

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN UI/UX**

**APLIKASI KOMUNITAS ECO ENZYME NUSANTARA DI BALI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh:

**Martiza Balqis**

**20052010090**

Pembimbing 1:

**Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.**

Pembimbing 2:

**Masnuna, S.T., M.Sn.**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**2023/2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN UI/UX**

**APLIKASI KOMUNITAS ECO ENZYME NUSANTARA DI BALI**

**Disusun Oleh:**

**MARTIZA BALQIS**

**20052010090**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal: 13 Mei 2024**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Pungky Feli Arifianto, S.Sn., M.Sn.**  
**NIP. 19900202 202203 1008**

**Masnuna, S.T., M.Sn.**  
**NIPPPK. 198405122021212004**

**Penguji I**

**Penguji II**

**Widvasari, S.T., M.T.**  
**NPT. 182 19890920 075**

**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.**  
**NIP. 19851106 201903 1002**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**

**Ibnu Sholichin, S.T., M.T.**  
**NIPPPK. 19710916 202121 1004**



**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN UI/UX  
APLIKASI KOMUNITAS ECO ENZYME NUSANTARA DI BALI**

**Disusun Oleh:**

**MARTIZA BALQIS**

**20052010090**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal: 13 Mei 2024**

**Pembimbing I**

**Pungky Febi Ariflanto, S.Sn., M.Sn.**  
**NIP. 19900202 202203 1008**

**Pembimbing II**

**Masnuna, S.T., M.Sn.**  
**NIPPPK. 198405122021212004**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**

**Masnuna, S.T., M.Sn.**  
**NIPPPK. 198405122021212004**

## ABSTRAK

Komunitas Eco Enzyme Nusantara merupakan organisasi *non-profit* dengan tujuan mengolah sampah organik menjadi cairan eco enzyme. Komunitas ini memanfaatkan berbagai sosial media pada kegiatannya secara *online*. Beragamnya media sosial yang digunakan, memiliki batasan dan fungsinya masing-masing, sehingga terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh anggota relawan yaitu tidak semua anggota menggunakan berbagai platform sosial media tersebut serta setiap platform memiliki kekurangan serta kelebihan masing-masing sehingga informasi yang didapat tidak akan menyeluruh dan tidak praktis. Berkembang pesatnya teknologi pada masa ini berdampak pada perubahan besar aktivitas manusia dalam cara produksi, pengolahan data, serta berbagai aspek lain dari kehidupan manusia, salah satunya adalah penggunaan aplikasi yang beragam pada era ini. Aplikasi dapat menjadi sebuah inovasi serta solusi dalam memudah kegiatan secara *online*, berdasarkan hasil kuesioner, sebesar 80.7% dari 57 responden menyetujui adanya sebuah aplikasi untuk Komunitas Eco Enzyme Nusantara agar hanya cukup menggunakan satu aplikasi saja.

Pendekatan yang dilakukan menggunakan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif) dengan melakukan wawancara, kuesioner, dan observasi pada pengumpulan data dan metode *design thinking* pada proses perancangan konsepnya yang meliputi 5 tahapan yaitu *empathize* (menggali permasalahan), *define* (analisis permasalahan), *ideate* (menemukan solusi), *prototype* (membuat desain), dan *testing* (uji coba aplikasi). Setelah melakukan pengumpulan data, kemudian dianalisis dengan metode *fishbone* untuk menganalisa fitur apa saja yang diperlukan. Hasil yang didapatkan adalah aplikasi yang memuat informasi mengenai *eco enzyme* dan juga forum untuk saling *sharing* dengan anggota relawan lainnya. Aplikasi ini menggunakan konsep desain yang simpel, bahasa informal yang tidak rumit, warna sesuai identitas komunitas, dan pemilihan tampilan yang sesuai keinginan pengguna. Perancangan UI/UX Aplikasi Komunitas Eco Enzyme ini memiliki tujuan untuk memberikan ruang/wadah virtual untuk anggota relawan komunitas dalam kegiatan komunitas secara *online* dengan fitur yang sesuai dari kebutuhan dan keinginan pengguna dengan tampilan yang simpel dan menarik sehingga mudah dipahami pada alur penggunaannya.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Komunitas, Eco Enzyme, UI/UX

