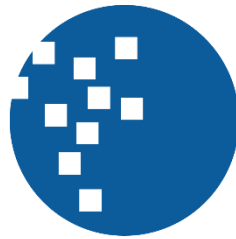


**PERANCANGAN APLIKASI *TASK REMINDER* UNTUK
MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS DEWASA MUDA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Mohammad Dody Alfayadh

00000048195

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN APLIKASI *TASK REMINDER* UNTUK
MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Mohammad Dody Alfayadh

00000048195

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mohammad Dody Alfayadh

Nomor Induk Mahasiswa : 00000048195

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI *TASK REMINDER* UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS DEWASA MUDA

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



Mohammad Dody Alfayadh

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI *TASK REMINDER* UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS DEWASA MUDA

Oleh

Nama : Mohammad Dody Alfayadh
NIM : 00000048195
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

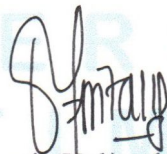
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI *TASK REMINDER* UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS DEWASA MUDA

Oleh

Nama : Mohammad Dody Alfayadh
NIM : 00000048195
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Penguji

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

Pembimbing

Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Dody Alfayadh
Nomor Induk Mahasiswa : 00000048195
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN APLIKASI *TASK REMINDER* UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS DEWASA MUDA

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


Mohammad Dody Alfayadh

* 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

Pujian dan rasa syukur yang tulus penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan petunjuk-Nya, penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Aplikasi *Task Reminder* untuk Meningkatkan Produktivitas Dewasa Muda”.

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. Dicky Al-Fattah, sebagai narasumber developer IT yang telah membagikan ilmunya tentang mengembangkan aplikasi dan website.
6. Dimas Fahreza, sebagai narasumber Manager Digital Marketing yang telah memberikan informasi mengenai dewasa muda ketika berkerja.
7. Amanda Dwi Hastari, sebagai narasumber HRD Perusahaan yang telah memberikan informasi mengenai dewasa muda mengelola waktu.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis mengharapkan dengan adanya Tugas Akhir ini membuat khususnya untuk dewasa muda saat menjalani aktivitasnya dapat mengatur waktunya dengan baik dan penulis dapat memahami dalam merancang sebuah aplikasi *task reminder*.

Tangerang, 20 Mei 2024


Mohammad Dody Alfayadh

PERANCANGAN APLIKASI *TASK REMINDER* UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS DEWASA MUDA

Mohammad Dody Alfayadh

ABSTRAK

Perkembangan sosial pada masa dewasa muda menandai puncak perjalanan sosial individu. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah mengelola waktu, termasuk menyelesaikan tugas pendidikan atau pekerjaan, mengorganisir diri, dan mengejar hobi. Generasi Z sering menghadapi masalah akibat kecenderungan menggunakan *smartphone* terlalu sering, yang dapat menyebabkan penundaan tugas dan kurangnya tanggung jawab. Mereka yang terbiasa dengan jadwal terstruktur di sekolah kini harus beradaptasi dengan dinamika lingkungan baru. Transisi dari lingkungan pendidikan ke dunia kerja membawa dampak besar pada cara dewasa muda mengatur waktu dan mengelola tugas sehari-hari. Untuk mengatasi kesulitan ini, merancang aplikasi *Task Reminder* menjadi sangat relevan. Aplikasi ini diusulkan sebagai solusi untuk membantu meningkatkan produktivitas dewasa muda melalui perangkat gawai. Pilihan ini didasarkan pada tingginya penggunaan gawai di Indonesia dan durasi penggunaannya yang signifikan. Aplikasi *Task Reminder* dirancang untuk memberikan pengingat dan pengorganisasian tugas yang efektif. Dengan fitur-fitur seperti notifikasi berkala, pengaturan prioritas tugas, dan pelacakan kemajuan, aplikasi ini dapat membantu dewasa muda tetap fokus dan teratur dalam menjalani kegiatan sehari-hari. Selain itu, aplikasi ini juga dapat diintegrasikan dengan kalender digital, sehingga pengguna dapat mengatur jadwal dengan lebih efisien.

Kata kunci: Aplikasi, *Task Reminder*, Produktivitas, Perancangan

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 OF A TASK REMINDER APPLICATION TO IMPROVE YOUNG ADULT PRODUCTIVITY

Mohammad Dody Alfayadh

ABSTRACT

Social development in young adulthood marks the peak of an individual's social journey. One of the main challenges faced is managing time, including completing educational or work tasks, getting organized, and pursuing hobbies. Generation Z often faces problems due to the tendency to overuse smartphones, which can lead to procrastination and lack of responsibility. Those who are used to a structured schedule at school now have to adapt to the dynamics of a new environment. The transition from an educational environment to the working world has a huge impact on the way young adults organize their time and manage daily tasks. To overcome these difficulties, designing a Task Reminder application becomes very relevant. This application is proposed as a solution to help improve young adults' productivity through mobile devices. This choice is based on the high usage of mobile devices in Indonesia and the significant duration of their use. The Task Reminder app is designed to provide effective task reminders and organization. With features such as regular notifications, task prioritization, and progress tracking, this app can help young adults stay focused and organized in their daily activities. It can also be integrated with digital calendars, allowing users to organize their schedules more efficiently.

Keywords: *Application, Task Reminder, Productivity, Planning*

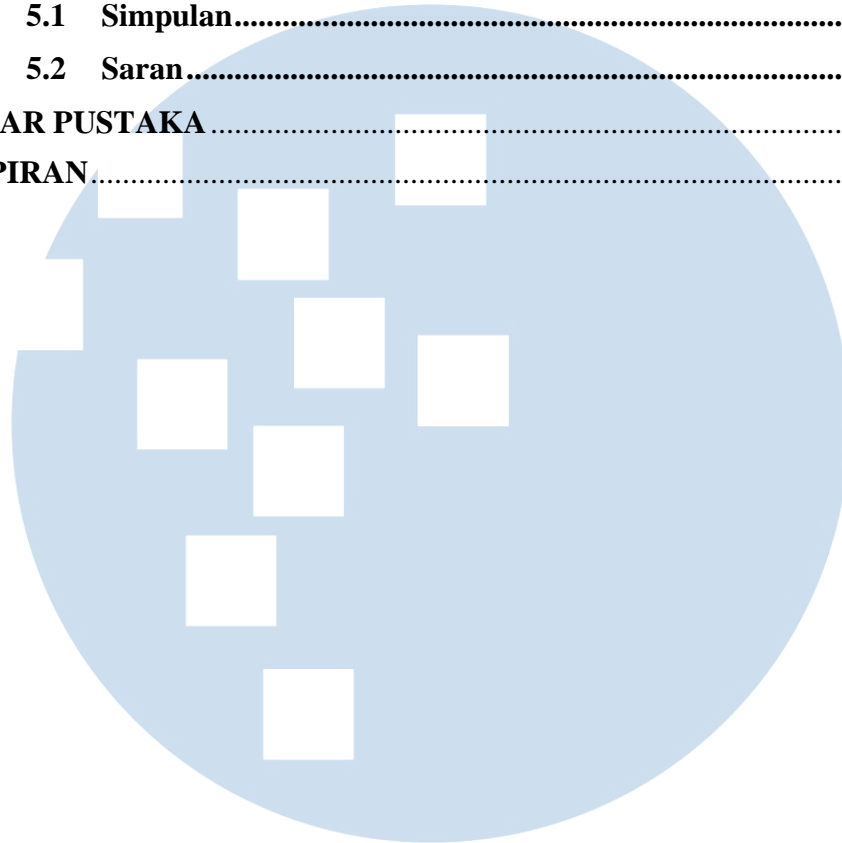
UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	7
2.1.1 <i>Layout Design</i>	9
2.1.2 Warna	10
2.1.3 <i>Font</i>	15
2.2 Media Interaktif.....	16
2.2.1 <i>Website</i>	16
2.2.2 <i>Aplikasi</i>	18
2.2.3 <i>Board Game</i>	20
2.2.4 <i>Digital Storytelling</i>	21
2.3 <i>User Interface (UI)</i>	23
2.3.1 <i>Usability</i>	25
2.3.2 <i>Learnability</i>	25
2.3.3 <i>Efficiency</i>	26

2.3.4	<i>Memorability</i>	27
2.3.5	<i>Errors</i>	28
2.3.6	<i>Satisfaction</i>	29
2.3.7	<i>Application/Website Navigation</i>	30
2.4	<i>User Experience (UX)</i>	31
2.4.1	<i>Prinsip User Experience Design (UX)</i>	32
2.4.2	<i>Mengembangkan Desain User Experience (UX)</i>	33
2.4.3	<i>Proses Desain User Experience (UX)</i>	35
2.5	<i>Gen Z</i>	36
2.6	<i>Time Management</i>	37
2.7	<i>Produktivitas</i>	37
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	39
3.1	Metodologi Penelitian	39
3.1.1	Metode Kualitatif	39
3.1.2	Studi Eksisting	49
3.1.3	Studi Refrensi	53
3.1.4	Metode Kuantitatif	57
3.2	Metodologi Perancangan	64
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	68
4.1	Strategi Perancangan	68
4.1.1	<i>Empathise</i>	68
4.1.2	<i>Define</i>	72
4.1.3	<i>Ideate</i>	76
4.1.4	<i>Prototype</i>	99
4.1.5	<i>Test</i>	100
4.1.6	Media Skunder	101
4.2	Analisis Perancangan	111
4.2.1	<i>Analisis Alpha</i>	111
4.2.2	<i>Analisis Beta</i>	119
4.2.3	Analisis Media Primer	126
4.2.4	Analisis Media Skunder	143
4.3	<i>Budgeting</i>	158

BAB V PENUTUP	160
5.1 Simpulan	160
5.2 Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xxi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Kuesioner 11.....	62
Tabel 3.2 Hasil Kuesioner 14.....	64
Tabel 4.1 Create Your Project Plan.....	75
Tabel 4.2 Icon.....	90
Tabel 4.3 Button.....	93
Tabel 4.4 Kuesioner Alpha Test Visual.....	112
Tabel 4.5 Kuesioner Alpha Test Interaktif.....	113
Tabel 4.6 Kuesioner Alpha Test Skenario Aplikasi.....	115
Tabel 4.7 Kuesioner Beta Test Visual.....	120
Tabel 4.8 Kuesioner Beta Test Interaktif.....	122
Tabel 4.9 Kuesioner Beta Test Skenario Aplikasi.....	123
Tabel 4.10 Budgeting.....	158

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pohon Ilmu Desain Komunikasi Visual	9
Gambar 2.2 Layout Website	10
Gambar 2.3 Warna	11
Gambar 2.4 Roda Warna.....	12
Gambar 2.5 Harmoni Warna.....	13
Gambar 2.6 Harmoni Warna.....	15
Gambar 2.7 <i>Font</i>	16
Gambar 2.8 Tampilan Website Instagram	18
Gambar 2.9 Tampilan Aplikasi Jenius	20
Gambar 2.10 Board Game.....	21
Gambar 2.11 Digital Storytelling	23
Gambar 2.12 User Interface (UI)	25
Gambar 2.10 Usability	25
Gambar 2.14 Errors.....	29
Gambar 2.15 Application/Website Navigation	31
Gambar 2.16 User Experience (UX).....	32
Gambar 2.17 User Modeling.....	34
Gambar 2.18 <i>Prototyping</i>	35
Gambar 2.19 User Pesona.....	36
Gambar 2.20 Wireframe.....	36
Gambar 3.1 Wawancara dengan Diky	41
Gambar 3.2 Wawancara dengan Dimas	43
Gambar 3.3 Wawancara dengan Amanda.....	45
Gambar 3.4 FGD dengan 7 Narasumber.....	48
Gambar 3.5 Aplikasi <i>Daily Checklist – Today’s ToDo</i>	52
Gambar 3.6 Aplikasi <i>Productive – Habit Tracker</i>	53
Gambar 3.7 Aplikasi Gojek.....	54
Gambar 3.8 Aplikasi Traveloka	56
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 1	57
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 2.....	58
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner 3	58
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 4	59
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 5	59
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner 6	60
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner 7	60
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner 8	61
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner 9	61
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 10.....	62
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner 12.....	63
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner 13.....	63
Gambar 4.1 <i>User Persona Primer</i>	70

Gambar 4.2 <i>User Persona Skunder</i>	71
Gambar 4.3 <i>User Journey Primer</i>	73
Gambar 4.4 <i>User Journey Skunder</i>	74
Gambar 4.5 <i>Mindmap</i>	77
Gambar 4.6 <i>Big Idea</i>	78
Gambar 4.7 <i>Moodboard Layout</i>	80
Gambar 4.8 <i>Moodboard Warna</i>	81
Gambar 4.9 <i>Moodboard Font</i>	82
Gambar 4.10 <i>Refrensi Visual</i>	83
Gambar 4.11 <i>Information Architecture</i>	83
Gambar 4.12 <i>User Flow 1</i>	84
Gambar 4.13 <i>User Flow 2</i>	86
Gambar 4.14 <i>Palet Warna</i>	87
Gambar 4.15 <i>Typography</i>	88
Gambar 4.16 <i>Grid</i>	89
Gambar 4.17 <i>Refrensi Logo</i>	94
Gambar 4.18 <i>Sketsa Logo</i>	94
Gambar 4.19 <i>Grid Logo</i>	95
Gambar 4.20 <i>Refrensi Mascot</i>	95
Gambar 4.21 <i>Sketsa Mascot</i>	96
Gambar 4.22 <i>Sketsa Ekspresi Mascot</i>	96
Gambar 4.23 <i>Refrensi Pattern</i>	97
Gambar 4.24 <i>Sketsa Pattern</i>	97
Gambar 4.25 <i>Sketsa Aplikasi</i>	98
Gambar 4.26 <i>Low Fidelity</i>	99
Gambar 4.27 <i>High Fidelity</i>	99
Gambar 4.28 <i>Prototype</i>	100
Gambar 4.29 <i>QR Code Prototype</i>	100
Gambar 4.30 <i>Sketsa Feed Instagram</i>	102
Gambar 4.31 <i>Sketsa X Banner</i>	102
Gambar 4.32 <i>Sketsa Brosur</i>	103
Gambar 4.33 <i>Sketsa Google Play Store Periview</i>	104
Gambar 4.34 <i>Sketsa Kalender</i>	105
Gambar 4.35 <i>Sketsa Notebook</i>	106
Gambar 4.36 <i>Sketsa Topi</i>	106
Gambar 4.37 <i>Sketsa Baju</i>	107
Gambar 4.38 <i>Sketsa Tote bag</i>	107
Gambar 4.39 <i>Sketsa Sticker</i>	108
Gambar 4.40 <i>Sketsa Kipas Tangan</i>	109
Gambar 4.41 <i>Sketsa Mug</i>	109
Gambar 4.42 <i>Sketsa Tumbler</i>	110
Gambar 4.43 <i>Sketsa Lanyard</i>	110
Gambar 4.44 <i>Perbaikan Alpa Test Warna Button</i>	117

Gambar 4.45 Perbaikan <i>Alpa Test Welcome Page</i>	118
Gambar 4.46 Penambahan Tur Aplikasi.....	119
Gambar 4.47 Perbaikan Halaman <i>Login</i>	125
Gambar 4.48 Perbaikan Pada <i>Productivity Statistic Page</i>	125
Gambar 4.49 Perbaikan Ukuran <i>Button</i>	126
Gambar 4.50 <i>Login dan Create Account Page</i>	128
Gambar 4.51 <i>Welcome Page</i>	129
Gambar 4.52 <i>Task Type Page</i>	130
Gambar 4.53 <i>Home Page</i>	131
Gambar 4.54 <i>Create Task Type</i>	133
Gambar 4.55 <i>Productivity Statistic Page</i>	134
Gambar 4.56 <i>Calendar Page</i>	135
Gambar 4.57 <i>History Page</i>	136
Gambar 4.58 <i>Setting Page</i>	137
Gambar 4.59 <i>Repeat Page</i>	138
Gambar 4.60 <i>Notification Page</i>	139
Gambar 4.61 Logo.....	140
Gambar 4.62 <i>Mascot</i>	141
Gambar 4.63 <i>Icon</i>	142
Gambar 4.64 <i>Button</i>	143
Gambar 4.65 <i>Feed Instagram</i>	144
Gambar 4.66 <i>Feed Instagram Mockup</i>	145
Gambar 4.67 <i>X Banner Mockup</i>	146
Gambar 4.68 <i>Brosur Mockup</i>	147
Gambar 4.69 <i>Google Playstore Preview</i>	148
Gambar 4.70 <i>Kalender Duduk Mockup</i>	149
Gambar 4.71 <i>Notebook Mockup</i>	150
Gambar 4.72 <i>Topi Mockup</i>	151
Gambar 4.73 <i>Baju Mockup</i>	152
Gambar 4.74 <i>Tote bag Mockup</i>	153
Gambar 4.75 <i>Sticker Mockup</i>	154
Gambar 4.76 <i>Kipas Tangan Mockup</i>	155
Gambar 4.77 <i>Mug Mockup</i>	156
Gambar 4.78 <i>Tumbler Mockup</i>	157
Gambar 4.79 <i>Lanyard Mockup</i>	158

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 LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP Bimbingan	xxi
Lampiran B Transkrip Wawancara Developer IT	xxii
Lampiran C Transkrip Wawancara Manager Digital Marketing	xxix
Lampiran D Transkrip Wawancara HRD Perusahaan	xxxiv
Lampiran E Transkrip FGD	xl
Lampiran F Form Bimbingan	li
Lampiran G Hasil Kuesioner Penelitian	liii
Lampiran H Hasil Kuesioner Alpha test	lix
Lampiran I Hasil Kuesioner Beta Test	lxiv
Lampiran J Dokumentasi	lxix
Lampiran K Hasil Turnitin	lxxii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA