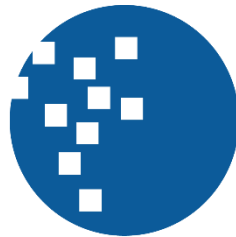


PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR PUEBI

UNTUK ANAK SD



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Sekar Widianingtyas

00000016882

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR PUEBI

UNTUK ANAK SD



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Sekar Widianingtyas

00000016882

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sekar Widianingtyas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000016882

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

“PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR PUEBI UNTUK ANAK
SD”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Juni 2022



(Sekar Widianingtyas)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR PUEBI UNTUK ANAK SD

Oleh

Nama : Sekar Widianingtyas
NIM : 00000016882
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 14 Juni 2022

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



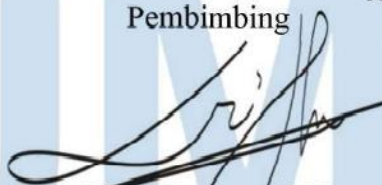
Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504/E051860

Penguji



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/E067811

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.
M.Ds.0304088702/E042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi
Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sekar Widianingtyas
NIM : 00000016882
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR PUEBI UNTUK ANAK SD

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Sekar Widianingtyas)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR PUEBI UNTUK ANAK SD** dengan baik.

Laporan ini ditulis dengan tujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Semoga laporan ini dapat menambah ilmu bagi pihak – pihak yang membacanya dan juga memperkaya literasi di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan laporan ini tidak akan selesai tanpa dukungan dan bantuan dari pihak-pihak lain, maka dari itu penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Maulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Semoga karya ilmiah ini menjadi bukti perjalanan yang ditempuh penulis sebagai mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara hingga kelulusan ini. Penulis juga berharap karya ilmiah juga bermanfaat bagi adik kelas mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk menambah ilmu atau menjadi acuan untuk penulisan karya ilmiah mereka nanti.

Tangerang, 20 Juni 2022

(Sekar Widianingtyas)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR PUEBI

UNTUK ANAK SD

(Sekar Widianingtyas)

ABSTRAK

PUEBI kurang diketahui oleh masyarakat sebagai panduan baru untuk penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Di lain pihak penggunaan PUEBI sangat dibutuhkan untuk kehidupan sehari-hari seperti untuk penulisan pengumuman, surat, berita. Dengan adanya PUEBI, maka penggunaan bahasa Indonesia yang tepat dapat menyampaikan makna dengan jelas dan dapat dipahami semua orang. Hal ini sangat diperlukan untuk dipelajari oleh para murid dikarenakan mereka berada dalam usia dimana mereka menyerap informasi dengan mudah, sehingga apabila mereka sering menggunakan PUEBI dari kecil maka mereka akan terbiasa berbahasa Indonesia dengan baik dan benar ketika mereka bertumbuh dewasa. Guru pun perlu memahami PUEBI karena mereka yang mendampingi dan memberi bekal ilmu kepada generasi muda berikutnya. Jika ilmu PUEBI ditanam dengan baik oleh guru dalam benak para murid, maka akan terlahir satu generasi pemuda yang mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Maka penulis membuat sebuah aplikasi untuk mengajar PUEBI kepada siswa SD supaya pemakaian PUEBI bisa tertanam sejak usia dini. Aplikasi dirancang dengan metode *design thinking*. Aplikasi ini mengandalkan *quiz* sebagai teknik dalam mempelajari materi agar perhatian dan minat murid SD dapat terpacu dalam mempelajari PUEBI sehingga tolak ukurnya adalah kemampuan anak dalam mengerjakan soal-soal dalam quiz tanpa merasa soal terlalu sulit maupun membosankan. Hasil penelitian menghasilkan sebuah aplikasi yang mengajar PUEBI kepada anak SD dan juga meningkatkan semangat anak SD untuk belajar PUEBI.

Kata kunci: PUEBI, aplikasi, siswa SD

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR PUEBI

UNTUK ANAK SD

(Sekar Widianingtyas)

ABSTRACT

PUEBI is not known by the general masses as the new guide for written Indonesian text, on the other hand PUEBI is very useful in our day to day lives for example for written announcements, letters, news, and so on. By using PUEBI as a guide, the use of correct Indonesian language can send a clear message that can be understood by everyone. This is a crucial skill to learn, especially for students, because they are at the age where they absorb information very well. When they are used to using PUEBI when writing in Indonesian, then they will form a habit writing well Indonesian by the time they grow up. Teachers also need to learn PUEBI because they are the educators of the younger generation. If they manage to do well to implement the usage of PUEBI into the minds of students, then there will be generations of students who are good at writing in Indonesian. Therefore, the writer designed an app to teach PUEBI to elementary school students so that the usage of PUEBI is ingrained from a young age. The app is designed with the 'design thinking' method. The app uses quiz technique as a way to engage a students mind in learning. The benchmark is determined by a students ability to solve all questions in the quiz without feeling overwhelmed or feeling bored doing it. The result of the research is an app that can be used to teach PUEBI and also to raise an elementary school student will to learn PUEBI.

Keywords: PUEBI, apps, elementary school students

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Teori Desain Grafis	4
2.1.1 Elemen-Elemen Desain	4
2.1.1.1 Titik	4
2.1.1.2 Garis	5
2.1.1.3 Bentuk	6
2.1.1.4 Tekstur	7
2.1.1.5 Warna	8
2.1.1.6 Tipografi	14
2.1.1.7 <i>Layout</i>	17
2.1.1.8 <i>Icons</i>	20
2.1.2 Prinsip Desain	21
2.1.2.1 <i>Balance</i>	22
2.1.2.2 <i>Emphasis</i>	23
2.1.2.3 <i>Rhythm</i>	24

2.1.2.4	<i>Unity</i>	25
2.2	Teori UI/UX	27
2.2.1	Prinsip User Interface	27
2.2.2	Elemen-Elemen User Interface	28
2.2.3	The Eight Golden Rules of Interaction Design	29
2.2.4	Elemen-Elemen UX	30
2.3	PUEBI	32
2.3.1	Pemakaian Huruf	32
2.3.2	Penulisan Kata	32
2.3.3	Pemakaian Tanda Baca	33
2.3.4	Penulisan Unsur Serapan	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		34
3.1	Metode Pengumpulan Data	34
3.1.1.1	Wawancara	34
3.1.1.2	Studi Pustaka	37
3.1.1.3	Studi Eksisting	37
3.1.1.4	Kesimpulan	39
3.1.2	Metode Kuantitatif	39
3.1	Metode Perancangan	39
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		41
4.1	Strategi Perancangan	41
4.1.1	<i>Emphatize</i>	41
4.1.2	<i>Define</i>	41
4.1.3	<i>Ideate</i>	42
4.1.4	<i>Prototype</i>	47
4.1.4.1	Information Architecture	48
4.1.4.2	Low-Fidelity Wireframe	50
4.1.4.3	High-Fidelity Wireframe	51
4.1.5	<i>Test</i>	51
4.2	Analisis Alpha	52
4.2.1	Analisis Visual	52
4.2.2	Analisis Interface	52

4.2.3 Analisis Interaktivitas	53
4.3 Analisis Beta	53
BAB V PENUTUP	55
5.1 Simpulan	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Dioda Sebuah Pixel	5
Gambar 2.2 Pembentukan Layer dari Pixel	5
Gambar 2.3 Macam-Macam Bentuk	7
Gambar 2.4 Contoh Aplikasi <i>Visual Texture</i> pada Buttons	8
Gambar 2.5 Berbagai Macam <i>Color Gambut</i>	10
Gambar 2.6 Contoh Cara Menggunakan Kode HEX	11
Gambar 2.7 <i>Primary, Secondary, Tertiary Colors</i>	12
Gambar 2.8 <i>Complementary Color</i>	12
Gambar 2.9 <i>Triadic Colors</i>	13
Gambar 2.10 <i>Split Complementary Colors</i>	13
Gambar 2.11 <i>Quadratic Colors</i>	14
Gambar 2.12 <i>Analogous Colors</i>	14
Gambar 2.13 <i>Monochromatic Colors</i>	14
Gambar 2.14 <i>Baseline dan Leading</i>	15
Gambar 2.15 Anatomi Tipografi	15
Gambar 2.16 Anatomi <i>Web Page</i>	17
Gambar 2.17 Komponen <i>Grid System</i>	20
Gambar 3.1 Wawancara dengan Bapak	34
Gambar 3.2 Wawancara dengan Ibu	36
Gambar 3.3 PUEBI Daring	38
Gambar 4.1 Persona	42
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i>	43
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i>	44
Gambar 4.4 <i>Color Scheme</i>	45
Gambar 4.5 <i>Logo</i>	46
Gambar 4.6 <i>Typography</i>	47
Gambar 4.7 <i>Information Architecture</i>	48
Gambar 4.8 <i>Low-Fidelity Wireframe</i>	50
Gambar 4.9 <i>High-Fidelity Wireframe</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Bimbingan	xv
Lampiran B Kuesioner Alpha & Beta Test	xviii
Lampiran C Hasil Turnitin	xxix
Lampiran Transkrip Wawancara	xxxiv

