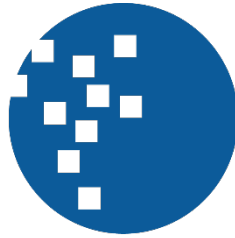


PERANCANGAN ULANG

UI/UX SAKU LAUNDRY



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nicolas Audy Bunalven

00000043635

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ULANG

UI/UX SAKU LAUNDRY



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Nicolas Audy Bunalven

00000043635

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nicolas Audy Bunalven

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043635

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN ULANG UI/UX SAKU LAUNDRY

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 Mei 2024

UMM



A handwritten signature in black ink, appearing to be 'NC', is written over the 'M' of the 'UMM' logo.

Nicolas Audy Bunalven

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN ULANG
UI/UX SAKU LAUNDRY**

Oleh

Nama : Nicolas Audy Bunalven
NIM : 00000043635
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Y
Pembimbing



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN ULANG
UI/UX SAKU LAUNDRY**


Oleh

Nama : Nicolas Audy Bunalven
NIM : 00000043635
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

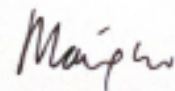
Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Pembimbing


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nicolas Audy Bunalven
NIM : 00000043635
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN ULANG UI/UX SAKU LAUNDRY

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 12 Juni 2024


(Nicolas Audy Bunalven)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

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

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerahnya yang luar biasa boleh tercurah sehingga Tugas Akhir berjudul “Perancangan Ulang UI/UX Saku Laundry” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan laporan Tugas Akhir ini bertujuan sebagai salah satu pemenuhan syarat kelulusan dan peroleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Tentunya penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan beberapa pihak yang telah ikut berkontribusi untuk membantu, membimbing secara langsung dan tidak langsung sehingga penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Andry Setiadi selaku *Chief Operating Officer* Saku Laundry, sebagai narasumber yang telah bersedia untuk mengikuti sesi wawancara terkait aplikasi Saku Laundry.
6. Bryan Samuel selaku *Business Onwer* dari salah satu *laundry* di kota Tangerang Selatan yang telah bersedia mengikuti sesi wawancara terkait usaha *laundry*.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman SMA dan Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk selesainya Tugas Akhir ini.

9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner, FGD, *alpha test*, dan juga *beta test*.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh daripada kata sempurna. Oleh karena itu penulis akan sangat terbuka terhadap berbagai masukan, kritik, dan saran sehingga laporan yang disusun ini dapat menjadi berguna bagi banyak khalayak.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Nicolas Audy Bunalven)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ULANG UI/UX

SAKU LAUNDRY

Nicolas Audy Bunalven

ABSTRAK

Saku Laundry adalah aplikasi yang didesain khusus untuk memenuhi keseluruhan regulasi *laundry* baik sebagai media perantara layanan *laundry* kepada pelanggan maupun kebutuhan operasional berjalannya bisnis *laundry* secara lebih optimal. Saku Laundry dilengkapi berbagai fitur yang jauh lebih unggul daripada aplikasi serupa lainnya, namun saat ini fitur-fitur tersebut belum dapat tersampaikan kepada *user* dengan baik dikarenakan *information architecture* yang kurang terstruktur dan tampilan antarmuka yang kurang maksimal. Penulis hendak merancang ulang UI/UX Saku Laundry untuk meningkatkan kenyamanan navigasi pengguna dan pemahaman alur pengguna layanan Saku Laundry. Sehingga jumlah pengguna dan kredibilitas *brand* ikut meningkat melalui potensi pengembangan tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi ini. Penulis menggunakan prinsip-prinsip dasar DKV, teori Gestalt, elemen dasar *user interface*, *10 usability heuristics for UI design*, *UX honeycomb*, dan *laws of UX*. Metode penelitian dilaksanakan melalui metode *hybrid* yang merupakan kombinasi metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilaksanakan melalui wawancara, FGD, studi eksisting dan referensi. Metode kuantitatif dilaksanakan melalui kuesioner dengan metode Slovin untuk menentukan total jumlah responden.

Kata kunci: perancangan ulang, aplikasi, *laundry*, tampilan antarmuka, pengalaman pengguna

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

SAKU LAUNDRY UI/UX REDESIGN

Nicolas Audy Bunalven

ABSTRACT (English)

Saku Laundry an application created to meet all laundry business regulations. It serves as a middleman for consumers services and addresses the operational requirements of operating a laundry business more efficiently. Saku Laundry has capabilities that set it apart from other similar apps; but, because of the poorly structured information architecture and not satisfactory interface display, these benefits are currently not effectively communicated to users. The goal of this project is to enhance users comfort with navigation and comprehension of Saku Laundry's user flow. To enhance the quantity of users and the trustworthiness of the brand by improving the user interface and user experience (UI/UX) of this application. The author uses the fundamental ideas of DKV, Gestalt theory, the laws of UX, ten usability heuristics for UI design, and basic UI elements. A hybrid approach was used to carry out the research, combining quantitative and qualitative data collection techniques. FGDs, existing-reference studies, and interviews are used to apply qualitative approaches. The Slovin was used to calculate the total number of responses for a questionnaire was used to apply quantitative method.

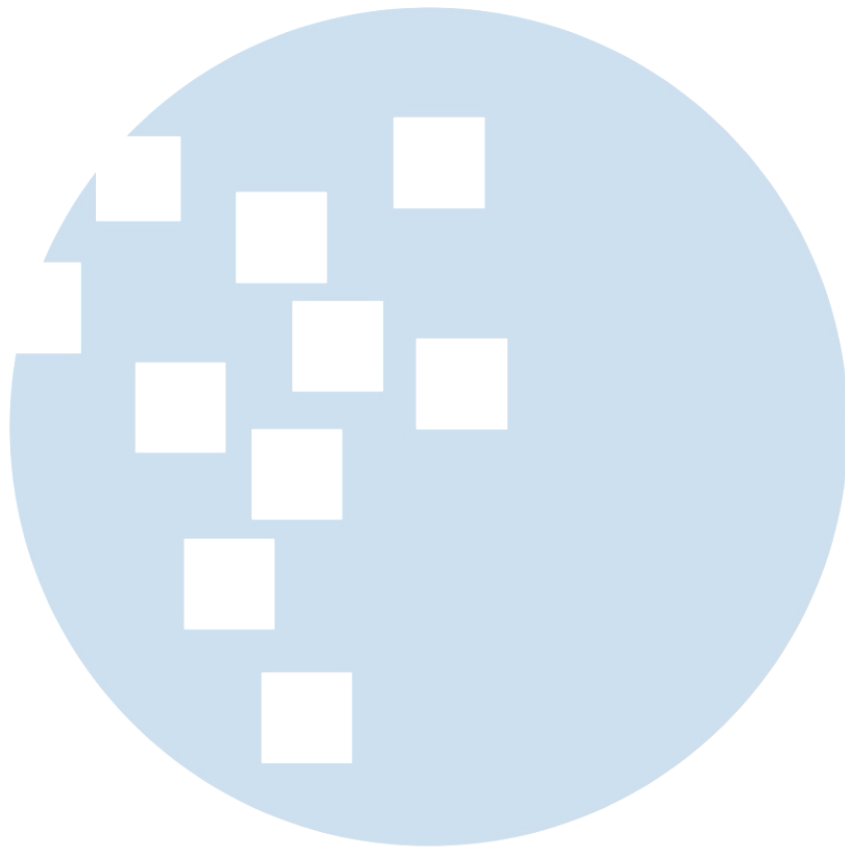
Keywords: *redesign, application, laundry, user interface (UI), user experience (UX)*

U M N
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 PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	7
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	9
2.1.1 Prinsip Dasar Komunikasi Visual.....	9
2.1.1.1 Kesatuan (<i>Unity</i>)	9
2.1.1.2 Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	11
2.1.1.3 Ritme (<i>Rythm</i>)	12
2.1.1.4 Penekanan (<i>Emphasis</i>).....	12
2.1.1.5 Proporsi	13
2.1.2 <i>User Interface</i>	13
2.1.2.1 Teori Gestalt dalam <i>User Interface</i>	13
2.1.2.2 Elemen Dasar <i>User Interface</i>	17
2.1.3 <i>User Experience</i>.....	27
2.1.3.1 <i>UX Honeycomb</i>.....	28
2.1.3.2 <i>Laws of UX</i>.....	29

2.1.4	<i>Super App</i>	32
2.2	Aplikasi Saku Laundry	33
2.2.1	Deskripsi Aplikasi Saku Laundry	33
2.2.2	Kegunaan dan Fitur Aplikasi	33
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	35
3.1	Metodologi Penelitian.....	35
3.1.1	Wawancara.....	35
3.1.2	<i>User Testing & Focus Group Discussion</i>	39
3.1.3	Studi Eksisting	41
3.1.4	Studi Referensi.....	56
3.1.5	Kuesioner.....	59
3.1	Metodologi Perancangan	63
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	65
4.1	Strategi Perancangan	65
4.1.1	<i>Emphatize</i>	65
4.1.2	<i>Define</i>	70
4.1.3	<i>Ideate</i>	84
4.1.4	<i>Prototype</i>	98
4.1.5	<i>Test</i>	103
4.1.6	<i>Analisis Alpha Test</i>	104
4.1.1	Analisis Visual	105
4.1.2	Analisis Interface	105
4.1.3	Analisis Interaktivitas	111
4.1.4	Hasil Perbaikan	113
4.2	Analisis Beta	116
4.2.1	Analisis Desain	117
4.2.2	Analisis Beta Test	126
4.3	Budgeting	127
BAB V	PENUTUP	129
5.1	Simpulan	129
5.2	Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	xiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Aplikasi Saku Laundry	49
Tabel 3.2 SWOT Aplikasi Kasir Laundry.....	51
Tabel 3.3 SWOT Aplikasi IZILOH	54
Tabel 3.4 Informasi Data Responden.....	60
Tabel 4.1 Budgeting	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Alignment</i>	10
Gambar 2.2 <i>Repetition</i>	11
Gambar 2.3 <i>Contrast</i>	11
Gambar 2.4 <i>Proximity</i>	14
Gambar 2.5 <i>Similiarity</i>	14
Gambar 2.6 <i>Common-region</i>	15
Gambar 2.7 <i>Focal Point</i>	16
Gambar 2.8 <i>Continuity</i>	16
Gambar 2.9 <i>Closure</i>	17
Gambar 2.10 <i>Figure/ground</i>	17
Gambar 2.11 Psikologi Warna	18
Gambar 2.12 Harmoni Warna.....	19
Gambar 2.13 Warna Kontras.....	20
Gambar 2.14 Skema Warna Komplementer	20
Gambar 2.15 Skema Warna Triadik.....	21
Gambar 3.1 Wawancara dengan Andry Setiadi	38
Gambar 3.2 Wawancara dengan Dalil	39
Gambar 3.3 FGD Pertama.....	40
Gambar 3.4 FGD Kedua	41
Gambar 3.5 Tampilan Aplikasi Halaman <i>Register</i>	42
Gambar 3.6 Tampilan Antarmuka Akun <i>Customer</i>	43
Gambar 3.7 Tampilan Antarmuka Aplikasi	44
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Fitur <i>Order</i>	45
Gambar 3.9 Tampilan Halaman Fitur <i>Order List</i>	45
Gambar 3.10 Tampilan Halaman Fitur <i>Petty Cash</i>	46
Gambar 3.11 Tampilan Halaman Fitur <i>Transfer Item</i>	47
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Fitur <i>Report</i>	47
Gambar 3.13 Tampilan Halaman Fitur <i>Customer</i>	48
Gambar 3.14 Tampilan Halaman Masuk Akun <i>Owner</i>	48
Gambar 3.15 Tampilan Antarmuka Aplikasi Kasir Laundry.....	51
Gambar 3.16 Tampilan Antarmuka Aplikasi IZILOH.....	54
Gambar 3.17 Tampilan Antarmuka Aplikasi Shopee	57
Gambar 3.18 Tampilan Antarmuka Aplikasi Tokopedia.....	58
Gambar 3.19 Rumus Slovin.....	59
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner	61
Gambar 3.21 Hasil Kuesioner.....	62
Gambar 3.22 Hasil Kuesioner.....	62
Gambar 3.23 Hasil Kuesioner.....	63
Gambar 3.24 <i>Emphaty Map</i> Primer dan Sekunder.....	79
Gambar 3. 25 Tampilan Aplikasi untuk Pelanggan Laundry.....	82
Gambar 3. 26 Tampilan Aplikasi untuk Pemilik <i>Laundry</i>	83

Gambar 4.1 <i>User Persona Primer Mainstream</i>	71
Gambar 4.2 <i>User Persona Primer Extreme</i>	72
Gambar 4.3 <i>User Persona Sekunder Mainstream</i>	73
Gambar 4.4 <i>User Persona Sekunder Extreme</i>	74
Gambar 4.5 <i>Customer Journey Map Primer Mainstream</i>	75
Gambar 4.6 <i>Customer Journey Map Primer Extreme</i>	76
Gambar 4.7 <i>Customer Journey Map Sekunder Mainstream</i>	77
Gambar 4.8 <i>Customer Journey Map Sekunder Extreme</i>	78
Gambar 4.9 <i>Information Architecture / Sitemap</i>	81
Gambar 4.10 <i>User Flow</i>	81
Gambar 4.11 <i>Mindmapping</i>	85
Gambar 4.12 <i>Stylescape</i>	87
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i>	88
Gambar 4. 14 <i>Color Palette</i>	88
Gambar 4.15 <i>Typeface dan Hirarki</i>	89
Gambar 4.16 <i>Grid System</i>	90
Gambar 4.17 <i>Icon Grid</i>	90
Gambar 4.18 <i>Icon Process</i>	91
Gambar 4.19 <i>Icon-icon</i>	92
Gambar 4.20 <i>Button</i>	92
Gambar 4.21 <i>Corner Radius Button</i>	93
Gambar 4.22 <i>Outlined Button</i>	93
Gambar 4.23 <i>Active dan Inactive Button pada Navigation Bar</i>	94
Gambar 4.24 <i>Sketsa Banner</i>	94
Gambar 4.25 <i>Banner</i>	95
Gambar 4.26 <i>Micro-interaction feedback pada detail pakaian</i>	95
Gambar 4.27 <i>Micro-interaction system-initiated pada UX Writing</i>	96
Gambar 4.28 <i>Interaktivitas pada page</i>	97
Gambar 4.29 <i>Interaktivitas horizontal scroll</i>	97
Gambar 4.30 <i>Low Fidelity</i>	98
Gambar 4.31 <i>High Fidelity</i>	99
Gambar 4.32 <i>Sketsa Sticker Flyer</i>	100
Gambar 4.33 <i>Grid secondary media design</i>	100
Gambar 4.34 <i>Contoh penerapan secondary media</i>	101
Gambar 4.35 <i>Sketsa Preview Banner</i>	101
Gambar 4.36 <i>Grid Preview Banner</i>	102
Gambar 4.37 <i>Prototyping</i>	103
Gambar 4.38 <i>Booth Alpha Test pada Prototype Day</i>	104
Gambar 4.39 <i>Hirarki Visual Banner Promosi</i>	106
Gambar 4.40 <i>Similarity dan Common-region</i>	107
Gambar 4.41 <i>White space</i>	108
Gambar 4.42 <i>Navigation Bar</i>	108
Gambar 4.43 <i>Icons</i>	109

Gambar 4.44 <i>Readability typeface</i>	110
Gambar 4.45 Klasifikasi <i>button</i>	111
Gambar 4.46 <i>Layout Grid</i>	112
Gambar 4.47 <i>Button Status</i>	112
Gambar 4.48 <i>Back button for user's freedom</i>	113
Gambar 4.49 <i>Error indicator</i>	113
Gambar 4.50 Hasil perbaikan <i>priority icon</i>	114
Gambar 4.51 Simplifikasi informasi <i>default</i>	115
Gambar 4.52 Simplifikasi dan konsistensi konten.....	115
Gambar 4.53 Amplifikasi komponen.....	116
Gambar 4.54 Perbaikan major proses order.....	116
Gambar 4.55 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	117
Gambar 4.56 Hirarki <i>Visual Banner Promosi</i>	118
Gambar 4.57 <i>Proses Order</i>	119
Gambar 4.58 <i>Banner Promosi Lokal</i>	120
Gambar 4.59 <i>Halaman Temukan</i>	121
Gambar 4.60 <i>Komponen Visual "Cucian-cucian kamu"</i>	122
Gambar 4.61 <i>Halaman Transaksi</i>	122
Gambar 4.62 <i>Icon lainnya</i>	123
Gambar 4.63 <i>Button dalam perancangan</i>	124
Gambar 4.64 <i>Sticker Flyer Design</i>	125
Gambar 4.65 <i>Preview Banner Design</i>	126

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	xvi
Lampiran B Turnitin.....	xviii
Lampiran C Transkrip.....	xxi
Lampiran D Kuesioner Emphatize.....	xxviii
Lampiran E Kuesioner Alpha Test.....	xxxiv
Lampiran F Mindmapping.....	xlv
Lampiran G Karya.....	xlvi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA