

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI UNTUK PERSIAPAN
BERKEMAH DI LOKASI OBJEK WISATA ALAM**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Juan Christian Richardo

00000043880

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

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI UNTUK PERSIAPAN
BERKEMAH DI LOKASI OBJEK WISATA ALAM**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Juan Christian Richardo
00000043880

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Juan Christian Richardo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043880
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI UNTUK PERSIAPAN BERKEMAH DI LOKASI WISATA ALAM

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Juan Christian Richardo)

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK PERSIAPAN
BERKEMAH DI LOKASI WISATA ALAM**

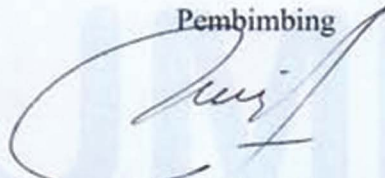
Oleh

Nama : Juan Christian Richardo
NIM : 00000043880
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

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI UNTUK PERSIAPAN BERKEMAH DI LOKASI WISATA ALAM

Oleh

Nama : Juan Christian Richardo
NIM : 00000043880
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024
Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



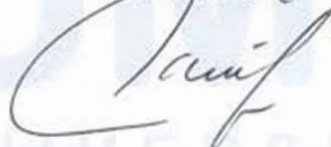
Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Penguji



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108 /081472

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

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 : Juan Christian Richardo
NIM : 00000043880
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan UI/UX Aplikasi untuk
Persiapan Berkemah di Lokasi Wisata Alam

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, 20 Mei 2024



(Juan Christian Richardo)

** 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.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini dengan lancar dan baik. Laporan yang mempunyai judul "Perancangan *UI/UX* Aplikasi untuk Persiapan Berkemah di Lokasi Wisata Alam" berfokus pada topik keteledoran orang-orang dalam mempersiapkan dirinya saat akan berkemah saat ini. Harapan terselesaikannya laporan ini dapat membantu masyarakat luas dalam mempersiapkan dirinya dalam menjalani kegiatan berkemahnya dengan aman dan menyenangkan. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan tidak akan terselesaikan tanpa bantuan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan laporan tugas akhir 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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Iwan Ridwanullah, sebagai narasumber yang telah memberikan pengalaman serta informasi mengenai berkemah.
6. Dimas Halim Hartanto, sebagai ahli pakar di bidang *UI/UX Mobile Apps* yang telah memberikan wawasan serta informasi yang dibutuhkan dalam merancang sebuah aplikasi.
7. Nino, sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan serta pengalamannya selama melakukan kegiatan berkemahnya sampai dengan saat ini.

8. Maulana, sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan serta informasi mengenai kegiatan dan persiapan yang selalu dilakukan oleh orang-orang yang berkemah di *campground* ekowisata keranggan.
9. Galil, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai kegiatan dan informasi mengenai kemah di fly camp.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memotivasi mahasiswa lain dalam menyusun solusi yang kreatif dalam topik berkemah.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Juan Christian Richardo)



PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI UNTUK PERSIAPAN BERKEMAH DI LOKASI WISATA ALAM

(Juan Christian Richardo)

ABSTRAK

Berkemah semakin populer di Indonesia, menawarkan pengalaman luar ruang yang mendalam bagi pecinta alam. Namun, keselamatan berkemah harus menjadi prioritas, terutama bagi mahasiswa yang mencari petualangan di alam terbuka. Pemahaman tentang teknik keselamatan, cara menghadapi situasi darurat, dan persiapan yang matang sangat penting untuk mengurangi risiko. Keteledoran dalam mempersiapkan diri dan kurangnya informasi mengenai strategi berkemah sering kali menyulitkan persiapan yang baik. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis tingkat kesiapan pekemah. Hasil analisis menunjukkan bahwa banyak orang cenderung teledor dalam mempersiapkan diri untuk berkemah. Sebagai solusi, dirancang sebuah aplikasi yang dapat diakses baik secara *online* maupun *offline*, kapan saja dan di mana saja, yang berfungsi sebagai media informasi yang efektif untuk mendukung persiapan berkemah yang lebih baik. Penulis merancang Tugas Akhir ini untuk memberikan akses informasi yang mudah dan komprehensif, membantu pekemah, khususnya mahasiswa, mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk kegiatan berkemah yang aman dan menyenangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada mahasiswa dan masyarakat umum dalam menyiapkan keperluan berkemah dengan lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: Aplikasi, Persiapan Berkemah, Berkemah yang aman dan menyenangkan

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

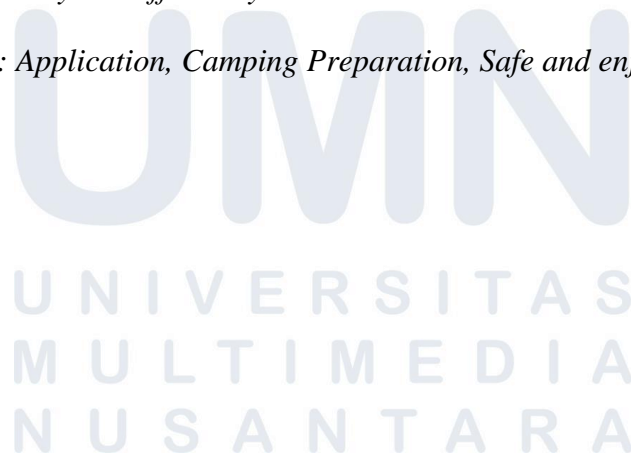
DESIGNING AN UI/UX APPLICATION FOR CAMPING PREPARATION IN NATURAL TOURISM LOCATIONS

(Juan Christian Richardo)

ABSTRACT (English)

Camping is becoming increasingly popular in Indonesia, offering profound outdoor experiences for nature enthusiasts. However, camping safety must be a priority, especially for students seeking adventures in the wilderness. Understanding safety techniques, how to handle emergency situations, and thorough preparation are crucial to reducing risks. Negligence in preparation and a lack of information about camping strategies often hinder proper readiness. This research employs both qualitative and quantitative data collection methods to analyze the level of camper preparedness. The analysis results show that many people tend to be careless in preparing for camping. As a solution, an application has been designed that can be accessed both online and offline, anytime and anywhere, serving as an effective information medium to support better camping preparation. The author designed this final project to provide easy and comprehensive access to information, helping campers, especially students, better prepare for safe and enjoyable camping activities. The findings of this research are expected to contribute to both students and the general public in preparing for camping more effectively and efficiently.

Keywords: *Application, Camping Preparation, Safe and enjoyable camping*



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	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Grafis	6
2.1.1 Elemen Desain Grafis	6
2.1.2 Prinsip Desain Grafis	12
2.1.3 Tipografi	18
2.1.4 Warna/Color	20
2.2 Media Informasi	27
2.2.1 Tujuan Media Informasi	28
2.2.2 Jenis-Jenis Media Informasi	30
2.3 Media Interaktif	31
2.4 User Interface (UI)	36
2.5 User Experience (UX)	43
2.6 Fotografi	47
2.6.1 Prinsip Fotografi	48

2.6.2	<i>Aperture</i>	49
2.6.3	<i>Shutter Speed</i>	50
2.6.4	<i>ISO</i>	51
2.7	Berkemah	52
2.7.1	Tujuan Berkemah	53
2.7.2	Durasi Berkemah	53
2.7.3	Peralatan Berkemah	54
2.7.4	Macam Jenis Berkemah	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		58
3.1	Metodologi Penelitian	58
3.1.1	Metode Kualitatif	58
3.1.2	Metode Kuantitatif	88
3.2	Metodologi Perancangan	95
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		98
4.1	Strategi Perancangan	98
4.1.1	<i>Empathize</i>	98
4.1.2	<i>Define</i>	101
4.1.3	<i>Ideate</i>	103
4.1.4	<i>Prototype</i>	111
4.1.5	<i>Test</i>	133
4.1.6	Analisis Media Primer	133
4.2	Analisis <i>Alpha</i>	145
4.2.1	Analisis Desain	145
4.2.2	Analisis Interaktivitas	147
4.2.3	Analisis Skenario Aplikasi	148
4.2.4	Hasil Perbaikan <i>Alpha Test</i>	149
4.2.5	Analisis Media Sekunder	154
4.3	Analisis <i>Beta</i>	162
4.3.1	Hasil <i>UEQ (User Experience Questionnaire)</i>	163
4.3.2	Kesimpulan Hasil <i>UEQ</i>	164
4.3.3	Hasil Perbaikan <i>Beta Test</i>	164
4.4	<i>Budgeting</i>	166

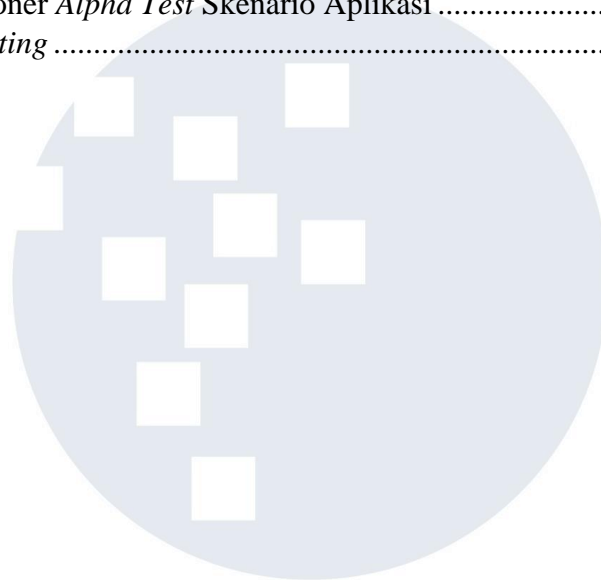
BAB V PENUTUP	169
5.1 Simpulan	169
5.2 Saran	170
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xx



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT <i>Recreation.gov</i>	85
Tabel 4.1 <i>Icon</i>	121
Tabel 4.2 <i>Button</i>	124
Tabel 4.3 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Desain	145
Tabel 4.4 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Interaktivitas	147
Tabel 4.5 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Skenario Aplikasi	148
Tabel 4.6 <i>Budgeting</i>	166



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Varian Garis	7
Gambar 2.2 Varian Tekstur.....	8
Gambar 2.3 Dua Dimensi (2D)	9
Gambar 2.4 Tiga Dimensi (3D)	10
Gambar 2.5 Ruang Kosong pada Koran	11
Gambar 2.6 Gelombang Panjang	12
Gambar 2.7 Contoh <i>Unity</i>	13
Gambar 2.8 Contoh <i>Balance</i>	14
Gambar 2.9 Contoh Proporsi	15
Gambar 2.10 Contoh Irama.....	16
Gambar 2.11 Contoh Dominasi.....	17
Gambar 2.12 <i>Font Anatomy</i>	18
Gambar 2.13 <i>Color Wheel</i>	21
Gambar 2.14 <i>Starbucks Website</i>	33
Gambar 2.15 <i>Travel Mobile App</i>	35
Gambar 2.16 <i>User Interface (UI)</i>	37
Gambar 2.17 <i>User Experience (UX)</i>	44
Gambar 2.18 <i>Exposure Triangle</i>	48
Gambar 2.19 Berkemah	52
Gambar 3.1 Kwartir Cabang Pramuka Tangerang.....	60
Gambar 3.2 Bumi Perkemahan Kitri Bakti	60
Gambar 3.3 Wawancara Bersama Dengan Pak Iwan.....	61
Gambar 3.4 Wawancara Bersama Dengan Pak Maulana.....	65
Gambar 3.5 Wawancara Bersama Dengan Pak Galil.....	68
Gambar 3.6 Dokumentasi Wawancara Dengan Kak Nino.....	70
Gambar 3.7 Dokumentasi Wawancara Dengan Pak Dimas.....	73
Gambar 3.8 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	76
Gambar 3.9 Gedung Perwira Angkasa.....	78
Gambar 3.10 Gerbang Masuk Kawasan Penerbangan.....	78
Gambar 3.11 <i>Campground</i> Ekowisata Keranggan.....	81
Gambar 3.12 Lahan Tempat <i>Campground</i>	81
Gambar 3.13 Studi Eksisting <i>Recreation.gov</i>	84
Gambar 3.14 <i>UI/UX Camping</i> Oleh Sergey Nikonenko.....	87
Gambar 3.15 <i>UI/UX Camping</i> Oleh <i>Purrweb UI/UX Agency</i>	87
Gambar 3.16 Data Orang yang Pernah Berkemah	89
Gambar 3.17 Data Orang Melakukan Kegiatan Berkemah	90
Gambar 3.18 Data pengeluaran.....	90
Gambar 3.19 Data Orang Memahami Kegiatan Berkemah	91
Gambar 3.20 Data Orang Mengetahui Peralatan Berkemah.....	91
Gambar 3.21 Data Orang Memahami Peralatan Berkemah.....	92
Gambar 3.22 Data Orang Mencari Kegiatan Berkemah	92

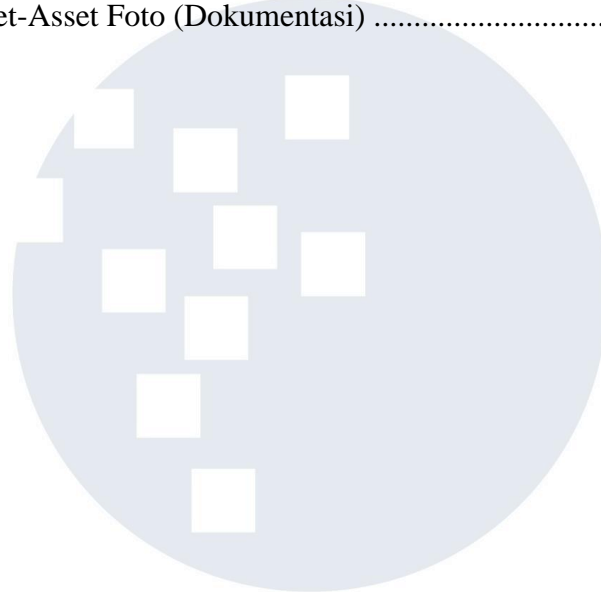
Gambar 3.23 Data Orang Mengetahui Risiko Berkemah	93
Gambar 3.24 Data Orang Kesulitan Mencari Informasi Mengenai Perkemahan .	93
Gambar 3.25 Data Orang Setuju Dengan Perancangan ini	94
Gambar 3.26 Data Orang Memahami Kegiatan Berkemah	94
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Primer	100
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Sekunder.....	101
Gambar 4.3 <i>User Journey Utama</i>	103
Gambar 4.4 <i>Mindmapping</i> Perancangan	104
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	109
Gambar 4.6 <i>Stylescape</i> Perancangan.....	110
Gambar 4.7 Referensi Visual	111
Gambar 4.8 <i>Information Architecture</i>	112
Gambar 4.9 <i>Flow Chart</i> Skenario 1	113
Gambar 4.10 <i>Flow Chart</i> Skenario 2	114
Gambar 4.11 <i>Flow Chart</i> Skenario 3	115
Gambar 4.12 Palet Warna	116
Gambar 4.13 <i>Typography</i>	117
Gambar 4.14 <i>Grid</i>	118
Gambar 4.15 Referensi Logo	119
Gambar 4.16 Sketsa Logo	119
Gambar 4.17 Hasil Logo	120
Gambar 4.18 <i>Guideline Icon</i>	121
Gambar 4.19 Referensi <i>Pattern</i>	126
Gambar 4.20 <i>Pattern</i>	126
Gambar 4.21 <i>Navigation Bar</i>	127
Gambar 4.22 <i>Grid System</i> Aplikasi.....	128
Gambar 4.23 <i>Grid System</i> Aplikasi.....	130
Gambar 4.24 Sketsa Perancangan Aplikasi	131
Gambar 4.25 <i>Low Fidelity</i> Aplikasi	131
Gambar 4.26 <i>High Fidelity</i> Aplikasi	132
Gambar 4.27 <i>Prototyping</i> Aplikasi	133
Gambar 4.39 <i>Login dan Create Account Page</i>	134
Gambar 4.40 <i>Welcome Page</i>	135
Gambar 4.41 <i>Welcome Page</i>	136
Gambar 4.42 <i>Gears (Plan, List, dan Memo)</i>	137
Gambar 4.43 <i>Explore (Location, dan Blog)</i>	138
Gambar 4.44 <i>Location Page</i>	139
Gambar 4.45 <i>Blog Page</i>	139
Gambar 4.46 <i>Blog Page</i>	140
Gambar 4.47 Logo Aplikasi.....	142
Gambar 4.48 <i>Icon</i> Aplikasi	143
Gambar 4.49 <i>Button</i> Aplikasi.....	144
Gambar 4.28 Perbaikan <i>Alpha Test Icon</i>	150

Gambar 4.29 Perbaikan <i>Alpha Test Gears (Before)</i>	151
Gambar 4.30 Perbaikan <i>Alpha Test Gears (After)</i>	151
Gambar 4.31 Perbaikan <i>Alpha Test Menu List (Before)</i>	152
Gambar 4.32 Perbaikan <i>Alpha Test Menu List (After)</i>	152
Gambar 4.33 Perbaikan <i>Alpha Test Locations (Before)</i>	153
Gambar 4.34 Perbaikan <i>Alpha Test Locations (After)</i>	154
Gambar 4.50 <i>Feeds Instagram</i>	155
Gambar 4.51 <i>Feeds Instagram Mockup</i>	156
Gambar 4.52 <i>X Banner Mockup</i>	157
Gambar 4.53 <i>Flyer</i>	158
Gambar 4.54 <i>Topi Mockup</i>	159
Gambar 4.55 <i>T-Shirt Mockup</i>	160
Gambar 4.56 <i>Notebook Mockup</i>	161
Gambar 4.57 <i>Sticker Mockup</i>	162
Gambar 4.35 <i>Data Mean</i> pada Aplikasi	163
Gambar 4.36 <i>Grafik Nilai Mean Skala UEQ</i>	164
Gambar 4.37 Perbaikan <i>Beta Test Explore (Before)</i>	165
Gambar 4.38 Perbaikan <i>Beta Test Explore (After)</i>	165



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Formulir Bimbingan	xx
Lampiran B Kuesioner	xxii
Lampiran C Transkrip Wawancara & FGD	xxxvii
Lampiran D Hasil Turnitin.....	lxxvi
Lampiran E Karya Utama & Sekunder	lxxxiv
Lampiran F Asset-Asset Foto (Dokumentasi)	lxxxix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA