

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Verbal

1. Konsep Verbal

Dalam perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan metode UI/UX sebagai media informasi, penulis menggunakan konsep verbal berupa *prototype* antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan menggunakan aplikasi *Figma*. Perancangan antarmuka aplikasi *mobile* ini dibuat dengan tujuan melengkapi media sosial Candi dan Gereja Ganjuran saat ini. Isi dari perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran yaitu terdapat beberapa konten informasi yang berada pada media sosial *Instagram* dan juga *Website* seperti informasi jadwal misa dan informasi dari kegiatan yang akan dilaksanakan di Candi dan Gereja Ganjuran. Adapun tampilan antarmuka pada *prototype* aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran di awal tampilan terdapat halaman *home* sebelum masuk ke halaman menu awal aplikasi, juga pada *prototype* antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran ini lebih banyak akan memuat berbagai macam informasi dan fitur yang lebih lengkap lagi dari pada yang sekarang terdapat pada media sosial Candi dan Gereja Ganjuran. Sebagai contoh beberapa halaman yang akan terdapat pada perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran, terdapat halaman *Home* atau tampilan awal aplikasi, tampilan profil yang meliputi Candi dan Gereja Ganjuran beserta sejarah dan penjelasannya, halaman pengumuman, tampilan denah Candi dan Gereja, tampilan galeri yang berisi gambar maupun video, halaman *live* misa, halaman berita terkini, serta berbagai elemen tampilan yang mendukung dalam perancangan aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran.

2. Kuisisioner

Sebagai data untuk mendukung skripsi perancangan ini penulis membuat kuisisioner menggunakan *google form* untuk mengetahui kebiasaan pengunjung dan peziarah Candi dan Gereja Ganjuran, dengan isi kuisisioner sebagai berikut:

1. Nama
2. Umur
3. Asal Kota

4. Pekerjaan
5. Seberapa Sering Berkunjung ke Candi Ganjuran atau tempat wisata rohani lainnya?
6. Apa yang biasanya anda cari ketika berkunjung ke Candi dan Gereja Ganjuran?
7. Aplikasi wisata atau pemesanan tiket/hotel yang dikenal atau pernah digunakan?
8. Seberapa sering frekuensi anda dalam menggunakan aplikasi untuk mencari berbagai informasi?
9. Yang dibutuhkan dalam sebuah aplikasi?
10. Yang dihindari dalam sebuah aplikasi?
11. Apakah media sosial *instagram* atau *website* Candi dan Gereja Ganjuran sudah memuat informasi yang lengkap?
12. Apakah perlu dibuat *aplikasi mobile* Candi dan Gereja Ganjuran untuk memuat segala informasi yang lebih lengkap lagi?

3. *User Persona*

User persona merupakan gambaran atau representasi dari suatu tujuan yang berdasar pada keinginan maupun kebutuhan dari sekelompok orang yang akan maupun sudah menggunakan produk, contohnya adalah aplikasi *mobile*. *User persona* dibutuhkan dan sangat penting agar spesifikasi produk (aplikasi *mobile*) maupun citra dari sebuah *brand* bisa mendapatkan karakteristik serta sesuai dengan tujuan dari penggunanya. *User persona* merupakan sebuah persepsi konsumen terhadap layanan maupun produk yang akan ditawarkan oleh perusahaan, *user persona* ini dibuat dengan tujuan memudahkan mendesain atau mengembangkan produk serta memberikan informasi yang relevan dan kualitas pelayanan.

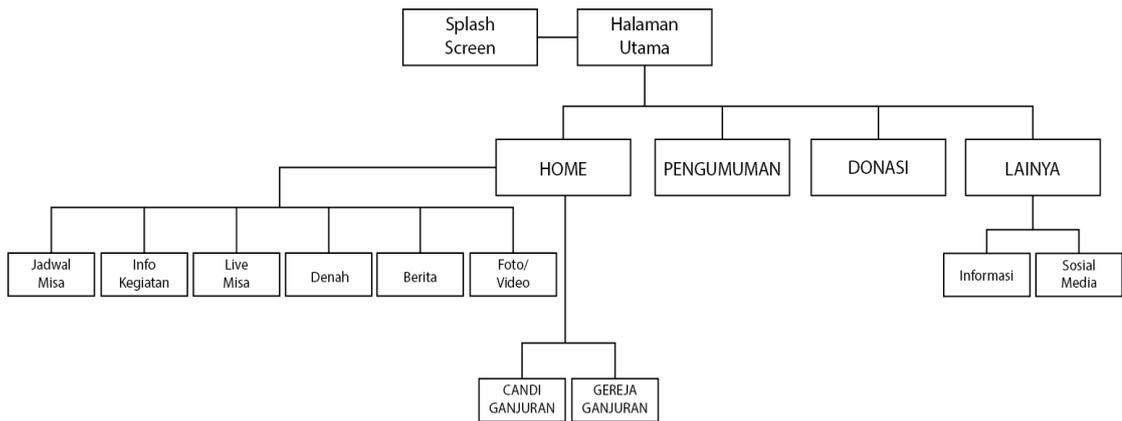


Gambar 13 User Persona (sumber:penulis)

Setelah melakukan wawancara serta pengisian kuisioner dengan *google form* dari beberapa *target audiens* peziarah Candi dan Gereja Ganjuran, maka dibuatlah *user persona* seperti pada Gambar 13. Dapat disimpulkan dari *user persona* tersebut bahwa *target audiens* Candi dan Gereja Ganjuran banyak mengetahui aplikasi yang berkaitan dengan wisata atau pemesanan tiket, diantaranya ada Traveloka, Agoda,dan Tiket.com, yang dimana beberapa aplikasi tersebut dapat menjadi inspirasi dalam skripsi perancangan aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan metode UI/UX sebagai media informasi ini. Serta dalam *user persona target audiens* juga menginginkan sebuah aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran yang memiliki tampilan menarik serta memuat informasi yang lengkap didalamnya.

4. Alur Interaktifitas

Alur interaktifitas (*User Flow*) yang dirancang penulis digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh pengguna mulai dari saat menggunakan fitur sampai selesai menggunakan perancangan aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran.

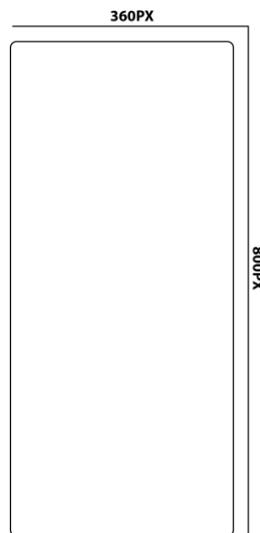


Gambar 14 Alur interaktifitas (sumber:penulis)

B. Konsep Visual

a. Perencanaan Media

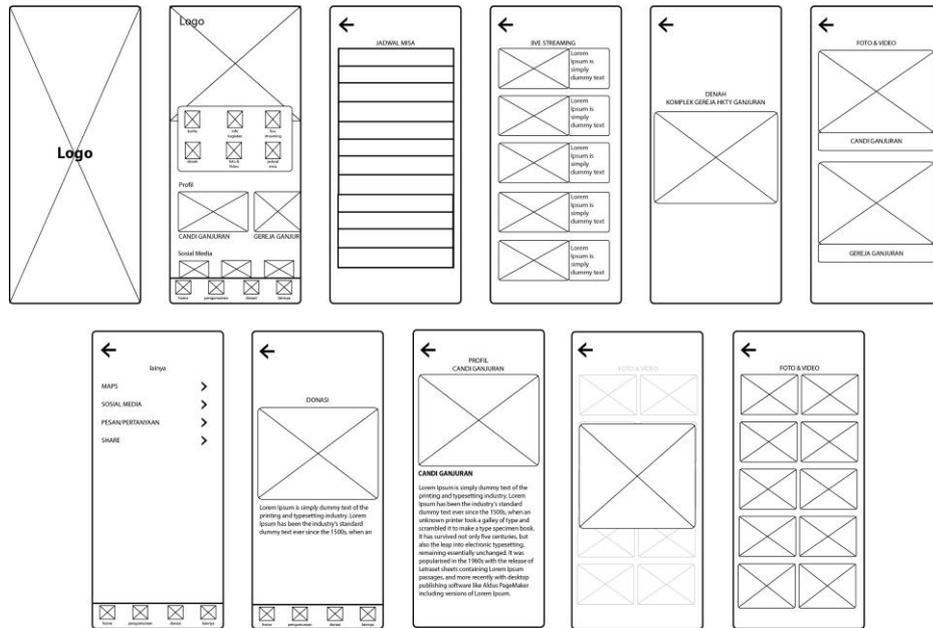
Perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran ini, semua perancangannya dibuat dengan penerapan teori (*one handed*) atau satu tangan menggunakan tangan kanan. Media yang digunakan pada perancangan ini adalah smartphone android dengan resolusi layar seperti tampak pada Gambar (15).



Gambar 15 Android Large 1440X3200px (sumber:penulis)

b. Sketsa Kasar (*Rought Sketch*)

Rought Sketch atau sketsa kasar dalam perancangan sebuah aplikasi sangat dibutuhkan, tujuan dari *rought sketch* sendiri dibuat untuk mengetahui gambaran atau mempermudah pengerjaan aplikasi dengan berdasarkan metode UI/UX.



Gambar 16 Rought Sketch Perancangan Aplikasi Mobile Candi dan Gereja Ganjuran (sumber:penulis)

c. Font

Font atau tipografi menjadi hal terpenting dalam perancangan aplikasi, karena font dapat menjelaskan atau mereperentasikan sebuah brand. Penulis memilih font (*Open Sans*) yang berjenis font sans serif, alasan penulis memilih font *Open sans* karena font tersebut memiliki karakter yang modern, sederhana, dan tentunya efektif untuk diaplikasikan pada media apapun.

(*Open Sans*)



Gambar 17 Font Open Sans (sumber:penulis)

d. Warna

Warna juga sangat penting dalam perancangan aplikasi, karena warna dapat menjadi identitas dan juga membuat aplikasi menjadi lebih menarik. Warna dasar yang dipilih oleh penulis adalah warna hijau tua, sesuai

dengan warna ciri khas dari Gereja Ganjuran itu sendiri. Selain warna hijau tua dalam perancangan ini penulis juga memilih warna, putih, dan hitam untuk dipakai dalam perancangan aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran ini.

Warna Hijau Tua : Mempunyai makna stabilitas, pertumbuhan, kesuburan alam, kekayaan, pembaruan, dan kemakmuran.



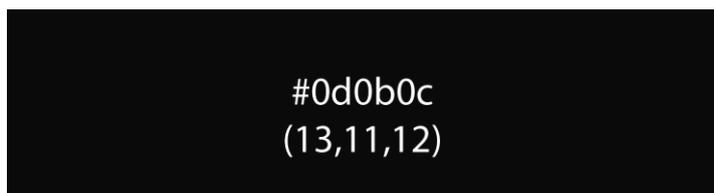
Gambar 18 Warna Hijau Tua (sumber:penulis)

Putih : Mempunyai makna murni, sederhana, dan bersih.



Gambar 19 Warna Putih (sumber:penulis)

Warna Hitam : Mempunyai makna kekuatan, misteri, dan ketenangan.



Gambar 20 Warna Hitam (sumber:penulis)

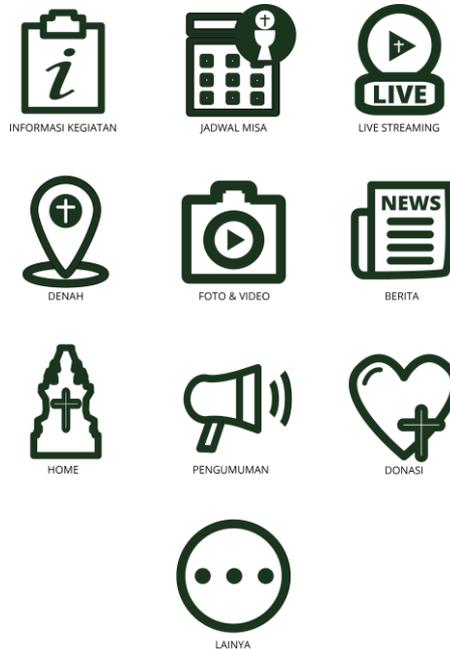
e. Icon

Icon dapat menjadi salah satu identitas visual untuk sebuah aplikasi yang mewakili dari tujuan fitur didalamnya. Penulis merancang beberapa *icon* yang sederhana dan mudah dipahami bagi pengguna, tidak lupa juga dalam

pembuatan *icon* ini tetap mengacu pada perancangan yang bertemakan Candi dan Gereja Ganjuran. Beberapa tahapan yang penulis lakukan pada pembuatan *icon* untuk perancangan aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran yaitu pertama tama mencari referensi lalu membuat sketsa kasar (*rought sketch*) untuk *icon-icon* yang dibuat, yang nantinya akan dilakukan proses desain.



Gambar 21 *Rought Sketch Icon* (sumber:penulis)



Gambar 21 *Final design Icon* (sumber:penulis)