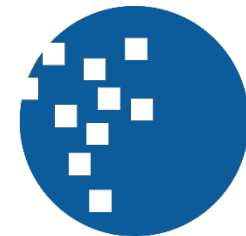


**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-LEARNING* KURSUS
VOKAL TAHAP AWAL PURWA CARAKA MUSIC STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Amanda Queentana

00000060332

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

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-LEARNING* KURSUS
VOKAL TAHAP AWAL PURWA CARAKA MUSIC STUDIO**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Amanda Queentana
00000060332**

**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 : Amanda Queentana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060332
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/~~Skripsi/~~ Tugas Akhir/ ~~Laporan~~
~~Magang/~~ MBKM* (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-LEARNING* KURSUS VOKAL
TAHAP AWAL PURWA CARAKA MUSIC STUDIO**

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, 9 Juni 2025



(Amanda Queentana)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-LEARNING* KURSUS
VOKAL TAHAP AWAL PURWA CARAKA MUSIC STUDIO**

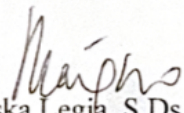
Oleh

Nama Lengkap : Amanda Queentana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060332
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

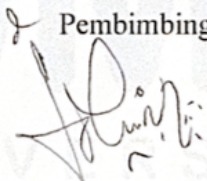
Ketua Sidang


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

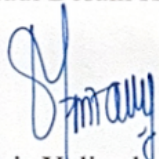
Penguji


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Pembimbing


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

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 : Amanda Queentana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060332
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
E-LEARNING KURSUS VOKAL TAHAP AWAL
PURWA CARAKA MUSIC STUDIO

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, 9 Juni 2025



(Amanda Queentana)

* 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

Segala Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena melalui rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi *E-Learning* Kursus Vokal Tahap Awal Purwa Caraka Music Studio”. Tugas akhir ini dirancang melalui ketertarikan penulis terkait topik penerapan teknik vokal serta melalui observasi yang dilakukan sehingga terdorong untuk menciptakan media pembelajaran mengenai teknik vokal dengan harapan pembaca lebih memahami teknik vokal dalam bernyanyi.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Narasumber serta responden yang telah menjawab pertanyaan saya dengan baik.
6. Kerabat dekat saya yang telah memberikan bantuan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam perancangan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan penulis di masa mendatang. Akhir kata, penulis

berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual dan teknik vokal.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Amanda Queentana)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-LEARNING* KURSUS VOKAL TAHAP AWAL PURWA CARAKA MUSIC STUDIO

(Amanda Queentana)

ABSTRAK

Bernyanyi merupakan salah satu kegiatan bidang musik yang mengeluarkan suara dengan berirama. Dalam bernyanyi dibutuhkan ketepatan teknik vokal untuk dapat memproduksi lantunan nada yang baik dan indah. Bernyanyi mampu meningkatkan kecerdasan kognitif anak, sehingga banyak orang tua yang tertarik untuk mengkursuskan vokal anaknya. Namun kegiatan pembelajaran di tempat kursus memiliki waktu yang relatif singkat, sehingga anak tetap harus mengulang pembelajaran di luar waktu kursus. Dalam kegiatan belajar di rumah, dibutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung pemahaman anak. Namun sangat disayangkan media yang sudah ada dinilai belum efektif yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan anak untuk belajar di rumah. Berdasarkan temuan tersebut, tugas akhir ini bertujuan merancang sebuah media edukasi interaktif berupa aplikasi *E-Learning* yang menyatukan elemen multimedia, termasuk video, untuk menyajikan informasi edukatif tentang teknik vokal. Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdapat lima tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dalam pengumpulan datanya menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara, kualitatif melalui penyebaran kuesioner, studi eksisting, dan studi literatur. Perancangan ini diharapkan menjadi kebaruan dalam media pembelajaran kursus vokal yang efektif.

Kata kunci: UI/UX, Aplikasi *Mobile*, *E-Learning*, Kursus Vokal, Purwa Caraka Music Studio.

UI/UX DESIGN OF E-LEARNING APPLICATION BEGINNER

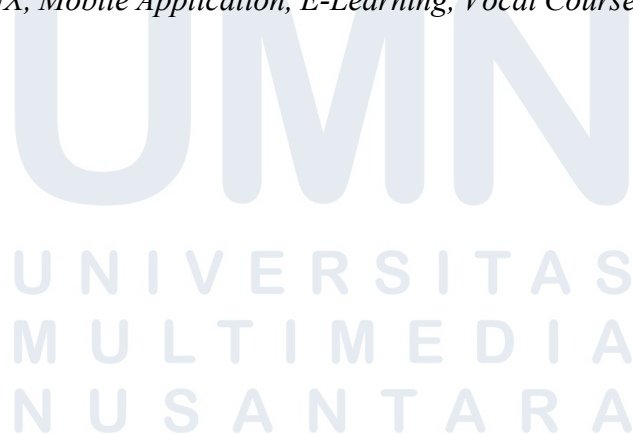
VOCAL COURSE PURWA CARAKA MUSIC STUDIO

(Amanda Queentana)

ABSTRACT (English)

Singing is one of the musical activities that produces rhythmic sounds. Singing requires precise vocal techniques to be able to produce good and beautiful notes. Singing can improve children's cognitive intelligence, so parents are interested in taking their children's vocal courses. However, learning activities at the course have a relatively short time which makes children still need to repeat learning outside of course time. Learning activities at home require learning media to support children's understanding. However, existing media are considered ineffective, resulting in a lack of interest in children to study at home. Based on these findings, this final assignment aims to design an interactive educational media in the form of a application that combines multimedia elements, including videos, to present educational information about vocal techniques. This final project uses the Design Thinking method which has five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection uses qualitative methods by conducting interviews, qualitative through distributing questionnaires, existing studies, and literature studies. This design is expected to be a novelty in effective vocal course learning media.

Keywords: UI/UX, Mobile Application, E-Learning, Vocal Courses, Purwa Caraka Music Studio.

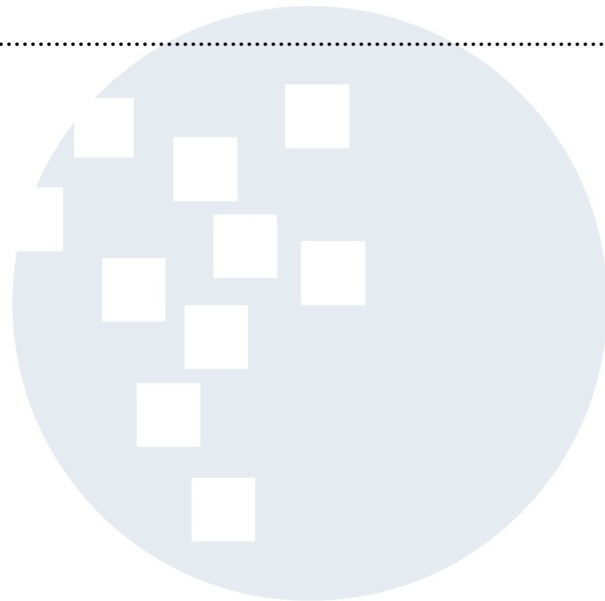


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
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	4
2.1 <i>Mobile Application</i>	4
2.2 <i>User Experience</i>	4
2.2.1 Prinsip Desain UX	5
2.2.2 <i>User Persona</i>	6
2.2.3 <i>User Journey Map</i>	6
2.2.4 <i>Information Architecture</i>	6
2.3 <i>Microinteraction</i>	8
2.4 <i>Control and Affordance</i>	10
2.5 <i>User Interface</i>	11
2.5.1 Hierarki Visual	11
2.5.2 Elemen Desain	12
2.5.3 <i>Wireframing</i>	14
2.5.4 <i>Imagery</i>	16
2.5.5 <i>Layout</i>	19

2.5.6 <i>Grid System</i>	19
2.6 <i>Design System</i>	21
2.7 Bernyanyi.....	22
2.7.1 Teknik Vokal	22
2.7.2 Manfaat Pendidikan Bernyanyi Pada Anak.....	25
2.7.3 Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar.....	26
2.8 Penelitian yang Relevan.....	26
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	29
3.1 Subjek Perancangan	29
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	31
3.2.1 <i>Empathize</i>	31
3.2.2 <i>Define</i>	33
3.2.3 <i>Ideate</i>	33
3.2.4 <i>Prototype</i>	34
3.2.5 <i>Test</i>	34
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	34
3.3.1 Wawancara	34
3.3.2 Kuesioner	39
3.3.3 Studi Eksisting.....	40
3.3.4 Studi Referensi	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	41
4.1 Hasil Perancangan	41
4.1.1 <i>Empathize</i>	41
4.1.2 <i>Define</i>	54
4.1.3 <i>Ideate</i>	60
4.1.4 <i>Wireframing</i>	70
4.1.5 Desain Media Sekunder.....	76
4.1.6 <i>Test (Prototype Day)</i>	79
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	86
4.2 Analisis Perancangan.....	87
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	87
4.2.2 Analisis Desain Aplikasi	91
4.2.3 Analisis Desain X-Banner.....	92
4.2.4 Analisis Desain Poster.....	93

4.2.5 Analisis Desain Brosur	94
4.2.6 Anggaran	95
BAB V PENUTUP	96
5.1 Simpulan	96
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xix



