

TUGAS AKHIR
**PERANCANGAN APLIKASI GOMBAL
TAMBAL BAN ONLINE**

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



Oleh:

Satria Namalo S. F Marbun

NIM : 41912120053

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Edy Muladi, Ir, MSi

PRODI DESAIN PRODUK (GRAFIS DAN MULTIMEDIA)

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2017

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya yang tak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan keterbatasan yang ada dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI TAMBAL BAN ONLINE (GOMBAL)”. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi sebagian syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1).

Dan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan baik secara moril, materil, dan lainnya dari sejumlah pihak yang sudah berbaik hati untuk turut membantu dalam proses pengerjaan dari tahap awal hingga tahap akhir. Untuk itu melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Orang tua dan keluarga di rumah yang selalu memberikan dukungan secara moril dan materi.
2. Bapak Hady Soedarwanto selaku dosen koordinator yang telah mengkoordinir pelaksanaan Tugas Akhir.
3. Edy Mulady selaku dosen pembimbing atas saran serta masukanmasukannya dalam hal penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Rekan-rekan seperjuangan di Universitas Mercu Buana jurusan Desain Produk angkatan XXII.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat kami, penulis mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 17 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB I – PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
BAB II METODE PERANCANGAN	6
2.1 ORIENTALIS	6
2.1.1 FUNGSI	6
2.1.2 ESTETIKA	6
2.1.3 CARA PENGGUNAAN	7
2.2 KELOMPOK PENGGUNAAN PRODUK.....	7
2.3 TUJUNA DAN MANFAAT	8
2.3.1 TUJUAN.....	8
2.3.2 MANFAAT	8
2.4 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	9
2.4.1 LOGIKA DASAR PERANCANGAN.....	9
2.4.2 TEKNOLOGI YANG DI BUTUHKAN	9
2.4.3 MATERIAL YANG DI BUTUHKAN	9
2.4.4 BIAYA YANG DI BUTUHKAN	9
2.5 SKEMA PROSES KERJA.....	10

BAB III – DATA ANALISIS PERANCANGAN.....	12
3.1 KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK	
RANCANGAN.....	12
3.1.1 BENTUK FISIK PRODUK	12
3.1.2 USER EXPERIENCE	12
3.2 KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA FUNGSI	
PRODUK RANCANGAN.....	13
3.2.1 USER INTERFACE	13
3.3 ELEMEN DESAIN.....	14
3.4 PRINSIP-PRINSIP DESAIN	16
3.5 PROSES PERANCANGAN GRAFIS.....	20
3.6 KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI	
PRODUK RANCANGAN.....	34
BAB VI – KONSPE PERANCANGAN	36
4.1 TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS.....	36
4.2 TATARAN SISTEM.....	37
4.2.1 CARA KERJA PRODUK.....	38
4.3 TATARAN PRODUK.....	39
4.4 TATARAN ELEMEN	44
4.4.1 HURUF/TEKS.....	46
BAB V – PAMERAN	48
5.1 DESAIN FINAL.....	48
5.2 KONSPE PAMERAN.....	49
5.3 FOTO PAMERAN	50
5.4 KOMENTAR PENGUNJUNG.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52

DAFTAR GAMBAR

2.1 Jumlah penggunaan Sepeda Motor	7
2.2 Jumlah Pengguna Smartphone	8
2.3 Logika system kerja Aplikasi	9
2.4 Sketsa Alur kerja Aplikasi	10
3.1 Ilustrasi user Experience	13
3.2 Contoh User Interface	14
3.3 Contoh user Experience.....	15
3.4 Ilustrasi Kesatuan	16
3.5 Ilustrasi keseimbangan	17
3.6 Huruf Serif.....	18
3.7 Huruf San serif	19
3.8 Contoh Aplikasi Android Studio	19
3.9 Softwear notepad++	20
3.10 Tampilan Web	30
4.1 Situasi kendaraan Bermotor di perkotaan	36
4.2 Tambal Ban konvensional.....	37
4.3 Mainmap Brainstrom	40
4.4 Skema Aplikasi untuk Produsen Gombal.....	41
4.5 Skema Aplikasi untuk Costemer Gombal	41
4.6 Tampilan kerja pada Adobe Illustrator.....	41
4.7 Tampilan kerja Aplikasi Adobe Ilustrator	42
4.8 Tampilan Ui/Ux Marvel app.....	42
4.9 Tampilan Pada android Studio	43
4.10 Tampilan Pada Notepad++	44

4.11 Logo dan warna Gombal.....	47
4.12 Helm Mekanik	47
4.13 Jaket Mekanik	48
4.14 Web dan Aplikasi.....	49
4.15 Font Cocogoose.....	49
5.1 Desain final.....	50
5.2 Desan Pameran	50
5.3 Foto Pameran	51
5.3 Komentar pengunjung.....	51





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

Q

Semester: 9 (Sembilan)

Tahun akademik: 2016/2017

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

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN APLIKASI TAMBAL BAN ONLINE (GOMBAL)

Disusun Oleh :

Nama : Satria Namalo S.F Marbun

NIM : 41912120053

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 17 Juni 2017

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Edy Muladi, Ir. M.Si

Jakarta, 17 Juni 2017

Mengetahu,

Kordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds



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

Q

Semester: 9 (Sembilan)

Tahun akademik: 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Satria Namalo S.F Marbun
Nomer Induk Mahasiswa : 41912120053
Jurusan /Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Tambal Ban Online
GOMBAL

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

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 22 Juli 2017

Yang memberikan pernyataan,



(Satria Namalo S.F Marbun)