

**Perancangan Antarmuka Website komunitas
Kantong Pintar Sebagai *Rebranding***



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

Disusun Oleh:

N a m a : Assyifa Narulita
NIM : 16523145

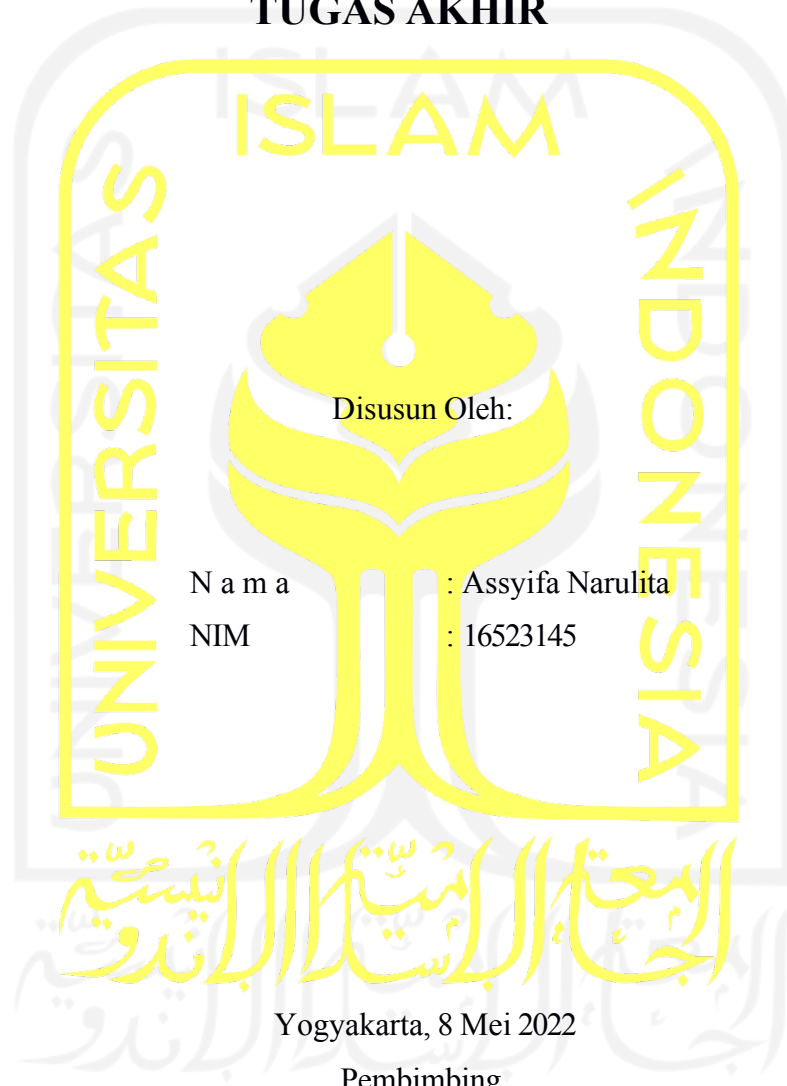
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**Perancangan Antarmuka Website komunitas
Kantong Pintar Sebagai Upaya *Rebranding***

TUGAS AKHIR



(Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**Perancangan Antarmuka Website komunitas
Kantong Pintar Sebagai Upaya *Rebranding***

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 8 Mei 2022

Tim Penguji

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

Anggota 1

Beni Suranto, S.T., M.SoftEng.

Anggota 2

Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Assyifa Narulita

NIM : 16523145

Tugas akhir dengan judul:

**Perancangan Antarmuka Website komunitas
Kantong Pintar Sebagai Upaya *Rebranding***

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 Mei 2022



(Assyifa Narulita)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Karena tugas akhir yang merupakan bagian dari perjuangan dan ibadah saya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala akhirnya telah selesai. Dengan segala kendala yang dihadapi, Alhamdulillah tugas ini selesai. Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Tata Sutriana dan ibu Evi Nurul Fitri yang saya cintai, saya kasihi dan juga saya hormati. Terimakasih atas segala bentuk perhatian, dukungan dan doa yang telah diberikan karenanya saya dapat menyelesaikan studi dan tugas akhir. Mungkin ini belum cukup untuk membalas segala usaha dan kebaikan yang diberikan pada saya. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada ibu dan bapak sebagai wujud cinta dan terima kasih saya.
2. Kedua adik saya Zhafran Alvani Suhada dan Nafesya Amrina Rasyada yang selalu mendukung, mendoakan dan menyayangi saya. Terimakasih atas segala perhatian dan dukungannya serta semangatnya, waktu yang paling berharga dalam hidup saya adalah waktu ketika saya dengan kalian.
3. Rekan seperjuangan saya, Sabika Amalina, Sari Kurnia, Puspita Dewi, Fionna Saphira Farhani, Ulfa Amalia Nur Fatimah, dan Sabila Amalia, terimakasih atas dukungan yang luar biasa, telah menjadi teman seperjuangan yang berarti bagi saya dan selalu ada ketika saya berada dalam kesulitan. Kalian keluarga kedua saya dan terima kasih telah ada di hidup saya selama perkuliahan ini.
4. Bapak Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing, terimakasih untuk semua nasihat, bimbingan, ilmu, dan dukungan yang luar biasa yang selama ini telah diberikan.
5. Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia yang telah mewadahi saya dalam menuntut ilmu dan sebagai wadah untuk saya mengembangkan diri.
6. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terimakasih atas segala perhatian dan dukungan yang luar biasa.
7. Terakhir, untuk saya sendiri, terima kasih banyak karena sudah berjuang dan bertahan sampai detik ini.

HALAMAN MOTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

(QS. Al-Insyirah: 5-6).

“Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu memaklumkan; "Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih”.

(QS. Ibrahim: 7).

“Everyone has their own journey.”

(Alamanda Shantika)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
الجامعة الإسلامية
الاستد بالاندية

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil a'lamin, segala puji kehadirat Allah Subhana Wa Ta'ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Perancangan Antarmuka Website komunitas Kantong Pintar Sebagai Upaya *Rebranding*". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Starta-1 (S-1) dan sebagai sarana untuk mengimplementasikan ilmi-ilmu yang telah dipelajari selama masa studi di Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia. Penulis sadar, tanpa adanya dukungan serta motivasi, laporan ini tidak dapat selesai tepat waktu. Oleh karena itu, penulis hendak menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Tata Sutriana dan Ibu Evi Nurul Fitri yang telah memberikan dukungan, doa yang tak henti-hentinya, semangat, dan rasa percaya agar penulis bisa menyelesaikan studi
2. Kedua saudara saya, Zhafran Alvani Suhada dan Nafesya Amrina Rasyada atas seluruh dukungan, doa, dan semangat yang diberikan hingga saat ini.
3. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Hendrik, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing untuk semua nasihat, bimbingan, ilmu, dan dukungan yang telah diberikan.
7. Sahabat-sahabat saya yang tidak pernah bosan mendukung saya (Sabika Amalina, Puspita Dewi, Sari Kurnia, Ulfa Amalia, Sabila Amalia, dan Fionna Saphira).
8. Muhammad Riswanda dan Lolita Vanda sebagai teman seperjuangan dalam kelompok Pengabdian Masyarakat.
9. Teman-teman Hexadecima 2016 yang selalu memberikan banyak motivasi dan dukungan.
10. Segenap keluarga besar teman-teman di Fakultas Teknologi Industri terutama dari Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan banyak dukungan.

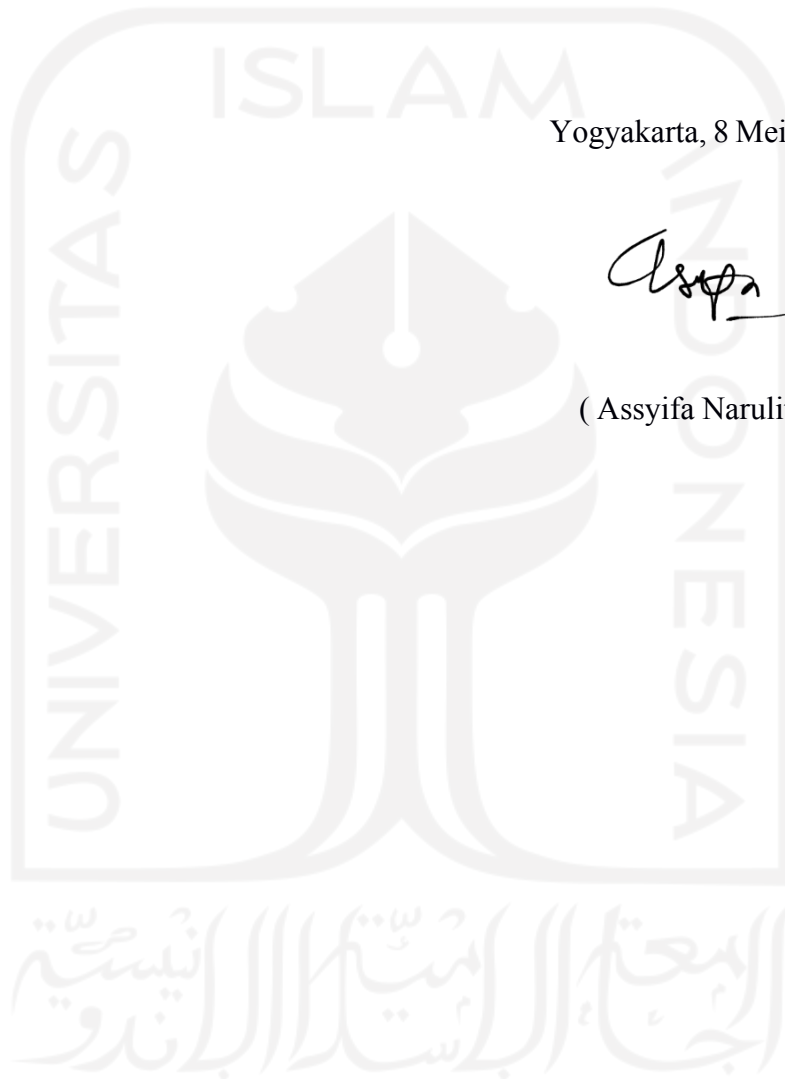
11. Terakhir, kepada diri saya sendiri, yang sudah berhasil menyelesaikan studi di Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

Semoga segala kebaikan, bantuan, dukungan, motivasi, doa, dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah. Penulis memohon maaf apabila dalam proses penyelesaian Tugas Akhir terdapat kesalahan yang disengaja maupun tidak. Semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pembaca .

Yogyakarta, 8 Mei 2022



(Assyifa Narulita)



SARI

Pengabdian masyarakat merupakan sebuah upaya untuk membantu permasalahan yang terjadi di tengah masyarakat dengan berbagai macam pendekatan dan luaran solusi serta tidak pada terbatas pada area cakupannya, termasuk teknologi. Dalam hal ini pengabdian masyarakat yang dilakukan memiliki mitra kolaborasi, yaitu komunitas Kantong Pintar yang merupakan komunitas aktif di masyarakat pada bidang Pendidikan. Berdiri sejak tahun 2015, Kantong Pintar kini memiliki 14 anggota aktif dan program-program yang menarik. Pada observasi yang dilakukan terhadap komunitas Kantong Pintar, penulis menemukan permasalahan komunitas Kantong Pintar, yaitu minimnya informasi yang dapat diakses oleh masyarakat melalui internet yang berakibat komunitas ini kesulitan untuk merekrut sukarelawan atau sumber daya manusia untuk membantu menjalankan program-program mereka. Berangkat dari situ, penulis mengajukan solusi untuk merancang desain antarmuka website komunitas Kantong Pintar sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dan upaya untuk komunitas Kantong Pintar *rebranding* yang bertujuan untuk memperkuat citra komunitas Kantong Pintar sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat luas akan kehadiran komunitas Kantong Pintar. Perancangan desain antarmuka menggunakan metode *Prototyping-Cycle Development* dan diuji kegunaannya menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *Heuristic Evaluation* yang mana hasilnya dijadikan indikator keberhasilan pengabdian masyarakat sebelum dan sesudah penerapan solusi.

Kata kunci: komunitas, Desain Antarmuka, Website, *Prototyping-Cycle Development*, *Cognitive Walkthrough*, *Heuristic Evaluation*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Pengabdian Masyarakat.....	2
1.5 Manfaat Pengabdian Masyarakat.....	2
1.6 Metodologi Pengabdian Masyarakat.....	3
1.7 Sistematika Laporan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Website.....	5
2.2 komunitas.....	5
2.3 <i>Rebranding</i>	6
2.4 Kompetitor Analisis.....	6
2.5 Tampilan Antarmuka.....	7
2.6 <i>Prototyping</i>	7
2.7 <i>Usability Testing</i>	9
2.7.1 <i>Cognitive Walkthrough</i>	9
2.7.2 <i>Heuristic Evaluation</i>	10
BAB III METODOLOGI PENGABDIAN MASYARAKAT.....	12
3.1 Alur Pengabdian Masyarakat.....	12
3.2 Identifikasi Masalah.....	13
3.3 Pengumpulan Data.....	14
3.4 Perancangan Desain Antarmuka.....	20
3.5 Pengujian.....	20
3.6 Indikator Keberhasilan Pengabdian Masyarakat.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Perancangan Desain Antarmuka.....	23
4.1.1 Arsitektur Website.....	23
4.1.2 Komponen Desain.....	25
4.1.3 Merancang Desain Antarmuka Website.....	28
4.2 Pengujian.....	36
4.2.1 Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i>	36
4.2.2 Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i>	41
4.3 Iterasi Desain.....	43
4.4 Indikator Keberhasilan Pengabdian Masyarakat.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49

	xi
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tim Pengabdian Masyarakat dan Deskripsi Pekerjaan.....	12
Tabel 3.2 Pengurus komunitas Kantong Pintar.....	13
Tabel 3.3 komunitas kompetitor.....	14
Tabel 3.4 Hasil kompetitor analisis.....	14
Tabel 3.5 Skenario pengujian <i>cognitive walkthrough</i>	21
Tabel 3.6 Indikator penilaian pengujian <i>Heuristic Evaluation</i>	22
Tabel 4.1 Komponen desain pada desain antarmuka website.....	25
Tabel 4.2 Kriteria partisipan untuk pengujian.....	36
Tabel 4.3 Rangkuman hasil pengamatan pada pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i>	38
Tabel 4.4 Timbal-balik (<i>feedback</i>) partisipan.....	39
Tabel 4.5 Penilaian untuk pengujian <i>Heuristic Evaluation</i>	42
Tabel 4.6 Indikator keberhasilan pengabdian masyarakat.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>prototype-software development</i>	8
Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.....	12
Gambar 3.2 Tampilan awal komunitas Project Child Indonesia.....	15
Gambar 3.3 Tampilan menu profil Wahana Visi Indonesia.....	15
Gambar 3.4 Tampilan profil WWF Indonesia.....	16
Gambar 3.5 Tampilan pendaftaran sukarelawan YCAB Foundation.....	16
Gambar 3.6 Tampilan berita terkini Profauna.....	17
Gambar 3.7 Kegiatan komunitas Kantong Pintar “Kelas Dewantara #2”.....	18
Gambar 3.8 Kegiatan komunitas Kantong Pintar “Kelas Dewantara #2”.....	18
Gambar 3.9 Kegiatan komunitas Kantong Pintar “Kelas Dewantara #2”.....	19
Gambar 3.10 Kegiatan komunitas Kantong Pintar “Kelas Dewantara #2”.....	19
Gambar 3.11 Alur perancangan desain antarmuka.....	20
Gambar 4.1 Alur perancangan desain antarmuka website Kantong Pintar.....	23
Gambar 4.2 Arsitektur website komunitas Kantong Pintar.....	24
Gambar 4.3 Palet warna desain antarmuka website komunitas Kantong Pintar.....	26
Gambar 4.4 Komponen desain tombol aksi (<i>call-to-action button</i>).....	27
Gambar 4.5 Komponen desain tombol utama (<i>primary button</i>).....	27
Gambar 4.6 Komponen desain tombol pendukung (<i>secondary button</i>).....	28
Gambar 4.7 Desain antarmuka <i>home</i> pada website Kantong Pintar.....	29
Gambar 4.8 Desain antarmuka profil komunitas Kantong Pintar.....	29
Gambar 4.9 Desain antarmuka menu Visi dan Misi Kantong Pintar.....	30
Gambar 4.10 Desain antarmuka menu Program pada website Kantong Pintar.....	31
Gambar 4.11 Desain antarmuka deskripsi program Kantong Pintar.....	31
Gambar 4.12 Desain antarmuka menu Berita pada website Kantong Pintar.....	32
Gambar 4.13 Desain antarmuka detail menu Berita.....	32
Gambar 4.14 Desain antarmuka menu Kontak website Kantong Pintar.....	33
Gambar 4.15 Desain utama pada menu Daftar sukarelawan.....	34
Gambar 4.16 Desain utama pada menu Daftar sukarelawan.....	34
Gambar 4.17 Desain tambahan pada menu Daftar sukarelawan.....	35
Gambar 4.18 Desain tambahan pada menu Daftar sukarelawan.....	35
Gambar 4.19 Alur pelaksanaan pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i>	36
Gambar 4.20 Alur tahapan pengujian <i>Heuristic Evaluation</i>	41

Gambar 4.21 Desain antarmuka navigasi utama sebelum pengujian dan iterasi.....	44
Gambar 4.22 Desain antarmuka navigasi utama setelah pengujian dan iterasi.....	44
Gambar 4.23 Desain antarmuka profil sebelum pengujian dan iterasi.....	45
Gambar 4.24 Desain antarmuka profil sesudah pengujian dan iterasi.....	45
Gambar 4.25 Desain antarmuka detail program sebelum pengujian dan iterasi.....	46
Gambar 4.26 Desain antarmuka detail program setelah pengujian dan iterasi.....	46
Gambar 4.27 Diskusi dengan komunitas Kantong Pintar.....	48
Gambar 4.28 Diskusi dengan komunitas Kantong Pintar.....	48



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengabdian masyarakat adalah sebuah bentuk dedikasi kepada masyarakat yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami masyarakat dengan berbagai macam pendekatan, salah satunya adalah teknologi. Hal ini tidak terbatas pada area cakupannya, sehingga bentuk pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh penulis adalah dengan membantu salah satu komunitas yang aktif dan memiliki dampak positif kepada masyarakat.

Keputusan memilih komunitas sebagai mitra pengabdian masyarakat adalah karena kehadiran komunitas yang menjamur di masyarakat mampu menarik perhatian berbagai kalangan untuk bisa berpartisipasi dalam kegiatan komunitas tersebut dan ternyata mampu membawa solusi yang berdampak sangat baik terhadap permasalahan yang dialami oleh masyarakat. Namun, salah satu permasalahan yang terjadi pada komunitas salah satunya adalah kurangnya informasi tentang siapa komunitas tersebut serta visi dan misi komunitasnya sehingga mereka kesulitan untuk mengajak atau merekrut orang lain untuk ikut menjadi anggota atau sukarelawan. Hal itu akan menyebabkan komunitas sulit berkembang karena komunitas kekurangan sumber daya manusia (SDM). Permasalahan ini merupakan penyebab mengapa banyak komunitas yang akhirnya menjadi tidak aktif meskipun memiliki visi dan misi yang bagus serta kegiatan yang sangat menarik dan baik untuk masyarakat maupun untuk pengembangan diri.

Masalah ini juga terjadi pada salah satu komunitas yang berdomisili di Yogyakarta, yaitu komunitas Kantong Pintar yang memiliki 14 anggota aktif. Melalui observasi yang dilakukan kepada komunitas yang bergerak di bidang Pendidikan dan telah berdiri sejak tahun 2015 ini, penulis menemukan permasalahan yang menyebabkan komunitas Kantong Pintar sulit untuk berkembang seperti komunitas lainnya, yaitu informasi mengenai Kantong Pintar yang sulit diakses melalui internet sehingga berakibat kurangnya sumber daya manusia (SDM).

Berangkat dari permasalahan yang ditemukan oleh komunitas Kantong Pintar muncullah sebuah solusi, yaitu perancangan desain antarmuka website komunitas Kantong Pintar sebagai upaya *rebranding* komunitas Kantong Pintar dengan tujuan untuk memperkuat citra komunitas Kantong Pintar sekaligus bisa mengenalkan kembali komunitasnya kepada masyarakat.

Sebagai bentuk *rebranding*, penulis memilih untuk merancang desain antarmuka website karena saat ini komunitas Kantong Pintar belum memiliki gambaran mengenai tampilan dan informasi jika mereka hendak membangun website sebagai portal informasi yang bisa diakses secara daring oleh masyarakat untuk mencapai tujuan, yaitu memperkuat citra komunitas. Dalam *rebranding* ini, perancangan konten desain antarmuka website akan diisi dengan informasi-informasi yang akan disebarluaskan oleh komunitas Kantong Pintar. Sehingga komunitas Kantong Pintar sudah memiliki desain antarmuka website mereka sebagai akses informasi daring dan bisa dikembangkan lebih lanjut oleh anggota mereka yang ada saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah proses pelaksanaan pengabdian masyarakat dapat diterapkan dalam komunitas Kantong Pintar sebagai upaya *rebranding*?
- b. Bagaimana penerapan pengujian *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation* pada perancangan desain antarmuka website komunitas Kantong Pintar?
- c. Bagaimana proses perancangan desain antarmuka website komunitas Kantong Pintar agar mampu memberikan informasi serta mengajak masyarakat untuk menjadi sukarelawan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pengabdian yang dilaksanakan agar terarah dan sesuai dengan yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan desain antarmuka website dibuat berdasarkan hasil analisis kompetitor, yaitu komunitas lainnya yang aktif di masyarakat.
- b. Konten desain antarmuka website disesuaikan dengan kebutuhan komunitas Kantong Pintar sebagai bentuk *rebranding* komunitas.

1.4 Tujuan Pengabdian Masyarakat

Tujuan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan solusi terhadap permasalahan komunitas Kantong Pintar dalam bentuk penerapan teknologi.
- b. Perancangan desain antarmuka website yang akan menjadi bekal bagi komunitas Kantong Pintar dalam mengembangkan website yang nantinya bisa diakses oleh masyarakat.
- c. Menjadi salah satu upaya dalam *rebranding* komunitas.

1.5 Manfaat Pengabdian Masyarakat

Manfaat dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Memudahkan pengembang dalam mengembangkan website komunitas Kantong Pintar.
- b. Rancangan desain antarmuka memberikan gambaran kepada komunitas Kantong Pintar mengenai bagaimana website mereka akan dikembangkan.

1.6 Metodologi Pengabdian Masyarakat

Dalam melaksanakan pengabdian ini, terdapat langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Tahap ini dilakukan bersama tim dalam rangka mengetahui permasalahan apa saja yang dihadapi oleh komunitas Kantong Pintar agar solusi yang ditawarkan tepat sasaran.

b. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan guna menunjang pelaksanaan pengabdian. Data-data yang dikumpulkan nantinya akan menjadi bahan dalam mengembangkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang ditemui.

c. Perancangan Desain

Di tahap ini, perancangan desain antarmuka merupakan tahap di mana desain antarmuka website mulai dibuat sesuai dengan kebutuhan komunitas Kantong Pintar.

d. Pengujian

Tahap pengujian desain antarmuka dilakukan untuk mengetahui apakah desain antarmuka yang dirancang sudah dapat dipahami oleh anggota komunitas Kantong Pintar dan orang awam serta memastikan apakah rancangan desain antarmuka sudah sesuai dengan tujuan.

e. Iterasi Desain

Tahapan ini merupakan tahapan di mana hasil dari pengujian akan diimplementasikan ke dalam desain antarmuka sehingga desain antarmuka menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

1.7 Sistematika Laporan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi mengenai dasar pelaksanaan pengabdian masyarakat. Diawali dengan latar belakang yang berisi permasalahan yang dihadapi kemudian penawaran solusi yang tepat guna.

Setelah itu mengetahui masalah dan solusi, disusunlah batasan masalah dilanjutkan dengan tujuan pengabdian, manfaat pengabdian, dan sistematika laporan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi mengenai landasan teori yang mendukung pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Teori diambil dari berbagai buku, jurnal, dan artikel sebagai bahan referensi yang terkait tentang solusi yang ditawarkan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat. Adapun teori yang diambil untuk dijadikan referensi ini akan berkaitan dengan perancangan desain antarmuka, *tool* yang digunakan, serta pengujian.

BAB III Metodologi Pengabdian Masyarakat

Berisi tahapan dan kebutuhan yang dilakukan selama pelaksanaan pengabdian sebagai acuan untuk solusi yang ditawarkan. Terdiri dari identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan desain antarmuka menggunakan diagram alir, serta perbandingan penerapan solusi sebelum dan setelah pengabdian masyarakat.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses perancangan desain antarmuka yang sudah dibuat, pengujian, iterasi desain antarmuka berdasarkan hasil pengujian berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan. Pengujian yang dilakukan untuk desain antarmuka menggunakan pengujian kegunaan. Terakhir adalah menjelaskan indikator keberhasilan atau dampak sebelum dan sesudah pada penerapan solusi untuk pengabdian masyarakat ini.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan mengenai pelaksanaan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat serta saran untuk mendukung pengabdian masyarakat yang akan dilakukan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Website

Website merupakan portal informasi yang bisa diakses secara daring. Sebuah website dapat menjadi jurnal harian, brosur, buku, televisi, radio, *slideshow*, *billboard*, kartu bisnis, dan lain-lain (Plumley, 2011). Penggunaan website sebagai penerapan teknologi memiliki peran yang penting dalam sebuah komunitas, yaitu memungkinkan komunitas untuk mengiklankan program atau kegiatan yang dilaksanakan, menginformasikan visi dan misi mereka, serta untuk merekrut sukasukarelawan (Farooq, et al., 2007).

2.2 Komunitas

komunitas merupakan perkumpulan dua orang atau lebih yang memiliki visi dan misi yang sama serta berbagi pemikiran. Itu bisa merujuk pada demografis yang kecil maupun yang besar dengan berbagai karakteristik, suku, agama, dan lainnya. (MacQueen, et al., 2001) berpendapat bahwa komunitas merupakan sekelompok orang dengan beragam karakteristik yang dihubungkan oleh ikatan sosial, berbagai pandangan yang sama, dan terlibat dalam aksi bersama.

(Douglas, 2010) membagi komunitas ke dalam dua jenis yang kemudian dipecah menjadi empat sub jenis komunitas.

a. komunitas berdasarkan geografis.

1. komunitas dengan lingkup kecil di suatu wilayah dan merupakan perkumpulan tetangga-tetangga yang dekat.
2. komunitas yang merupakan perkumpulan jaringan pertemanan dekat yang berbasis pada aktivitas.
3. komunitas yang hidup dengan berbagai materi dan tanggung jawab.
4. komunitas yang terdiri dari perkumpulan jaringan pertemanan dekat yang berbasis pada kesamaan budaya.

b. komunitas berdasarkan pilihan.

1. komunitas yang berbasis pada kegiatan.
2. komunitas yang berbasis pada kepercayaan.
3. komunitas terbayang.
4. komunitas virtual.

komunitas yang menjadi mitra pengabdian masyarakat adalah komunitas Kantong Pintar. komunitas ini berdiri tahun 2015, tepatnya pada tanggal 7 November 2015 di Yogyakarta. Alasan kuat mengapa komunitas ini ada ialah karena keresahan yang timbul akibat permasalahan pendidikan. Oleh sebab itu, komunitas ini didirikan dengan tujuan untuk membantu masyarakat terutama anak-anak agar bisa mendapatkan pendidikan yang lebih baik.

Saat ini komunitas Kantong Pintar memiliki tiga program utama, yaitu Sanggar Belajar Omah Pintar, Perpustakaan Pijar Arkana, dan Kampung Baca Temugiring.

2.3 Rebranding

(Muzellec & Lambkin, 2006) mengatakan bahwa *rebranding* berasal dari dua kata, yaitu “*re*” yang artinya “lagi” atau “baru” yang menyiratkan bahwa hal tersebut dilakukan untuk yang kedua kalinya. Sementara kata “*brand*” adalah sebuah nama, istilah, simbol, desain, atau kombinasi dari semua itu yang bertujuan untuk membedakan atau mengidentifikasi suatu barang atau jasa dengan yang lainnya. Dengan kata lain, *rebranding* merupakan usaha untuk mengubah sebagian atau keseluruhan dari sebuah *brand* yang sudah ada agar menjadi lebih baik. Perubahan ini bisa dilihat dari berbagai aspek, baik itu logo, identitas *brand*, atau desain.

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat, *rebranding* dimaksudkan untuk mengubah sebagian *brand* dari komunitas Kantong Pintar melalui perancangan desain antarmuka website agar bisa menarik pengunjung dan sukasukarelawan.

2.4 Kompetitor Analisis

Kompetitor analisis merupakan salah satu bentuk penelitian yang mana sebuah produk utama dibandingkan dengan produk lainnya yang serupa guna mengetahui kelemahan dan dijadikan patokan untuk melakukan improvisasi pada produk utama. Menurut Venkatesh Shankar dan Gregory Carpenter, kompetitor analisis merupakan cara untuk mengetahui kompetitor dengan berpikir dan bertindak seperti kompetitor sehingga strategi kompetitif bisa diformulasikan untuk memperhitungkan kemungkinan dari aksi dan respon kompetitor (Shankar & Carpenter, 2012).

Dalam pengabdian masyarakat ini, kompetitor analisis dilakukan guna mengetahui apa saja konten yang terdapat di komunitas lain sehingga bisa menjadi patokan untuk merancang desain antarmuka untuk website komunitas Kantong Pintar. Kompetitor analisis ini dilakukan pada lima komunitas dengan bidang yang berbeda.

2.5 Tampilan Antarmuka

Tampilan antarmuka merupakan bagian dari sebuah produk yang memiliki fungsi untuk mengatur tampilan seperti warna, kontras, tata letak, dan sebagainya sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan produk tersebut. (Saha & Mandal, 2015) mengatakan bahwa desain antarmuka memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kegunaan suatu aplikasi karena merupakan media interaksi manusia dengan komputer.

2.6 Prototyping

Dalam merancang desain antarmuka untuk website komunitas Kantong Pintar, metode yang digunakan adalah *prototyping*. *Prototyping* sendiri merupakan contoh dari sebuah produk pada tahap awal pengembangan. (Horváth, 2011) mengatakan bahwa *prototype* atau *prototyping* merupakan sebuah contoh representatif yang pertama atau yang biasanya merupakan penyelesaian sesuatu akan tetapi tidak secara khusus berbentuk material fisik. Tujuannya adalah untuk mendemokan produk seolah-olah produk tersebut nyata dan bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Terdapat dua jenis *prototyping*, yaitu:

a. *High-fidelity*

Prototype ini dibuat dengan tampilan yang nampak seperti produk sesungguhnya. Jenis *high-fidelity* ini merupakan *prototype* yang berusaha mencapai representasi kualitas yang tinggi dan sesuai dengan kenyataan (Horváth, 2011),

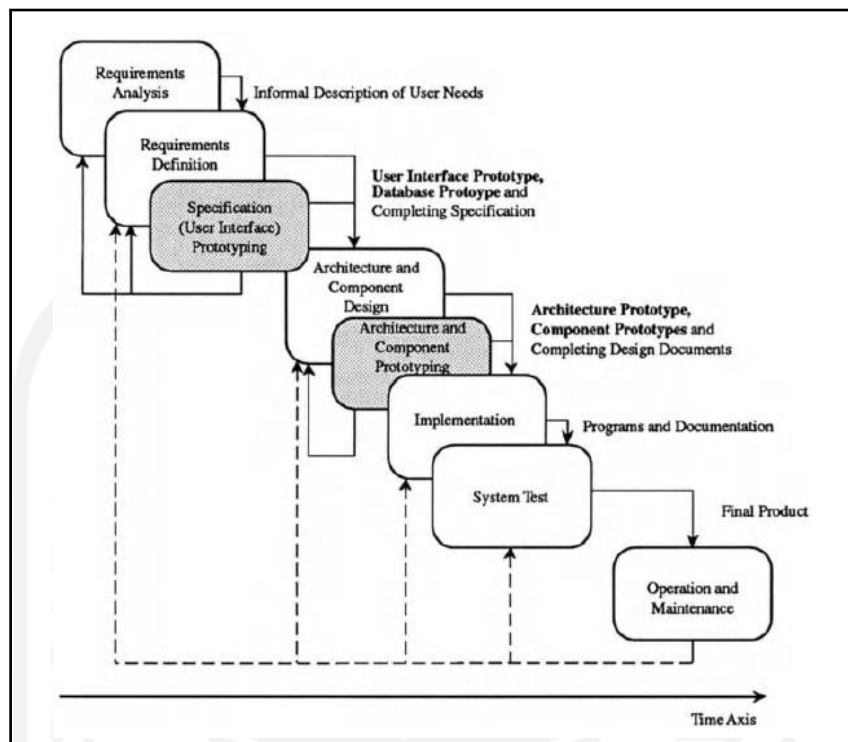
b. *Low-fidelity*

Kebalikan dari *high-fidelity*, *prototype* jenis ini masih berupa gambar yang belum nampak seperti produk yang sesungguhnya. *Prototype low fidelity* menerapkan penyederhanaan yang kuat dibandingkan dengan model yang ada atau kenyataan yang dibayangkan (Horváth, 2011).

Sementara itu dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, keluaran yang akan dihasilkan adalah berupa desain antarmuka dengan *high-fidelity prototype* sehingga komunitas Kantong Pintar dapat merasakan dan mengetahui bagaimana rupa website mereka secara keseluruhan.

Dalam proses perancangan desain antarmuka menggunakan metode *prototyping*, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui. Berdasarkan buku *Prototyping-Oriented Software Development: Concepts and Tools* (Bischofberger & Pomberger, 1992), tahapan-tahapan

dalam proses perancangan desain antarmuka menggunakan metode *prototyping* atau yang dikenal sebagai *prototype-software development*.



