

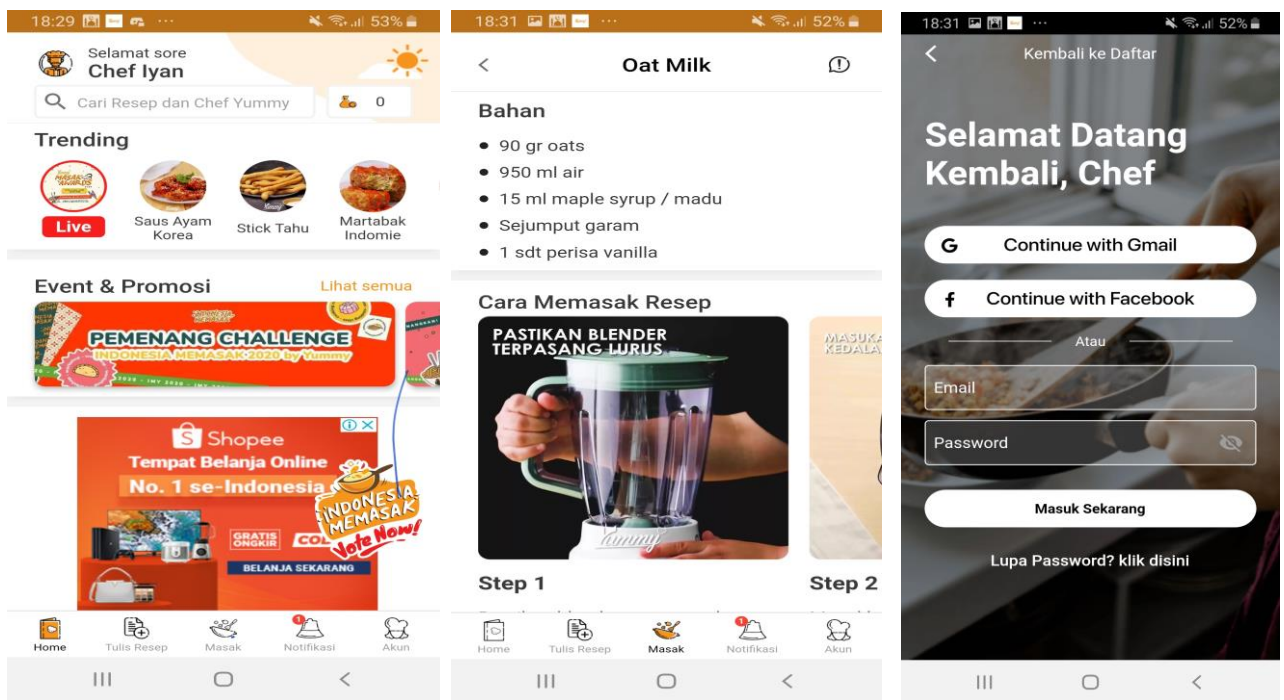
# BAB III

## DATA ANALISI

### 3.1. Data Objek Rancangan

Dari sebuah data yang dapat diperoleh di bawah ini adalah data yang diperoleh untuk dapat menentukan sebuah perancang. Berikut beberapa data yang bisa digunakan untuk referensi pembuatan desain aplikasi untuk Forum Kabaret Bandung (FKB)

#### UI APLIKASI YUMMY



Gambar 3. Tampilan Aplikasi Yummy

Dalam aplikasi Yummy ini saya ambil beberapa desain yang sama dengan aplikasi saya.

### 3.2. Analisis Data Objek Rancangan

Dari data yang diperoleh di atas, kita dapat menganalisis bahwa hierarki Desain *User Interface* adalah hal yang sangat diperhatikan guna mempermudah penggunaan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Kekuatan visual yang hadir dari setiap desain *User interface* di aplikasi akan mendorong penggunaan lebih memahami dan mempermudah pengguna menggunakan aplikasi tersebut, dan mempersingkat pengguna dalam melakukan kegiatan atau hal

apapun yang sebelumnya membutuhkan upaya yang lebih banyak dan dengan adanya aplikasi tersebut upaya apapun yang dilakukan lebih sedikit dari sebelumnya.

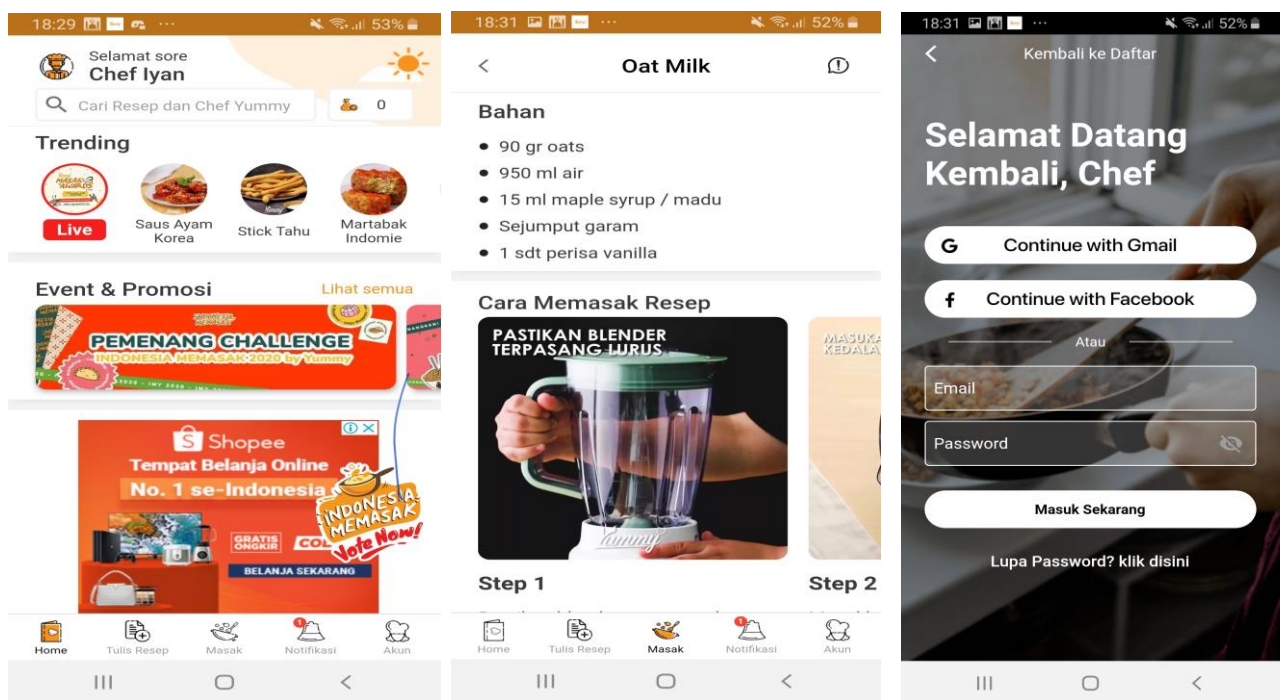
Kesimpulannya, aplikasi sistem yang sama dengan aplikasi Forum Kabaret Bandung ini memiliki fokus yang berbeda-beda, tetapi beberapa alur penggunaan aplikasi yang bisa di jadikan referensi dalam implementasi alur penggunaan aplikasi Kabapedia agar lebih sederhana.

### 3.3. Reverensi Visual

Dalam perancangan desain tampilan aplikasi Kabapedia ini klien mempunyai referensi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan klien dan sesuai dengan target penggunaanya

#### APLIKASI YUMMY

Referensi visual di bawah ini diambil karena tata letak *icon* yang rapi dan tidak membuat kebingungan *user* yang menggunakan aplikasi ini (Alkoholil, 2020)



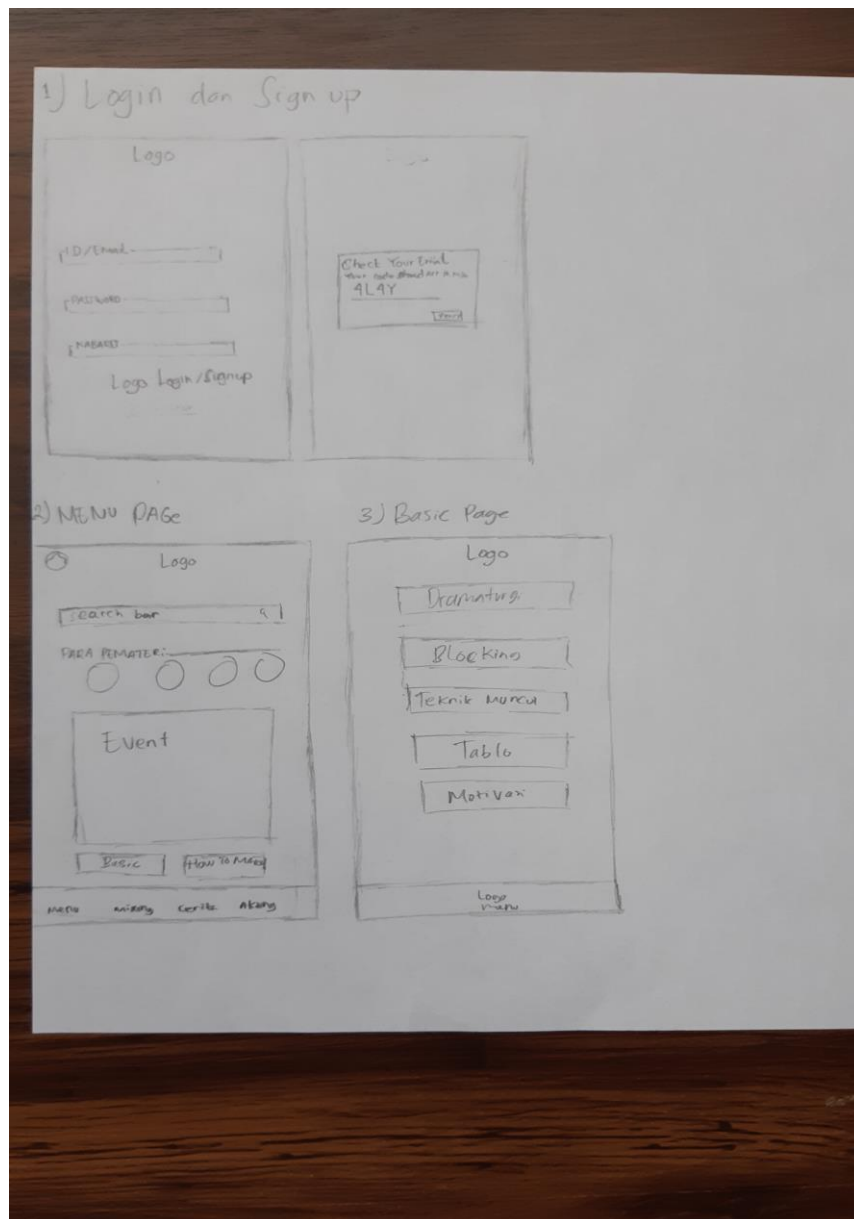
Gambar 4. Referensi Visual dari Tampilan YUMMY

### 3.4. Konsep Perancangan

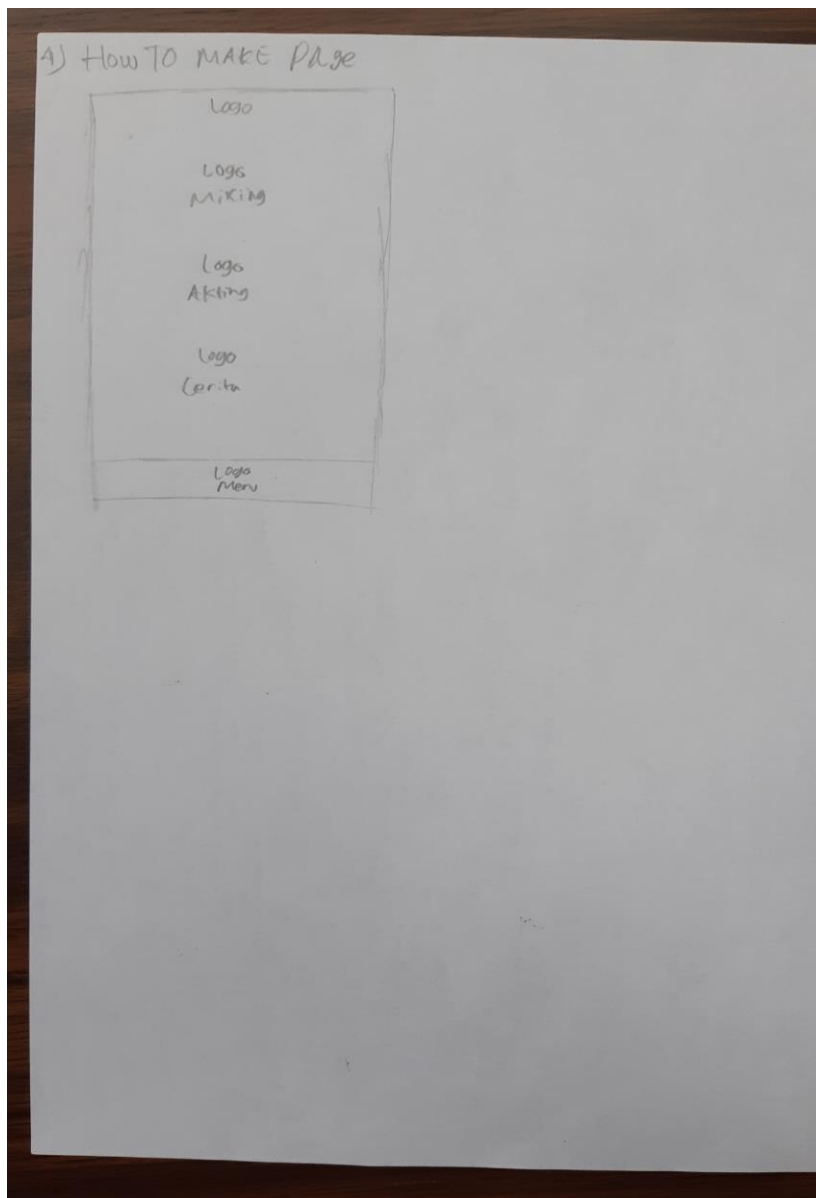
Dalam konsep perancangan desain *user interface* dan *user experience* untuk aplikasi Kabapedia ini membutuhkan beberapa tahapan pembuatan yang dapat memperkuat desain aplikasi Kabapedia tersebut, diantaranya adalah pembuatan sketsa lalu *wireframe* lalu jika tahap tersebut telah dibuat dan setuju oleh klien, tahap selanjutnya adalah pembuatan desain visual *user interface* aplikasi tersebut.

#### 3.4.1. Sketsa

Dalam sebuah perancangan desain aplikasi sketsa termasuk dalam hal penting yang dilakukan oleh desainer untuk mendapatkan gambaran tata letak yang sesuai dengan aplikasi tersebut.



Gambar 5. Sketsa Aplikasi KABAPEDIA



Gambar 6. Sketsa Aplikasi Kabapedia

### 3.4.2 Wireframe

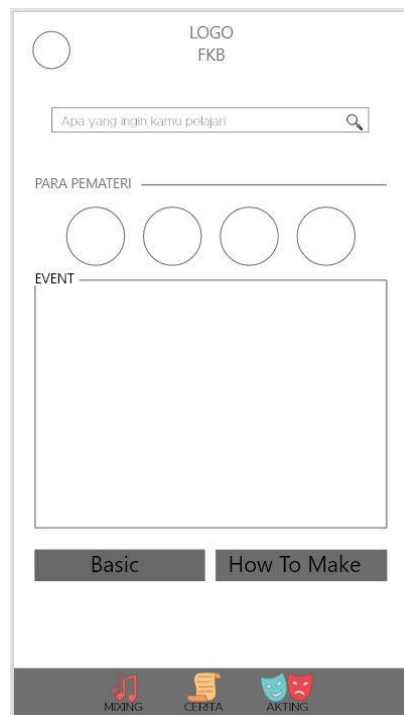
*Wireframe* merupakan suatu kerangka untuk penataan suatu *item* di tampilan layar atau *interface* dan hal ini dilakukan sebelum proses desain sesungguhnya di mulai *item-item* yang bisa ditata, antara lain *banner*, *header*, *content*, *footer*, *link*, *form input*, dan sebagainya.

Proses yang satu ini biasanya akan diberikan kepada *UI Designer*. *UI designer* menggunakan coretan tangan di kertas atau *tools* desain khusus

wireframing. Wireframing hanya terlihat berupa garis dan kotak yang mengatur tata letak elemen-elemen pada website. Berikut ini adalah perancangan Wireframe untuk aplikasi Kabapedia



Gambar 7. Wireframe Tampilan Sign In



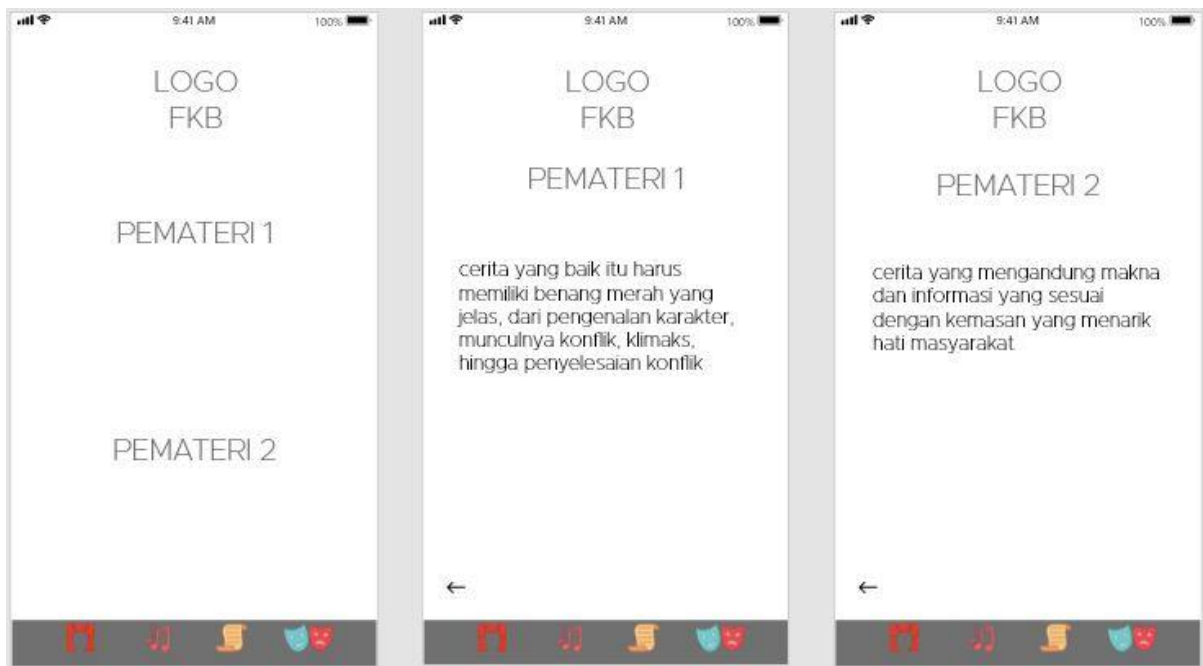
Gambar 8. Wireframe Tampilan Home Page



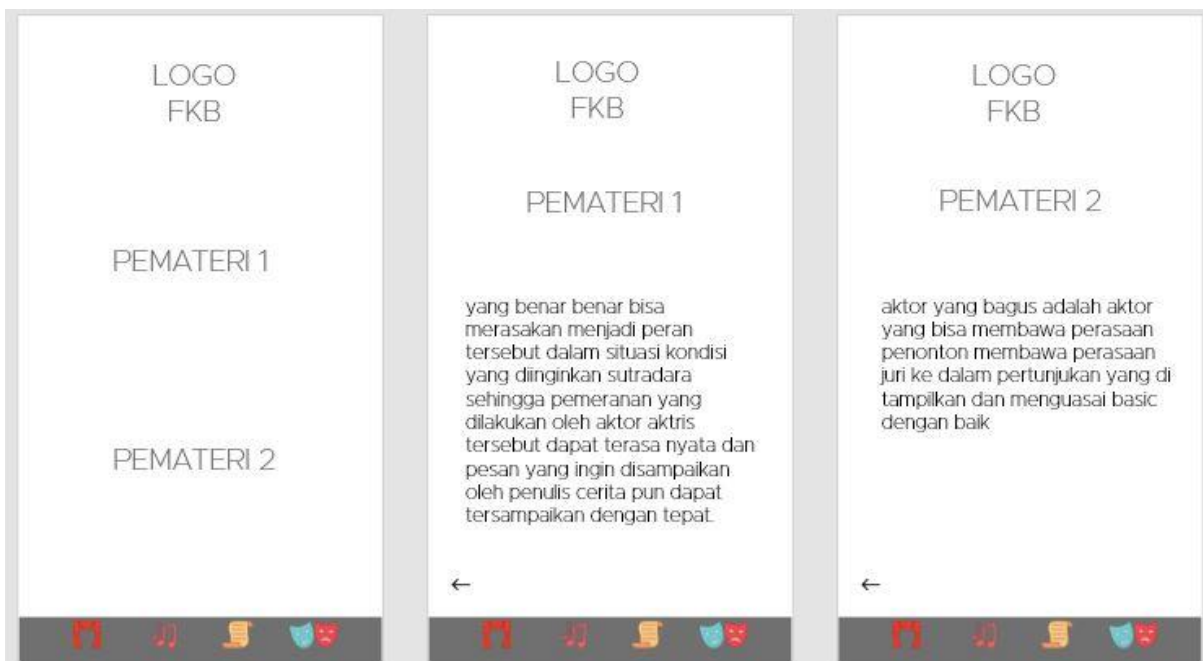
Gambar 9. Wireframe Tampilan How To Make



Gambar 10. Wireframe Tampilan Mixing



*Gambar 11. Wireframe Tampilan Cerita*



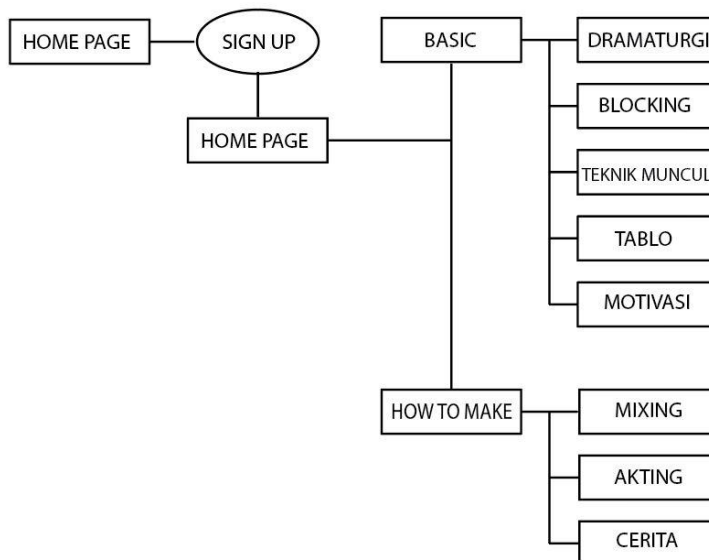
*Gambar 12. Wireframe Tampilan Akting*



Gambar 13. Wireframe Tampilan Basic

### 3.4.3. Flowchart

Fungsi flowchart digunakan untuk mengalisa, mendesain, mendokumentasi dan menajemen sebuah proses atau program di berbagai bidang. Secara khusus *flowchart* berfungsi untuk membantu menggambarkan situasi apa yang sedang terjadi dan yang akan terjadi sebuah simbol dan tanda penghubungnya. Selain itu, flowchart ini mampu memperjelas sebuah alur dari suatu sistem baik itu kekurangan atau kelebihan dari berbagai proses di dalam tahapan suatu *system*.



Gambar 14. Flowchart Aplikasi Kabapedia

Berikut ini terdapat beberapa tujuan *flowchart*, diantaranya adalah:

1. Mengambarkan urutan atau tahapan dari penyelesaian masalah
2. Menggambarkan permasalahan secara sederhana, terurai, rapi, dan jelas

*Flowchart* membantu analis dan *programmer* untuk memecahkan masalah kedalam bagian-bagian yang lebih kecil dan menolong dan menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian *Flowchart* mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

#### 3.4.4. Teknis perancangan

Dalam perancangan ini penulis membuat *mockup* desain menggunakan perangkat lunak yang bisa di gunakan oleh para desainer aplikasi *mobile*. Ketika aplikasi *mobile* menjadi bagian dalam hidup masyarakat yang tidak bisa disingkirkan, hal ini membuat banyak orang yang menggunakan aplikasi *mobile* setiap harinya agar aktifitas mereka bisa berjalan dengan lancar.  
(DEWAWEB)

Untuk itulah Adobe XD dibuat agar bisa memudahkan desainer, pastinya ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh Adobe XD



Gambar 15. Logo Adobe XD

#### Kelebihan Adobe XD

Adobe XD tentunya memiliki berbagai kelebihan yang sangatlah berguna untuk para desainer aplikasi *mobile* karena bisa memberikan kemudahan dan *workflow* yang lebih baik lagi. Berikut adalah kelebihan yang bisa di rasakan:

- *Prototyping Tools*

Dengan tools ini, maka para desainer aplikasi *mobile* bisa membuat alur kerja yang lebih baik dan terperinci sekaligus teratur sehingga ketika ada proyek desain lainnya, tidak akan saling mengganggu dan tetap pada jalurnya sendiri.

- ***Focused Design Tools***

Dengan tools ini para desainer aplikasi *mobile* bisa membuat kerangka kerja, *mockup* hingga *screen layout and production* untuk desain yang lainnya

- ***Asset Design from Photoshop, Sketch, Illustrator***

Seperti yang sudah diketahui, Adobe memiliki beberapa perangkat lunak lainnya yang juga digunakan untuk desain seperti Photoshop, Sketch dan Illustrator. Untungnya, *platform* ini bisa memasukkan aset desain dari perangkat lunak tersebut ke dalam proyek kamu sehingga memudahkan pekerjaan.

- ***Built-in Sharing***

*Tools* ini bisa membuat kamu merekam video selama proses pengerjaan desain sehingga bisa dicek oleh desainer lainnya lewat fitur *Creative Cloud*.

- ***Fast Performance***

Tentu saja performa yang cepat ditawarkan, sehingga berapa banyak pengerjaan yang kamu lakukan bisa berjalan dengan lancar tanpa lagging.

### **Kekurangan Adobe XD**

Walau kelebihan Adobe XD sangat menggiurkan, tetap saja ada kekurangan yang bisa kamu rasakan ketika menggunakannya seperti:

- ***Difficult animating UI***

Dengan membuat *prototype* maka kamu bisa menunjukkan apa yang akan ditampilkan dari aplikasi mobile tersebut, namun dengan Adobe SD, tidak ada *tools* animasi yang *support* dengan Adobe XD sehingga bisa menyulitkan.

- ***No CSS Export***

CSS export bisa membuat desainer bekerja lebih simpel lagi dan membuat pengerjaan lebih cepat juga. Namun, di dalamnya belum ada fitur ini. Padahal di dalam *platform* Photoshop sendiri sudah ada menggunakan *plugin* Zeplin.

- ***Copy/Paste Feature***

Tentu saja di dalam perangkat lunak buatan Adobe memiliki fitur *copy paste* untuk desain yang sudah dibuat. Ada modifikasi yang bisa dilakukan juga di sana sehingga lebih mudah. Namun Adobe XD malah membuat fitur

*copy paste* yang tidak mumpuni sehingga menyulitkan kinerja desainer nantinya.

- **Prototyp live previwe**


Seperti yang sudah dijelaskan di atas, kamu bisa memberikan *live preview protoype* dari aplikasi mobil yang dibuat. Sayangnya, *live preview prototype* ini baru bisa bekerja di Mac, tidak dengan OS Windows. Hal ini cukup merugikan juga.

### 3.4.5. Hasil Konsep Perancangan

Hasil konsep perancangan dari Kabapedia berupa dibawah ini :

- **Warna**

Warna yang di gunakan dalam aplikasi Kabapedia ini dominan menggunakan warna ungu yang merupakan warna dominan dari logo Forum Kabaret Bandung.

	R : 192	C : 23%
	G : 127	M : 58%
	B : 182	Y : 0%
		K : 0%

- **Ikon**

Ikon-Ikon yang di gunakan dalam aplikasi Kabapedia merupakan ikon yang mudah di ketahui para penggiat seni kabaret berikut adalah ikon-ikon yang digunakan :

1. Ikon tirai panggung berwarna merah, ikon tirai panggung berwarna merah ini di gunakan sebaga ikon home yang mengartikan bahwa pertunjukan akan segera di mulai atau juga bisa di artikan di aplikasi ini bahwa kalian bisa memulai pembelajaran apa yang kalian akan pelajari, merah itu bisa di artikan semangat jadi penulis memberi warna merah agar pengguna aplikasi semangat mempelajari hal-hal baru di kabaret
2. Ikon not nada berwarna merah marun Ikon ini digunakan untuk mempelajari mixing . Warna merah marun ini mengartikan kedisiplinan yang berarti ketika kita ingin membuat mixingan kita harus disiplin waktu dan disiplin belajar agar bisa menghasilkan mixingan yang bagus.

3. Ikon topeng kembar biru merah di gunakan sebagai ikon akting dan ikon login. Warna biru mengartikan bahwa berakting itu harus ikhlas agar mendapatkan kesenangan dan warna merah berarti emosi yang mengartikan bahwa berakting itu harus mempunyai emosi yang kuat agar penonton bisa larut kedalam pertunjukan
4. Ikon kertas Ikon ini digunakan untuk mempelajari bagaimana cara menulis cerita atau naskah yang baik.

- **Font**

Font yang digunakan di aplikasi Kabapedia ini menggunakan font Metropolis karena font ini sangat *simple* dan enak untuk di lihat.

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn  
opqrstuvwxyz  
1234567890

*Gambar 16. Contoh font Metropolis*

### 3.5. Hasil Perancangan

Hasil perancangan aplikasi dari Kabapedia berupa dibawah ini:

Dengan menggunakan dominan warna ungu yang merupakan ciri logo dari Forum Kabaret Bandung dan font yang di gunakan pun sangat cocok dengan kesan *simple* yang diterapkan pada aplikasi ini.

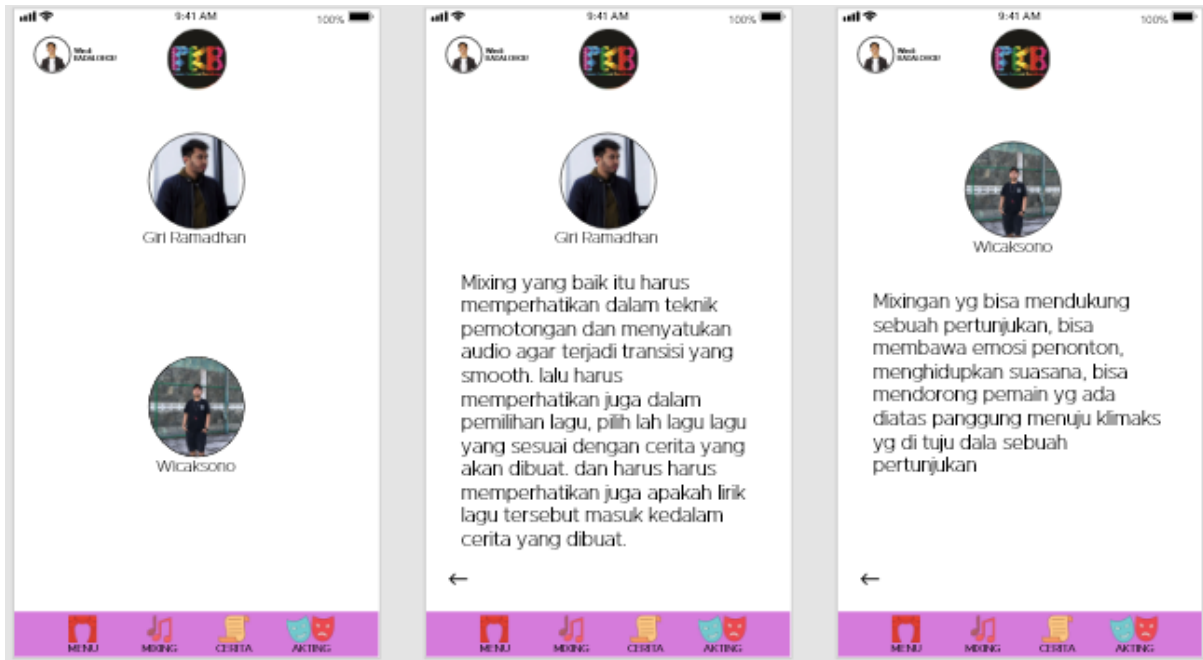


*gambar 17. Hasil perancangan aplikasi kabapedia*

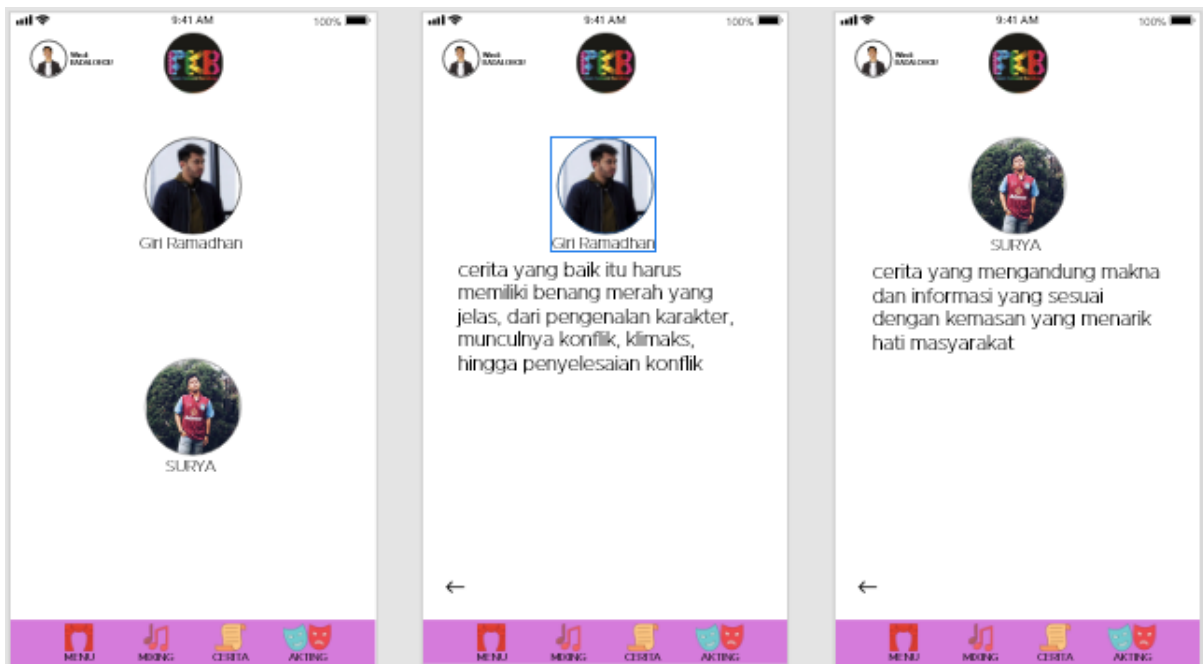


*Gambar 18. Hasil Perancangan Home Page*

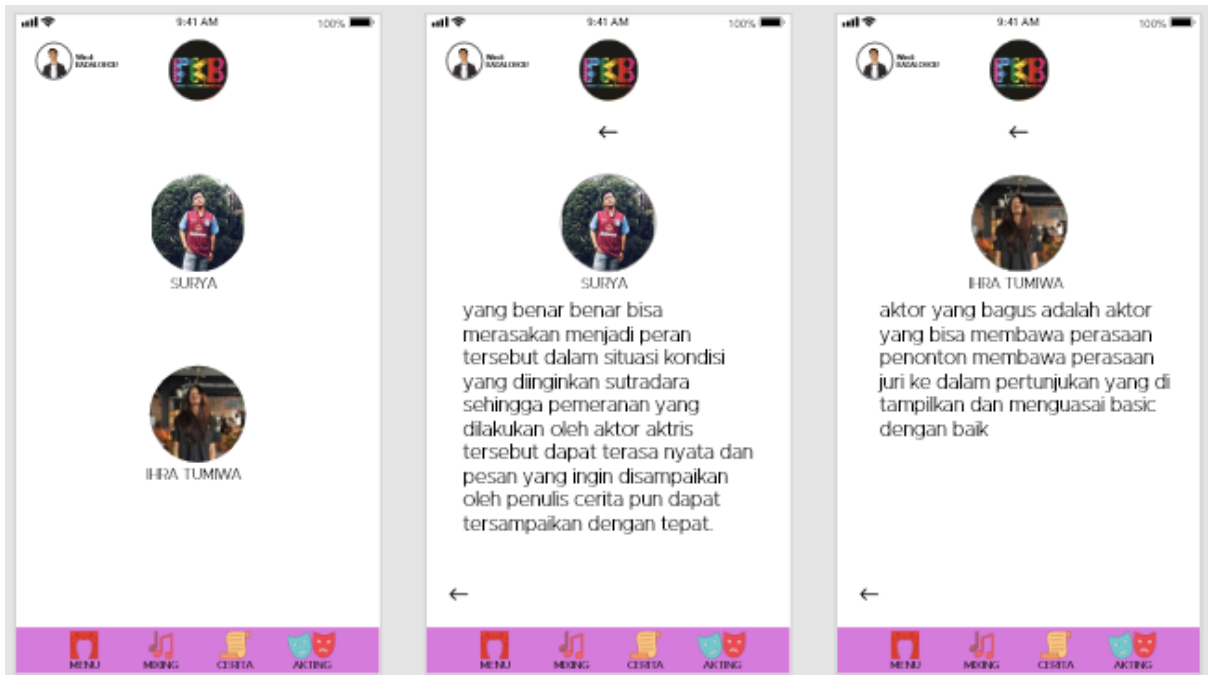




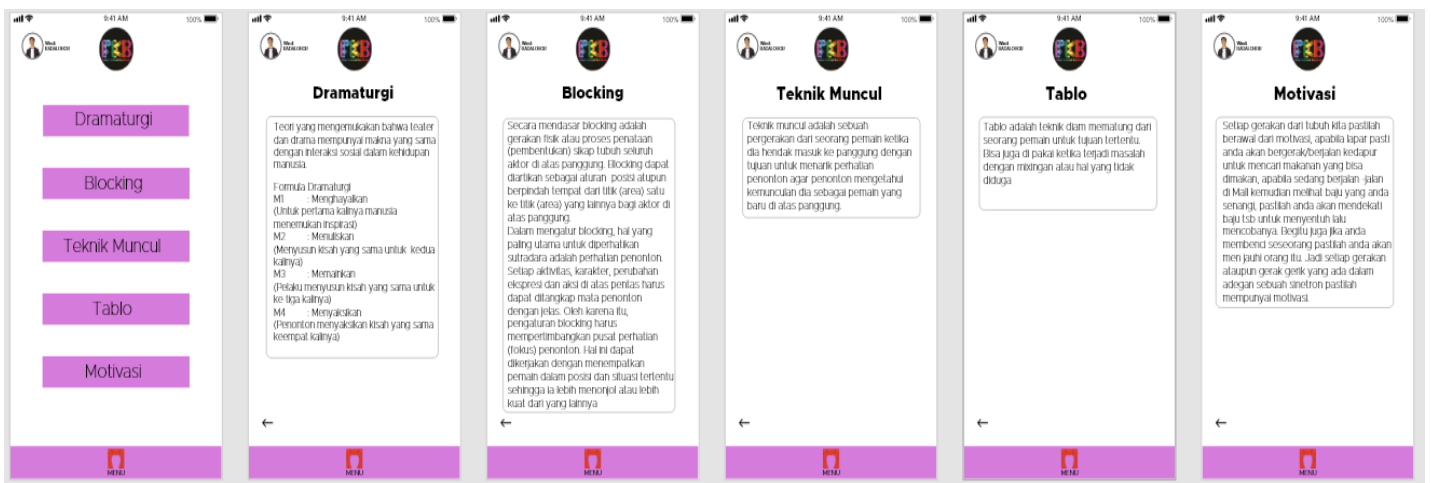
*gambar 21. Hasil Perancangan isi dalam Mixing*



*gambar 22. Hasil Perancangan isi dalam cerita*



*gambar 23. Hasil Perancangan isi dalam akting*



*gambar 24. Hasil Perancangan Basic*