

Upaya *Rebranding* Komunitas Kantong Pintar Melalui Perancangan Desain Website

Assyifa Narulita

Program Studi Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

16523145@students.uii.ac.id

Andhika Giri Persada

Program Studi Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

andhika@uui.ac.id

Abstrak—Di era keterbukaan saat ini, banyak sekali bermunculan organisasi komunitas yang bergerak di berbagai bidang. Komunitas Kantong Pintar adalah salah satu dari organisasi komunitas yang muncul yang bergerak di bidang Sosial – Pendidikan. Komunitas Kantong Pintar berdiri di Yogyakarta pada tahun 2015. Komunitas ini bertujuan untuk membantu untuk memajukan Pendidikan di daerah terpelosok di Yogyakarta. Program dan kegiatan Komunitas Kantong Pintar sendiri ada tiga, yaitu Sanggar Belajar Omah Pintar, Perpustakaan Pijar Arkana, dan Taman baca Temugiring.

Akan tetapi, seperti organisasi komunitas lainnya, Komunitas Kantong Pintar tentu saja tidak lepas dari berbagai permasalahan, di antaranya yaitu kurangnya aksesibilitas informasi sehingga Komunitas Kantong Pintar tidak mampu mengiklankan program dan visi misi mereka kepada masyarakat. Pun tidak mampu melakukan perekrutan relawan untuk menjalankan program atau kegiatannya. Dengan adanya permasalahan tersebut, ditawarkanlah solusi berupa *rebranding* dengan cara mendesain website dengan menggunakan metode *prototyping*. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan desain website dengan harapan mampu menyelesaikan masalah Komunitas Kantong Pintar serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kehadiran Komunitas ini.

Kata Kunci—Organisasi komunitas, Desain, Website, *Prototyping*.

I. PENDAHULUAN

Di era yang penuh keterbukaan saat ini sudah banyak bermunculan organisasi-organisasi komunitas yang bergerak di berbagai bidang, seperti Pendidikan, Sosial-Budaya, Kesehatan, dan Hiburan. Organisasi komunitas merupakan sekumpulan 2 orang atau lebih yang memiliki visi dan misi yang sama, tergantung konsentrasi bidangnya. Pada tahun 1945, PBB (Persatuan Bangsa-Bangsa) mulai mendeklarasikan adanya Organisasi komunitas Non-Pemerintah atau biasa dikenal dengan *Non-Profit Government Organization* (NGO) yang tertulis di Piagam Perserikatan Bangsa-Bangsa Pasal 71 Bab 10 [1]. Organisasi komunitas ini berfokus pada kesejahteraan masyarakat dan menjadi perantara antara pemerintah, bisnis, dan masyarakat. Ide dan inovasi yang menggerakkan organisasi komunitas ini

diharapkan mampu membawa perubahan di dalam masyarakat yang tidak bisa dipenuhi oleh pemerintah dan bisnis.

Semenjak kemunculan organisasi komunitas non-pemerintah di Indonesia, banyak orang yang mulai berminat untuk menjadi sukarelawan dalam organisasi komunitas tersebut. Visi misi yang menarik membuat orang-orang tak sungkan mendaftarkan diri mereka agar bisa ikut berkontribusi kepada masyarakat melalui kegiatan atau program organisasi komunitas tersebut. Akan tetapi, di balik visi misi yang menarik, ada beberapa organisasi komunitas yang memiliki permasalahan yang sama yaitu, kurangnya sumber daya manusia (SDM) sehingga organisasi komunitas tersebut tidak dapat berjalan dengan baik. Permasalahan itu disebabkan tidak adanya pengetahuan tentang organisasi komunitas tersebut, tidak ada sumber atau informasi tentang kegiatan atau program, asal-usul, serta kebutuhan komunitas dalam pengadaan sumber daya.

Hal ini juga terjadi pada salah satu organisasi komunitas di Yogyakarta, yaitu Komunitas Kantong Pintar. Komunitas ini berdiri pada tahun 2015 dan saat ini memiliki 14 anggota. Karena permasalahan terkait kurangnya sumber daya manusia (SDM) dan ketiadaan portofolio atau informasi yang tidak bisa diperoleh oleh masyarakat, kegiatan atau program Kantong Pintar sempat terhenti selama 1 tahun dan saat ini pun komunitas Kantong Pintar masih mengalami kesulitan dalam melakukan perekrutan anggota atau sukarelawan untuk menjalankan program atau kegiatan mereka. Berangkat dari permasalahan yang dialami oleh Komunitas Kantong Pintar, penulis memutuskan untuk menawarkan solusi *rebranding* sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kehadiran organisasi komunitas ini. Selain itu juga memberikan informasi lainnya yang kelak akan berguna untuk menunjang kelancaran program atau kegiatan Kantong Pintar. Selain itu, *rebranding* ini juga sebagai salah bentuk pengabdian masyarakat yang dilakukan penulis untuk membantu organisasi komunitas berjalan sehingga mampu memberikan dampak yang positif bagi masyarakat.

Rebranding yang akan dijelaskan dalam makalah ini adalah merancang desain website yang akan digunakan oleh

Kantong Pintar sebagai portal akses informasi secara daring. Penulis akan menjelaskan kondisi sebelum solusi desain website diajukan pada bab 2, dilanjutkan dengan penjelasan mengenai solusi yang ditawarkan pada bab 3, lalu di bab 4 akan menjelaskan hasil dari penerapan solusi, terakhir kesimpulan bab 5.

II. KONDISI SEBELUMNYA

Komunitas Kantong Pintar merupakan komunitas yang didirikan karena keresahan para pendiri atas Pendidikan yang terjadi di Indonesia. Karena hal tersebut, Kantong Pintar mulai membuka program Sanggar Belajar Omah Pintar yang berlokasi di Yogyakarta. Kemudian, seiring berjalannya waktu, Kantong Pintar juga membuka perpustakaan kecil (*mini library*) di daerah Bantul, Yogyakarta yang dinamakan Perpustakaan Pijar Arkana. Terakhir, ada program Taman Baca Temugiring yang terletak di daerah Gunung Kidul.

Meski memiliki program yang menarik dan sudah hadir di tengah masyarakat cukup lama, Kantong Pintar hanya menggunakan media sosial berupa *Instagram* dan *Facebook* sebagai platform penyedia informasi yang bisa diakses oleh masyarakat. Penulis juga melakukan perbandingan antara Kantong Pintar dengan beberapa organisasi komunitas serupa. Hasilnya, di antara organisasi komunitas, Kantong Pintar sangat minim informasi yang akhirnya mengurangi keinginan masyarakat untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan atau program Kantong Pintar. Selain itu, Kantong Pintar juga tidak bisa melakukan promosi terkait program atau kegiatan mereka untuk mencari donatur untuk menunjang pemberdayaan Komunitas Kantong Pintar.

III. SOLUSI YANG DITAWARKAN

Berangkat dari permasalahan yang di alami oleh Kantong Pintar, maka dari itu penulis menawarkan solusi yaitu, *Rebranding* yang dalam hal ini mengacu pada perancangan desain website yang nantinya akan digunakan oleh Komunitas Kantong Pintar sebagai salah satu bentuk portal informasi yang bisa diakses secara daring oleh siapa saja. Menurut George Plumley, sebuah website bisa menjadi jurnal harian, brosur, buku, televisi, radio, *slideshow*, *billboard*, kartu bisnis, dan lain-lainnya [2]. Dari kutipan tersebut, solusi untuk pengembangan website Komunitas Kantong Pintar sudah jelas dan dianggap mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Komunitas tersebut. Lalu, untuk menguatkan tujuan dari pembuatan desain website ini, penulis mengutip jurnal tahun 2015, teknologi memiliki peran yang penting dalam sebuah organisasi komunitas, memungkinkan mereka untuk mengiklankan program atau kegiatan, menginformasikan misi mereka, serta merekrut sukarelawan [3]. Oleh sebab itu, tentunya organisasi komunitas tidak bisa lepas dari teknologi, terlebih adanya keuntungan-keuntungan yang bisa diperoleh jika menerapkan teknologi di dalamnya.

Sebelum menerapkan solusi yang ditawarkan, penulis melakukan kajian situasi untuk mengetahui lebih dalam mengenai permasalahan serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Dalam kajian situasi ini, penulis menggunakan dua metode, yaitu:

A. Kompetitor Analisis

Menurut Venkatesh Shankar dan Gregory Carpenter, kompetitor analisis merupakan cara untuk mengetahui

kompetitor secara baik untuk memungkinkan berpikir dan bertindak seperti kompetitor tersebut sehingga strategi kompetitif bisa diformulasikan untuk memperhitungkan kemungkinan dari aksi dan respon kompetitor [4] Berdasarkan kutipan tersebut, kompetitor analisis yang dilakukan adalah dengan mencari organisasi komunitas yang sudah memiliki website kemudian membandingkan website milik mereka yang nantinya akan dijadikan referensi dalam perancangan desain website Kantong Pintar. Penulis melakukan kompetitor analisis pada lima organisasi komunitas.

No	Organisasi komunitas	Alamat URL
1	Wahana Visi Indonesia	https://wahanavisi.org/id
2	Project Child Indonesia	https://projectchild.ngo/
3	WWF Indonesia	https://wwf.id/
4	YCAB Foundation	https://ycabfoundation.org/
5	Profauna	https://profauna.net/id

Tabel 1. Organisasi komunitas kompetitor

Setelah melakukan kompetitor analisis, diperoleh kesimpulan hasil analisis dari setiap website milik organisasi komunitas kompetitor.

No	Hasil Analisis	Pengunaan di Website Kompetitor
1.	Penggunaan slider atau <i>jumbotron</i> pada tampilan utama website	Terdapat di semua website organisasi komunitas kompetitor.
2.	Terdapat menu untuk melihat program atau kegiatan organisasi komunitas.	Terdapat di semua website organisasi komunitas kompetitor.
3.	Terdapat fitur untuk mengumpulkan donasi dari pengunjung website.	Terdapat di semua website organisasi komunitas kompetitor.
4.	Terdapat menu yang menampilkan berita-berita terkini.	Terdapat di semua website organisasi komunitas kompetitor.
5.	Terdapat fitur untuk mendaftarkan diri sebagai sukarelawan maupun sponsor.	Terdapat di semua website organisasi komunitas kompetitor.
6.	Terdapat informasi kantor, kontak yang bisa dihubungi, serta media sosial yang aktif.	Terdapat di semua website organisasi komunitas kompetitor.
7.	Terdapat informasi mengenai kerja sama terkait dengan siapa saja.	Hanya terdapat di organisasi komunitas Project Child Indonesia dan YCAB Foundation

Tabel 2. Kesimpulan hasil analisis

Hasil dari analisis kompetitor kemudian akan digunakan sebagai referensi dalam perancangan desain website Komunitas Kantong Pintar.

B. Data Collection

Metode ini digunakan penulis untuk mengumpulkan data yang akan dijadikan konten dalam desain website. Dalam hal ini, penulis dibantu oleh teman satu tim yang bertugas mengumpulkan data berupa informasi, dokumentasi foto kegiatan, logo organisasi komunitas, dan sebagainya. Data yang telah berhasil diperoleh kemudian dikumpulkan dan disimpan di *cloud service* yaitu Google Drive. Selain itu, penulis juga mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dengan anggota Kantong Pintar untuk memperkuat solusi yang hendak ditawarkan.

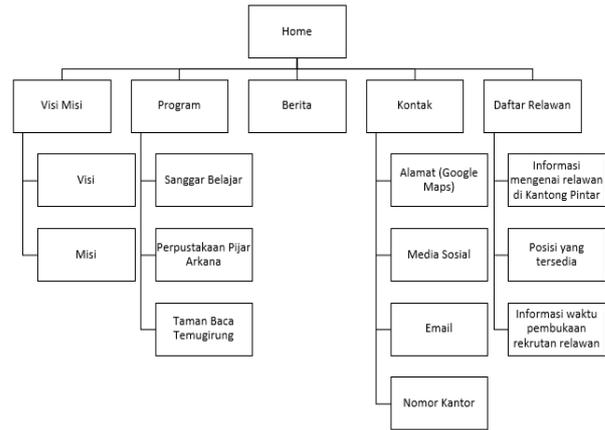
Setelah mendapatkan data-data yang valid untuk dijadikan konten dalam desain website serta referensi dalam mendesain website, penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu perancangan desain website sebagai bentuk penerapan solusi yang sudah dijelaskan sebelumnya.

IV. HASIL PELAKSANAAN

Perancangan desain website tentunya tidak dilakukan begitu saja. Untuk hal ini, penulis menggunakan metode *prototyping* dalam mendesain website kemudian dilanjutkan dengan pengujian dengan menggunakan metode *usability testing*. Akan tetapi, sebelum memulai mendesain website, penulis membuat arsitektur informasi guna memperjelas informasi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam rancangan desain website.

A. Information Architecture

Menurut Louis dan Peter dalam bukunya yang berjudul *Information Architecture for the World Wide Web*, arsitektur informasi memiliki empat definisi, yaitu: (i) kombinasi dari organisasi, label, dan skema navigasi dalam sebuah system informasi, (ii) sebuah struktur desain dari ruang informasi untuk memfasilitasi penyelesaian tugas dan akses intuitif ke dalam konten, (iii) seni dan ilmu pengetahuan dari struktur dan klasifikasi website dan intranet untuk membantu orang dalam menemukan dan mengatur informasi, dan (iv) disiplin yang muncul dan perkumpulan praktik yang berfokus membawa prinsip desain dan arsitektur menuju lanskap digital [5]. Mengutip lagi pada jurnal yang terbit tahun 2012, arsitektur informasi adalah praktik profesional dan bidang studi yang berfokus pada pemecahan masalah dasar dalam mengakses dan menggunakan sejumlah besar informasi yang tersedia saat ini [6]. Dari dua kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa arsitektur informasi merupakan struktur informasi dalam sebuah website yang bisa diakses yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi di dalam website tersebut. Pada desain website yang dirancang oleh penulis, terdapat arsitektur informasi agar memudahkan penulis dalam mendesain website dan fitur-fitur serta konten yang akan dimasukkan ke dalam rancangan desain website. Berikut arsitektur informasi dalam desain website Komunitas Kantong Pintar.



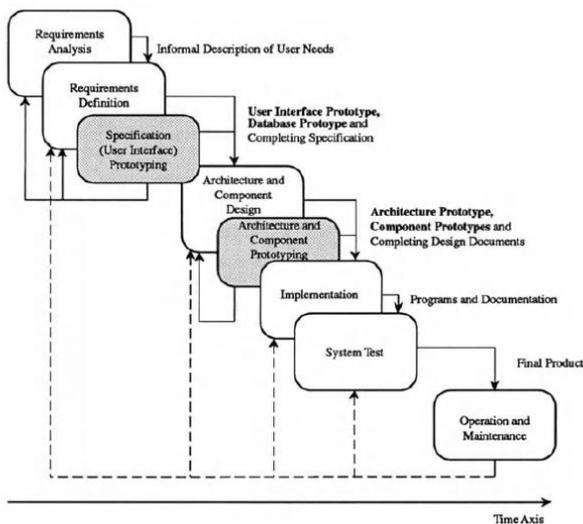
Gambar 1. Informasi Arsitektur Website Komunitas Kantong Pintar

B. Prototyping

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis akan metode *prototyping* untuk membuat *mock-up* desain website lalu diuji untuk mengetahui apakah desain website sudah memenuhi kebutuhan atau belum. *Prototype* sendiri merupakan sebuah contoh representatif yang pertama atau yang biasanya merupakan penyelesaian sesuatu akan tetapi tidak secara khusus berbentuk material fisik [7]. Ada dua jenis bentuk *prototype* yang biasanya dipakai, yakni *low fidelity* dan *high fidelity*. *Prototype low fidelity* menerapkan penyederhanaan yang kuat dibandingkan dengan model yang ada atau kenyataan yang dibayangkan. Sementara *prototype high fidelity* berusaha mencapai representasi kualitas yang tinggi dan sesuai dengan kenyataan [7]. Untuk jenis *prototype* yang digunakan penulis adalah *high fidelity* karena penulis ingin pengujian yang dalam hal ini adalah Komunitas Kantong Pintar dapat merasakan serta membayangkan dengan jelas seperti apa desain website mereka nanti.

Software yang digunakan penulis dalam perancangan *prototype* adalah *Figma*. Alasan penggunaannya karena *Figma* dapat digunakan secara daring serta dapat diakses oleh banyak orang. Dengan begitu, rancangan desain akan mudah diakses terutama ketika melakukan pengujian kepada Komunitas Kantong Pintar untuk mengetahui apakah penerapan solusi yang ditawarkan dapat menyelesaikan masalah mereka atau tidak.

Dalam proses perancangan *prototype*, terdapat tahapan tahapan yang harus dilalui. Berdasarkan buku *Prototyping-Oriented Software Development: Concepts and Tools* tahapan-tahapan dalam proses perancangan *prototype* atau yang dikenal sebagai *prototype-software development* [8]



Gambar 2. Tahapan proses *prototyping*

Dijelaskan lebih lanjut, *requirement analysis* merupakan masalah yang dialami pengguna secara umum dan tujuan dari proses *prototype*. Dalam hal ini, permasalahan muncul dari Komunitas Kantong Pintar yang saat ini belum memiliki website sehingga sulit untuk melakukan melakukan perekrutan dan memberikan informasi mengenai program dan kegiatannya kepada masyarakat luas. Selain itu, tujuannya pun sudah dijabarkan bahwa desain website ini diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Komunitas Kantong Pintar dan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kehadiran Komunitas ini. Dalam *requirement analysis* pun ditambahkan hasil analisis kompetitor yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya untuk mendukung perancangan desain website Komunitas Kantong Pintar.

Selanjutnya terdapat *requirement definition* yang mana berisi keterangan *tool* yang digunakan dan durasi perancangan. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, perancangan desain website menggunakan *Figma* dan untuk durasi perancangan desain website dilakukan kurang lebih selama 3 bulan. Pada gambar 2 terdapat spesifikasi tampilan antarmuka yang akan dibuat *prototype* mengacu pada *requirement analysis* dan *requirement definition*, maka bisa disimpulkan bahwa perancangan desain sudah memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan, yaitu permasalahan, tujuan, *tool*, serta durasi pelaksanaan.

Beralih ke tahapan selanjutnya, yaitu *Architecture and Component Design*. Untuk *Architecture* dalam desain website Komunitas Kantong Pintar sudah dijabarkan sebelumnya pada subbab *Information Architecture*. Lalu, untuk *Component Design* yang akan digunakan akan diuraikan pada tabel di bawah ini.

No	Komponen Desain
1.	<i>Typeface</i> atau huruf
2.	Palet Warna
3.	Gambar pendukung
4.	Foto dokumentasi kegiatan

5.	Tombol <i>Call to Action</i>
6.	Tombol pendukung
7.	<i>Card</i>
8.	Ilustrasi pendukung
9.	<i>Form</i>

Tabel 3. Komponen desain website Kantong Pintar

Setelah menguraikan komponen desain, berikutnya adalah *Architecture and Component Prototyping* yang mana terdiri dari desain website yang sudah jadi. Berikut beberapa desain website untuk Komunitas Kantong Pintar.

1. Tampilan utama

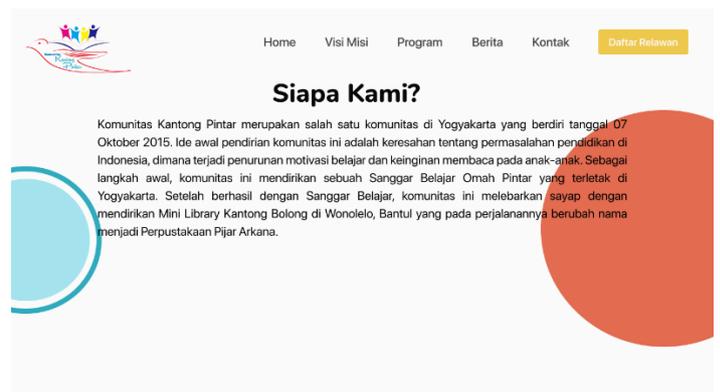
Berikut tampilan utama website Komunitas Kantong Pintar yang akan dilihat oleh pengguna saat pertama kali memasuki website.



Gambar 3. Tampilan utama website

2. Tampilan profil singkat komunitas

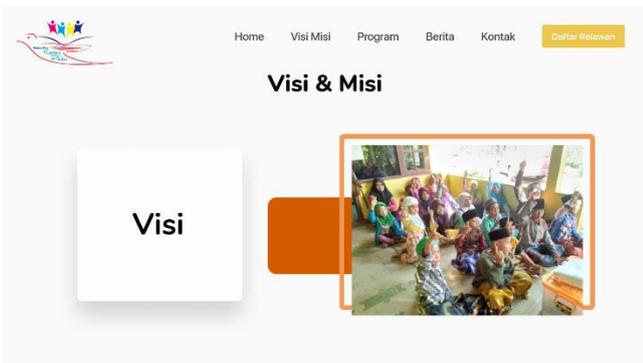
Tampilan ini berisi informasi mengenai profil singkat Komunitas Kantong Pintar.



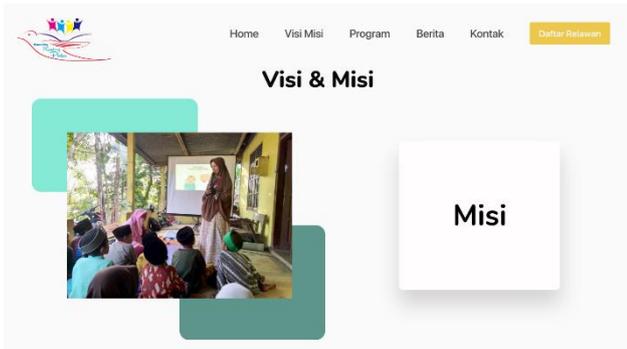
Gambar 4. Tampilan profil komunitas

3. Tampilan Visi dan Misi Komunitas

Tampilan ini berisi visi dan misi dari Komunitas Kantong Pintar dalam bidang Sosial-Pendidikan.

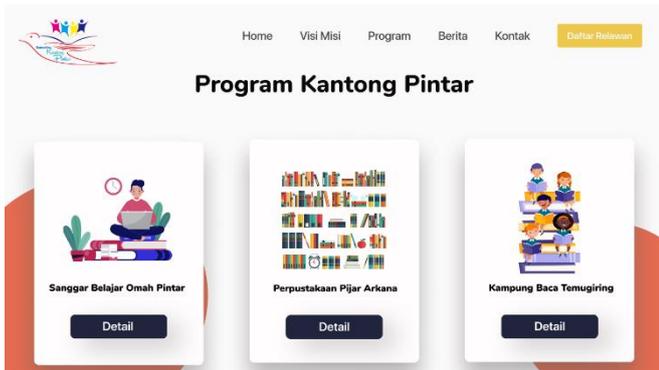


Gambar 5. Tampilan visi komunitas

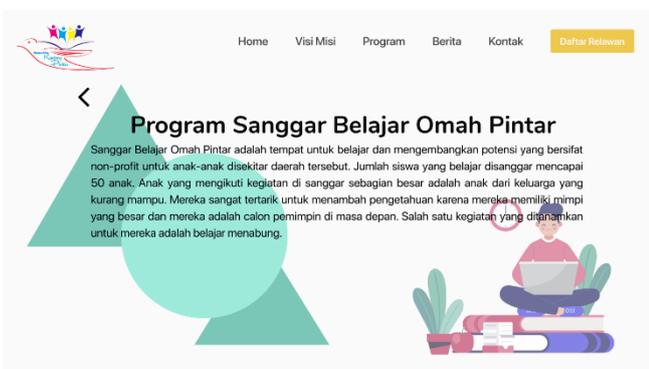


Gambar 6. Tampilan misi komunitas

4. Tampilan program komunitas
Merupakan informasi mengenai program yang ada di Komunitas Kantong Pintar beserta penjelasannya.



Gambar 7. Tampilan program komunitas



Gambar 8. Tampilan penjelasan program komunitas

Selanjutnya adalah *implementation* yang mana berisi dokumentasi dan program atau produk keluaran. Untuk hal

ini, karena kesepakatan dengan Komunitas Kantong Pintar, maka produk keluaran yang dihasilkan hanya berupa *prototype*. Jika memang diperlukan untuk pengembangan lebih lanjut, akan didiskusikan kembali dengan Komunitas Kantong Pintar. Sementara untuk dokumentasi dilakukan secara bertahap selama proses perancangan hingga selesai. Dokumentasi berupa *requirement analysis*, *requirement definition*, *architecture and component design*, dan penggunaan *tool*.

Tahapan terakhir adalah *system test* dan *operation and maintenance* yang akan dijelaskan pada subbab *usability testing*

C. Usability Testing

Mengutip dari buku *A Practical Guide to Usability*, *usability* merupakan atribut dari setiap produk seperti fungsionalitas. Fungsionalitas mengacu pada apa yang bisa dilakukan oleh produk. Menguji fungsionalitas artinya memastikan bahwa produk tersebut bekerja menurut spesifikasi. Menguji *usability* (*usability testing*) artinya memastikan bahwa orang dapat menemukan dan bekerja dengan tujuan untuk menyelesaikan kebutuhan mereka [9]. Sementara itu, menurut Carol M. Barnum dalam bukunya, *usability testing* merujuk pada aktivitas yang berfokus di pengamatan pada pengguna ketika bekerja dengan sebuah produk, menampilkan tugas-tugas yang nyata dan berarti untuk mereka [10]. Dapat diambil kesimpulan bahwa *usability testing* merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah pengguna bisa menggunakan produk dengan baik untuk memenuhi kebutuhannya atau tidak.

Dalam perancangan desain website Komunitas Kantong Pintar, metode *usability testing* bertujuan untuk mengetahui apakah informasi mampu diterima oleh pengguna dengan baik atau tidak serta apakah sudah mampu menyelesaikan masalah Komunitas Kantong Pintar. Penguji yang akan melakukan pengujian adalah Komunitas Kantong Pintar yang mana adalah *stakeholder* utama dan lima orang yang diajak secara acak. Teknisnya, pengujian dilakukan secara daring melalui *video call* dan penguji diberikan skenario dan tugas-tugas yang diselesaikan dengan *prototype* website. Setelah itu, mereka akan diberikan beberapa pertanyaan untuk memastikan tujuan dari pengujian ini berhasil atau tidak. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai skenario pengujian hingga daftar pertanyaan yang akan diajukan saat melakukan pengujian.

1. Skenario pengujian

“Anda sedang ingin mencari organisasi komunitas dan ingin mendaftar di organisasi komunitas tersebut. Setelah anda mencari melalui mesin pencari, anda menemukan Komunitas Kantong Pintar.”

2. Daftar tugas pengujian

No	Penjelasan tugas
1	Anda ingin melihat profil singkat dari Komunitas Kantong Pintar, apa yang anda lakukan?
2	Anda ingin melihat visi dan misi Komunitas Kantong Pintar sebelum mendaftarkan diri sebagai relawan, apa yang harus anda lakukan?

3	Setelah melihat visi dan misi, anda tertarik untuk melihat program yang tersedia di Komunitas Kantong Pintar. Apa yang anda lakukan?
4	Anda sudah tiba di halaman program komunitas. Silakan pilih program yang ingin anda ketahui secara jelas.
5	Anda sudah mengetahui program beserta penjelasannya dan anda tertarik untuk mendaftarkan diri anda. Apa yang akan anda lakukan?
6.	Selamat, anda sudah berhasil mendaftarkan diri anda. Sekarang anda ingin kembali ke halaman utama, bagaimana caranya?

Tabel 4. Tugas untuk pengujian

3. Daftar pertanyaan pengujian

No	Pertanyaan-pertanyaan
1	Mohon ceritakan apa informasi yang anda peroleh dari setiap halaman.
2	Apa yang anda bisa lakukan di website ini?
3	Apakah informasi yang anda peroleh dari website ini sudah mampu membuat anda mengetahui kehadiran Komunitas Kantong Pintar?
4	Apa kesulitan yang anda hadapi selama melakukan pengujian?
5	Adakah informasi yang bias atau kurang jelas? Mohon ceritakan.
6	Apakah informasi dari website ini sesuai dengan ekspektasi anda?
7	Apa yang ingin anda sampaikan terkait website ini?

Tabel 5. Pertanyaan untuk pengujian

Setelah melakukan pengujian, hasilnya akan diolah dan ditinjau kembali berdasarkan indikator keberhasilan solusi yang sudah ditentukan. Indikator ini diambil dari kondisi sebelum penerapan solusi dan setelah penerapan solusi. Untuk nilai bobot penilaian ditentukan dari tujuan-tujuan perancangan desain sehingga poin pertama pada indikator diberikan bobot penilaian tertinggi karena merupakan tujuan utama dari perancangan desain website Komunitas Kantong Pintar.

Kondisi Sebelum	Kondisi Setelah	Bobot Penilaian
Informasi yang dapat diakses oleh masyarakat masih minim	Informasi yang dapat diakses oleh masyarakat sudah cukup untuk mengenalkan Komunitas Kantong Pintar	50%
Tidak ada peningkatan dalam pendaftaran relawan	Mulai muncul peningkatan pendaftaran relawan melalui website	40%
Tidak ada pengunjung website	Pengunjung website mulai muncul	10%

Tabel 6. Indikator penilaian solusi

Kemudian, bobot penilaian dihitung berdasarkan tabel indikator keberhasilan solusi untuk mengetahui apakah solusi benar-benar bisa diterapkan, perlu iterasi, atau tidak bisa diterapkan sama sekali.

Indikator Keberhasilan	Bobot
Berhasil sepenuhnya	100%
Berhasil namun membutuhkan iterasi	70% - 50%
Tidak berhasil sama sekali	>50%

Tabel 7. Indikator keberhasilan solusi

Karena pengujian masih masuk di tahap perencanaan, maka belum ada hasil pasti yang bisa dimasukkan ke dalam makalah ini.

V. KESIMPULAN

Permasalahan yang banyak dihadapi oleh organisasi komunitas adalah kurangnya kesadaran akan implementasi teknologi yang salah satunya adalah website organisasi komunitas yang merupakan cara untuk mengenalkan organisasi komunitas tersebut ke masyarakat. Hal tersebut juga dialami oleh Komunitas Kantong Pintar. Dengan solusi perancangan desain website sebagai salah satu upaya *rebranding* Komunitas Kantong Pintar, harapannya masyarakat akan semakin sadar dengan kehadiran komunitas dengan memberikan informasi mengenai visi dan misi serta program dan kegiatan yang dijalankan. Selain itu, dapat merekrut relawan untuk membantu Komunitas Kantong Pintar dalam menjalankan program dan kegiatannya.

Untuk saat ini, perancangan desain website masih sedang dilakukan dan penulis masih melakukan iterasi dan eksplorasi untuk membuat desain website yang sesuai dengan kebutuhan Komunitas Kantong Pintar. Selanjutnya desain website akan masuk ke dalam tahap pengujian untuk diuji apakah layak dijadikan solusi atau tidak. Setelah itu, harapannya desain website Komunitas Kantong Pintar bisa dikembangkan lebih lanjut menjadi produk nyata yang kelak bisa diakses oleh masyarakat.

REFERENSI

- [1] U. Nations, "Repertory of Practice of United Nations Organs," United Nations, February 2020. [Online]. Available: <https://legal.un.org/repertory/art71.shtml>. [Accessed 2020 June 2020].
- [2] G. Plumley, *Website Design and Development: 100 Questions To Ask Before Building a Website*, Indianapolis: Wiley Publishing, Inc., 2011.
- [3] U. Farooq, C. H. Ganoe, L. Xiao, C. B. Merkel, M. B. Rosson and J. M. Carroll, "Supporting Community-Based Learning: Case Study of Geographical Community Organization Designing Its Website," p. 6, 2015.
- [4] V. Shankar and G. S. Carpenter, *Handbook of Marketing Strategy*, Cheltenham: Edward Elgar Publishing, Inc., 2012.

- [5] P. Morville and L. Rosenfeld, *Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites*, O'Reilly Media, Inc., 2006.
- [6] A. Resmini and L. Rosati, "A Brief History of Information Architecture," *Journal of Information Architecture*, vol. 3, no. 2, p. 33, 2012.
- [7] I. Horváth, "THEORETICAL FRAMEWORK FOR COMPREHENSIVE ABSTRACT PROTOTYPING METHODOLOGY," in *INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING DESIGN*, Denmark, 2011.
- [8] W. R. Bischofberger and G. Pomberger, *Prototyping-Oriented Software Development: Concepts and Tools*, Berlin: Springer-Verlag, 1992.
- [9] J. S. Dumas and J. Redish, *A Practical Guide to Usability*, Intellect Books, 1999.
- [10] C. M. Barnum, *Usability Testing Essentials; Ready, Set... Test!*, Burlington: Elsevier Inc., 2011.