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....	27
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Wawancara 1	35
Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Wawancara 2	37
Tabel 3.3 Tabel Pertanyaan Wawancara 3	38
Tabel 3.4 Tabel Pertanyaan Kuesioner	39
Tabel 4.1 Tabel Pendampingan Latihan Anak Responden Kuesioner.....	47
Tabel 4.2 Tabel Media Latihan Anak Responden Kuesioner	49
Tabel 4.3 Tabel SWOT Sekolah Murid Merdeka	52
Tabel 4.4 Tabel SWOT Sekolah Musik Indonesia.....	53
Tabel 4.5 Tabel Institusi <i>Mandatory</i>	55
Tabel 4.6 Tabel <i>Feature & Function</i>	66
Tabel 4.7 Tabel <i>Alpha Testing</i> Responden Survei	80
Tabel 4.7 Tabel Anggaran Perancangan	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Triggers</i>	8
Gambar 2.2 Contoh <i>Rules</i>	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Feedback</i>	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Loop and Modes</i>	10
Gambar 2.5 Warna Monokromatik	12
Gambar 2.6 Warna Komplementer	13
Gambar 2.7 Anatomi Huruf oleh Martin Halloway	13
Gambar 2.8 <i>Sans Serif</i>	14
Gambar 2.9 <i>Low Fidelity</i>	15
Gambar 2.10 <i>High Fidelity</i>	16
Gambar 2.11 <i>Imagery</i>	16
Gambar 2.12 Ilustrasi Karakter	18
Gambar 2.13 Ilustrasi Pola	18
Gambar 2.14 Ilustrasi Ikon.....	19
Gambar 2.15 <i>Multicolumn Grid</i>	20
Gambar 2.16 <i>Modular Grid</i>	20
Gambar 2.17 <i>Hierarchical Grid</i>	21
Gambar 2.18 Layar Thomson Routers Eikon	21
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Instruktur Vokal Purwa Caraka	42
Gambar 4.2 Wawancara Bersama Orang Tua Murid Purwa Caraka	44
Gambar 4.3 Wawancara Bersama Murid Purwa Caraka	45
Gambar 4.4 <i>Website</i> Sekolah Murid Merdeka	52
Gambar 4.5 <i>Website</i> Sekolah Musik Indonesia.....	53
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Primer.....	57
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> Sekunder.....	58
Gambar 4.8 <i>User Journey Map</i> Primer	59
Gambar 4.9 <i>User Journey Map</i> Sekunder.....	59
Gambar 4.10 <i>Mindmap</i>	61
Gambar 4.11 <i>Stylescape</i>	63
Gambar 4.12 <i>Information Architecture</i>	64
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i>	64
Gambar 4.14 <i>Sitemap</i> Landing Page.....	65
Gambar 4.15 <i>Sitemap</i> Fitur Aplikasi.....	65
Gambar 4.16 Warna Aset Dasar Visual.....	67
Gambar 4.17 Tipografi Aset Dasar Visual.....	68
Gambar 4.18 Ikon Aplikasi	68
Gambar 4.19 Ilustrasi Aplikasi	69
Gambar 4.20 <i>Low Fidelity</i> Aplikasi	70
Gambar 4.21 <i>Splash Screen & Onboarding</i>	71
Gambar 4.22 <i>Log In</i>	72
Gambar 4.23 <i>Home Page</i>	73
Gambar 4.24 Daftar Kelas & Materi.....	73
Gambar 4.25 Nilai.....	74
Gambar 4.26 Notifikasi & Aktivitas	75

Gambar 4.27 Profil & Pengaturan.....	75
Gambar 4.28 <i>Chat</i> & Profil Guru.....	76
Gambar 4.29 X-Banner	77
Gambar 4.30 Poster.....	78
Gambar 4.31 Brosur	79
Gambar 4.32 Sebelum dan Sesudah <i>Tooltips</i>	84
Gambar 4.33 Penambahan <i>Chart</i> Nilai	85
Gambar 4.34 Penambahan <i>Chat</i> & Profil Guru	85
Gambar 4.35 <i>In Depth Interview</i> Puri.....	88
Gambar 4.36 <i>In Depth Interview</i> Rani	88
Gambar 4.37 <i>In Depth Interview</i> Sari	89
Gambar 4.38 <i>In Depth Interview</i> Maritza	90
Gambar 4.39 <i>In Depth Interview</i> Aljiyad.....	90
Gambar 4.40 <i>Mockup E-Learning</i> PCMS.....	91
Gambar 4.41 <i>Mockup</i> X-Banner	92
Gambar 4.42 <i>Mockup</i> Poster	93
Gambar 4.43 <i>Mockup</i> Brosur	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxv
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxiii
Lampiran Kuesioner.....	xxxiv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxvii
Lampiran Dokumentasi.....	lix

