



**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* MEDIA INFORMASI DI
SLB/C BHAKTI LUHUR MAUMERE SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN AKSESIBILITAS INFORMASI BAGI ORANG TUA
SISWA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero

untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat

guna memperoleh gelar Sarjana Desain

Program Studi

Desain Komunikasi Visual

Oleh

MARIA RESTIANA NIKU

NPM: 22902410020

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

MAUMERE

2026

HALAMAN PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Maria Restiana Niku
2. NPM : 22902410020
3. Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Media Informasi di SLB/C Bhakti
Luhur Maumere Sebagai Upaya Meningkatkan Aksesibilitas Informasi Bagi Orang Tua
Siswa
4. TANGGAL DITERIMA : 02 Maret 2026
5. MENGESAHKAN : 01 Juli 2026

Dosen Pembimbing



Yohanes B. V. Lameng, S.Ds., M.M

Dekan Fakultas
Teknologi Kreatif




Dr. Petrus Dori

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Amandus B. S. Klau, S.Fil., M.I.K

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir

Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero

dan diterima untuk memenuhi sebagian

dari syarat-syarat guna memperoleh

Gelar Sarjana Desain

Program Studi

Desain Komunikasi Visual

Pada Tanggal

01 Juli 2026

Mengesahkan

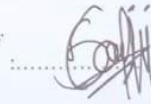
INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

Dewan Penguji

1. Penguji I : Maria Rut X. da Silva, S. Kom., M. Ds



2. Penguji II : Yohanes B. V. Lameng, S.Ds., M.M



Dekan Fakultas
Teknologi Kreatif

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual




Dr. Petrus Dori




Amandus B. S. Klau, S.Fil., M.I.K

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Restiana Niku

NPM : 22902410020

Menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile Media* Informasi di SLB/C Bhakti Luhur Maumere Sebagai Upaya Meningkatkan Aksesibilitas Informasi Bagi Orang Tua Siswa", benar-benar karya ilmiah saya sendiri, dan bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain. Semua karya peneliti atau lembaga lain yang dirujuk dalam Tugas Akhir ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan pada daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan, berupa plagiasi atau penjiplakan dan sejenisnya di dalam karya ilmiah ini, saya bersedia menerima sanksi akademis yakni pencabutan Tugas Akhir serta gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk diketahui.

Ledalero, 09 Juli 2026

Yang Menyatakan



Maria Restiana Niku

PERNYATAAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Restiana Niku
NPM : 22902410020
Prodi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Pendidikan : STRATA I (S1)
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul **"Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Media Informasi di Slb/C Bhakti Luhur Maumere Sebagai Upaya Meningkatkan Aksesibilitas Informasi Bagi Orang Tua Siswa"**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Ledalero

Pada Tanggal : 09 Juli 2026

Yang Menyatakan



Maria Restiana Niku

MOTTO

“Sesuatu yang kosong akan terisi jika engkau selalu bersama Tuhan”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yesus, saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada:

Pertama-tama, izinkan saya berterima kasih kepada diri saya sendiri, Resti Niku, yang sudah mau berjuang dan bertahan sampai akhirnya bisa menyematkan gelar di belakang nama sendiri. Terima kasih sudah tidak menyerah di titik-titik yang terasa berat. Rayakan setiap pencapaian yang diterima, dan tetap mencintai dirimu sepenuhnya.

Terima kasih kepada Papa, Mama, dan seluruh keluarga yang selalu mendukung tanpa henti. Cinta kalian sungguh luar biasa, dan tidak ada kata yang cukup untuk membalasnya selain terus berusaha menjadi kebanggaan kalian.

Tugas Akhir ini menjadi bukti bahwa perjuangan yang dijalani dengan sabar, sekecil apa pun langkahnya, pada akhirnya akan sampai pada garis akhir. Semoga karya ini bukan hanya menjadi penutup satu babak, tetapi juga awal dari langkah-langkah baru yang lebih baik

ABSTRAK

Maria Restiana Niku. 22902410020. ***Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Media Informasi di SLB/C Bhakti Luhur Maumere Sebagai Upaya Meningkatkan Aksesibilitas Informasi Bagi Orang Tua Siswa. Tugas Akhir.*** Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. 2026.

SLB/C Bhakti Luhur Maumere belum memiliki platform digital resmi untuk menyebarkan informasi sekolah. Selama ini, informasi disampaikan melalui grup WhatsApp, buku penghubung, dan pemberitahuan lisan. Namun, terkadang pesan penting kerap tertimbun di grup, orang tua dengan keterbatasan kuota sering ketinggalan, dan informasi melalui perantara siswa tidak selalu tersampaikan dengan benar karena keterbatasan kemampuan anak. Penelitian ini merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi *mobile* sebagai media informasi sekolah, khususnya untuk orang tua siswa. Pendekatan yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tiga tahap pertama dipakai untuk memahami kebutuhan nyata pengguna dan merumuskan solusi. Dua tahap terakhir menghasilkan prototipe interaktif yang kemudian diuji langsung oleh pengguna. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) terhadap 9 responden orang tua siswa. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 85, yang masuk dalam kategori *Excellent* pada *Adjective Ratings*, *Grade Scale B*, dan *Acceptable* pada *Acceptability Range*. Ketiga skala ini merupakan bagian dari satu instrumen SUS dan menilai aspek berbeda dari tingkat penerimaan pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan aplikasi layak digunakan dan cukup intuitif bagi orang tua yang sebelumnya belum terbiasa dengan aplikasi khusus sekolah.

Kata Kunci: aplikasi *mobile*, UI/UX, *design thinking*, *usability testing*, *system usability scale* (SUS).

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul *"Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Media Informasi di SLB/C Bhakti Luhur Maumere Sebagai Upaya Meningkatkan Aksesibilitas Informasi Bagi Orang Tua Siswa"* dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. Melalui penelitian ini, peneliti mendapat kesempatan untuk menerapkan ilmu desain yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam konteks yang nyata: merancang antarmuka dan pengalaman pengguna untuk lembaga pendidikan luar biasa yang selama ini belum memiliki media informasi digital resmi.

Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa keterlibatan dan dukungan banyak pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yohanes B. V. Lameng, S.Ds., M.M, selaku Dosen Pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan waktu yang diberikan dengan sabar selama proses penyusunan Tugas Akhir ini dari awal hingga selesai.
2. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual IFTK Ledalero, atas ilmu, pengalaman, dan dorongan yang diberikan selama masa perkuliahan.
3. Kepala Sekolah, guru, dan seluruh staf SLB/C Bhakti Luhur Maumere, yang telah membuka pintu, meluangkan waktu, dan bersedia menjadi bagian dari penelitian ini.
4. Maria Rut X. da Silva, S.Kom., M.Ds., selaku dosen penguji, atas arahan dan masukan yang diberikan untuk menyempurnakan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Orang tua siswa SLB/C Bhakti Luhur Maumere yang telah bersedia meluangkan waktu di tengah kesibukan sehari-hari untuk menjadi informan dalam proses wawancara dan menguji langsung prototipe aplikasi yang dirancang. Keterlibatan dan kejujuran mereka dalam memberikan umpan balik menjadi fondasi utama penelitian ini.
6. Orang tua dan keluarga atas doa, kepercayaan, dan dukungan yang tidak pernah putus selama proses perkuliahan dan penyelesaian Tugas Akhir ini.

7. Teman-teman seperjuangan Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas kebersamaan dan semangat yang selalu hadir di saat yang dibutuhkan.

8. Sahabat-sahabat saya dari Kos Yeriko dan CND yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya.

Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan, baik dalam cakupan materi maupun kedalaman analisis. Kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan terbuka demi perbaikan ke depan. Semoga Tugas Akhir ini memberi manfaat, khususnya bagi pengembangan media informasi di lembaga pendidikan luar biasa dan bagi perkembangan bidang Desain Komunikasi Visual.

Peneliti

Maria Restiana Niku

DAFTAR ISI

HALAMAN PENERIMAAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Ruang Lingkup/Output	4
1.8 Sistematika Kepenelitian	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Kajian Teori	8
2.2.1 Media Interaksi Digital.....	8
2.2.2 Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna (UI/UX).....	9
2.2.3. Aplikasi <i>Mobile</i>	20
2.2.4. <i>Design Thinking</i>	21

2.2.5. <i>Usability Testing</i> (Uji Kegunaan).....	22
 BAB III.....	25
METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	25
3.3.1 Subjek Penelitian.....	25
3.3.2 Objek Penelitian	26
3.4.1 Observasi.....	26
3.4.2 Wawancara	26
3.4.3 Studi Literatur.....	28
3.5 Prosedur Penelitian (<i>Design Thinking</i>)	28
3.5.1 <i>Empathize</i>	28
3.5.2 <i>Define</i>	29
3.5.3 <i>Ideate</i>	29
3.5.4 <i>Prototype</i>	32
3.5.5 <i>Testing</i>	33
3.6 Teknik Pengujian Usability	34
3.6.1 Pengujian Menggunakan SUS	34
3.7 Jadwal Penelitian	35
 BAB IV	37
HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil.....	37
4.1.1 Tahap <i>Empathize</i>	37
4.1.2 Tahap <i>Define</i>	39
4.1.3 Tahap <i>Ideate</i>	40
4.1.4 Tahap <i>Prototype</i>	55
4.1.5 Tahap <i>Testing</i>	58
4.2 Pembahasan	59
4.2.1 Keterkaitan Hasil Penelitian dengan Tujuan Penelitian	59
4.2.2 Refleksi per Tahap <i>Design Thinking</i>	60

4.2.3 Analisis Hasil <i>System Usability Scale (SUS)</i>	61
 BAB V	62
IMPLEMENTASI KARYA DESAIN	62
5.1 Media Utama	62
5.2 Media Pendukung	63
5.3 <i>Timeline Media</i>	72
 BAB VI	73
PENUTUP	73
6.1 Kesimpulan	73
6.2 Saran	73
 DAFTAR PUSTAKA	75
Buku	75
Jurnal dan Prosiding	75
Skripsi	76
Sumber Lain	77
LAMPIRAN	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 User Interface (UI)	9
Gambar 2.2 Huruf Sans Serif	11
Gambar 2.3 Huruf Serif	11
Gambar 2.4 Huruf <i>Script</i>	12
Gambar 2.5 Huruf <i>Decorative</i>	12
Gambar 2.6 Huruf <i>Monospace</i>	13
Gambar 2.7 <i>Linear Layout</i>	14
Gambar 2.8 <i>Grid Layout</i>	15
Gambar 2.9 <i>Card Layout</i>	15
Gambar 2.10 <i>List Layout</i>	15
Gambar 2.11 <i>Tab Layout</i>	16
Gambar 2.12 <i>Navigation Drawer Layout</i>	16
Gambar 2.13 <i>Icon</i>	17
Gambar 2.14 <i>Button</i>	17
Gambar 2.15 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	21
Gambar 2.16 Hasil Skor <i>System Usability Scale</i>	23
Gambar 3.1 Kerangka <i>Empathy Map</i>	29
Gambar 3.2 Contoh <i>User Flow</i>	31
Gambar 3.3 Contoh <i>Wireframe</i>	22
Gambar 3.4 Contoh <i>Mockup</i>	33
Gambar 3.5 Contoh <i>Prototype Aplikasi Mobile</i>	33
Gambar 3.6 Rumus SUS	35
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i>	39
Gambar 4.2 Riset Target <i>Audience</i>	41

Gambar 4.3 Riset Warna	43
Gambar 4.4 Pemilihan Warna, Bentuk, Huruf, dan Citra	44
Gambar 4.5 Riset Logo Aplikasi <i>Mobile</i>	46
Gambar 4.6 Penggunaan Logo Aplikasi <i>Mobile</i>	47
Gambar 4.7 Sketsa Kasar Aset <i>Aplikasi Mobile</i>	48
Gambar 4.8 Aset Aplikasi <i>Mobile</i>	49
Gambar 4.9 <i>Userflow</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	54
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i>	55
Gambar 4.11 Prototipe <i>Wireframe</i>	55
Gambar 4.12 Desain User Interface (UI)	57
Gambar 4.13 Prototipe Aplikasi <i>Mobile</i>	58
Gambar 5.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	62
Gambar 5.2 <i>Landing Page Website</i>	64
Gambar 5.3 Banner	65
Gambar 5.4 Baliho	66
Gambar 5.5 Infografis	66
Gambar 5.6 Poster.....	67
Gambar 5.7 Flayer.....	68
Gambar 5.8 <i>Feed</i> Instagram.....	69
Gambar 5.9 <i>Leaflet</i>	70
Gambar 5.10 Baju	71
Gambar 5.11 Buku Penghubung	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 2.2 Pernyataan Kuesioner System Usability Scale (SUS).....	22
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara untuk Pihak Sekolah.....	26
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Orang Tua Siswa	27
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Penelitian	35
Tabel 4.1 <i>User Scenario</i>	53
Tabel 4.2 Jawaban Asli Pengguna	58
Tabel 4.3 Skor Hasil Perhitungan SUS	59
Tabel 5.1 Timeline Media.....	68