

Upaya Rebranding Komunitas Kantong Pintar Melalui Perancangan Desain Website

by John Doe

Submission date: 09-Jun-2020 03:33PM (UTC+0700)

Submission ID: 1335711303

File name: Komunitas_Kantong_Pintar_Melalui_Perancangan_Desain_Website.docx (1.32M)

Word count: 2386

Character count: 16020

Upaya *Rebranding* Komunitas Kantong Pintar Melalui Perancangan Desain Website

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 dan bergerak di bidang Sosial – Pendidikan. Akan tetapi, seperti Organisasi Komunitas lainnya, Komunitas Kantong Pintar tentu saja tidak lepas dari berbagai permasalahan, diantaranya 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*. Harapannya dengan solusi ini, 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 sendiri 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). 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 untuk mendaftarkan diri mereka untuk ikut berkontribusi kepada masyarakat melalui kegiatan atau program organisasi komunitas tersebut. Akan tetapi, dibalik 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 untuk melakukan perekrutan anggota atau sukarelawan untuk menjalankan program atau kegiatan mereka. Berangkat dari permasalahan yang dialami oleh Kantong Pintar, penulis memutuskan untuk menawarkan solusi *rebranding* sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kehadiran organisasi komunitas ini. Selain itu juga memberikan informasi-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 mendesain 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 kondisi yang terjadi setelah solusi berhasil diterapkan pada 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 ada 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, diantara 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 dialami oleh Kantong Pintar, maka dari itu penulis menawarkan solusi yaitu, *Rebranding* yang dalam hal ini mengacu pada mendesain 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 [1]. 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 [2]. 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. Competitor Analysis

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. [3] 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 pembuatan desain website Kantong Pintar. Penulis melakukan kompetitor analisis pada 5 Organisasi Komunitas.

Tabel 1. Organisasi Komunitas Kompetitor

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

Hasil dari kompetitor analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil dari kompetitor analisis

No	Hasil Analisis
1.	Penggunaan slider atau jumbotron pada tampilan <i>home</i> website
2.	Terdapat menu untuk melihat program atau kegiatan Organisasi Komunitas.
3.	Terdapat fitur untuk mengumpulkan donasi dari pengunjung website.

4.	Terdapat menu yang menampilkan berita-berita terkini.
5.	Terdapat fitur untuk mendaftarkan diri sebagai sukarelawan maupun sponsor.
6.	Terdapat informasi kantor, kontak yang bisa dihubungi, serta media sosial yang aktif.
7.	Terdapat informasi mengenai kerjasama terkait dengan siapa saja.

Dari hasil tersebut, penulis berhasil mendapatkan referensi yang nantinya akan dimasukkan ke dalam 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 desain website serta referensi dalam mendesain website, penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain website sebagai bentuk penerapan solusi yang sudah dijelaskan sebelumnya.

IV. HASIL PELAKSANAAN

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

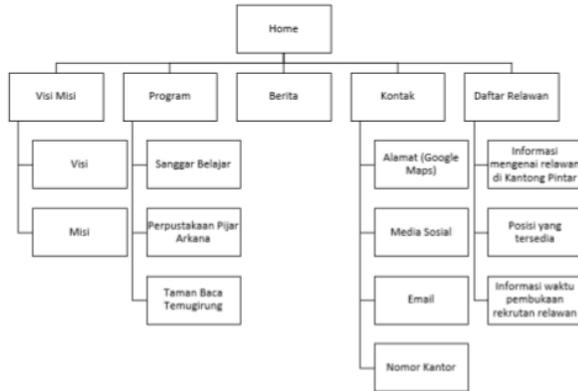
A. Information Architecture

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 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 [4]. 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 [5]. 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 website.

Berikut arsitektur informasi dalam website Komunitas Kantong Pintar.

Gambar 1. Informasi Arsitektur Website Komunitas Kantong Pintar



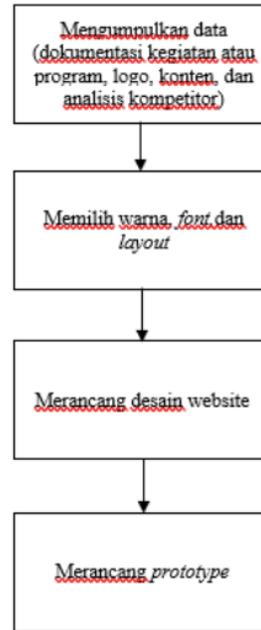
B. Prototyping

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 [6]. 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 [6]. 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.

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

Dalam proses perancangan *prototype*, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui. Berikut tahapan perancangan *prototype*.

Gambar 2. Tahapan alur pengembangan desain website



1) *Mengumpulkan data*: Seperti yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya, pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data untuk melengkapi konten dalam merancang desain website dan *prototyping*.

2) *Memilih warna, font, dan layout*: Guna merancang desain yang menarik dan sesuai dengan visi misi Komunitas Kantong Pintar, penulis harus memilih warna, font, dan layout yang tepat untuk diterapkan pada desain website.

3) *Merancang desain website*: Setelah menemukan warna, font, dan layout yang tepat, penulis mulai mendesain website dengan menggunakan software *Figma*.

4) *Merancang prototype*: Setelah selesai merancang dan membuat desain website, selanjutnya adalah merancang *prototype* yang bisa diakses dan digunakan seperti layaknya sebuah website guna melakukan pengujian.

Setelah merancang *prototype* dilanjutkan dengan pengujian menggunakan metode *Usability Testing*.

Berikut desain website Komunitas Kantong Pintar.

Gambar 3. Tampilan Home Website



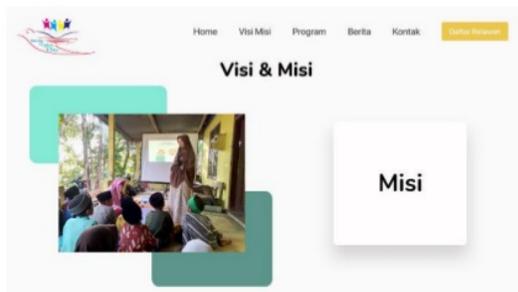
Gambar 4. Tampilan Penjelasan Singkat



Gambar 5. Tampilan Visi & Misi Komunitas

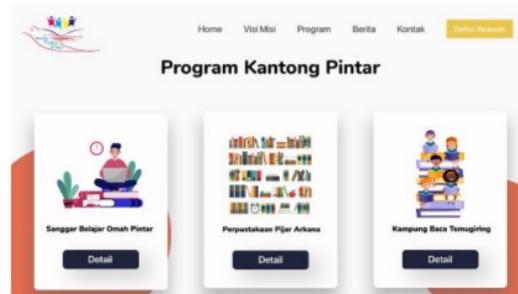


Gambar 6. Tampilan Visi & Misi Komunitas



9

Gambar 7. Tampilan Pilihan Program



Gambar 8. Tampilan Penjelasan Program



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. Sementara *usability* merujuk pada bagaimana orang bekerja dengan produk tersebut. Menguji *usability* artinya memastikan bahwa orang dapat menemukan dan bekerja dengan tujuan untuk menyelesaikan kebutuhan mereka [7]. 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 [8]. 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 tugas-tugas yang diselesaikan dengan *prototype* website. Setelah itu, mereka

akan diberikan beberapa pertanyaan untuk memastikan tujuan dari pengujian ini berhasil atau tidak.

Hasil dari pengujian akan diolah dan dibuat ringkasan yang bisa diakses oleh Komunitas Kantong Pintar agar bisa dijadikan referensi untuk iterasi selanjutnya.

V. KONDISI SETELAHNYA

Setelah menguraikan penjelasan mengenai solusi yang ditawarkan serta hasil pelaksanaan dari solusi permasalahan, perlu adanya pengamatan lebih lanjut mengenai kondisi setelah penerapan solusi tersebut. Dibutuhkan indikator keberhasilan untuk mengukur apakah solusi tersebut berhasil diterapkan, berhasil namun membutuhkan iterasi lagi, atau tidak berhasil sama sekali. Indikator ini dibuat berdasarkan kondisi sebelumnya lalu dibandingkan dengan kondisi setelahnya. Terdapat bobot keberhasilan yang dibentuk sesuai dengan skala prioritas yang diambil dari permasalahan Komunitas Kantong Pintar. Berikut indicator keberhasilan penerapan solusi yang ditawarkan.

Tabel 3. Indikator Keberhasilan Solusi

Kondisi Sebelum	Kondisi Setelah	Bobot Keberhasilan
Informasi yang dapat diakses oleh masyarakat masih minim	Informasi yang dapat diakses oleh masyarakat sudah cukup untuk mengenalkan 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%

Indikator tersebut dapat dilihat melalui *usability testing* baik dengan metode moderated atau unmoderated. Untuk software yang digunakan yaitu, Google Meet untuk melakukan moderated testing atau maze design untuk unmoderated. Mengingat keadaan yang tidak memungkinkan, yaitu pandemic *Covid-19*, maka pengujian akan dilakukan secara moderated melalui video call. Diharapkan pengujian

ini dapat menjadi acuan dalam menilai keberhasilan penerapan solusi. Untuk perhitungannya sendiri dalam penentuan berhasil atau tidaknya sebagai berikut.

Tabel 4. Penentuan Keberhasilan Berdasarkan Bobot

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

Dengan demikian, solusi yang ditawarkan serta diterapkan akan tetap terpantau sehingga mampu menjawab permasalahan Komunitas Kantong Pintar.

VI. REFERENSI

- [1] G. Plumley, *Website Design and Development: 100 Questions To Ask Before Building a Website*, Indianapolis: Wiley Publishing, Inc., 2011.
- [2] U. Farooq, C. H. Gano, 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.
- [3] V. Shankar and G. S. Carpenter, *Handbook of Marketing Strategy*, Cheltenham: Edward Elgar Publishing, Inc., 2012.
- [4] P. Morville and L. Rosenfeld, *Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites*, O'Reilly Media, Inc., 2006.
- [5] A. Resmini and L. Rosati, "A Brief History of Information Architecture," *Journal of Information Architecture*, vol. 3, no. 2, p. 33, 2012.
- [6] I. Horváth, "THEORETICAL FRAMEWORK FOR COMPREHENSIVE ABSTRACT PROTOTYPING METHODOLOGY," in *INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING DESIGN*, Denmark, 2011.
- [7] J. S. Dumas and J. Redish, *A Practical Guide to Usability*, Intellect Books, 1999.
- [8] C. M. Barnum, *Usability Testing Essentials; Ready, Set... Test!*, Burlington: Elsevier Inc., 2011.

Upaya Rebranding Komunitas Kantong Pintar Melalui Perancangan Desain Website

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Melbourne Institute of Technology

Student Paper

1%

2

dillingham.me.uk

Internet Source

1%

3

Submitted to University of Bristol

Student Paper

1%

4

mafiadoc.com

Internet Source

1%

5

Mohd Naz'ri Mahrin, Paul Strooper, David Carrington. "Selecting Usability Evaluation Methods for Software Process Descriptions", 2009 16th Asia-Pacific Software Engineering Conference, 2009

Publication

1%

6

Submitted to London School of Business and Management

Student Paper

1%

7

repository.tudelft.nl

Internet Source

1%

8 tantrypraba.blogspot.com Internet Source <1%

9 daniardwipratiwi.blogspot.com Internet Source <1%

10 www.cmswire.com Internet Source <1%

11 repository.unpar.ac.id Internet Source <1%

12 anri.go.id Internet Source <1%

13 hal.univ-reunion.fr Internet Source <1%

14 id.scribd.com Internet Source <1%

15 www.astra.co.id Internet Source <1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Upaya Rebranding Komunitas Kantong Pintar Melalui Perancangan Desain Website

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5
