

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VISUAL *MOBILE APP* *INTERFACE* PRODUK ZEBRA PRO SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI



Irvan Kusumayudha

NIM 1412315024

**PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2019**

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN VISUAL *MOBILE APP INTERFACE* PRODUK ZEBRA PRO SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI diajukan oleh Irvan Kusumayudha, NIM 1412315024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

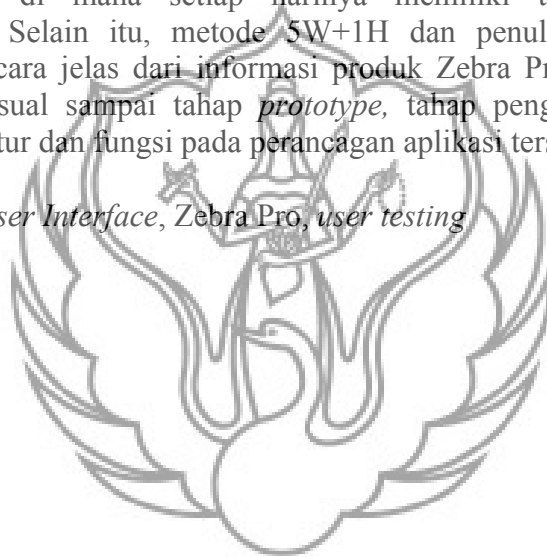


ABSTRAK

Produk Zebra Pro yang saat ini banyak digunakan oleh pelaku *graffiti/street art* karena kualitas dan ketersediaan warna yang lumayan lengkap menjadikan produk Zebra Pro menjadi salah satu produk lokal yang mampu bersaing dengan produk import. Namun karena kurangnya informasi tentang spesifikasi produk dan katalog warna membuat konsumen harus pergi ke toko. Selain itu informasi tentang toko reseller resmi juga masih belum terpublikasikan secara massif. Dalam hal ini maka dibutuhkan media baru berupa perancangan mobile aplikasi interface yang dapat menyelesaikan masalah di atas.

Perancangan ini juga memudahkan konsumen untuk mengakses berbagai informasi tentang produk Zebra Pro. Selain itu pada perancangan ini juga terdapat berbagai fitur yang membantu konsumen untuk menunjang dalam proses berkarya. Metode yang digunakan adalah metode *Design Sprint* yang diinisiasi oleh Jack Knapp di mana proses pengerjaan konsep prototype membutuhkan waktu 5 hari di mana setiap harinya memiliki tahapan dalam proses pengerjaannya. Selain itu, metode 5W+1H dan penulisan deskriptif dapat menjelaskan secara jelas dari informasi produk Zebra Pro. Setelah melakukan perancangan visual sampai tahap *prototype*, tahap pengujian dilakukan untuk menunjukkan fitur dan fungsi pada perancangan aplikasi tersebut.

Kata kunci : *User Interface, Zebra Pro, user testing*

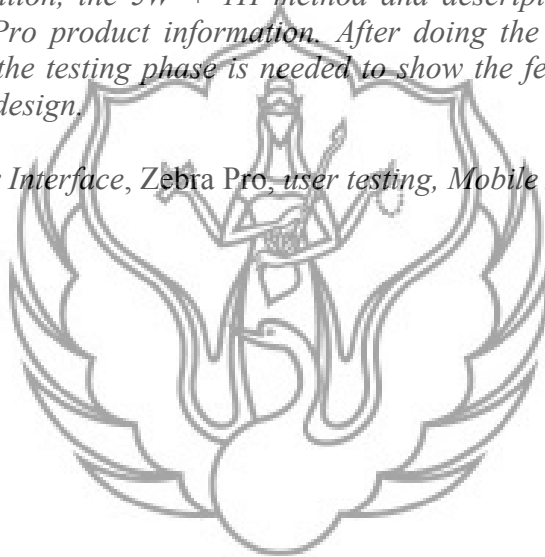


ABSTRACT

Zebra Pro product is currently widely used by graffiti/street artist because of the quality and availability of colors are quite complete. This makes Zebra Pro products is one of the local products that can compete with most of imported products. Unfortunately, because of the lack of information about product specifications and color catalogs, the consumers have to go to the store. Besides that, information about official shops is still not massively publicized. In that case, mobile application interface design is needed as a new media to solve the mentioned problems.

The design of application is also makes a shortcut for a consumer to access various information about Zebra Pro products. In addition, there are also various features that can help consumers to support the work process. The method used is the “Design Sprint” method which was initiated by Jack Knapp where the process of prototype concepts takes 5 days and each day has stages in the process. In addition, the 5W + 1H method and descriptive writing can clearly explain Zebra Pro product information. After doing the visual design until the prototype step, the testing phase is needed to show the features and functions of the application design.

Keywords: *User Interface, Zebra Pro, user testing, Mobile App*



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Graffiti/street art merupakan kegiatan seni rupa yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kalimat melalui media dinding dengan menggunakan cat semprot dan cat tembok. Zebra Pro adalah produk cat semprot yang khusus dijual untuk pasar *graffiti* dan seni di Indonesia, Zebra Pro ini merupakan produk lokal cat semprot buatan PT Propan Raya I.C.C yang baru memasuki pangsa pasar *graffiti* dan seni. Penjualan dan penempatan informasi produk hanya menggunakan media sosial Instagram. Kurangnya informasi dan keterangan tentang produk kaleng Zebra Pro membuat para pembeli kebingungan seperti memilih warna yang tepat dan teknik pewarnaan yang baik. Meskipun sekarang ini Zebra Pro sudah laris di pasaran dan mendapatkan tanggapan positif. Masalah yang terjadi adalah minimnya informasi harga dan informasi ketersediaan produk serta toko yang menjual produk Zebra Pro tersebut. Dengan semakin mudahnya akses pada ponsel pintar, kebanyakan anak muda menggunakan perangkat bergerak untuk mengakses informasi di manapun. Peran *interface mobile app* dapat mempermudah para konsumen untuk mendapatkan berbagai informasi dengan mudah dan praktis. Desain

Berangkat dari permasalahan-permasalahan tersebut, perancangan desain *Mobile app Interface* untuk produk Zebra Pro dapat memudahkan para pelaku *graffiti*/seni, dan promotor acara dalam mengakses informasi dan detail produk Zebra Pro. Selain itu dengan adanya desain *Mobile app Interface* ini juga dapat menjadi sebuah solusi yang efektif bagi pihak Zebra Pro jika berminat untuk direalisasikan. Pembuatan *platform* ini direncanakan selesai pada tahun 2019 dan untuk mengawali proyek ini maka perlu adanya proses perancangan konsep visual terlebih dahulu. Manfaat perancangan *Mobile app Interface* berdasarkan ilmu Desain Komunikasi Visual dapat menampilkan visual yang lebih interaktif dan aplikatif.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah perancangan *Mobile app Interface* yang mampu memberi informasi mengenai produk cat semprot Zebra Pro secara *online/offline* ?

C. Tujuan Perancangan

Untuk perancangan *Mobile app Interface* yang mampu memberi informasi secara detail secara *online*, bertujuan untuk:

1. Merancang *platform* yang dapat mempermudah dalam menampilkan informasi dan detail spesifikasi produk (*color chart*, lokasi penjualan produk, info berita terbaru seputar produk)
2. Sebagai media yang memberikan kemudahan pada konsumen dengan penampilan visual yang lebih interaktif dan aplikatif.
3. Menampilkan portfolio produk dan update pengembangan kemajuan produk Zebra Pro.

D. Batasan Masalah

Perancangan hanya dibatasi berupa konsep rancangan *Mobile app Interface* yang menjadi sarana informasi yang memudahkan pengguna. Dalam hal ini penulis hanya berperan sebagai perancang visual yakni merancang konsep visual *Mobile app Interface* cat semprot Zebra Pro agar lebih mudah diakses. Selain itu perancangan ini hanya menekankan pada aspek UI (*User Interface*) agar dapat memaksimalkan tampilan dan gaya ilustrasi *mobile app*. Komunikasi Visual dari desainer dimulai dari menentukan strategi kreatif, konsep desain, sampai pada implementasi pada semua materi item.

E. Teori dan Metode

1. Teori

a) Pemasaran

Menurut Kotler dan Armstrong (2012:29) pemasaran adalah serangkaian proses yang dilakukan oleh perusahaan untuk menciptakan suatu nilai bagi pelanggan dengan menciptakan,

menghantarkan, dan mengkomunikasikan nilai pelanggan yang unggul.

b) *Brand*

Menurut Tjiptono (2011) bahwa brand image atau citra merek adalah merupakan serangkaian asosiasi yang dipresepsikan oleh individu sepanjang waktu, sebagai hasil pengalaman langsung maupun tidak langsung atas sebuah merek.

c) *Aplikasi mobile*

Menurut *Mobile Marketing Association* (2008: 1-2) menyebut *mobile application* adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet PC. *Mobile Application* juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat *mobile* itu sendiri.

Menurut Buyens (2001) aplikasi *mobile* berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain.

d) *User Interface*

Menurut Lennartz & Friedman (2009: 10), *User Interface* adalah serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya. Desain tampilan antarmuka yang berhasil adalah tampilan yang membuat pengguna langsung menyadari hal-hal penting di dalamnya, dan memahami aspek-aspek yang tidak diperlukan oleh pengguna menjadi salah satu tantangan terbesar untuk mendesain tampilan antarmuka secara komplit.

2. Metode

Dalam menganalisis data akan menggunakan rumus analisa 5W+1H dengan di dukung metode *design sprint*

1. What?

Apa yang akan dibuat dalam perancangan ini ?

Perancangan visualisasi *Mobile app Interface Zebra Pro* sebagai media informasi & promosi.

2. Why?

Mengapa perlu dibuat?

Untuk memudahkan pengguna atau target audience dalam mengakses dan melakukan proses berkarya seni baik *graffiti* maupun media lainnya. Selain itu pengguna juga dapat mendapatkan update berita seputar *art movement* seperti acara, pameran jamming dan lain-lain.

3. Who?

Siapa target audiens nya?

Anak muda, pelaku seni, graffiti writer dan masyarakat umum kisaran umur 17-37 tahun yang sadar akan teknologi digital.

4. Where?

Dimana bisa diunduh?

Perancangan visual Web dan Aplikasi ini bisa diunduh melalui *Google Play* ataupun *App Store*

5. When?

Kapan perancangan ini diluncurkan?

Perancangan aplikasi ini akan diluncurkan pada tanggal 24 bulan Juni tahun 2019

6. How?

Bagaimana pembuatannya?

Perancangan visual *Mobile app Interface Zebra Pro* ini akan menjadi platform yang dapat mempermudah target audience mengakses informasi mengenai *Street Art, Graffiti, Event, Pamrean*, dan seni kontemporer lainnya. dan Pada aplikasi akan

disertai berbagai fitur seperti : Scan Foto, *Color Chart*, *Gallery*, *News*, dan *Stores*

Metode design sprint yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Senin (memetakan masalah)

- Informasi ketersediaan warna yang belum terpublikasikan secara luas.
- Tempat penjualan produk resmi Zebra Pro yang belum merata.
- Konsumen yang kebingungan memilih warna saat berada di toko.
- Pelaku *graffiti* pemula yang masih perlu edukasi dan refrensi dan proses berkarya *graffiti/street art*.
- Publikasi event yang hanya lewat media social Instagram.

2. Selasa (menentukan berbagai solusi)

- Perlunya platform/media yang dapat membantu pelaku seni/*graffiti* dalam pengaplikasian produk Zebra Pro sehingga dapat di gunakan secara maksimal..
- Website sebagai media informasi dan publikasi tentang produk Zebra Pro.
- Perancangan aplikasi dengan berbagai fitur seperti pencarian warna secara otomatis. Informasi ketersediaan warna, produk merchandise Zebra Pro, informasi berita, event, dan tutorial dari penggunaan produk Zebra Pro.

3. Rabu (menentukan solusi terbaik)

- Solusi dari masalah yang telah dijabarkan adalah perlunya sebuah perancangan visual aplikasi mobile yang membantu pelaku seni/*graffiti* dalam menggunakan produk Zebra Pro. Selain itu aplikasi juga dapat menampilkan table warna yang *up to date*.
- Konsep visual aplikasi yang mengambil elemen dari karakter car semprot dapat menjadikan ciri khas pada tampilan visual aplikasi.

- Warna menggunakan dominan ungu dan oranye yang merupakan *brand color* dari produk Zebra Pro.
4. Kamis (membentuk prowarupa)
 - Proses pembuatan purwarupa dikerjakan dengan membuat sketsa *wireframe* pada kertas, kemudian dikerjakan melalui proses digital dengan menggunakan *software* khusus *prototype* aplikasi.
 5. Jumat (menguji hasil pada konsumen target)
 - Proses pengujian *prototype* dilakukan pada beberapa pelaku seni/*graffiti* dan masyarakat umum.

F. Konsep Kreatif

Membuat perancangan desain *interface* aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan sarana komunikasi, promosi, dan mengakses berbagai informasi seputar produk Zebra Pro. Selain itu dapat membantu dalam proses berkarya dengan menggunakan produk cat semprot Zebra Pro. Para distributor dan promotor acara juga dapat melihat berbagai review acara yang di sponsori produk Zebra Pro yang dapat membantu dalam proses kerjasama dengan produk cat semprot Zebra Pro.

Tujuan dari perancangan ini adalah menyediakan suatu *platform* yang dapat digunakan dimana saja baik *offline* maupun *online*, dengan adanya perancangan ini para pengguna dapat dengan mudah menuangkan kreasinya dengan mudah dengan pemilihan warna dan *style* gambar yang diinginkan

G. Konsep Alur Aplikasi

1) *Splash screen*

Pada saat muncul *splash* logo Zebra Pro App kemudian akan langsung muncul pada bagian Halaman Utama.

2) Halaman menu utama (*home page*)

Pada halaman utama pengguna disuguhkan dengan penampilan visual berupa slide gambar berita terbaru seputar produk Zebra Pro baik event maupun berbagai inovasi produk. Pada bagian pojok kiri atas terdapat *hidden menu* yang jika di sentuh akan muncul pop-up ke bawah yang berisi 3 ikon yaitu: *Stores, News, About*. Sedangkan pada bagian bawah terdapat bar menu utama yaitu : *Color Finder, Color Charts, Products, Gallery*.

a) Menu Utama

Bar menu utama dapat disembunyikan dengan cara dipilih pada ikon panah yang berwarna kuning di tengah sehingga dapat menjadikan tampilan yang lebih simple. Saat pengguna memilih fitur pada bar menu utama yang berisi: *Color Finder, Color Charts, Product, Gallery*, kemudian akan langsung muncul slide yang menuju pada bagian menu masing-masing yang berisi fiturnya. Pada tampilan visual menu terdapat ikon dan tulisan bagian bawahnya.

b) Menu Color Finder

Saat pengguna memilih fitur *color finder* tampilan visual berupa *slide* yang langsung mengaktifkan camera smartphone pengguna dengan muncul *pop-up* pemberitahuan verifikasi untuk menggunakan kamera *smartphone*. Setelah pengguna mendapatkan gambar yang diinginkan, tampilan layar akan langsung muncul lingkaran kecil yang berjumlah 5-10 buah yang pada setiap lingkaran tersebut akan mewakili setiap warna yang tersedia pada *color chart* Zebra Pro, pengguna dapat menggeser lingkaran-lingkaran tersebut sampai menemukan titik warna yang diinginkan. Setelah itu pada bagian bawah kanan akan muncul ikon centang yang langsung tersimpan pada fitur *gallery*.

c) Color Charts

Pada saat pengguna memilih fitur *color charts* tampilan slide langsung menuju pada skema warna yang ada, pengguna

dapat menyimpan warna favorit mereka dengan memilih ikon *save* pada bagian bawah kanan sehingga pengguna dapat membuat warna mereka sendiri, pengguna dapat merubah variasi tampilan *color charts* pada ikon bawah tengah dan dapat memilih kembali pada menu sebelumnya dengan memilih ikon silang pada bagian kiri bawah.

d) Products

Saat pengguna memilih menu *Products* transisi slide langsung menuju pada tampilan berbagai produk zebra yang dapat di-*scroll* ke bawah. Saat pengguna memilih salah satu produk, kemudian akan muncul detail informasi produk tersebut yang tertera pada bagian bawah produk. Pengguna tidak harus memilih ikon *back* untuk melihat produk lainnya, pada sisi produk akan ditampilkan ikon panah kanan dan kiri untuk melihat produk lainnya sehingga lebih cepat untuk langkahnya. Pada bagian bawah kiri ada nada ikon *back* jika pengguna ingin kembali ke menu sebelumnya.

e) Gallery

Pada saat pengguna memilih menu *gallery* tampilan visual terbagi menjadi dua, yaitu koleksi sketsa pengguna dengan rincian warna yang telah di susun dengan menggunakan fitur *color finder* dan satunya koleksi warna favorit pengguna yang disimpan dengan menggunakan fitur *color charts*. Saat pengguna memilih salah satu sketsa yang telah tersusun rincian warnanya, pengguna dapat menrapkan saat akan membeli produk tersebut di toko-toko terdekat. Jika sketsa tersebut belum terdapat rincian warnanya, pengguna bisa memilih ikon “*go to color finder*” yang terdapat pada bagian bawah gambar sketsa.

f) Hidden Menu

1) Stores

Menu *stores* berada di bagian halaman utama, pengguna bisa memilih ikon *home* pada bagian bawah kiri pada setiap

tampilan menu. Saat pengguna memilih fitur *Stores* kemudian akan muncul tampilan berupa pilihan *region* (lokasi) pengguna berada, setelah itu pengguna bisa mencari dari daftar nama toko yang tersedia pada menu *region* tersebut. Kemudian setelah itu akan muncul detail alamat toko tersebut. Pada bagian bawah ikon maps akan muncul notif pemberitahuan informasi ketersediaan barang yang diinginkan, apabila pengguna tidak menemukan barang yang dimaksud maka pengguna dapat mengganti lokasi toko yang tersedia di daerah tersebut dengan memilih ikon *next*.

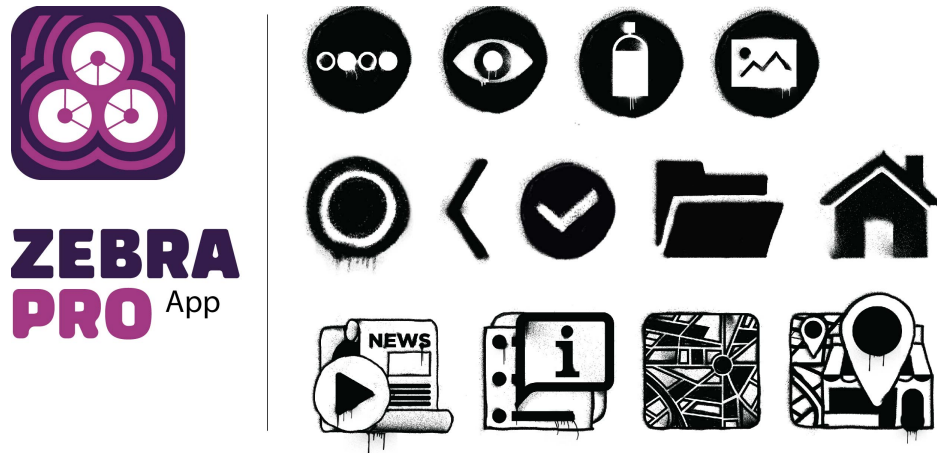
2) *News*

Pada menu *news* berada di bagian halaman utama, pengguna bisa memilih ikon *home* pada bagian bawah kiri setiap tampilan menu. Saat pengguna memilih fitur *News* kemudian akan muncul tampilan berupa scroll memanjang secara vertikal sehingga pengguna bisa melihat dari *update* berita terbaru. Pada bagian atas terdapat dua kolom yang diberi nama blog dan *videos*, untuk *videos* jika di pilih menu nya berisi konten video tentang event dan video seputar produk Zebra Pro.

3) *About*

Pada menu *About* berada di bagian halaman utama, pengguna bisa memilih ikon *home* pada bagian bawah kiri setiap tampilan menu. Saat pengguna memilih fitur *About* kemudian muncul tampilan *scroll* memanjang secara vertikal sehingga pengguna bisa melihat informasi pada menu *about*. Pada tampilan menu *about* dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama yaitu *history* yang berisi *history* dan informasi sejarah Zebra Pro, kemudian satunya adalah menu *contact* yang berisi informasi kontak yang bisa dihubungi oleh pengguna.

H. Karya Desain



Gambar 1. Logo dan Ikon Aplikasi Zebra Pro



Gambar 1. Logo dan Ikon Aplikasi Zebra Pro

I. Kesimpulan

Produk cat semprot Zebra Pro telah banyak melakukan perombakan dari awal kemunculannya dari segi kualitas warna, variasi warna dan ketahanan dari berbagai cuaca, sekarang ini produk cat semprot Zebra Pro telah banyak memberi sumbangsih yang intens pada pergerakan seni *graffiti* ataupun *street art* baik memberi dukungan dari segi finansial maupun produk cat semprot. Produk cat semprot Zebra Pro merupakan salah satu produk lokal yang saat ini banyak digunakan oleh para pelaku seni *graffiti/streetart* dan bahkan mulai menjadi media untuk berkesenian di cabang seni kontemporer.

Namun karena kurangnya informasi dan promosi dari produk Zebra Pro yang belum tersampaikan secara luas, banyak konsumen yang kesulitan mencari tempat penjualan yang resmi serta info ketersediaan warna yang berbeda-beda menjadi hambatan bagi konsumen. Oleh karena itu perancangan desain *Mobile app Interface* Zebra Pro App ini dapat menjadikan solusi dan media yang membantu konsumen untuk mengakses informasi dan dapat juga sebagai media yang memudahkan konsumen dalam mencari warna yang diinginkan dan mengetahui katalog warna produk Zebra Pro, selain itu konsumen juga dapat mengakses berita, video, dan lokasi toko yang menjual produk Zebra Pro. Dengan adanya perancangan ini juga produk Zebra Pro dapat memaksimalkan konten promosi mereka dan membuat berbagai *event* yang lebih banyak lagi.

Tampilan interface aplikasi Zebra Pro App dibuat dengan mengeksplorasi dari karakter cat semprot dan menggunakan *corporate* warna produk Zebra Pro. Asset dan fitur pada perancangan menu dibuat dengan memperhatikan *usability* yang memudahkan pengguna memahami setiap menu yang ditampilkan. Selain media utama berupa perancangan *interface* aplikasi tersebut, peran media pendukung juga dapat menjadikan promosi perancangan tersebut dengan *sketchbook*, *duffle bag*, kaos, stiker *slap*, akrilik pin enamel, dan totebag yang dapat menarik target audiens dan dapat menjadikan pendukung perancangan tersebut.

J. Daftar Pustaka

Buku

- Arief, M. Rudiyanto. (2011), *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*, Yogyakarta : Penerbit CV ANDI OFFSET (Penerbit Andi)
- Arifin, Indra, (2017), *Perancangan Konsep Visual Aplikasi Mobile “INGANI” Untuk Galeri Seni Di Yogyakarta. Skripsi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Bambata, Afrika dkk, (2005), *Hip-Hop: Perlawanan Dari Ghetto*, terj. Adhe, Yogyakarta: Alinea.
- Carollina, Donna. (2017), *Katalog Pameran :After All These Years*. Yogyakarta : *Ace House Collective*
- Hidayatulla, Priyanto. Kawistara, Jauhari Khairul. (2017), *Pemrograman Web Edisi Revisi*, Bandung : Informatika Bandung
- Ibrahim, Idi Subandy. (2004), “Kamu Bergaya Maka Kamu Ada”, Pengantar dalam *Lifestyles; Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra
- Knapp, Jack. (2016), “*SPRINT*” (5 Hari Sukses Pecahkan Masalah dan Uji Ide Baru)”, Yogyakarta : Penerbit Bentang (PT Bentang Pustaka)
- Maharsi, Indira, M.Sn. (2013), “*TIPOGRAFI* (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)”, Jakarta : CAPS (Center for Academic Publishing Service)
- Putra, Ryan Ady, (2015), *Perancangan Visualisasi Aplikasi Smartphone Holiday Route Video Magazine. Perancangan*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Rustan, Surianto. (2010), *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Wicandra, Obed Bima. Angkadjaja, Sophia Novita, (2005), *Efek Ekologi Visual dan Sosio Kultural Melalui Graffiti Artistik di Surabaya. Nirmana*. Surabaya

Webtografi

<https://www.herosoftmedia.co.id/perbedaan-mobile-web-dan-mobile-apps-keunggulan-dan-kekurangan/>

<https://blogs.opera.com/indonesia/2015/07/kamu-pengguna-mobile-app-atau-mobile-web/>

<https://www.propanraya.com/id>

<https://www.wadezig.com/sejarah-aerosol-spray-paint/>

<https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia>

<http://idseducation.com/articles/apa-itu-user-interface/>

<http://techcommunity.softwareag.com/web/guest/techniques-blog/-/blogs/designing-mobile-apps-best-practices-for-planning-development-with-webmethods-mobile-designer>

<https://uxdesign.cc/ui-ux-case-study-a-step-by-step-guide-to-the-process-of-designing-a-pet-diet-app-d635b911b648>

<https://designmodo.com/wireframing-prototyping-mockuping/>

