

**Pembuatan Aplikasi Untuk Meningkatkan Kesadaran
Masyarakat Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Terhadap
Virus Covid-19 Berbasis Android**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan

Pendidikan Program Diploma III Gelar Ahli Madya

Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta



Oleh:

ERLANGGA PRIYANKA RAMAWANGSA

17810031

**JURUSAN DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

2020

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erlangga Priyanka Ranawansa
NIM : 17810031
Program Studi : Multimedia

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul: Pembuatan Aplikasi
untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
terhadap Virus COVID-19 berbasis Android,

Dengan hak ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, meng-alihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 30 Juli 2020

Erlangga Priyanka Ranawansa
NIM. 17810031



PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erlangga Priyanka Ramahengsa
NIM : 17810031
Program Studi : Multimedia

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul:

Pembuatan aplikasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta terhadap virus COVID-19 berbasis Android.

dengan sebenarnya menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir ini adalah asli, hasil karya saya sendiri, yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba di tingkat Regional, Nasional atau Internasional sebelumnya;
2. Tugas akhir saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia;
3. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan tata cara yang benar.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak yang berwenang kepada saya.

Jakarta, 30 Juli 2020
Yang menyatakan,

METERAI
TEMPEL
84972AHF525543646

6000
EKWIDURUPAN

Erlangga Priyanka Ramahengsa
NIM. 17810031



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji tugas akhir
Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
pada tanggal 3 Agustus, dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Sari Setyaning Tyas, MTi	Penguji Ketua	
Yudha Pradana M.Pd	Penguji Anggota	
Nofiandri Setyasmara, MT	Pembimbing (Moderator)	

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

**Pembuatan Aplikasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Terhadap Virus Covid-19 Berbasis
Android.**

Oleh:

ERLANGGA PRIYANKA RAMAWANGSA

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Nofiandri Setyasmara, M.T
NIP. 197811202005011005

Agung Budi Prasetyo, M.T
NIP.197910032008121003

MENGETAHUI:

Ketua Program Studi Multimedia

Agung Budi Prasetyo, M.T
NIP.197910032008121003

Jakarta, 10 Agustus 2020

DISAHKAN OLEH:

KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyo Hadi, M.T
NIP. 198305292014041001

ABSTRAK

Semenjak diberlakukannya adaptasi kebiasaan baru di Indonesia sehingga masyarakat dapat beraktifitas seperti sedia kala namun mereka harus memperhatikan protokol kesehatan COVID-19 supaya terhindar dari virus COVID-19. Sehingga kepedulian dan kesadaran masyarakat terhadap protokol kesehatan COVID-19 menjadi salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya penularan virus COVID-19. Politeknik Negeri Media Kreatif telah memberlakukan adaptasi kebiasaan baru sehingga kampus kembali dibuka dan orang-orang sudah bebas untuk datang. Hanya saja, orang-orang yang datang belum memperhatikan mengenai protokol kesehatan COVID-19 seperti menggunakan masker dan menjaga jarak. Masih ada yang acuh terhadap protokol kesehatan COVID-19. Hal ini tentu saja menjadi salah satu cara penularan virus COVID-19 yaitu dari percikan air liur orang yang terkena virus COVID-19. Sehingga diperlukannya edukasi mengenai pemahaman mengenai pentingnya protokol kesehatan COVID-19. Maka dari itu salah satu cara melakukan edukasi mengenai protokol kesehatan COVID-19 terutama di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta adalah melalui aplikasi. Aplikasi ini dibuat ditujukan agar mereka mengetahui mengenai protokol kesehatan yang berada di Polimedia sehingga dapat menekan laju virus COVID-19 dan tidak terciptanya kluster penularan COVID-19 di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Kata Kunci: COVID-19, Kesadaran, Adaptasi Kebiasaan baru, Edukasi, Protokol Kesehatan, Politeknik Negeri Media Kreatif.

ABSTRACT

Since the adoption of new normal in Indonesia so that people can do activities as before, but they must pay attention to the COVID-19 health protocol to avoid the COVID-19 virus. So that public awareness and awareness of the COVID-19 health protocol is one of the things that can be done to prevent the transmission of the COVID-19 virus. Politeknik Negeri Media Kreatif has adapted new normal so that the campus is reopened and people are free to come. It's just that the people who come have not paid attention to COVID-19 health protocols such as wearing masks and maintaining distance. There are still some who are indifferent to the COVID-19 health protocol. This is of course one of the ways to transmit the COVID-19 virus, namely from the splash of saliva from people affected by the COVID-19 virus. So that education is needed regarding understanding the importance of the COVID-19 health protocol. Therefore, one way to educate about the COVID-19 health protocol, especially at Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, is through an application. This application is intended for them to know about the health protocol at Polimedia so that it can reduce the rate of the COVID-19 virus and not create a cluster of COVID-19 transmission at Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta..

Keywords: COVID-19, Awareness, New Normal, Education, Health Protocol, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir dengan sebaik – baiknya. Adapun judul penulisan laporan yang penulis ambil adalah “Pembuatan Aplikasi Untuk Mengetahui Protokol Kesehatan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Terhadap Virus Covid-19 Berbasis Android”. Karya Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Diploma III Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam kesempatan ini penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak pihak yang telah mendukung dan membantu proses penulisan Laporan Karya Tugas Akhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Orang tua saya dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
2. Dr. Purnomo Ananto, M.M selaku Direktur Utama Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Hafid Setyo Hadi, M.T selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Agung Budi Prasetyo, M.T selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Nofiandri Setyasmara, M.T selaku Dosen Pembimbing 1.
6. Agung Budi Prasetyo, M.T selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Dosen Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta staff pengajar DIII Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
8. Seluruh staff dan karyawan / karyawan secretariat dan tata usaha Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

9. Teman – teman seperjuangan Jurusan Desain Grafis Konsentrasi Multimedia yang selalu berbagi ilmu dan pendapatnya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
10. Tito El Kausar yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir serta pendapatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini di kemudian hari.

Jakarta, 30 Juli 2020
Penulis,

Erlangga Priyanka

DAFTAR ISI

LEMBAR ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	i
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan dan Manfaat	5
1.5.1 Tujuan	5
1.5.2 Manfaat	5
1.6 Metode Pengumpulan Data	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Virus COVID-19.....	7
2.2 Protokol Kesehatan COVID-19	8
2.3 Aplikasi Berbasis Andorid	10
2.4 Flowchart Diagram.....	11
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	15
3.1 Gambaran Umum Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.....	15
3.1.1 Visi	16
3.1.2 Misi	16

3.1.3 Tujuan	16
3.2 Target Audience	17
3.3 Metode Peningkatan Kesadaran Mengenai COVID-19 Yang Sedang Berjalan	17
3.4 Aplikasi Yang Akan Dibuat	17
3.4.1 Deskripsi Karya	17
3.4.2 Rencana Pembuatan	18
3.5 Proses	18
3.5.1 Tahap Pra Produksi	18
3.5.2 Tahap Produksi	19
3.5.3 Tahap Pasca Produksi	20
3.6 Perancangan Sistem	20
3.6.1 Use Case Diagram	20
3.6.2 Flowchart Diagram	20
3.7 Perancangan Antarmuka	28
3.7.1 Menu Utama	29
3.7.2 Menu Apa itu COVID-19	29
3.7.3 Menu Tentang.....	30
3.7.4 Menu Protokol Kesehatan Umum	30
3.7.5 Menu Protokol Kesehatan di Polimedia	31
3.7.6 Menu Saat Akan Berangkat	32
3.7.7 Menu Setelah Tiba di Polimedia	32
3.7.8 Menu Scene Setelah Tiba di Polimedia	33
3.7.9 Menu Protokol Kesehatan Setelah Sampai di Rumah	34
3.7.10 Menu Definisi Mengenai COVID-19	34
3.7.11 Menu Gejala Virus COVID-19.....	35
3.7.12 Menu Infografis Tentang Virus COVID-19	36
3.7.13 Infografis Tentang Virus COVID-19	36
3.7.14 Menu Pencegahan Virus COVID-19.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	38
4.1 Implementasi Sistem	38

4.1.1 Tampilan User Interface	38
4.1.1.1 Tampilan Menu Utama.....	38
4.1.1.2 Tampilan Menu Apa Itu COVID-19	39
4.1.1.3 Tampilan Menu Tentang	39
4.1.1.4 Tampilan Menu Protokol Kesehatan Umum	40
4.1.1.5 Tampilan Menu Protokol Kesehatan di Polimedia.....	42
4.1.1.6 Tampilan Menu Saat Akan Berangkat.....	42
4.1.1.7 Tampilan Menu Setelah Tiba di Polimedia	43
4.1.1.8 Tampilan Scene Saat Berada di Polimedia.....	43
4.1.1.9 Tampilan Scene Saat Memasuki Polimedia	46
4.1.1.10 Tampilan Scene Saat Berada di Parkiran	47
4.1.1.11 Tampilan Scene Saat di Lobby Polimedia.....	48
4.1.1.12 Tampilan Scene Saat Berada di Masjid Polimedia.....	49
4.1.1.13 Tampilan Scene Saat Berada di Hall Polimedia.....	50
4.1.1.14 Tampilan Scene Saat Berada di Dalam Lift	51
4.1.1.15 Tampilan Scene Saat Menaiki Tangga	52
4.1.1.16 Tampilan Scene Saat Berada di Lantai Atas	53
4.1.1.17 Tampilan Scene Saat Berada di Dalam Kelas	54
4.1.1.18 Tampilan Scene Saat Berada di Kantin	55
4.1.1.19 Tampilan Scene Saat Berada di Gedung A	57
4.1.1.20 Tampilan Scene Saat Berada di Toilet	58
4.1.1.21 Tampilan Scene Saat Berada di Sport Center.....	59
4.1.1.22 Tampilan Scene Saat Berada di Aula	60
4.1.1.23 Tampilan Scene Saat Berada di Lab.....	61
4.1.1.24 Tampilan Menu Saat Sampai di Rumah.....	62
4.1.1.25 Tampilan Menu Definisi Mengenai COVID-19.....	63
4.1.1.26 Tampilan Menu Gejala COVID-19	64
4.1.1.27 Tampilan Menu Infografis Tentang Virus COVID-19.....	65
4.1.1.28 Tampilan Infografis	65
4.1.1.29 Menu Pencegahan Virus COVID-19.....	66
4.2 Alat dan Bahan.....	68

4.2.1 <i>Hardware</i>	68
4.2.1 <i>Software</i>	69
4.3 Kebutuhan Pemakai Sistem.....	70
4.4 Pengujian Sistem.....	70
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
Lampiran	78

DAFTAR GAMBAR

3.1 Alur Rencana Pembuatan.....	18
3.2 <i>Flowchart Diagram Apa Itu COVID-19?</i>	20
3.3 <i>Flowchart Diagram Informasi</i>	21
3.4 <i>Flowchart Diagram Protokol Kesehatan di Polimedia.</i>	22
3.5 <i>Flowchart Diagram Tentang</i>	22
3.6 <i>Flowchart Diagram Definisi Mengenai COVID-19.</i>	23
3.7 <i>Flowchart Diagram Kenali Gejala Virus COVID-19</i>	24
3.8 <i>Flowchart Diagram Infografis Tentang COVID-19</i>	24
3.9 <i>Flowchart Diagram Langkah Pencegahan COVID-19.</i>	25
3.10 <i>Flowchart Diagram Protokol Saat Akan Berangkat.</i>	26
3.11 <i>Flowchart Diagram Protokol Setelah Tiba di Polimedia</i>	27
3.12 <i>Flowchart Diagram Protokol Saat Pulang Ke Rumah.</i>	28
3.13 <i>Struktur Menu</i>	28
3.14 <i>Rancangan Menu Utama.</i>	29
3.15 <i>Rancangan Apa Itu COVID-19</i>	29
3.16 <i>Rancangan Menu Tentang.</i>	30
3.17. <i>Rancangan Menu Protokol Kesehatan Umum</i>	31
3.18. <i>Rancangan Menu Protokol Kesehatan di Polimedia</i>	31
3.19. <i>Rancangan Menu Saat Akan Berangkat</i>	32
3.20. <i>Rancangan Setelah Tiba di Polimedia</i>	33
3.21. <i>Rancangan Menu Scene Protokol Kesehatan di Polimedia</i>	33
3.22. <i>Rancangan Menu Protokol Kesehatan di Polimedia</i>	34
3.23. <i>Rancangan Definisi Mengenai COVID-19</i>	35
3.24. <i>Rancangan Definisi Mengenai COVID-19</i>	35
3.25. <i>Rancangan Infografis Tentang Virus COVID-19</i>	36
3.26. <i>Rancangan Infografis Tentang Virus COVID-19</i>	37
3.27. <i>Rancangan Pencegahan Virus COVID-19</i>	37

4.1 Tampilan Menu Utama	38
4.2 Tampilan Menu Apa Itu COVID-19	39
4.3 Tampilan Menu Tentang	39
4.4 Tampilan Scene 1	40
4.5 Tampilan Scene 2	40
4.6 Tampilan Scene 3	40
4.7 Tampilan Scene 4	40
4.8 Tampilan Scene 5	41
4.9 Tampilan Scene 6	41
4.10 Tampilan Menu Protokol Kesehatan di Polimedia	41
4.11 Tampilan Scene 1	42
4.12 Tampilan Scene 2	42
4.13 Tampilan Scene 3	42
4.14 Tampilan Menu Setelah Tiba di Polimedia	43
4.15 Tampilan Scene 1	43
4.16 Tampilan Scene 2	43
4.17 Tampilan Scene 3	44
4.18 Tampilan Scene 4	44
4.19 Tampilan Scene 5	44
4.20 Tampilan Scene 6	44
4.21 Tampilan Scene 7	45
4.22 Tampilan Scene 8	45
4.23 Tampilan Scene 9	45
4.24 Tampilan Scene 1	46
4.25 Tampilan Scene 2	46
4.26 Tampilan Scene 3	46
4.27 Tampilan Scene 1	47
4.28 Tampilan Scene 2	47
4.29 Tampilan Scene 3	47
4.30 Tampilan Scene 1	48
4.31 Tampilan Scene 2	48

4.32 Tampilan Scene 3.....	48
4.33 Tampilan Scene 4.....	48
4.34 Tampilan Scene 1.....	49
4.35 Tampilan Scene 2.....	49
4.36 Tampilan Scene 3.....	49
4.37 Tampilan Scene 4.....	49
4.38 Tampilan Scene 5.....	50
4.39 Tampilan Scene 1.....	50
4.40 Tampilan Scene 2.....	50
4.41 Tampilan Scene 3.....	51
4.42 Tampilan Scene 4.....	51
4.43 Tampilan Scene 1.....	51
4.44 Tampilan Scene 2.....	51
4.45 Tampilan Scene 3.....	52
4.46 Tampilan Scene 4.....	52
4.47 Tampilan Scene 1.....	52
4.48 Tampilan Scene 2.....	52
4.49 Tampilan Scene 3.....	53
4.50 Tampilan Scene 4.....	53
4.51 Tampilan Scene 1.....	53
4.52 Tampilan Scene 2.....	53
4.53 Tampilan Scene 3.....	54
4.54 Tampilan Scene 1.....	54
4.55 Tampilan Scene 2.....	54
4.56 Tampilan Scene 3.....	55
4.57 Tampilan Scene 4.....	55
4.58 Tampilan Scene 1.....	55
4.59 Tampilan Scene 2.....	55
4.60 Tampilan Scene 3.....	56
4.61 Tampilan Scene 4.....	56
4.62 Tampilan Scene 5.....	56

4.63 Tampilan Scene 1	57
4.64 Tampilan Scene 2	57
4.65 Tampilan Scene 3	57
4.66 Tampilan Scene 1	58
4.67 Tampilan Scene 2	58
4.68 Tampilan Scene 3	58
4.69 Tampilan Scene 1	59
4.70 Tampilan Scene 2	59
4.71 Tampilan Scene 3	59
4.72 Tampilan Scene 1	60
4.73 Tampilan Scene 2	60
4.74 Tampilan Scene 3	60
4.75 Tampilan Scene 1	61
4.76 Tampilan Scene 2	61
4.77 Tampilan Scene 3	61
4.78 Tampilan Scene 1	62
4.79 Tampilan Scene 2	62
4.80 Tampilan Scene 3	62
4.81 Tampilan Scene 1	63
4.82 Tampilan Scene 2	63
4.83 Tampilan Scene 3	63
4.84 Tampilan Scene 4	63
4.85 Tampilan Scene 1	64
4.86 Tampilan Scene 2	64
4.87 Tampilan Scene 3	64
4.88 Tampilan Menu Infografis Tentang Virus COVID-19	65
4.89 Tampilan Infografis 1	65
4.90 Tampilan Infografis 2	65
4.91 Tampilan Infografis 3	66
4.92 Tampilan Infografis 4	66
4.93 Tampilan Scene 1	66

4.94 Tampilan Scene 2	66
4.95 Tampilan Scene 3	67
4.96 Tampilan Scene 4	67
4.97 Tampilan Scene 3	67
4.98 Tampilan Scene 4	67
4.99 Tampilan Scene 3	68
4.100 Tampilan Scene 4	68
4.101 Logo Adobe Photoshop	69
4.102. Logo Adobe Illustrator	69
4.103. Logo Unity	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	13
Tabel 4.1 Pengujian Sistem Instalasi	67
Tabel 4.2 Pengujian Proses Kecepatan Aplikasi.....	67