

**APLIKASI SYARAT KECAKAPAN UMUM DIGITAL SEBAGAI
UPAYA MODERNISASI GERAKAN PRAMUKA**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Desain
Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Gilang Pandu Ramadhan

1601184228

Konsentrasi: Desain Grafis



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2022

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS
ANAK USIA DINI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Desain
Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Gilang Pandu Ramadhan

1601184228

Konsentrasi: Desain Grafis



Disetujui,

Tgl. Agustus 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Novian Denny Nugraha S.S., M.Sn.

Paku Kusuma M.Sn.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG
2022**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT dengan nikmat dan karunia-Nya yang telah memberi kemudahan sehingga Tugas Akhir dengan dengan judul “Aplikasi Syarat Kecakapan Umum Digital Sebagai Upaya Modernisasi Gerakan Pramuka” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Telkom University.

Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini tidak sedikit hambatan serta rintangan yang dihadapi hingga akhirnya Tugas Akhir ini dapat selesai berkat kerja keras dan adanya bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Oleh karena itu, dengan hormat mengucapkan terimakasih dan apresiasi kepada:

1. Kepada kedua Orangtua yang selalu memberikan doa dan dukungan.
2. Bapak Novian Denny Nugraha S.S., M.Sn, dan Bapak Paku Kusuma M.Sn. selaku dosen pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing dan membantu proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak/Ibu dosen Desain Komunikasi Visual di Telkom University yang telah memberikan banyak ilmu dan pelajaran berharga.
4. Teman-teman terdekat yang selalu memberikan dukungan dan hiburan.
5. Seluruh pihak yang bersedia untuk meluangkan waktu sebagai narasumber dan mengisi kuisisioner.

Akhir kata saya sebagai penulis bersyukur dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan sebaik-baiknya meskipun penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Penulis sangat menghargai kritik dan saran yang diberikan agar dapat menjadi pembelajaran dan juga dapat membangun penulis untuk menjadi lebih baik.

Bandung, Agustus 2022



Gilang Pandu Ramadhan

ABSTRAK

APLIKASI SYARAT KECAKAPAN UMUM DIGITAL SEBAGAI UPAYA MODERNISASI GERAKAN PRAMUKA

Pramuka adalah kegiatan ekstrakurikuler yang hampir selalu ada di setiap Pendidikan dasar dan menengah. Pramuka adalah kegiatan ekstrakurikuler yang mengisi materi pendidikan yang tidak diajarkan dalam pendidikan formal. Gerakan Pramuka mengajarkan tentang nilai-nilai positif seperti sikap mandiri, memiliki rasa tanggung jawab tinggi, peduli satu sama lain, dan memiliki sikap berpegang teguh terhadap norma dan nilai yang berlaku. Sayangnya, kegiatan pramuka kurang dimintai oleh generasi muda, oleh sebab itu perlu adanya suatu gerakan modernisasi pada Pramuka. Syarat Kecakapan Umum (SKU) adalah syarat yang harus dikuasai agar anggota Pramuka dapat melanjutkan ke tingkat selanjutnya, SKU biasanya dicatat dalam media cetak berupa buku kecil. Sayangnya, buku kecil ini disusun menggunakan bahan yang kurang bagus sehingga buku SKU dapat dengan mudah rusak atau hilang, padahal buku ini berisi tentang catatan penting hasil ujian. Data menunjukkan bahwa 92.3% anggota Pramuka menggunakan *smartphone* sebagai gadget yang paling sering digunakan. Karena dominasi penggunaan perangkat *mobile* maka data ini dijadikan landasan untuk memilih platform *mobile*. Berdasarkan fenomena tersebut, dibuatlah perancangan aplikasi *mobile* tentang Syarat Kecakapan Umum (SKU) digital sebagai upaya untuk menjaga catatan SKU sekaligus menarik perhatian generasi baru dalam mengikuti kegiatan Pramuka.

Kata Kunci : *Mobile, Prototype, Aplikasi, SKU, Pramuka*

ABSTRACT

APPLICATION OF DIGITAL GENERAL SKILLS AS A MODERENIZATION OF THE SCOUTING MOVEMENT

Scout movement is an extracurricular activity that is almost always present in every primary and junior high school education. Scout is an extracurricular activity that fills educational material that is not taught in formal education. The Scout Movement teaches positive values such as being independent, having a high sense of responsibility, caring for one another, and having an attitude of holding on to prevailing norms and values. Unfortunately, scouting activities are less requested by the younger generation, therefore there is a need for a modernization movement in Scout. General Skills Requirements are requirements that must be mastered so that Scout members can proceed to the next level, General Proficiency Requirements are usually recorded in printed media in the form of a booklet. Unfortunately, this booklet was compiled using low quality materials so that the booklet could be easily damaged or lost, even though this book contains important notes on exam results. The data shows that 92.3% of Scout members use smartphones as the most frequently used gadget. Due to the dominance of the use of mobile devices, this data is used as the basis for choosing a mobile platform. Based on this phenomenon, a mobile application design for digital General Proficiency Requirements was made as an effort to maintain scout members records while at the same time attracting the attention of new generations in participating in Scouting activities.

Keywords: Mobile, Prototype, Application, Scout

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| ABSTRAK..... | ii |
| ABSTRACT..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Permasalahan..... | 3 |
| 1.2.1 Identifikasi Masalah | 3 |
| 1.2.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Ruang Lingkup..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis | 4 |
| 1.5.1 Cara Pengumpulan Data | 4 |
| 1.6 Analisis..... | 5 |
| 1.7 Kerangka Pemikiran..... | 5 |
| 1.8 Pembabakan | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 2.1 MEDIA DIGITAL..... | 8 |
| 2.1.1 Pengertian Media digital..... | 8 |
| 2.2 <i>USER INTERFACE</i> | 8 |
| 2.2.1 Pengertian User Interface | 8 |
| 2.2.2 Kulitias User Interface..... | 9 |
| 2.3 <i>USER EXPERIENCE</i> | 10 |

| | |
|--|-----------|
| 2.4 APLIKASI MOBILE | 11 |
| 2.5 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL..... | 12 |
| 2.5.1 Layout..... | 12 |
| 2.5.2 Sistem Grid..... | 15 |
| 2.5.3 Tipografi..... | 17 |
| 2.5.4 Warna..... | 18 |
| 2.6 DESIGN THINKING..... | 22 |
| 2.6.2 Tahapan Design Thinking | 22 |
| BAB III DATA DAN ANALISIS DATA | 24 |
| 3.1 Data Lembaga Pendukung | 24 |
| 3.1.1 Definisi Pramuka | 24 |
| 3.1.2 Tujuan Pramuka..... | 24 |
| 3.1.3 Kurikulum Pramuka | 25 |
| 3.2 Data Khalayak Sasaran..... | 26 |
| 3.3 Data Aplikasi Pramuka yang Sudah Beredar | 27 |
| 3.3.1 Buku Saku Pramuka Lengkap | 27 |
| 3.3.2 AyoPramuka | 28 |
| 3.3.3 Satu Pramuka APP..... | 29 |
| 3.3.4 Pandu Pramuka | 29 |
| 3.4 Data Karya Sejenis | 30 |
| 3.4.1 Playstation App..... | 30 |
| 3.4.2 Xbox App | 31 |
| 3.4.3 Google Play Games | 32 |
| 3.4.4 Steam | 32 |
| 3.5 Data Kuisisioner..... | 33 |
| 3.4.1 Kelompok Usia Responden | 33 |
| 3.5.2 Responden yang sedang atau pernah aktif dalam kegiatan pramuka | 34 |

| | |
|--|-----------|
| 3.5.3 Pengaruh perkembangan teknologi pada kegiatan pramuka | 34 |
| 3.5.4 Penerapan teknologi dalam kegiatan pramuka | 35 |
| 3.5.5 Penggunaan teknologi dalam pramuka sebagai upaya modernisasi | 35 |
| 3.5.6 Responden yang menggunakan buku SKU | 36 |
| 3.5.7 Penampilan buku Syarat Kecakapan Umum | 36 |
| 3.5.8 Kemudahan mencari materi dalam buku SKU | 37 |
| 3.5.9 Responden yang memiliki cadangan buku SKU | 37 |
| 3.5.10 SKU digital sebagai pengganti buku SKU | 38 |
| 3.5.11 SKU digital sebagai pelengkap buku SKU..... | 38 |
| 3.5.12 Gadget yang paling sering digunakan..... | 39 |
| 3.5.13 Gaya gambar yang cocok dengan kepramukaan | 39 |
| 3.5.14 Desain antar muka | 40 |
| 3.5.15 Jenis logo yang cocok menjadi logo aplikasi Pramuka | 40 |
| 3.5.16 Gaya desain logo yang cocok untuk aplikasi pramuka..... | 40 |
| 3.5.17 Bentuk logo yang cocok | 41 |
| 3.6 Data Hasil Wawancara | 42 |
| 3.6.1 Wawancara Pembina Pramuka SMAN 3 Unggulan Kayuagung | 42 |
| 3.6.2 Wawancara UI/UX desainer Braga Technologies..... | 42 |
| 3.7 Analisis..... | 43 |
| 3.7.1 Analisis Variabel Fitur..... | 43 |
| 3.9.2 Analisis Matriks Visual | 45 |
| 3.7.3 Analisis Tolak Ukur User Interface/User Experience | 49 |
| 3.8 Analisis Hasil Wawancara | 49 |
| 3.9 Kesimpulan Hasil Analisis | 50 |
| BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN | 51 |
| 4.1 Konsep Achievement Digital | 51 |
| 4.2 Konsep Kreatif | 51 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 4.3 Konsep Visual | 52 |
| 4.3.1 Warna..... | 52 |
| 4.3.2 Tipografi | 54 |
| 4.3.3 Layout..... | 54 |
| 4.3.4 Logo Aplikasi | 56 |
| 4.3.5 Logo Achievement | 57 |
| 4.3.6 Ikon..... | 59 |
| 4.4 Konsep Media | 60 |
| 4.5 Konsep Bisnis..... | 60 |
| 4.5.1 Profil Perusahaan | 62 |
| 4.5.2 Rancangan Anggaran biaya | 63 |
| 4.6 Proses Perancangan | 63 |
| 4.6.1 User Persona | 64 |
| 4.6.2 User flow | 64 |
| 4.6.3 Sitemap | 68 |
| 4.6.4 Wireframe | 69 |
| 4.6.5 Prototype tampilan UI/UX..... | 71 |
| 4.7 Hasil Perancangan | 80 |
| 4.7.1 Tampilan User Interface | 80 |
| 4.7.2 Media Pendukung | 83 |
| BAB V PENUTUP..... | 87 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 87 |
| 5.2 Saran..... | 88 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 89 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Prinsip Sequence | 13 |
| Gambar 2.2 Penekanan pada teks layout | 14 |
| Gambar 2.3 Keseimbangan asimetris | 14 |
| Gambar 2.4 keseimbangan simetris | 14 |
| Gambar 2.5 Kesatuan dalam layout | 15 |
| Gambar 2.6 Anatomi sistem grid | 17 |
| Gambar 2.7 warna netral..... | 21 |
| Gambar 3.1 tampilan aplikasi Buku Saku Pramuka | 27 |
| Gambar 3.2 tampilan aplikasi AyoPramuka | 28 |
| Gambar 3.3 tampilan aplikasi Satu Pramuka..... | 29 |
| Gambar 3.4 tampilan Pandu Pramuka | 30 |
| Gambar 3.5 tampilan playstation app | 30 |
| Gambar 3.6 tampilan Xbox App..... | 31 |
| Gambar 3.7 Google Play Games..... | 32 |
| Gambar 3.8 Tampilan Steam | 32 |
| Gambar 4.1 referensi warna identik pramuka..... | 52 |
| Gambar 4.2 Warna Primer | 53 |
| Gambar 4.3 Warna Subrodinate..... | 53 |
| Gambar 4.4 Warna Accent..... | 53 |
| Gambar 4.5 tampilan huruf Montserrat | 54 |
| Gambar 4.6 Tampilan Aplikasi Playstation App | 55 |
| Gambar 4.7 Grid Aplikasi..... | 55 |
| Gambar 4.8 logo aplikasi | 56 |
| Gambar 4.9 Bentuk Tunas Kelapa dalam logo | 56 |
| Gambar 4.10 Visual Tanda Kecakapan Umum | 57 |
| Gambar 4.11 Kaidah Logo Achievement | 58 |
| Gambar 4.12 adaptasi TKU menjadi logo achievement | 59 |
| Gambar 4.13 Google Material Iconography | 59 |
| Gambar 4.14 Lean Canvas | 60 |
| Gambar 4.15 User Persona | 64 |
| Gambar 4.16 Userflow Login dan Sign in | 65 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.17 Mengisi SKU..... | 65 |
| Gambar 4.18 Halaman Materi..... | 66 |
| Gambar 4.19 fitur posting | 66 |
| Gambar 4.20 Teman dan Regu | 67 |
| Gambar 4.21 Logout | 67 |
| Gambar 4.22 Sitemap..... | 68 |
| Gambar 4.23 Wireframe Raih Pramuka..... | 70 |
| Gambar 4.24 Tampilan UI aplikasi Raih Pramuka bagian achievement page | 71 |
| Gambar 4.25 Tampilan UI Raih Pramukan bagian materi | 71 |
| Gambar 4.26 Tampilan UI Raih Pramuka Bagian aktivitas | 72 |
| Gambar 4.27 Tampilan UI Raih Pramuka bagian obrolan | 72 |
| Gambar 4.28 Tampilan UI Raih Pramuka Bagian pengaturan | 72 |
| Gambar 4.29 perubahan pada keterangan achievement..... | 74 |
| Gambar 4.30 perubahan pada navigation bar | 74 |
| Gambar 4.31 Perubahan pada halaman aktivitas | 75 |
| Gambar 4.32 tampilan UI Raih Pramuka bagian Achievement page setelah user test 1 | 76 |
| Gambar 4.33 tampilan UI Raih Pramuka bagian halaman materi setelah user test 1 | 76 |
| Gambar 4.34 tampilan UI Raih Pramuka halaman obrolan | 77 |
| Gambar 4.35 tampilan UI Raih Pramuka halaman aktivitas..... | 77 |
| Gambar 4.36 perubahan pada navigation bar | 79 |
| Gambar 4.37 perubahan pada icon unggah di halaman aktivitas..... | 79 |
| Gambar 4.38 Splash Screen | 80 |
| Gambar 4.39 Halaman Achievement | 80 |
| Gambar 4.40 Halaman Materi..... | 81 |
| Gambar 4.41 Halaman Aktivitas..... | 81 |
| Gambar 4.42 Halaman Logout..... | 82 |
| Gambar 4.43 Halaman Obrolan | 82 |
| Gambar 4.44 Menu Overlay | 83 |
| Gambar 4.45 X-Banner | 83 |
| Gambar 4.46 brosur | 84 |
| Gambar 4.47 Video Iklan..... | 84 |
| Gambar 4.48 Pin | 85 |
| Gambar 4.49 Gelang Tangan | 85 |
| Gambar 4.50 Gantungan Kunci | 86 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Analisis Variabel Fitur..... | 44 |
| Tabel 3.2 Analisis matriks tampilan app..... | 48 |
| Tabel 3.3 Analisis tolak ukur UI/UX..... | 49 |
| Tabel 4.1 rincian biaya..... | 63 |
| Tabel 4.2 Hasil user test 1..... | 73 |
| Tabel 4.3 Hasil user test 2..... | 76 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan formal adalah pendidikan yang diajarkan di sekolah dan berdasarkan kurikulum. selain daripada pendidikan formal, masa sekolah juga memiliki berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler ini mempelajari ilmu yang tidak diajarkan dalam kurikulum sekolah dari Pendidikan dasar hingga Pendidikan tinggi. Setiap sekolah memiliki jumlah ekstrakurikuler yang berbeda-beda dan menyesuaikan kebutuhan dari peserta didik sekolah tersebut.

Pramuka adalah kegiatan ekstrakurikuler yang hampir selalu ada di setiap Pendidikan dasar dan menengah. Pramuka melalui kegiatannya mengisi kebutuhan Pendidikan yang tidak dapat dipenuhi di Pendidikan keluarga dan Pendidikan sekolah. Kegiatan pramuka mengajarkan nilai-nilai yang memiliki manfaat positif kepada anggotanya, nilai-nilai positif tersebut dapat berupa anggota menjadi memiliki sikap mandiri, memiliki rasa tanggung jawab tinggi, peduli satu sama lain, dan memiliki sikap berpegang teguh terhadap norma dan nilai yang berlaku.

Dewasa ini gerakan pramuka kurang diminati oleh generasi muda. Banyak penyebab dari kurangnya minat mengikuti gerakan pramuka ini seperti banyaknya pilihan-pilihan ekstrakurikuler lain dan kegiatan pramuka yang terkesan usang dan ketinggalan jaman. Pramuka yang kebanyakan memiliki kegiatan di luar lapangan memiliki kurikulum dan sistem pembelajaran yang tidak berkembang karena kebanyakan pembinanya masih berpegang teguh pada pakem yang sudah ada, sedangkan teknologi terus berkembang dan memungkinkan untuk berinovasi dan menjadikan kegiatan ekstrakurikuler tersebut lebih menarik untuk anak muda digenerasi saat ini.

Pramuka sebenarnya sangat erat dengan perkembangan teknologi. Misalnya dalam kegiatan pelatihan pramuka diajarkan materi mengenai cara menggunakan kompas, radar, dan juga komunikasi radio. Namun, di jaman sekarang kegiatan pramuka terlihat tidak terlalu mengikuti perkembangan teknologi. Padahal banyak perkembangan teknologi yang dapat digunakan dalam pelatihan pramuka untuk meningkatkan kelancaran kegiatan latihan pramuka sekaligus upaya modernisasi kegiatan pramuka.

Keberhasilan anggota dalam mempelajari ilmu anggota ditentukan oleh bagaimana setiap pertemuan berjalan secara efektif dan efisien. Kemampuan anggota kemudian di uji secara tertulis maupun tidak tertulis. Daftar kemampuan yang harus dikuasai oleh anggota pramuka di catat dalam buku Syarat Kecakapan Umum (SKU) yang biasanya berbentuk buku kecil berisi daftar kemampuan yang disajikan dalam kolom untuk kemudian diparaf oleh Pelatih pramuka jika anggota pramuka telah dinyatakan lulus atau menguasai kemampuan tersebut. Jika anggota pramuka telah memenuhi jumlah kemampuan yang telah dikuasai di Syarat Kemampuan Umum maka anggota pramuka dapat meminta untuk dinaikkan ke tingkat berikutnya kepada pembimbing.

Syarat Kecakapan Umum (SKU) menjadi salah satu penerapan ‘Sistem Tanda Kecakapan’ untuk menjadi kurikulum dalam kegiatan pramuka. Selain syarat kecakapan umum, kegiatan pramuka juga mempunyai Syarat Kecakapan Khusus (SKK) yang merupakan syarat kecakapan dibidang teknologi yang bisa didapatkan oleh anggota pramuka untuk meningkatkan bakatnya. SKK ini digunakan untuk mendapatkan tanda khusus berupa Tanda Kecakapan Khusus (TKK) setelah dinyatakan lulus menguasai kemampuan tersebut melalui ujian. Para anggota pramuka yang dinyatakan lulus menguasai kemampuan yang ada di Syarat Kecakapan Khusus mendapatkan bukti berupa *badge* yang kemudian dipasangkan ke selendang. Anggota pramuka dapat menyelesaikan SKK dan mendapatkan *badge* ini sebagai bukti atas kemampuan mereka.

Daftar kemampuan yang harus dicapai disusun dalam buku kecil yang disebut buku SKU. Buku ini memiliki dimensi yang praktis dibawa dalam lapangan dan menggunakan bahan kertas dengan kualitas yang kurang bagus. Padahal, buku ini berisi catatan penting yaitu paraf dari Pembina pramuka kepada anggota pramuka yang telah menyelesaikan ujian kemampuan dari daftar SKU dan SKK. Catatan penting ini berisiko tinggi akan rusak atau hilang jika hanya dituliskan dalam buku SKU yang menggunakan bahan kertas berkualitas rendah sedangkan kegiatan pramuka kebanyakan berada di alam luar dan memiliki banyak kegiatan fisik yang memungkinkan untuk merusak buku SKU tersebut jika disimpan di kantong seragam pramuka. Jika buku SKU tersebut rusak maka anggota pramuka tidak memiliki media lain yang mencatat apa saja kemampuan yang sudah dilulus ujian oleh pembina.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, masalah dapat di identifikasikan sebagai berikut :

- Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dirasa tidak mengikuti perkembangan teknologi dan ketinggalan jaman.
- Buku SKU kegiatan pramuka disusun menggunakan bahan yang kurang berkualitas dan susunan yang monoton.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Mengapa kegiatan ekstrakurikuler pramuka dirasa tidak mengikuti perkembangan teknologi dan jaman?
2. Bagaimana membuat media yang dapat mencatat Syarat Kecakapan Umum yang baik dan tidak mudah rusak?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, permasalahan akan dibatasi pada aspek di bawah ini :

1. Apa

Pada topik ini, perancangan media yang akan difokuskan adalah perancangan media pencatat Syarat Kecakapan Umum (SKU) kegiatan pramuka

2. Bagaimana

Perancangan difokuskan pada penyusunan media yang menarik dan berfungsi dengan tepat dalam penyusunan catatan Syarat Kecakapan Umum (SKU)

3. Siapa

Target *audience* dari perancangan media catatan Syarat kecakapan umum ini adalah para anggota pramuka yang aktif dalam pelatihan pramuka

4. Dimana

Penelitian dilakukan di kota Palembang, Sumatera Selatan dan kota Bandung, Jawa Barat.

5. Kapan

Kegiatan pengumpulan data serta pelaksanaan penelitian dilakukan selama semester 8.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah merancang catatan Syarat Kecakapan Umum (SKU) Digital untuk anggota pelatihan pramuka.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

1. Pengamatan Objek

Definisi umum dari observasi adalah tahapan mengumpulkan keterangan yang menjadi bahan-bahan penelitian dengan cara mengadakan pengamatan terhadap fenomena-fenomena secara sistematis (Djaali & Mulyono, 2000). Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan isi dan tata letak dari buku yang sudah beredar.

2. Studi Pustaka

menurut (Sarwono, 2006), studi Pustaka adalah proses mempelajari berbagai buku dan jurnal sebagai referensi dari hasil penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik, studi Pustaka bermanfaat untuk dijadikan landasan teori dari permasalahan yang akan diteliti. Pada penelitian ini metode studi Pustaka dilakukan dengan meneliti buku, jurnal, dan situs web yang terkait dengan topik dan memiliki kredibilitas tinggi.

3. Wawancara

Wawancara adalah Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan oleh peneliti untuk memperdalam studi masalah di awal penelitian atau untuk menambah keterangan dari narasumber jika jumlah respondennya sedikit (Sugiyono, 2014). Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dapat dilakukan melalui metode bertemu langsung atau secara daring dengan memanfaatkan jaringan internet. Wawancara akan dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara akan

dilakukan terkait dengan pembahasan materi dan penggunaan buku SKU pramuka di dalam kegiatan lapangan.

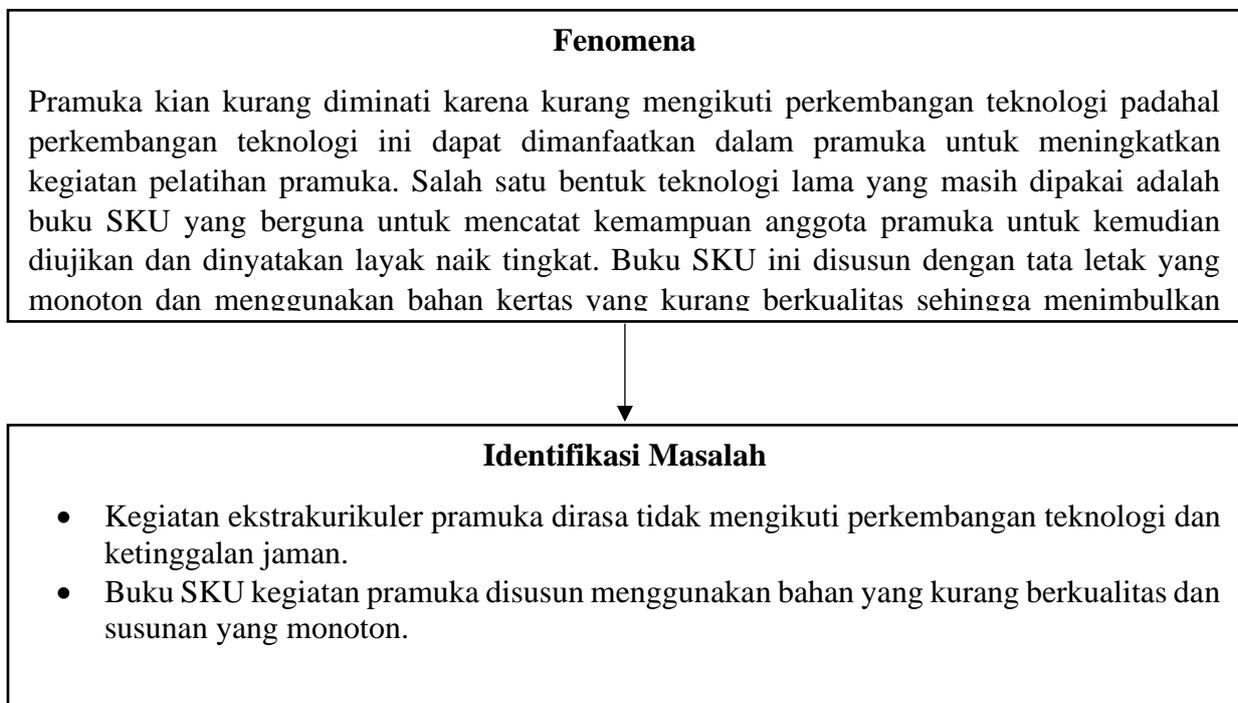
4. Kuesioner

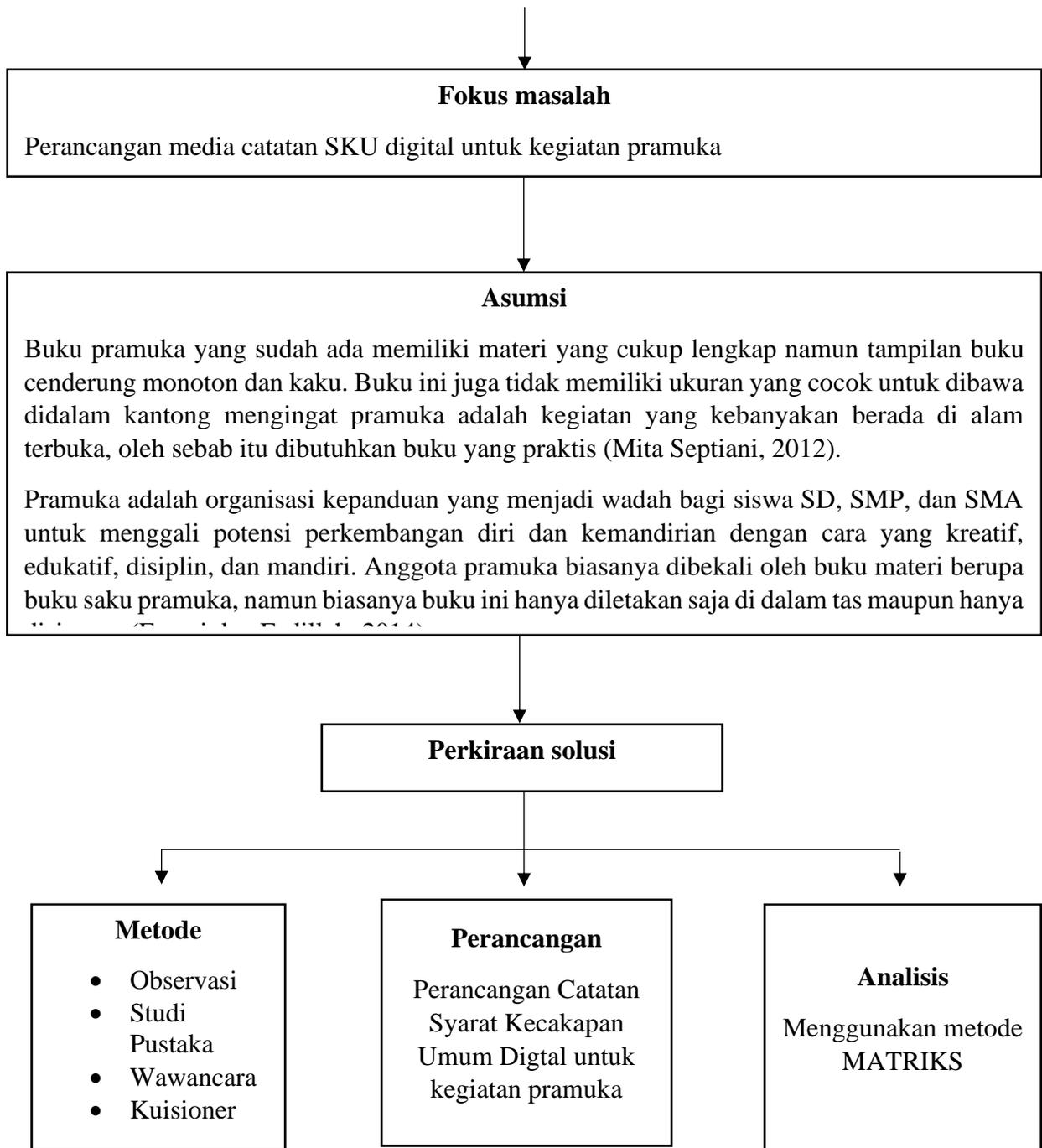
Kuesioner merupakan riset berbentuk survei yang berisikan daftar pertanyaan tertulis yang kemudian dijawab oleh sekelompok responden dengan tujuan mendapat tanggapan yang mewakili populasi. Responden dari kuesioner penelitian ini adalah anggota pramuka yang berada pada tingkat penggalang

1.6 Analisis

1. Analisis Data Visual.
2. Analisis Data Wawancara.
3. Analisis Data Kuesioner.

1.7 Kerangka Pemikiran





Bagan 1.1 Kerangka pemikiran (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

1.8 Pembabakan

- BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab I terdapat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka pemikiran, serta kerangka pemikiran laporan.

- BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab dasar pemikiran memuat dasar teori dan teori-teori lain yang relevan terhadap penelitian.

- BAB III DATA DAN ANALISIS PEMIKIRAN

Dalam bab data analisis pemikiran akan mengurai hasil pencarian data secara terstruktur, dari data observasi, studi Pustaka, data wawancara, data kuesioner, dan data analisis serta penarikan kesimpulan.

- BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini memaparkan seluruh konsep dari perancangan yang akan dibuat dimulai dari konsep ide hingga konsep visual yang dipergunakan. Kemudian dilampirkan hasil rancangan berupa sketsa hingga penerapan visual pada media

BAB II

LANDASAN TEORI

Setelah menentukan mengamati fenomena dan mengambil rumusan masalah ditariklah kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah dibutuhkananya Syarat Kecakapan Umum digital untuk membantu kegiatan Latihan Pramuka. oleh karena itu, dibutuhkan teori yang relevan untuk merancang SKU digital tersebut, berikut adalah teori-teori yang sudah disusun sebagai landasan perancangan SKU digital.

2.1 MEDIA DIGITAL

2.1.1 Pengertian Media digital

Digital media adalah media yang memproses segala bentuk data dengan mengubahnya menjadi jalinan angka. Media digital mengubah bentuk fisik dari data seperti cahaya dan gelombang suara menjadi angka, data tersebut kemudian disatukan menjadi kode. Kode yang mencantumkan nilai dari data media tadi dapat diproses secara matematis oleh algoritma dari *software* dan kemudian dapat menghasilkan *output* berupa gambar dan suara (Lister et al., 2009).

Dewasa ini, media digital sudah menjadi salah satu aspek kehidupan masyarakat, berbagai hal yang semula memakai teknologi analog mulai berpindah ke teknologi digital. Terlebih, teknologi digital sudah menjadi sangat umum ditemui di berbagai aspek kehidupan. Proses pembentukan sosial meninggalkan media yang membentuk identitas dan mempengaruhi dunia, oleh sebab itu media tidak hanya mempengaruhi bagaimana kita melihat dan merasakan dunia tetapi juga media adalah produk dari dunia yang kita tempati (Lister et al., 2009). Media digital dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti aplikasi mobile, *website*, siaran televisi, dan lain-lain.

2.2 USER INTERFACE

2.2.1 Pengertian User Interface

User Interface adalah bentuk visual dari sebuah *website* yang berperan dalam menerjemahkan aksi antara pengguna *website* dan domain *website* (Rochmawati, 2019). *User interface* berguna sebagai penghubung antara *user* dan *website*, manusia

dapat berinteraksi dengan objek-objek yang ada di dalam *website* melalui keberadaan *user interface*. User Interface memiliki fungsi sebagai penghubung dan penerjemah antara informasi, pengguna, dan sistem sehingga suatu program dalam digunakan. Dengan begitu, user interface dapat diartikan sebagai sebuah mekanisme intrerelasi perangkat keras ke pengguna (Raganata & Nugraha, 2022).

2.2.2 Kualitas User Interface

Pengembangan sebuah *user interface* dibutuhkan untuk sebelumnya desainer mengerti apa yang membuat sebuah desain user interface bagus. Berikut adalah delapan kualitas atau karakteristik dari user interface (Alessandro, maier, Andrew dkk., 2009) :

1. *Clarity*

Membuat semuanya jelas melalui elemen visual sehingga menghindari ambiguitas. Interface yang jelas memastikan pengguna melakukan lebih sedikit kesalahan dalam menggunakannya

2. *Concision*

Membuat *interface* yang memiliki label dalam segalanya membuat *interface* tersebut menjadi lebih jelas, namun akan membuat terlalu banyak item yang ada dalam satu layar. Jika terlalu banyak, pengguna akan kesulitan dalam mencari hal yang diinginkannya sehingga *interface* menjadi bosan untuk digunakan. Tantangannya adalah membuat *interface* yang jelas dan ringkas.

3. *familiarity*

Sesuatu yang akrab dengan pengguna akan memudahkan pengguna dalam mengingat navigasi *interface*. Bahkan jika pengguna *interface* baru pertama kali melihat, unsur-unsur tertentu masih terlihat akrab.

4. *Responsivness*

Responsivness berarti kecepatan. *Interface* yang tidak lambat adalah *interface* yang baik. *Interface* harus memberikan umpan balik yang cepat dan baik kepada pengguna tentang apa yang terjadi dan yang telah dilakukan oleh pengguna.

5. *Consistency*

Konsisten adalah hal yang penting dalam sebuah *interface* karena memungkinkan pengguna untuk mengenali cara penggunaan. Setelah pengguna mempelajari bagaimana cara *interface* bekerja, mereka dapat mengerti cara

menggunakan fitur lainnya jika sebuah *interface* konsisten dengan apa yang pengguna telah pelajari.

6. *Aesthetics*

Interface yang bisa membuat pengguna menghabiskan waktu adalah *interface* yang terlihat baik. Pengguna akan merasa lebih *menyangkan* dan bahagia saat menggunakannya karena *interface* yang memiliki penampilan bagus.

7. *Efficiency*

Interface akan menjadi *interface* yang baik jika dapat membuat pengguna lebih produktif melalui desain yang baik dan akses yang cepat

8. *Forgivness*

Interface yang baik adalah *interface* yang menyediakan sarana untuk mengingatkan pengguna jika pengguna melakukan kesalahan.

2.3 USER EXPERIENCE

Mengembangkan User Experience tidak hanya tentang membangun cara kerja suatu produk, namun juga membangun persepsi seseorang tentang produk tersebut. Dalam pembahasan user experience, persepsi terhadap produk ini adalah respon yang dapat menjadi acuan untuk kepuasan maupun kenyamanan dalam menggunakan produk (Sesnova et al., 2021)

User Experience memiliki 5 elemen lapisan yang membentuk User Experience yaitu :

1. *Strategy (Product Objectives and User Needs)*

Lapisan pertama dalam pembentukan User Experience. Dalam tahap ini, ditentukan bagaimana ingin membangun produk dengan UX yang baik dengan cara menentukan tujuan dari produk dan memahami kebutuhan dari pengguna.

2. *Scope (Functional Specification and Content Requirements)*

Setelah menentukan tujuan produk dan kebutuhan pengguna, Langkah berikutnya adalah menentukan cakupan terakit produk yang akan dibuat. Cakupan ini adalah bentuk dari translasi tujuan produk dan kebutuhan pengguna yang kemudian diubah menjadi persyaratan spesifik untuk apa konten dan produk yang ditawarkan ke pengguna.

3. *Structure (Interaction Design and Information Architecture)*

Setelah persyaratan pada tahap scope telah ditentukan dan didefinisikan, maka gambaran jelas mengenai apa saja yang akan ada diproduk akhir telah didapatkan. Langkah berikutnya adalah dilakukan pengembangan struktur secara konseptual.

4. *Skeleton (Interface Design, Navigation Design, and Information Design)*

Struktur yang telah dikembangkan pada tahapan sebelumnya kemudian dikembangkan Kembali secara spesifik untuk setiap aspek antarmuka, navigasi dan desain informasi yang akan membuat struktur semakin konkrit.

5. *Surface (Sensory Design)*

Pada tahapan terakhir ini, aspek-aspek yang secara langsung dirasakan oleh pengguna perlu untuk diperhatikan. Konten, estetika, dan fungsionalitas digabungkan untuk membentuk desain akhir yang memenuhi tujuan dari tahapan-tahapan sebelumnya.

2.4 APLIKASI MOBILE

Aplikasi mobile berasal dari dua kata bahasa Inggris yaitu Application dan Mobile. Application berarti penerapan, penggunaan, dan permohonan atau secara istilah berarti sebuah program yang siap digunakan untuk melaksanakan suatu fungsi tertentu. Sedangkan mobile berarti suatu perpindahan dari satu tempat ke tempat lain (Buyens, 2010). Jadi aplikasi mobile berarti sebuah software yang berada dalam perangkat mobile. Aplikasi mobile dapat memudahkan kita dalam melakukan pekerjaan, mencari hiburan, belajar, dan lain sebagainya. Aplikasi mobile dapat diakses dengan menggunakan perangkat nirkabel seperti telepon seluler, smartphone, dan perangkat sejenis lainnya. Mobile device memiliki beberapa kelebihan dibanding dengan desktop, salah satunya adalah ukuran yang lebih kecil, oleh karena itu diperlukan beberapa penyesuaian pada tampilan agar lebih optimal (Maulana & Kusuma, 2018). Aplikasi yang didesain untuk perangkat mobile memiliki banyak perbedaan dari aplikasi yang berjalan pada sistem desktop, perbedaan itu antara lain :

- Memiliki ukuran yang kecil: perangkat dasar untuk menjalankan aplikasi ini adalah perangkat mobile, yang memang didesain dengan ukuran kecil sehingga memudahkan penggunaan perangkat dengan mobilitas tinggi.
- Kemampuan sistem yang terbatas: perangkat mobile pada umumnya juga memiliki struktur sistem yang sama dengan perangkat desktop. Namun, demi mencapai

ukuran perangkat yang lebih kecil beberapa komponen memiliki kapasitas yang lebih kecil.

- Penyimpanan yang terbatas : ukuran perangkat mobile yang kecil juga mempengaruhi kapasitas penyimpanan sehingga aplikasi mobile biasanya dikembangkan dengan ukuran yang relatif kecil.
- Pilihan konektivitas yang terbatas : perangkat mobile memiliki opsi konektivitas sedikit dibandingkan dengan desktop. Perangkat mobile biasanya menggunakan koneksi berjenis wireless.

2.5 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

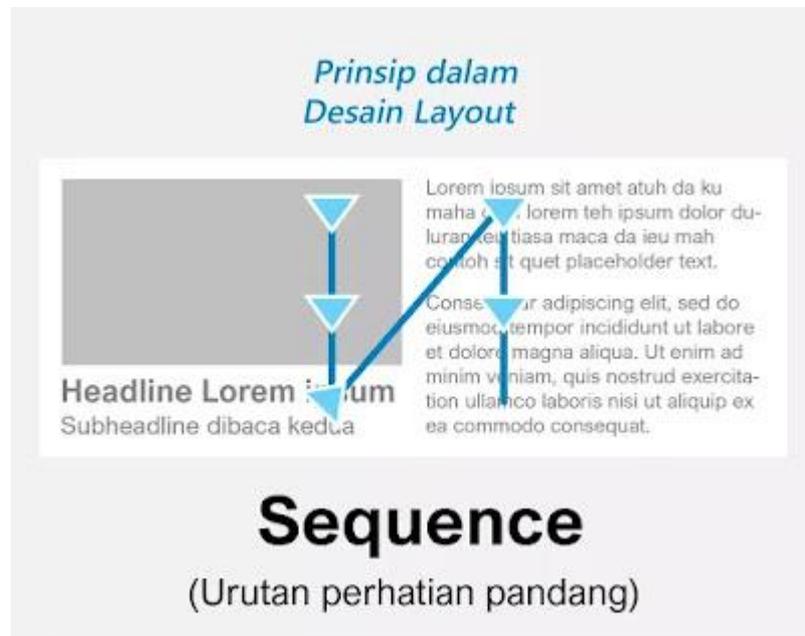
Desain komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain (Anggraini S. & Nathalia, 2014). Kata komunikasi berasal dari bahasa inggris “communication” yang diserap dari bahasa Latin “communio” yang berarti kebersamaan. Sedangkan kata visual diambil dari bahasa latin “Videre” yang berarti melihat. Proses komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada pihak lain tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara pengelihatan mata atau visual. Dalam proses pembuatan desain, desainer tidak hanya perlu memperhatikan aspek keindahan secara estetika visual namun juga perlu memperhatikan hasil riset, konsep, target, dan fungsi. Maka secara garis besar desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai media komunikasi dimana jalan informasi yang ingin disampaikan oleh desainer disampaikan melalui karya visualnya.

2.5.1 Layout

Layout memiliki arti tata letak, definisi dari desain layout adalah susunan atau rancangan dari sebuah rangkaian elemen desain yang ditempatkan dalam suatu bidang dan telah direncanakan terlebih dahulu. Fungsi dari layout adalah menata letak berbagai elemen desain untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi. Layout juga dapat digunakan untuk menentukan hirarki elemen desain, menentukan poin yang perlu ditekankan ketika dilihat atau dibaca oleh orang lain. Layout yang dikerjakan melalui proses dan tahapan yang benar akan berdampak positif kepada tujuan yang ingin dicapai desainer melalui karyanya (Rustan, 2009).

Dalam perancangan layout, terdapat prinsip-prinsip layout yang harus diperhatikan :

- a. Sequence adalah urutan perhatian dalam format layout yang harus disusun berdasarkan aliran perhatian mata ketika melihat layout tersebut.



Gambar 2.1 Prinsip Sequence (sumber : www.protaldekave.site)

Layout yang baik adalah layout yang dapat mengarahkan pembaca kedalam informasi yang ada dalam layout sesuai dengan prioritas. Contohnya, urutan informasi dimuali dengan informasi yang paling penting sampai ke informasi yang kurang penting.

- b. Emphasis adalah penekanan atau penonjolan pada elemen tertentu dari sebuah layout, penekanan ini berfungsi untuk menanamkan fokus kepada bagian yang penting dari sebuah layout kepada pembaca. Berikut adalah cara penerapan emphasis kepada sebuah layout :
- Ukuran huruf dibuat lebih besar dibandingkan dengan element layout lainnya pada halaman tersebut.
 - Menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lainnya.
 - Meletakkan elemen yang penting pada posisi yang mudah menarik perhatian.
 - Membedakan style atau bentuk yang berbeda dengan elemen sekitarnya.



Gambar 2.2 Penekanan pada teks layout (sumber : champion magazine)

- c. Balance adalah teknik yang mengatur elemen layout agar mencapai keseimbangan. Terdapat dua jenis prinsip keseimbangan yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris dicapai dengan sisi berlawanan yang memiliki muatan sama. Sedangkan keseimbangan asimetris objek-objek yang ada pada sisi berlawanan tidak harus sama. Keseimbangan asimetris tetap bisa dicapai walau ukuran objek berbeda ditiap sisi berlawanan, namun desainer harus jeli dalam melihat komposisi agar keseluruhan desain masih terlihat Simbang.



Gambar 2.4 keseimbangan simetris (sumber : time magazine)



Gambar 2.3 Keseimbangan asimetris (sumber : poster film flawless)

- d. Unity adalah bagaimana layout menciptakan kesatuan pada keseluruhan desain. Seluruh elemen layout digunakan dan disusun dengan tepat dan saling berkaitan.



Gambar 2.4 Kesatuan dalam layout (sumber : www.design.tutsplus.com)

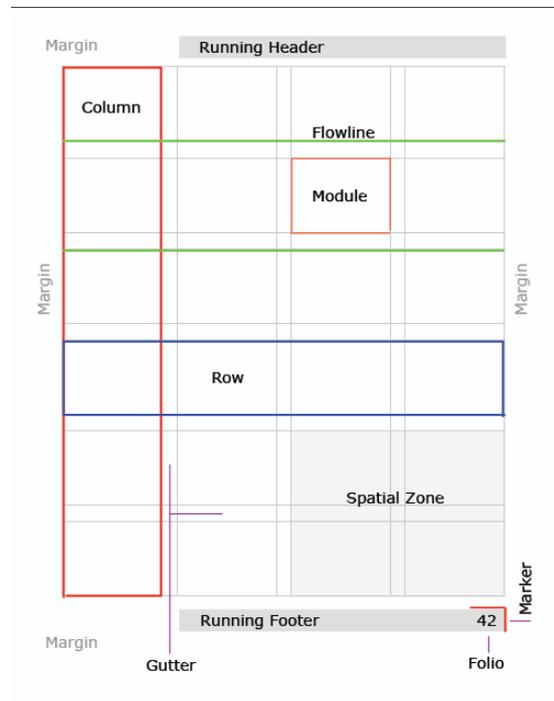
2.5.2 Sistem Grid

Grid merupakan kumpulan garis vertikal dan horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa unit (Anggraini S. & Nathalia, 2014). Grid membantu menjaga keteraturan pada karya desain dan dapat menciptakan keharmonisan visual. Sistem grid dapat memberikan fasilitas untuk berkreaitivitas dan menyediakan kerangka bekerja. Dengan sistem grid, seorang desainer dapat membuat komposisi dengan konsistensi pengulangan desain yang sudah ada dalam karya sebelumnya. Koran adalah jenis desain yang sangat membutuhkan konsistensi tata letak atau layout di setiap halamannya. Dengan sistem grid, perancang layout dapat mempertahankan sistematika tata letak pada tiap halamannya. Sistem grid memiliki anatomi yang harus ada dalam sistem grid, anatomi tersebut adalah :

- a. Format adalah area dimana desain akan dibuat. Format pada koran akan berada pada halaman koran tersebut sedangkan pada website format yang akan dibuat adalah berupa halaman pada browser website. Format menentukan area yang akan diberikan elemen desain seperti gambar, teks, dan media lainnya.

- b. Margins merupakan batas negatif antara sisi luar format dan batas luar dari konten. Margin yang besar dapat memusatkan perhatian pembaca kepada ruang positif. Margin yang besar juga dapat menciptakan jarak spasi yang banyak.
- c. Flowlines adalah garis yang ditarik horizontal dan memecah ruang menjadi beberapa bidang horizontal
- d. Modules adalah unit individu yang dipisahkan oleh interval yang teratur. Blok merupakan dasar dari grid. Jika module diulang-ulang maka akan menciptakan kolom dan baris. Modul yang ideal adalah modul yang disesuaikan dengan ukuran baris teks.
- e. Spatial zones atau zona spasial adalah bidang dari modul yang berdekatan. Zona spasial ini dapat diberi fungsi tertentu disetiap karya desain. Contohnya, sebuah bidang vertikal yang berukuran Panjang dapat digunakan untuk membuat balon teks Panjang, sedangkan ruang horizontal dapat digunakan untuk menaruh gambar yang juga berorientasi horizontal.
- f. Columns atau kolom adalah modul yang berada dalam barisan vertikal. Banyaknya jumlah kolom akan menentukan fleksibilitas dari pembuatan grid akan tetapi jika sistem grid memiliki terlalu banyak kolom dapat mempersulit desainer dalam menggunakan elemen desain pada grid.
- g. Rows atau baris merupakan baris modul yang berorientasi horizontal. Sama dengan kolom, rows juga berfungsi sebagai pembagi dan tempat untuk meletakkan konten desain.
- h. Glutter adalah jarak yang memisahkan baris dan kolom
- i. Folio adalah nomor halaman yang ditempatkan secara konsisten dalam margin, biasanya diletakkan diatas atau di bawah halaman.
- j. Running header adalah panduan di bagian atas komposisi untuk menunjukkan keterangan naskah yang dibaca. Di dalam running header kita dapat menemukan berbagai informasi penting seperti judul, bab, judul bagian, penulis, dan lain-lain. Bagian yang sama seperti running header namun berada dibawah halaman disebut dengan running footer.

- k. *Marker* adalah indikator penempatan informasi subordinat atau informasi yang harus ditampilkan secara konsisten. *Marker* dapat digunakan untuk menunjukkan letak folio, nomor halaman, dan lain-lain.



Gambar 2.5 Anatomi sistem grid (sumber : www.vanseodesign.com)

2.5.3 Tipografi

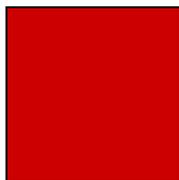
Secara harfiah tipografi diambil dari bahasa Yunani “typos” dan “graphe” yang dapat diartikan “pembentukan” atau “kreasi” huruf. Setelah terjadinya perkembangan jaman dan diperkenalkannya internet, tipografi juga ikut berkembang dan tidak hanya digunakan di dalam media cetak melainkan digunakan juga sebagai visualisasi di internet. Dalam tipografi tidak hanya sekedar mempelajari tentang kecakapan praktis namun dalam tipografi kita juga mendapati wacana kelimuan yang mencakup sejarah, sosiologi, dan keberagaman seni dalam dunia huruf (Anggraini S. & Nathalia, 2014).

Ketika desainer sedang melakukan proses pemilihan jenis huruf, desainer harus memperhatikan dua hal yang mendasar, yakni : karakter produk yang harus ditonjolkan dan karakter segmen pasarnya. Contohnya, produk makanan ringan lebih baik menggunakan jenis huruf yang tidak terlalu formal, lebih baik menggunakan

jenis huruf yang memiliki kesan menyenangkan dengan tujuan membuat anak-anak lebih tertarik (Anggraini S. & Nathalia, 2014). Pada produk kecantikan yang ditujukan untuk Wanita, desainer bisa menggunakan jenis huruf yang terkesan feminim. Sementara itu, pada produk yang ditujukan kepada laki-laki, jenis huruf yang digunakan dapat berupa jenis huruf yang lebih tebal sehingga terlihat solid dan kokoh.

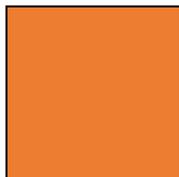
2.5.4 Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang sangat penting. Warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Warna juga dapat digunakan sebagai pembeda dalam menyampaikan pesan atau dalam membedakan sebuah sifat dalam karya desain (Anggraini S. & Nathalia, 2014). Warna merupakan elemen yang sangat penting dalam proses desain, warna masing-masing memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda. Berikut adalah arti warna berdasarkan lingkup universal.



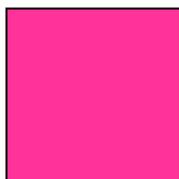
Warna Merah

Warna yang cenderung ekstrem dan menyimbolkan agresivitas, semangat, keberanian, percaya diri, kekuatan, dan vitalitas.



Warna Orange

Orange melambangkan keceriaan, kehangatan, sosialisasi, segar, semangat, keseimbangan, dan energi.



Warna Pink

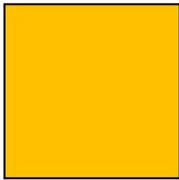
Warna Pink menyiratkan sesuatu yang menyenangkan dan lembut, melambangkan cinta, kasih, dan feminim.



Warna Biru

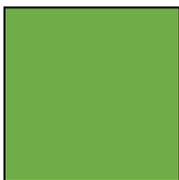
Warna biru tidak bisa dilepaskan kaitannya dengan elemen seperti air, langit, dan udara. Warna ini melambangkan keharmonisan,

kesetiaan, ketenangan, kepercayaan, sensitive, dan memberi kesan lapang.



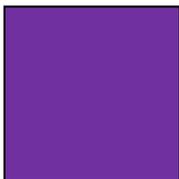
Warna Kuning

Kuning adalah warna yang akan meningkatkan konsentrasi, warna kuning menyimbolkan persahabatan, optimisme, gembira, santai, harapan dan toleran.



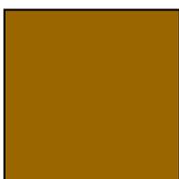
Warna Hijau

Warna ini melambangkan keadaan alam, kehidupan, sosial, natural, sehat, dan fertilitas.



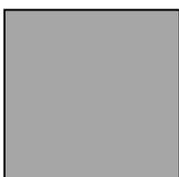
Warna Ungu

Warna ungu memberikan kesan spiritual yang magis, mistis, misterius dan mampu menarik perhatian, kekayaan, dan kebangsawanan.



Warna Cokelat

Cokelat adalah warna yang melambangkan warna netral, hangat, natural, memberi kesan anggun dan kesejahteraan.



Warna Abu-abu

Warna abu-abu melambangkan intelektualitas, masa depan, millennium, kesederhanaan, dan futuristik.

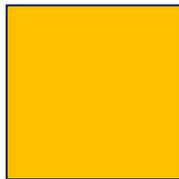
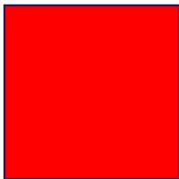


Warna Hitam

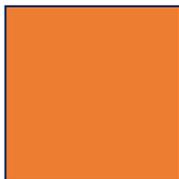
Hitam adalah warna yang memiliki sifat kuat, penuh percaya diri, maskulin, penuh perlindungan, elegan, dramatis, dan misterius.

Teori Brewster merupakan teori yang mengelompokkan warna menjadi 4 kelompok, kelompok itu terdiri dari warna premier, sekunder, tersier, dan warna netral (Anggraini S. & Nathalia, 2014).

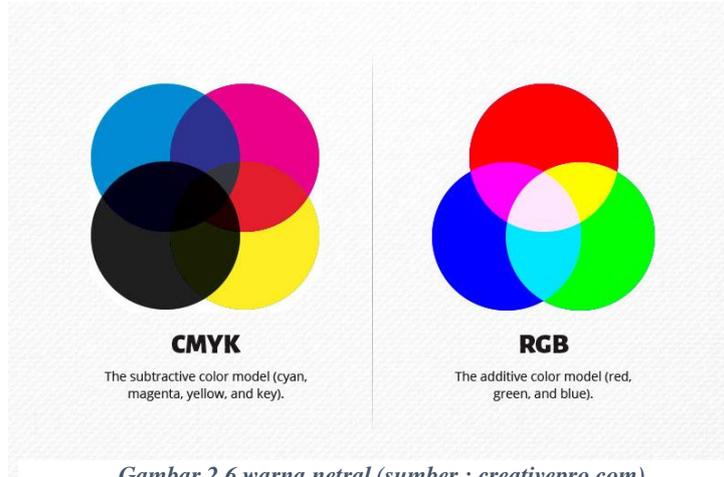
Warna premier terdiri dari warna yang bukan campuran dari warna-warna lain, warna premier juga disebut warna dasar. Warna premier terdiri dari warna merah, biru, dan kuning.



Warna sekunder adalah warna yang merupakan hasil percampuran dari warna-warna primer. Perbandingan campuran warna ini memiliki porsi 1:1. Contoh dari warna sekunder adalah hijau yang merupakan campuran kuning dan biru, ungu campuran biru dan merah, dan jingga campuran merah dan kuning.



Warna tersier adalah campuran dari satu warna premier dengan warna sekunder. Sedangkan warna netral adalah hasil campuran ke tiga warna dasar dengan porsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai kontras.



Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam memilih color pallete, yaitu :

1. Dominant, Subordinate, and Accent System

Metode pemilihan warna color pallete ini menggunakan cara memilih 3 warna dengan berbagai macam fokus. Warna utama yang akan jadi fokus utama dalam metode ini disebut dengan warna dominan, satu warna pendukung sebagai warna sekunder atau yang disebut dengan subordinat, serta warna aksen dengan porsi pemakaian yang sedikit nampun mampu menciptakan kombinasi dengan warna dominan dan pendukung.

2. Meaning-based Method

Pemilihan warna didasarkan atas satu hue yang telah ditentukan, kemudian mengambil satu warna pendukung dengan value yang sama dan dilengkapi dengan kebaikan warna pada value dan intensitasnya (tint dan shade).

3. One-color Pallete

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil satu hue dengan intensitas yang tinggi kemudian dilengkapi dengan tint dan shade dari warna tersebut sebagai warna sekunder atau sekedar menjadi aksen. Sistem ini dapat digunakan untuk menghemat biaya produksi.

4. Two-color Pallete

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil dua hue yang memiliki kombinasi dan relasi dalam color wheel.

5. Black and White

Pemilihan warna hitam dan putih dilakukan apabila mempertimbangkan biaya produksi. Warna hitam dan putih juga efektif untuk mengkomunikasikan pesan kepada audience (shrein, 2012).

2.6 DESIGN THINKING

Desain thinking adalah sebuah metode inovasi yang berpusat pada penggunaanya, metode inovasi ini melibatkan alat desain untuk mengintegrasikan kemungkinan teknis, kebutuhan orang banyak, dan kesksesan bisnis . Desain thinking berguna untuk menentukan alternatif strategi dan solusi yang tidak terpikirkan sebelumnya. Design thinking dapat digunakan untuk membantu mengajukan pertanyaan dan hipotesis karena metode ini sangat berguna untuk mendefinisikan ulang masalah. Desain thinking juga melibatkan tahapan-tahapan eksperimen dalam perancangan suatu desain seperti membuat sketsa, prototype, dan kemudian menguji ide tersebut (Fariyanto & Ulum, 2021).

2.6.2 Tahapan Design Thinking

Desain thinking memmiliki 5 tahapan, tahapan-tahapan itu adalah :

1. Emphatize

Tahap Empathize adalah tahap awal dalam rangkaian design thinking. Pada proses ini melibatkan observasi pada bidang yang diteliti untuk mendapatkan pengalaman dan memahami motivasi target. Proses ini dibutuhkan masalah yang diteliti menjadi lebih jelas.

2. Define

Tahap selanjutnya dalam desain thinking adalah define, dalam tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang didapat pada tahap sebelumnya. Ditahap ini dilakukan analisis informasi yang telah didapatkan dan kemudian mengidentifikasi masalah inti yang harus diatasi. Setelah itu, pada fase ini juga sebuah ide dari masalah tersebut mulai digambarkan. Ide tersebut berpusat pada user menggunakan pengetahuan mengenai pengalaman dan kondisi yang terjadi.

3. Ideate

Tahap ketiga dari rangkaian proses desain thinking adalah ideate. Setelah mendapatkan gambaran pada tahap define, di tahap inilah ide mulai siap untuk

dihasilkan. Pada tahap ideate juga ide-ide yang dihasilkan diuji sehingga ditemukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah.

4. Prototype

Langkah ini adalah Langkah ke empat dalam tahapan desain thinking. Pada tahap ini ide yang telah dipilih dibuat dalam tiruan produk nyata atau produk prototype. Kemudian produk prototype ini diuji coba kepada calon user. Ditahap ini fokus penelitian adalah pada kendala dan kekurangan dari produk tersebut yang kemudian akan terus ditingkatkan dan diperbaiki sehingga semakin mendekati hasil dari produk yang diinginkan.

5. Test

Tahapan ini adalah tahapan lanjutan dan masih berkaitan dengan tahapan sebelumnya yaitu prototype. Pada tahap ini prototipe akan diuji oleh user, dalam proses pengujian didapatkan umpan balik berupa pengalaman pengguna dalam menggunakan produk prototipe tersebut. Proses pengujian kepada user ini dapat memberikan informasi seperti kekurangan produk yang berasal langsung dari user sehingga produk dapat ditinjau kembali apakah sudah mendekati hasil yang diinginkan atau belum. Pada fase pengujian ini juga dapat ditentukan masalah-masalah lainnya yang dihadapi oleh user.

BAB III

DATA DAN ANALISIS DATA

3.1 Data Lembaga Pendukung

3.1.1 Definisi Pramuka

Pramuka adalah kegiatan ekstrakurikuler yang mengajarkan tentang organisasi dan kepanduan. Pramuka merupakan singkatan dari Praja Muda Karana adalah kegiatan yang mementingkan perkembangan sikap-sikap dan nilai moral dari anggotanya. Dalam membentuk intelegensia dan kekuatan jasmani dari karakter seorang anggota pramuka terlebih dahulu harus menumbuhkan sikap dan melakukan perbuatan baik. Dalam kegiatan pramuka hal ini diajarkan dengan kegiatan kerja regu dan kelompok, anggota pramuka diajak untuk bekerja sama dalam satu tim untuk mencapai tujuan yang sama (Ariani & Dewi, 2015).

3.1.2 Tujuan Pramuka

Pada buku anggaran dasar dan anggaran tangga gerakan pramuka dituliskan bahwa gerakan ekstrakurikuler pramuka memiliki tujuan untuk melatih anggota pramuka dan Pembina pramuka Indonesia dengan prinsip dasar dan metode kepramukaan yang pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan, kepentingan, dan perkembangan bangsa dan masyarakat Indonesia. Adapun tujuan dari gerakan pramuka adalah :

- a. Memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat akan hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, berkecakapan hidup, sehat jasmani, dan rohani; (zunkarnaim, 2020)
- b. Menjadi warga negara yang berjiwa Pancasila, setia dan patuh kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia serta menjadi masyarakat yang baik dan berguna, yang dapat membangun dirinya sendiri secara mandiri serta Bersama-sama bertanggungjawab atas pembangunan bangsa dan negara, memiliki kepedulian terhadap sesama hidup dan alam lingkungan (zunkarnaim, 2020)

3.1.3 Kurikulum Pramuka

Dalam kegiatan kepramukaan tiap sesi pelatihan dilakukan dengan arahan dari kurikulum yang berlaku. Pada buku anggaran dasar dan anggaran tangga gerakan pramuka disampaikan bahwa kurikulum dalam Pendidikan kepramukaan dibagi menjadi dua yaitu kurikulum untuk peserta didik dan kurikulum untuk anggota dewasa. Kurikulum yang diberlakukan sebagai panduan latihan kegiatan kepramukaan untuk peserta didik terdiri atas Syarat Kecakapan Umum (SKU), Syarat Kecakapan Khusus (SKK), dan Syarat Pramuka Garuda sesuai dengan jenjang pendidikan. Sedangkan kurikulum untuk anggota dewasa terdiri dari kursus, peningkatan keterampilan dan pelatihan (zunkarnaim, 2020).

a. Syarat Kecakapan Umum (SKU)

Syarat Kecakapan Umum atau yang biasa disingkat SKU adalah kurikulum Pendidikan untuk mencapai tingkat tertentu dalam setiap jenjang (zunkarnaim, 2020). Syarat Kecakapan Umum berisi daftar kecakapan yang wajib dikuasai oleh setiap anggota pramuka sebagai tanda dan syarat untuk naik ke jenjang berikutnya. Anggota pramuka yang telah memenuhi SKU akan mendapatkan Tanda Kecakapan Umum. SKU biasanya didokumentasikan dalam bentuk buku kecil dengan bahan kertas yang bisa dibawa oleh anggota pramuka, buku ini berisi daftar kecakapan yang harus dikuasai dan kolom paraf untuk kemudian diberi tanda oleh Pembina jika anggota pramuka telah lulus ujian dan menguasai kecakapan tersebut.

b. Syarat Kecakapan Khusus (SKK)

Syarat Kecakapan Khusus (SKK) adalah kurikulum pendidikan berupa daftar kecakapan untuk memperoleh keterampilan tertentu. Keterampilan ini adalah keterampilan yang berguna baik untuk diri sendiri maupun dalam pengabdian masyarakat (zunkarnaim, 2020). Daftar keterampilan yang termasuk dalam kurikulum Syarat Kecakapan Khusus biasanya disematkan kedalam buku SKU. Anggota pramuka yang lulus dan menguasai kemampuan dalam SKK akan mendapatkan Tanda

Kecakapan Khusus (TKK) berbentuk badge yang dapat kemudian diletakkan kedalam seragam pramuka.

3.2 Data Khalayak Sasaran

Data khalayak sasaran yang dijadikan sebagai target audien dari pembuatan SKU digital ini adalah sebagai berikut :

a. Geografis

penelitian ini ditargetkan pada penduduk yang berlokasi di daerah Metropolitan yang sudah mengenal teknologi,

b. Demografis

1. Jenis Kelamin

Laki-laki dan perempuan

2. Usia

Umur 16-25 Tahun

3. Profesi

Anggota Pramuka, Pelajar dan Mahasiswa

4. Status

Lajang, menikah dan memiliki anak

5. Agama

Tidak berpengaruh

c. Psikologi

Penelitian ini ditargetkan kepada masyarakat yang masih aktif dalam mengikuti kegiatan pelatihan pramuka khususnya yang bersetatus siswa dan mahasiswa.

d. Prilaku

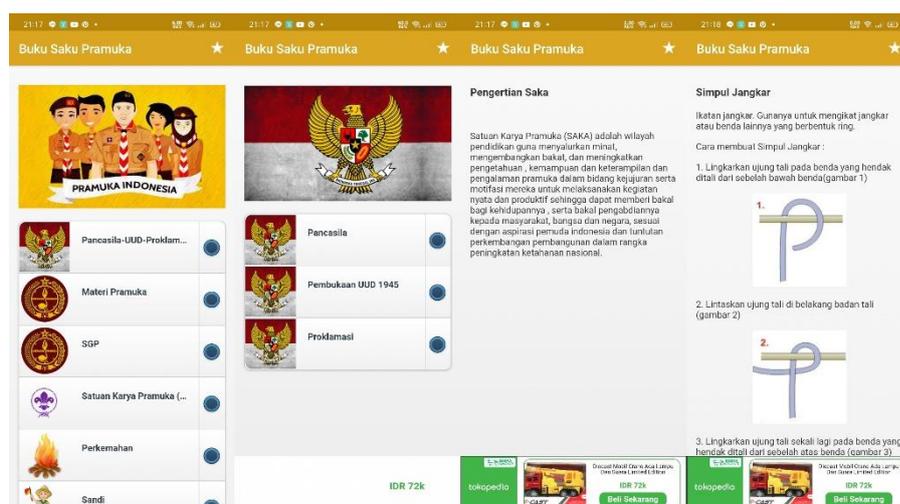
Para anggota pramuka yang menggunakan buku Syarat Kecakapan Umum (SKU). Ingin memiliki cadangan data dari buku SKU yang dimilikinya. Familiar dengan gadget. Generasi z dan milenial.

3.3 Data Aplikasi Pramuka yang Sudah Beredar

3.3.1 Buku Saku Pramuka Lengkap

Buku Saku Pramuka adalah aplikasi panduan materi dasar pramuka secara digital yang dirilis di platform Google Playstore. Aplikasi Buku Saku Pramuka ini dikembangkan oleh TKZ Apps dan ada dalam kategori Books and Reference di laman Google Playstore.

Aplikasi ini berisi tentang materi yang kita temui pada buku saku pada umumnya. Materi yang ada dalam aplikasi ini meliputi Pancasila, UUD, sandi-sandi, perkemahan, satuan karya pramuka, yel-yel pramuka, dan P3K. Aplikasi ini tidak memiliki materi tentang Syarat Kecakapan Umum (SKU) maupun fitur catatan. Aplikasi ini juga menampilkan kategori materi dengan daftar yang memiliki icon disampingnya. Icon yang digunakan tidak memiliki satu prinsip desain yang menyatukan sehingga masing-masing icon memiliki gaya masing-masing dan terlihat tidak seragam. Materi yang diberikan ditampilkan dengan bentuk teks biasa seperti layangnya e-book.

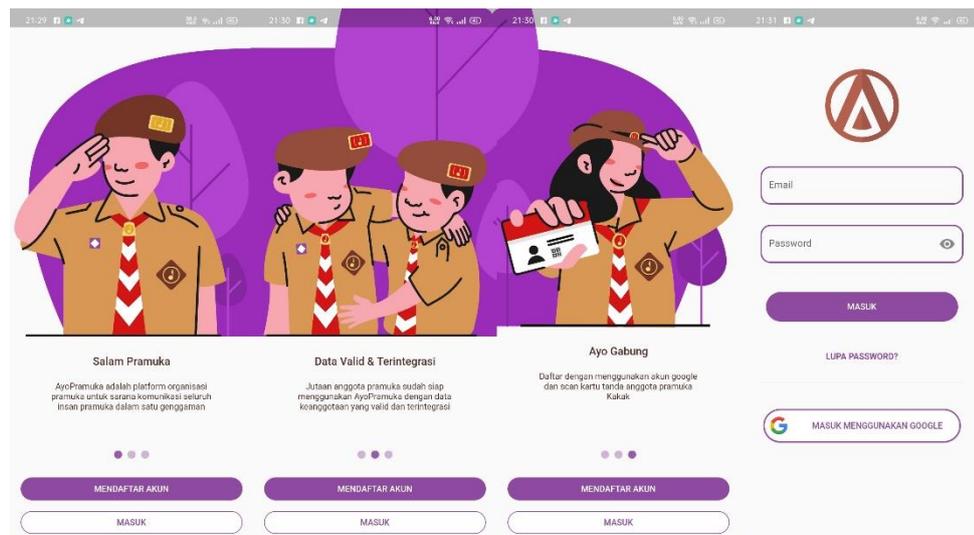


Gambar 3.1 tampilan aplikasi Buku Saku Pramuka (Sumber : Aplikasi Buku Saku Pramuka)

3.3.2 AyoPramuka

Aplikasi AyoPramuka adalah aplikasi mobile yang menempatkan diri sebagai sosial media untuk anggota pramuka. aplikasi Ayo pramuka ini dikembangkan oleh PT. Rahadhyan Integrasi Nusantara dan tersedia pada laman Google Playstore. Aplikasi ini berfungsi sebagai platform online organisasi pramuka untuk sarana komunikasi seluruh anggota pramuka dalam satu genggam. Seluruh anggota Pramuka yang terdaftar dapat berbagi aktivitas kegiatan pramuka, melakukan pertemanan, saling berkomunikasi, dan berdiskusi pada aplikasi AyoPramuka ini.

Aplikasi Ayopramuka lebih berfokus pada sarana menghubungkan para anggota yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia dengan menjadikannya sebagai social media untuk anggota Pramuka. fitur-fitur yang ada pada aplikasi AyoPramuka ini juga sangat mementingkan fungsi komunikasi seperti penambahan regu, bertukar pesan, permintaan pertemanan, berbagi aktivitas dan berita tentang kegiatan Pramuka. Ayopramuka memiliki tampilan yang modern dan menggunakan font yang mudah dibaca. Ilustrasi dan ikon yang ditampilkan juga mengikuti satu design guidelines sehingga terlihat seragam dan teratatur. Semua fitur ditampilkan dengan tab yang mudah dinavigasi dan tidak berbelit-belit. Aplikasi AyoPramuka mengharuskan kita memiliki kartu anggota pramuka untuk mendaftar dan masuk ke aplikasi tersebut jadi hanya bisa diakses oleh anggota Pramuka yang sudah terdaftar.

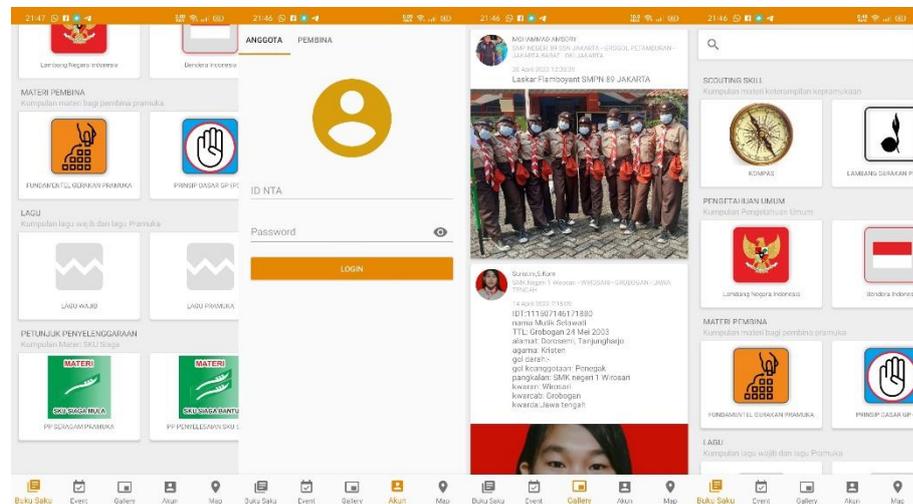


Gambar 3.2 tampilan aplikasi AyoPramuka (Sumber : AyoPramuka)

3.3.3 Satu Pramuka APP

Satu Pramuka APP adalah aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh Tunas Teknologi Devoloper. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur seperti materi dasar pramuka, event pramuka, sejarah pramuka, Pembina, anggota, gallery dan SKU pramuka. aplikasi Satu Pramuka APP ini memiliki fitur daftar anggota dan Pembina sehingga anggota dan Pembina pramuka dapat login dan menyimpan data mereka pada aplikasi ini.

Aplikasi Satu Pramuka APP menampilkan fitur-fitur yang ada dengan mengumpulkannya kedalam berbagai kategori kemudian fitur tersebut diberi ikon. Ikon yang digunakan tidak menggunakan satu design guidelines sehingga ikon yang digunakan kebanyakan tidak memiliki gaya desain yang sama. Satu Pramuka APP memiliki fitur buku Syarat Kecakapan Umum (SKU) digital nampun bentuk digitalnya hanya berupa halaman digital yang tidak dapat diedit jadi pengguna aplikasi tidak dapat menandai kecakapan apa yang sudah diperoleh. Aplikasi ini juga memiliki fitur feeds yang bernama gallery sehingga para anggota Pramuka yang terdaftar ini dapat membagikan aktivitas langsung dari aplikasinya.

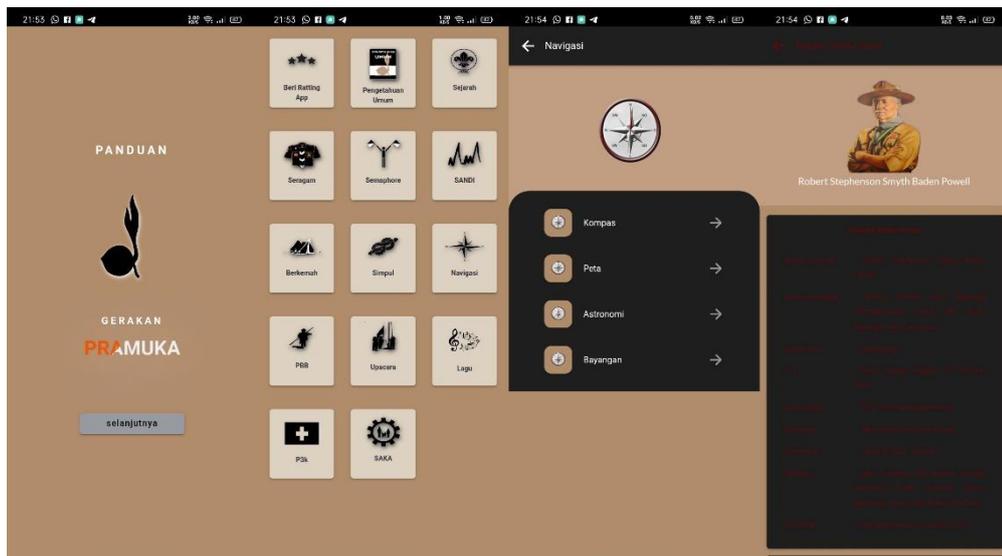


Gambar 3.3 tampilan aplikasi Satu Pramuka (Sumber : Satu Pramuka)

3.3.4 Pandu Pramuka

Aplikasi Pandu Pramuka adalah aplikasi yang dikembangkan oleh AnakEmak3 dan dirilis pada platform Android. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur materi kepramukaan seperti pengetahuan umum, sejarah, sandi, navigasi, berkemah dan lain-lain.

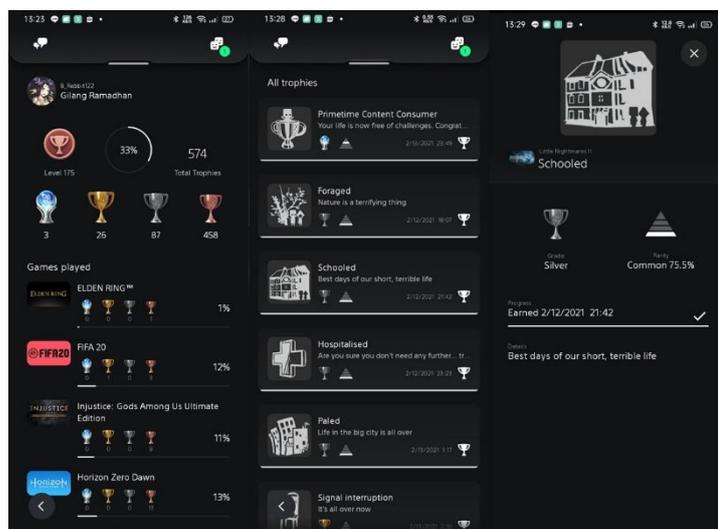
Navigasi dalam aplikasi Pandu Pramuka ini disusun dengan grid ikon yang menyimbolkan kategori dari fitur tersebut. Pandu Pramuka menggunakan ikon yang seragam berupa ikon dengan panduan warna hitam dan putih. Materi yang ada dalam aplikasi ini ditampilkan dengan berbagai macam ilustrasi sehingga tidak terlihat monoton, sayangnya gambar yang ditambahkan tidak memiliki keseragaman antar satu sama lain. Font yang dipakai sudah memiliki tingkat keterbacaan tinggi namun warna yang digunakan tidak memiliki kontras yang mencolok sehingga beberapa materi terasa sulit untuk dibaca.



Gambar 3.4 tampilan Pandu Pramuka (Sumber : Pandu Pramuka)

3.4 Data Karya Sejenis

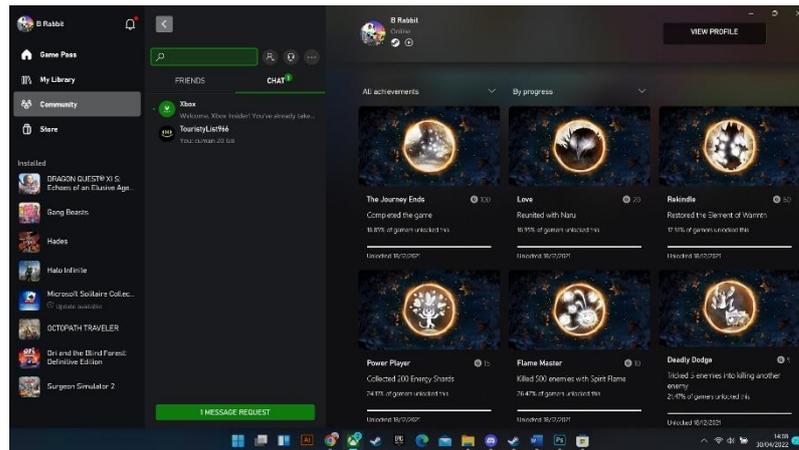
3.4.1 Playstation App



Gambar 3.5 tampilan playstation app (Sumber : Playstation App,2022)

Playstation App adalah aplikasi yang dikembangkan oleh SONY Playstation sebagai companion app untuk konsol video game mereka yaitu Playstation. Aplikasi ini memiliki tampilan yang serupa dengan desain yang ditemukan pada user interface konsol video game mereka. Navigasi pada aplikasi ini diatur dengan tab bar yang ada dibagian bawah layout. Tiap kategori diberi ikon yang seragam dengan design guidelines mereka.

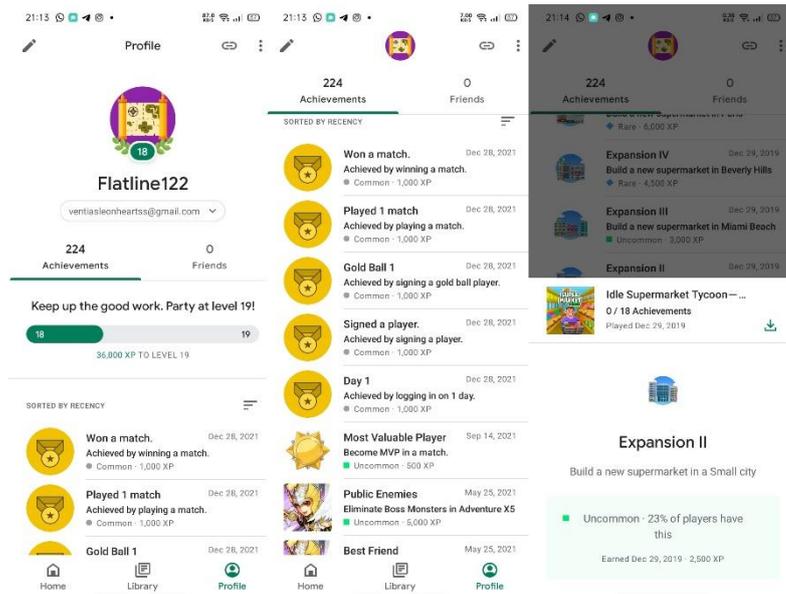
3.4.2 Xbox App



Gambar 3.6 tampilan Xbox App (Sumber : Xbox App, 2022)

Xbox App adalah aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Aplikasi ini menampilkan achievement dalam bentuk icon yang besar disertai beberapa diskripsi singkat mengenai achievement tersebut. Navigasi pada aplikasi ini diatur pada tab yang hanya ditandai oleh teks dan berada dibagian kiri layout aplikasi. Tampilan tab achievement memiliki progress bar dan keterangan waktu dari achievement itu didapatkan.

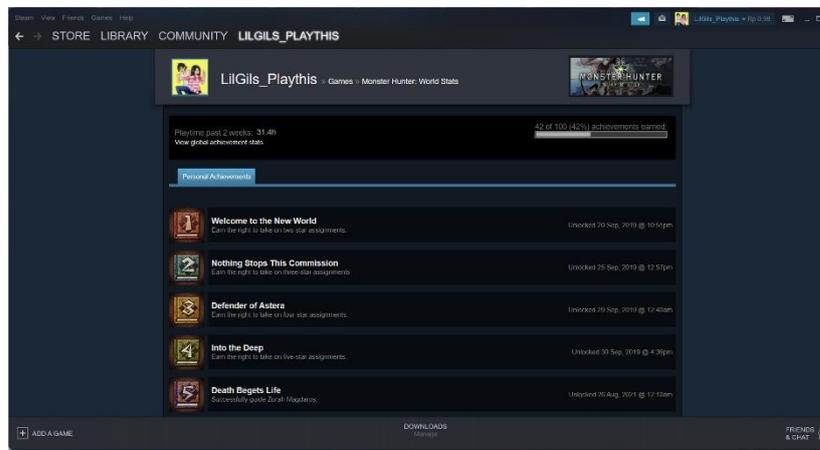
3.4.3 Google Play Games



Gambar 3.7 Google Play Games (sumber : Google Play Games,2022)

Google Play adalah aplikasi mobile yang berguna untuk mencatat kegiatan gaming yang dilakukan ponsel android. Aplikasi yang dikembangkan oleh google ini memiliki berbagai fitur seperti feed dan achievement. Menu achievement diperlihatkan dengan navigasi menggunakan navigation bar di bawah layout, dengan tampilan daftar beserta icon achievement di bagian kiri, bagian ini memperlihatkan berbagai macam informasi seperti progress, waktu didapatkannya achievement tersebut, dan tingkat kelangkaan achievement.

3.4.4 Steam



Gambar 3.8 Tampilan Steam (Sumber : Steam,2022)

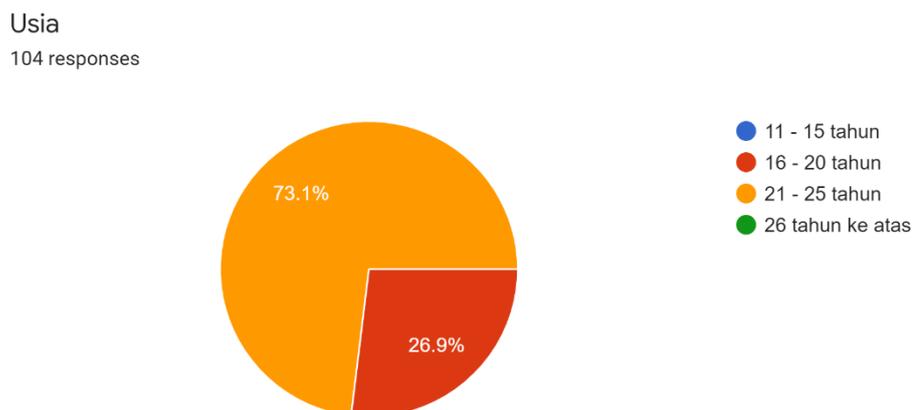
Steam adalah aplikasi desktop yang dikembangkan oleh perusahaan steam. Aplikasi ini bergerak dibidang platform marketplace video game sekaligus media

komunitas untuk para penggemar video game. Achievement dalam aplikasi ini ditampilkan dengan daftar dan navigasinya melalui menu bar di atas layout. Daftar achievement diperlihatkan dengan daftar Panjang kebawah beserta keterangan singkat dari achievement itu sendiri. Informasi pelengkap hanya berupa progress dan icon dari achievement sedangkan informasi lain seperti waktu tidak diperlihatkan.

3.5 Data Kuisisioner

Kuisisioner terdiri atas 14 pertanyaan dan ditujukan kepada 104 responden secara daring melalui docs.google.com dengan kriteria usia 11-40 tahun. Berikut data yang sudah diolah yang merupakan hasil dari kuisisioner.

3.4.1 Kelompok Usia Responden

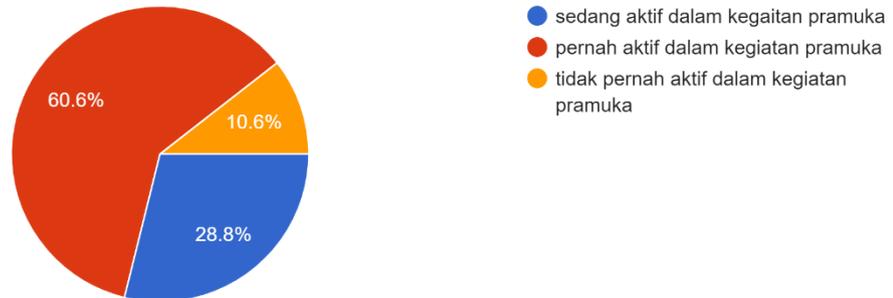


Data diatas menunjukkan kelompok usia responden yang dikelompokkan berdasarkan tingkatan dalam pramuka. mayoritas responden berada di usia 21-25 tahun yaitu tingkat pandega. Sedangkan sisanya ada diusia 16-20 tahun yaitu tingkat penegak.

3.5.2 Responden yang sedang atau pernah aktif dalam kegiatan pramuka

apakah anda aktif dalam kegiatan pelatihan pramuka?

104 responses

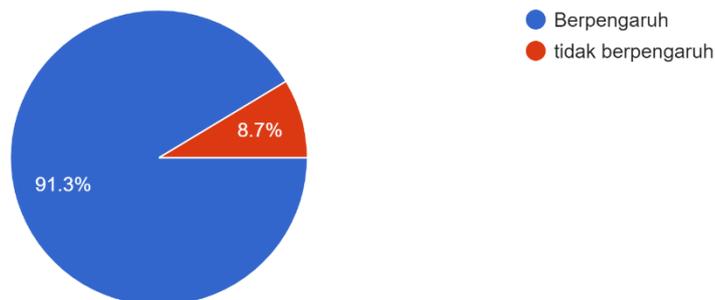


Grafik diatas menunjukkan bahwa responded kebanyakan pernah mengikuti kegiatan pramuka, kemudian responden yang sedang aktif dalam kegiatan pramuka berada di posisi kedua diikuti oleh responden yang tidak pernah aktif dalam kegiatan pramuka.

3.5.3 Pengaruh perkembangan teknologi pada kegiatan pramuka

apakah menurut anda perkembangan teknologi berpengaruh pada bentuk kegiatan pramuka?

104 responses

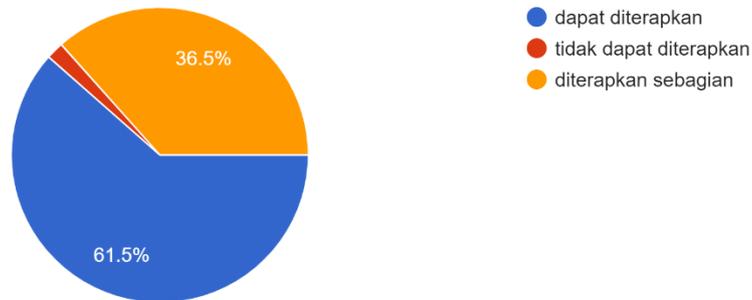


Grafik diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden beranggapan bahwa perkembangan teknologi berpengaruh terhadap bentuk kegiatan pelatihan pramuka.

3.5.4 Penerapan teknologi dalam kegiatan pramuka

apakah menurut anda perkembangan teknologi dapat diterapkan dalam bentuk kegiatan pramuka?

104 responses

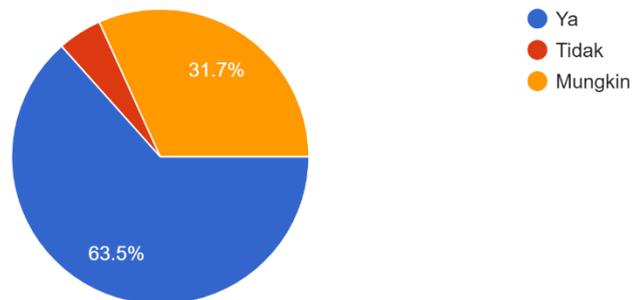


Responden mayoritas menjawab bahwa teknologi dapat diterapkan pada kegiatan pramuka, setelah itu responden beranggapan bahwa teknologi dapat diterapkan pada sebagian kegiatan pramuka, presentase terkecil responden menjawab bahwa teknologi tidak dapat diterapkan dalam kegiatan pramuka.

3.5.5 Penggunaan teknologi dalam pramuka sebagai upaya modernisasi

menurut anda, apakah penggunaan teknologi dalam kegiatan pramuka sebagai upaya modernisasi dapat meningkatkan minat kegiatan pramuka?

104 responses

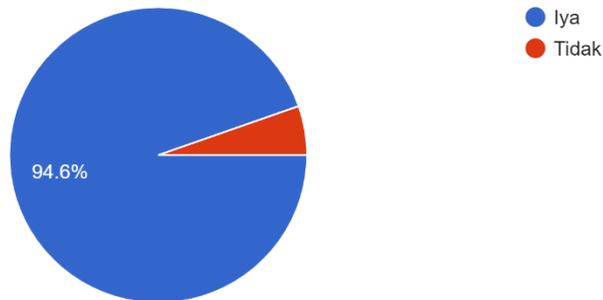


grafik di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden memilih setuju bahwa penerapan teknologi dalam kegiatan pramuka dapat menjadi upaya untuk memodernisasi pelatihan pramuka.

3.5.6 Responden yang menggunakan buku SKU

apakah kegiatan pelatihan pramuka yang anda ikuti menggunakan buku Syarat Kecakapan Umum (SKU)

93 responses

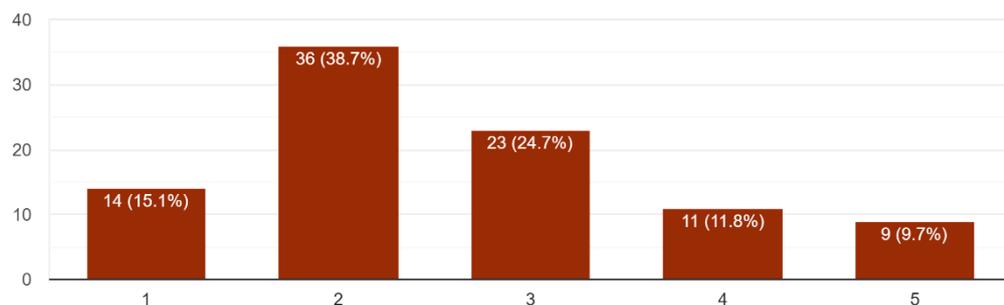


Mayoritas responden menggunakan buku SKU dalam kegiatan pramuka, sedangkan sangat sedikit dari responden yang tidak menggunakan buku SKU dalam kegiatan pramuka.

3.5.7 Penampilan buku Syarat Kecakapan Umum

apakah menurut anda tampilan buku SKU tersebut menarik?

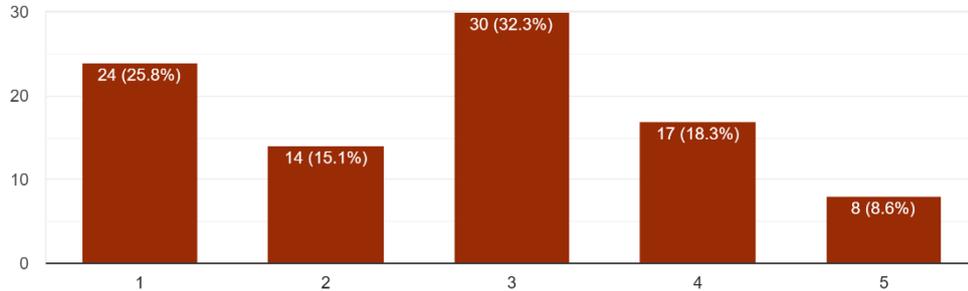
93 responses



Grafik diatas menunjukkan bahwa responden mayoritas menjawab bahwa buku SKU memiliki tampilan yang kurang menarik. Variasi jawaban responden adalah 23 responden (24.7%) menjawab biasa saja, 14 responden (15.1%) menjawab sangat tidak menarik, 11 responden (11.8%) menjawab cukup menarik dan 9 responden (9.7%) menjawab sangat menarik.

3.5.8 Kemudahan mencari materi dalam buku SKU

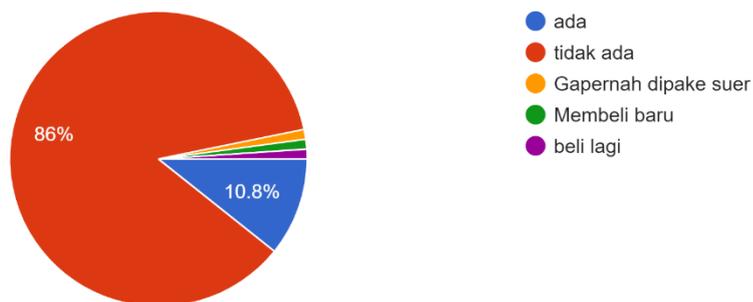
apakah menurut anda mencari kategori keterampilan di dalam buku SKU cukup mudah?
93 responses



Mayoritas Responden menjawab bahwa mencari kategori keterampilan dalam buku SKU berada di posisi biasa saja, variasi data lain adalah 25.8% menjawab sangat sulit, 18.3% menjawab cukup mudah, 15.1% menjawab cukup sulit, dan 8.6% menjawab sangat mudah.

3.5.9 Responden yang memiliki cadangan buku SKU

apakah anda memiliki media pencadangan jika buku SKU anda rusak atau hilang?
93 responses

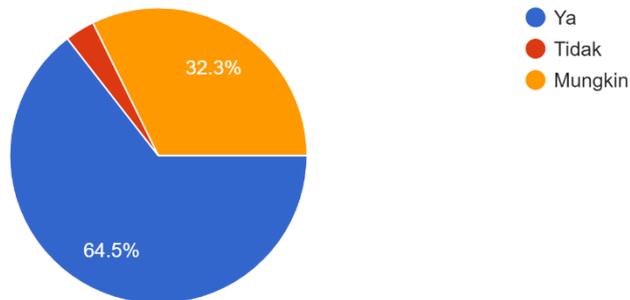


Mayoritas responden tidak memiliki media backup jika buku SKU mereka hilang atau rusak. Sedangkan 10.8% responden memiliki media cadangan.

3.5.10 SKU digital sebagai pengganti buku SKU

apakah menurut anda buku SKU dapat digantikan dengan media digital seperti aplikasi atau website?

93 responses

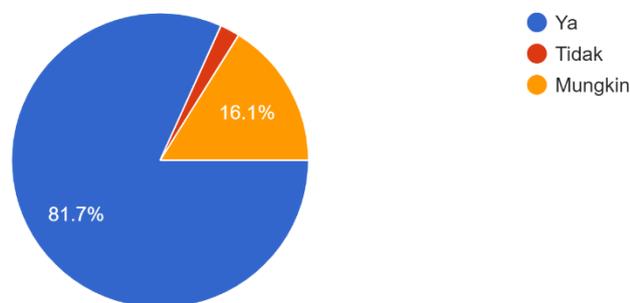


Dari grafik diatas terlihat bahwa jawaban terbanyak adalah responden memilih bahwa SKU digital dapat dijadikan pengganti buku SKU.

3.5.11 SKU digital sebagai pelengkap buku SKU

apakah menurut anda SKU digital dapat digunakan sebagai pelengkap buku SKU?

93 responses

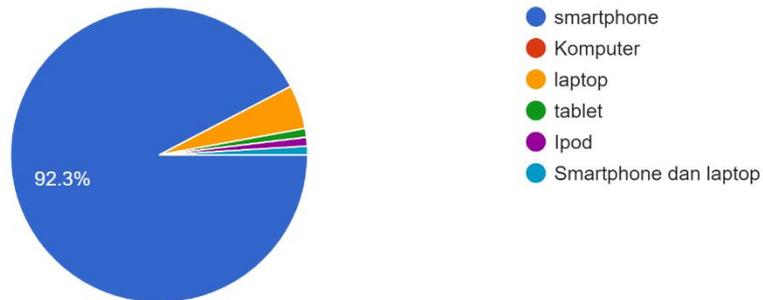


sebanyak 81.7% responden merasa bahwa SKU digital dapat digunakan sebagai pelengkap buku SKU, variasi data lain yaitu 16.1% menjawab mungkin dan 2.2% menjawab tidak.

3.5.12 Gadget yang paling sering digunakan

Gadget manakah yang sering kamu gunakan?

104 responses



Grafik diatas menunjukkan bahwa responden mayoritas menggunakan smartphone sebagai gadget yang paling sering mereka gunakan.

3.5.13 Gaya gambar yang cocok dengan kepramukaan

Gaya desain logo manakah yang menurutmu cocok digunakan sebagai logo bertemakan pramuka?

104 responses



Responden diberikan pilihan berupa gambar yang merepresentasikan gaya gambar. Mayoritas jawaban adalah 48.1% responden memilih logo achivment pada game Rouge Company yang mewakili gaya gambar flat design. Variasi data lain adalah 39.4% memilih logo achievement game Monster Hunter World yang mewakili gaya gambar semi realistis, 8.7% memilih logo achievement game Counter Strike yang mewakili gaya gambar realistis, dan 3.8% memilih logo achievement game Brawlhalla yang mewakilkan gaya gambar kartun.

3.5.14 Desain antar muka

Desain tata letak manakah yang paling menarik menurut anda?

104 responses

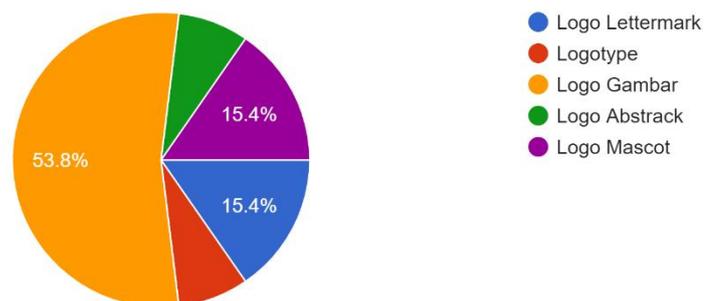


Responden mayoritas memilih tampilan pada Xbox app yang menampilkan logo achievement dengan ukuran besar dan memiliki keterangan dibawahnya, variasi data lain yaitu 29.8% memilih tampilan pada PS APP yang memiliki tata letak difokuskan pada perangkat mobile. 19.2% memilih tampilan Steam yang terdiri dari daftar achievement tanpa keterangan.

3.5.15 Jenis logo yang cocok menjadi logo aplikasi Pramuka

manakah jenis logo yang menurut anda cocok menjadi logo aplikasi bertema pramuka?

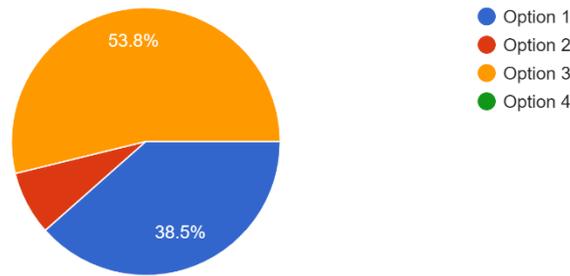
104 responses



Responden kebanyakan memilih jenis logo berupa logo gambar, kedua terbanyak adalah logo mascot dan logo lettermark, sedangkan diurutan terakhir adalah logo type dan logo abstrak.

3.5.16 Gaya desain logo yang cocok untuk aplikasi pramuka

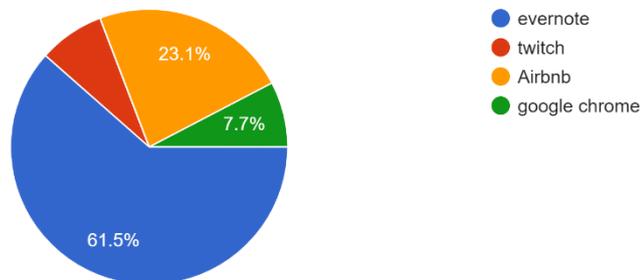
gaya gambar manakah yang cocok untuk dijadikan logo aplikasi bertema pramuka?
104 responses



pertanyaan ini membahas tentang gaya gambar pada logo yang cocok untuk aplikasi dengan tema pramuka, terdapat empat opsi yang ditampilkan dengan gambar. Masing-masing gambar merepresentasikan gaya gambar pada logo. Responden mayoritas menjawab opsi 3 yaitu gaya gambar logo simbolik, gaya gambar ini memiliki makna disetiap elemen desainnya, pada urutan kedua sebanyak 38.5% responden memilih gaya gambar realis.

3.5.17 Bentuk logo yang cocok

Bentuk logo aplikasi manakah yang paling cocok dengan aplikasi bertema pramuka?
104 responses



Pertanyaan ini membahas tentang bentuk logo yang sesuai dengan aplikasi bertema pramuka. terdapat empat opsi, logo evernote mewakili logo yang menggabungkan sudut tajam dan sudut tumpul, twitch memiliki gaya visual sudut yang semuanya tajam, Airbnb adalah logo yang memiliki gaya stroke, sedangkan google chrome memiliki gaya bulat dan tidak memiliki sudut. Jawaban responden mayoritas menjawab 61.5% memilih evernote, diikuti dengan 23.1% memilih Airbnb.

3.6 Data Hasil Wawancara

3.6.1 Wawancara Pembina Pramuka SMAN 3 Unggulan Kayuagung

Atun Nurul Izzati adalah salah satu Pembina pramuka di SMAN 3 Unggulan Kayuagung yang sudah menjalani jabatannya selama 10 tahun dan telah membawa pramuka di SMA itu ke berbagai event berjenjang nasional. Menurutnya, beberapa jenis perkembangan teknologi memiliki pengaruh dalam kegaitan pramuka dan teknologi ini juga tentu dapat dimanfaatkan. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi pada kegiatan pramuka yang beliau sempat ikut berpartisipasi adalah beberapa instansi mengadakan perlombaan pramuka berbasis daring. Selain perlombaan terdapat juga kegiatan seperti ekspolrasi virtual. Menurutnya, buku Syarat Kecakapan Umum (SKU) memiliki berbagai kekurangan dan kelebihan. Buku SKU sudah menjadi standard dari kwartir nasional namun buku tersebut tak luput dari berbagai kekurangan. salah satunya adalah penulisan nomor pada daftar kecakapan yang sering kali salah tulis, terdapat nomor yang sama antara satu daftar kecakapan dengan yang lain sehingga sering kali menimbulkan kebingungan. Kekurangan lainnya adalah buku SKU yang menggunakan bahan kertas mudah rusak atau hilang. Ketika ditanya apakah selama ini kegiatan pramuka yang ia bina memiliki suatu media cadangan jika buku SKU tersebut hilang atau rusak beliau menjawab tidak memiliki media cadangan. Beliau merasa bahwa SKU digital dapat membantu kegiatan pelatihan pramuka untuk menjadi pelengkap dari buku SKU yang dibawa. Atun menyarankan untuk menggunakan sistem yang terintegasi antar anggota dan pembinanya pada aplikasi agar berbagai proses lebih cepat dan otomatis.

3.6.2 Wawancara UI/UX desainer Braga Technologies

Menurut pendapat Yasin Abdillah, seorang User Interface dan User Experience Designer yang bekerja di start up Braga Technologies. Proses perancangan UX merupakan perjalanan design thinking, untuk mendesain user experience yang baik seorang desainer harus mengikuti tahapan-tahapan desain thinking agar dapat menciptakan sebuah tampilan yang cocok bagi pengguna. Tahapan desain thinking terdiri dari emphatize, define, ideate, dan kemudian testing. Emphatize adalah tahapan dimana kita menempatkan diri menjadi seorang pengguna, ditahap ini juga dilakukan riset mendalam tentang selera pengguna. Selera pengguna dapat ditentukan melalui kegaitan riset seperti survey, survey dilakukan secara kuantitatif

atau kualitatif tergantung dari jenis aplikasi yang sedang dikerjakan. Define adalah tahap dimana kita mengidentifikasi masalah dari data yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Pada ideate, tahap ini adalah tahap untuk menghasilkan ide kemudian ide-ide yang telah dikumpulkan dari tahap define kemudian digunakan untuk menjadi solusi dari masalah yang ada. test dan prototype adalah tahapan dimana ide-ide dan solusi dijadikan produk kecil, produk kecil yang disebut prototype ini kemudian diujikan kepada calon pengguna, user test bisa dilakukan oleh 15-20 orang untuk menentukan kelayakan dari desain tersebut sebelum difinalisasi. Ia menyarankan agar tidak menggunakan low-fidelity prototype karena user beresiko kebingungan dengan tampilan, lebih baik menggunakan mid-fidelity prototype. Akhir dari sebuah project desain tergantung pada project holder, desain dikatakan selesai juga sudah fungsional namun desain tersebut juga masih bisa terus diubah dan diatur menjadi lebih baik. UX digunakan untuk mengantisipasi eror dari pengguna oleh sebab itu desainer harus mempersiapkan dan mempertimbangkan segala kemungkinan. Ia menyarankan dalam membangun aplikasi dengan mengambil aplikasi sejenis sebagai referensi, dalam kasus aplikasi SKU digital disarankan mempelajari cara kerja aplikasi tersebut karna memiliki fitur rank seperti dalam bidang pramuka.

3.7 Analisis

3.7.1 Analisis Variabel Fitur

Berikut adalah hasil analisis variabel fitur-fitur yang ada dalam aplikasi yang membahas tentang pramuka yang sudah beredar di dalam pasar aplikasi mobile.

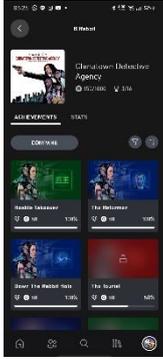
| Fitur yang ditawarkan | Buku Saku Pramuka Lengkap | AyoPramuka | Satu Pramuka | Pandu Pramuka |
|-------------------------------------|---------------------------|------------|--------------|---------------|
| Daftar fitur yang dikategorikan | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Syarat Kecakapan Umum (SKU) digital | - | - | ✓ | - |
| Mengirim pesan antar pengguna | - | ✓ | - | - |
| Menyimpan akun Pembina dan anggota | - | ✓ | ✓ | - |
| Feed dan berita tentang pramuka | - | ✓ | ✓ | - |
| Materi pramuka dalam bentuk digital | ✓ | - | ✓ | ✓ |
| Ilustrasi dalam materi pramuka | ✓ | - | ✓ | ✓ |
| Navigation bar | - | ✓ | ✓ | - |
| Ikon fitur dalam aplikasi | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| notifikasi event pramuka | - | ✓ | ✓ | - |

Tabel 3.1 Analisis Variabel Fitur

Berdasarkan table analisis fitur diatas yang diisi oleh aplikasi pramuka yang sudah beredar. Dari keempat aplikasi yang memiliki fitur SKU digital adalah Satu Pramuka. Satu Pramuka juga memiliki fitur yang paling lengkap dibanding tiga aplikasi lainnya. Sehingga, SatuPramuka dapat menjadi acuan dalam merancang model aplikasi.

3.9.2 Analisis Matriks Visual

Berikut adalah hasil matriks perbandingan antara empat aplikasi yang memiliki fitur digital achievement.

| |  <p>Playstation App</p> |  <p>Xbox App</p> |  <p>Steam</p> |  <p>Google Play Games</p> |
|------------------------------|---|---|--|---|
| <p>Layout/ wireframe</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Sequence : dari atas kebawah, dari kiri ke kanan - Balance : Simetris - Selaras - Halaman home menampilkan achievement dan progress, achievement ditampilkan dari yang memiliki rarity paling langka - informasi achievement lengkap dengan tingkat kelangkaan, tanggal, dan progress | <ul style="list-style-type: none"> - sequence : Dari atas kebawah, dari kiri ke kanan - Balance : Tidak Simetris - Selaras - achievement berada di menu profile yang digabung dengan kategori lain seperti post dan about - achievement ditampilkan dengan grid 2 kolom dan icon yang besar. Informasi lainnya pun juga diberikan dengan lengkap seperti tanggal, progress dan deskripsi singkat | <ul style="list-style-type: none"> - sequence : Dari atas kebawah, dari kiri ke kanan - Balance : tidak simetris - selaras - menu achievement berada di lanjutan menu library dan digabung dengan statistik - achievement ditampilkan dengan daftar baris kebawah, informasi yang ditampilkan realtif sedikit hanya berupa progress, judul dan icon tanpa ada keterangan waktu didapatkan achievement tersebut. | <ul style="list-style-type: none"> - sequence : Dari atas kebawah, dari kiri ke kanan - Balance : simetris - Selaras - Menu achievement berada di profile Bersama dengan menu friends dan profile. - achievement disusun dengan daftar, informasi pendukung yang dihadirkan juga lengkap seperti progress, tanggal, dan deskripsi singkat. |

| | | | | |
|---------------|---|--|---|--|
| Warna | Warna yang digunakan dalam aplikasi Playstation App adalah hitam, putih, dan biru sebagai warna yang dominan. Menggunakan metode two-color pallete | Xbox app menggunakan kombinasi warna hitam, putih, dan hijau sebagai warna dominan. Xbox app menggunakan metode the dominant, subordinate, and accent system. | Warna yang digunakan dalam aplikasi Steam menggunakan kombinasi warna hitam, abu-abu, putih, dengan aksen cyan. Menggunakan metode the dominant, subordinate, and accent system. | Google Play Games memiliki pallete warna yang di dominasi hitam, putih, dan hijau. Google play games menggunakan metode two-color pallete |
| tipografi | Pada aplikasi ini, semua huruf yang digunakan berjenis sans serif, beberapa section dibuat bold untuk menunjukkan judul atau informasi yang penting | Pada aplikasi xbox app semua huruf menggunakan font berjenis sans serif. Ukuran font selaras dengan semua konten. Semua prinsip tipografi diimplementasikan pada aplikasi ini | Aplikasi steam tampilannya semua menggunakan huruf berjenis sans serif dengan ukuran yang beragam tergantung dari pentingnya informasi namun masih terkesan selaras | Pada aplikasi ini semua huruf yang menggunakan jenis sans serif dengan beberapa section memiliki huruf bold tergantung dari konten yang diperlihatkan. |
| Navigasi/flow | Pada saat awal membua aplikasi user diharuskan untuk memasukan akun atau mendaftar terlebih dahulu. Pada halaman home, user dipaparkan oleh icon akun dan jumlah thropy kita disusul dengan feed dibagian bawahnya. Di bagian bawah layout terdapat navigation bar yang dapat membawa user ke berbagai fitur lain. Untuk mengakses achievement user hanya perlu | pada awal membuka aplikasi user diharuskan untuk memiliki akun atau mendaftar terlebih dahulu. Halaman home terdapat feed yang berisi daftar teman, rekomendasi, dan game yang baru dimainkan. Dibagian bawah layout terdapat navigation bar untuk user mengakses fitur lain. Fitur achievement berada pada menu profile dan digabung dengan menu lain seperti post dan about, setelah di akses user dapat melihat | User harus memiliki atau mendaftar akun untuk menggunakan aplikasi steam. Menu awal dari steam ketika user mengakses aplikasi ini adalah friend, terdapat tab navigasi di bagian kiri layout aplikasi. Untuk membuka halaman achievement user harus memilih tab library dari menu navigasi lalu ke achievement statistic kemudian user dapat mengakses halaman achievement. Halaman achievement dalam aplikasi steam hanya berupa daftar dari | User harus terlebih dahulu memiliki atau mendaftar akun untuk menggunakan aplikasi Google Play Games. Halaman home terdapat feed berupa iklan, aktivitas yang baru dilakukan, dan rekomendasi game. Dibagian bawah layout aplikasi terdapat navigaton bar yang membagi kategori fitur. Halaman achievement terdapat pada bagian profile dan user dapat memilih tab |

| | | | | |
|-------------------|--|--|---|---|
| | menekan icon thropy di home dan user akan disuguhkan ke halaman achievement. | berbagai macam achievement . | achievement tersebut dengan informasi tambahan berupa progress. | achievement disamping tab friends. User dapat melihat berbagai achievement yang didapatkan, jika satu achievement di pilih maka detail dari achievement itu akan terlihat. |
| Struktur Aplikasi | Struktur aplikasi tidak terlalu rumit, terdapat navigator bar yang sangat membantu untuk user beralih dari satu halaman ke halaman lain. Informasi yang diberikan ditampilkan dengan kategori yang jelas dan berbeda satu sama lain. | Struktur aplikasi mudah untuk digunakan, terdapat navigator bar dibagian bawah yang memudahkan user dalam mengakses berbagai halaman. Informasi pada homepage dikategorikan dengan jelas dan memudahkan user untuk mengakses berbagai fitur dalam aplikasinya. | Struktur aplikasi steam rumit untuk digunakan oleh user. Aplikasi ini tidak memiliki navigation bar seperti aplikasi lainnya. Kategori menu ditempatkan di tab bagian kiri dari layout aplikasi. Tab ini ditampilkan dengan teks biasa yang menyimpan lebih banyak menu sehingga membingungkan user untuk mengases halaman yang ingin dibuka. | Struktur aplikasi tidak terlalu rumit. Terdapat navigation bar yang membagi tiap kategori fitur. Semua halaman diatur berdasarkan kategori masing-masing dan kategorinya pun Nampak memiliki perbedaan yang jelas satu sama lain. |
| gesture | Gesture pada aplikasi ini adalah menyentuh untuk memilih fitur dan menggeser untuk memilih berbagai kategori | Gesture yang digunakan pada aplikasi ini adalah menyentuh untuk memilih fitur dan menggeser untuk berpindah halaman dan memilih berbagai kategori | Gesture yang digunakan adalah menyentuh untuk memilih fitur, slide dan scroll untuk berpindah halaman dan memilih kategori | Gesture pada aplikasi ini adalah menyentuh untuk memilih fitur dan menggeser untuk memilih berbagai kategori |

| | | | | |
|------|---|--|---|--|
| icon | Menggunakan icon flat berwarna putih dengan aksen biru untuk menunjukkan navigasi aktif | Menggunakan icon flat berwarna putih dan hanya stroke saja, jika menu navigasi aktif maka ikon akan berubah dari stroke putih menjadi filled putih | Tidak memiliki icon pada navigasi. Hanya berupa teks saja | Menggunakan icon flat dengan stroke berwarna abu-abu dan filled hijau ketika menu navigasi aktif |
|------|---|--|---|--|

Tabel 3.2 Analisis matriks tampilan app (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

Berdasarkan matriks diatas, Di segi wireframe/layout aplikasi Playstation App dan Xbox App menggunakan layout yang selaran dan semua kategori ditempatkan pada kelompok yang berbeda satu sama lain. Warna yang digunakan Playstation App, dan Google Play Games menggunakan metode two-color pallete dengan warna aksen untuk highlight fitur atau konten yang dipilih. Keempat aplikasi menggunakan jenis huruf yang sama yaitu jenis huruf tanpa kait, Playstation App dan Google Play Game menggunakan ukuran huruf yang selaras dan varian huruf bold digunakan untuk menunjukkan konten penting sehingga ruang layout terasa lebih tertata dan tidak sesak. Navigasi pada ketiga aplikasi kecuali steam memiliki kemiripan, ketiga aplikasi yaitu Playstation App, Xbox App, dan Google Play Game memiliki navigation bar dibagian bawah yang membagi kategori dari setiap fitur, navigation bar ini memudahkan user untuk mencari dan membuka fitur yang diinginkan. Halaman achievement pada playstation lebih cepat diakses karena berada pada halaman home dan ditampilkan dengan porsi yang lumayan besar. Halaman achievement pada playstation app dan xbox app adalah halaman achievement yang memiliki informasi lengkap ketimbang ke dua aplikasi lainnya. Gesture yang digunakan oleh ke empat aplikasi adalah sama yaitu touch, scroll, dan slide.

Penarikan kesimpulan yang diambil dari analissi diatas adalah :

- layout dalam aplikasi achievement online yang baik menggunakan sequence dari ats ke bawah agar mudah dibaca bedasarkan urutan pentingnya informasi dan progress serta jumlah achievement yang telah didapatkan ditaruh pada halaman utama agar memudahkan user untuk melihat progress mereka
- Penggunaan warna menggunakan metode the dominat, subrodiante, and accent system karena lebih menawarkan kedalaman warna.

- penggunaan tipografi pada aplikasi mobile semuanya menggunakan jenis huruf tanpa kait atau sans serif. Dengan penentuan ukuran, ketebalan, dan warna huruf sesuai dengan hierarki dan ketentuan pada layout
- icon yang digunakan dalam aplikasi menggunakan icon yang mudah dikenali oleh pengguna sehingga memudahkan untuk keperluan navigasi. Icon menggunakan style yang konsisten agar terlihat seragam. Penggunaan warna pada icon dibuat untuk menunjukkan menu navigasi yang aktif.

3.7.3 Analisis Tolak Ukur User Interface/User Experience

Berikut adalah hasil analisis tolak ukur UI/UX yang baik dari ketiga aplikasi achievement Digital :

| Tolak Ukur | Playstation App | Xbox App | Steam | Google Play Games |
|------------------------------|-----------------|----------|-------|-------------------|
| Waktu belajar yang singkat | ✓ | ✓ | - | ✓ |
| Kecepatan performa yang baik | ✓ | ✓ | - | ✓ |
| Tingkat kesalahan rendah | ✓ | ✓ | - | ✓ |
| Mudah diingat | ✓ | - | - | - |
| Kepuasan subjektif user | ✓ | ✓ | - | - |

Tabel 3.3 Analisis tolak ukur UI/UX (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

Dari tabel diatas, kesimpulan yang dapat diambil adalah Playstation App yang merupakan aplikasi yang memiliki skor tertinggi dalam tolak ukur UI/UX yang baik.

3.8 Analisis Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan teknologi dapat diterapkan kedalam kegaitan pelatihan pramuka. teknologi digital dapat digunakan sebagai pelengkap teknologi analog yang masih digunakan. Dalam mengimplementasikan aplikasi SKU digital diperlukan adanya intregasi antara anggota dan Pembina agar semua proses yang ada dalam aplikasi berjalan lebih mudah.

Merancang User Interface dan User Experience yang baik diperlukan pemahaman terhadap kemauan calon pengguna desain, oleh sebab itu perlu digunakan metode-metode seperti desain thinking. Merancang sebuah aplikasi juga bisa menggunakan referensi agar aplikasi sesuai dengan standar pasaran.

3.9 Kesimpulan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa teknologi dapat diterapkan kedalam bentuk pelatihan pramuka. dibutuhkan aplikasi yang terintegrasi antara anggota dan Pembina agar segala proses dalam aplikasi dapat berjalan secara cepat dan otomatis. Proses pengembangan aplikasi yang baik juga membutuhkan pendalaman tetnag kebutuhan pengguna seperti tata cara layout yang selaras, menampilkan informasi yang penting diawal, menggunakan font dengan ukuran yang sesuai, dan menggunakan warna yang tidak terlalu banyak. Halaman achievement dibuat dengan informasi yang lengkap namun juga harus disusun sesuai dengan pentingnya informasi sehingga layout tidak terkesan sesak.

Dalam perancangan aplikasi, fitur-fitur yang dapat disertakan adalah Achievement digital beserta informasi lengkapnya, penyimpanan akun anggota dan Pembina yang terintegrasi, dan feeds yang berisi segala materi tentang pramuka.

BAB IV

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Achievement Digital

Berdasarkan teori-teori dan hasil analisis yang ada pada bab sebelumnya, maka konsep achievement digital yang digunakan adalah “Menampilkan pencapaian yang telah didapatkan dengan informasi yang lengkap dan tampilan yang menarik”. Aplikasi ini diharapkan bermanfaat bagi para anggota pramuka yang sedang berlatih untuk memenuhi buku Syarat Kecakapan Umum (SKU) agar dalam menjalankan pelatihannya anggota Pramuka tidak merasa bosan. Aplikasi ini juga dapat menjadi media pendukung buku SKU yang mudah hilang, sehingga pengguna memilikir rasa aman jika sesuatu terjadi pada buku Syarat Kecakapan Umum (SKU) yang berbetuk fisik.

Tujuan dari rancangan konsep aplikasi mobile Syarat Kecakapan Umum digital ini adalah memudahkan anggota pramuka dalam mencatat dan menyimpan pencapaiannya dalam mengisi Syarat Kecakapan Umum.

4.2 Konsep Kreatif

Dalam aplikasi Syarat Kecakapan Umum digital, konsep kreatif yang akan diterapkan adalah dengan membuat tampilan dari daftar Kecakapan menjadi seperti fitur achievement digital, dimana setiap kecakapan diberi logo yang berhubungan dan serta informasi dari kecakapan itu sendiri seperti kapan didapatkan, tingkat kelangkaan, dan progress untuk mencapai tingkat berikutnya.

Diharapkan konsep kreatif ini dapat tersampaikan dengan baik, aplikasi ini diharapkan juga dapat menjadi jembatan bagi para anggota pramuka untuk berkomunikasi dan membagikan kegiataannya. Pengguna dapat membandingkan pencapaian yang sudah didapat dalam aplikasi ini. Aplikasi SKU digital ini juga memuat berbagai informasi mengenai materi pramuka yang berkaitan dengan daftar kecakapan dalam SKU.

4.3 Konsep Visual

4.3.1 Warna

Pemilihan warna akan dilakukan dengan cara memilih palet warna sesuai dengan organisasi itu sendiri yaitu Pramuka. penggunaan warna juga dipilih dengan metode warna “dominat, subordinant, and accent”. Warna yang dipilih mengambil referensi dari organisasi dan pelatihan kepramukaan itu sendiri. Referensi diambil dari logo Pramuka dan seragam pramuka yang menggunakan warna coklat. Warna coklat menjadi warna yang identik dengan pramuka karena melambangkan warna tanah Indonesia, warna coklat pada seragam pramuka juga berkaitan dengan lambang pramuka yaitu tunak kelapa.

Selain warna coklat, warna yang digunakans ebagai warna Subordinant adalah warna hitam dan putih dan warna jingga sebagai accent. Warna tersebut dipilih sebagai warna pelengkap dan pendukung dari warna dominant.



Gambar 4.1 referensi warna identik pramuka (Sumber : Liputan6.id)

| | |
|---------|---------|
| Premier | #B1947A |
| AC8D72 | BBA28B |
| A48265 | C3AD98 |
| 9A785B | CAB7A5 |
| 8D6E53 | D2C1B2 |
| 81644B | E0D6CC |

Gambar 4.2 Warna Primer (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

| | |
|---------|---------|
| #7D7773 | #F2F2F2 |
| 756F6C | C2C2C2 |
| A48265 | CCCCCC |
| 9A785B | D6D6D6 |
| 55514E | E0E0E0 |
| 4A4745 | EBEBEB |

Gambar 4.3 Warna Subrodinate (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

| | |
|--------|--------|
| Accent | FFBF7A |
| FF931F | FFCE99 |
| FF9C33 | FFD8AD |
| FFA647 | FFE1C2 |
| FFB05C | FFEBD6 |
| FFBA70 | FFF5EB |

Gambar 4.4 Warna Accent (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

4.3.2 Tipografi

Pemaparan pada bab sebelumnya menjelaskan bahwa pemilihan jenis huruf mempengaruhi keefektifan pesan yang akan disampaikan. Dalam memilih huruf untuk pengembangan aplikasi, dibutuhkan huruf dengan legibility dan readability yang tinggi. Berdasarkan pengamatan visual pada bab sebelumnya, jenis huruf yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi adalah huruf berjenis Sans Serif. Jenis huruf yang akan digunakan dalam aplikasi Syarat Kecakapan Umum digital adalah Montserrat dan Open Sans.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | Č | Ć | D | Đ | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | Š | T | U |
| V | W | X | Y | Z | Ž | a | b | c | č | ć | d | đ | e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | o | p |
| q | r | s | š | t | u | v | w | x | y | z | ž | А | Б | В | Г | Г | Д | Ђ | Е | Ё | Є | Ж | З | С |
| И | І | Ї | Й | Ј | К | Л | Љ | М | Н | Њ | О | П | Р | С | Т | Ћ | У | Ў | Ф | Х | Ц | Ч | Џ | Ш |
| Щ | Ъ | Ы | Ь | Э | Ю | Я | а | б | в | г | ѓ | е | ё | є | ж | з | с | и | ї | й | ј | | | |
| к | л | љ | м | н | њ | о | п | р | с | т | ћ | у | ў | ф | х | ц | ч | џ | ш | щ | ъ | ы | ь | э |
| ю | я | Ă | Â | Ê | Ô | Ů | ǎ | â | ê | ô | ů | ı | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | ' | | |
| ? | ' | " | ! | " | (| % |) | [| # |] | { | @ | } | / | & | \ | < | - | + | ÷ | x | = | > | ® |
| © | \$ | € | £ | ¥ | ¢ | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | * |

Light 300 Italic

Almost before we knew it, we had left t

Regular 400

Almost before we knew it, we had left

Regular 400 Italic

Almost before we knew it, we had left

Medium 500

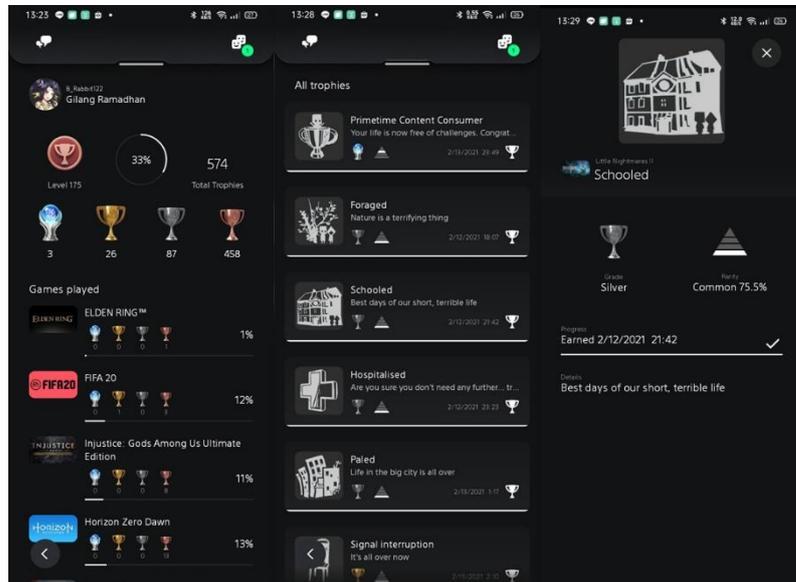
Almost before we knew it, we had left

Gambar 4.5 tampilan huruf Montserrat (Sumber : fonts.google.com)

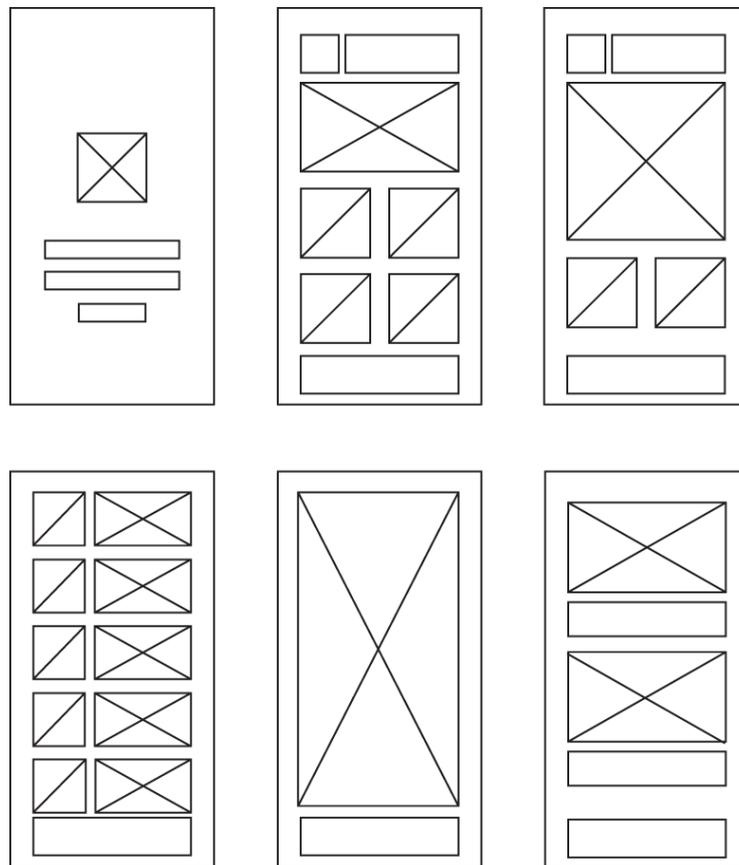
4.3.3 Layout

Secara keseluruhan konsep perancangan aplikasi Syarat Kecakapan Umum Digital ini, tata letak pada tampilan aplikasi akan menggunakan hierarchial grid yang banyak digunakan pada media aplikasi digital karena dapat menyesuaikan dengan konten yang ditampilkan. Hierarchial grid juga dapat mengurutkan berbagai elemen layout sesuai

dengan prioritas dari informasi yang ditampilkan. Berdasarkan analisis pada bab sebelumnya, tampilan Playstation App dipilih sebagai referensi karena aplikasi tersebut memiliki skor tertinggi dalam analisis tolak ukur UI dan UX.



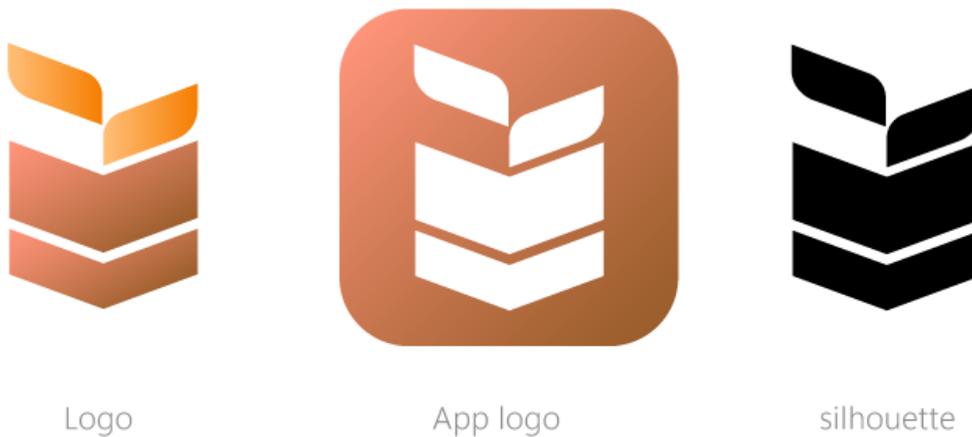
Gambar 4.6 Tampilan Aplikasi Playstation App (Sumber : Playstation App)



Gambar 4.7 Grid Aplikasi (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

Pada grid awal, splash screen terdapat ruang untuk logo aplikasi, input bar untuk memasukan informasi akun, dan tombol lanjut untuk melanjutkan ke halaman utama. Halaman utama aplikasi ini memiliki navigation bar pada bagian bawah untuk berpindah ke berbagai kategori fitur, pada halaman utama terdapat informasi achievement yang sudah didapat serta progress dari profile pengguna, achievement disajikan dalam tampilan ikon dengan dua kolom. Pada halaman feeds terdapat informasi konten yang disusun dengan satu baris kebawah. Pada halaman pertemanan disajikan dengan satu baris panjang.

4.3.4 Logo Aplikasi



Gambar 4.8 logo aplikasi (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan)

Logo ini mengadaptasi dari bentuk visual dari tunas kelapa, tanda kecakapan umum, dan dibentuk dengan gaya visual modern. Gaya visual modern digunakan untuk menunjukkan modernisasi dari kepramukaan dan bentuk dari aplikasi ini yaitu aplikasi digital.



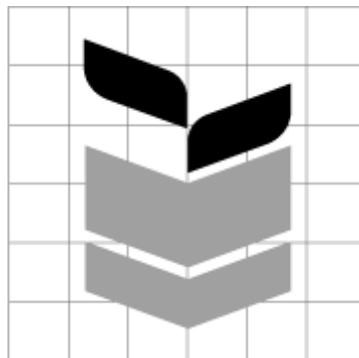
Gambar 4.9 Bentuk Tunas Kelapa dalam logo (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan)

Logo ini mengambil adaptasi dari tunas kelapa karena tunas kelapa merupakan bagian dari identitas gerakan pramuka. tunas kelapa merupakan simbol dari gerakan pramuka yang memiliki arti menjadi cikal dan bagian dari bangsa Indonesia.



Gambar 4.10 Visual Tanda Kecakapan Umum (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan)

TKU adalah singkatan dari Tanda Kecakapan Umum, sebuah tanda yang diberikan kepada anggota pramuka yang telah memenuhi syarat kenaikan tingkat. Elemen visual ini digunakan dalam logo karena merepresentasikan sebuah pencapaian sesuai dengan kegunaan aplikasi ini yaitu membantu anggota pramuka naik ketingkat berikutnya.



Gambar 4.11 Visual Daun (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan)

Elemen visual dua buah daun yang ada dalam logo ini melambangkan adanya pertumbuhan. Seperti yang kita tahu pramuka di Indonesia selalu ada dan menjadi bagian dari bangsa Indonesia, elemen visual daun melambangkan pertumbuhan dan regenerasi pada tiap generasi baru dalam pramuka.

4.3.5 Logo Achievement

Butir kemampuan yang ada dalam buku Syarat Kecakapan Umum (SKU) akan diberi logo dan ditampilkan dalam aplikasi ini. Penggunaan visual logo pada tiap materi



Gambar 4.12 Kaidah Logo Achievement (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan)

kecakapan diatur dalam beberapa kaidah untuk mengatur kekonsistenan dan penanda dalam setiap tingkatan pramuka. kaidah tersebut adalah :

1. Bentuk wajik yang terletak diatas icon menunjukkan satuan dari tingkat pramuka. misalnya pada tingkat penggalang terdapan satuan penggalang ramu, penggalang rakit, dan penggalang terap, banyaknya bentuk visual wajik dalam icon menunjukkan ada dimana satuan tersebut berada, jika terdapat dua wajik maka artinya anggota sedang mengerjakan materi untuk tingkat penggalang ramu. Bentuk visual ini diadopsi dari TKU penggalang yang ditumpuk berdasarkan dengan jumlah yang sesuai dengan tingkatan.
6. Ilustrasi yang ada ditengah logo adalah bentuk visual yang berguna untuk merepresentasikan isi dari materi kemampuan, contohnya adalah bentuk visual Kompas berguna untuk mewakili materi yang berhubungan dengan penggunaan Kompas dan alat navigasi.
7. Warna pada icon menjadi representasi tingkat pramuka. warna ini diadaptasi dari warna TKU yang diberikan pada setiap tingkat. Warna-warna ini terdiri dari hijau muda untuk tingkat siaga, merah untuk tingkat penggalang, hijau tua untuk tingkat penegak, dan kuning emas untuk tingkat pandega.

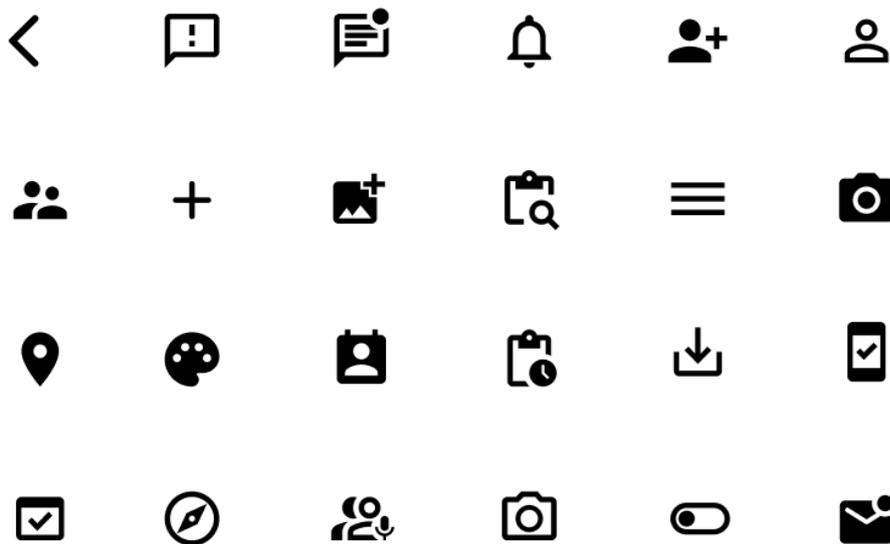
8. Bagian paling bawah logo juga menjadi representasi visual untuk tingkat pramuka, bagian ini diadaptasi dari bentuk TKU yang diberikan kepada masing-masing tingkat.



Gambar 4.13 adaptasi TKU menjadi logo achievement (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

4.3.6 Ikon

Ikon yang digunakan adalah ikon yang sesuai dengan guidelines iconography yang ada dalam aplikasi figma. Gaya desain ikon yang dipilih adalah icon yang memiliki gaya desain lined.



Gambar 4.13 Google Material Iconography (Sumber : Figma)

4.4 Konsep Media

Konsep media yang digunakan adalah media smartphone, karena pada bab sebelumnya dijelaskan bahwa gadget yang paling sering digunakan oleh anggota pramuka adalah smartphone. Spesifikasi yang digunakan adalah :

1. Sistem Operasi : Android dan Ios
2. Screen Density : HDPi
3. Ukuran Layar : 16:9 aspec ratio dengan resolusi menyesuaikan device

4.5 Konsep Bisnis

Konsep bisnis perancangan aplikasi Syarat Kecakapan Umum digital ini dipaparkan dalam bentuk Lean Canvas berikut :

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| PROBLEM - Buku SKU dapat hilang atau rusak - Jika buku SKU hilang atau rusak, anggota pramuka tidak memiliki media cadangan untuk menyimpan progress mereka | SOLUTION - Dibutuhkan media yang berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan progress Syarat Kecakapan Umum anggota pramuka yang bersifat digital agar data yang disimpan tidak mudah hilang | UNIQUE VALUE PROPOSITION - SKU ditampilkan dengan software digital yang memungkinkan untuk mengasesnya dari perangkat mobile - materi SKU disajikan dengan sistem achievement digital lengkap dengan ilustrasi dan progress dari setiap anggota | UNFAIR ADVANTAGE - memiliki tampilan dan fitur yang menarik - informasi digital sulit hilang atau rusak | CUSTOMER SEGMENTS Usia 16-25 Tahun (Primer) 26-35 Tahun (Sekunder) Gender Laki-laki dan perempuan Kelas Ekonomi Menengah, Menengah keatas Geografis Daerah perkotaan yang sudah terjangkau internet Psikografis a. anggota pramuka yang aktif menggunakan SKU dalam pelatihan pramuka b. anggota pramuka yang ingin memiliki cadangan untuk catatan progress SKU c. pembina pramuka yang ingin memantau progress SKU anggotanya |
| | KEY METRICS aplikasi digunakan dalam ruang lingkup pelatihan pramuka dengan 100 anggota atau lebih | | CHANNELS - Laman pada Playstore atau appstore - Iklan pada social media seperti facebook atau instagram - pengenalan mengenai aplikasi dengan partner lembaga seperti sekolah atau cabang pramuka lain | |
| COST STRUCTURE - Biaya Hosting - Biaya pemeliharaan sistem - Biaya pegawai - Biaya registrasi aplikasi | | REVENUE STREAMS - keuntungan diambil dari iklan yang dipasang di aplikasi - keuntungan didapatkan dari pendanaan dari promosi | | |

Gambar 7 Lean Canvas (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

1. Memilih 3 segmen market secara spesifik. Target segmen yang ditetapkan adalah anggota pramuka yang menggunakan kurikulum dalam Syarat Kecakapan Umum (SKU) dalam pelatihan kegiatan pramuka. kemudian segmen kedua adalah para

anggota pramuka yang ingin memiliki media cadangan untuk menyimpan progress dan catatan SKU. Target segmen ketiga adalah pembina pramuka yang ingin mengorganisir catatan progress materi SKU muridnya dengan mudah. *Early adopter* yang akan menggunakan aplikasi ini adalah anggota dan pembina pramuka yang ada dalam ruang lingkup sekolah

2. Problem dari anggota pramuka yang menggunakan buku Syarat Kecakapan Umum (SKU) adalah anggota pramuka tidak memiliki cadangan ketika buku SKU mereka yang umumnya terbuat dari kertas berkualitas rendah tersebut rusak atau hilang. Anggota pramuka harus mengisi ulang atau mengingat-ingat Kembali materi kecapakan apa saja yang telah ia kuasai. Buku SKU juga beberapa memiliki kesalahan cetak serta tampilan yang kurang menarik.
3. Solusi yang ditawarkan adalah SKU yang dihadirkan secara digital melalui software mobile. Software tersebut bisa diakses melalui smartphone, menjadikan kegiatan mencatat progress SKU menjadi lebih aman dan mudah.
4. Unique value proposition yang ditawarkan dari aplikasi ini adalah materi Syarat Kecakapan Umum ditampilkan secara digital sehingga memungkinkan penggunaanya untuk menyimpan data progress mereka secara digital. Penyimpanan data secara digital mengurangi resiko hilangnya data tersebut. Selain dari bentuk SKU yang berubah menjadi digital, aplikasi ini juga ditampilkan dengan tampilan yang menarik dan membuat sistem pengumpulan penguasaan materi kecapakan menjadi lebih menyenangkan.
5. Alur hubungan aplikasi SKU digital ini adalah dengan menyebarkan melalui iklan sosial media seperti facebook atau Instagram, melalui laman di playstore dan app store, atau melalui penyuluhan ke Lembaga yang melakukan pelatihan pramuka dan melakukan kerja sama dengan Lembaga tersebut.
6. Keuntungan didapatkan dari adsense yaitu pemasangan iklan dalam aplikasi di beberapa bagian dari aplikasinya. Keuntungan lain juga didapatkan dari sponsor dan investor.
7. Pengeluaran tetap dan pengeluaran Mikeun terdiri dari biaya hosting, biaya pemeliharaan sistem, biaya karyawan, dan biaya registrasi aplikasi ke halaman Playstore dan App Store
8. Acuan untuk melihat apakah aplikasi ini berjalan dan digunakan dengan baik adalah menggunakan pengukuran seberapa banyak aplikasi tersebut digunakan. aplikasi

dikatakan berjalan dengan baik jika digunakan oleh 100 anggota atau lebih dalam satu ruang lingkup pelatihan pramuka.

9. Aplikasi SKU digital ini memiliki nilai yang tidak dimiliki oleh kompetitor yaitu tampilan yang menarik dan sistem achievement digital yang membuat kegiatan pengumpulan kecapakan tersebut lebih menyenangkan.

4.5.1 Profil Perusahaan

Aplikasi SKU digital ini mengambil nama “Raih Pramuka”. Kata “Raih” dipilih karena memiliki makna memperoleh atau menggapai sesuatu, makna tersebut cocok dengan tujuan aplikasi ini yaitu digunakan untuk membantu anggota pramuka memperoleh Tanda Kecakapan Umum dan Tanda Kecakapan Khusus melalui penyelesaian kurikulum SKU dan SKK. Raih Pramuka adalah aplikasi yang bertujuan membantu anggota pramuka dalam menyelesaikan kurikulum SKU dan SKK nya dengan menyediakan fitur catatan SKU digital yang disajikan dengan tampilan yang unik.

Sebagai aplikasi mobile yang memanfaatkan teknologi smartphone, Raih Pramuka menawarkan sebuah konsep unik dalam pencatatan Syarat Kecakapan Umum oleh anggota pramuka dimana materi kurikulum Syarat Kecakapan Umum ini ditampilkan dengan tampilan layaknya fitur achievement digital yang biasa ditemui dalam aplikasi video game. Setiap butir materi diberi logo yang menyimbolkan kegiatan dari materi tersebut dan terdapat tampilan tingkat kesulitan materi kecakapan tersebut untuk dicapai para anggota pramuka. Aplikasi Raih Pramuka juga memiliki fitur materi pramuka yang berkesinambungan dengan Syarat Kecakapan Umum sehingga anggota pramuka dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan.

Aplikasi Raih Pramuka dapat meningkatkan pengalaman dalam melakukan kegiatan Pelatihan Pramuka. Raih pramuka ingin menjadi sebuah wadah yang memudahkan Anggota Pramuka untuk mencatat, memenuhi, dan menyelesaikan materi kecakapan yang ada di buku Syarat Kecakapan Umum. Raih Pramuka juga bertujuan untuk menjembatani Anggota Pramuka secara luas dengan memposisikan diri sebagai social media untuk Anggota Pramuka.

4.5.2 Rancangan Anggaran biaya

Pengelolaan aplikasi membutuhkan dana, rencana anggaran untuk keperluan pengembangan aplikasi dan pemeliharaan sistem dijelaskan dalam tabel berikut.

| no | Jenis Biaya | Harga |
|--------------|-----------------------------|----------------------|
| 1 | Biaya Digital Marketing | Rp 1.000.000 |
| 2 | Domain .co.id + Hosting fee | Rp 110.000 |
| 3 | Google Play Registration | Rp 360.000 |
| 4 | Gaji Pegawai | Rp 4.600.000 |
| 5 | Pengembangan Aplikasi | Rp 5.000.000 |
| 6 | Offline marketing | Rp 500.000 |
| Total | | Rp 11.570.000 |

Tabel 4.1 rincian biaya (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

4.6 Proses Perancangan

4.6.1 User Persona



Gambar 4.15 User Persona (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

User Persona digunakan untuk lebih memahami calon pengguna aplikasi Raih Pramuka, karakter fiksi yang dibuat berdasarkan riset pada bab sebelumnya berguna untuk mewakili target audiens yang mungkin akan menggunakan aplikasi Raih Pramuka. User Persona ini disusun dengan memperhatikan kebutuhan, masalah, kepribadian, dan brand yang paling sering ia gunakan.

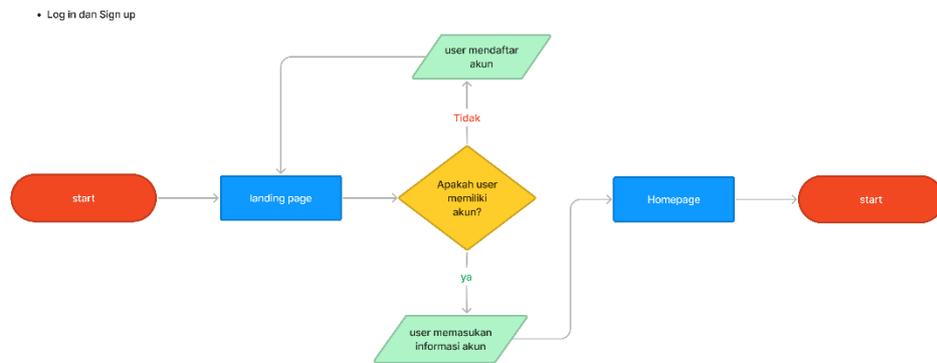
Aulia Citra Kirana adalah karakter fiksi yang digunakan dalam user persona ini, ia adalah seorang siswa yang rajin mengikuti kegiatan pramuka dan memiliki kemauan tinggi untuk memenuhi buku Syarat Kecakapan Umumnya. Namun, Aulia cemas jika suatu ketika buku SKU yang ia isi akan rusak atau hilang. Kecemasan Aulia datang dari jenis kertas yang buku ini gunakan serta ukuran buku yang kecil, terlebih ia tidak memiliki media lain untuk mencadangkan semua catatan SKU nya. Aulia memiliki kepribadian periang dan mahir dalam menggunakan gadget khususnya dalam hal sosial media.

4.6.2 User flow

User flow digunakan untuk memvisualisasikan langkah-langkah yang dilalui pengguna aplikasi untuk menyelesaikan satu atau beberapa tugas. Langkah-langkah ini

digambarkan dengan sebuah alur yang membawa pengguna dari titik mulai menuju titik hasil yang sukses. Berikut adalah fitur dan sistem aplikasi Raih Pramuka yang telah divisualisasikan dalam bentuk userflow :

a. Login dan Sign in



Gambar 4.16 Userflow Login dan Sign in (Sumber: Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

1. User memulai proses dengan membuka aplikasi. setelah membuka aplikasi Raih Pramuka, halaman yang pertama muncul adalah landing page. Landing page memiliki kolom untuk memasukan informasi pengguna.
2. User diberi pilihan apakah user telah memiliki akun atau belum. Jika sudah maka user hanya diperlukan untuk mengisi informasi dan melanjutkan ke langka selanjutnya, jika user belum memiliki akun maka akan diarahkan ke halaman registrasi terlebih dahulu.
3. Setelah memasukkan informasi akun, user diarahkan ke homepage dan sudah terdaftar dalam aplikasi Raih Pramuka

b. Mengisi Syarat Kecakapan Umum



Gambar 4.17 Mengisi SKU (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

1. User memasuki homepage, dalam homepage terdapat tampilan perkembangan proses SKU yang sedang anggota pramuka kerjakan. User memilih opsi SKU.

2. User kemudian melihat status kemajuan SKU tersebut secara lebih detail. User kemudian memilih opsi SKU yang belum terselesaikan.
3. User memasukkan data yang dibutuhkan untuk memenuhi kecapakan dari daftar SKU yang telah diujikan
4. User menunggu penerimaan data oleh pembimbing pramuka yang bertanggung jawab menangani anggota pramuka tersebut.

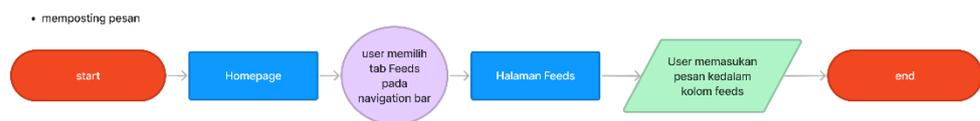
c. Melihat materi



Gambar 4.18 Halaman Materi (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

1. User memasuki homepage, kemudian dalam homepage user memilih tab materi pada navigation bar yang berada pada bawah layout.
2. User sampai ke halaman materi. Di halaman materi terdapat banyak pilihan materi yang disediakan berdasarkan kategori. User memilih salah satu materi yang ada dalam halaman tersebut
3. User melihat materi dalam halaman materi yang dipilih.

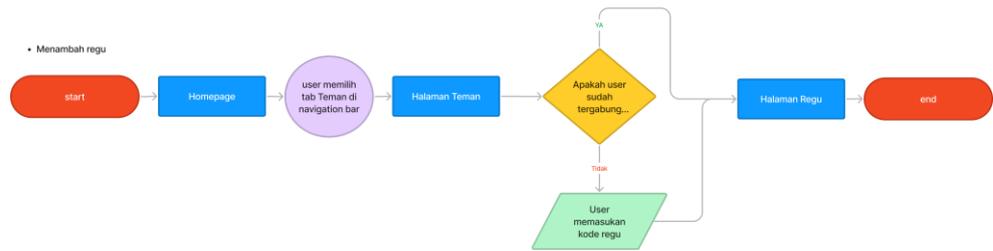
d. Membuat post



Gambar 4.19 fitur posting (sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

1. User berada di homepage kemudian memilih opsi feeds yang ada di navigation bar di bagian bawah layout aplikasi
2. User sampai di halaman feeds, di halaman ini terdapat pesan-pesan dan berita dari pengguna aplikasi Raih Pramuka lainnya. User kemudian memilih kolom tulis pesan untuk membuat post.
3. User mengisi kolom pesan dan kemudian memilih opsi bagikan untuk membuat pesan tersebut terlihat oleh pengguna aplikasi Raih Pramuka lainnya.

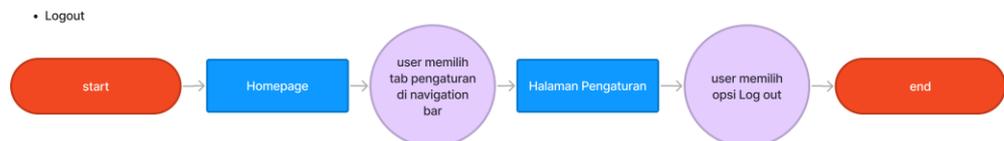
e. Menampilkan regu



Gambar 4.20 Teman dan Regu (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

1. User berada di homepage kemudian user memilih opsi teman yang ada di navigation bar.
2. User sampai di halaman teman. Jika user telah memiliki atau tergabung dalam regu, maka user hanya harus melanjutkan ke halaman regu dengan memilih opsi regu. Jika user belum memiliki regu maka user diharuskan mengisi kode regu yang telah diberikan oleh pembina pramuka dari masing-masing regu
3. User sampai di halaman regu, di halaman ini user dapat melihat pesan dari sesama anggota pramuka yang tergabung dalam regu yang sama.

f. Logout



Gambar 4.21 Logout (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

1. User berada di homepage kemudian memilih opsi setting pada navigation bar yang berada di bawah layout aplikasi.
2. User sampai di halaman pengaturan kemudian memilih opsi logout yang berada di bagian paling bawah layout.
3. User kemudian memberikan konfirmasi atas aksi tersebut.

4.6.3 Sitemap

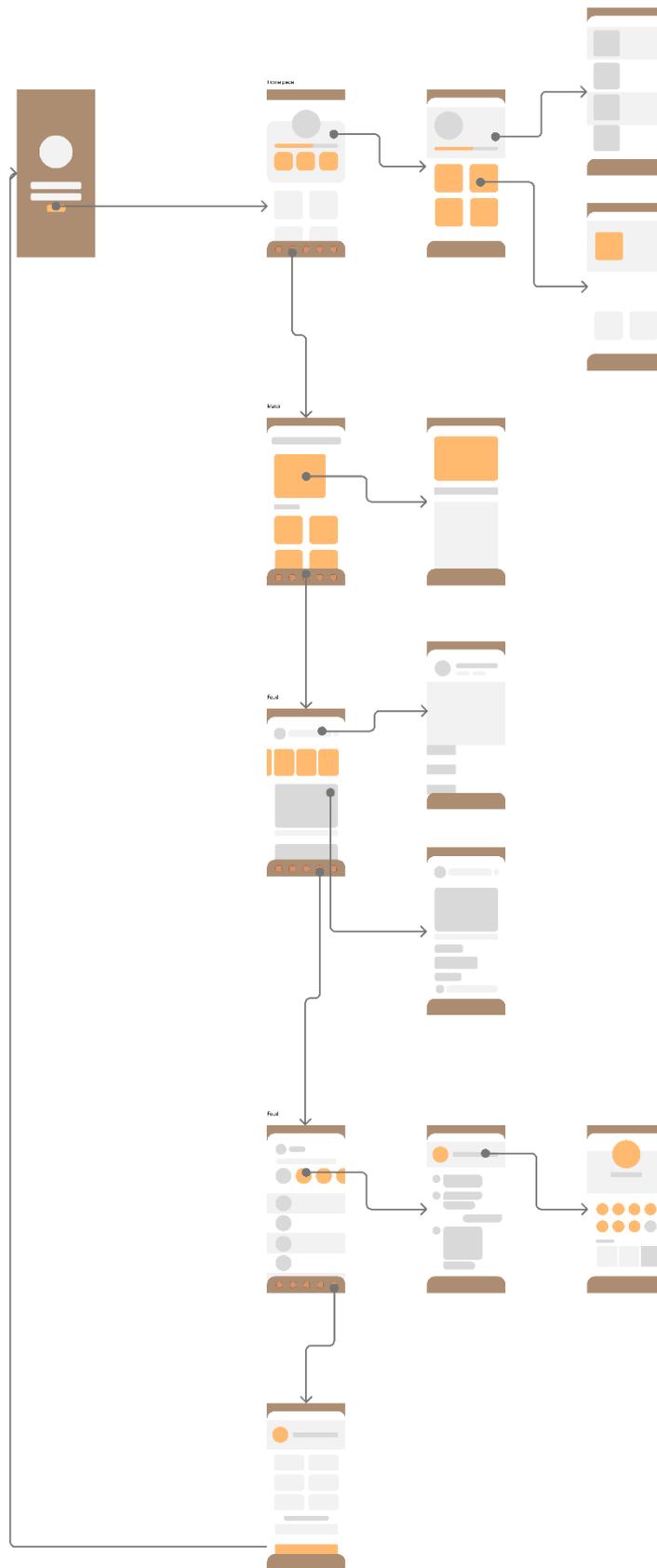


Gambar 4.22 Sitemap (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

Sitemap digunakan untuk memetakan tampilan pada aplikasi. Sitemap juga berguna untuk menjadi acuan sebuah halaman dari tiap aplikasi sehingga ketika mengembangkan aplikasi, pengembnag tidak kebinguan dengan alur halaman aplikasi. Pada sitemap ini terdiri dari berbagai halaman utama yang terdiri dari homepage, materi, berita, obrolan, dan pengaturan. Halaman-halaman utama tadi merupakan halaman yang mengkategorikan fitur dari aplikasi ini.

4.6.4 Wireframe

Wireframe digunakan untuk memberi gambaran awal dari visual sebuah desain UI khususnya bidang tata letak. Tata letak yang ada di wireframe ini kemudian akan menjadi acuan untuk membuat high-fidelity design yang akan diujikan pada tahapan selanjutnya. Wireframe juga digunakan untuk mengembangkan struktur dan arah dari aplikasi yang sedang dikembangkan. Berikut adalah wireframe dari aplikasi Raih Pramuka :



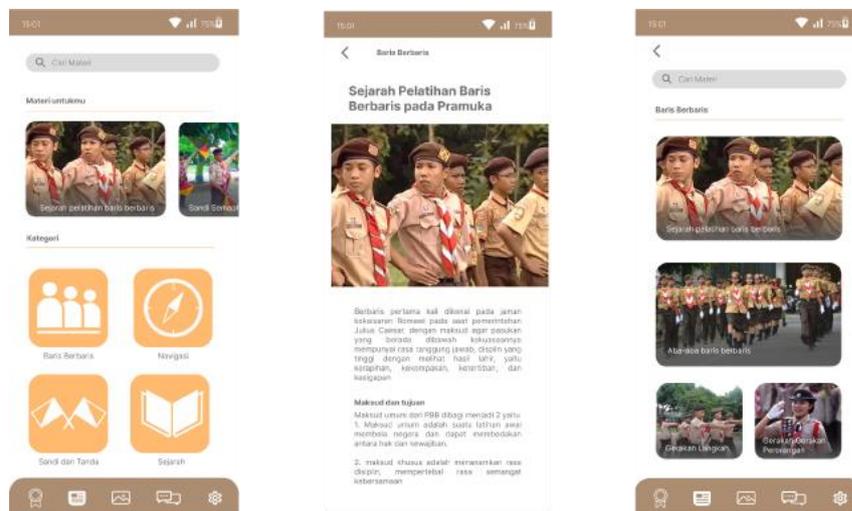
Gambar 4.23 Wireframe Raih Pramuka (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022

4.6.5 Prototype tampilan UI/UX

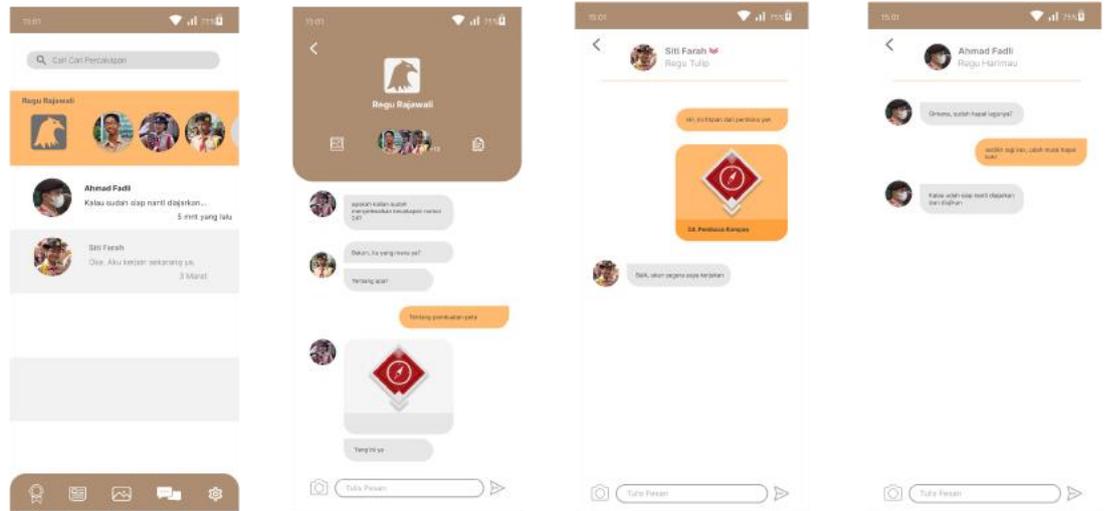
Tahapan prototype adalah tahap dimana setelah solusi terkumpul dibuat desain dengan model sederhana dari solusi tersebut. Prototype ini kemudian akan diujikan kepada beberapa tester yang mewakili target pemirsa dari aplikasi Raih Pramuka, berikut adalah desain UI prototype aplikasi Raih Pramuka :



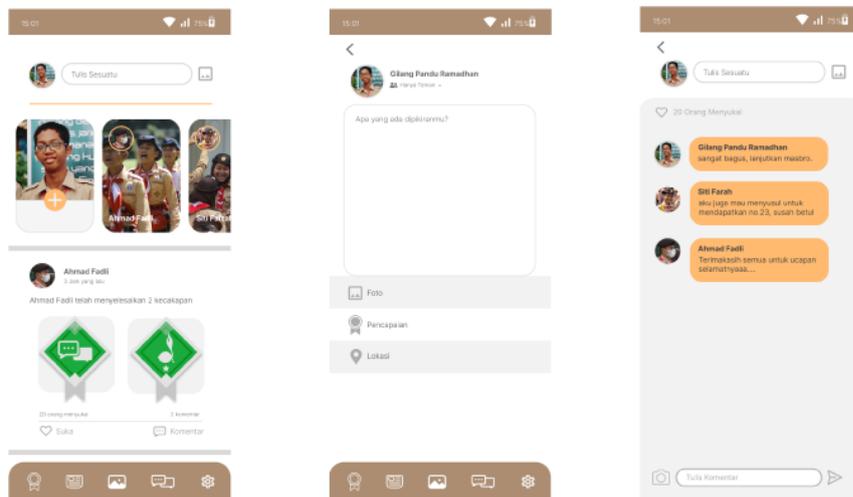
Gambar 4.24 Tampilan UI aplikasi Raih Pramuka bagian achievement page (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)



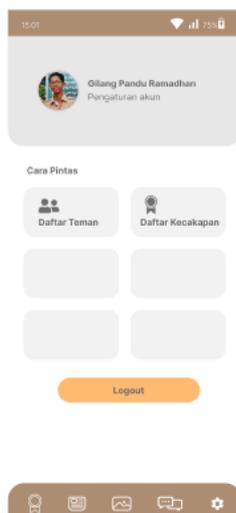
Gambar 4.25 Tampilan UI Raih Pramukan bagian materi (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)



Gambar 4.8 Tampilan UI Raih Pramuka bagian obrolan (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)



Gambar 4.27 Tampilan UI Raih Pramuka Bagian aktivitas (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)



Gambar 4.9 Tampilan UI Raih Pramuka Bagian pengaturan (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

Setelah prototype dibuat langkah berikutnya adalah melakukan user test kepada calon pengguna aplikasi Raih Pramuka untuk mengetahui tingkat keefektifan user experience dan user interface pada aplikasi ini. User test dilakukan kepada 7 user yang masing-masing belum pernah menggunakan aplikasi Raih Pramuka. user diminta untuk menggunakan serangkaian fitur dan kemudian memberikan tanggapan terhadap pengalaman menggunakan aplikasi Raih Pramuka. berikut adalah hasil user test dari aplikasi Raih Pramuka :

| | User 1 | User 2 | User 3 | User 4 | User 5 | User 6 | User 7 |
|----------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Melihat detail achievement | cukup | baik | baik | baik | baik | baik | cukup |
| Melihat materi | kurang | cukup | baik | cukup | baik | baik | cukup |
| Membuat unggahan | cukup | kurang | cukup | cukup | cukup | baik | cukup |
| Memasuki obrolan | cukup | baik | baik | baik | baik | baik | baik |
| Logout | baik | baik | cukup | cukup | baik | baik | cukup |

Tabel 4.2 Hasil user test (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

Setelah melakukan user test secara kuantitatif ditarik kesimpulan bahwa kebanyakan user sudah bisa menggunakan fitur achievement dengan baik, fitur materi sudah cukup baik namun bisa ditingkatkan, sedangkan fitur post terasa kurang dan banyak user merasa kalau fitur ini masih harus diperbaiki, untuk fitur obrolan banyak user yang sudah familiar sehingga fitur ini bisa dikatakan baik. Fitur logout sebaiknya dibuat sebagai opsi yang berbeda dengan pengaturan.

Setelah itu dilakukan user test secara kualitatif, dimana user yang sudah mencoba aplikasi tadi diminta memberikan masukan dan kritik terhadap aplikasi tersebut. Berikut adalah masukan yang diberikan user untuk aplikasi ini :

1. Dibutuhkan judul pada setiap halaman utama agar user lebih mudah dalam melakukan navigasi
2. Ukuran huruf pada obrolan dapat dibesarkan karena dirasa terlalu kecil sehingga sulit dibaca

3. Pada menu post sebaiknya dibuat lebih besar, visual post yang ada terlalu kecil sehingga lebih terlihat seperti search bar
4. Menggunakan animasi transisi pada tiap frame yang seragam
5. Ditambahkan keterangan pada menu achievement sehingga user tahu achievement mana yang akan dipilih
6. Menu logout disatukan dengan akun karena saling berkaitan

Setelah menerima masukan dari hasil user test pertama, prototype kedua mengembangkan berbagai kekurangan dari prototype pertama. Perubahan tersebut berupa :

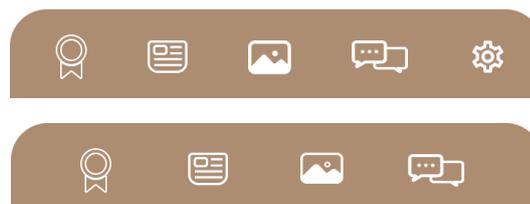
- a. Memberi nama pada setiap achievement



Gambar 4.29 perubahan pada keterangan achievement (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

Memberi keterangan nama dan nomor pada menu achievement yang sudah didapatkan, penamaan ini diberikan agar user tidak kebingungan dengan achievement mana yang sudah didapatkan.

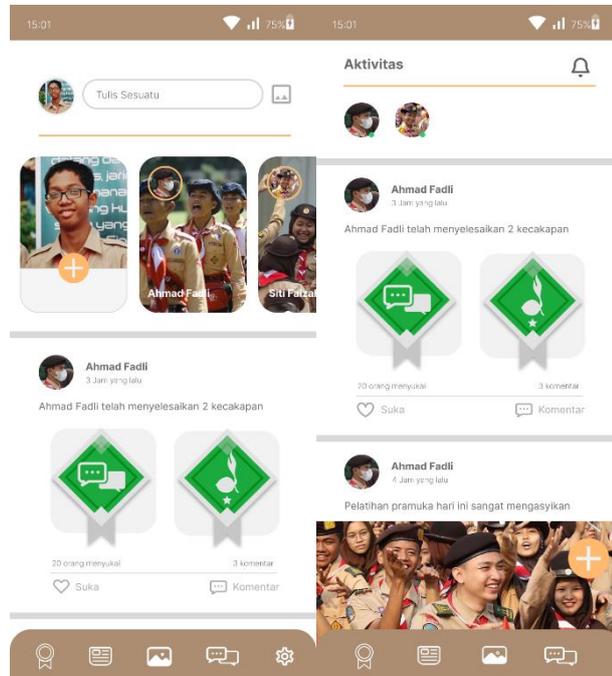
- b. Dihilangkannya tab pengaturan pada navigation bar



Gambar 4.30 perubahan pada navigation bar (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

Perubahan pada navigation bar ini karena halaman pengaturan berpindah posisi dan bergabung dengan halaman akun sehingga tidak lagi diperlukan halaman khusus untuk pengaturan.

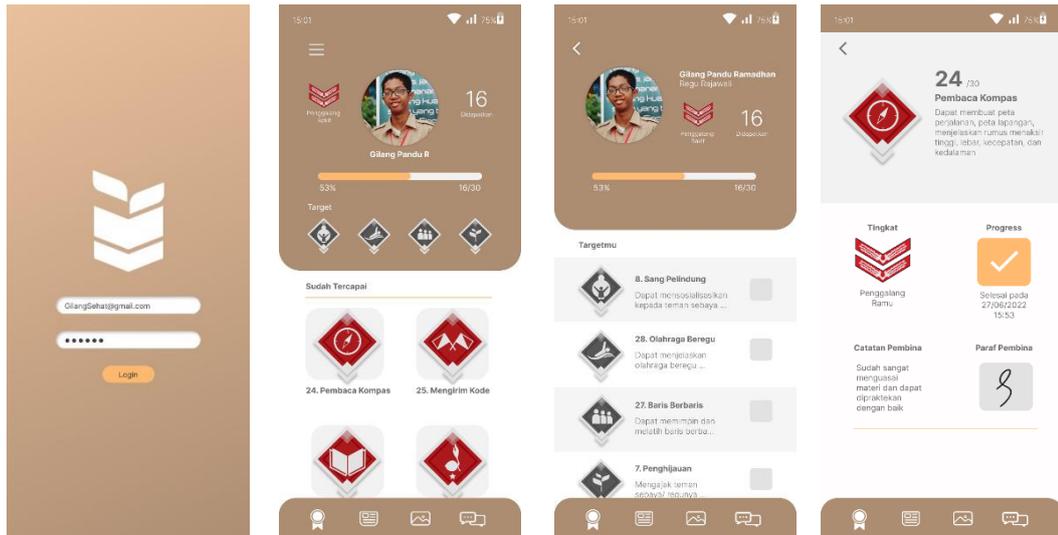
- c. Dihilangkannya fitur story dan perubahan pada metode mengunggah aktivitas



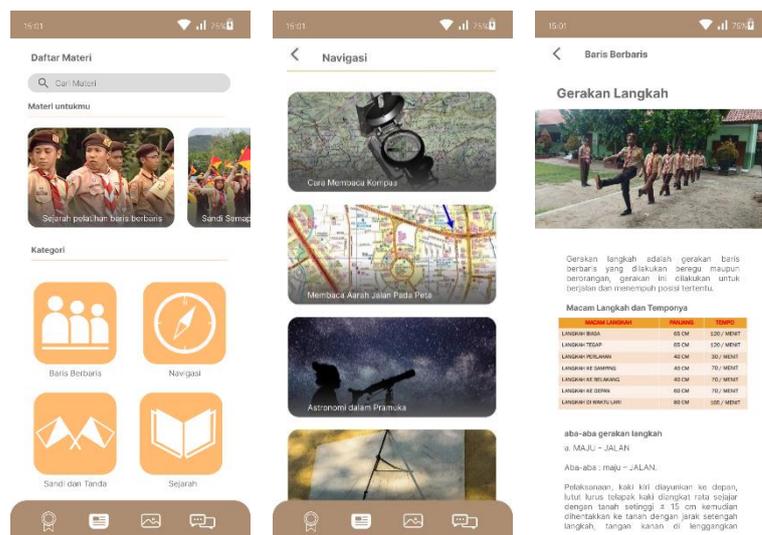
Gambar 4.31 Perubahan pada halaman aktivitas (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

Fitur story atau tangkapan aktivitas yang hanya ada dalam jangka waktu 24 jam dihilangkan karena mempertimbangkan fitur aktivitas ini berfokus pada mencatat kegiatan yang dilaksanakan oleh anggota Gerakan Pramuka. metode membuat unggahan aktivitas juga diubah menjadi ikon bulat di bagian kanan bawah karena metode sebelumnya dirasa kurang efektif dan membingungkan. Pada halaman ini juga ditambahkan notifikasi untuk mengetahui perkembangan terbaru yang terjadi pada akun pengguna aplikasi Raih Pramuka.

