



BUKU PANDUAN
APLIKASI MOBILE EDUSEARCH
NAMA TIM : SUNIB
2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
BAB 1 PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Tujuan	4
BAB 2 ISI DAN DESAIN	5
2.1 Tampilan Antarmuka Desain	17
2.2 Design Review	17
2.2.1 Desain Logo	17
2.2.2 Antarmuka halaman	18
DAFTAR PUSTAKA	20

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha dari manusia dimana seseorang dapat mengembangkan bakatnya pada tingkat yang optimal dengan tujuan yaitu manusia dapat terus menerus mencapai martabat kehidupannya yang lebih tinggi untuk kedepannya. Pendidikan yang baik mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas guna menjadikan anak-anak milenial yang siap akan tantangan yang ada dan juga menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas. (Mantiri, 2019)

Dalam era perkembangan teknologi, pencarian informasi mengenai institusi pendidikan yang tepat bisa dilakukan secara *online*. Namun, karena banyaknya lembaga pendidikan yang ada dan kurangnya informasi, tentunya sering kali membuat calon mahasiswa, pelajar, dan bahkan orang tua kesulitan untuk memilih lembaga pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan.

Setiap institusi pendidikan yang ada di Indonesia tentunya memiliki beberapa perbedaan dalam hal akreditasi, prinsip pendidikan, cara mengajar, sarana dan prasarana, serta informasi. Setiap orang tua pastinya menginginkan pendidikan yang terbaik untuk anaknya dan juga tentunya bagi setiap calon pelajar atau mahasiswa pasti menginginkan hal tersebut. (Kurniawan, 2021)

Oleh karena itu, kami mengembangkan sebuah aplikasi yang bernama EduSearch. EduSearch merupakan aplikasi yang didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan bagi calon mahasiswa atau pelajar yang ingin mencari institusi pendidikan yang tepat. Aplikasi ini akan memberikan informasi yang lengkap dan akurat dari setiap institusi pendidikan seperti lokasi, jurusan yang tersedia, fasilitas, biaya, tes minat dan bakat, dll. Aplikasi ini juga akan membantu para calon mahasiswa, pelajar, dan juga orang tua untuk menghemat waktu dalam mencari informasi tentang sekolah atau universitas.

1.2 Tujuan

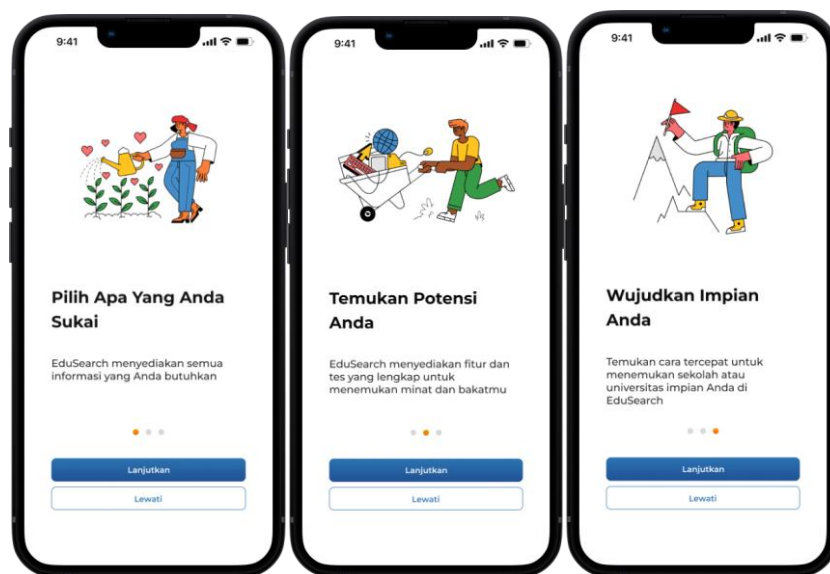
Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana untuk mencari informasi mengenai berbagai jenis institusi pendidikan yang diinginkan seperti sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi.
- b. Memberikan kemudahan untuk mencari informasi mengenai berbagai institusi pendidikan secara daring.
- c. Meningkatkan efisiensi dan akurasi proses pencarian institusi pendidikan.
- d. Memberikan informasi lengkap dan akurat mengenai institusi pendidikan yang ada, seperti biaya, lokasi, program studi, fasilitas, dan juga kegiatan yang tersedia.
- e. Memudahkan calon siswa dan orang tua untuk membandingkan berbagai institusi pendidikan berdasarkan kriteria tertentu, seperti biaya, lokasi, program studi, dan fasilitas.
- f. Sebagai sarana untuk menemukan potensi diri sesuai minat dan bakat.
- g. Mempercepat proses komunikasi antar sekolah/perguruan tinggi dengan fitur *contact person* yang tersedia.
- h. Mempermudah proses pendaftaran ke institusi pendidikan dengan menyediakan fitur pendaftaran secara daring.

BAB 2

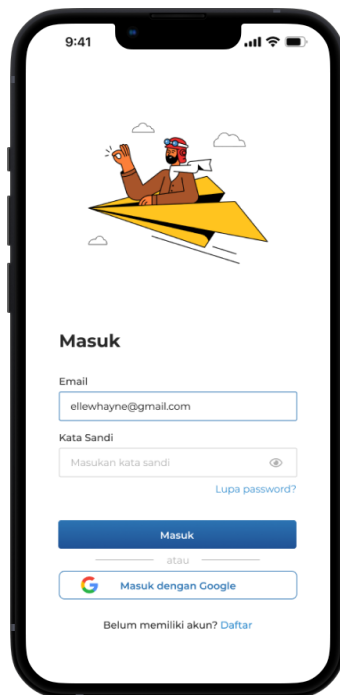
ISI DAN DESAIN

2.1 Tampilan Antarmuka Desain



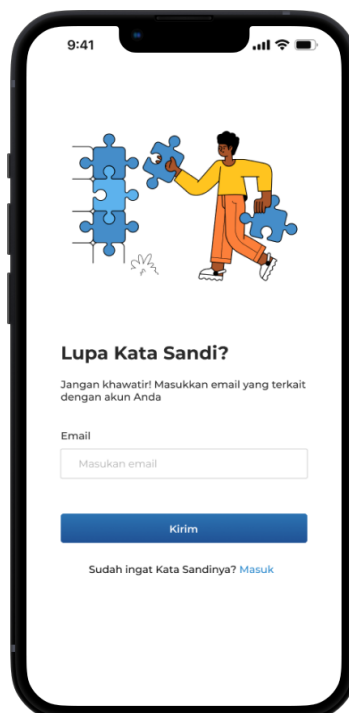
Gambar 1. Splash Screen

Aplikasi EduSearch memiliki 3 *splash screen* untuk memberi informasi kepada user tentang informasi apa saja yang bisa mereka dapatkan, serta apa saja yang bisa mereka lakukan dalam aplikasi EduSearch. Pada halaman ini, terdapat 3 bulatan berwarna *orange* menandakan seberapa banyak halaman yang ada, hal ini tentu ada untuk memberitahu *user* berapa banyak halaman *splash screen* yang ada. Pada halaman *splash screen* juga, kami menyediakan 2 tombol yaitu tombol lanjutkan dan tombol lewati. Tombol disediakan bagi *user* yang ingin melihat *splash screen* secara keseluruhan, sedangkan tombol lewati disediakan bagi *user* yang ingin cepat-cepat mengakses aplikasi EduSearch. Karena waktu yang cukup terbatas untuk menggambar ilustrasi secara mandiri, kami-pun menggunakan ilustrasi dari Figma UI Free, yaitu Zanzi Illustrations. Ilustrasi ini juga kami gunakan untuk halaman-halaman lainnya, sehingga memberikan kesan konsisten.



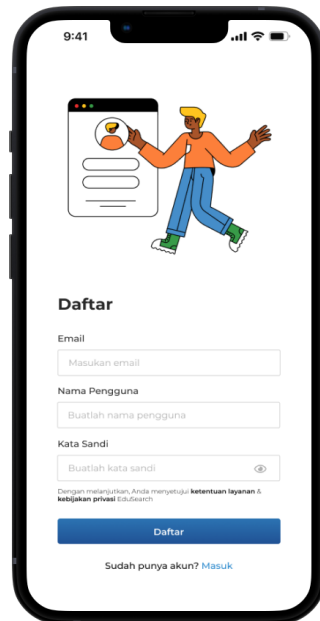
Gambar 2. Login Page

Pada halaman ini, kami menggunakan 2 format pengisian yaitu *email* dan kata sandi. Hal ini kami lakukan berdasarkan penelitian kami, yang mengatakan bahwa *email* sendiri lebih mudah diingat dibandingkan dengan *username*. Selain itu, hal ini juga bisa menghindari duplikasi akun dengan satu *email*.



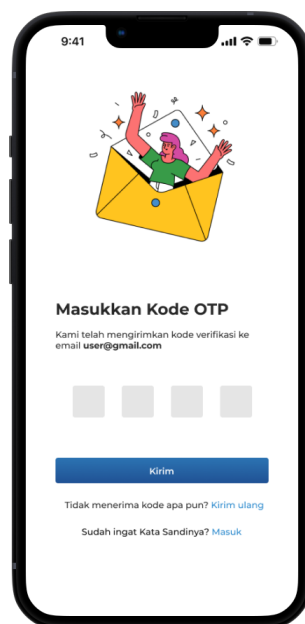
Gambar 3. Forgot Password Page

Halaman ini kami buat apabila *user* melupakan kata sandi mereka.



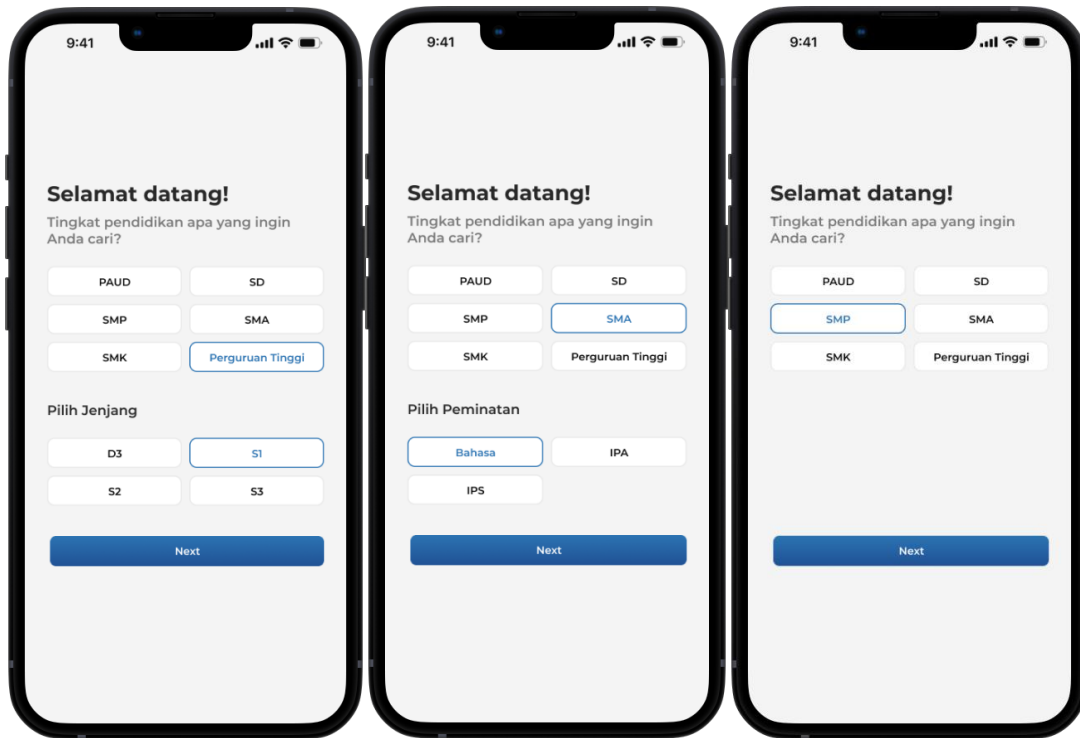
Gambar 4. Register Page

Untuk mendapatkan *user* tetap serta membantu *user* menyesuaikan aplikasi EduSearch berdasarkan preferensi mereka, kami menambahkan halaman pendaftaran. Pada halaman ini *user* harus mengisi beberapa data diri *user* yaitu: *email*, nama *user*, dan kata sandi.



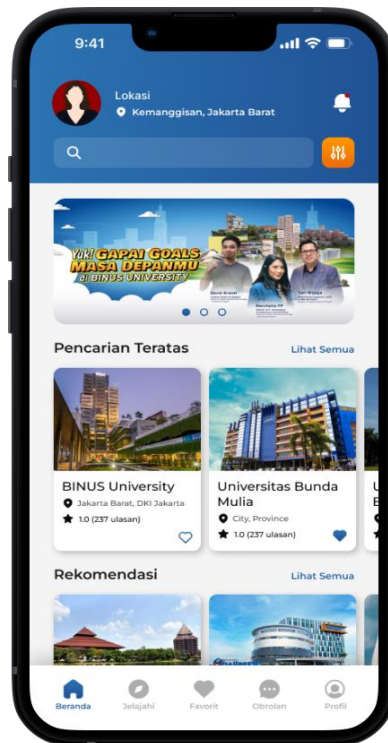
Gambar 5. Enter OTP Page

Halaman ini meminta *user* memasukan beberapa kode OTP yang telah dikirimkan melalui *email* untuk mengkonfirmasi *email* mereka.



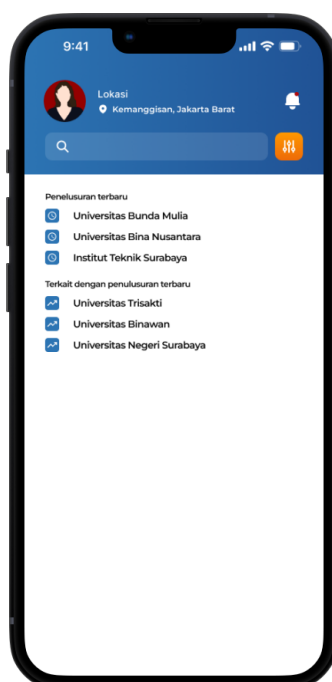
Gambar 6. Welcome Page

Pada halaman ini, kami memberikan *user* kesempatan untuk memilih tingkat pendidikan yang mereka cari. Untuk bagian perguruan tinggi, pilihan jenjang pendidikan yang paling umum, yaitu Diploma 3 (D3), Strata 1 (S1), Strata 2 (S2), dan Strata 3 (S3). Untuk tingkat SMA, kami memberikan pilihan peminatan yang ada pada SMA, seperti bahasa, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk jenjang pendidikan PAUD, SD, SMP, dan SMK kami tidak memberikan pilihan tambahan. Karena untuk tingkat pendidikan PAUD, SD, dan SMP tidak banyak pilihan tersedia di sekolah-sekolah yang ada. Sedangkan untuk SMK, jurusan yang ditawarkan tiap sekolah memiliki variasi yang banyak, sehingga untuk pemilihan jurusan SMK akan ditempatkan pada fitur *filter/saring*.



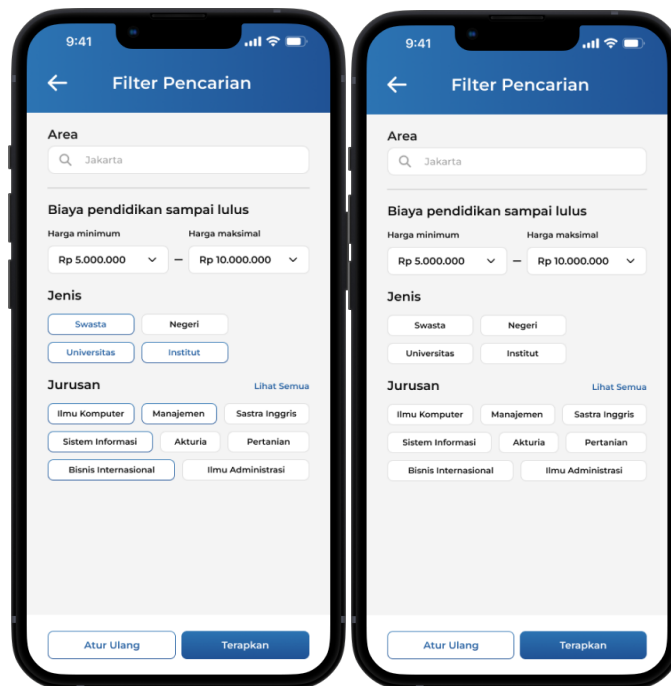
Gambar 7. Home Page

Pada halaman ini, kami menempatkan poster/*banner* sebagai sarana promosi sekolah/ perguruan tinggi. Disinilah sisi bisnis kami yaitu mempromosikan sebuah poster/*banner*. pada bagian *header* terdapat info profil secara singkat dimana memaparkan gambar profile *user*, selanjutnya terdapat beberapa komponen yaitu pencarian teratas dimana *user* dapat melihat pencarian paling banyak dan rekomendasi dari aplikasi kami.



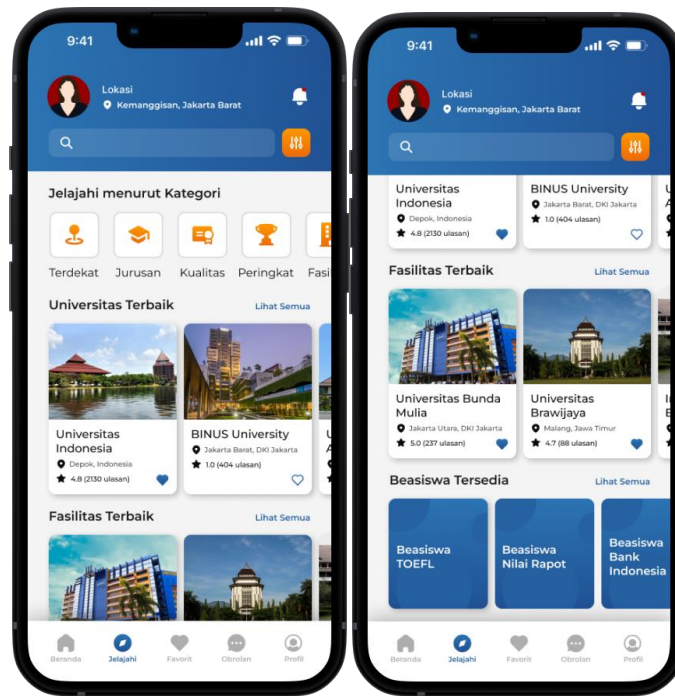
Gambar 8. Search Page

Pada aplikasi EduSearch ini, kami menyertakan fitur pencarian untuk mempermudah *user* dalam mencari sekolah/ perguruan tinggi sesuai dengan yang mereka inginkan. Tidak lupa juga kami memberikan kemudahan bagi *user* untuk melihat penelusuran terbarunya, dan juga memberikan rekomendasi terkait dengan penelusuran terbaru tersebut.



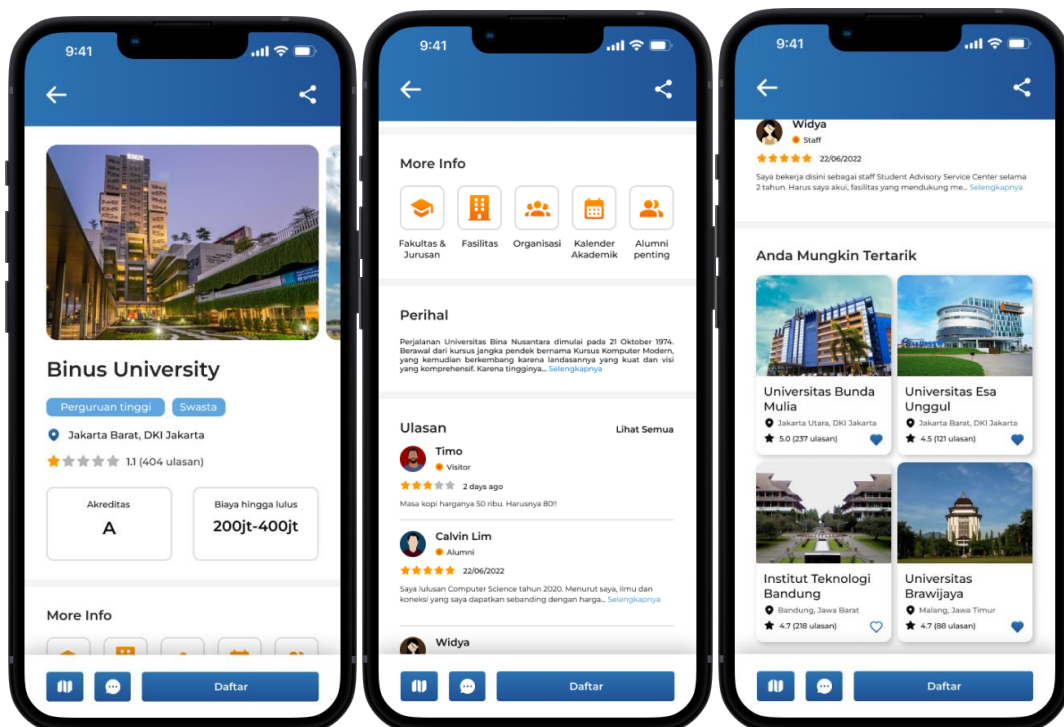
Gambar 9. Filter Page

Selain fitur pencarian, kami juga ingin lebih mempermudah *user* dalam melakukan pencarian dengan menambahkan fitur *filter* pencarian. *Filter* pencarian yang bisa dipilih antara lain adalah area, biaya pendidikan sampai lulus, jenis sekolah/ perguruan tinggi, serta jurusan. *User* dapat menghapus semua pilihannya dengan dengan tombol atur ulang, sehingga *user* tidak perlu mengklik ulang pilihan yang telah terpilih. Hal ini tentu dapat menghemat waktu dan tenaga *user* saat mereka ingin mengatur ulang *filter* pencarian mereka.



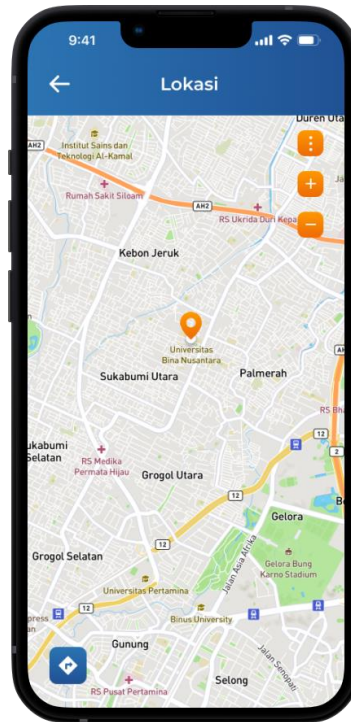
Gambar 10. Explore Page

Pada halaman ini kami ingin lebih memudahkan *user* dalam menjelajah sekolah/ perguruan tinggi yang ada dengan memberikan kategori-kategori seperti terdekat, jumlah jurusan yang tersedia (menunjukkan sekolah/universitas dengan jumlah jurusan terbanyak), kualitas, peringkat, fasilitas, dan ulasan (peringkat berdasarkan ulasan *user* aplikasi).



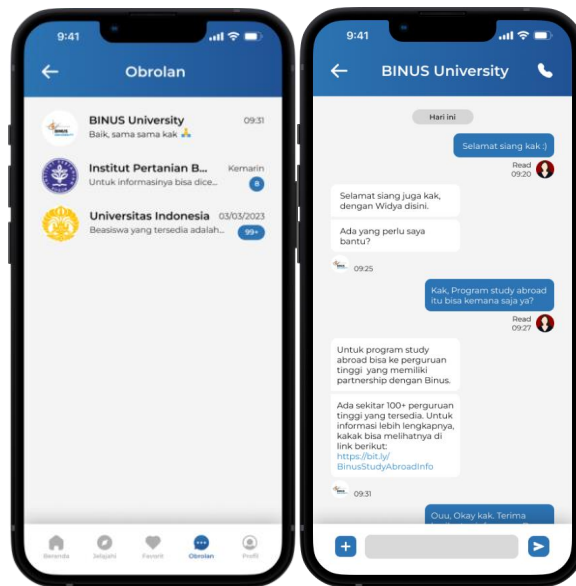
Gambar 11. Detail Page

Saat *user* mengakses komponen sekolah/ perguruan tinggi, maka halaman detail akan terbuka. Dalam halaman detail terdapat informasi-informasi penting seputar sekolah/ perguruan tinggi yang diakses. Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan, informasi yang dibutuhkan banyak *user* adalah biaya pendidikan, akreditasi, fakultas dan jurusan, fasilitas, serta alumni penting dari sekolah/ perguruan tinggi tersebut. Sehingga, kami menambahkan informasi tersebut pada bagian kategori “Info Lebih Lanjut”.



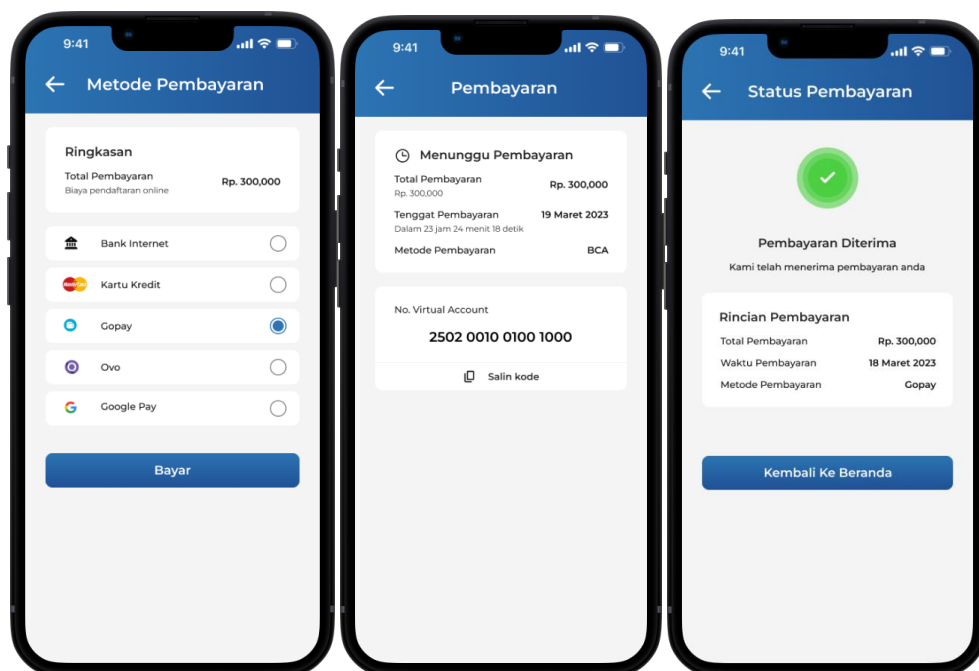
Gambar 12. Location Page

Pada aplikasi ini, kami menambahkan fitur lokasi sekolah/ perguruan tinggi supaya *user* dapat melihat dimana tempat sekolah/ perguruan tinggi tersebut berada.



Gambar 13. Chat Page

Fitur obrolan kami tambahkan untuk memudahkan *user* untuk menghubungi *contact person*. Hal ini didasari oleh hasil dari *research user* kami bahwa fitur *chat* perlu dibuat untuk mempermudah proses komunikasi.



Gambar 14. Payment Page

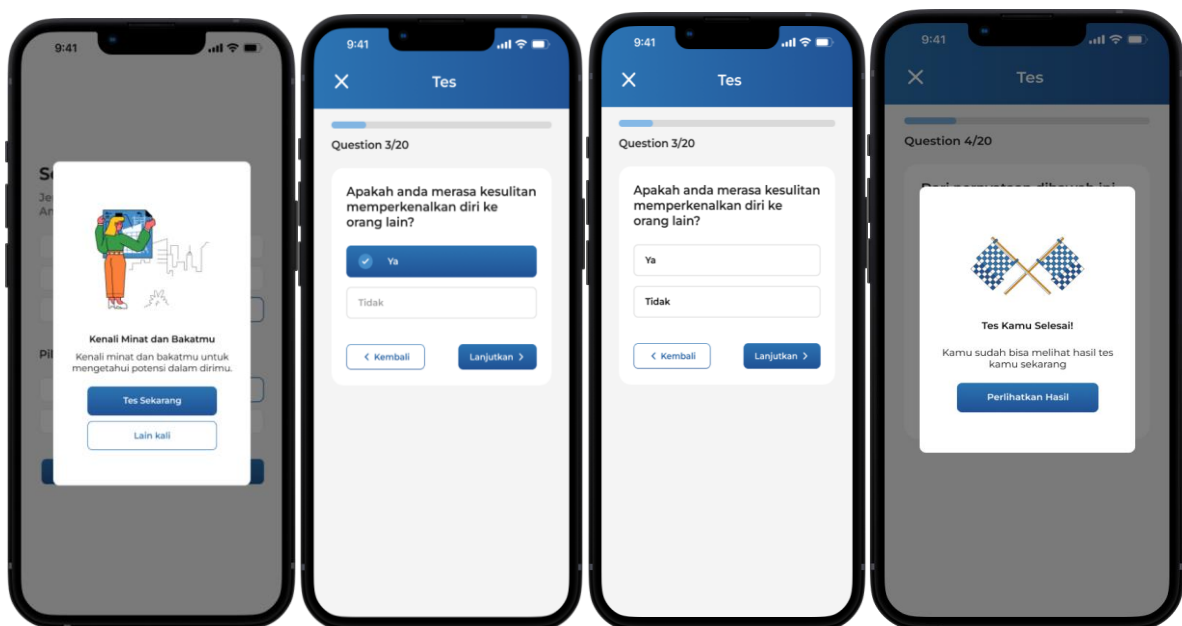
Halaman pembayaran bisa diakses apabila *user* melakukan pendaftaran secara *online*. Nantinya, informasi lebih lengkap seperti tes masuk ataupun syarat pendaftaran akan berlanjut melalui halaman obrolan. Notifikasi seperti informasi pendaftaran dan

penerimaan juga akan muncul pada halaman notifikasi untuk mengingatkan *user*.



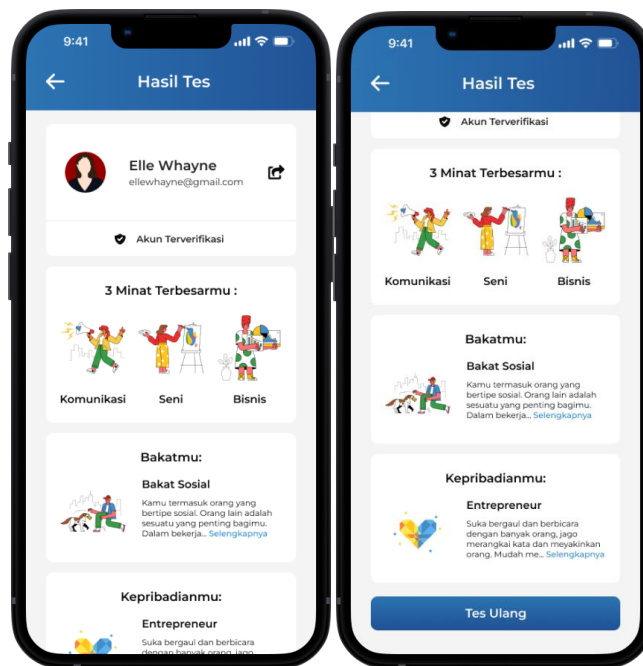
Gambar 15. Call Page

Obrolan pada *contact person* seringkali mendapatkan respon yang lama. Oleh karena itu, kami menambahkan fitur telepon yang bisa diakses dari ruang obrolan di bagian pojok kanan atas. Sehingga, *user* dapat menelpon *contact person* tanpa harus menambahkan nomernya secara manual. Fitur ini hanya dapat diakses apabila *user* berlangganan aplikasi EduSearch.



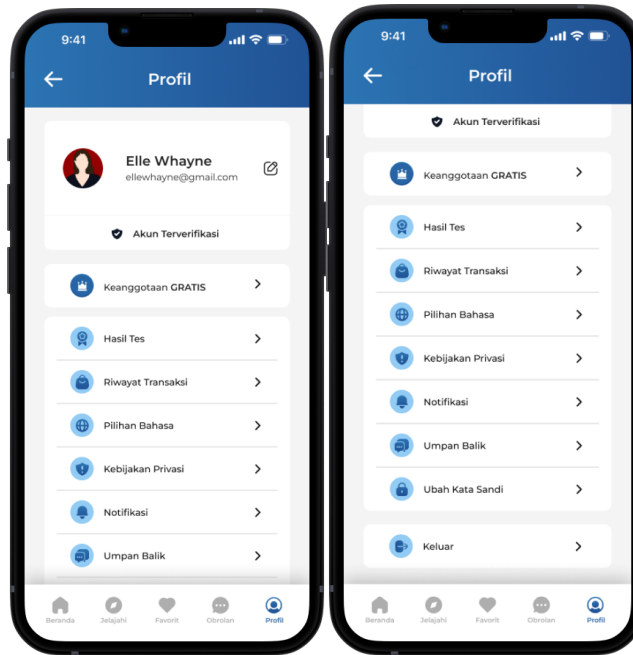
Gambar 16. Test Page

Untuk memudahkan calon siswa (*user* utama aplikasi), maka kami memberikan fitur tes minat dan bakat untuk mempermudah para siswa menemukan potensi pada diri mereka. Fitur ini akan terbuka dengan *pop-up* bila *user* baru saja masuk ke aplikasi. Pada *pop-up* tertera, terdapat dua tombol yaitu “Tes Sekarang” yang mengarah pada tes minat dan bakat, serta tombol “Lain Kali” untuk *user* yang buru-buru ingin mengakses aplikasi EduSearch.



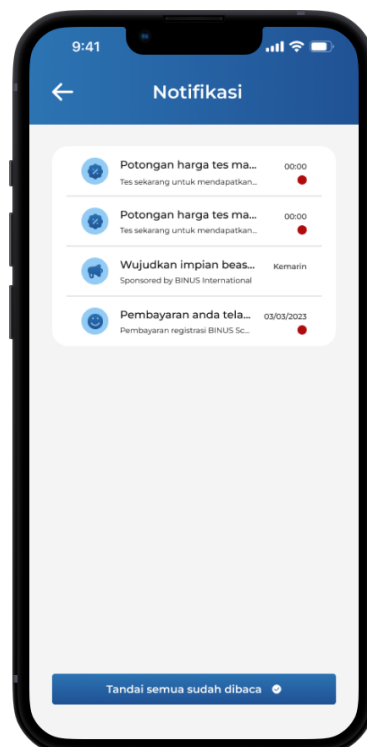
Gambar 17. Test Result Page

Setelah *user* melakukan tes minat dan bakat, maka halaman inilah yang akan terbuka untuk pertama kali. Ada 3 bagian di dalam halaman hasil tes ini. Yang pertama, 3 minat terbesar dari *user*. Kedua, bakat seperti bakat sosial, penalaran spasial, kecerdasan verbal, kecerdasan situasional, kecerdasan kinestetik, kemampuan beradaptasi, pemikiran visual, kecerdasan musik kecerdasan matematika, berpikir kritis, berpikir rasional, kecerdasan emosional, pemikiran desain, pengambilan keputusan, kepemimpinan, dll.



Gambar 18. Profile Page

Pada halaman profile page, terdapat fitur keanggotaan dimana ide bisnis yang kami tawarkan adalah keanggotaan berbayar, sehingga ketika *user* sudah membayar keanggotaan yang premium, *user* dapat melakukan chat/menelpn *contact person* yang tersedia.



Gambar 19. Notification Page

Pada aplikasi ini, terdapat 3 jenis notifikasi, yaitu notifikasi informasi, notifikasi pengumuman penting, dan juga notifikasi pembayaran yang telah *user* lakukan, serta informasi lanjutan mengenai pendaftaran *online* yang telah *user* lakukan.

2.2 Design Review

Pada aplikasi EduSearch ini, kami melakukan pembuatan desain yang dapat memperjelas pesan atau informasi dimana harapannya dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan mudah dipahami oleh *user*, serta membuat desain yang dapat mempermudah *user* dalam menavigasi dan menggunakan aplikasi *mobile* kami.

2.2.1 Desain Logo



Desain logo bentuk bangunan dipilih dengan alasan untuk mempresentasikan bangunan-bangunan universitas atau sekolah yang merupakan tujuan utama dari aplikasi ini, bentuk bangunan yang menggambarkan stabilitas dan ketahanan dapat menciptakan kesan bahwa aplikasi ini dapat membantu *user* untuk mencari informasi yang terpercaya dan berguna.

Alasan pemilihan warna biru adalah karena biru bisa dikaitkan dengan kepercayaan, keamanan, stabilitas dalam konteks pendidikan, warna biru juga dapat memberikan kesan profesional dan dapat diandalkan. Dalam konteks EduSearch warna biru dipilih untuk memberikan kesan bahwa aplikasi dapat dipercaya dan memberikan informasi yang berguna.

Alasan pemilihan nama EduSearch adalah EduSearch menggambarkan fokus dari aplikasi yang kami ingin buat dimana diharapkan dapat membantu mencari informasi mengenai sekolah dan universitas, dimana nama terdiri dari “Edu” merupakan singkatan dari Education atau pendidikan dan “Search” artinya pencarian, sehingga apabila kedua hal tersebut digabung menghasilkan sebuah arti bahwa tujuan fokus utama dari aplikasi ini adalah pencarian informasi sekolah.

2.2.2 Antarmuka halaman

Alasan pemilihan warna biru dan *orange* adalah biru seringkali dikaitkan dengan profesionalitas, warna ini sangat cocok untuk aplikasi pemberi informasi seperti EduSearch dimana tujuan utama dari aplikasi kami adalah memberikan informasi, warna biru juga memberikan kesan yang stabil dan juga tenang sehingga menciptakan rasa nyaman bagi *user* aplikasi, sedangkan warna *orange* memberikan kesan yang optimis, dimana warna ini cocok untuk memberikan semangat dan inspirasi bagi *user* aplikasi kami, warna biru dan *orange* memiliki kontras yang baik dan saling melengkapi satu sama lain.

Alasan pemilihan *font* Montserrat adalah *font* ini populer dan sering digunakan untuk desain aplikasi *mobile*. Selain itu, *font* ini memiliki jenis gaya yang modern dan profesional sehingga cocok bagi aplikasi kami yang memiliki konsep modern dan juga profesional.

Pemilihan icon dalam aplikasi kami adalah icon yang *user friendly*, *icon* yang kami pilih adalah sederhana dan tidak terlalu kompleks dimana

harapannya *icon* yang kami pakai dapat membantu komunikasi makna atau fungsi dari tombol/menu yang terdapat dalam aplikasi kami dan meningkatkan *user experience* lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

Sumber Informasi:

- Lee, H., Lee, J. H., & Lim, H. (2019). A Study on the Development of a Mobile App for University Information Services. *Journal of Digital Convergence*, 17(8), 19-28.
- Sivakumar, A., & Swarup, A. (2018). Development of a Mobile Application for College Information Retrieval System. *International Journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science*, 7(4), 81-85.
- Naranjo, P. G., Pino, J. A., & de la Rosa, J. L. (2017). Design of a Mobile Application to Support the Search of Universities and their Programs in Latin America. *Procedia Computer Science*, 110, 322-327.
- Kurniawan, M. (2021). Aplikasi Pencarian Sekolah Berbasis Android (Studi Kasus: SMP di Kota Bandar Lampung). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JANTIKA)*, 2(2), 169-170.
- Effendi, A., & Bariyah, Y. (2019). Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pemetaan Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(3), 597-598
- Mantiri, J. (2019). Peran Pendidikan dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia Berkualitas di Provinsi Sulawesi Utara. *Civic Education*, 3(1), 20-26
- Lestari, K. (2023). *Macam-macam Bakat yang Perlu Diketahui, Siapa Tahu Ada Dalam Diri Anda*. Sehatq.com.

Sumber Desain:

- Ilustrasi : Figma UI Free, Zanzi Illustrations. Ex-Out illustrations and Graphic.
- Ikon : Iconly, Iconify.