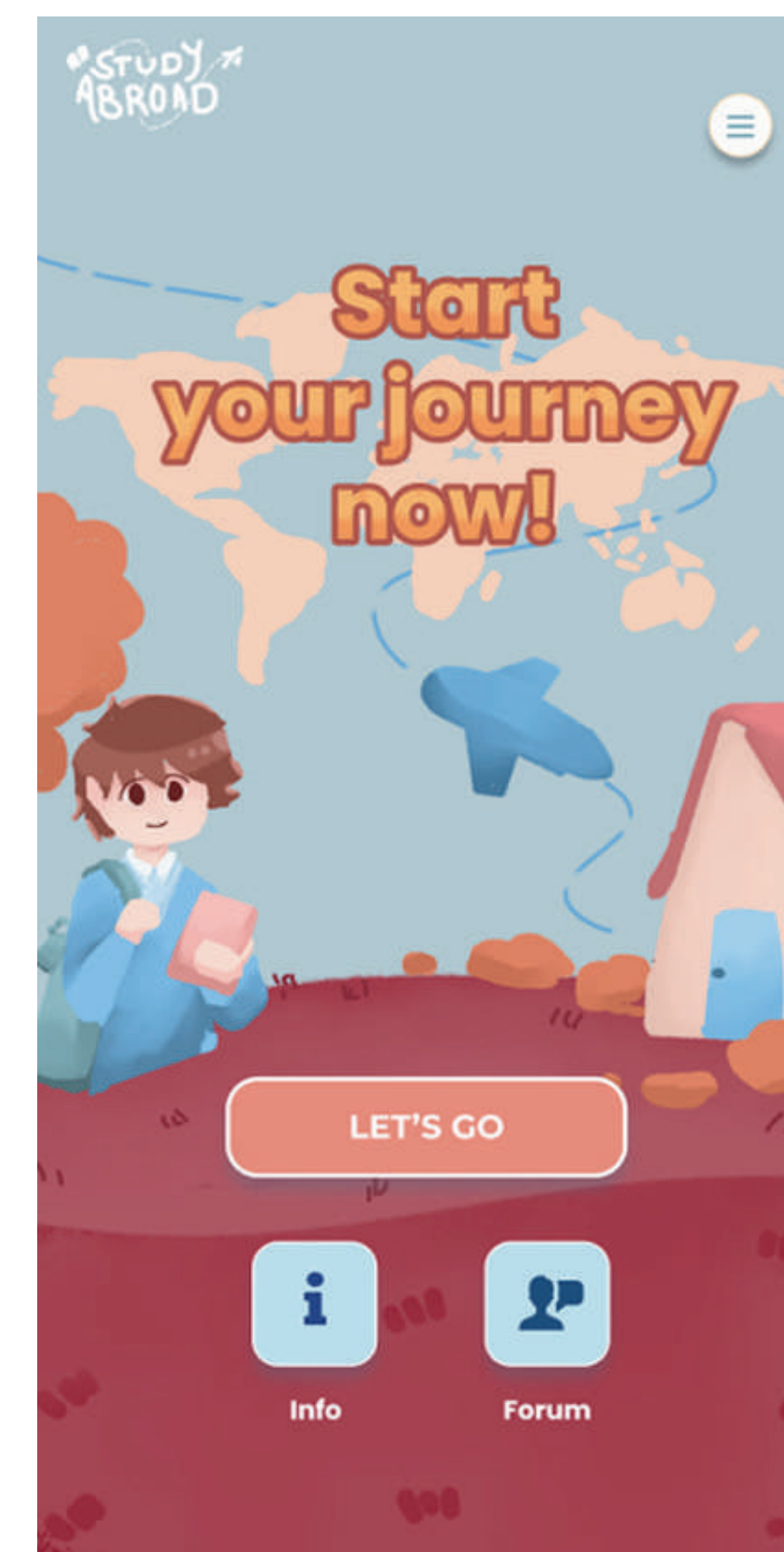


Penggunaan warna dalam teks sudah baik dan terlihat jelas

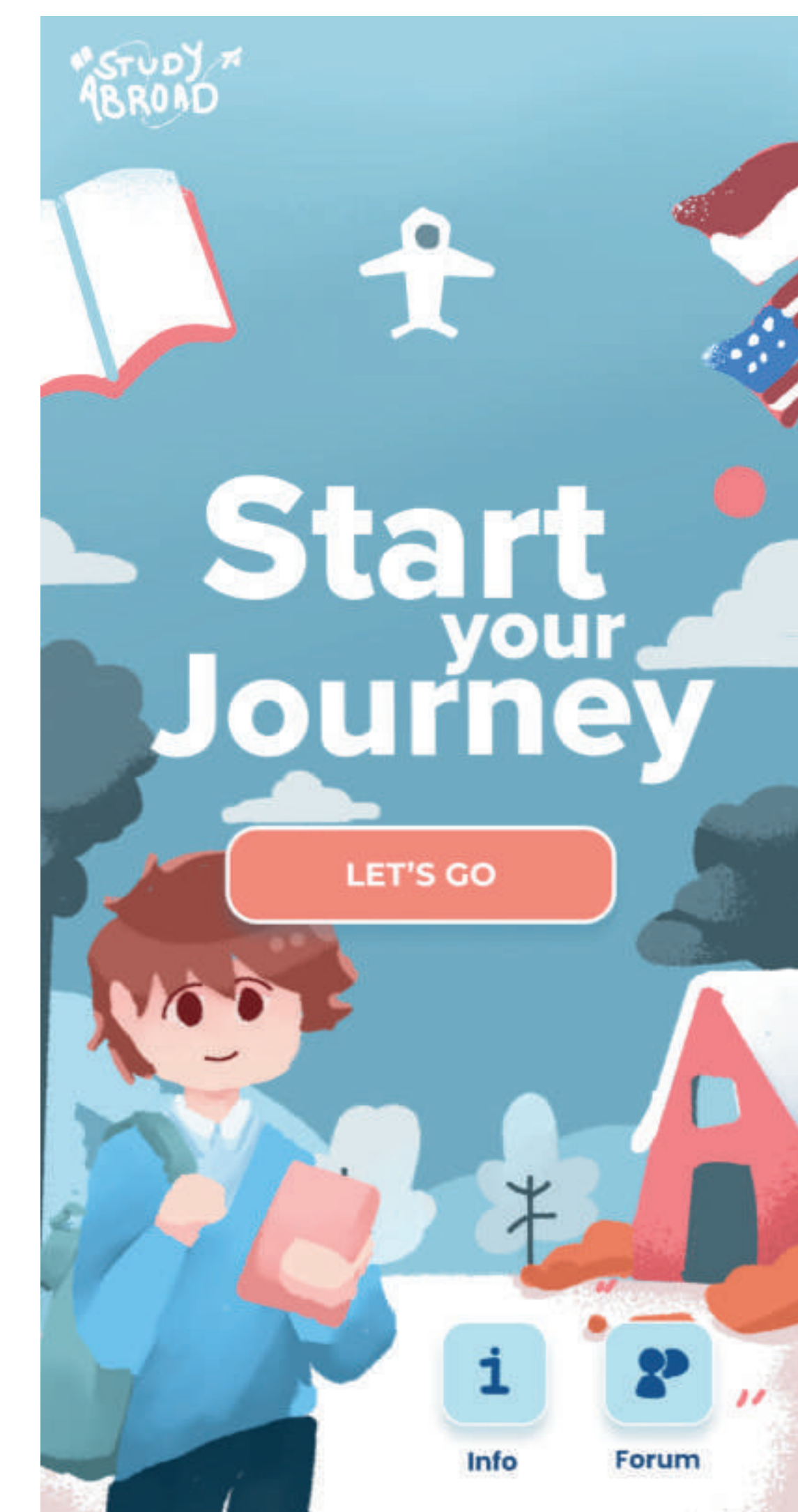
51 responses



User alpha test memberikan saran untuk bagian typeface dan warna agar lebih sesuai.



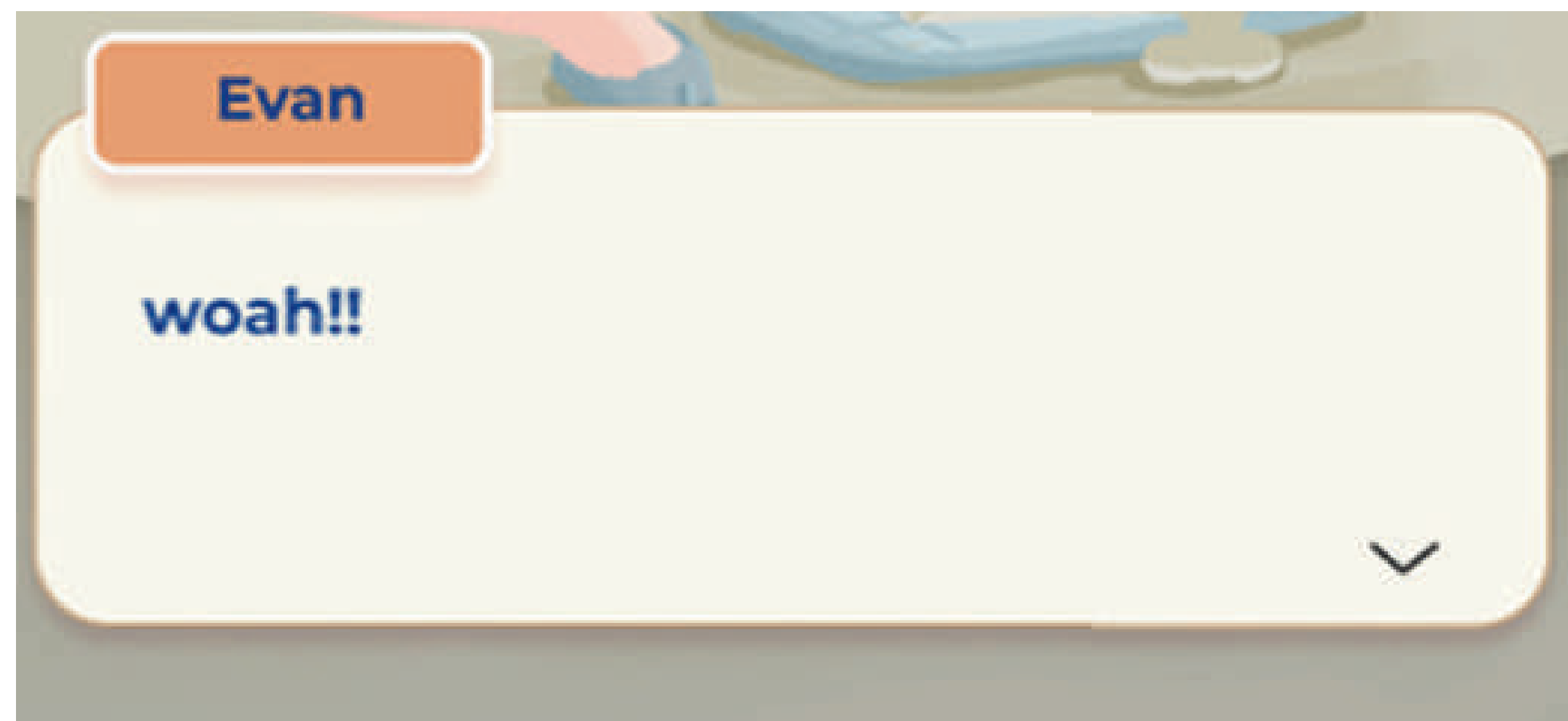
**Main Page
(Sebelum Alpha test)**



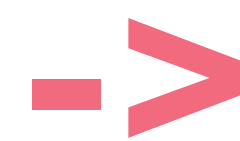
**Main Page
(Sesudah Alpha test)**



BEFORE & AFTER ALPHA TEST



**Corner Radius
(Sebelum Alpha test)**

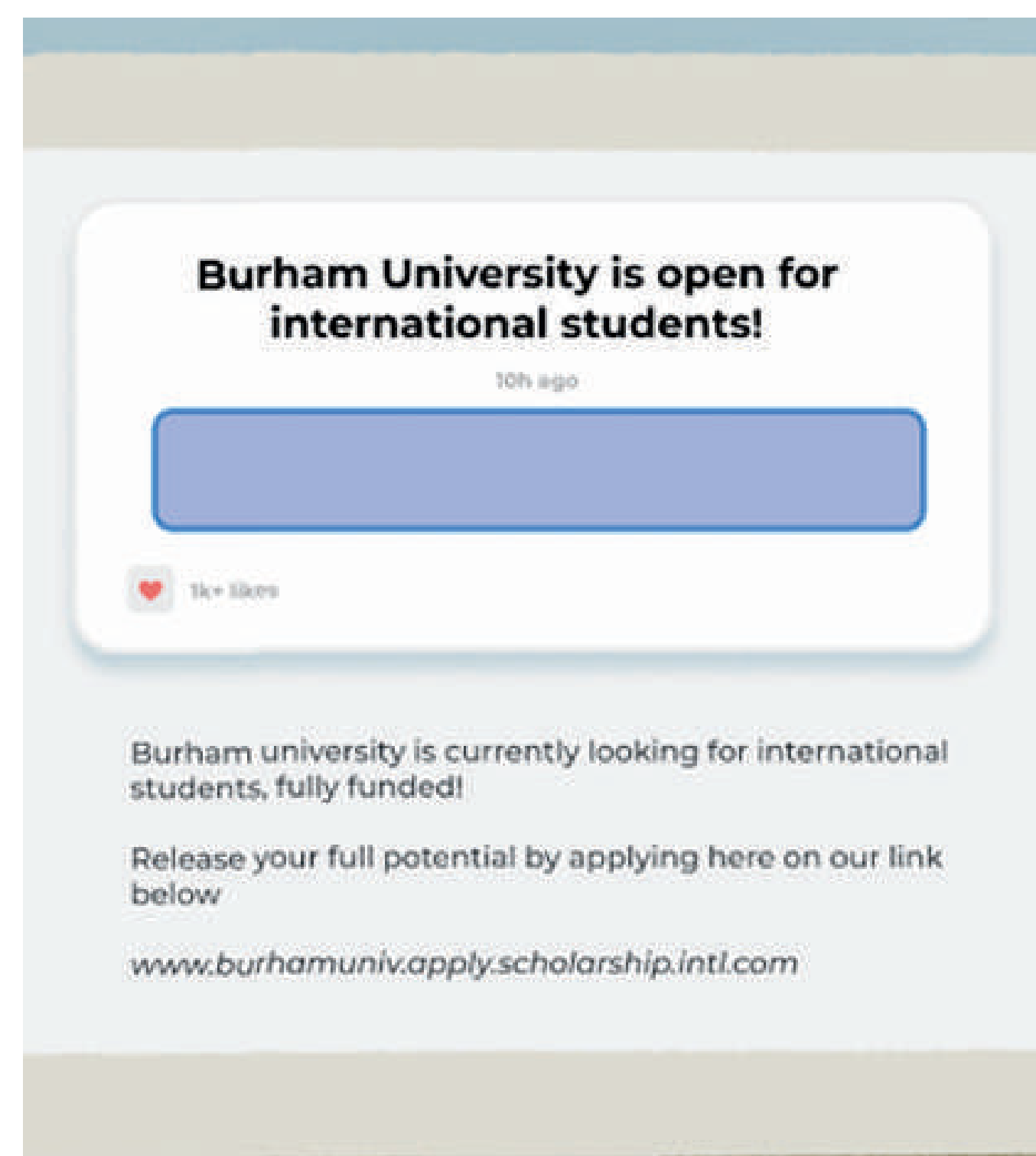


**Corner Radius
(Sesudah Alpha test)**

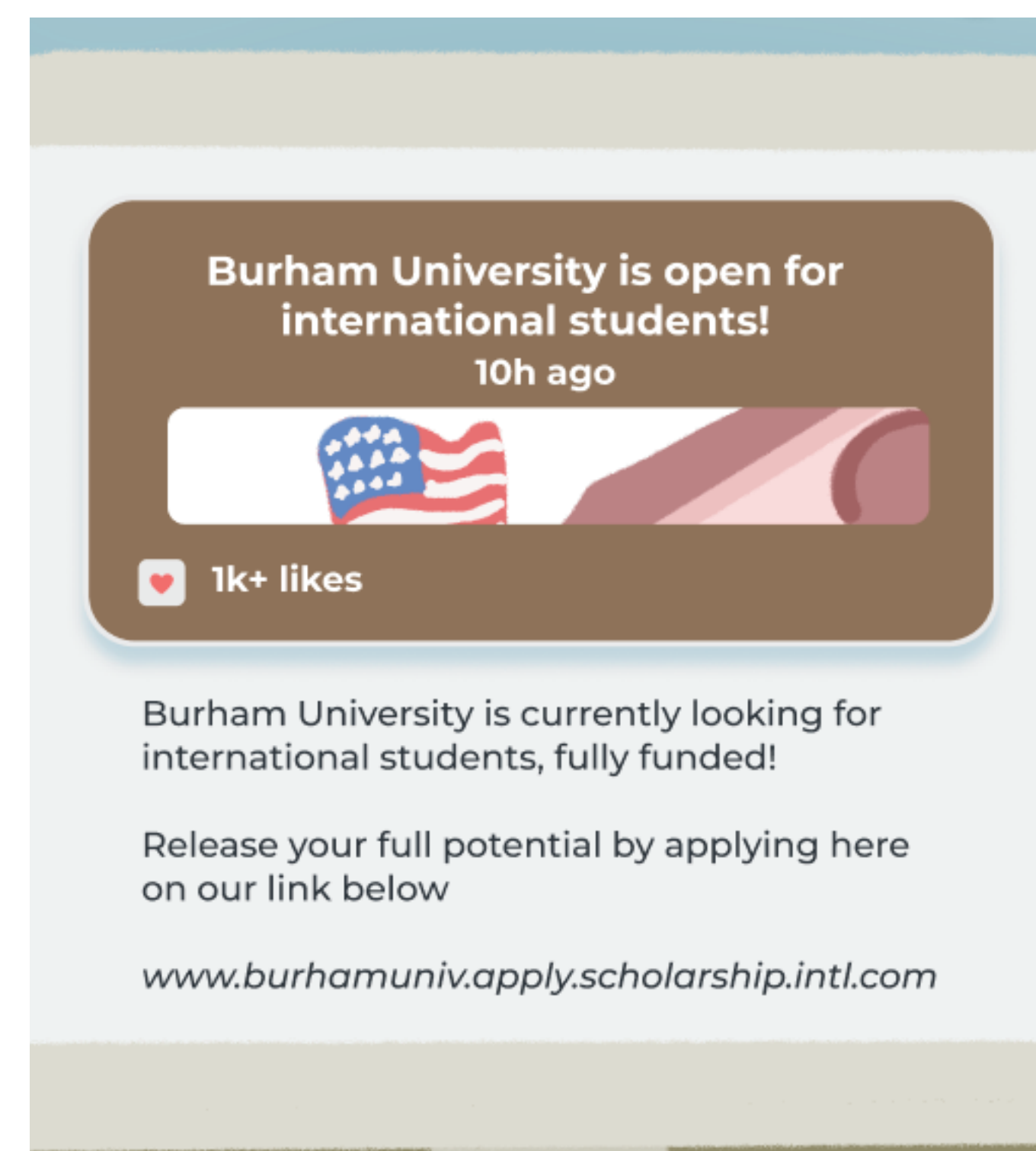
Proses perbaikan corner radius agar lebih konsisten, dari yang sebelumnya corner radius berbeda pada speech bubble yang lebih melengkung dibandingkan corner radius pada shape nama.



BEFORE & AFTER ALPHA TEST



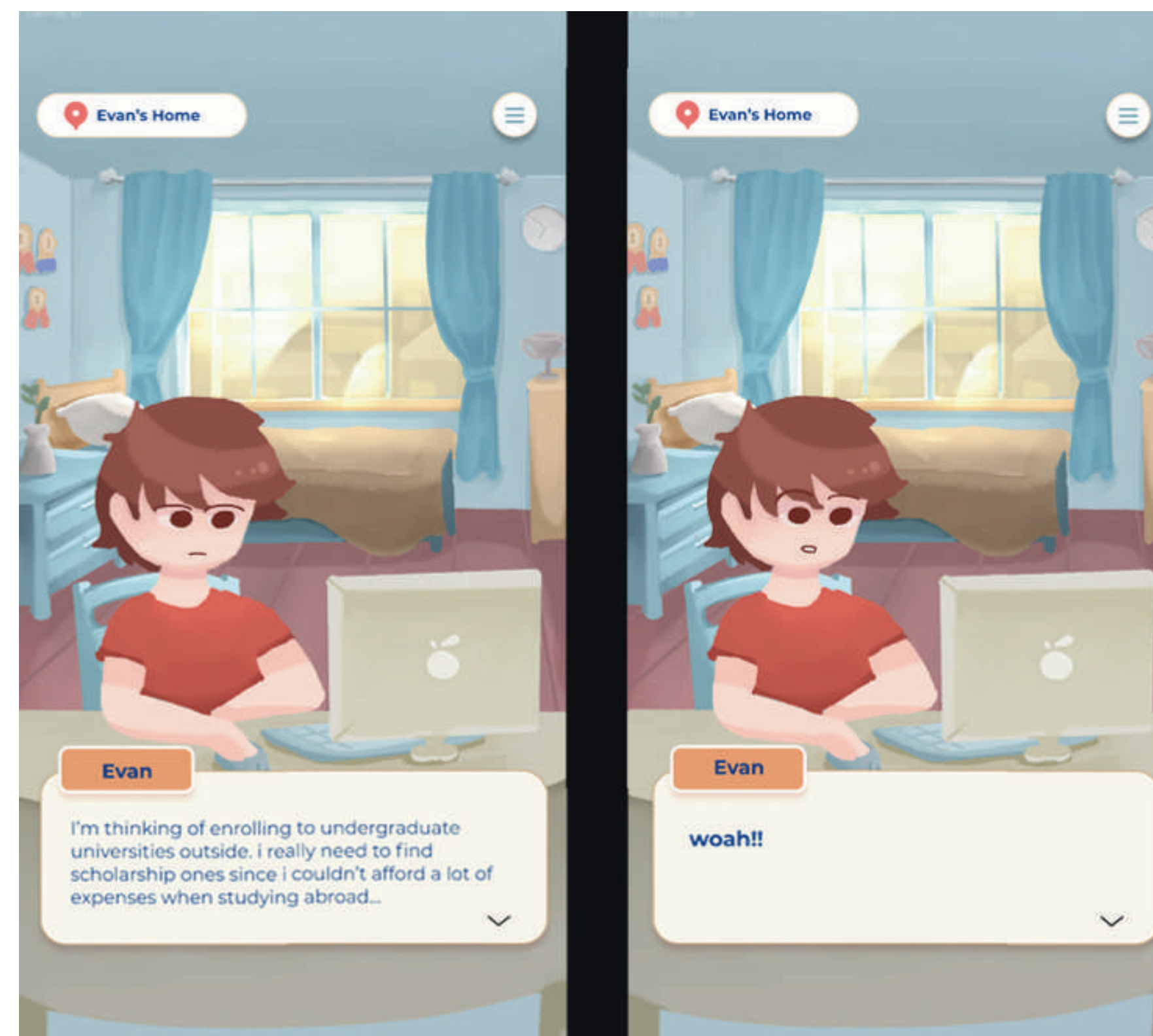
**Warna Layar Komputer
(Sebelum Alpha test)**



**Warna Layar Komputer
(Sesudah Alpha test)**

perbaikan terhadap warna shape pada monitor yang terdapat di level 1, warna sebelumnya menggunakan warna putih sehingga membuat banyak ruang negatif, oleh karena itu penulis mengubah warna button pada layar komputer menjadi coklat. Berikut adalah hasil perbaikan dari alpha test.

BETA TEST



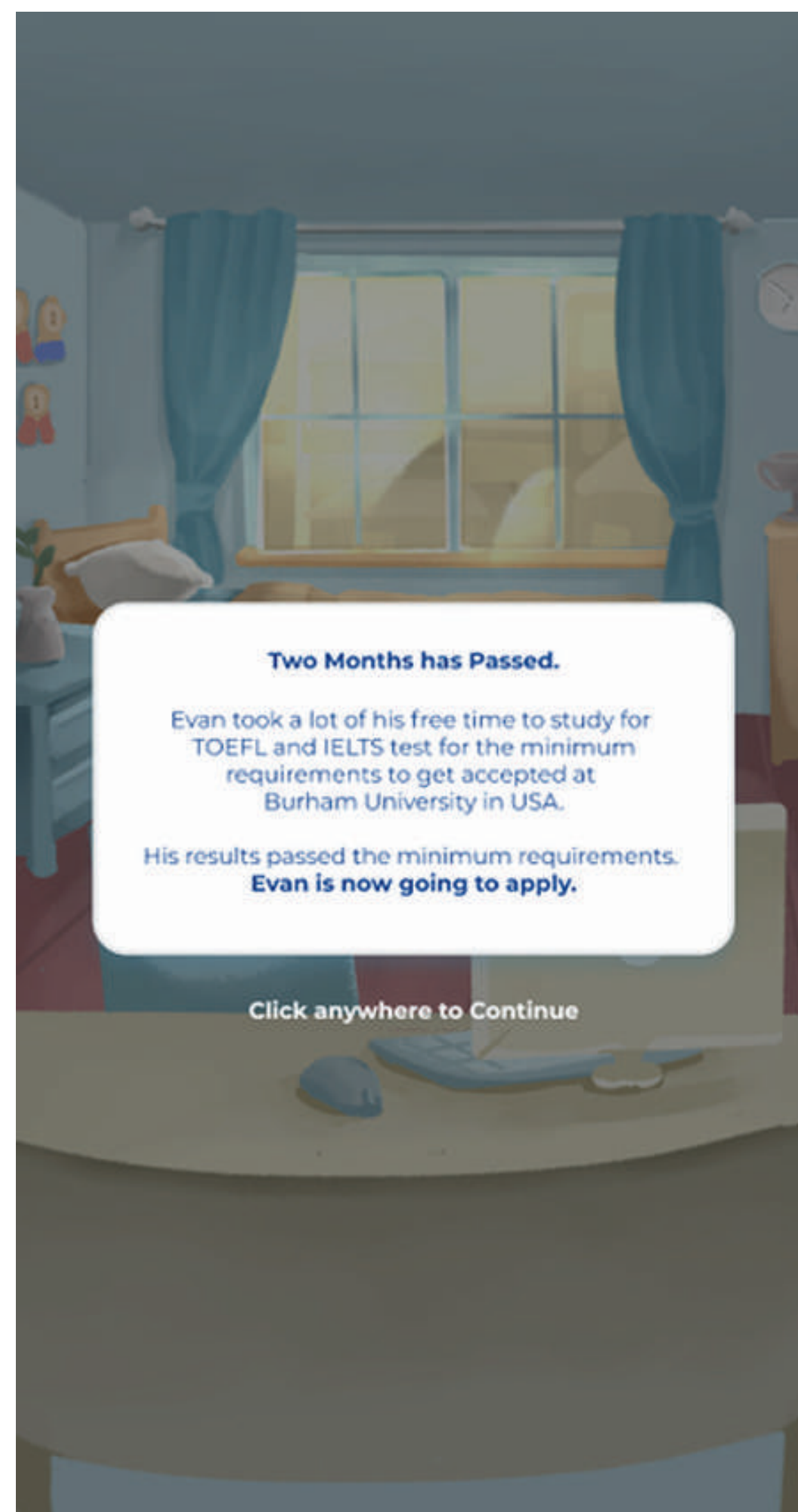
Dialog Level 1
(Sebelum Beta test)



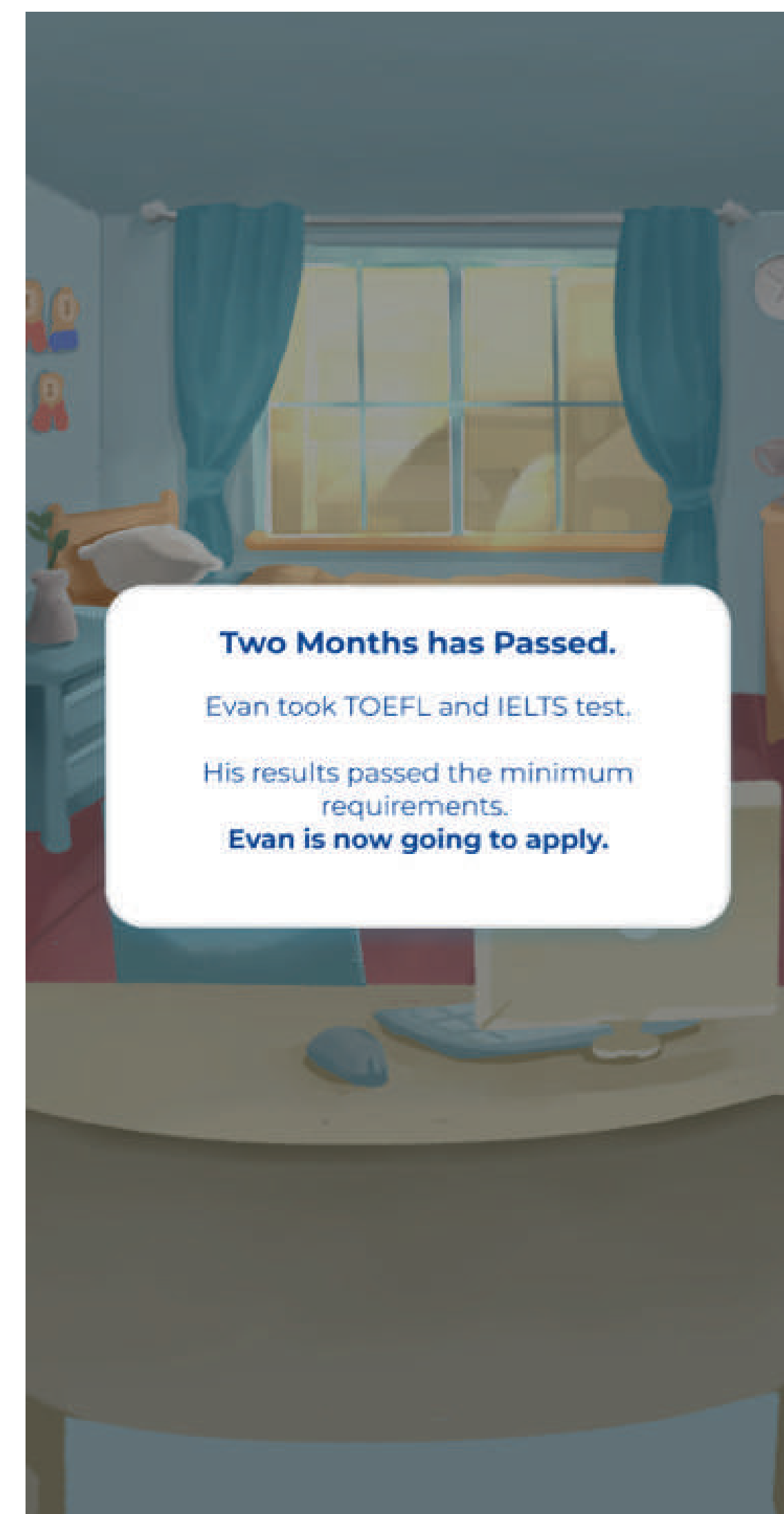
Dialog Level 1
(Sesudah Beta test)

User alpha test dan beta test memberikan saran untuk ukuran font agar diperbesar dan dibuat lebih konsisten. perbaikan pada teks dialog di level 1 khususnya pada konsistensi gaya teks, sebelumnya, penulis menggunakan teks bold dan ukuran yang besar untuk kata “woah” untuk efek dramatis, namun banyak user yang menyarankan untuk ubah ukuran dan gaya teks agar lebih konsisten.

