

**PERANCANGAN ULANG *UI/UX COMMUNITY*
APPLICATION ONESMILE BSD**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Daffa Arsy Putra

00000056985

**PROGRAM STUDI DKV
FAKULTAS FSD
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN ULANG *UI/UX COMMUNITY*
APPLICATION ONESMILE BSD**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Daffa Arsy Putra

00000056985

PROGRAM STUDI DKV

FAKULTAS FSD

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Daffa Arsy Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056985
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN ULANG *UI/UX COMMUNITY APPLICATION* ONESMILE BSD

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



(Daffa Arsy Putra)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN ULANG *UI/UX COMMUNITY*
APPLICATION ONESMILE BSD

Oleh

Nama Lengkap : Daffa Arsy Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056985
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

Penguji

Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Pembimbing

Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

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 : Daffa Arsy Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056985
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN ULANG *UI/UX COMMUNITY* *APPLICATION ONESMILE BSD*

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, 4 Juni 2025



(Daffa Arsy Putra)

* 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 syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya “Perancangan Ulang *UI/UX Community Application Onesmile BSD*” ini. Perancangan ini salah satu persyaratan untuk kelulusan. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam perancangan.

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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, 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, terutama Ibu saya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

semoga karya ilmiah ini dapat menjadi solusi praktis untuk memenuhi kebutuhan pengguna serta mendukung pengembangan sistem *aplikasi* yang modern dan ramah pengguna.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Daffa Arsy Putra)

PERANCANGAN ULANG *UI/UX COMMUNITY*

APPLICATION ONESMILE BSD

(Daffa Arsy Putra)

ABSTRAK

OneSmile merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk warga BSD City, yang mencakup berbagai fitur layanan komunitas, seperti informasi lingkungan, agenda kegiatan, layanan darurat, serta interaksi antarwarga. Namun, aplikasi ini masih memiliki beberapa keterbatasan, terutama dalam aspek antarmuka yang kurang intuitif, navigasi yang tidak optimal, serta kurangnya fitur yang mendukung pengalaman pengguna secara maksimal. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan pengguna dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang (*redesign*) UI/UX aplikasi OneSmile guna meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses berbagai layanan komunitas secara lebih efektif. Perancangan ulang ini akan berfokus pada peningkatan *user interface* (UI) yang lebih modern dan *user-friendly*, optimalisasi pengalaman pengguna (UX) melalui navigasi yang lebih intuitif, serta pengembangan fitur baru seperti personalisasi layanan, peningkatan sistem notifikasi, dan integrasi dengan berbagai kebutuhan komunitas. Melalui pendekatan desain berbasis *user-centered design* (UCD), penelitian ini akan melibatkan metode observasi, wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), serta *usability testing* untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Diharapkan, perancangan ulang ini dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memperbaiki aksesibilitas informasi komunitas, serta menciptakan pengalaman digital yang lebih responsif dan efisien bagi warga BSD City.

Kata kunci: UI/UX, OneSmile, Pengalaman Pengguna, Desain Berbasis Pengguna, Aplikasi Komunitas

UI/UX REDESIGN OF ONESMILE BSD

COMMUNITY APPLICATION

(Daffa Arsy Putra)

ABSTRACT ENGLISH

OneSmile is an APPLICATION developed for the residents of BSD City, offering various community service features such as neighborhood information, event agendas, emergency services, and citizen interactions. However, the APPLICATION still has several limitations, particularly in its less intuitive interface, suboptimal navigation, and lack of features that enhance the overall user experience. These issues result in low user engagement and inefficient utilization of the available features. This study aims to redesign the UI/UX of the OneSmile APPLICATION to improve user experience in accessing community services more effectively. The redesign will focus on enhancing a more modern and user-friendly interface (UI), optimizing user experience (UX) through more intuitive navigation, and developing new features such as service personalization, improved notification systems, and integration with various community needs. Through a user-centered design (UCD) approach, this study will employ methods such as observation, interviews, Focus Group Discussions (FGD), and usability testing to gain an in-depth understanding of user needs. The expected outcome is an improved design that enhances user engagement, improves Accessibility to community information, and creates a more responsive and efficient digital experience for BSD City residents.

Keywords: *UI/UX, OneSmile, User Experience, user-centered Design, Community APPLICATION*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT ENGLISH</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Design	5
2.1.1 Elemen Visual dalam Desain	5
2.1.2 UI/UX	13
2.2 Desain Antarmuka Pengguna (UI)	22
2.2.1 Prinsip Desain UI	22
2.2.2 Prinsip Gestalt dalam Desain UI	24
2.3 Pengalaman Pengguna (UX)	27
2.3.1 Elemen Pengalaman Pengguna	27
2.4 Komponen UX	31
2.4.1 <i>Architectural Information</i>	32
2.4.2 <i>User Flow</i>	32
2.4.3 <i>Flow Chart</i>	33

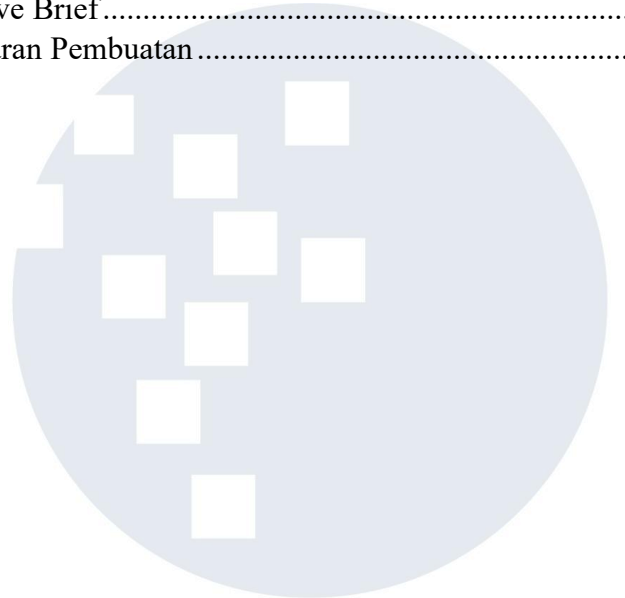
2.4.4 <i>User Interaction</i>	34
2.4.5 <i>Call to Action</i>	34
2.4.6 <i>Design Usability</i>	35
2.5 <i>User Testing</i>	36
2.5.1 <i>User Testing</i> dalam Perspektif <i>HCI</i>	37
2.5.2 Peran <i>User Testing</i> dalam Paradigma UCD	38
2.5.3 Prinsip Kognitif dalam Evaluasi Pengguna	38
2.5.4 Kerangka Evaluatif: Heuristik dan Validitas <i>User Testing</i>	39
2.5.5 Dimensi Evaluasi: Efektivitas, Efisiensi, dan Kepuasan	39
2.5.6 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	40
2.5.7 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	40
2.6 Penelitian yang Relevan	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	47
3.1 Subjek Perancangan	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	49
3.2.1 <i>Empathize</i>	50
3.2.2 <i>Define</i>	50
3.2.3 <i>Ideate</i>	51
3.2.4 <i>Prototype & Test</i>	51
3.3 Teknik Dan Prosedur Perancangan	52
3.3.1 Wawancara	52
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	55
3.3.3 Kuisioner	56
3.3.4 Studi Eksisting	57
3.3.5 Studi Referensi	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	58
4.1 Hasil Perancangan	58
4.1.1 <i>Empathize</i>	58
4.1.2 <i>Define</i>	87
4.1.3 <i>Ideate</i>	100
4.1.4 <i>Prototype & Test</i>	140

4.2 Pembahasan Perancangan	155
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	155
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout</i>	160
4.2.3 Analisis Desain <i>Secondary Media</i>	164
4.2.4 Analisis Desain	169
4.2.5 Anggaran	178
BAB V PENUTUP	180
5.1 Simpulan	180
5.2 Saran	181
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	43
Tabel 4.1 SWOT Onesmile	81
Tabel 4.2 SWOT aplikasi Aiyo	84
Tabel 4.3 SWOT JAKI	85
Tabel 4.4 Creative Brief	88
Tabel 4.5 Anggaran Pembuatan	178



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

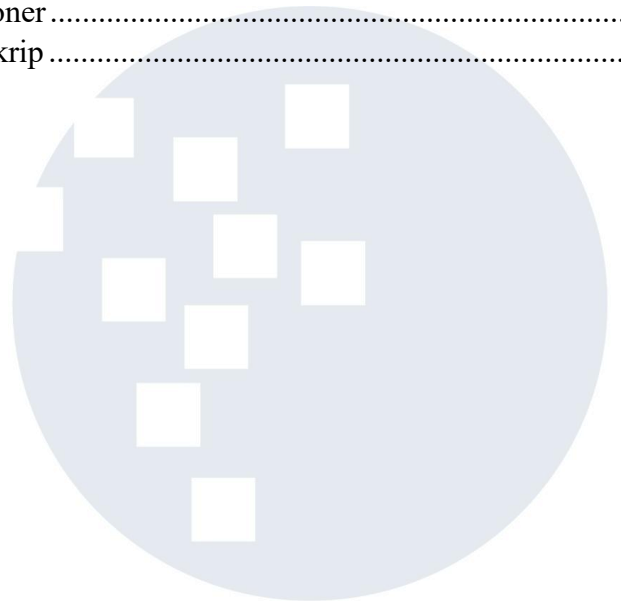
Gambar 2.1 Komposisi Warna RGB	6
Gambar 2.2 List Psikologi Warna	6
Gambar 2.3 <i>Color Theory</i>	9
Gambar 2.4 <i>Shape</i>	10
Gambar 2.5 Gambaran Hirarki visual	11
Gambar 2.6 Gambaran <i>Grid And Composition</i>	12
Gambar 2.7 Gambaran <i>Typhography</i>	13
Gambar 2.8 GUI Aplikasi Gojek	14
Gambar 2.9 <i>Icon</i>	15
Gambar 2.10 <i>Menu</i>	16
Gambar 2.11 <i>Button</i>	17
Gambar 2.12 <i>Text Field</i>	18
Gambar 2.13 <i>Navigation Bar</i>	18
Gambar 2.14 <i>Colour Scheme</i>	19
Gambar 2.15 <i>User Personification</i> Gojek	20
Gambar 2.16 <i>Proximity</i>	25
Gambar 2.17 <i>Similiarity</i>	25
Gambar 2.18 <i>Continuity</i>	26
Gambar 2.19 <i>Structure Plane</i> Example	29
Gambar 2.20 <i>Skeleton Plane</i> Example	29
Gambar 2.21 <i>Surface Plane</i> Example	30
Gambar 2.22 <i>Architectural Information</i> Example	32
Gambar 2.23 <i>User Flow</i> Example	33
Gambar 4.1 Wawancara Dengan CEO OneSmile	60
Gambar 4.2 Bukti Wawancara Dengan <i>devops engineer</i>	63
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner Demografi	66
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Usia	67
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Pengetahuan Brand	67
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner <i>User Testing</i>	68
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner Kendala <i>User</i>	69
Gambar 4.8 Hasil Kuesioner <i>User Interface</i>	70
Gambar 4.9 Hasil Kuesioner <i>Logo Representative</i>	72
Gambar 4.10 Hasil Kuesioner Kendala <i>User Feasibility</i>	73
Gambar 4.11 Hasil Kuesioner Kendala <i>User Design Expectations</i>	74
Gambar 4.12 Bukti FGD	76
Gambar 4.13 Tampilan Beranda Onesmile	79
Gambar 4.14 Tampilan Promo Onesmile	79
Gambar 4.15 Tampilan Menu Onesmile	80
Gambar 4.16 Tampilan Akun Onesmile	80
Gambar 4.17 Tampilan Hotline Onesmile	81

Gambar 4.18 Tampilan <i>apps</i> AIYO	83
Gambar 4.19 JAKI Overview	85
Gambar 4.20 <i>Mindmap</i>	92
Gambar 4.21 <i>User Persona</i> Luna Kartika	94
Gambar 4.22 <i>User Journey</i> Luna Kartika Sebelum <i>Redesign</i>	95
Gambar 4.23 <i>User Journey</i> Luna Kartika Setelah <i>Redesign</i>	95
Gambar 4.24 <i>User Persona</i> Rizky Aditya	96
Gambar 4.25 <i>User Journey</i> Rizky Aditya Sebelum <i>Redesign</i>	97
Gambar 4.26 <i>User Journey</i> Rizky Aditya Setelah <i>Redesign</i>	98
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> Abstrak	100
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i> Warna	101
Gambar 4.29 <i>Moodboard</i> Icon	101
Gambar 4.30 <i>Moodboard</i> Font	102
Gambar 4.31 <i>Moodboard</i> Ilustrasi	103
Gambar 4.32 <i>Moodboard</i> Button	104
Gambar 4.33 <i>Moodboard</i> UI	105
Gambar 4.34 <i>Moodboard</i> Stylescape	105
Gambar 4.35 Tampilan aplikasi Onesmile	106
Gambar 4.36 Proses <i>Sitemap</i>	107
Gambar 4.37 <i>Information Architecture</i>	107
Gambar 4.38 <i>User Flow</i>	108
Gambar 4.39 <i>Flow System</i>	109
Gambar 4.40 <i>Sketsa Layout</i>	111
Gambar 4.41 Colour Pallate	111
Gambar 4.42 <i>Typeface</i> Poppins	112
Gambar 4.43 <i>Grid</i>	113
Gambar 4.44 Penggunaan <i>Grid</i>	114
Gambar 4.45 <i>Landmark</i> BSD City	116
Gambar 4.46 <i>Sketsa</i> BSD Layout	117
Gambar 4.47 <i>Key Visual</i>	118
Gambar 4.48 <i>Key Visual</i> Login Page	119
Gambar 4.49 <i>Sketsa</i> Icon	120
Gambar 4.50 <i>Grid layout</i>	121
Gambar 4.51 <i>Grid layout</i>	122
Gambar 4.52 <i>Icon</i> Terdahulu	122
Gambar 4.53 Proses <i>Layout</i>	123
Gambar 4.54 <i>Solid</i> Icon	124
Gambar 4.55 <i>Two color</i> icon	126
Gambar 4.56 <i>Sketsa</i> Icon <i>Isometry</i>	127
Gambar 4.57 <i>Sketsa</i> Icon <i>Figma</i>	128
Gambar 4.58 <i>Icon</i> <i>Isometry</i>	129
Gambar 4.59 <i>Small</i> button	130
Gambar 4.60 <i>Big</i> button	131

Gambar 4.61 <i>Navigation Bar</i>	131
Gambar 4.62 <i>Microinteraction</i>	133
Gambar 4.63 <i>Sketsa Banner</i>	134
Gambar 4.64 <i>Design Banner Web Secondary Media</i>	134
Gambar 4.65 <i>Mockup Banner Web</i>	135
Gambar 4.66 <i>Sketsa Wall Branding</i>	136
Gambar 4.67 <i>Design Wall Branding</i>	137
Gambar 4.68 <i>Mockup Wall Branding</i>	138
Gambar 4. 69 <i>Mockup Billboard</i>	139
Gambar 4.70 <i>Design Mockup billboard</i>	140
Gambar 4.71 <i>Low Fidelity</i>	141
Gambar 4.72 <i>High fidelity</i>	142
Gambar 4.73 <i>High fidelity 2</i>	143
Gambar 4.74 <i>High fidelity3</i>	144
Gambar 4.75 <i>High fidelity 4</i>	144
Gambar 4.76 <i>High fidelity 5</i>	146
Gambar 4.77 <i>High fidelity 6</i>	147
Gambar 4.78 <i>High fidelity 7</i>	149
Gambar 4.79 <i>High fidelity 8</i>	150
Gambar 4.80 <i>Prototyping</i>	151
Gambar 4.81 <i>Tabel Perbandingan aplikasi Onesmile dan penulis</i>	153
Gambar 4.82 <i>Diagram Quality UEQ</i>	158
Gambar 4.83 <i>Mean EUQ</i>	158
Gambar 4.84 <i>Tabel Hasil UEQ</i>	159
Gambar 4.85 <i>Grid</i>	160
Gambar 4.86 <i>Typeface Poppins</i>	161
Gambar 4.87 <i>Hasil Desain Login</i>	162
Gambar 4.88 <i>Hasil Desain Event</i>	163
Gambar 4.89 <i>Layout Design</i>	163
Gambar 4.90 <i>Design Banner Web Secondary Media</i>	165
Gambar 4.91 <i>Mockup Banner Web</i>	165
Gambar 4.92 <i>Design Wall Branding</i>	166
Gambar 4.93 <i>Mockup Wall Branding</i>	166
Gambar 4.94 <i>Mockup Billboard</i>	168
Gambar 4.95 <i>Design mockup billboard</i>	169
Gambar 4.96 <i>Low fidelity</i>	170
Gambar 4.97 <i>High fidelity</i>	172
Gambar 4.98 <i>High fidelity 2</i>	173
Gambar 4.99 <i>High fidelity 3</i>	174
Gambar 4.100 <i>High fidelity 4</i>	175
Gambar 4.101 <i>High fidelity 5</i>	175
Gambar 4.102 <i>High fidelity 6</i>	176
Gambar 4.103 <i>Homepage</i>	177

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Turnitin	xix
Lampiran Bimbingan	xx
Lampiran Form NDA	xxii
Lampiran Form NDS	xxix
Lampiran Kuisioner	xxx
Lampiran Transkrip	xliv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA