

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE
APLIKASI “TIMURAN SPEEDSHOPPING”**



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Rido Herlambang Widyaning Pangestu

C.9515041

PROGRAM STUDI D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima dan disetujui oleh
Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual
Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret
Surakarta



Mengetahui,

Ketua Program Studi
Diploma III Desain Komunikasi
Visual

Pembimbing Tugas Akhir,



Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.

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

NIP. 19711115 200604 1 001

NIP. 19860423 201903 1 008

HALAMAN PENGESAHAN

Pengantar Tugas Akhir
telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Pada tanggal 22 September 2020

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

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

NIP. 198604232019031008



Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Sigted Himawan Yudhanto, M.Sn., M.Sn.

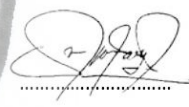
NIP. 1985080420200801



Penguji Tugas Akhir

Jauhari, S.Sn, M.Sn.

NIP. 1983010520161001



Mengetahui,

Direktur Sekolah Vokasi

Ketua Program Studi

Universitas Sebelas Maret,

Diploma III Desain Komunikasi Visual,



Drs. Santoso Tri Hananto, M.Acc, Ak.

Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19690924 199402 1 001

NIP. 19711115 200604 1 001



MOTTO



“Menjadi orang yang mengandalkan Tuhan &
menaruh harapan kepada Tuhan.”

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Papi, mami, kakak & adik serta orang tua rohani yang senantiasa mendoakan, memperhatikan, mendorong dan memberikan semangat serta mengingatkan penulis untuk menjalani hidup yang penuh penyembahan kepada Allah serta untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat Tuhan yang telah melimpahkan kasih karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain User Interface Aplikasi Timuran Speedshopping” ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar oleh penulis. Penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk mencapai gelar Ahli Madya Diploma III Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar tentunya tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak kampus maupun dari pihak yang menjadi objek penelitian Tugas Akhir. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Santoso Tri Handoko, M.Acc, selaku Direktur Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Sekolah Vokasi UNS.
3. Esty Wulandari S.sos., M.Si, selaku Pembimbing Akademis
4. Arif Ranu Wicaksono, S.Kom, M.Kom, selaku Pembimbing Tugas Akhir
5. Timuran Motor Speedshop yang sudah mengizinkan penulis untuk memakai toko Timuran Motor Speedshop sebagai objek penelitian Tugas Akhir
6. Papi, Mami, kakak dan adik yang memberikan dorongan semangat, doa, dan masukan kepada penulis
7. Teman-teman dan keluarga besar D III Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret.

Penulis menyadari bahwa penyusunan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari

para pembaca. Semoga penulis karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan kita semua.

Surakarta, 23 Juni 2020

Penulis,



Rido Herlambang W.P

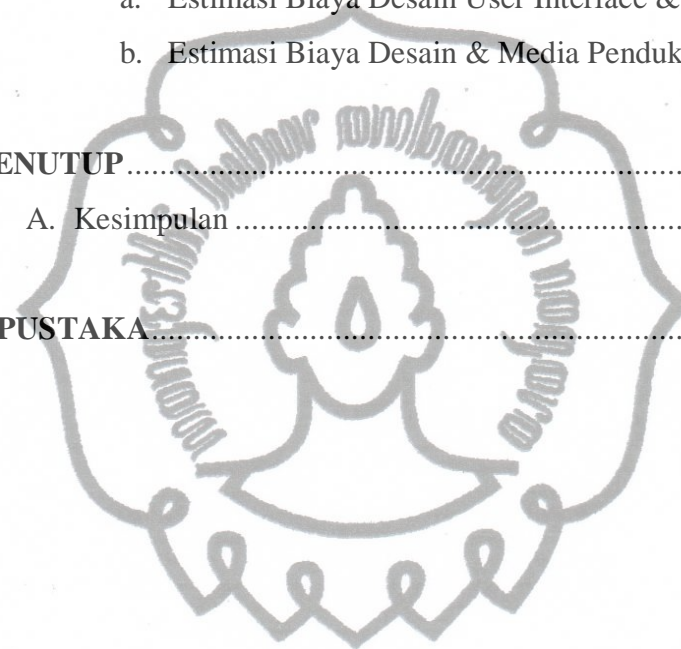


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	4
BAB II IDENTIFIKASI DATA	5
A. Profil Toko	5
1. Sejarah Toko	5
2. Kegiatan Promosi	7
3. Visi dan Misi	9
4. Bentuk Usaha	9
5. Struktur Organigram	10
B. Target Market	12
1. Demografis	13
2. Geografis	13
BAB III PROSES PERANCANGAN	14

A. Konsep Kreatif	14
1. Metode Penelitian	14
2. Pemilihan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	17
3. Pembuatan Wireframe	18
4. Pembuatan User Flow Map	19
5. Pembuatan Prototype	20
6. Pengujian & Evaluasi.....	20
B. Konsep Perancangan	20
1. Strategi Kreatif	21
2. Strategi Visual	22
a. Logo	22
b. Icon.....	25
c. Tipografi.....	26
d. Warna	28
3. Media Pendukung	32
a. Poster	33
b. Flyer	33
c. X-Banner	34
d. Iklan Instagram	34
e. Iklan Twitter	35
f. Iklan Facebook.....	35
g. Stiker	36
h. Mug	36
i. Kaos.....	37
j. MMT	37
4. Target Audience	37
a. Demografi.....	38
b. Geografi.....	38
c. Psikologi.....	38

5. Proses Produksi	39
a. Pembuatan User Flow Map	39
b. Pembuatan Low Fi Design / Wireframe	39
c. Pembuatan High Fi Design & Visualisasi Karya.....	44
d. Visualisasi Karya Pendukung	49
6. Estimasi Biaya Produksi	61
a. Estimasi Biaya Desain User Interface & Prototype	61
b. Estimasi Biaya Desain & Media Pendukung.....	62
BAB IV PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
DAFTAR PUSTAKA	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Timuran Speedshop	6
Gambar 2.2. Instagram Timuran Speedshop.....	8
Gambar 2.3. Instagram Timuran Speedshop.....	9
Gambar 2.4. Struktur Organigram.....	11
Gambar 3.1. Design Thinking.....	18
Gambar 3.2. Wireframe Example.....	19
Gambar 3.3. User Flowmap.....	20
Gambar 3.4. Logo Timuran Speedshop.....	25
Gambar 3.5. Color Guide.....	25
Gambar 3.6. Contoh Icon.....	26
Gambar 3.7. Bentuk Font Nuito Sans.....	28
Gambar 3.8. Warna Orange.....	30
Gambar 3.9. Warna Hitam.....	31
Gambar 3.10. Warna abu-abu.....	32
Gambar 3.11. Warna putih.....	32
Gambar 3.12. User Flow Map Timuran Speedshopping.....	40
Gambar 3.13. Low Fi Splash Screen.....	41
Gambar 3.14. Low Fi Daftar & Masuk.....	41
Gambar 3.15. Low Fi Home.....	42
Gambar 3.16. Low Fi Pesan Masuk.....	42
Gambar 3.17. Low Fi Keranjang.....	43
Gambar 3.18. Low Fi Akun.....	44
Gambar 3.19. Low Fi Menu.....	44
Gambar 3.20. Splash Screen.....	45
Gambar 3.21. Daftar & Masuk.....	45
Gambar 3.22. Home.....	46

Gambar 3.23. Menu	46
Gambar 3.24. Pesan Masuk.....	47
Gambar 3.25. Keranjang Isi & Kosong	47
Gambar 3.26. Detail Produk.....	48
Gambar 3.27. Detail Pesanan & Pengisian Data	49
Gambar 3.28. Check Out.....	49
Gambar 3.29. Poster	50
Gambar 3.30. Poster Mock Up.....	51
Gambar 3.31. Flyer	51
Gambar 3.32. Flyer Mock Up	52
Gambar 3.33. X-Banner	52
Gambar 3.34. X-Banner Mock Up	53
Gambar 3.35. Iklan Instagram.....	53
Gambar 3.36. Iklan Instagram Mock Up	54
Gambar 3.37. Iklan Twitter	54
Gambar 3.38. Iklan Twitter Mock Up	55
Gambar 3.39. Iklan Facebook.....	55
Gambar 3.40. Iklan Facebook Mock Up.....	56
Gambar 3.41. Sticker	56
Gambar 3.42. Sticker Mock Up.....	57
Gambar 3.43. Mug Mock Up	57
Gambar 3.44. Kaos / T-shirt.....	58
Gambar 3.45. MMT Banner.....	58
Gambar 3.46. Banner Mock Up	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Logo Estimasi Biaya Desain User Interface	59
Tabel 3.2. Logo Estimasi Biaya Media Promosi	60



