

**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN
KEDEKATAN EMOSIONAL ANTARA ORANG TUA
YANG SIBUK DENGAN ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nathan Jordan Irianto

00000056652

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN
KEDEKATAN EMOSIONAL ANTARA ORANG TUA
YANG SIBUK DENGAN ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Nathan Jordan irianto

00000056652

**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 : Nathan Jordan Irianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056652
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEDEKATAN
EMOSIONAL ANTARA ORANG TUA YANG SIBUK DENGAN ANAK**

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, 7 Januari 2025


*materai Rp20.000,00.

Nathan Jordan Irianto

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEDEKATAN EMOSIONAL ANTARA ORANG TUA YANG SIBUK DENGAN ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Nathan Jordan Irianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056652
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

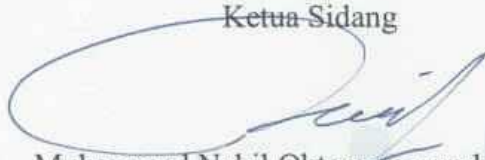
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

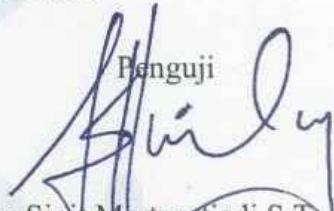
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



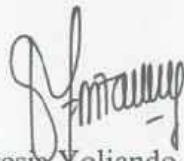
Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathan Jordan Irianto
Nomor Induk Mahasiswa : 0000056652
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI UNTUK
MENINGKATKAN KEDEKATAN
EMOSIONAL ANTARA ORANG TUA
YANG SIBUK DENGAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 7 Januari 2025



Nathan Jordan Irianto

KATA PENGANTAR

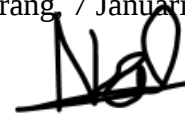
Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan kasih-Nya, saya diberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan aplikasi untuk meningkatkan kedekatan emosional antara orang tua yang sibuk dengan anak”

Penulis mengangkat topik ini karena merasa permasalahan tersebut masih relevan terutama di era modern ini. Dimana orang tua sering kali menghadapi kesibukan pekerjaan yang membuat waktu interaksi orang tua bersama dengan anaknya kurang berkualitas. Selama penulis menyelesaikan proposal tugas akhir ini, penulis dibantu oleh orang – orang yang sudah menemani dan menyemangati penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih 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. Nadia Mahatmi, S.Ds., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman Teman terutama group Garut dan Apaan tuh yang sudah mensupport dan menemani saya selama mengerjakan Tugas akhir hingga akhir.

Harapanya penelitian ini dapat memberikan manfaat dan wawasan untuk para pembaca.

Tangerang, 7 Januari 2025



Nathan Jordan Irianto

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEDEKATAN EMOSIONAL ANTARA ORANG TUA YANG SIBUK DENGAN ANAK

Nathan Jordan Irianto

ABSTRAK

Orang tua yang sibuk sering menghadapi tantangan dalam membangun kedekatan emosional dengan anak mereka. Hubungan ini dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti waktu yang terbatas, tekanan pekerjaan, dan kesulitan untuk berkomunikasi. Meskipun ada upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas hubungan ini, seperti adanya program-program yang bertujuan untuk mempererat hubungan orang tua dan anak, hasilnya masih belum optimal. Anak-anak, terutama yang sedang tumbuh, memiliki potensi besar untuk mengembangkan hubungan emosional yang kuat dengan orang tua mereka. Namun, minimnya waktu berkualitas yang dihabiskan bersama serta kurang menariknya pendekatan yang ada menyebabkan berkurangnya kedekatan emosional antara orang tua dan anak. Oleh karena itu, tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan media interaktif yang lebih menarik dan efektif, yang bertujuan meningkatkan kedekatan komunikasi emosional antara orang tua yang sibuk dengan anak mereka. Perancangan ini menggunakan metode perancangan Human Centered Design dan menggunakan kualitatif dan kuantitatif yang meliputi wawancara, FGD (Focus Group Discussion), Kuesioner. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat mempermudah orang tua dan anak dalam membangun interaksi yang lebih bermakna, sehingga tercipta kedekatan emosional yang lebih kuat di antara mereka.

Kata kunci: Keluarga, Emosional Kedekatan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEDEKATAN EMOSIONAL ANTARA ORANG TUA YANG SIBUK DENGAN ANAK

Nathan Jordan Irianto

ABSTRACT (English)

Busy parents often face challenges in building emotional closeness with their children. This relationship is influenced by factors such as limited time, work pressures, and difficulties in expressing their emotions. Although efforts have been made to improve the quality of this relationship, such as programs aimed at strengthening the bond between parents and children, the results have not yet been optimal. Children, especially those who are growing up, have great potential to develop a strong emotional connection with their parents. However, the lack of quality time spent together and the unappealing approaches currently available have led to a decrease in emotional closeness between parents and children. Therefore, the goal of this design is to create more engaging and effective interactive media that aims to enhance emotional communication between busy parents and their children. This design uses a Human-Centered Design approach and employs both qualitative and quantitative methods, including interviews, FGD (Focus Group Discussion), and questionnaires. With this design, it is hoped that parents and children will find it easier to build more meaningful interactions, resulting in a stronger emotional bond between them.

Keywords: Family, Emotional, Closeure

UIN
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	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Aplikasi Mobile	5
2.1.1 Kategori aplikasi mobile.....	5
2.1.2 Manfaat dan keunggulan dari Aplikasi Mobile	8
2.2 UI dan UX	10
2.2.1 <i>User Interface</i>	10
2.2.2 <i>User Experience</i>	25
2.3 Membangun keluarga yang sehat.....	28
2.3.1 Keseimbangan kehidupan kerja yang sehat.....	28
2.4 Penelitian yang relevan.....	28
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	30
3.1 Subjek Perancangan	30
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	32
3.2.1 <i>Inspiration</i>	33

3.2.3 Ideation	33
3.2.3 Implementation	34
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	34
3.3.1 In depth interview	34
3.3.2 Focus Group Discussion	37
3.3.3 Kuesioner	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	41
4.1 Hasil Perancangan	41
4.1.1 Inspiration	41
4.1.2 Ideation	67
4.1.3 Implementation	99
4.2 Pembahasan Perancangan	109
4.2.1 Beta Test	109
4.2.2 Analisis desain	112
4.2.3 Perancangan media sekunder	125
4.2.4 Budgeting	127
BAB V PENUTUP	129
5.1 Simpulan	129
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	xvi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	29
Tabel 4.1 Frame Your Design.....	42
Tabel 4.2 Indikator Skor	55
Tabel 4.3 Hasil Skor.....	55
Tabel 4.4 SWOT Daynote.....	59
Tabel 4.5 SWOT My Diary.....	61
Tabel 4.6 SWOT Penzu.....	63
Tabel 4.7 SWOT Collanote.....	65
Tabel 4.8 SWOT Slowly	66
Tabel 4.9 Masalah & Solusi	73
Tabel 4.10 Sketsa hasil akhir	95
Tabel 4.11 Skor Penilaian	100
Tabel 4.12 Hasil Skor Visual	101
Tabel 4.13 Hasil Skor Konten.....	102
Tabel 4.14 Hasil Skor Interactivity	103
Tabel 4.15 Budgeting.....	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Aplikasi <i>Native</i>	6
Gambar 2.2 Aplikasi <i>Web</i>	7
Gambar 2.3 Aplikasi <i>Hybrid</i>	8
Gambar 2.4 <i>Colors</i>	11
Gambar 2.5 <i>Grid</i>	11
Gambar 2.6 Bentuk Buttons Yang Baik.....	12
Gambar 2.7 Membuat Tombol.....	13
Gambar 2.8 Alignment Button.....	13
Gambar 2.9 Ukuran Tombol	14
Gambar 2.10 Jenis Tombol	14
Gambar 2.11 <i>Call To Action Button</i>	15
Gambar 2.12 <i>The Primary Button</i>	15
Gambar 2.13 <i>Tertiary Button</i>	16
Gambar 2.14 <i>Corner Radius Button</i>	16
Gambar 2.15 Ilustrasi	17
Gambar 2.16 <i>Sans - Serif</i>	17
Gambar 2.17 <i>Level Of Detail</i>	18
Gambar 2.18 <i>Fill Vs Outline</i>	19
Gambar 2.19 <i>Roundness</i>	19
Gambar 2.20 <i>Roundness Icon</i>	20
Gambar 2.21 <i>Fill Icon</i>	20
Gambar 2.22 <i>Level Of Detail</i>	21
Gambar 2.23 <i>Weight</i>	21
Gambar 2.24 <i>Friendly Vs Serious</i>	22
Gambar 2.25 <i>Simple + Field</i>	23
Gambar 2.26 <i>Simple + Outlined</i>	23
Gambar 2.27 <i>Complex + Field</i>	24
Gambar 2.28 <i>Simple + Outlined</i>	24
Gambar 2.29 <i>Bounding Box</i>	25
Gambar 4.1 Wawancara Psikolog.....	46
Gambar 4.2 FGD Bersama Orang Tua.....	49
Gambar 4.3 Wawancara Ahli <i>UI/UX</i>	52
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Usia.....	52
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Jenis Kelamin	53
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner Pekerjaan	53
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner Jam Kerja.....	53
Gambar 4.8 Hasil Kuesioner Kesibukan Profesi	54
Gambar 4.9 Hasil Kuesioner Waktu Luang	54
Gambar 4.10 Daynote	59
Gambar 4.11 <i>My Diary</i>	61

Gambar 4.12 <i>Penzu</i>	63
Gambar 4.13 <i>Collanote</i>	64
Gambar 4.14 <i>Slowly</i>	66
Gambar 4.15 <i>Mindmap</i>	68
Gambar 4.16 <i>User Persona Primer</i>	76
Gambar 4.17 <i>User Persona Sekunder</i>	77
Gambar 4.18 <i>Sitemap</i>	80
Gambar 4.19 <i>Flowchart</i>	81
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i>	83
Gambar 4.21 <i>Moodboard Color Pallete</i>	84
Gambar 4.22 <i>Reference Board</i>	85
Gambar 4.23 <i>Sketsa</i>	86
Gambar 4.24 <i>LowFidelity</i>	87
Gambar 4.25 <i>Color Pallete</i>	88
Gambar 4.26 <i>Typeface</i>	89
Gambar 4. 27 <i>Moodboard Logo</i>	90
Gambar 4. 28 <i>Sketsa Logo</i>	91
Gambar 4.29 <i>Penerapan Grid Logo</i>	92
Gambar 4.30 <i>Logo Final</i>	93
Gambar 4.31 <i>Referensi Ikon</i>	94
Gambar 4.32 <i>Sketsa Ikon</i>	94
Gambar 4.33 <i>Penerapan Grid Ikon</i>	96
Gambar 4.34 <i>Grid Layout</i>	97
Gambar 4.35 <i>High Fidelity</i>	98
Gambar 4.36 <i>Revisi Warna</i>	105
Gambar 4.37 <i>Revisi Tema</i>	106
Gambar 4.38 <i>Revisi Profile</i>	107
Gambar 4.39 <i>Tutorial</i>	108
Gambar 4.40 <i>Ketebalan Ikon</i>	109
Gambar 4.41 <i>Narasumber Beta Test</i>	111
Gambar 4.42 <i>Narasumber Beta Test</i>	112
Gambar 4.43 <i>Logo</i>	113
Gambar 4.44 <i>Opening Aplikasi</i>	115
Gambar 4.45 <i>Halaman Register</i>	116
Gambar 4.46 <i>Halaman Utama</i>	118
Gambar 4.47 <i>Halaman Fitur Utama</i>	119
Gambar 4.48 <i>Halaman Menulis Diary</i>	121
Gambar 4.49 <i>Halaman Question</i>	122
Gambar 4.50 <i>Halaman Profile</i>	124
Gambar 4.51 <i>Halaman Calender</i>	125
Gambar 4.52 <i>Mockup Google Play</i>	126
Gambar 4.53 <i>Mockup Google Play</i>	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran Form Bimbingan.....	xx
Lampiran Non-Disclosure Agreement	xxiii
Lampiran Non-Disclosure Agreement	xxiv
Lampiran Transkrip Wawancara Psikolog.....	xxix
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli UI/UX.....	xxxviii

