

**DESAIN USER INTERFACE JASA TOWING  
“SEVEN PREMIUM TOWING” UNTUK KENDARAAN MOBIL DAN  
MOTOR”**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Studi

Diploma III Desain Komunikasi Visual

**Oleh :**

**Nama : Mustafa Kemal Pasa**

**Nim : 20120040**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Mustafa Kemal Pasa

Nim : 20120040

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul

### **DESAIN USER INTERFACE JASA TOWING “SEVEN PREMIUM TOWING” UNTUK KENDARAAN MOBIL DAN MOTOR”**

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporan sebagai Laporan Tugas Akhir sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 26 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan.



Mustafa Kemal Pasa  
20120040

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mustafa Kemal Pasa  
NIM : 20120040  
Jurusan/Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*None exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

### **DESAIN USER INTERFACE JASA TOWING “SEVEN PREMIUM TOWING” UNTUK KENDARAAN MOBIL DAN MOTOR”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatikan, mengelola dalam pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tegal, 26 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan.



Mustafa Kemal Pasa  
20120040

## HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing telah memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Mustafa Kemal Pasa  
NIM : 20120040  
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : **DESAIN USER INTERFACE JASA TOWING  
“SEVEN PREMIUM TOWING” UNTUK  
KENDARAAN MOBIL DAN MOTOR**

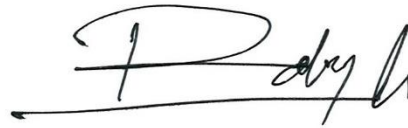
Telah diperiksa dan dikoreksi dengan baik dan cermat karena itu pembimbing menyatakan mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2022/2023

Menyetujui  
Dosen Pembimbing I



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.  
NIPY. 05.015.272

Menyetujui  
Dosen Pembimbing II



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.  
NIPY. 07.019.416

Mengetahui  
Ketua Program Studi  
DIII Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.  
NIPY. 05.015.272

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Mustafa Kemal Pasa  
NIM : 20120040  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : Diploma Tiga (DIII)  
Judul : **DESAIN USER INTERFACE JASA TOWING  
“SEVEN PREMIUM TOWING” UNTUK  
KENDARAAN MOBIL DAN MOTOR**

Dinyatakan **LULUS** setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Sidang Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual sebagai syarat mendapatkan gelar **Amd.Ds.**

Tegal, 26 Juli 2023

Tanda Tangan

Nama

1. Ketua  
Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd.

.....

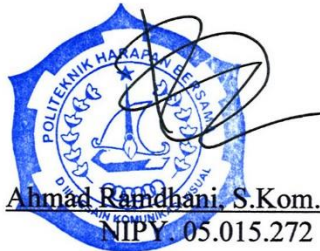
2. Penguji I  
Iin Indrayanti, M.Pd.

.....

3. Penguji II  
Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

.....

Mengetahui,  
Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual

  
Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.  
NIPY. 05.015.272

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

To Infinity And Beyond

(Buzz Lightyear – Toy Story)

Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al.Baqarah: 286)

Dengan Segala bentuk rasa syukur kehadiran Allah SWT ku persembahkan tugas akhir ini untuk :

1. Ibu dan Bapak saya yang senantiasa mendoakan saya, memotivasi saya, menyemangati saya, dan membiayai Pendidikan saya dari sekolah dasar hingga duduk dibangku perguruan tinggi. Hingga saya dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma III
2. Seluruh keluarga dan teman-teman saya yang telah mendoakan, mendukung dan menginspirasi saya.
3. Almamaterku, Politeknik Harapan Bersama dan jajaran dosen yang menaungi dibalik suksesnya Prodi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama.

**DESAIN USER INTERFACE JASA TOWING**  
**“SEVEN PREMIUM TOWING” UNTUK KENDARAAN MOBIL DAN**  
**MOTOR”**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sulitnya mendapatkan jasa pengiriman yang mudah di akses, yang mana jasa tersebut bisa memudahkan atau membantu bagi beberapa pengguna. Lewat penyedia jasa layanan Towing Service diharapkan mampu memudahkan pemilik kendaraan dalam memesan jasa pengangkutan kendaraan serta diharapkan dapat menjadi perwujudan usaha yang dapat ditekuni sebagai penghasilan diluar penghasilan utama, adanya jasa tersebut dapat memudahkan pemilik kendaraan mengingat terkadang kita memerlukan kendaraan yang dapat mengangkut kendaraan kita guna melakukan beberapa perbaikan pada kendaraan ataupun mengirim kendaraan untuk keperluan tertentu. Namun Kebanyakan jasa yang beredar masih menggunakan metode pemesanan melalui Telfon maupun Whatsapp. Oleh sebab itu pada rancangan *user interface Seven Premium Towing* ini dibuatkan sebuah metode pemesanan yang dapat dilakukan menggunakan aplikasi yang dapat kita lacak secara langsung, dengan tampilan yang minimalis, simple dan nyaman untuk digunakan.

Kata Kunci : Jasa Layanan, User Interface, Aplikasi, Transportasi

**USER INTERFACE DESIGN TOWING SERVICE**  
**"SEVEN PREMIUM TOWING" FOR CARS AND MOTORBIKES"**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the difficulty of getting delivery services that are easily accessible, which can facilitate or help some users. Through the Towing Service provider, it is hoped that it will be able to make it easier for vehicle owners to order vehicle transportation services and it is hoped that it can become a business realization that can be pursued as an income outside the main income, the existence of these services can make it easier for vehicle owners considering that sometimes we need a vehicle that can transport our vehicle to carry out some repairs to the vehicle or send the vehicle for certain purposes. However, most services in circulation still use the method of ordering via telephone or Whats app. Therefore, in the **"Seven Premium Towing"** user interface design, an ordering method that can be done using an application that we can track directly, with a minimalist, simple and comfortable appearance to use.*

*Keywords : Service, User Interface, Application, Transportation*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada Penulis, sehingga penulis dapat melewati masa studi dan menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan tahap akhir dari proses untuk memperoleh gelar di Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan orang-orang yang dengan segenap hati memberikan bantuan, bimbingan dan dukungan, baik moral maupun material. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Agung Hendarto, SE., MA. selaku kepala Direktur Politeknik Harapan Bersama
2. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. Selaku Ketua Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama
3. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I
4. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II
5. Ibu Iin Indrayanti, M.Pd Selaku Penguji I
6. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. Selaku Penguji II
7. Seluruh jajaran Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama duduk dibangku kuliah.
8. Untuk Kedua Orang Tuaku yang telah membimbing, memberikan dukungan dan mendoakan saya.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 26 Juli 2023  
Yang Membuat Pernyataan.



Mustafa Kemal Pasa  
20120040

## DAFTAR ISI

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                 | <b>i</b>       |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>             | <b>ii</b>      |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b> | <b>iii</b>     |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>           | <b>iv</b>      |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>             | <b>v</b>       |
| <b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>          | <b>vi</b>      |
| <b>ABSTRAK .....</b>                       | <b>vii</b>     |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                | <b>ix</b>      |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                    | <b>x</b>       |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                  | <b>xii</b>     |
| <b>DAFTAR BAGAN.....</b>                   | <b>xiii</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                 | <b>xiv</b>     |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>               | <b>xvi</b>     |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>             | <b>1</b>       |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....           | 1              |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....             | 3              |
| 1.3 Batasan Masalah .....                  | 3              |
| 1.4 Rumusan Masalah .....                  | 4              |
| 1.5 Tujuan Perancangan.....                | 4              |
| 1.6 Manfaat Perancangan.....               | 5              |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....            | 5              |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>       | <b>7</b>       |
| 2.1 Penelitian Sejenis .....               | 7              |
| 2.2 Landasan Teori.....                    | 9              |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>     | <b>13</b>      |
| 3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian .....      | 13             |
| 3.2 Bahan Penelitian .....                 | 14             |
| 3.3 Instrumen/Alat Penelitian .....        | 16             |
| 3.4 Prosedur Penelitian .....              | 16             |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.5 Kerangka Berfikir .....                      | 18        |
| <b>BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL.....</b> | <b>22</b> |
| 4.1 Objek Penelitian.....                        | 22        |
| 4.2 Konsep Dasar Perancangan.....                | 23        |
| 4.3 Proses Perancangan.....                      | 30        |
| 4.4 Hasil Perancangan.....                       | 43        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>           | <b>55</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                             | 55        |
| 5.2 Saran .....                                  | 55        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                      | <b>56</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                             | <b>57</b> |

## **DAFTAR TABEL**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....  | 13 |
| Tabel 3.2 Wawancara Pemilik ..... | 17 |
| Tabel 4.1 Feedback Produk.....    | 54 |

## DAFTAR BAGAN

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Bagan 3.1 Pembuatan Karya .....   | 18 |
| Bagan 3.2 Kerangka Berfikir ..... | 21 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.1 Logo .....                                    | 25 |
| Gambar 4.2 Filosofi Logo .....                           | 26 |
| Gambar 4.3 Konfigurasi Logo.....                         | 26 |
| Gambar 4.4 Color Guide Logo.....                         | 27 |
| Gambar 4.5 Logo Grid .....                               | 27 |
| Gambar 4.6 Color Guide Prototype .....                   | 29 |
| Gambar 4.7 User Flow .....                               | 33 |
| Gambar 4.8 LoFi Loading Screen.....                      | 34 |
| Gambar 4.9 LoFi Log In .....                             | 34 |
| Gambar 4.10 LoFi Verifikasi Kode .....                   | 35 |
| Gambar 4.11 LoFi Sign Up.....                            | 35 |
| Gambar 4.12 LoFi Pemesanan .....                         | 36 |
| Gambar 4.13 LoFi Opsi Pilih Truck Dan Jenis Towing ..... | 36 |
| Gambar 4.14 LoFi Opsi Pilih Towing Untuk Motor .....     | 37 |
| Gambar 4.15 LoFi Estimasi Biaya .....                    | 37 |
| Gambar 4.16 LoFi Konfirmasi Pesanan Dan Pembayaran ..... | 38 |
| Gambar 4.17 LoFi Pesanan Berhasil Dibuat.....            | 38 |
| Gambar 4.18 LoFi Tracking Secara Real Time .....         | 39 |
| Gambar 4.19 LoFi Menu Setting Dan Profil.....            | 39 |
| Gambar 4.20 LoFi Informasi Profil .....                  | 40 |
| Gambar 4.21 LoFi Informasi Truck Atau Mobil .....        | 40 |
| Gambar 4.22 Pembuatan High Fidelity.....                 | 41 |
| Gambar 4.23 Proses Prototyping .....                     | 41 |
| Gambar 4.24 Loading Screen dan Log In .....              | 43 |
| Gambar 4.25 Verifikasi Kode dan Sign Up .....            | 43 |
| Gambar 4.26 Pemesanan.....                               | 44 |
| Gambar 4.27 Memilih Truck Dan Jenis Towing .....         | 45 |
| Gambar 4.28 Memilih Mobil Untuk Towing Motor.....        | 45 |
| Gambar 4.29 Estimasi Biaya.....                          | 46 |
| Gambar 4.30 Konfirmasi Pesanan Dan Pembayaran .....      | 47 |
| Gambar 4.31 Pesanan Berhasil Dibuat.....                 | 47 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.32 Tracking Secara Real Time .....     | 48 |
| Gambar 4.33 Setting Dan Informasi .....         | 48 |
| Gambar 4.34 Informasi Truck Atau Mobil .....    | 49 |
| Gambar 4.35 Poster Seven Premium Towing .....   | 50 |
| Gambar 4.36 X Banner Seven Premium Towing ..... | 51 |
| Gambar 4.37 Tumbler Seven Premium Towing .....  | 52 |
| Gambar 4.38 Landyard Seven Premium Towing.....  | 52 |
| Gambar 4.39 Mug Tampak Depan.....               | 52 |
| Gambar 4.40 Mug Tampak Belakang .....           | 53 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1 ..... | 58 |
| Lampiran 2 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2 ..... | 59 |
| Lampiran 3 Formulir Bimbingan Pembimbing 1 .....                      | 60 |
| Lampiran 4 Formulir Bimbingan Pembimbing 2 .....                      | 61 |
| Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Pameran .....                         | 62 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era kemajuan teknologi yang semakin hari semakin berkembang pesat, makin banyak layanan-layanan yang sekarang berbasis online atau via aplikasi, dari mulai pembayaran, pembelian, jual beli hingga sekarang beralih ke media sosial atau platform marketplace, tidak terkecuali ojek online, ojek online di indonesia sendiri sudah ada dari tahun 2010, menggunakan platform berbasis aplikasi yang nantinya bisa kita pesan melalui aplikasi tersebut sesuai tujuan yang kita inginkan, seiring berjalanya waktu kemajuan transportasi semakin menunjukkan eksistensinya dengan bertambahnya angkutan online menggunakan mobil yang biasa disebut dengan go-car. Tidak dipungkiri memang kemajuan teknologi di bidang transportasi menjadi kebenaran sosial dan budaya yang terjadi di masyarakat, bahwa saat ini internet sangat mempengaruhi warga masyarakat terhadap aktifitas masyarakat. Banyaknya pengguna smartphone membuat masyarakat terkadang menjadi ketergantungan pada smartphone diinternet. Transportasi adalah hal yang cukup penting bagi masyarakat untuk menunjang segala aktifitas terlebih transportasi sangat dibutuhkan bagi perusahaan yang mengharuskan menjadikan transportasi sebagai hal utama. Transportasi memiliki peran yang strategis dalam menggerakkan roda perekonomian nasional bahkan dunia. Transportasi juga merupakan lahan bisnis sebagaimana perekonomian lainnya. Di era modern seperti sekarang ini sudah banyak moda transportasi seperti

kereta api, pesawat, kapal, mobil, motor dan sepeda. Tetapi kali ini penulis tidak akan membahas panjang lebar tentang transportasi seara menyeluruh.

Melainkan berfokus pada identifikasi masalah kebutuhan transportasi bagi pemilik kendaraan roda empat maupun roda dua dan para car enthusiast di industri otomotif tanah air. Adanya suatu transportasi yang mampu untuk menunjang pengangkutan mobil ataupun pengiriman mobil tanpa harus kita mengendarainya bisa dijadikan solusi manakala kita ingin melakukan perawatan atau *maintenance* kendaraan mobil maupun motor yang bengkel resminya hanya berada di kota-kota besar. Melihat adanya kebutuhan tersebut dapat dijadikan sebagai peluang usaha baru, jasa ini sangat diperlukan apalagi untuk kota-kota besar yang notabnya banyak sekali para penghobby otomotif bukan hanya sekedar modifikator melainkan pembalap pun pasti akan membutuhkan jasa tersebut. Hal ini juga sangat mempermudah kita dalam mengirim sebuah kendaraan termasuk untuk keperluan *Show Car* dan saat kita ingin melakukan *Track Day* di *Circuit*. Banyak dari para penghobby otomotif dan juga pengguna pribadi membutuhkan jasa pengiriman mobil dan motor untuk memudahkan pengiriman secara aman tanpa merusak beberapa bagian kendaraan tentunya tanpa kita mengendarainya, karena jika menggunakan derek atau sejenisnya terkadang dapat menimbulkan beberapa kerusakan pada bumper kendaraan.. Maka dari itu diperlukan sebuah jasa pengangkutan kendaraan secara utuh keatas bak truk yang disebut towing. Dengan adanya jasa transportasi tersebut diharapkan mampu memberikan solusi bagi para penghobby otomotif maupun pengguna pribadi yang membutuhkan sebuah jasa

pengiriman sebuah kendaraan, dapat tersalurkan dan pengiriman antar kota maupun antar provinsi tetap terjaga keamanannya.

Dari pembahasan diatas, penulis akan membuat sebuah rancangan prototype aplikasi yang berjudul, **"DESAIN USER INTERFACE JASA TOWING "SEVEN PREMIUM TOWING" UNTUK KENDARAAN MOBIL DAN MOTOR"**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latarbelakang yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah :

- 1.2.1 Dari kalangan penghobby otomotif atau pengguna kendaraan pribadi menginginkan sebuah jasa transportasi yang dapat membawa kendaraan mereka. Dan dapat dibutuhkan sewaktu-waktu saat dalam keadaan mendesak.
- 1.2.2 Adanya jasa transportasi untuk kendaraan mereka guna memudahkan pengiriman secara aman tanpa merusak beberapa bagian kendaraan.
- 1.2.3 Bagaimana prototype aplikasi Seven Premium Towing dapat diterima oleh kalangan penghobby di industri otomotif maupun pengguna pribadi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian sebagai Tugas Akhir ini adalah :

- 1.3.1 Proses desain *User Interface* yang mudah dipahami dan mudah digunakan oleh pengguna aplikasi.

1.3.2 Aplikasi sebagai sarana untuk mempermudah kita dalam memesan sebuah jasa pelayanan di era sekarang.

1.3.3 Proses pengembangan *User Interface* untuk melihat aplikasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan maksud dan tujuan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah yang menjadi bahasan dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1.4.1 Bagaimana menciptakan *user interface* jasa towing yang berguna bagi pemilik kendaraan roda empat maupun roda dua?

1.4.2 Bagaimana proses perancangan desain *User Interface* agar mendapatkan tampilan yang memiliki kesan minimalis, clean dan kesan automotifnya dapat pada desain aplikasi Seven Premium Towing?

1.4.3 Bagaimana mengenalkan prototype aplikasi Seven Premium Towing kepada khalayak umum?

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian Tugas Akhir adalah :

1.5.1 Untuk menghasilkan sebuah aplikasi penyedia jasa towing yang dapat dipesan layaknya kita saat memesan transportasi online.

1.5.2 Untuk menghasilkan jasa layanan secara online yang ditujukan dalam sebuah desain *User interface* aplikasi *Towing Service*.

1.5.3 Untuk membuka sebuah lapangan pekerjaan baru bagi orang-orang yang membutuhkan.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Hasil manfaat yang didapat dari point-point penjabaran diatas sebagai Tugas Akhir adalah :

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil *project* Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan motivasi dan sebagai tambahan pengetahuan mengenai *Design User Interface* . Selain itu *project* Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadikan semangat untuk mempelajari desain dari sebuah aplikasi.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan wawasan sebagai tambahan pengetahuan mengenai *Design UI/UX*, dan dapat meningkatkan kemampuan dalam pembuatan *Design UI/UX* yang nantinya akan menjadi bekal saat lulus dari bangku perkuliahan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

- 1.7.1 Bagian awal berisi : Lembar judul, halaman pernyataan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, .halaman moto dan persembahan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar.

### 1.7.2 Bagian utama yang berisi.

#### a. BAB I Pendahuluan

Memuat tentang topik latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan dan sistematika penulisan

#### b. BAB II Tinjauan Pustaka

Penelitian Sejenis dan Landasan Teori yang menjelaskan tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

#### c. BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan guna memaparkan sistematika penelitian yang dibuat. Berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, teknik pengumpulan data dan kerangka berfikir.

#### d. BAB IV Perancangan dan Desain Visual

Berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan dan proses perancangan design visual berupa pembuatan *prototype UI/UX*

#### e. BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari hasil penelitian perancangan desain App “Towing Untuk Transportasi Mobil & Motor”

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Sejenis**

Untuk mendukung penelitian tugas akhir ini penulis mengambil beberapa contoh penelitian mengenai moda transportasi yang telah dilakukan.

##### **2.1.1 Penelitian Karya Prilialianty Fakhriyah**

Pengaruh Layanan Transportasi Online ( Gojek ) Terhadap Perluasan Lapangan Kerja Bagi Masyarakat Di Kota Cimahi.

Penelitian yang dibuat oleh Prilialianty Fakhriyah membahas tentang Pengaruh Layanan Transportasi Online ( Gojek ) Terhadap Perluasan Lapangan Kerja Bagi Masyarakat Di Kota Cimahi. Yang terdapat beberapa pembahasan mengenai transportasi ojek online dan seberapa berpengaruh ojek online tersebut terhadap masyarakat.

Gojek menjadi jalan penyambung untuk pengendara dan penumpang. Perusahaan gojek memiliki komitmen untuk memberikan dampak social yaitu kesejahteraan bagi mitra kerjanya. Tidak terkecuali kepada pengendara, Gojek memulai komitmen dengan menyampaikan kepada masyarakat bahwa Gojek adalah perusahaan rintisan atau startup asli Indonesia yang mempunyai misi social. Gojek ingin meningkatkan kesejahteraan social melalui ketetapan pasar dalam bidang teknologi, Gojek berusaha menyebarluaskan dampak sosial yaitu kehidupan untuk masyarakat yang lebih baik. Penelitian ini berguna sebagai

gambaran penelitian yang saya buat mengenai dampak-dampak kemajuan dan kebutuhan transportasi di jaman sekarang.



## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Layanan Transportasi

Menurut UU NO.42 Tahun 2009 dalam pasal 1, yang dimaksud dengan jasa adalah setiap kegiatan pelayanan yang berdasarkan suatu perikatan atau suatu perbuatan hukum yang menyebabkan suatu barang, fasilitas, kemudahan atau hak tersedia untuk dipakai, termasuk jasa yang dilakukan untuk menghasilkan barang karena pesanan atau permintaan dengan bahan dan atas petunjuk dari pemesan.

Sedangkan menurut Sukarto (2006:94) transportasi adalah perpindahan dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan alat pengangkutan baik yang digerakkan menggunakan tenaga manusia, atau mesin. Konsep transportasi didasarkan atas adanya perjalanan (trip) antara asal (*origin*) dan tujuan (*destination*),

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, layanan transportasi merupakan kegiatan pelayanan yang dilakukan untuk mendapatkan barang karena pesanan atau permintaan atas petunjuk pemesan dengan menggunakan alat pengangkut baik yang digerakkan manusia ataupun mesin.

### 2.2.2 Transportasi Online

Menurut peneliti, transportasi online adalah perpindahan manusia atau barang menggunakan kendaraan (motor dan mobil) yang mengikuti serta memanfaatkan perkembangan ilmu

pengetahuan (teknologi) yang berbasis internet melalui platform aplikasi melalui smartphone untuk melakukan kegiatan transaksinya. Mulai dari pemesanan, pemantauan jalur, pembayaran sampai penilaian terhadap pelayanan tersebut.

### 2.2.3 Desain UI /UX

Desain UI/UX (*User Interface* dan *User Experience*) akhir-akhir ini menjadi salah satu pekerjaan yang populer di dunia teknologi dan informasi. Pekerjaan yang berhubungan dengan pengembangan ini mulai diminati dan dibutuhkan seiring berjalanya proses digitalisasi dan kemudahan akses berbasis aplikasi. *User Interface* dan *User Experience* merupakan dua hal yang diperlukan dalam pengembangan sebuah aplikasi atau perangkat lunak, keduanya juga menjadi tolak ukur yang menghubungkan pengguna dengan pengembang atau *developer* aplikasi.

*UX Designer* adalah seseorang yang mengumpulkan dan menganalisis data untuk memastikan sebuah aplikasi berjalan dengan logika yang jelas dan relevan sesuai dengan kebutuhan pengguna atau *user*. Umumnya seorang *UX Designer* memiliki peran dalam proses interaksi dengan pengguna dan mencari tahu bagaimana *experience* mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut, pengalaman *user* bisa dilihat dari mudah atau rumitnya *user* dalam menggunakan suatu aplikasi.

Sedangkan *UI Designer* merupakan orang memikirkan dan memastikan bahwa tampilan antarmuka pengguna pada suatu aplikasi sudah sesuai dengan tujuan *developer* aplikasi tersebut. *UI Designer* adalah pembuat atau perancang tampilan antarmuka serta pengalaman pengguna suatu aplikasi atau perangkat lunak. Secara teknis ia memiliki peran sebagai desainer yang berkaitan dengan layout, grafis, komposisi warna, typografi dan aspek desain fisik dari suatu aplikasi.

#### **2.2.4 Towing**

Towing adalah proses pengangkutan kendaraan seara utuh menggunakan truk, ini memungkinkan pengiriman kendaraan dalam jarak jauh maupun dekat. Towing adalah solusi yang tepat disaat kita berada dalam situasi mendesak seperti banjir, mobil akan dinaikan keatas truk dengan dua macam cara sesuai jenis truk.

Pengiriman kendaraan dengan tujuan jauh sangat diperlukan sebuah truk yang mampu mengangkut kendaraan tersebut secara utuh terlebih Derek sebetulnya tidak dianjurkan untuk membawa kendaraan dalam jarak tempuh yang jauh.

#### **2.2.5 Aplikasi Smartphone**

Merupakan sebuah perangkat lunak yang dikembangkan menggunakan program komputerisasi untuk disematkan pada perangkat ponsel, tablet maupun jam digital. Kemunculan mobile apps pertama kali pada tahun 2000-an, tepatnya sekitar tahun 2009. Mobile Apps merupakan bagian dari pengembangan rancangan

aplikasi pada saat itu yang memang belum terlalu canggih. Adapun manfaat dari sebuah mobile apps adalah bisa dijadikan sebagai sarana penyebar informasi baik informasi dalam negeri maupun luar negeri, mobile apps juga sangat membantu dalam pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, bahkan di era *industry 4.0* saat ini para pelaku usaha banyak yang memanfaatkan mobile apps untuk keperluan bisnis maupun usaha yang mereka jalani.

#### **2.2.6 Low Fidelity Dan High Fidelity**

*Low Fidelity* merupakan suatu rancangan desain yang memiliki tingkat presisi atau akurasi yang masih tergolong rendah, dengan kata lain, *low fidelity* memiliki tampilan desain visual yang masih belum sempurna, dan digunakan untuk mengevaluasi konsep desain dan ide yang dibuat.

*High Fidelity* merupakan suatu rancangan desain yang memiliki tingkatan akurasi dan presisi yang tinggi, dengan kata lain, rancangan desain tersebut memiliki warna, elemen dan visual yang lengkap dan detail. *High Fidelity* biasanya akan dibuat di tahap akhir dari proses pembuatan *prototype* aplikasi. Dengan adanya *high fidelity design*, kita dapat melihat tampilan *prototype* yang sudah jadi. *High Fidelity* tersebut juga biasanya akan dievaluasi Kembali untuk memastikan hasil tampilan akhir dan transisi dari satu halaman ke halaman yang lainnya sudah sesuai dengan yang diinginkan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian

##### 3.1.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada awal semester genap tahun ajaran 2022/2023 yaitu diantara bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2023 dengan alokasi waktu sebagai berikut.

| No | Kegiatan                            | Bulan 2023 |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |
|----|-------------------------------------|------------|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|
|    |                                     | Jan        |   |   |   | Feb |   |   |   | Mar |   |   |   | Apr |   |   |   | Mei |   |   |   | Jun |   |   |   |
|    |                                     | 1          | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Tahap Persiapan Penelitian          |            |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |
|    | a. Penyusunan dan Pengajuan Judul   | ■          | ■ |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |
|    | b. Pengajuan Proposal               |            |   | ■ | ■ |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |
| 2  | Tahap Pelaksanaan                   |            |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |
|    | a. Pengumpulan Data                 |            |   |   | ■ | ■   |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |
|    | b. Analisis Data                    |            |   |   | ■ | ■   | ■ | ■ |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |
| 3  | Tahap Pengerjaan Produk Tugas Akhir |            |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |
|    | a. Pra Produksi                     |            |   |   |   |     |   |   |   | ■   | ■ |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |
|    | b. Produksi                         |            |   |   |   |     |   |   |   | ■   | ■ | ■ | ■ | ■   | ■ | ■ | ■ | ■   | ■ | ■ | ■ | ■   | ■ | ■ |   |
|    | c. Pasca Produksi                   |            |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   | ■ | ■   | ■ | ■ |   |
| 4  | Tahap Penyusunan Laporan            |            |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   |   |     |   |   | ■ | ■   | ■ | ■ |   |

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

##### 3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di Jl. Ampel Gading RT/RW 27/06 Desa Tembok Luwung Kec. Adiwerna Kab. Tegal. Lokasi tersebut dipilih karena terdapat instrument penunjang yang membantu agar penelitian berjalan dengan baik.

## 3.2 Bahan Penelitian

### 3.2.1 Konsep Rancangan User Interface Mobile Apps

*Smartphone* menjadi suatu perangkat keras yang cukup diminati di era kemajuan teknologi. Praktis dan dapat dibawa kemanapun menjadi suatu keunggulan yang ditawarkan oleh *smartphone*. *Smartphone* memiliki beragam fitur yang bermanfaat bagi manusia, baik untuk menyalurkan informasi, membantu pekerjaan manusia hingga sebagai sarana hiburan yang bisa selalu tersedia dan dapat dinikmati kapan saja, dimana saja. Layanan dan berbagai fitur tersebut dikemas ke dalam aplikasi yang dibuat oleh pengembang aplikasi. Aplikasi yang dikemas dengan menarik dan mudah digunakan dapat memiliki pasar yang begitu potensial dengan target *audiens* yang luas, sebuah aplikasi yang mudah digunakan dan dipahami dapat menjangkau beberapa kalangan baik muda-mudi maupun para orang tua, golongan ekonomi menengah maupun atas. Hal tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam ide membuat aplikasi yang baik dan benar dan siap digunakan pengguna siapa saja, kapan saja.

Dalam pembuatan sebuah aplikasi terdapat tahapan-tahapan penting yang perlu dilalui yaitu pembuatan UI ( *User Interface* ) dan UX ( *User Experience* ). *User Interface* meliputi pembuatan desain dan *layout* serta *coloring* aplikasi agar menghasilkan bentuk tampilan aplikasi yang menarik, dan nyaman untuk dilihat. Mengolah warna, *typography*, hingga *layout* komponen aplikasi

menjadi inti dari *user interface*. Sedangkan *user experience* menangani pembuatan konsep alur kerja sebuah aplikasi yang membuat pengguna dapat memahami dengan baik dan cenderung mudah menggunakan aplikasi tersebut, hal ini dapat menguntungkan dari segi bisnis baik untuk pengguna maupun pengembang aplikasi tersebut. Oleh sebab itu dalam sebuah aplikasi, *user interface* dan *user experience* menjadi bagian yang tidak boleh dipisahkan bahkan dilewatkan karena keduanya sudah menjadi satu kesatuan dalam pengembangan aplikasi maupun website.

### 3.3 Instrumen/Alat Penelitian

Untuk memenuhi kebutuhan pembuatan desain prototype

Adapun instrument penunjang meliputi :

1. Laptop untuk membuat user interface Seven Premium Towing dengan spesifikasi

*Device name* : DEKSTOP-4PDRIVM

*Processor* : Intel® Core™ i5-7200 CPU @  
2.50GHz (4 CPUs), ~2.7GHz

*Installed RAM* : 12 GB RAM

*Graptic Card* : Intel® HD Graphics

*System Operation* : Windows 10 Pro 64-bit

2. Perangkat Lunak Figma dan Adobe Illustrator

### 3.4 Prosedur Penelitian

#### 3.4.1 Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan melalui Teknik pengumpulan data pada metode penelitian kualitatif.

- a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan satu Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung. Dilakukan dengan melakukan pengamatan kebutuhan pengguna dan potensi yang bisa didapat untuk mengembangkan prototype ini.



Observasi yang dilakukan untuk memenuhi keperluan Seven Premium Towing adalah melihat target market yang ada di daerah dan mengamati beberapa kelebihan dalam penggunaan jasa towing serta kekurangan apa yang ada pada jasa towing itu sendiri.

b. Wawancara

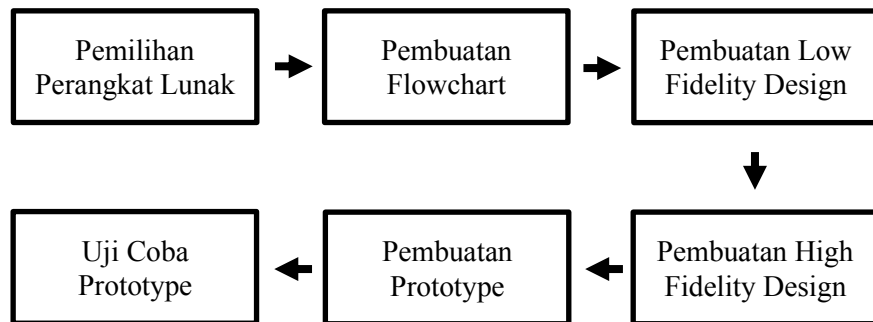
Wawancara dilakukan dengan bertanya pada pemilik jasa towing, Seven Premium Towing dengan bertanya seputar pengembangan usahanya, dan apa saja Langkah yang ingin dilakukan untuk memajukan usahanya tersebut dan bertanya mengenai inovasi apa yang akan dilakukan agar usaha ini memiliki perbedaan dengan *competitor*.

Pertanyaan yang ditujukan kepada pemilik yaitu :

|   |  |
|---|--|
| 1 | Mengapa anda memilih membangun usaha ini?  |
| 2 | Dari mana ide membangun jasa pengangkut kendaraan muncul pertama kali?                     |
| 3 | Metode apakah yang ingin anda lakukan untuk membangun usaha tersebut?                      |
| 4 | Mengapa menggunakan Towing menjadi opsi lebih baik dari pada menggunakan jasa Derek?       |
| 5 | Apa perbedaan Derek dengan Towing itu sendiri?   |
| 6 | Target Market seperti apa yang ingin dijalankan untuk jasa towing tersebut?                |
| 7 | Apakah jasa ini dapat berguna untuk kebutuhan transportasi jasa pengangkut kendaraan?      |
| 8 | Apakah jasa ini dapat membantu pengendara yang mengalami masalah mendadak saat perjalanan? |

Tabel 3.2 Wawancara Pemilik

### 3.4.2 Pembuatan Karya



Bagan 3.1 Pembuatan Karya

### 3.4.3 Pemilihan Perangkat Lunak

Pemilihan perangkat lunak digunakan sebagai penunjang pembuatan *prototype* aplikasi ini, terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat sebuah *prototype*, yang berbasis aplikasi sendiri ada milik Adobe yaitu Adobe Creative Suits, adapula yang berbasis website yaitu Figma, Figma sendiri memiliki kelebihan dapat diakses secara gratis dan sangat mudah untuk digunakan. Penulis disini menggunakan Figma sebagai media pembuatan *user interface* dari aplikasi Seven Premium Towing. Ada juga aplikasi Adobe Illustrator untuk membuat kebutuhan ilustrasi seperti icon.

### 3.4.4 Pembuatan Flowchart

Flowchart merupakan sebuah diagram yang berisi tahapan-tahapan alur (*user flow*) yang harus dilakukan pengguna dalam menggunakan aplikasi untuk mendapatkan suatu informasi atau suatu hal yang diinginkan. *User flow* yang mudah digunakan dan praktis memiliki dampak positif kepada pengguna yang merasa

nyaman saat mengoperasikan aplikasi tersebut, dan tentunya juga pengguna akan merasakan pengalaman yang baik serta menyenangkan saat menggunakan sebuah aplikasi. Pada aplikasi Seven Premium Towing yang merupakan aplikasi jasa atau layanan user flow yang sederhana dan efisien sangat penting karena dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan pada saat pengguna sedang mengoperasikan aplikasi tersebut.

#### **3.4.5 Pembuatan Low Fidelity Desain**

Low Fidelity Desain merupakan versi sederhana dari desain yang akan dibuat, pada umumnya *low fidelity design* adalah tampilan awal berupa sketsa dari desain yang dibuat manual di kertas. Tujuan dari *low fidelity design* adalah untuk mencari umpan balik dari sebuah desain yang telah dibuat sebelum melangkah ke proses *high fidelity design* dan masih berfokus pada tatanan layout. Dengan proses ini membantu kita sebagai pembuat dapat melakukan revisi sesuai keinginan kita.

#### **3.4.6 Pembuatan High Fidelity Desain**

*High Fidelity Design* lebih menyerupai desain akhir yang sudah jadi, *high fidelity design* lebih berfokus pada fungsi interaksi user interface dan desain yang akan ditampilkan. Dalam proses ini, desainer lebih berfokus pada *user flow* yang akan dibuat serta mengamati hambatan apa yang terjadi sebelum berlanjut ke tahap *prototyping*.

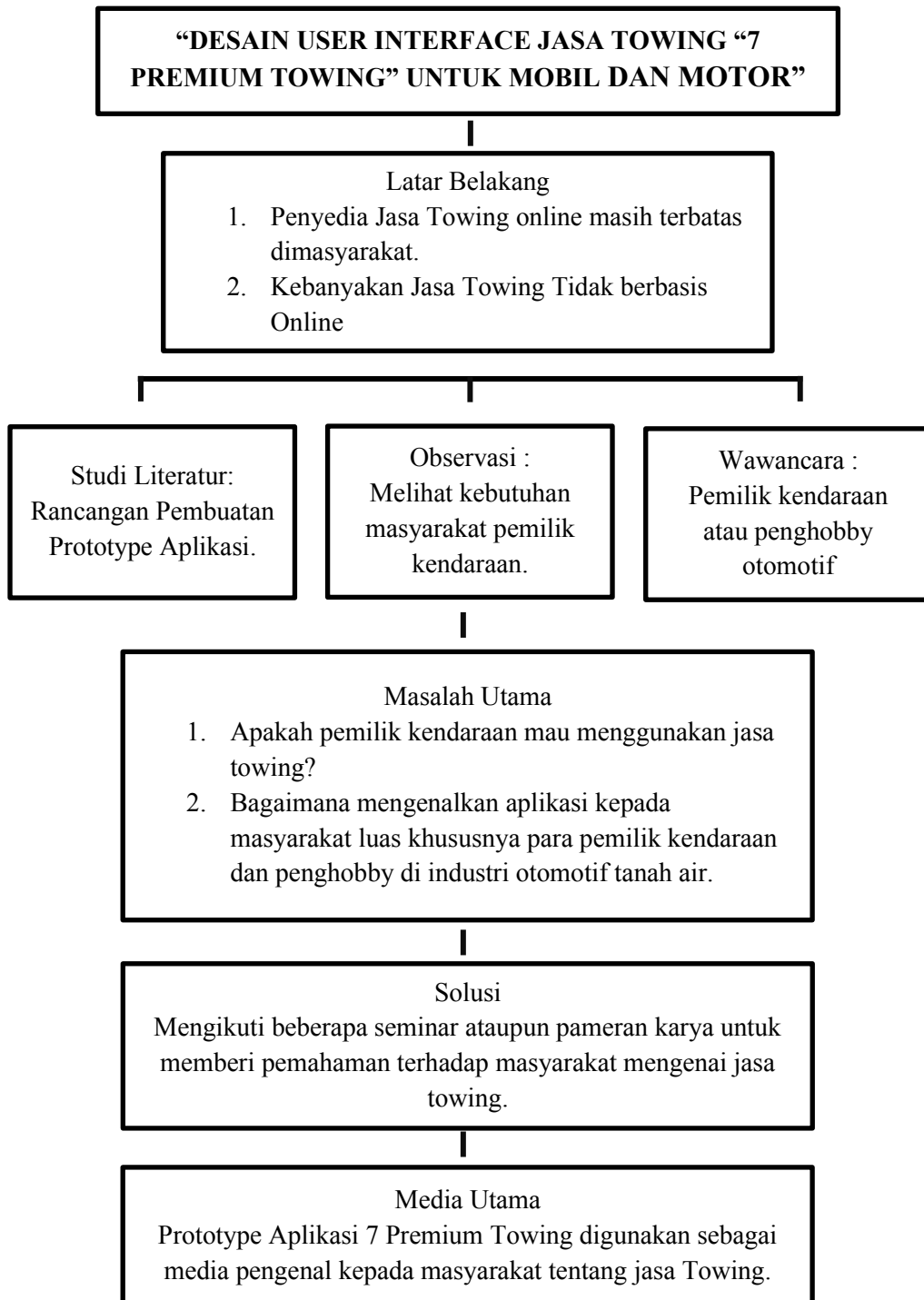
### **3.4.7 Pembuatan Prototype**

Setelah pembuatan *user flow* dan penyusunan *layout* yang digunakan sudah sesuai dengan keinginan desainer, kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan *prototype* dan penyempurnaan desain dari proses *Low Fidelity* dan *High Fidelity*.

### **3.4.8 Uji Coba Prototype**

Pada tahap ini hasil *prototype* yang sudah dibuat akan diuji coba guna mengetahui point-point yang dirasa masih harus dibenahi, bug yang terjadi, posisi layout yang tidak simetris dan memastikan semuanya sudah berfungsi secara optimal. Setelah pengujian sebuah *prototype* yang memiliki kekurangan sudah dibenahi, maka pada proses selanjutnya hasil *prototype* tersebut dilakukan tahap penyempurnaan.

### 3.5 Kerangka Berfikir



Bagan 3.2 Kerangka Berfikir

## **BAB IV**

### **PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL**

#### **4.1 Objek Penelitian**

##### **4.1.1 Target Audience**

Target audience dari Seven Premium Towing sendiri mengacu pada para pemilik kendaraan roda empat maupun roda dua, penghobby di industri otomotif tanah air dan juga masyarakat yang membutuhkan sebuah jasa pengangkut kendaraan. Yang diharapkan dengan adanya jasa towing yang bisa dipesan secara online dapat membantu beberapa masalah mengenai pengangkut kendaraan yang diharapkan mungkin 5 atau 10 tahun mendatang industry otomotif tanah air makin berkembang.

##### **4.1.2 Strategi Kreatif**

Dalam sebuah perancangan prototype aplikasi, kreatifitas merupakan hal penting dan termasuk kedalam bumbu pembuatan karya, guna memperindah sebuah desain dan mengandung nilai estetika tersendiri. Juga dapat menarik minat pengguna untuk menggunakan aplikasi dan juga mencapai tujuan pembuatan karya. Adapun strategi kreatif meliputi :

###### **4.1.2.1 Style Desain**

Style Desain yang digunakan 7 Premium Towing mengambil dari konsep desain yang minimalis, clean, sederhana. Style Desain tersebut digunakan karena disesuaikan dengan perkembangan desain jaman sekarang

yang menjadi tren terkini dan cocok untuk segala usia bagi penggunanya.

#### **4.1.2.2 USP (Unique Selling Proposition)**

Seven Premium Towing memberikan dan menawarkan informasi yang akurat sesuai kebutuhan penggunanya, keuntungan yang didapat pengguna karena adanya fitur Tracking secara Real Time, terdapat opsi pilihan untuk mengangkut mobil atau motor, kita juga bisa memilih kendaraan yang tersedia pada aplikasi, dan dapat memberikan experience atau pengalaman terbaik saat menggunakan aplikasi Seven Premium Towing. Pembayaran yang mudah dan kendaraan yang dibawa sudah terjamin keamanannya. Selain itu, tampilan menarik juga menjadi daya tarik tanpa mengurangi fokus dari fungsi aplikasi tersebut.

## **4.2 Konsep Dasar Perancangan**

### **4.2.1 Strategi Visual Secara Umum**

Strategi Visual secara umum menggunakan warna gradasi sebagai warna utama untuk mengutamakan prinsip sederhana, namun pada aplikasi Seven Premium Towing lebih mengutamakan warna *flat* sehingga memiliki kesan minimalis, clean serta menambah ornamen visual untuk nilai estetika pada desain.

Penggunaan *typeface* dan font yang membuat pengguna merasa nyaman pada saat menggunakan aplikasi Seven Premium

Towing sehingga informasi dan pelayanan dapat tersampaikan dengan optimal.

Seven Premium Towing menggunakan *user flow* yang simple dan ringkas guna memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi Seven Premium Towing. Serta tidak membuat pengguna merasa kebingungan dengan *user flow* yang dibuat.

Menggunakan icon untuk memudahkan pengguna mengidentifikasi fitur dan menu yang tersedia agar informasi yang disampaikan bisa lebih jelas dan tidak membosankan.

#### **4.2.2 Strategi Visual Verbal**

Pesan verbal merupakan pesan yang berupa kata-kata dan disampaikan melalui media tertentu. Dalam sebuah produk digital, pesan verbal termasuk dalam proses UX Writer yaitu seseorang yang bertugas membuat text atau kalimat pada sebuah website maupun aplikasi, UX Writer perlu menentukan penggunaan kata atau kalimat untuk fitur menu, tombol navigasi, label, chatbot, push notification atau panduan instruksi ketika user pertama kali menggunakan produk digital. Pada aplikasi Seven Premium Towing terdapat beberapa hal yang masuk ke dalam UX Writer di antaranya :

##### **Judul ( *Headline* )**

Dengan penekanan ukuran huruf yang paling besar, headline merupakan elemen verbal yang paling penting dan



menonjol. Terletak di bagian paling atas tentunya menjadi daya Tarik pertama yang dibaca oleh pengguna, pada aplikasi Seven Premium Towing Headline digunakan untuk menunjukkan nama brand dan beberapa icon untuk navigasi dan menampilkan informasi mengenai kendaraan yang tersedia.

#### 4.2.3 Strategi Visual NonVerbal

##### a. Logo



Gambar 4.1 Logo Seven Premium Towing

Logo merupakan identitas visual dari sebuah brand dan termasuk dalam visual utama yang memiliki nilai-nilai tertentu dari sebuah perusahaan, maupun organisasi tertentu. Dengan melihat logo perusahaan, brand maupun organisasi membuat mudah perusahaan atau brand tersebut dikenali antara satu dengan yang lainnya. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas visual utama. Dalam aplikasi Seven Premium Towing logo aplikasi memiliki konsep yang mewakili aplikasi tersebut, logo Seven Premium Towing merujuk pada bentuk mobil dan angka Seven yang berasal dari nama brand Seven Premium Towing.

**b. Filosofi Logo**



Gambar 4.2 Logo 7 Premium Towing

Identitas visual atau logo dari Seven Premium Towing memiliki citra diri memvisualkan sesuai dengan konsep dan makna yang ada dalam jasa towing. Dirancang dengan konsep gaya monogram yaitu mengambil inisial logo yang digabungkan dengan citra untuk mengilustrasikan konsep logo secara mendalam.

**c. Konfigurasi Logo**

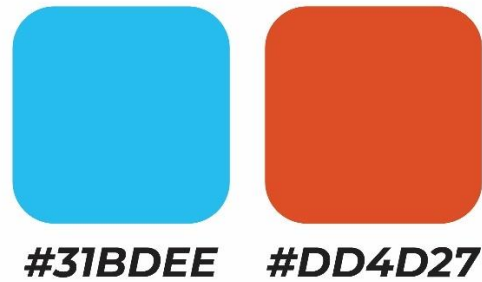


Gambar 4.3 Konfigurasi Logo

Konfigurasi Logo adalah perubahan proporsi dan komposisi pada suatu logo agar penggunaan logo dapat lebih

fleksibel dan mudah diaplikasikan ke berbagai media yang akan digunakan.

**d. Color Guide Logo**



Gambar 4.4 Color Guide Logo

Warna Biru Dipilih sebagai warna dominan pada logo ini sebagai representasi 4 hal yaitu kepercayaan, loyalitas dan keamanan.

Warna Jingga merupakan warna yang mewakili kesan semangat, symbol dari optimism sebuah pergerakan untuk menjadi lebih baik.

**e. Logo Grid**



Gambar 4.5 Logo Grid

Logo Grid digunakan sebagai panduan membuat sebuah logo yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan logo dan sebagai garis bantu agar mencapai tingkat presisi yang baik.

#### **4.2.4 Typography Pada Prototype**

Merupakan perpaduan antara ilmu seni dan Teknik mengatur tulisan agar maksud dan art tulisan dapat tersampaikan dengan baik secara visual kepada pembaca. Tipografi juga dikenal dengan seni rupa huruf (*type design*), yaitu karya atau desain yang menggunakan huruf sebagai elemen utama. Setiap jenis huruf memiliki karakter yang berbeda pemilihan huruf harus menyesuaikan kebutuhan penyampaian informasinya dan topik atau hal yang ingin disampaikan. Untuk itu aplikasi Seven Premium Towing menggunakan font Montserrat dari DaFont yang memiliki karakter clean, minimalis dan elegan serta cocok digabungkan dengan konsep-konsep yang berkaitan dengan industri otomotif. Font ini masuk kedalam kategori *typeface* Sans Serif.

#### **4.2.5 Warna Pada Prototype**

Warna merupakan elemen penting dari sebuah desain, warna dapat memberikan kesan dan ciri khas terhadap suatu desain dengan karakteristiknya yang unik. Pemilihan warna yang tepat bisa mendukung penyampaian pesan yang akan disampaikan kepada pengguna. Maka dari itu warna yang dipilih untuk aplikasi Seven Premium Towing yaitu :



Gambar 4.6 Color Guide Prototype

**a. Biru Muda**

Biru muda pada *prototype* Seven Premium Towing merepresentasikan kemampuan berkomunikasi, ekspresi artistic dan juga sebagai simbol kekuatan, warna biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi.

**b. Abu-abu Gelap**

Warna abu-abu gelap pada *prototype* Seven Premium Towing merepresentasikan kepraktisan dalam sebuah pelayanan atau jasa, praktis dan simple termasuk dalam tujuan aplikasi Seven Premium Towing.

**c. Putih**

Warna putih pada *prototype* aplikasi Seven Premium Towing merepresentasikan kemurnian dalam sebuah pelayanan dan menciptakan estetika minimalis.

#### **d. Biru Tua**

Warna Biru Tua pada *prototype* Seven Premium Towing merepresentasikan suatu pemikiran yang jernih dalam menjalankan setiap pekerjaan yang dijalani, harus dibarengi dengan isi kepala yang membuat kita merasa tenang.

### **4.3 Proses Perancangan**

#### **4.3.1 Strategi Utama**

Perancangan desain *prototype* aplikasi Seven Premium Towing menggunakan perangkat lunak Figma untuk proses *prototyping*, desain yang digunakan Seven Premium Towing dirancang menggunakan dimensi layer Smartphone berukuran *width* 1125 pixels dan *height* 2436 pixels, hal ini dikarenakan melihat kebanyakan ponsel yang beredar di Indonesia dan ini mencakup segala usia juga berbagai kalangan yang menggunakan *smartphone*. Berikut beberapa bagian utama dari perancangan desain *prototype* Seven Premium Towing yaitu :

##### **a. Loading Screen**

Loading Screen adalah tampilan awal dari sebuah aplikasi yang muncul pada saat pertama kali kita membuka aplikasi. Seven Premium Towing menampilkan *loading screen* dengan tampilan logo dan mark *Seven Premium Towing*.

**b. Log In**

Log In adalah menu dimana pengguna bisa masuk dengan akun yang sudah mereka miliki dan sudah mengisi data mereka karena dengan menggunakan akun diharapkan pengguna dapat mengakses semua fitur aplikasi dan memiliki data diri

**c. Sign Up**

Sign Up digunakan bagi pengguna Seven Premium Towing yang belum memiliki akun bisa membuat akun dan mengisi data di komponen ini.

**d. Home Screen**

Home Screen adalah tampilan awal pada *prototype* Seven Premium Towing saat kita sudah melakukan log in maupun sign in, didalam ini terdapat opsi atau pilihan yang dapat digunakan maupun dipesan.

**e. Order Page**

Order Page adalah bagian pada *prototype* Seven Premium Towing, dimana kita bisa memesan sebuah jasa atau layanan yang ingin kita gunakan.

**f. Confirm Your Order**

Confirm Your Order adalah bagian pada *prototype* Seven Premium Towing, dimana setelah kita melakukan pemesanan untuk memungkinkan kita mengontrol kembali pesanan yang telah kita buat.

#### **g. Payment**

Payment adalah Langkah terakhir saat kita sudah melakukan pemesanan, pengguna dapat mengurus pesanan dan melanjutkan pembayaran agar semua data informasi dan pembayaran berjalan dengan baik.

### **4.3.2 Pra Produksi Dan Produksi Prototype**

#### **4.3.2.1 Pra Produksi**

Sebelum produksi dilakukan pengumpulan informasi tentang towing service, jenis pelayanan, konsep kendaraan dan market yang dituju, serta melakukan wawancara ke sesama penghobby di industri otomotif dan para pemilik kendaraan roda empat maupun roda dua, mencari referensi mengenai aplikasi sejenis dan menggali beberapa informasi yang berkaitan dengan peran transportasi. Proses riset pengguna ini untuk menentukan layout, gaya desain serta fitur yang disajikan dalam aplikasi guna meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi Seven Premium Towing.

#### **4.3.2.2 Produksi**

Berikut adalah beberapa hal yang digunakan sebagai media perancangan desain prototype aplikasi 7 Premium Towing :

##### **Figma**

Perangkat lunak ini digunakan sebagai media pembuatan *prototype* termasuk *layout*, *typography*, navigasi.

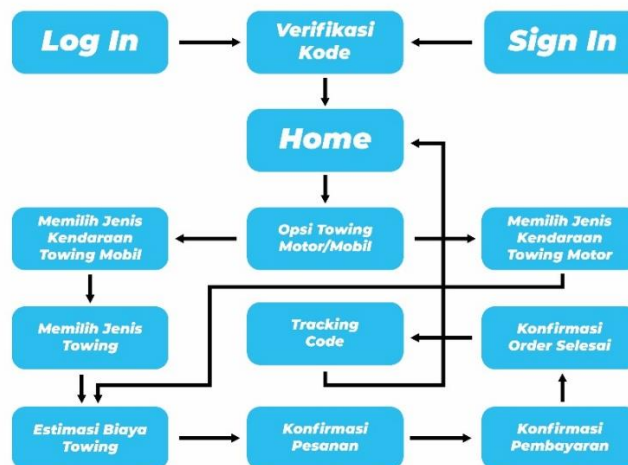


### Adobe Illustrator

Perangkat lunak ini digunakan untuk membuat segala kebutuhan desain seperti icon dan pembuatan *low fidelity*.

#### 4.3.2.3 User Flow

*User Flow* merupakan komponen penting dalam pembuatan desain *interface*, yakni sebagai acuan dalam pembuatan *screen prototype*. *User Flow* berisi acuan untuk pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas dalam sebuah *prototype* aplikasi. Berikut merupakan *user flow* dari *prototype* Seven Premium Towing :



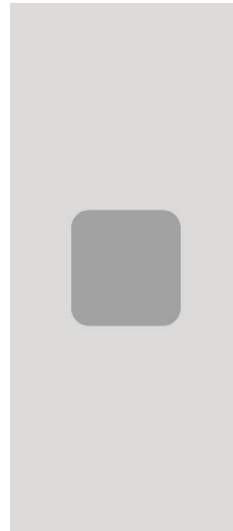
Gambar 4.7 User Flow Seven Premium Towing

#### 4.3.2.4 Low Fidelity

*Low Fidelity* adalah proses setelah pembuatan *user flow*, dalam hal ini, penulis membuat *low fidelity* design langsung dalam bentuk wireframe digital agar pengerjaan lebih ringkas dan efisien karena lo-fi ini merupakan proses sketsa dari layout tampilan

*prototype 7* Premium Towing yang dibuat. *Low fidelity* ini nantinya akan menjadi acuan pembuatan *high fidelity* yang merupakan tahap penyempurnaan dari *low fidelity*. Berikut adalah tampilan *low fidelity* yang penulis buat :

**a. Low Fidelity Loading Screen**



Gambar 4.8 Loading Screen

Berisi Tampilan Logo dari Seven Premium Towing

**b. Low Fidelity Log In**



Gambar 4.9 Log In

Berisi tentang komponen log in, saat kita sudah melakukan pendaftaran atau sudah memiliki akun 7 Premium Towing

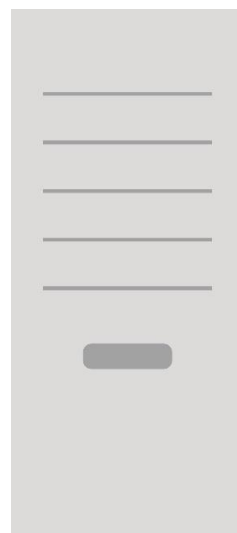
**c. Low Fidelity Verifikasi Kode**



Gambar 4.10 Verifikasi Kode

Berisi tentang komponen setelah kita melakukan log in atau sign ini lalu melewati verifikasi kode demi keamanan data.

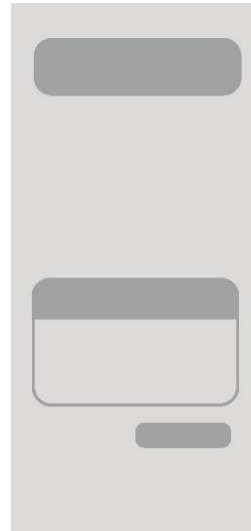
**d. Low Fidelity Sign UP**



Gambar 4.11 Sign Up

Berisi tentang komponen bagi pengguna yang belum memiliki akun.

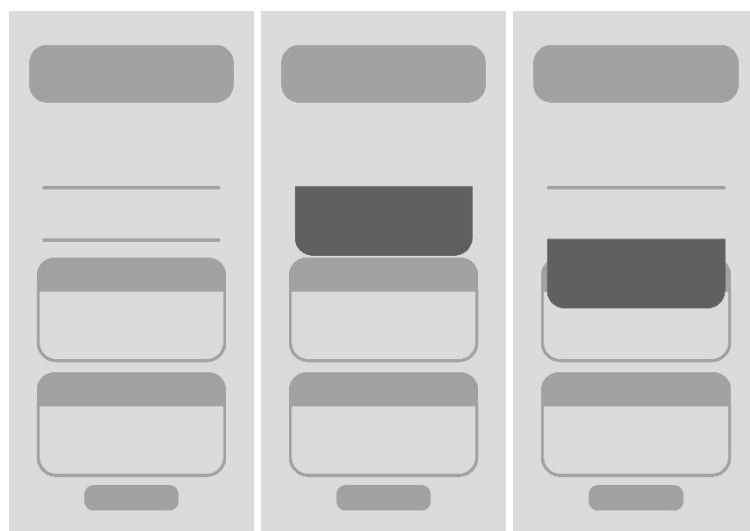
**e. Low Fidelity Pemesanan**



Gambar 4.12 Pemesanan

Bersisi tentang komponen pilihan pesanan untuk towing mobil atau motor. Dan kolom untuk melakukan Tracking.

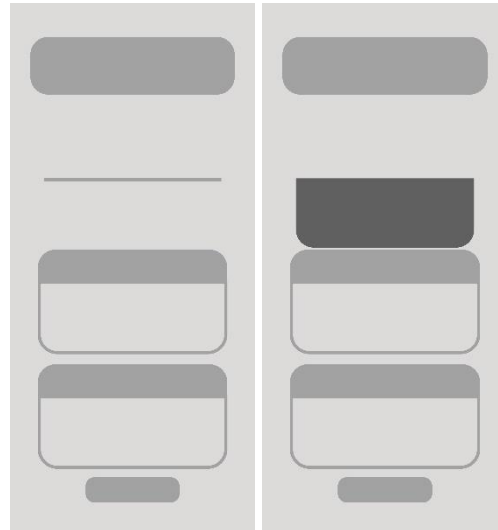
**f. Low Fidelity Opsi Pilih Truck Dan Jenis Towing**



Gambar 4.13 Memilih Truck Dan Jenis Towing

Berisi tentang komponen untuk bisa memilih jenis truck dan jenis towing yang akan digunakan.

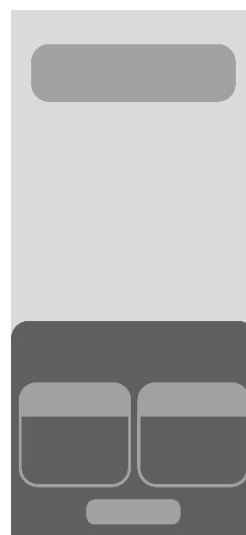
**g. Low Fidelity Opsi Pilih Towing Untuk Motor**



Gambar 4.14 Memilih Mobil Untuk Towing Motor

Berisi tentang komponen untuk memilih jenis mobil yang ingin digunakan untuk towing motor.

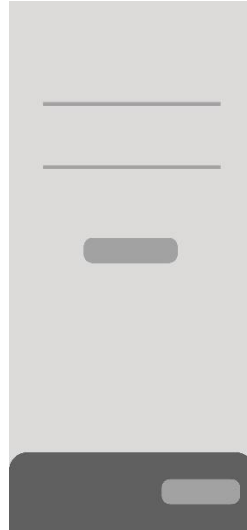
**h. Low Fidelity Estimasi Biaya**



Gambar 4.15 Estimasi Biaya

Berisi tentang komponen estimasi biaya saat kita melakukan pemesanan. Dan informasi alamat pengiriman.

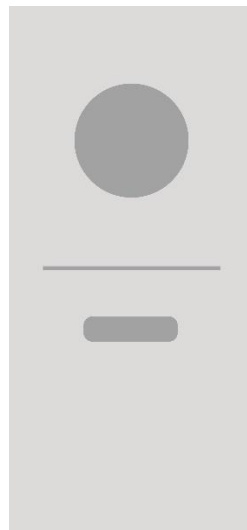
**i. Low Fidelity Konfirmasi Pesanan Dan Pembayaran**



Gambar 4.16 Konfirmasi Pesanan dan Pembayaran

Berisi tentang komponen konfirmasi pesanan dan pembayaran dan informasi terkat penjemputan dan pengiriman.

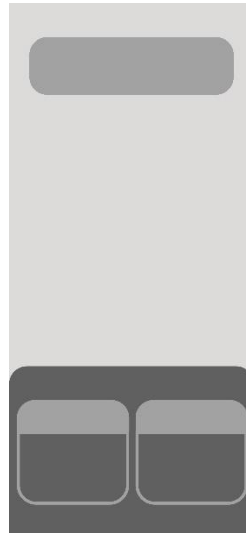
**j. Low Fidelity Pesanan Berhasil Dipesan**



Gambar 4.17 Pesanan Berhasil Dipesan

Berisi tentang komponen pesanan yang sudah berhasil dibuat dan terdapat *tracking code* untuk melacak kendaraan kita.

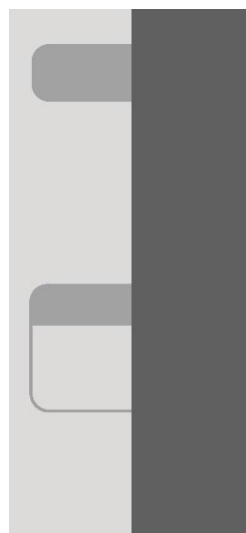
**k. Low Fidelity Tracking secara Real Time**



Gambar 4.18 Tracking Real Time

Berisi tentang komponen informasi keberadaan kendaraan yang kita kirim sudah sampai mana.

**l. Low Fidelity Menu Setting Dan Profil**



Gambar 4.19 Menu Setting dan Profil

Berisi tentang komponen untuk melakukan perubahan data atau penggantian *password*.

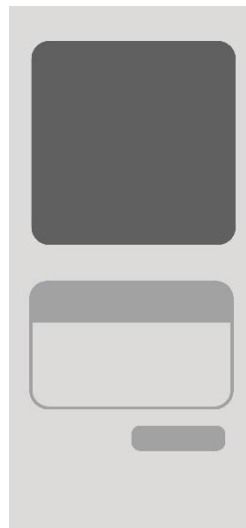
**m. Low Fidelity Informasi Profil**



Gambar 4.20 Informasi Profil

Berisi tentang komponen informasi profil yang kita miliki dan dapat diedit sewaktu-waktu.

**n. Low Fidelity Informasi Truck Atau Mobil**

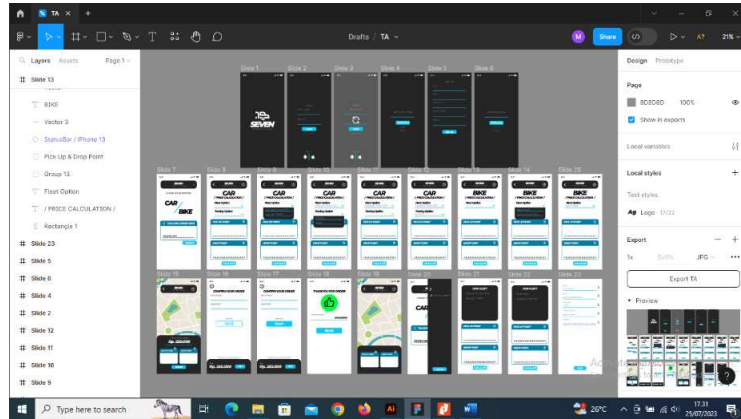


Gambar 4.21 Informasi Truck Atau Mobil



Berisi tentang komponen yang menyediakan informasi truck dan mobil yang 7 Premium Towing sediakan.

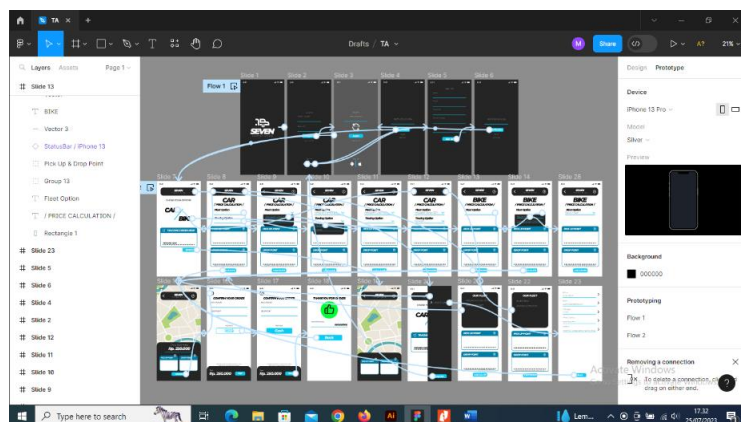
#### 4.3.4 Proses Pembuatan High Fidelity



Gambar 4.22 Pembuatan High Fidelity

Setelah *low fidelity* selesai dikerjakan, proses selanjutnya adalah pembuatan high fidelity Seven Premium Towing yang merupakan tahap penyempurnaan dari *low fidelity*, proses perancangan disesuaikan dengan *low fidelity* dan mempercantik tampilan tanpa mengurangi sisi keterbacaan dan kenyamanan dari pengguna.

#### 4.3.5 Proses Prototyping



Gambar 4.23 Proses Prototyping

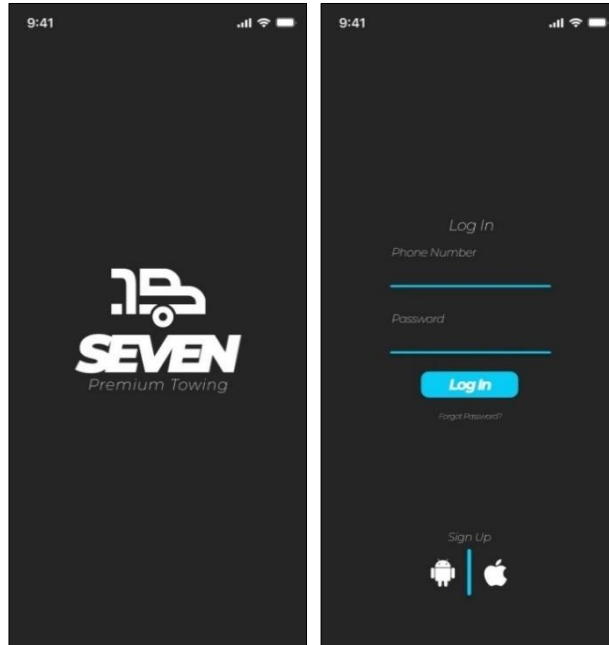
Setelah desain selesai dikerjakan, Langkah yang akan dilakukan yaitu membuat *prototype*, pengerjaan desain dan *prototype* bisa dikatakan tidak sama, karena ada beberapa bagian dari desain yang harus ditata ulang agar sesuai dengan *prototype* yang dikehendaki. Dari proses pembuatan *prototype* hingga proses *prototype* penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dan Figma.

#### **4.3.6 Pegujian Desain Interface**

Sebelum desain dinyatakan selesai dan sempurna, dilakukan pengujian terhadap *user flow*, pengujian bertujuan untuk melihat beberapa kekurangan dan memperbaiki bagian-bagian yang dirasa kurang sempurna.

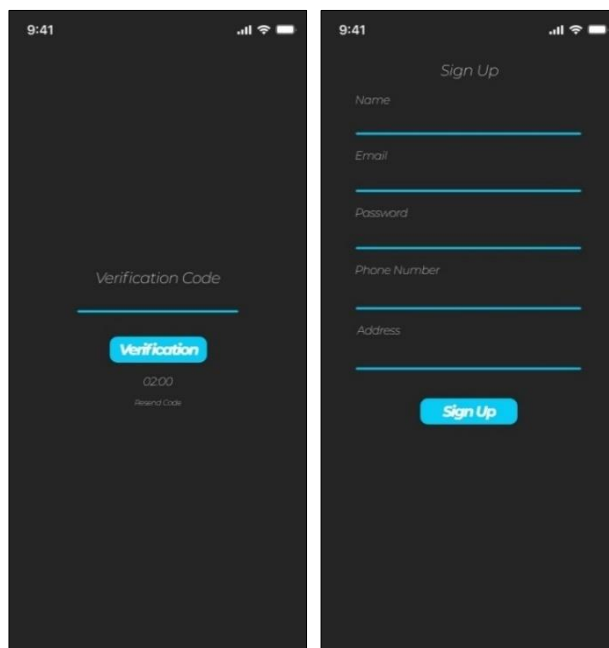
## 4.4 Hasil Perancangan

### a. Loading Screen dan Log In



Gambar 4.24 Loading Screen dan Log In  
Sumber Dokumen Pribadi

### b. Verifikasi Kode dan Sign Up



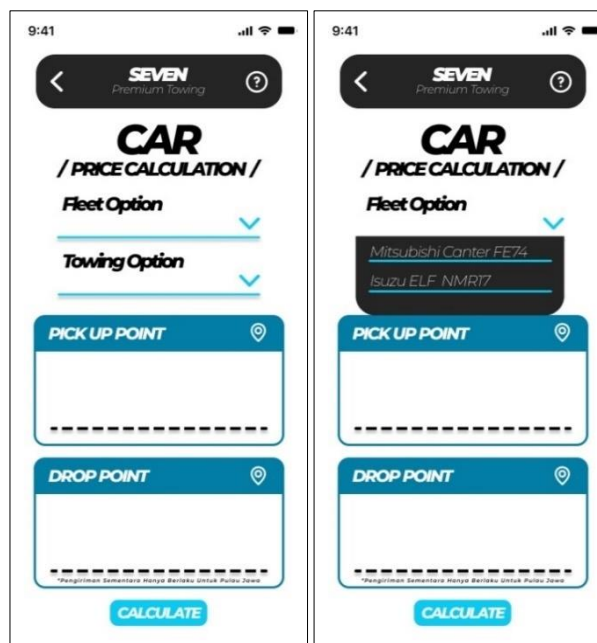
Gambar 4.25 Verifikasi Kode dan Sign UP  
Sumber Dokumen Pribadi

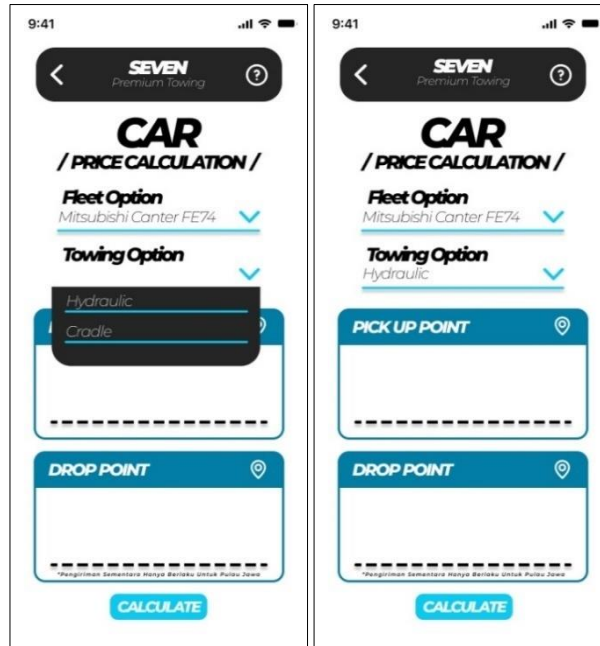
### c. Pemesanan



Gambar 4.26 Pemesanan  
Sumber Dokumen Pribadi

### d. Opsi Pilih Truck Dan Jenis Towing





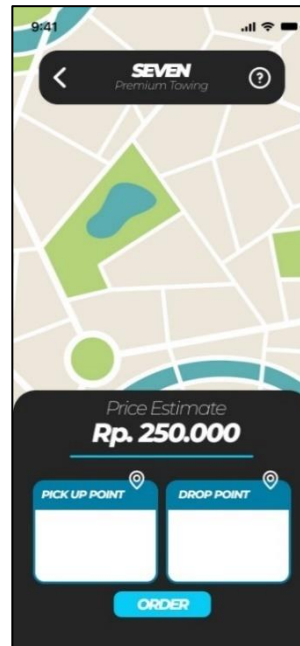
Gambar 4.27 Memilih Truck Dan Jenis Towing  
Sumber Dokumen Pribadi

**e. Opsi Pilih Towing Untuk Motor**



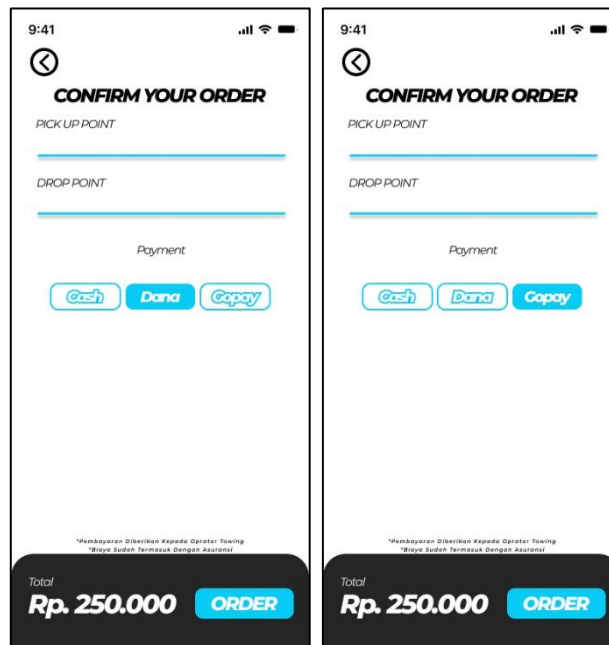
Gambar 4.28 Memilih Mobil Untuk Towing Motor  
Sumber Dokumen Pribadi

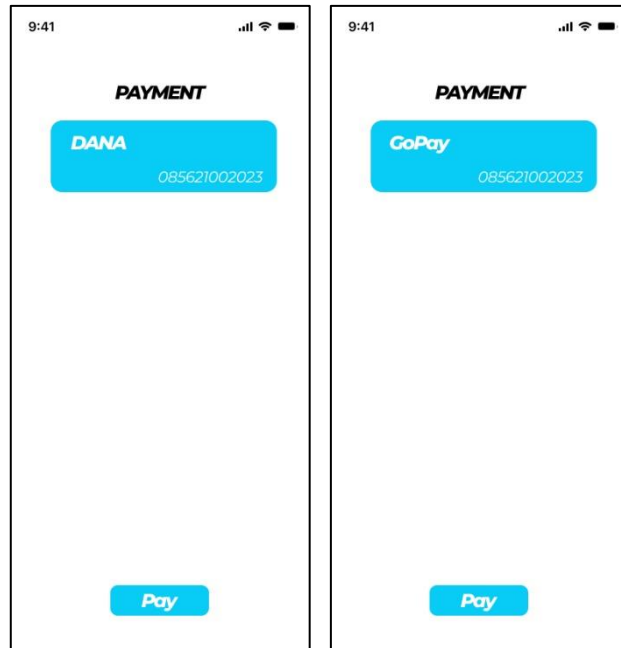
## f. Estimasi Biaya



Gambar 4.29 Estimasi Biaya  
Sumber Dokumen Pribadi

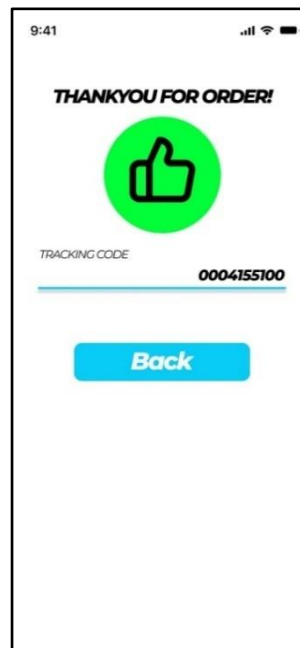
## g. Konfirmasi Pesanan Dan Pembayaran





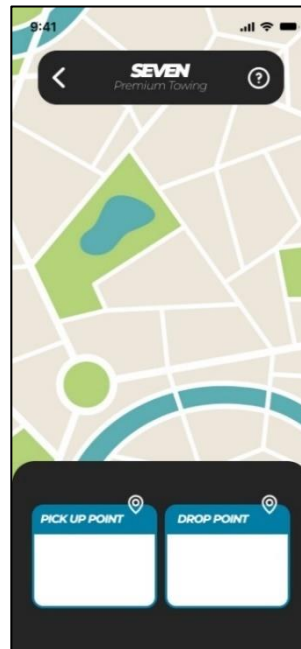
Gambar 4.30 Konfirmasi Pesanan dan Pembayaran  
Sumber Dokumen Pribadi

#### **h. Pemsanan Berhasil Dibuat**



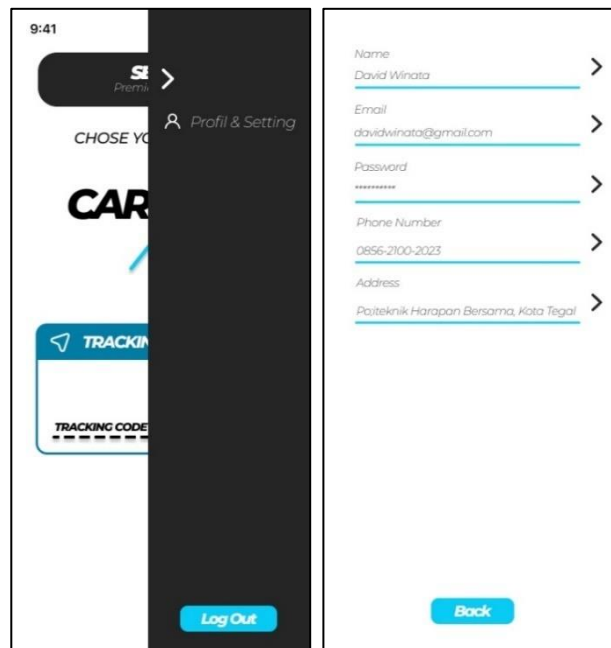
Gambar 4.31 Pesanan Berhasil Dibuat.  
Sumber Dokumen Pribadi

### i. Tracking Secara Real Time



Gambar 4.32 Tracking Real Time  
Sumber Dokumen Pribadi

### j. Informasi Profil, Setting dan Logout



Gambar 4.33 Setting dan Informasi Profil  
Sumber Dokumen Pribadi



### k. Informasi Truck Atau Mobil

The image displays two side-by-side mobile application screens. Both screens show the time 9:41 and signal strength indicators at the top. The left screen is titled "OUR FLEET" and lists "Mitsubishi Canter FE74" and "Isuzu ELF NMR17". The right screen is also titled "OUR FLEET" and lists "Toyota Hiace" and "Daihatsu Grand Max". Below the fleet list on both screens are two input fields: "PICK UP POINT" and "DROP POINT", each with a location pin icon and a dashed line indicating a text input area. At the bottom of each screen is a blue "CALCULATE" button. A small disclaimer at the bottom of each screen reads: "\*Pengiriman Sementara Hanya Beraku Untuk Puluu Jawa".

Gambar 4.34 Informasi Truck Atau Mobil.  
Sumber Dokumen Pribadi.

#### 4.4 Media Pendukung Perancangan

Dalam rangka mempromosikan dan memperkenalkan Aplikasi Seven Premium Towing kepada khalayak umum, diperlukan beberapa media pendukung untuk menjelaskan aplikasi dan menarik perhatian dari calon pengguna hingga pada akhirnya calon pengguna akan menggunakan aplikasi tersebut.

Beberapa media yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan promosi *prototype* aplikasi Seven Premium Towing yaitu :

##### a. Poster



Gambar 4.35 Poster Seven Premium Towing  
Sumber Dokumen Pribadi

Poster yang dibuat untuk menarik pengguna ini akan dicetak dan di display pada saat Pameran Dekaverse 2.0 Politeknik harapan Bersama. Diharapkan pengguna nantinya dapat tertarik untuk menggunakan aplikasi ini.

**b. X Banner**



Gambar 4.36 X Banner Seven Premium Towing  
Sumber Dokumen Pribadi

Dalam kegiatan pameran, x banner dapat di display menggunakan stand dan di tempatkan di dekat both pameran Dekaverse 2.0, memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan ukuran yang tidak terlalu memakan tempat , x banner merupakan media promosi yang fleksibel dan efisien.

a. Merchandise



Gambar 4.37 Tumbler Seven Premium Towing  
Sumber Dokumen Pribadi



Gambar 4.38 Landyard Seven Premium Towing  
Sumber Dokumen Pribadi



Gambar 4.39 Mug Tampak Depan  
Sumber Dokumen Pribadi



Gambar 4.40 Mug Tampak Belakang  
Sumber Dokumen Pribadi

Salah satu upaya untuk menarik pengunjung dan pengguna dapat juga memberikan hadiah karena semua orang akan senang diberikan hadiah, juga sebagai media pengingat untuk para pengunjung agar teringat dengan aplikasi Seven Premium Towing.

#### **4.5 Feedback Produk**

Pada saat Pameran Dekaverse 2.0 yang digelar pada tanggal 17, 18 – 20 Juli Seven Premium Towing mengikuti pameran dan mengenalkan prototype ini kepada para pengunjung yang berdatangan, antusiasme pengunjung saat menghadiri acara Dekaverse 2.0 begitu luar biasa karena bukan hanya produk User Interface saja yang dipamerkan melainkan ada branding, film, buku, film animasi dan sebagainya, antusiasme mereka juga tidak berhenti disitu saja saat mereka medatangi both Seven Premium Towing, Prototype Seven Premium Towing telah mendapatkan feedback dari pengunjung dan menuliskan pendapat mereka lewat sticky note yang kami sediakan, berikut beberapa feedback yang pengunjung berikan pada saat dating ke both Seven Premium Towing

| No | Feedback   |
|----|--|
| 1  | Semangat Kak   |
| 2  | Untuk aplikasi, saya berharap bisa diisi, bukan hanya tombol klik saja, selebihnya sudah bagus |
| 3  | Tampilan Default depan gelap kurang nyaman, boleh nantinya ganti warna                         |
| 4  | Keren Banget Loch  |
| 5  | Ada baiknya jika metode pembayaran ada E-money.  |
| 6  | UI dan Brand Guidlinenya sudah bagus.  |
| 7  | Semoga sukses dan bisa dikembangkan kedepanya, sukses selalu.                                  |
| 8  | Semoga bisa membantu keperluan orang-orang yang membutuhkan                                    |

Tabel 4.1 Feedback Produk

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil perancangan *prototype* Seven Premium Towing diharapkan mampu menjadi solusi bagi para penghobby di industry otomotif dan pemilik kendaraan roda empat maupun roda dua yang membutuhkan jasa pengangkutan untuk kendaraan mereka dan dapat menjadi peluang untuk membuka lapangan pekerjaan baru.

Dengan adanya perancangan ini dapat menjadikan motivasi bagi para desainer untuk lebih giat mengembangkan skill yang dipelajari pada saat proses perkuliahan.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang perlu dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut pada penelitian ini, ataupun penelitian dengan pembahasan yang sama.

5.2.1 Dalam membuat *prototype* aplikasi upayakan untuk selalu memperhatikan hal-hal sekecil apapun.

5.2.2 Perbanyak mencari referensi pembelajaran untuk bekal pengetahuan sebelum memulai pembuatan *prototype*.

5.2.3 Penggunaan Low Fidelity dan High Fidelity sangat diperlukan untuk membantu proses pembuatan agar menghasilkan sebuah aplikasi yang maksimal.

## DFTAR PUSTAKA

### Buku / Jurnal

Prilalianty Fakhriyah, 2020. “*Pengaruh Layanan Transportasi Online ( Gojek ) Terhadap Perluasan Lapangan Kerja Bagi Masyarakat Di Kota Cimahi*”  
Jurnal Karya Ilmiah.

Wardayana, 2018. “*Analisis Dampak Transportasi Online Terhadap Transportasi Konvensional Di Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan*”  
Jurnal Karya Ilmiah – Skripsi.

B Setiawan, 2020. “*Redesign User Interface Website JuraganKost*”  
Jurnal Karya Ilmiah – Skripsi.

### Internet

Suzuki. 2021. Apa Itu Towing Mobil, Ketahui Perbedaan Dengan Mobil Derek.  
Diakses pada 15 Mei 2023 dari <https://www.suzuki.co.id/news/apa-itu-towing-mobil-ketahui-perbedaan-dengan-mobil-derek>

Reyshaka Towing. 2023. Mengetahui Pentingnya Jasa Towing Dan Derek.  
Diakses pada 10 Juni 2023 dari  
<https://www.reyshakatowing.web.id/mengetahui-pentingnya-jasa-towing-derek/>

Reyshaka Towing. 2023. Keuntungan Dan Alasan Mengapa Anda Harus Menggunakan Jasa Towing. Diakses pada 10 Juni 2023 dari  
<https://www.reyshakatowing.web.id/keuntungan-dan-alasan-mengapa-anda-harus-menggunakan-jasa-towing/>



## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1

### SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan dibawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Mustafa Kemal Pasa  
NIM : 20120040  
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Pihak Kedua

Nama : Ahmad Ramdhani., S.Kom, M.Ds.  
Status : Dosen  
NIPY : 05.015.272  
Jabatan Fungsional :  
Pangkat Golongan :

Pada hari ini Rabu tanggal 1 Maret 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi pembimbing I Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

Tegal, 26 Juni 2023

Pihak Pertama

  
Mustafa Kemal Pasa

Pihak Kedua

  
Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds

Mengetahui

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual

  
Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds.  
NIPY 05.015.272

## Lampiran 2. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2

### SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan dibawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Mustafa Kemal Pasa  
NIM : 20120040  
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Pihak Kedua

Nama : Robby Hardian., S.IP, M.Ds.  
Status : Dosen  
NIPY : 07.019.416  
Jabatan Fungsional :  
Pangkat Golongan :

Pada hari ini Rabu tanggal 1 Maret 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing 2 Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

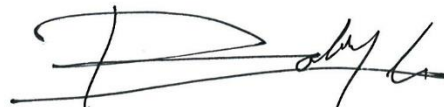
Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

Tegal, 26 Juni 2023

Pihak Kedua

Pihak Pertama

  
Mustafa Kemal Pasa

  
Robby Hardian., S.IP, M.Ds.

Mengetahui

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual

  
Ahmad Ramdhani., S.Kom, M.Ds.  
NIPY. 05.015.272

### Lampiran 3. Formulir Bimbingan Tugas Akhir

#### LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Mustafa Kemal Pasa  
NIM : 20120040  
No. Ponsel : 085875279807  
Judul TA : **DESAIN USER INTERFACE JASA TOWING  
“SEVEN PREMIUM TOWING” UNTUK  
KENDARAAN MOBIL DAN MOTOR”**  
Dosen Pembimbing : Ahmad Ramdhani., S.Kom, M.Ds.

| NO | Tanggal       | Pemeriksaan                 | Perbaikan   | Paraf |
|----|---------------|-----------------------------|---|-------|
| 1  | 5 Maret 2023  | Pengajuan judul tugas akhir | Perbaikan judul tugas akhir<br>Penambahan fungsi dan tujuan produk    |       |
| 2  | 30 Maret 2023 | Tampilan UI                 | Menganti warna pada ui<br>Merubah struktur tampilan agar lebih simple |       |
| 3  | 15 April 2023 | Penambahan beberapa menu    | Menambahkan menu setting dan notifikasi                               |       |
| 4  | 25 April      | UI KIT                      | Membuat UI KIT sebagai panduan element yang digunakan pada UI         |       |
| 5  | 25 Mei        | ACC produk                  | ACC User Interface<br>ACC UI KIT                                      |       |

Tegal, 5 Maret 2023  
Dosen Pembimbing 1



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.  
NIPY. 05.015.272

#### Lampiran 4. Formulir Bimbingan Tugas Akhir

#### LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Mustafa Kemal Pasa  
NIM : 20120040  
No. Ponsel : 085875279807  
Judul TA : **DESAIN USER INTERFACE JASA TOWING  
“SEVEN PREMIUM TOWING” UNTUK  
KENDARAAN MOBIL DAN MOTOR**  
Dosen Pembimbing : Robby Hardian, S.IP, M.Ds.

| NO | Tanggal       | Pemeriksaan    | Perbaikan  | Paraf |
|----|---------------|----------------|--|-------|
| 1  | 10 April 2023 | BAB 1<br>BAB 2 | Perbaikan judul laporan.<br>Perbaikan lembar pengesahan,<br>publikasi.<br>Batasan masalah. |       |
| 2  | 28 April 2023 | BAB 2          | Landasan Teori<br>Penelitian Sejenis   |       |
| 3  | 15 Mei 2023   | BAB 3          | Tempat Penelitian<br>Bahan Penelitian<br>Daftar Tabel                                      |       |
| 4  | 27 Mei 2023   | BAB 4          | Instrumen Penelitian<br>Objek Penelitian   |       |
| 5  | 13 Juni 2023  | ACC Laporan    | ACC semua bab  |       |

Tegal, 5 Maret 2023  
Dosen Pembimbing 2



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.  
NIPY. 07.019.416

## Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Pameran

