

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
PRODUK MEBEL UKIR UD. BAROKAH MEBEL
BERBASIS ANDROID

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana (S-1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan Oleh :

Ahmad Dahlan

18052010019

Pembimbing I :

Widyasari, S.T., M.T

Pembimbing II :

Aileena Solicitor C.R E.C, S.T, M.Ds.

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

2021

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PRODUK MEBEL UKIR
UD. BAROKAH MEBEL BERBASIS ANDROID

Disusun Oleh:
AHMAD DAHLAN
18052010019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 23 Mei 202


Pembimbing I


Widyasari, S.T., M.T
NPT. 182 198909 2007 5

Pembimbing II


Aileen Solictor C.R.E.C., S.T., M.Ds
NPT. 182 198701 1907 6

Penguji I


Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn.
NPT. 171 198406 0903 3

Penguji II


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NPT. 19880428 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Dr. Tri Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 199003 2001

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PRODUK MEBEL UKIR
UD. BAROKAH MEBEL BERBASIS ANDROID

Disusun Oleh:

AHMAD DAHLAN
18052010019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 23 Mei 2022

Pembimbing I



Widiasari, S.T., M.T
NPT. 182 198909 2007 5

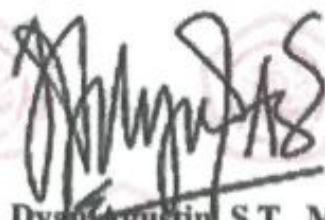
Pembimbing II



Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds
NPT. 182 198701 1907 6

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dyan Agustina S.T., M.T
NIP3K. 19770817 2021 212004

ABSTRAK

Keragaman budaya di Indonesia sangat beragam mulai dari 2D (dimensi) sampai 3D (dimensi). Ciri khas setiap daerah memiliki arti dan filosofi yang berbeda beda, pun dengan fungsi budaya di setiap daerah berbeda beda, ada yang digunakan hanya sebagai hiasan dan ada juga yang digunakan sebagai peralatan yang menunjang kegiatan manusia. Madura merupakan salah satu pulau dari banyak pulau yang ada di Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya, diantaranya tari, batik, dan juga seni ukir. Kerajinan tangan yang cukup khas dari keempat kabupaten yang ada di madura yaitu seni ukir yang ada di desa karduluk. Di Desa Karduluk, Kecamatan Pragaan hampir setiap rumah memiliki usaha ukir.

Pada penelitian ini penulis menggunakan Teknik analisis data deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui, observasi langsung, wawancara, dan kuisisioner. Analisis deskriptif merupakan Teknik analisis data yang memfokuskan pengkajian deskripsi dari fenomena, peristiwa, gejala dan kejadian secara faktual. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data pendukung dalam penelitian guna mengetahui perkembangan ud barokah Mebel dalam melaksanakan produksi dan jual beli produk Mebel.

Berdasarkan target audiens usia 30-45 tahun, maka aplikasi penjualan ini akan dikemas se minimalis mungkin dengan fitur yang tidak terlalu banyak . Dengan media yang digunakan adalah sebagai berikut. Tampilan yang minimalis mengacu kepada data wawancara yang menjelaskan bahwa calon pembeli banyak muncul dari Instagram karena kemudahan dan kerapian feed Instagram yang bermanfaat menjadi katalog produk dari UD. Barokah Meubel.

Pembuatan aplikasi penjualan produk mebel ukir menjadi salah satu inovasi dari UMKM UD Barokah Mebel menjadi pembeda dari UMKM lain sehingga mampu menjangkau pembeli yang lebih luas karena memberikan pelayanan yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelian produk

Kata Kunci : Budaya, Jual Beli, Aplikasi, Meubel, Ukiran

Abstract

Cultural diversity in Indonesia is very diverse ranging from 2D (dimensions) to 3D (dimensions). The characteristics of each region have different meanings and philosophies, even with different cultural functions in each region, some are used only as decoration and some are used as equipment that supports human activities. Madura is one of the many islands in Indonesia that has cultural diversity, including dance, batik, and also the art of carving. Handicrafts that are quite typical of the four districts in Madura are carving art in the village of Karduluk. In Karduluk Village, Pragaan District, almost every house has a carving business.

In this study, the authors used descriptive data analysis techniques with data collection methods through direct observation, interviews, and questionnaires. Descriptive analysis is a data analysis technique that focuses on studying descriptions of phenomena, events, symptoms and factual events. Observations were made to obtain supporting data in the study in order to determine the development of ud barokah furniture in carrying out the production and buying and selling of furniture products.

Based on the target audience aged 30-45 years, this sales application will be packaged as minimally as possible with not too many features. The media used are as follows. The minimalist appearance refers to interview data which explains that many potential buyers appear from Instagram because of the ease and neatness of Instagram feeds that are useful as product catalogs from UD. Barokah Furniture.

Making an application for selling carved furniture products is one of the innovations of UD Barokah Mebel's UMKM.

Keyword : Culture, Buying and Selling, Application, Furniture, Engraving

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu 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 diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 23 Mei 2022



Handwritten signature of Ahmad Dahlan.

Ahmad Dahlan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Aplikasi Penjualan Produk Mebel Ukir UD Barokah Mebel ini dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan ini merupakan inovasi untuk UMKM. Diharapkan dengan adanya perancangan ini akan dapat menumbuhkan semangat dalam menjalani apapun yang disukai dengan konsisten. Perancangan aplikasi ini semoga bisa membantu UMKM menemukan inovasi baru sebagai bentuk mempertahankan usahanya pada kemajuan tekhologi.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW .
2. Kepada Orang Tua saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Widyasari, S.T., M.T sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Aileen Solicitor C.R E.C, S.T, M.Ds. sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada Imam Ghazali selaku pemilik UD Barokah Mebel yang dijadikan bahan perancangan ini serta membantu penggalian data dalam perancangan ini.
7. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah saya.
8. Kepada teman-teman angkatan 2018 DKV UPN yang selalu memberikan semangat dan saling support satu sama lain, yang tidak bisa disebutkan satu satu.
9. Terimakasih untuk Almh. Nabilatul Khuluq saudara perempuan saya yang telah lebih dulu dipanggil yang Maha Kuasa .

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang saya buat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini, setidaknya saya berharap dapat menjadi pondasi untuk menanamkan karakter bela negara sejak dini untuk meningkatkan dan menciptakan generasi yang unggul.

Surabaya, Mei 2022

Ahmad Dahlan

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>Abstract</i>	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
2.1 Latar Belakang	1
2.2 Identifikasi Masalah	5
2.3 Rumusan Masalah	6
2.4 Batasan Masalah	6
2.5 Tujuan	6
2.6 Manfaat	6
2.6.1 Manfaat Bagi Penulis	7
2.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat	7
2.6.3 Manfaat Bagi UD. Barokah Mebel	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Tinjauan Tentang Seni Ukir	8
3.2 Tinjauan Seni Ukir Karduluk	9
3.3 Tinjauan UD. Barokah Mebel	10
3.4 Tinjauan Tentang Aplikasi Android	10
3.4.1 Definisi Aplikasi	10
3.4.2 Perkembangan Android	11
3.4.3 Tinjauan Struktur Navigasi dalam Aplikasi	12
3.5 Tinjauan tentang User Interface dan User Experience	14
3.5.1 User Interface	14
3.5.2 User Experinece	16
3.5.3 Istilah dalam pembuatan Desain <i>User Interface</i> dan <i>User experience</i>	20

3.6	Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	24
3.6.1	Definisi Desain Komunikasi Visual	24
3.6.2	Tinjauan tentang Warna	25
3.6.3	Tinjauan Tentang Layout	34
3.6.4	Tinjauan Tentang Tipografi	40
3.7	Tinjauan Sistem Penjualan	46
3.8	Studi Existing	47
3.8.1	Studi Existing UD. Barokah Mebel	47
3.8.2	Studi Komparator	48
BAB III METODOLOGI DESAIN		51
4.1	Definisi Operasional Judul.....	51
4.1.1	Definisi Perancangan	51
4.1.2	Definisi Aplikasi Mobile	51
4.1.3	Definisi Android	51
4.1.4	Definisi User Interface & User Experience.....	52
4.1.5	Definisi Seni Ukir	52
4.1.6	Definisi Ukir Karduluk.....	53
4.2	Target Perancangan.....	53
4.3	Tekhnik Pengumpulan Data	53
4.3.1	Data Primer	53
4.3.2	Data Sekunder	54
4.4	Tekhnik Sampling.....	56
4.4.1	Populasi.....	56
4.4.2	Sample.....	57
4.5	Tahapan Perancangan.....	58
4.6	Alur Berfikir	60
BAB IV ANALISIS DATA.....		61
5.1	Teknik Analisis Data.....	61
5.1.1	Analisis Dekriptif.....	61
5.2	Analisis Data Wawancara	61
5.3	Analisa Hasil observasi.....	66

5.4	Consumer Insight.....	67
5.5	Sintesa data.....	68
5.6	Unique Selling Propotion.....	69
BAB V KONSEP DESAIN		70
6.1	Keyword.....	70
6.2	Penjelasan Keyword	71
6.3	Makna Denotatif	71
6.4	Makna Konotatif.....	72
6.5	Konsep Verbal.....	72
6.5.1	Tagline.....	73
6.5.2	Gaya Bahasa	73
6.6	Konsep Visual.....	73
6.6.1	Gaya Desain.....	73
6.6.2	Studi <i>Icon</i>	74
6.6.3	Tipografi	74
6.6.4	Warna dan Kombinasi Warna.....	75
6.6.5	Teknik Fotografi	76
6.7	Konsep Media.....	76
6.7.1	Media Utama	76
6.7.2	Media Pendukung	76
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN		78
7.1	Alternatif Desain	78
7.1.1	Rough Concept.....	78
7.1.2	Komprehensif Desain.....	82
7.1.3	Final Desain	83
7.2	Implementasi Desain.....	88
7.2.1	Wellcome Page.....	88
7.2.2	Sign In / Sign Up Page	89
7.2.3	Sign Up Page.....	90
7.2.4	Sign In Page	91
7.2.5	Home Page Aplikasi	92

7.2.6	Katalog Page.....	93
7.2.7	Profil Page.....	94
7.2.8	Notifikasi Page.....	95
7.2.9	Inbox Page	96
7.2.10	Detail Product Page	97
7.2.11	Kreasi Page.....	98
7.2.12	Checkout Page.....	99
7.2.13	Final Checkout Page	100
7.3	Media Pendukung	101
7.3.1	X – Banner	101
7.3.2	Hangtag Label/Original Label.....	101
7.3.3	Feed Sosial Media Instagram.....	102
7.3.4	Poster Promosi Digital.....	103
7.4	Tarif Desainer.....	103
BAB VII PENUTUP		105
8.1	Kesimpulan.....	105
8.2	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....		106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 UD. Barokah Mebel.....	3
Gambar 2.1 Contoh Navigasi Linier	12
Gambar 2.2 Contoh Struktur Navigasi Hirarki.....	13
Gambar 2.3 Contoh Navigasi Non-Linier.....	13
Gambar 2.4 Contoh Navigasi Campuran	14
Gambar 2.5 Model Jesse Ames Garret	17
Gambar 2.6 Skema Model David Armano	19
Gambar 2.7 Contoh Wireframe Aplikasi	21
Gambar 2.8 Contoh Above The Fold Dalam UI Dan UX.....	21
Gambar 2.9 Contoh Usability Dalam UI dan UX	22
Gambar 2.10 Contoh Call to Action.....	22
Gambar 2.11 Contoh Guideline.....	23
Gambar 2.12 Contoh Learnability Dalm UI Dan UX.....	24
Gambar 2.13 Warna Primer	26
Gambar 2.14 Warna Primer	27
Gambar 2.15 Warna Tersier.....	27
Gambar 2.16 Warna Netral	27
gambar 2.17 Teknik Monochromatic.....	29
Gambar 2.18 UI Monochromatic	29
Gambar 2.19 Teknik Complementary	30
Gambar 2.20 UI Complementary	30
Gambar 2.21 Teknik Analogus.....	31
Gambar 2.22 UI Analogus.....	31
Gambar 2.23 Teknik Triadic	32
Gambar 2.24 UI Triadic	32
Gambar 2.25 Teknik Split Complementary	33
Gambar 2.26 UI Split Complementary	33
Gambar 2.27 Teknik Tetradic	34
Gambar 2.28 UI Tetradic	34

Gambar 2.29 Layout UI Keseimbangan (Balance)	36
Gambar 2.30 Layout UI Keragaman	37
Gambar 2.31 Layout UI kesatuan	37
Gambar 2.32 Layout UI Ritme	38
Gambar 2.33 Layout UI Harmony	38
Gambar 2.34 Layout UI Proposi	39
Gambar 2.35 Layout UI Skala	39
Gambar 2.36 Layout UI Penekanan	40
Gambar 2.37 Jenis Roman	42
Gambar 2.38 Font Roman dalam desain UI	42
Gambar 2.39 Jenis Italic	43
Gambar 2.40 Font Roman dalam desain UI	43
Gambar 2.41 Jenis Light	44
Gambar 2.42 Font Roman dalam desain UI	44
Gambar 2.43 Jenis Boldface	45
Gambar 2.44 logo UD. Barokah Mebel	47
Gambar 2.45 Lokasi UD. Barokah Mebel	48
Gambar 2.46 Instagram Imam Karduluk	48
Gambar 2.47 Aplikasi Ikea Indonesia	49
Gambar 3.1 Alur Berfikir	60
Gambar 4.1 Observasi UD Barokah Mebel	67
Gambar 5.1 Keyword	70
Gambar 5.2 Refrensi Gaya Desain UI	73
Gambar 5.3 Refrensi Icon	74
Gambar 5.4 Acuan Warna Dari Produk	75
Gambar 5.5 Kombinasi Warna	76
Gambar 6.1 Sitemap Aplikasi	79
Gambar 6.2 Workflow Aplikasi	81
gambar 6.3 Eksplorasi Motif Ukir	81
Gambar 6.4 Wireframe Aplikasi	82
Gambar 6.5 The Thumb Zone	83

Gambar 6.6 Alternatif 1	84
Gambar 6.7 Alternatif 2	85
Gambar 6.8 Alternatif 3	85
Gambar 6.9 Pattern Motif Ukir.....	86
Gambar 6.10 Hasil Voting Alterntif UI	87
Gambar 6.11 Hasil Voting Button.....	87
Gambar 6.12 Wellcome Page.....	88
Gambar 6.13 Sign In / Sign Up Page.....	89
Gambar 6.14 Sign Up Page	90
Gambar 6.15 Sign In Page.....	91
Gambar 6.16 Home Page.....	92
Gambar 6.17 Katalog Page	93
Gambar 6.18 Profil Page	94
Gambar 6.19 Notifikasi Page	95
Gambar 6.20 Inbox Page.....	96
Gambar 6.21 Detail Product Page.....	97
Gambar 6.22 Kreasi Page.....	98
Gambar 6.23 Checkout Page.....	99
Gambar 6.24 Final Checkout Page.....	100
Gambar 6.25 X Banner.....	101
Gambar 6.26 Hang Tag Label	102
Gambar 6.27 Feed Instagram	102
Gambar 6.28 Poster Promosi Digital.....	103