

LAPORAN TUGAS AKHIR
DESAIN UI/UX APLIKASI JASA BERSIH
RUMAH/CLEANING SERVICE HYDROCLEAN

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Kelulusan Program Diploma III



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Oleh

KEZIA CICILIA SIBURIAN

NIM. 20521040

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA

MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain UI/UX Aplikasi jasa bersih rumah/cleaning service
HydroClean
Penulis : Kezia Cicilia Siburian
NIM : 20521040
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari *Jumat*....., tanggal *21 Juli 2023*

Disahkan oleh :
Ketua Penguji,



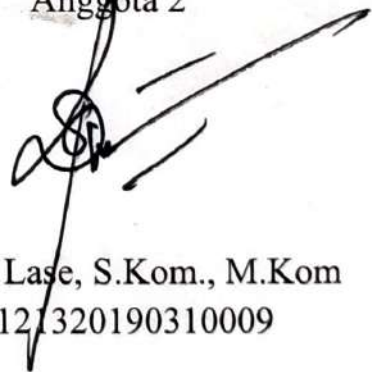
Sudirman, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198511072019031004

Anggota 1



Raju Gobal, SE., MM
NIP. 196405281986031003

Anggota 2




Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 1984121320190310009

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



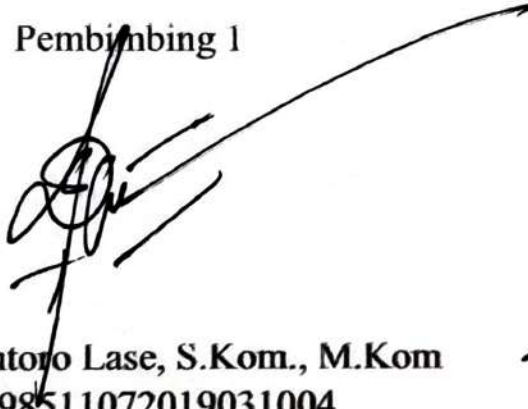

Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain UI/UX Aplikasi jasa bersih rumah/cleaning service
HydroClean
Penulis : Kezia Cicilia Siburian
NIM : 20521040
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

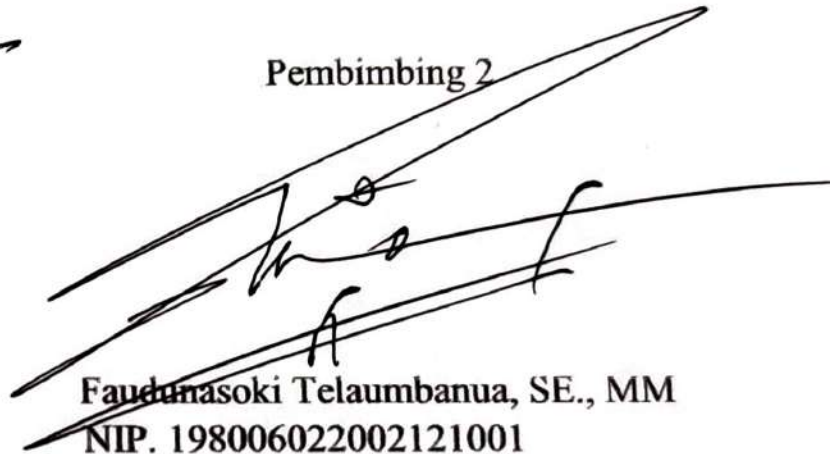
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan
Ditandatangani di Medan, 17 Juli 2023

Pembimbing 1



Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 198511072019031004

Pembimbing 2



Faudunasoki Telaumbanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia




Suhendra, ST., M.Kom
NIP. 198506252019031007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kezia Cicilia Siburian
NIM : 20521040
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Saya dengan judul :
Desain UI/UX Aplikasi jasa bersih rumah/cleaning service HydroClean **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 21 Juli 2023

Yang menyatakan.



Kezia Cicilia Siburian

NIM : 20521040

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kezia Cicilia Siburian
NIM : 20521040
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Desain UI/UX Aplikasi jasa bersih rumah/*cleaning service HydroClean*

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Kezia Cicilia Siburian
NIM : 20521040

ABSTRACT

User Interface (UI) is a display that can be seen in the operation of a program, while User Experience (UX) is how users think of the operation of the application that is being run. The purpose of writing this final project is to find out the final results of the UI/UX design design for mobile-based home cleaning service applications and to make it easier for people to order cleaning services. The data collection method in this study is by observation, interview, and literature study. At this stage, the author seeks additional references from various sources and information on water treatment service providers as well as theories related to user interface design and user experience, which will be practiced in the preparation of this final project. the results of the UI / UX design of the HydroClean home cleaning service application in the form of a prototype user interface then the design results are used for output products in the form of books It is hoped that the results of this study can become a reference for PT. Hydro Clinic or other researchers can design applications that can be used.

Keywords: Design, User Interface, User Experience, Cleaning Service

ABSTRAK

User Interface (UI) merupakan tampilan yang dapat dilihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan User Experience (UX) merupakan bagaimana pendapat pengguna terhadap operasi aplikasi yang sedang dijalankan. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah Untuk mengetahui hasil akhir dari rancangan desain UI/UX untuk aplikasi jasa bersih rumah/cleaning service berbasis mobile dan untuk memudahkan masyarakat dalam pemesanan jasa cleaning service. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pada tahap ini, penulis mencari tambahan referensi dari berbagai sumber dan informasi penyedia jasa pengolahan air serta teori-teori terkait desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, yang akan dipraktikkan dalam penyusunan tugas akhir ini. hasil dari perancangan UI/UX aplikasi jasa bersih rumah/cleaning service HydroClean berupa prototype user interface kemudian hasil perancangan tersebut digunakan untuk produk output berupa buku katalog. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi PT. Hidro Klin ataupun peneliti lain dapat melakukan perancangan aplikasi yang dapat digunakan.

Kata Kunci : Desain, User Interface, User Experince, Cleaning Service

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd. Selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif (PSDKU) Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, S.T., M.Kom. Selaku Kepala Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing I.

6. Faudunasoki Telaumbanua, SE., MM. Selaku Dosen Pembimbing II.
7. Secara khusus saya menyampaikan terimakasih kepada keluarga saya tercinta terkhususnya orang tua, Ayah saya Alm. Victor Siburian, Ibu saya Debora Silalahi, saudara kandung perempuan penulis Sabatini Siburian, dan saudara laki-laki penulis Firdaus Siburian, Markus Steven Siburian.
8. Secara khusus saya menyampaikan terimakasih kepada teman-teman saya yang dari awal sampai sekarang masih berjuang bersama saya.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karen itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Medan, 12 Januari 2023



Kezia Cicilia Siburian

NIM. 20521040

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Desain.....	5
B. Prinsip-prinsip Desain.....	8
C. User Interface (UI).....	10
D. User Experience (UX).....	11
E. <i>Crazy 8's</i>	12
F. <i>Portotype</i>	12
G. Sketsa.....	12
H. <i>Layout</i>	13
I. Aplikasi.....	13
J. Cleaning Service (Jasa bersih-bersih).....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	16
A. Data/Objek Penelitian.....	16

B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang Lingkup	20
D. Langkah Kerja	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
A. Strategi Visual	26
B. <i>Time Schedule</i>	27
C. Konsep Desain	28
E. Perancangan User Interface	39
E. <i>Icon</i>	43
F. <i>Font</i>	44
G. Warna	45
H. Perancangan <i>Prototype</i>	46
I. Deskripsi Hasil Desain	47
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Time Schedule.....	28
Tabel 2 Crazy 8's	30
Tabel 3 Warna Primer	46
Tabel 4 Warna Skunder	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Elemen Garis.....	6
Gambar 2 Elemen Bentuk.....	6
Gambar 3 Ruang.....	7
Gambar 4 Tekstur.....	7
Gambar 5 Elemen Warna.....	8
Gambar 6 Logo Figma.....	14
Gambar 7 Logo Adobe Illustrator Creative Clouds 2020.....	15
Gambar 8 Logo HydroClean	17
Gambar 9 Struktur Perusahaan.....	18
Gambar 10 Siklus	22
Gambar 11 User Flow	27
Gambar 12 Crazy 8's	29
Gambar 13 Wireframe Splash Screen	34
Gambar 14 Wireframe Onboarding.....	35
Gambar 15 Wireframe Login	36
Gambar 16 Wireframe beranda	37
Gambar 17 WireFrame Order dan pencarian	38
Gambar 18 Wireframe akun	39
Gambar 19 Pembuatan Tampilan Awal.....	40
Gambar 20 Tampilan Onboarding.....	41
Gambar 21 Desain Onboarding Pada Adobe Illustrator CC 2020.....	42
Gambar 22 Tampilan Login	42
Gambar 23 Tampilan menu Home	43
Gambar 24 Icon	44
Gambar 25 Font Poppin.....	45
Gambar 26 Font Montserrat	45
Gambar 27 Prototype.....	47
Gambar 28 Splash Screen.....	48
Gambar 29 Mockup Splash Screen	48
Gambar 30 Onboarding	49
Gambar 31 Mockup Onboarding.....	50
Gambar 32 Login.....	51
Gambar 33 Mockup Login	51
Gambar 34 Register	52
Gambar 35 Mockup Registrasi	53
Gambar 36 Verifikasi	54
Gambar 37 Mockup Verifikasi	54
Gambar 38 Menu Home	55

Gambar 39 Mockup menu home	56
Gambar 40 Menu Cari dan Order	57
Gambar 41 Mockup Menu cari dan order	57
Gambar 42 Menu Order.....	58
Gambar 43 Mockup Menu order	58
Gambar 44 Menu Akun	59
Gambar 45 Mockup Menu Akun.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata penulis
2. Salinan lembar bimbingan TA 1 & 2
3. Berita Acara Uji Proposal TA
4. Berita Acara Seminar Proposal
5. Lembar pengesahan proposal
6. Daftar Hadir dan Nilai Seminar Proposal
7. Dokumentasi Uji Proposal TA
8. Surat keterangan/izin Penelitian
9. Surat balasan Penelitian
10. Surat selesai Penelitian
11. Transkrip wawancara
12. Dokumentasi foto kegiatan terkait dengan TA