

TUGAS AKHIR

**DESAIN USER INTERFACE & USER
EXPERIENCE APLIKASI BAGI PENGGUNA
TRANSPORTASI UMUM DI JABODETABEK**



Oleh:

Brian Binar Putra

NIM 41910110051



Program Studi Desain Produk dan Multimedia

Dosen Pembimbing:

Ariani Kusumo Wardhani, S.Sn, M.Ds, CS

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2015

	SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	--	---

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Brian Binar Putra**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41910110051**
 Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**
 Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata saya tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.



Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 28 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan,



Brian Binar Putra

	LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2014/2015

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S1), Jurusan Desain Produk dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Desain User Interface & User Experience Aplikasi Bagi Pengguna Transportasi Umum Di Jabodetabek**

Disusun Oleh:

Nama : **Brian Binar Putra**

NIM : **41910110051**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang sarjana Tanggal 17 Januari 2015.


MERCU BUANA
 Pembimbing,



Ariani Kusumo Wardhani, S.Sn, M.Ds, CS

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir




Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	SURAT KETERANGAN HASIL SIDANG STUDIO PRODI DESAIN PRODUK/ GRAFIS DAN MULTIMEDIA FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	--	---

No.Dokumen	010 423 4 47 00	Distribusi				
Tgl. Efektif	7 MARET 2005					

Berdasarkan hasil Sidang Studio TA pada hari **Sabtu** tanggal **17 Januari** Semester Ganjil Tahun Akademik 2014/2015, maka mahasiswa berikut ini :

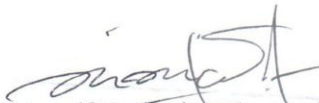

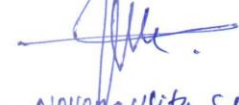
BRIAN BINAR PUTRA
41910110051

Nama / NIM :
 Program Studi : Desain Produk
 DESAIN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE APLIKASI PARA
 Judul TA : PENGGUNA TRANSPORTASI UMUM DI JAKARTA

dinyatakan :

- Lulus Langsung
 Lulus Melengkapi 85 (A)
 Perbaikan
 Tidak Lulus

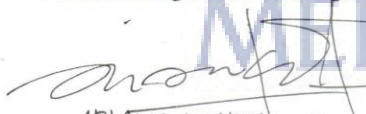
Ketua dan Anggota Dewan Penguji :


 1. ARIANT WARDHANA, M.D.S.G.

 2. Dinda Fianetra PB

 3. Novena Ulita, S.PD, M.Sn

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG MELENGKAPI / PERBAIKAN

(Lembar Pengesahan TUGAS AKHIR Melengkapi/Perbaikan ini ditanda tangani apabila mahasiswa telah melengkapi/memperbaiki seminar sesuai catatan Dewan Penguji pada saat Sidang Tugas Akhir)

Pembimbing/Ketua Sidang/Penguji I



 ARIANT WARDHANA

Penguji II

.....

Koordinator Tugas Akhir

Agus Budi Setiyawan, SDs, M.Sn

Penguji III

.....

Catatan :

- Lembar Pengesahan ini harus telah ditandatangani oleh Pembimbing, Penguji dan Ketua Sidang pada Laporan yang telah dilengkapi/diperbaiki dikumpulkan.
- Jadual pengumpulan **SIDANG Melengkapi** tanggal **(1 Minggu setelah tanggal Sidang)** maksimum jam 16.⁰⁰ WIB. Jadual pengumpulan Tugas Akhir **Perbaikan** tanggal **(2 Minggu setelah tanggal Sidang)** maksimum jam 16.⁰⁰ WIB.
- Apabila mahasiswa tidak memasukkan TUGAS AKHIR Melengkapi/Perbaikan sesuai jadual yang telah ditetapkan, maka status kelulusannya diturunkan satu tingkat ke bawah.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA = Brian Dinar Putra MATA KULIAH = Tugas Akhir
 NIM = 41910110051 SMT/THN.AKAD = 8/2014
 FAK/JUR = FTSP / Desain Grafis DOSEN PEMB = Akiani Kusumo Wardani

NO	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO	TGL	KETERANGAN	PARAF
1.	1/12	Perancangan Ide Aplikasi Ngeteng.	<i>Asri</i>				
2.	4/12	Pembuatan mockup screen Aplikasi	<i>Asri</i>				
3.	11/12	Pembuatan aplikasi di iPhone (prototyping)	<i>Asri</i>				
4.	14/12	Persiapan Pameran (pembuatan stand, dll.)	<i>Asri</i>				
5.	7/1	Acc. Pameran (stand, hiasan pameran)	<i>Asri</i>				
6.	17/1	Penulisan bab laporan bab I s/d III	<i>Asri</i>				
7.	30/1	Perisi penulisan laporan bab I s/d V	<i>Zmi</i>				
8.	1/2	Finalisasi laporan	<i>Zmi</i>				

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas ridho dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “DESAIN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE APLIKASI BAGI PARA PENGGUNA TRANSPORTASI UMUM DI JAKARTA ”, sebagai salah satu syarat kelulusan pada Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Desain dan Perencanaan, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis hendak menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemampuan peneliti dalam melakukan kegiatan maupun menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Ir. Edy Muladi, M.Si. selaku Dekan FDSK, Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana, Jakarta.
3. Hady Soedarwanto, ST. M.Ds, selaku Kepala Program Studi Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana, Jakarta.
4. Ariani Kusumo Wardhani, S.Sn, M.Ds, CS selaku dosen Pembimbing yang telah bersedia untuk meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, serta memberikan petunjuk-petunjuk serta saran dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Terima kasih untuk bimbingan dan arahan selama ini. Tanpa peranan beliau, tugas akhir ini tidak akan mungkin terselesaikan dengan baik
5. Kedua Penguji Tugas Akhir Penulis, Bapak Denta Mandra dan Ibu Novena Ulita, yang telah memberikan perbaikan-perbaikan yang begitu berarti terhadap tugas akhir penulis
6. Seluruh teman-teman se-angkatan, khususnya Desain Grafis 17 yang turut saling membantu, memberikan semangat, dan bertukar pikiran dalam mencari referensi-referensi untuk pengerjaan Riset Desain ini.
7. Segenap staff pengajar pada program studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana, Jakarta. Yang telah berbagi ilmu selama perkuliahan berlangsung.

Penulis menyadari masih banyak yang dapat dikembangkan pada tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis menerima setiap masukan dan kritik yang diberikan.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini dan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 28 Januari 2015

Penulis



DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	
HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
A B S T R A K	iii
A B S T R A C T	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
1.1 Latar Belakang Pemilihan Studi	1
1.2 Orisinalitas (State Of The Art).....	1
1.3 Tujuan perancangan.....	1
1.3.1 Manfaat.....	2
1.3.2 Tujuan.....	2
1.4 Peluang dan Tantangan Studi.....	3
1.4.1 Peluang Studi.....	3
1.4.2 Tantangan Studi.....	3
1.5 Relevansi dan konsekuensi studi.....	3
1.5 Relevansi dan konsekuensi studi.....	4
2.1. Kerangka Berfikir Studi.....	5
2.1.1. Tataran lingkungan.....	5
2.1.2. Tataran Sistem.....	6
2.1.3. Tataran Produk	6
2.1.4. Tataran Elemen.....	6
A. Perencanaan	6
B. Analisis	6
C. Perancangan	6
1). Warna.....	7
2). Huruf.....	7
3). Visual.....	7
2.2. Proses perancangan.....	8

2.2.1. Konsep	8
2.2.2. Requirement	8
2.2.3. Struktur.....	9
2.2.4. Wireframe	9
2.2.5. Viseual Design.....	10
3.1. Data Kuantitatif	11
3.1.1. Data Fakta Pengguna Smartphone.....	11
3.1.2. Peluang bisnis online berdasarkan internet user	13
3.2. Data Kualitatif	15
3.1. Tabel Perancangan	16
4.1. Ide Desain	17
4.2. Inovasi Desain	17
4.3. Teori user interface dan user experience	17
4.3.1. User Compability	17
4.3.2. Product Compability	17
4.3.3. Task Compability.....	18
4.3.4. Work flow Compability	18
4.3.5. Consistency.....	18
4.3.6. Familiarity	18
4.3.7. Simplicity.....	19
4.3.8. Direct Manipulation.....	19
4.3.9. Control.....	19
4.3.10. WYSIMG.....	19
4.3.11. Flexibility.....	20
4.3.12. Responsiveness	20
4.3.13. Invisible Technology.....	20
4.3.14. Robustness.....	20
4.3.15. Protection	20
4.3.16. Ease of learning and Ease to use.....	20
4.3.17. Clarity is job.....	21
4.3.18. Interface exit to enable interaction	21
4.3.19. Conserve attention at all costs	21

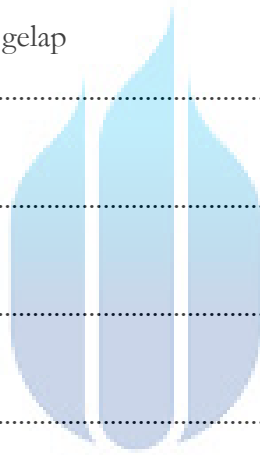
4.4. User Interface	22
4.4.1. Lima lapisan dalam user experience.....	22
4.4.1.1. Strategy	23
4.4.1.2. Scope.....	23
4.4.1.3. Stucture.....	24
4.4.1.4. Skeleton	24
4.4.1.5. Surface	24
4.5. Perancangan Wireframe	25
4.6. Basic Color (warna utama).....	26
4.7. Secondary Color (Warna pelengkap dari warna utama)	28
4.8. Typography	29
4.9. Icons.....	29
4.5. Pembuatan mockup di photoshop	32
4.5. Prototyping	32
5. Ulasan karya perancangan.....	33
5.2. Kesimpulan	54
5.3. Saran	54
5.4. Data Nara Sumber	55
5.5. Lampiran	54
DAFTAR PUSTAKA	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2. Kerangka berfikir	
Dokumen Pribadi.....	5
Gambar. 2.1. Wireframe	
Dokumen Pribadi.....	9
Gambar. 3. Smartphone user	
Dokumen www.kaskus.com	11
Gambar. 3.1. Smartphone platform	
Sumber: www.kaskus.com	11
Gambar. 3.2. Presentase	
Sumber www.kaskus.com	11
Gambar. 3.3. Operating System	
Sumber www.kaskus.com	11
Gambar 3.4. Smartphone Demographic	
sumber: www.kaskus.com.....	12
Gambar 3.5. Smartphone owner by age	
Sumber: www.kaskus.com	12
Gambar 3.6. Smartphone penetration by age	
Sumber: www.kaskus.com	12
Gambar 3.7. Smartphone data owner consumption	
Sumber: www.kaskus.com	12
Gambar 3.8. Popular Data Usage Activities	
Sumber: www.kaskus.com	12
Gambar 3.9. Top 10 Countries Smartphone Penetration	
Sumber: www.kaskus.com	12
Gambar 3.1.0. Indonesia internet user	
Sumber: bisnisrumahpemula.com.....	14
Gambar 3.1.1 Pengguna Online Shop	
Sumber: bisnisrumahpemula.com.....	15
Gambar 4. Lima lapisan user experience	

Sumber: www.uniteux.com.....	22
Gambar 4.1. Sketsa Wireframe	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	25
Gambar 4.2. Look end feel	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	26
Gambar 4.3. Warna merah	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	26
Gambar 4.4. Warna biru toska	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	27
Gambar 4.5. Warna Hitam	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	27
Gambar 4.6. Warna abu abu gelap	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	28
Gambar 4.7. Warna briru	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	28
Gambar 4.8. Typography	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	29
Gambar 4.9. Icon Aplikasi	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	29
Gambar 4.1.0. Icon Camera	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	29
Gambar 4.1.1. Icon Home	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	29
Gambar 4.1.2. Icon Shop	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	29
Gambar 4.1.3. Icon Timeline	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	30
Gambar 4.1.4. Icon Tag	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	30
Gambar 4.1.5. Icon Sttings	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	30
Gambar 4.1.6. Icon Search	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	31



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Gambar 4.1.7. Icon Like	
Sumber: Dokumen Pribadi	31
Gambar 4.1.8. Icon Komentar	
Sumber: Dokumen Pribadi	31
Gambar 4.1.9. Desain User Interface di Adobe Photoshop	
Sumber: Dokumen Pribadi	31
Gambar 4.2.0. Prototyping Flinto	
Sumber: Dokumen Pribadi	31
Gambar 5.1. Splashscreen	
Sumber: Dokumen Pribadi	33
Gambar 5.2. Opening fashion history	
Sumber: Dokumen Pribadi	33
Gambar 5.3. Halaman Depan	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.4. Masuk Aplikasi	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.5. Daftar	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.6. Lupa Password	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.7. Halaman Utama	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.8. Timeline	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.9. Timeline Swipe	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.1.0. Komentar	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.1.1 Suka	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.1.2. Menu Utama	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.1.3. Berita	

Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.1.4. Peringatan	
Sumber: Dokumen Pribadi	34
Gambar 5.1.5. Profile end User	
Sumber: Dokumen Pribadi	43
Gambar 5.1.6. Profile Pengguna	
Sumber: Dokumen Pribadi	43
Gambar 5.1.7. Belanja	
Sumber: Dokumen Pribadi	42
Gambar 5.1.8. Kategori belanja wanita	
Sumber: Dokumen Pribadi	43
Gambar 5.1.9. Kategori Belanja Pria	
Sumber: Dokumen Pribadi	43
Gambar 5.2.0. Kategori belanja Pria bagian bawah	
Sumber: Dokumen Pribadi	44
Gambar 5.2.0. Kategori belanja Pria bagian bawah	
Sumber: Dokumen Pribadi	44
Gambar 5.2.1. Item Detail	
Sumber: Dokumen Pribadi	45
Gambar 5.2.2. Item Detail	
Sumber: Dokumen Pribadi	45