



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 *VISUAL USER INTERFACE MOBILE*

***APPLICATION* MAJALAH COSMOPOLITAN**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Trie Maharani Indrianty
NIM : 12120210068
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trie Maharani Indrianty

NIM : 12120210068

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN *VISUAL USER INTERFACE MOBILE APPLICATION*

MAJALAH COSMOPOLITAN

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 Orisinalitas 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 Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Juni 2016

Trie Maharani Indrianty

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters "UMMN" are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *VISUAL USER INTERFACE MOBILE APPLICATION*

MAJALAH COSMOPOLITAN

Oleh

Nama : Trie Maharani Indrianty

NIM : 12120210068

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Juni 2016

Pembimbing

Desy Sandrayani, S.Sn., M.Pd.

Penguji

Ketua Sidang

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaannya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Visual User Interface Mobile Application* Majalah *Cosmopolitan*”. Laporan tugas akhir ini dirancang oleh mahasiswa tingkat akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Laporan ini berisi tentang proses penulis dalam merancang aplikasi untuk majalah *Cosmopolitan Indonesia*. Bagaimana penulis mengkaji fenomena yang ada, memperoleh dan menganalisa data dari berbagai sumber, hingga mencapai pada proses perancangan visual. Penulis menyadari dalam proses perancangan aplikasi ini banyak pihak yang sudah memberikan bantuan agar laporan ini dapat diselesaikan.

Pada kesempatan ini, penulis ini menyampaikan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Desy Sandrayani, S.Sn., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing.
3. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang.
4. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Penguji.
5. Rhani Sakurani selaku Art Koordinator dan seluruh tim Redaksi *Cosmopolitan Indonesia*.
6. Mama, Jessica Prayanthi, Stysa Prilia, Ignasi Albero, Ika Suwandi dan Sofia yang selalu memberi semangat dan doa.

7. Poppy Tanri, Faizt Elmir, Guido William, Megawati Budiman, Christopher Bahari, dan Kygo yang senantiasa menemani.
8. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu atas waktu, tenaga, dan semangat yang diberikan kepada penulis.

Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu penulis dalam proses perancangan tugas akhir ini. Penulis juga berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat berguna dan menambah wawasan serta ilmu desain bagi para pembaca. Terima kasih dan selamat membaca.

Tangerang, 6 Juni 2016

Trie Maharani Indrianty

UMMN

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk perancangan aplikasi informatif tentang seputar *lifestyle*, hal tersebut karena saat ini orang mulai kurang gemar membaca media cetak terutama majalah. Aplikasi ini untuk wanita usia dewasa yang memperhatikan *fashion, beauty, carrer, dan relationship*. Penelitian ini meliputi pengumpulan data survey dari wanita usia 21-40 tahun, wawancara dengan pihak majalah Cosmopolitan, dan melakukak studi eksisting dua aplikasi yang serupa. Dari data yang didapat ternyata bukan hanya pembaca yang yang sudah beralih ke media *digital* tetapi dari pihak *sponsorship* juga sudah mulai berpindah ke media digital. Aplikasi ini akan memberikan informasi lengkap dari majalah Cosmopolitan. Aplikasi ini juga akan menjadi penghubung antara sesama pengguna maupun pengguna dengan pihak Cosmopolitan.

Kata Kunci : aplikasi, informasi, *lifestyle*, dan cosmopolitan

UMMN

ABSTRACT

This research aims to design applications around the informative about lifestyle, it is because at this time people began less like reading print media, especially magazines. This application is for adult women who pay attention to fashion, beauty , carrer and relationship. This study includes data collection survey of women aged 21-40 years, interviews with Cosmopolitan magazine, and conducted a study of the existing two similar applications. From the data obtained are not only readers who are already switch from printed media to digital media and also from the sponsorship also begun moving to digital media. This application will provide detailed information of Cosmopolitan magazine. This application also will be the liaison between users and users with the Cosmopolitan.

Keywords : application, information, lifestyle and cosmopolitan

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, semi-transparent font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' in a bold, sans-serif typeface.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Metode Perancangan	5
1.7. Skematika Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Aplikasi	8

2.1.1.	Jenis-jenis Aplikasi	9
2.2.	Graphic User Interface	10
2.3.	Desain Interaktif	10
2.3.1.	Struktur Navigasi	11
2.3.2.	Layout	13
2.3.3.	Sistem Grid	14
2.3.4.	Tipografi.....	15
2.3.5.	Warna	16
2.3.6.	Ikon	17
BAB III	METODOLOGI	19
3.1.	Gambaran Umum	19
3.2.	Wawancara	20
3.2.1.	Proses Wawancara	20
3.2.2.	Analisa Wawancara.....	21
3.3.	Kuisisioner	22
3.3.1.	Analisa Kuisisioner.....	23
3.4.	Studi Eksisting.....	24
3.4.1.	Kesimpulan	26
BAB IV	PERANCANGAN.....	28
4.1.	Konsep Perancangan	28

4.1.1.	Mindmapping Perancangan.....	29
4.1.2.	Brainstorming.....	29
4.1.3.	Wireframe	31
4.2.	Perancangan.....	31
4.2.1.	Warna	31
4.2.2.	Tipografi.....	32
4.2.3.	Sketsa	33
4.3.	Aplikasi Kreatif	34
4.4.	Perancangan Media Promosi	43
4.5.	Biaya Perancangan	44
BAB V	KESIMPULAN	46
5.1.	Kesimpulan.....	46
5.2.	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA		xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Aplikasi gojek dengan fitur <i>gps</i>	8
Gambar 2.2.	Warna RGB dan CMYK	17
Gambar 3.1.	Foto penulis bersama mba Rhani Sakurani.	20
Gambar 3.2.	<i>Screenshot</i> kuisioner online. Sumber : Dokumen Pribadi.....	22
Gambar 3.3.	<i>Screenshot</i> Issuu Apps. Sumber : Dokumen Pribadi.....	24

Gambar 3.4. <i>Screenshot</i> Flipboard Apps. Sumber : Apps store.....	25
Gambar 4.1. <i>Mind mapping</i> . Sumber : Dokumentasi pribadi.	29
Gambar 4.2. <i>Brainstorming</i> . Sumber : Dokumentasi pribadi.	30
Gambar 4.3. <i>Wireframe</i> . Sumber : Dokumentasi pribadi.....	31
Gambar 4.4. Warna yang digunakan Sumber : Dokumentasi pribadi.....	32
Gambar 4.5. Tipografi yang digunakan Sumber : Dokumentasi pribadi.	33
Gambar 4.6. Sketsa Sumber : Dokumentasi pribadi.	33
Gambar 4.7. Home Sumber : Dokumentasi pribadi.....	34
Gambar 4.8. Daftar Menu Sumber : Dokumentasi pribadi.	35
Gambar 4.9. Lifestyle Sumber : Dokumentasi pribadi.	36
Gambar 4.10. Tampilan Konten Sumber : Dokumentasi pribadi.....	37
Gambar 4.11. Tampilan <i>Sign In/up</i> . Sumber : Dokumentasi pribadi.....	38
Gambar 4.12. Tampilan Profile. Sumber: Dokumentasi pribadi.	39
Gambar 4.13. Tampilan Artikel Tersimpan. Sumber : Dokumentasi pribadi.....	40
Gambar 4.14. Tampilan Sharing. Sumber : Dokumentasi pribadi.	41
Gambar 4.15. Tampilan Event : Dokumentasi pribadi.	42
Gambar 4.16. Media promosi cetak : Dokumentasi pribadi.	43
Gambar 4.17. Media Promosi Digital : Dokumentasi pribadi.	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Hasil Kuisisioner 23

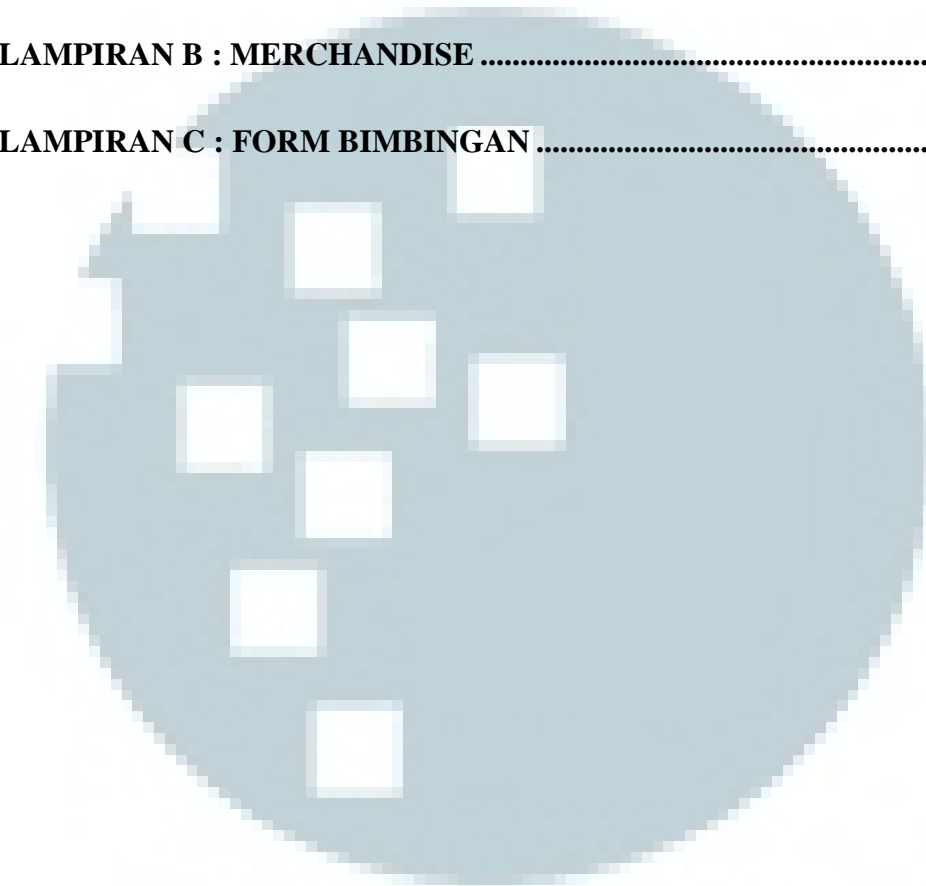


DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KUISIONER..... xviii

LAMPIRAN B : MERCHANDISE xxx

LAMPIRAN C : FORM BIMBINGANxxix



UMN