

TUGAS AKHIR

USER INTERFACE APLIKASI MOBILE DIGITAL GUIDE
PADA LOKAWISATA BATURRADEN



RIZAL RAMADHAN

19105091

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

2023

TUGAS AKHIR

USER INTERFACE APLIKASI MOBILE DIGITAL GUIDE
PADA LOKAWISATA BATURRADEN

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual



RIZAL RAMADHAN

19105091

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

2023

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING


***USER INTERFACE APLIKASI MOBILE DIGITAL GUIDE
PADA LOKAWISATA BATURRADEN***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh
RIZAL RAMADHAN 19105091

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Selasa, 12 Mei 2023

Pembimbing I,


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

Pembimbing II,


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

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

USER INTERFACE APLIKASI MOBILE DIGITAL GUIDE PADA LOKAWISATA BATURRADEN

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

RIZAL RAMADHAN 19105091

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 12 Mei 2023**

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
Gilang Ramadhan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0620058602

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


(.....)


(.....)


(.....)



(.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


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

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rizal Ramadhan
NIM : 19105091
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

User Interface Aplikasi Mobile Digital Guide pada Lokawisata Baturraden

Dosen Pembimbing Utama : Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.
Dosen Pembimbing Pendamping : Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.

1. 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.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. 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.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. 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, 10 Mei 2022

Yang Menyatakan,



(Rizal Ramadhan)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Pertama-tama penulis ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan taufiq serta hidayat-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, berkat rahmat dan taufiq serta hidayat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan selama penulisan dan pengerjaan tugas akhir ini berlangsung.
3. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Muhammad Fajar Sidiq S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
5. Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, inspirasi, serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir.
7. Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, inspirasi, serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir..
8. Seluruh responden dan informan yang telah membantu dalam proses pengumpulan data sebagai bagian dari bahan penelitian.
9. Semua pihak yang penulis banggakan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan penulis. Maka dari itu, penulis menerima kritik dan saran guna menyempurnakan laporan tugas akhir ini, sehingga dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dikembangkan lagi lebih lanjut.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Purwokerto, 10 Mei 2023

Rizal Ramadhan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Pustaka.....	5
2.2 Referensi Karya.....	8
2.3 Landasan Teori.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Metode Penelitian.....	17
3.1.1 Jenis Penelitian.....	17
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	17
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data.....	18
3.1.4 Informan Penelitian.....	18
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.1.6 Metode Analisis Data.....	20

3.2 Identifikasi Data.....	20
3.2.1 Profil dan Sejarah Objek Wisata.....	20
3.2.2 Visi-Misi.....	22
3.2.3 Data Objek Wisata.....	23
3.2.4 Studi Komparasi.....	40
3.3 Analisis Data.....	43
3.3.1 Analisis SWOT.....	43
3.3.2 USP.....	44
3.3.3 <i>Positioning</i>	45
3.4 Kerangka Perancangan.....	46
3.5 Jadwal Kegiatan.....	47
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....	48
4.1 Ide Dasar Perancangan.....	48
4.2 Konsep Perancangan.....	48
4.2.1 Konteks Penggunaan.....	49
4.2.2 <i>Organization Requirements</i>	50
4.2.3 <i>Design Solution</i>	54
4.2.4 <i>Evaluate Design</i>	77
4.3 Media.....	80
4.3.1 Media Pendukung.....	80
4.3.2 Strategi Media.....	82
4.4 Produksi.....	82
BAB V VISUALISASI KARYA.....	83
5.1 Mockup Aplikasi.....	83
5.2 <i>X Banner</i>	83
5.3 Instagram.....	84
5.4 <i>Leaflet</i>	84
5.5 Kaos.....	85
5.6 Stiker.....	85
5.7 Topi.....	86
BAB VI PENUTUP.....	87
6.1 Kesimpulan.....	87

