

TUGAS AKHIR

**DESAIN USER INTERFACE APLIKASI ANDROID
PERPUSTAKAAN AUDIO ISLAMI (KALAM)**

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



UNIVERSITAS
Oleh :
Hendi Hermansyah
MERCU BUANA

NIM 42313010120

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :
Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2015**



**LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF (FDSK)
UNIVERSITAS MERCU BUANA**



Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Hendi Hermansyah**
Nomor Induk Mahasiswa : **42313010120**
Jurusan/Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain Seni dan Kreatif (FDSK)**

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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 14 Agustus 2015

Yang memberikan pernyataan,


Hendi Hermansyah



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF (FDSK)
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 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain Seni dan Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Desain User Interface Aplikasi Android
Perpustakaan Audio Islami (Kalam)**

Disusun Oleh :

Nama : **Hendi Hermansyah**

NIM : **42313010120**

Jurusan/Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 9 Juli 2015

Pembimbing,

Lukman Arief, S.Ds M.Sn

Mengetahui

Koordinator Tugas Akhir

Lukman Arief, S.Ds., M.Sn.

Ketua Program Studi

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Desain merupakan ilmu yang belakangan semakin banyak dilirik oleh masyarakat. Bukan hanya karena ranah keilmuan yang menarik, desain telah berubah menjadi ilmu yang sangat menjanjikan seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Banyak masyarakat yang secara serius mulai mempelajari ilmu ini guna menjawab kebutuhan akan ilmu dan kehidupannya.

Perkuliahan merupakan kegiatan yang sangat membantu desainer untuk dapat mempelajari dan memahami dunia desain lebih jauh. Dalam lingkungan perkuliahan, desainer dapat membuka kesempatan sebesar-besarnya untuk bertukar pikiran sesama mahasiswa maupun dengan pihak dosen. Lebih jauh lagi, dunia perkuliahan mampu menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkeaktivitas dan mengeksplorasi potensi dari masing-masing individu.

Pada akhirnya, desainer harus mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam program studi desain produk sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana sekaligus sebagai ajang untuk menunjukkan kepada masyarakat dan universitas tentang semua hal yang telah desainer pelajari selama berkuliah di Universitas Mercu Buana.

Kegiatan Tugas Akhir ini memberikan kesan yang sangat berarti bagi desainer terutama ketika kegiatan pameran hasil karya dan kegiatan sidang. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan banyak masukan positif bagi desainer untuk dapat melangkah ke jenjang selanjutnya dan tampil sebagai individu yang siap bersaing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Ta'ala atas segala limpahan rahmat, inayah, taufik dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini. Saya sangat bersyukur karena laporan ini pada akhirnya dapat tersusun dengan baik atas bantuan banyak pihak didalamnya.

Saya sangat berterima kasih kepada semua pihak yang turut menyumbangkan semangat dan idenya dalam laporan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih terutama saya berikan kepada Bpk. Lukman Arief, S.Ds., M.Sn. selaku pembimbing yang telah sangat sabar dalam memberikan panduan-panduan dan masukannya. Ucapan terima kasih juga saya berikan khususnya kepada :

- a. Bapak dan Ibu saya tercinta yang selalu memberikan doa dalam setiap sujud dan diamnya
- b. Saudari saya tercinta Cucu Andriani dan Dede Maesaroh yang telah rela mengorbankan haknya untuk saya
- c. Bpk. Edi Muladi, M.Si selaku dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana.
- d. Bpk. Lukman Arief, S.Ds., M.Sn. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual
- e. Teman-teman Desain Komunikasi Visual UMB 2010 dan 2011 yang telah menjadi bagian selama saya menimba ilmu di UMB
- f. Tim Digital Marketing Radio Fajri, Mas Aswin Nurhudaya, Anindio Yudhistiro, Mumuh Muhammad, Dwi Bektu Sutrisno
- g. Teman-teman Radio Fajri 99.3 FM
- h. Ust. Herman Saptaji, MM. yang telah mengajak saya bergabung di Radio Fajri 99.3 FM

- i. Dosen-dosen penguji Bpk. Lukman Arief, S.Ds, M.Sn, Bpk. Bpk. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds, dan Bpk. Joko, S.Ds., M.Sn. yang telah banyak memberikan arahan dan masukan.

Saya berharap hasil laporan ini dapat berguna bagi masyarakat, khususnya mahasiswa dan mahasiswi Univeritas Mercu Buana. Saya juga berharap dengan adanya hasil laporan ini bisa menjadi sebuah motivasi untuk bisa berbuat lebih baik dan lebih banyak untuk masyarakat.

Saya sangat berharap akan masukan-masukan dan kritikan terhadap hasil laporan tugas akhir saya ini, yang bertujuan sebagai salah satu bahan pembelajaran guna membuat hasil penulisan selanjutnya dapat lebih baik lagi.



Jakarta, 14 Agustus 2015

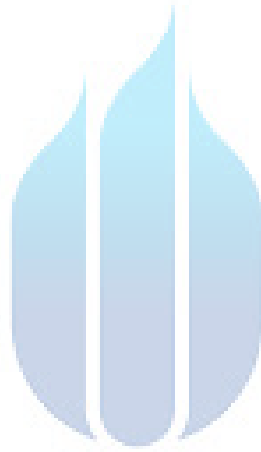
Hendi Hermansyah

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
II. METODOLOGI	5
A. Orisinalitas (<i>state of the art</i>)	5
1. Perbandingan Karya Sejenis	7
2. Inovasi Atau Pengembangan Karya Yang Sudah Ada	11
B. Kelompok pengguna produk	12
1. Aplikasi ini di gunakan sebagai	12
2. Aplikasi ini digunakan untuk	13
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	13
3. Tujuan	13
4. Manfaat	13
D. Relevansi dan Konsep Studi	14
5. Logika Dasar Perancangan	14
6. Teknologi Yang Dibutuhkan	15
7. Biaya Perancangan dan Produksi	15
E. Skema Proses Kerja.....	16
8. Brief	17
9. Data	18
10. Rancangan Desain	19
III. DATA ANALISA PERANCANGAN	20
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	20
1. Data Primer	20
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Perancangan ...	22
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan.....	23
1. Teknik Perancangan	23
2. Sumber gambar yang digunakan	23

IV.	KONSEP PERANCANGAN	25
A.	Tataran Lingkungan	25
B.	Tataran Sistem	25
C.	Tataran produk	30
D.	Tataran Element	39
V.	PAMERAN	42
A.	Desain Final	42
B.	Konsep Pameran	44
C.	Respon Pengunjung	53
	KEPUSTAKAAN	54
	LAMPIRAN	56

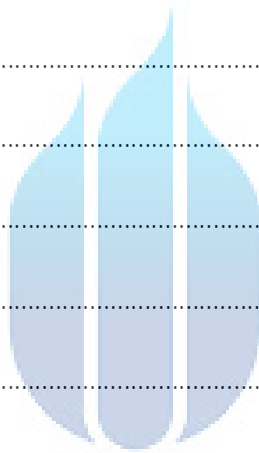


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gb.1.	Tampilan Muka Aplikasi Marketeers	6
Gb.2.	Tampilan Menu Aplikasi Kalam	27
Gb.3.	Tampilan Menu Audio.....	28
Gb.4.	Tampilan Menu Detail Infak	29
Gb.5.	Tampilan Aplikasi Kalam di Play Store	32
Gb.6.	Tutorial.....	33
Gb.7.	Detail Menu	34
Gb.8.	Ukuran Tampilan	35
Gb.9.	Ukuran Tampilan	36
Gb.10.	Ukuran Tampilan	37
Gb.11.	Tampilan Icon	38
Gb.12.	Halaman Pertama Apk. Kalam.....	42
Gb.13.	Halaman Utama Apk. Klam.....	42
Gb.14.	Detai Menu	43
Gb.15.	Detail Menu	43
Gb.16.	Desain Layout	44
Gb.17.	Kartu Nama Nampak Depan	45
Gb.18.	Kartu Nama Nampak Belakang.....	45
Gb.19.	Surat Undangan Nampak Belakang.....	46

Gb.20.	Surat Undangan Nampak Depan.....	46
Gb.21.	Backdrobe.....	47
Gb.22.	X - Banner.....	47
Gb.23.	Pin.....	48
Gb.24.	Cover Depan Katalog.....	48
Gb.25.	Profil Singkat.....	49
Gb.26.	Cara Menginstall.....	49
Gb.18.	Cara Penggunaan.....	50
Gb.18.	Cara Aktivasi Penggunaan.....	50
Gb.18.	Fitur.....	51
Gb.18.	Testimoni.....	51
Gb.18.	Cover Velakang.....	52



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel.1. Skema Proses Kerja Perancangan Aplikasi Kalam	16
Tabel.2. Data Fungsi Produk Perancangan.....	21
Tabel.3. Data Estetik Produk Perancangan	22
Tabel.4. Data Teknis.....	24
Tabel.5. Skema Warna.....	35
Tabel.6. Jenis Font	36

