

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN KARYA	vi
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vii
HALAMAN DAFTAR ISI	x
HALAMAN DAFTAR BAGAN	xiii
HALAMAN DAFTAR DIAGRAM BATANG	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xv
HALAMAN GLOSARIUM	xix
HALAMAN ABSTRAK	xxi
HALAMAN ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan Dan Manfaat Perancangan	6
1. Tujuan penciptaan	6
2. Manfaat penciptaan	7
D. Tinjauan Karya	8
1. Perbandingan karya gojek	8
2. Perbandingan karya grab	10
3. Perbandingan karya bonceng	11
E. Landasan Teori	13
1. Tinjauan Umum	13
a. Interaksi manusia dengan komputer	13
b. <i>UI/UX Design</i>	17
c. <i>Graphic User Interface</i>	19

d. <i>User Flow</i>	22
e. <i>Wireframe</i>	25
f. <i>Visual Hierarchy</i>	26
g. <i>Design Thinking</i>	30
h. Aplikasi	33
2. Tinjauan Khusus	33
a. Usaha Kecil, Mikro dan Menengah (UMKM)	33
b. Kabupaten Jepara	35
c. Aplikasi Nglairis UKM	36
F. Metode Penciptaan	38
1. Persiapan	38
a. Metode Pengumpulan Data	38
1. Observasi	38
2. Studi Pustaka	38
3. Penyebaran Angket	39
4. Dokumentasi	41
b. Metode Analisis Data	42
2. Analisis Objek Yang Lama	44
a. <i>Mobile apps/ Website Quality</i>	44
b. <i>Service Quality</i>	48
c. <i>Information Quality</i>	50
d. <i>Usability</i>	51
3. Proyeksi Aplikasi Baru	60
a. <i>Empathize</i>	60
b. <i>User Persona</i>	61
c. <i>How Might We</i>	64
d. <i>Ideate</i>	66
e. <i>Prototype</i>	67
f. <i>Test</i>	68
4. Perancangan	69
a. Strategi Verbal	69

b. Strategi Visual	70
c. Struktur Perancangan	72
5. Perwujudan	73
a. Media Utama	73
b. Media Pendukung	74
6. Penyajian Karya	75

BAB II KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan	76
a. Konsep verbal	76
b. Konsep visual	77
B. Proses Perancangan	77
a. <i>Mind Map</i>	77
b. <i>Brainstorming</i>	78
c. <i>Moodboard</i>	79
d. Studi Typografi	80
e. Visual Hirarki	81
f. Studi Warna	82
g. <i>Icon</i>	85
h. <i>Button</i> (tombol)	86
i. Kolom masukan	87
j. Ilustrasi	88
k. Proses digitalisasi	89
l. <i>Wireframe</i>	93

BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA

A. Hasil Karya	
1. Media Utama	105
a. <i>Versi Mobile Application</i>	105
2. Media Pendukung	115
a. <i>Versi Dekstop Website</i>	115
b. <i>Video Launching</i>	119
c. <i>Google ads Web Banner</i>	121

3. <i>Merchandise</i>	122
a. <i>Baju (T-shirt)</i>	122
b. <i>Keychain</i> (gantungan kunci)	123
c. <i>Sticker Pack</i>	124
4. <i>User Manual Development</i>	126
BAB IV PENUTUP	
A. kesimpulan	130
B. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN	135
BIODATA PENGKARYA	139

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Struktur Perancangan	72
--	----

DAFTAR DIAGRAM BATANG

Diagram Batang 1. <i>media usage in Indonesia 2020</i>	2
---	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>User Interface Gojek</i>	9
Gambar 2. <i>User Interface Grab</i>	10
Gambar 3. <i>User Interface Bonceng</i>	12
Gambar 4. <i>UX vs UI</i>	19
Gambar 5. <i>User Flow</i>	23
Gambar 6. <i>Persegi panjang user flow</i>	23
Gambar 7. <i>Lingkaran user flow</i>	24
Gambar 8. <i>Diamond user flow</i>	25
Gambar 9. <i>Color distribution</i>	28
Gambar 10. <i>Design thinking</i>	32
Gambar 11. <i>Peta Kabupaten Jepara</i>	36
Gambar 12. <i>Tampilan antarmuka aplikasi Nglarisi UKM</i>	37
Gambar 13. <i>Diagram hasil penyebaran angket 1</i>	39
Gambar 14. <i>Diagram hasil penyebaran angket 2</i>	40
Gambar 15. <i>Diagram hasil penyebaran angket 3</i>	40
Gambar 16. <i>Diagram hasil penyebaran angket 4</i>	41
Gambar 17. <i>Form berkaitan dengan kebutuhan data perancangan</i>	42
Gambar 18. <i>Logo Nglarisi UKM</i>	42
Gambar 19. <i>Usability Test</i>	53
Gambar 20. <i>Diagram Hasil penyebaran angket</i>	61
Gambar 21. <i>User flow tawaran aplikasi baru</i>	67
Gambar 22. <i>Low fidelity prototype</i>	68
Gambar 23. <i>Display karya</i>	75
Gambar 24. <i>Mind map</i>	78
Gambar 25. <i>Brainstorming</i>	79
Gambar 26. <i>Moodboard</i>	79
Gambar 27. <i>Studi typografi</i>	80
Gambar 28. <i>Penataan visual hirarki melalui ukuran typografi 1</i>	81
Gambar 29. <i>Penataan visual hirarki melalui ukuran typografi 2</i>	82

Gambar 30. Warna yang digunakan dalam proses redesain <i>UI/UX</i> aplikasi Nglarisi UKM jepara	83
Gambar 31. Rasio kontras	84
Gambar 32. Warna yang digunakan untuk ilustrasi	85
Gambar 33. <i>Icon grid</i>	60
Gambar 34. Pengaplikasian <i>boundary</i>	86
Gambar 35. Standar ukuran tombol	87
Gambar 36. <i>Button Stats</i>	87
Gambar 37. Kolom input	88
Gambar 38. Sketsa ilustrasi	89
Gambar 39. Sketsa ilustrasi halaman penawaran	90
Gambar 40. Ilustrasi halaman penawaran	90
Gambar 41. Sketsa ilustrasi <i>onboarding</i> aplikasi Nglarisi 1	91
Gambar 42. Ilustrasi <i>onboarding</i> aplikasi Nglarisi 1	91
Gambar 43. Sketsa ilustrasi <i>onboarding</i> aplikasi Nglarisi 2	92
Gambar 44. Ilustrasi <i>onboarding</i> aplikasi Nglarisi 2	92
Gambar 45. Proses <i>wireframe</i> aplikasi Nglarisi	93
Gambar 46. <i>Wireframe splash screen</i> aplikasi Nglarisi	94
Gambar 47. <i>Wireframe onboarding</i> aplikasi Nglarisi	94
Gambar 48. <i>Wireframe log in</i> dan <i>sign up</i> aplikasi Nglarisi	95
Gambar 49. <i>Wireframe verifikasi OTP</i> aplikasi Nglarisi	95
Gambar 50. <i>Wireframe lupa kata sandi</i> aplikasi Nglarisi	96
Gambar 51. <i>Wireframe favorit</i> aplikasi Nglarisi	96
Gambar 52. <i>Wireframe tampilan home</i> aplikasi Nglarisi	97
Gambar 53. <i>Wireframe pencarian</i> aplikasi Nglarisi	98
Gambar 54. <i>Wireframe hasil pencarian</i> aplikasi Nglarisi	98
Gambar 55. <i>Wireframe notifikasi</i> aplikasi Nglarisi	99
Gambar 56. <i>Wireframe cart</i> aplikasi Nglarisi	99
Gambar 57. <i>Wireframe chat</i> aplikasi Nglarisi	100
Gambar 58. <i>Wireframe voucher</i> aplikasi Nglarisi	100
Gambar 59. <i>Wireframe order complete</i> aplikasi Nglarisi	101

Gambar 60. <i>Wireframe track location</i> aplikasi Nglarisi	101
Gambar 61. <i>Wireframe</i> halaman beranda <i>website</i> Nglarisi	102
Gambar 62. <i>Wireframe</i> halaman <i>about us</i> Nglarisi	103
Gambar 63. <i>Wireframe</i> halaman berbagai produk yang ada di aplikasi Nglarisi	103
Gambar 64. <i>Wireframe</i> halaman info lanjut tentang aplikasi Nglarisi	104
Gambar 65. <i>Wireframe</i> halaman untuk <i>download</i> aplikasi Nglarisi	104
Gambar 66. <i>Hi-fi splash screen</i> aplikasi Nglarisi	106
Gambar 67. <i>Hi-fi onboarding</i> aplikasi Nglarisi	106
Gambar 68. <i>Hi-fi log in dan sign up</i> aplikasi Nglarisi	107
Gambar 69. <i>Hi-fi pop-up log in dan sign up with google</i> aplikasi Nglarisi	107
Gambar 70. <i>Hi-fi verifikasi OTP</i> aplikasi Nglarisi	108
Gambar 71. <i>Hi-fi lupa kata sandi</i> aplikasi Nglarisi	108
Gambar 72. <i>Hi-fi pop-up cek email</i> aplikasi Nglarisi	109
Gambar 73. <i>Hi-fi favorit</i> aplikasi Nglarisi	109
Gambar 74. <i>Hi-fi tampilan home</i> aplikasi Nglarisi	110
Gambar 75. <i>Hi-fi pencarian</i> aplikasi Nglarisi	111
Gambar 76. <i>Hi-fi hasil pencarian</i> aplikasi Nglarisi	111
Gambar 77. <i>Hi-fi notifikasi</i> aplikasi Nglarisi	112
Gambar 78. <i>Hi-fi cart</i> aplikasi Nglarisi	112
Gambar 79. <i>Hi-fi chat</i> aplikasi Nglarisi	113
Gambar 80. <i>Hi-fi voucher</i> aplikasi Nglarisi	113
Gambar 81. <i>Hi-fi order complete</i> aplikasi Nglarisi	114
Gambar 82. <i>Hi-fi track location</i> aplikasi Nglarisi	114
Gambar 83. <i>Hi-fi</i> halaman beranda <i>website</i> Nglarisi	115
Gambar 84. <i>Hi-fi</i> halaman <i>about us website</i> Nglarisi	116
Gambar 85. <i>Hi-fi</i> halaman berbagai produk yang ada di aplikasi Nglarisi ...	116
Gambar 86. <i>Hi-fi</i> halaman info lebih lanjut tentang aplikasi Nglarisi	117
Gambar 87. <i>Hi-fi</i> halaman <i>download</i> aplikasi Nglarisi	117
Gambar 88. <i>Hi-fi</i> halaman <i>merchandise website</i> Nglarisi	118

Gambar 89. Proses <i>prototype</i> antarmuka aplikasi Nglarisi	119
Gambar 90. Proses <i>Prototype website</i> Nglarisi	119
Gambar 91. <i>Screenshot video launching</i> aplikasi Nglarisi 1	120
Gambar 92. <i>Screenshot video launching</i> aplikasi Nglarisi 2	120
Gambar 93. <i>Screenshot video launching</i> aplikasi Nglarisi 3	120
Gambar 94. <i>Google ads web banner</i> aplikasi Nglarisi	121
Gambar 95. <i>Desain google ads web banner</i> aplikasi Nglarisi	121
Gambar 96. <i>Desain t-shirt</i> aplikasi Nglarisi 1	123
Gambar 97. <i>Desain t-shirt</i> aplikasi Nglarisi 2	123
Gambar 98. <i>Desain merchandise keychain</i> dari aplikasi Nglarisi	124
Gambar 99. <i>Desain merchandise stiker</i> dari aplikasi Nglarisi	125
Gambar 100. <i>Cover buku user manual development</i> aplikasi Nglarisi	126
Gambar 101. <i>Kode QR menuju buku user manual development</i> aplikasi Nglarisi	127

GLOSARIUM

<i>Antarmuka</i>	: Komponen elektronik yang mengkomunikasikan prosesor dengan komponen atau perangkat lainnya dalam sebuah system
<i>Bounday</i>	: Batas aman dari suatu sistem
<i>Copywriting</i>	: Proses untuk menulis materi pemasaran dan promosi yang persuasif
<i>Dekstop</i>	: Komputer atau layar
<i>Development</i>	: Proses pengembangan
<i>E-commperce</i>	: Perdagangan elektronik
<i>Experience</i>	: Pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk
<i>Grid</i>	: Panduan untuk ukuran dasar komponen
<i>High Fidelity</i>	: Detail rancangan
<i>Low Fidelity</i>	: Gambaran awal suatu rancangan
<i>Interface</i>	: Antarmuka
<i>Mobile</i>	: Perangkat genggam nirkabel
<i>OTP</i>	: Suatu mekanisme untuk masuk ke jaringan atau layanan menggunakan kata sandi unik dan hanya bisa digunakan sekali
<i>Prototype</i>	: Purwarupa atau permodelan suatu produk sebelum produk dapat dirilis dan dikembangkan
<i>Platform</i>	: Perpaduan antaran perangkat lunak dan perangkat

lunak yang dapat menghasilkan sebuah wilayah kerja

Redesign : Rencana untuk membuat perubahan pada struktur dan fungsi, bangunan atau sistem agar lebih sesuai dengan tujuan desain.

Software : Perangkat lunak

Usability : Mengukur sebuah kegunaan dari sebuah antarmuka

User : Pengguna dalam sebuah produk

User Flow : Alur pengguna adalah alur yang diambil oleh pengguna prototipe di situs web atau aplikasi untuk menyelesaikan tugas

User Interface : Antarmuka pengguna

User Persona : Karakteristik pengguna

Wireframe : Tahapan merancang sebuah antarmuka dari situs web atau aplikasi

ABSTRAK

Sebagai media baru dalam bidang UMKM di Kabupaten Jepara, Nglarisi perlu dikembangkan guna terciptanya media yang ramah dan mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna, sehingga kegunaan suatu media sebagai alat untuk mempermudah kerja manusia dapat tercapai, secara khusus dalam laporan skripsi karya ini “*Redesign User Interface/User Exeperience UI/UX Aplikasi Nglarisi UKM Jepara*” penulis ingin memaparkan rencana perancangan kembali tatanan antarmuka dan alur informasi yang tersedia di aplikasi Nglarisi UKM sebelumnya. Dalam proses perancangan, penulis merangkum seluruh kebutuhan serta keluhan pengguna melalui kuisisioner, wawancara, riset terhadap pengguna dan calon pengguna Aplikasi Nglarisi UKM, yang akhirnya penulis mencoba menganalisis menggunakan metode *Mobile Apps/ Website Quality, Service Quality, Information Quality, Dan Usability*. Beserta dengan melakukan pendekatan teori *Design Thinking* sebagai penguat dalam proses redesain aplikasi Nglarisi UKM, setelah itu barulah penulis mencoba merancang sebuah bentukan antarmuka dan alur baru aplikasi Nglarisi UKM Jepara dengan pendekatan teori yang bersangkutan dengan *UI/UX* desain.

Dalam proses redesain penulis mencoba mengaplikasikan bentukan desain dari aplikasinya secara simple, modern dan rapi, serta mengutamakan kejelasan informasi dari masing-masing *screen* aplikasi yang dirancang ulang. Pembangunan dan peletakan tombol navigasi pada tiap halaman juga menjadi pertimbangan agar memudahkan pengguna dalam berinteraksi dan mencapai sebuah goal pengguna pada saat pengguna menggunakan aplikas Nglarisi UKM. Sehingga dapat mengaplikasikan fungsi Desain Komunikasi Visual terhadap aplikasi Nglarisi UKM Jepara, dengan fokus kepada kajian *User Interface/User Experienc Design (UI/UX Design)*.

Kata Kunci: Redesain, Nglarisi UKM Jepara, *UI/UX design*

ABSTRACT

As new medium in the UMKM sector in Jepara Regency, Nglarisi needs to be developed to create a media that is friendly and easy to use by users, so that it can be used as a tool to facilitate human work. Specifically, in this work report "Redesign User Interface / User Experience UI /UX Application of Nglarisi UKM Jepara," the author would like to describe the plan for redesigning the interface and information flow available in the previous Nglarisi UKM application, During the design phase, the author compiles a list of all user needs and complaints using questionnaires, interviews, and research on current and potential Nglarisi UKM app users, which the author then attempts to analyze using the Mobile Apps/Website Quality, Service Quality, Information Quality, and Usability methods. The author next attempts to develop a new interface and flow for the Nglarisi UKM Jepara application using a theoretical method that is applicable to UI/UX design by using a Design Thinking theory approach as a booster in the process of redesigning the Nglarisi UKM application.

The author aims to apply the program's design form in a straightforward, modern, and clean manner during the redesign process, and prioritizes information from each redesigned application screen. When using the Nglarisi UKM application, the development and placement of navigation buttons on each page is also taken into account to make it easier for users to interact and achieve their goals. So that the Visual Communication Design function can be used to the Jepara UKM Nglarisi application, with a focus on the study of User Interface/User Experience Design (UI/UX Design).

Keywords: *Redesign, Nglarisi UKM Jepara, UI/UX design*