



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI HIUNERS
MOBILE UNTUK KLUB MOTOR “HONDA VARIO CLUB
JAKARTA”**



TUGAS AKHIR

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

FAKHRUROJI

42318110030

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2024**



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI HIUNERS
MOBILE UNTUK KLUB MOTOR “HONDA VARIO *CLUB*
JAKARTA”**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

FAKHRUROJI

42318110030

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

2024

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Fakhruroji
Nomor Induk Mahasiswa : 42318110030
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* Aplikasi Hiuners
Mobile untuk Klub Motor Honda Vario *Club* Jakarta

Menyatakan bahwa Laporan 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 Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 05 Agustus 2024



Fakhruroji

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fakhruroji
NIM : 42318110030
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi Hiuners
Mobile Untuk Klub Motor Honda Vario Club
Jakarta

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 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803
Ketua Penguji : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803
Penguji 1 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi S.Sn, M.Sn
NIDN : -



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

Alhamdulillah, puji dan syukur yang sebesar-besarnya perancang panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat, rahmat, karunia, dan anugerah-Nya yang melimpah hingga saat ini, sehingga perancang dapat menyelesaikan laporan perancangan yang berjudul "Perancangan *User Interface* Aplikasi Hiuners Mobile untuk Klub Motor Honda Vario *Club* Jakarta" untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Tugas Akhir program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta.

Perancangan ini merupakan hasil dari dedikasi, kerja keras, dan perjalanan panjang perancang dalam mengeksplorasi bidang desain dan seni kreatif. Perancang percaya bahwa kesuksesan dimulai dari hal-hal kecil; ketika kita berhasil dalam hal-hal kecil, maka level kesuksesan akan meningkat dengan sendirinya. Dengan terselesaikannya perancangan ini, perancang merasa level kesuksesannya sedang naik sedikit demi sedikit. Semoga perancangan ini dapat memberikan inspirasi dan manfaat bagi yang membacanya.

Selama proses pembuatan laporan perancangan ini, perancang mendapatkan bimbingan dan dukungan yang sangat membantu. Oleh karena itu, perancang ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, Jakarta.
4. Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn

- selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi, arahan, serta masukannya.
6. Pengurus Honda Vario *Club* Jakarta, selaku mitra dalam tugas akhir ini yang memberikan informasi mengenai kebutuhan perancangan.
 7. Kedua orang tua, sahabat, dan pasangan perancang yang telah memberikan dukungan moral dan saran yang membangun selama perancangan berlangsung dan terus memberikan semangat agar bisa lulus dengan baik dan tepat waktu.
 8. Rekan-rekan FDSK Mercu Buana, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018.
 9. Pihak-pihak lain yang telah berperan dan turut membantu penulis selama riset berlangsung maupun dalam penyusunan laporan.

Akhir kata, perancang berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Laporan Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 3 Agustus 2024



Perancang
Fakhruroji



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

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

Nama : Fakhruroji
NIM : 42318110030
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* Aplikasi
Hiuners Mobile untuk Klub Motor Honda Vario Club Jakarta

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan 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, 05 Agustus 2024

Penulis



Fakhruroji

ABSTRAK

Nama : Fakhruroji
NIM : 42318110030
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi Hiuners Mobile untuk Klub Motor Honda Vario Club Jakarta
Pembimbing : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd.

Komunitas motor Honda Vario Club (HVC) Jakarta adalah sebuah komunitas yang terdiri dari pengendara motor Honda Vario semua tipe. Saat ini komunitas motor Honda Vario Club Jakarta mengkomunikasikan kegiatan melalui pengiriman pesan langsung kepada setiap anggota dan grup WhatsApp atau membagikan gambar yang berisi informasi terkait kegiatan melalui berbagai platform sosial media yang dikelola oleh pengurus komunitas.

Namun, hal tersebut dirasa kurang efektif dikarenakan apabila ada anggota yang ingin mengetahui informasi mengenai kegiatan dan juga informasi lainnya mengenai komunitas, anggota sering kesulitan mengakses informasi yang mereka butuhkan, terutama jika mereka tidak mengikuti akun sosial media komunitas/klub. Kontak langsung pun tidak selalu menjamin respon yang cepat.

Oleh karena itu, komunitas ini membutuhkan sebuah sistem yang mudah diakses, sehingga semua anggota dan pihak yang tertarik dengan kegiatan komunitas dapat dengan cepat mengakses informasi terbaru melalui situs web/aplikasi berbasis android. Dalam rangka mengatasi masalah ini, diperlukan perancangan sistem informasi yang mana anggota dan/pun pengurus dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dirumuskan bagaimana merancang suatu sistem untuk mempermudah anggota komunitas mengakses informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Dengan tujuan untuk menciptakan sistem informasi yang bisa mempermudah anggota komunitas dan pengurus dalam mengakses informasi yang dibutuhkan secara cepat, yaitu dengan dibuatnya sistem informasi komunitas Honda Vario Club (HVC) Jakarta yang berbasis android.

Kata Kunci: Komunitas, Sistem Informasi, Aplikasi.

ABSTRACT

Name : Fakhruroji
NIM : 42318110030
Study Program : Visual Communication Design
Judul Laporan Tugas Akhir : Designing the User Interface of Hiuners Mobile Application for the Honda Vario Club Jakarta Motorcycle Club
Counsellor : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd.

The Honda Vario Club (HVC) Jakarta is a community comprising riders of various types of Honda Vario motorcycles. Presently, the HVC Jakarta communicates its activities through direct messaging to each member and WhatsApp groups, as well as by sharing informative images across various social media platforms managed by the community's administrators.

However, this approach is deemed less effective because members often struggle to access the necessary information regarding events and other community-related updates, especially if they are not following the social media accounts managed by the community's administrators. Direct contact also does not always guarantee swift responses.

Therefore, the community requires an easily accessible system so that all members and interested parties can promptly access the latest information through a website or Android-based application. To address this issue, the design of an information system is necessary, allowing both members and administrators to effortlessly access required information swiftly and efficiently.

Based on this issue, the focus is on designing a system to facilitate quick access to necessary information for community members. The objective is to create an information system that streamlines access to required information for both community members and administrators, accomplished through the development of an Android-based information system for the Honda Vario Club (HVC) Jakarta.

Keywords: *Community, Information System, Application.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
1.2. PERMASALAHAN	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. RUANG LINGKUP.....	5
1.4. TUJUAN PERANCANGAN	5
1.5. MANFAAT PERANCANGAN	5
1.5.1 Manfaat Akademis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis.....	6
1.6. PROSEDUR PERANCANGAN	6
1.6.1 Analisis	6
1.6.2 Perancangan Desain.....	6
1.6.3 Implementasi Desain	6
1.6.4 Development.....	6
1.6.5 Pengujian	7
1.6.6 Penyusunan Laporan	7
BAB II METODE PERANCANGAN	8
2.1 ORISINALITAS.....	8
2.2 KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	9

2.3	RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	10
2.3.1	Relevansi	10
2.3.2	Konsekuensi	10
2.3.3	Biaya Perancangan dan Produksi	11
2.3.4	Skema Proses Desain.....	12
BAB III DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		15
3.1	DATA ASPEK KEGUNAAN KARYA PERANCANGAN	16
3.2	DATA ASPEK TEKNIS KARYA PERANCANGAN.....	16
3.2.1	Pra-Produksi	17
3.2.2	Produksi dan Pasca Produksi.....	18
3.3	DATA ASPEK KEINDAHAN KARYA PERANCANGAN	18
3.3.1	<i>Consistency</i>	19
3.3.2	<i>Hierarchy</i>	20
3.3.3	<i>Personality</i>	22
3.3.4	<i>Layout</i>	23
3.3.5	<i>Typography</i>	25
3.3.6	<i>Color</i>	26
3.3.7	<i>Imaginary</i>	27
3.3.8	<i>Control and Affordances</i>	28
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN		31
4.1	TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS	31
4.2	TATARAN SISTEM.....	32
4.2.1	Cara Kerja.....	32
4.2.2	Cara Penempatan dan Penyebaran Karya.....	33
4.3	TATARAN PRODUK.....	36
4.3.1	Deskripsi Karya	36
4.3.2	User Persona	37
4.3.3	Desain Layout Karya	38
4.4	TATARAN KOMPONEN	39
4.4.1	<i>Consistency</i>	39
4.4.2	<i>Hierarchy</i>	40
4.4.3	<i>Personality</i>	41
4.4.4	<i>Layout</i>	43
4.4.5	<i>Type</i>	43
4.4.6	<i>Color</i>	44
4.4.7	<i>Imagery</i>	45

4.4.8	Control and Affordances	46
4.5	HASIL DESAIN	46
4.5.1	Poster Pengenalan Aplikasi	47
4.5.2	Desain <i>User Interface</i> Aplikasi <i>Hiuners Mobile</i>	48
4.5.3	<i>Prototype User Interface</i> Aplikasi <i>Hiuners Mobile</i>	50
BAB V UJI DESAIN		53
5.1	DESKRIPSI KARYA	53
5.2	KEGIATAN UJI DESAIN	53
5.3	HASIL UJI DESAIN	55
BAB VI KESIMPULAN		59
6.1	KESIMPULAN	59
6.2	SARAN.....	59
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN.....		63



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Kreatif Pembuatan Hiuners Mobile	12
Gambar 3.1 <i>Software</i> Adobe Photoshop untuk <i>Sketching</i>	17
Gambar 3.2 <i>Software</i> Figma untuk Mendesain tampilan <i>User Interface</i>	17
Gambar 3.3 Cara orang menafsirkan tampilan di layar dipengaruhi oleh pengamatan aktif mereka, serta oleh elemen yang mereka lihat di tempat lain dalam aplikasi yang sama dan aplikasi lainnya.....	19
Gambar 3.4 (a) Gmail, (b) Google News, (c) Google Drive menggunakan bahasa visual yang konsisten (Schlatter & Levinson, 2013)	20
Gambar 3.5 Menampilkan dan memperlakukan semua elemen dengan cara yang sama sehingga membuat orang kehilangan fokus pada elemen yang paling penting. (b) Variasi dalam ukuran yang berbeda	21
Gambar 3.6 Situs web Apple menggunakan elemen utama yang besar yang dipadukan dengan elemen-elemen yang lebih kecil. Ini adalah cara sederhana dan efektif untuk menggunakan kontras ukuran dan menetapkan hierarki. (Schlatter & Levinson, 2013)	22
Gambar 3.7 Elements of visual personality (Schlatter & Levinson, 2013)	23
Gambar 3.8 Contoh alignment (a) rata kanan (b) rata tengah (c) rata kiri (Schlatter & Levinson, 2013).....	23
Gambar 3.9 Ilustrasi sederhana ini mewakili layar tampilan produk dan menunjukkan masalah yang paling sering ditemui yaitu, pengelompokan elemen yang tidak jelas. Padahal proximity adalah sebuah prinsip yang membantu mata untuk menafsirkan elemen-elemen yang ada dalam website (Schlatter & Levinson, 2013)	24
Gambar 3.10 Contoh sederhana penggunaan grid yang bertujuan untuk menyelaraskan tata letak (Schlatter & Levinson, 2013)	24
Gambar 3.11 (a) Beranda Google klasik menggunakan banyak white space untuk membuat desain yang mudah didekati dan menarik perhatian. (b) Publikasi Google, juga menggunakan ruang putih sehingga tampilannya menjadi menarik. (Schlatter & Levinson, 2013).....	25
Gambar 3.12 Contoh bentuk dan syle font(Schlatter & Levinson, 2013).....	25
Gambar 3.13 Tipografi aplikasi Pocket terasa bersih, mudah dibaca, dan canggih...26	

Gambar 3.14 Minimal gunakanlah 3 palette warna: text color, lead color, dan shade, tint atau tone dari accent color. (Schlatter & Levinson, 2013)	26
Gambar 3.15 Contoh aplikasi yang menggunakan primary color yang memberikan kesan sederhana dan mudah dipahami. (Schlatter & Levinson, 2013)	27
Gambar 3.16 Aplikasi dapat menggabungkan beberapa jenis citra. Aplikasi Converse Design Your Own misalnya, menggabungkan foto produk, kontrol bergambar, live preview, animasi, pola, dan tekstur untuk membantu orang menggunakan aplikasi dan merasa terdorong untuk melakukan pembelian. (Schlatter & Levinson, 2013).....	28
Gambar 3.17 Contoh paginatin ini menggambarkan bahwa angka adalah bagian dari jumlah halaman. Ikon panah ke kanan menunjukkan halaman selanjutnya. (Schlatter & Levinson, 2013).....	29
Gambar 3.18 Hanya ikon yang pasti dipahami oleh audiens yang dapat berdiri sendiri. Teks yang menyertai menegaskan harapan pengguna tentang apa yang akan terjadi ketika mereka mengklik setiap area. (Schlatter & Levinson, 2013)	29
Gambar 3.19 Contoh form undangan (Schlatter & Levinson, 2013).....	30
Gambar 3.20 Default picker interface milik Android (Schlatter & Levinson, 2013)	30
Gambar 4.1 Gathering HVC Jakarta tahun 2022	32
Gambar 4.2 Gathering HVC Jakarta tahun 2023	32
Gambar 4.3 Meeting Pengurus HVC Jakarta (23 September 2023, Pukul 10:15 WIB).....	33
Gambar 4.4 <i>Sitemap</i> atau <i>Mindmap</i> dari hasil <i>brainstorming</i> dengan Pengurus HVC Jakarta	33
Gambar 4.5 Penempatan Karya pada aplikasi Figma	34
Gambar 4.6 Whatsapp <i>Broadcast</i>	34
Gambar 4.7 Desain T-Shirt 1	35
Gambar 4.8 Desain T-Shirt 2	35
Gambar 4.9 Desain Pin 1 dan 2.....	36
Gambar 4.10 Desain Tote Bag 1 dan 2	36
Gambar 4.11 <i>Menu Home</i> <i>Hiuners Mobile</i>	37
Gambar 4.12 <i>User Persona</i>	38
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i>	39

Gambar 4.14 Desain User Interface Menu Home Hiuners Mobile.....	40
Gambar 4.15 <i>Hierarchy</i>	41
Gambar 4.16 Instagram <i>Analytic</i> HVC Jakarta.....	42
Gambar 4.17 Bedah <i>Layout Menu Home</i> UI Hiuners <i>Mobile</i>	43
Gambar 4.18 <i>Font</i> yang digunakan pada <i>User Interface</i> Hiuners <i>Mobile</i>	44
Gambar 4.19 Guidline Warna <i>User Interface</i> Hiuners <i>Mobile</i>	44
Gambar 4.20 Logo Aplikasi Hiuners <i>Mobile</i>	45
Gambar 4.21 <i>Icon User Interface</i> Hiuners <i>Mobile</i>	46
Gambar 4.22 <i>Bottom Menu</i>	46
Gambar 4.23 Tampilan Poster Pengenalan Aplikasi Hiuners <i>Mobile</i>	47
Gambar 4.24 Tampilan <i>Menu Home User Interface</i> Hiuners <i>Mobile</i>	48
Gambar 4.25 Tampilan <i>Menu Forum User Interface</i> Hiuners <i>Mobile</i>	48
Gambar 4.26 Tampilan <i>Menu Emergency User Interface</i> Hiuners <i>Mobile</i>	49
Gambar 4.27 Tampilan <i>Menu Store dan Profile User Interface</i> Hiuners <i>Mobile</i>	49
Gambar 4.28 Tampilan Menu Lainnya yang tersedia di dalam aplikasi Hiuners <i>Mobile</i>	50
Gambar 4.29 <i>Prototype</i> Aplikasi Hiuners <i>Mobile</i>	52
Gambar 5.1 Tampilan Karya dan Logo Desain	53
Gambar 5.2 Desain Pamflet Pameran	54
Gambar 5.3 Foto Dokumentasi Pembukaan Pameran.....	55
Gambar 5.4 Foto Dokumentasi Pameran	55
Gambar 5.5 Pengunjung Pameran Dekavestifal #1 memberikan respon.....	56
Gambar 5.6 Respon Pengunjung Pameran.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Inspirasi Karya Sejenis.....	8
Tabel 2.2 Biaya Perancangan dan Produksi.....	11
Tabel 2.3 Timeline Proses Desain	14
Tabel 3.1 Proses Perancangan.....	15
Table 5.1 Respon Pengunjung Pameran Dekavestifal #1	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kegiatan Riset & Analisi Masalah	63
Lampiran 2. Lembar Kartu Asistensi	64
Lampiran 3. Booth Pameran	65
Lampiran 4. Pengunjung Pameran	66
Lampiran 5. Respon Pengunjung Pameran	67
Lampiran 5. Komentar Dosen Penguji.....	68