## **ABSTRACT**

*Eco Enzyme Nusantara Community is a non-profit organization with the aim of processing organic waste into eco enzyme liquid. This community utilizes various social media in its online activities. The variety of social media used has its own limitations and functions, so there are several problems experienced by volunteer members, namely not all members use these various social media platforms and each platform has its own advantages and disadvantages so that the information obtained will not be comprehensive and impractical. The rapid development of technology at this time has an impact on major changes in human activities in the way of production, data processing, and various other aspects of human life, one of which is the use of various applications in this era. Applications can be an innovation and solution in accommodating online activities, based on the results of the questionnaire, 80.7% of 57 respondents agreed to the existence of an application for the Eco Enzyme Nusantara Community so that only one application is enough.*

*The approach used a mixed method (qualitative and quantitative) by conducting interviews, questionnaires, and observations on data collection and the design thinking method in the concept design process which includes 5 stages, namely empathize (explore problems), define (analyze problems), ideate (find solutions), prototype (make designs), and testing (application trials). After collecting data, then analyze with the fishbone method to analyze what features are needed. The result obtained is an application that contains information about eco enzymes and also a forum for sharing with other volunteer members. This application uses a simple design concept, uncomplicated informal language, colors according to the identity of the community, and the selection of a display that suits the user's wishes. The UI/UX design of this Eco Enzyme Community Application has the aim of providing a virtual space/container for community volunteer members in online community activities with features that are in accordance with the needs and desires of users with a simple and attractive appearance so that it is easy to understand the flow of its use.*

**Keyword: Apps, Community, Eco Enzyme, UI/UX**

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Martiza Balqis

NPM: 20052010090

Jurusan: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Judul: Perancangan UI/UX Aplikasi Komunitas Eco Enzyme Nusantara di Bali

Dengan sebenar-benarnya, penulis menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang disusun adalah tanpa mengambil bahan hasil penelitian suatu gelar sarjana atau diploma di suatu Universitas lain maupun hasil penelitian lain. Sejauh dari yang diketahui oleh penulis tugas akhir ini juga tidak mengambil dari publikasi tulisan orang lain kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 30 Mei 2024



Martiza Balqis

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji serta syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir yang berjudul "Perancangan UI/UX Aplikasi Komunitas Eco Enzyme Nusantara di Bali". Perancangan ini tidak akan mudah selesai tanpa adanya bantuan, arahan, dan panduan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu mendengarkan keluh kesah, keinginan dan memberikan segala kelancaran serta kemudahan selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir oleh penulis.
2. Bapak Ibnu Sholichin, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain UPN "Veteran" Jawa Timur.
3. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur.
4. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn. dan Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing selama proses perancangan dan penyusunan laporan berlangsung.
5. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah memberikan bantuan atas ilmu-ilmu yang disampaikan hingga penyusunan tugas akhir.
6. Bunda dan Baba yang selalu memberikan dukungan semangat serta doa yang tiada hentinya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.
7. Aca, kakak sebagai *support system* penulis selama perancangan tugas akhir
8. Komunitas Eco Enzyme Nusantara di Bali dan pusat, khususnya Bu Yenny Cen, Bu Lusia Anggraini, Pak Joko Riyanto, Bu Ayu Saras, Bu Yullia Mallo dan segenap anggota relawan komunitas yang sudah meluangkan waktu untuk berbagi informasi dan pengetahuan selama perancangan berlangsung.
9. Diana dan Raden, kawan seperjuangan yang saling memberi dukungan penulis dan sebagai teman diskusi selama perancangan tugas akhir.
10. Diri sendiri, yang sudah konsisten untuk tetap semangat dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan mulai dari kemampuan hingga pengetahuan yang dimiliki penulis dalam perancangan ini. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan agar lebih baik di waktu mendatang.