BETA TEST

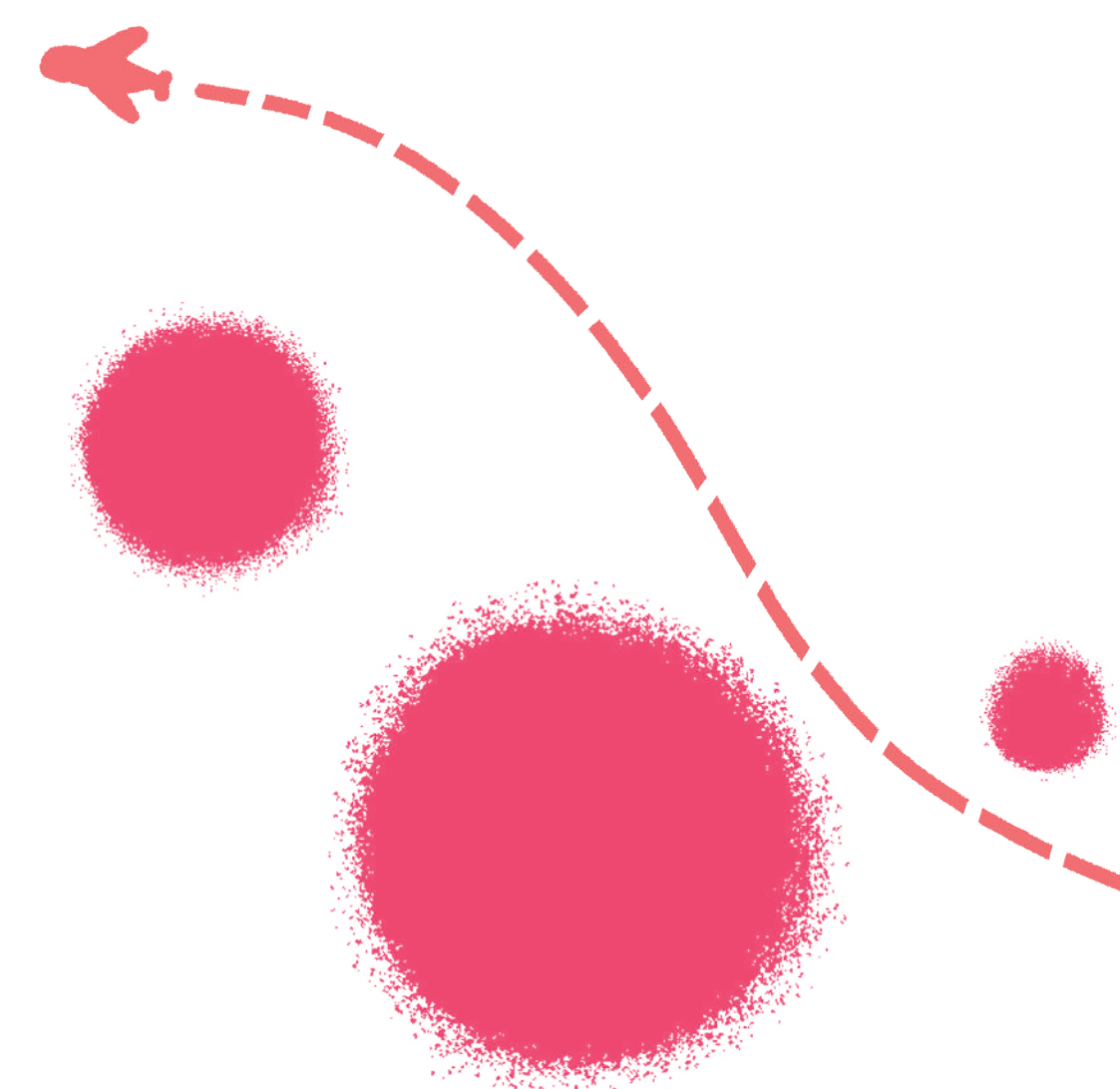
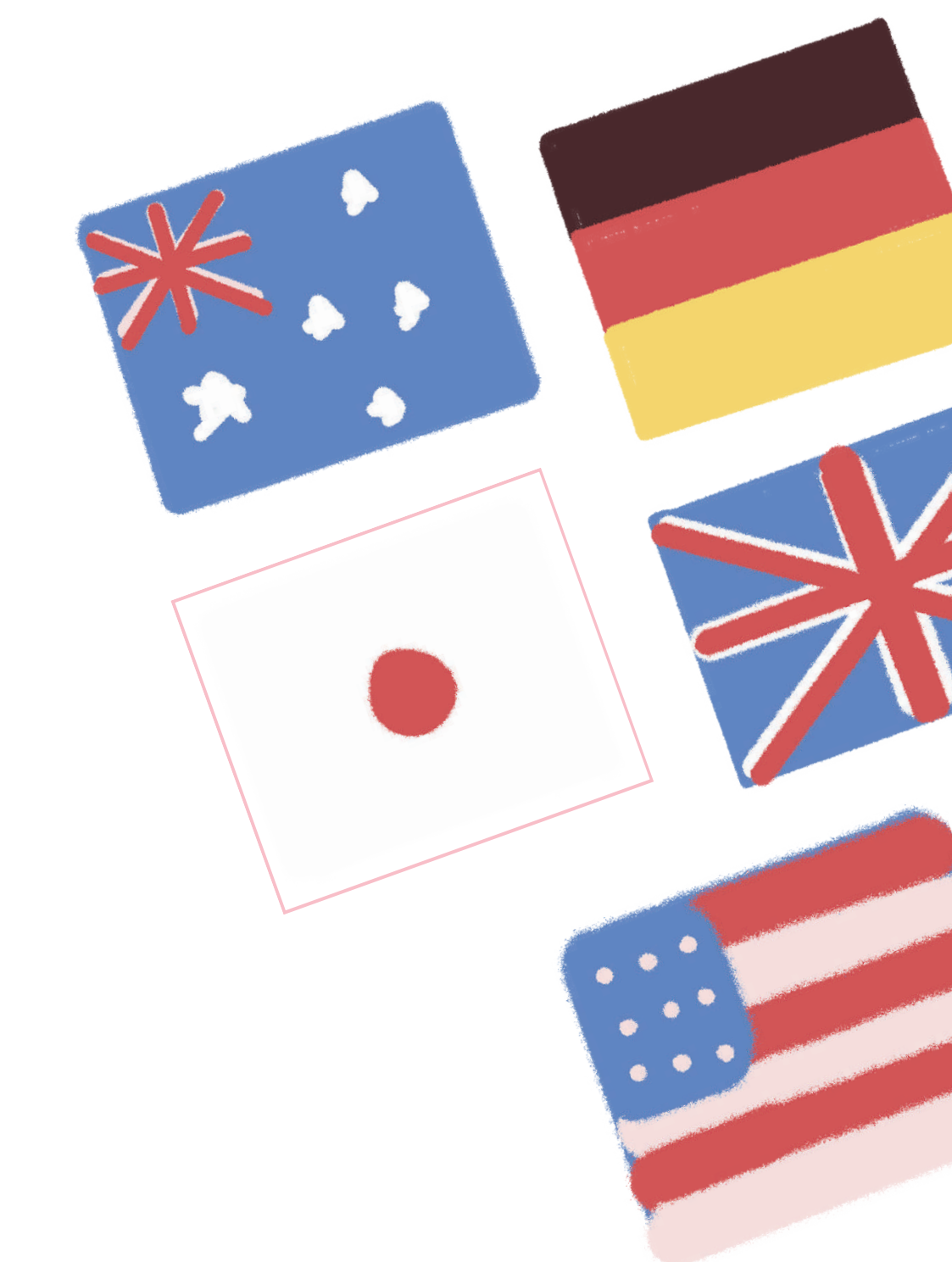


**Dialog Level 1
(Sebelum Beta test)**



**Dialog Level 1
(Sesudah Beta test)**

perbaikan pada dialog pop up screen yang terdapat pada level 1, sebelumnya teks tersebut panjang sehingga memungkinkan user untuk kurang fokus terhadap penyampaian informasi, agar lebih mudah dicerna oleh user.

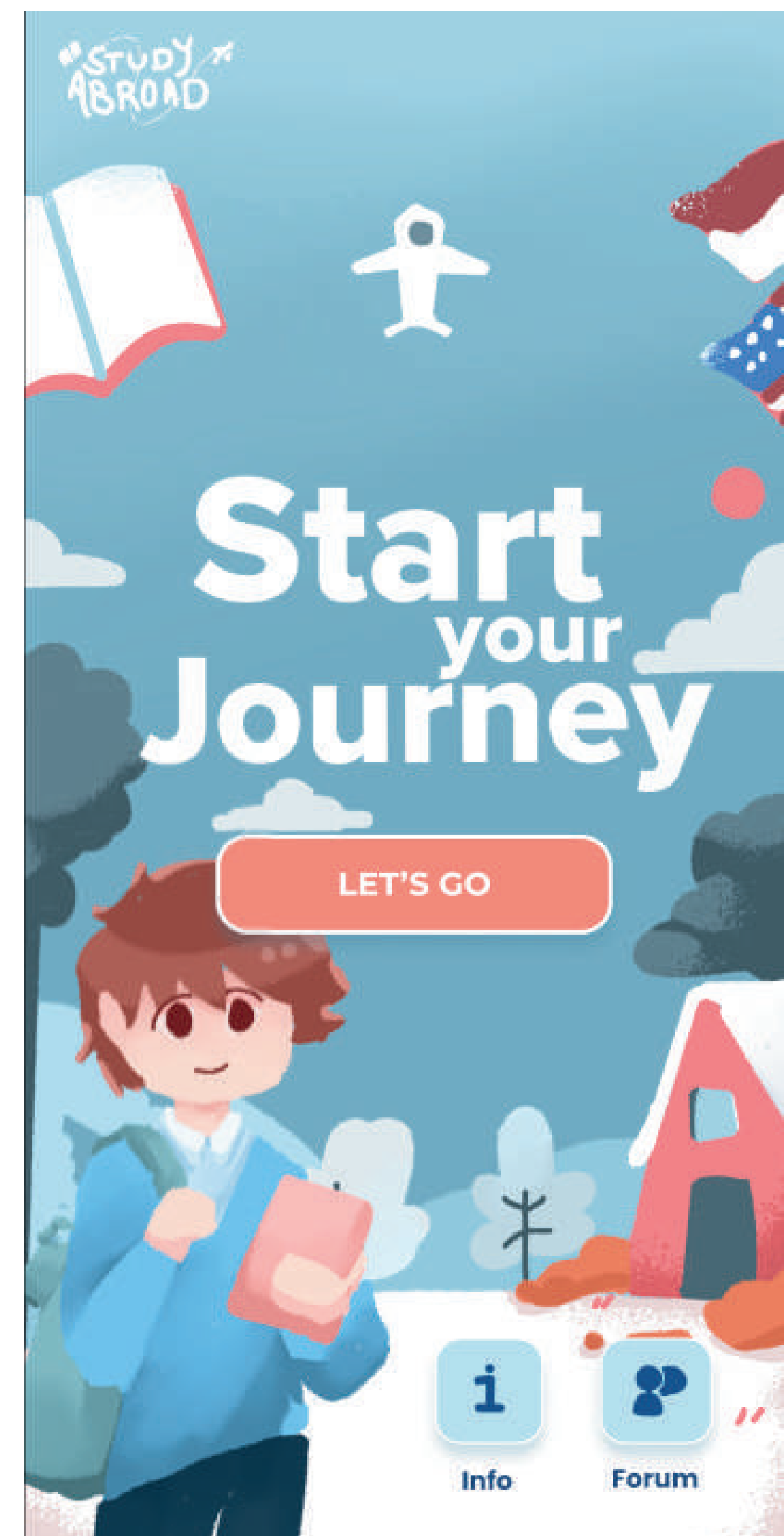




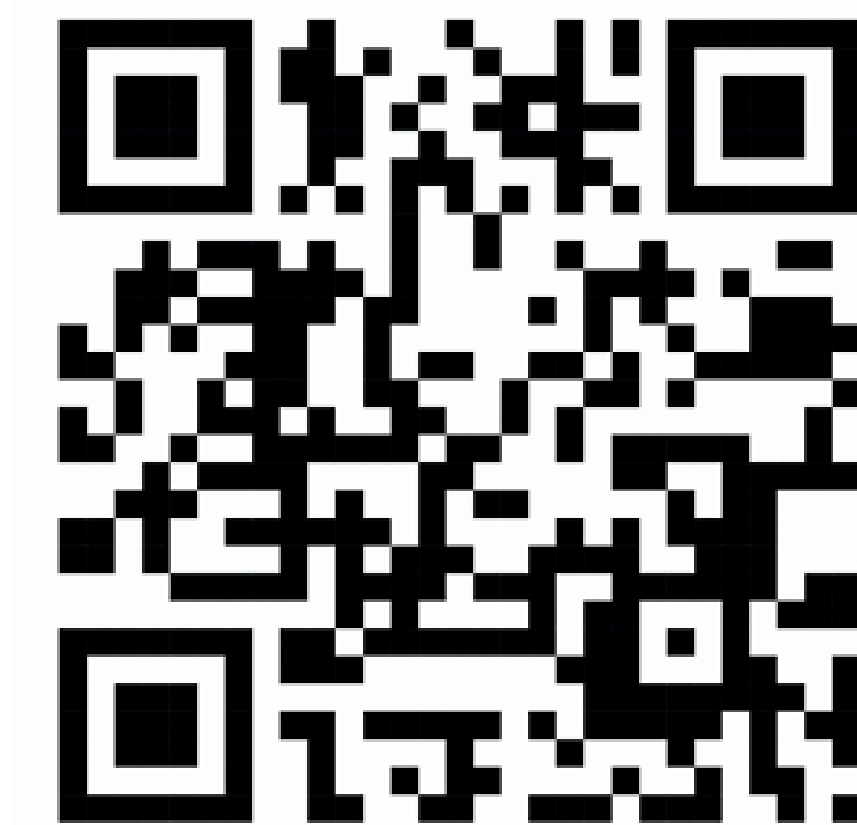
FINALISASI MEDIA

Splash Screen, Home Page, dan Journey Level

Finalisasi website di tahap akhir setelah revisi alpha test dan beta test.



Link Prototype :

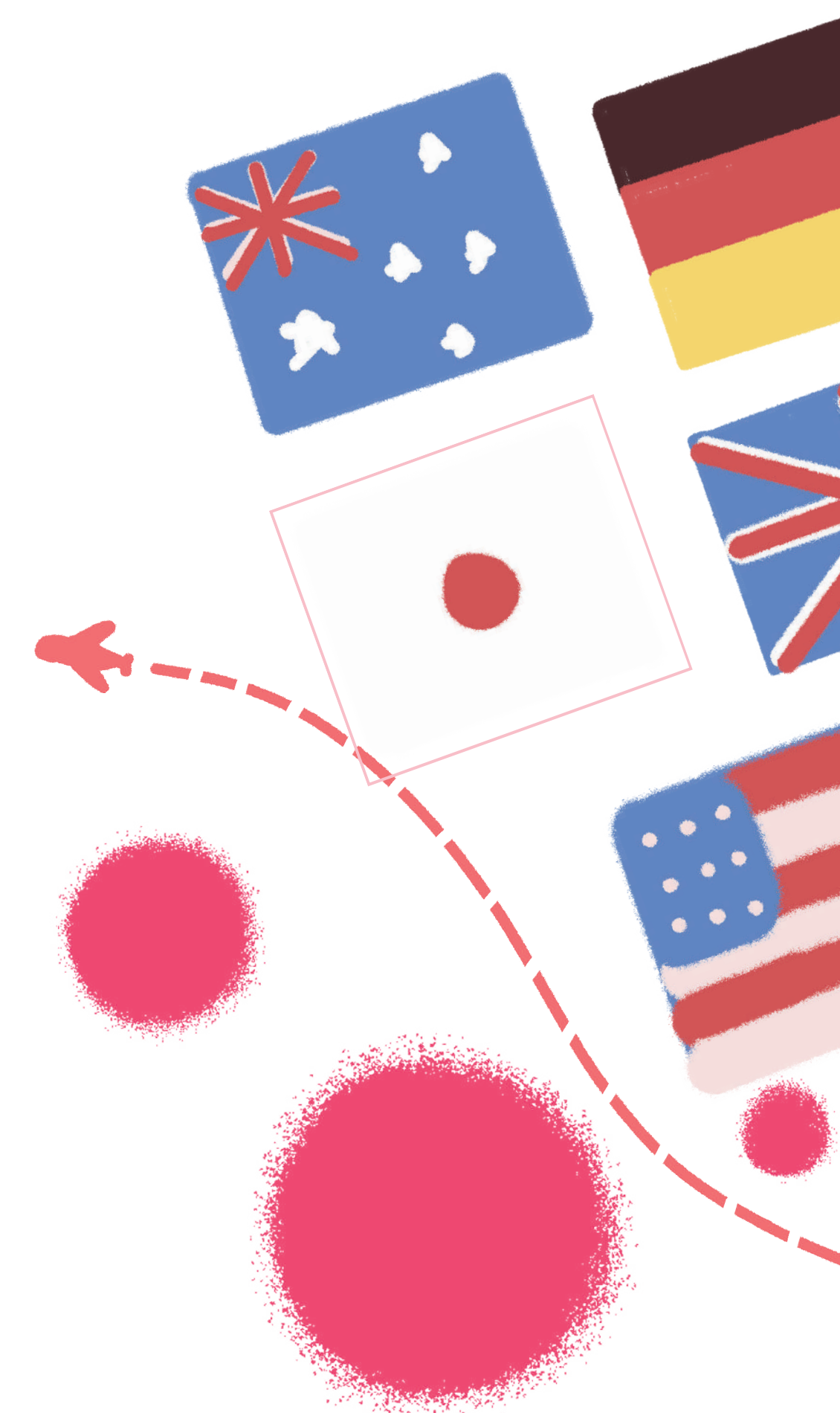
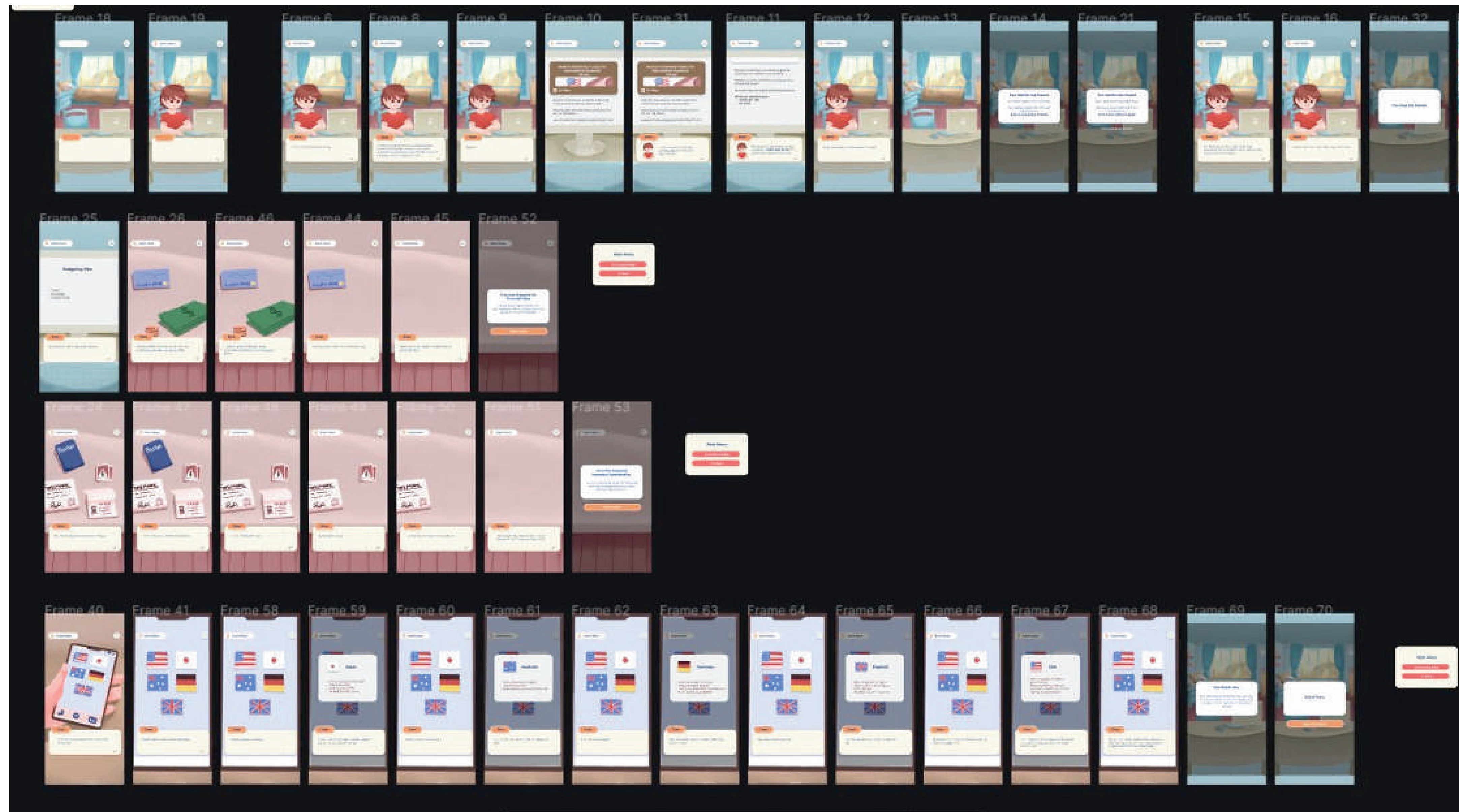


<https://www.figma.com/proto/iL4xYIS4Ijqp1Ely01J3qm/STUDY-ABROAD-WEBSITE-STORYTELLING-TA?node-id=288-924&t=ZrcfXRlxi3mrCqI0-1>

FINALISASI MEDIA

Keseluruhan Level Storytelling

Finalisasi website di tahap akhir setelah revisi alpha test dan beta test pada Figma.

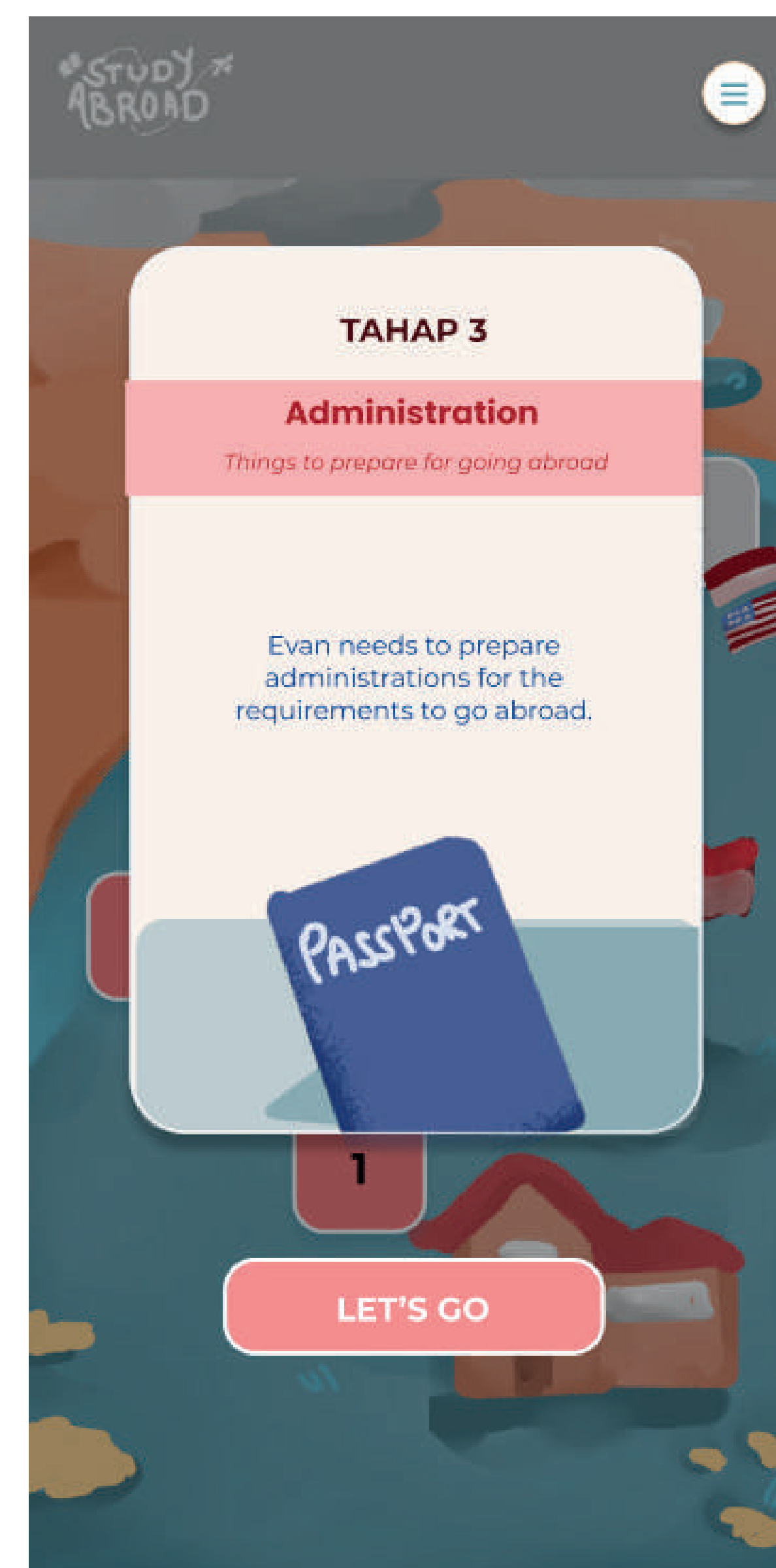
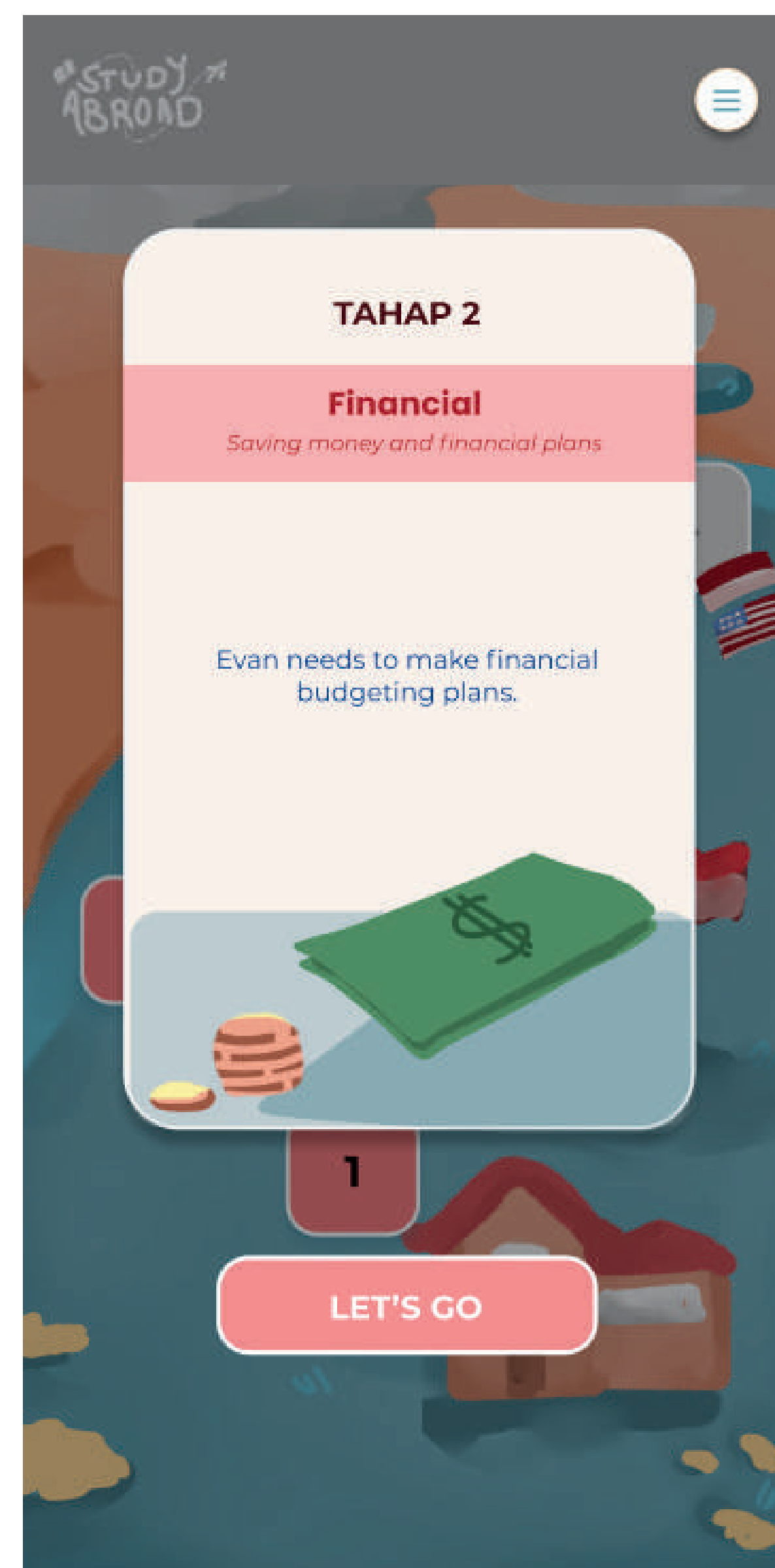
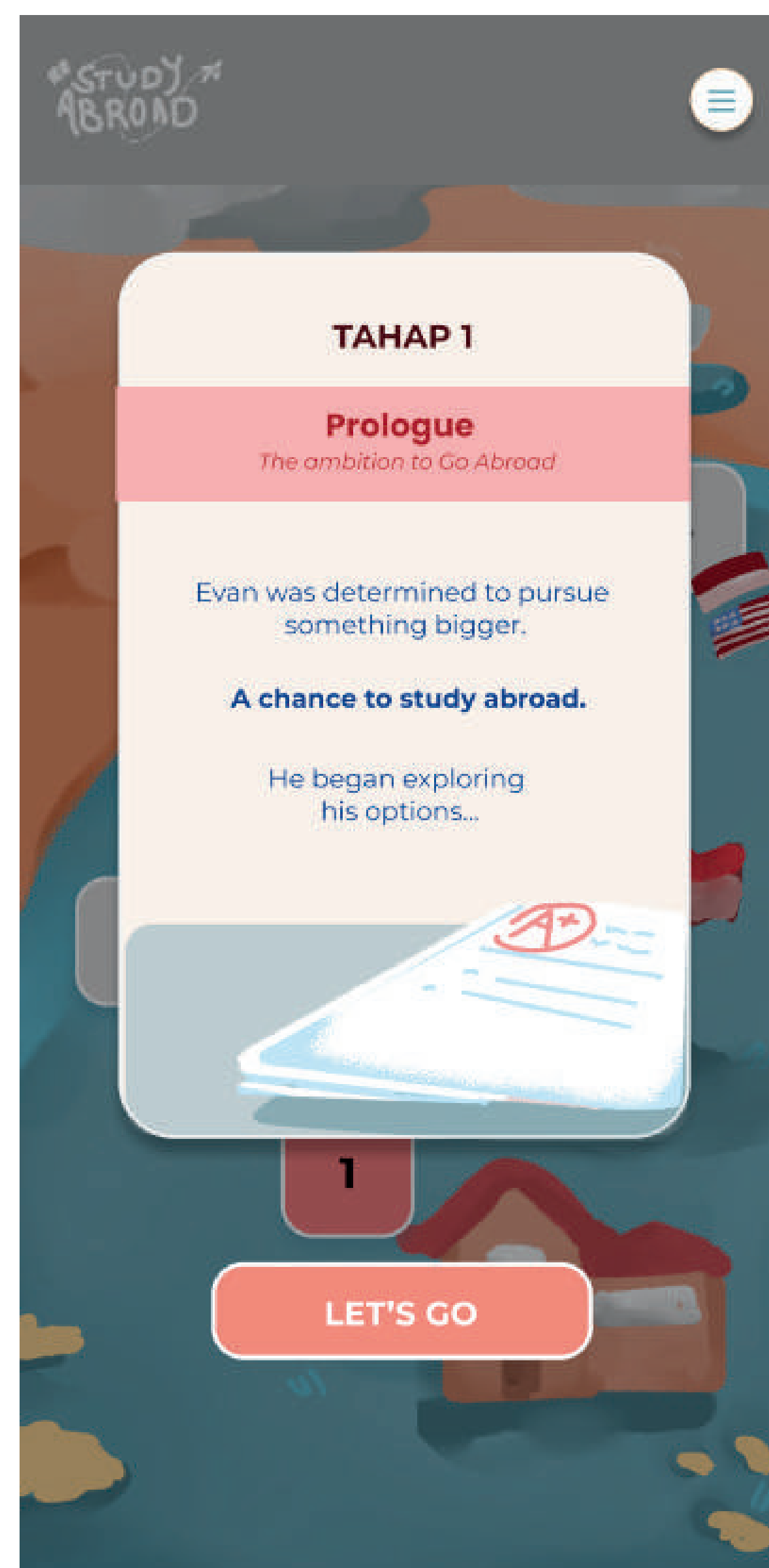




FINALISASI MEDIA

Level 1, Level 2, Level 3, dan Level 4

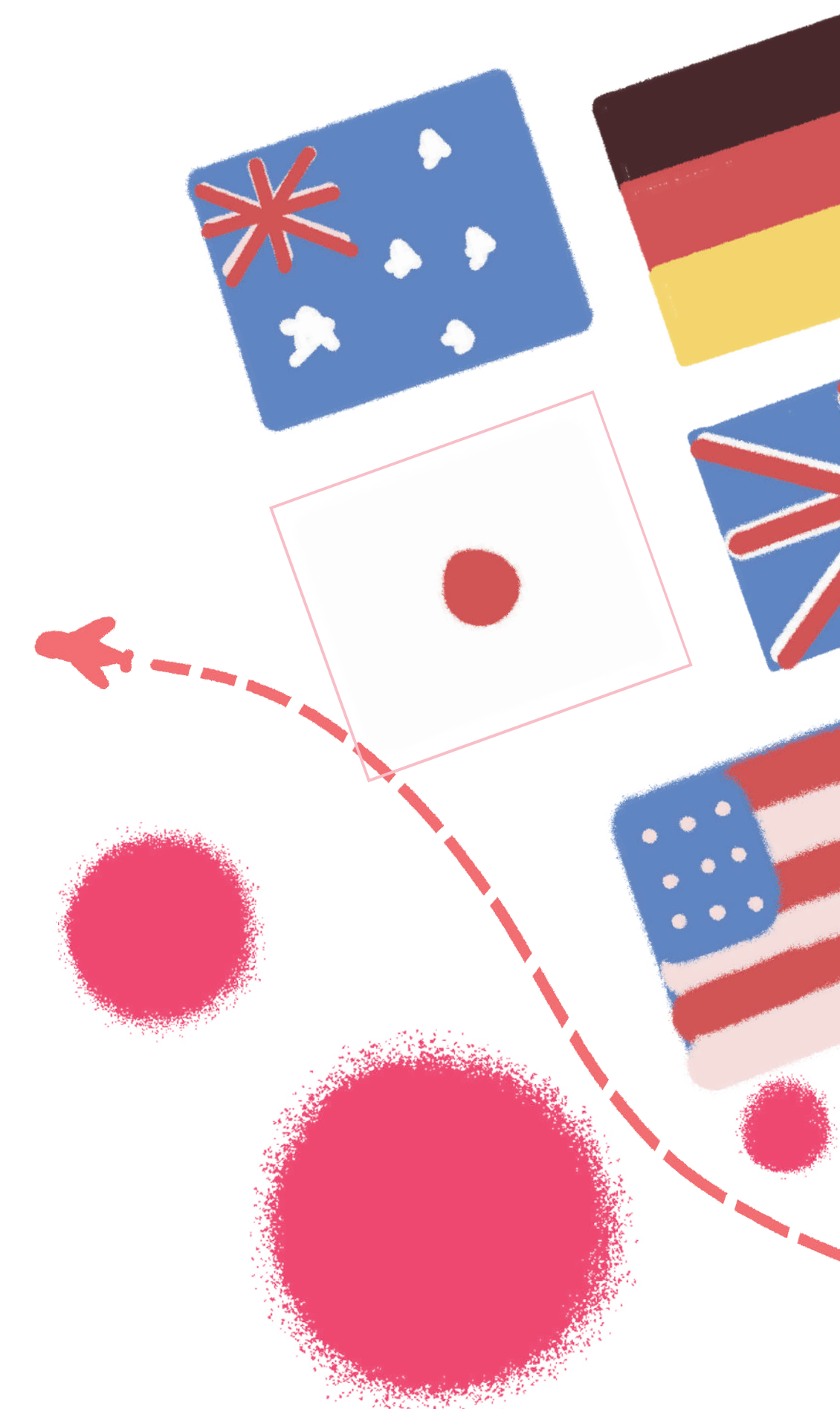
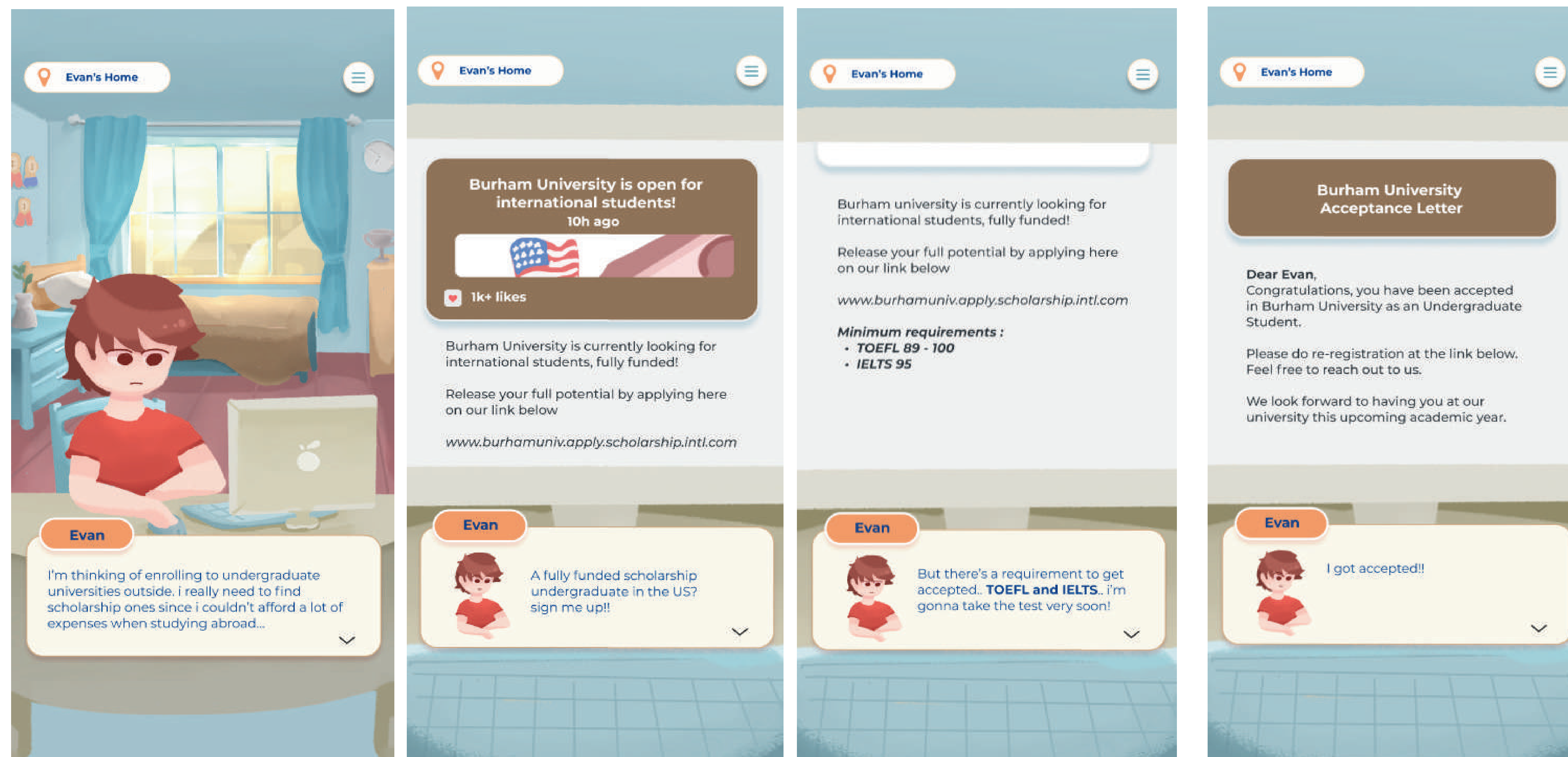
Finalisasi website di tahap akhir setelah revisi alpha test dan beta test.



FINALISASI MEDIA

Overview Flow Cerita Level 1

Menceritakan tentang karakter utama bernama Evan sedang mendaftarkan kuliah beasiswa di Amerika Serikat.

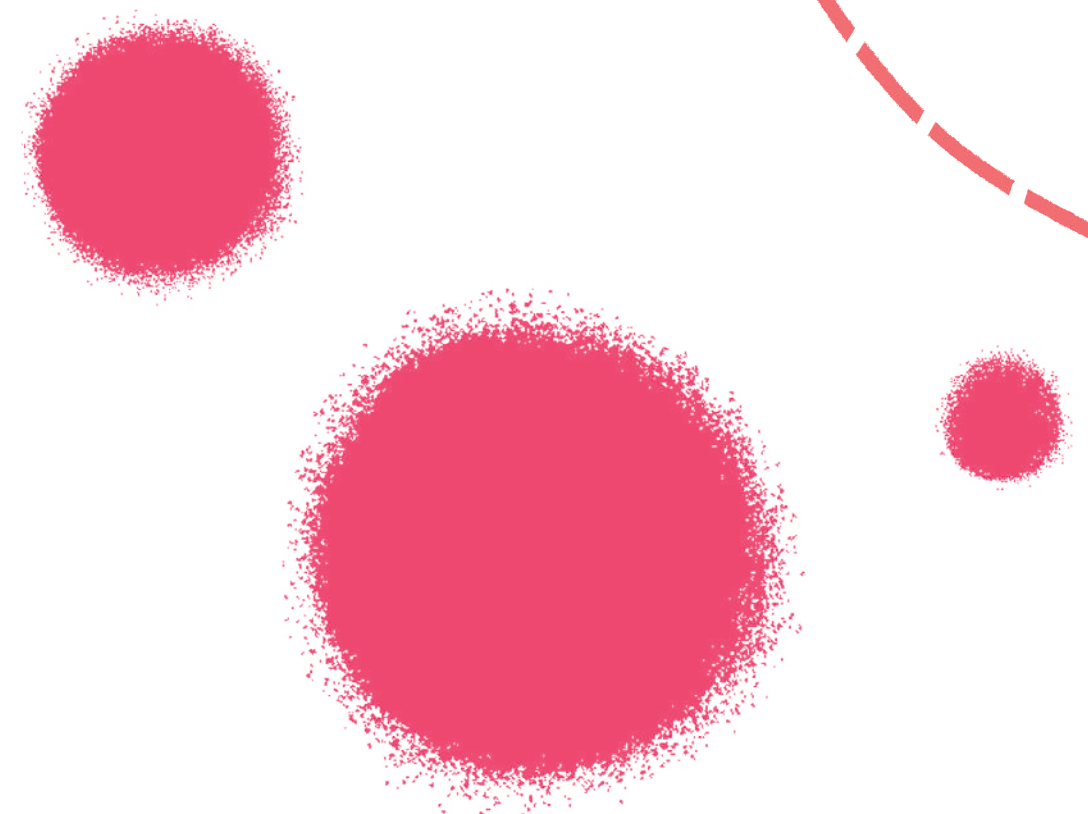
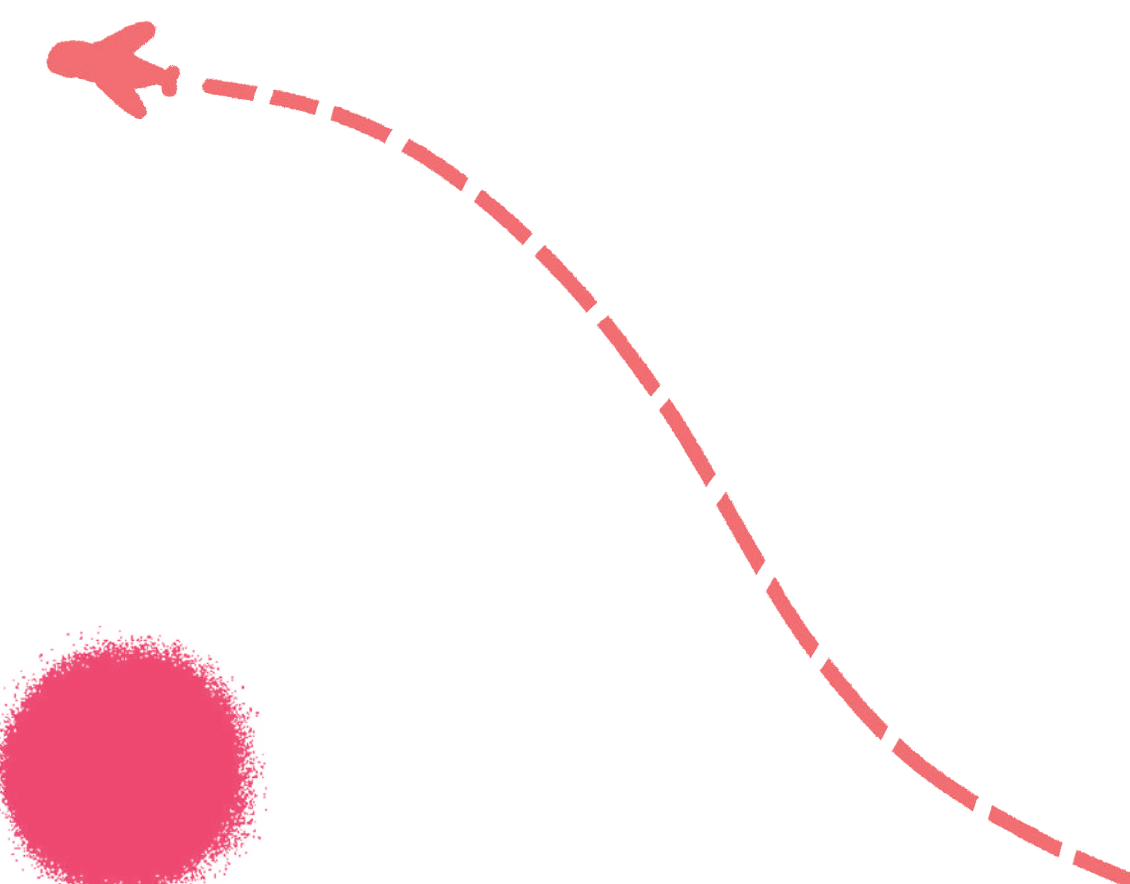
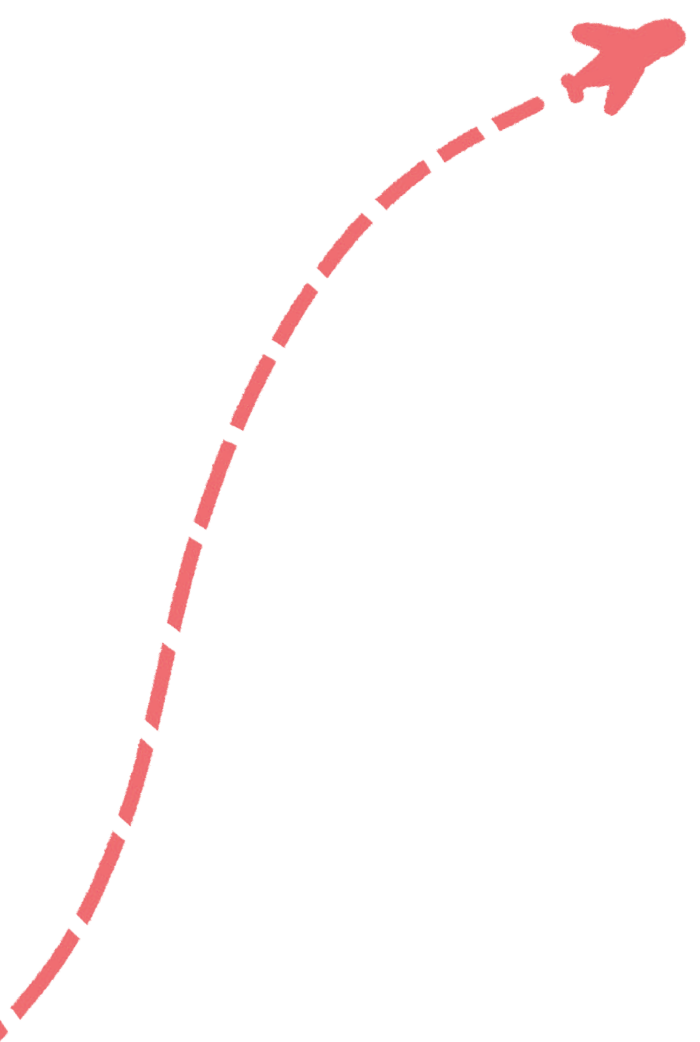
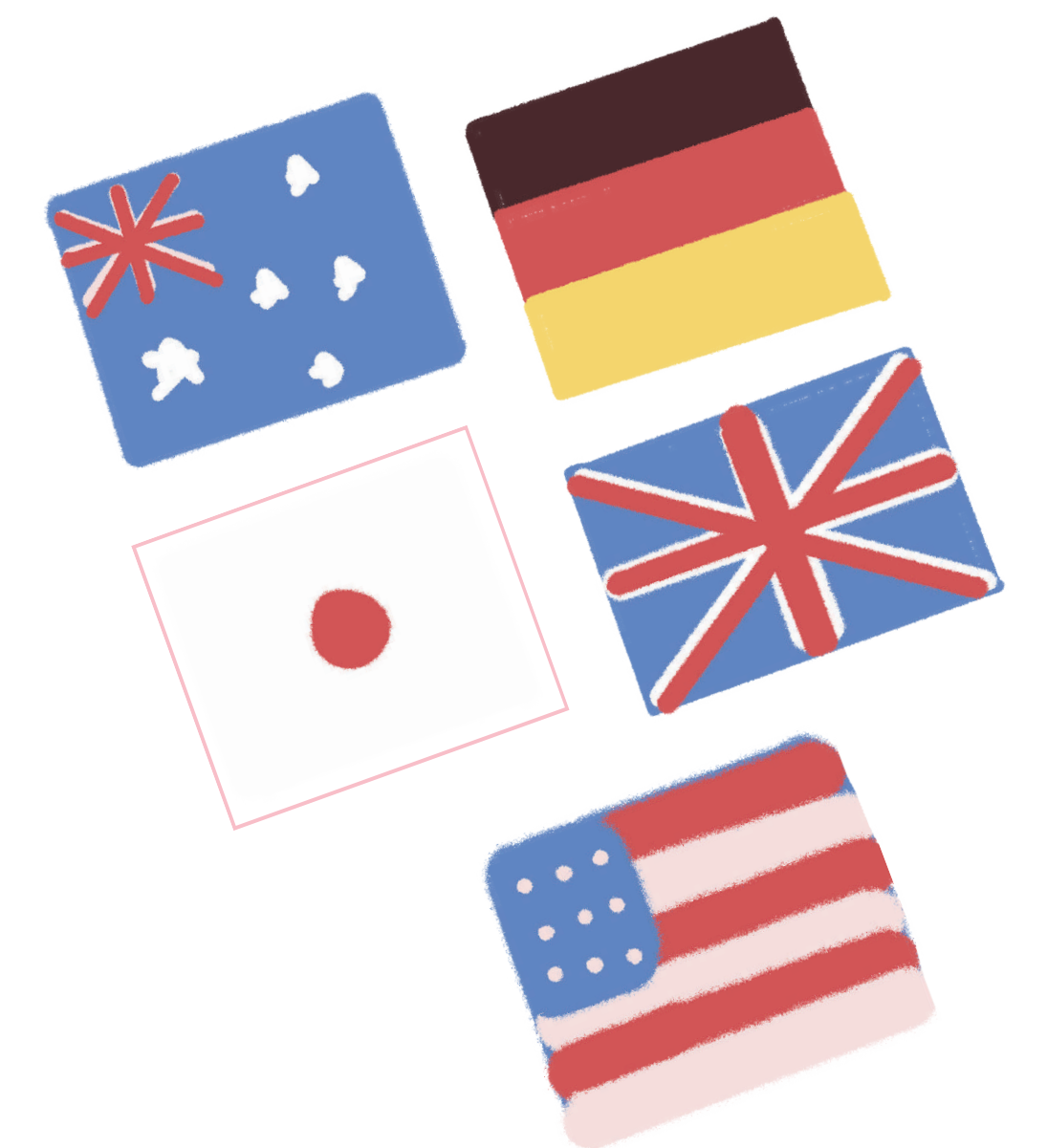
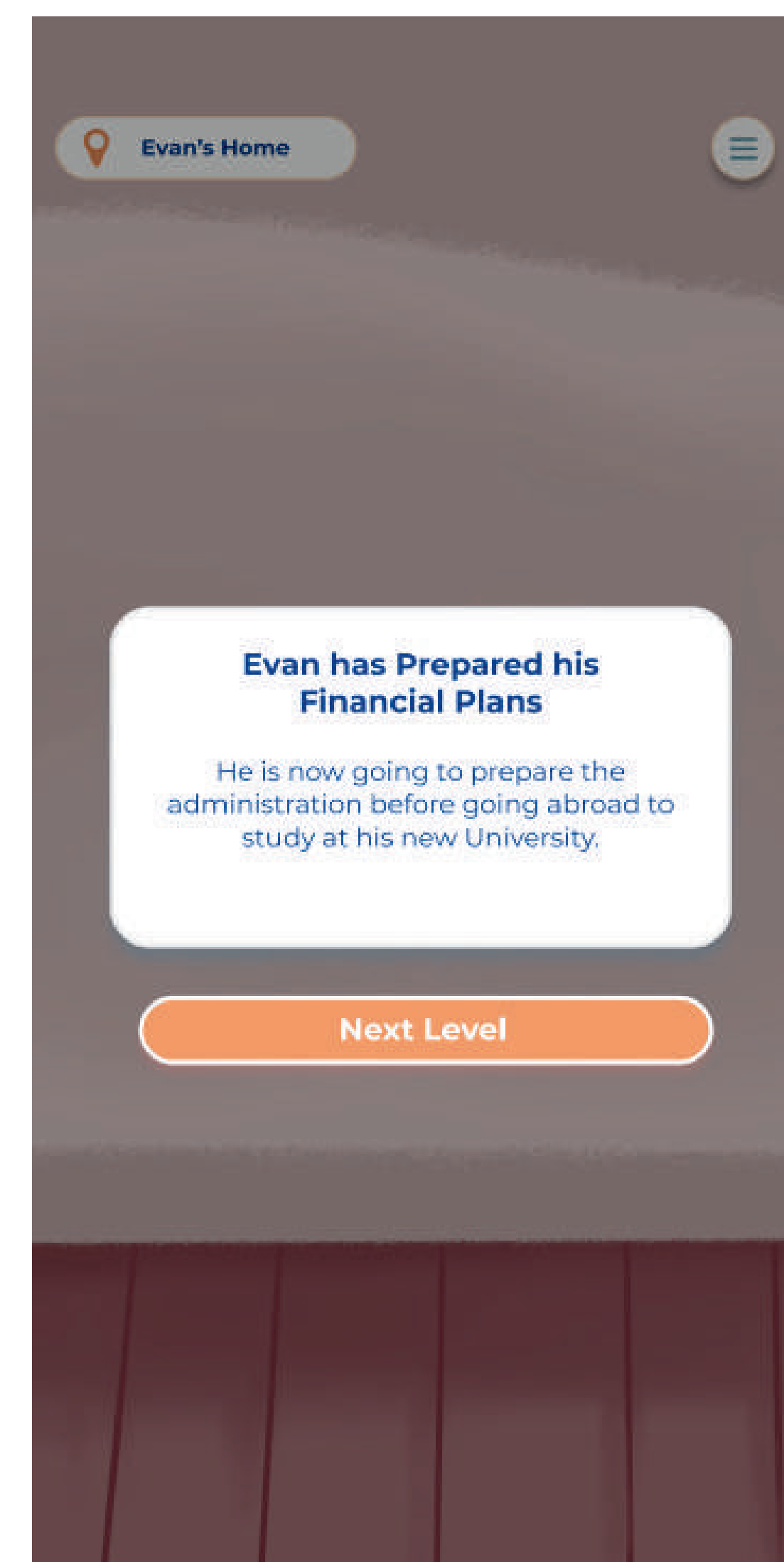
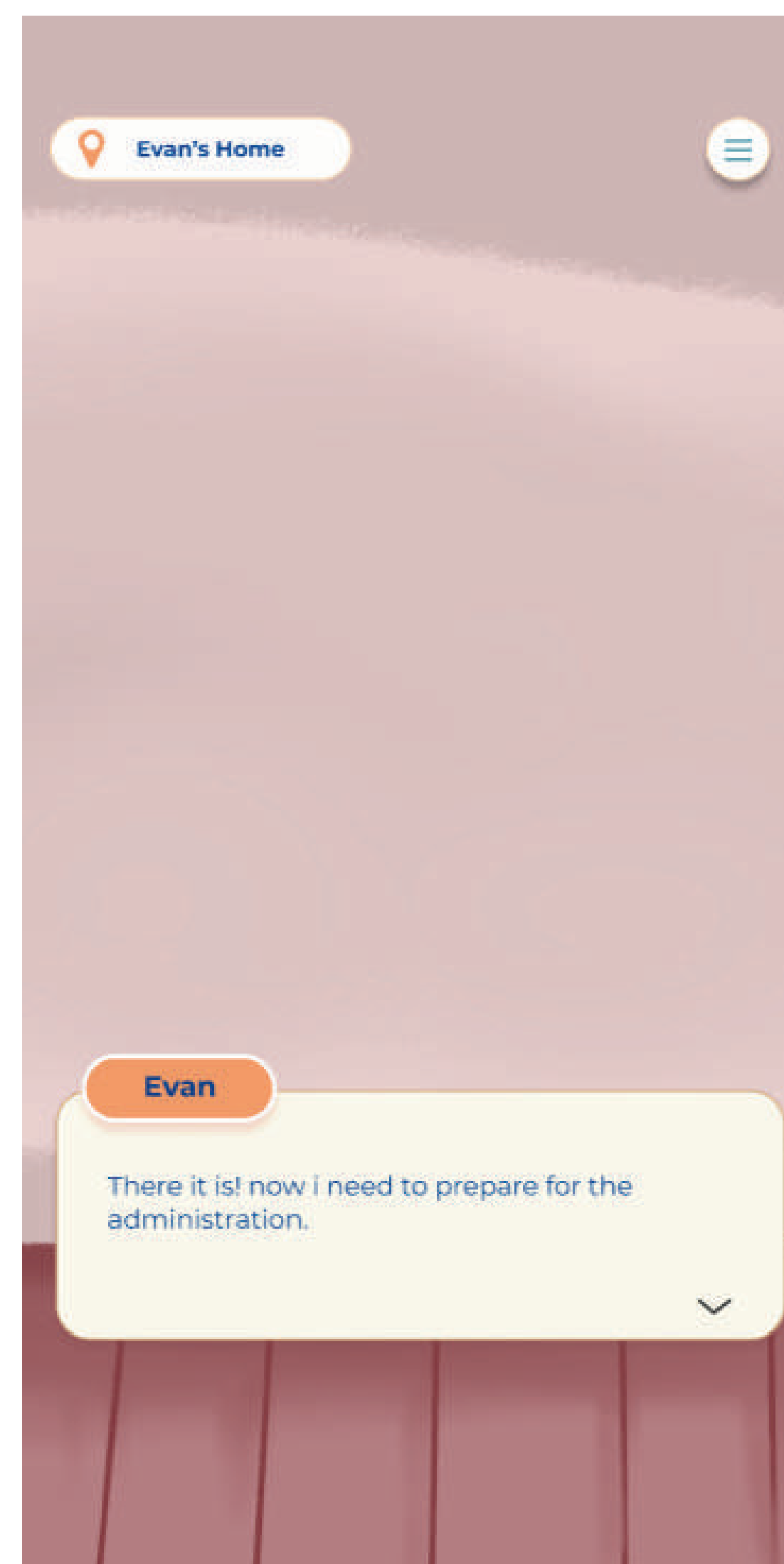
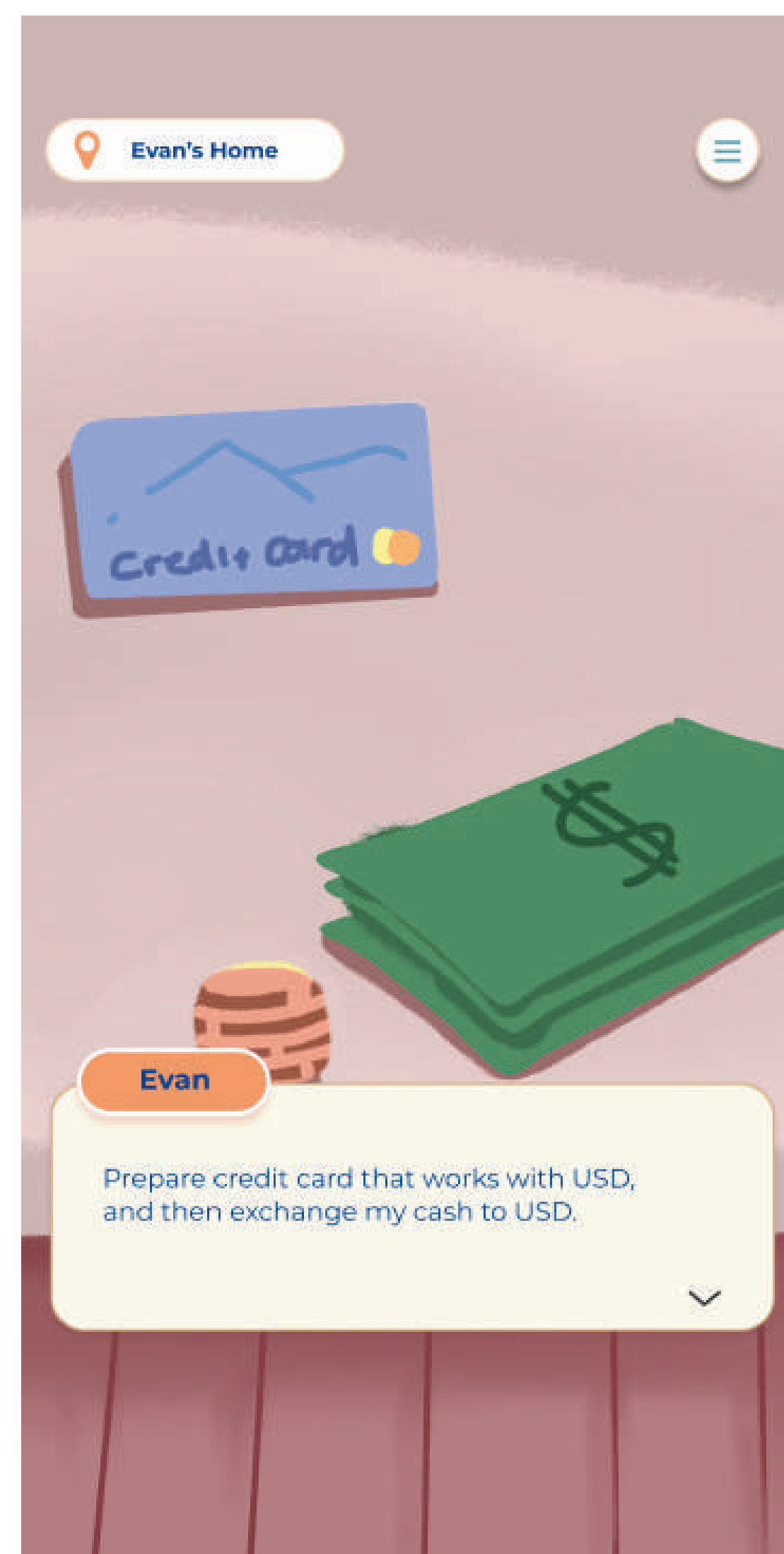
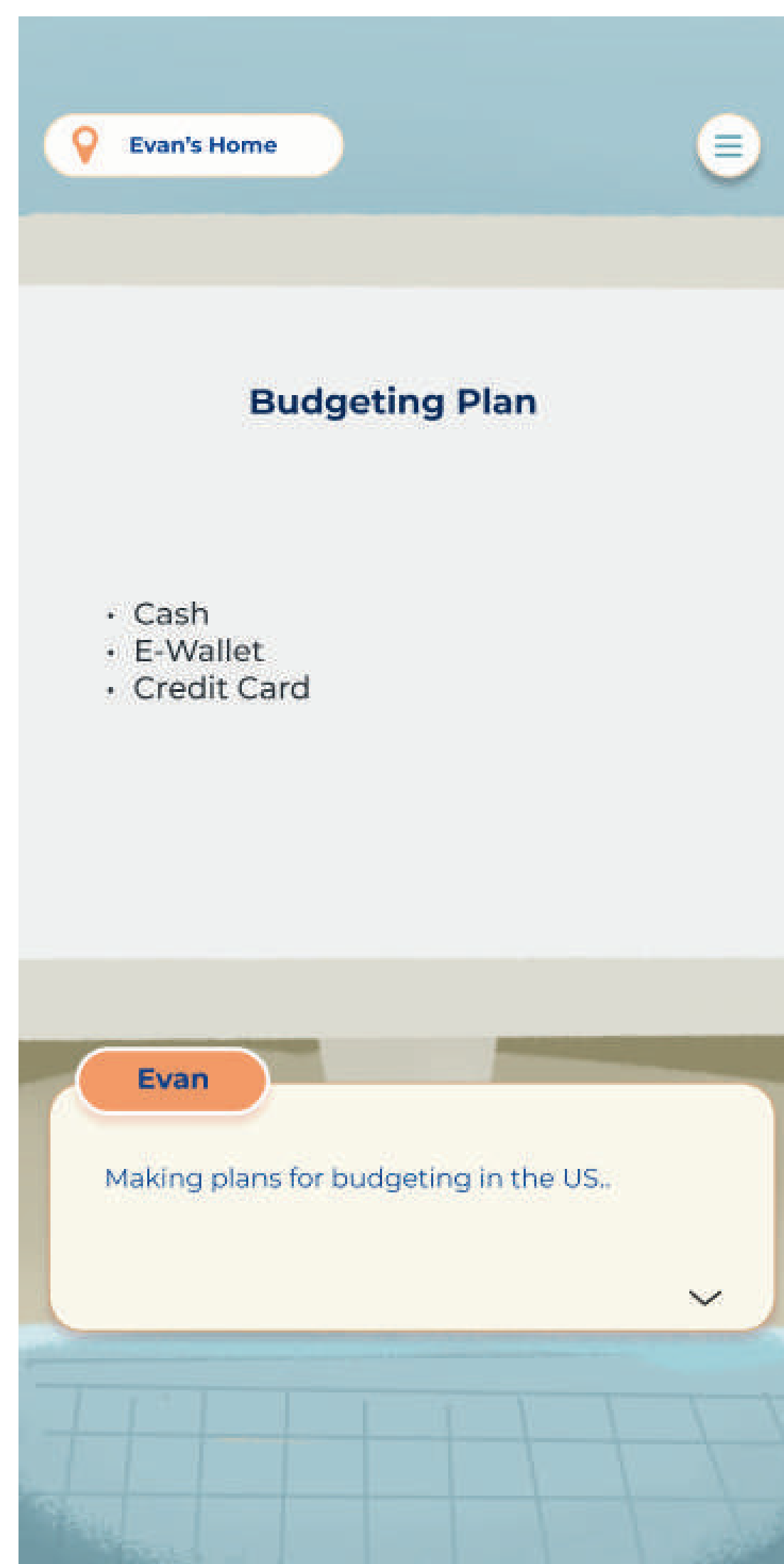




FINALISASI MEDIA

Overview Flow Cerita Level 2

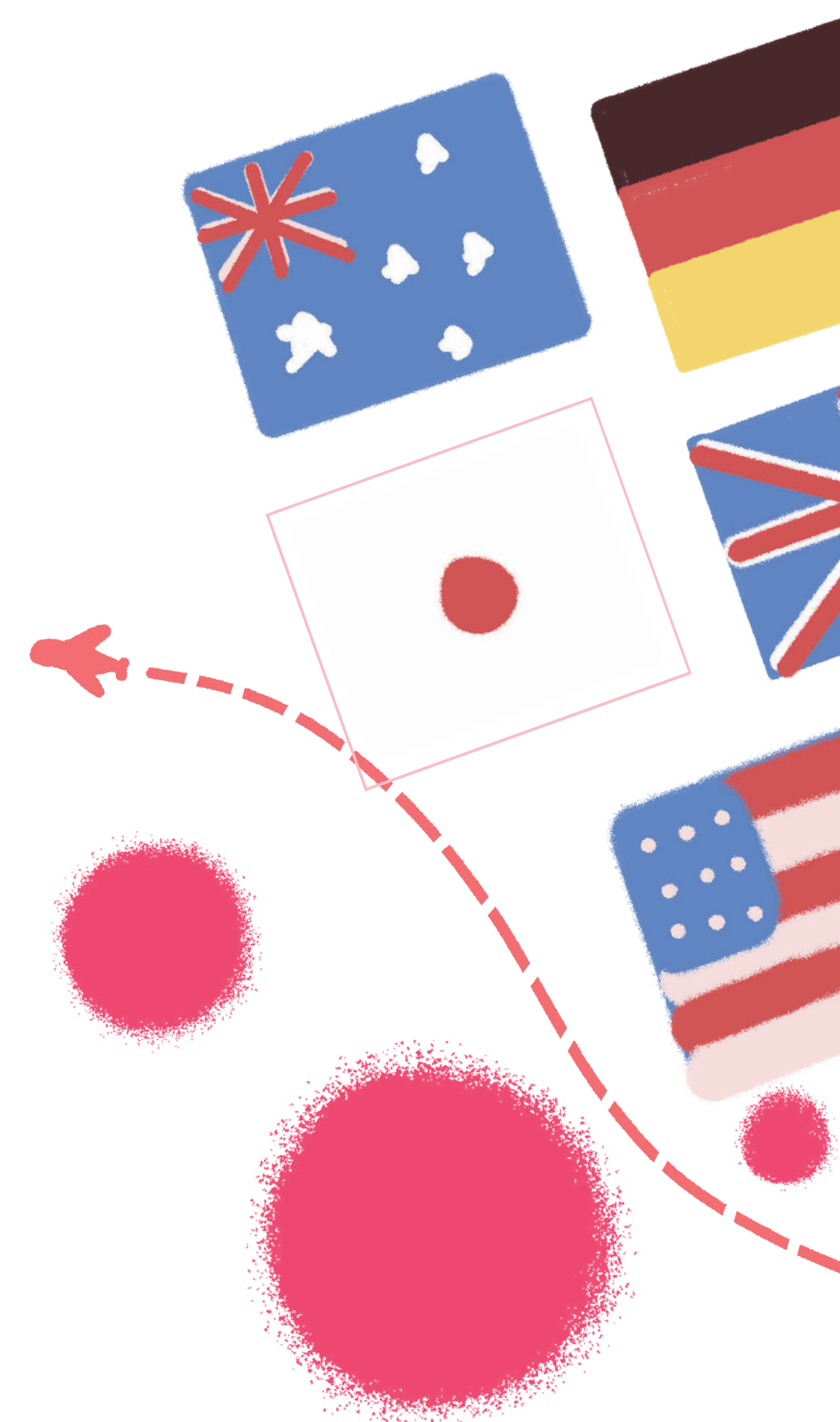
Menceritakan tentang karakter utama bernama Evan sedang mempersiapkan keuangan untuk kuliah di luar negeri.



FINALISASI MEDIA

Overview Flow Cerita Level 3

Menceritakan tentang karakter utama bernama Evan sedang mempersiapkan administrasi untuk pergi kuliah di luar negeri.

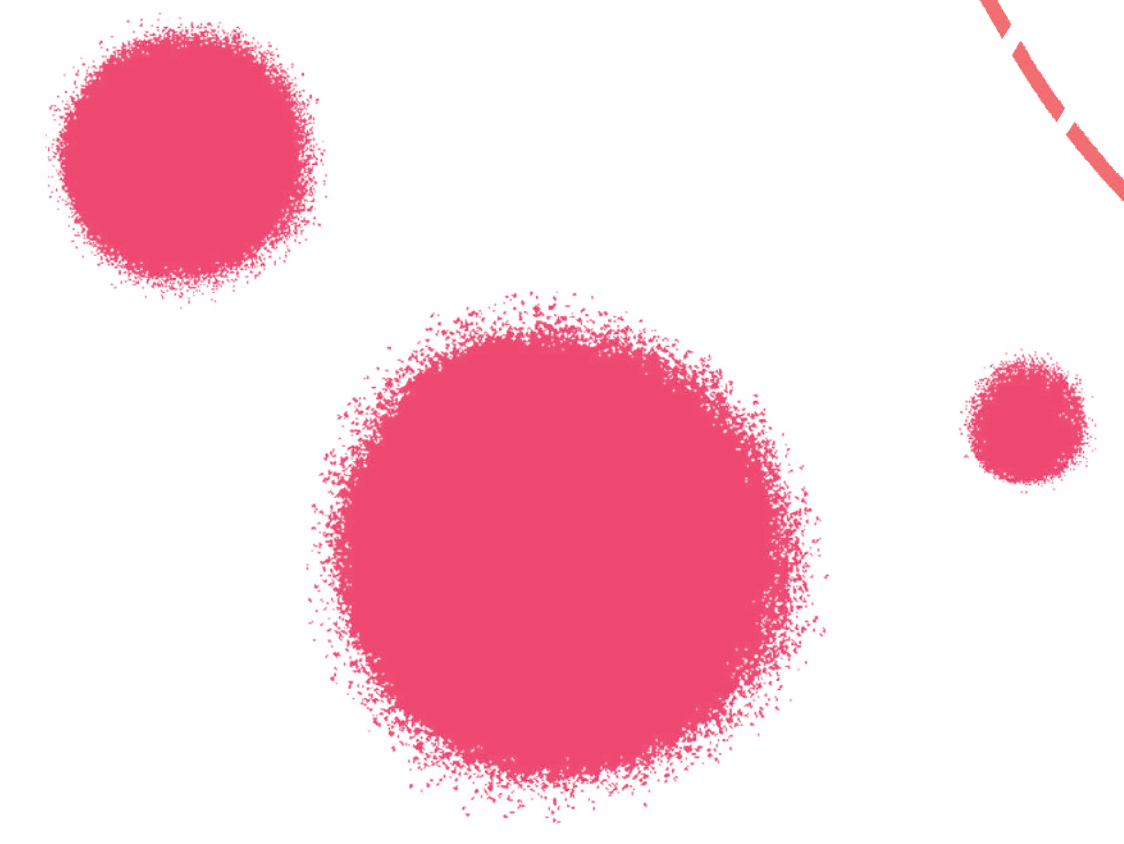
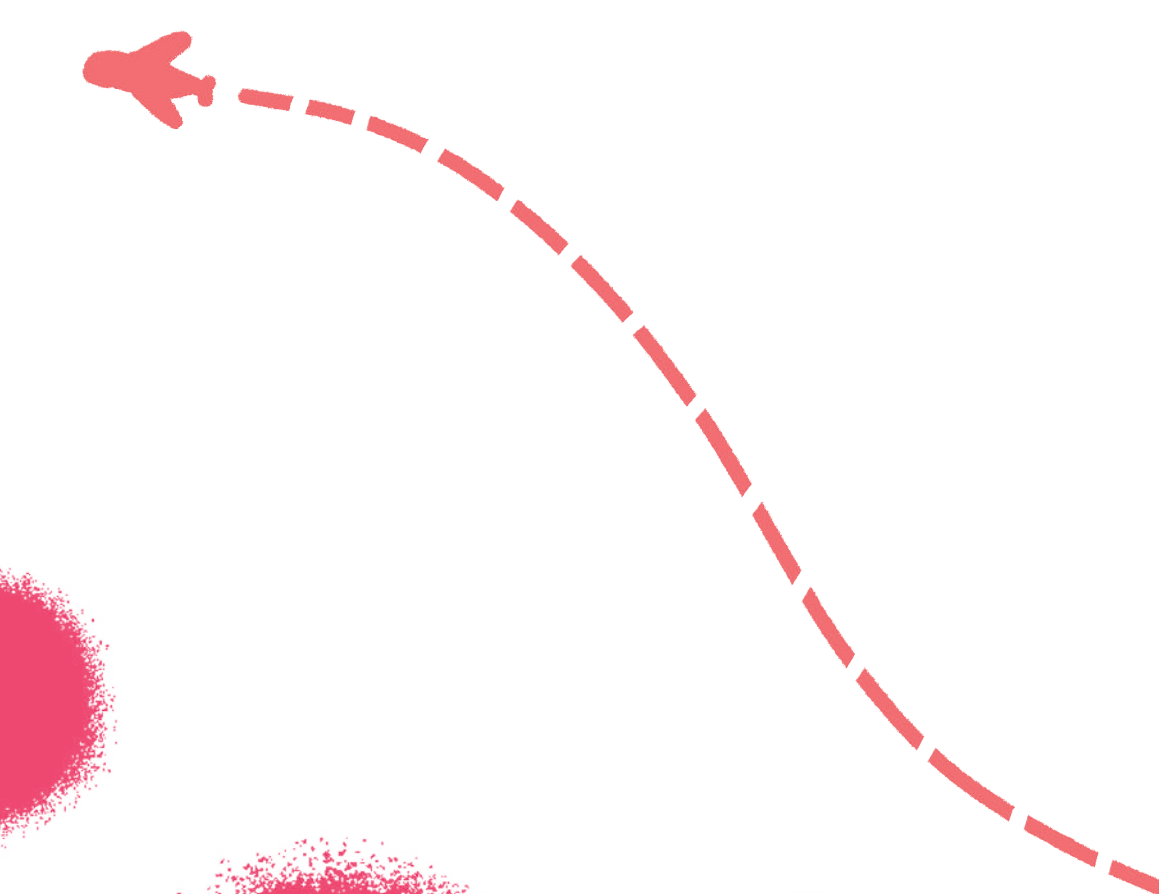
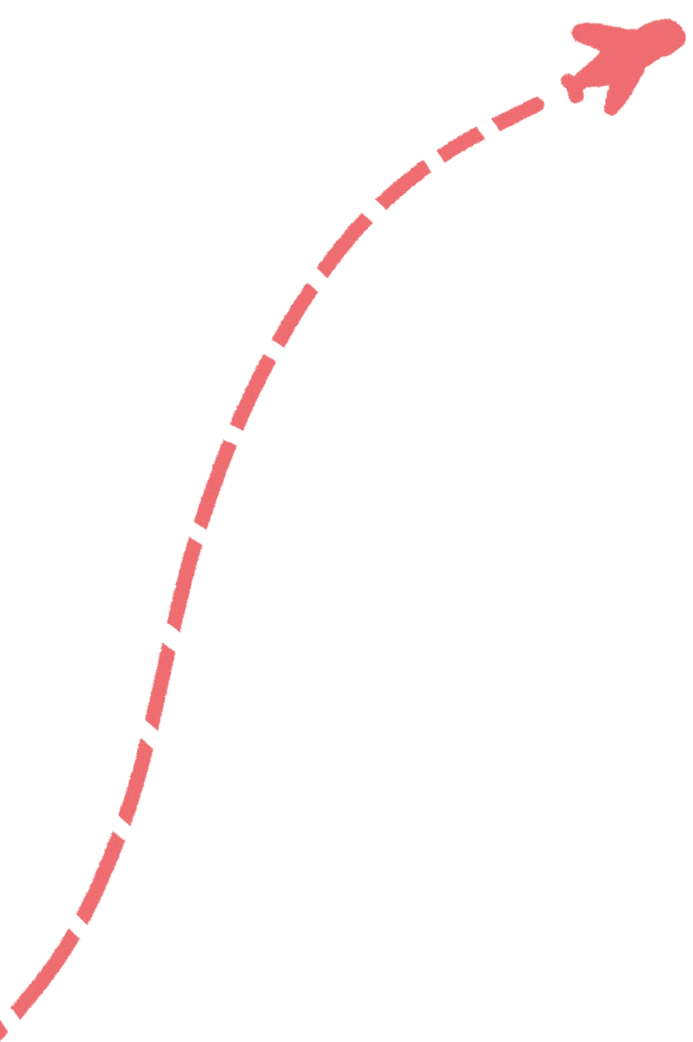
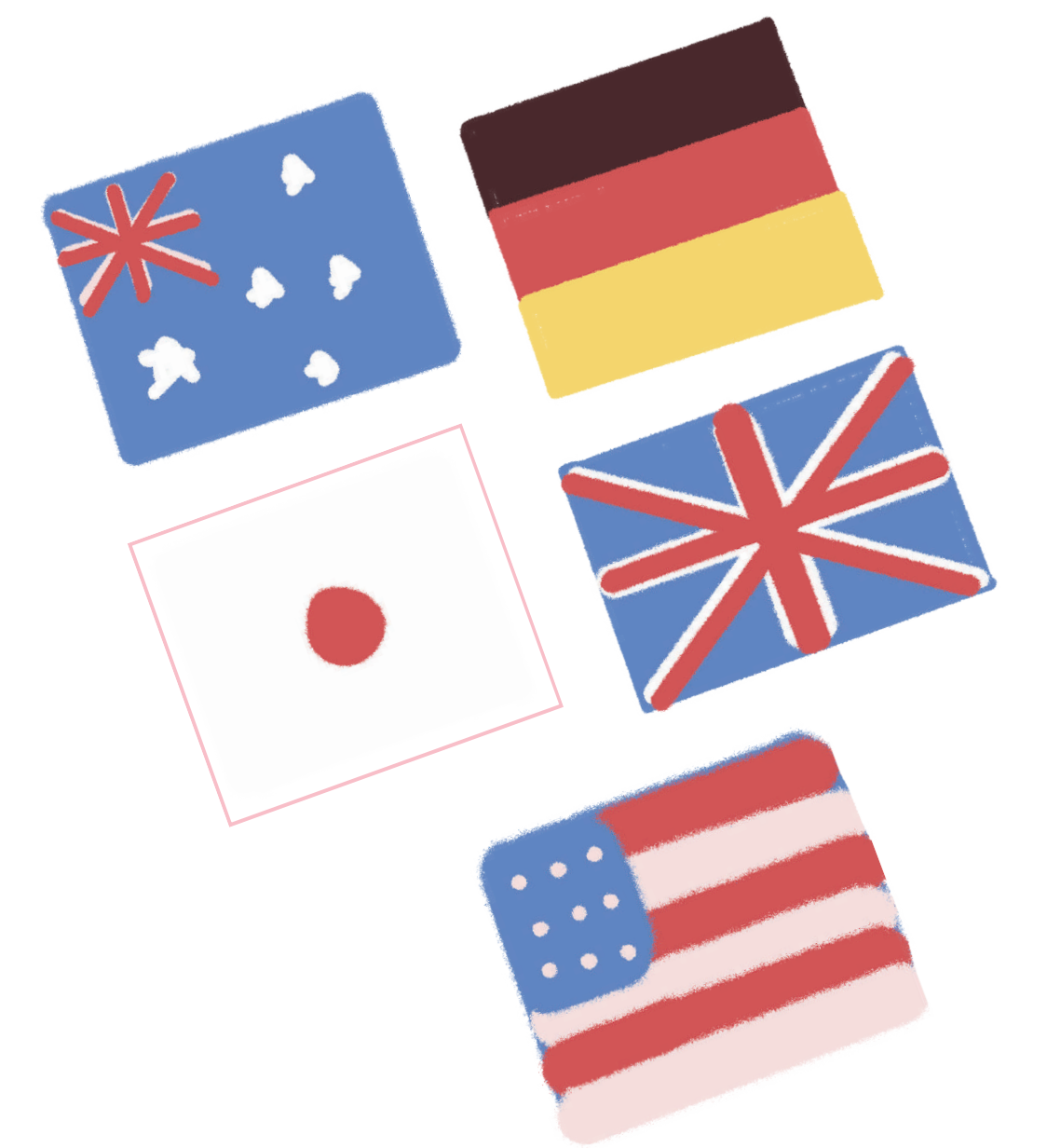




