



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 *MOBILE APPLICATION* P3KU MENGENAI  
PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN**

**Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Thalia Giovanni  
NIM : 12120210050  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2016**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thalia Giovanni  
NIM : 12120210050  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN *MOBILE APPLICATION* P3KU MENGENAI PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN**

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 nara sumber.

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, 3 Juni 2016

Thalia Giovanni

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters "UMMN" are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN *MOBILE APPLICATION* P3KU MENGENAI PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN

Oleh

Nama : Thalia Giovanni

NIM : 12120210050

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 13 Juni 2016

Pembimbing



Ratna Cahaya R., S.Sos., M.Ds.

Penguji



Ferdy Tanumihardjo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Chara Susanti, M.Ds.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkatNya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Mobile Application P3KU Mengenai Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan” dengan baik. Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan laporan ini berisikan tentang dokumentasi proses penulis selama merancang karya Tugas Akhir. Perancangan aplikasi *P3KU* ini didasari oleh permasalahan mendasar tentang kurangnya pengetahuan tentang pertolongan pertama diantara masyarakat Indonesia. Perancangan aplikasi ini dibuat sebagai sarana informasi seputar pertolongan pertama yang dapat membantu masyarakat dalam keadaan darurat maupun tidak.

Laporan Tugas Akhir ini pada akhirnya dapat diselesaikan dengan baik tentunya karena penulis menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka penulis ingin mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik dan benar.

3. Willy Wirawan dan dr. Jeremy Sebastian, SpB, selaku narasumber atas kesempatan dan kerjasamanya untuk membantu penulis melengkapi data yang diperlukan sebagai kebutuhan Tugas Akhir.
4. Angelica Setiady, Endru Suphato, Wendy Juwita, Jessica Japutri, Bernard Effendie, Wenny Dewanti, Yakobus Luke dan Eric Huang atas partisipasinya dalam *focus group discussion* guna memenuhi data untuk kebutuhan Tugas Akhir.
5. Orangtua dan adik penulis yang telah senantiasa memberikan dukungan serta doa selama pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Adeline Felicia, Cindy Homarwan, Meilani Haryono, Natasha Widjaja, Natasha Levina dan Tri Wahyuni yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.
7. Pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi berguna untuk menambah wawasan bagi para pembaca di masa yang akan datang.

Tangerang, 3 Juni 2016

Thalia Giovanni

## ABSTRAKSI

Sejumlah kasus tentang telatnya korban kecelakaan menerima pertolongan pertama terjadi karena umumnya masyarakat Indonesia tidak menguasai pertolongan pertama. Korban yang mengalami kecelakaan semestinya menerima bantuan pertolongan pertama segera supaya keadaan tidak menjadi semakin buruk. Melihat gaya hidup masyarakat Indonesia saat ini yang cenderung memiliki ketergantungan dengan *smartphone*, maka *mobile application* menjadi pilihan media yang tepat untuk menginformasikan masyarakat mengenai langkah-langkah pertolongan pertama dan koneksi untuk mencari fasilitas kesehatan terdekat supaya dapat mendapatkan bantuan segera. Oleh karena itu, penulis merancang *mobile application* mengenai pertolongan pertama. Perancangan aplikasi ini didukung oleh data yang telah dikumpulkan melalui survei dengan membagikan kuesioner, wawancara, *focus group discussion* dan studi literatur. Informasi mengenai langkah-langkah melakukan pertolongan pertama akan dikemas dalam bentuk *step-by-step* yang dilengkapi dengan gambaran ilustrasi serta panduan audio untuk beberapa penanganan tertentu supaya pengguna dapat menerima gambaran lebih baik pada saat hendak melakukan penanganan.

**Kata kunci:** kecelakaan, *mobile application*, pertolongan pertama.

UMMN



## **ABSTRACT**

*Some cases of delayed first aid for accident victims occur because generally, Indonesians do not master first aid. Accident victims should receive first aid immediately to prevent their condition from getting worse. Viewing from Indonesians' smartphone-dependent lifestyle these days, mobile application becomes a proper form of media to inform people about the steps of first aid, as well as connections to find the nearest health facility so that help can be obtained quickly. For that purpose, the author designs a mobile application about first aid. The design of this application is supported by data collected from surveys through questionnaires, interviews, focus group discussion and literature review. Information about steps in first aid will be displayed step-by-step along with illustrations and audio guides for certain handling methods so that users will have a clearer picture when giving first aid.*

**Keywords:** *accident, mobile application, first aid.*

U M N

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3. Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4. Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>3</b>
<b>1.5. Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>4</b>
<b>1.6. Metode Perancangan.....</b>	<b>4</b>
<b>1.7. Skematika Perancangan .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1. Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan.....</b>	<b>7</b>

<b>2.2. Media Interaktif .....</b>	<b>9</b>
<b>2.3. Desain Interaktif.....</b>	<b>13</b>
2.3.1. Navigasi.....	14
2.3.2. <i>Wireframe</i> .....	19
2.3.3. <i>Graphic User Interface</i> .....	19
2.3.4. <i>Layout</i> .....	20
2.3.5. Tipografi.....	22
2.3.6. Ilustrasi .....	24
2.3.7. Warna .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
<b>3.1. Gambaran Umum.....</b>	<b>29</b>
<b>3.2. Pengetahuan Masyarakat Tentang Pertolongan Pertama .....</b>	<b>29</b>
<b>3.3. Pengenalan Pertolongan Pertama Untuk Masyarakat Awam .....</b>	<b>35</b>
<b>3.4. Tanggapan Calon User Mengenai Konten dan Visual Aplikasi .....</b>	<b>38</b>
<b>3.5. Studi Eksisting .....</b>	<b>41</b>
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>48</b>
4.1. <i>Mindmap</i> .....	48
4.2. S.W.O.T.....	49
4.3. <i>Brainstorming</i> .....	50
4.4. <i>Information Architecture</i> .....	52

<b>4.5. Proses Perancangan .....</b>	<b>52</b>
4.5.1. Warna .....	53
4.5.2. Tipografi.....	54
4.5.3. Sketsa Perancangan.....	55
4.5.4. Aplikasi Kreatif.....	58
<b>4.6. Media Promosi.....</b>	<b>62</b>
<b>4.7. Budgeting Perancangan .....</b>	<b>65</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>67</b>
<b>5.2. Saran.....</b>	<b>68</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan ABC Check .....	8
Gambar 2.2. Aplikasi <i>Snapseed</i> .....	11
Gambar 2.3. Aplikasi <i>Facebook</i> .....	12
Gambar 2.4. <i>Hub and spoke</i> .....	15
Gambar 2.5. <i>Fully connected</i> .....	15
Gambar 2.6. <i>Multi-level</i> .....	16
Gambar 2.7. <i>Stepwise</i> .....	16
Gambar 2.8. <i>Pyramid</i> .....	16
Gambar 2.9. <i>Pan-and-zoom</i> .....	17
Gambar 2.10. <i>Modal panel</i> .....	17
Gambar 2.11. <i>Clear entry points</i> .....	17
Gambar 2.12. <i>Bookmarks</i> .....	18
Gambar 2.13. <i>Escape hatch</i> .....	18
Gambar 2.14. Struktur awal <i>layout</i> layar .....	21
Gambar 2.15. Warna RGB dan CMYK .....	27
Gambar 3.1. Grafik data dimana masyarakat mempelajari pertolongan pertama. 31	
Gambar 3.2. Grafik data penanganan kasus terkilir.....	32
Gambar 3.3. Grafik data peran masyarakat dalam darurat.....	33
Gambar 3.4. Grafik data media yang sering digunakan untuk mengakses informasi .....	34
Gambar 3.5. Grafik data media yang sesuai untuk saat darurat.....	34
Gambar 3.6. Wawancara dengan Willy Wirawan.....	36

Gambar 3.7. Wawancara dengan dr. Jeremy Sebastian, SpB .....	37
Gambar 3.8. Dokumentasi Focus Group Discussion .....	39
Gambar 3.9. Aplikasi <i>PMI Frst Aid</i> .....	42
Gambar 3.10. Aplikasi <i>St. John Ambulance First Aid</i> .....	42
Gambar 3.11. Aplikasi <i>GotoAid First Aid Lite</i> .....	43
Gambar 4.1. <i>Mindmap</i> .....	48
Gambar 4.2. <i>Brainstorm</i> .....	50
Gambar 4.3. <i>Information architecture</i> .....	52
Gambar 4.4. <i>Color palette</i> aplikasi <i>P3KU</i> .....	54
Gambar 4.5. Font yang digunakan dalam aplikasi <i>P3KU</i> .....	54
Gambar 4.6. Tabel kata kunci .....	55
Gambar 4.7. Sketsa logo <i>P3KU</i> .....	56
Gambar 4.8. Sketsa awal tampilan <i>interface</i> .....	57
Gambar 4.9. Revisi awal sketsa tampilan <i>interface</i> .....	57
Gambar 4.10. Revisi akhir sketsa tampilan <i>interface</i> .....	58
Gambar 4.11. Alternatif warna logo <i>P3KU</i> .....	58
Gambar 4.12. Logo <i>P3KU</i> .....	59
Gambar 4.13. <i>First launch tutorial</i> .....	59
Gambar 4.14. <i>Navigation drawer</i> .....	60
Gambar 4.15. Tampilan <i>homepage</i> dan halaman bantuan darurat .....	61
Gambar 4.16. Tampilan bagian pemeriksaan penderita .....	62
Gambar 4.17. <i>Mobile advertising banner</i> .....	63
Gambar 4.18. Desain poster .....	63

Gambar 4.19. Desain *x-banner* ..... 64

Gambar 4.20. Contoh *merchandise P3KU*..... 65



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel perbandingan dari segi konten .....	43
Tabel 3.2. Tabel perbandingan dari segi teknis dan fitur .....	45
Tabel 3.3. Tabel perbandingan dari segi visual.....	46
Tabel 4.1. Tabel S.W.O.T. ....	49



UMN



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: Lembar Bimbingan.....</b>	<b>xx</b>
<b>LAMPIRAN B: Blank Form Kuesioner Tahap Pertama.....</b>	<b>xxiii</b>
<b>LAMPIRAN C: Blank Form Kuesioner Tahap Kedua.....</b>	<b>xxiv</b>
<b>LAMPIRAN D: Biodata Singkat Peserta Focus Group Discussion .....</b>	<b>xxv</b>
<b>LAMPIRAN E: Tampilan Interface P3KU .....</b>	<b>xxvi</b>

UMMN