

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *MOBILE* CANDI DAN
GEREJA GANJURAN DENGAN METODE UI/UX SEBAGAI MEDIA
INFORMASI**



Disusun Oleh:

**YOHANES DIANDRO AURELIO
11181072**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *MOBILE* CANDI
DAN GEREJA GANJURAN DENGAN METODE UI/UX SEBAGAI
MEDIA INFORMASI**



Disusun Oleh

YOHANES DIANDRO AURELIO S1 - 11181072

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL STRATA I
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal: 23 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Dian Prajarini".

Dian Prajarini, S.T., M.Eng.

NIDN : 0624078401

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *MOBILE CANDI* DAN GEREJA GANJURAN DENGAN METODE UI/UX SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
dihadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 21 Juli 2023 di STSRD VISI.

Dewan Penguji

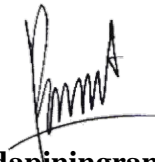
Pembimbing



Dian Prajarini, S.T., M.Eng.

NIDN : 0624078401

Ketua Penguji



R. Hadapiningrani K, M.Ds

NIDN : 0524079001

Mengetahui,

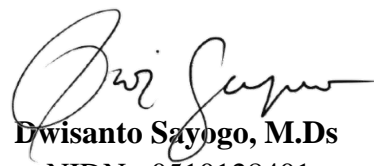
Ketua STSRD VISI



Wahju Tri Widadijo, S.S., M.Sn

NIDN : 0526047001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds

NIDN : 0510128401

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *MOBILE* CANDI DAN GEREJA GANJURAN DENGAN METODE UI/UX SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Oleh :

Yohanes Diandro Aurelio

11181072

ABSTRAK

Aplikasi *mobile* adalah sebuah aplikasi yang terdapat pada perangkat seperti PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler atau *Handphone*. Seiring berjalannya waktu, aplikasi jauh lebih memiliki kelebihan yang lebih fleksibel dan lebih cepat dibanding *website*. Dalam perancangan ini penulis menanggapi hal yang terjadi di masyarakat tentang belum adanya informasi yang lengkap pada media sosial Candi dan Gereja Ganjuran, maka penulis memilih untuk membuat sebuah antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan menggunakan metode pengumpulan data menggunakan kuisioner dalam *google form* untuk membuat antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan metode UI/UX sebagai media informasi, penulis menggunakan konsep verbal berupa *prototype* antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan menggunakan aplikasi *Figma*. Dengan penerapan perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan metode UI/UX ini sudah cukup menjawab permasalahan dari beberapa orang atau peziarah yang menggunakan *website* atau *instagram* Gereja Ganjuran. Pengguna dapat lebih mudah mengakses berbagai fitur informasi yang ada pada satu aplikasi saja dan juga tampilan antarmuka aplikasi dirancang dengan prinsip UI/UX yang membuat pengguna bisa merasakan pengalaman penggunaan yang menarik serta mudah. Hasil dari perancangan ini adalah membuat antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran yang memuat berbagai informasi yang lebih lengkap serta memudahkan pengguna.

Kata kunci : aplikasi *mobile*, UI/UX, Candi dan Gereja Ganjuran.

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *MOBILE* CANDI DAN GEREJA GANJURAN DENGAN METODE UI/UX SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Yohanes Diandro Aurelio

11181072

ABSTRACT

Mobile application is an application that exists on devices such as PDA (Personal Digital Assistant), mobile phone, or cellphone. Over time, mobile applications have far more advantages, being more flexible and faster than websites. In this design, the author responds to the lack of comprehensive information on social media about Candi and Ganjuran Church. Therefore, the author chooses to create a mobile application interface for Candi and Ganjuran Church using a data collection method through a questionnaire in Google Form. This approach ensures that the mobile application interface for Candi and Ganjuran Church meets the users' needs. In designing the user interface of the mobile application for Candi and Ganjuran Church using UI/UX methods as an information medium, the author employed a verbal concept in the form of a prototype for the mobile application interface of Candi and Ganjuran Church using the Figma application. By implementing the user interface design of the mobile application for Candi and Ganjuran Church using the UI/UX method, it adequately addresses the issues faced by some individuals or pilgrims who were using the website or Instagram of Ganjuran Church. Users can access various information features more easily within a single application, and the interface design follows UI/UX principles, providing users with an engaging and user-friendly experience. The result of this design is creating a mobile application interface for Candi and Ganjuran Church that contains more comprehensive information and makes it easier for users to access.

Keywords : *mobile application, UI/UX, Candi (ancient temple) and Ganjuran Church.*

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala rahmat, berkat, serta penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan karya skripsi perancangan dengan judul “ Perancangan Antarmuka Aplikasi *Mobile* Candi dan Gereja Ganjuran Dengan Metode UI/UX Sebagai Media Informasi “ sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang studi S1 Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Dalam proses penulisan dan perancangan karya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dari lubuk hati yang paling dalam dan dengan segala rasa hormat, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Wahyu Tri Widadijo, M.Sn selaku ketua Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.
2. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual sekaligus dosen wali pembimbing akademik
3. Ibu Dian Prajarini S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang senantiasa memberikan masukan, arahan, dan dukungan sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Seluruh Dosen, Staf, dan Karyawan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.
5. Bapak Yanto, Ibu Yayuk, Mas Nando, dan Dek Luki yang saya sayangi.
6. Amellia Arabella yang selalu mendampingi dan memberikan semangat.
7. Seluruh pihak Candi dan Gereja Ganjuran.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia serta teman-teman satu angkatan di luar sana.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Yang telah memberikan berbagai macam bentuk dukungan dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa masih banyaknya kekurangan dan kesalahan dalam perancangan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan permohonan maaf sekaligus mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak

agar dapat menambah wawasan keilmuan penulis sehingga dapat menciptakan karya yang lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun para pembaca serta berbagai pihak lainnya. Terimakasih.

Yogyakarta, 26 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yohanes Diandro Aurelio', with a long horizontal stroke at the end.

Yohanes Diandro Aurelio

Daftar Isi

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
Daftar Isi.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Skema Perancangan	6
BAB II DATA DAN ANALISIS	7
A. Data Objek.....	7
1. Sejarah Gereja Ganjuran.....	7
2. Sejarah Candi Ganjuran.....	8
3. Media Sosial Candi dan Gereja Ganjuran	9
B. Analisa Objek Dan <i>Target Audiens</i>	10
1. Analisis SWOT.....	10
2. Analisis Target Audiens	11
C. Referensi Perancangan	14
1. Aplikasi (DESA WISATA NUSANTARA)	14
2. Aplikasi (AGODA)	14
3. Aplikasi (GUA MARIA MOJOSONGO)	15
D. Landasan Teori	16
1. Aplikasi.....	16
2. Aplikasi <i>Mobile</i>	16
3. <i>User Interface (UI) & User Experience (UX)</i>	16
4. <i>Wireframe</i>	17
5. <i>Figma</i>	17
6. <i>Layout</i>	18
7. <i>Thumbzone</i>	18
BAB III KONSEP PERANCANGAN	20

A.	Konsep Verbal	20
1.	Konsep Verbal	20
2.	Kuisisioner	20
3.	<i>User Persona</i>	21
4.	Alur Interaktifitas	22
B.	Konsep Visual	23
a.	Perencanaan Media.....	23
b.	Sketsa Kasar (<i>Rought Sketch</i>).....	23
c.	<i>Font</i>	24
d.	Warna	24
e.	<i>Icon</i>	25
BAB IV DESAIN.....		27
A.	Desain Layout Halaman Interaktif	27
a.	Bagan Perancangan	27
b.	Visual Perancangan dan Penjelasan	28
BAB V PENUTUP.....		41
A.	Kesimpulan.....	41
B.	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN		44