

TUGAS AKHIR

**DESAIN USER INTERFACE DAN
USER EXPERIENCE APLIKASI
REKOMENDASI FASHION**
(PROTOTYPE APLIKASI “STYYLI” DI IPHONE)



Oleh:

Tubagus Salamudin Alamin

NIM 41910110055



Program Studi Desain Produk dan Multimedia

Dosen Pembimbing:

Heriyanto Atmojo, S.Sn, M.Sn

**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 : **Tubagus Salamudin Alamin**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41910110055**
 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,



Tubagus Salamudin Alamin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

	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 dan User Experience Aplikasi Rekomendasi Fashion (Prototype Aplikasi “STYYLI” di iPhone)**

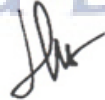
Disusun Oleh:

Nama : **Tubagus Salamudin Alamin**
 NIM : **41910110055**
 Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**

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

MERCU BUANA

Pembimbing,



Heriyanto Atmojo, S.Sn, M.Sn

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

KARTU ASISTENSI

NAMA = Tubagus Salamudin A MATA KULIAH = Tugas akhir
 NIM = 41910110055 SMT/THN.AKAD = 9
 FAK/JUR = PS DOSEN PEMB = Heryanto et mago

NO	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO	TGL	KETERANGAN	PARAF
1		Topik karya	<i>Jh</i>				
2		Visual tiap page	<i>Jh</i>				
3		Pamflet dan	<i>Jh</i>				
4		Sketsa → FA	<i>Jh</i>				
5		Siap Pameran!	<i>Jh</i>				

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. Structure	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	56
DAFTAR PUSTAKA	56



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 biru	
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
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.....	35
Gambar 5.6. Lupa Password	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	35
Gambar 5.7. Halaman Utama	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	36
Gambar 5.8. Timeline	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	37
Gambar 5.9. Timeline Swipe	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	34
Gambar 5.1.0. Komentar	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	38
Gambar 5.1.1 Suka	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	38
Gambar 5.1.2. Menu Utama	

Sumber: Dokumen Pribadi.....	39
Gambar 5.1.3. Berita	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	40
Gambar 5.1.4. Peringatan	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	40
Gambar 5.1.5. Profile end User	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	41
Gambar 5.1.6. Profile Pengguna	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	41
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 5.2.1. Item Detail	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	44
Gambar 5.2.2. Redirect ke website	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	45
Gambar 5.2.3. Filter	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	46
Gambar 5.2.4. Diskon potongan harga	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	46
Gambar 5.2.5. Kamera	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	47
Gambar 5.2.6. Filter Photo	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	47
Gambar 5.2.7. Menambahkan Tag	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	48
Gambar 5.2.8. Daftar list kategori	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	48

Gambar 5.2.9. List Brand	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	49
Gambar 5.3.0. Kolom list brand	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	49
Gambar 5.3.1. Review Deskripsi Produk	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	50
Gambar 5.3.2. Pengaturan	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	51
Gambar 5.3.3. Merubah Profile	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	52
Gambar 5.3.4. Diagram Proses Kerja	
Sumber: Dokumen Pribadi.....	53



KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas ridho dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “user interface dan user experience aplikasi rekomendasi fashion (Prototype aplikasi fashion di iphone)”, 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. Allah SWT 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. Heriyanto Atmojo, S.Sn, M, Sn 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, Agus budi setyawan dan Ibu Lukman Arief, S.Ds, M.Sn, yang telah memberikan perbaikan-perbaikan yang begitu berarti terhadap tugas akhir penulis
6. Keluarga peneliti, khususnya kedua orang tua (Alm) Bapak dan Ibu
7. Seluruh teman-teman se-angkatan, khususnya Desain Grafis 17 yang turut saling membantu, memberikan semangat, dan bertukar pikiran dalam mencari referensi-referensi untuk pengerjaan Tugas Akhir ini.
8. 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