Gambar 2.1 Tahapan *prototype-software development*.

Sumber: Buku *Prototyping-Oriented Software Development: Concepts and Tools*

Ada beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu:

a. *Requirement Analysis*

Di tahap pertama ini, perlu adanya analisis permasalahan yang terjadi serta menginisiasikan solusi yang tepat untuk diterapkan.

b. *Requirement Definitions*

Selanjutnya ke tahap kedua adalah mendefinisikan *tool* yang akan digunakan selama perancangan. Dalam hal ini adalah *tool* yang digunakan untuk mendesain antarmuka website komunitas Kantong Pintar.

c. *Architecture and Component Design*

Setelah mendefinisikan *tool* yang akan digunakan, selanjutnya adalah menentukan bagaimana arsitektur desain dan komponen-komponen desain yang akan dirancang.

d. *Implementation*

Pada tahap ini, arsitektur desain dan komponen desain yang sudah selesai kemudian diimplementasikan ke dalam desain antarmuka.

e. *System Test*

Tahapan ini merupakan tahapan pengujian yang mana desain antarmuka yang sudah selesai akan diuji menggunakan *usability testing* kepada komunitas Kantong Pintar dan lima partisipan yang diambil secara acak.

f. *Operation and Maintenance*

Tahapan terakhir adalah *operation and maintenance* di mana tahapan ini merupakan iterasi dari pengujian yang sudah dilakukan sebelumnya. Harapannya, desain dapat benar-benar mudah digunakan dan mampu memberikan informasi dengan tepat.

2.7 *Usability Testing*

Usability Testing atau diterjemahkan sebagai pengujian kegunaan merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk memastikan apakah pengguna dapat menggunakan produk dengan baik tanpa mengalami hal-hal yang membingungkan atau membuat frustrasi. Berdasarkan buku *A Practical Guide to Usability*, *usability* merupakan atribut dari setiap produk seperti fungsionalitas. Fungsionalitas merujuk pada apa yang bisa dilakukan oleh sebuah produk. Menguji fungsionalitas artinya memastikan bahwa produk tersebut bekerja menurut spesifikasi. Sedangkan menguji *usability (usability testing)* artinya memastikan bahwa orang dapat menemukan dan bekerja dengan sebuah yang bertujuan untuk menyelesaikan kebutuhan mereka (Dumas & Redish, 1999).

Carol M. Barnum mengatakan bahwa *usability testing* merujuk pada aktivitas yang berfokus di pengamatan pada pengguna ketika bekerja dengan sebuah produk, menampilkan tugas-tugas yang nyata dan berarti untuk mereka, dan memastikan bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas tersebut dengan baik (Barnum, 2011).

2.7.1 *Cognitive Walkthrough*

Cognitive Walkthrough merupakan sebuah metode pengujian yang menggabungkan tampilan antarmuka dengan model kognitif. Penguji menggunakan tampilan antarmuka untuk menampilkan tugas-tugas yang harus dicapai oleh pengguna (Matahody, Kolski, & Sagar, 2010).

Cognitive Walkthrough melibatkan skenario yang nantinya harus diselesaikan oleh partisipan kemudian terdapat empat pertanyaan yang harus dijawab setelah mengamati partisipan saat mengerjakan skenario yang diberikan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah desain antarmuka yang sudah dibuat dapat membantu

partisipan dalam mencapai *end-goal* mereka atau tidak, serta mengetahui apakah desain antarmuka tersebut mudah dipahami oleh partisipan atau tidak.

- a. Akankah pengguna mencoba untuk mencapai efek yang benar?

Pertanyaan ini bermaksud untuk mengetahui apakah desain antarmuka dapat membantu pengguna dalam memperkirakan apa yang harus mereka lakukan.

- b. Akankah pengguna mengetahui bahwa terdapat tindakan yang tepat?

Pertanyaan ini berkaitan dengan *findability* atau kemampuan pengguna untuk menemukan informasi atau aksi yang ada di dalam sebuah website yang dalam hal ini masih berupa desain antarmuka.

- c. Akankah pengguna mengaitkan tindakan yang benar dengan efek yang ingin dicapai olehnya?

Pertanyaan ini diajukan untuk menganalisis apakah pengguna dapat mengaitkan informasi tentang tindakan yang tepat untuk dia lakukan dengan tujuan utama yang ingin dia capai.

- d. Akankah pengguna melihat bahwa kemajuan sedang dibuat menuju solusi?

Pertanyaan ini ditujukan untuk melihat bagaimana respons yang diberikan sistem yang dalam hal ini adalah desain antarmuka tentang apa yang terjadi setelah pengguna melakukan sebuah tindakan.

2.7.2 *Heuristic Evaluation*

Heuristic evaluation merupakan metode pengujian untuk menemukan permasalahan kegunaan dalam desain antarmuka yang hasilnya akan dijadikan iterasi proses desain selanjutnya (Nielsen, How to Conduct a Heuristic Evaluation, 2020). Dalam pelaksanaannya, *heuristic evaluation* dilakukan oleh orang yang sudah ahli (*expert*) karena dalam melakukan evaluasi, non-ahli tidak memiliki cukup pengetahuan mengenai prinsip-prinsip *heuristic*. Ada 10 prinsip yang harus diikuti oleh sebuah desain antarmuka dalam *heuristic evaluation* (Nielsen, 10 Usability Heuristics for User Interface Design, 2020), yaitu:

- a. Visibilitas status sistem

Sistem harus menginformasikan kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi melalui timbal-balik yang sesuai dalam waktu yang wajar.

- b. Kecocokan antara sistem dengan realita

Sistem harus menampilkan bahasa atau kata-kata yang dipahami oleh pengguna.

- c. Kontrol dan kebebasan pengguna

Pengguna biasanya melakukan kesalahan saat melakukan sebuah aksi dan ingin segera kembali atau keluar. Berikan pilihan *undo* atau *redo*.

d. Konsistensi dan standar

Pengguna tidak perlu berpikir apakah kata, situasi, maupun tindakan memiliki arti yang berbeda atau tidak.

e. Pencegah kesalahan

Dalam sebuah desain, pastikan ada konfirmasi terlebih dahulu sebelum pengguna melakukan aksi untuk menghindari kesalahan.

f. Mengenal daripada mengingat

Mengurangi ingatan pengguna dengan membuat objek, aksi, atau pilihan nampak di mata pengguna. Gunakan instruksi yang mudah dipahami oleh pengguna daripada memaksa pengguna untuk mengingat.

g. Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan

Akselerator dapat meningkatkan interaksi antara sistem dengan ahli yang berpengalaman, namun, tanpa mengabaikan kebutuhan pengguna yang tidak berpengalaman.

h. Desain yang estetik dan minimalis

Masukkan informasi yang penting dan yang dibutuhkan dalam suatu dialog.

i. Membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosis, dan menghindari kesalahan

Pemberitahuan kesalahan harus disampaikan dengan kalimat yang jelas, tepatnya menjelaskan indikasi permasalahan, dan menyarankan solusi untuk pengguna.

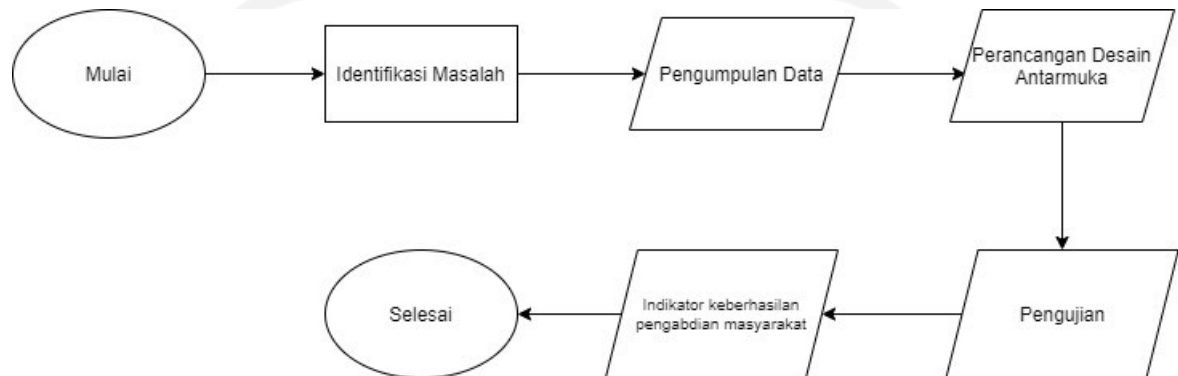
j. Bantuan dan dokumentasi

Berikan informasi berupa dokumentasi bantuan yang dapat membantu pengguna.

BAB III METODOLOGI PENGABDIAN MASYARAKAT

3.1 Alur Pengabdian Masyarakat

Gambar 3.1 menunjukkan proses pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.



Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Proses pelaksanaan pengabdian masyarakat pada gambar 3.1 akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya.

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat, penulis memiliki tim yang bernama Tim TAM dengan 2 anggota tambahan. Tabel 3.1 akan menjelaskan tim pengabdian masyarakat dan deskripsi pekerjaan dan tugas masing-masing orang.

Tabel 3.1 Tim Pengabdian Masyarakat dan Deskripsi Pekerjaan

No	Nama Mahasiswa	Deskripsi Pekerjaan
1	M. Riswanda Aminullah	Koordinator tim sekaligus koordinator pengarsipan dokumen komunitas Kantong Pintar.
2	Assyifa Narulita	Desainer tim sekaligus koordinator perancangan antarmuka website komunitas Kantong Pintar.
3	Lolita Vanda F.	Hubungan masyarakat (humas) tim sekaligus koordinator pengelolaan media sosial komunitas Kantong Pintar.

Sementara itu, objek pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh penulis dan tim adalah komunitas Kantong Pintar. Saat ini, jumlah anggota sebanyak 15 orang, yang terdiri 7 pengurus komunitas dan 8 orang lagi sebagai anggota umum. Tabel 3.2 akan menjelaskan struktur komunitas dan deskripsi pekerjaan dari pengurus komunitas Kantong Pintar.

Tabel 3.2 Pengurus Kantong Pintar dan deskripsi pekerjaan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat.

No	Nama	Deskripsi Pekerjaan
1	Nadira Elok Susanti	Ketua Umum komunitas Kantong Pintar sekaligus koordinator utama dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat dari pihak komunitas Kantong Pintar.
2	Nana	Sekretaris sekaligus koordinator pengumpulan informasi manajemen pengarsipan dan informasi untuk perancangan desain antarmuka website.
3	Ima	Bendahara
4	Nesya Arantika Dewi	Kepala Divisi Multimedia & Marketing sekaligus koordinator pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam perancangan desain antarmuka website serta pengelolaan media sosial.
5	Ria Palupi Jati	Kepala Divisi <i>Community Development</i> .
6	Dilani Maryam	Kepala Divisi <i>Community Engagement</i>
7	Rudy	Temugiring <i>Project Manager</i>

3.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses pertama dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Proses ini diawali dengan mencari mitra pengabdian masyarakat, yaitu komunitas yang bergerak di masyarakat dan memiliki visi dan misi untuk membantu masyarakat. Hingga akhirnya pilihan mitra jatuh kepada komunitas Kantong Pintar.

Setelah menemukan mitra untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat, selanjutnya adalah berdiskusi dengan mitra guna mengetahui apa saja permasalahan yang dihadapi. Kemudian hasil dari diskusi tersebut diolah untuk menemukan solusi yang tepat dan berbasis teknologi. Terdapat tiga permasalahan utama yang dihadapi oleh komunitas Kantong Pintar, yaitu:

- a. Sumber daya manusia yang kurang.
- b. Pengelolaan data yang kurang terorganisir.
- c. Minimnya media untuk menyebarluaskan informasi mengenai komunitas.

Karena pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan secara berkelompok, maka setiap individu dalam kelompok mendapatkan satu permasalahan untuk dicarikan solusinya. Dalam

hal ini, penulis mengidentifikasi masalah terkait sumber daya manusia yang kurang dan solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk memulai perancangan desain antarmuka dilakukan secara berkelompok. Data yang dibutuhkan berupa dokumentasi kegiatan, informasi mengenai komunitas Kantong Pintar, program atau kegiatan yang rutin dilaksanakan, dan berita-berita terbaru. Kemudian data yang telah berhasil diperoleh, dikumpulkan dan disimpan di *cloud service*, yaitu Google Drive. Penulis juga mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dengan anggota Kantong Pintar agar kelengkapan data terpenuhi.

Selain itu, penulis menggunakan metode kompetitor analisis untuk mengetahui bagaimana komunitas lain mengembangkan website sebagai portal informasi daring. Kompetitor analisis ini dilakukan terhadap lima komunitas yang berbeda-beda. Tabel 3.3 akan menjelaskan mengenai komunitas yang menjadi kompetitor dilanjutkan dengan hasil kompetitor analisis pada Tabel 3.4.

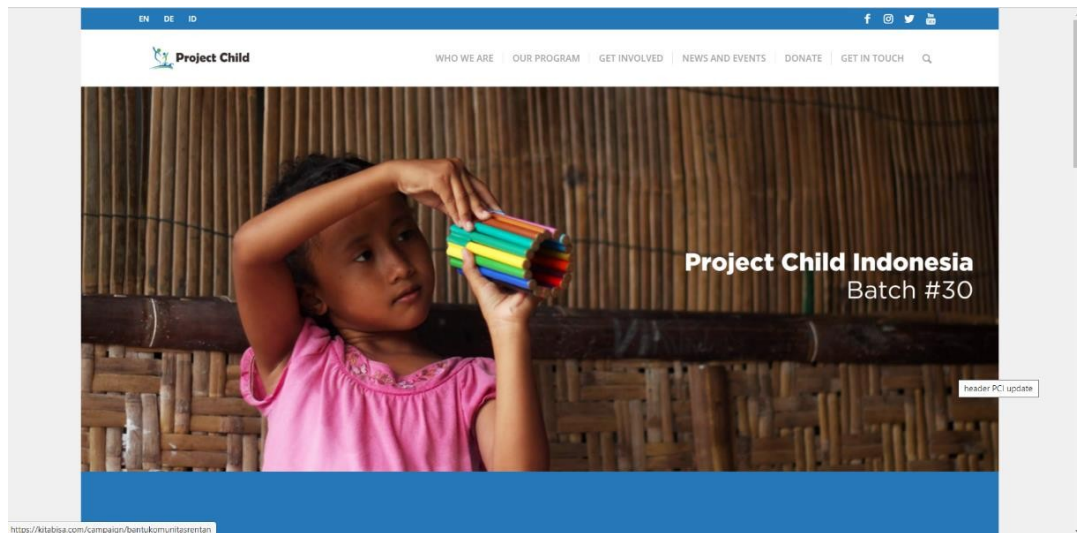
Tabel 3.3 komunitas kompetitor

No	Nama komunitas	Alamat URL komunitas
1	Wahana Visi Indonesia	https://wahanavisi.org/id
2	Project Child Indonesia	https://projectchild.ngo/
3	WWF Indonesia	https://wwf.id/
4	YCAB Foundation	https://ycabfoundation.org/
5	Profauna	https://profauna.net.id/

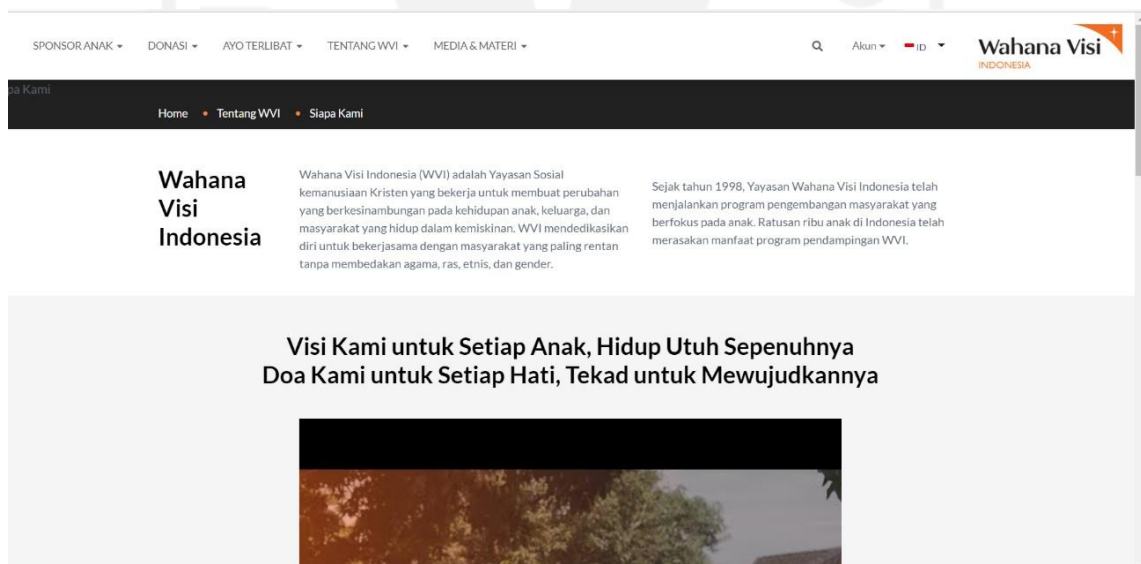
Tabel 3.4 Hasil kompetitor analisis

No	Hasil Kompetitor Analisis
1	Pada halaman awal, terdapat <i>jumbotron</i> atau <i>cascade</i> yang menampilkan dokumentasi komunitas dan slogan.
2	Terdapat menu di mana memberikan informasi mengenai program yang tersedia di komunitas tersebut.
3	Terdapat fitur untuk menggalang donasi dari pengguna website.
4	Terdapat menu yang menampilkan berita-berita terkini komunitas.
5	Terdapat fitur untuk mendaftarkan diri sebagai sukarelawan atau anggota komunitas.
6	Terdapat informasi mengenai alamat komunitas, kontak, dan media sosial yang aktif.
7	Terdapat informasi mengenai kerjasama dengan pihak mana saja.

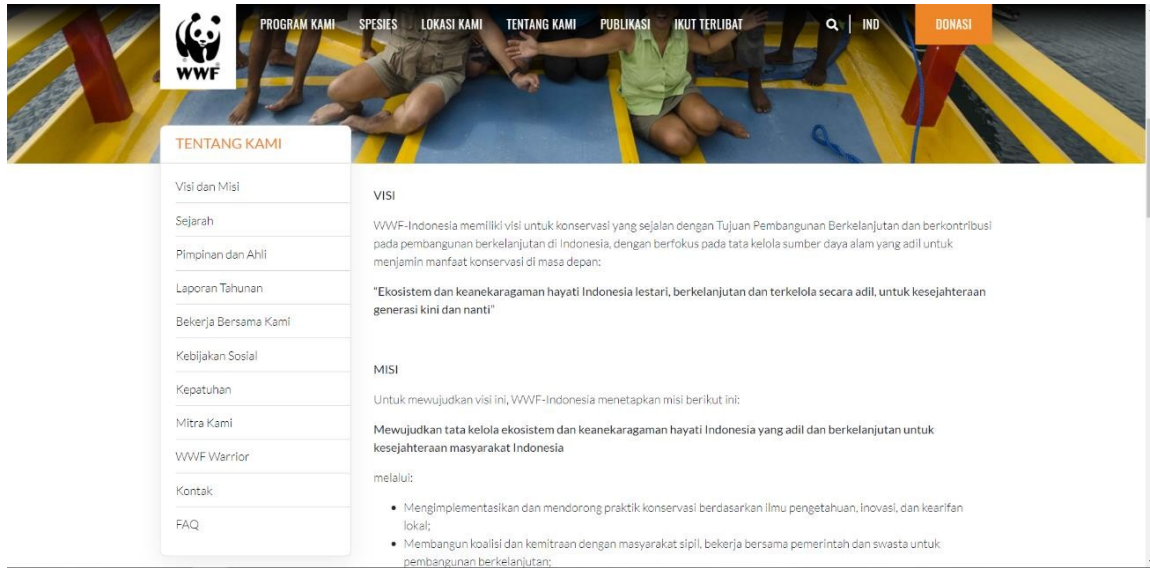
Tata letak desain antarmuka kompetitor pun menjadi salah satu bagian yang dianalisis untuk kemudian dipertimbangkan menjadi patokan dalam merancang desain antarmuka website milik komunitas Kantong Pintar.



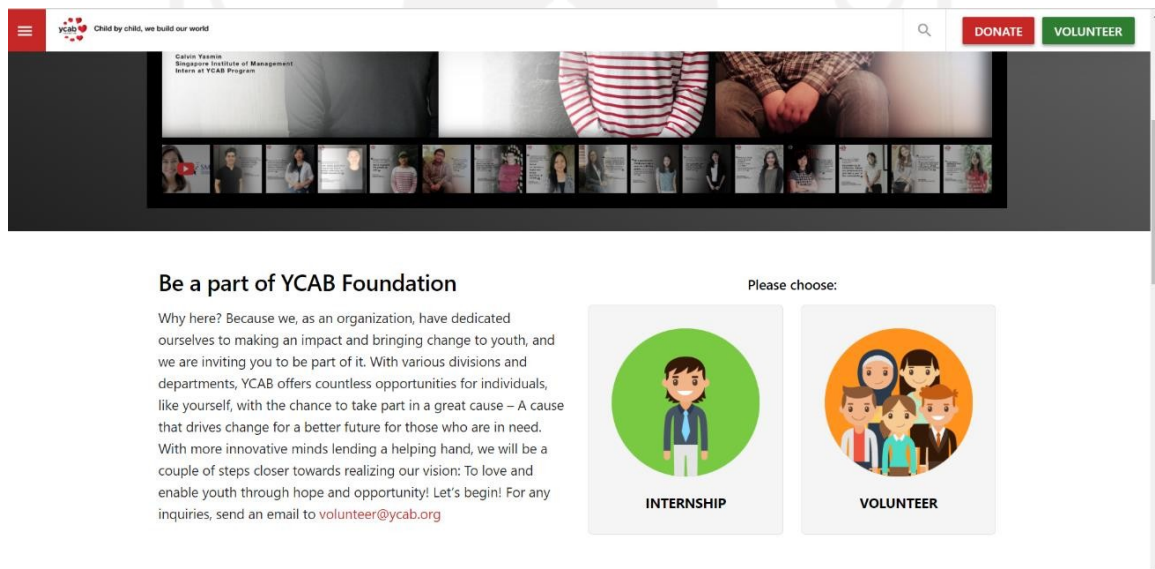
Gambar 3.2 Tampilan awal komunitas Project Child Indonesia



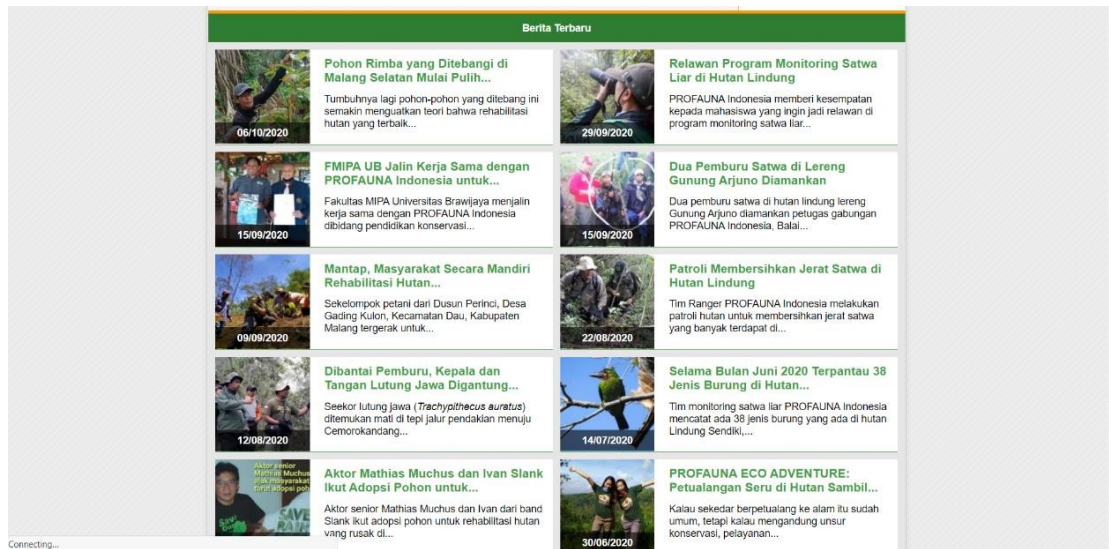
Gambar 3.3 Tampilan menu profil Wahana Visi Indonesia



Gambar 3.4 Tampilan profil WWF Indonesia



Gambar 3.5 Tampilan pendaftaran sukasukarelawan YCAB Foundation



Gambar 3.6 Tampilan berita terkini Profauna

Data-data inilah yang nantinya akan menjadi patokan dalam merancang desain antarmuka website milik komunitas Kantong Pintar.

Selain melakukan analisis kompetitor, penulis juga melakukan kajian situasi dengan mendatangi kegiatan-kegiatan komunitas Kantong Pintar. Kegiatan tersebut dilaksanakan komunitas Kantong Pintar dalam rangka mengenalkan komunitasnya kepada masyarakat. Gambar 3.7 sampai 3.10 akan menampilkan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Kantong Pintar.



Gambar 3.7 Kegiatan komunitas Kantong Pintar “Kelas Dewantara #2”



Gambar 3.8 Kegiatan komunitas Kantong Pintar “Kelas Dewantara #2”



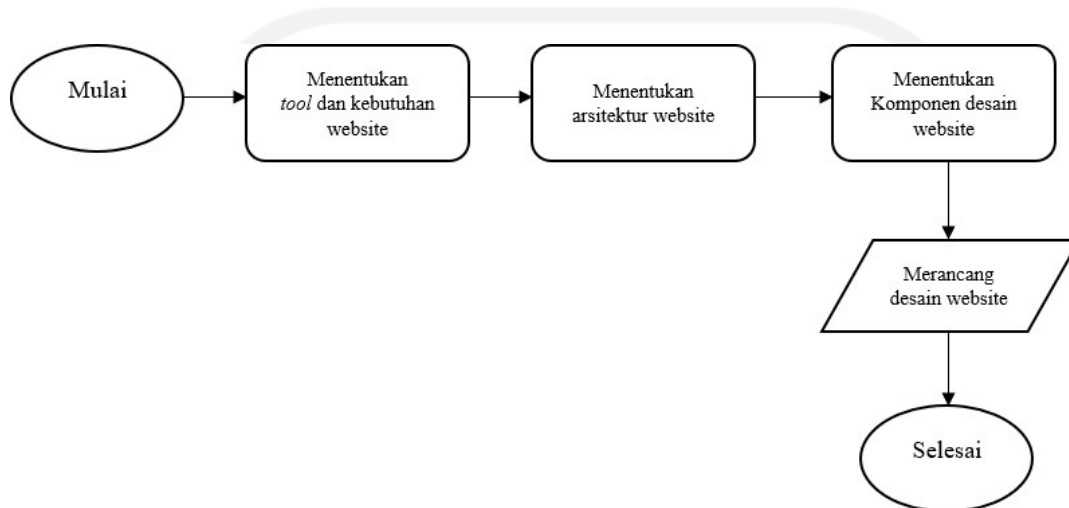
Gambar 3.9 Kegiatan komunitas Kantong Pintar “Kelas Dewantara #2”



Gambar 3.10 Kegiatan komunitas Kantong Pintar “Kelas Dewantara #2”

3.4 Perancangan Desain Antarmuka

Perancangan desain antarmuka website milik komunitas dikerjakan menggunakan *tool* Figma dengan pertimbangan karena mudah diakses secara daring. Tahapan dalam perancangan desain antarmuka website menggunakan tahapan *prototype-cycle development* yang mana sudah dijelaskan di bab sebelumnya. Alur perancangan desain antarmuka akan dijelaskan pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Alur perancangan desain antarmuka

Dalam perancangan desain antarmuka, data yang sudah diperoleh akan menjadi patokan dan menjadi bahan untuk menentukan arsitektur website dan komponen desain. Setelah itu, akan dilanjutkan dengan pengujian. Selain itu, *tool* dan kebutuhan website. Untuk *tool* yang digunakan, penulis memutuskan untuk menggunakan Figma karena *tool* tersebut sudah familiar dan bisa diakses secara daring sehingga nantinya akan memudahkan penulis dalam melakukan pengujian kepada partisipan. Kemudian, kebutuhan website ditentukan berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh komunitas Kantong Pintar yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya. Dalam hal ini, kebutuhan website adalah informasi selengkap-lengkapnyanya mengenai komunitas Kantong Pintar dan perekrutan sukarelawan.

3.5 Pengujian

Pengujian antarmuka menggunakan metode *usability testing* di mana pengujian ini akan dilakukan bersama dengan komunitas Kantong Pintar dan lima orang yang diundang secara acak untuk mengetahui apakah desain antarmuka sudah mampu dipahami oleh orang-orang

atau belum, dan juga untuk memastikan apakah informasi yang ada di dalamnya sudah tersampaikan dengan tepat dan baik.

Dalam *usability testing*, penulis menggunakan metode *cognitive walkthrough* di mana penulis akan memberikan skenario dan tahapan aktivitas yang harus dilakukan oleh partisipan pengujian untuk selanjutnya dikaji menggunakan empat pertanyaan untuk menilai keberhasilan pengujian *cognitive walkthrough*. Pada Tabel 3.5 akan dijelaskan lebih lanjut mengenai skenario pengujian *cognitive walkthrough*.

Tabel 3.5 Skenario pengujian *cognitive walkthrough*

No	Skenario	Tugas
1	Anda sedang mencari sebuah komunitas di Yogyakarta, setelah mencari di mesin pencari, akhirnya anda menemukan komunitas Kantong Pintar. Selama ini anda tidak pernah mendengar mengenai komunitas ini dan tertarik untuk mencari tahu. Anda ingin tau mengenai profil singkat tentang komunitas Kantong Pintar.	Partisipan diminta untuk mencari letak informasi profil singkat komunitas Kantong Pintar lalu menceritakannya kembali dan memberikan pengalamannya saat mencari dan membaca informasi tentang profil singkat Kantong Pintar
2	Setelah mendapatkan informasi mengenai siapa komunitas kantong pintar, selanjutnya kamu ingin mengetahui visi dan misi komunitas kantong pintar agar kamu semakin mengenal kantong pintar sebelum mendaftar sebagai sukarelawan.	Partisipan diminta untuk mencari informasi mengenai visi dan misi komunitas Kantong Pintar lalu menceritakannya kembali.
3	Sekarang, anda ingin mencari tahu mengenai program-program yang tersedia di komunitas Kantong Pintar agar anda semakin mengetahui tentang Kantong Pintar	Partisipan diminta untuk mencari informasi program kemudian memilih satu program yang ingin ia ketahui lebih lanjut. Setelah itu, ia menceritakannya kembali.
4	Anda mulai tertarik dengan komunitas ini dan ingin mengetahui kabar mengenai komunitas Kantong Pintar agar anda tidak tertinggal informasi terkini.	Partisipan diminta untuk mencari di mana menu berita dan memilih salah satu berita untuk kemudian dibaca dan memberikan pengalaman mereka selama membaca berita.
5	Akhirnya, setelah membaca seluruh informasi yang tersedia, anda hendak mendaftar mendaftar sebagai sukarelawan di komunitas kantong pintar. Anda ingin ikut berkontribusi di dalam komunitas ini.	Partisipan diminta untuk mendaftarkan diri sebagai sukarelawan lalu memberikan pendapat dan pengalaman mereka selama membaca informasi dan melakukan pendaftaran pada formulir yang tersedia.

Selanjutnya ada pengujian *heuristic evaluation* yang mana akan menguji kebergunaan desain antarmuka menggunakan prinsip Nielsen. Dalam pengujian ini, akan ada tingkatan di dalam indikator penilaian untuk setiap prinsip, dimulai dari 0 untuk **tidak ada masalah kegunaan** sampai dengan 4 untuk **sangat penting diperbaiki agar bisa rilis**. Tabel 3.6 menjelaskan lebih lanjut mengenai indikator penilaian untuk pengujian *heuristic evaluation*.

Tabel 3.6 Indikator penilaian pengujian *Heuristic Evaluation*.

	Tidak ada masalah kegunaan.	Cukup bermasalah dan diperbaiki jika ada tambahan waktu.	Masalah kecil dengan prioritas rendah.	Masalah besar dengan prioritas tinggi.	Sangat penting diperbaiki agar bisa rilis.
Visibilitas status sistem					
Kecocokan antara sistem dengan realita					
Kontrol dan kebebasan pengguna					
Konsistensi dan standar					
Pencegahan Kesalahan					
Pengenalan daripada mengingat.					
Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan.					
Aestetik dan desain minimalis.					
Membantu pengguna untuk mengenai, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan.					
Bantuan dan dokumentasi					

3.6 Indikator Keberhasilan Pengabdian Masyarakat

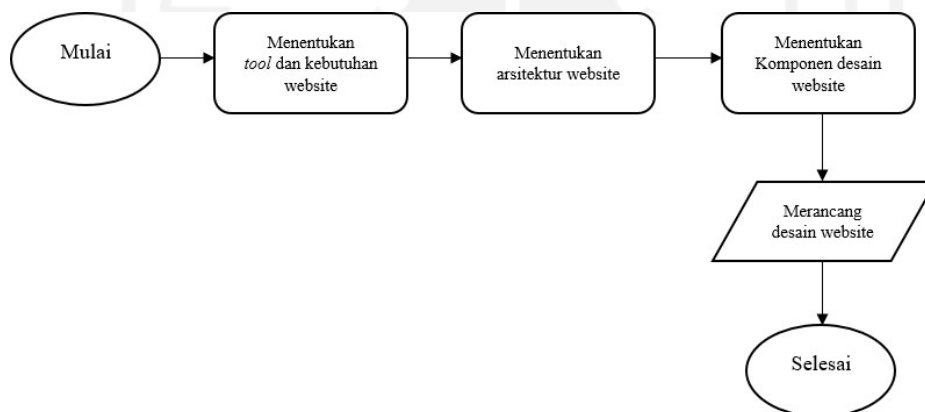
Setelah melakukan perancangan desain antarmuka hingga pengujian, selanjutnya adalah membandingkan hasil antara sebelum dan sesudah penerapan solusi, yaitu *rebranding* komunitas Kantong Pintar dengan merancang desain antarmuka website. Indikator ini akan dijadikan patokan untuk kedepannya, apakah penerapan solusi sudah tepat dan bisa dikembangkan lebih jauh atau membutuhkan iterasi agar solusi tepat guna untuk komunitas Kantong Pintar.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Desain Antarmuka

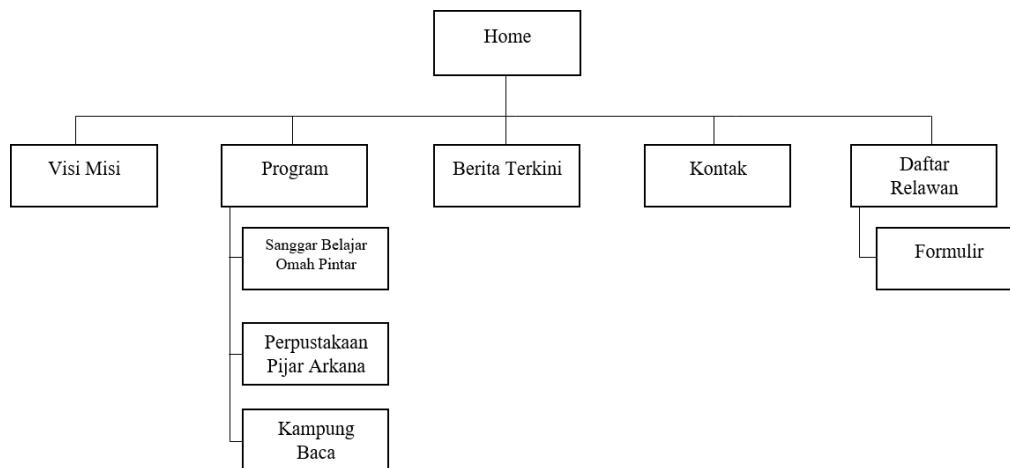
Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, perancangan desain antarmuka website milik komunitas Kantong Pintar sebagai bentuk solusi dalam pengabdian masyarakat dilakukan dalam empat tahapan seperti pada Gambar 4.1 yang mana akan dijelaskan lebih detail pada sub bab selanjutnya.



Gambar 4.1 Alur perancangan desain antarmuka website Kantong Pintar

4.1.1 Arsitektur Website

Setelah menentukan kebutuhan website dan *tool* yang akan digunakan, selanjutnya adalah menentukan bagaimana arsitektur website komunitas Kantong Pintar. Dalam menentukan arsitektur website, penulis menggunakan hasil kompetitor analisis agar arsitektur website tidak berbeda dengan arsitektur website lainnya yang sudah umum di kalangan masyarakat. Setelah dianalisis dari kompetitor, terbentuklah arsitektur website yang dijelaskan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.2 Arsitektur website komunitas Kantong Pintar

a. Visi Misi

Menu yang menampilkan visi dan misi dari komunitas Kantong Pintar sehingga pengguna dapat mengetahui apa yang tujuan dari komunitas Kantong Pintar.

b. Program

Berisi program-program yang aktif dilaksanakan oleh komunitas Kantong Pintar. Informasi yang ditampilkan berupa ringkasan program dan pelaksanaannya. Ada tiga program yang saat ini masih aktif, yaitu:

1. Sanggar Belajar Omah Pintar
2. Perpustakaan Pijar Arkana
3. Kampung Baca Temugiring

c. Berita Terkini

Menu ini akan berisi berita-berita terkini yang terjadi di komunitas Kantong Pintar yang mana tujuannya agar pengguna dapat mengetahui aktivitas terbaru dari komunitas Kantong Pintar.

d. Kontak

Menu ini menampilkan kontak komunitas Kantong Pintar yang bisa dihubungi. Selain itu, terdapat media sosial yang bisa diikuti oleh pengguna website serta ada alamat kantor komunitas Kantong Pintar yang bisa dikunjungi.

e. Daftar sukarelawan

Menu ini merupakan *end-goal* dari website ini sebab berisi informasi di mana pengguna yang tertarik dengan komunitas Kantong Pintar dapat mendaftarkan dirinya untuk menjadi sukarelawan di komunitas Kantong Pintar. Terdapat formulir juga yang harus diisi oleh pengguna serta informasi mengenai alur perekrutan sukarelawan baru.

4.1.2 Komponen Desain

Setelah menentukan bagaimana arsitektur website, kemudian masuk ke tahap selanjutnya, yaitu menentukan komponen desain yang akan digunakan dalam perancangan desain antarmuka website milik komunitas Kantong Pintar. Komponen desain yang dibutuhkan akan dijelaskan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Komponen desain pada desain antarmuka website

No	Komponen Desain
1	<i>Typeface</i>
2	Palet warna
3	Foto dokumentasi komunitas Kantong Pintar
4	Ilustrasi atau gambar pendukung
5	Tombol aksi (<i>call-to-action button</i>)
6	Tombol utama (<i>primary button</i>)
7	Tombol pendukung (<i>secondary button</i>)
8	<i>Card</i>
9	Formulir

a. *Typeface*

Typeface atau biasa dikenal sebagai huruf merupakan komponen desain pertama yang harus dimiliki. Dalam hal ini, penulis menggunakan dua *typeface*, yaitu Nunito dan Roboto. Alasan pemilihan *typeface* adalah karena target *branding* yang ingin dicapai oleh komunitas Kantong Pintar adalah masyarakat dengan rentang usia 20 tahun sampai 35 tahun. Kemudian, kedua *typeface* tersebut mampu terbaca dengan mudah bahkan untuk orang yang memiliki penglihatan yang minim.

b. Palet Warna

Dalam menentukan palet warna untuk desain antarmuka, penulis menggunakan warna-warna turunan dari warna logo milik komunitas Kantong Pintar. Alasannya adalah karena warna dalam logo komunitas Kantong Pintar terlalu kontras untuk digunakan dalam desain

antarmuka, sehingga akan lebih cocok jika memilih warna dari turunannya saja agar bisa disesuaikan dengan desainnya.



Gambar 4.3 Palet warna desain antarmuka website komunitas Kantong Pintar

c. Foto dokumentasi komunitas Kantong Pintar

Komponen desain berikutnya adalah foto-foto kegiatan yang dilaksanakan oleh komunitas Kantong Pintar. Dalam hal ini, foto-foto tersebut menjadi dokumentasi yang ditampilkan untuk meyakinkan pengguna. Selain itu, menjadi salah satu elemen yang dimasukkan ke dalam tampilan berita.

d. Ilustrasi atau gambar pendukung

Ilustrasi atau gambar pendukung merupakan komponen desain yang bertujuan untuk memberikan sisi *user-friendly* dalam desain antarmuka website sehingga akan meningkatkan *branding*. Selain itu, gambar pendukung digunakan untuk melengkapi desain antarmuka. Untuk sumber gambar dan ilustrasi adalah Unsplash dan Freepik karena kedua platform tersebut merupakan platform *open-source*.

e. Tombol aksi (*Call-To-Action Button*)

Selanjutnya ada tombol utama (*call-to-action button*) yang digunakan oleh sebuah platform yang mana dalam kasus ini adalah desain antarmuka website komunitas Kantong Pintar yang sangat menyarankan pengguna untuk melakukan sebuah aksi. Pada desain antarmuka ini, penggunaan tombol utama (*call-to-action button*) adalah pada pendaftaran sukarelawan baru dengan tujuan untuk mengajak pengguna melakukan aksi, yaitu mendaftarkan diri sebagai sukarelawan.



Daftar Relawan

Gambar 4.4 Komponen desain tombol aksi (*call-to-action button*)

f. Tombol utama (*Primary Button*)

Komponen desain berikutnya adalah tombol utama (*primary button*). Berbeda dengan tombol yang aksi yang menyarankan pengguna untuk melakukan sebuah aksi, tombol utama (*primary button*) berfungsi untuk membantu pengguna untuk menyelesaikan aktivitas mereka. Pada kasus ini, penggunaan tombol utama (*primary button*) adalah pada pengguna ingin mengetahui detail program dan saat mengirimkan (submit) formulir yang sudah selesai diisi pada saat mendaftarkan diri sebagai sukarelawan.



Detail



Detail

Gambar 4.5 Komponen desain tombol utama (*primary button*)

g. Tombol Pendukung (*Secondary Button*)

Tombol pendukung (*secondary button*) merupakan komponen desain yang berfungsi untuk memberikan pilihan lain dari tombol utama (*primary button*). Tombol pendukung

digunakan pada formulir di mana pengguna diberikan pilihan selain mengirimkan (submit) formulir, yaitu batal.



Gambar 4.6 Komponen desain tombol pendukung (*secondary button*)

h. *Card*

Card merupakan komponen desain yang terdiri dari berbagai elemen, yaitu ilustrasi berupa gambar atau foto, tulisan yang berisi informasi singkat seperti judul atau ringkasan, dan tombol baik itu tombol aksi (*call-to-action button*) atau tombol utama (*primary button*). Elemen-elemen tersebut biasanya dijadikan satu agar pengguna dapat menerima informasi secara utuh. Pada desain antarmuka website ini, *card* digunakan pada menu program dan berita.

i. Formulir

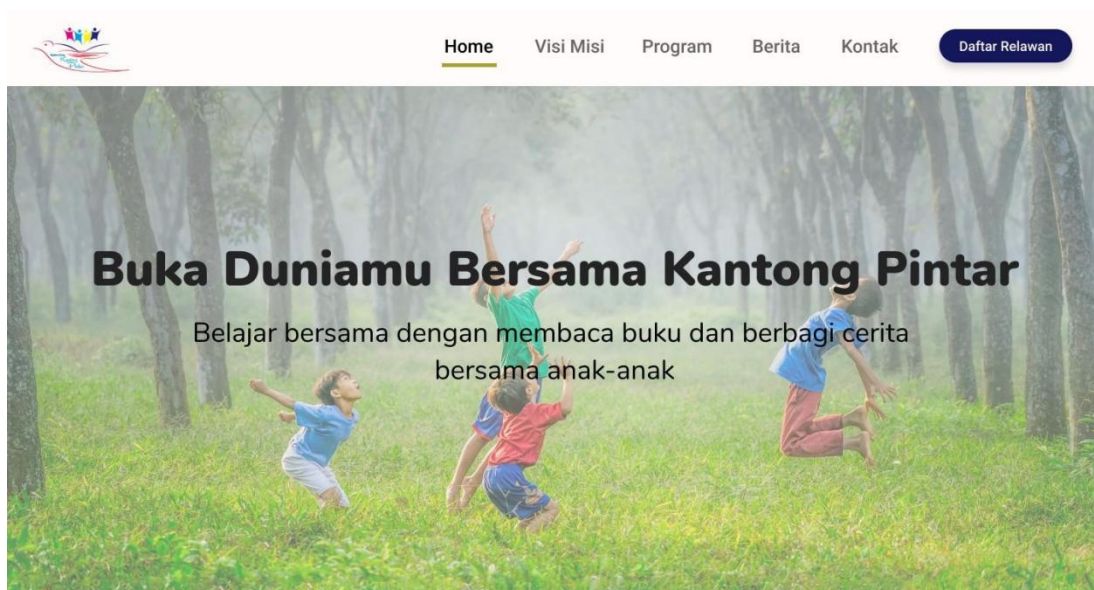
Komponen desain yang terakhir adalah formulir. Formulir bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan komunitas Kantong Pintar mengenai siapa yang hendak mendaftar sebagai sukarelawan.

4.1.3 Merancang Desain Antarmuka Website

Setelah selesai menentukan arsitektur website dan komponen-komponen desain yang akan digunakan, selanjutnya adalah mulai merancang desain website pada Figma.

a. *Home*

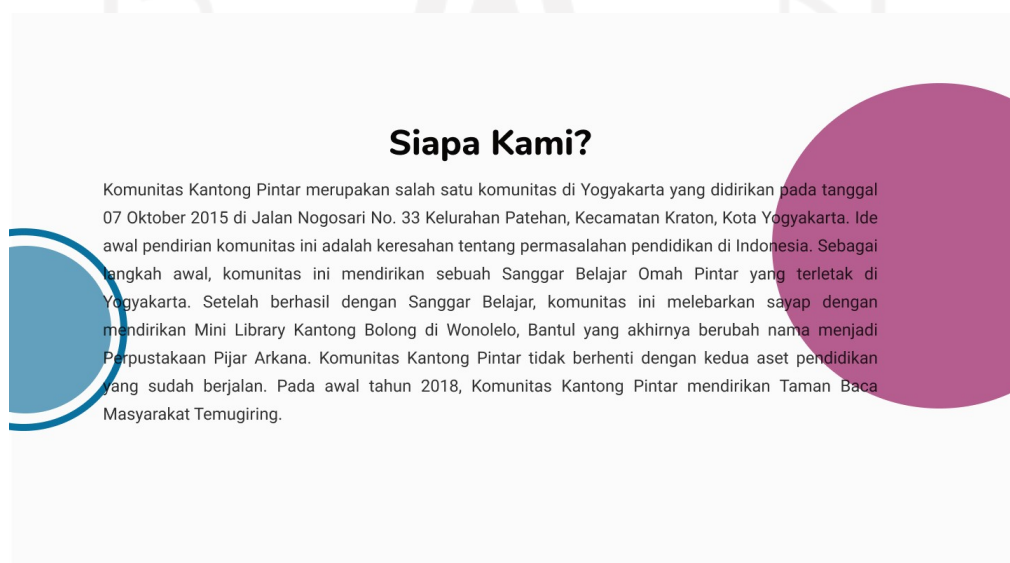
Hal pertama yang dilakukan adalah mendesain antarmuka *home* yang menampilkan *banner* sebagai tampilan utama dan pertama yang akan dilihat pengguna saat pertama kali masuk ke dalam website komunitas Kantong Pintar. *Banner* menggunakan gambar yang diambil dari platform Unsplash yang kemudian disatukan dengan *tagline* untuk memberi informasi kepada pengguna secara singkat, padat, dan jelas mengenai komunitas Kantong Pintar.



Gambar 4.7 Desain antarmuka *home* pada website Kantong Pintar

b. Profil komunitas

Selanjutnya adalah mendesain antarmuka untuk memberikan informasi mengenai profil singkat komunitas Kantong Pintar. Desain ini dibuat tidak menggunakan banyak gambar agar pengguna tidak terdistraksi dan fokus pada informasi yang tertera. Ornamen yang ada pada desain berfungsi untuk memberikan kesan sehingga desain tidak nampak kosong.



Gambar 4.8 Desain antarmuka profil komunitas Kantong Pintar

c. Visi Misi

Setelah profil singkat, seperti pada website komunitas lainnya, berikutnya adalah desain antarmuka yang berisi informasi mengenai visi dan misi komunitas Kantong Pintar. Desain ini juga akan menampilkan dokumentasi kegiatan komunitas Kantong Pintar.

Visi Kantong Pintar

Menjadi wadah bagi generasi muda untuk berkontribusi dalam pemberdayaan masyarakat.

Misi Kantong Pintar

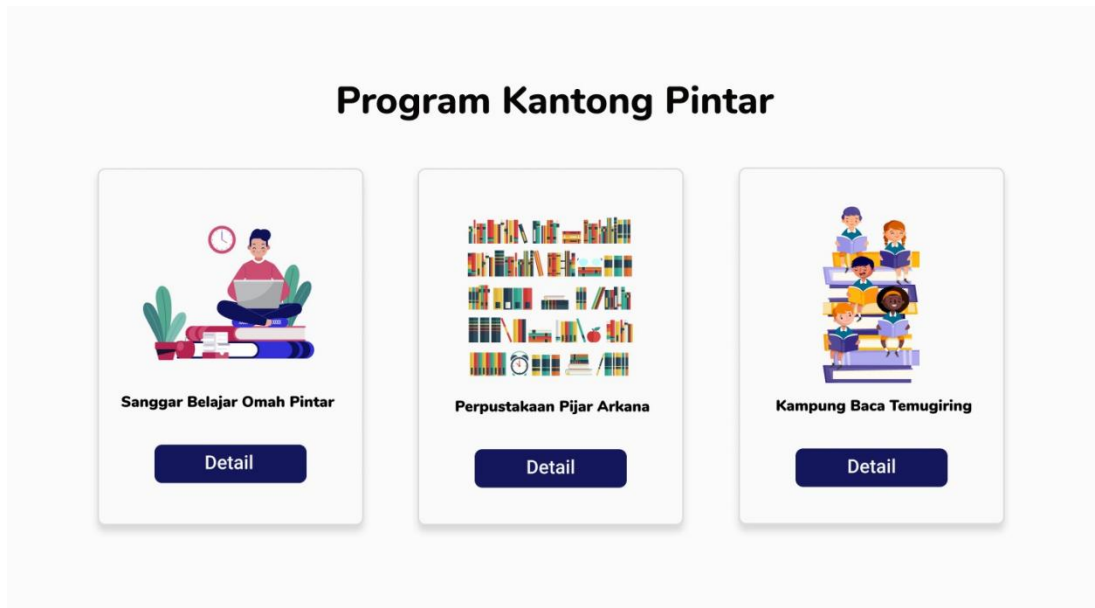
Mengembangkan masyarakat melalui pendidikan dan pelatihan, mewujudkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan yang diselenggarakan komunitas Kantong Pintar.



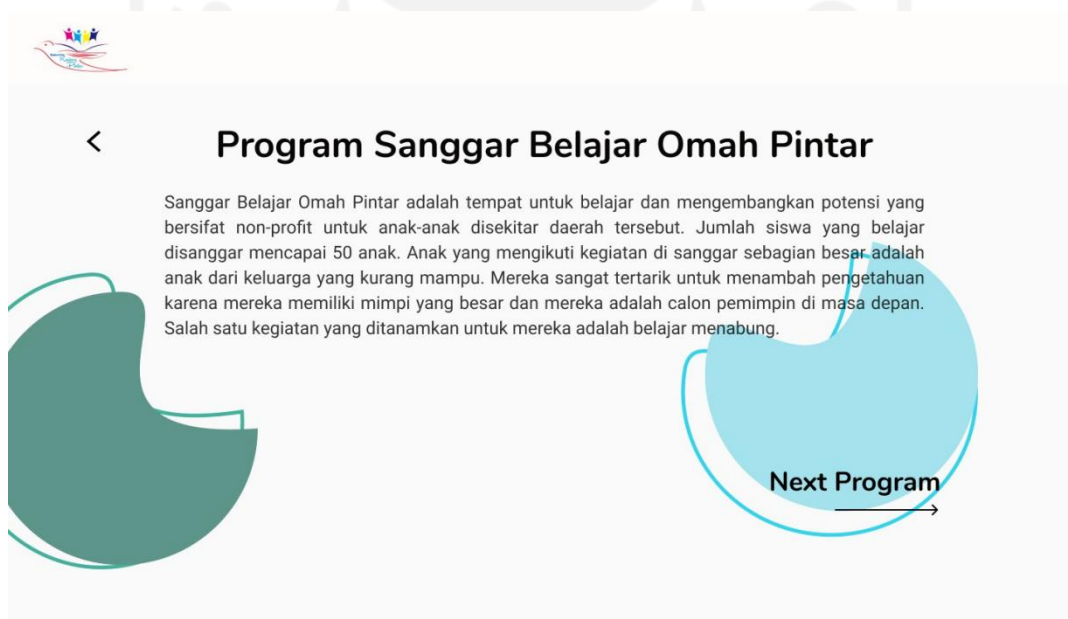
Gambar 4.9 Desain antarmuka menu Visi dan Misi Kantong Pintar

d. Program

Desain antarmuka menu program memiliki tiga *card* untuk membedakan masing-masing program yang ada di Kantong Pintar. *Card* tersebut berisi ilustrasi yang diambil dari platform Freepik, tombol utama (*primary button*), dan *typeface* Nunito sebagai judul untuk *card* tersebut. Akan ada desain terpisah yang berisi deskripsi mengenai setiap program.



Gambar 4.10 Desain antarmuka menu Program pada website Kantong Pintar

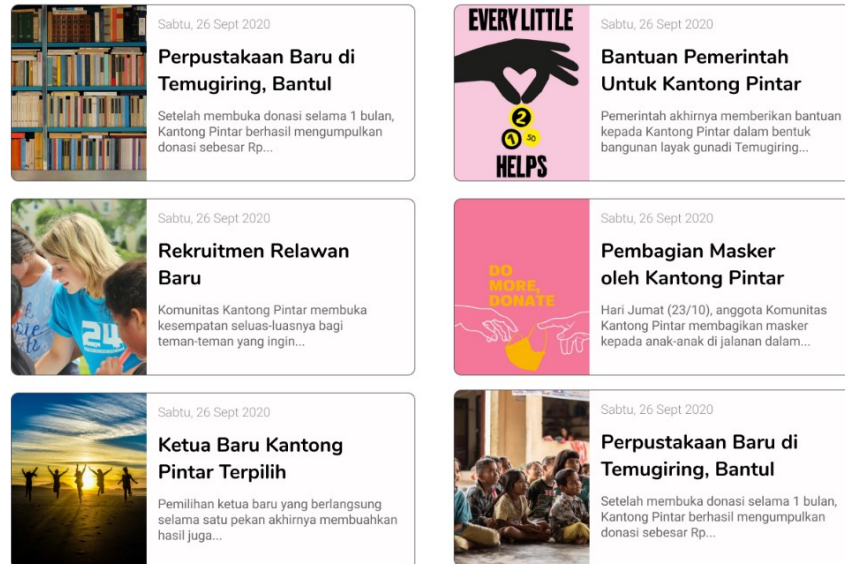


Gambar 4.11 Desain antarmuka deskripsi program Kantong Pintar

e. Berita

Desain antarmuka untuk menu Berita akan menampilkan enam *card* yang berisi dokumentasi berita berupa foto, waktu perilisian berita, dan potongan isi berita. Menu ini bertujuan untuk memberikan informasi terkini kegiatan atau hal-hal yang terjadi di komunitas Kantong Pintar. Selanjutnya, akan ada desain antarmuka yang berisi detail berita.

Berita Terkini



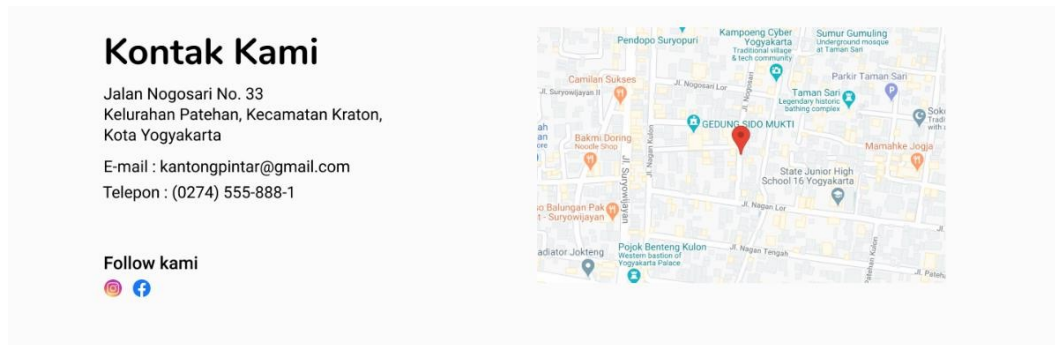
Gambar 4.12 Desain antarmuka menu Berita pada website Kantong Pintar



Gambar 4.13 Desain antarmuka detail menu Berita

f. Kontak

Selanjutnya ada menu Kontak yang berisi alamat kantor, nomor telepon, dan media sosial milik komunitas Kantong Pintar. Selain itu, terdapat peta yang akan menunjukkan alamat kantor dengan tepat sehingga memudahkan pengguna untuk mengetahui letak kantor. Desain ini merupakan *footer* pada website komunitas Kantong Pintar.



Gambar 4.14 Desain antarmuka menu Kontak website Kantong Pintar

g. Daftar sukarelawan

Menu ini terdiri dari dua desain utama dan dua desain tambahan, yaitu;

1. Desain yang berisi informasi mengenai sukarelawan dan alur pendaftaran,
2. Desain yang berisi formulir yang harus diisi untuk mendaftar sebagai sukarelawan yang terdiri dari desain antarmuka jika seluruh pengisian formulir sudah dilakukan dan desain antarmuka yang memberikan informasi bahwa ada kolom yang belum terisi.

Home Visi Misi Program Berita Kontak **Daftar Relawan**

Ayo gabung menjadi relawan Kantong Pintar

Kantong Pintar membuka kesempatan seluas-luasnya untuk teman-teman yang ingin berkontribusi dalam membantu anak-anak dalam belajar.

Alur Pendaftaran

Mengisi formulir → Wawancara → Menjadi relawan

Daftar Sekarang

VOLUNTEER

Gambar 4.15 Desain utama pada menu Daftar sukarelawan

Isi formulir di bawah ini dengan data dirimu.

Nama Lengkap*

Nomor Identitas*

Kartu Pelajar

E-mail* Konfirmasi E-mail*

Nomor Telepon*

+62

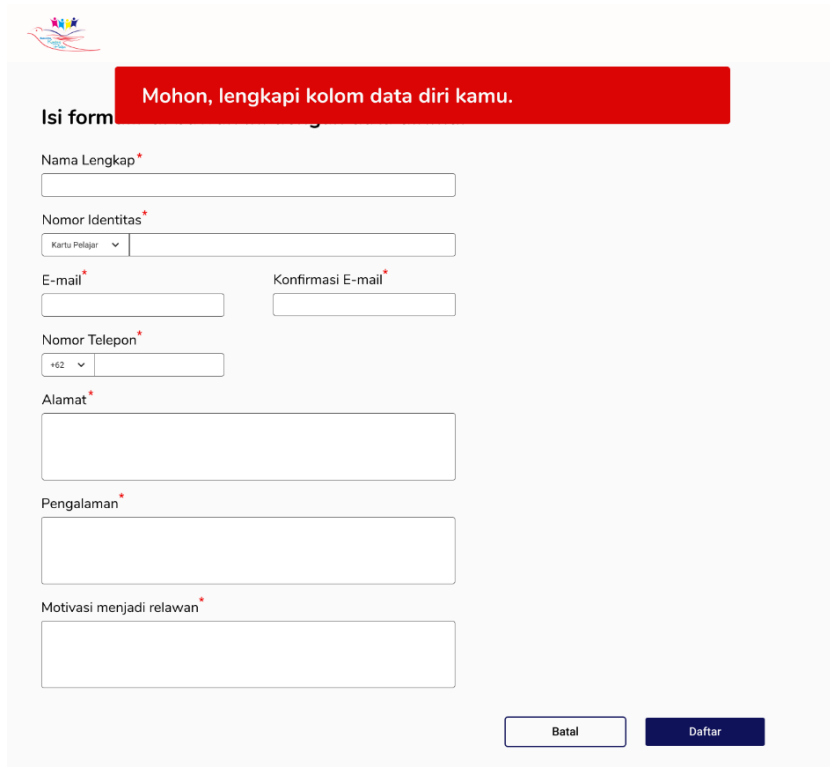
Alamat*

Pengalaman*

Motivasi menjadi relawan*

Batal Daftar

Gambar 4.16 Desain utama pada menu Daftar sukarelawan



Mohon, lengkapi kolom data diri kamu.

Isi form

Nama Lengkap*

Nomor Identitas*

Kartu Pelajar

E-mail* Konfirmasi E-mail*

Nomor Telepon*

+62

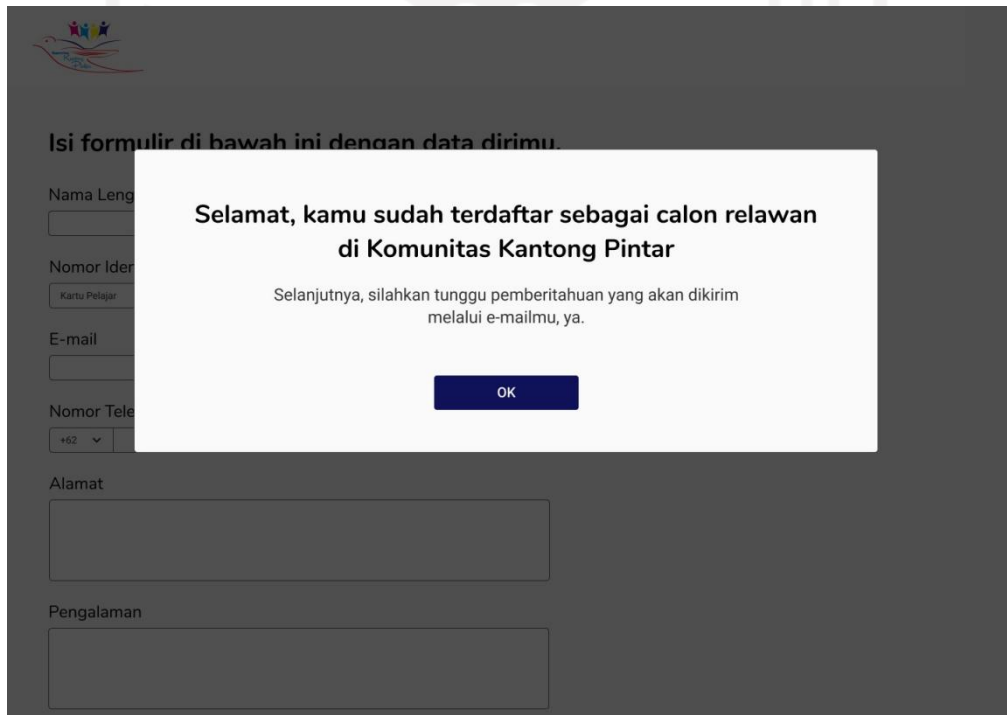
Alamat*

Pengalaman*

Motivasi menjadi relawan*

Batal Daftar

Gambar 4.17 Desain tambahan pada menu Daftar sukarelawan



Isi formulir di bawah ini dengan data dirimu.

Selamat, kamu sudah terdaftar sebagai calon relawan di Komunitas Kantong Pintar

Selanjutnya, silahkan tunggu pemberitahuan yang akan dikirim melalui e-mailmu, ya.

OK

Nama Leng

Nomor Ider

Kartu Pelajar

E-mail

Nomor Tele

+62

Alamat

Pengalaman

Gambar 4.18 Desain tambahan pada menu Daftar sukarelawan

Setelah seluruh desain antarmuka selesai dirancang, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *Heuristic Evaluation*.

4.2 Pengujian

Pengujian desain antarmuka website milik komunitas Kantong Pintar dilakukan dengan menggunakan dua metode yang berbeda. Pertama, dengan metode *Cognitive Walkthrough* dan *Heuristic Evaluation*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah desain antarmuka sudah mampu digunakan oleh pengguna dengan baik serta informasi yang tersampaikan dapat dipahami atau tidak. Untuk teknisnya akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya.

4.2.1 Pengujian *Cognitive Walkthrough*

Pengujian dengan metode *Cognitive Walkthrough* dilaksanakan melalui beberapa tahapan seperti yang ada pada Gambar 4.19 yang kemudian akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya.



Gambar 4.19 Alur pelaksanaan pengujian *Cognitive Walkthrough*

a. Menentukan kriteria partisipan

Pada pengujian *Cognitive Walkthrough* kali ini, dibutuhkan lima orang partisipan yang mana masing-masing akan diberikan skenario yang harus dijalankan. Partisipan dipilih secara acak dan sukarela sehingga tidak ada keterpaksaan dalam melakukan pengujian. Kriteria target partisipan dibuat agar partisipan yang melakukan pengujian tidak sembarangan dan dapat mengikuti proses pengujian dengan baik. Tabel 4.2 akan menjelaskan apa saja kriteria target yang harus dipenuhi untuk menjadi partisipan pengujian.

Tabel 4.2 Kriteria partisipan untuk pengujian

No	Kriteria Partisipan
1	Laki-laki atau perempuan
2	Berusia 20 tahun sampai 35 tahun
3	Aktif mengikuti kegiatan komunitas
4	Paham dan mampu menggunakan teknologi

Selanjutnya adalah mencari partisipan melalui media sosial yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

b. Menentukan waktu pengujian

Setelah mendapatkan partisipan yang sesuai dengan kriteria, selanjutnya adalah menentukan waktu pelaksanaan pengujian sesuai dengan janji temu dengan partisipan. Penulis menghubungi setiap partisipan lalu disepakatilah waktu pelaksanaan pengujian yang dimulai dari tanggal 10 November 2020 hingga 15 November 2020. Durasi untuk masing-masing pengujian adalah maksimal 1 jam karena jika durasi terlalu lama, pelaksanaan pengujian akan menyimpang kemana-mana dan hasil dari pengujian tidak akan valid.

c. Persiapan Pengujian

Persiapan pengujian dilakukan tiga hari sebelum pelaksanaan pengujian yang pertama. Dalam hal ini, persiapan yang dilakukan adalah mengundang partisipan melalui *Google Calendar*, menyiapkan media yang digunakan, yaitu *Google Meet* dan atau *Zoom*, serta membuat skenario yang nantinya akan diujikan kepada partisipan.

Pembuatan skenario didasarkan pada tujuan pengujian yang mana ingin mengetahui apakah informasi yang disampaikan sudah cukup untuk partisipan atau tidak, serta ingin mengetahui bagaimana partisipan berinteraksi dengan desain antarmuka website.

d. Pelaksanaan Pengujian

Pelaksanaan pengujian dilakukan melalui *teleconference*, yaitu *Google Meet* dan *Zoom* dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan serta lokasi partisipan yang ada di luar kota. Pengujian dimulai dengan penulis yang memperkenalkan diri, dilanjutkan dengan menyampaikan maksud dan tujuan pengujian, lalu memberikan arahan kepada partisipan serta meminta izin kepada partisipan untuk merekam aktivitas dan obrolan saat pengujian. Selama pengujian berlangsung, penulis mengamati bagaimana interaksi antara partisipan dengan desain antarmuka dalam menyelesaikan skenario yang diberikan. Selain melakukan skenario dan tugas yang diperintahkan, penulis juga mengajukan beberapa pertanyaan mengenai pengalaman dan komentar partisipan. Dari durasi yang sudah ditentukan sebelumnya, mayoritas pelaksanaan pengujian membutuhkan durasi selama 30 menit termasuk dengan tanya jawab dengan partisipan.

Setelah pelaksanaan pengujian, penulis mengucapkan terima kasih atas kesediaan partisipan dan menutup pelaksanaan pengujian dengan menutup *teleconference* dengan partisipan.

e. Hasil pengujian

Hasil pengujian diperoleh dengan memindahkan hasil rekaman ke dalam bentuk teks. Hasil tersebut merupakan gabungan antara pengamatan penulis terhadap partisipan dan tanya jawab dengan partisipan dan disesuaikan dengan metode *Cognitive Walkthrough* agar bisa menjawab empat pertanyaan yang sudah dijelaskan pada bab 2. Hasil pengujian dijelaskan pada Tabel 4.4 dilanjutkan dari tanya jawab yang diperoleh dari partisipan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.3 Rangkuman hasil pengamatan pada pengujian *Cognitive Walkthrough*

Skenario	Akankah pengguna berusaha mencapai efek yang benar?	Akankah pengguna mengetahui bahwa ada tindakan yang tepat?	Akankah pengguna mengaitkan efek yang benar dengan tindakan yang tepat?	Akankah pengguna berhasil mendekati solusi yang ia cari?
Anda sedang mencari sebuah komunitas di Yogyakarta, setelah mencari di mesin pencari, akhirnya anda menemukan komunitas Kantong Pintar. Selama ini anda tidak pernah mendengar mengenai komunitas ini dan tertarik untuk mencari tahu. Anda ingin tau mengenai profil singkat tentang komunitas Kantong Pintar.	Ya, seluruh partisipan berpikir untuk menemukan informasi yang ia perlukan.	2 dari 5 partisipan berpikir untuk melakukan tindakan <i>scrolling</i> . 3 partisipan lainnya berpikir bahwa ada menu <i>About</i> pada navigasi utama	2 dari 5 partisipan paham dengan tindakan <i>scrolling</i> untuk mendapatkan informasi mengenai profil singkat komunitas Kantong Pintar. 3 partisipan lainnya tidak berhasil.	2 dari 5 partisipan berhasil menemukan informasi yang ia butuhkan. 3 partisipan lainnya tidak berhasil.
Setelah mendapatkan informasi mengenai siapa komunitas kantong pintar, selanjutnya kamu ingin mengetahui visi dan misi komunitas kantong pintar agar kamu semakin mengenal kantong pintar sebelum mendaftar sebagai sukarelawan.	Ya, seluruh partisipan berpikir untuk menemukan informasi yang ia perlukan.	3 dari 5 partisipan berpikir untuk melakukan tindakan <i>scrolling</i> . 2 partisipan lainnya berpikir untuk menggunakan menu pada navigasi utama.	3 dari 5 partisipan paham bahwa tindakan <i>scrolling</i> akan membantu mereka menemukan informasi yang mereka butuhkan. 2 partisipan lainnya menggunakan menu navigasi utama untuk	Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari.

			menemukan informasi.	
Sekarang, anda ingin mencari tahu mengenai program-program yang tersedia di komunitas Kantong Pintar agar anda semakin mengetahui tentang Kantong Pintar	Ya, seluruh partisipan berpikir untuk menemukan informasi yang ia perlukan.	3 dari 5 partisipan berpikir untuk melakukan tindakan <i>scrolling</i> . 2 partisipan lainnya berpikir menggunakan menu pada navigasi utama.	3 dari 5 partisipan melakukan tindakan <i>scrolling</i> untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. 2 partisipan lainnya menggunakan menu pada navigasi utama.	Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari.
Anda mulai tertarik dengan komunitas ini dan ingin mengetahui kabar mengenai komunitas Kantong Pintar agar anda tidak tertinggal informasi terkini.	Ya, seluruh partisipan berpikir untuk menemukan informasi yang ia perlukan.	Seluruh partisipan berpikir untuk menggunakan menu pada navigasi utama.	Seluruh partisipan memilih menggunakan navigasi utama untuk mencapai efek yang mereka butuhkan.	Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari.
Akhirnya, setelah membaca seluruh informasi yang tersedia, anda hendak mendaftar mendaftar sebagai sukarelawan di komunitas kantong pintar. Anda ingin ikut berkontribusi di dalam komunitas ini.	Ya, seluruh partisipan paham bahwa mereka harus mendaftarkan diri.	Seluruh partisipan berpikir untuk menggunakan tombol <i>call-to-action</i> untuk mendaftarkan diri dan memilih <i>primary button</i> untuk mengisi formulir.	Seluruh partisipan memilih tombol <i>call-to-action</i> dan <i>primary button</i> untuk mencapai efek yang diberikan.	Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari.

Tabel 4.4 Timbal-balik (*feedback*) partisipan

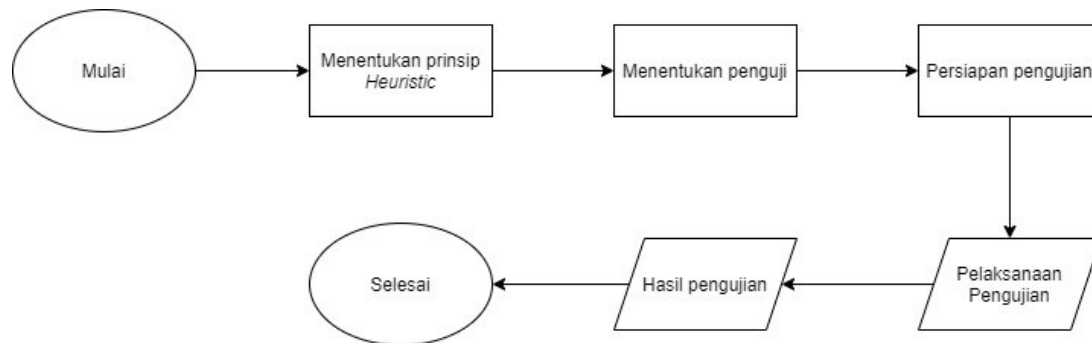
Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4	Partisipan 5
Partisipan merasa kesulitan karena tidak ada menu <i>about</i> pada navigasi utama.	Menurut partisipan, pilihan <i>typeface</i> Roboto terlalu kaku.	Partisipan sedikit kesulitan untuk membaca informasi pada profil karena terdapat ornament dengan warna yang berbeda dengan <i>background</i> .	Partisipan merasa kesulitan karena ia terbiasa menggunakan <i>about</i> pada navigasi utama.	Partisipan merasa kesulitan karena ia terbiasa menggunakan <i>about</i> pada navigasi utama.
Partisipan merasa bahwa informasi	Partisipan merasa bahwa warna	Partisipan merasa sudah cukup jelas	Partisipan merasa informasi pada	Partisipan merasa bahwa informasi

yang Ia baca sudah cukup jelas.	<i>background</i> desain antarmuka per <i>section</i> bisa diubah-ubah agar tidak merasa bosan.	dan informasi yang disampaikan pada menu Visi dan Misi.	detail program cukup membingungkan.	yang Ia baca sudah cukup jelas.
	Partisipan merasa bahwa informasi program masih belum jelas dan membingungkan.	Partisipan berpikir Jika ingin membedakan <i>background section</i> dengan warna, baiknya menggunakan warna yang sedikit lebih gelap agar nampak perbedaannya.		
	Partisipan merasa kesulitan memahami alur pendaftaran sukarelawan. Ia menyarankan agar memberikan ilustrasi agar mudah dipahami.	Menurut partisipan, pada desain antarmuka detail program, bisa ditambahkan beberapa foto atau gambar agak tidak nampak kosong.		
	Partisipan merasa bahwa kolom pengalaman pada formulir membingungkan sehingga perlu diperjelas lagi, pengalaman apa yang dimaksud.	Pengguna merasa bahwa pemilihan <i>typeface</i> nampak kaku.		

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4.4 dan *feedback* dari partisipan pada Tabel 4.5, dapat disimpulkan bahwa partisipan sudah memahami mengenai informasi yang disampaikan, akan tetapi ada beberapa hal yang harus dievaluasi kembali untuk meningkatkan pengalaman partisipan saat menggunakan desain antarmuka tersebut. Bentuk evaluasi dapat berupa penambahan menu *About* dan tambahan dokumentasi kegiatan pada desain detail program. Evaluasi ini akan dijelaskan lebih lanjut pada sub bab Iterasi Desain.

4.2.2 Pengujian *Heuristic Evaluation*

Sebelum melakukan pengujian *Heuristic Evaluation*, penulis membuat alur pengujian seperti pada Gambar 4.20 yang kemudian dijelaskan subbab selanjutnya. Alur ini merupakan tahapan yang harus dilalui dalam pengujian *Heuristic Evaluation*.



Gambar 4.20 Alur tahapan pengujian *Heuristic Evaluation*

a. Menentukan prinsip *Heuristic*

Tahapan pertama dalam pengujian *Heuristic Evaluation* adalah menentukan prinsip mana yang akan digunakan sebagai bahan untuk dievaluasi. Dalam hal ini, penulis memutuskan untuk menggunakan prinsip Nielsen, karena prinsip tersebut sudah banyak digunakan sehingga tidak sulit untuk pelaksanaannya. Prinsip Nielsen sudah pernah dijelaskan pada bab 2 dan 3.

b. Menentukan penguji

Dalam metode *Heuristic Evaluation*, pengujian bisa dilakukan siapa saja dengan syarat harus sudah memiliki pengetahuan dasar mengenai prinsip-prinsip Nielsen dan fundamental mengenai perancangan desain antarmuka. Oleh karena itu, pengujian ini dilakukan oleh penulis sendiri sehingga tidak diperlukan adanya partisipan seperti pada metode sebelumnya.

c. Persiapan pengujian

Setelah menentukan prinsip dan penguji, selanjutnya adalah melakukan persiapan pengujian, yaitu menentukan indikator penilaian untuk mengetahui apa saja masalah yang berdampak dan harus segera diperbaiki dan mana yang tidak berdasarkan prinsip Nielsen. Indikator penilaian ditentukan dari tingkat keparahan masalah kegunaan berdasarkan prinsip-prinsip tersebut. Indikator penilaian sudah dijelaskan pada bab 3.

d. Pelaksanaan pengujian

Penulis membuat tabel yang meliputi penilaian dan prinsip-prinsip Nielsen. Pengujian ini hanya dilakukan selama satu hari dengan memerhatikan alur dan desain antarmuka yang sudah dirancang sebelumnya.

e. Hasil Pengujian

Hasil pengujian diperoleh setelah mengamati keseluruhan alur dan desain antarmuka website komunitas Kantong Pintar. Tabel 4.5 menunjukkan hasil pengujian yang sudah dilakukan.

Tabel 4.5 Penilaian untuk pengujian *Heuristic Evaluation*.

	Tidak ada masalah kegunaan.	Cukup bermasalah dan diperbaiki jika ada tambahan waktu.	Masalah kecil dengan prioritas rendah.	Masalah besar dengan prioritas tinggi.	Sangat penting diperbaiki agar bisa rilis.
Visibilitas status sistem				x	
Kecocokan antara sistem dengan realita	x				
Kontrol dan kebebasan pengguna	x				
Konsistensi dan standar	x				
Pencegahan Kesalahan		x			
Pengenalan daripada mengingat.	x				
Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan.	x				
Aestetik dan desain minimalis.			x		
Membantu pengguna untuk mengenai, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan.	x				
Bantuan dan dokumentasi	x				

Berdasarkan hasil pengujian *Heuristic Evaluation*, desain antarmuka website milik komunitas Kantong Pintar memiliki masalah karena tidak memenuhi beberapa prinsip-prinsip Nielsen, yaitu:

a. Visibilitas Status Sistem

Prinsip ini dinilai masih perlu diperbaiki dengan tingkat prioritas tinggi karena pada desain antarmuka profil, tidak terdapat status atau informasi kepada pengguna di menu utama sehingga pengguna kesulitan.

b. Pencegahan Kesalahan

Pada desain antarmuka website komunitas Kantong Pintar, pencegah kesalahan masih perlu diperbaiki terutama pada antarmuka formulir, sebab ada informasi-informasi yang bisa menyebabkan miskomunikasi, seperti pengisian kolom pengalaman yang masih ambigu pengalaman apa yang dibutuhkan dan bagaimana mengisinya.

c. Estetis dan desain minimalis.

Desain antarmuka dinilai belum menerapkan desain yang minimalis, maksudnya, desain antarmuka yang tidak banyak distraksi dan gangguan saat digunakan oleh pengguna.

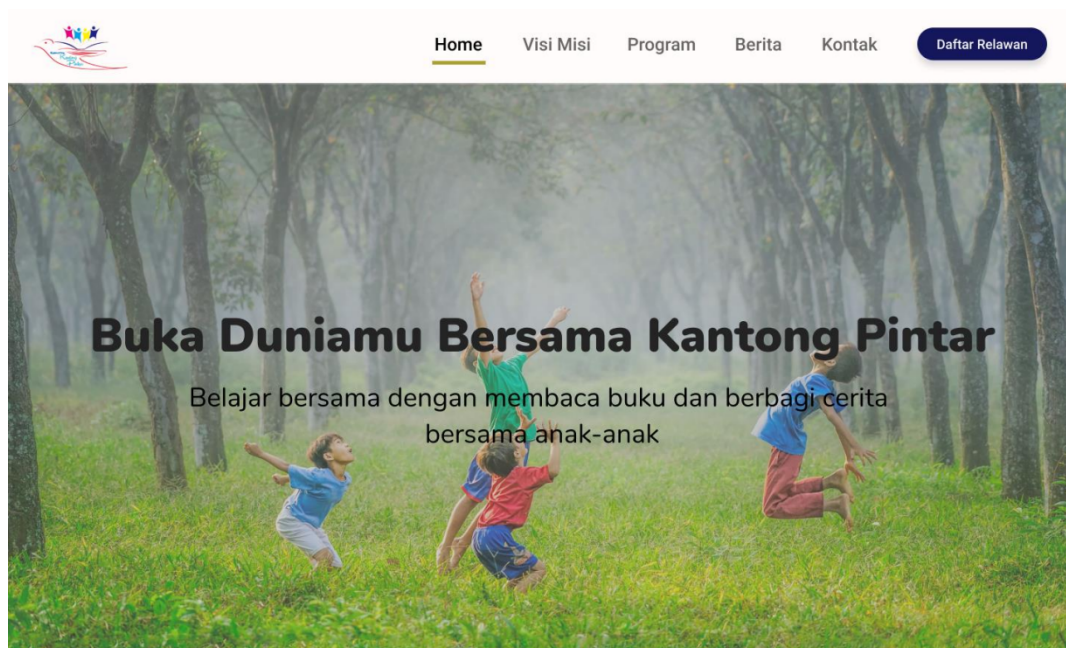
4.3 Iterasi Desain

Iterasi desain merupakan tahapan yang selanjutnya setelah melakukan pengujian. Tujuan dari tahapan ini adalah memperbaiki desain antarmuka sesuai dengan hasil pengujian yang sudah selesai dilakukan. Selain itu, hasil dari iterasi desain antarmuka ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman dan kebergunaan desain antarmuka yang akan digunakan oleh pengguna.

