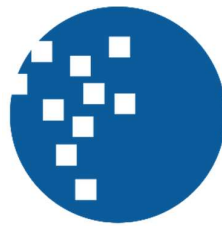


PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FORUM REPTIL DI

JABODETABEK



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Imam Hakim Pujiono

0000051704

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FORUM REPTIL DI

JABODETABEK



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Imam Hakim Pujiono

0000051704

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Imam Hakim Pujiono
NIM : 00000051704
Program studi : Desain Kominikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FORUM REPTIL DI JABODETABEK

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, 20/05/2024



Imam Hakim Pujiono

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FORUM REPTIL DI JABODETABEK

Oleh

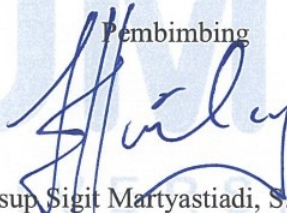
Nama : Imam Hakim Pujiono
NIM : 00000051704
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023902

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
FORUM REPTIL DI JABODETABEK**

Oleh

Nama : Imam Hakim Pujiono
NIM : 00000051704
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024

Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan

LULUS

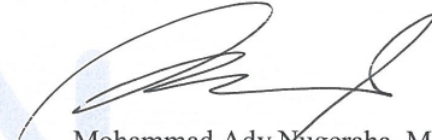
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



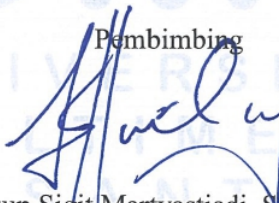
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Penguji



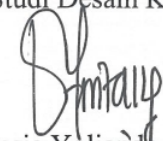
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

iv

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imam Hakim Pujiono
NIM : 00000051704
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FORUM REPTIL DI JABODETABEK

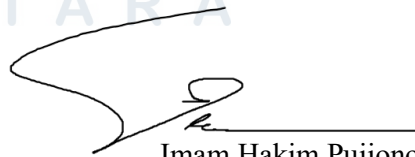
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

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, 11 Juni 2024



Imam Hakim Pujiono

** 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

Penulis dengan tulus mengucapkan pujian dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya, penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Reptil di Jabodetabek”.

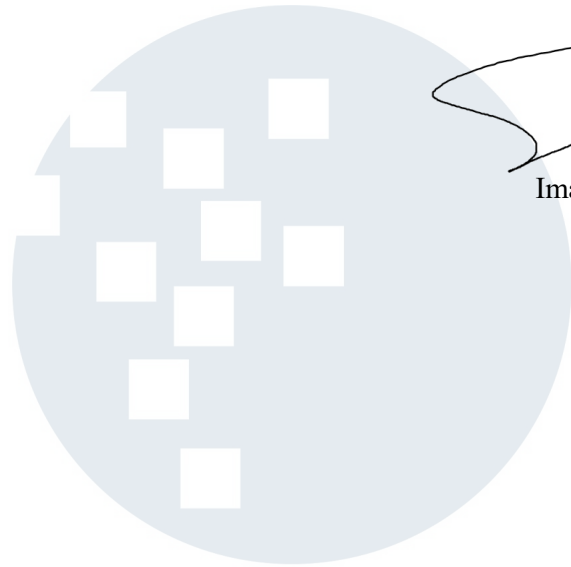
Mengucapkan terima kasih

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. Dr.Sn. Yusup Sigit Martystiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Erik Hendrayana, sebagai narasumber yang telah memberikan pengetahuan tentang reptil dari sudut pandang lembaga konservasi dan seorang ahli
6. Alvaro Agustius, sebagai narasumber yang telah memberikan pengetahuan tentang reptil dari sudut pandang pedagang.
7. Febrina Fadilah, sebagai narasumber yang telah memberikan pengetahuan tentang reptil dari sudut pandang pemelihara pemula.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan kontribusi dan memperluas pemahaman tentang adopsi dan kebutuhan reptil secara menyeluruh, sehingga dapat meningkatkan produktivitas Universitas Multimedia Nusantara. Pengalaman pembelajaran yang terstruktur dan berbobot di bidang Desain Komunikasi Visual memberika penulis kemampuan untuk

merencanakan Tugas akhir mahasiswa dengan kualitas yang terjamin dan
emberikan manfaat yang nyata.

Tangerang, 20 Mei 2024



Imam Hakim Pujiono

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FORUM REPTIL DI

JABODETABEK

Imam Hakim Pujiono

ABSTRAK

Peminat pemelihara reptil mengalami peningkatan signifikan dari tahun ke tahun. Fenomena ini dipicu oleh daya tarik unik, warna-warna mencolok, dan perawatan yang relatif tidak rumit pada reptil. Meski minat tinggi, masyarakat seringkali bingung mencari penjual reptil dan kebutuhan mereka secara lengkap. E-commerce, sebagai solusi potensial, belum memberikan informasi yang jelas dan tidak mampu menyaring reptil yang dilindungi dari perdagangan ilegal. Penjualan reptil dan kebutuhannya masih tersebar dan acak, memunculkan kebutuhan akan platform yang menyatukan semua elemen ini. Fokus pada reptil didasarkan pada kompleksitas informasi yang dimiliki individu reptil, seperti morph dan het yang terus berkembang. Oleh karena itu, diperlukan media yang menyatukan penjualan reptil, informasi individu dan spesies, tips, fun facts, serta fitur tugas terkait perawatan. Penelitian dilakukan secara hybrid dengan metode kuantitatif melalui kuesioner dan kualitatif melalui wawancara serta studi eksisting. Pengembangan dilakukan dengan metode Human Centered Design oleh IDEO 2015, melibatkan tiga tahap: inspiration, ideation, dan implementation. Dengan demikian, diharapkan tercipta platform yang memenuhi kebutuhan komprehensif pecinta reptil, menjembatani kesenjangan informasi dan menyediakan lingkungan yang aman bagi perdagangan hewan peliharaan.

Kata kunci: Reptil, Forum, Jabodetabek

UI/UX DESIGN OF REPTILE FORUM APPLICATION IN

JABODETABEK

Imam Hakim Pujiono

ABSTRACT

The enthusiasts of reptile keeping have experienced a significant increase from year to year. This phenomenon is triggered by the unique allure, vibrant colors, and relatively uncomplicated care of reptiles. Despite the high interest, people often find themselves confused when searching for reptile sellers and their complete needs. E-commerce, as a potential solution, has yet to provide clear information and is unable to filter protected reptiles from illegal trade. The sales of reptiles and their necessities remain scattered and random, giving rise to the need for a platform that consolidates all these elements. The focus on reptiles is based on the complexity of information possessed by individual reptiles, such as morphs and hets that continue to evolve. Therefore, a medium is required that combines reptile sales, individual and species information, tips, fun facts, and features related to care tasks. The research is conducted using a hybrid method, employing quantitative through questionnaires and qualitative through interviews and existing studies. The development follows the Human Centered Design method by IDEO 2015, involving three stages: inspiration, ideation, and implementation. Thus, it is anticipated that a platform will be created to meet the comprehensive needs of reptile enthusiasts, bridging information gaps and providing a secure environment for the trade of pet animals.

Keywords: Reptiles, Forum, Jabodetabek

DAFTAR ISI

HALAMAN PERYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
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.....	4s
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Informasi.....	6
2.1.1 Fungsi Media Informasi.....	7
2.1.2 Jenis Media Informasi.....	8
2.2 Media Interaktif.....	9
2.2.1 Aplikasi.....	10
2.2.2 <i>Digital Storytelling</i>	11
2.3 <i>User Interface (UI)</i>	12
2.3.1 <i>Usability</i>	13
2.3.2 <i>Learnability</i>	13
2.3.3 <i>Efficiency</i>	14
2.3.4 <i>Memorability</i>	16
2.3.5 <i>Errors</i>	16
2.3.6 <i>Satisfaction</i>	17

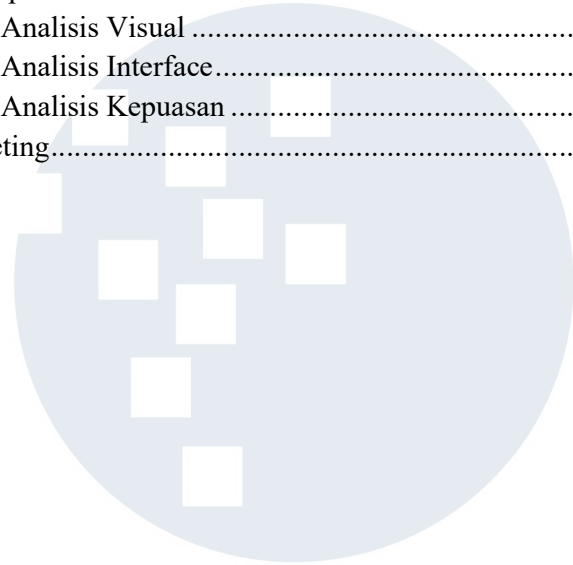
2.3.7	<i>Application/Website Navigation</i>	17
2.3.8	<i>Layout Design</i>	17
2.3.9	<i>Warna</i>	18
2.3.10	<i>Font</i>	19
2.4	<i>User Expirience (UX)</i>	19
2.4.1	<i>Faktor yang mempengaruhi User Expirience</i>	20
2.4.2	<i>Prinsip User Expirience</i>	21
2.4.3	<i>Mengembangkan Prinsip User Expirience</i>	22
2.4.4	<i>Proses Desain User Expirience</i>	23
2.5	<i>Fotografi</i>	25
2.5.1	<i>Prinsip Fotografi</i>	26
2.5.2	<i>Aperture</i>	27
2.5.3	<i>Shutter</i>	28
2.5.4	<i>ISO</i>	30
2.6	<i>Reptil</i>	32
2.6.1	<i>Faktor Pendukung Keputusan Pembelian Reptil Sebagai Hewan Peliharaan</i>	33
2.6.2	<i>Pemeliharaan Reptil</i>	34
2.6.3	<i>Resiko pemeliharaan Reptil</i>	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		36
3.1	<i>Metodologi Penelitian</i>	36
3.1.1	<i>Metode Kualitatif</i>	36
3.1.2	<i>Metode Kuantitatif</i>	46
3.2	<i>Studi Exsisting</i>	52
3.1.1	<i>Aplikasi FaunaGo</i>	50
3.2	<i>Metodologi Perancangan</i>	52
3.2.1	<i>Human Centered Design (IDEO,2015)</i>	53
3.2.2	<i>Inspiration</i>	53
3.2.1	<i>Ideaion</i>	54
3.2.2	<i>Implementation</i>	56
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		58
4.1	<i>Strategi Perancangan</i>	58
4.1.1	<i>Inspiration</i>	58

4.1.2	<i>Ideation</i>	62
4.1.3	UI/UX	69
4.2	<i>Analisis Alpha Test</i>	103
4.2.1	<i>Analisis Visual</i>	109
4.2.2	<i>Analisis Interface</i>	112
4.2.3	Analisis Kepuasan dan Kendala Responden	113
4.2.4	Hasil Perbaikan	110
4.3	<i>Analisis Beta Test</i>	124
4.2.1	<i>Analisis Visual</i>	109
4.4	Budgeting	137
BAB V	PENUTUP	143
5.1	Simpulan	143
5.2	Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisa SWOT Aplikasi FaunaGo	52
Tabel 4.1 Tabel Project Plan	62
Tabel 4.2 Ikon Aplikasi Rex	88
Tabel 4.3 Tabel Analisis Visual	105
Tabel 4.4 Tabel Analisis Interface	107
Tabel 4.5 Tabel Analisis Kepuasan	108
Tabel 4.6 Budgeting.....	110



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

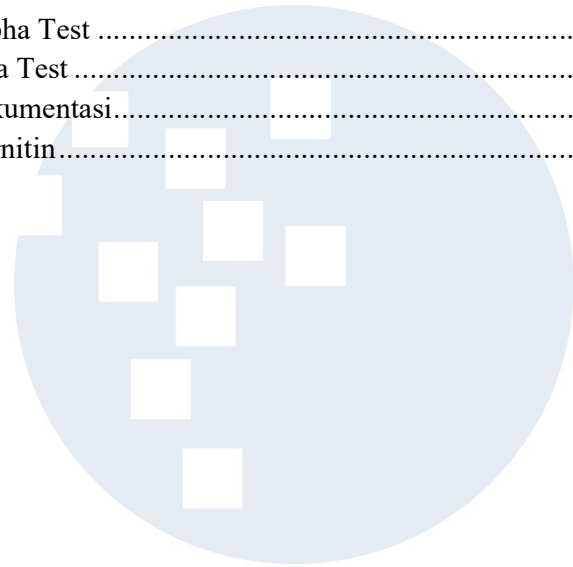
Gambar 2.1 The Exposure Triangle.....	25
Gambar 2.2 Apperture Rules.....	28
Gambar 2.3 Teknik Shutter Speed.....	30
Gambar 2.4 Noise pada ISO.....	31
Gambar 3.1 Petugas Museum Komodo	38
Gambar 3.2 CEO Reptiltopia	41
Gambar 3.3 Pemelihara Reptil Pemula.....	43
Gambar 3.4 Diagram Pengeluaran Perbulan.....	48
Gambar 3.5 Diagram Peminatan Reptil.....	48
Gambar 3.6 Diagram Reptil Favorit	49
Gambar 3.7 Diagram Alasan menyukai.....	49
Gambar 3.8 Diagram Minat memelihara	51
Gambar 3.9 Diagram Kendala Audiens.....	60
Gambar 3.10 Tampilan FaunaGo	60
Gambar 4.1 User Persona Rina	60
Gambar 4.2 User Persona Attir	61
Gambar 4.3 Journey Map Browser.....	63
Gambar 4.4 Journey Map Aplikasi Rex.....	63
Gambar 4.5 Mindmap	64
Gambar 4.6 Moodboard	65
Gambar 4.7 Sitemap	68
Gambar 4.8 Flowchart	70
Gambar 4.9 Grid	76
Gambar 4.10 Low Fidelity	77
Gambar 4.11 Color Palette.....	78
Gambar 4.12 Font Monserrat	81
Gambar 4.13 Font Arial	82
Gambar 4.14 Font Bitsumishi	82
Gambar 4.15 Logo Rex.....	85
Gambar 4.16 Pilar Logo Rex.....	86
Gambar 4.17 Icon Aplikasi Rex	91
Gambar 4.18 Button Aplikasi Rex.....	93
Gambar 4.19 Step by step ilustrasi	93
Gambar 4.20 Kategori Reptil	94
Gambar 4.21 Pet Support	95
Gambar 4.22 Warning.....	96
Gambar 4.23 High Fidelity.....	97
Gambar 4.24 Login Rx	98

Gambar 4.25 Pet Aplikasi Rex	99
Gambar 4.26 Post Aplikasi Rex	100
Gambar 4.27 Funfact dan Adopsi Aplikasi Rex.....	101
Gambar 4.28 Profil dan Chat Aplikasi Rex	101
Gambar 4.29 Search dan Filter Triangle.....	102
Gambar 4.30 Prototype Aplikasi Rex	111
Gambar 4.31 perbaikan Warna Aplikasi Rex.....	112
Gambar 4.32 perbaikan Button Aplikasi Rex	113
Gambar 4.33 perbaikan Button back Aplikasi Rex	113
Gambar 4.34 perbaikan Button Footbar Aplikasi Rex	115
Gambar 4.35 Perbaikan Desain Warning.....	117
Gambar 4.36 Perbaikan Desain Halaman Kosong	118
Gambar 4.37 Penambahan Origin	121
Gambar 4.38 Penambahan Kategori Reptil.....	123
Gambar 4.39 Mockup X-banner.....	126
Gambar 4.40 Mockup Brosur.....	127
Gambar 4.41 Mockup Bucket Hat.....	129
Gambar 4.42 Mockup T-Shirt	131
Gambar 4.43 Mockup Totebag.....	132
Gambar 4.44 Mockup Sticker	133
Gambar 4.45 Mockup Keychain.....	135
Gambar 4.46 Mockup Lanyard.....	136



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP.....	xxiv
Lampiran B Transcript Wawancara.....	xxvi
Lampiran C Kuesioner Kuantitatif	xxvi
Lampiran D Alpha Test	xli
Lampiran E Beta Test	xlvi
Lampiran F Dokumentasi.....	li
Lampiran G Turnitin.....	liii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA