

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE TANAMAN
OBAT KELUARGA SEBAGAI MEDIA EDUKASI

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



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun oleh :

FRANSISKUS SEMBIRING

NIM 42317110033

Jurusan Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Ds, M.Ds. Cs

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2023

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fransiskus Sembiring
NIM : 42317110033
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI
MOBILE TANAMAN OBAT KELUARGA SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

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

Jakarta, 21 Febuari 2024



(Fransiskus Sembiring)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fransiskus Sembiring
NIM : 42317110033
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi Mobile
Tanaman Obat Keluarga Sebagai Media
Edukasi

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Ds,

NIDN : 0324078004

Ketua Penguji : Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Ds,

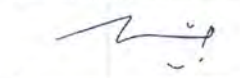
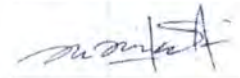
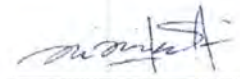
NIDN : 0324078004

Penguji 1 : Rika Hindraruminggar, M.Sn

NIDN : 0318017604

Penguji 2 : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds

NIDN : 0317078006



MERCU BUANA

Jakarta, 16 Februari 2024

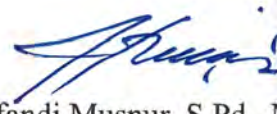
Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus. Oleh karena Anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Tugas akhir ini berjudul Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Tanaman Obat Keluarga Sebagai Media Edukasi yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Mercu Buana. Penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan dorongan bagi saya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Terima kasih kepada Ibu **Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Ds, M.Ds. Cs**, selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan berharga sepanjang proses penulisan skripsi ini. Ibu telah memberikan pemahaman yang mendalam terkait topik penelitian dan membantu saya dalam merumuskan kerangka penelitian dengan baik.
2. Terima kasih kepada Ibu **Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos. M.Ds** dan Ibu **Rika Hindraruminggar, M.Sn**, selaku dosen penguji saya yang telah banyak memberikan arahan serta masukan yang sangat baik dimulai dari tahap penelitian desain hingga sidang preview terkait arah dan tujuan perancangan untuk tugas akhir saya.
3. Terima kasih kepada Ibu **Mariana**, selaku Ibu kandung saya yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, serta doa restu dalam perjalanan penulisan tugas akhir ini. Semangat dan kasih sayang beliau merupakan sumber inspirasi utama bagi saya.
4. Terima kasih kepada pasangan saya, yang senantiasa memberikan motivasi yang lebih bagi saya dalam perjalanan penulisan tugas akhir ini.
5. Terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan saya yang selalu memberikan semangat dan hiburan serta menjadi teman diskusi dalam proses penulisan tugas akhir ini.
6. Terima kasih kepada team **BPP Sukapura** yang sudah mendukung dan memberikan izin untuk saya melakukan penelitian di lokasi penelitian, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Terima kasih kepada seluruh responden yang sudah berkenan meluangkan waktu dan memberikan data dan informasi yang sangat berharga bagi penelitian ini.

8. Terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namun telah memberikan dukungan, inspirasi dan bantuan dalam proses penelitian ini dalam berbagai bentuk.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Harapannya penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dan pengaruh baik dalam perkembangan ilmu pengetahuan pada masyarakat.

Jakarta, 24 November 2023
Penulis,

(Fransiskus Sembiring)



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fransiskus Sembiring
NIM : 42317110033
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI
MOBILE TANAMAN OBAT KELUARGA SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Demi pengembangan ilmu pengetahuan dengan ini menyetujui dan memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exklusif Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul seperti diatas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Febuari 2024

A 1000 Rupiah Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '1000', 'TR. 20', 'METERAL TEMPEL', and '96C9BAKX742009276'.

(Fransiskus Sembiring)

ABSTRACT

Name : Fransiskus Sembiring
NIM : 42317110033
Study Program : Visual Communication Design
Title Report : Design User Interface Family Medicinal Plants Apps As An
Educational Media

Indonesia is confirmed to have 9,600 types of plants that have medicinal properties and most of them are used to cure diseases. The plants chosen are usually medicinal plants that can be used for first aid or light medicines, for example betel, turmeric, ginger, hibiscus, etc. As time goes by, the family's medicinal plant cultivation activities are starting to shift because of modern lifestyles, people prefer non-natural medicines to cure minor illnesses. Some officers at BPP Sukapura do not understand the benefits of each type of medicinal plant available. This has an impact on people's interest in utilizing the properties of medicinal plants due to the lack of accurate information. Therefore, based on the existing problems, media is needed in the form of the "Si Mbok" mobile application with a user interface design that is easy to understand and can be accessed by the public and officers, which aims to help educate the public about the introduction of types of medicinal plants and their benefits and increase productivity. BPP Sukapura services. By applying the design thinking research method, designing the user interface for this mobile application produces good results by creating an application with an appearance that is easy to understand and is able to attract public interest.

Keywords : Family Medicinal Plants, Mobile Application, Si MBOK, User Interface.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Name : Fransiskus Sembiring
NIM : 42317110033
Study Program : Desain Komunikasi Visual
Title Report : Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Tanaman Obat Keluarga Sebagai Media Edukasi

Indonesia terkonfirmasi memiliki 9.600 jenis tanaman yang memiliki khasiat sebagai obat dan sebagian besar dimanfaatkan untuk menyembuhkan penyakit. Tanaman yang dipilih biasanya tanaman obat yang dapat digunakan untuk pertolongan pertama atau obat-obatan ringan contohnya sirih, kunyit, temulawak, kembang sepatu, dll. Seiring perkembangan zaman aktivitas budidaya tanaman obat keluarga ini pun mulai tergeserkan karena gaya hidup yang modern, masyarakat lebih memilih obat-obatan yang non-alamiah dalam menyembuhkan penyakit ringan. Sebagian petugas di BPP Sukapura kurang memahami apa saja manfaat dari setiap jenis tanaman obat yang ada. Hal ini berdampak pada minat masyarakat untuk memanfaatkan khasiat tanaman obat dikarenakan kurangnya informasi yang akurat. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukannya media berupa aplikasi mobile “Si Mbok” dengan desain user interface yang mudah dipahami serta dapat di akses oleh masyarakat maupun petugas yang bertujuan untuk membantu mengedukasi masyarakat tentang pengenalan jenis-jenis tanaman obat dan manfaatnya serta meningkatkan produktivitas pelayanan BPP Sukapura. Dengan menerapkan metode penelitian design thinking, perancangan user interface pada aplikasi mobile ini memberikan hasil yang baik dimana menciptakan sebuah aplikasi dengan tampilan yang mudah dipahami dan dan mampu menarik minat masyarakat.

Kata Kunci: Tanaman Obat Keluarga, Aplikasi Mobile, Si MBOK, User Interface.

MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Judul Dan Interpretasi Judul.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Permasalahan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target atau Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	8
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	8
2.4 Skema Proses Kerja.....	11
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	13
3.1 Data Analisa Aspek Fungsi Komunikasi	13
3.2 Data Analisa Aspek Estetika Perancangan.....	13
3.2.1 Elemen Desain	13
3.2.2 Prinsip Desain	19
3.2.3 User Interface.....	21
3.2.4 User Experience.....	21
3.2.5 Prinsip User Interface	22

3.3 Data Analisa Aspek Sistem Perancangan.....	24
3.3.1 Sistem Perancangan Secara Mekanika	24
3.3.2 Sistem Perancangan Secara Makna	24
3.4 Data Analisa Aspek Pembiayaan	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas.....	26
4.1.1 Analisa Pengguna/Komunitas (Pertimbangan Pemilihan).....	26
4.1.2 Analisa Kebutuhan Pengguna	27
4.2 Tataran Karya/Produk	27
4.2.1 Konsep Perancangan.....	27
4.2.2 Proses Perancangan.....	27
4.2.3 Proses Produksi.....	29
4.3 Tataran Sistem/Kekaryaan	30
4.3.1 Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi).....	30
4.3.2 Spesifikasi Teknis Karya.....	31
4.4 Tataran Elemen /Detail	32
4.4.1 Logo.....	32
4.4.2 Warna	33
4.4.3 Tipografi.....	34
4.4.4 Ilustrasi.....	35
4.4.5 Ikon	36
4.4.6 Tombol.....	36
4.4.7 Interface	37
BAB V KEGIATAN PAMERAN	46
5.1 Deskripsi Karya	46
5.2 Kegiatan Uji Desain.....	46
5.3 Hasil Uji Desain Pameran.....	48
5.4 Hasil Uji Desain Target Pengguna	50
5.5 Kesimpulan	50
5.6 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 SKEMA PROSES KERJA	11
GAMBAR 3. 1 CONTOH MACAM-MACAM GARIS	14
GAMBAR 3. 2 CONTOH MACAM-MACAM BENTUK.....	14
GAMBAR 3. 3 CONTOH MACAM-MACAM TEKSTUR	15
GAMBAR 3. 4 CONTOH SKEMA WARNA	16
GAMBAR 3. 5 CONTOH JENIS-JENIS TIPOGRAFI	18
GAMBAR 4. 1 ANALISIS PENGGUNA (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI).....	26
GAMBAR 4. 2 ANALISIS KEBUTUHAN INFORMASI TANAMAN OBAT KELUARGA	27
GAMBAR 4. 3 KONSEP PROTEKSI KARYA HASIL DESAIN MIND MAPPING	28
GAMBAR 4. 4 SKETSA ALUR PENGGUNA (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI)	28
GAMBAR 4. 5 SKETSA DESAIN ICON, LOGO, DAN ILUSTRASI	29
GAMBAR 4. 6 PROSES DIGITALISASI MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE ILLUSTRATOR	29
GAMBAR 4. 7 PROSES DIGITALISASI DESAIN USER INTERFACE	30
GAMBAR 4. 8 DESKRIPSI KARYA (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI).....	30
GAMBAR 4. 9 DESAIN USER INTERFACE SI MBOK (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI).....	31
GAMBAR 4. 10 DESAIN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI)	32
GAMBAR 4. 11 DESAIN LOGO SI MBOK (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI)	32
GAMBAR 4. 12 WARNA (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI)	33
GAMBAR 4. 13 WARNA (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI)	33
GAMBAR 4. 14 FONT BEVAN REGULER	34
GAMBAR 4. 15 FONT INTER (SUMBER : HTTPS://PINSPIRY.COM/INTER-UI-FREE-TYPEFACE/).....	35
GAMBAR 4. 16 ILUSTRASI SI MBOK (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI)	35
GAMBAR 4. 17 ILUSTRASI SI MBOK PADA USER INTERFACE.....	36
GAMBAR 4. 18 DESAIN IKON APLIKASI SI MBOK (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI).....	36
GAMBAR 4. 19 DESAIN TOMBOL APLIKASI SI MBOK (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI).....	37
GAMBAR 4. 20 TAMPILAN AWAL APLIKASI SIMBOK (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI)	37
GAMBAR 4. 21 TAMPILAN ONBOARDING (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI)	38
GAMBAR 4. 22 TAMPILAN LOGIN (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI)	39
GAMBAR 4. 23 TAMPILAN BERANDA (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI).....	39
GAMBAR 4. 24 TAMPILAN MENU PLANTS (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI)	40
GAMBAR 4. 25 TAMPILAN PENCARIAN (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI).....	41
GAMBAR 4. 26 TAMPILAN DESKRIPSI TANAMAN(SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI).....	41
GAMBAR 4. 27 TAMPILAN AJUKAN TANAMAN (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI).....	42

GAMBAR 4. 28 TAMPILAN MENU POST (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI)	43
GAMBAR 4. 29 TAMPILAN NOTIFIKASI (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI)	43
GAMBAR 4. 30 TAMPILAN PROFILE (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI)	44
GAMBAR 4. 31 TAMPILAN PENGATURAN PROFILE (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI)	45
GAMBAR 5. 1 DESAIN USER INTERFACE APLIKASI SI MBOOK	46
GAMBAR 5. 2 KEGIATAN PAMERAN DI RUANG PAMER KAMPUS MERCUBUANA MERUYA	47
GAMBAR 5. 3 KEGIATAN UJI DESAIN PADA PAMERAN (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI)	47
GAMBAR 5. 4 UJI DESAIN KEPADA TARGET PENGGUNA (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI)	47
GAMBAR 5. 5 HASIL UJI DESAIN PAMERAN (SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI)	48
GAMBAR 5. 6 HASIL DATA UJI DESAIN (SUMBER: DOKUMENTASI PRIBADI)	50



DAFTAR TABEL

TABEL 2. 1 URAIAN OBJEK REFERENSI TUGAS AKHIR.....	4
TABEL 2. 2 RINCIAN BIAYA PRA PRODUKSI.....	9
TABEL 2. 3 RINCIAN BIAYA PRODUKSI	10
TABEL 2. 4 RINCIAN BIAYA PAMERAN TUGAS AKHIR	10
TABEL 5. 1 RESPON HASIL UJI DESAIN	49



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LAMPIRAN PROSES BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	54
LAMPIRAN 2 SURAT PENGANTAR PENELITIAN DAN DOKUMENTASI	55
LAMPIRAN 3 SURAT IZIN PENELITIAN BADAN PENYULUHAN PERTANIAN CILINCING	56
LAMPIRAN 4 DATA KUESIONER TERHADAP 50 RESPONDEN	57
LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN PETUGAS DAN PENGUNJUNG.....	58
LAMPIRAN 6 LEMBAR REVISI I	59
LAMPIRAN 7 LEMBAR REVISI II	60
LAMPIRAN 8 LEMBAR REVISI III.....	61

