

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* APLIKASI *MOBILE EXPLORER.ID*

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



Oleh :

Vira Anisa Karunia

NIM 423 170 10028



Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Edwar Juanda, S.Ds, M.I.Kom

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2021

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vira Anisa Karunia
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010028
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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 kelulusan/skors/DO .



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

Jakarta, 14 Agustus 2021

Yang memberikan pernyataan,



Vira Anisa Karunia

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021 Genap

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 DESAIN UI/UX APLIKASI
MOBILE EXPLORER.ID

Disusun oleh

Nama : Vira Anisa Karunia
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010028
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana tanggal 21 Juli 2021

Pembimbing,


 UNIVERSITAS
 MERCU BUANA
Edwar Juanda, S.Ds, M.I.Kom

Jakarta, 12 Agustus 2021

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir
Desain Komunikasi Visual



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN DESAIN UI/UX
APLIKASI *MOBILE* EXPLORER.ID

Vira Anisa Karunia

NIM 42317010028

ABSTRACT

Explorer.ID mobile application is one of travel applications that provide open trip tours to many points of interests in various parts of Indonesia. The company is committed to partake in further enhancing the growth of digital tourism in Indonesia. With mobile application made available, Explorer.ID is hoping to expand its target consumers as well as implementing sustainable tourism concept to its trip packages along the way.

After the author observes users' habit while using Explorer.ID mobile application, there are many peculiarities within the mobile application that has left users confused. Some of the peculiarities is that; One, there's not enough information provided regarding the payment methods. Two, how there's no feature that enable users to control the contents they're seeing as well as how inconsistent the UI elements itself; judging from the way it looks misshapen and somewhat unruly layout. With these peculiarities present, this proves that Explorer.ID mobile application hasn't met the usability standard criteria. To resolve this problem, the author evaluate the mobile application thoroughly with heuristic usability criteria to find the main root of the problems and eliminate them completely for smooth running mobile application. This method is deemed trustworthy for new mobile applications development because this method generates criteria that corresponds with Jacob Nielsen's Usability principles. Previous research analysis will also be implemented to build appropriate visual communication strategies when designing the UI/UX of Explorer.ID mobile application, such as choosing the right voice and tone for the micro copy to choosing the suitable font that best represent the users demographic and Explorer.ID's own brand personality.

Keywords : *Mobile Application, User Interface, User Experience, Usability*

PERANCANGAN DESAIN UI/UX
APLIKASI *MOBILE* EXPLORER.ID

Vira Anisa Karunia

NIM 42317010028

ABSTRAK

Aplikasi *mobile* Explorer.ID merupakan salah satu aplikasi travel yang menyelenggarakan open trip ke berbagai tempat di penjuru Indonesia yang bertujuan untuk mengikuti perkembangan pariwisata yang sudah berada di ranah digital. Dengan adanya aplikasi *mobile*, Explorer.ID berharap dapat memperluas target konsumennya serta menerapkan konsep pariwisata yang berkelanjutan. Setelah penulis mengamati kebiasaan para user selama menggunakan aplikasi *mobile* Explorer.ID, banyak hal-hal ganjil yang membuat *user* bingung saat menelusuri aplikasi tersebut seperti kurangnya informasi terkait metode pembayaran, tidak adanya fitur yang memberikan kontrol konten kepada *user* dan beberapa elemen *UI* yang tidak konsisten dari segi bentuk dan layout-nya. Dengan adanya masalah-masalah ini aplikasi *mobile* Explorer.ID belum memenuhi standar *usability*. Untuk solusi pada permasalahan ini penulis mengevaluasi menggunakan metode Heuristik *usability* pada rancangan *UI/UX* aplikasi *mobile* Explorer.ID. Metode ini dinilai cocok untuk pengembangan aplikasi *mobile* baru karena memberikan panduan kriteria *UI/UX* sesuai dengan prinsip *Usability* Jacob Nielsen. Hasil analisis penelitian juga akan diterapkan ketika membangun strategi komunikasi visual untuk perancangan, terutama pemilihan *voice* dan *tone* dari microcopy hingga pemilihan font yang paling sesuai dengan demografis maupun brand personality yang ingin ditunjukkan Explorer.ID.

Kata Kunci : *Aplikasi mobile, User Interface, User Experience, Usability*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT, atas nikmat dan hikmahnya bagi seluruh ciptaan-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Laporan ini mengenai Perancangan Desain *UI/UX* Aplikasi *Mobile Explorer.ID*.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam pembuatan karya Tugas Akhir hingga proses penyusunan laporannya. Ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir.
2. Edwar Juanda, S.Ds, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Riset Desain.
3. Dosen – dosen FDSK terutama yang berada di jurusan DKV.
4. Keluarga, terlebih Ayah dan Ibu yang sudah berada di sisi Yang Maha Esa, yang pasti akan selalu mendukung setiap perjuangan penulis jikalau mereka masih diberi umur untuk bersama penulis disini.
5. Sahabat-sahabat dekat selama perkuliahan; enam orang perempuan hebat yang selalu menemani penulis, memberi saran terkait karya, laporan, maupun permasalahan lainnya.
6. Teman–teman yang selalu mendukung dan menghibur penulis tiap saat.
7. Personil *groupband* BTS, yang selalu memberi penulis kekuatan dan inspirasi selama empat tahun terakhir, baik melalui musik, maupun dari hal-hal positif yang mereka lakukan yang patut diterapkan di kehidupan penulis.

Semoga laporan ini dapat berguna dan memberikan masukan bagi pembaca. Meskipun masih terdapat kekurangan dan kesalahan yang tidak disengaja. Penulis akan menerima segala kritik dan saran demi perbaikan setiap bentuk karya yang akan penulis buat kedepannya.

Terima kasih.

Jakarta, 14 Agustus 2021

Penulis,

Vira Anisa Karunia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan.....	3
C. Manfaat Perancangan.....	3
II. METODE PERANCANGAN.....	4
A. Orisinalitas	4
B. Target /Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	8
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	8
D. Skema Proses Desain	10
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	12
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	12
A. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	15
B. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	16
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	29
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (<i>Community Level</i>).....	29
B. Tataran Sistem (<i>System Level</i>)	30
C. Tataran Produk (<i>Product Level</i>).....	33
D. Tataran Komponen (Component Level)	38
V. UJI DESAIN	44
A. Deskripsi Karya.....	44
B. Kegiatan Uji Desain	45
C. Hasil Uji Desain.....	51
KEPUSTAKAAN.....	57
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prinsip Keseimbangan	18
Gambar 2. Prinsip Kesatuan.....	18
Gambar 3. Prinsip Hirarki.....	19
Gambar 4. Prinsip Kontras	19
Gambar 5. Prinsip Penekanan	20
Gambar 6. Prinsip Skala)	20
Gambar 7. Prinsip Pengulangan.....	20
Gambar 8. Roda Warna.....	21
Gambar 9. Contoh Font Sans Serif	21
Gambar 10. Contoh Font Slab Serif.....	22
Gambar 11. Contoh Font Serif	22
Gambar 12. Ikon <i>Clock, Convection, Fast pre-heat</i>	22
Gambar 13. Ikon <i>Keep dry, Fragile</i>	22
Gambar 14. Ikon <i>Food safe, Safe for use in Freezer</i>	23
Gambar 15. Ikon Power, WiFi, Ethernet	23
Gambar 16. Elemen <i>UI Checkboxes</i>	23
Gambar 17. Elemen <i>UI Radio Buttons</i>	23
Gambar 18. Elemen <i>UI Dropdown Lists</i>	24
Gambar 19. Elemen <i>UI Image Carousel</i>	24
Gambar 20. Elemen <i>UI Card</i>	25
Gambar 21. Elemen <i>UI Button</i>	25
Gambar 22. Elemen <i>UI List</i>	26
Gambar 23. Elemen <i>UI Accordion</i>	26
Gambar 24. Contoh <i>Wireframe</i>	27
Gambar 25. Logo aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	33
Gambar 26. <i>Onboarding screens</i> aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	34
Gambar 27. <i>Explore screen</i> aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	35
Gambar 28. <i>Search Tab</i> aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	36
Gambar 29. <i>Detail Trip</i> aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	36
Gambar 30. <i>Trips dan History screen</i> aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	37
Gambar 31. <i>Trip Curator screen</i> aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	37
Gambar 32. <i>Wishlists screen</i> aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	38
Gambar 33. <i>Inbox screen</i> aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	38
Gambar 34. Skema warna aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	39
Gambar 35. Tipografi aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	40
Gambar 36. Ikon Exemplar dan Ikon Analogi pada aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	40
Gambar 37. Elemen Ilustrasi pada <i>Trips</i> aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	41
Gambar 38. Elemen Ilustrasi pada aplikasi <i>mobile Explorer.ID</i>	42
Gambar 39. <i>Thumbnail</i> karya pada pameran	44
Gambar 40. Media promosi untuk pameran Layar Karya.....	45
Gambar 41. Tampilan dari halaman galeri Perancangan Desain <i>UI/UX Aplikasi Mobile Explorer.ID</i>)	46
Gambar 42. Tombol 'Isi Kuesioner' pada bagian paling bawah galeri pameran.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi karya sejenis no.1.....	5
Tabel 2. Inspirasi Karya Sejenis no. 2.....	6
Tabel 3. Inspirasi Karya Sejenis no. 3.....	7
Tabel 4. Biaya Produksi Perancangan Karya.....	9
Tabel 5. Hasil Analisis Aplikasi Mobile Explorer.ID.....	13
Tabel 6. Respon Kuesioner UI/UX aplikasi mobile Explorer.ID.....	15
Tabel 7. Layout desain pada galeri pameran FDSK (Sumber : pribadi).....	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. ACC Pameran Karya dan Sidang TA.....	58
Lampiran 2. Kegiatan Pameran Karya dan Platform Publikasi Karya.....	59
Lampiran 3. Kartu Asistensi TA	60
Lampiran 4. Hasil Sidang Tugas Akhir.....	61