6.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 HTM Lokawisata Baturraden.....	23
Tabel 3.2 Studi Komparasi.....	42
Tabel 3.3 Analisis SWOT.....	43
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan.....	47
Tabel 4.1 <i>Evaluate Design</i>	77
Tabel 4.2 Biaya Produksi.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain aplikasi Chester Zoo.....	8
Gambar 2.2 Desain aplikasi Tlusure.....	9
Gambar 2.3 Desain aplikasi My Disney Experience.....	10
Gambar 3.1 Lokawisata Baturraden.....	20
Gambar 3.2 Teater Alam Baturraden.....	23
Gambar 3.3 Cascade Alam Sendang Mulya.....	24
Gambar 3.4 Terapi Ikan Tawa Sehat Baturraden.....	25
Gambar 3.5 Kolam renang Langen Kusumo.....	25
Gambar 3.6 Kolam renang Papan Luncur.....	26
Gambar 3.7 Curug Gumawang.....	27
Gambar 3.8 Wahana permainan anak.....	28
Gambar 3.9 Pemandian air hangat belerang.....	28
Gambar 3.10 Bioskop 3D.....	29
Gambar 3.11 Jembatan kaca.....	29
Gambar 3.12 Sepeda gantung.....	30
Gambar 3.13 Sepeda air bebek.....	31
Gambar 3.14 Pancuran 3.....	31
Gambar 3.15 Pancuran 7.....	32
Gambar 3.16 Taman Botani.....	33
Gambar 3.17 ATM Lokawisata Baturraden.....	34
Gambar 3.18 Kantin umum baturraden.....	34
Gambar 3.19 Toilet.....	35
Gambar 3.20 Gazebo.....	36
Gambar 3.21 Fasilitas kursi roda.....	36
Gambar 3.22 Mushola.....	37
Gambar 3.23 Masjid.....	37
Gambar 3.24 Area Lokawisata Baturraden.....	39
Gambar 3.25 Hutan Pinus Limpakuwus.....	40
Gambar 3.26 Purbasari Pancuran Mas.....	41
Gambar 4.1 <i>User Flow</i>	52

Gambar 4.2 <i>Wireframe</i>	53
Gambar 4.3 <i>Design Guidelines</i>	54
Gambar 4.4 Warna.....	55
Gambar 4.5 Tipografi.....	56
Gambar 4.6 <i>Grid</i>	56
Gambar 4.7 <i>Button</i>	57
Gambar 4.8 <i>Text field</i>	57
Gambar 4.9 Ikon.....	58
Gambar 4.10 <i>Maps</i>	59
Gambar 4.11 Ilustrasi Fitur.....	59
Gambar 4.12 Karakter Batur dan raden.....	60
Gambar 4.13 Logo.....	61
Gambar 4.14 <i>Login/sign up</i>	62
Gambar 4.15 <i>Homepage</i>	62
Gambar 4.16 E-tiket.....	62
Gambar 4.17 <i>Maps</i>	63
Gambar 4.18 <i>Mission & Reward</i>	63
Gambar 4.19 <i>Profile</i>	63
Gambar 4.20 <i>Header</i>	64
Gambar 4.21 <i>Body 1</i>	65
Gambar 4.22 <i>Body 2</i>	66
Gambar 4.23 <i>Footer/navbar</i>	67
Gambar 4.24 Eksplor map.....	67
Gambar 4.25 Detail informasi.....	68
Gambar 4.26 Navigasi map.....	69
Gambar 4.27 <i>Wishlist</i>	70
Gambar 4.28 <i>Search/pencarian</i>	71
Gambar 4.29 Pemesanan tiket masuk.....	71
Gambar 4.30 Detail tiket.....	72
Gambar 4.31 Detail misi.....	73
Gambar 4.32 Menjalankan misi.....	74
Gambar 4.33 Detail <i>Reward</i>	75

Gambar 4.34 <i>Menu profile</i>	75
Gambar 4.35 <i>Login/masuk</i>	76
Gambar 4.36 <i>Signup/daftar</i>	77
Gambar 4.37 <i>User Persona</i>	79
Gambar 5.1 <i>Mockup Aplikasi</i>	83
Gambar 5.2 <i>X Banner</i>	83
Gambar 5.3 <i>Instagram</i>	84
Gambar 5.4 <i>Leaflet</i>	84
Gambar 5.5 <i>Kaos</i>	85
Gambar 5.6 <i>Stiker</i>	85
Gambar 5.7 <i>Topi</i>	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner.....	92
Lampiran 2 Wawancara.....	95
Lampiran 3 Dokumentasi Observasi.....	98
Lampiran 4 Hasil Uji Plagiarism.....	99