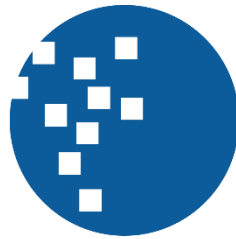


**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE HELPER*
BAGI PENYANDANG ADHD DEWASA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee
00000020430

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE HELPER*

BAGI PENYANDANG ADHD DEWASA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee

0000020430

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee

Nomor Induk Mahasiswa : 00000020430

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE HELPER* BAGI PENYANDANG ADHD DEWASA

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, 22 Desember 2023



(Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE HELPER* BAGI PENYANDANG ADHD DEWASA

Oleh

Nama : Sylvianti Florencetiara Angeline A.

NIM : 00000020430

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024

Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

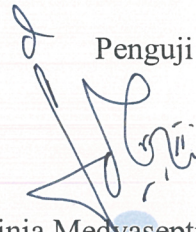
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Penguji



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/E068502

Pembimbing



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ E069425

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 : Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee

NIM : 00000020430

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/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 *MOBILE HELPER*

BAGI PENYANDANG ADHD DEWASA

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, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kekuatan yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa, penulis juga ingin berterimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya 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. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesaikannya tugas akhir ini.
5. dr. James Darmapuspita, Sp.KJ., dari Brawijaya Clinic Kemang sebagai narasumber profesional yang telah bersedia penulis wawancarai.
6. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga karya ilmiah tugas akhir ini dapat menjadi manfaat bagi khalayak luas.

Tangerang, 22 Desember 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee)

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE HELPER* BAGI

PENYANDANG ADHD DEWASA

Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee

ABSTRAK

ADHD pada dewasa sering kali tidak terlihat namun permasalahan yang dialami oleh penyandang ADHD dewasa sangatlah nyata. Terdapat 26,4% anak yang memiliki kondisi ADHD di Indonesia, namun gejala ADHD tersebut tidak dapat menghilang saat dewasa. Gejala ADHD pada dewasa mempengaruhi berbagai aspek kehidupan penyandanginya sehingga dapat menyebabkan penurunan performa dalam lingkup pekerjaan dan sangat rentan terhadap penyakit mental penyerta. Strategi dalam mengontrol gejala ADHD utamanya ditangani oleh profesional namun selain itu, dapat dilakukan secara mandiri, salah satunya memanfaatkan gawai untuk membantu mengatasi kelemahan yang timbul akibat gejala ADHD. Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi adalah gabungan dari metode kualitatif dan kuantitatif. FGD dilakukan kepada lima penyandang ADHD dewasa, wawancara dilakukan dengan narasumber dokter psikiatri, dan penyebaran kuesioner ditujukan kepada komunitas penyandang ADHD dewasa. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi mobile dalam gawai merupakan strategi alternatif yang paling sering digunakan oleh penyandang ADHD dewasa. Perancangan aplikasi mobile dibutuhkan untuk membantu penyandang ADHD dewasa dalam meningkatkan performa dalam pekerjaannya. Perancangan aplikasi mobile mengenai strategi tersebut menggunakan metode *Design Thinking*. Berdasarkan hasil pengujian perancangan kepada penyandang ADHD dewasa, dapat disimpulkan aplikasi mobile pendamping ADHD dapat membantu meningkatkan performa penyandang ADHD dewasa dalam pekerjaan.

Kata kunci: ADHD, Aplikasi, Mobile

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

MOBILE HELPER APPLICATION DESIGN

FOR ADULT ADHD

Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee

ABSTRACT (English)

ADHD in adults is often invisible, but the problems experienced by adults with ADHD are very real. There are 26.4% of children who have ADHD in Indonesia, but the ADHD symptoms do not disappear as adults. Symptoms of ADHD in adults affect various aspects of the sufferer's life so that it can cause decreased performance in the scope of work and make them very vulnerable to comorbid mental illnesses. Strategies for controlling ADHD symptoms are mainly handled by professionals but apart from that, they can be done independently, one of which is using devices to help overcome weaknesses that arise due to ADHD symptoms. The research method used to obtain information is a combination of qualitative and quantitative methods. FGDs were conducted with five adults with ADHD, interviews were conducted with psychiatric doctors, and questionnaires were distributed to the community of adults with ADHD. The research results show that the use of mobile applications on devices is an alternative strategy most often used by adults with ADHD. Mobile application design is needed to help adults with ADHD improve their performance at work. Designing a mobile application regarding this strategy uses the Design Thinking method. Based on the results of design testing for adults with ADHD, it can be concluded that the ADHD companion mobile application can help improve the performance of adults with ADHD at work

Keywords: ADHD, Application, Mobile

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 ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	5
2.1 Desain	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.1.1 Titik	5
2.1.1.2 Garis	6
2.1.1.3 Bentuk	6
2.1.1.4 Warna	8
2.1.1.5 Tekstur	10
2.1.2 Prinsip Desain	11
2.1.2.1 Ritme	11
2.1.2.2 Balance	11
2.1.2.3 Proporsi dan Skala	12
2.1.2.4 Empasis dan <i>Focal Point</i>	12
2.1.2.5 Unity	13

2.1.3	<i>Grids</i>	14
2.1.3.1	Sistem <i>Grid</i> Modern.....	14
2.2	Interaksi	14
2.2.1	User Experience	15
2.2.1.1	People	15
2.2.1.2	Activities.....	15
2.2.1.3	Contexts	16
2.2.1.4	Technologies.....	16
2.2.2	User Interface	16
2.2.2.1	Ikon dan Glyphs.....	16
2.2.2.2	Tipografi	17
2.3	Attention Deficit Hyperactivity Disorder	18
2.3.1	Lima Area Yang Terdampak Oleh Gejala ADHD	19
2.3.2	Strategi Yang Dapat Dilakukan Untuk Mengatasi Gejala ADHD	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		22
3.1	Metodologi Penelitian	22
3.1.1	Metode Kualitatif	22
3.1.2	Metode Kuantitatif	26
3.2	Metodologi Perancangan	30
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		33
4.1	Strategi Perancangan	33
4.1.1	Problem definition and redefinition	33
4.1.2	Need Finding and Synthesis	37
4.1.3	Ideation	38
4.1.4	Prototype	44
4.1.5	Testing	47
4.2	Analisis Alpha	48
4.2.1	Analisis Visual	49
4.2.2	Analisis Interface	49
4.2.3	Analisis Interaktivitas	51
4.2.4	Hasil Perbaikan	52
4.2.5	Media Sekunder	54

4.3 Analisis Beta.....	59
4.3.1 Analisis Desain	62
4.4 Budgeting	63
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

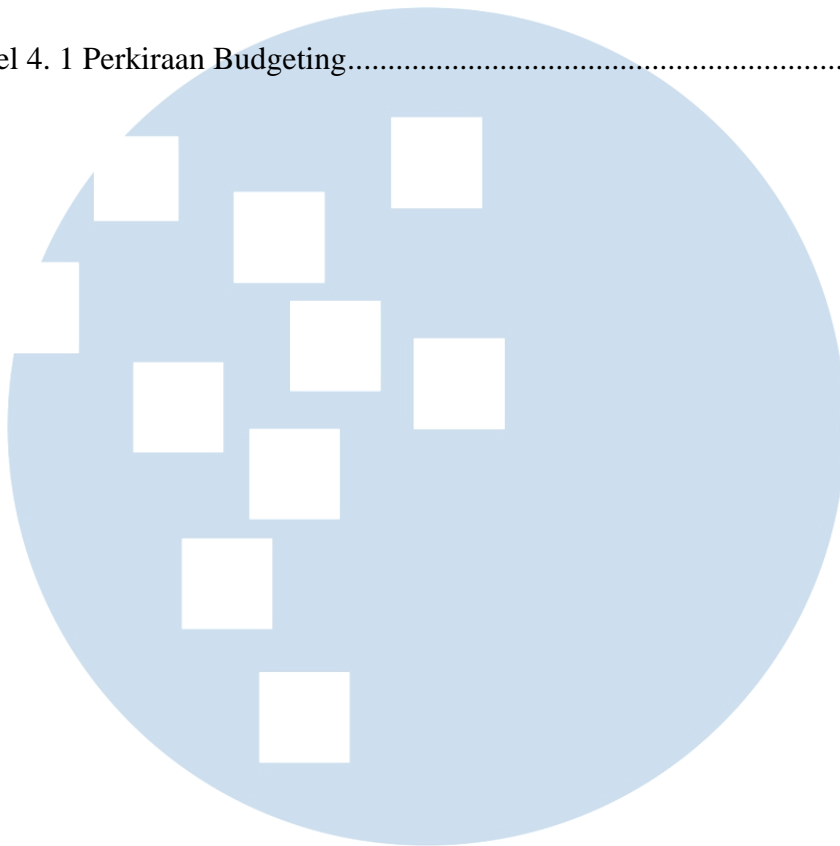


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Perkiraan Budgeting..... 63



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Elemen Titik	6
Gambar 2.2 Contoh Elemen Garis	6
Gambar 2.3 Bentuk Geometris.....	7
Gambar 2.4 Bentuk Organik	7
Gambar 2.5 Bentuk Acak.....	8
Gambar 2.6 Hue	9
Gambar 2.7 Value	9
Gambar 2.8 Saturation	10
Gambar 2.9 Tekstur.....	10
Gambar 2.10 Contoh Ritme	11
Gambar 2.11 Contoh Balance	12
Gambar 2.12 Golden Ratio	12
Gambar 2.13 Contoh Focal Point.....	13
Gambar 2.14 Contoh Unity	13
Gambar 2.15 Contoh Grid Dalam Aplikasi.....	14
Gambar 2.16 Diagram Interaksi Manusia Dengan Sistem.....	15
Gambar 2.17 Contoh Ikon.....	17
Gambar 2.18 Jenis Tipografi.....	18
Gambar 2.19 Perbedaan CT Scan Otak.....	19
Gambar 3.1 Foto Penulis Bersama dr. James Darmapuspita	24
Gambar 3.2 Penulis Melakukan FGD Bersama Penyandang ADHD Dewasa	25
Gambar 3.3 Penyebaran Kuesioner Dalam Grup Komunitas ADHD Dewasa	26
Gambar 3.4 Pertanyaan Kuesioner Pertama.....	27
Gambar 3.5 Pertanyaan Kuesioner Kedua	27
Gambar 3. 6 Pertanyaan Kuesioner Ketiga	28
Gambar 3.7 Pertanyaan Keempat.....	28
Gambar 3.8 Pertanyaan Kelima	29
Gambar 3.9 Pertanyaan Keenam.....	29
Gambar 3.10 Pertanyaan Terbuka.....	30
Gambar 3.11 Diagram Design Thinking.....	31
Gambar 4.1 Persona	34
Gambar 4.2 User Journey Map	35
Gambar 4.3 Mindmap ADHD Secara Luas	38
Gambar 4.4 Mindmap Yang Dikerucutkan.....	39
Gambar 4.5 Mood Board dan Color Palette.....	40
Gambar 4.6 Jenis Font Yang Dipakai	41
Gambar 4.7 Turunan Jenis Font Yang Dipakai.....	41
Gambar 4.8 Ikon.....	42
Gambar 4.9 Ikon Kalender, Proyek, Home, Reminder, Tools.....	42

Gambar 4.10 Ikon Tools Pembantu ADHD.....	43
Gambar 4.11 Ikon Tingkat Urgensi	43
Gambar 4.12 Wireframe Konten Aplikasi Mobile Helper ADHD Dewasa.....	44
Gambar 4.13 Flowchart Saat Masuk Aplikasi	44
Gambar 4.14 Wireframing Pada Aplikasi Figma.....	45
Gambar 4.15 Splash Screen Dan Login Pada Aplikasi.....	46
Gambar 4.17 Halaman Utama Aplikasi	46
Gambar 4.18 Pengerjaan Prototype High Fidelity Menggunakan Figma	47
Gambar 4.18 Pertanyaan Terbuka.....	49
Gambar 4.19 Pertanyaan Terbuka.....	50
Gambar 4.20 Kuesioner Alpha Test.....	51
Gambar 4. 23 Halaman Awal Dan Halaman Kamera Yang Telah Diperbaiki	52
Gambar 4. 24 Halaman Proyek Dan Halaman Catatan Yang Sudah Diperbaiki ..	53
Gambar 4. 23 Halaman Tools Dan Halaman Kalender Yang Telah Diperbaiki...	54
Gambar 4. 26 Akun Instagram Mandatory	55
Gambar 4. 27 Post Instagram Aplikasi	55
Gambar 4. 28 Halaman Manual Book Bagian Fitur Body Doubling.....	56
Gambar 4. 29 Halaman Manual Book Fitur Reminder	57
Gambar 4. 30 Banner Vertikal Apliaksi Mobile Helper ADHD Dewasa	58
Gambar 4. 31 Banner Horizontal Aplikasi Mobile Helper ADHD Dewasa	58
Gambar 4. 32 Poster Aplikasi ADHD.....	59
Gambar 4.34 Indepth Interview Beta Test Kepada Anett (ADHD).....	60
Gambar 4.35 Indepth Intevew Kepada Filbert (ADHD).....	61
Gambar 4.36 Indepth Interview Kepada Gemma (ADHD)	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	xv
Lampiran B Kuesioner Kepada ADHD Dewasa.....	xvii
Lampiran C Kuesioner Alpha Test	xx
Lampiran D Foto Wawancara Narasumber dan FGD Penyandang ADHD Dewasa	xxv
Lampiran E Mindmap, Moodboard, dan Font	xxvii
Lampiran F Media Sekunder.....	xxix
Lampiran G Dokumentasi Wawancara Beta Test.....	xxxvi
Lampiran H Transkrip FGD.....	xxxviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA