

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada ALLAH SWT yang atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir (TA) ini selesai tepat pada waktunya.

Pengantar karya ini ditujukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual. Dengan terselesaikannya penyusunan laporan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah memberikan banyak bantuan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dengan sebaik-baiknya.

banyak kepada :

1. Keluarga Tercinta, Papah Zainal Arifin, Mamah Subaidah dan Muhamad Afrizal yang tiada hentinya memberi dukungan baik riil maupun materiil serta doa hingga terselesaikannya penulisan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Didit Widiatmoko, M.Sn, sebagai Ketua Program Studi (Kaprodi) Desain Komunikasi Visual yang telah banyak memberikan ilmu dan pengetahuan tentang penulisan tugas akhir serta membangun motivasi agar semangat dalam menyelesaikan pengantar karya tugas akhir ini.
3. Bapak Bijaksana Prabawa, S.Ds., M.M, sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan pengarahan dan semangat dalam bimbingan hingga terselesaikannya pengantar karya tugas akhir ini.
4. I Dewa Alit Dwija, S.Sn., M.Ds, sebagai Dosen Penguji 1 dalam Tugas Akhir di Universitas Telkom
5. Drs. Mohamad Tohir, S.ST, M. Ds, sebagai Dosen Penguji II dalam Tugas Akhir di Universitas Telkom.
6. Redy Chasby dan Adi Muwardi selaku kontributor aplikasi yang telah banyak membantu dalam mengatasi permasalahan teknis aplikasi.
7. Dadhi Quardanu selaku narasumber yang telah membagi ilmunya kepada penulis dan memberikan kelengkapan data untuk penulisan pengantar karya tugas akhir ini.

8. Sekretariat Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom yang melancarkan kegiatan penyusunan Tugas Akhir.
9. Responden yang telah meluangkan waktunya dalam membantu memberikan kelengkapan data untuk penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
10. Rekan-rekan Desain Komunikasi Visual yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang saling menyemangati dan bekerjasama dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, tetapi penulis berusaha memperbaiki dan menyajikannya dengan sebaik-baiknya sehingga dapat berguna bagi semua pihak. Terima Kasih kepada semua pihak yang telah membantu semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka.

Bandung, 4 Juli 2014

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a long horizontal stroke extending to the left.

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Fokus	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Pembabakan	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN	9
2.1 Aplikasi	9
2.1.1. Pengertian Aplikasi	9
2.1.2. Pengertian Mobile Application	9
2.1.3. Kategori Mobile Application	9
2.1.4. Prinsip Desain Arsitektur Aplikasi.....	10
2.1.5. <i>User Experience</i>	12
2.1.6. <i>User Interface</i>	13

2.1.7.	Prinsip Perancangan User Interface.....	13
2.1.8.	<i>Usability</i>	15
2.2	<i>Smartphone</i>	16
2.2.1	Pengertian Smartphone	16
2.2.2	Fitur Smartphone.....	17
2.2.3	Sistem Operasi Smartphone	17
2.3	Software	18
2.3.1	Pengertian Software	18
2.3.2	Virtual Clothing.....	18
2.4	Perilaku Konsumen	19
2.5	Matriks Perbandingan	22
2.6	Komunikasi	23
2.7.1	Efek Komunikasi Massa.....	23
2.7.2	Tagline.....	24
2.7	Teori Visual.....	25
2.8.1	Elemen Grafis.....	25
2.8.2	Elemen Gambar	32
2.8.3	Teori Brand Maskot	36
2.8.4	Logo	36
BAB III	DATA DAN ANALISA MASALAH	37
3.1	Data	37
3.1.1	Data Application Store	37
3.1.2	Data Produk.....	38
3.1.3	Data Sasaran	47
3.1.4	Data Hasil Wawancara	49
3.1.5	Data Kuesioner	51
3.1.6	Tinjauan terhadap Produk Pesaing.....	61
3.2	Analisa Data	68
3.2.1	Analisa Data Wawancara	68
3.2.2	Analisa Data Kuesioner.....	69
3.2.3	Analisa Data Matriks Perbandingan.....	70

BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	83
4.1	Konsep Komunikasi	83
4.1.1	Tujuan Komunikasi	83
4.1.2	Sasaran Komunikasi	84
4.1.3	Strategi Komunikasi	85
4.1.4	Tagline	85
4.2	Konsep Kreatif	86
4.3	Konsep Visual	89
4.3.1	Desain Visual	89
4.4	Konsep Media	99
4.4.1	Konsep Media Utama	99
4.4.2	Konsep Media Tambahan	107
4.5	Konsep Bisnis	110
4.5.1	Menentukan Model Bisnis Aplikasi	110
4.5.2	Proses Distribusi Aplikasi ke Googleplay	111
4.5.3	Monetize Aplikasi	113
4.5.4	Perencanaan Pengembangan Market	115
4.6	Hasil Perancangan	115
4.6.1	Desain Visual Utama	115
4.6.2	Desain Visual Tambahan	134
BAB V	PENUTUP	142
5.1	Kesimpulan	142
5.2	Saran	142
	DAFTAR PUSTAKA	143
	LAMPIRAN	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Konsep Perancangan	6
Gambar 2.1	<i>User Experience Design Diagram</i>	13
Gambar 2.2	<i>Virtual Clothing</i>	19
Gambar 2.3	Contoh Matriks Perbandingan	22
Gambar 2.4	Variasi Perbandingan Ukuran Layar	25
Gambar 2.5	<i>Layout Linear</i>	26
Gambar 2.6	<i>Layout Relative</i>	26
Gambar 2.7	<i>Layout Table</i>	27
Gambar 2.8	Kepadatan <i>Pixel</i> Tipografi pada <i>Mobile</i>	28
Gambar 2.9	Lingkaran Warna	29
Gambar 2.10	Contoh tingkat perbedaan <i>posterization</i>	30
Gambar 2.11	Contoh Simbol yang di Ilustrasikan	32
Gambar 2.12	Contoh Ilustrasi Pada Aplikasi	34
Gambar 2.13	Contoh Fotografi Pada Aplikasi	35
Gambar 3.1	Logo <i>Android Market</i>	37
Gambar 3.2	Logo <i>Google Play</i>	37
Gambar 3.3	Tipe Bentuk Tubuh Wanita	43
Gambar 3.4	Perbedaan Warna Kulit.....	46
Gambar 3.5	Narasumber Wawancara.....	51
Gambar 3.6	Logo <i>Coordination</i>	61
Gambar 3.7	<i>Homepage</i> dan Proses <i>Mixing Coordination</i>	62
Gambar 3.8	Logo <i>Dressapp</i>	62
Gambar 3.9	<i>Homepage</i> dan <i>Describing Item Dressapp</i>	64
Gambar 3.10	Logo <i>Dress Me</i>	64
Gambar 3.11	<i>Homepage</i> dan Proses <i>Mixing Dress Me</i>	66
Gambar 3.12	Logo <i>Mix Me</i>	66
Gambar 3.13	<i>Homepage</i> dan Proses <i>Mixing Mix Me</i>	68
Gambar 4.1	Desain Interior <i>Shabby Chic</i>	88
Gambar 4.2	Contoh Penerapan <i>Layout Relative</i> pada <i>Android</i>	89

Gambar 4.3	Contoh Alternatif Penerapan <i>Layout Relative</i> pada Android	89
Gambar 4.4	Konsep <i>Layout</i> Aplikasi	90
Gambar 4.5	Konsep <i>Font</i> Aplikasi ‘Suits Me’	91
Gambar 4.6	Konsep Warna Primer Aplikasi ‘Suits Me’	92
Gambar 4.7	Konsep Warna Sekunder Bagi Ilmu	92
Gambar 4.8	Konsep Ilustrasi Aplikasi Suits Me’	93
Gambar 4.9	Konsep Ikon Aplikasi ‘Suits Me’	94
Gambar 4.10	Konsep Postur Tubuh Maskot ‘Suits Me’	95
Gambar 4.11	Penerapan Maskot Dengan Berbagai Pakaian dan Suasana...	96
Gambar 4.12	Ekspresi Maskot	97
Gambar 4.13	Konsep Logo Aplikasi ‘Suits Me’	97
Gambar 4.14	Alternatif Penerapan Logo Aplikasi ‘Suits Me’	99
Gambar 4.15	Konsep <i>Sitemap Mobile</i> Aplikasi ‘Suits Me’	100
Gambar 4.16	Perancangan <i>Interface Flow</i> Diagram Aplikasi ‘Suits Me’ ..	101
Gambar 4.17	Perancangan <i>Interface Flow</i> Diagram Aplikasi ‘Suits Me’ dengan <i>Wireframe</i>	102
Gambar 4.18	Skema Alur Proses bagi <i>First Time User</i>	103
Gambar 4.19	Skema Alur Proses bagi <i>Frequent User</i>	104
Gambar 4.20	Sketsa <i>Wireframes</i> Konsep Aplikasi ‘Suits Me’	105
Gambar 4.21	Format <i>Banner</i>	108
Gambar 4.22	<i>Banner Ads Size</i>	109
Gambar 4.23	<i>The US Model</i>	111
Gambar 4.24	Alur Proses Distribusi Aplikasi	112
Gambar 4.25	Alur Proses Release Keystore	112
Gambar 4.26	Penerapan Logo Pada Halaman <i>Introscreen</i> Aplikasi <i>Suits Me</i>	115
Gambar 4.27	Perancangan Logo pada <i>Fanpage Facebook Suits Me</i>	116
Gambar 4.28	Perancangan Logo pada <i>Fanpage Twitter Suits Me</i>	117
Gambar 4.29	Perancangan <i>Icon Application Suits Me</i>	117
Gambar 4.30	Perancangan Maskot Aplikasi <i>Suits Me</i>	119
Gambar 4.31	Perancangan Variasi Maskot Aplikasi <i>Suits Me</i>	120

Gambar 4.32	Perancangan Ikon Fitur Utama <i>Suits Me</i> Pada Halaman <i>Home</i>	121
Gambar 4.33	Perancangan Ikon Kategori Pada Halaman <i>'My Closet'</i>	122
Gambar 4.34	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>'Describe Item'</i>	123
Gambar 4.35	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>'Timeline'</i>	124
Gambar 4.36	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>'Dress Up'</i>	125
Gambar 4.37	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>'Describe Look'</i>	126
Gambar 4.38	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>'Lookbook'</i>	127
Gambar 4.39	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>'Setting'</i>	128
Gambar 4.40	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>'Find Friends'</i>	129
Gambar 4.41	Perancangan <i>Interface Cover</i> Halaman <i>Tips and Trick</i>	130
Gambar 4.42	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tips and Trick</i> yang diperbesar	131
Gambar 4.43	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tips and Trick</i> Berdasarkan Bentuk Tubuh	132
Gambar 4.44	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tips and Trick</i> Berdasarkan Warna Kulit	133
Gambar 4.45	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tips and Trick</i> Berdasarkan Kepribadian	133
Gambar 4.46	Perancangan <i>App Banner</i> Aplikasi - 1	134
Gambar 4.47	Perancangan <i>App Banner</i> Aplikasi - 2	135
Gambar 4.48	Perancangan <i>App Banner</i> Aplikasi di <i>googleplay</i>	136
Gambar 4.49	<i>Web Banner</i> Aplikasi	137
Gambar 4.50	<i>Poster Digital</i> Aplikasi - 1	138
Gambar 4.51	<i>Poster Digital</i> Aplikasi - 2	139
Gambar 4.52	<i>Brand Guidelines</i>	140
Gambar 4.53	<i>Sticker Gadget</i>	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Supported colors and example devices</i>	30
Tabel 2.2 Warna dan Arti	31
Tabel 3.1 Matriks Hasil Kuesioner.....	69
Tabel 3.2 Sumber Teori Indikator Matriks.....	70
Tabel 3.3 Matriks Perbandingan	72

DAFTAR ISTILAH

<i>Application Programming Interface (API)</i>	Gabungan perintah dan urutan yang bisa digunakan pengembang software untuk mendesain games atau aplikasi.
<i>Android Package (APK)</i>	Paket aplikasi Android, umumnya digunakan untuk menyimpan sebuah aplikasi atau program yang akan dijalankan pada perangkat Android.
<i>Framework</i>	Kumpulan script yang dapat membantu developer/programmer dalam menangani berbagai masalah dalam pemrograman seperti koneksi ke database, pemanggilan variable, file dll.
<i>Interface Flow Diagram (IFD)</i>	Diagram alur/proses yang digunakan untuk mencegah terjebak ke hal-hal yang detil dan kehilangan hubungan di level sebelumnya
<i>Mnemonic</i>	Metode menghafal menggunakan bantuan seperti singkatan, pengandaian dengan benda, atau “linking” (mengingat sesuatu berdasarkan hubungan dengan suatu yang lain)
<i>Platform</i>	Kombinasi antara sebuah arsitektur perangkat keras dengan sebuah kerangka kerja perangkat lunak/ kerangka aplikasi.
<i>Prototyping</i>	Proses uji coba sederhana
<i>QWERTY</i>	Salah satu jenis tata letak tombol pada <i>keyboard</i>
<i>Sitemap</i>	Penyampaian informasi arsitektur secara sederhana atau klasik
<i>User Interface</i>	Tampilan desain visual meliputi sistem navigasi
<i>User Experience</i>	Pengalaman pengguna yang dikendalikan desain kosa kata yang kemudian dapat diterapkan ke sejumlah media komunikasi
<i>Wireframe</i>	Pembuatan kerangka sederhana sebagai bagian pembuatan aplikasi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Data Hasil Kuesioner	147
Lampiran 2	: <i>Alternative Cover Tips And Trick</i>	149
Lampiran 3	: <i>Alternative Home 1</i>	150
Lampiran 4	: <i>Alternative Home 2</i>	151
Lampiran 5	: <i>Alternative Home 3</i>	152
Lampiran 6	: <i>Alternative Icon Category</i>	153
Lampiran 7	: <i>Alternative Icon Category 2</i>	154
Lampiran 8	: <i>Alternative Icon Menu</i>	155
Lampiran 9	: <i>Sketsa Digital Maskot 1</i>	157
Lampiran 10	: <i>Sketsa Digital Logo 1</i>	158
Lampiran 11	: <i>Sketsa Digital Logo 2</i>	159
Lampiran 12	: <i>Sketsa Digital Logo 3</i>	161
Lampiran 13	: <i>Sketsa Digital Logo 4</i>	162
Lampiran 14	: <i>Sketsa Digital Icon Aplikasi</i>	163
Lampiran 15	: <i>Wireframe</i>	164
Lampiran 16	: <i>Wireframe</i>	165
Lampiran 17	: <i>Wireframe</i>	166
Lampiran 18	: <i>Sketsa Digital Icon Aplikasi</i>	167
Lampiran 19	: <i>Ucapan Terima Kasih</i>	168