FINALISASI MEDIA

Overview Flow Cerita Level 4

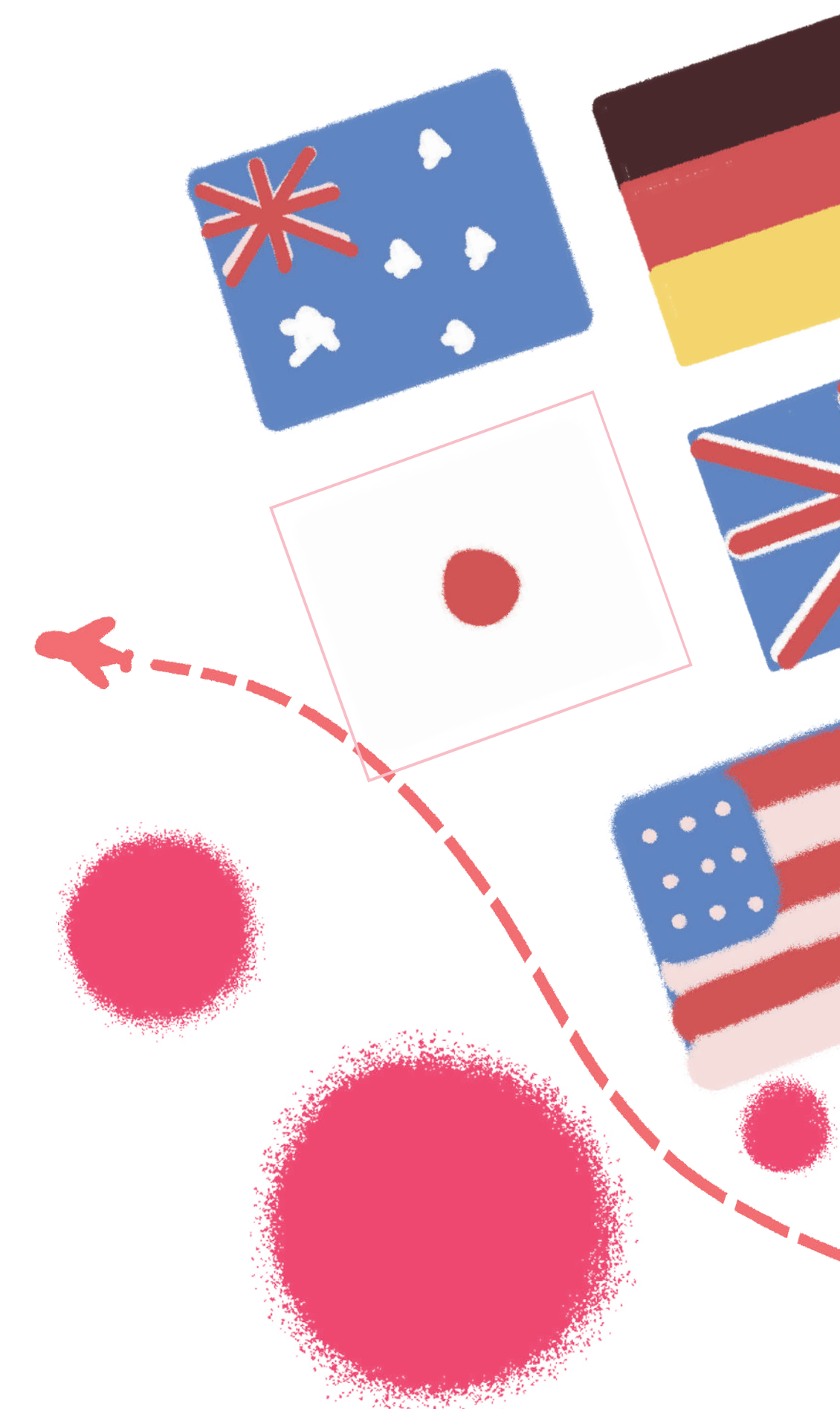
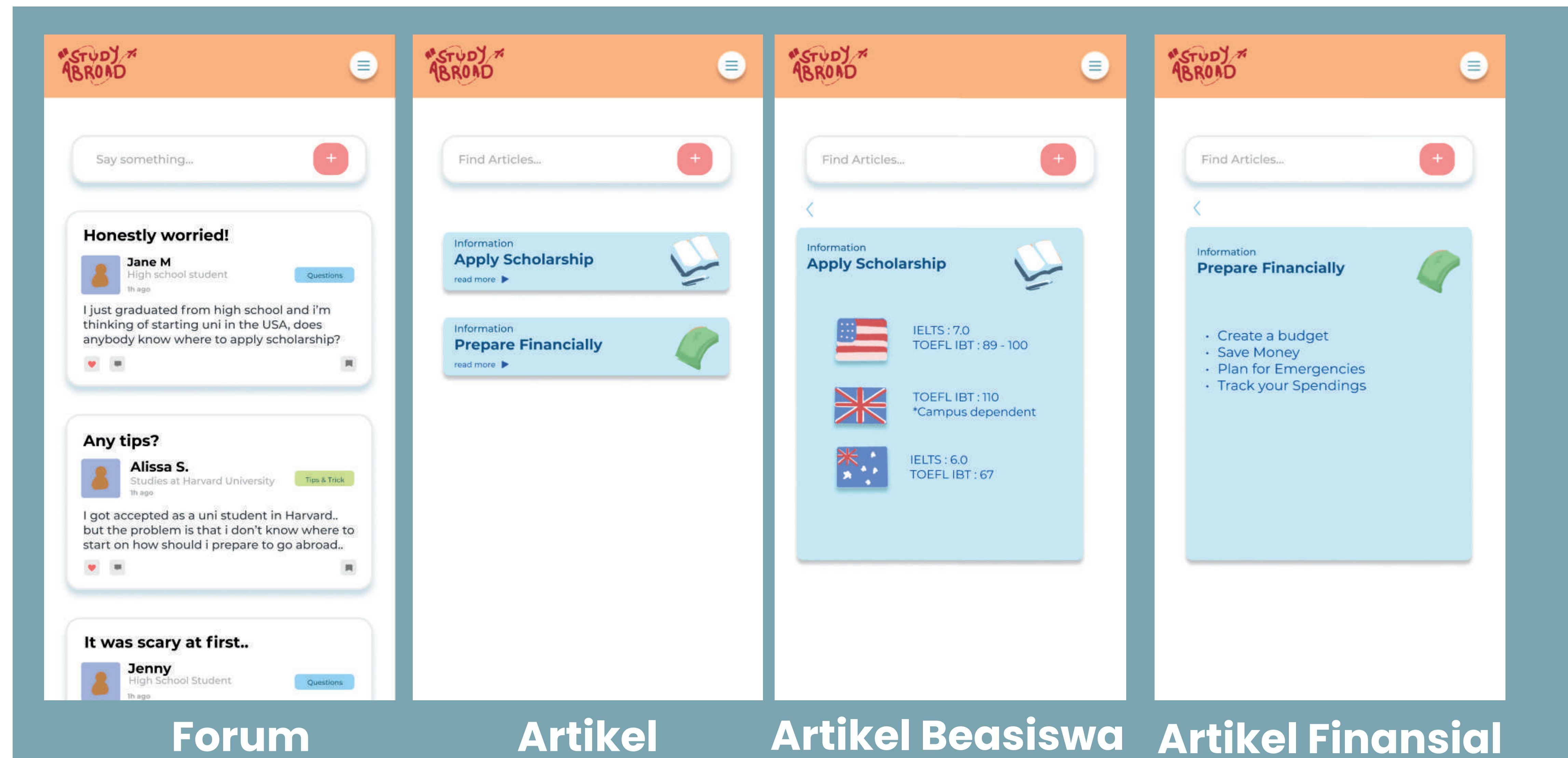
Menceritakan tentang karakter utama bernama Evan sedang mempersiapkan bahasa dan budaya untuk kuliah di Amerika Serikat.



FINALISASI MEDIA

Forum & Artikel

Page forum untuk user bertanya mengenai persiapan kuliah di luar negeri, dan bisa di komen oleh yang berpengalaman, Page artikel untuk memberi informasi seputar kuliah beasiswa di luar negeri.





MEDIA SEKUNDER

Instagram post

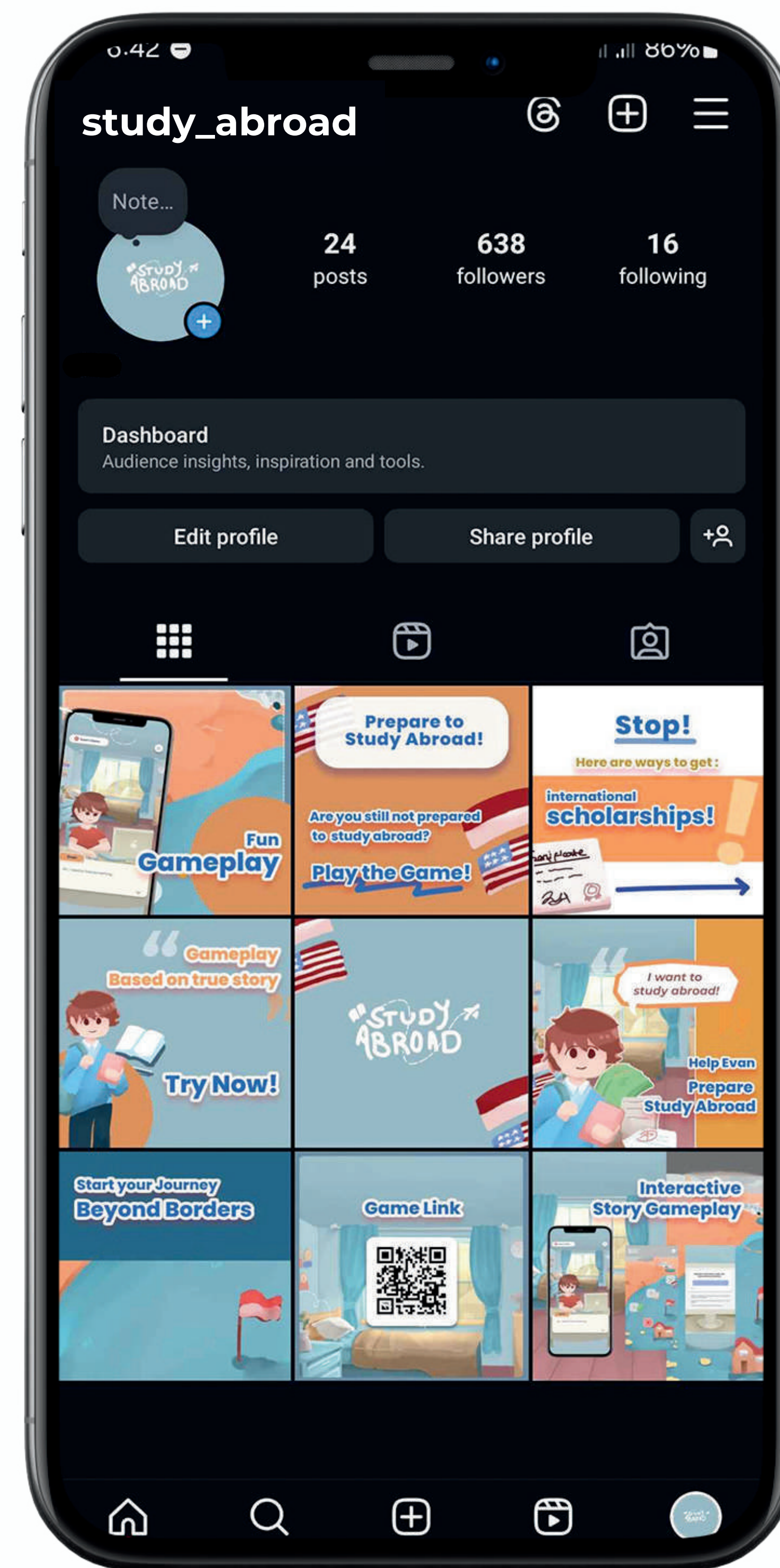


berikut adalah proses perancangan media feeds instagram sebanyak 9 feeds. menggunakan warna biru, coral dan putih.

MEDIA SEKUNDER

Instagram post

Post Instagram bernama study_abroad yang mempromosikan game berbasis website storytelling Study Abroad sebagai sosial media agar user tertarik dengan menggunakan website nya.



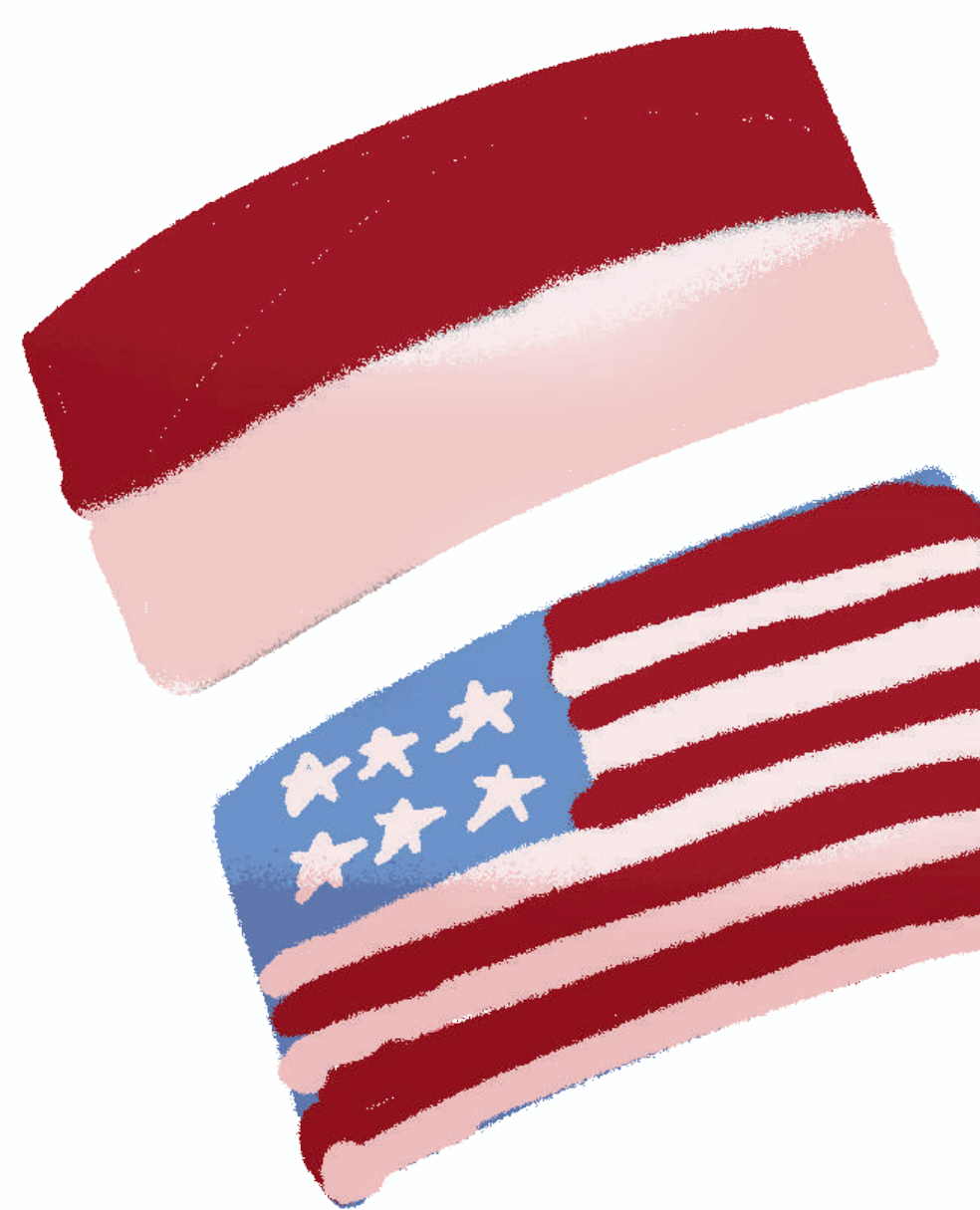
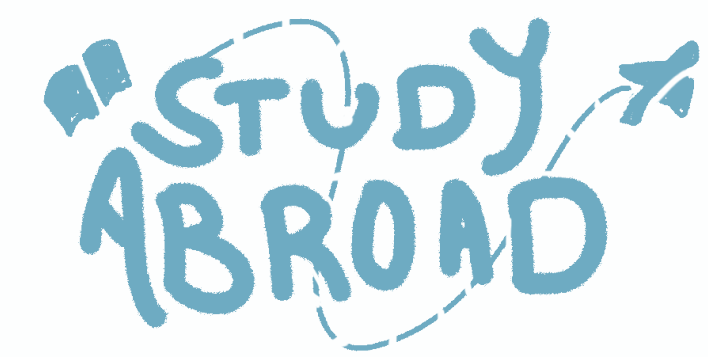


MEDIA SEKUNDER

Facebook Ads



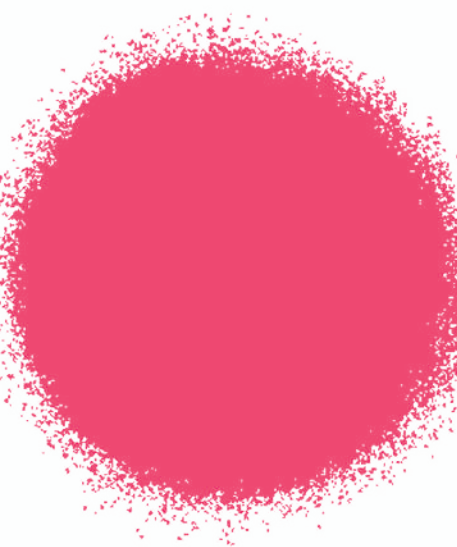
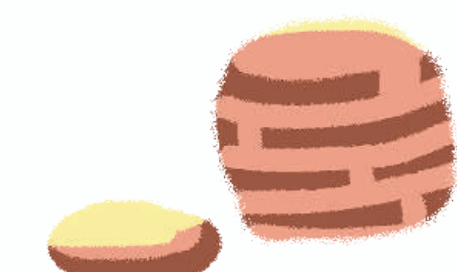
Berikut adalah proses perancangan feed Iklan Facebook bernama Study Abroad yang mempromosikan game berbasis website storytelling Study Abroad, dari tahap sketsa hingga tahap finalisasi.



MEDIA SEKUNDER

Facebook Ads

Iklan Facebook bernama Study Abroad yang mempromosikan game berbasis website storytelling Study Abroad sebagai sosial media agar user tertarik dengan menggunakan website nya.





STUDY ABROAD

Design System Book

Disusun Oleh :
Riri Hasna Ruskin
00000059745

