

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BALAS KASIH



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Sharon Pangestu

00000068067

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BALAS KASIH



Sharon Pangestu

00000068067

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sharon Pangestu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068067
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/~~ MBKM saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BALAS KASIH

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 4 Juni 2025



Sharon Pangestu

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BALAS KASIH

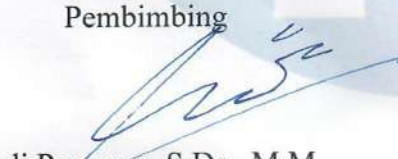
Oleh

Nama Lengkap : Sharon Pangestu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068067
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

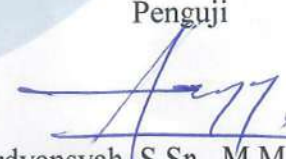
Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0343109602/ 083378

Penguji


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sharon Pangestu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068067
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
BALAS KASIH**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 12 Juni 2025



Sharon Pangestu

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia Nya sehingga saya dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik.

Dalam penyusunan proposal ini, saya mendapatkan dukungan, bimbingan, serta bantuan banyak pihak. Sehingga, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Cinthya Tania, S.Kom., M.M., selaku Pembimbing dari Skystar Ventures yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Made Sattwika Karna, Karin Annabella, dan Steven Nathanael yang merupakan teman satu tim dalam mengembangkan Balas Kasih.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat, baik bagi saya sendiri dan pembaca serta menjadi referensi bagi adik tingkat saya di bidang yang relevan.

Tangerang, 12 Juni 2025



Sharon Pangestu

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BALAS KASIH

Sharon Pangestu

ABSTRAK

Seiring meningkatnya jumlah lansia di Indonesia, kebutuhan akan perawatan yang tepat bagi mereka menjadi semakin mendesak. Banyak *family caregiver*, khususnya anggota keluarga yang merawat lansia, menghadapi kesulitan karena kurangnya pengalaman dan akses terhadap informasi yang akurat. Oleh karena itu, aplikasi Balas Kasih dirancang untuk memberikan panduan komprehensif dalam merawat lansia. Melalui pendekatan *Human Centered Design* (HCD), aplikasi ini dikembangkan dengan fokus pada kebutuhan pengguna, memastikan kemudahan akses, fitur edukatif, serta layanan pendukung seperti pengingat perawatan dan fitur darurat. Selain itu, Balas Kasih juga menawarkan fitur komunitas yang memungkinkan pengguna saling berbagi pengalaman dan mendapatkan dukungan emosional. Penelitian ini menggunakan metode validasi pengguna, wawancara, dan studi eksisting dengan tujuan memastikan solusi yang relevan dan efektif. Dengan model monetisasi *freemium*, Balas Kasih menargetkan *family caregiver* dari berbagai latar belakang ekonomi. Struktur harga yang fleksibel memungkinkan pengguna memilih layanan sesuai kebutuhan mereka, sehingga akses terhadap informasi perawatan lansia menjadi lebih inklusif. Hasil perancangan diharapkan dapat meningkatkan kualitas perawatan lansia serta kesejahteraan *caregiver* dalam menjalankan perannya.

Kata kunci: *Family Caregiver*, Aplikasi, Lansia



DESIGNING BALAS KASIH UI/UX APPLICATION

Sharon Pangestu

ABSTRACT (English)

The need for appropriate elderly care has increased in Indonesia due to the country's growing senior population. Many family caregivers struggle because they lack experience and access to reliable information, especially when taking care of older family members. As a result, the Balas Kasih app is made to offer a comprehensive guide for caring for the elderly. This application developed using a Human-Centered Design (HCD) methodology, which prioritizes user requirements and guarantees accessibility, instructional features, and extra features like emergency help and care reminders. Balas Kasih also provides a community function that lets users exchange stories and get emotional assistance. To guarantee an useful and relevant solution, this study makes use of user validation, interviews, and previous research. Balas Kasih targets family caregivers from a range of economic backgrounds with a tiered premium model. A variable price system makes information about senior care more accessible by enabling customers to select the services that best meet their needs. It is anticipated that this design will improve caregivers' well-being in carrying out their responsibilities while also raising the standard of care for the elderly.

Keywords: Family Caregiver, Application, Eldery

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	15
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	17
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	17
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	18
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	18
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausah... 	19
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	21
2.1 Validasi Ide Bisnis	21
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	21
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	24
Business Model Canvas	25
2.3 Deskripsi Perusahaan	30
2.4 Struktur Perusahaan	33
2.5 Alur Kerja Perusahaan	35
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	36
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	39
3.1 Market Research Validation	39
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning.....	39
3.1.2 Market Persona.....	41

3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	44
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	44
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	49
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	51
3.4.1 Studi Eksisting	52
3.4.2 Studi Referensi.....	54
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	57
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa	57
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	62
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	62
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	65
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	76
4.3.1 Proyek 1: Perancangan User Experience Aplikasi Bala..	77
4.3.2 Proyek 2: Perancangan Desain Sistem Aplikasi Balas....	84
4.3.3 Proyek 3: Perancangan Antarmuka Aplikasi Balas	102
4.3.4 Proyek 4: <i>Prototyping Interaction</i> Pada Aplikasi Ba	116
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	120
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	126
4.6 Kendala yang Ditemukan	129
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	130
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	132
5.1 Simpulan	132
5.2 Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	cxxxvi
LAMPIRAN.....	cxli

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 TABEL

Tabel 2.1 Tabel Modal Balas Kasih (Biaya Tetap & Biaya Variabel).....	36
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi	39
Tabel 3.2 Tabel <i>Targeting</i>	41
Tabel 3.3 Tabel Analisa SWOT LoveCare	52
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	62
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	63

UMN

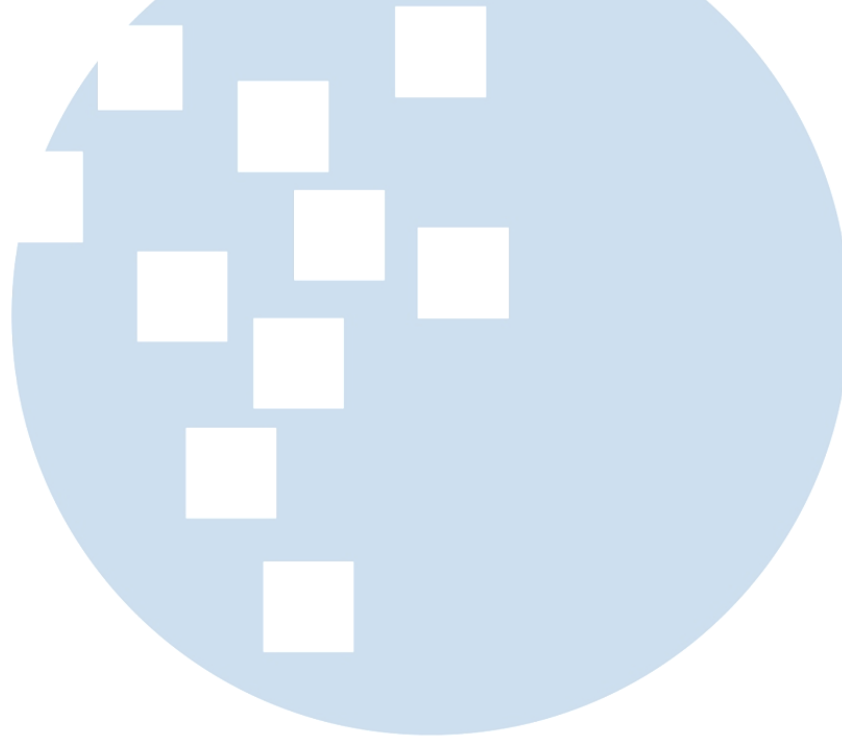
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Business Model Canvas</i> Balas Kasih	26
Gambar 2.2 Logo Balas Kasih	30
Gambar 2.3 Logogram Balas Kasih	32
Gambar 2.4 Struktur Perusahaan Balas Kasih	35
Gambar 2.5 Alur Koordinasi Tim Balas Kasih	35
Gambar 2.6 Perbedaan Layanan Balas Kasih dan Harganya	37
Gambar 2.7 Perhitungan Average Revenue per User Balas Kasih	38
Gambar 2.8 Perhitungan User yang Harus Didapatkan per Bulan	38
Gambar 3.1 Target Market Primer Persona	42
Gambar 3.2 Target Market Sekunder Persona	43
Gambar 3.3 Balas Kasih <i>Positioning Map</i>	50
Gambar 3.4 Balas Kasih <i>Positioning Map</i>	51
Gambar 3.5 <i>Promotion Banner</i> Aplikasi Intellect	54
Gambar 3.6 <i>Screenshot</i> aplikasi Intellect	55
Gambar 3.7 <i>Promotional Poster</i> Aplikasi Homage	56
Gambar 3.8 <i>Roadmap</i> Pengembangan Aplikasi Balas Kasih	58
Gambar 3.9 Hasil Download Your Learnings Balas Kasih pada papan tulis	59
Gambar 3.10 Perancangan Sitemap dan Flowchart dari aplikasi Balas Kasih	60
Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i> Balas Kasih	67
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Balas Kasih	68
Gambar 4.3 <i>Brand Color</i> Balas Kasih	68
Gambar 4.4 <i>Reference Board</i> Balas Kasih	69
Gambar 4.5 <i>Typeface</i> dan <i>Font Family</i> Nunito	69
Gambar 4.6 Perkenalan Pedoman Brand & Desain Dari Balas Kasih	70
Gambar 4.7 Penggunaan Logo dan Supergrafis Balas Kasih	71
Gambar 4.8 <i>Flow</i> Prototipe Balas Kasih	71
Gambar 4.9 Sosial Media Balas Kasih	72
Gambar 4.10 Lembaran Keseluruhan Desain <i>Low Fidelity</i> Aplikasi Balas Kasih	73
Gambar 4.11 <i>Low Fidelity</i> Aplikasi Balas Kasih	73
Gambar 4.12 <i>High fidelity</i> aplikasi Balas Kasih	74
Gambar 4.13 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi	75
Gambar 4.14 Finalisasi Prototipe aplikasi Balas Kasih	76
Gambar 4.15 User Flow Balas Kasih	79
Gambar 4.16 Informational Architecture Aplikasi Balas Kasih	80
Gambar 4.17 Simbol Flowchart	82
Gambar 4.18 <i>Flowchart</i> Pada Aplikasi Balas Kasih	82
Gambar 4.19 <i>Flow</i> Pertama Aplikasi Balas Kasih	83
Gambar 4.20 <i>Flow</i> Kedua Aplikasi Balas Kasih	83
Gambar 4.21 <i>Flow</i> Ketiga Aplikasi Balas Kasih	84
Gambar 4.22 Model dan Margin Prototipe Balas Kasih	85
Gambar 4.23 Penerapan Margin Prototipe Aplikasi Balas Kasih	86

Gambar 4.24 Sistem <i>Grid</i> Pada Prototipe Aplikasi Balas Kasih	87
Gambar 4.25 <i>Layout Pattern</i> Pada Aplikasi Balas Kasih	87
Gambar 4.26 Pengenalan <i>Brand Color</i> Balas Kasih.....	88
Gambar 4.27 <i>Color System</i> Prototipe Aplikasi Balas Kasih.....	89
Gambar 4.28 Skema Warna Prototipe Aplikasi Balas Kasih	90
Gambar 4.29 Pengecekan Kontras Warna Pada Tipografi Aplikasi Balas Kasih.	91
Gambar 4.30 Proporsi Warna Untuk Halaman Aplikasi.....	92
Gambar 4.31 Proporsi Warna Untuk Halaman Formal Aplikasi	92
Gambar 4.32 Pemilihan <i>Typeface</i> Nunito	93
Gambar 4.33 Penggunaan Ukuran dan Gaya Tipografi Pada Aplikasi.....	94
Gambar 4.34 <i>Alignment</i> Tipografi Pada Aplikasi Balas Kasih.....	95
Gambar 4.35 Ukuran dan <i>Guidelines</i> Ikon Pada Aplikasi Balas Kasih.....	96
Gambar 4.36 Gaya Visual Ikon Pada Aplikasi Balas Kasih	97
Gambar 4.37 Jenis-jenis Ikon Pada Aplikasi Balas Kasih	97
Gambar 4.38 Pengenalan Komponen UI Pada Aplikasi Balas Kasih.....	98
Gambar 4.39 <i>Input Control</i> Pada Aplikasi Balas Kasih	99
Gambar 4.40 <i>Navigational Component</i> Pada Aplikasi Balas Kasih.....	100
Gambar 4.41 <i>Informational Component</i> Pada Aplikasi Balas Kasih.....	101
Gambar 4.42 <i>Buttons</i> Pada Aplikasi Balas Kasih	101
Gambar 4.43 Halaman-halaman Penyusun Splash Screen Aplikasi.....	102
Gambar 4.44 <i>Onboarding Pages</i> Pada Aplikasi	103
Gambar 4.45 Halaman <i>Sign Up</i> dan <i>Login</i> Pada Aplikasi	104
Gambar 4.46 Rangkaian Pengisian Data Dalam Halaman <i>Sign Up</i>	105
Gambar 4.47 <i>Landing Page</i> Aplikasi.....	106
Gambar 4.48 <i>Navigation Bar</i> Aplikasi	107
Gambar 4.49 Halaman Tombol SOS Pada Aplikasi	108
Gambar 4.50 Proses Pengaktifan Darurat Pada Aplikasi.....	109
Gambar 4.51 Halaman Ambulance Sedang Dalam Perjalanan ke Pengguna	110
Gambar 4.52 Halaman Panduan Darurat Pada Flow SOS	111
Gambar 4.53 Fitur Telefon dan Video Call	112
Gambar 4.54 Tampilan Rating dan Review	113
Gambar 4.55 Tiga Cara Mengakses Halaman Model Freemium.....	114
Gambar 4.56 Halaman Freemium Pada Aplikasi.....	115
Gambar 4.57 Halaman Metode Pembayaran dan Status Konfirmasi.....	116
Gambar 4.58 Tampilan Prototipe Halaman Aplikasi Balas Kasih.....	117
Gambar 4.59 Contoh Interaksi Mengandalkan <i>Dissolve</i> Pada Aplikasi	117
Gambar 4.60 Contoh Interaksi Mengandalkan <i>Smart Animate</i> Pada Aplikasi ...	118
Gambar 4.61 Contoh Interaksi Mengandalkan <i>Push Left/Right</i> Pada Aplikasi..	118
Gambar 4.62 Penerapan Interaksi Pada Sebagian Komponen dan Varian	119
Gambar 4.63 Komponen Pembangun Aplikasi.....	120
Gambar 4.64 Toko Tshirt Bar Gading Serpong	121
Gambar 4.65 Website OH! Print.....	122
Gambar 4.66 Toko Snapy Gading Serpong	123

Gambar 4.67 Toko Pigma Gading Serpong	124
Gambar 4.68 Kantor Perusahaan Exabytes	124
Gambar 4.69 Dokumentasi Moderasi dan Alpha Testing Prototipe Balas Kasih	127
Gambar 4.70 Hasil Data Kuesioner Berdasarkan <i>Benchmarking</i> UEQ <i>Short</i>	128



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	cxli
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	cxliii
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	cxliv
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	cxlvi
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	clxxi
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	clxxii
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	clxxiii
Lampiran 8. Karya High Fidelity Aplikasi	1
Lampiran 9. Karya Design System Aplikasi.....	vi
Lampiran 10. Dokumentasi <i>User (Alpha) Testing</i>	xii
Lampiran 11. Dokumentasi Hasil Kuesioner <i>User (Alpha) Testing</i>	xiii
Lampiran 12. Transkrip dan Dokumentasi Hasil Wawancara Narasumber P ...	xviii
Lampiran 13. Transkrip dan Dokumentasi Hasil Wawancara Narasumber K...	xxxi
Lampiran 14. Transkrip dan Dokumentasi Hasil Wawancara Narasumber Ke ..	xlvi
Lampiran 15. Transkrip & Dokumentasi Hasil Wawancara Narasumber Ke.....	liii
Lampiran 16. Transkrip dan Dokumentasi Hasil Wawancara Narasumber K....	lxvi

