

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN APLIKASI MARKETPLACE PENJUALAN
BATIK KLAMPAR BERBASIS ANDROID



Disusun Oleh :

MIFTAKHUL PRIYAMBODO

1554010040

Dosen Pembimbing 1 :

Aryo Bayu Wibisono,S.T.,M.Med.Kom

Dosen Pembimbing 2 :

Aphief Tri Artanto,S.T.,M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2020

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI MARKETPLACE PENJUALAN BATIK KLAMPAR BERBASIS ANDROID

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun Oleh :

MIFTAKHUL PRIYAMBODO

1554010040

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2020

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI MARKETPLACE PENJUALAN
BATIK KLAMPAR BERBASIS ANDROID**


Disusun oleh :
MIFTAKHUL PRIYAMBODO

1554010040

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal: 2 Juli 2020

Pembimbing I

Penguji I


Arvo Bawu Wibisono, ST., M.Med.Kom
NPT. 3 83102 10 0304 I


Aditva Rahman Yani, ST., M.Med.kom
NPT. 3 8109 10 0303 I

Pembimbing II

Penguji II


Aphief Tri Artanto, ST., M.Sn
NPT. 1 8219870 119076


Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds
NPT. 1 821 9870119076

Tugas akhir inilah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Dr. Ir. Wenti Mindari, M.P
NIP. 19631208 199003 2001

ABSTRAK

Produk UKM batik Klampar dapat dikembangkan tidak hanya dari segi permodalan saja, tetapi penerapan strategi pemasaran secara online menjadi hal yang lebih *urgent*. Karena dengan adanya strategi pemasaran yang tepat dan efektif, batik Klampar ini mampu menguasai pasar bebas dan bersaing dengan batik lain. Dari permasalahan tersebutlah perancangan Aplikasi Marketplace khusus batik Klampar ini didirikan dengan tujuan sebagai pemasaran produk melalui *Marketplace* yang dapat diakses dengan mudah. Permasalahan yang dihadapi secara umum adalah Batik Klampar belum dikenal secara jangkauan luas. Permasalahan yang paling krusial adalah para pecinta Batik dari luar daerah Madura yang ingi membeli batik Klampar Pamekasan ini mulai sangat berkurang peminatnya, dikarenakan para audiens menganggap untuk membeli batik ini sangatlah membuang – buang waktu karena lokasi yang dituju sangatlah jauh dan beberapa ukm tidak menyediakan seperti layanan pengirim ke luar daerah. Sehingga para pembeli yang ingin datang ke Pamekasan sajalah mampu mendapat batik Klampar ini.

Perancangan Aplikasi *Marketplace* ini bertujuan agar para audiens khususnya luar daerah Madura dapat membeli produk batik ini tidak usah jauh – jauh datang ke Madura untuk mencari info atau membeli produk Batik Klampar dengan adanya Aplikasi yang diakses secara online ini dapat mempermudah para audiens dan batik dapat dikirim melalui pelayanan pengiriman secara remsi dapat menghemat waktu bagi audiens.

Kata Kunci : Pemasaran, Aplikasi *Marketplace*, Batik Klampar, *Marketplace*.

ABSTRACT

Klampar batik UKM products can be developed not only in terms of capital, but the application of online marketing strategies becomes more urgent. Because with the right and effective marketing strategy, Klampar batik is able to dominate the free market and compete with other batik. From these problems the design of the Klampar Batik Marketplace Application was established with the aim of marketing products through the Marketplace that can be accessed easily. The problem generally faced is that Batik Klampar is not yet widely known. The most crucial problem is that Batik lovers from outside Madura who want to buy Klampar Pamekasan batik are starting to decrease in demand, because the audience considers buying batik is a waste of time because the destination is very far away and some SMEs do not provide such services sender out of the area. So that buyers who want to come to Pamekasan alone are able to get this Klampar batik.

This Marketplace Application Design aims so that audiences, especially outside the Madura area, can buy batik products. They don't have to come all the way to Madura to look for information or buy Batik Klampar products with the application being accessed online. Remittance delivery service can save time for the audience.

Keyword : *Marketing, Application Marketplace, Batik Klampar, Marketplace.*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta proses sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku (UU No.22 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 2 Juli 2020

Miftakhul Priyambodo

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan sebesar-besarnya atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia dan taufik-Nya, atas berkah dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul *PERANCANGAN APLIKASI MARKETPLACE PENJUALAN BATIK KLAMPAR BERBASIS ANDROID* dengan baik dan tepat waktu serta tanpa adanya halangan yang berarti disaat penyusunan laporan ini. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik (S1) dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Dengan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu penulis mengerjakan Tugas Akhir ini. Laporan ini dapat dibuat dan selesai dengan bantuan banyak pihak, oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat selesai. Dan juga memberikan kesehatan, kelancaran, dan kemudahan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Aryo Bayu Wibisono , S.T., M.Med.Kom selaku Pembimbing utama yang membimbing dari awal perancangan tugas akhir hingga terselesaikan perancangan ini.
3. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan dukungan secara moril, materil, dan do'a yang selalu dipanjatkan selama pengerjaan tugas akhir ini.
4. Bapak Aphief Tri Artanto , S.T., M.Sn. selaku Pembimbing II yang membantu dalam memberi masukan dan saran pada penulisan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

5. PENGUJI selaku Penguji Tugas Akhir penulis yang telah memberikan saran dan masukan dalam perancangan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom selaku koordinator Tugas Akhir.
7. Bapak Badrus sebagai Kepala Desa Klampar dan seluruh pemilik UKM Batik Klampar yang telah mau direpotkan dengan wawancara dan penggalan data yang lainya.
8. Aswin, Kevin, Rafi, Aryok, Badot, Naufal, Yongga, Anindito, Tamim, Faisal, Luqman, Satria, Nedy, Arvin, dan Mirza sebagai tim Petuks, teman perjuangan dan selalu membantu di saat sedang kesusahan selama ini.
9. Seluruh teman – teman Desain Komunikasi Visual angkatan 2015 yang tidak bisa disebut satu-satu namanya yang telah memberikan bantuan dan support sebanyak-banyaknya.

Penulis tidaklah sempurna dalam penulisan ini, apabila ada kekeliruan atau kesalahan dalam penulisan ini penulis mengharapkan yang sebesar - besarnya untuk kritik dan saran untuk penyempurnakan laporan ini. Akhir kesempatan ini, penulis menyampaikan semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berguna bagi kita semua.

Surabaya,2 Juli 2020

Miftakhul Priyambodo

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	Vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Batasan Masalah	7
1.5. Tujuan Perancangan	7
1.6. Manfaat Perancangan ..	8
1.7. Skema Perancangan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Tinjauan Tentang Aplikasi Android.....	10
2.1.1. Definisi Aplikasi	10
2.1.2. Perkembangan Android	10
2.1.3. Struktur Aplikasi Android	11
2.1.4. Struktur Navigasi dalam Aplikasi	12
2.2. Tinjauan Tentang Multimedia	14

2.2.1. Definisi Multimedia	14
2.2.2. Komponen Multimedia	15
2.2.3. Multimedia Interaktif	16
2.2.4. Elemen Multimedia Interaktif	17
2.3. Tinjauan Tentang Pemasaran.....	18
2.3.1. Definisi Pemasaran.....	18
2.3.2. Komunikasi Pemasaran	19
2.3.3. Strategi Pemasaran	20
2.3.4. <i>Marketing Digital</i> (Pemasaran Digital)	21
2.3.5. <i>Marketplace</i>	22
2.4. Tinjauan Tentang <i>UI</i> dan <i>UX</i> dalam Desain.....	24
2.4.1. Definisi <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	24
2.4.2. Aspek Penting dalam <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	24
2.4.3. Istilah dalam Desain <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	25
2.5. Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual.....	31
2.5.1. Definisi Desain Komunikasi Visual	31
2.5.2. Tinjauan Tentang Warna	33
2.5.3. Tinjauan Tentang Tipografi	38
2.5.4. Tinjauan Tentang Layout.....	41
2.6. Tinjauan Tentang Pictogram.....	44
2.6.1. Definisi Pictogram.....	44
2.6.2. <i>Sign</i> dalam <i>Pictogram</i>	45
2.6.3. <i>Pictogram</i> dan Semantik.....	46
2.6.4. <i>Pictogram</i> dan <i>Sintatik</i>	46
2.6.5. <i>Pictogram</i> dan <i>Sigmatik</i>	47
2.6.6. <i>Pictogram</i> dan <i>Pragmatik</i>	47
2.7. Tinjauan Tentang Fotografi.....	48
2.7.1. Definisi Fotografi	48
2.7.2. <i>Exposure</i>	49
2.7.3. Pencahayaan dalam fotografi.....	51
2.7.4. Teknik dalam fotografi	52
2.7.5. Komposisi dalam fotografi	54

2.8. Tinjauan Tentang Batik Klampar.....	58
2.8.1. Batik.....	58
2.8.2. Sejarah Batik Pamekasan	59
2.8.3. Kampung Batik Desa Klampar	60
2.9. Tinjauan Penelitian Sebelumnya	61
2.10. Studi Eksisting.....	63
2.10.1. Studi Komparator.....	63
2.10.2. Studi Kompetitor	69
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	72
3.1. Definisi Operasional Judul	72
3.1.1. Definisi Aplikasi.....	72
3.1.2. Definisi Android.	72
3.1.3. Definisi Pemasaran Digital	73
3.1.4. Definisi Definisi <i>User Interface</i> dalam Desain.....	73
3.1.5. Definisi Batik.....	73
3.1.6. Definisi Definisi Kampung Batik Desa Klampar	73
3.2. Kerangka Perancangan	74
3.3. Target Perancangan.....	75
3.4. Teknik Pengumpulan Data	76
3.4.1. Pengumpulan Data Primer	76
3.4.2. Pengumpulan Data Sekunder	77
3.5. Teknik Sampling Audiens	78
3.5.1. Populasi.....	78
3.5.2. Demografis.....	78
3.5.3. Psikografis.....	79
3.5.4. Behaviour	79
3.5.5. Karakteristik.....	80
3.5.6. Geografis.....	80
3.6. Teknik Analisis Data.....	80
3.7. Analisis 5W+1H.....	80
3.8. Alur Berpikir.....	81
BAB IV ANALISIS DATA	82

4.1. Pengumpulan Data Wawancara	82
4.2. Pengumpulan Data Observasi.....	87
4.3. Analisis Data Kuisisioner.....	89
4.4. Analisis 5W + 1H.....	94
BAB V KONSEP DESAIN	98
5.1. Keyword	98
5.2. Penjabaran Keyword	99
5.3. Konsep Verbal.....	101
5.3.1. Strategi Komunikasi	101
5.3.2. Judul Aplikasi.....	101
5.3.3. Gaya Bahasa.....	102
5.3.5. Deskripsi Konten.....	102
5.4. Konsep Visual.....	103
5.4.1. Tipografi	103
5.4.2. Warna.....	105
5.4.3. Studi Icon.....	105
5.4.4. Struktur Navigasi.....	106
5.4.5. Gaya Desain	108
5.4.6. Konsep Layout Desain.....	109
5.4.7. Wireframing Aplikasi	110
5.4.8. Tampilan layout UI.....	111
5.4.9. Elemen Grafis.....	112
5.4.10. Konsep Layout Banner pada Halaman Homepage.....	114
5.6. Konsep Media.....	114
5.6.1 Media Utama.....	114
5.6.2 Media Pendukung.....	115
5.5. Rough Desain.....	116
5.5.1. Desain Layout	116
5.5.2. Proses Pembuatan Aplikasi di Android Studio	122
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	123
6.1. Aplikasi Klampar.....	123
6.2. Banner Frame pada Tampilan Homepage.....	127

6.3. Media Pendukung.....	128
6.3.1. Poster Pra-Launching	128
6.3.2. Xbanner	128
6.3.3. Iklan Popup Online Pra- Launching.....	129
6.3.4. Iklan Youtube	130
6.3.5 Paperbag.....	131
6.3.6. Paperbox	132
6.3.7. Flayer	132
6.3.8. Hangtag Label	133
6.3.9. Media Sosial Facebook	133
6.3.10. Media Sosial Instagram.....	134
6.4. Estimasi Biaya Produksi	135
BAB VII KESIMPULAN.....	137
7.1 Kesimpulan.....	137
7.2 Saran.....	137
KEPUSTAKAAN.....	139
LAMPIRAN.....	143

DAFTAR GAMBAR

1.1. Motif Batik Klampar Pamekasan.....	2
1.2. Aktivitas Pengrajin Batik Klampar Pamekasan.....	3
1.3. Logo Batik Klampar.....	4
1.4. Bagan Skema Perancangan.....	9
2.1. Contoh Navigasi <i>Linier</i>	13
2.2. Contoh Navigasi Hirarki	13
2.3. Contoh Navigasi <i>Non Linier</i>	14
2.4. Contoh Navigasi <i>Campuran</i>	14
2.5. Contoh Interaktivitas sebagai pusat Aplikasi Multimedia	18
2.6. Contoh <i>Wireframe</i> dalam UI dan UX	26
2.7. Contoh <i>Low/High Fidelity</i> Dalam UI dan UX.....	27
2.8. Contoh <i>Whitespace</i> Dalam UI dan UX	28
2.9. Contoh <i>Usability</i> Dalam UI dan UX.....	28
2.10. Contoh <i>Guideline</i> Dalam UI dan UX.....	29
2.11. Contoh <i>Learnability</i> Dalam UI dan UX	30
2.12. Contoh <i>Above the Fold</i> Dalam UI dan UX.....	30
2.13. Contoh <i>User Flow/User Journey</i> UI dan UX	31
2.14. Linkaran Warna.....	35
2.15. Contoh Warna Primer.....	35
2.16. Contoh Warna Skunder	36
2.17. Contoh Warna Tersier.....	36
2.18. Contoh Warna Netral.....	37
2.19. Contoh penggunaan font serif.....	39
2.20. Contoh Penggunaan Font Sans Serif.....	39
2.21. Contoh Penggunaan Font Formal Script	40

2.22. Contoh Penggunaan Font Dekoratif.....	41
2.23. Contoh prinsip layout sequence	42
2.24. Contoh prinsip <i>layout Emphasis</i>	43
2.25. Contoh prinsip <i>layout Balance</i>	43
2.26. Contoh prinsip <i>layout Unity</i>	44
2.27. Contoh Pictogram.....	45
2.28. Contoh Sign dalam Pictogram	46
2.29. Contoh Bukaan cahaya yang masuk pada kamera	50
2.30. Contoh Model tampilan <i>Depth of Field</i>	51
2.31. Contoh <i>lighting</i> dalam fotografi.....	52
2.32. Teknik <i>back light</i> pada fotografi.....	53
2.33. Contoh Silhouette pada Fotografi	54
2.34. Contoh <i>Landscape</i> pada fotografi	54
2.35. Contoh Komposisi <i>Rule of Thirds</i>	55
2.36. Contoh Komposisi Leading Lines.....	56
2.37. Contoh Komposisi Framing/Frame in Frame	56
2.38. Contoh Komposisi Prefektif	57
2.39. Contoh Komposisi Golden Triangel	57
2.40. Aktivitas Pengrajin dan Rumah Produksi Batik di Desa Klampar	60
2.41. Logo dari hasil branding batik Klampar.....	61
2.42. Media branding Batik Klampar	62
2.43. Sign System Kampung Batik Klampar	62
2.44. Aplikasi Sorabel.....	63
2.45. Aplikasi Zilingo.....	66
2.46. Aplikasi Pondok Batik.....	69
3.1. Gambaran kerangka alur berpikir	81
4.1. Foto Wawancara dengan Kepala Desa Klampar	82
4.2. Foto Wawancara dengan Farid Pemilik Usaha.....	84
4.3. Foto Wawancara dengan UKM Hamdani Batik	86
4.4. Foto suasana Desa Klampar.....	88
4.5. Foto UKM Bintang Abadi dan Pengrajin Batik.....	89
5.1. Bagan Konsep Keyword.....	98

5.2. Pengambilan Bentuk Motif yang diterapkan pada font	104
5.3. Font Roboto	104
5.4. Pengambilan Warna Batik Klampar	105
5.5. Pengambilan Bentuk icon Batik Klampar	106
5.6. Tampilan Icon Standart.....	106
5.7. Struktur Navigasi	107
5.8. Gaya Desain User Interface	108
5.9. Contoh Acuan Desain Layout.....	109
5.10. Wireframe Konsep (User Experience)	111
5.11. Contoh Konsep UI Layout.....	111
5.12. Elemen Supergrafis.....	112
5.13. Pengambilan supergrafis pada bentuk logo klampar.....	113
5.14. Foto Banner Frame Homepage.....	114
5.15. Tampilan Loading screnn dan Lets Get Start.....	117
5.16. Tampilan layout wishlist.....	117
5.17. Tampilan layout homepage.....	118
5.18. Tampilan layout keranjang.....	118
5.19. Tampilan layout login dan sign in.....	119
5.20. Tampilan layout UKM.....	119
5.21. Tampilan layout detail produk.....	120
5.22. Tampilan layout akun klampar.....	120
5.23. Tampilan layout sejarah batik.....	121
5.24. Tampilan layout pencarian dan chat admin.....	121
5.25. Tampilan proses Pembuatan Aplikasi di Android.....	122
6.1 Tampilan Loading screen dan lets get start.....	123
6.2 Tampilan Masuk dan Pendaftaran Akun.....	124
6.3 Tampilan Homepage.....	125
6.4 Tampilan wishlist dan Keranjang.....	125
6.5. Tampilan Macam UKM.....	126
6.6. Tampilan Detail Produk.....	127
6.7. Desain Banner Frame Homepage.....	127
6.8. Poster Aplikasi Klampar.....	128

6.9. Desain Xbanner	129
6.10. Iklan Online	130
6.11. Iklan Youtube.....	131
6.12. Paperbag Klampar.....	132
6.13. Paperbox Klampar.....	132
6.14. Flayer Klampar.....	133
6.15. Hangtag Label Klampar.....	133
6.16. Tampilan Facebook Official Klampar.....	134
6.17. Tampilan Facebook Klampar.....	135

DAFTAR TABEL

2.1. Tabel Analisis Studi Komparator Sorabel.....	64
2.2. Tabel Analisis Studi Komparator Zilingo	67
2.3. Tabel Analisis Studi Kompetitor.....	70
6.1. Tabel Estimasi Biaya Produksi.....	135