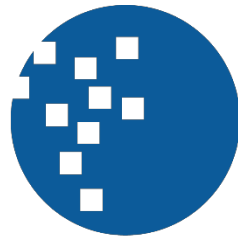


**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEBAGAI MEDIA
INFORMASI WISATA RELIGI DI LEMBAH
KARMEL CIKANYERE**

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN SKRIPSI

Nama : Melynda Clarissa Ava H.
NIM : 00000031107
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEBAGAI MEDIA
INFORMASI WISATA RELIGI DAN KEHIDUPAN DI
LEMBAH KARMEL CIKANYERE**



LAPORAN SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nama : Melynda Clarissa Ava H.

NIM : 00000031107

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Melynda Clarissa Ava Hartanujaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000031107

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI
WISATA RELIGI DAN KEHIDUPAN DI LEMBAH KARMELE
CIKANYERE**

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, 15 Juni 2022



Melynda Clarissa Ava Hartanujaya

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

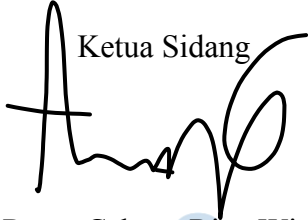
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI WISATA RELIGI DI LEMBAH KARMEL CIKANYERE

Oleh

Nama : Melynda Clarissa Ava Hartanujaya
NIM : 00000031107
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 15 Juni 2022
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.



Ketua Sidang
Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan
Putri, S.Sos., M.Ds.
E023902/0324087506

Penguji



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/E076482

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Ds.
E067811 / 0323067804

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Melynda Clarissa Ava Hartanujaya

NIM : 00000031107

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 UI/UX APLIKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI WISATA RELIGI DI LEMBAH KARMEL CIKANYERE

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, 6 Juni 2022

Yang menyatakan,



Melynda Clarissa Ava Hartanujaya

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

KATA PENGANTAR

Penulis mengambil topik mengenai perancangan *user interface* aplikasi sebagai media informasi wisata religi di Lembah Karmel, sehingga dapat menjadi sumber terpercaya dan terverifikasi. Bagi pengguna, semoga bisa mendapatkan informasi yang jelas dan detail mengenai wisata religi dan keseharian di Lembah Karmel, juga dapat menambah pengetahuan tentang perancangan *user interface* dan *user experience* dari sebuah aplikasi.

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, juga ucapan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian tugas akhir ini dengan tujuan perancangan UI/UX *website* sebagai media informasi wisata religi di Lembah Karmel, pihak-pihak antara lain :

1. Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Koordinator Tugas Akhir DKV
4. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing 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.
6. Pihak Lembah Karmel yang telah memberikan informasi mengenai wisata dan keseharian di Lembah Karmel Cikanyere
7. Martini, S.Ds, selaku *User Interface Designer* yang telah memberikan ilmunya mengenai UI/UX
8. Rilya Firstania Greeslamirya, B.A., sebagai Social Media Manager yang telah memberikan ilmunya mengenai social media

9. Teman-teman baik penulis yang telah memberikan dukungan, kritik, dan saran agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca

Tangerang, 15 Juni 2022



Melynda Clarissa Ava Hartanujaya



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI WISATA RELIGI DI LEMBAH KARMEL

CIKANYERE

Melynda Clarissa Ava Hartanujaya

ABSTRAK

Karena kurangnya informasi tentang wisata religi di Lembah Karmel, maka penulis memutuskan untuk membuat rancangan UI/UX aplikasi untuk Lembah Karmel. Perancangan ini memiliki rumusan masalah bagaimana cara membuat desain user interface dan user experience website sebagai media informasi untuk para calon pendatang Lembah Karmel. Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat UI/UX Aplikasi sebagai media informasi wisata religi dan kehidupan di Lembah Karmel.

Perancangan UI/UX ini melalui riset secara kuantitatif dan kualitatif, dengan cara wawancara, membuat kuisioner, studi existing dan observasi non partisipan, lalu data yang didapatkan dianalisa oleh penulis, sebagai acuan untuk merancang desain sesuai teori desain innteraktif dan teori user interface dan user experience.

Kata kunci: Aplikasi, *user interface*, wisata, religi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGN OF UI/UX APPLICATION AS A INFORMATION
MEDIA OF RELIGIOUS TOURISM AND LIFE AT LEMBAH***

KARMEL CIKANYERE

Melynda Clarissa Ava Hartanujaya

ABSTRACT (English)

Due to the lack of information about religious tourism in the Lembah Karmel, the author decided to design a UI/UX application for the Lembah Karmel. This design has a problem formulation of how to design a user interface and user experience website as a medium of information for potential immigrants to the Lembah Karmel. The purpose of this design is to become a UI/UX application for medium of information about religious tourism and life in the Lembah Karmel.

The UI/UX design is done through quantitative and qualitative research, by means of interviews, making questionnaires, existing studies and non-participant observations, then the data obtained is analyzed by the author, as a reference for designing designs according to interactive design theory and user interface and user experience theory.

Keywords: application, user interface, tour, religion

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 User Interface	5
2.2 User Experience	7
2.3 Media Sosial	7
2.4 Social Media Advertising	8
2.4.1 Customer Engagement	9
2.5 Human Centered Design	10
2.6 Human Computer Interaction	11
2.7 Search Engine Optimization	12
2.8 Elemen Desain	12
2.8.1 Fotografi	20
2.8.2 Ilustrasi	20
2.8.3 Audio	24
2.9 Pengertian Lembah Karmel	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	26

3.1	Metodologi Penelitian	26
3.1.1	Wawancara dengan Pihak Lembah Karmel	26
3.1.2	Wawancara dengan Social Media Manager	28
3.1.3	Wawancara dengan Assitant UI Design Manager	31
3.1.4	Kuisisioner	33
3.1.5	Focus Group Discussion	41
3.1.6	Studi Referensi	41
3.1.6.1	Aplikasi Alodokter	41
3.1.6.2	Instagram Zenius Education	42
3.1.7	Studi Existing	45
3.1.7.1	Aplikasi Gereja Mawar Sharon	45
3.1.7.2	Instagram Gereja Yesus Sejati	47
3.1.7.3	Instagram Airy Indonesia	49
3.2	Metodologi Perancangan	52
BAB IV ANALISIS & STRATEGI PERANCANGAN		53
4.1	Strategi Perancangan	53
4.1.1	Inspiration	53
4.1.1.1	Expert Interview	53
4.1.1.2	Define Your Audience	53
4.1.1.3	Secondary Research	54
4.1.2	Ideation	54
4.1.2.1	Brainstorming	54
4.1.2.2	Create a Concept	55
4.1.2.3	Moodboard	56
4.1.2.4	Color Pallete	56
4.1.2.5	Font	56
4.1.2.6	Persona	58
4.1.2.7	Get Visual	60
4.1.2.8	Sitemap	60
4.1.2.9	App Name	62
4.1.2.10	Sketch	62
4.1.2.11	Flowchart	63

4.1.2.12	Grid App.....	64
4.1.2.13	Low Fidelity.....	65
4.1.2.14	Wireframe	66
4.1.2.15	Illustration	68
4.1.2.16	Photo	71
4.1.2.17	High Fidelity.....	73
4.1.3	Implementaion	74
4.1.3.1	Prototype Day.....	75
4.1.3.2	Iteration	78
4.1.4	Implementaion Media Pendukung.....	78
4.2	Analisa Alpha	87
4.2.1	Analisis Konten	88
4.2.2	Analisis Desain	89
4.2.3	Analisis Interaktif.....	90
4.2.4	Kesimpulan Analisa Alpha	92
4.2.4	Hasil Perbaikan	92
4.2.4.1	Iterasi Media Utama.....	92
4.2.4.2	Iterasi Warna dan Font.....	93
4.3	Analisa Beta	94
4.3.1	Hasil Perbaikan Beta Test	98
4.4	Budgeting	98
BAB V	PENUTUP.....	100
5.1	Simpulan	100
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xviii

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 SWOT Aplikasi Gereja Mawar Sharon	47
Tabel 3. 2 SWOT Instagram Gereja.....	49
Tabel 4. 1 Analisa Konten.....	88
Tabel 4. 2 Analisa Desain	89
Tabel 4. 3 Analisa Interactivity.....	91
Tabel 4. 4 Beta Test	95
Tabel 4. 5 Budgeting.....	98

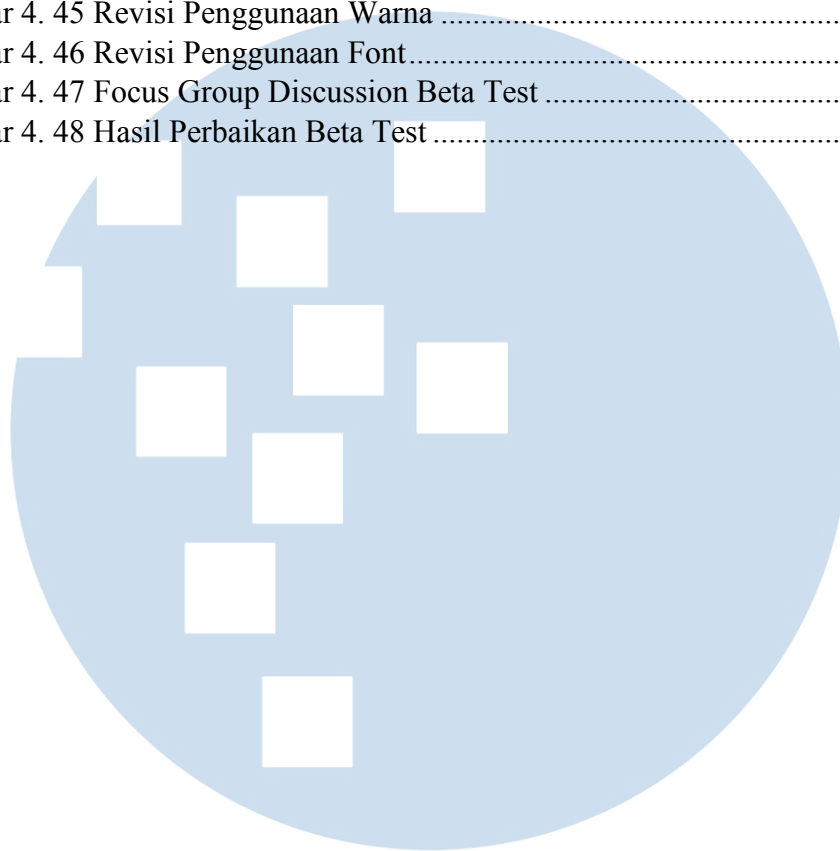


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Human Computer Interaction.....	11
Gambar 2. 2 Human Centered Design	12
Gambar 2. 3 Macam Garis	13
Gambar 2. 4 Macam Bentuk Dasar	14
Gambar 2. 5 Bentuk Geomteris dan Organik.....	14
Gambar 2. 6 Bentuk Realistic	14
Gambar 2. 7 Bentuk Disortasi.....	15
Gambar 2. 8 Bentuk Abstrak.....	15
Gambar 2. 9 Bentuk Stylized	16
Gambar 2. 10 Bentuk Non-Objektif.....	17
Gambar 2. 11 Warna Aditif dan Subtraktif.....	18
Gambar 2. 12 Ilustrasi Naturalis	21
Gambar 2. 13 Ilustrasi Dekoratif.....	21
Gambar 2. 14 Ilustrasi Kartun.....	22
Gambar 2. 15 Ilustrasi Karikatur.....	22
Gambar 2. 16 Ilustrasi Cerita Bergambar	23
Gambar 2. 17 Ilustrasi Buku Pelajaran	23
Gambar 2. 18 Ilustrasi Khayalan.....	24
Gambar 2. 19 Logo Lembah Karmel	25
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Frater Dion Lembah Karmel.....	28
Gambar 3. 2 Wawancara UI/UX Designer	30
Gambar 3. 3 Wawancara UI/UX Designer	33
Gambar 3. 4 Kuisisioner nama, jenis kelamin, domisili.....	34
Gambar 3. 5Kuisisioner transportasi dan waktu berwisata.....	35
Gambar 3. 6 Pentingnya Informasi Destinasi Wisata	36
Gambar 3. 7 Media untuk Pencarian Informasi	36
Gambar 3. 8 Alasan memilih media informasi	37
Gambar 3. 9 Pendapat pentingnya media informasi destinasi wisata	38
Gambar 3. 10 Pengenalan Lembah Karmel	39
Gambar 3. 11 Wisata Lembah Karmel.....	40
Gambar 3. 12 Wisata Lembah Karmel.....	40
Gambar 3. 13 Focus Group Discussion	42
Gambar 3. 14 Aplikasi Alodokter	43
Gambar 3. 15 Instagram Zenius Education.....	44
Gambar 3. 16 Aplikasi Gereja Mawar Sharon 1.....	45
Gambar 3. 17 Aplikasi Gereja Mawar Sharon 2	46
Gambar 3. 18 Instagram Gereja Yesus Sejati	48
Gambar 3. 19 Interaktif story instagram Airy Indonesia	49
Gambar 3. 20 Interaktif story instagram Airy Indonesia 2	50
Gambar 3. 21 Interaktif story instagram Airy Indonesia 3	50
Gambar 3. 22 Interaktif story instagram Airy Indonesia 4	51
Gambar 3. 23 Interaktif story instagram Airy Indonesia 5	51

Gambar 4. 1 Mindmap	54
Gambar 4. 2 Moodboard	56
Gambar 4. 3 Color Palette.....	57
Gambar 4. 4 Font Montserrat	58
Gambar 4. 5 Font Amaranth Family	58
Gambar 4. 6 Persona	59
Gambar 4. 7 User Journey.....	59
Gambar 4. 8 Sitemap.....	62
Gambar 4. 9 Sketsa Aplikasi.....	63
Gambar 4. 10 Flowchart.....	64
Gambar 4. 11 Grid Aplikasi	65
Gambar 4. 12 Grid Low Fidelity.....	65
Gambar 4. 13 Low Fidelity	66
Gambar 4. 14 Wireframe.....	67
Gambar 4. 15 Referensi Ilustrasi.....	68
Gambar 4. 16 Sketsa Ilustrasi.....	69
Gambar 4. 17 Screenshoot Photoshop Ilustrasi.....	70
Gambar 4. 18 Ilustrasi	71
Gambar 4. 19 Referensi Foto	72
Gambar 4. 20 Asset Foto.....	73
Gambar 4. 21 Grid High Fidelity	73
Gambar 4. 22 High Fidelity	74
Gambar 4. 23 Sketsa Feeds Instagram	75
Gambar 4. 24 Final Desain Feeds Instagram	76
Gambar 4. 25 Sketsa Story Instagram.....	76
Gambar 4. 26 Story Instagram Prototype Day	77
Gambar 4. 27 Prototype Filter.....	77
Gambar 4. 28 Sketsa Feeds Instagram	78
Gambar 4. 29 Screenshoot Sketsa Feeds Instagram.....	79
Gambar 4. 30 Feeds Instagram Prototype Day	80
Gambar 4. 31 Sketsa Story Instagram.....	80
Gambar 4. 32 Screenshoot Sketsa Story Instagram	81
Gambar 4. 33 Final Desain Story Instagram.....	81
Gambar 4. 34 Pembuatan Aset Filter	82
Gambar 4. 35 Pengerjaan pada Spark AR.....	82
Gambar 4. 36 Mockup Filter Instagram.....	83
Gambar 4. 37 Sketsa Digital Banner.....	83
Gambar 4. 38 Photoshop Digital Banner	84
Gambar 4. 39 Digital Banner	84
Gambar 4. 40 Mock-Up Digital Banner.....	85
Gambar 4. 41 Sketsa Merch	85
Gambar 4. 42 Photoshop Merch.....	86
Gambar 4. 43 Merch	87

Gambar 4. 44 Revisi Media Utama (Instagram dan Aplikasi).....	93
Gambar 4. 45 Revisi Penggunaan Warna	94
Gambar 4. 46 Revisi Penggunaan Font.....	94
Gambar 4. 47 Focus Group Discussion Beta Test	97
Gambar 4. 48 Hasil Perbaikan Beta Test	98



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	xviii
Lampiran B Screenshoot Wawancara	xxi
Lampiran C Screenshoot Bimbingan	xxvii
Lampiran D Form Bimbingan	xxix
Lampiran E Focus Group Discussion	xxxii
Lampiran F Hasil Kuisisioner	xxxii
Lampiran G Kuisisioner Alpha Test	xlviii
Lampiran H FGD Beta Test	lii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA