



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN VISUAL *MOBILE APPLICATION***

## **MENGELOLA KEUANGAN UNTUK MAHASISWA**

### **Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Michael Gunawan

NIM : 12120210086

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2016**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Gunawan

NIM : 12120210086

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN VISUAL MOBILE APPLICATION MENGELOLA KEUANGAN UNTUK MAHASISWA**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran / terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian / implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Juni 2016

Michael Gunawan

UMN

## **HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN VISUAL *MOBILE APPLICATION MENGELOLA KEUANGAN UNTUK MAHASISWA***

Oleh

Nama : Michael Gunawan

NIM : 12120210086

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Juni 2016

Pembimbing



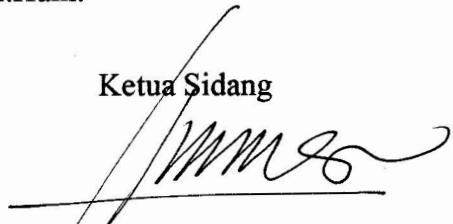
Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Pengaji



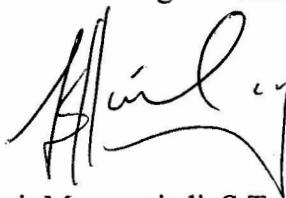
Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Gideon Kamang F., S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul *Perancangan Visual Mobile Application Mengelola Keuangan untuk Mahasiswa*, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Laporan ini berisikan dokumentasi dalam mencari data-data untuk merancang aplikasi yang sesuai dengan target penulis. Mahasiswa sebagai individu yang akan beranjak dewasa dan mendapatkan lebih banyak tanggung jawab, mulai diberikan kebebasan dalam mengatur keuangan. Akan tetapi dalam prakteknya seringkali mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengatur keuangan karena tidak mengetahui berapa uang yang boleh ia keluarkan dalam sehari, agar uang tersebut dapat tetap cukup hingga periode selanjutnya diberikan uang saku kembali oleh orang tua.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini.

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, nasehat, kritik, saran, waktu dan ilmunya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu.

3. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., Ardyansyah, S.Sn., M.M., Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., dan Gideon Kamang F., S.T., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Spesialis yang telah memberikan masukan, kritik, nasehat, dan waktunya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Yasa Singgih dan Ibu Erliana Muliati sebagai narasumber penelitian.
5. Papa dan Mama yang telah memberikan dukungan secara psikologis dan materi, sehingga penulis dapat menghadapi dan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
6. Patricia Saputra, Yakobi W. Antino, Johanes Baginda Doli Hutabarat, Gregorius Gary, Clarence Eldy, Ricky, Yudian, Angel, Johanes, Tasya, dan Kristin yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama perancangan Tugas Akhir ini.
7. Teman sekelompok bimbingan dan teman seperjuangan Tugas Akhir.
8. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini. Semoga laporan ini dapat menjadi referensi bagi pembaca. Tuhan memberkati.

Tangerang, 12 Juni 2016

Michael Gunawan

## ABSTRAKSI

Mahasiswa sebagai individu yang menuju dewasa akan diberikan kebebasan lebih, terutama di bidang keuangan oleh orang tua. Kebebasan ini salah satunya adalah dalam hal uang saku: orang tua tidak lagi terlalu mengontrol pengeluaran sang mahasiswa karena sudah dianggap dewasa. Faktanya, mahasiswa seringkali tidak mengelola keuangannya dengan baik dan menghabiskan uang sakunya sebelum waktunya. Mahasiswa tidak mengetahui berapa batasan pengeluarannya dalam sehari-hari sehingga harus kehabisan sebelum periode pemberian uang saku selanjutnya. Oleh karena itu, penulis merancang *mobile application* untuk mengelola keuangan untuk membantu mahasiswa mengatur keuangan. Pengaturan keuangan adalah sebuah proses seorang individu untuk mengatur uang yang dimilikinya untuk mencapai kepuasan secara ekonomi. Dengan pengaturan keuangan yang baik, seseorang dapat mengatur pengeluarannya agar tidak melebihi pemasukan, bahkan hingga menabung. Aplikasi ini ditujukan untuk mahasiswa berusia 18-22 tahun, dengan metode pengumpulan data melalui metode kualitatif yaitu wawancara dengan ahli di bidang mengelola keuangan dan *focus group discussion* serta observasi *existing* terhadap kompetitor.

Kata Kunci: *Mobile Application*, Perancangan Visual, Mengatur, Keuangan Mahasiswa.



## ***ABSTRACT***

*College students as an individual towards adulthood will be given more freedom by parents. One of their freedom is in allowance: parents no longer keep track of their children's money as they are reaching adulthood. The fact is, college students rarely manage their money, hence spending all of their money before next allowance comes. College students have no experience on limiting their daily expense, end up having no money at all before the next allowance comes. The writer plans to create a mobile application for the college students to help them manage their own money, focusing on its visual appearance. Financial management is a process of an individual to manage their money so they can have financial satisfaction. By having a good financial management, an individual could manage their amount of expense to be at least equal to their income, moreover to save. This mobile application is made for college students aged 18-22 years old, with qualitative data collecting method. The methods are: interviews with the experts at financial management, Focus Group Discussions, and observing existing financial management apps.*

*Keywords: Mobile application, Visual, Plan, Financial, Money, Management.*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah .....	5
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	6
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	6
1.6. Metode Perancangan .....	8
1.7. <i>Timeline</i> .....	10
1.8. Skematika Perancangan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI .....	12
2.1. <i>Mobile Application</i> .....	12
2.1.1. Prinsip <i>Mobile Application</i> .....	13

2.1.1.1.	Pengguna yang memegang kendali .....	13
2.1.1.2.	Mudah digunakan .....	14
2.1.1.3.	Tampilan .....	14
2.1.2.	<i>Tren Mobile Application</i> .....	15
2.1.2.1.	Mobile Communication.....	15
2.1.2.2.	Mobile Entertainment.....	15
2.1.2.3.	Mobile Marketing and Sales.....	15
2.1.2.4.	Monitoring and Discovering.....	16
2.1.2.5.	Money and Transaction .....	16
2.1.3.	Jenis-Jenis <i>Mobile Apps</i> .....	16
2.1.3.1.	Native Apps .....	17
2.1.3.2.	Mobile Web Apps.....	17
2.1.3.3.	Hybrid Apps .....	17
2.1.3.4.	Information Apps.....	17
2.1.3.5.	Lifestyle Apps.....	18
2.1.3.6.	Mobile Game Apps.....	18
2.1.3.7.	Branded Apps .....	18
<b>2.1.4.</b>	<b><i>Operating System</i></b> .....	<b>19</b>
2.1.4.1.	OS Android.....	19
<b>2.1.5.</b>	<b>Sistem Navigasi.....</b>	<b>19</b>
<b>2.1.6.</b>	<b>Unsur-unsur Visual <i>Mobile Application</i></b> .....	<b>23</b>
2.1.6.1.	Warna .....	23
2.1.6.2.	<i>Layout</i> .....	23

2.1.6.3. Tipografi .....	24
2.1.6.4. Ikon .....	25
<b>2.2. Mahasiswa .....</b>	<b>26</b>
<b>2.3. Keuangan.....</b>	<b>27</b>
2.3.1. Elemen Keuangan.....	27
2.3.2. Prinsip Keuangan.....	28
2.3.3. Mengatur Keuangan .....	29
2.3.4. Prinsip Mengatur Keuangan .....	30
2.3.5. Metode <i>Budgeting</i> .....	31
2.3.5.1. Prinsip Li Ka Shing .....	32
2.3.6. Keuangan Mahasiswa .....	34
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>36</b>
3.1. Gambaran Umum .....	36
3.2. Observasi .....	37
3.3. Wawancara.....	39
3.4. <i>Focus Group Discussion (FGD)</i> .....	43
<b>BAB IV ANALISIS KARYA.....</b>	<b>46</b>
4.1. <i>Mind Mapping</i> .....	46
4.2. <i>Brainstorming</i> .....	48
4.3. Konsep Perancangan .....	56
4.4. Konsep Navigasi.....	61
4.5. Konsep Visual.....	65
4.5.1. Konsep Visual Nama dan Logo Aplikasi .....	65

4.5.2. Konsep Visual Ikon Kategori .....	69
4.5.3. Konsep Visual Aplikasi .....	72
<b>4.6. Tampilan Aplikasi .....</b>	<b>77</b>
<b>4.7. <i>Budgeting</i> .....</b>	<b>81</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
5.1. Kesimpulan.....	83
5.2. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN A: Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....</b>	<b>88</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur navigasi linear .....	20
Gambar 2.2. Struktur navigasi hierarkial .....	20
Gambar 2.3. Struktur navigasi nonlinear .....	21
Gambar 2.4. Struktur navigasi komposit.....	22
Gambar 2.5. Contoh jenis huruf sans serif.....	24
Gambar 2.6. Contoh jenis huruf serif.....	25
Gambar 3.1. <i>Mind mapping</i> tentang keuangan mahasiswa.....	36
Gambar 3.2. Wawancara dengan Ibu Erliana.....	40
Gambar 3.3. Wawancara dengan Yasa Singgih .....	41
Gambar 3.4. <i>Focus Group Discussion 1</i> .....	43
Gambar 4.1. <i>Mind mapping</i> aplikasi .....	46
Gambar 4.2. Sketsa halaman <i>Homescreeen</i> .....	48
Gambar 4.3. Sketsa halaman menambah transaksi .....	48
Gambar 4.4. Sketsa halaman <i>history</i> .....	50
Gambar 4.5. Sketsa <i>charts</i> dalam <i>history</i> .....	51
Gambar 4.6. Sketsa <i>charts</i> dalam <i>history</i> .....	51
Gambar 4.7. Sketsa halaman <i>wishlist</i> .....	52
Gambar 4.8. Sketsa halaman <i>menu</i> .....	53
Gambar 4.9. Sketsa halaman <i>setting</i> .....	54
Gambar 4.10. Sketsa notifikasi <i>achievements</i> .....	55
Gambar 4.11. Pemilihan warna .....	57
Gambar 4.12. Warna dasar untuk aplikasi .....	58

Gambar 4.13. <i>Flowchart</i> navigasi .....	62
Gambar 4.14. <i>Mind mapping</i> untuk menentukan nama aplikasi.....	65
Gambar 4.15. <i>Mind mapping</i> penentuan logo aplikasi .....	67
Gambar 4.16. Logo atoor .....	68
Gambar 4.17. Sketsa ikon kategori .....	69
Gambar 4.18. Halaman <i>splash</i> .....	77
Gambar 4.19. Halaman <i>homescreen</i> .....	78
Gambar 4.20. Halaman <i>add flow/ tambah transaksi</i> .....	78
Gambar 4.21. Halaman <i>money tracks/ history</i> .....	79
Gambar 4.22. Halaman <i>wishlist</i> .....	79
Gambar 4.23. Halaman <i>setting, achievements, dan menu</i> .....	80
Gambar 4.24. <i>Dialog box</i> .....	80
Gambar 4.25. Notifikasi aplikasi .....	81



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. <i>Timeline</i> .....	10
Tabel 3.1. Observasi <i>existing</i> .....	37
Tabel 4.1. Konsep Perancangan .....	47
Tabel 4.2. Perumusan kategori.....	59
Tabel 4.3. Visualisasi ikon tiap kategori.....	70
Tabel 4.4. Tampilan awal halaman .....	72
Tabel 4.5. Biaya utama.....	81
Tabel 4.6. Biaya pendukung.....	82
Tabel 4.7. Jumlah biaya keseluruhan .....	82

