

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *PROTOTYPE USER INTERFACE*  
APLIKASI PENDAFTARAN *ONLINE* UNTUK  
SEKOLAH SEPATU RODA ROLLERSKOOL DAN  
MEDIA PROMOSINYA**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



oleh :

**Mochamad Fahri Zain**

42316010003

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA**

**2020**



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester: 8

Tahun akademik: 2020

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Prototype User Interface* Aplikasi Pendaftaran *Online* Untuk Sekolah Sepatu Roda Rollerskool Dan Media Promosinya

Disusun Oleh :

Nama : Mochamad Fahri Zain  
NIM : 42316010003  
Program Studi : Desain Produk / Desain Komunikasi Visual / Desain Interior

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 28 Juli 2020

Pembimbing,

Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom Jakarta,


14 Agustus 2020

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
---	---	----------

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mochamad Fahri Zain  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42316010003  
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : Perancangan *Prototype User Interface*  
 Aplikasi Pendaftaran *Online* Untuk  
 Sekolah Sepatu Roda Rollerskool  
 Dan Media Promosinya

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

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

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Jakarta, 14 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Mochamad Fahri Zain)

**PERANCANGAN PROTOTYPE USER INTERFACE APLIKASI  
PENDAFTARAN ONLINE UNTUK SEKOLAH SEPATU RODA  
ROLLERSKOOOL DAN MEDIA PROMOSINYA  
MOCHAMAD FAHRI ZAIN  
NIM 42316010003**

**ABSTRACT**

*The design of this user interface is an online registration design that will be used by Rollerskool roller skating school. This user interface design uses the size of the layout used on the Android operating system. In addition to the registration process, in this user interface there are also several other features such as a brief description of the Rollerskool roller skate school, classes offered to prospective class participants, Rollerskool class schedules available for a month, and some tips and tricks provided by the team Rollerskool. All the features in this user interface are used as a strategy so that potential customers immediately make the registration process.*

*The presence of this design will be a new registration process for Rollerskool roller skating schools in this digital era, because the registration process through this application will accelerate and facilitate prospective customers to get information about Rollerskool roller skating school and the registration procession that occurs in one platform, on a smartphone.*

**Keywords:** *online registration, user interface, digital, android.*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**PERANCANGAN *PROTOTYPE USER INTERFACE* APLIKASI  
PENDAFTARAN *ONLINE* UNTUK SEKOLAH SEPATU RODA  
ROLLERSKOOOL DAN MEDIA PROMOSINYA  
MOCHAMAD FAHRI ZAIN  
NIM 42316010003**

**ABSTRAK**

Perancangan *user interface* ini adalah perancangan pendaftaran *online* yang akan digunakan oleh sekolah sepatu roda Rollerskool. Perancangan ini memiliki desain *user interface* dengan ukuran *layout* yang digunakan pada sistem operasi android. Selain proses pendaftaran, di dalam *user interface* ini pun terdapat beberapa fitur lain seperti deskripsi singkat tentang sekolah sepatu roda Rollerskool, kelas yang di tawarkan pada calon peserta kelas, jadwal kelas Rollerskool yang tersedia selama sebulan, hingga beberapa tips dan trik yang di berikan oleh tim Rollerskool. Semua fitur yang ada di *user interface* ini digunakan menjadi sebuah strategi agar calon peserta kelas untuk melakukan proses pendaftaran.

Dengan hadirnya perancangan ini akan menjadi suatu proses pendaftaran yang baru bagi sekolah sepatu roda Rollerskool di era serba digital ini, karena dengan proses pendaftaran melalui aplikasi ini akan mempercepat dan mempermudah calon peserta kelas untuk mendapatkan informasi tentang sekolah sepatu roda Rollerskool hingga prosesi pendaftaran yang terjadi dalam satu *platform* dalam *smartphone*.

**Kata Kunci:** *pendaftaran online, user interface, digital, android.*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan tugas akhir ini dengan baik, serta tepat pada waktunya. Dalam laporan ini penulis membahas mengenai Perancangan *Prototype User Interface* Pendaftaran *Online* Untuk Sekolah Sepatu Roda Rollerskool Dan Media Promosinya. Laporan ini disusun guna melengkapi mata kuliah Tugas Akhir jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana. Dalam usaha untuk dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini penulis sudah banyak mendapatkan bantuan dan juga dorongan dari para dosen serta pihak lain dan teman-teman seperjuangan. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Allah SWT atas berkah dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar dan penuh rasa syukur. Tempat dan waktu penelitian/karya nyata/pengumpulan data.
2. Kepada kedua orang tua, terimakasih atas segala doa, dukungan, kasih sayang, dan juga jerih payah yang selalu menyertai penulis sejak awal menempuh pendidikan sampai akhirnya dimasa akhir pendidikan.
3. Kepada Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom selaku dosen pembimbing penulis yang selalu memberi arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak untuk menyelesaikan perancangan dan laporan tugas akhir.
4. Kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir
5. Kepada Sekolah Sepatu Roda Rollerskool yang sudah bersedia memberikan data sebagai salah satu landasan karya tugas akhir.
6. Kepada teman-teman Desain Komunikasi Visual yang memberi dukungan serta motivasi dalam menjalani masa kuliah hingga sampai masa sidang tugas akhir ini.

Jakarta, 20 Mei 2020

Penulis.

ttd.

**Mochamad Fahri Zain**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Perancangan .....	1
B. Tujuan Perancangan.....	3
C. Manfaat Perancangan.....	3
<b>II METODE PERANCANGAN</b> .....	4
A. Orisinalitas .....	4
B. Kelompok Pengguna Produk .....	6
1. Geografi .....	6
2. Demografi.....	6
3. Psikografi.....	6
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	7
1. Pengetahuan .....	7
2. Keterampilan .....	7
3. Teknologi Yang Dibutuhkan .....	7
4. Biaya Perancangan Produksi .....	8
D. Skema Proses Desain .....	9
1. Fenomena .....	9
2. Menentukan Ide.....	9
3. Pengumpulan Data.....	10
4. Konsep Desain.....	10

5. Proses Sketsa .....	10
6. Proses Digital .....	11
7. Proses Prototype .....	11
8. Persiapan Media Pendukung .....	11
9. Uji Kelayakan .....	11
10. Pameran Karya .....	11
<b>III DATA DAN ANALISA RANCANGAN .....</b>	<b>12</b>
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan .....	12
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan .....	13
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	13
1. Elemen Desain.....	13
2. Tipografi .....	14
3. Layout .....	14
4. Ikon .....	15
5. Fotografi .....	16
6. Ilustrasi.....	16
7. Tombol .....	17
8. Transisi.....	18
<b>IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....</b>	<b>19</b>
A. Tataran Lingkungan/Komunitas .....	19
1. Analisa Pengguna / Komunitas Karya (Pertimbangan Pemilihan).....	19
2. Kontribusi Pada Masyarakat (Pertanggungjawaban moril & materil) .....	20
B. Tataran Media.....	20
1. Cara Kerja Karya (Cara Pengguna/ Komunitas Memahami Karya) .....	20
2. Cara Penyebaran/ Distribusi/ Penempatan Karya .....	21
C. Tataran Kekaryaannya .....	22
1. Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi) .....	22
2. Spesifikasi Teknis Karya .....	23
3. Desain Layout Karya .....	24
D. Tataran Elemen Visual.....	30
1. Konsep Visual .....	30



2. Konsep Material .....	40
3. Konsep Proteksi Karya.....	40
4. Hasil Desain .....	41
<b>V UJI DESAIN .....</b>	<b>59</b>
A. Deskripsi Karya.....	59
B. Kegiatan Uji Desain .....	59
C. Hasil Uji Desain.....	67
<b>KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>74</b>



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Interface Aplikasi Riders .....	5
Gambar 2 Skema Proses Desain.....	9
Gambar 3 Gill Sans.....	14
Gambar 4 Contoh Relative Layout.....	15
Gambar 5 Referensi Icon.....	15
Gambar 6 Referensi Ilustrasi .....	17
Gambar 7 Gambar Tombol .....	17
Gambar 8 User Personas .....	19
Gambar 9 Susunan Penggunaan Aplikasi .....	21
Gambar 10 Logo Android.....	21
Gambar 11 Jenis Sentuhan .....	22
Gambar 12 Ukuran Artboard.....	23
Gambar 13 Wireframe Keseluruhan .....	24
Gambar 14 Wireframe 1.....	25
Gambar 15 Wireframe 2.....	25
Gambar 16 Wireframe 3.....	26
Gambar 17 Wireframe 4.....	26
Gambar 18 Wireframe 5.....	27
Gambar 19 Wireframe 6.....	27
Gambar 20 Wireframe 7.....	28
Gambar 21 Wireframe 8.....	28
Gambar 22 Wireframe 9.....	29
Gambar 23 Wireframe 10.....	29
Gambar 24 Wireframe 11.....	29
Gambar 25 Sketsa Logo Aplikasi.....	30
Gambar 26 Logo Aplikasi.....	30
Gambar 27 Palet Warna .....	31
Gambar 28 Tipografi .....	32
Gambar 29 Sketsa Ilustrasi 1.....	33
Gambar 30 Sketsa Ilustrasi 2.....	34
Gambar 31 Ilustrasi 1.....	35
Gambar 32 Ilustrasi 2.....	35

Gambar 33 Foto Kelas Reguler .....	36
Gambar 34 Foto Kelas Dewasa .....	37
Gambar 35 Foto Deskripsi Kelas Reguler .....	38
Gambar 36 Foto Deskripsi Kelas Dewasa .....	39
Gambar 37 Tampilan 1 .....	41
Gambar 38 Tampilan 2 .....	42
Gambar 39 Tampilan 3 .....	43
Gambar 40 Tampilan 4 .....	44
Gambar 41 Tampilan 5 .....	45
Gambar 42 Tampilan 6 .....	46
Gambar 43 Tampilan 7 .....	47
Gambar 44 Tampilan 8 .....	48
Gambar 45 Tampilan 9 .....	49
Gambar 46 Tampilan 10 .....	49
Gambar 47 Tampilan 11 .....	50
Gambar 48 Tampilan 12 .....	50
Gambar 49 Stiker Gif IGS 1 .....	52
Gambar 50 Pengaplikasian Stiker Gif IGS 1 .....	52
Gambar 51 Stiker Gif IGS 2 .....	53
Gambar 52 Pengaplikasian Stiker Gif IGS 2 .....	53
Gambar 53 Stiker Fisik 1 .....	54
Gambar 54 Stiker Fisik 2 .....	54
Gambar 55 Stiker Fisik 3 .....	54
Gambar 56 Flyer Scan Kelas Reguler .....	55
Gambar 57 Hasil Scan di Artivive .....	55
Gambar 58 Flyer Scan Kelas Dewasa .....	56
Gambar 59 Hasil Scan Artivive .....	56
Gambar 60 Instagram Story Motion Graphic 1 .....	57
Gambar 61 Instagram Story Motion Graphic 2 .....	58
Gambar 62 Deskripsi Karya .....	59
Gambar 63 Tampilan Pameran Karya Penulis .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Acc Dosen Pembimbing.....	74
Lampiran 2 Tampilan 1 .....	74
Lampiran 3 Tampilan 2 .....	74
Lampiran 4 Tampilan 3 .....	75
Lampiran 5 Tampilan 4 .....	75
Lampiran 6 Tampilan 5 .....	75
Lampiran 7 Tampilan 6 .....	76
Lampiran 8 Tampilan 7 .....	76
Lampiran 9 Tampilan 8 .....	76
Lampiran 10 Tampilan 9 .....	77
Lampiran 11 Tampilan 10 .....	77
Lampiran 12 Tampilan 11 .....	77
Lampiran 13 Tampilan 12 .....	78
Lampiran 14 Tampilan 13 .....	78
Lampiran 15 Tampilan 14 .....	78
Lampiran 16 Tampilan 15 .....	79



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Inspirasi Karya Sejenis.....	5
Tabel 2 Biaya Pra-produksi.....	8
Tabel 3 Biaya Produksi.....	8
Tabel 4 Biaya Pendukung.....	8
Tabel 5 Biaya Keseluruhan.....	8
Tabel 6 Media Utama.....	51
Tabel 7 Responden Kuesioner.....	72

