

**PERANCANGAN APLIKASI DONASI PAKAIAN UNTUK
USIA 18-25 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Valerie Priscilla Tanujaya

00000026886

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

**PERANCANGAN APLIKASI DONASI PAKAIAN UNTUK
USIA 18-25 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Valerie Priscilla Tanujaya

0000026886

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valerie Priscilla Tanujaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000026886

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI DONASI PAKAIAN UNTUK USIA 18-25 TAHUN

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, 8 Januari 2024



Valerie Priscilla Tanujaya

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI DONASI PAKAIAN UNTUK USIA 18-25 TAHUN

Oleh

Nama : Valerie Priscilla Tanujaya
NIM : 00000026886
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024

Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/E081472

Pembimbing



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

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 : Valerie Priscilla Tanujaya
NIM : 00000026886
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

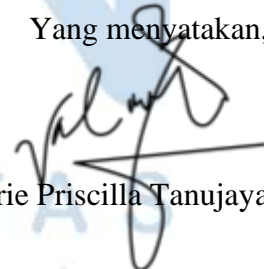
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN APLIKASI DONASI PAKAIAN UNTUK USIA 18-25 TAHUN

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, 8 Januari 2024

Yang menyatakan,



Valerie Priscilla Tanujaya

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas bantuannya karena telah membantu menulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI DONASI PAKAIAN UNTUK USIA 18-25”. Penulis juga tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini sendiri, maka dari itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada yang telah membantu penulis:

Mengucapkan terima kasih

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. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Koordinator Tugas Akhir.
6. Sulistyو Ridho dari Yayasan Yasmin, sebagai narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Fur, Tia, Ica, Aca, Satya, Uqi sebagai teman penulis yang selalu ada menemani penulis untuk mendengar keluh kesah penulis.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi manfaat bagi pembaca.

Tangerang, 8 Januari 2024


Valerie Priscilla Tanujaya

PERANCANGAN APLIKASI DONASI PAKAIAN UNTUK USIA 18-25 TAHUN

Valerie Priscilla Tanujaya

ABSTRAK

Saat ini banyak orang yang memiliki pakaian tapi tidak digunakan dan hanya didiamkan di dalam lemari atau bahkan dibuang begitu saja. Berdasarkan data yang didapat melalui *YouGov* pada tahun 2017, sebanyak 66% masyarakat dewasa Indonesia membuang setidaknya satu pakaian mereka dan 25% membuang lebih dari sepuluh pakaian mereka dalam setahun. Padahal masih banyak sesama yang membutuhkan bantuan berupa pakaian. Pakaian sendiri merupakan salah satu kebutuhan primer, artinya manusia harus memiliki pakaian. Salah satu cara untuk membantu sesama kita adalah dengan melakukan donasi pakaian. Di sekitar Jabodetabek sudah ada banyak organisasi dan yayasan donasi, masih banyak yang tertipu. Walaupun sudah ada penyuluhan untuk berhati-hati dalam memilih organisasi donasi, masih banyak yang tertipu akan cerita sedih yang dijual oleh organisasi palsu tersebut. Bahkan masih ada juga yang tertipu karena menggunakan nama artis yang terbilang memiliki nama cukup besar sehingga orang langsung melakukan donasi tanpa mengecek apakah donasi tersebut benar atau tidak. Oleh karena itu dibutuhkan wadah yang bisa menjadi tempat terpercaya untuk orang mau melakukan donasi. Melalui riset kecil yang sudah dilakukan, munculah solusi, yaitu untuk merancang aplikasi donasi pakaian. Dengan menggunakan *UI fundamental* dan *UX principles*, teori ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk pembuatan aplikasi. Dengan menggunakan metode *design thinking*, diharapkan mendapatkan perancangan yang sesuai dan berfungsi untuk kebutuhan pengguna. Perancangan ini diharapkan tidak hanya membantu pengguna untuk melakukan donasi tetapi juga sebagai edukasi bahwa berdonasi tidak harus melulu dengan uang saja.

Kata kunci: donasi pakaian, aplikasi, *UI/UX*

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

DESIGN APPLICATION FOR CLOTHING DONATION FOR

AGE 18-25

Valerie Priscilla Tanujaya

ABSTRACT (English)

Nowadays, many people have clothes but don't use them and just leave them in their cupboard or even throw them away. Based on the data obtained through YouGov in 2017, as many as 66% of Indonesian adults throw away at least one piece of clothing and 25% throw away more than ten pieces of clothing in a year. Even though there are still many people who need help in the form of clothes. Clothing itself is one of the primary needs, meaning that humans must have clothes. One way to help others in need is by donating, not just money but clothes too. There are many donation organizations and foundations around Jabodetabek, but many people are still being deceived. Even though there has been warning to be careful in choosing a donation organization, there are still many who are deceived by the sad stories sold by the fake organizations, others are still deceived because the use of a big name of an artist that has a big following number so that people immediately make donations without checking whether the donation is true or not. Therefore, we need a platform that can be a trusted place for people to make donations. Through the small research that was carried out, a solution emerged, namely to design a clothing donation application. By using UI fundamentals and UX principles, this theory can be used as a reference for creating applications. By using the design thinking method, it is hoped that the design will be appropriate and functional for the user's needs. It is hoped that this design will not only help users make donations but also provide education that donating doesn't have to just be with money

Keywords: *clothing donation, application, UI/UX*

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
1.3.1 Demografis	2
1.3.2 Geografis.....	3
1.3.3 Psikografis	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Persuasi.....	5
2.2 Media Interaktif.....	5
2.2.1 Multimedia	5
2.2.2 Multimedia Interaktif.....	6
2.3 Warna	9
2.4 <i>User Interface (UI)</i>	11
2.5 <i>Golden Rules of User Interface Design</i>	11
2.5.1 Pembuatan <i>User Interface</i> yang Konsisten.....	11
2.5.3 Memudahkan Pengguna Dengan Jalan Pintas	12
2.5.4 Memberikan Feedback yang Informatif	13

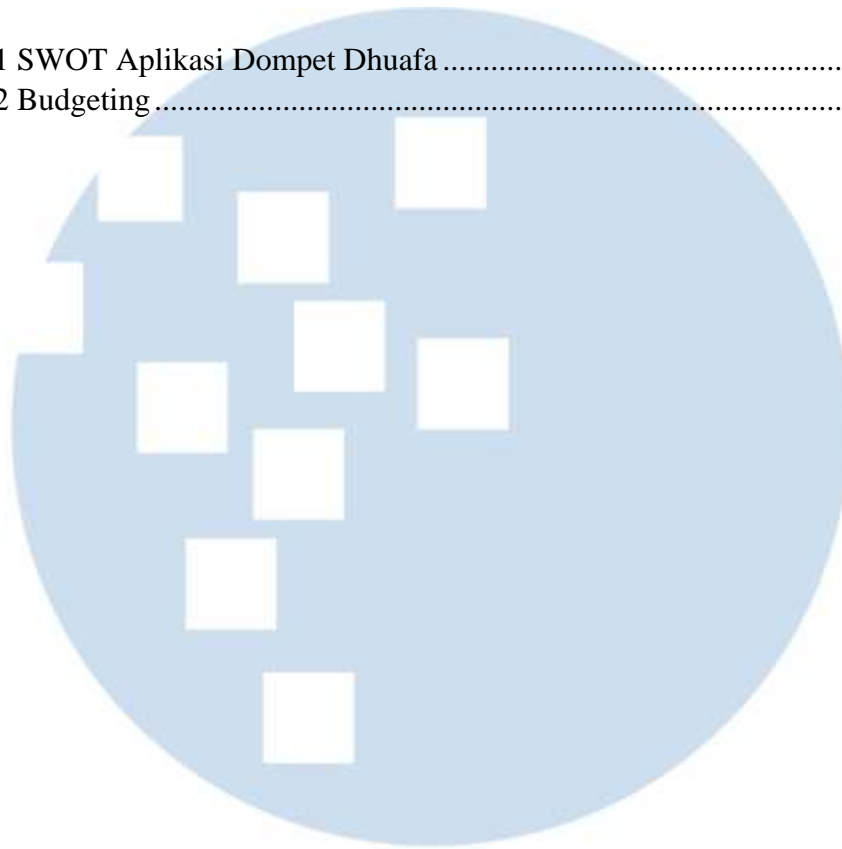
2.5.5	Dialog Untuk Penutupan.....	14
2.5.6	Mengurangi Kesalahan Semiminal Mungkin	14
2.5.7	Memudahkan Mengulangi Tindakan Dengan Mudah	15
2.5.8	Mendukung Internal Locus of Control	16
2.5.9	Mengurangi Beban Memori.....	16
2.6	<i>User Experience (UX)</i>	17
2.7	<i>User Experience Principles</i>	17
2.7.1	Mengurangi Kekacauan.....	17
2.7.2	Navigasi Jelas	18
2.7.3	Ukuran Layar Sentuh Target.....	18
2.7.4	<i>User Control</i>	19
2.7.5	Konten Teks Dapat Dibaca.....	20
2.7.6	Elemen Interface Jelas	21
2.7.7	<i>Hand Position Control</i>	21
2.7.8	Mengurangi Input Data	22
2.7.9	<i>Seamless Experience</i>	23
2.7.10	<i>Test Your Design</i>	23
2.8	Aplikasi Mobile.....	24
2.8.1	<i>Layout Principle</i>	24
2.8.2	Unity.....	24
2.8.3	<i>Diffrentiation</i>	25
2.8.4	<i>Emphasize</i>	25
2.8.5	<i>Whitespace</i>	26
2.8.6	<i>Alignment</i>	27
2.9	<i>Design Thinking</i>	28
2.10	Donasi Pakaian	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		29
3.1	Metodologi Penelitian.....	29
3.1.1	Metode Kualitatif.....	29
3.1.2	Metode Kuantitatif	32
3.2	Metodologi Perancangan	37
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		38

4.1	Strategi Perancangan	38
4.1.1	Emphatise	38
4.1.2	Define	39
4.1.3	Ideate	41
4.1.4	Prototype.....	52
4.1.5	Test	55
4.2	Analisis Alpha Test.....	55
4.2.1	Analisis User Interface	55
4.2.2	Analisis User Experience	57
4.3	Analisis Beta Test	59
4.4	Analisis Media Sekunder Instagram Post	62
4.5	Analisis Media Sekunder Gantungan Kunci dan Pin	63
4.6	Analisis Media Sekunder Tote Bag.....	64
4.7	Budgeting.....	64
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Simpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 1 SWOT Aplikasi Dompot Dhuafa	31
Tabel 2 Budgeting	65



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 PC Jaman Dahulu Dengan Format Floppy Disk	5
Gambar 2.2 Jenis Format Gambar	6
Gambar 2.3 Contoh Tipografi Judul dan Subjudul	7
Gambar 2.4 Contoh Alat Untuk Menangkap Suara	8
Gambar 2.5 Contoh Animasi Frame	8
Gambar 2.6 Warna Primer	9
Gambar 2.7 Warna Sekunder	10
Gambar 2.8 Warna Tersier	10
Gambar 2.9 Contoh User Interface	11
Gambar 2.10 Halaman Yang Konsisten	12
Gambar 2.11 Kemudahan Dengan Shortcuts	13
Gambar 2.12 Feedback Informatif Mengenai Password Kurang Kuat	13
Gambar 2.13 Contoh Bentuk Interaksi Akhir	14
Gambar 2.14 Pemberitahuan Login Informasi Salah	15
Gambar 2.15 Contoh Aplikasi Mobile Outlook	15
Gambar 2.16 Peningat Pada Word	16
Gambar 2.17 Laman Capian	17
Gambar 2.18 Simbol Memenuhi Halaman	18
Gambar 2.19 Navigasi Intuitif	18
Gambar 2.20 Ukuran Layar Sentuh	19
Gambar 2.21 User Control	20
Gambar 2.22 Teks Yang Dapat dan Tidak Dapat Dibaca	20
Gambar 2.23 Keterbacaan Elemen	21
Gambar 2.24 Posisi Tangan	22
Gambar 2.25 Mengurangi Input Data	22
Gambar 2.26 Pengalaman Yang Mulus	23
Gambar 2.27 Uji Desain	23
Gambar 2.28 Aplikasi Target Yang Kohesif	24
Gambar 2.29 Kontras Pada Tipografi	25
Gambar 2.30 Halaman Awal Gim Candy Crush	26
Gambar 2.31 Laman Gingerber	27
Gambar 2.32 Alignment Laman Hunters	27
Gambar 2.33 Design Thinking	28
Gambar 3.1 Wawancara via Google Meet	30
Gambar 3.2 Aplikasi Dompot Dhuafa	30
Gambar 3.3 Data Usia	33
Gambar 3.4 Data Domisili	33
Gambar 3.5 Data Pengeluaran	34
Gambar 3.6 Data Pembelian Pakaian 6 Bulan Terakhir	34
Gambar 3.7 Data Berapa Lama Pakaian Digunakan	35
Gambar 3.8 Data Alasan Pembelian Pakaian Baru	35

Gambar 3.9 Data Wadah Donasi Melalui Apa.....	36
Gambar 3.10 Data Prefrensi Media Donasi	36
Gambar 4.1 User Persona 1	40
Gambar 4.2 User Persona 2.....	41
Gambar 4.3 User Journey.....	42
Gambar 4.4 Mindmap	43
Gambar 4.5 Moodboard	44
Gambar 4.6 Color Palette.....	45
Gambar 4.7 Grid.....	45
Gambar 4.8 Contoh Ikon Fill	46
Gambar 4.9 Ikon yang Dibuat Penulis	47
Gambar 4.10 Ikon Dengan Garis Bantu	47
Gambar 4.11 Beberapa Tombol dan Teks Tombol	48
Gambar 4.12 Perubahan Ikon Pada Navigasi.....	48
Gambar 4.13 Font Nunito	49
Gambar 4.14 Penggunaan Font Nunito dan Open Sans	49
Gambar 4.15 Information Architecture.....	50
Gambar 4.16 Flowchart.....	52
Gambar 4.17 Prototyping	53
Gambar 4.18 Low Fidelity	54
Gambar 4.19 High Fidelity	54
Gambar 4.20 Penambahan Halaman	55
Gambar 4.21 Kesesuaian Menu	56
Gambar 4.22 Kesederhanaan Tampilan yang Membantu	56
Gambar 4. 23Aplikasi Mudah Dipahami	57
Gambar 4.24 Kecukupan Informasi	58
Gambar 4.25 Alur Aplikasi	58
Gambar 4.26 Kemudahan Aplikasi	59
Gambar 4.27 Kesesuaian Menu	60
Gambar 4.28 Tampilan Sederhana	60
Gambar 4.29 Kecukupan Informasi	61
Gambar 4.30 Alur Aplikasi	61
Gambar 4.31 Kenyamanan Melihat Layout	62
Gambar 4.32 Instagram Post.....	63
Gambar 4.33 Gantungan Kunci.....	63
Gambar 4.34 Pin	64
Gambar 4.35 Tote Bag	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A 1 Bimbingan.....	xvi
Lampiran B 1 Turnitin	xvii
Lampiran Transkrip Wawancara 1	xviii
Lampiran C 1 Kuesioner	xxvi
Lampiran C 2 Kuesioner Prototype Day	xxix
Lampiran C 3 Kuesioner Beta Test.....	xxxii

