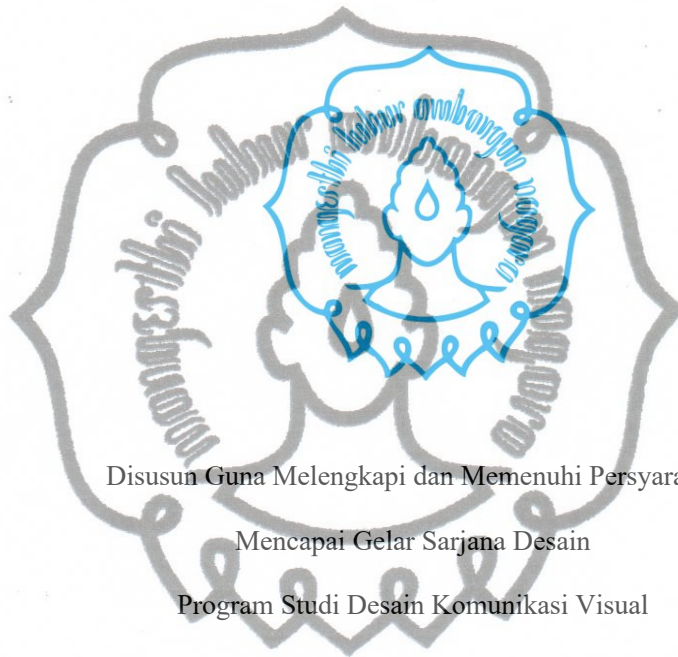


PENGANTAR KARYA

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA APLIKASI JOLI  
JOLAN BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN  
PELAYANAN BAGI PENGGUNA JOLI JOLAN**



Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan

Mencapai Gelar Sarjana Desain

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh:

**Hasna Prihandini**

**C0716027**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**SURAKARTA**

**2020**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul :

### **PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI JOLI JOLAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN BAGI PENGGUNA JOLI JOLAN**

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir ( TA )

Pada Tanggal :

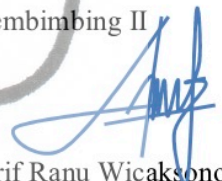
Selasa, 07 Juli 2020

Menyetujui,

Pembimbing I

  
Rudy Wicaksono H, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197503232003121002

Pembimbing II

  
Arif Ranu Wicaksono, S.Kom., M.Kom  
NIP. 198604232019031008

Koordinator Tugas Akhir ( TA )

  
Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn  
NIP. 198406042015041001

## PENGESAHAN

Proposal Karya Tugas Akhir dengan judul :

### **PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI JOLI JOLAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN BAGI PENGGUNA JOLI JOLAN**

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir  
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Sebelas Maret  
Pada Tanggal : Selasa, 07 Juli 2020

Tim Penguji :

Ketua Sidang Tugas Akhir

Rudy Wicaksono H, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197503232003121002

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Arif Ranu Wicaksono, S.Kom., M.Kom  
NIP. 198604232019031008

Penguji Tugas Akhir I

Drs. Mohamad Suharto, M.Sn.  
NIP. 195612201986031003

Penguji Tugas Akhir II

Esty Wulandari, S.Sos., M.Si.  
NIP. 197911092008012015



Dekan  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Dr. Kahmanu Widayat, M.Sn  
NIP. 196212211992011001

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

Andreas Slamet Widodo, S.Sn., M.Hum  
NIP. 197512012001121002

## PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI JOLI JOLAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN BAGI PENGGUNA JOLI JOLAN, beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dengan cara-cara yang tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, 7 Juli 2020

Penulis



Hasna Prihandini

C0716027


## PERSEMBAHAN



**Karya ini penulis persembahkan kepada:**

**Keluarga tercinta yang selalu mendukung.**

## MOTTO



“dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang bingung,  
lalu Dia memberikan petunjuk”

**Surah ad-Duha Ayat 7**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini meskipun dengan berbagai hambatan yang ada dan di tengah adanya pandemi Covid-19. Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, maka penulisan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI JOLI JOLAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN BAGI PENGGUNA JOLI JOLAN ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

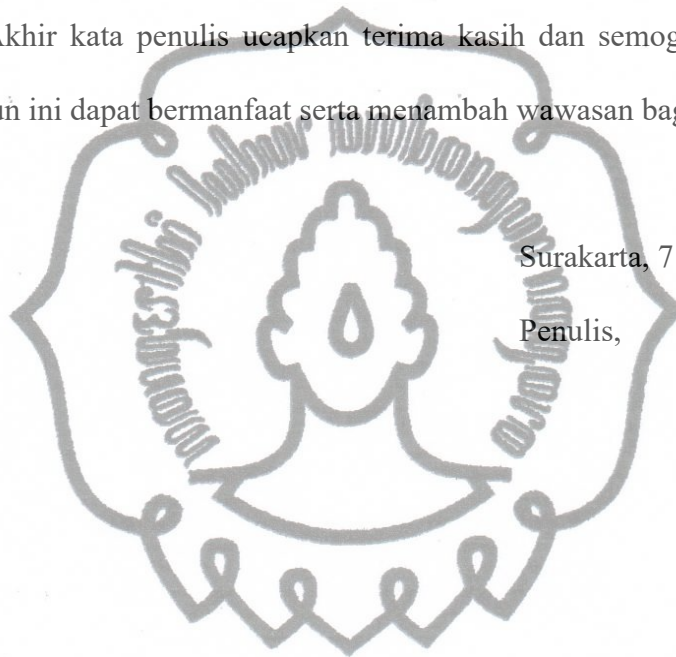
1. Dr. Rahmanu Widayat, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Andreas Slamet Widodo, S.Sn., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Rudy Wicaksono Herlambang, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing I yang telah memberikan saran dan bimbingannya.
4. Arif Ranu Wicaksono, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing II yang telah memberikan saran dan bimbingannya.
5. Seluruh staf dan dosen pengajar program studi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
6. Seluruh relawan Joli Jolan yang membantu terkumpulnya data sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

7. Keluarga yang senantiasa mendoakan dan mendukung penulis untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan kuliah dengan baik dan lancar.
8. Sahabat yang senantiasa saling memberikan dukungan dan doa.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan semoga apa yang telah penulis susun ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Surakarta, 7 Juli 2020

Penulis,





## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Manfaat Perancangan.....	4
E. Metode Penelitian.....	5
F. Metode Analisis Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
A. Tinjauan Perancangan.....	10
B. Tinjauan <i>User Interface</i> .....	11
C. Tinjauan Aplikasi.....	19
D. Tinjauan <i>Android</i> .....	19
BAB III IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....	22

A. Identifikasi Data.....	22
B. Analisis Media yang Telah digunakan Sebelumnya.....	27
C. Analisis Kebutuhan Media.....	31
D. Analisis Keunggulan Media yang Akan Dibuat .....	34
E. Komparasi Aplikasi Sejenis .....	34
F. Analisis SWOT.....	42
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>45</b>
A. Metode Perancangan.....	45
B. Tujuan Kreatif.....	48
C. Strategi Kreatif.....	48
D. Konsep Media Pendukung .....	68
E. Prediksi Biaya Perancangan .....	73
<b>BAB V PROSES PERANCANGAN.....</b>	<b>73</b>
A. Alur Perancangan <i>User Interface</i> .....	73
B. Pengembangan Desain .....	75
C. Tampilan Visual User Interface Aplikasi.....	89
D. Desain Media Pendukung .....	99
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>109</b>
A. Kesimpulan .....	109
B. Saran.....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>114</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Joli Jolan.....	23
Gambar 2 Profil Instagram Joli Jolan.....	29
Gambar 3 Contoh Postingan Instagram Joli Jolan .....	29
Gambar 4 Brosur Joli Jolan.....	30
Gambar 5 Tampilan User Interface awal Swapub (Logo) .....	35
Gambar 6 Tampilan UI SignUp/LogIn aplikasi Swapub.....	37
Gambar 7 Tampilan UI Beranda dan Menu aplikasi Swapub.....	38
Gambar 8 Tampilan UI awal Rumah Barter (Logo) .....	39
Gambar 9 Tampilan <i>User Interface</i> Registrasi Aplikasi Rumah Barter .....	41
Gambar 10 Tampilan UI beranda aplikasi Rumah Barter.....	42
Gambar 11 <i>Low Fidelity Wireframe</i> (kiri) dan <i>High Fidelity Wireframe</i> (kanan) .....	47
Gambar 12 <i>Grid</i> , <i>Keyline</i> , dan <i>Padding</i> .....	58
Gambar 13 Skala pengukuran <i>baseline grid</i> 8dp dan 4dp .....	59
Gambar 14 <i>Responsive layout grid</i> .....	59
Gambar 15 Panduan Ikon Google Material Design .....	60
Gambar 16 Font Nunito Sans.....	61
Gambar 17 Panduan skala tipografi Google Material Design .....	61
Gambar 18 Warna utama yang akan digunakan .....	62
Gambar 19 Contoh Buttom Navigation Google Material Design.....	63
Gambar 20 Contoh Dialogs Google Material Design .....	64
Gambar 21 Contoh Text Fields Google Material Design .....	65
Gambar 22 Logo Joli Jolan .....	66

