

Prototype Design User Interface :
Aplikasi *Be-line* sebagai Media Belajar Siswa/i

Catrine Bella Nurazizah
NIM 42318210008

ABSTRACT

The government has agreed to use online learning media as a way for students to carry out learning activities easily during the Covid-19 pandemic. The lack of understanding of students about learning applications forms a factor of unpreparedness when operating them. There are weaknesses and strengths in online learning, such as gadgets and internet networks which are the main needs when starting online learning activities. So with this design, the author can provide innovation by making a Prototype Design User Interface design for the Be-line application as an online learning application designed to facilitate the needs of students in teaching and learning activities.

This design technique is through interviews with students who use similar learning applications such as Google Classroom, Edmodo, and so on. Then design the Be-line logo as a brand name for the application created. Selection of the Be-line logo by combining the words "Learning Online". The author also designs a design scheme with mind mapping, site maps (flow or arrangement) and wireframes (screen display) using design elements such as layout, color, typography, shape illustrations, and multimedia elements such as text, images, sound, and video in the process. the design of the prototype user interface for this Be-line application. The author hopes that the Be-line Application User Interface Design Prototype as a Student Learning Media can provide ease of understanding in using the application so that learning activities can run effectively.

Key Word: *Covid-19, Platform, User Interface, Prototype, Be-line, Google Classroom, Edmodo, Brand, Online, Logotype, Mind mapping, Site Maps, Wireframe.*

Prototype Design User Interface :
Aplikasi *Be-line* sebagai Media Belajar Siswa/i

Catrine Bella Nurazizah
NIM 42318210008

ABSTRAK

Pemerintah telah sepakat menggunakan media pembelajaran daring sebagai cara peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan mudah di saat pandemi *Covid-19* berlangsung. Kurangnya pemahaman pada peserta didik mengenai aplikasi belajar membentuk faktor ketidaksiapan saat mengoperasikannya. Terdapat kelemahan dan kelebihan pada pembelajaran daring yaitu seperti gawai dan jaringan internet yang menjadi kebutuhan utama saat memulai kegiatan belajar daring. Maka dengan adanya perancangan ini, penulis dapat memberi inovasi dengan membuat perancangan *Prototype Design User Interface* aplikasi *Be-line* sebagai aplikasi belajar daring yang dirancang untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar

Teknik perancangan ini melalui wawancara dengan peserta didik yang menggunakan aplikasi belajar serupa seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, dan sebagainya. Kemudian merancang logo *Be-line* sebagai penamaan *brand* aplikasi yang dibuat. Pemilihan logo *Be-line* dengan penggabungan kata yaitu “Belajar *Online*”. Penulis juga merancang skema desain dengan *mind mapping*, *site maps* (alur atau tatanan) dan *wireframe* (tampilan layar) dengan menggunakan elemen desain seperti *layout*, warna, tipografi, ilustrasi bentuk, dan elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video pada proses perancangan desain *prototype user interface* aplikasi *Be-line* ini. Penulis berharap *Prototype Design User Interface* Aplikasi *Be-line* sebagai Media Belajar Siswa/i ini dapat memberi kemudahan pemahaman dalam menggunakan satu aplikasi tersebut sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan efektif dan fleksibel.

Kata Kunci: *Covid-19, Platform, User Interface, Prototype, Be-line, Google Classroom, Edmodo, Brand, Online, Logotype, Mind mapping, Site Maps, Wireframe, Layout.*