

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN  
*USER INTERFACE* APLIKASI DUFAN**

Diajukan guna melengkapi sebagian syarat  
dalam mencapai gelar sarjana strata satu (S1)



Oleh:  
**Muhammad Fariz Al Zidane**  
NIM 42317010095

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:


Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds.

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Muhammad Fariz Al Zidane**  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317001095  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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 dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 17 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



**Muhammad Fariz Al Zidane**

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

Semester: Ganjil / Genap

Tahun Akademik: 2020/ 2021

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 *USER INTERFACE*  
 APLIKASI DUFAN

Disusun Oleh,

Nama : Muhammad Fariz Al Zidane  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317010095  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 23 Juli 2021

Pembimbing,

  
 UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

**Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds.**

Jakarta, 13 Agustus 2021

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir ,

Ketua Program Studi,




**Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn**

**Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn**

# PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI DUFAN

Muhammad Fariz Al Zidane

42317010095

## ABSTRACT

*As a theme park that has an area of approximately 20 hectares with more than 30 indoor and outdoor rides, and the number of visitors that can reach 15 thousand people. Dufan needs a solution to the problems experienced by visitors related to such a large place and visitors. Based on the problems obtained, the solution needed is in the form of an information system that provides information to visitors. Media information providers can be in the form of mobile applications. The selection of applications as a medium of information, namely information will be easily obtained and provided by smartphones. The user interface design for this Dufan application uses the design thinking method. Where the design process focuses on users and their needs at every phase of the design process. The design process itself goes through several stages including research and analysis, concept design, information architecture, wireframes, mockups, prototyping and feasibility tests.*

*This application aims to be a means of delivering Dufan's information and a new breakthrough in digital innovation for entertainment tourism in Indonesia as amusement parks abroad already have similar applications. This app design has a strong branding concept with its visual identity so that it can shape Dufan's character. The strong branding supported by graphic elements in the form of color, layout, and typography so that the resulting design is attractive and easy to use.*

**Key words:** *Mobile App, User Interface, Theme Park*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI DUFAN

Muhammad Fariz Al Zidane

42317010095

## ABSTRAK

Sebagai tempat hiburan yang memiliki luas kurang lebih 20 hektare dengan lebih dari 30 wahana *indoor* maupun *outdoor*, serta jumlah pengunjung yang bisa mencapai 15 ribu orang. Dufan membutuhkan solusi dari permasalahan yang dialami oleh pengunjung yang berkaitan dengan tempat seluas dan pengunjung sebanyak itu. Berdasarkan permasalahan yang didapatkan, solusi yang diperlukan berupa sistem informasi yang menyediakan informasi kepada pengunjung. Media penyedia informasi dapat berbentuk aplikasi *mobile*. Pemilihan aplikasi sebagai media informasi yaitu informasi akan mudah didapatkan dan diberikan melalui *smartphone*. Perancangan desain *user interface* aplikasi Dufan ini menggunakan metode *Design Thinking*. Dimana proses desain berfokus kepada pengguna dan kebutuhannya di setiap fase proses desain. Proses perancangan sendiri melalui beberapa tahap antara lain riset dan analisa, perancangan konsep, *information architecture*, *wireframe*, *mockup*, *prototyping* dan uji kelayakan karya.

Aplikasi ini bertujuan untuk menjadi sarana penyampaian informasi Dufan dan gebrakan baru dalam inovasi digital untuk wisata hiburan di Indonesia sehubungan taman hiburan di luar negeri sudah memiliki aplikasi serupa. Hasil karya ini memiliki konsep branding yang kuat dengan identitas visualnya sehingga dapat membentuk karakter Dufan. Hal itu didukung oleh elemen grafis berupa warna, *layout*, dan tipografi sehingga desain yang dihasilkan menarik dan mudah digunakan.

**Kata Kunci:** *Aplikasi Mobile, User Interface, Taman Hiburan*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kemudahan dan rahmat yang dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI DUFAN" sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Ariani Wardhani, S.Sn., M.Ds., Cs selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas mercu buana.
2. Ibu Rika Hindrarumingar, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Studi Strata-1 Desain Komunikasi Visual dan selaku koordinator tugas akhir yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membantu sepanjang proses Riset hingga Tugas Akhir.
4. Kedua orang tua, Kedua kakak, dan Adik penulis yang selalu mendukung penulis selama masa perkuliahan penulis.
5. Teruntuk teman-teman DKV Universitas Mercu Buana yang telah membantu penulis dalam memberikan saran dan pengalaman terutama selama penyusunan Tugas Akhir.
6. Mas Adit dan Pak Ari selaku pihak Dufan yang membantu penulis selama pengerjaan Tugas Akhir dalam mengurus perizinan.
7. Kepada ke-12 sahabat penulis, Fajar, Faiz, Farhan, Fachri, Fikri, Arvie, Asep, Wildan, Ali, Rafly, Rival dan Septiadi yang selalu mendukung penulis setiap hari selama 10 tahun sebagai sahabat penulis.



8. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang secara tidak langsung membantu penulils dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terakhir penulis berharap, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Jakarta, 17 Juli 2021

Penulis,

**Muhammad Fariz Al Zidane**



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTARCT.....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
I. PENDAHULUAN .....	1
I.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
I.2 TUJUAN PERANCANGAN.....	3
I.3 MANFAAT PERANCANGAN .....	3
II. METODE PERANCANGAN .....	4
II.1 ORISINALITAS .....	4
II.2 TARGET/KELOMPOK PENGGUNA .....	6
II.3 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI .....	7
II.4 SKEMA PROSES DESAIN.....	9
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	13
III.1 DATA ASPEK KOMUNIKASI KARYA PERANCANGAN.....	13
III.2 DATA ASPEK TEKNIS KARYA PERANCANGAN .....	14
III.3 DATA ASPEK KEINDAHAN KARYA PERANCANGAN.....	14
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	30
IV.1 TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS .....	30
IV.2 TATARAN SISTEM .....	30
IV.3 TATARAN PRODUK .....	32
IV.4 TATARAN KOMPONEN.....	43
V. UJI DESAIN .....	46
V.1 DESKRIPSI KARYA .....	46
V.2 KEGIATAN UJI DESAIN.....	46



V.3 HASIL UJI DESAIN.....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	56
LAMPIRAN	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan aplikasi Disneyland <i>Resort</i> .....	4
Gambar 2.2 Tampilan aplikasi <i>Universal Studio</i> Singapore .....	5
Gambar 2.3 Logo <i>software</i> yang digunakan selama perancangan .....	8
Gambar 2.4 Bagan skema proses desain .....	9
Gambar 3.1 Warna primer dalam roda warna .....	15
Gambar 3.2 Warna primer dan sekunder dalam roda warna .....	16
Gambar 3.3 Warna tersier dalam roda warna .....	16
Gambar 3.4 Warna analogus dari kuning ke biru .....	17
Gambar 3.5 Warna komplementer dalam roda warna .....	18
Gambar 3.6 Warna <i>monochromatic</i> .....	18
Gambar 3.7 Warna <i>Red, Green, dan Blue</i> (RGB) .....	19
Gambar 3.8 Penulisan warna dalam kode hexa .....	20
Gambar 3.9 Anatomi huruf .....	21
Gambar 3.10 Contoh <i>sequence</i> .....	23
Gambar 3.11 Contoh <i>emphasis</i> .....	24
Gambar 3.12 Contoh <i>assymetrical balance</i> .....	24
Gambar 3.13 Contoh <i>unity</i> .....	25
Gambar 3.14 Contoh ikon smartphone .....	25
Gambar 3.15 Contoh penggunaan <i>grid</i> .....	28
Gambar 3.16 Contoh dari ke-4 aspek .....	29
Gambar 4.1 <i>Sitemap</i> aplikasi Dufan .....	31
Gambar 4.2 <i>User flow</i> aplikasi Dufan .....	32
Gambar 4.3 Ikon aplikasi .....	33
Gambar 4.4 Tampilan <i>splash screen</i> , pilihan masuk, <i>login</i> dan <i>sign up</i> .....	33
Gambar 4.5 Tampilan halaman utama, detail acara dan detail promo .....	34
Gambar 4.6 Tampilan Halaman tiket .....	35
Gambar 4.7 Tampilan <i>pop up</i> tiket .....	35
Gambar 4.8 Tampilan proses pembelian tiket dan info pembayaran .....	36
Gambar 4.9 Tampilan halaman peta Dufan .....	36
Gambar 4.10 Tampilan daftar wahana dan waktu antre .....	37

Gambar 4.11 Tampilan detail wahana .....	38
Gambar 4.12 Tampilan halaman profil .....	38
Gambar 4.13 Tampilan pengaturan dan tentang aplikasi.....	39
Gambar 4.14 Tampilan informasi akun dan edit akun .....	39
Gambar 4.15 Media pendukung <i>handy map</i> dan brosur .....	40
Gambar 4.16 Media pendukung Instagram post .....	40
Gambar 4.17 Media pendukung <i>flag banner</i> .....	41
Gambar 4.18 Media pendukung <i>X-banner</i> .....	41
Gambar 4.19 Media pendukung <i>banner</i> kursi.....	42
Gambar 4.20 Media pendukung <i>billboard</i> .....	43
Gambar 4.21 Warna .....	43
Gambar 4.22 Tipografi.....	44
Gambar 4.23 <i>Layout</i> .....	44
Gambar 4.24 Konsep proteksi karya.....	45
Gambar 5.1 Aplikasi Dufan .....	46
Gambar 5.2 Poster pameran Layar Karya .....	47
Gambar 5.3 <i>Layout</i> pameran penulis di Layar Karya .....	49
Gambar 5.4 Komentar pada laman pameran penulis .....	50
Gambar 5.5 Diagram seberapa menarik desain aplikasi .....	53
Gambar 5.6 Diagram seberapa informatif aplikasi Dufan .....	54
Gambar 5.7 Diagram fitur paling bermanfaat aplikasi Dufan.....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Biaya perancangan dan produksi .....	9
Tabel 2.2 Timeline proses desain.....	12
Tabel 5.1 Kritik Aplikasi.....	51
Tabel 5.2 Saran Aplikasi .....	53



## LAMPIRAN

KARTU ASISTENSI.....	58
SURAT PERNYATAAN INSTANSI .....	59
LEMBAR KETERANGAN HASIL SIDANG DAN CATATAN PERBAIKAN.....	60
KUISIONER DATA PERANCANGAN APLIKASI DUFAN.....	62
KUISIONER RESPON AUDIENS TERHADAP KARYA TA .....	66