Gambar 23 Contoh Penggunaan Logo .....	66
Gambar 24 Alur Perancangan UI Aplikasi Joli Jalan .....	73
Gambar 25 <i>Mood Board</i> .....	74
Gambar 26 <i>Style Guide</i> .....	75
Gambar 27 Contoh penempatan logo.....	76
Gambar 28 Ikon.....	76
Gambar 29 Logo dan <i>Splash Screen</i> .....	78
Gambar 30 Tampilan Masuk, Registrasi, dan Syarat dan Ketentuan Screen.....	78
Gambar 31 Tampilan Home, Notifikasi dan Wish List Screen .....	79
Gambar 32 Tampilan Feed Screen.....	79
Gambar 33 Tampilan Keranjang dan Detail Barang Screen.....	80
Gambar 34 Tampilan Profil Akun Mencari dan Menyumbang Barang.....	80
Gambar 35 High Fidelity Wireframes On Boarding.....	81
Gambar 36 High Fidelity Wireframes Daftar dan Masuk dengan Akun .....	82
Gambar 37 High Fidelity Wireframes Home.....	83
Gambar 38 High Fidelity Wireframes Feed.....	84
Gambar 39 High Fidelity Wireframes Keranjang dan Pengambilan Barang.....	85
Gambar 40 High Fidelity Wireframes Profil.....	85
Gambar 41 Proses Prototyping.....	86
Gambar 42 Aplikasi Joli Jalan .....	89
Gambar 43 Tampilan Awal.....	90
Gambar 44 Tampilan Daftar dan Masuk Apps .....	91
Gambar 45 Tampilan Syarat dan Ketentuan .....	92
Gambar 46 Tampilan Home.....	93

Gambar 47 Tampilan Kategori.....	94
Gambar 48 Tampilan Notifikasi(kiri) dan Wish List(kanan).....	94
Gambar 49 Tampilan Feed.....	95
Gambar 50 Tampilan Keranjang.....	96
Gambar 51 Tampilan Pengambilan Barang .....	97
Gambar 52 Tampilan Profil akun Pencari dan akun Donasi.....	98
Gambar 53 Desain Poster Aplikasi Joli Jalan.....	99
Gambar 54 Desain Banner .....	100
Gambar 55 Desain Flyer .....	101
Gambar 56 Desain Instagram Post.....	102
Gambar 57 Desain Halaman Facebook.....	103
Gambar 58 Desain Online Ads Banner.....	104
Gambar 59 Desain Stiker .....	105
Gambar 60 Desain Business Card.....	106
Gambar 61 Desain Lakban.....	107
Gambar 62 Desain Kaos.....	108
Gambar 1. Poster.....	122
Gambar 2. Flyer .....	123
Gambar 3. X-Banner .....	124
Gambar 4 Instagram Profil.....	125
Gambar 5. Facebook .....	126
Gambar 6. Online Ads Banner .....	127
Gambar 7 Stiker .....	128
Gambar 9 Lakban.....	129

Gambar 9 Kaos.....	130
--------------------	-----

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Alur <i>Design Thinking</i> .....	8
Bagan 2 Data Barang Donasi .....	26
Bagan 3 Data Barang Ambil .....	27
Bagan 4 Metode <i>Design Thinking</i> .....	45
Bagan 5 Alur Konten Aplikasi Joli Jolan.....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Alamat <i>dropbox</i> Joli Jolan .....	24
Tabel 2 Analisis SWOT.....	44
Tabel 3 Prediksi Biaya Perancangan.....	73
Tabel 4 Pertanyaan <i>Usability testing</i> .....	87
Tabel 5 Keterangan Penilaian .....	87
Tabel 6 Hasil <i>Usability Testing</i> .....	88



## PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI JOLI JOLAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN BAGI PENGGUNA JOLI JOLAN

---

Hasna Prihandini<sup>1</sup>

Rudy Wicaksono Herlambang, S.Sn., M.Sn.<sup>2</sup>

Arif Ranu Wicaksono, S.Kom., M.Kom.<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan *User Interface* Pada Aplikasi Joli Jolan berbasis *Android* untuk Meningkatkan Pelayanan bagi Pengguna Joli Jolan”. Joli Jolan adalah sebuah komunitas yang melakukan tukar menukar barang atas dasar rasa solidaritas di masyarakat. Anggota Joli Jolan akan dapat menyumbang dan mengambil barang yang tersedia di Joli Jolan. Namun, karena kurangnya relawan, kegiatan Joli Jolan hanya dapat diadakan pada akhir pekan, membuat mereka tidak dapat mengoptimalkan kegiatan mereka. Oleh karena itu, untuk meningkatkan layanan di Joli Jolan, penulis menawarkan solusi dalam bentuk aplikasi *mobile* sebagai media utama. Dalam merancang aplikasi Joli Jolan, penulis menggunakan metode penelitian dengan deskriptif kualitatif untuk menentukan kebutuhan pengguna. Dalam prosesnya, juga menggunakan teori *Design Thinking*. *Design Thinking* memberikan pendekatan berbasis solusi untuk pemecahan masalah. Berorientasi masalah pengguna untuk menyusun *fitur* yang dibutuhkan untuk memberikan solusi pada aplikasi *mobile*. Perancangan dengan gaya visual dengan konsep minimalis, *clean* dan modern serta menggunakan Google Material Design sebagai acuan dalam merancangan *user interface*. Media pendukung berupa media cetak, media *online*, *merchandise* dan *stationery* dirancang untuk sosialisasikan media utama. Dengan adanya aplikasi *mobile*, diharapkan Joli Jolan dapat meningkatkan layanan mereka dalam pertukaran barang.

Kata kunci: Tukar Barang, Aplikasi *Mobile*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual FSRD UNS

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing I

<sup>3</sup>Dosen Pembimbing II

## ***DESIGNING ANDROID-BASED JOLI JOLAN APPLICATIONS TO IMPROVE SERVICE FOR JOLI JOLAN USERS***

---

Hasna Prihandini<sup>1</sup>

Rudy Wicaksono Herlambang, S.Sn., M.Sn.<sup>2</sup>

Arif Ranu Wicaksono, S.Kom., M.Kom.<sup>3</sup>

### ***ABSTRACT***

*Introduction to this Final Project entitled "User Interface Design In Android-Based Joli Jolan Applications To Improve Service For Joli Jolan Users. Joli Jolan is a goods exchanges community based on a sense of solidarity in society. Joli Jolan members will be able to donate and take goods that are available on Joli Jolan. However, Joli Jolan activities can only be held on the weekend due to a lack of volunteers, making them unable to optimize their activities. Therefore, to improve services in Joli Jolan, the writer offers a solution in the form of a mobile application. In designing Joli Jolan applications, the authors use descriptive qualitative research methods to determine the user needs. In the process, also use Design Thinking theory. Design Thinking provides a solution-based approach to problemsolving. User problem-oriented to compile the features needed to provide solutions to the mobile applications. The design style is a minimalist, clean and modern concept and use Google Material Design as a reference in designing the user interface. The supporting media such as printed media, online media, merchandise and stationery are designed to socialize mobile apps Joli Jolan. With the mobile application, it is expected that Joli Jolan can improve their services in the exchange of goods.*

*Key Words: Exchange Goods, Mobile Application*

---

<sup>1</sup>*Student of Visual Communication Design of Faculty of Design and Fine Arts  
Sebelas Maret University*

<sup>2</sup>*Lecture Guide I*

<sup>3</sup>*Lecture Guide II*