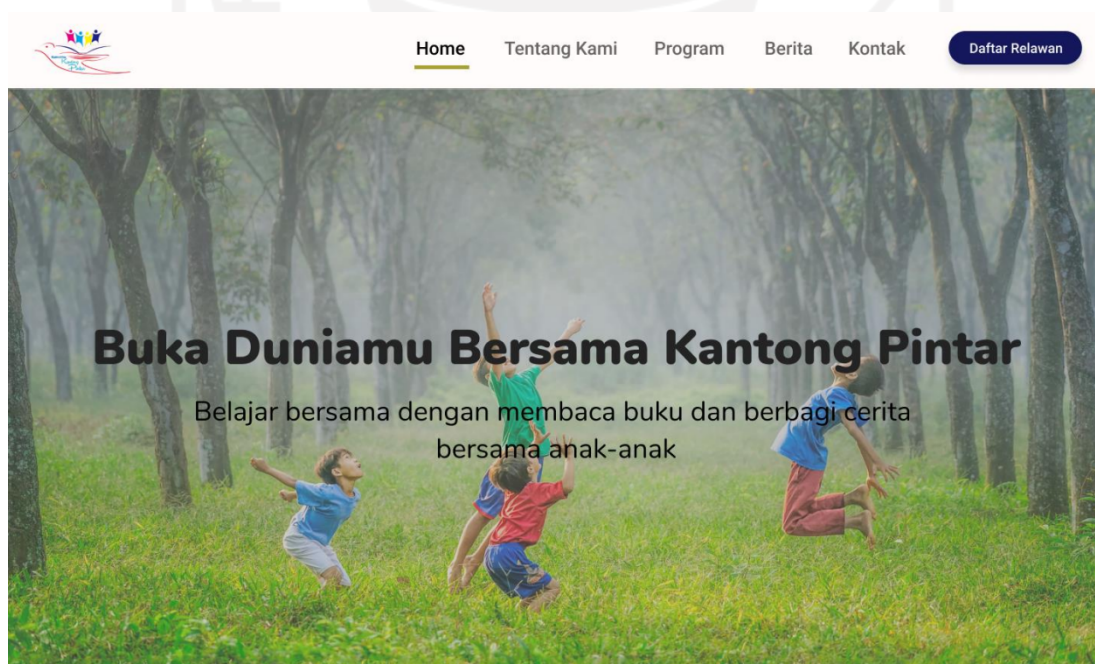
Dalam iterasi desain, tidak semua *feedback* dan hasil pengujian langsung diimplementasikan ke dalam desain antarmuka. Hanya ada beberapa bagian yang akan dirubah, dilihat dari segi fungsionalitas dan penyampaian informasi yang ada pada desain antarmuka yang lama. Hal ini disebabkan karena hasil pengujian terdapat bias yang muncul dari keinginan partisipan atau pandangan pribadi partisipan, sehingga perlu dipilah dengan menentukan prioritas dan efek dari perubahan tersebut.

Dilihat dari prioritas dan efek yang dihasilkan berdasarkan hasil pengujian, iterasi desain yang dilakukan kali ini adalah Mengubah menu Visi dan Misi menjadi Tentang Kami, menambah *spacing* pada halaman profil singkat, serta menambah dokumentasi berupa foto-

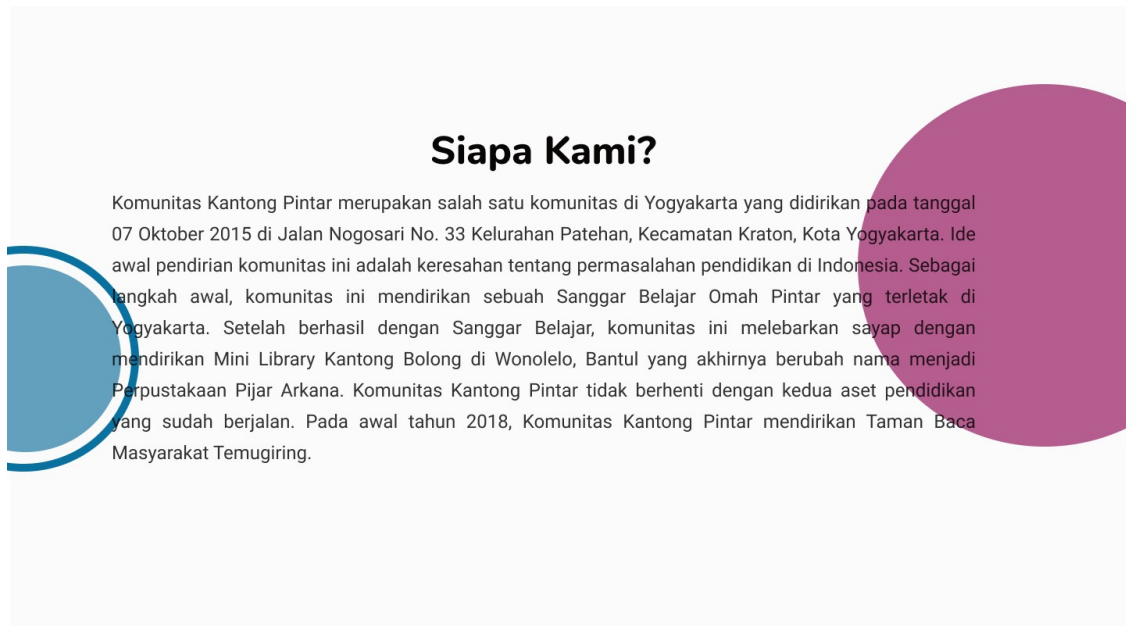
foto kegiatan di halaman detail program. Gambar 4.18 sampai Gambar 4.23 akan menunjukkan apa perubahan pada desain antarmuka website milik komunitas Kantong Pintar.



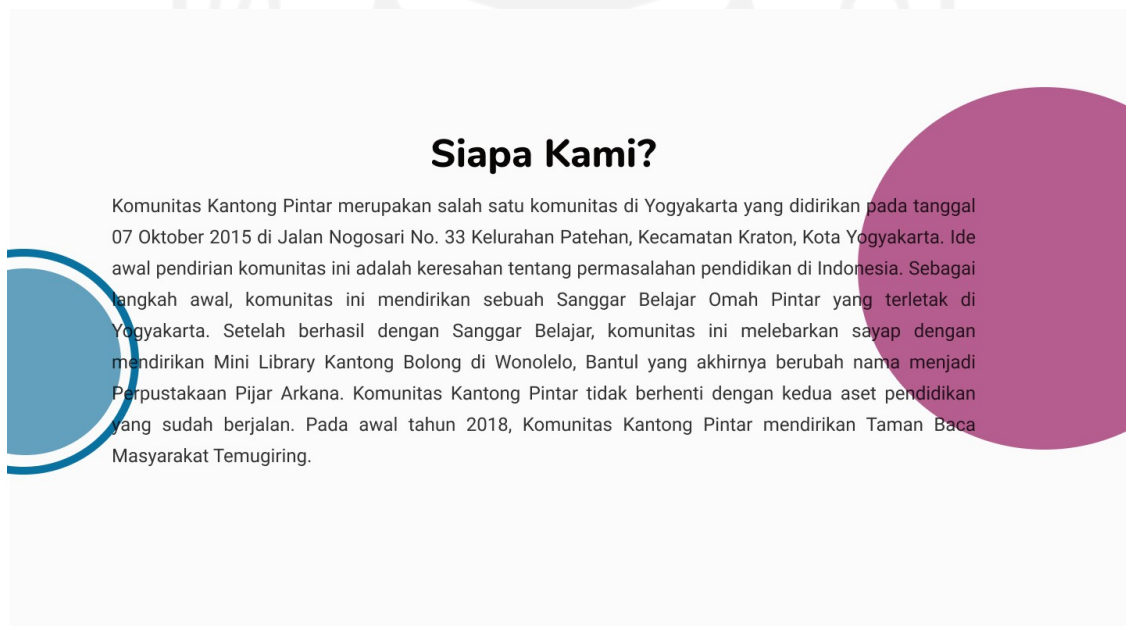
Gambar 4.21 Desain antarmuka navigasi utama sebelum pengujian dan iterasi



Gambar 4.22 Desain antarmuka navigasi utama setelah pengujian dan iterasi



Gambar 4.23 Desain antarmuka profil sebelum pengujian dan iterasi



Gambar 4.24 Desain antarmuka profil sesudah pengujian dan iterasi



Gambar 4.25 Desain antarmuka detail program sebelum pengujian dan iterasi



Gambar 4.26 Desain antarmuka detail program setelah pengujian dan iterasi

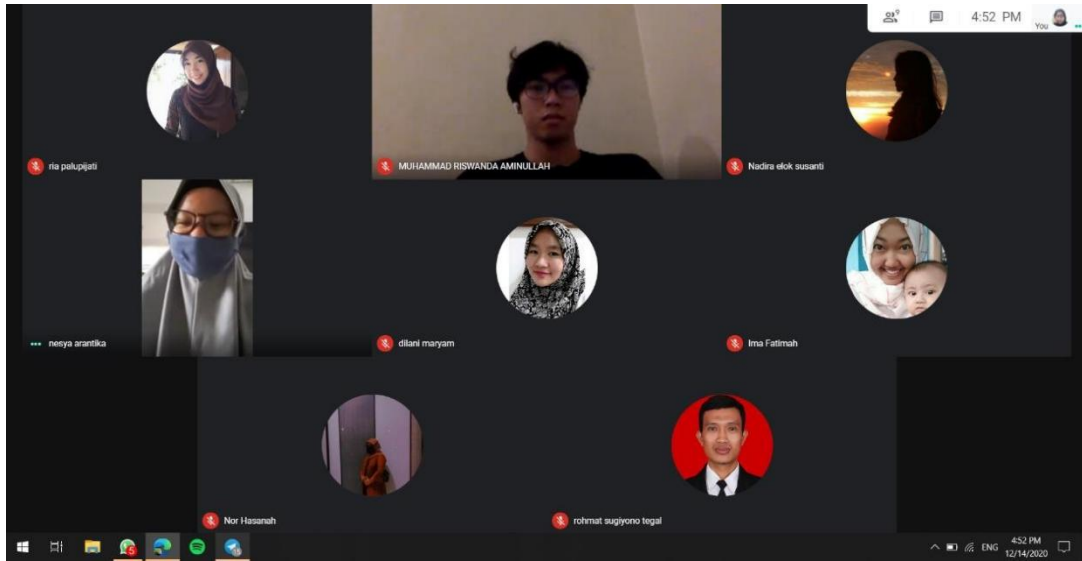
4.4 Indikator Keberhasilan Pengabdian Masyarakat

Setelah melakukan perancangan desain antarmuka, pengujian hingga iterasi desain, terakhir adalah mengukur indikator keberhasilan atau dampak pengabdian masyarakat sebelum dan sesudah guna mengetahui apakah perancangan desain antarmuka ini merupakan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah komunitas Kantong Pintar. Tabel 4.8 akan menjelaskan lebih detail mengenai indikator keberhasilan atau dampak pengabdian masyarakat.

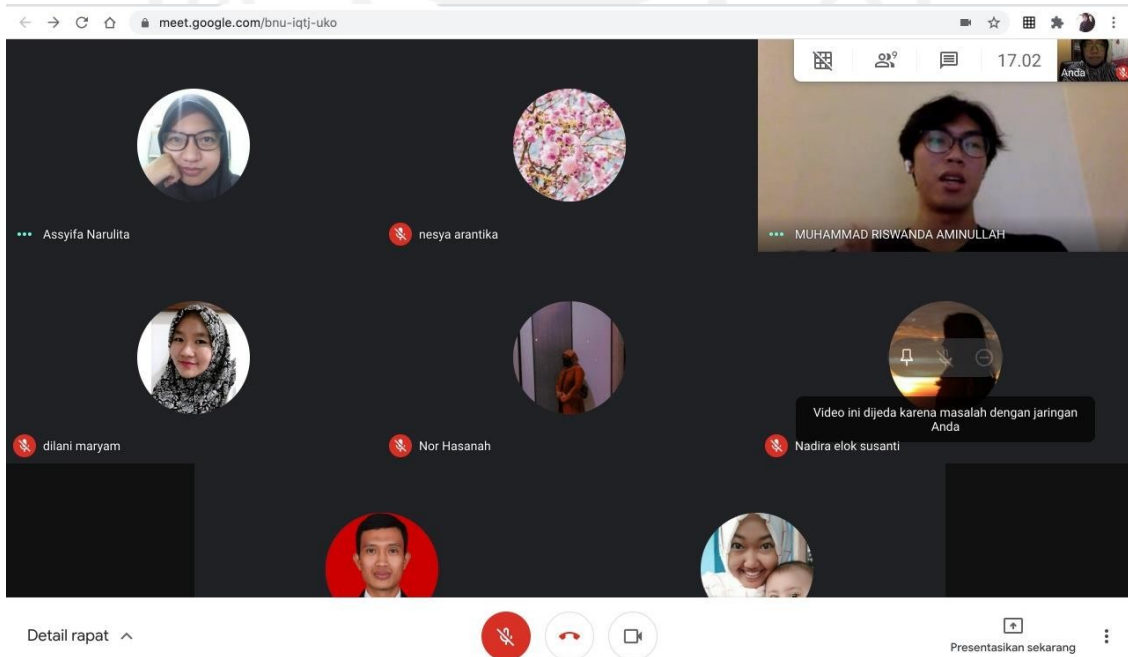
Tabel 4.6 Indikator keberhasilan pengabdian masyarakat

No	Sebelum solusi diterapkan	Setelah penerapan solusi
1	Informasi mengenai komunitas Kantong Pintar sangat minim.	Informasi sudah cukup untuk memberikan gambaran mengenai komunitas Kantong Pintar.
2	Orang-orang belum tertarik untuk bergabung dengan Kantong Pintar.	Orang-orang mulai tertarik untuk bergabung dengan Kantong Pintar. Hal ini diperoleh dari hasil pengujian yang dilakukan.
3	komunitas Kantong Pintar tidak memiliki platform untuk menginfokan kabar terbaru dari kegiatan mereka.	komunitas Kantong Pintar memiliki platform untuk memberikan informasi tentang kabar terbaru mereka.

Menelaah dari hasil indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa solusi yang diterapkan sudah berhasil dalam pengabdian masyarakat, terutama dalam upaya *rebranding* komunitas Kantong Pintar. Orang-orang mulai mengetahui apa saja informasi yang berkaitan dengan komunitas Kantong Pintar dan tertarik untuk menjadi sukarelawan di komunitas Kantong Pintar. Pun setelah berdiskusi dengan pihak komunitas Kantong Pintar, desain antarmuka website sudah sangat memuaskan dan Kantong Pintar berminat untuk melanjutkan ke dalam pengembangan yang lebih jauh.



Gambar 4.27 Diskusi dengan komunitas Kantong Pintar



Gambar 4.28 Diskusi dengan komunitas Kantong Pintar

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan desain hingga pengujian desain antarmuka dalam rangka penerapan solusi pengabdian masyarakat di komunitas Kantong Pintar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat mampu diterapkan untuk komunitas Kantong Pintar sebagai upaya *rebranding* komunitas.
- b. Dari pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *Heuristic Evaluation*, diperoleh hasil bahwa diperlukan iterasi desain antarmuka agar pengguna dapat menggunakan website dengan mudah, selain itu informasi yang disampaikan dalam desain antarmuka sudah cukup jelas.
- c. Indikator keberhasilan *rebranding* dilihat dari sisi *stakeholder* dan hasil pengujian yang telah dilakukan, yaitu komunitas Kantong Pintar sudah memuaskan dan berminat untuk dikembangkan lebih jauh serta hasil pengujian yang mengatakan bahwa informasi dan desain website sudah baik.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, terdapat beberapa saran untuk kedepannya, yaitu:

- a. Dalam mengidentifikasi masalah, perlu diskusi lebih dalam dengan komunitas Kantong Pintar yang mana adalah *stakeholder* dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat.
- b. Perlu adanya sosialisasi kepada *stakeholder* mengenai desain antarmuka dan pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnum, C. M. (2011). *Usability Testing Essentials; Ready, Set... Test!* Burlington: Elsevier Inc.
- Bischofberger, W. R., & Pomberger, G. (1992). *Prototyping-Oriented Software Development: Concepts and Tools*. Berlin: Springer-Verlag.
- Douglas, H. (2010). TYPES OF COMMUNITY. *International Encyclopedia of Civil Society*, 539-544.
- Dumas, J. S., & Redish, J. (1999). *A Practical Guide to Usability*. Intellect Books.
- Farooq, U., Ganoe, C. H., Xiao, L., MERKEL, C. B., ROSSON, M. B., & CARROL, J. M. (2007). Supporting community-based learning: case study of a geographical community organization designing its website. *Behaviour & Information Technology*.
- Horváth, I. (2011). THEORETICAL FRAMEWORK FOR COMPREHENSIVE ABSTRACT PROTOTYPING METHODOLOGY. *INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING DESIGN*. Denmark.
- MacQueen, K. M., McLellan, E., Metzger, D. S., Kegeles, S., Strauss, R. P., Scotti, R., . . . Trotter II, R. T. (2001). What Is Community? An Evidence-Based Definition. *American Journal of Public Health*, 1929-1938.
- Matahody, T., Kolski, C., & Sagar, M. (2010). State of the Art on the Cognitive Walkthrough Method, Its Variants and Evolutions. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 741-785.
- Muzellec, L., & Lambkin, M. (2006). Corporate rebranding: destroying, transferring or creating brand equity? *European Journal of Marketing*, 31-40.
- Nielsen, J. (2020, August Monday). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Diambil kembali dari nngroup: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nielsen, J. (2020, August Monday). *How to Conduct a Heuristic Evaluation*. Diambil kembali dari nngroup: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>
- Plumley, G. (2011). *Website Design and Development: 100 Questions to Ask Before Building a Website*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Saha, D., & Mandal, A. (2015). User Interface Design Issues for Easy and Efficient Human Computer Interaction: An Explanatory. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 127-135.

Shankar, V., & Carpenter, G. S. (2012). *Handbook of Marketing Strategy*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, Inc.



LAMPIRAN



