



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN ULANG DESAIN TAMPILAN *UI/UX*

UMN *MOBILE APP*

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Suhardi
NIM : 13120210423
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suhardi

NIM : 13120210423

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN ULANG DESAIN TAMPILAN *UI/UX*

UMN MOBILE APP

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 06 Juni 2017



Suhardi



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG DESAIN TAMPILAN *UI/UX* *UMN MOBILE APP*

Oleh

Nama : Suhardi
NIM : 13120210423
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

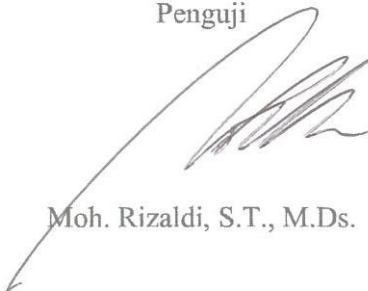
Tangerang, 16 Juni 2017

Pembimbing



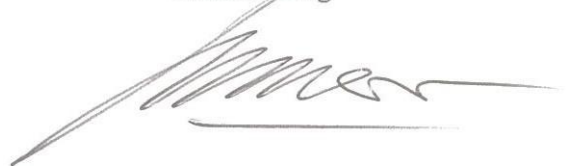
Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Penguji



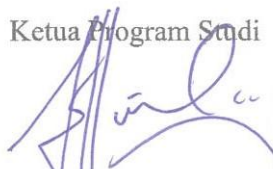
Moh. Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Sidang



Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup S. Martyastadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Hampir semua kegiatan yang dilakukan oleh kita pada jaman ini bergantung pada teknologi dan dunia digital. Hal tersebut memberi dampak kepada semua aspek dalam kehidupan sosial kita termasuk dalam bidang keilmuan desain. Desain grafis dan medianya yang cenderung berwujud kertas dan cetakan, kini mulai beralih ke dunia digital, yaitu *UI/UX*. Sebagai akibatnya, para desainer grafis secara otomatis dituntut untuk mengikuti perkembangan tersebut. *UI/UX* sebagai salah satu bagian dari perkembangan dunia desain, membuat wilayah kerja desain menjadi semakin luas dari sebelumnya.

Tugas akhir ini dibuat dengan menjadikan para mahasiswa UMN sebagai targetnya. Hal ini dilakukan dengan maksud agar para mahasiswa UMN menjadi lebih sadar akan besarnya peranan dunia digital di sekitar mereka. Melalui tugas akhir ini, para mahasiswa diharapkan dapat memposisikan dirinya dalam dunia digital dengan menemukan peluang untuk mengembangkan ide kreatifnya, dan bukan hanya menjadi sekedar pengguna saja.

Dunia digital maupun teknologi berputar dan berevolusi mengikuti waktu tanpa memandang umur, ras, budaya, dan latar belakang seseorang. Peran sebagai seorang pengguna yang cenderung dilakukan sebagian besar orang, membuat seseorang menjadi tumpul akan pengetahuan tentang dunia digital dan teknologi. Hal ini dikarenakan pengguna berperan sebagai konsumen yang hanya berfungsi untuk menerima sesuatu tanpa menaruh perhatian akan bagaimana hal tersebut dapat terjadi.

Perancangan ulang *UI/UX* sebuah aplikasi akademis sebagaimana yang dilakukan oleh penulis memberi pengetahuan akan tingkat kompleksitas yang dimiliki otak, persepsi, dan juga preferensi pengguna. Terlepas dari kompleksitas yang dimilikinya, pengguna cenderung menginginkan sebuah aplikasi yang mudah dan praktis. Namun pada kenyataannya, dibalik sebuah aplikasi dan tampilan *UI/UX* yang sederhana dan bersahabat, terdapat sejumlah benang yang saling kait mengait. Dengan membaca laporan tugas akhir ini, diharapkan dapat membantu membuka wawasan mahasiswa lainnya tentang aplikasi dan hubungannya dengan kebutuhan pengguna serta bagaimana merancang sebuah aplikasi dengan menggunakan desain *UI/UX*.

Ucapan terima kasih dihaturkan kepada segala pihak yang membantu terselesainya laporan tugas akhir ini. Pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing
3. Rianty Tara Pratitra, S.Ds. selaku Narasumber *UI/UX*
4. Keluarga dekat
5. Teman-teman

Tangerang, 06 Juni 2017



Suhardi

ABSTRAKSI

Dunia modern dan teknologi yang berkembang pesat mengambil banyak peranan dalam dunia sosial kita. Pengaruh teknologi tersebut bukan hanya berdampak secara pribadi namun juga sosial dalam kasus ini bidang pendidikan. Universitas Multimedia Nusantara merupakan perguruan tinggi berbasis ICT (*Information, Communication, and Technology*) yang mendorong mahasiswanya untuk ikut serta dalam memberikan kontribusi terhadap perkembangan teknologi. Salah satu contohnya adalah dengan menghadirkan aplikasi akademis, yaitu UMN *Mobile App*. Tetapi aplikasi tersebut memiliki sejumlah masalah yang mengakibatkan tingkat penggunaannya menjadi rendah. Maka rumusan masalahnya adalah bagaimana meningkatkan tingkat penggunaan aplikasi dengan melakukan perancangan ulang konten dan desain tampilan aplikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix method* meliputi observasi, FGD, dan wawancara kepada pengguna. Hasil yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah meningkatnya tingkat kegunaan aplikasi dengan menciptakan konten aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Aplikasi tersebut diharapkan dapat menunjang proses akademis mahasiswa serta dapat menjadi bagian penting dalam kehidupan akademis mahasiswa selama masih berada di UMN.

Kata kunci : *UI/UX, Akademik, Mobile, App*

ABSTRACT

The modern world and its rapidly growing technology take on many roles in our social world. The influence of the technology is not only impacted personally but also socially in this case the education field. Multimedia Nusantara University is an ICT-based college (Information, Communication, and Technology) that encourages its students to participate in contributing to technological developments. One example is by presenting an academic application, namely UMN Mobile App. But the app has a number of problems that result in low usage rates. So the formula of the problem is how to improve the usage level of the application by redesigning the content and the interface of the application. The research methodology used is mix method including observation, focus group discussion, and interview to user. The results to be achieved through this research is the increased level of application usability by creating application content that suits the needs of students. The application is expected to support the academic process of students and can be an important part in the student's academic life while still studying at UMN.

Keywords: UI/UX, Academic, Mobile, App

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL	XX
DAFTAR LAMPIRAN	XXIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir	6
1.5. Manfaat Tugas Akhir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Komunikasi Visual.....	7
2.1.1. Definisi Komunikasi Visual.....	7
2.1.2. Persepsi Visual	7

2.1.2.1.	<i>Attention</i>	8
2.1.2.2.	<i>Direct the Eyes</i>	9
2.2.	Prinsip-Prinsip Desain.....	10
2.2.1.	Teori <i>Gestalt</i>	10
2.2.1.1.	<i>Proximity</i>	10
2.2.1.2.	<i>Similarity</i>	11
2.2.1.3.	<i>Continuity</i>	11
2.2.1.4.	<i>Closure</i>	12
2.2.1.5.	<i>Symmetry</i>	12
2.2.1.6.	<i>Figure and Ground</i>	13
2.2.2.	<i>Simplicity</i> dalam Produk Desain	13
2.2.2.1.	<i>Remove</i>	14
2.2.2.2.	<i>Organize</i>	14
2.2.2.3.	<i>Hide</i>	15
2.2.2.4.	<i>Displace</i>	16
2.2.3.	<i>Consistency</i> dalam Aplikasi	16
2.2.4.	<i>Constraint</i> dalam Aplikasi	17
2.2.5.	Psikologi Warna	17
2.2.5.1.	Merah	18
2.2.5.2.	Hijau	18
2.2.5.3.	Biru	18
2.2.6.	<i>Iconography</i>	18
2.3.	Desain Interaksi dalam Aplikasi	19

2.3.1.	Definisi Desain Interaksi dalam Aplikasi	19
2.3.2.	Definisi Aplikasi	21
2.3.3.	<i>User</i>	22
2.3.3.1.	<i>Mainstream User</i>	22
2.3.4.	<i>UXD (User Experience Design)</i>	22
2.3.4.1.	Definisi <i>UXD</i>	22
2.3.4.2.	<i>Personas</i>	23
2.3.4.3.	<i>Site Map</i>	23
2.3.4.4.	<i>Task Flow</i>	24
2.3.4.5.	<i>Wireframe</i>	25
2.3.4.6.	<i>Annotations</i>	26
2.3.4.7.	<i>Prototyping</i>	26
2.3.5.	<i>UID (User Interface Design)</i>	26
2.3.5.1.	Definisi <i>UID</i>	26
2.3.5.2.	Karakteristik <i>UID</i>	27
2.3.5.3.	Elemen-Elemen <i>UID</i>	28
2.3.6.	<i>Screen Terms and Concepts</i>	57
2.4.	<i>Flat Design</i>	59
2.4.1.	Definisi <i>Flat Design</i>	59
2.4.2.	Tipografi dalam <i>Flat Design</i>	59
2.4.3.	<i>Flat Colors</i>	60

BAB III METODOLOGI..... 61

3.1.	Metodologi Pengumpulan Data.....	61
------	----------------------------------	----

3.1.1.	Observasi UMN <i>Mobile App</i>	61
3.1.1.1.	Observasi Aplikasi Sejenis.....	63
3.1.2.	Wawancara.....	65
3.1.3.	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	68
3.1.4.	Kuesioner	71
3.2.	Metodologi Perancangan.....	73
3.2.1.	Metodologi Perancangan <i>UX (User Experience)</i>	74
3.2.2.	Skematika Perancangan	76
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		77
4.1.	Perancangan Aplikasi.....	77
4.1.1.	Perancangan <i>UX (User Experience)</i>	77
4.1.2.	Business Process	81
4.1.3.	Site Map & Task Flow	83
4.1.4.	<i>Wireframes</i>	86
4.1.5.	Perancangan <i>UI (User Interface)</i>	91
4.1.6.	Perancangan <i>UI Style</i>	92
4.1.7.	Perancangan Ikon.....	95
4.1.8.	Perancangan Tampilan Halaman.....	98
4.1.9.	Perancangan Onboarding Page	107
4.1.10.	Perancangan Media Digital	108
4.1.11.	Perancangan Media Cetak.....	112
4.2.	Analisis.....	115
4.2.1.	Teori <i>UXD</i> dan Observasi	115

4.2.2.	Teori <i>UID</i> dan Observasi	115
4.2.3.	Teori <i>UXD</i> dan Wawancara	116
BAB V PENUTUP.....		118
5.1.	Kesimpulan	118
5.2.	Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....		XXI

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proses Pembentukan Persepsi	11
Gambar 2.2. <i>Proximity</i>	10
Gambar 2.3. <i>Similarity</i>	11
Gambar 2.4. <i>Continuity</i>	11
Gambar 2.5. <i>Closure</i>	12
Gambar 2.6. <i>Symmetry</i>	12
Gambar 2.7. <i>Figure and Ground</i>	13
Gambar 2.8. <i>Remove</i>	14
Gambar 2.9. <i>Organize</i>	15
Gambar 2.10. <i>Hide</i>	15
Gambar 2.11. <i>Displace</i>	16
Gambar 2.12. <i>Similar, Example, Symbolic, Arbitrary</i>	111
Gambar 2.13. Proses Desain Interaksi dalam Aplikasi	20
Gambar 2.14. <i>Site Map</i>	24
Gambar 2.15. <i>Task Flow</i>	24
Gambar 2.16. <i>Wireframe with Annotations</i>	25
Gambar 2.17. <i>Springboard</i>	211
Gambar 2.18. <i>List Menu</i>	211
Gambar 2.19. <i>Tab Menu</i>	30
Gambar 2.20. <i>Gallery</i>	30
Gambar 2.21. <i>Page Carousel</i>	31
Gambar 2.22. <i>Image Carousel</i>	32

Gambar 2.23. <i>Expanding List</i>	32
Gambar 2.24. <i>Sign In</i>	33
Gambar 2.25. <i>Registration</i>	34
Gambar 2.26. <i>Search Form</i>	34
Gambar 2.27. <i>Multi-Step</i>	35
Gambar 2.28. <i>Basic Table</i>	35
Gambar 2.29. <i>Fixed Column</i>	36
Gambar 2.30. <i>Grouped Rows</i>	36
Gambar 2.31. <i>Cascading Lists</i>	37
Gambar 2.32. <i>Table with Visual Indicators</i>	37
Gambar 2.33. <i>Explicit Search</i>	38
Gambar 2.34. <i>Auto-Complete</i>	311
Gambar 2.35. <i>Scoped Search</i>	311
Gambar 2.36. <i>Saved and Recent</i>	40
Gambar 2.37. <i>Search Results</i>	40
Gambar 2.38. <i>Onscreen Sort</i>	41
Gambar 2.39. <i>Sort Order Selector</i>	41
Gambar 2.40. <i>Onscreen Filter</i>	42
Gambar 2.41. <i>Filter Form</i>	42
Gambar 2.42. <i>Toolbar</i>	43
Gambar 2.43. <i>Option Menu</i>	44
Gambar 2.44. <i>Call to Action Button</i>	44
Gambar 2.45. <i>Contextual Tools</i>	45

Gambar 2.46. <i>Inline Actions</i>	45
Gambar 2.47. <i>Multi-State Button</i>	46
Gambar 2.48. <i>Bulk Actions</i>	46
Gambar 2.49. <i>Dialog</i>	47
Gambar 2.50. <i>Tip</i>	48
Gambar 2.51. <i>Tour</i>	48
Gambar 2.52. <i>Video Demo</i>	411
Gambar 2.53. <i>Transparency</i>	50
Gambar 2.54. <i>1st Time Through</i>	50
Gambar 2.55. <i>Persistent</i>	51
Gambar 2.56. <i>Discoverable</i>	51
Gambar 2.57. <i>Error Messages</i>	52
Gambar 2.58. <i>Confirmation</i>	53
Gambar 2.59. <i>System Status</i>	53
Gambar 2.60. <i>Tap</i>	54
Gambar 2.61. <i>Flick</i>	55
Gambar 2.62. <i>Drag</i>	55
Gambar 2.63. <i>How To</i>	56
Gambar 2.64. <i>Cheat Sheet</i>	57
Gambar 2.65. <i>Flat Design</i> pada Logo Google	59
Gambar 2.66. <i>Flat Colors</i>	60
Gambar 3.1. Tampilan <i>UMN Mobile App</i>	62
Gambar 3.2. Alur Kerja <i>UMN Mobile App</i>	63

Gambar 3.3. Tampilan <i>Qatar University</i>	64
Gambar 3.4. <i>Tampilan University of California : Santa Barbara</i>	65
Gambar 3.5. Rumus <i>Random Sampling Slovin</i>	71
Gambar 3.6. Perhitungan Jumlah Responden	71
Gambar 3.7. Skematika Perancangan.....	76
Gambar 4.1. <i>Mental Model</i> Mahasiswa	79
Gambar 4.2. Konsep Desain Aplikasi	80
Gambar 4.3. <i>Business Process</i> Aplikasi Lama.....	81
Gambar 4.4. <i>Business Process</i> Aplikasi Baru	82
Gambar 4.5. Sketsa <i>Site Map</i>	83
Gambar 4.6. <i>Site Map</i>	84
Gambar 4.7. <i>Task Flow</i>	85
Gambar 4.8. <i>Wireframe</i> Opsi 1	87
Gambar 4.9. <i>Wireframe</i> Opsi 2	88
Gambar 4.10. <i>All Wireframe</i> Opsi 1.....	89
Gambar 4.11. <i>All Wireframe</i> Opsi 2.....	90
Gambar 4.12. <i>Proxima Nova (Regular-Light-Semibold)</i>	91
Gambar 4.13. Warna-warna Aplikasi.....	92
Gambar 4.14. <i>UI Style Simplicity</i>	93
Gambar 4.15. <i>UI Style Half-Simplicity</i>	93
Gambar 4.16. <i>UI Style Complex</i>	94
Gambar 4.17. Ikon <i>Outline</i>	96
Gambar 4.18. Ikon <i>Fill</i> , Ikon <i>Outline & Fill</i>	96

Gambar 4.19. Ikon Aplikasi	97
Gambar 4.20. <i>Splash Screen, Login Page, Forgot Password</i>	98
Gambar 4.21. <i>Course Class-Exam</i>	99
Gambar 4.22. <i>Course Class Description</i>	100
Gambar 4.23. <i>Notice Info-Bookmarks</i>	100
Gambar 4.24. <i>Grades</i>	101
Gambar 4.25. <i>Menu KRS</i>	102
Gambar 4.26. <i>Menu SKKM</i>	103
Gambar 4.27. <i>Menu Directory</i>	104
Gambar 4.28. <i>Menu Shuttle Bus</i>	105
Gambar 4.29. <i>Settings</i>	106
Gambar 4.30. <i>Onboarding Page</i>	107
Gambar 4.31. Referensi <i>Onboarding Page</i>	108
Gambar 4.32. <i>UMN Mobile App Teaser Video</i>	109
Gambar 4.33. <i>UMN Mobile App Social Media</i>	109
Gambar 4.34. <i>UMN Mobile App UMN Website</i>	110
Gambar 4.35. <i>UMN Mobile App my.umn.ac.id</i>	110
Gambar 4.36. <i>UMN Mobile App Facebook Page</i>	110
Gambar 4.37. <i>UMN Mobile App Showcase</i>	111
Gambar 4.38. <i>UMN Mobile App Plaaystore</i>	112
Gambar 4.39. <i>Flyer</i>	112
Gambar 4.40. <i>Poster</i>	113
Gambar 4.41. <i>X Banner</i>	113

Gambar 4.42. Media Kampus 1 114

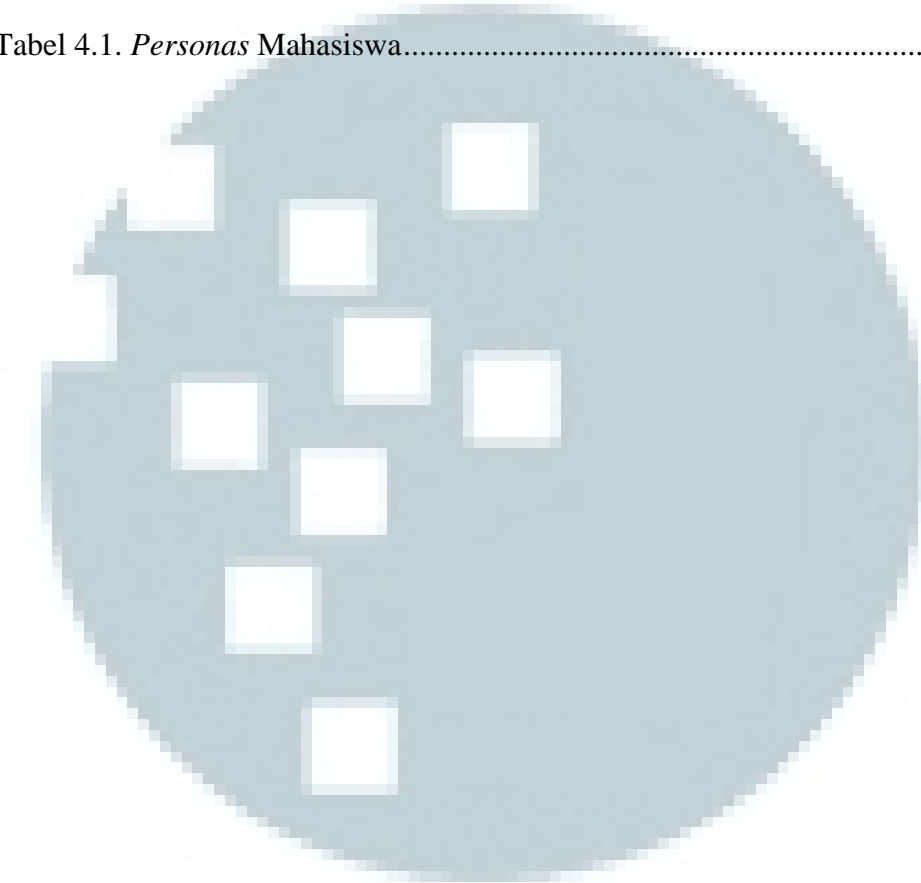
Gambar 4.43. Media Kampus 2 114



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Diagram Hasil Kuisisioner 72

Tabel 4.1. *Personas* Mahasiswa..... 78



UMN