Surabaya, 30 Mei 2024

Martiza Balqis



## DAFTAR ISI

|  |           |
|--|-----------|
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                     | <b>2</b>  |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>                    | <b>3</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                | <b>4</b>  |
| <b>ABSTRACT.....</b>                               | <b>5</b>  |
| <b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....</b>    | <b>6</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                         | <b>7</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                             | <b>9</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                          | <b>17</b> |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                           | <b>21</b> |
| <b>BAB I.....</b>                                  | <b>1</b>  |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                            | <b>1</b>  |
| 1.1 Latar Belakang.....                            | 1         |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....                      | 6         |
| 1.3 Perumusan Masalah.....                         | 7         |
| 1.4 Batasan Masalah.....                           | 7         |
| 1.5 Tujuan Perancangan.....                        | 7         |
| 1.6 Manfaat Perancangan.....                       | 7         |
| 1.7 Kerangka Perancangan.....                      | 8         |
| <b>BAB II.....</b>                                 | <b>9</b>  |
| <b>LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....</b>     | <b>9</b>  |
| 2.1. Definisi Operasional Judul.....               | 9         |
| 2.1.1 Perancangan.....                             | 9         |
| 2.1.2 Definisi <i>User Interface</i> (UI).....     | 10        |
| 2.1.3 Definisi <i>User Experience</i> (UX).....    | 10        |
| 2.1.4 Definisi Aplikasi.....                       | 10        |
| 2.1.5 Definisi Komunitas.....                      | 10        |
| 2.1.6 Definisi Eco Enzyme.....                     | 10        |
| 2.2. Landasan Teori.....                           | 11        |
| 2.2.1 Perancangan.....                             | 11        |
| 2.2.2 Aplikasi.....                                | 11        |
| 2.2.3 Aplikasi <i>Mobile</i> .....                 | 12        |
| 2.2.4 UI/UX.....                                   | 13        |
| 2.2.5 <i>User Interface</i> (UI).....              | 13        |
| 2.2.6 Prinsip Umum <i>User Interface</i> (UI)..... | 13        |
| 2.2.7 Jenis-jenis <i>User Interface</i> (UI).....  | 16        |
| 2.2.8 <i>Design System</i> .....                   | 16        |
| 2.2.9 <i>Style Guide/UI Kit</i> .....              | 17        |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.2.10 <i>Interface Structure</i> .....                      | 24        |
| 2.2.11 <i>Flow Mapping</i> .....                             | 33        |
| 2.2.12 <i>Wireframe</i> .....                                | 35        |
| 2.2.13 <i>Information Architecture/Sitemap</i> .....         | 36        |
| 2.2.14 <i>User Experience (UX)</i> .....                     | 37        |
| 2.2.15 <i>Design Thinking</i> .....                          | 38        |
| 2.2.16 <i>Komunitas</i> .....                                | 40        |
| 2.3 <i>Studi Eksisting</i> .....                             | 41        |
| 2.3.1 <i>Studi Komparator</i> .....                          | 41        |
| 2.3.2 <i>Studi Komparator</i> .....                          | 47        |
| <b>BAB III.....</b>  | <b>54</b> |
| <b>METODOLOGI DESAIN.....</b>                                | <b>54</b> |
| 3.1 <i>Metode Perancangan</i> .....                          | 54        |
| 3.2 <i>Objek Perancangan</i> .....                           | 54        |
| 3.3 <i>Teknik Pengumpulan Data</i> .....                     | 54        |
| 3.3.1 <i>Data Primer</i> .....                               | 55        |
| 3.3.2 <i>Data Sekunder</i> .....                             | 57        |
| 3.3.3 <i>Target Audiens atau User</i> .....                  | 58        |
| 3.4 <i>Teknik Analisis Data</i> .....                        | 59        |
| 3.4.1 <i>Data Wawancara dan Forum Group Discussion</i> ..... | 59        |
| 3.4.2 <i>Data Kuesioner</i> .....                            | 64        |
| 3.4.3 <i>Data Observasi</i> .....                            | 68        |
| 3.4.4 <i>Teknik Analisis Fishbone</i> .....                  | 72        |
| 3.4.5 <i>Analisis Consumer Insight</i> .....                 | 73        |
| 3.4.6 <i>Analisis Consumer Journey</i> .....                 | 76        |
| 3.4.7 <i>Sintesa Data</i> .....                              | 77        |
| 3.4.8 <i>Unique Selling Proposition</i> .....                | 78        |
| <b>BAB IV.....</b>   | <b>79</b> |
| <b>KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....</b>                   | <b>79</b> |
| 4.1 <i>Perumusan Konsep</i> .....                            | 79        |
| 4.1.1 <i>Definisi Keyword</i> .....                          | 80        |
| 4.1.2 <i>Makna Denotasi</i> .....                            | 80        |
| 4.1.3 <i>Makna Konotasi</i> .....                            | 80        |
| 4.2 <i>Konsep Verbal (Komunikasi)</i> .....                  | 81        |
| 4.2.1 <i>Tagline</i> .....                                   | 81        |
| 4.2.2 <i>Gaya Bahasa</i> .....                               | 81        |
| 4.3 <i>Konsep Visual</i> .....                               | 81        |
| 4.3.1 <i>Logo Aplikasi</i> .....                             | 81        |
| 4.3.2 <i>Visual</i> .....                                    | 82        |
| 4.3.3 <i>Layout/Grid</i> .....                               | 84        |

|  |            |
|--|------------|
| 4.3.4 Tipografi.....                                     | 84         |
| 4.3.5 Warna.....   | 85         |
| 4.3.6 Icon.....  | 85         |
| 4.4 Konsep Media.....                                    | 86         |
| 4.4.1 Media Utama.....                                   | 86         |
| 4.4.2 Media Pendukung.....                               | 86         |
| 4.5 <i>User Flow</i> .....                               | 87         |
| 4.5.1 <i>Flow Login &amp; Sign Up</i> .....              | 89         |
| 4.5.2 <i>Flow Edukasi</i> .....                          | 90         |
| 4.5.3 <i>Flow Forum Komunitas &amp; Grup</i> .....       | 90         |
| 4.5.4 <i>Flow Kalkulator Eco Enzyme</i> .....            | 91         |
| 4.6 <i>Information Architecture (IA) / Sitemap</i> ..... | 91         |
| 4.7 Proses Perancangan Desain.....                       | 91         |
| 4.7.1 Icon.....  | 91         |
| 4.7.2 Ilustrasi.....                                     | 94         |
| 4.7.3 <i>Moodboard Referensi</i> .....                   | 96         |
| 4.7.4 <i>Wireframe (Alternatif Desain)</i> .....         | 97         |
| 4.7.5 Validasi Desain.....                               | 100        |
| 4.7.6 Desain Final ( <i>Final Artwork</i> ).....         | 106        |
| 4.7.6.1 Aplikasi.....                                    | 106        |
| 4.7.6.2 <i>Dashboard Admin</i> .....                     | 109        |
| 4.7.6.3 Media Pendukung.....                             | 112        |
| 4.8 <i>Testing</i> .....                                 | 114        |
| 4.9 Biaya Produksi.....                                  | 123        |
| <b>BAB V.....</b>  | <b>124</b> |
| <b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>                         | <b>124</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                                      | 124        |
| 5.2 Saran.....   | 124        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                               | <b>125</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                     | <b>132</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1 Diagram.....                        | 3  |
| Gambar 1.3 Diagram.....                        | 4  |
| Gambar 1.4 Diagram.....                        | 5  |
| Gambar 1.5 Kerangka Perancangan.....           | 9  |
| Gambar 2.1 <i>Design System</i> .....          | 16 |
| Gambar 2.2 Warna.....                          | 17 |
| Gambar 2.3 Contoh warna primer.....            | 18 |
| Gambar 2.4 Contoh warna sekunder.....          | 18 |
| Gambar 2.5 Contoh warna aksen.....             | 18 |
| Gambar 2.6 Tipografi.....                      | 19 |
| Gambar 2.7 <i>Font Serif</i> .....             | 19 |
| Gambar 2.8 <i>Font Sans-Serif</i> .....        | 19 |
| Gambar 2.9 <i>Font Slab Serif</i> .....        | 20 |
| Gambar 2.10 <i>Font Decorative</i> .....       | 20 |
| Gambar 2.12 <i>Bodytext</i> .....              | 21 |
| Gambar 2.13 <i>Icon</i> .....                  | 22 |
| Gambar 2.14 Gambar.....                        | 22 |
| Gambar 2.15 <i>Column Grid</i> .....           | 23 |
| Gambar 2.16 <i>Rows Grid</i> .....             | 23 |
| Gambar 2.17 <i>Pixel Grid</i> .....            | 23 |
| Gambar 2.18 <i>Spacing</i> .....               | 24 |
| Gambar 2.19 <i>Input Component</i> .....       | 24 |
| Gambar 2.20 <i>Navigasi Component</i> .....    | 25 |
| Gambar 2.21 <i>Information Component</i> ..... | 25 |
| Gambar 2.22 <i>Container Component</i> .....   | 25 |
| Gambar 2.23 <i>Accordion</i> .....             | 26 |
| Gambar 2.24 <i>Bento</i> .....                 | 26 |
| Gambar 2.25 <i>Breadcrumb</i> .....            | 26 |
| Gambar 2.26 <i>Button</i> .....                | 27 |
| Gambar 2.27 <i>Card</i> .....                  | 27 |
| Gambar 2.28 <i>Carrousel</i> .....             | 28 |
| Gambar 2.29 <i>Check Box</i> .....             | 28 |
| Gambar 2.31 <i>Dropdown</i> .....              | 29 |
| Gambar 2.32 <i>Loader</i> .....                | 29 |
| Gambar 2.33 <i>Modal</i> .....                 | 29 |
| Gambar 2.34 <i>Notification</i> .....          | 30 |
| Gambar 2.35 <i>Pagination</i> .....            | 30 |



|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.36 <i>Picker</i> .....  | 30 |
| Gambar 2.37 <i>Progress Bar</i> .....  | 31 |
| Gambar 2.38 <i>Radio Button</i> .....  | 31 |
| Gambar 2.39 <i>Sidebar</i> .....   | 31 |
| Gambar 2.40 <i>Slider Control</i> .....  | 32 |
| Gambar 2.41 <i>Stepper</i> .....   | 32 |
| Gambar 2.42 <i>Tag</i> .....   | 32 |
| Gambar 2.43 <i>Tab Bar</i> .....   | 33 |
| Gambar 2.44 <i>Tooltip</i> .....   | 33 |
| Gambar 2.45 <i>Toggle</i> .....  | 33 |
| Gambar 2.48 <i>Task Flow</i> .....   | 34 |
| Gambar 2.49 <i>User Flow</i> .....   | 34 |
| Gambar 2.50 <i>Wire Flow</i> .....   | 35 |
| Gambar 2.52 <i>Wireframe Medium-fidelity</i> .....                               | 36 |
| Gambar 2.53 <i>Wireframe High-fidelity</i> .....                                 | 36 |
| Gambar 2.54 <i>Sitemap</i> .....   | 37 |
| Gambar 2.68 <i>Design Thinking</i> .....   | 38 |
| Gambar 2.69 Logo Aplikasi Eco Enzyme.....  | 41 |
| Gambar 2.70 Tampilan Aplikasi Eco Enzyme.....                                    | 41 |
| Gambar 2.74 Tampilan page tanya jawab tentang Eco Enzyme.....                    | 44 |
| Gambar 2.75 Tampilan page kalkulator Eco Enzyme.....                             | 45 |
| Gambar 2.76 Tampilan menu utama aplikasi Eco Enzyme.....                         | 45 |
| Gambar 2.77 Tampilan menu pengenalan Eco Enzyme f2.....                          | 46 |
| Gambar 2.78 Aplikasi Eco Enzyme pada playstore.....                              | 46 |
| Gambar 2.79 Tampilan kalkulator Eco Enzyme.....                                  | 47 |
| Gambar 2.80 Logo Aplikasi Eco Enzyme Calculator.....                             | 47 |
| Gambar 2.81 Tampilan Aplikasi Eco Enzyme Calculator.....                         | 48 |
| Gambar 2.89 Tampilan page how to build & use aplikasi Eco Enzyme calculator..... | 50 |
| Gambar 3.1 Proses perancangan <i>design thinking</i> .....                       | 54 |
| Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Melalui Google Meet.....                        | 55 |
| Gambar 3.3 Dokumentasi dengan anggota relawan komunitas.....                     | 56 |
| Gambar 3.4 Observasi Platform Instagram.....                                     | 68 |
| Gambar 3.5 Observasi Platform Facebook.....                                      | 69 |
| Gambar 3.6 Observasi Platform Youtube.....                                       | 69 |
| Gambar 3.7 Dokumentasi kegiatan pembagian <i>eco enzyme</i> .....                | 71 |
| Gambar 3.8 Pamflet aplikasi penggunaan <i>eco enzyme</i> .....                   | 71 |
| Gambar 3.9 Analisis <i>Fishbone</i> .....  | 72 |
| Gambar 3.10 <i>User Persona</i> .....  | 73 |
| Gambar 3.11 Diagram ketersediaan anggota relawan memakai aplikasi.....           | 74 |
