

**PERANCANGAN APLIKASI SMARTPHONE “MAMA RAMAH
ECO BULK STORE” DENGAN KONSEP *ZERO WASTE LIVING*
UNTUK DEWASA USIA 22-30 TAHUN**



Oleh:

Anjeli Gregita Kristianto
(17052010017)

Pembimbing 1 :

Aphief Tri Artanto, S.T, M.Sn

Pembimbing 2 :

Aditya Rahman Yani, S.T, M.Med.Kom

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2021**

**PERANCANGAN APLIKASI SMARTPHONE “MAMA RAMAH
ECO BULK STORE” DENGAN KONSEP *ZERO WASTE LIVING*
UNTUK DEWASA USIA 22-30 TAHUN**



Oleh:

Anjeli Gregita Kristianto

(17052010017)

Pembimbing 1 :

Aphief Tri Artanto, S.T, M.Sn

Pembimbing 2 :

Aditya Rahman Yani, S.T, M.Med.Kom

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2022**

TUGAS AKHIR
**PERANCANGAN APLIKASI SMARTPHONE “MAMA RAMAH ECO
BULK STORE” DENGAN KONSEP ZERO WASTE LIVING
UNTUK DEWASA USIA 22-30 TAHUN**

Disusun Oleh:

ANJELI GREGITA KRISTIANO

17052010017

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 23 Desember 2021

Pembimbing 1



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

NPT. 171 198406 0903 3

Penguji 1



Widvasari, S.T., M.T

NPT. 182 198909 2007 5

Pembimbing 2



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

NIP3K. 198109292021211002

Penguji 2



Aileen Sulfitor 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)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P

NIP. 19631208 199003 2 001

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN APLIKASI SMARTPHONE “MAMA RAMAH ECO
BULKB STORE” DENGAN KONSEP ZERO WASTE LIVING
UNTUK DEWASA USIA 22-30 TAHUN

Disusun Oleh:

ANJELI GREGITA KRISTIANTO

17052010017

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 23 Desember 2021

Pembimbing I


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

NPT. 171 198406 0903 3

Pembimbing II


Aditya Rahman Yahi, S.T., M.Med.Kom

NIP3K. 198109292021211002

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

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual


Dyan Agustina, S.T., M.T

NP3K 19770817 2021 212004

ABSTRAK

Sampah dapat diartikan sebagai benda yang tidak digunakan atau tidak terpakai yang dibuang dan berasal dari kegiatan manusia atau tidak terjadi dengan sendiri. Limbah sampah ini membawa dampak buruk bagi segala ekosistem, mulai ekosistem yang ada di darat hingga di laut tercemar oleh limbah sampah. Sampah dapat menjadi musuh besar bagi lingkungan karena mampu menimbulkan dan mencermari lingkungan. Akibat munculnya virus COVID 19 ini banyak UMKM yang terdampak dari segi penjualannya yang menurun. Mama Ramah Eco Bulk adalah salah satu store yang mengupayakan gerakan zero waste dan terdampak oleh COVID 19. Makalah ini akan membahas mengenai bagaimana perancangan aplikasi smartphone Mama Ramah Eco Bulk dengan konsep zero waste. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data perancangan ini adalah observasi, wawancara dan kuisioner kepada pihak yang terkait. Metode analisis perancangan ini adalah analisis fishbone.

Kata kunci: aplikasi, smartphone, zerowaste, eco bulk store.

ABSTRACT

Trash can be interpreted as unused or unused objects that are disposed of and come from human activities or doesn't occur by themselves. This waste has a bad impact on all ecosystems, from ecosystems on land to the sea polluted by trash waste. Trash can be a big enemy for the environment because it can cause and pollute the environment. As a result of the emergence of the COVID-19 virus, many local stores have been affected in terms of declining sales. Mama Ramah Eco Bulk is one of the stores that strives for a zero waste movement and is affected by COVID 19. This paper will discuss how to design the Mama Friendly Eco Bulk smartphone application with the concept of zero waste. The method used in this design data collection is observation, interviews and questionnaires to related parties. This design analysis method using fishbone analysis.

Keyword : mobile apps, smartphone, zero waste, eco bulk store

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya Anjeli Gregita Kristianto (17052010017) mahasiswi jurusan Desain Komunikasi Visual menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Aplikasi Mama Ramah Eco Bulk Store Dengan Konsep Zero Waste Living Untuk Dewasa Usia 22-30 Tahun” 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 unsurunsur 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, 21 Mei 2022

Anjeli Gregita Kristianto



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, hingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir saya dengan judul “Perancangan Aplikasi Smartphone Mama Ramah Eco Bulk Dengan Konsep Zero Waste Untuk Dewasa Usia 22-30 Tahun”.

Laporan tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan dari Fakultas Arsitektur Dan Desain jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Tujuan dibuatnya laporan magang ini yaitu untuk referensi seputar proses pembuatan user interface aplikasi smartphone.

Dalam penyusunan laporan magang ini banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Kepada Allah SWT yang memberi saya kesempatan untuk mengerjakan dan kemampuan selama proses pengerjaan ;
2. Pak Aphief Tri Artanto S.T, M.Sn dan Pak Aditya Rahman Yani selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual – S1;
3. Bapak Sebastian selaku pengarah kerja praktik di Stand Studio Surabaya;
4. Orang tua, saudara dan teman-teman yang selalu mendukung dan menyemangati saya selama proses pengerjaan laporan praktik profesi ini;
5. Bos Garment Shop Gedangan yang telah memberi kesempatan saya mengerjakan tugas akhir ini sewaktu bekerja dikantor;
6. Dekavir 17 yang selalu memberi semangat optimis dalam proses pengerjaan tugas akhir ini;
7. Dion Ananda sekeluarga yang telah memberi semangat disaat saya mulai pesimis untuk mengerjakan laporan ini.

Semoga kebaikan mereka mendapat balasan dari Allah SWT. Perlu disadari bahwa laporan praktik profesi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga kritik dan saran sangat diperlukan oleh penulis. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Surabaya, 21 Mei 2022

Anjeli Gregita

DAFTAR ISI

JUDUL PRAKTIK PROFESI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
ABSTRAK / ABSTRACT	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	
2.1 Tinjauan Tentang Eco Bulk Store.....	5
2.2 Tinjauan Tentang Mama Ramah.....	5
2.3 Tinjauan Tentang <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	6
2.3.1 User Interface	6
2.3.2 User Experience	8
2.4 Tinjauan Tentang Aplikasi <i>Mobile</i>	11
2.5 Tinjauan Tentang Zero Waste	12
2.6 Tinjauan Tentang <i>Social Network</i>	14
2.7 Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual	15
2.8 Studi Eksisting	24
BAB 3 METODELOGI DESAIN	
3.1 Definisi Operasional Judul	35
3.1.1 Definisi Perancangan	35
3.1.2 Definisi User Interface dan User Experience	35

3.1.3 Definisi Aplikasi Mobile	37
3.1.4 Definisi Zero Waste Living	37
3.2 Target Perancangan	37
3.3 Teknik Pengumpulan Data	38
3.3.1 Data Primer	38
3.3.2 Data Sekunder	39
3.4 Teknik Sampling	40
3.5 Tahapan Perancangan	41
3.6 Alur Berpikir	43
 BAB 4 ANALISIS DATA	
4.1 Analisis Fish Bone	44
4.2 Analisis Data Wawancara	44
4.3 Analisis Data Kuisisioner	46
4.4 Analisa Data Observasi	47
4.5 Unique Selling Propotion	47
4.6 Sintesa Data	48
 BAB 5 KONSEP DESAIN	
5.1 Perumusan Keyword	49
5.2 Konsep Visual	50
5.3 Konsep Verbal	53
5.4 Konsep Media	53
5.5 Alat dan Bahan yang Digunakan	40
 BAB 6 IMPLEMENTASI DESAIN	
6.1 Media Utama	57
6.2 Media Pendukung	58
 BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN	
7.1 Kesimpulan	61
7.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Suasana Mama Ramah.....	6
Gambar 2.2 Proses User Centered Design	7
Gambar 2.3 Skema Model Jesse James Garret	10
Gambar 2.4 Skema Model David Armano	11
Gambar 2.5 Google Docs.....	16
Gambar 2.6 Whatsapp	17
Gambar 2.7 Lazada	17
Gambar 2.8 HnM	18
Gambar 2.9 Mixing Warna Monochromatic	20
Gambar 2.10 Mixing Warna Analogus	19
Gambar 2.11 Mixing Warna Complementary	20
Gambar 2.12 Mixing Warna Split Complementary.....	21
Gambar 2.13 Mixing Warna Triadic.....	21
Gambar 2.14 Mixing Warna Rectangular Triadic.....	22
Gambar 2.15 Logo Mama Ramah	25
Gambar 2.16 Kemasan Mama Ramah Eco	25
Gambar 2.17 Suasana Toko Mama Ramah Eco	26
Gambar 2.19 Aplikasi Fresh Box	28
Gambar 2.20 Aplikasi Kopi Kenangan	29
Gambar 2.21 Aplikasi Tani Hub	30
Gambar 2.22 Logo Alang Alang Zero Waste	31
Gambar 2.23 Website Alang Alang Zero Waste	32
Gambar 2.24 Toko Alang Alang Zero Waste	33
Gambar 2.25 Feed Instagram Alang Alang Zero Waste	34
Gambar 5.1 Konsep Visual	50
Gambar 5.2 Referensi Font	52

Gambar 5.3 Referensi Warna	52
Gambar 5.4 Tas Reusable	54
Gambar 5.5 Kemasan Mama Ramah	54
Gambar 5.6 Seragam Mama Ramah	55
Gambar 5.7 Feed Instagram Mama Ramah	55
Gambar 5.8 Poster Mama Ramah	56
Gambar 6.1 Aplikasi Mama Ramah	57
Gambar 6.2 Tas Reusable	58
Gambar 6.3 Kemasan Mama Ramah	59
Gambar 6.4 Seragam Mama Ramah	59
Gambar 6.5 Feed Mama Ramah	60
Gambar 6.6 Poster Mama Ramah	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alur Berpikir	43
Tabel 4.1 Analisis Fish Bone	44
Tabel 5.1 Perumusan Keyword	49