

PROPOSAL GEMASTIK 12
KATEGORI DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA



tu.skul webapp

*mendanai remaja bersekolah guna
memperbaiki kualitas sumber daya manusia
untuk meningkatkan daya saing bangsa.*

Muhammad Reza Aisyi
Azmi
Anisa Rachmadya P.

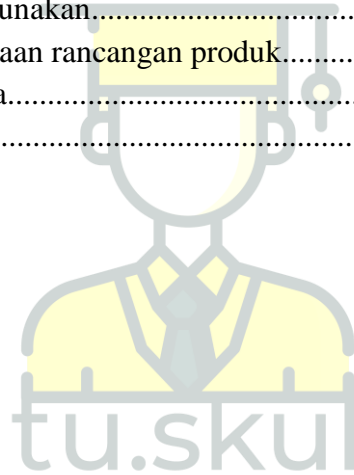
05311840000036
05311840000047
08411840000029

Dosen Pembimbing

Nisfu Asrul Sani, S.Kom., M.Sc 0027058305

DAFTAR ISI

COVER.....	1
DAFTAR ISI.....	2
A. Abstrak.....	3
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Tujuan dan Hasil Yang Akan Dicapai.....	3
D. Metode Pencapaian user.....	4
E. Analisis desain karya	5
F. Hasil observasi dan wawancara.....	5
I. Target pengguna.....	6
II. Batasan produk.....	7
III. Arsitektur informasi.....	7
IV. Wireframe aplikasi.....	7
V. Platform yang digunakan.....	9
VI. Skenario penggunaan rancangan produk.....	10
VII. Desain antar muka.....	10
G. Daftar Pustaka.....	15



A. Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi untuk mewujudkan masyarakat yang sejahtera. Sedangkan kualitas sumber daya manusia merupakan cerminan dari sebuah negara. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, namun upaya tersebut sebanding dengan biaya yang dikeluarkan. Mulai dari pembangunan sarana dan prasarana penunjang pendidikan. Tetapi seiring meningkatnya kualitas pendidikan, dibutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk mendapatkan pendidikan yang baik. Mulai dari dana pemerintah sampai dengan dana dari perusahaan swasta, namun masih banyak orang-orang yang tidak dapat melanjutkan sekolah karena terhalang oleh mahalnnya biaya mereka bersekolah. Tujuan dari tulisan ini adalah menjelaskan aplikasi *website crowdfunding* yang kami tawarkan sebagai wadah orang-orang untuk membantu membiayai remaja-remaja yang ingin bersekolah namun terhalang biaya.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok setiap individu. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik. Melalui pendidikan, sumber daya manusia di Indonesia dapat dikembangkan menjadi lebih berkualitas. Dengan kata lain, pendidikan memiliki peran sebagai penggerak dalam konteks politik, sosial, ekonomi, maupun budaya.

Namun dewasa ini, tidak sedikit orang tua yang tidak memperhatikan Pendidikan anaknya. Menurut data yang ada, pada tahun 2012 di Indonesia masih terdapat kurang lebih 2,3 juta anak dengan usia 7-15 tahun yang berstatus tidak bersekolah. Data ini diambil dari UNICEF (Unicef, 2012:9). Sedangkan pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Jawa Barat sendiri terdapat kurang lebihnya 42% anak yang putus sekolah. Hal tersebut menjadi pertimbangan dikarenakan putus sekolah merupakan hal yang harusnya dianggap serius oleh masyarakat. Putus sekolah merupakan jurang yang menghambat anak untuk mendapatkan haknya. Putus sekolah disebabkan oleh berbagai factor, yaitu faktor ekonomi, psikologis, serta lingkungan social. Namun pada faktanya, mayoritas anak-anak yang mengalami putus sekolah disebabkan karena faktor ekonomi.

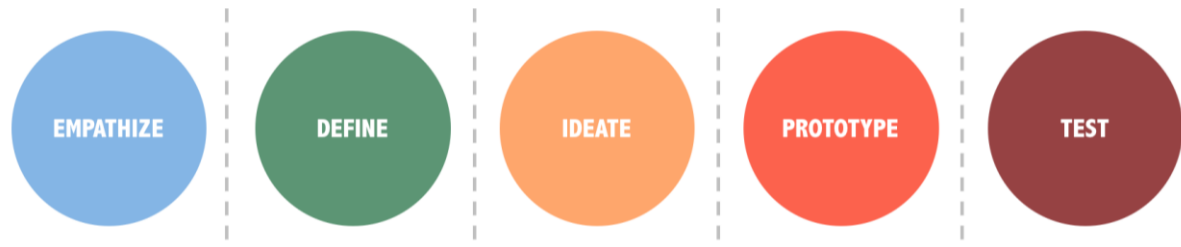
C. Tujuan dan Hasil Yang Akan Dicapai

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan website ini adalah sebagai berikut :

1. Memfasilitasi remaja-remaja yang ingin bersekolah namun terhalang biaya.
2. Memberi wadah bagi orang tua yang ingin memberikan sedekah kepada orang yang membutuhkan.

D. Metode Pencapaian User

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah metode *framework Design Thinking* yang dikembangkan oleh Stanford Design School. Metode *Design Thinking* sendiri memiliki 5 tahapan secara keseluruhan dalam mengembangkan suatu produk yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* sesuai dengan gambar 1 berikut:



Gambar 1. Lima Tahapan Design Thinking (Stanford Design School)

1. *Empathize*

Tahap *empathize* ini merupakan tahap yang paling awal dan paling mendasar dari metode *Design Thinking*. Pada tahapan ini kami mencoba melakukan penggalan data dan informasi dengan melakukan wawancara kepada calon pengguna untuk mengetahui bagaimana kebutuhan anak sekolah untuk membiayai sekolah. Adapun hasil dari tahap ini dapat dilihat di Analisis Desain Karya pada bagian hasil wawancara.

2. *Define*

Tahap *define* merupakan tahapan untuk membuat detil dari desain website berdasarkan kebutuhan dan permasalahan yang telah dikumpulkan dari tahapan *empathize* kedalam rumusan masalah. Pada tahapan ini setelah kami memiliki rumusan masalah berdasarkan hasil dari wawancara sebelumnya, selanjutnya kami mengumpulkan rumusan masalah tersebut dan menganalisisnya agar dapat menentukan target calon pengguna serta keperluan calon pengguna sehingga fitur dari website yang kami berikan nantinya akan memenuhi kebutuhan tersebut. Adapun hasilnya dapat dilihat di Analisis Desain Karya bagian Target Pengguna (*Target User Persona*).

3. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan tahapan untuk memunculkan ide-ide ataupun inovasi baru dalam website yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. Pada tahapan ini kami menentukan beberapa fitur yang akan dimiliki oleh website kami dan menggambarannya kedalam arsitektur informasi, platform yang akan digunakan, serta skenario penggunaan rancangan website. Adapun hasilnya dapat dilihat di Analisis Desain Karya bagian Arsitektur Informasi, Platform, dan Skenario Penggunaan Rancangan website.

4. *Prototype*

Tahap *prototype* ini merupakan tahapan perancangan Website. Pada tahapan ini kami melakukan kegiatan *prototyping* dari fitur-fitur website yang telah ditentukan di tahap sebelumnya. *Prototyping* awalnya dilakukan dengan media

kertas yaitu dengan sketsa website agar tampilan dapat menyesuaikan pengguna serta memiliki fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Agar hasil *prototype* menjadi *high-fidelity prototype*, kami menggunakan *software* aplikasi contohnya Adobe Xd sehingga pengalaman yang didapat pengguna saat mencoba menggunakan website ini (demo) dapat tersampaikan. Adapun hasilnya dapat dilihat di Analisis Desain Karya bagian Desain Antar Muka (*User Interface*).

5. *Test*

Tahap *test* merupakan tahapan dalam mengumpulkan *feedback* dari perancangan website yang telah dibuat, dengan melakukan percobaan kepada pengguna secara langsung sehingga harapannya apapun hal terkait kekurangan yang masih perlu dikembangkan lagi dapat dilakukan demi mencapai website yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Untuk pengembangan sendiri dapat dilakukan kembali melalui tahapan *Ideate dan Prototyping* dengan tujuan untuk memperbaharui hal-hal yang perlu di perbaharui sesuai dengan *feedback* yang telah didapatkan dari pengguna.

E. Analisis Desain Karya

Analisis Desain Karya akan dijelaskan sebagai berikut :

I. Hasil observasi dan wawancara

Kami melakukan observasi dan wawancara kepada Mas Riski yang merupakan Pekerja Harian di salah satu institut teknologi yang ada di Surabaya. Teknik penyusunan hasil observasi dan wawancara ini menggunakan teknik Empathy Map yang akan ditunjukkan pada tabel berikut:

SAYS	THINK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya ingin bersedekah untuk pendidikan Indonesia 2. Ingin berkontribusi dalam bidang pendidikan 3. Susah menemukan lembaga bersedekah yang terpercaya dan bisa diawasi 4. Banyak beasiswa dengan mekanisme yang rumit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada suatu wadah untuk membantu anak yang ingin bersekolah namun terhalang biaya 2. Dapat menyumbang langsung untuk pendidikan Indonesia 3. Memberikan sumbangan uang untuk pendidikan Indonesia tanpa mekanisme yang rumit
DOES	FEEL
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyumbangkan sejumlah uang untuk yayasan pendidikan 2. Pernah memberi buku ke sekolah 3. Memberikan peralatan sekolah kepada anak yang tidak mampu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasa kasihan kepada anak-anak yang tidak dapat bersekolah 2. Merasa khawatir dengan masa depan anak-anak Indonesia bila tidak bersekolah 3. Kesal karena mekanisme beasiswa yang rumit dan susah untuk didapatkan

II. Target pengguna

Target utama dari WebApp Tu.skul ini adalah pekerja yang berusia sekitar 20-45 tahun yang sudah memiliki pekerjaan tetap dan dengan gaji yang cukup. Dari hasil survei yang telah dilakukan, kami membuat beberapa persona. Persona sendiri menurut *Jeff Gothelf* merupakan model atau sekelompok orang yang dipercayai akan dipecahkan masalahnya. Sekelompok orang tersebut merupakan representasi dari target pengguna dari aplikasi yang akan dibuat. Adapun persona yang akan digambarkan pada Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. User Persona

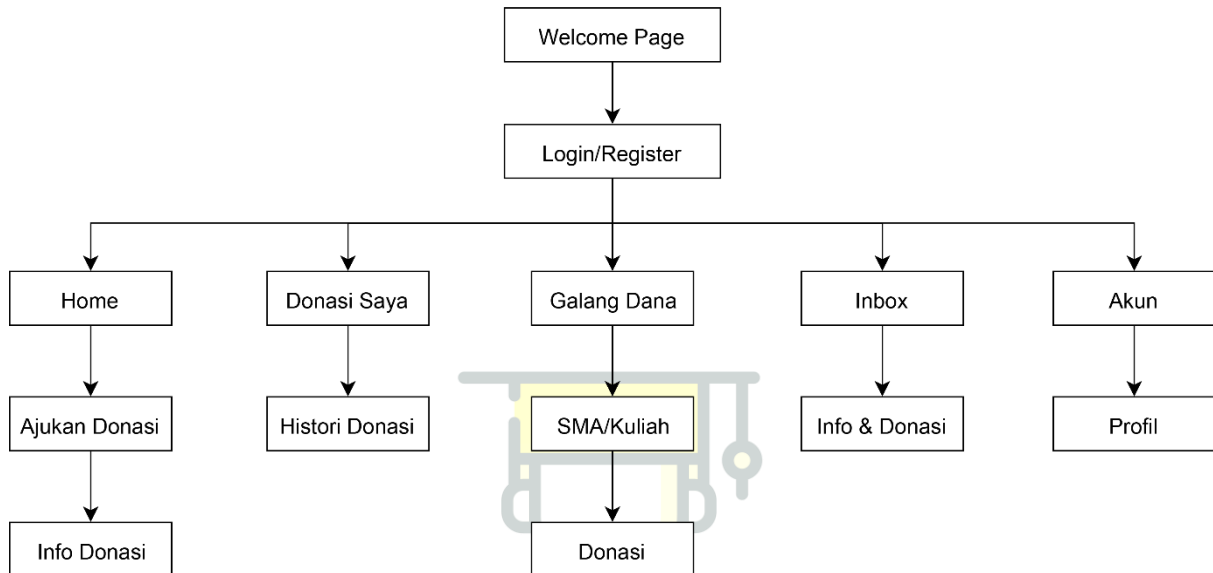
III. Batasan produk

Setelah kami melakukan survey dan kemudian mewawancarai target pengguna, kami mendapatkan informasi permasalahan pada umumnya. Kami mencoba mencari solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas dan menjadikannya sebagai patokan untuk fitur-fitur dari aplikasi ini. Adapun fitur-fitur tersebut sebagai berikut:

1. Pendonasi dapat mendonasikan ke anak yang ingin bersekolah tapi terhalang biaya.
2. Pendonasi mengetahui riwayat anak yang telah dibiayai melalui aplikasi kami
3. Pendonasi mendapatkan informasi-informasi melalui aplikasi kami.
4. Pendonasi dapat melihat riwayat pendonasi.
5. Pendonasi dapat mengetahui profile dan riwayat anak yang akan didonasikan.

IV. Arsitektur informasi

Sebelum membuat *wireframe* aplikasi, kami menentukan arsitektur informasi yang akan diterapkan terlebih dahulu. Berdasarkan batasan fungsi aplikasi, kami menentukan arsitektur informasi yang akan digunakan berdasarkan Gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Arsitektur Informasi

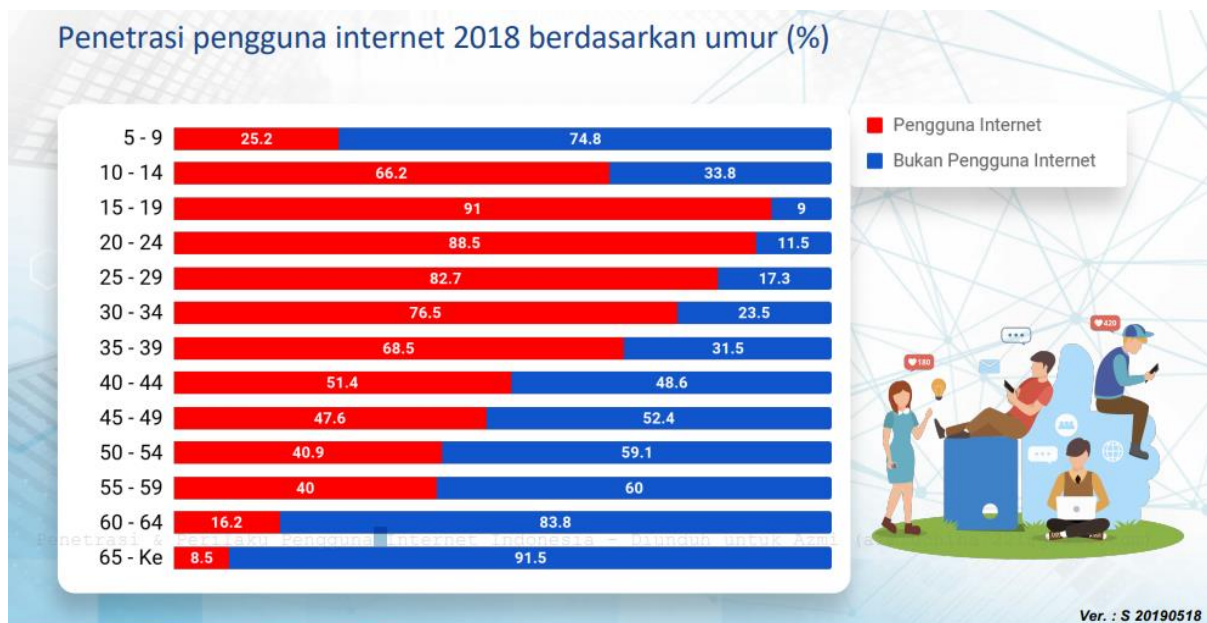
V. Wireframe aplikasi

Berdasarkan arsitektur informasi kami, berikut adalah beberP *wireframe* dari aplikasi kami.



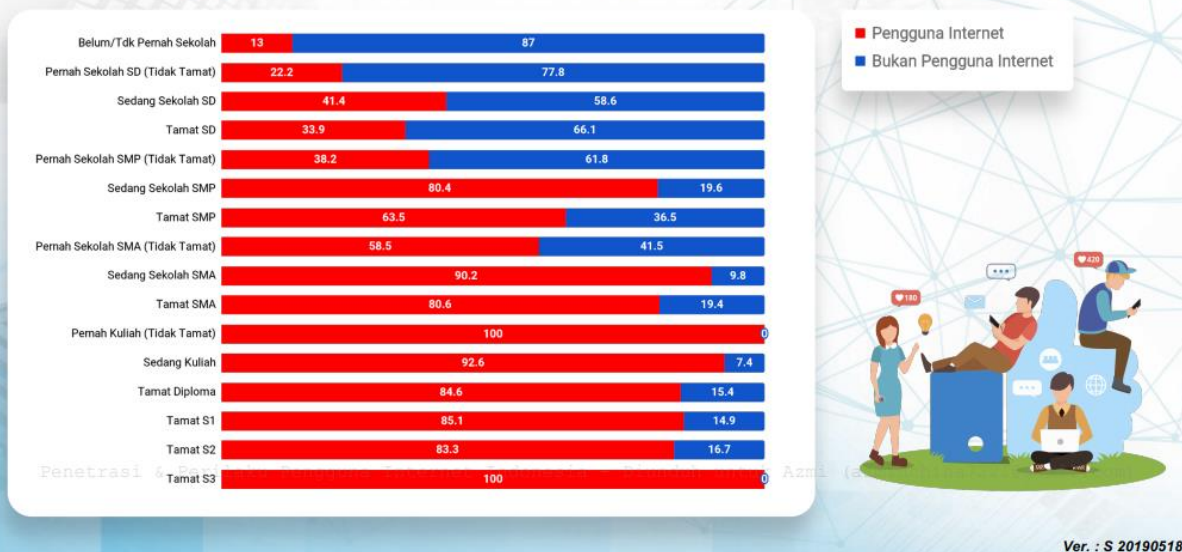
VI. Platform yang digunakan

Aplikasi Tu.skul menggunakan platform mobile dengan sistem web app. Kami memilih Platform ini karena memiliki sifat yang mudah digunakan dibandingkan platform lainnya. Berdasarkan riset bahwa semakin banyak warga Indonesia yang terhubung ke internet dengan hasil studi Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen yang sudah terhubung ke internet. Dengan persentase pengguna internet berdasarkan umur pada gambar 5. Kemudian persentase pengguna internet berdasarkan pendidikan pada gambar 6 dan yang terakhir berdasarkan pekerjaan pada gambar 7. Melalui riset ini, diharapkan masyarakat yang sudah memiliki pekerjaan dapat berkontribusi dalam memajukan anak bangsa yang memiliki keinginan bersekolah namun terkendala biaya.



Gambar 6. Penetrasi Pengguna Internet 2018 berdasarkan umur.

Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan



Gambar 7. Penetrasi Pengguna Internet berdasarkan Tingkat Pendidikan

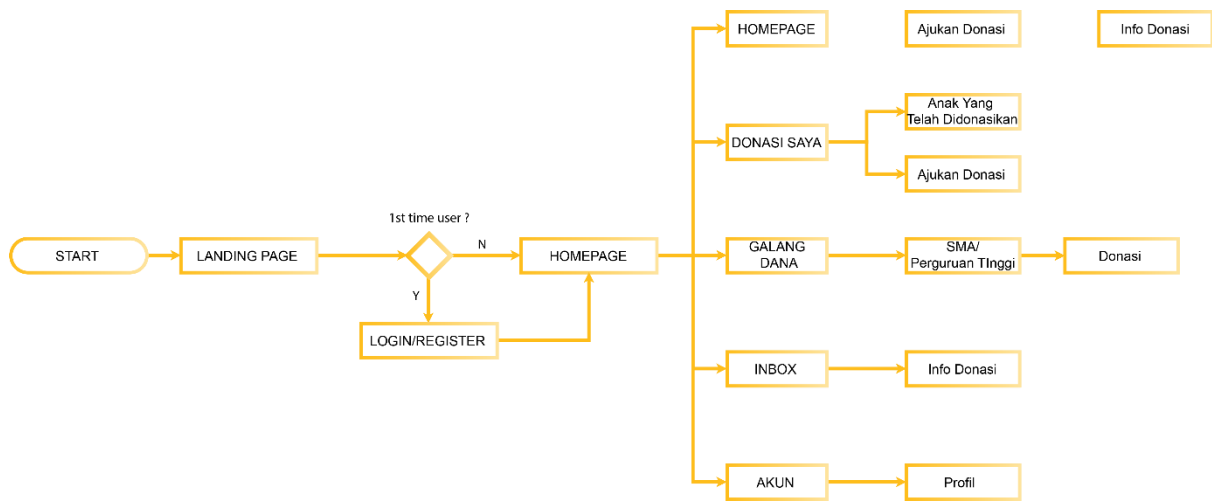
Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Pekerjaan (1/2)



Gambar 8. Penetrasi Pengguna Internet berdasarkan Pekerjaan

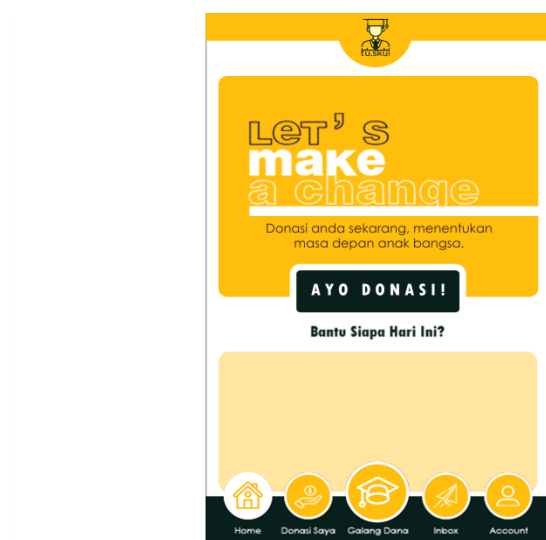
VII. Skenario penggunaan rancangan produk

Aplikasi Bakulan memiliki skenario penggunaan rancangan produk seperti yang telah digambarkan menggunakan *flowchat* melalui Gambar 9 sebagai berikut:

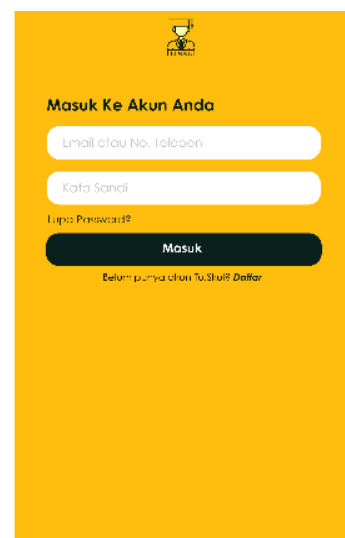


Gambar 9. Skenario Penggunaan Rancangan Produk

VIII. Desain antar muka



Layar 1. Tampilan Homepage



Layar 2. Tampilan untuk Login

Pada layar 1 pengguna akan ditampilkan pada Homepage dimana Homepage itu sendiri menampilkan berita-berita dan informasi terkini di webapp tu.skul. Kemudian pada bagian atas terdapat tombol “AYO DONASI!”. Ketika pengguna mengklik tombol tersebut akan diantarkan pada layar 2 yaitu tampilan untuk *login*.

Layar 3. Tampilan Registrasi

Layar 4. Pilihan Penggalangan Dana

Jika pengguna belum memiliki akun, maka bisa membuat akun di website tu.sku seperti pada layar 3. Setelah membuat akun, pengguna dapat berdonasi maupun melakukan penggalangan dana dengan 2 kategori yaitu SMA dan Kuliah seperti pada layar 4.

Layar 5. Pengisian Identitas (1/2)

Layar 6. Pengisian Identitas (2/2)

Setelah itu pengguna masuk pada tahap pertama yaitu pengisian identitas. Dimulai dengan pilihan “Untuk siapa kamu menggalang dana?”, pengguna dapat memilih orang lain seperti layar 5 dan diri sendiri seperti layar 6.

Layar 7. Pengisian Detil Penggalang Dana

Layar 8. Upload Foto

Kemudian pengguna masuk pada tahap kedua yaitu pengisian detil penggalang dana seperti layar 7. Kemudian scroll kebawah untuk mengupload foto penggalangan dana yang kamu buat pada layar 8.

Layar 9. Deskripsi Penggalangan Dana

Layar 10. Inbox

Pengguna masuk pada tahap terakhir yaitu tahap deskripsi dimana pada tahap ini tu.skul memberi rekomendasi deskripsi untuk penggalang dana yaitu pada layar 9. Kemudian ada *inbox* dimana pengguna menerima pesan-pesan penting dan pemberitahuan kepada pemilik akun dengan contoh di layar 10.



Layar 11. Donasi Saya

Pada tahap ini, pengguna dapat melihat kembali data-data dari donasi yang telah dilakukan sebelumnya.

F. Daftar Pustaka

1. Plattner, "An Intoduction to Design Thinking," 15 January 2013. [Online]. Available: https://doi.org/10.1007/978-1-4302-6182-7_1.
2. RCSC, "Design Thinking," [Online]. Available: <http://www.rcsc.gov.bt/wpcontent/uploads/2017/07/dt-guide-book-master-copy.pdf>. [Accessed 2 September 2018].
3. APJII, "Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018" APJII, 2018. [Online]. Available: www.apjii.or.id/survei