| Gambar 3.12 Hasil survey konsep fitur yang diinginkan <i>user</i> .....          | 75 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 3.13 Diagram Affinity.....                            | 75  |
| Gambar 3.14 <i>Consumer Journey Map</i> .....                | 76  |
| Gambar 4.1 <i>Keyword</i> .....                              | 79  |
| Gambar 4.2 Logo Komunitas Eco Enzyme Nusantara.....          | 82  |
| Gambar 4.3 Contoh Visual Aplikasi.....                       | 82  |
| Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Pemilihan Visual.....             | 83  |
| Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Jenis Ilustrasi.....              | 83  |
| Gambar 4.6 Ilustrasi A.....                                  | 83  |
| Gambar 4.7 Ilustrasi B.....                                  | 84  |
| Gambar 4.8 Contoh grid yang akan dipakai.....                | 84  |
| Gambar 4.9 <i>Font Poppins</i> .....                         | 85  |
| Gambar 4.10 Warna.....                                       | 85  |
| Gambar 4.11 <i>Icon Fill</i> .....                           | 86  |
| Gambar 4.12 Hasil Kuesioner Pemilihan <i>Icon</i> .....      | 86  |
| Gambar 4.13 <i>User Flow</i> .....                           | 88  |
| Gambar 4.14 <i>Flow Sign Up</i> .....                        | 89  |
| Gambar 4.16 <i>Flow</i> Edukasi.....                         | 90  |
| Gambar 4.17 <i>Flow</i> Forum dan Grup.....                  | 90  |
| Gambar 4.18 <i>Flow</i> Kalkulator Eco Enzyme.....           | 91  |
| Gambar 4.19 <i>Site Map</i> .....                            | 91  |
| Gambar 4.20 Referensi <i>icon</i> .....                      | 92  |
| Gambar 4.21 <i>Mind Map</i> konsep <i>Icon</i> .....         | 93  |
| Gambar 4.22 Sketsa Alternatif <i>Icon</i> .....              | 93  |
| Gambar 4.23 Sketsa Alternatif <i>Icon</i> .....              | 94  |
| Gambar 4.24 Alternatif Pewarnaan <i>Icon</i> .....           | 94  |
| Gambar 4.25 Referensi Ilustrasi.....                         | 95  |
| Gambar 4.27 Sketsa Ilustrasi.....                            | 95  |
| Gambar 4.28 Hasil Vektor Ilustrasi.....                      | 96  |
| Gambar 4.29 <i>Background</i> dan <i>Pattern</i> .....       | 96  |
| Gambar 4.30 <i>Moodboard</i> Referensi.....                  | 96  |
| Gambar 4.31 <i>Wireframe Low-fidelity</i> Alternatif 1.....  | 97  |
| Gambar 4.32 <i>Wireframe Low-fidelity</i> Alternatif 2.....  | 97  |
| Gambar 4.33 <i>Wireframe Low-fidelity</i> Alternatif 3.....  | 98  |
| Gambar 4.34 <i>Wireframe High-fidelity</i> Alternatif 1..... | 98  |
| Gambar 4.35 <i>Wireframe High-fidelity</i> Alternatif 2..... | 99  |
| Gambar 4.36 <i>Wireframe High-fidelity</i> Alternatif 3..... | 99  |
| Gambar 4.37 <i>Wireframe Low-fidelity</i> Final.....         | 101 |
| Gambar 4.38 <i>Splash Screen &amp; Onboarding Page</i> ..... | 102 |
| Gambar 4.39 <i>Login &amp; Sign Up</i> .....                 | 102 |
| Gambar 4.40 Validasi Stakeholder.....                        | 103 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.41 <i>Homepage, Profil, Kalkulator</i> .....        | 103 |
| Gambar 4.42 <i>Validasi Stakeholder</i> .....                | 104 |
| Gambar 4.43 <i>Fitur Edukasi</i> .....                       | 104 |
| Gambar 4.44 <i>Validasi Stakeholder</i> .....                | 105 |
| Gambar 4.45 <i>Fitur Komunitas</i> .....                     | 105 |
| Gambar 4.46 <i>Validasi Stakeholder</i> .....                | 106 |
| Gambar 4.47 <i>Splash screen &amp; Onboarding page</i> ..... | 106 |
| Gambar 4.48 <i>Login &amp; Sign Up</i> .....                 | 107 |
| Gambar 4.49 <i>Homepage, profil, dan kalkulator</i> .....    | 107 |
| Gambar 4.50 <i>Fitur Edukasi</i> .....                       | 108 |
| Gambar 4.51 <i>Fitur Komunitas</i> .....                     | 109 |
| Gambar 4.52 <i>Dashboard</i> .....                           | 109 |
| Gambar 4.53 <i>Analisis</i> .....                            | 110 |
| Gambar 4.54 <i>Materi</i> .....                              | 110 |
| Gambar 4.55 <i>Berita</i> .....                              | 111 |
| Gambar 4.56 <i>Video</i> .....                               | 111 |
| Gambar 4.57 <i>Landing Page</i> .....                        | 112 |
| Gambar 4.58 <i>Feed Instagram</i> .....                      | 112 |
| Gambar 4.59 <i>Video Short Animation</i> .....               | 113 |
| Gambar 4.60 <i>Notebook dan Bolpoin</i> .....                | 113 |
| Gambar 4.61 <i>Pamflet dan Poster</i> .....                  | 113 |
| Gambar 4.62 <i>SEQ Metric</i> .....                          | 120 |
| Gambar 4.63 <i>SUS Score Category</i> .....                  | 122 |

## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 2.1 Analisis Media.....                     | 43  |
| Tabel 2.2 Analisis Media.....                     | 50  |
| Tabel 4.1 Definisi SEQ.....                       | 115 |
| Tabel 4.2 Skenario Task.....                      | 116 |
| Tabel 4.3 <i>Task 1</i> .....                     | 118 |
| Tabel 4.4 <i>Task 2</i> .....                     | 118 |
| Tabel 4.5 <i>Task 3</i> .....                     | 118 |
| Tabel 4.6 <i>Task 4</i> .....                     | 119 |
| Tabel 4.7 <i>Task 5</i> .....                     | 119 |
| Tabel 4.8 <i>Task 6</i> .....                     | 119 |
| Tabel 4.9 <i>Task 7</i> .....                     | 120 |
| Tabel 4.10 <i>Task 8</i> .....                    | 120 |
| Tabel 4.11 Rata-rata SEQ.....                     | 120 |
| Tabel 4.11 Definisi SUS.....                      | 122 |
| Tabel 4.12 Hasil Jawaban SUS Dari Partisipan..... | 122 |
| Tabel 4.13 Perhitungan SUS <i>Metric</i> .....    | 123 |
| Tabel 4.14 Biaya Produksi.....                    | 124 |