

**TUGAS AKHIR**

**REDESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI DOLAN  
BANYUMAS**



**GALIH NAUFAL PRATAMA  
18105016**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2022**

## **TUGAS AKHIR**

# **REDESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI DOLAN BANYUMAS**

## ***DOLAN BANYUMAS APPLICATION REDESIGN***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



**GALIH NAUFAL PRATAMA  
18105016**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2022**

Lembar Pengesahan Pembimbing

**REDESAIN APLIKASI DOLAN BANYUMAS**

***DOLAN BANYUMAS APPLICATION REDESIGN***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

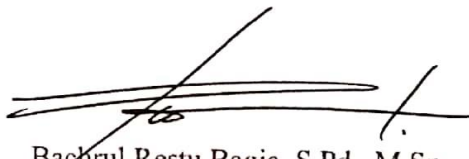
**GALIH NAUFAL PRATAMA  
(18105016)**

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir  
Pada hari Jumat, 19 Agustus 2022

Pembimbing I,

  
Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0609119002

Pembimbing II,

  
Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.  
NIDN. 0607099302

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain  
Tanggal 19 Agustus 2022

  
Dekan  
Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.  
NIK. 1891009

Lembar Penetapan Penguji

**REDESAIN APLIKASI DOLAN BANYUMAS**

***DOLAN BANYUMAS APPLICATION REDESIGN***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**GALIH NAUFAL PRATAMA**  
(18105016)

Tugas Akhir Telah diuji dan Dinilai Panitia Penguji  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Pada Tanggal: 19 Agustus 2022

Ketua Sidang Tugas Akhir  
Luqman Wahyudi, S. Sn., M.Sn.  
NIDN. 0609119002

(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.  
NIDN. 0607099302

(.....)

Penguji I  
Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0613068802

(.....)

Penguji II  
Diovianto Putra Rakhmadani, S.Kom., M.M.  
NIDN. 0610119002

(.....)

Mengetahui

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.  
NIDN. 0619029102

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual

Arsita Pimandita, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 062101850

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Galih Naufal Pratama

NIM : 18105016

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Redesain Aplikasi Dolan Banyumas**

Dosen Pembimbing Utama : Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping : Bachrul Restu Bagia, S.Pd., M.Sn

6. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
7. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
8. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
9. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
10. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 9 Agustus 2022,

Yang Menyatakan,

  
The stamp is a red circular official seal of Institut Teknologi Telkom Purwokerto. It contains the text 'INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO' around the perimeter and 'METERAI TEMPEL' in the center. Below the stamp, the text '7EE6AJX964455901' is printed. The signature is written in black ink over the stamp.

(Galih Naufal Pratama)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan kepada kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat, Hidayah, dan juga Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Tugas Akhir dengan judul “Redesain *User interface* Aplikasi Dolan Banyumas”. Laporan proposal penelitian ini dibuat untuk menyempurnakan Tugas Akhir. Penulis menyadari bahwa dalam Menyusun proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari Dosen Pembimbing dan orang-orang terdekat yang selalu memberi dukungan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. Selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
3. Arsita Pinandita, M.Sn. Selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual
4. Bapak Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing 1 yang telah memberikan banyak dukungan, inspirasi, dan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn., selaku pembimbing 2 yang juga telah memberikan banyak dukungan, inspirasi, dan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
6. Orangtua tercinta dan saya banggakan Ayahanda Bambang Kuswianto dan Ibunda Asri Purwanti, dan adek saya Puspita Dinda Safira, dan pacar saya Umnia Afifah yang telah mendoakan, memberikan dukungan, dan memotivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penulisan Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya, sehingga akhirnya laporan proposal penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi bidang Pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL LUAR</b>	
<b>HALAMAN SAMPUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENETAPAN PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Batasan Masalah .....	5
1.5. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1. Referensi Perancangan.....	7
2.2. Referensi Desain .....	9
2.3. Dasar Teori.....	12
2.3.1. <i>User interface</i> .....	12
2.3.2. Peran Penting User Interface pada Sebuah Produk .....	12
2.3.3. Karakteristik User Interface .....	13
2.3.4. Komponen Pada Design User Interface .....	14
2.3.5. Gaya Desain .....	16
2.3.6. <i>User experience</i> .....	16
2.3.7. <i>User Research</i> .....	17



2.3.8. Komponen <i>UI/UX</i> .....	18
2.3.9. Interaksi Desain.....	18
2.3.10. Fungsionalitas .....	18
2.3.11. <i>User Persona</i> .....	18
2.3.12. Workflow Design UI UX.....	19
2.3.13. <i>User Centered Design (UCD)</i> .....	20
2.3.14. Tahapan UCD .....	21
2.3.15. Usability Testing.....	22
2.3.16. Prinsip UCD.....	23
2.3.17. User Experience Quisionaire.....	24
2.3.18. Warna.....	24
2.3.19. <i>Layout</i> .....	27
2.3.20. <i>Flat Design</i> .....	27
2.3.21. <i>Minimalist</i> .....	28
2.3.22. Prinsip-Prinsip Layout .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1. Metode .....	30
3.1.1. Desain Penelitian.....	30
3.2. Objek dan Subjek Penelitian.....	31
3.3. Sumber Data dan Jenis Data .....	31
3.3.1. Data Primer .....	31
3.3.2. Data Sekunder.....	31
3.4. Informan Penelitian.....	32
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5.1. Observasi.....	33
3.5.2. Wawancara.....	33
3.6. Metode Analisis Data.....	34
3.7. Identifikasi Data.....	34
3.7.1. Profil Perusahaann .....	34
3.7.2. Promosi Yang Pernah Dilakukan .....	38
3.7.3. Studi Komparasi.....	38
3.7.4. Hasil Wawancara .....	40

3.7.5. Data Kuisioner .....	41
3.7.6. <i>User Persona</i> .....	43
3.7.7. Analisis Data .....	46
3.7.8. <i>Uniqe Selling Point</i> .....	48
3.7.9. <i>Positioning</i> .....	49
3.8. Kerangka Penelitian .....	49
3.9. Jadwal Rencana Perancangan .....	50
<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
4.1. Ide Dasar Perancangan .....	51
4.2. Konsep Perancangan : User Centered Design .....	51
4.2.1. Konteks Penggunaan.....	51
4.2.2. Organization Requirement.....	51
4.2.2.1. Target Market.....	51
4.2.3. Test.....	64
4.2.4. Evaluasi Desain.....	78
4.3. Rincian Produksi.....	78
<b>BAB V VISUALISASI KARYA .....</b>	<b>79</b>
5.1. Media Utama .....	79
5.2. Media Pendukung.....	80
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
6.1. Kesimpulan.....	82
6.2. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Pengguna 1 .....	43
Tabel 3.2 Data Pengguna 2 .....	44
Tabel 3.3 Data Pengguna 3 .....	45
Tabel 3.4 Data Pengguna 4 .....	46
Tabel 4.1 <i>User flow</i> .....	52
Tabel 4.2 Rincian Produk.....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Go Travel.....	9
Gambar 2.2 Tampilan Aplikasi Jogja Istimewa.....	10
Gambar 2.3 Tampilan Aplikasi Giwangan Sumsel.....	12
Gambar 2.4 Alur UCD .....	23
Gambar 3.1 Logo Dolan Banyumas.....	41
Gambar 3.2 Komentar di google playstore .....	41
Gambar 3.3 Informasi Aplikasi.....	42
Gambar 3.4 Pencarian di Appstore .....	42
Gambar 3.5 Tampilan Aplikasi Dolan Banyumas .....	43
Gambar 3.6 Promosi Aplikasi Dolan Banyumas .....	44
Gambar 3.7 Gambar beranda .....	45
Gambar 3.8 Gambar list menu .....	45
Gambar 3.9 Loading screen .....	46
Gambar 3.10 Beranda.....	46
Gambar 3.11 Grafik pemilihan aplikasi .....	48
Gambar 3.12 Grafik nilai ketertarikan .....	48
Gambar 3.13 Grafik Perbaikan yang dibutuhkan.....	49
Gambar 4.1 <i>Login</i> .....	53
Gambar 4.2 Daftar Akun.....	53
Gambar 4.3 Lupa Kata Sandi .....	53
Gambar 4.4 Menu Unggulan.....	54
Gambar 4.5 Isi Menu Unggulan.....	54
Gambar 4.6 Foto, Pencarian dan Whislist.....	54
Gambar 4.7 Riwayat Perjalanan, Profil, Ubah Nomor Telpon .....	55
Gambar 4.8 Ubah Nomor Telpon.....	55

Gambar 4.9 Ubah Kata Sandi.....	55
Gambar 4.10 <i>Login</i> .....	56
Gambar 4.11 Menu Daftar .....	56
Gambar 4.12 Menu Pop Up Daftar .....	56
Gambar 4.13 Lupa Kata Sandi .....	57
Gambar 4.14 Beranda dan Menu Informasi .....	57
Gambar 4.15 Pencarian dan Detail Informasi .....	57
Gambar 4.16 Detail Informasi Penginapan dan <i>Pop Up Share</i> .....	58
Gambar 4.17 Detail Informasi Desa Wisata .....	58
Gambar 4.18 Pencarian .....	58
Gambar 4.19 Hasil Pencarian Kuliner .....	59
Gambar 4.20 Pencarian Penginapan .....	59
Gambar 4.21 Hasil Pencarian Penginapan .....	59
Gambar 4.22 Pencarian Desa Wisata .....	60
Gambar 4.23 Hasil Pencarian Desa Wisata.....	60
Gambar 4.24 Alur menu Kuliner .....	60
Gambar 4.25 Alur menu Penginapan .....	61
Gambar 4.26 Alur menu Desa Wisata.....	61
Gambar 4.27 Alur menu Biro Perjalanan.....	61
Gambar 4.28 Alur menu Objek Wisata.....	62
Gambar 4.29 Alur menu Oleh-oleh.....	62
Gambar 4.30 Whislist, Riwayat Perjalanan dan Profil .....	62
Gambar 4.31 Ubah Nomor Telpon .....	63
Gambar 4.32 Ubah Kata Sandi .....	63
Gambar 4.33 Kolom Penilaian.....	64
Gambar 4.34 Grafik Ikon .....	64
Gambar 4.35 Grafik Tata Letak .....	65
Gambar 4.36 Grafik Warna.....	65
Gambar 4.37 Grafik Tipografi .....	65
Gambar 4.38 Grafik Ilustrasi .....	66

Gambar 4.39 Grafik Komentar .....	66
Gambar 4.40 Grafik Menyenangkan atau Menyusahkan.....	66
Gambar 4.41 Grafik Dipahami dan Tidak dipahami.....	67
Gambar 4.42 Grafik Monoton dan Kreatif.....	67
Gambar 4.43 Grafik Sulit dan Mudah.....	67
Gambar 4.44 Grafik Bermanfaat dan Kurang bermanfaat .....	68
Gambar 4.45 Grafik Membosankan dan Mengasyikkan .....	68
Gambar 4.46 Grafik Menarik dan Tidak menarik.....	68
Gambar 4.47 Grafik Diprediksi dan Tidak diprediksi .....	69
Gambar 4.48 Grafik Lambat dan Cepat .....	69
Gambar 4.49 Grafik Konvensional dan Berdaya Cipta .....	69
Gambar 4.50 Grafik Menghalangi dan Mendukung .....	70
Gambar 4.51 Grafik Buruk dan Baik .....	70
Gambar 4.52 Grafik Rumit dan Sederhana .....	70
Gambar 4.53 Grafik Disukai dan Menggembirakan .....	71
Gambar 4.54 Grafik Lazim dan Terdepan .....	71
Gambar 4.55 Grafik Nyaman dan Tidak Nyaman .....	71
Gambar 4.56 Grafik Aman dan Tidak Aman.....	72
Gambar 4.57 Grafik Memotivasi dan Tidak memotivasi .....	72
Gambar 4.58 Grafik Memenuhi dan Tidak memenuhi ekspektasi .....	72
Gambar 4.59 Grafik Efisien dan Tidak efisien .....	73
Gambar 4.60 Grafik Membingungkan dan Jelas .....	73
Gambar 4.61 Grafik Praktis dan Tidak praktis .....	73
Gambar 4.62 Grafik Berantakan dan Terorganisir.....	74
Gambar 4.63 Grafik Aktraktif dan Tidak aktraktif .....	74
Gambar 4.64 Grafik Ramah dan Tidak ramah .....	74
Gambar 4.65 Desain sesudah Revisi.....	76
Gambar 4.66 Desain sebelum Revisi .....	76
Gambar 4.67 Desain sebelum Revisi .....	76
Gambar 4.68 Desain sesudah Revisi.....	77

Gambar 4.69 Hasil Pengujian Berikutnya.....	77
Gambar 4.70 Media Utama .....	79
Gambar 4.71 Media Pendukung.....	80
Gambar 4.72 Media Pendukung.....	81
Gambar 4.73 Media Pendukung.....	81

## **DAFTAR LAMPIRAN**

L.1 Transkrip Kuisisioner Dengan Pengguna Aplikasi Dolan Banyumas	78
L.2 Data Narasumber Pelaku Penanggung Jawab Aplikasi Dolan Banyumas	78
L.3 Data Hasil Jawaban Kuisisioner Google Form Aplikasi Dolan Banyumas	79