

**PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA PADA
APLIKASI BUSTIKET.COM**



TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Program Studi Desain Grafis

Disusun Oleh

Safira Ayu Adiba

NIM: 17110060

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA, 2020**

**PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA PADA
APLIKASI BUSTIKET.COM**

Oleh
SAFIRA AYU ADIBA
NIM: 17110060

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, Jum'at 24 Juli 2020.

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

Yusuf Nurrachman, MMSI
NIP. 197711132010121001

Rasuardie, S.E., M.Sn.
NIP.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis,

Ketua Prodi Desain Grafis,

Hafid Setyo Hadi, M.T.
NIP. 198305292014041001

Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds.
NIP. 198512082014042002

**PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA PADA
APLIKASI BUSTIKET.COM**

Oleh
SAFIRA AYU ADIBA
NIM: 17110060

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan
di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir pada
Selasa, 28 Juli 2020

Disahkan Oleh,
Ketua Penguji

Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 1966117271994031001

Anggota 1

Anggota 2

Sulistyono, A.Md.Graf
NIP.

Yusuf Nurrachman, MMSI
NIP. 197711132010121001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safira Ayu Adiba

NIM : 17110060

Angkatan : Angkatan 10

Program Studi : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2019/2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Saya dengan judul:

PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA PADA APLIKASI BUSTIKET.COM adalah orisinal dan belum pernah dibuat oleh pihak lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

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

Jakarta, 28 Juli 2020

Yang menyatakan,

Safira Ayu Adiba

NIM. 17110060

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Tampilan Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Bustiket.com” sesuai dengan waktu yang direncanakan. Adapun tujuan penulisan ini ialah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Diploma Tiga (D3).

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir ini tidaklah mudah, banyak menemui hambatan dan kesulitan. Namun, berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Purnomo Ananto, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Banget Simomara, MM., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Hafid Setyo Hadi MM., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Yuda Perdana, S. Pd., M. Pd., selaku Sekretaris Desain Grafis.
5. Pratiwi Kusumowardhani, S. Ds., M. Ds., selaku Ketua Program Desain Grafis.
6. Yusuf Nurrachman, MMSI., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dan memberikan pengarahan atas penulisan Tugas Akhir dengan baik.
7. Rasuardie, S.E., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam proses perancangan Tugas Akhir dengan baik.
8. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif.

9. PT. BUSTIKET GLOBAL TECHNOLOGY yang telah bersedia dan mengizinkan penulis untuk melakukan pengembangan terhadap tampilan baru dari aplikasi BUSTIKET.COM
10. Keluarga yang telah memberikan do'a dan dukungan penuh kepada penulis.
11. Teman-teman khususnya Jelita Maheswary A., Faza Aghnia B., Rona Widya, dan Muhamad Ihdar Haikal R., yang telah membantu penulis dalam memecahkan permasalahan saat proses penulisan sehingga Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis pun menyadari Karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan Tugas Akhir ini. Harapan penulis, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir	i
Lembar Pengesahan Tugas Akhir	ii
Surat Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan	3
1.6 Manfaat Penulisan	3
1.7 Metodologi	4
1.8 Sistematika Penulisan	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum	6
2.1.1 Desain Grafis	6
2.1.2 Tipografi	9
2.1.3 <i>Layout</i>	13
2.1.4 Warna	14
2.1.5 <i>Grid System</i>	17
2.2 Teori Khusus	20
2.2.1 Tampilan Antarmuka	20
2.2.2 Elemen Grafis Tampilan Antarmuka	24

2.2.3	<i>Transportation Apps</i>	27
2.2.4	BUSTIKET.COM	30
2.3	Himpunan Data	31
2.3.1	Data lembaga	31
2.3.2	Sumber Data	31
2.4	Analisis SWOT	32
2.5	Analisis Khalayak Sasaran	23
2.6.1	Demografis	33
2.6.2	Psikografis	33
2.6.3	Geografis	33

BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA

3.1	Deskripsi Karya	30
3.1.1	Tujuan Perancangan Karya	35
3.1.2	Tujuan Komunikasi	35
3.2	Strategi Perancangan Karya	36
3.2.1	Media Utama	36
3.2.2	Media Pendukung	39
3.3	Perancangan Konsep Kreatif dan Teknis	40
3.3.1	Konsep Kreatif	40
3.3.2	Konsep Teknis	40

BAB IV RINCIAN DESAIN

4.1	Jenis Rancangan	52
4.1.1	Perancangan Alur	52
4.1.2	Perancangan Tampilan Menu Utama	55
4.1.3	Perancangan Tampilan Pencarian	62
4.1.4	Perancangan Detail Perjalanan	65
4.1.5	Perancangan Tampilan Pemesanan	67

4.1.6 Perancangan Animasi Transisi	73
4.1.7 Perancangan Media Pendukung	76
4.2 Penetapan Biaya dan Teknis Produksi	84
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Gestalt Principles</i>	7
Gambar 2.2	<i>Visual Elements</i>	8
Gambar 2.3	<i>Art Principle of Rhytm</i>	8
Gambar 2.4	Antomi Huruf	9
Gambar 2.5	Keluarga Huruf	10
Gambar 2.6	Proporsi Huruf dalam Tipografi	10
Gambar 2.7	Kemiringan huruf dalam tipografi	11
Gambar 2.8	<i>Black Letter</i>	12
Gambar 2.9	<i>Bookman Old Style</i>	12
Gambar 2.10	Contoh font <i>Sans Serif</i>	13
Gambar 2.11	Gelombang Cahaya	15
Gambar 2.12	Warna dan Teori Brewster	15
Gambar 2.13	Warna Komplementer	16
Gambar 2.14	<i>Grid-system</i>	17
Gambar 2.15	<i>Column</i>	18
Gambar 2.16	<i>Margin</i>	19
Gambar 2.17	<i>Gutter</i>	20
Gambar 2.18	Home gojek 4.0	21
Gambar 2.19	Zomato App	21
Gambar 2.20	Aspek dalam Desain Antarmuka	22
Gambar 2.21	<i>Button Anatomy</i>	24
Gambar 2.22	<i>Button Styles</i>	25
Gambar 2.23	Ikon Set	26
Gambar 2.24	Serif, Sans-serif	27
Gambar 2.25	<i>Trafi App</i>	28
Gambar 2.26	Gojek App	28
Gambar 2.27	Moovit App	29

Gambar 2.28	Aplikasi BUSTIKET.COM	30
Gambar 3.1	<i>Legibility</i>	37
Gambar 3.2	<i>Flexibility</i>	37
Gambar 3.3	<i>Wide Proportions</i>	38
Gambar 3.4	Heeboo	38
Gambar 3.5	<i>Timeline</i> Pengerjaan	40
Gambar 3.6	Mind Mapping	41
Gambar 3.7	Mind Mapping, Permasalahan	42
Gambar 3.8	Mind Mapping, Tujuan	42
Gambar 3.9	Mind Mapping, Detail Informasi	42
Gambar 3.10	Mind Mapping, Solusi	43
Gambar 3.11	Menu Utama	44
Gambar 3.12	Hamburger Menu	44
Gambar 3.13	Hamburger Menu Kategori	45
Gambar 3.14	Pop-up Lainnya	45
Gambar 3.15	Pop-up Menu Full	46
Gambar 3.16	Sign In	46
Gambar 3.17	Booking Tiket	47
Gambar 3.18	Detail Booking Bus	47
Gambar 3.19	Sketsa 1	48
Gambar 3.20	Sketsa 2	49
Gambar 3.21	Sketsa 3	49
Gambar 3.22	<i>Wireframe</i> 1	50
Gambar 3.23	<i>Wireframe</i> 2	51
Gambar 4.1	Perancangan Alur	52
Gambar 4.2	Alur Menu Utama	53
Gambar 4.3	Alur Menu Utama 2	53
Gambar 4.4	Masuk	54

Gambar 4.5	Alur Masuk	54
Gambar 4.6	Alur Pemilihan Tanggal	55
Gambar 4.7	Tampilan Menu Utama Kategori Bus Umum	56
Gambar 4.8	Tampilan Menu Utama Kategori Bus AKAP	57
Gambar 4.9	Tampilan Menu Utama Kategori Bus Rental	58
Gambar 4.10	Kartu Bus Umum	59
Gambar 4.11	Kartu Bus AKAP	60
Gambar 4.12	Kartu Bus Rental	60
Gambar 4.13	Iklan Banner	61
Gambar 4.14	Pencarian Lokasi	62
Gambar 4.15	Saran Lokasi	63
Gambar 4.16	Detail Pencarian	64
Gambar 4.17	Detail Rute Perjalanan	65
Gambar 4.18	Detail Rute Perjalanan PSM. Deltamas	66
Gambar 4.19	Pemilihan Tanggal Pemesanan	67
Gambar 4.20	Metode Pembayaran LinkAja	68
Gambar 4.21	Pemilihan Metode Pembayaran	69
Gambar 4.22	Metode Pembayaran Kredit/Debit	70
Gambar 4.23	Tiket	71
Gambar 4.24	Fitur Tiket	72
Gambar 4.25	Transisi Tanggal	74
Gambar 4.26	Transisi Lokasi	74
Gambar 4.27	Transisi <i>Drag</i>	75
Gambar 4.28	Garis Alur Transisi <i>Drag</i>	75
Gambar 4.29	Poster Rute Bus Umum	77
Gambar 4.30	Poster Kilometer	78
Gambar 4.31	Poster Tampilan Aplikasi	79
Gambar 4.32	Poster Bus Umum	80

Gambar 4.33	Poster Bus AKAP	81
Gambar 4.34	Poster Bus Rental	82
Gambar 4.35	Brosur	83

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Penetapan Biaya dan Teknis Produksi	80
-----------	---	----