

BAB I

PENDAHULUAN

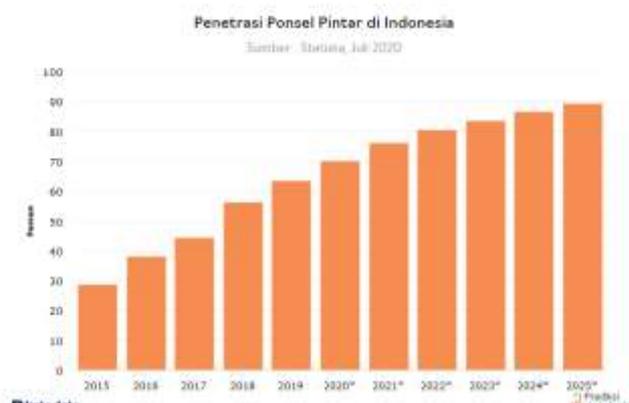
A. Latar Belakang

Membangun budaya literasi di era digital ini sangat penting. Dunia akademik pun tak lepas dari dunia literasi, khususnya dunia membaca dan menulis. Upaya pemerintah untuk meningkatkan minat baca dan tulis sudah dilakukan. Sejak tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Kegiatan budaya literasi merupakan kegiatan yang saat ini menjadi gerakan nasional pemerintah yang tidak hanya berfokus pada satu aspek saja, namun meranah pada beberapa aspek, sehingga mudah dikembangkan dan diimplementasikan pada lingkungan pendidikan sekolah, keluarga maupun masyarakat.

Literasi merupakan suatu kemampuan individu untuk dapat menggunakan potensi serta ketrampilan dalam mengolah dan juga memahami informasi saat melakukan kegiatan atau aktivitas membaca dan menulis. Budaya membaca memiliki peran sangat penting bagi setiap individu dalam dunia literasi. Membaca menjadi sebuah kewajiban untuk semakin memperbanyak ilmu pengetahuan. Berbagai macam media yang semakin mudah diperoleh membuat masyarakat pun tak ingin ketinggalan sehingga ingin membacanya.

Perkembangan media literasi sudah ada sejak zaman dahulu, mulai dari batu, kulit binatang, kemudian berkembang menjadi semi kertas dan buku modern yang kini tengah berkembang didalam masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, maka media yang digunakan untuk menjang literasi tidak hanya terpaku dalam bentuk buku cetak saja. *Elektronik book* atau *e-book* atau *digital book* menjadi salah satu alternatif bagi masyarakat yang ingin membaca tanpa harus pergi ke perpustakaan atau tanpa harus membeli sebuah buku. Hal tersebut juga berdampak dengan munculnya *platform-platform* digital, dalam hal ini *platform* membaca dan menulis fiksi. Membaca melalui media digital di era industri 4.0 ini semakin digemari, terlebih sekarang hampir semua masyarakat memiliki *gadget* atau *smartphone* yang dapat memudahkan segala aktifitas.

Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025



Gambar 01. Populasi Pengguna *Smartphone* pada 2025
Sumber (www.goodnewsfromindonesia.id)

Melihat pertumbuhan pengguna *smartphone* dari tahun ke tahun yang semakin meningkat, dimana berdasarkan data yang diprediksi diatas, hingga tahun 2025 setidaknya akan ada 89,2 persen populasi penduduk di Indonesia yang akan memanfaatkan berbagai fitur pada *smartphone*.

Dewasa ini, keberadaan *platform* digital ini dinilai menjadi solusi bagi keresahan masyarakat. Banyak manfaat yang didapat dari membaca melalui *platform* digital diantaranya, lebih murah, lebih efisien, mudah dibawa karena membacanya melalui *smartphone*, tidak perlu takut rusak, ramah lingkungan, tidak perlu takut kehabisan stok dan juga bisa mengatur kenyamanan pada saat ingin membaca. Selain bermanfaat bagi pembaca, platform digital juga membantu bagi para penulis yang belum memiliki wadah untuk menyalurkan karya tulisnya. Penulis juga tidak harus mencetak sebuah buku agar karyanya bisa dilihat oleh orang lain. Hanya bermodalkan dengan *smartphone* dan *platform* digital, semua bisa menjadi lebih efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya media digital agar mempermudah bagi seseorang yang ingin membaca tanpa harus membeli buku dan juga seorang yang ingin menulis karena tidak memiliki wadah untuk menampung karyanya. Dalam hal ini media tersebut dapat berupa aplikasi. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan

melaksanakan tugas khusus dari *user* (pengguna). Salah satu aplikasi yang mengatasi permasalahan tersebut adalah Storiette.

Storiette merupakan sebuah *platform* fiksi digital berbasis aplikasi yang berasal dari Surakarta. Ide pembuatan aplikasi tersebut di gagasi oleh Ayu Dyah Hadiningsih yang merupakan salah satu penulis *Webtoon* dan Mahmud Afrianto yang merupakan CTO dari PT. Dolan Kreasi Indonesia. Storiette merupakan salah satu wadah bagi seseorang yang memiliki ide cerita namun tidak menemukan media untuk mengkreasikan ide tersebut. Berbagai macam genre yang ditawarkan seperti, *romance*, horor, komedi, *action*, misteri, *fantasy*, *science fiction* dan *fanfiction*. Selain itu Storiette hadir untuk seseorang yang suka membaca cerita fiksi namun tidak ingin membeli buku karena keterbatasan *financial*. *User* dapat menggunakan Storiette dengan cara mengunduh aplikasinya terlebih dahulu, kemudian dapat *log in* menggunakan *google* atau *log in* dengan *facebook*. *Platform* ini tidak hanya sebagai media menulis maupun membaca, namun di Storiette bagi *user* yang aktif berpartisipasi dalam menulis akan mendapatkan *reward* berupa uang, hal tersebut tergantung dari kerja keras *user* dalam berpartisipasi dan aktif menulis cerita di Storiette.

Berbicara mengenai aplikasi tidak lepas dari yang namanya *user interface*, dimana dalam pembuatan aplikasi, langkah awal yang dilakukan yaitu pembuatan desain *user interface* aplikasi tersebut. Hal ini berguna sebagai dasar dalam penentuan alur dan cara kerja sebuah aplikasi yang akan dibuat.

User Interface merupakan cara suatu program berinteraksi dengan pengguna. *User Interface* sering dikaitkan dengan bentuk tampilan grafis yang berfungsi menghubungkan atau menterjemahkan informasi antara pengguna dengan sistem informasi, sehingga komputer dapat digunakan. Tujuan dari *user interface* adalah membuat suatu interaksi pengguna seefektif dan seefisien mungkin, memberikan arus balik pada pengguna. Berdasarkan pengertian tersebut, desain *user interface* akan membantu memahami cara menggunakan aplikasi dan cara kerja aplikasi tersebut sebelum digunakan.

Melihat status *Storiette* yang masih dalam bentuk prototype dan sangat minim informasi yang terdapat didalam prototype tersebut, perancangan *user interface* ini dirasa sangat perlu, agar nantinya dapat digunakan sebagai acuan bagi *developer* dalam pembuatan aplikasi. Selain itu, hasil perancangan ini dapat pula digunakan sebagai bahan *pitching* pada saat mencari pendanaan atau investor. Mengingat *Storiette* juga membutuhkan biaya operasional dalam pengembangan aplikasi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan *User Interface* pada aplikasi *Storiette* ?
2. Bagaimana perancangan grafis visual *User Interface* aplikasi *Storiette* yang menarik ?

C. Tujuan

1. Pembuatan rancangan konsep *User Interface* pada aplikasi *Storiette*.
2. Pembuatan rancangan grafis visual *User Interface* aplikasi *Storiette* yang menarik.

D. Manfaat

1. Bagi Penulis

- Penulis mampu membuat konsep grafis visual *user interface* aplikasi yang menarik.
- Dapat digunakan sebagai bahan referensi mengenai perancangan *user interface* pada sebuah aplikasi.

2. Bagi *User*

- Membantu pengguna agar mengetahui alur penggunaan aplikasi tersebut.

3. Bagi *Founder*

- Hasil perancangan *user interface* ini dapat menjadi acuan bagi *founder* dan *develop* dalam menentukan desain antar muka dari aplikasi *Storiette*.
- Hasil Perancangan *user interface* ini dapat memperluas pengenalan kepada masyarakat dan dapat menjadi *prototype* bagi *founder* untuk mencari pendanaan atau investor.

E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Teknik ITS Vol. 7, No. 1 (2018) 2337-3520 (2301-928X Print) dengan judul “Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi *Olride*).” Meningkatnya pengguna *smartphone* di dunia salah satu penyebabnya adalah munculnya aplikasi *mobile* yang semakin beragam. Banyaknya aplikasi yang

berkembang membuat pengembang aplikasi berlomba-lomba untuk membuat aplikasi yang menarik, salah satunya dari segi tampilan atau user interface nya. User Interface adalah bagian dari sistem yang digunakan untuk berinteraksi langsung dari pengguna. Aplikasi Olrade salah satu dari sekian banyaknya aplikasi yang beredar di pasaran smartphone yang sudah juga termasuk dalam kategori Productivity pada Google Play Store. Olrade menggunakan metode Design Sprint, metode yang disusun supaya prototipe dari aplikasi diuji dan disetujui oleh anggota timnya sendiri untuk mengutamakan kecepatan pengembangan aplikasi. Sehingga Olrade masih dapat menerima berbagai masukan terkait penyusunan desain aplikasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komponen desain user interface yang mudah digunakan menurut pengguna dan lebih use—friendly. Sehingga penelitian ini sangat bermanfaat agar mengetahui bagaimana merancang desain user interface dengan komponen desain yang ada seperti layout, warna dan kontrol.

(<http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/28723>)

Jurnal Seni & Reka Rancang Volume 1, No.1, November 2018, pp 181-207 dengan judul “Kajian Peranan Desain Ux (Pegalaman Pengguna) – Ui (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online Terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban.” Jurnal ini membahas mengenai peranan teknologi digital dan internet, serta keberadaan telepon genggam pintar (smartphone) yang telah menciptakan komunikasi dua arah, antara pengguna (user) dan produsen. User

dihubungkan oleh aplikasi yang sudah terunduh pada mobile application. Dampak dari mobile application adalah pengguna dapat dimudahkan dalam menjalani aktivitas sehari-harinya. Sebagai contoh didalam smartpohe terdapat mobile application dengan katergori transportasi online yang sangat populer digunakan oleh masyarakat, terutama masyarakat Jakarta. Dimana jika membahas mobile application, maka tidak akan jauh dengan dua elemen pembentuk yaitu, *User Experience (UX)* dan *User Interface (UI)*. Jurnal ini juga membahas mengenai peranan *User Experience (UX)* dan *User Interface (UI)* pada mobile application transportasi online dari segi desain komunikasi visual. Setelah membaca jurnal tersebut, maka manfaat yang dapat diambil yaitu diharapkan penulis atau desainer dapat memahami bagaimana konsep dalam perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*.

(<https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/jsrr/article/view/4046>).

Tugas akhir Dimas Citra Bangsa dengan judul “Perancangan Desain Antarmuka Untuk Mobile Game Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Siswa Kelas VIII SMP.” Mata pelajaran Sejarah yang didapat di kelas VIII SMP mengenai masa perjuangan kemerdekaan Indonesia, tidak lagi dibahas secara khusus dan detail dikarenakan perubahan kurikulum 2013, sehingga kurang efektifnya pembelajaran Sejarah di sekolah. Sehingga siswa tidak tertarik mempelajari sejarah, karena pelajaran sejarah yang membosankan dengan tenkik pengajaran kovensional dan tidak menarik. Sebagai solusinya yaitu

perlunya ada inovasi dalam media pembelajaran terutama pelajaran Sejarah. Tugas akhir ini membahas tentang bagaimana merancang mobile game dengan konten sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas VIII SMP sebagai media pendukung pembelajaran Sejarah. Hal ini menunjukkan perbedaan dari segi objek pembuatan desain antarmuka aplikasi, yaitu tugas akhir ini membahas mengenai perancangan desain antarmuka untuk mobile game sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia, sedangkan tugas akhir yang akan dirancang ini adalah sebuah desain antarmuka untuk aplikasi buku digital *Storiette*.

Tugas akhir Andi Reynaldi dengan judul “Perancangan Desain User Interface (Ui) Pencari Kost.” Berkembangnya usaha kos tidak membuat calon penghuni kos khususnya mahasiswa mudah dalam mencari informasi tentang kos. Terlebih media yang digunakan oleh pemilik kos hanya berupa brosur atau menempel selebaran-selebaran mengenai informasi kos tersebut masih sangat terbatas. Hal tersebut dinilai kurang efektif karena hanya mencakup daerah itu saja, sehingga informasi tidak terkomunikasi dengan baik. Salah satu media yang dapat menunjang hal tersebut adalah adanya sebuah aplikasi pencari kos. Sebelum proses pembuatan aplikasi berlangsung, tahap awal yang dilakukan adalah membuat desain user interface—nya. Sebab itu, tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan desain user interface aplikasi pencari kos dalam bentuk prototipe dengan menerapkan program multimedia XD yang dikhususkan untuk merancang prototipe. Hasil rancangan ini bukan hanya

prototipe aplikasi saja, melainkan ada prototipe website pencari kos serta media publikasi dan mercendise. Perbedaan tugas akhir tersebut dengan tugas akhir yang akan dirancang ini dari segi hasil perancangan, dimana hasil rancangan yang akan dibuat nanti hanya terdapat dua komponen yaitu prototipe aplikasi Storiette dan mercendise Storiette. Sedangkan pada perancangan ini terdapat empat komponen paket.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

a. Definisi Perancangan

Perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang. Perancangan berasal dari bahasa asing yaitu design. (Suryanto, 2004 : 8). Tahapan perancangan (desain) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik, kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan ini meliputi perancangan output, input, dan file. (Ladjamudin, 2013:39)

Berdasarkan paparan dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa “Perancangan merupakan suatu proses kegiatan yang dapat menyelesaikan masalah – masalah yang dihadapi suatu perusahaan dengan cara mendesain sistem alternatif yang baik.

b. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan desain *User Interface* (UI) ini adalah *usability*, dimana komponen yang menentukan *usability* sebuah desain adalah kemudahan untuk dipelajari, efisiensi, ingatan pengguna terkait aplikasi yang sering digunakan, kesalahan yang dilakukan pengguna dan kepuasan pengguna.

c. Fungsi Perancangan

Perancangan ini digunakan untuk merancang tampilan antar muka atau *User Interface* (UI) agar lebih menarik dan dapat dimengerti oleh pengguna bagaimana alurnya.

2. User Interface

a. Definisi *User Interface* (UI)

User interface adalah sistem untuk kebanyakan pengguna yang dapat dilihat, didengar, dan disentuh. Tujuan dari desain user interface adalah untuk memudahkan pengguna dalam bekerja dengan komputer sehingga menjadi lebih produktif dan dapat dinikmati, serta tujuan dapat tercapai dengan seefektif mungkin.

(Galitz, 2007:1-4)

User interface adalah cara program dan pengguna berinteraksi.
(Lastiansah, 2012)

Berdasarkan pemaparan dari kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa user interface adalah sebuah tampilan utama

yang akan dilihat dan dapat dioperasikan oleh pengguna pada saat menjelajah sebuah situs web maupun aplikasi.

b. Prinsip perancangan *User Interface* (UI)

1) *User Familiarity* (Mudah dikenali)

Menggunakan istilah-istilah, konsep dan kebiasaan *user* bukan komputer. Desain antarmuka sebisa mungkin didesain dengan antarmuka pada umumnya, dari segi tata letak, model, dsb. Hal ini dapat membantu *user* berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka yang familiar bagi *user*.

2) *Consistency* (Konsisten)

Konsisten dalam operasi dan penggunaan istilah di seluruh sistem sehingga tidak membingungkan *user*.

3) *User diversity* (Keberagaman)

Fasilitas interaksi untuk tipe *user* yang berbeda disediakan.

4) *Cimplicity*

Kesederhanaan perlu diperhatikan apda saat membangun antarmuka. Tidak selamanya antarmuka yang memiliki menu banyak adalah antarmuka yang baik.

5) *Fleksibelity*

Mengizinkan makin banyak control *user* dan mengakomodir skill *user* yang bervariasi.

6) *Responsive*

Setelah memberikan inputan atau memasukkan data ke aplikasi sistem melalui antarmuka, sebaiknya sistem langsung memberi tanggapan dai hasil data yang diinputkan.

c. Jenis *User Interface* (UI)

User Interface (UI) adalah komponen sistem operasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna atau *user*. Terdapat dua jenis antar muka atau *User Interface* yaitu:

1) *Command Line Interface* (CLI)

Command Line Interface merupakan program yang memungkinkan pengguna mengetik teks yang memerintahkan komputer untuk melakukan tugas tertentu.

2) *Graphical User Interface* (GUI)

Graphical User Interface (GUI) merupakan program yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan gambar-gambar, icon, menu dan menggunakan perangkat penunjuk seperti *mouse*.

3. Aplikasi

a. Definisi Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *Aplication*. *Aplication* masalah yang memakai teknik pemrosesan data aplikasi biasanya mengacu pada komputasi yang diinginkan, atau pemrosesan data. (Kamus Komputer Eksekutif, 1993:9).

Aplikasi adalah istilah yang digunakan untuk pengguna komputer bagi pemecahan masalah. Biasanya istilah aplikasi dipasangkan atau digabungkan dengan suatu perangkat lunak misalnya Microsoft Visual Basic 6.0, akan dapat memberikan makna atau arti baru yaitu suatu program yang ditulis atau dibuat untuk menangani masalah tertentu. (Yan Tirtobisono, 1999:21).

Berdasarkan kedua pengertian tersebut, maka kesimpulannya aplikasi dapat dikatakan sebagai media yang dapat memecahkan suatu masalah tertentu bagi pengguna komputer yang tergabung dengan suatu perangkat lunak.

b. Kelompok aplikasi

Dalam pengembangannya, aplikasi dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok yaitu:

1. Aplikasi dekstop yaitu aplikasi yang hanya bisa digunakan di PC atau laptop atau komputer.
2. Aplikasi Web yaitu aplikasi yang dijalankan menggunakan komputer dan koneksi internet
3. Aplikasi *mobile* yaitu aplikasi yang dijalankan diperangkat mobile.

c. Jenis-jenis aplikasi *mobile*

- 1) Aplikasi *Native* yaitu jenis aplikasi yang sudah dibuat dan ditanam atau diinsal langsung di *gadget*, baik untuk platform aplikasi mobile android ataupun aplikasi *mobile IOS*.

2) Aplikasi Web yaitu aplikasi *mobile* dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis web, aplikasi *mobile* jenis web ini dijalankan menggunakan browser yang ada di handphone atau *device/Gadget* kita, menggunakan bahasa pemrograman *html5, php*, ataupun *ASP* beserta dengan beberapa komponen pendukungnya, misalkan *database, css, javascript*, dll, serta penyimpanan data langsung ke *database server*.

3) Aplikasi *Hybrid*

Hybrid apps merupakan penggabungan aplikasi *mobile* jenis *native* dengan aplikasi *mobile* jenis web dan dibundle menjadi 1 *package* dan diinstall di *device/Gadget* kita atau bisa juga langsung diunggah ke toko aplikasi *mobile* sesuai dengan platformnya.

d. Fungsi Aplikasi

1) Pendidikan

Aplikasi ini biasanya digunakan sebagai media pembelajaran, contohnya digunakan untuk membuat penyajian materi dengan menggunakan animasi-animasi bergerak agar lebih menarik.

2) Kedokteran

Tidak hanya dalam dunia pendidikan, perkembangan aplikasi juga merambat dalam dunia medis, sehingga terdapat aplikasi yang memang dibangun khusus untuk dunia kedokteran. Sebagai contoh aplikasi yang dapat mendiagnosa sebuah penyakit, menawarkan perawatan rutin bahkan sampai meracik obat.

3) Bisnis

Dunia bisnis pun kini memiliki aplikasi yang dapat menunjang kemudahan dan keefektifitasan dalam mengelola keuangan.

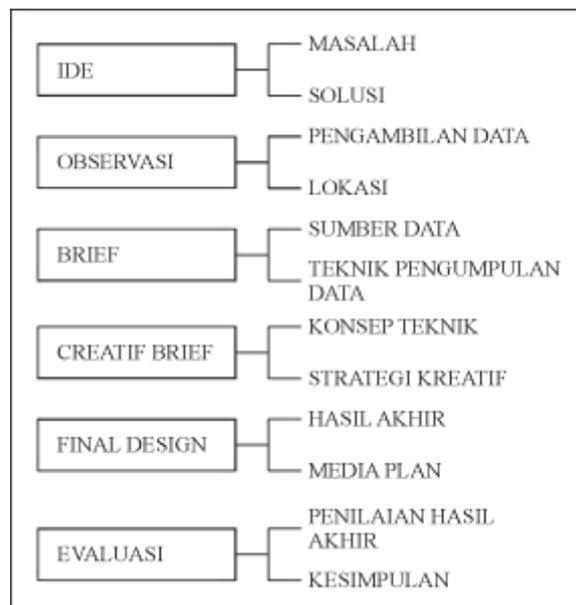
4) Ilmu Pengetahuan

Keadiran aplikasi akan mempermudah bagi seseorang dalam mencari informasi yang berkenaan dengan pengetahuan.

5) Militer

Selain itu, karena perkembangan zaman yang semakin moderen, banyak pula aplikasi yang memang dikembangkan khusus untuk bidang pertahanan. Sebagai contoh untuk pengendalian pesawat tidak hanya dilakukan secara manual, tetapi bisa menggunakan aplikasi.

G. Metode Perancangan



Gambar 02. Bagan Metode Perancangan
Sumber (Rini Sulistyowati 2020)

1. Ide

Ide adalah suatu rancangan yang tersusun di dalam pikiran. Ide muncul karena adanya suatu masalah. Ide awal pembuatan *user interface* ini karena aplikasi *Storiette* masih dalam bentuk *prototype* dan belum *launching* di *App Store* dan *Play Store*. Oleh karena itu, tawaran pembuatan desain *user interface* ini muncul agar bisa menjadi acuan bagi pengembang dalam pembuatan aplikasi dan juga bisa digunakan untuk *pitching* pada saat mencari investor.

2. *Survey/Observasi*

Observasi yang dilakukan untuk memperoleh data-data dalam mewujudkan perancangan karya ini dilakukan di *Wedangan Omah Lawas* yang terletak di Jl. Prof. DR. Supomo No.55, Mangkubumen, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta. Sumber data yang diambil melalui tim pendiri *startup*. Teknik pengambilan data dengan cara wawancara secara langsung kepada *founder* *Storiette* dan bagian IT *Storiette*. Contoh produk diambil langsung dari data *Storiette* yang kemudian akan dijadikan konsep rancangan.

3. *Brief*

Alasan utama seseorang mengunduh sebuah aplikasi biasanya ingin tahu apa yang ada dalam isi aplikasi tersebut. Selain isi informasi yang tertera di aplikasi, tampilan utama aplikasi juga menjadi pengaruh utama seseorang mengunduh aplikasi. Bagi sebuah pengembang aplikasi desain antarmuka atau *user interface* dapat

berguna sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi. Bagi seorang pengguna, *user interface* dalam sebuah aplikasi adalah sentuhan awal ketika pengguna menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, perancangan *user interface* ini nantinya diharapkan dapat membantu bagi pengguna dalam mengetahui jalan cerita aplikasi tersebut.

a. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk menjang perancangan *user interface* ini adalah :

- 1) Wawancara dengan pendiri *platform* Storiette sebagai data utama yang mendukung perancangan *user interface*.
- 2) Pustaka dengan mengutip melalui buku, jurnal dan skripsi sebagai sumber data tambahan agar semakin akurat dalam perancangan tugas akhir yang dilakukan.

b. Teknik Pengumpulan Data

- 1) Observasi di lapangan mengenai objek yang akan diteliti dengan cara melakukan wawancara pada narasumber yang ahli dalam bidangnya dengan mengajukan beberapa pertanyaan.
- 2) Pustaka sebagai data tertulis dengan cara mengutip sebuah buku, jurnal, skripsi serta dokumen-dokumen pendukung yang ada di *website*.

4. Creative Brief

Merancang sebuah *user interface* aplikasi tidak serta merta langsung jadi. Namun, dalam merancang *user interface* aplikasi

memerlukan perangkat lunak (software) yang mendukung dalam membuat sebuah tampilan aplikasi. Software yang akan digunakan untuk membuat rancangan *user interface* Storiette adalah aplikasi pengolah image berbasis vektor, seperti Corel Draw X7. Software penghasil gambar raster atau bitmap lain yaitu Adobe Photoshop. Software untuk pembuatan video *prototype* aplikasi tersebut yaitu *Adobe After Effect*.

5. Final Desain

Hasil akhir dari rancangan desain yang sudah didapatkan dari hasil riset, *brainstorming* maupun referensi serta penggabungan dari ide dan konsep agar menjadi sebuah karya nyata berupa desain *user interface* aplikasi Storiette. Selain hasil desain tersebut, ada beberapa media pendukung yang digunakan dalam pengenalan aplikasi, seperti:

- a. Desain *user interface* akan diaplikasikan melalui video *motion graphic* yang berguna sebagai *prototype* simulasi penggunaan aplikasi.
- b. Media pendukung lain yaitu berupa, *roll banner*, *handsainitaizer*, *planner book* 2021, kalender meja 2021, kaos, stiker, tumbler, poster cetak, poster media siosial, pulpen, topi dan masker.

6. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menguji apakah tampilan utama aplikasi tersebut menarik bagi pengguna dan menguji keefektifan dari rancangan *user*

interface. Aplikasi tersebut dapat dikatakan efektif tergantung dari seberapa banyak jumlah pengunjung yang mengakses dan memberikan *feedback* kepada aplikasi.

H. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam penyusunan perancangan, sistematika penyusunan laporan disusun dalam bentuk bab dari sub-sub bab dengan permasalahan sebagai berikut:

A. Bab I Pendahuluan

Pada bab I berisi tentang latar belakang , rumusan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan dan sistematika penulisan dalam perancangan *user interface* aplikasi Storiette.

B. Bab II Identifikasi Data

Pada bab II berisi tentang identifikasi data, segmentasi, positioning, data kompetitor serta analisa SWOT dari Storiette dan kedua kompetitornya.

C. Bab III Metode Perancangan

Pada bab III berisi tentang gambaran penulis dalam melakukan konsep perancangan berdasarkan identifikasi masalah yang ada.

D. Bab IV Perwujudan Karya

Pada bab IV membahas tentang hasil tes uji tugas akhir yang telah dibuat, apakah sudah sesuai atau tidak dengan analisis dan perancangan sistem.

E. Bab V Penutup

Pada Bab V ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan pembuatan karya yang telah dilaksanakan dimana didalamnya juga terdapat saran-saran dari penulis.