

**PERANCANGAN KONSEP VISUAL APLIKASI  
BANK SAMPAH YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**MUHAMMAD TAUFIQ HIDAYAT**

**NIM: 1410108124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

**PERANCANGAN KONSEP VISUAL APLIKASI  
BANK SAMPAH YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**MUHAMMAD TAUFIQ HIDAYAT**

**NIM: 1410108124**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual**

**2019**


Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PERANCANGAN KONSEP VISUAL APLIKASI BANK SAMPAH YOGYAKARTA** diajukan oleh Muhammad Taufiq Hidayat, NIM 1410108124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,

  
**Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn.**  
NIP. 19671116 199303 1 001

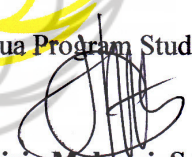
Pembimbing II/ Anggota,

  
**Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.**  
NIP. 19821113 201404 1 001

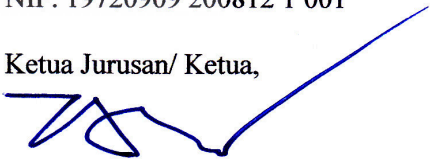
Cognate/ Anggota,

  
**Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.**  
NIP. 19840909 201404 1 001

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,

  
**Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.**  
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan/ Ketua,

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.**  
NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui,  
Dean Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des.**  
NIP. 19590802 198803 2 002



*Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk  
Tuhan yang Maha Esa  
Ibu, bapak dan saudaraku tercinta.*



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Taufiq Hidayat

NIM : 1410108124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul: **PERANCANGAN KONSEP VISUAL APLIKASI BANK SAMPAH YOGYAKARTA**, telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 21 Januari 2019

Muhammad Taufiq Hidayat

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT. atas rahmat dan rodloNya yang diberikan hingga detik ini, sehingga laporan Tugas Akhir Perancangan Konsep Visual Aplikasi Bank Sampah ini dapat terselesaikan.

Maksud dan tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir merupakan puncak dari pendidikan dalam menerapkan apa yang sudah diterima selama menjalani masa studi. Ilmu-ilmu yang diterima kemudian diterapkan menjadi sebuah perancangan desain aplikasi. Perancangan ini bertujuan untuk menguji kemampuan dalam mengolah suatu permasalahan menjadi sebuah solusi dalam bentuk desain, khususnya dalam bentuk desain aplikasi.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karuniaNya dan membalas segala amal budi kebaikan pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya perancangan tugas akhir ini. Perancangan ini tidak luput dari berbagai kekurangan, kritik dan saran dibutuhkan sebagai perbaikan di masa yang akan datang. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 21 Januari 2019

Muhammad Taufiq Hidayat

## UCAPAN TERIMAKASIH

Menyadari penulis laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik, maka pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi Triatmojo, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku ketua jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Andi Haryanto S.Sn, M.Sn. selaku Pembimbing I perancangan Tugas Akhir.
6. Bapak Andika Indrayana, S.Sn, M.Ds. selaku Pembimbing II perancangan Tugas Akhir.
7. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., selaku cognate.
8. Bapak Drs. Arif Agung Suwasno, M.Sn., selaku dosen wali.
9. Segenap dosen dan staf di Program Studi Desain Komunikasi Visual.
10. Ibu Yati, Ibu Rusdi dan Bapak Imam Mahdi selaku pengelola dan nasabah bank sampah Tresno Tuhutentrem.
11. Bapak Dwi Purnomo selaku pengelola bank sampah Gowok.
12. Ibu Nurus Saadah dan Bapak Agus selaku pengelola dan nasabah bank sampah Igakanas.
13. Teman-teman satu angkatan 2014 DKV ISI Yogyakarta.



## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Taufiq Hidayat

NIM : 1410108124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Konsep Visual Aplikasi Bank Sampah Yogyakarta”.

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan atau mengalihformatkan, mengelola dalam pangkalan data (database), mendistribusikan serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau perancang.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Januari 2019

Muhammad Taufiq Hidayat

## ABSTRAK

**Muhammad Taufiq Hidayat**

**Perancangan Konsep Visual Aplikasi Bank Sampah Yogyakarta**

Sampah merupakan material sisa dari kegiatan sehari-hari manusia yang dianggap sudah tidak berguna lagi dan kemudian dibuang ke lingkungan, karena semakin bertambahnya populasi manusia semakin bertambah pula banyaknya sampah yang dihasilkan akhirnya sampah ini menjadi masalah global yang perlu diselesaikan. Jika tidak dikelola dengan benar sampah bisa berdampak negatif bagi masyarakat, beberapa dampak tersebut seperti timbulnya penyakit, pencemaran lingkungan dan bahkan sampai bisa menyebabkan bencana alam. Salah satu solusi untuk mengelola sampah yaitu dengan menggunakan bank sampah karena dengan bank sampah selain dapat mengurangi sampah di lingkungan juga dapat menjadi penggerak roda ekonomi masyarakat khususnya masyarakat Yogyakarta.

Dalam rangka memudahkan proses transaksi perbankan bank sampah, penulis mencoba untuk merancang konsep visual aplikasi Bank Sampah Yogyakarta. Aplikasi ini akan menyuguhkan fitur-fitur untuk memudahkan transaksi seperti pencatatan transaksi nasabah, pendataan sampah, pengecekan saldo hingga penarikan saldo. Diharapkan dengan adanya desain konsep visual aplikasi ini untuk ke depannya akan dibuat produk aplikasi nyata agar bisa dipakai oleh pengelola serta nasabah bank sampah sehingga sistem perbankan bisa maju dan berdampak positif bagi masyarakat.

Kata Kunci: sampah, bank sampah, aplikasi, Yogyakarta

## ***ABSTRACT***

**Muhammad Taufiq Hidayat**

### ***Designing the Visual Concept of Yogyakarta Waste Bank Applications***

*Waste is a residual material from human daily activities which is considered useless anymore and then thrown into the environment, because the increasing human population also increases the amount of waste that is finally produced by this waste becomes a global problem that needs to be resolved. If not properly managed, waste can have a negative impact on the community, some of these impacts such as the emergence of diseases, environmental pollution and even can cause natural disasters. One solution to managing waste is by using a waste bank because with a waste bank, besides being able to reduce waste in the environment, it can also be a driver of the economy of the community, especially the people of Yogyakarta.*

*In order to facilitate the process of bank waste banking transactions, the author tries to design the visual concept of the application of the Yogyakarta Waste Bank. This application will provide features to facilitate transactions such as recording customer transactions, garbage collection, checking balances until withdrawal of balance. It is hoped that with the design of the visual concept of this application for the future, the actual application products will be made so that it can be used by managers and customers of waste banks so that the banking system can advance and have a positive impact on society.*

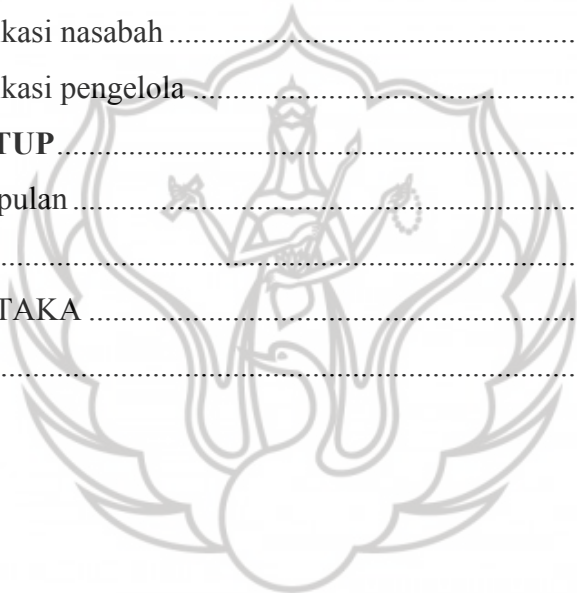
*Keywords: waste, waste bank, application, Yogyakarta*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN MOTIVASI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	viii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan .....	3
D. Batasan Masalah .....	3
E. Manfaat.....	3
F. Metode Perancangan .....	4
G. Skematika Perancangan .....	6
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS</b> .....	7
A. Identifikasi Data.....	7
1. Bank sampah.....	7
2. Fungsi dan manfaat bank sampah .....	7
3. Jenis sampah yang dikelola bank sampah.....	7
4. Harga sampah.....	9
5. Sistem bank sampah.....	11
6. Daftar bank sampah di Yogyakarta.....	13
7. DLH .....	13
B. Landasan Teori.....	15

1. Aplikasi .....	15
2. <i>Android</i> .....	16
3. Warna .....	17
4. Tipografi .....	19
5. <i>Layout</i> .....	19
6. Flat desain .....	21
7. <i>Simplicity</i> .....	22
8. Ikon .....	22
9. <i>Prototype</i> .....	23
10. <i>Sprint</i> .....	23
C. Analisis Data .....	26
D. Kesimpulan Analisis .....	27
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b> .....	29
A. Konsep Komunikasi.....	29
1. Tujuan komunikasi.....	29
2. Strategi komunikasi .....	29
B. Konsep Media .....	29
1. Tujuan media .....	29
2. Strategi media .....	30
3. Program media .....	30
C. Konsep Kreatif .....	30
1. Tujuan kreatif.....	30
2. Strategi kreatif.....	31
3. Program kreatif .....	32
D. Konsep Aplikasi.....	36
1. Jenis aplikasi .....	36
2. Nama aplikasi.....	36
3. Fitur utama aplikasi.....	36
4. Konten aplikasi .....	36
<b>BAB VI VISUALISASI</b> .....	41
A. Data Visual .....	41
1. Studi warna .....	41

2. Studi tipografi .....	42
3. Studi ikon .....	42
4. Studi <i>layout</i> .....	47
5. Studi gaya desain .....	48
B. <i>Sprint</i> .....	49
1. <i>Map and target</i> .....	49
2. <i>Sketch</i> .....	49
3. <i>Decide</i> .....	53
4. <i>Prototype</i> .....	62
5. <i>Test</i> .....	83
C. Final Desain .....	85
1. Aplikasi nasabah .....	85
2. Aplikasi pengelola .....	98
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	114
A. Kesimpulan .....	114
B. Saran .....	115
DAFTAR PUSTAKA .....	116
LAMPIRAN .....	118



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skematika perancangan.....	6
Gambar 2. Tabel harga sampah.....	10
Gambar 3. Tabel alur pendaftaran nasabah bank sampah.....	11
Gambar 4. Tabel alur transaksi bank sampah .....	12
Gambar 5. Tabel daftar bank sampah .....	13
Gambar 6. Tabel koversi heksadesimal .....	18
Gambar 7. <i>Hextriplet</i> .....	18
Gambar 8. <i>Linear layout</i> .....	19
Gambar 9. <i>Relative layout</i> .....	20
Gambar 10. <i>Grid view layout</i> .....	20
Gambar 11. <i>List view layout</i> .....	21
Gambar 12. <i>Nike tinder app concept</i> .....	21
Gambar 13. <i>Home page ui app</i> .....	22
Gambar 14. Ikon <i>map and target</i> .....	24
Gambar 15. Ikon <i>sketch</i> .....	24
Gambar 16. Ikon <i>decide</i> .....	25
Gambar 17. Ikon <i>prototype</i> .....	25
Gambar 18. Ikon <i>test</i> .....	26
Gambar 19. Warna hijau putih.....	41
Gambar 20. Warna hijau putih merah.....	41
Gambar 21. Font sanserif.....	42
Gambar 22. Tugu Jogja.....	42
Gambar 23. Lampu Jogja .....	43
Gambar 24. Plastik sampah.....	43
Gambar 25. Rumah joglo .....	43
Gambar 26. Uang kertas.....	44
Gambar 27. ATM.....	44
Gambar 28. Bandul timbangan .....	44
Gambar 29. Blangkon .....	44

Gambar 30. Jam .....	45
Gambar 31. Plastik .....	45
Gambar 32. Kertas .....	45
Gambar 33. Botol .....	51
Gambar 34. Pande besi .....	46
Gambar 35. Lego .....	46
Gambar 36. Buang sampah .....	46
Gambar 37. Ikon navigasi .....	47
Gambar 38. <i>Layout</i> aplikasi <i>smartphone</i> .....	47
Gambar 39. <i>Layout</i> aplikasi tablet .....	48
Gambar 40. <i>Gaya flat design</i> .....	48
Gambar 41. <i>Map and target</i> .....	49
Gambar 42. <i>Sketch</i> aplikasi nasabah .....	50
Gambar 43. <i>Sketch</i> aplikasi pengelola .....	52
Gambar 44. <i>Wireframe</i> aplikasi nasabah .....	56
Gambar 45. <i>Wireframe</i> aplikasi pengelola .....	61
Gambar 46. Warna hijau #84C441 .....	62
Gambar 47. Warna putih #FFFFFF .....	62
Gambar 48. Warna hitam #1A1A1A .....	54
Gambar 49. Warna merah #FF3433 .....	62
Gambar 50. <i>Font</i> Roboto .....	63
Gambar 51. Tugu dan lampu khas yogyakarta .....	63
Gambar 52. Ikon harga sampah .....	64
Gambar 53. Ikon bank sampah .....	64
Gambar 54. Ikon riwayat .....	64
Gambar 55. Ikon nasabah .....	64
Gambar 56. Ikon dasbor .....	64
Gambar 57. Ikon total saldo rupiah .....	65
Gambar 58. Ikon total berat sampah .....	65
Gambar 59. Ikon tarik saldo .....	65
Gambar 60. Ikon ketegori sampah plastik .....	65
Gambar 61. Ikon ketegori sampah kertas .....	65



Gambar 62. Ikon ketegori sampah botol.....	66
Gambar 63. Ikon ketegori sampah besi.....	66
Gambar 64. Ikon ketegori sampah campur/mainan .....	66
Gambar 65. Ikon ketegori sampah lain-lain.....	66
Gambar 66. Ikon <i>hamburger</i> .....	66
Gambar 67. Ikon kembali.....	66
Gambar 68. Ikon sortir .....	67
Gambar 69. Ikon pencarian.....	67
Gambar 70. Ikon <i>dropdown</i> .....	67
Gambar 71. Ikon bantuan.....	67
Gambar 72. Ikon informasi .....	67
Gambar 73. Ikon keluar.....	67
Gambar 74. Ikon edit.....	67
Gambar 75. Ikon kirim pesan.....	68
Gambar 76. Ikon telpon.....	68
Gambar 77. Ikon ambil gambar .....	78
Gambar 78. Ikon lokasi.....	78
Gambar 79. Desain splash screen.....	69
Gambar 80. Desain tampilan login .....	69
Gambar 81. Desain tampilan registrasi .....	70
Gambar 82. Desain tampilan menu utama .....	70
Gambar 83. Desain tampilan menu tambahan .....	71
Gambar 84. Desain tampilan fitur kalkulator sampah .....	71
Gambar 85. Desain tampilan fitur jemput sampah.....	72
Gambar 86. Desain tampilan fitur harga sampah.....	73
Gambar 87. Desain tampilan fitur riwayat.....	73
Gambar 88. Desain tampilan fitur tarik saldo .....	74
Gambar 89. Desain tampilan fitur hubungi.....	74
Gambar 90. Desain tampilan profil pengguna .....	75
Gambar 91. Desain tampilan fitur bantuan .....	75
Gambar 92. Desain tampilan informasi aplikasi.....	76
Gambar 93. Desain splash screen.....	76

Gambar 94. Desain tampilan login .....	76
Gambar 95. Desain tampilan registrasi .....	77
Gambar 96. Desain tampilan dasbor .....	77
Gambar 97. Desain tampilan menu .....	77
Gambar 98. Desain tampilan fitur nasabah .....	79
Gambar 99. Desain tampilan fitur data sampah .....	79
Gambar 100. Desain tampilan fitur jemput sampah .....	80
Gambar 101. Desain tampilan fitur riwayat .....	81
Gambar 102. Desain tampilan profil bank sampah .....	81
Gambar 103. Desain tampilan fitur bantuan .....	82
Gambar 104. Desain tampilan informasi aplikasi .....	82
Gambar 105. Tabel hasil test kepada pengelola bank sampah .....	83
Gambar 106. Tabel hasil test kepada nasabah bank sampah .....	84
Gambar 107. Desain <i>splash screen</i> .....	85
Gambar 108. Desain <i>onboarding screen</i> .....	86
Gambar 109. Desain tampilan registrasi .....	87
Gambar 110. Desain tampilan login .....	87
Gambar 111. Desain tampilan menu utama .....	88
Gambar 112. Desain tampilan menu tambahan .....	88
Gambar 113. Desain tampilan fitur harga sampah .....	90
Gambar 114. Desain Desain tampilan fitur hitung harga sampah .....	91
Gambar 115. Desain tampilan informasi bank sampah .....	91
Gambar 116. Desain tampilan fitur riwayat .....	92
Gambar 117. Desain tampilan fitur tarik saldo .....	94
Gambar 118. Desain tampilan profil pengguna .....	94
Gambar 119. Desain tampilan fitur bantuan .....	96
Gambar 120. Desain tampilan informasi aplikasi .....	97
Gambar 121. Desain <i>splash screen</i> .....	98
Gambar 122. Desain <i>onboarding screen</i> .....	99
Gambar 123. Desain tampilan login .....	99
Gambar 124. Desain tampilan registrasi .....	100
Gambar 125. Desain tampilan dasbor .....	100

Gambar 126. Desain tampilan menu.....	101
Gambar 127. Desain tampilan fitur nasabah.....	106
Gambar 128. Desain tampilan fitur data sampah.....	109
Gambar 129. Desain tampilan fitur riwayat.....	110
Gambar 130. Desain tampilan fitur atur bank sampah.....	111
Gambar 131. Desain tampilan fitur bantuan.....	113
Gambar 132. Desain tampilan informasi aplikasi.....	113



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sampah merupakan material sisa dari kegiatan sehari-hari manusia yang bisa berbentuk padat ataupun cair, organik ataupun anorganik dan bersifat dapat terurai ataupun tidak dapat terurai yang dianggap sudah tidak berguna lagi dan kemudian dibuang ke lingkungan. Ternyata sampah ini merupakan salah satu masalah besar yang sedang dihadapi dan sampai saat ini belum terselesaikan di Negara Indonesia ini, bagaimana tidak, dari hasil riset yang dipublikasikan di Jurnal *Science* pada 13 Februari 2015 lalu diungkapkan bahwa Indonesia memasuki peringkat kedua penghasil sampah plastik terbesar di dunia. Fakta tersebut bisa dibuktikan dengan melihat adanya data sampah dari DLH (Dinas Lingkungan Hidup), sampah yang dihasilkan setiap hari di salah satu kota yaitu Kota Yogyakarta yang sudah mencapai volume 176,4 ton sampah setiap harinya. Volume tersebut baru didapat di satu kota saja dan jika dijumlah dengan semua kota di Indonesia maka bisa mencapai volume 65 juta ton sampah setiap harinya. Jika tidak dikelola dengan benar sampah bisa berdampak negatif bagi masyarakat, beberapa dampak tersebut seperti timbulnya penyakit, pencemaran lingkungan dan bahkan sampah bisa menyebabkan bencana alam.

Salah satu solusi untuk mengelola sampah yaitu dengan menggunakan bank sampah. Bank sampah adalah sebuah tempat untuk menyetorkan sampah yang telah dipilah oleh nasabah, kemudian dari pihak bank sampah akan menyalurkan sampah-sampah yang sudah terkumpul ke pengepul dan juga pengrajin daur ulang sampah, sehingga nasabah akan mendapatkan keuntungan berupa saldo rupiah dari setiap sampah yang telah disetorkannya.

Di kota Yogyakarta sendiri saat ini sudah ada sekitar 433 bank sampah yang dapat menampung beberapa macam sampah anorganik seperti: sampah plastik, sampah kertas, sampah besi, sampah kaca dan sampah campuran. Dari pihak DLH saat ini juga sedang berusaha menambah jumlah bank

sampah agar bisa menanggulangi jumlah sampah yang semakin bertambah. Akan tetapi dari penelitian penulis yang telah dilakukan pada hari kamis tanggal 28 September 2017 di bank sampah Gemah Ripah yang menjadi pusat bank sampah yang berada di Bantul, ditemukan permasalahan bahwa dalam praktiknya pengelola bank sampah serta nasabahnya mengalami beberapa kendala dalam melakukan transaksi perbankan. Dari pihak pengelola bank sampah sendiri kendala yang dialami adalah proses administrasi yaitu mulai dari proses pencatatan transaksi perbankan hingga pencatatan data sampah, karena bank sampah yang ada saat ini masih menggunakan catatan buku manual jadi itu akan membutuhkan waktu yang lama dan juga membutuhkan ketelitian yang tinggi karena rawan terjadi kesalahan pencatatan. Kemudian dari pihak nasabah juga mengalami kendala dalam proses transaksi perbankan mulai dari proses pemilahan sampah, karena belum semua masyarakat tahu jenis sampah yang memiliki nilai jual kembali, hingga proses pengambilan saldo karena di beberapa bank sampah tidak setiap hari buka dan juga tidak selalu menyediakan uang tunai.

Melihat permasalahan tersebut pihak DLH Yogyakarta berkeinginan menciptakan sebuah solusi yang bisa membantu aktivitas perbankan bank sampah menjadi lebih mudah dan efektif, solusi tersebut adalah dengan membuat sebuah aplikasi untuk sistem perbankan bank sampah yang nantinya bisa memudahkan pihak bank sampah dan juga nasabah. Solusi ini dipilih karena dari hasil kuesioner penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil 84% dari 38 responden tertarik untuk menggunakan aplikasi yang bisa memudahkan sistem perbankan bank sampah. Aplikasi sendiri adalah sebuah perangkat lunak yang dapat diinstal kedalam perangkat keras untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna. Pemilihan media aplikasi ini dipilih karena pengguna *smartphone* di Indonesia saat ini sudah mencapai 100 juta pengguna, dengan kata lain sudah hampir semua orang menggunakan *smartphone*, sehingga aplikasi ini nantinya bisa diinstal ke perangkat mereka. Adapun aplikasi ini akan diluncurkan pada akhir tahun 2019, dan pada tahun 2018

ini akan dilaksanakan tahapan awal pembuatan yaitu perancangan konsep visual aplikasi yang nantinya akan digunakan sebagai panduan *developer* dalam membuat aplikasi yang siap pakai.

Semoga dengan adanya perancangan aplikasi bank sampah ini dapat berdampak positif ke seluruh masyarakat Indonesia, bisa turut membantu membawa perubahan menuju Indonesia yang lebih bersih, lebih sehat dan lebih baik.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang konsep visual aplikasi berbasis *mobile* untuk bank sampah yang ada di Yogyakarta?

#### C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan konsep visual aplikasi berbasis *mobile* untuk bank sampah yang ada di Yogyakarta ini adalah:

1. Memberi informasi kepada masyarakat tentang sampah yang memiliki nilai jual kembali, serta memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi dengan bank sampah mulai dari pendaftaran nasabah, penyetoran sampah hingga penarikan saldo dengan adanya bantuan aplikasi.
2. Memudahkan pihak pengelola bank sampah dalam menjalankan sistem perbankan seperti pendataan nasabah, pendataan sampah dan pencatatan setiap transaksi dengan bantuan aplikasi agar lebih cepat dan bisa meminimalisir kesalahan pencatatan.

#### D. Batasan Masalah

Dalam perancangan ini yang akan dibuat hanyalah konsep visual aplikasi bank sampah dan dengan target audien berumur 20 sampai 50 tahun serta dengan batasan wilayah kota Yogyakarta, namun tidak menutup kemungkinan untuk ke depannya bisa diterapkan di seluruh Indonesia.

#### E. Manfaat

##### 1. Bagi mahasiswa

Mampu menambah ketrampilan dalam menggunakan kreativitas desain komunikasi visual yang digabungkan dengan teknologi modern

yang semakin berkembang agar bisa menciptakan solusi baru untuk sebuah masalah.

## 2. Bagi bank sampah

Mempermudah bank sampah dalam sistem perbankan seperti dalam pendataan nasabah, pendataan sampah dan pencatatan saldo.

## 3. Bagi masyarakat

Mendapatkan pengetahuan tentang sampah yang memiliki nilai jual kembali serta mempermudah dalam transaksi penabungan sampah, sehingga nantinya bisa berdampak menjadi lingkungan yang bersih dan sehat.

## F. Metode Perancangan

Pada perancangan konsep visual aplikasi bank sampah ini akan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Metode pengumplan data

#### a. Data primer

##### 1) Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengunjungi langsung tempat pihak terkait dengan tujuan mendapatkan data yang akurat. Dalam hal ini penulis mengunjungi beberapa bank sampah yang ada di Yogyakarta.

##### 2) Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab kepada pihak yang terkait. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan pengelola bank sampah serta masyarakat yang menjadi nasabah bank sampah.

#### b. Data sekunder

##### 1) Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan mengumpulkan foto-foto yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam hal ini penulis mendokumentasikan hal-hal yang berkaitan dengan bank sampah dan sampah menggunakan kamera.

## 2) Internet

Metode pengumpulan data dengan mencari data yang berkaitan dengan bank sampah dan sampah di jaringan internet.

## 3) Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan dalam tahap pengumpulan data ini adalah alat tulis, kamera dan perekam suara.

## 2. Metode Analisis Data

Dari data yang telah terkumpul selanjutnya data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menerapkan teori 5W+1H. 5W+1H adalah metode analisis data yang meninjau tentang apa (*what*), siapa (*who*), dimana (*where*), kapan (*when*), kenapa (*Why*), dan bagaimana (*how*) perancangan dilakukan. Analisis tersebut adalah sebagai berikut :

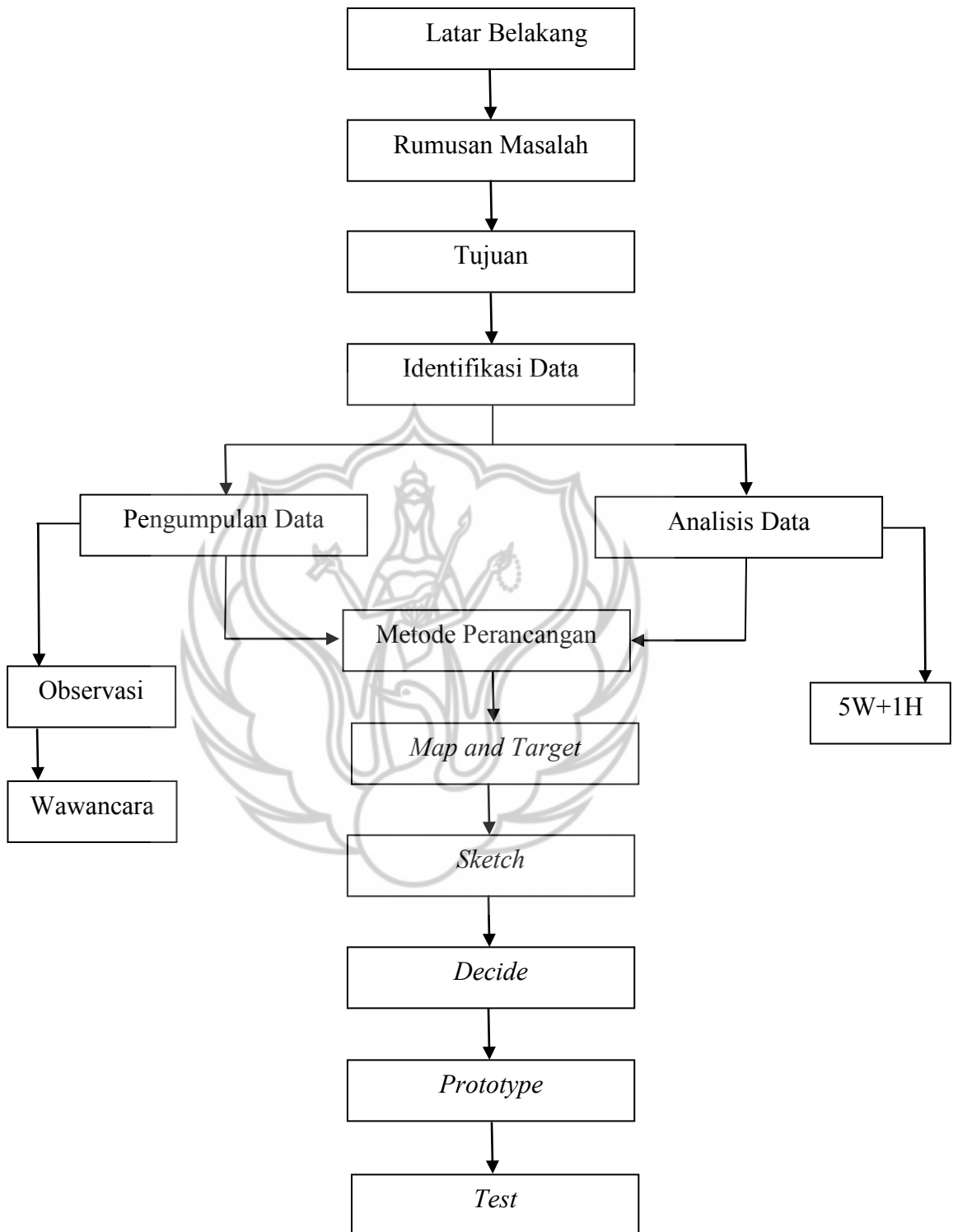
- a. *What* : Apa perancangan yang akan dibuat?
- b. *Who* : Siapa target audien dari perancangan ini?
- c. *Where* : Dimana perancangan ini dibuat?
- d. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan?
- e. *Why* : Mengapa perancangan ini perlu dilakukan ?
- f. *How* : Bagaimana penyebarluasan aplikasi bank sampah Yogyakarta kepada pengguna?

## 3. Metode Desain

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan ini adalah metode *sprint*. *Sprint* adalah sebuah metode untuk membuat sebuah produk baik produk digital, produk fisik dan bahkan produk layanan jasa dengan cepat dan efisien. Metode ini dibuat oleh Jake Knapp dari Google Venture dan metode ini bisa dipelajari melalui buku karya Jake Knapp dengan judul *SPRINT* yang diterbitkan pada tahun 2016, metode ini sendiri memiliki 5 tahapan, yaitu: *map and target, sketch, decide, prototype* dan *test*.



G. Skematika Perancangan



Gb. 1. Skematika Perancangan  
(sumber: Muhammad Taufiq Hidayat)