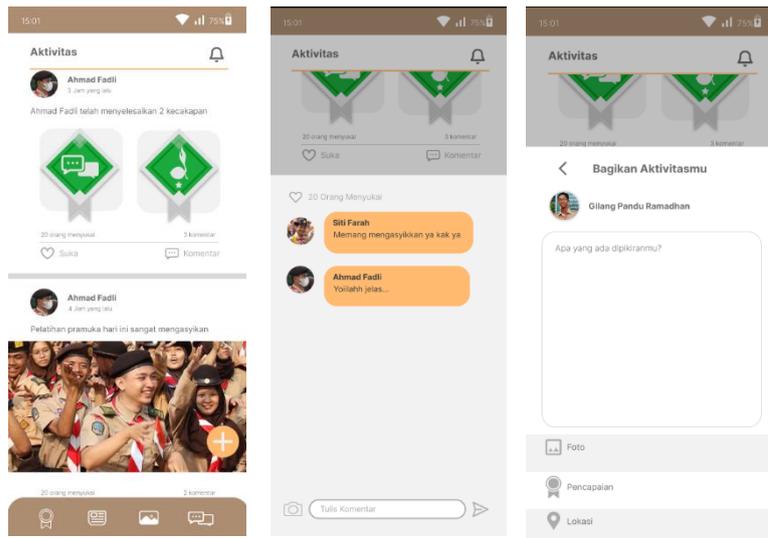
Perubahan-perubahan pada tampilan aplikasi Raih Pramuka tersebut kemudian disatukan kepada satu tampilan yang utuh untuk kemudian Kembali diujikan pada user pada tahapan user test kedua. Berikut adalah tampilan dari aplikasi Raih Pramuka setelah mengalami perubahan :



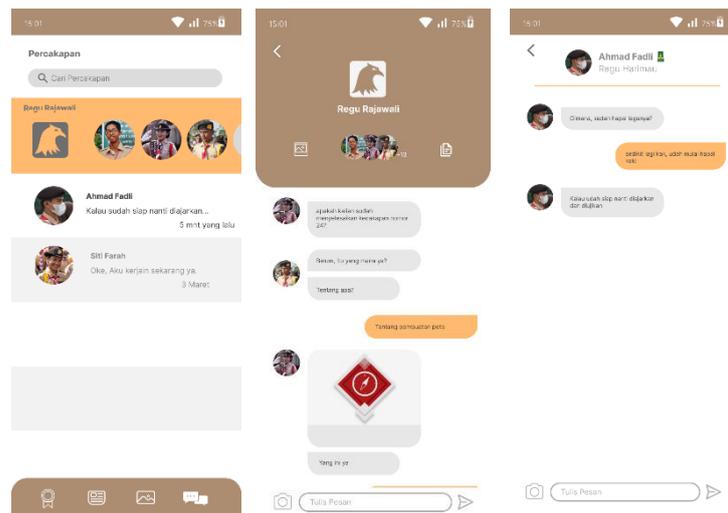
Gambar 4.32 tampilan UI Raih Pramuka bagian Achievement page setelah user test 1 (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)



Gambar 4.33 tampilan UI Raih Pramuka bagian halaman materi setelah user test 1 (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)



Gambar 4.34 tampilan UI Raih Pramuka halaman aktivitas (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)



Gambar 4.35 tampilan UI Raih Pramuka halaman obrolan (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

Hasil dari prototype kedua ini kemudian kembali diujikan kepada user untuk mengetahui tingkat keefektifan dari user experience dan user interface aplikasi Raih Pramuka. user yang melaksanakan test ini belum pernah menggunakan aplikasi Raih Pramuka. hasil dari user test kedua dipaparkan dalam tabel berikut :

| | User 1 | User 2 | User 3 | User 4 | User 5 | User 6 | User 7 |
|----------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Melihat detail achievement | baik |
| Melihat materi | baik | baik | cukup | baik | baik | baik | cukup |
| Membuat unggahan | cukup | cukup | baik | cukup | baik | baik | baik |
| Memasuki obrolan | baik |
| Logout | baik | baik | baik | baik | cukup | baik | baik |

Tabel 4.3 Hasil user test 2 (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

Hasil dari user test kedua menunjukkan hasil yang lebih baik dibanding dengan user test sebelumnya. Melihat detail achievement menjadi lebih baik karena perubahan pada tampilan achievement yang diberikan keterangan. Melihat materi mendapatkan peningkatan pada respon penggunaannya menjadi lebih baik. Fitur membuat unggahan pada halaman aktivitas mengalami peningkatan namun masih perlu dikembangkan. Memasuki obrolan menjadi lebih mudah dan lebih jelas. Setelah halaman pengaturan dipindahkan dan digabungkan dengan menu akun, respon user meningkat dan menunjukkan bahwa perpindahan tersebut menjadikan alur fitur ini menjadi lebih baik.

Terdapat beberapa masukan dari user ketika melaksanakan user testing, saran yang diberikan tersebut adalah :

1. Tombol unggah sebaiknya dibuat lebih besar atau lebih jelas
2. Navigation bar seharusnya diberikan keterangan kecil dibawahnya

Setelah melakukan user test kedua, prototype kemudian kembali diperbaharui dengan memasukkan berbagai perubahan yang terkait dengan hasil user test kedua, perubahan tersebut diantaranya :

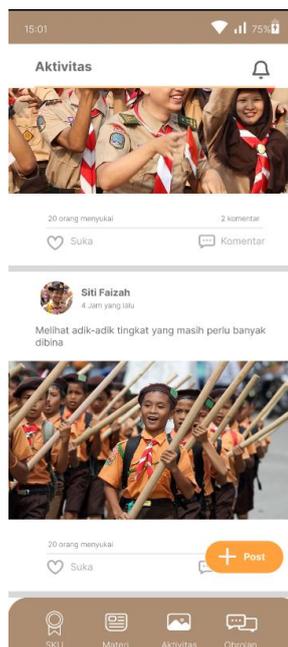
a. Penambahan keterangan pada navigation bar



Gambar 4.36 perubahan pada navigation bar (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

Pada bagian navigation bar diberikan deskripsi agar memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi halaman yang sedang atau akan dibuka oleh pengguna aplikasi Raih Pramuka.

b. Perubahan pada icon unggah di halaman aktivitas



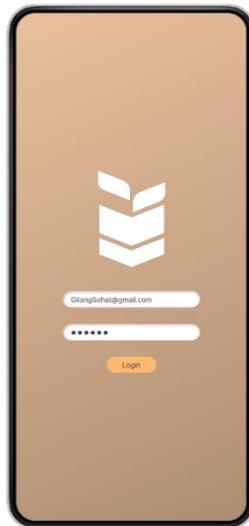
Gambar 4.37 perubahan pada icon unggah di halaman aktivitas (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

Icon unggah pada halaman aktivitas dirubah menjadi lebih besar dan memiliki keterangan, perubahan ini dilakukan untuk memperjelas dan memudahkan pengguna dalam menemukan alur menuju fitur unggahan.

4.7 Hasil Perancangan

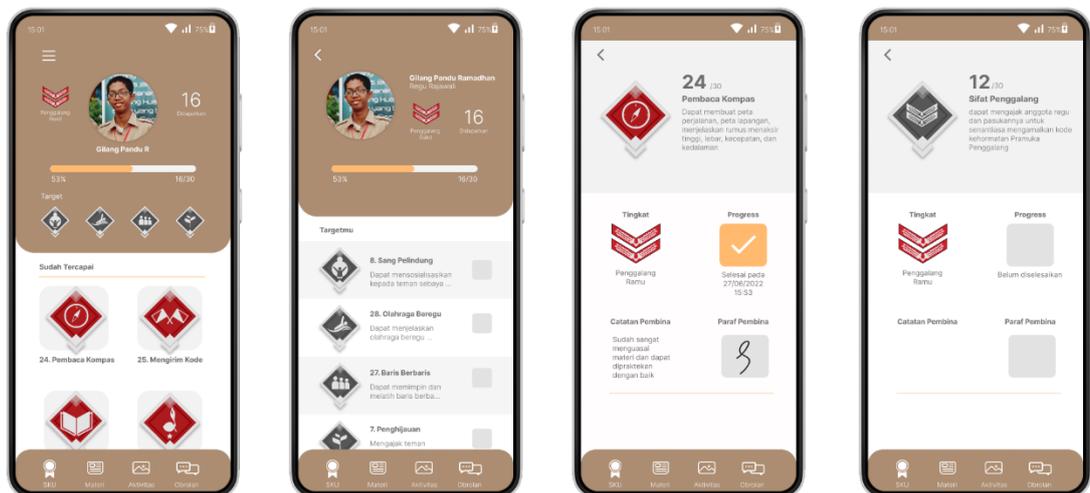
4.7.1 Tampilan User Interface

1. Splash Screen



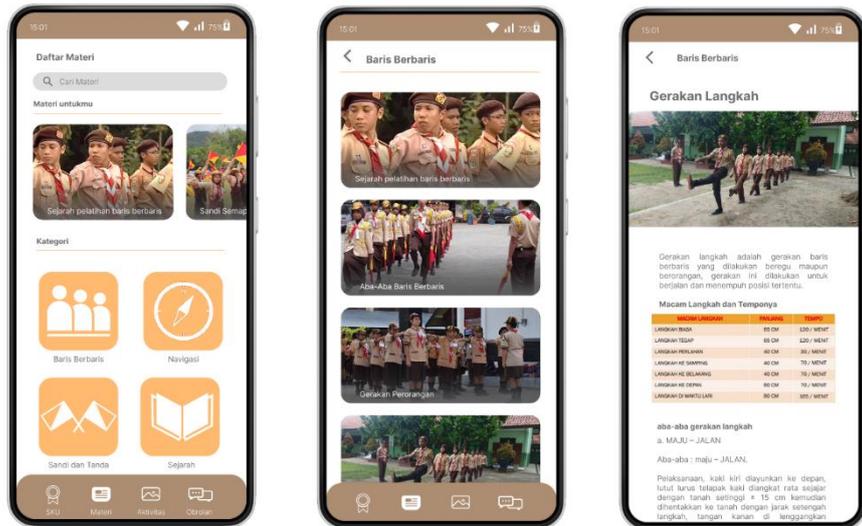
Gambar 4.38 Splash Screen (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

2. Halaman Achievement



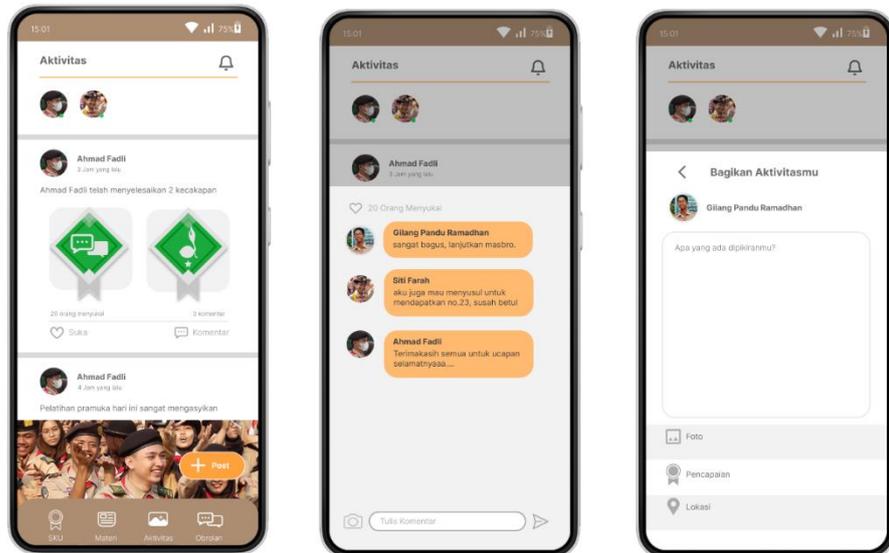
Gambar 4.39 Halaman Achievement (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan,2022)

3. Halaman Materi



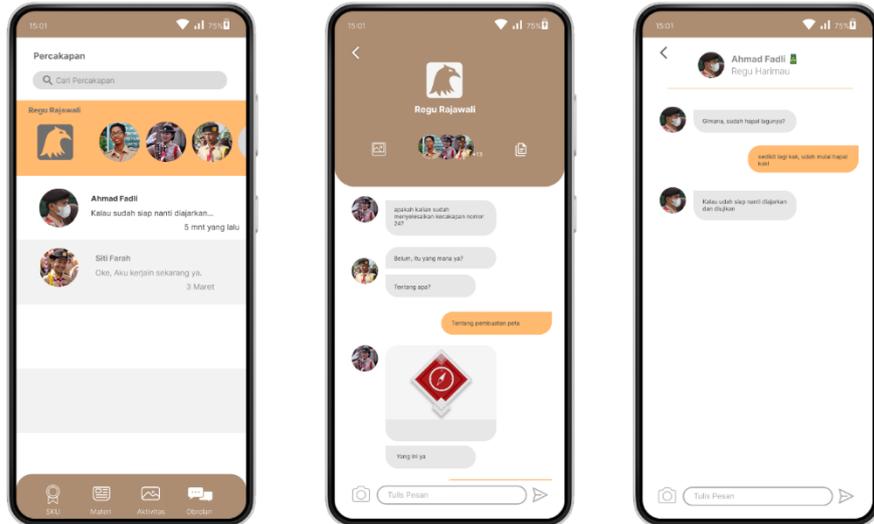
Gambar 4.40 Halaman Materi (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

4. Halaman Aktivitas



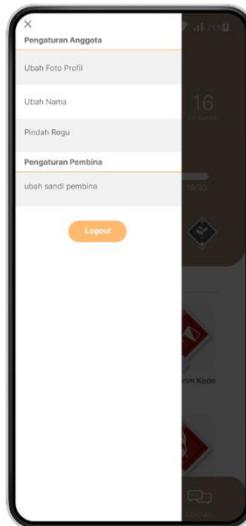
Gambar 4.41 Halaman Aktivitas (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

5. Halaman Obrolan



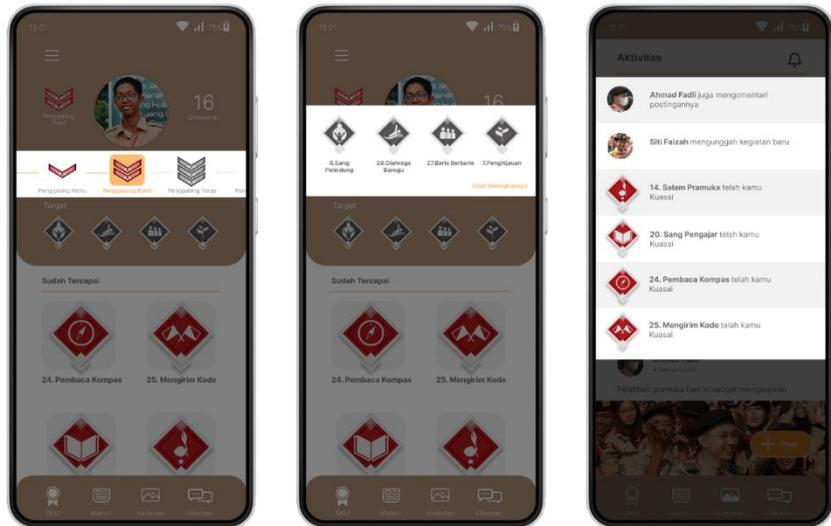
Gambar 4.41 Halaman Obrolan (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

6. Halaman Logout



Gambar 4.42 Halaman Logout (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

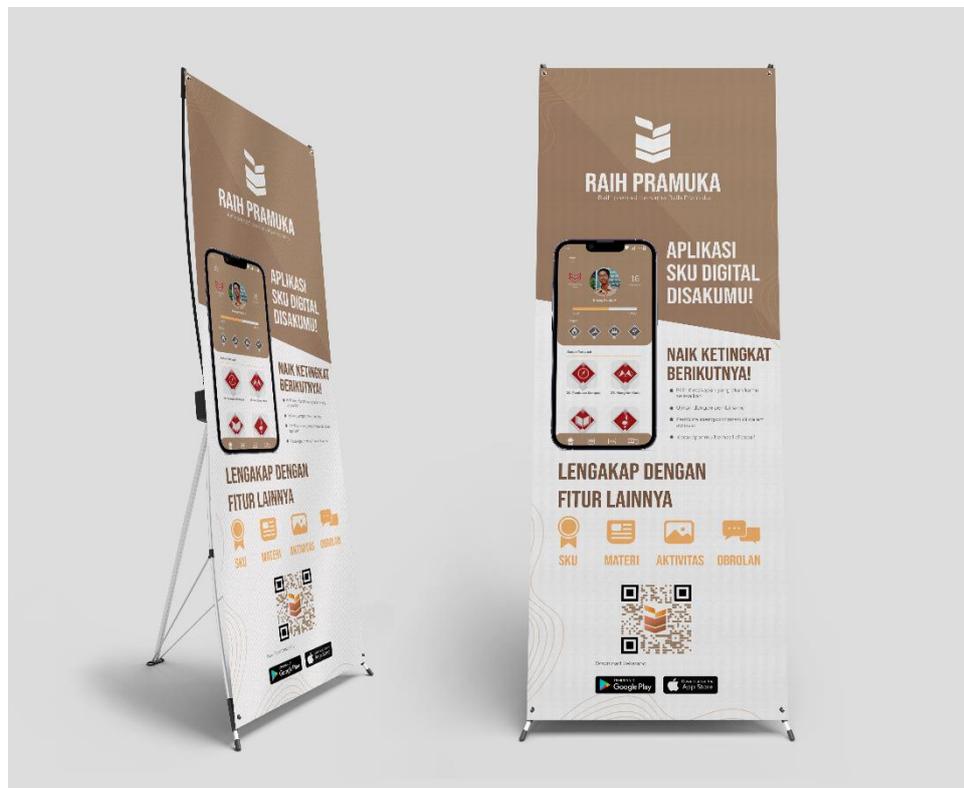
7. Menu overlay



Gambar 4.44 Menu Overlay (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

4.7.2 Media Pendukung

1. X-Banner



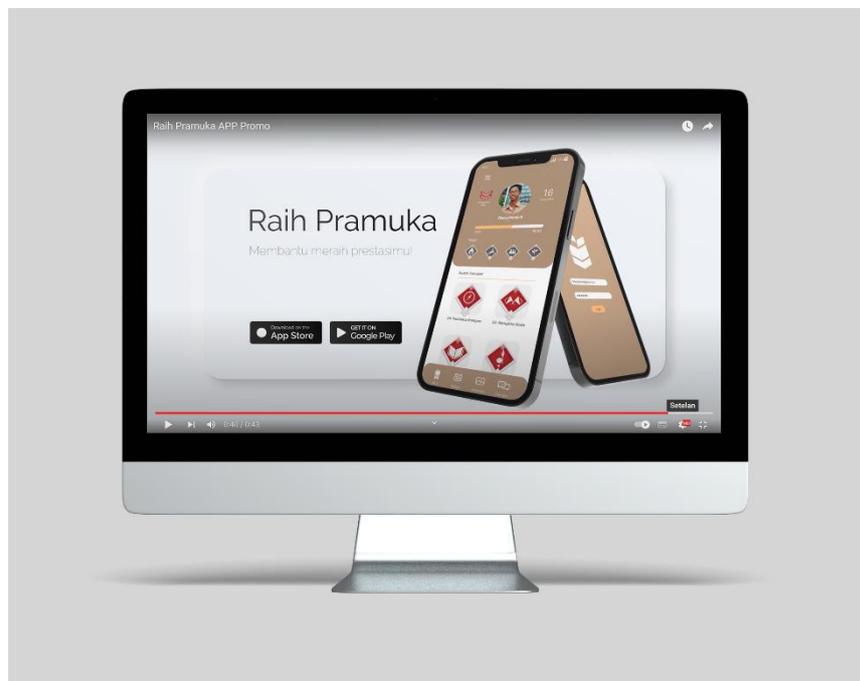
Gambar 4.45 X-Banner (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

2. Brosur



Gambar 4.46 brosur (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

3. Video Iklan



Gambar 4.47 Video Iklan (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

4. Pin



Gambar 4.48 Pin (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

5. Gelang tangan



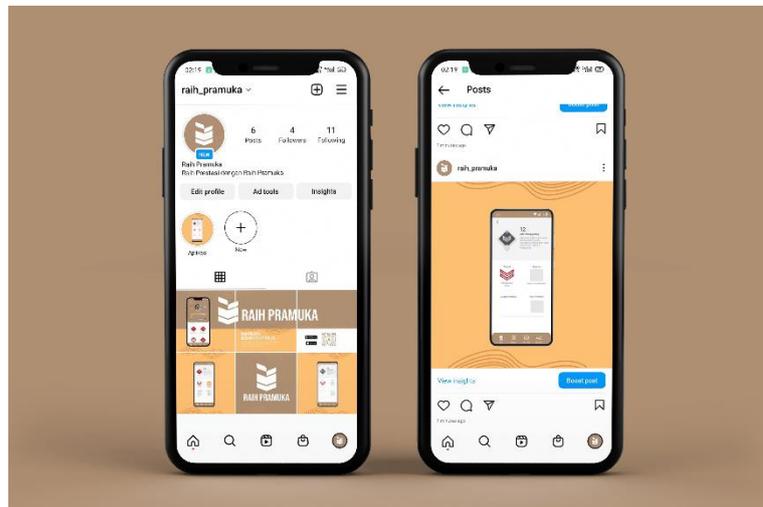
Gambar 4.49 Gelang Tangan (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

6. Gantungan Kunci



Gambar 4.50 Gantungan Kunci (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

7. Sosial Media



Gambar 4.51 Sosial Media (Sumber : Gilang Pandu Ramadhan, 2022)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kegiatan Pramuka adalah kegiatan ekstrakurikuler yang menuntut anggotanya untuk mengikuti serangkaian pelatihan demi menguasai kecakapan yang berguna untuk meningkatkan karakter dari anggota Pramuka. Kegiatan Pramuka mewajibkan anggotanya untuk menguasai beberapa kecakapan untuk naik ke tingkat sesudahnya, dalam menguasai kecakapan-kecakapan ini para anggota Pramuka mencatat kemajuan mereka dalam buku kecil yang disebut buku Syarat Kecakapan Umum atau buku SKU. Buku SKU berisi daftar kecakapan-kecakapan yang harus dikuasai oleh anggota Pramuka sebelum naik ke tingkat berikutnya. Namun, buku ini rentan sekali hilang atau rusak ketika ditaruh didalam kantong. Anggota Pramuka yang buku SKU-nya hilang atau rusak kebanyakan tidak memiliki cadangan untuk menyimpan kemajuan mereka.

Raih Pramuka adalah sebuah aplikasi yang berbasis pada aplikasi mobile. Aplikasi ini memiliki fitur utama yaitu digital achievement dimana Raih Pramuka dapat mencatat kemajuan anggota Pramuka dalam mengisi Syarat Kecakapan Umum. Kecakapan-kecakapan yang akan diujikan dihadirkan dengan tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat para anggota Pramuka dalam mengumpulkan dan mengauasai kecakapan sesuai dengan kurikulum Pramuka. Raih Pramuka juga memiliki fitur lain yang dapat memudahkan para anggota Pramuka dalam menjalankan kegiatan pelatihan Pramuka seperti fitur materi dimana para anggota Pramuka dapat melihat materi yang berhubungan dengan kecakapan yang sedang dikerjakannya.

Saat ini masih sedikit aplikasi mobile yang menyediakan layanan Syarat Kecakapan Digital pada anggota Pramuka. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, analisis matriks, dan kuisisioner, maka diperoleh kesimpulan bahwa perlu dikembangkan sebuah aplikasi mobile yang dapat memudahkan para anggota Pramuka dalam mencatat dan memperlihatkan kemajuan anggota Pramuka dalam mengisi kurikulum SKU. Desain user interface pada aplikasi akan menyesuaikan preferensi target market utama, yaitu para anggota Pramuka usia 16-25 tahun, dengan gaya simpel dan modern. Elemen-elemen visual lainnya pada aplikasi akan mengikuti arahan tersebut.

Dengan lengkapnya semua rancangan prototype aplikasi ini, diharapkan mampu membantu masyarakat terlebih yaitu pihak anggota Pramuka , juga pembina Gerakan Pramuka dan gerakan Pramuka secara keseluruhan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan laporan, saran yang dapat diberikan untuk kedepannya adalah :

1. Memperhatikan ukuran elemen-elemen visual dalam aplikasi sesuai dengan karakteristik pengguna. Mulai dari keterbacaan hingga kenyamanan pengguna dalam membaca dan melihat informasi
2. Memperhatikan familiaritas kebanyakan pengguna dengan cara melihat terlebih dahulu aplikasi serupa yang populer dipasaran. Alur yang familiar ditangan pengguna dapat mempercepat proses belajar menggunakan aplikasi
3. Dibutuhkan kategori dalam tiap butir materi SKU agar mempermudah dalam mengurutkannya
4. Membuat startup aplikasi mobile dibutuhkan tim setidaknya tiga orang dengan keahlian sebagai developer, desainer dan adiminstrator.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Ariani, & Dewi. (2015). Manajemen Ekstrakurikuler Pramuka. *Manajer Pendidikan*, 9(1), 65–74.
- Djaali, & Mulyono, P. (2000). Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan. In *Grasindo Publisher* (p. 16).
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Kelly, K., & Grant, I. (2009). New media: a critical introduction. In *Routledge* (Vol. 44, Issue 04). <https://doi.org/10.5860/choice.44-1949>
- Maulana, S., & Kusuma, P. (2018). Perancangan Situs Web Kustomisasi Bengkel Virtual Deus Ex Machina. *Kalatanda : Jurnal Desain Grafis Dan Media Kreatif*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.25124/kalatanda.v1i1.1367>
- Raganata, M. I., & Nugraha, N. D. (2022). *Perancangan Aplikasi Healthy Sebagai Media Edukasi Gaya Hidup Sehat Bagi Dewasa Muda di Bandung*. 9(3), 1467–1480.
- Rochmawati, I. (2019). Iwearup.Com User Interface Analysis. *Visualita*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- Rustan, S. (2009). Layout: Dasar Dan Penerapannya. In *Gramedia Pustaka Utama*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Sesnova, M., Nugraha, N. denny, & Apsari, D. (2021). *Perancangan User Interface Mobile Mengenai Pengetahuan Gizi Dan Makanan Sehat Bagi Mahasiswa Mobile User Interface Design on Nutritional Knowledge and*. 8(6), 3394–3400.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- zunkarnaim. (2020). Anggaran Dasar Dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka. *Manakarraentertainment.Com*. <https://www.manakarraentertainment.com/2020/09/anggaran-dasar-dan-anggaran-rumah.html?m=1>