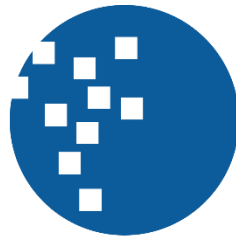


**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT
DAN PROSESI LITURGI UNTUK CALON MISDINAR**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nadindra Prathita

00000045372

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

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT DAN PROSESI LITURGI UNTUK CALON MISDINAR



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Nadindra Prathita

00000045372

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nadindra Prathita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045372
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT DAN PROSESI LITURGI UNTUK CALON MISDINAR

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, 10 Desember 2023



(Nadindra Prathita)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT DAN PROSESI LITURGI UNTUK CALON MISDINAR

Oleh

Nama : Nadindra Prathita
NIM : 00000045372
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



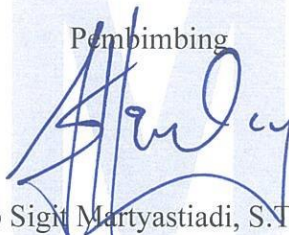
Tolentino, S.Ds., M.M.
0320078407/L00430

Penguji



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

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

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 : Nadindra Prathita
NIM : 00000045372
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 APLIKASI PENGENALAN ALAT DAN PROSESI LITURGI UNTUK CALON MISDINAR

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,



(Nadindra Prathita)

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-Nya yang melimpah sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat dan Prosesi Liturgi untuk Calon Misdinar” dengan tepat waktu. Tugas akhir ini membuat penulis lebih memahami tentang media informasi terutama informasi interaktif, dan perancangan yang dibuat. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari beberapa pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis 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.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Pembina, ketua, dan kawan-kawan misdinar sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai misdinar Santo Matheus Depok 2
6. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis dengan penuh kesadaran menyadari bahwa karya tulis ini tidak dapat dianggap sebagai karya yang sepenuhnya sempurna, mengingat adanya keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki. Meskipun demikian, harapannya adalah agar tugas akhir ini mampu memberikan kontribusi yang

signifikan, menjadi sebuah sumber bermanfaat, dan menjadi referensi serta inspirasi tidak hanya bagi penulis sendiri, tetapi juga bagi individu lain yang tengah menggarap tugas akhir yang serupa.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Nadindra Prathita)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT DAN PROSESI LITURGI UNTUK CALON MISDINAR

(Nadindra Prathita)

ABSTRAK

Salah satu sakramen yang setiap minggu dilakukan oleh gereja katolik adalah sakramen ekaristi. Dimana sakramen ekaristi itu merupakan liturgi perayaan iman umat katolik dalam bentuk perjamuan sebagai ungkapan syukur. Dalam pelaksanaan liturgi ekaristi Imam dibantu Misdinar. Misdinar merupakan pelayan misa di gereja katolik yang memiliki tugas-tugas dalam bagian liturgi ekaristi seperti persiapan persembahan, doa syukur agung, Komuni, dan pembersihan bejana. Dalam tugas-tugas berikut misdinar tentunya harus memahami dan mengetahui mengenai alat-alat dan prosesi liturgi. Namun, setelah melakukan penelitian menggunakan metode kuantitatif yang berupa kuesioner, sebagian besar misdinar di gereja Santo Matheus depok 2 mengalami kendala pelayanan, terutama dalam mengetahui nama alat liturgi, menggunakan alat liturgi, dan menghafal urutan prosesi liturgi. Sedangkan menurut data kualitatif dengan melakukan wawancara kepada pembina misdinar Santo Matheus Depok 2, kurangnya media informasi yang menarik mengenai alat dan prosesi liturgi untuk calon misdinar. Oleh karena itu, penulis menemukan solusi desain yaitu merancang media informasi berupa aplikasi interaktif dengan tujuan untuk membantu calon-calon misdinar dalam mengenali dan memahami alat dan prosesi liturgi dengan lebih baik.

Kata kunci: Media Informasi, Alat-alat liturgi, Prosesi Liturgi, Misdinar

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**MOBILE APPLICATION DESIGN TO INTRODUCE
LITURGICAL TOOLS AND PROCESSIONS FOR ACOLYTES**

(Nadindra Prathita)

ABSTRACT (English)

One of the sacraments performed every week by the Catholic church is the sacrament of the Eucharist. Where the sacrament of the Eucharist is a liturgy celebrating the faith of Catholics in the form of communion as an expression of gratitude. In the implementation of the Eucharistic liturgy, the priest is assisted by acolyte. Acolyte is a mass servant in a Catholic church who has duties in the liturgical part of the Eucharist such as preparation of offerings, prayers of great thanksgiving, Communion, and cleaning of vessels. In the following tasks, Acolyte must certainly understand and know about liturgical tools and processions. However, after conducting research using quantitative methods in the form of questionnaires, most of the Acolyte in the church of Saint Matheus Depok 2 experienced service constraints, especially in knowing the names of liturgical tools, using liturgical tools, and memorizing the order of the liturgical procession. Meanwhile, according to qualitative data by conducting interviews with the coaches of the Acolyte of St. Matheus Depok 2, there is a lack of attractive information media regarding liturgical tools and processions for prospective misdinars. Therefore, the author found a design solution, namely designing information media in the form of interactive applications with the aim of helping Acolyte candidates recognize and understand liturgical tools and processions better.

Keywords: *Information media, Liturgical tools, Liturgical procession, Acolyte*

U M W 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 PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	18
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Batasan Masalah	20
1.4 Tujuan Tugas Akhir	21
1.5 Manfaat Tugas Akhir	21
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1 Media Informasi	23
2.1.1 Fungsi Media Informasi	23
2.1.2 Jenis Media Informasi	25
2.2 Mobile Application	26
2.2.1 Interface	27
2.2.2 Perancangan UI/UX	36
2.3 Desain Interaksi	39
2.4 Karakter Desain	42
2.5 Misdinar	43
2.6 Peralatan Liturgi	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	56
3.1 Metodologi Penelitian	56
3.1.1 Metode Kualitatif	56
3.1.2 Metode Kuantitatif	61
3.1.3 Studi Referensi	67

3.1	Metodologi Perancangan	69
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	72
4.1	Strategi Perancangan	72
4.1.1	Fase Inspiration	72
4.1.1.1	<i>Frame your Design Challenge</i>	72
4.1.1.2	<i>Define your Audience</i>	73
4.1.1.3	<i>Create a Project Plan</i>	75
4.1.1.4	<i>Recruiting Tools</i>	76
4.1.1.5	<i>Secondary Research</i>	77
4.1.1.6	<i>Interview</i>	78
4.1.1.7	<i>Group Interview</i>	78
4.1.1.8	<i>Conversation Starters</i>	78
4.1.1.9	<i>Immersion</i>	78
4.1.2	Fase Ideation	78
4.1.3	Fase Implimentation	102
4.1.4	Analisis Alpha	102
4.1.4.1	Analisis Visual	104
4.1.4.2	Analisis Konten Informasi	107
4.1.4.3	Analisis User Experience	108
4.1.4.4	Hasil Perbaikan	109
4.2	Analisis Perancangan	113
4.2.1	Analisis Beta	113
4.2.2	Kesimpulan Beta Test	116
4.2.3	Analisis Desain	117
4.2.3.1	Analisis Desain Media Sekunder	133
4.3	Budgeting	137
BAB V	PENUTUP	139
5.1	Simpulan	139
5.2	Saran	140
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN	145

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT Buku Pedoman Misdinar	68
Tabel 3. 2 Tabel SWOT Buku Pedoman Misdinar	69
Tabel 4. 1 Tabel Frame your Design Challenge.....	72
Tabel 4. 2 Tabel Create a Project Plan.....	76
Tabel 4. 3 Tabel Create Insight Statements	79
Tabel 4. 4 Tabel create a concept.....	84
Tabel 4. 5 Table Analisis Visual Alpha Test (2023).....	104
Tabel 4. 6 Table Analisis Konten Informasi Alpha Test (2023).....	107
Tabel 4. 7 Table Analisis UX Alpha Test (2023)	108
Tabel 4. 8 Tabel Budgeting.....	138

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

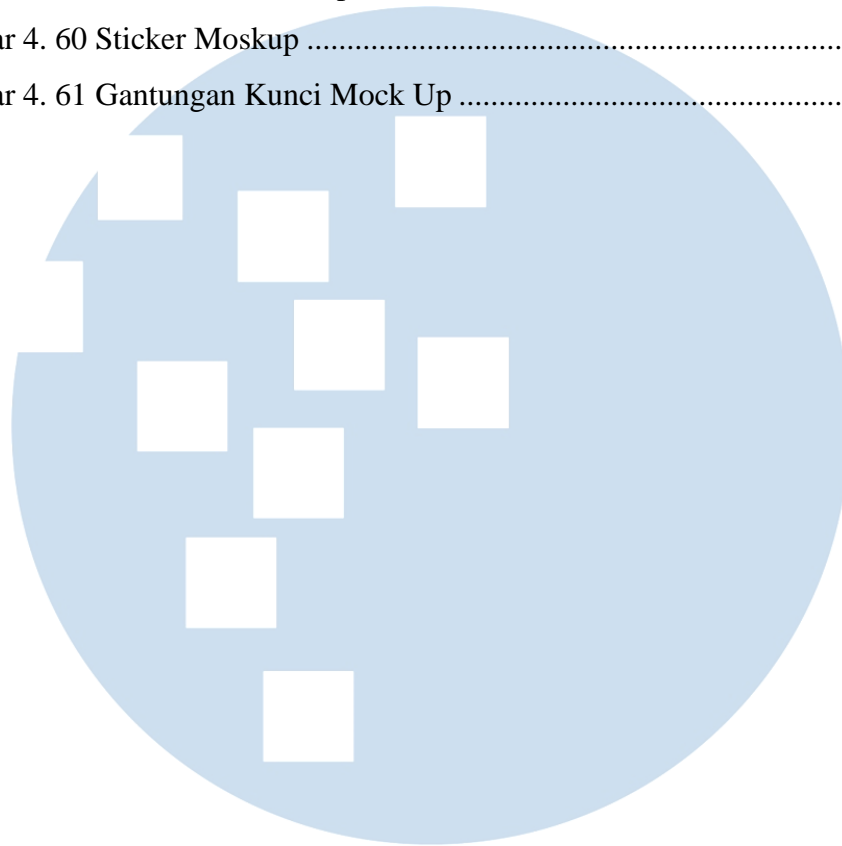
Gambar 2. 1 Contoh Penggunaan Printed Matter	25
Gambar 2. 2 Contoh Penggunaan Screen Based.....	26
Gambar 2. 3 Contoh Penggunaan Signage.....	26
Gambar 2. 4 Contoh screens jangkauan tangan pengguna pada gawai.....	28
Gambar 2. 5 Contoh dari Horizontal grid	29
Gambar 2. 6 Contoh dari Vertical grid.....	29
Gambar 2. 7 Contoh Icons dalam aplikasi	29
Gambar 2. 8 Contoh Button	30
Gambar 2. 9 Contoh cards.....	30
Gambar 2. 10 Contoh table	31
Gambar 2. 11 Contoh grafik.....	31
Gambar 2. 12 Contoh forms.....	32
Gambar 2. 13 Contoh penggunaan Modals dan Popups	32
Gambar 2. 14 Contoh Visible Navigation.....	33
Gambar 2. 15 Contoh Hamburger menu	34
Gambar 2. 16 Contoh Floating action	34
Gambar 2. 17 Contoh Contextual Navigation.....	35
Gambar 2. 18 Contoh user persona.....	36
Gambar 2. 19 Contoh user flow	37
Gambar 2. 20 Contoh wireframe.....	37
Gambar 2. 21 Contoh Prototype di Figma	38
Gambar 2. 22 Misdinar Santo Matheus Depok 2.....	43
Gambar 2. 23 Buku Tata Perayaan Ekaristi	46
Gambar 2. 24 Lilin paskah	46
Gambar 2. 25 Piala.....	47
Gambar 2. 26 Purificatorium	47
Gambar 2. 27 Patena	48
Gambar 2. 28 Palla.....	48
Gambar 2. 29 Korporal	49

Gambar 2. 30 Sibori	49
Gambar 2. 31 Ampul berisi air dan anggur.....	50
Gambar 2. 32 Piksis	50
Gambar 2. 33 Lavabo.....	51
Gambar 2. 34 Dupa	51
Gambar 2. 35 Wiruk dan Navikula	52
Gambar 2. 36 Monstrans	52
Gambar 2. 37 Lunula.....	53
Gambar 2. 38 Kustodia	53
Gambar 2. 39 Tempat Minyak suci yang sedang diberkati.....	54
Gambar 2. 40 Kandelar tempat lilin.....	54
Gambar 2. 41 Aspergilum.....	55
Gambar 3. 1 Wawancara Bersama Pembina Misdinar Daniel Bimas, (2023)..	58
Gambar 3. 2 Wawancara Bersama Ketua Misdinar Carlo (2023)	59
Gambar 3. 3 Focus Group Discusssion Misdinar (2023).....	60
Gambar 3. 4 Total Responden Kuesioner (2023).....	62
Gambar 3. 5 Persentase jenis kelamin (2023).....	62
Gambar 3. 6 Persentase usia misdinar di Santo Matheus Depok 2 (2023)	62
Gambar 3. 7 Persentase misdinar pernah mengalami kesulitan mengenai alat dan prosesi liturgi (2023).....	63
Gambar 3. 8 Persentase misdinar kurang kuasai saat bertugas (2023)	63
Gambar 3. 9 Persentase misdinar yang pernah lupa saat bertugas (2023).....	64
Gambar 3. 10 Persentase bagaimana cara misdinar mengingat kembali mengenai alat dan prosesi liturgi (2023)	64
Gambar 3. 11 Persentase misdinar memiliki buku pedoman (2023)	65
Gambar 3. 12 Persentase misdinar membutuhkan alat bantu selain buku pedoman (2023).....	65
Gambar 3. 13 Persentase aplikasi interaktif membantu misdinar (2023)	66
Gambar 3. 14 Chart konten yang menarik untuk dimasukkan ke dalam aplikasi alat dan prosesi liturgi (2023)	66

Gambar 3. 15 Buku Pegangan Misdinar	67
Gambar 3. 16 Buku Panduan Misdinar	68
Gambar 4. 1 User Persona Primer.....	74
Gambar 4. 2 User Persona Sekunder.....	75
Gambar 4. 3 Mindmap	82
Gambar 4. 4 Information Architecture.....	85
Gambar 4. 5 User Flow	86
Gambar 4. 6 User Journey.....	87
Gambar 4. 7 Moodboard Layout.....	88
Gambar 4. 8 Moodboard Warna.....	89
Gambar 4. 9 Moodboard Typeface	89
Gambar 4. 10 Moodboard Maskot	90
Gambar 4. 11 Sketsa Maskot dan alternatif	91
Gambar 4. 12 Studi Referensi	92
Gambar 4. 13 Masskot Servamus	93
Gambar 4. 14 Sketsa Wireframe	94
Gambar 4. 15 Grid Layout	95
Gambar 4. 16 Ukuran Grid Layout	95
Gambar 4. 17 Halaman Landing Page	96
Gambar 4. 18 Microinteraction Button.....	97
Gambar 4. 19 User Flow Pada Prototype.....	98
Gambar 4. 20 Sketsa	99
Gambar 4. 21 Sketsa X-Banner.....	99
Gambar 4. 22 Sketsa A5 Notebook.....	100
Gambar 4. 23 Sketsa Digital Web Banner	100
Gambar 4. 24 Sketsa Bookmark.....	101
Gambar 4. 25 Sketsa Sticker	101
Gambar 4. 26 Sketsa Gantungan Kunci	102
Gambar 4. 27 Banner Alpha Test.....	103
Gambar 4. 28 Landing Page.....	109

Gambar 4. 29 Perbaikan Landing Page.....	110
Gambar 4. 30 Perkenalan Maskot	110
Gambar 4. 31 Materi	111
Gambar 4. 32 Perbaikan Materi	112
Gambar 4. 33 Tata Cara	112
Gambar 4. 34 Perbaikan Tata cara	113
Gambar 4. 35 Wawancara dengan Simon Anggota Misdinar (2023)	115
Gambar 4. 36 Wawancara dengan Aleandro dan Joanne Anggota Misdinar ..	116
Gambar 4. 37 Landing Page.....	118
Gambar 4. 38 Halaman Log in dan Sign Up.....	119
Gambar 4. 39 Perkenalan Maskot	120
Gambar 4. 40 Homescreen.....	121
Gambar 4. 41 Halaman Materi.....	122
Gambar 4. 42 Halaman Materi Alat Liturgi.....	123
Gambar 4. 43 Halaman Piala dan Sibori Materi Alat Liturgi	124
Gambar 4. 44 Halaman Materi Tata Gerak.....	125
Gambar 4. 45 Halaman Materi Petugas Liturgi	126
Gambar 4. 46 Halaman Materi Tata Cara	127
Gambar 4. 47 Halaman Materi Ritus Pembuka	128
Gambar 4. 48 Halaman Materi Warna Liturgi	129
Gambar 4. 49 Halaman Awal Quiz	130
Gambar 4. 50 Halaman Quiz Alat Liturgi.....	131
Gambar 4. 51 Halaman Quiz Sebelum Dimulai.....	131
Gambar 4. 52 Halaman Quiz ketika dimainkan	132
Gambar 4. 53 Halaman Quiz ketika Naik Level	132
Gambar 4. 54 Pin Mockup	133
Gambar 4. 55 X-Banner Mockup.....	133
Gambar 4. 56 A5 Notebook Mockup.....	134
Gambar 4. 57 Digital Web Banner.....	134
Gambar 4. 58 Tampilan Digital Web Banner pada situs Web.....	135

Gambar 4. 59 Bookmark Mockup.....	136
Gambar 4. 60 Sticker Mockup	136
Gambar 4. 61 Gantungan Kunci Mock Up	137



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Absen bimbingan	145
Lampiran B Transkrip Wawancara	145
Lampiran C Focus Group Discussion	145
Lampiran D Hasil Kuesioner	145
Lampiran E Hasil Kuesioner Alpha Test	145
Lampiran F <i>Beta Test- In Depth Interview</i>	165
Lampiran G Turnitin	170

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of several white rectangular blocks. The logo is semi-transparent and serves as a background for the table of contents.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA