

Perancangan Prototype Bieapp sebagai Aplikasi Pengenalan B.J Habibie

Yulianti Siti Jamilah^{1*}, Tassa Sofiyah², Muhammad Erin Nurfauzi³, Intan Permata Sari⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia

^{1*}yuliantisj12@upi.edu

²090502@upi.edu

³muhammaderinnurfauzi@upi.edu

⁴intanpermatasari@upi.edu

Abstrak— Mengetahui perjuangan tokoh yang telah memberikan kontribusi besar terhadap Indonesia merupakan salah satu cara untuk menghargai dan dapat menumbuhkan jiwa nasionalisme pada bangsa Indonesia khususnya generasi muda. Diperlukan media untuk memperkenalkan perjuangan yang telah dilakukan. Bieapp merupakan aplikasi berbasis *mobile* yang bisa memberikan informasi mengenai B.J Habibie. Tujuan dilakukannya perancangan *prototype* ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat Indonesia mengenai B.J Habibie agar terus dikenang. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode *prototype* yang memiliki 3 tahapan, yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun *prototype*, dan evaluasi. Perancangan *prototype* dilakukan dengan menentukan *branding guide*, perancangan *wireframe*, pembuatan aset animasi, dan perancangan desain *user interface*. Evaluasi dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden secara insidental. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa *prototype* aplikasi Bieapp secara keseluruhan sudah layak dan mendapatkan respon positif dari seluruh responden.

Kata kunci— Prototype, Aplikasi *Mobile*, B.J Habibie

Abstract— *Knowing the struggle of figures who have made a major contribution to Indonesia is one way to appreciate and be able to grow the spirit of nationalism in the Indonesian nation, especially the younger generation. Media is needed to introduce the struggle that has been carried out. Bieapp is a mobile-based application that can provide information about B.J Habibie. The purpose of designing this prototype is to provide education to the Indonesian people about B.J Habibie so that they will be remembered. The design of this application uses the prototype method which has 3 stages, namely gathering requirements, building prototypes, and evaluating. The design of the prototype is done by determining the branding guide, designing wireframes, creating animation assets, and designing user interface designs. Evaluation is done by distributing questionnaires to respondents incidentally. Based on the evaluation that has been done, it was found that the Bieapp application prototype as a whole was feasible and received a positive response from all respondents.*

Keywords— *Prototype, Mobile Application, B.J Habibie*

I. PENDAHULUAN

II. PENDAHULUAN

Negara Indonesia menjadi salah satu Negara yang memiliki banyak tokoh yang telah memberikan kontribusi besar terhadap Negara Indonesia. Salah satu tokoh yang telah memberikan kontribusi besar terhadap Indonesia adalah Bacharuddin Jusuf Habibie atau sering disebut sebagai B.J Habibie. Bacharuddin Jusuf Habibie merupakan presiden ketiga negara Republik Indonesia yang memiliki segudang prestasi dan memiliki berbagai karya yang mampu mengharumkan nama Indonesia di kancah Internasional. Sebagai bangsa Indonesia sudah menjadi suatu keharusan untuk menghargai berbagai perjuangan yang telah dilakukan beliau untuk mengharumkan nama Indonesia.

Bentuk penghargaan yang dapat dilakukan oleh bangsa Indonesia saat ini adalah dengan mengetahui berbagai karya, prestasi, perjuangan, kisah hidup, dan lain-lain yang telah dilakukan oleh B.J Habibie. Bentuk penghargaan tersebut dapat menumbuhkan jiwa nasionalisme pada bangsa Indonesia. Selain itu, kisah hidup dan perjuangan yang telah dilakukan oleh B.J Habibie juga dapat memberikan motivasi terhadap generasi muda bangsa Indonesia. Untuk menyikapi hal tersebut, penulis akan melakukan perancangan media pembelajaran untuk memberikan informasi kepada bangsa Indonesia khususnya generasi muda mengenai B.J Habibie.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan

(materi pembelajaran) kepada seseorang yang sedang belajar [1]. Media pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada seseorang untuk memahami sesuatu, dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan dapat

merepresentasikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit sehingga mudah dipelajari [1]. Seiring berjalannya waktu, media pembelajaran menjadi lebih beragam dan dipadukan dengan teknologi yang berkembang saat ini.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini adalah *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan salah satu media yang melibatkan perangkat bergerak dimana seseorang dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja karena media ini tidak terbatas oleh ruang dan waktu [3]. Aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* merupakan salah satu contoh *mobile learning*. Media pembelajaran ini memanfaatkan teknologi dalam pengembangannya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, hasil penelitian efektivitas aplikasi dalam pengenalan sejarah yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi dalam pembelajaran efektif karena adanya peningkatan pemahaman yang terjadi pada siswa [4]. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang efektivitas pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* yang mendapatkan tanggapan positif dari orang-orang sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran [3].

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis akan melakukan perancangan *prototype* aplikasi berbasis *mobile* sebagai media untuk memperkenalkan B.J Habibie kepada bangsa Indonesia khususnya generasi muda bangsa Indonesia. Dalam perancangan suatu sistem dapat menggunakan beberapa metode, salah satunya diantaranya adalah metode *prototype*. Metode ini akan digunakan dalam perancangan aplikasi Bieapp agar bisa mengetahui kebutuhan pengguna secara lebih rinci sehingga dapat memenuhi seluruh kebutuhan pengguna. Tujuan

dilakukannya perancangan *prototype* ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat Indonesia mengenai kisah hidup B.J Habibie agar terus dikenang oleh masyarakat Indonesia.

I. METODOLOGI PENELITIAN

Metode *prototype* merupakan teknik yang dikembangkan dalam sebuah *prototype* sebagai gambaran secara kasar yang akan disajikan kepada pengguna [2]. Berikut beberapa tahapan yang penulis lakukan dalam pembuatan *prototype* :

A. Pengumpulan Kebutuhan

Penulis melakukan pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh pengguna.

B. Membangun Prototype

Pada tahapan ini dilakukan perancangan *prototype* sesuai dengan kebutuhan yang telah ditemukan. Tahapan pembangunan *prototype* ini dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya adalah dengan menentukan *branding guide*, merancang *wireframe*, membuat rancangan *user interface*, merancang elemen desain, dan membuat *prototype*.

C. Evaluasi Prototype

Pada tahap ini dilakukan suatu evaluasi berupa penilaian terhadap *prototype* yang telah dirancang. Tahapan evaluasi ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner penilaian kepada responden secara insidental. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui media sosial Whatsapp, Twitter, dan Instagram.

Setelah dilakukan penyebaran kuesioner, data yang didapatkan kemudian diolah menggunakan perhitungan skala Perhitungan skala likert dapat digunakan dalam melakukan pengukuran terhadap pendapat sekelompok individu atau suatu individu terhadap suatu kejadian atau peristiwa [12]. Penulis menggunakan perhitungan ini untuk mengukur pendapat responden terhadap *prototype* aplikasi Bieapp. Dalam kuesioner disajikan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden dengan memilih satu pernyataan yang memiliki nilai (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) netral, (4) setuju, (5) tidak setuju.

III TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara untuk penyampaian informasi kepada penerima pesan dengan merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan yang memberikan dorongan kepada seseorang agar terlibat secara langsung dalam pembelajaran [5]. Berikut merupakan beberapa pengertian media pembelajaran berdasarkan para ahli.

1. *Association of Education Communication Technology* (AECT) menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dipakai untuk penyampaian pesan kepada suatu individu maupun sekelompok individu.
2. *National Education Association* (NEA) memaparkan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat dimanipulasi, dibaca, dilihat, dan didengar yang dapat memberikan pengaruh terhadap efektivitas program instruksional dalam proses pembelajaran.
3. Gagne and Briggs (1974) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang mampu menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan memberi rangsangan kepada siswa sehingga mampu menciptakan proses belajar yang dapat membuat siswa mendapatkan informasi baru sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

B. Desain User Interface

User Interface adalah antarmuka yang dapat dipahami oleh manusia dan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat beroperasi dengan semestinya dan dimengerti oleh sistem [6]. *User interface* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap kenyamanan pengguna ketika menggunakan suatu produk aplikasi atau *website*. Semakin efektif dan efisien suatu desain *user interface*, maka pengguna akan semakin nyaman ketika menggunakannya. Desain *user interface* yang dirancang harus bersifat *user-centered* dimana pengguna secara langsung terlibat ketika melakukan perancangan desain *user interface*. Oleh sebab itu, akan dilakukan evaluasi kepada *user* ketika desain *user interface* telah selesai dirancang untuk mengetahui hal apa saja yang kurang dari desain *user interface* yang telah dirancang.

Dalam merancang desain *user interface*, harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip dalam *user interface* seperti berikut [7].

1. *User Familiarity* (mudah dikenali) yaitu dengan menggunakan istilah-istilah yang biasa digunakan oleh *user*.
2. *Consistency* (Konsisten) yaitu dengan menerapkan operasi yang konsisten di semua sistem agar tidak membuat *user* menjadi bingung.
3. *Minimal surprise* (tidak membuat *user* terkejut) yaitu operasi yang ada dapat diprediksi prosesnya berlandaskan perintah yang telah disediakan.
4. *Recoverability* (pemulihan) yaitu terdapat *pop-up* konfirmasi terhadap hal-hal yang bisa merusak dan terdapat pembatalan terhadap aksi yang telah dilakukan.
5. *User guidance* (bantuan) yaitu terdapat fasilitas bantuan, menu *help*, dan keterangan pada *icon-icon* tertentu.
6. *User diversity* (keberagaman) yaitu terdapat fasilitas bagi *user* yang berbeda misalnya terdapat fitur untuk membesarkan huruf.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan *prototype* Bieapp melalui beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

A. Ide Gagasan

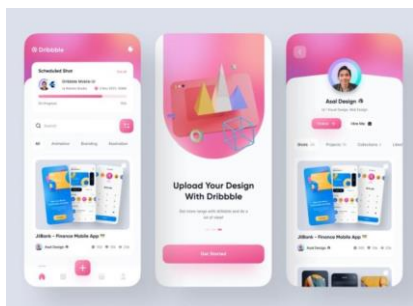
Bacharuddin Jusuf Habibie merupakan salah satu tokoh yang populer di Indonesia. Beliau dikenal sebagai Bapak Teknologi Indonesia karena telah menciptakan teori *Crack* yang kemudian diberi nama rumus Faktor Habibie. B.J Habibie memiliki berbagai macam prestasi dan kisah hidup yang mampu memberikan motivasi kepada siapapun yang membacanya. Namun, sebagian orang terkadang malas untuk membaca informasi berbentuk narasi yang terlalu panjang. Dalam hal ini berarti penggunaan media berpengaruh besar terhadap penyampaian informasi. Penyampaian informasi melalui media elektronik dapat dijadikan sebagai media utama di zaman modern ini. Aplikasi *mobile* merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan di zaman ini.

Perancangan *user interface* aplikasi *mobile* ini menggunakan *style* desain *glass morphism* untuk memberikan kesan yang lebih modern terhadap aplikasi. Pemilihan *style* ini disesuaikan dengan target *audiencenya*, yaitu anak-anak muda sehingga tampilan aplikasi harus terlihat modern agar dapat menarik perhatian. Penggunaan warna pada aplikasi juga menggunakan warna-warna lembut dan didominasi oleh warna biru untuk memberikan kesan pendidikan dan juga warna biru identik dengan langit yang sesuai dengan Bapak B.J Habibie yang terkenal dengan pesawat terbangnya. Penggunaan font pada rancangan aplikasi menggunakan font sans-serif untuk memberikan kesan yang lebih modern dan disesuaikan dengan *style* desain yang dipilih. Pembuatan icon-icon juga disesuaikan dengan *style* desainnya agar desain terlihat konsisten.

B. Membangun *prototype*

1) Branding Guide

Branding Guide berisi palet warna, tipografi, gambaran *button*, dan gambaran *icon* yang akan digunakan pada desain *user interface*. Tahapan pertama yang dilakukan oleh penulis ketika menentukan *branding guide* adalah dengan mencari referensi desain terlebih dahulu. Berikut merupakan referensi desain *user interface* yang dijadikan sebagai acuan oleh penulis ketika merancang desain *user interface*.



Gambar 1. Referensi desain *user interface* (Keitoto, 2021)

Gambar 1 meruokan referensi desain yang dipilih dengan *style* desain *glass morphism*. *Glass morphism* adalah *style* desain yang menerapkan efek blur pada *background* desain

sehingga menciptakan tampilan seperti kaca pada elemen desain [8].

Setelah menemukan acuan desain *user interface*, penulis kemudian menentukan palet warna yang cocok untuk diimplementasikan ke dalam desain. Warna-warna dingin seperti warna ungu dan biru akan terlihat cocok apabila diimplementasikan dalam desain. Warna biru memberikan kesan intelektual sehingga sesuai dengan aplikasi yang dirancang yaitu untuk memberikan pengetahuan baru kepada pengguna. Warna dingin merupakan warna-warna yang memiliki tingkat keterangan yang rendah sehingga dapat memberikan efek nyaman dan memberikan ketenangan kepada siapapun yang melihatnya [9]. Pemilihan warna dingin ini bertujuan agar pengguna nyaman ketika menggunakan aplikasi sehingga mampu memahami



informasi yang disampaikan pada aplikasi. Berikut merupakan gambar 2 yaitu palet warna yang digunakan dalam desain *user interface*.

Gambar 2. Palet warna *prototype* aplikasi Bieapp

Setelah menentukan palet warna, penulis kemudian menentukan jenis font yang akan digunakan. Jenis font yang dipilih adalah font bertipe sans serif. Sans serif merupakan salah satu jenis font yang berbentuk geometris karena mempunyai ketebalan huruf yang relatif sama. Huruf ini memiliki kesan yang sederhana, modern, lugas, dan mudah dibaca pada produk-produk digital [10]. Font yang dipilih pada desain *User Interface* adalah font Rubik dengan ukuran font yang berbeda-beda. Ukuran font yang digunakan diantaranya adalah 36px, 24px, 14px, dan 11px. Masing-masing ukuran font digunakan dengan fungsi yang berbeda-beda disesuaikan dengan desain halaman aplikasi yang dirancang. Berikut merupakan gambar 3 yaitu font yang digunakan dalam desain *user interface*.

Heading 1	Bold	36px
Heading 3	Medium	24px
Text	Regular	14px
Text	Regular	11px

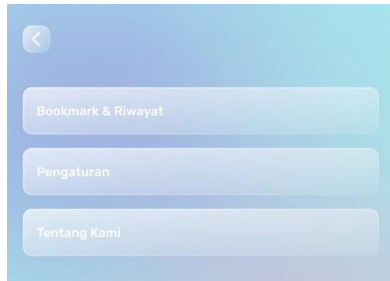
Gambar 3. Font desain *user interface* Bieapp

Setelah menentukan font yang sesuai, penulis kemudian melakukan perancangan pada *button* yang akan diimplementasikan pada desain *user interface*. Desain *button* yang dirancang diberikan gradasi warna terang dan warna gelap kemudian diberikan *shadow* yang cukup untuk memberikan kesan yang terlihat menonjol dan timbul pada desain *button*. Selain itu, terdapat pula desain *button* yang didesain dengan diberikan efek blur transparan agar memberikan kesan seperti kaca. Desain *button* ini disesuaikan dengan *style* desain *user interface* yang dipilih, yaitu *glass morphism* agar keseluruhan desain terlihat

konsisten. Berikut merupakan gambar 4 dan 5 yaitu contoh desain *button* pada desain *user interface*.



Gambar 4. Desain *button* gradasi



Gambar 5. Desain *button* transparan

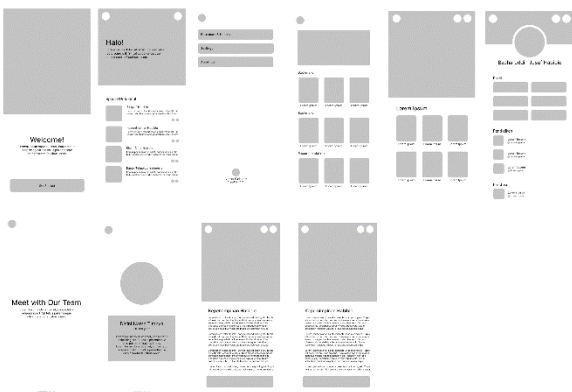
Setelah menentukan desain *button*, penulis kemudian menentukan *icon-icon* yang akan digunakan dalam desain *user interface*. *Style* desain *icon* yang dirancang disesuaikan dengan *style* desain *user interface*. Berikut merupakan gambar 6 yang menampilkan beberapa contoh desain *icon* pada desain *user interface prototype* aplikasi Bieapp.



Gambar 6. Desain *icon user interface* Bieapp

2) Wireframe

Wireframe merupakan kerangka yang digunakan untuk menata elemen-elemen pada suatu *website* atau aplikasi [11]. Pembuatan *wireframe* ini dilakukan setelah penulis menentukan *branding guide*. Berikut merupakan gambar 7 yaitu *wireframe user interface prototype* aplikasi Bieapp.



Gambar 7. *Wireframe user interface* Bieapp

3) Pembuatan Asset Animasi

Animasi dijadikan sebagai elemen tambahan pada desain *user interface* aplikasi Bieapp. Tujuan dilakukan pembuatan animasi pada desain *user interface* adalah untuk menambah nilai estetika pada desain dan berfungsi sebagai ilustrasi dari artikel yang telah dipaparkan pada *user interface*. Selain itu, penggunaan animasi pada desain *user interface* mampu

membuat desain *user interface* menjadi lebih menarik dan lebih interaktif. Aset animasi yang dirancang menggunakan *style* desain *vector* dan menggunakan warna yang disesuaikan dengan palet warna desain *user interface*. Berikut merupakan gambar 8 yaitu aset animasi yang telah penulis rancang.



Gambar 8. Aset animasi

4) Proses Pembuatan Animasi

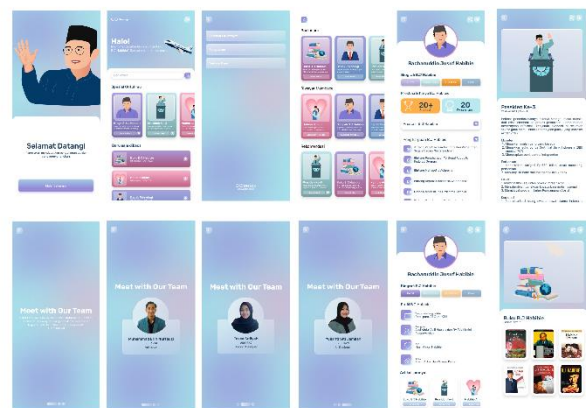
Pada proses pembuatan animasi, penulis menggunakan *software* Adobe Animate. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah teknik *motion tween*, teknik *bone*, teknik *guide* dan lain-lain. Berikut merupakan gambar 9 yaitu proses pembuatan animasi pada aplikasi Adobe Animate.



Gambar 9. Proses menganimasikan aset

5) Desain User Interface

Dalam pembuatan desain *user interface*, penulis menggunakan *website* Figma agar hasil desain *user interface* bisa langsung dijadikan sebagai *prototype*. Berikut merupakan gambar 9 yaitu hasil desain *user interface* yang telah dirancang oleh penulis.



Gambar 10. Hasil desain *User Interface*

C. Evaluasi Prototype

Evaluasi *prototype* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden secara insidental melalui sosial media Whatsapp, Twitter, dan Instagram. Kriteria responden terbanyak berada di usia 17-20 tahun. Keseluruhan responden yang telah mengisi kuesioner adalah 20 orang responden dengan tingkat pendidikan yang berbeda-beda. Berikut merupakan hasil penilaian yang didapatkan dari kuesioner yang disebar.

TABEL 1
HASIL KUESIONER

No.	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1.	Menurut anda apakah penggunaan warna pada prototype Bieapp sudah sesuai dengan isi kontennya?	1	0	1	12	6
2.	Menurut anda apakah layout pada desain user interface sudah rapi dan enak dilihat?	0	0	2	12	6
3.	Menurut anda apakah ukuran font pada prototype sudah sesuai dan bisa dibaca dengan mudah?	0	0	2	9	9
4.	Menurut anda apakah menu-menu pada prototype mudah diakses?	0	1	7	4	8
5.	Menurut anda apakah informasi yang disampaikan pada prototype mudah dipahami?	0	0	2	9	9
6.	Menurut anda apakah dengan menambahkan animasi pada prototype dapat membuat prototype menjadi menarik?	0	0	0	11	9
7.	Menurut anda apakah animasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan informasi yang disampaikan?	0	0	2	11	7
8.	Menurut anda apakah prototype aplikasi Bieapp sudah menarik secara keseluruhan?	0	0	1	10	9

Berdasarkan data yang didapatkan dari Tabel 1, maka dapat diketahui bahwa seluruh responden memberikan respon yang positif terhadap pertanyaan yang telah disajikan. Jawaban-jawaban yang telah diisi oleh responden selanjutnya akan diberikan nilai. Bagi responden yang menjawab pernyataan sangat setuju diberikan nilai 5, responden yang menjawab pernyataan setuju diberikan nilai 4, responden yang menjawab pernyataan netral diberikan nilai 3, responden yang menjawab pernyataan tidak setuju diberikan nilai 2, dan responden yang menjawab pernyataan sangat tidak setuju diberikan nilai 1.

Setelah mendapatkan data dan dilakukan penyesuaian antara nilai dan angka, maka dilakukan perhitungan skor ideal untuk menentukan *rating scale*. Rumus berikut digunakan oleh penulis dalam melakukan perhitungan skor ideal.

Skor Kriterium = Nilai skala x jumlah responden

TABEL 2
SKOR IDEAL

Rumus	Skala
5 x 20 = 100	Sangat setuju
4 x 20 = 80	Setuju
3 x 20 = 60	Netral
2 x 20 = 40	Tidak setuju
1 x 20 = 20	Sangat tidak setuju

Untuk mengetahui hasil akhir dari kuesioner, maka dilakukan penentuan *rating scale* sebagai berikut.

TABEL 3
RATING SCALE

Rumus	Skala
81-100	Sangat setuju
61-80	Setuju
41-60	Netral
21-40	Tidak setuju
0-20	Sangat tidak setuju

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar kepada responden, maka diperoleh data sebagai berikut.

TABEL 4
SKOR TOTAL PERTANYAAN 1

Skala Jawaban	Skala Jawaban x Nilai Skala	Hasil
SS	6 x 5	30
S	12 x 4	48
N	1 x 3	3
TS	0 x 2	0
STS	1 x 1	1
Total		82

TABEL 5
SKOR TOTAL PERTANYAAN 2

Skala Jawaban	Skala Jawaban x Nilai Skala	Hasil
SS	6 x 5	30
S	12 x 4	48
N	2 x 3	6
TS	0 x 2	0
STS	0 x 1	0
Total		84

TABEL 6
SKOR TOTAL PERTANYAAN 3

Skala Jawaban	Skala Jawaban x Nilai Skala	Hasil
SS	9 x 5	45
S	9 x 4	36
N	2 x 3	6
TS	0 x 2	0
STS	0 x 1	0
Total		87

TABEL 7
SKOR TOTAL PERTANYAAN 4

Skala Jawaban	Skala Jawaban x Nilai Skala	Hasil
SS	8 x 5	40
S	4 x 4	16
N	7 x 3	21
TS	1 x 2	2
STS	0 x 1	0
Total		79

TABEL 8
SKOR TOTAL PERTANYAAN 5

Skala Jawaban	Skala Jawaban x Nilai Skala	Hasil
SS	9 x 5	45
S	9 x 4	36
N	2 x 3	6
TS	0 x 2	0
STS	0 x 1	0
Total		87

TABEL 9
SKOR TOTAL PERTANYAAN 6

Skala Jawaban	Skala Jawaban x Nilai Skala	Hasil
SS	9 x 5	45
S	11 x 4	44
N	0 x 3	0
TS	0 x 2	0
STS	0 x 1	0
Total		89

TABEL 10
SKOR TOTAL PERTANYAAN 7

Skala Jawaban	Skala Jawaban x Nilai Skala	Hasil
SS	7 x 5	35
S	11 x 4	44
N	2 x 3	6
TS	0 x 2	0
STS	0 x 1	0
Total		85

TABEL 11
SKOR TOTAL PERTANYAAN 8

Skala Jawaban	Skala Jawaban x Nilai Skala	Hasil
SS	9 x 5	45
S	10 x 4	40
N	1 x 3	3
TS	0 x 2	0
STS	0 x 1	0
Total		88

Untuk mengetahui skor total pada seluruh pertanyaan, maka penulis melakukan pencarian rata-rata sehingga diperoleh skor total keseluruhan, yaitu 85. Jika dihubungkan dengan *rating scale*, maka dapat diketahui bahwa perolehan data mendapatkan skala SS (Sangat Setuju). Dengan demikian, maka dapat diketahui bahwa penilaian *prototype* Bieapp mendapatkan hasil yang positif berdasarkan perolehan data.

III. KESIMPULAN

Kesimpulan dari keseluruhannya bahwa dalam pembuatan *prototype* aplikasi membutuhkan perancangan yang matang dalam setiap prosesnya. Tidak hanya memikirkan konsep dari *prototype* melainkan harus menyesuaikan dengan perencanaan yang ada dan memikirkan tujuan dari pembuatan *prototype*. Melakukan evaluasi dalam pembuatan *prototype* adalah hal yang paling penting untuk menguji keberhasilan dari *prototype*.

REFERENSI

- [1] ROHANI, Rohani. *Media pembelajaran*. 2019.
- [2] R. Dimas. (2019). Medium. [Online]. Tersedia : <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-prototype-8f50322b14bf>
- [3] F. Muhammad, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android," *Konfiks : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 7, hal. 27-34, 2020.
- [4] A. Helmi dan S. Heri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Smartphone* sebagai Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik di Kalimantan Selatan pada Siswa Sekolah Menengah Atas," *Jurnal HISTORIA*, vol. 6, hal 197-206, 2018.
- [5] Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- [6] Aziza, R.F.A dan Hidayat, Y.T, "Analisa *Usability* Desain *User Interface* pada *Website* Tokopedia Menggunakan Metode *Heuristics Evaluation*," *Jurnal TEKNOKOMPAK*, vol. 13, hal 7-11, 2019