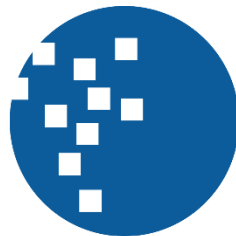


PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *CHORE REMINDER*

MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Jovan Halim

00000047719

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *CHORE REMINDER*

MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Jovan Halim

00000047719

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jovan Halim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000047719
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *CHORE REMINDER* MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI

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

UMM



Jovan Halim

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *CHORE REMINDER*

MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI

Oleh

Nama : Jovan Halim
NIM : 00000047719
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024

Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



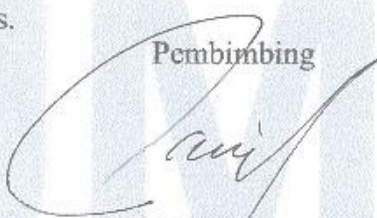
Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds.
0402038006/E061071

Penguji



Hadi Barnama, S.Ds., M.M.
0313109602/E083378

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/E081434

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 : Jovan Halim
NIM : 00000047719
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 UI/UX APLIKASI *CHORE REMINDER* MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI

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, 18 Januari 2024

Yang menyatakan,



Jovan Halim

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 dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Tugas akhir ini disusun sebagai keperluan syarat kelulusan S1 dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Topik ini dirasa penting untuk dibahas oleh penulis karena banyak generasi anak muda produktif yang sudah harus beradaptasi memiliki pola hidup mandiri, untuk bisa mengatur jadwal kegiatan sehari-hari seiringnya dengan kesibukan pekerjaan atau kesibukan edukasi dan pendidikan seperti kuliah, dan universitas, serta mempertahankan kebersihan dan kenyamanan lingkungan hidup dan tempat tinggal sendiri.

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. Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang dan Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Dosen Penguji pada pelaksanaan sidang akhir.
5. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Darren Triputra Tamin dan Daniel yang telah bersedia memberikan pandangan dan informasi melalui wawancara mendalam.
7. Hady Mohammed yang telah bersedia menjadi narasumber wawancara *expert* dalam bidang *front end developing*.

8. Amarendra Prajnasatya, Adli Hussain, Aaron B Abadimoksa, Ellegia Delaga Lazuardi, Darren Triputra Tamin, Ivana Gunawan yang telah bersedia menyisihkan waktu untuk menjadi anggota *Beta test*.
9. Keluarga dan teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Seluruh responden yang berperan dan menyisihkan waktu dalam membantu pengumpulan data kuesioner dan *Alpha test*.

Penulis berharap dengan adanya penulisan proposal ini pembaca dapat memperoleh pengetahuan baru yang dapat berguna dimasa depan.

Tangerang, 18 Januari 2024



Jovan Halim

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *CHORE REMINDER* MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI

Jovan Halim

ABSTRAK

Media catatan pengingat adalah aplikasi yang digunakan untuk mengatur jadwal aktivitas sehari-hari serta mengingatkan pengguna akan aktivitas yang sudah dicatat tersebut, maka dari itu, aplikasi pengingat ini sangat berkaitan dengan produktivitas. Produktivitas untuk generasi muda sangat penting karena adalah tahap kehidupan dimana generasi muda produktif mulai memiliki banyak tanggung jawab masing-masing yang terdiri dari berbagai kategori aktivitas yang berbeda-beda seperti aktivitas perawatan rumah tangga seiring dengan aktivitas pendidikan dan pekerjaan. Dengan banyaknya kewajiban sehari-hari, masih tidak sedikit generasi muda produktif yang menghiraukan pentingnya melakukan kewajiban sehari-hari yang disebabkan dari kurangnya motivasi atau keinginan untuk melakukan aktivitas tersebut. Hal ini dapat berdampak buruk pada berbagai faktor kehidupan remaja seperti lingkungan hidup, juga dampak negatif mental dan kesehatan fisik seperti penyakit dan rusaknya kehidupan sosial, oleh sebab itu, penulis berkesimpulan bahwa topik ini cukup penting untuk dibahas dikalangan generasi muda produktif. Penulis mengajukan solusi berupa media interaktif dengan berbasis aplikasi gawai dengan implementasi gamifikasi untuk media catatan pengingat dan sumber dorongan motivasi. Pilihan aplikasi gawai gamifikasi ini karena tingginya angka penggunaan gawai di Indonesia dan riset yang membuktikan gamifikasi efektif dalam mendorong motivasi melakukan aktivitas dalam suatu media aplikasi pembelajaran atau jadwal pengingat.

Kata kunci: Motivasi, Pengingat, Aplikasi, Gawai, Gamifikasi

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

UI/UX APPLICATION DESIGN FOR CHORE REMINDER USING GAMIFICATION METHOD

Jovan Halim

ABSTRACT (English)

Chore reminder media is an application that is used to arrange daily schedule and functions as a reminder for the schedule that is created, which makes a chore reminder media strongly associated with productivity. Productivity for young generation is important because it is when young generation have responsibilities like maintaining living environment as well as academic activities and other work. With so many responsibilities, a lot of young generations still ignores the importance of doing daily responsibilities due to lack of motivation or drive to do so. This can lead to negative impact towards several living factors like messy living environment and impact on mental and physical health like diseases and social interaction, therefore the author concludes that this topic is important to discuss in young generations. The author proposes a solution in a form of application-based chore reminder with gamification. The choice of gamification application is due to high usage of smartphones and gadgets in Indonesia and research which proves that gamification is effective in pushing motivation on doing activities in an application based media about learning or schedules.

Keywords: Motivation, Reminder, Application, Smartphone, Gamification

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
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	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.2 Desain Grafis	5
2.3 Media Interaktif Digital	5
2.3.1 <i>Mobile application</i>	6
2.3.2 <i>Desain Interface</i>	6
2.3.3 <i>Grid</i>	11
2.3.4 <i>Tipografi</i>	13
2.4 <i>User interface & User Experience</i>	18
2.4.1 <i>User Interface</i>	18
2.4.2 <i>User Experience</i>	22
2.4.3 <i>Icons</i>	23
2.5 <i>Gamification</i>	24
2.5.1 <i>Motivasi</i>	25
2.6 <i>Chore reminder media</i>	37

2.6.1	<i>Activity List</i>	37
2.6.2	<i>History Activity</i>	38
2.6.3	<i>Category List</i>	38
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	40
3.1	Metodologi Penelitian	40
3.1.1	Metode Kualitatif	40
3.1.2	Studi Eksisting	45
3.1.3	Studi Referensi	49
3.1.4	Metode Kuantitatif	54
3.2	Metodologi Perancangan	61
3.2.1	<i>Emphatize</i>	61
3.2.2	<i>Define</i>	61
3.2.3	<i>Ideate</i>	61
3.2.4	<i>Prototype</i>	61
3.2.5	<i>Testing</i>	61
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	63
4.1	Strategi Perancangan	63
4.1.1	<i>Emphatize</i>	63
4.1.2	<i>Define</i>	68
4.1.3	<i>Ideate</i>	69
4.1.4	<i>Prototype</i>	81
4.1.5	<i>Testing</i>	108
4.2	Analisis Beta	118
4.2.1	Analisis desain	118
4.2.2	Analisis hasil <i>Beta test</i>	144
4.3	Budgeting	151
BAB V	PENUTUP	153
5.1	Simpulan	153
5.2	Saran	155
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Table SWOT	48
Tabel 4.1 Fitur Aplikasi	78
Tabel 4.2 Makna logo Chorify	91
Tabel 4.3 Perancangan ikon dan fungsinya.....	92
Tabel 4.4 Perancangan tombol/ <i>buttons</i>	96
Tabel 4.5 <i>Alpha test prototype day</i> elemen visual	109
Tabel 4.6 <i>Alpha test prototype day</i> interaksi dan konten	111
Tabel 4.7 Peserta <i>Beta test</i> FGD	144
Tabel 4.8 Analisis visual <i>beta test</i>	145
Tabel 4.9 Analisis interaksi dan konten <i>beta test</i>	147
Tabel 4.10 <i>Budgeting</i>	150



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik dalam bentuk geometri grafik vektor	7
Gambar 2.2 Garis sebagai elemen desain UI	8
Gambar 2.3 <i>Geometric shape in UI/UX Design</i>	8
Gambar 2.4 <i>Value contrast & Hue contrast</i>	10
Gambar 2.5 <i>Color categories</i>	11
Gambar 2.6 <i>Grid anatomy</i>	12
Gambar 2.7 <i>App-based Single-column grid</i>	13
Gambar 2.8 <i>Multicolumn grid</i>	14
Gambar 2.9 <i>Typeface old style</i>	15
Gambar 2.10 <i>Walrus all-caps modern typeface</i>	16
Gambar 2.11 <i>Traditional serif typeface</i>	16
Gambar 2.12 <i>Sans-serif</i>	17
Gambar 2.13 <i>Slab-serif</i>	17
Gambar 2.14 <i>Cursive and script fonts</i>	18
Gambar 2.15 <i>Windows GUI</i>	19
Gambar 2.16 <i>web based UI</i>	20
Gambar 2.17 <i>Mobile app UI</i>	21
Gambar 2.18 <i>Game user interface</i>	22
Gambar 2.19 <i>Illustrated flat icons</i>	24
Gambar 2.20 <i>Point reward in gamification</i>	26
Gambar 2.21 <i>Achievements in gamification</i>	27
Gambar 2.22 <i>Level up in gamification</i>	27
Gambar 2.23 <i>Quest structure in gamification</i>	28
Gambar 2.24 <i>Leaderboard in gamification</i>	29
Gambar 2.25 <i>Reward system dynamic in Gamification User Experience</i>	30
Gambar 2.26 <i>Character sprites in gamification app</i>	31
Gambar 2.27 <i>High concept character sheet</i>	32
Gambar 2.28 <i>Concept art character sheet</i>	33
Gambar 2.29 <i>Dynamic Asset Visual</i>	35
Gambar 2.30 <i>Concept Board Visual Asset</i>	36
Gambar 2.31 <i>Activity options in a reminder app</i>	38
Gambar 2.32 <i>Category list in a reminder app</i>	39
Gambar 3.1 Wawancara ahli dengan Hady Mohammed	40
Gambar 3.2 Wawancara mendalam dengan Darren Triputra Tamin	42
Gambar 3.3 Wawancara mendalam dengan Daniel	43
Gambar 3.4 Tampilan profil <i>Fabulous</i>	46
Gambar 3.5 Tampilan <i>Home</i> untuk <i>Fabulous</i>	47
Gambar 3.6 Tampilan <i>habit list</i> untuk <i>Fabulous</i>	47
Gambar 3.7 Tampilan <i>home</i> Habitica	50
Gambar 3.8 Tampilan <i>Shop</i> Habitica	50
Gambar 3.9 Tampilan <i>activity list</i> Habitica	51
Gambar 3.10 Tampilan fitur <i>Journey</i> dalam <i>Habit Tracker</i>	52
Gambar 3.11 Tampilan penambahan aktivitas pada <i>Habit Tracker</i>	53
Gambar 3.12 Diagram pekerjaan responden.....	54

Gambar 3.13 Diagram Kondisi tempat tinggal responden.....	55
Gambar 3.14 Diagram kewajiban pekerjaan <i>chores</i> responden.....	55
Gambar 3.15 Diagram Pengalaman prokrastinasi atau kemalasan responden.....	56
Gambar 3.16 Diagram pengalaman lupa akan pekerjaan karena kegiatan lain	56
Gambar 3.17 Diagram penggunaan media catatan dari responden.....	57
Gambar 3.18 Diagram motivasi dari jadwal <i>chores</i> responden	57
Gambar 3.19 Diagram efektifnya media catatan dengan interaksi gamifikasi	58
Gambar 3.20 Diagram kurang adanya media catatan dengan interaksi menarik ..	58
Gambar 4.1 <i>User persona</i> mahasiswa.....	63
Gambar 4.2 <i>User persona</i> pekerja	64
Gambar 4.3 <i>User Journey</i>	65
Gambar 4.4 <i>Creative Mindmap</i>	68
Gambar 4.5 <i>Moodboard layout</i>	70
Gambar 4.6 <i>Moodboard color</i>	71
Gambar 4.7 <i>Moodboard icons</i>	72
Gambar 4.8 <i>Moodboard typeface</i>	73
Gambar 4.9 <i>Moodboard character</i>	74
Gambar 4.10 <i>Big ideas</i>	75
Gambar 4.11 <i>Keyword & Tone of voice</i>	76
Gambar 4.12 <i>Stylescape</i>	77
Gambar 4.13 <i>Information Architecture</i>	81
Gambar 4.14 <i>User flow task/chores</i>	82
Gambar 4.15 Sketsa <i>wireframe</i>	84
Gambar 4.16 Sketsa ikon	84
Gambar 4.17 sketsa dan grid <i>key visual</i>	85
Gambar 4.18 Hasil akhir <i>key visual</i>	86
Gambar 4.19 <i>Low fidelity prototype</i>	87
Gambar 4.20 <i>Color Pallete</i>	88
Gambar 4.21 <i>Typeface</i>	89
Gambar 4.22 Perancangan Logo Chorify.....	90
Gambar 4.23 Perancangan sketsa Karakter “Chori” dan konsep.....	99
Gambar 4.24 Perancangan hasil desain karakter dan konsep “Chori”.....	99
Gambar 4.25 <i>Grid</i> pada <i>layout</i> aplikasi Chorify.....	100
Gambar 4.26 <i>Flow prototype</i> aplikasi Chorify	101
Gambar 4.27 Media sekunder Google Play Store dengan <i>grid</i>	102
Gambar 4.28 Media sekunder Google Play Store hasil akhir	103
Gambar 4.29 Media sekunder Instagram dengan <i>grid</i>	104
Gambar 4.30 Media sekunder Instagram hasil akhir	104
Gambar 4.31 Media sekunder <i>Youtube ads thumbnail grid</i> dan hasil akhir	105
Gambar 4.32 Media sekunder <i>website pop-up ads grid</i> dan hasil akhir	106
Gambar 4.33 Media sekunder <i>sticker-pack</i> dan <i>package</i>	107
Gambar 4.34 Desain banner display <i>prototype day</i>	108
Gambar 4.35 <i>Prototype</i> dirancang untuk <i>prototype day alpha testing</i>	108
Gambar 4.36 <i>Open answer</i> kuesioner <i>prototype day apha test</i>	113
Gambar 4.37 Revisi warna <i>background frame</i>	114
Gambar 4.38 Revisi warna dan gambar ikon	115

Gambar 4.39 Revisi warna, ikon, dan layout pada halaman aplikasi	115
Gambar 4.40 Tambahan <i>tutorial first app launch</i> dengan karakter “Chori”	116
Gambar 4.41 Revisi interaktivitas <i>Gamify</i>	117
Gambar 4.42 Logo Chorify	118
Gambar 4.43 Ikon dan fungsi	120
Gambar 4.44 Tombol dan fungsi	121
Gambar 4.45 Karakter “Chori”	123
Gambar 4.46 Ilustrasi 2D vektor Chorify	125
Gambar 4.47 Halaman <i>login</i> Chorify	126
Gambar 4.48 Halaman awal <i>homepage</i> Chorify	128
Gambar 4.49 Halaman <i>homepage</i> status selesai Chorify	129
Gambar 4.50 Halaman <i>task/chores list</i>	130
Gambar 4.51 Halaman <i>task information/activation</i>	131
Gambar 4.52 Halaman <i>gamify</i>	132
Gambar 4.53 <i>Reward system</i> menyelesaikan aktivitas	134
Gambar 4.54 <i>Achievement/badge</i> dan hadiah	135
Gambar 4.55 Koin <i>currency</i> gamifikasi Chorify	136
Gambar 4.56 <i>Shop</i> Chorify	137
Gambar 4.57 Google Play Store <i>mockup preview</i>	138
Gambar 4.58 Instagram <i>account, feeds, dan sponsored ads</i>	140
Gambar 4.59 Youtube <i>sponsored ads/video</i>	141
Gambar 4.60 <i>Website pop-up advertisement mockup</i>	142
Gambar 4.61 <i>Stickerpack</i> Chorify	143
Gambar 4.62 <i>Beta test FGD</i>	144



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar formulir BAP.....	xvii
Lampiran B Hasil Kuesioner Pencarian Data	xix
Lampiran C Hasil kuesioner <i>Alpha test (prototype day)</i>	xxiii
Lampiran D Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	xxviii
Lampiran E Turnitin pertama BAB 1-3	xxxiv
Lampiran F Turnitin kedua BAB 1-5.....	xxxvii
Lampiran G Transkrip Wawancara Mendalam 1	xl
Lampiran H Transkrip Wawancara Mendalam 2.....	xlvi
Lampiran I Transkrip Wawancara Ahli/ <i>Expert</i>	liii
Lampiran J Transkrip <i>Beta Test</i> FGD	lxv
Lampiran K Dokumentasi Foto Wawancara dan Diskusi.....	lxxviii
Lampiran L Media Sekunder	lxxx

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA