

***VISUAL STORY TELLING* SEBAGAI KONSEP
PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA
APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA
PALANG MERAH INDONESIA (PMI) SURAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



Oleh:

WAHYU DWI SULISTYOWATI

NIM 15151126

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2022

***VISUAL STORY TELLING* SEBAGAI KONSEP
PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA
APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA
PALANG MERAH INDONESIA (PMI) SURAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



Oleh:

WAHYU DWI SULISTYOWATI
NIM 15151126

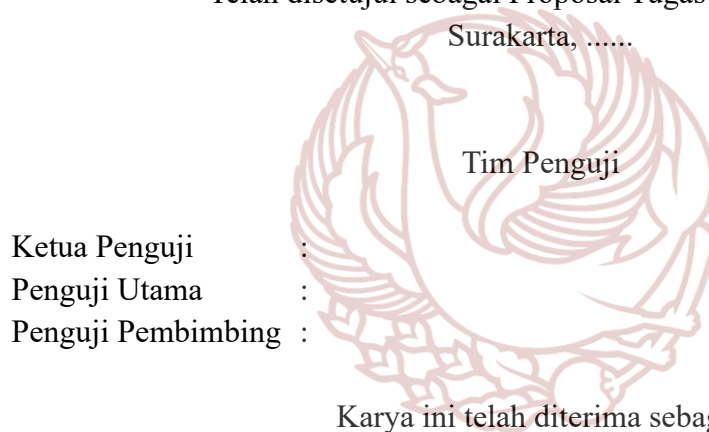
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTUTUT SENI INDONESIA SURAKARTA

2022

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
***VISUAL STORY TELLING* SEBAGAI KONSEP**
PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA
APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA
PALANG MERAH INDONESIA (PMI) SURAKARTA

Oleh :
WAHYU DWI SULISTYOWATI
NIM.15151126

Telah disetujui sebagai Proposal Tugas Akhir Karya
Surakarta,



Karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197705312005012002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wahyu Dwi Sulistyowati

NIM : 15151126

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul ***VISUAL STORY TELLING*** **SEBAGAI KONSEP PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PENANGGULANGAN BENCANA PALANG MERAH INDONESIA (PMI) SURAKARTA** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 13 Juli 2022
Yang Menyatakan

Wahyu Dwi Sulistyowati
NIM. 15151126

MOTTO

“Jadilah dirimu sendiri, dan banggalah denga apa yang kamu miliki,
Dan apapun yang terjadi percayalah pasti ada jalan keluarnya”



ABSTRAK

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin maju, salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah aplikasi. Pemanfaatan aplikasi sekarang ini digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya bidang kebencanaan. Mengingat Indonesia menjadi salah satu daerah rawan bencana, maka banyak berkembang organisasi penanggulangan bencana, salah satunya PMI Surakarta. Divisi Penanggulangan bencana terdiri dari banyak anggota, salah satunya masyarakat. Mengingat peran masyarakat ini, maka PMI sering mengadakan sosialisasi tentang penanggulangan bencana di masyarakat akan tetapi kegiatan tersebut masih kurang efektif dan belum menyeluruh, sehingga divisi penanggulangan bencana PMI Surakarta memerlukan satu wadah guna mengedukasi masyarakat dan meminimalisir resiko kerugian jika terjadi bencana. Mengingat permasalahan diatas maka, sarana aplikasi *mobile* dipilih sebagai wadah untuk penyelesaian masalah tersebut. Konsep perancangan adalah *Visual Storytelling* Penggunaan gaya ilustrasi ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam penyampaian pesan dalam fitur mitigasi bencana. Selain itu dalam perancangan akan menggunakan teknik flat desain. Penggunaan flat desain dipilih karena memiliki karakter yang minimalis, sederhana, dan mengikuti perkembangan jaman sehingga lebih efisien dalam penyampaian pesan aplikasi.

Kata Kunci : Aplikasi, Desain Antarmuka, Palang Merah Indonesia (PMI) Surakarta, Bencana, *Visual Storytelling*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah dengan memanjatkan puji styukur kehadirat Allah SWT. Karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penyusunan tugas akhir yang berjudul “*Visual Storytelling* Sebagai Konsep Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penanggulangan Bencana Palang Merah Indonesia (PMI) Surakarta” dapat diselesaikan dengan baik. Demi menjadi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana, jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

Terselesaikannya tugas akhir ini, tentu tidak luput dari bimbingan, masukan dan segala dukungan dari berbagai pihak dalam membantu proses pelaksanaan dari awal hingga akhir. Dengan penuh kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang tua beserta semua keluarga yang selalu mendukung, mendo'akan dan memberikan motivasi selama perkuliahan dan pelaksanaan tugas akhir.
2. Bapak Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum. selaku Rektor ISI Surakarta.
3. Bapak Basnendar Herry Prilosedo, S.Sn., M.Ds. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang dengan sabar telah memberikan arahan, masukan dan motivasi dalam proses perancangan tugas akhir kekaryaannya ini.
4. Ibu Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Desain sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan masukan selama proses perkuliahan.

5. Bapak Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual ISI Surakarta yang selalu memberikan dukungan dan membantu kelancaran dalam proses perancangan dan penulisan laporan tugas akhir kekaryaannya ini.
6. Seluruh Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, yang telah memberikan wawasan serta ilmu yang bermanfaat sehingga dapat membantu kelancaran proses perancangan tugas akhir ini.
7. Palang Merah Indonesia (PMI) Surakarta yang telah memberikan izin untuk dijadikan sebagai objek penelitian tugas akhir.
8. Bapak Theo Widi Gunawan selaku kepala IT PMI Surakarta, dan seluruh staff PMI Surakarta yang telah bersedia memberikan informasi dan membimbing penulis selama proses perancangan tugas akhir.
9. Bapak Yusuf Nugroho yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi mengenai *user interface*.
10. Suamiku tersayang yang selalu mendampingi dan memberikan motivasi dalam mengerjakan tugas akhir.
11. Monika, Alm. Ryan Ahmad Yunus, Mimin, Sarah, Kevin, Ika, Yaya, dan rekan – rekan Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Surakarta yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung dan membantu penulis.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu – persatu yang telah turut mendukung, memotivasi, dan membantu dalam proses perancangan dan penulisan laporan tugas akhir kekaryaannya ini.

Penulis menyadari bahwa dalam perancangan dan penulisan tugas akhir laporan kearyaannya ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diperlukan demi pengalaman dan penelitian yang serupa. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

Surakarta, 30 Mei 2022

Wahyu Dwi Sulistyowati



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Gagasan Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan.....	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis.....	7
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	7

F. Landasan Penciptaan	14
1. Pengertian Bencana dan Mitigasi Bencana	14
2. Aplikasi <i>Mobile</i>	16
3. <i>User Experience</i> (UX).....	17
4. Desain Antarmuka / <i>User Interface</i>	18
5. <i>Usability Testing</i>	22
6. `Gaya <i>Visual Storytelling</i>	23
7. Ilustrasi <i>Flat Design</i>	24
8. Logo Sebagai Identitas Visual.....	26
9. Media Promosi Sebagai Pengenalan Aplikasi.....	28
G. Metode Penciptaan.....	31
1. Metode Pengumpulan Data	31
2. Metode Analisis Data	33
3. Metode Perancangan	34
4. Alur Perancangan	37
1. Sistematika Penulisan	39

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

A. Palang Merah	41
1. Gerakan Palang Merah dan Bulan Sabit Merah Internasional	41
2. Lambang Palang Merah.....	44

3. Sejarah Palang Merah Indonesia (PMI)	47
4. Divisi Penanggulangan Bencana (PB).....	51
B. Sejarah Palang Merah Indonesia (PMI) Surakarta.....	53
C. Kondisi Geografis dan Kejadian Bencana di Kota Surakarta	58
D. Studi Komparasi Aplikasi	62
1. Website Palang Merah Indonesia	64
2. SIGAPP (Sidoarjo Tanggap)	66
E. Analisis Data	68
1. Kekuatan (<i>Strength</i>)	68
2. Kelemahan (<i>Weakness</i>)	68
3. Peluang (<i>Opportunity</i>)	69
4. Ancaman (<i>Threat</i>)	69

BAB III

KONSEP PERANCANGAN KARYA

A. Konsep Komunikasi	70
1. Tujuan Komunikasi	70
2. Strategi Komunikasi	71
B. Konsep Media	71
1. Tujuan Media	71
2. Strategi Media	72
C. Konsep Kreatif	75

1. Tujuan Kreatif	75
2. Strategi Kreatif	75
D. Konsep Desain	76
1. Identitas Visual.....	77
2. Konsep Desain Antarmuka.....	88
3. Konsep Media Promosi Aplikasi Taruna	113

BAB IV

VISUALISAI KARYA

A. Identitas Visual.....	123
1. Logo Aplikasi Taruna.....	123
2. <i>Graphic Standard Manual</i> (GSM) Logo Aplikasi Taruna	125
B. Desain Antarmuka.....	129
1. Desain Antarmuka Aplikasi Taruna	129
2. Ilustrasi <i>Visual Storytelling</i> Aplikasi Taruna	142
3. Desain <i>Icon</i> Aplikasi Taruna	147
4. <i>Usability Testing</i>	148
C. Pengaplikasian Media Promosi Aplikasi Taruna	155
1. Media Lini Atas Instagram.....	155
2. Media Lini Bawah	156

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan	170
B. Saran.....	175
DAFTAR PUSTAKA	176
LAMPIRAN.....	179



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia.....	1
Gambar 2. Tampilan Website Palang Merah Indonesia.....	11
Gambar 3. Aplikasi Sigap (Sidoarjo Tanggap).....	13
Gambar 4. Contoh Ilustrasi Visual Storytelling.....	24
Gambar 5. Bagan Perancangan Karya	38
Gambar 6. Foto Henry Dunhant, Pelopor Perhimpunan Internasional Palang Merah dan Bulan Sabit Merah	42
Gambar 7 Lambang Komite Palang Merah Internasional.....	45
Gambar 8. Lambang Negara Swiss	45
Gambar 9. Lambang Organisasi Palang Merah Di Berbagai Negara	46
Gambar 10. Markas Besar Palang Merah Indonesia.....	48
Gambar 11. Lambang Organisasi Palang Merah Indonesia.....	50
Gambar 12. Gedung Palang Merah Indonesia Surakarta	54
Gambar 13. Peta Kota Surakarta.....	59
Gambar 14. Trend Kejadian Bencana Alam di Kota Surakarta.....	61
Gambar 15. Trend Kejadian Bencana Non Alam di Kota Surakarta	61
Gambar 16. Tren Kejadian Bencana Sosial Di Kota Surakarta.....	62
Gambar 17. Website Palang Merah Indonesia.....	65
Gambar 18. Aplikasi Sigap (Sidoarjo Tanggap).....	67
Gambar 19. Moadboard Referensi Visual Tentang Bencana dan Kota Surakarta	79
Gambar 20. Alternatif Konsep Logo Aplikasi Taruna.....	80
Gambar 21. Alternatif Sketsa Logo Aplikasi Taruna.....	81
Gambar 22. Digitalisasi Logo Aplikasi Taruna	82

Gambar 23. Logo Aplikasi Taruna Terpilih.....	83
Gambar 24. Alternatif Typeface Logo Aplikasi Taruna	84
Gambar 25. Tipografi Logo Taruna	85
Gambar 26. Font Poppins Family	86
Gambar 27. Skema Warna Aplikasi Taruna	87
Gambar 28. User Persoa.....	89
Gambar 29. <i>Sitemap</i> Aplikasi Taruna	90
Gambar 30. Simbol Workflow	91
Gambar 31. Workflow Halaman Register dan Login Aplikasi Taruna	92
Gambar 32. Workflow Halaman Beranda Aplikasi Taruna.....	93
Gambar 33. Workflow Halaman Relawan Aplikasi Taruna	94
Gambar 34. Workflow Halaman Berita Aplikasi Taruna	94
Gambar 35. Workflow Halaman Profil Aplikasi Taruna.....	95
Gambar 36. Wireframe Halaman Register dan Login Aplikasi Taruna.....	96
Gambar 37. Wireframe Halaman Beranda Aplikasi Taruna.....	97
Gambar 38. Wireframe Peta rawan bencana Aplikasi Taruna.....	97
Gambar 39. <i>Wireframe</i> Fitur Laporan Kejadian Aplikasi Taruna	98
Gambar 40. <i>Wireframe</i> Fitur Nomor Penting Aplikasi Taruna.....	99
Gambar 41. Wireframe Fitur Donasi Aplikasi Taruna.....	99
Gambar 42. Wireframe Fitur Mitigasi Aplikasi Taruna	100
Gambar 43. Wireframe Fitur Cuaca Aplikasi Taruna.....	101
Gambar 44. Wireframe Halaman Relawan Aplikasi Taruna	101
Gambar 45. Wireframe Halaman Berita Aplikasi Taruna	102
Gambar 46. Wireframe Halaman Profil Aplikasi Taruna	103

Gambar 47. Sketsa Ilustrasi Halaman Informasi.....	104
Gambar 48. Sketsa Ilustrasi Informasi Fitur Laport dan Mitigasi.....	105
Gambar 49. Ilustrasi Informasi Fitur Peta Rawan Bencana.....	106
Gambar 50. Ilustrasi Informasi Fitur Nomor Darurat	107
Gambar 51. Ilustrasi Informasi Fitur Donasi	107
Gambar 52. Sketsa Mitigasi Bencana (Gempa Bumi)	108
Gambar 53. Sketsa Mitigasi Bencana (Gempa Bumi)	109
Gambar 54. Ilustrasi Empty State Donasi	110
Gambar 55. Ilustrasi Empty State Laporan	110
Gambar 56. Sketsa ilustrasi halaman relawan.....	111
Gambar 57. Desain Icon Menu Utama Aplikasi Taruna.....	112
Gambar 58. Desain Icon Fitur Aplikasi Taruna.....	113
Gambar 59. Desain media promosi instagram aplikasi Taruna	114
Gambar 60. Desain Media Promosi Safety Boots aplikasi Taruna.....	116
Gambar 61. Desain Media Promosi Rompi aplikasi Taruna.....	116
Gambar 62. Desain Media Promosi Tas P3K Aplikasi Taruna	117
Gambar 63. Desain Media Promosi Sarung Tangan Aplikasi Taruna.....	118
Gambar 64. Desain Media Promosi Topi Aplikasi Taruna.....	119
Gambar 65. Desain Media Promosi Door Gate Aplikasi Taruna.....	120
Gambar 66. Desain Media Promosi Anjungan Informasi Aplikasi Taruna.....	120
Gambar 67. Desain Media Promosi Standing Banner Aplikasi Taruna	121
Gambar 68. Desain Media Promosi Gelang Acara Aplikasi Taruna	122
Gambar 69. Logo Aplikasi Taruna.....	124
Gambar 70. Konfigurasi Logo Taruna	126

Gambar 71. Ukuran Pada Logo Taruna	126
Gambar 72. Penerapan Logo Taruna	127
Gambar 73. Inccoret logo Taruna	128
Gambar 74. Supergrafis Logo Taruna.....	129
Gambar 75. Halaman Splash Logo Aplikasi Taruna	130
Gambar 76. <i>Layout</i> Halaman Informasi Aplikasi Taruna.....	131
Gambar 77. <i>Layout</i> Halaman Registrasi dan <i>Login</i> aplikasi Taruna	132
Gambar 78. <i>Layout</i> Halaman Beranda Aplikasi Taruna	133
Gambar 79. <i>Layout</i> Halaman Fitur Laporan Bencana Aplikasi Taruna.....	134
Gambar 80. <i>Layout</i> Halaman Fitur Peta Rawan Bencana Aplikasi Taruna.....	135
Gambar 81. <i>Layout</i> Halaman Fitur Nomor Darurat Aplikasi Taruna	136
Gambar 82. <i>Layout</i> Halaman Fitur Donasi Aplikasi Taruna	137
Gambar 83. <i>Layout</i> Halaman Fitur Mitigasi Bencana Aplikasi Taruna	138
Gambar 84. <i>Layout</i> Halaman Fitur Cuaca Aplikasi Taruna.....	139
Gambar 85. <i>Layout</i> Halaman Fitur Cuaca Aplikasi Taruna.....	140
Gambar 86. <i>Layout</i> Halaman Berita Aplikasi Taruna.....	141
Gambar 87. <i>Layout</i> Halaman Menu Profil Aplikasi Taruna	142
Gambar 88. Ilustrasi <i>Visual Storytelling</i> Halaman Informasi	143
Gambar 89. Ilustrasi <i>Visual Storytelling</i> Mitigasi Bencana.....	144
Gambar 90. Ilustrasi <i>Empety State</i> Donasi.....	145
Gambar 91. Ilustrasi <i>Empety State</i> Laporan.....	146
Gambar 92. Ilustrasi Halaman Relawan.....	147
Gambar 93. Desain Icon Aplikasi Taruna.....	148
Gambar 94. Data Kuisisioner tentang Usia Responden.....	149

Gambar 95. Data Kuisisioner tentang Pekerjaan Responden	150
Gambar 96. Data Kuisisioner tentang Domisili Responden	151
Gambar 97. Data Kuisisioner tentang Pengalaman Responden	151
Gambar 98. Data Kuisisioner tentang Pendapat Responden	152
Gambar 99. Data Kuisisioner <i>Learnbility</i>	152
Gambar 100. Data Kuisisioner <i>Efficiency</i>	153
Gambar 101. Data Kuisisioner <i>Memorability</i>	154
Gambar 102. Data Kuisisioner <i>Statisfaction</i>	154
Gambar 103. Media Promosi Instagram	156
Gambar 104. Media Promosi <i>Survival Kit Safety Boots</i>	157
Gambar 105. Media Promosi <i>Survival Kit Safety Rompi</i>	159
Gambar 106. Media Promosi <i>Survival Kit Tas P3K</i>	160
Gambar 107. Media Promosi <i>Survival Kit Sarung Tangan</i>	161
Gambar 108. Media Promosi <i>Survival Kit Topi</i>	162
Gambar 109. Media Promosi Event Acara Gate	163
Gambar 110. Media Promosi Komputer Anjungan Informasi	165
Gambar 111. Media Promosi Standing Banner	166
Gambar 112. Media Promosi Gelang Acara	168

DAFTAR TABEL

Tabel 1. User Story	89
Tabel 2. Tabel Kegiatan Event Acara Taruna.....	169



DAFTAR PUSTAKA

Ambore, G., & Paul Harris. (2010). *Design Thinking*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. *Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. 2018

Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Putra Grafika.

I Khambali, S. M. (2017). *Manajemen Penanggulangan bencana*. Yogyakarta: Cv. Andi Offset.

ISO 9241-11. (1998). *Guidance on Usability*. International Organization for Standardization, 1–21.

Fandy Tjiptono. 1995. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.

Jogiyanto H.M, 1999. *Analisis dan Disain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.

Kamal Mustafa dan Widodo Teguh. 2018. *Perencanaan Dan Penyelenggaraan Event Seminar Nasional StartUp di Industri Kreatif Zaman Now Berbasis Digital Business*. Jurnal Of Applied Business Administration Vol 2. No.1. ISSN:25489909

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (1998). Jakarta : Pustaka Amani

Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset

Kotler, Philip dan Keller, Kevin Lane. (2009). *Manajemen Pemasaran*, 13th Edition. Jakarta: Erlangga.

- Kurniawan Andy.2017. *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Cerita Anak Interaktif Tentang Kisah Omar Bin Khattab untuk Usia 3-6 Tahun*. e-Proceeding of Art & Design. Universitas Telkom. Vol 4. No.3. ISSN : 2355 - 9349
- Muhammad Nauval El Ghiffary, Tony Dwi Susanto, dan Anisah Herdiyanti, 2018. *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)*. JURNAL TEKNIK ITS Vol. 7.
- Murfianti, Fitri. 2010.*Membangun City Branding Melalui Solo Batik Carnival*. Jurnal Penelitian Seni Budaya: Asintya, Vol.2 No.1.
- Pemerintah Indonesia. 2007. *Undang Undang Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penggulangan Bencana*. Lembaran RI tahun 2007. Sekertariat Negara : Jakarta
- Pemerintah Indonesia. 2008. *Undang Undang Nomor 21 Tahun 2008 tentang Penyelenggaraan Penanggulangan Bencana*. Lembaran RI tahun 2007.Lembaran Negara R1 Tahun 2008, No 4828. Sekertariat Negara : Jakarta.
- Prilosadoso, B.H. 2007. *Strategi Kreatif Sebagai Urat Nadi Periklanan*. Jurnal Ornamen. Vol. 4(1).
- Pujiyanto. (2013). *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta. C.V Andi Offset
- Ramadhan Taufik, Utomo V G. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile untuk notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi. STIMIK Semarang.Vol. 5 No.2. ISSN : 2087 - 0868
- Supardi. 2006. *Metodologi Penelitian*, Mataram : Yayasan Cerdas Press
- Surianto Rustan. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Suryadi. 2008 *.Ilustrasi yang Ilustratif*. Jurnal Dimensi vol.6 no 1.

Suteja, B.R., dan Harjoko, A., 2008. *User Interfce Design for e-learning System.Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, Yogyakarta, 21 Juni 2008.

T. Schlatter and D. Levinson, 2013. *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Elsevier.

Yunus, I Ahmad.2018. *Perancangan Desain User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika. SITKOM :Surabaya

Sumber Internet :

Joseph Down (2020, 22 Juni). *Visual storytelling for UI-UX design with Examples*.

Diakses pada 13 Oktober 2020, dari ari,
<https://www.justinmind.com/blog/guide-to-visual-storytelling-for-ux/>.

Purnamawati dan Eldarni (2001:4), Di akses dari Internet pada [http://susantotutor.](http://susantotutor.wordpress.com/category/pengertian-media-pembelajaran/)

[wordpress.com/category/pengertian-media-pembelajaran/](http://susantotutor.wordpress.com/category/pengertian-media-pembelajaran/), tanggal 29 September 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Transkrip Wawancara Petugas PMI Surakarta

Narasumber : Theo Widi Gunawan
Umur : 34 Tahun
Jabatan : Kepala IT PMI Surakarta
Waktu : 04 November 2019
Tempat : Kantor PMI Surakarta
Topik : Membahas tentang perancangan aplikasi penanggulangan bencana PMI Surakarta

Peneliti : “Selamat siang mas, perkenalkan saya Wahyu, disini saya ingin menanyakan beberapa hal tentang PMI Surakarta”

Narasumber : “Siang mbak, nggih silahkan, saya Theo bagian IT PMI Solo”

Peneliti : “Jadi mas theo di PMI Sudah berapa tahun”

Narasumber : “Sudah sekitar lima tahun lebih mbak”

Peneliti : “Oh nggih baik mas, di PMI Sendiri sudah ada sistem seperti aplikasi mobile gitu belom ya mas?”

Narasumber : “Kebetulan kita sudah punya aplikasi mbak, tapi masih seputar aplikasi khusus donor darah, untuk bagian lain belum ada aplikasi khusus mbak”

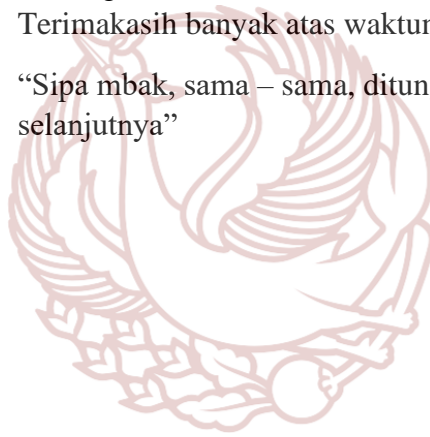
Peneliti : “Oh jadi di PMI banyak unitnya ya mas?”

Narasumber : “Iya mbak, di PMI Solo sendiri sudah ada beberapa unit khusus seperti donor darah, klinik hemodialisa, klinik jamu, griya pmi dan penanggulangan bencana mbak”

Peneliti : “Wah menarik sekali, kalau di PMI sendiri apa sudah punya aplikasi yang mencakup semua itu?”

- Narasumber : “Belum ada mbak, sementara kita ada website tapi itu hanya untuk informasi, karena kita masih fokus ke donor darah mbak”
- Peneliti : “Kalau untuk media promosi di PMI Solo sendiri, selain website ada yang lain mas?”
- Narasumber : “Ada mbak, kita pakai Instagram juga untuk media promosi dan update kegiatan tim”
- Peneliti : “Diantara banyak unit di PMI, kira” yang masih awam dan belum banyak didengar di masyarakat yang mana ya mas?”
- Narasumber : “Bagian penanggulangan bencana mbak, karena sudah ada badan penanggulangan bencana khusus seperti BPBD jadi masyarakat Solo masih jarang ada yang mendengar tentang Penanggulangan Bencana di PMI Solo”
- Peneliti : “Wah menarik sekali mas.. Kalau tugas penanggulangan bencana PMI sendiri gimana mas?”
- Narasumber : “Kita mengatasi beberapa hal yang berkaitan dengan bencana, seperti banjir, pohon tumbang dan kebakaran, serta kita menyediakan ambulans khusus bagi korban bencana”
- Peneliti : “Kenapa unit penanggulangan bencana ini masih belum banyak didengar mas?”
- Narasumber : “Mungkin karena kita lebih dikenal dengan kegiatan donor darah ya..
Dan kegiatan promosi juga masih kurang efektif”
- Peneliti : “Menurut mas Theo, seberapa penting pengenalan unit penanggulangan bencana di masyarakat?”
- Narasumber : “Lumayan penting mbak, walaupun di Surakarta sendiri bukan kota yang sering terjadi bencana, namun kegiatan mitigasi bencana di masyarakat sebenarnya sangat penting loh, karena bisa meminimalisir kerugian dimasyarakat sendiri”
- Peneliti : “Wah gitu nggih mas, kalau pendapat mas Theo mengenai aplikasi jaman sekarang kira” seperti apa?”
- Narasumber : “Berhubung saya di IT jadi ini bisa dianggap salah satu bentuk kemajuan teknologi sekarang mbak, karena sangat memudahkan di era yang serba digital seperti sekarang”

- Peneliti : “Kalau pendapat jenengan soal penggabungan unit penanggulangan bencana dengan aplikasi gimana mas?”
- Narasumber : “Sangat bisa mbak, PMI Solo sedang mengadendakan membuat tentang aplikasi penanggulangan bencana juga mbak tapi masih belum terlaksana, kalua mau bisa dijadikan bahan penelitian lanjutan mbak”
- Peneliti : “Baik mas, Kira” apa yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi penanggulangan bencana ini?”
- Narasumber : “Yang paling penting harus ada laporan, dan mitigasi bencana mbak biar bisa jadi edukasi di masyarakat, mungkin ditambah fitur yang lain seperti nomor darurat untuk memperluas jangkauan aplikasi nantinya”
- Peneliti : “Baik mas, terimakasih sebelumnya atas masukan dan saran yang telah diberikan. Mungkin next saya bakal kirim sketsa rancangan untuk desain antarmuka aplikasinya. Terimakasih banyak atas waktunya.”
- Narasumber : “Sipa mbak, sama – sama, ditunggu untuk hasil selanjutnya”



Lampiran 2



(Wawancara Theo Widi Gunawan , 34 Tahun, Kepala IT PMI Surakarta)



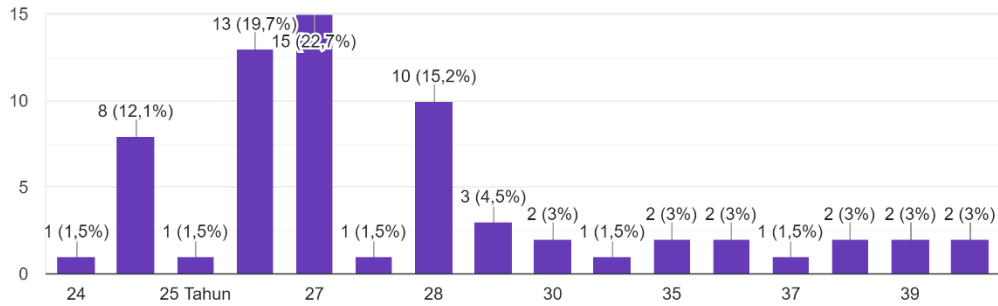
(Wawancara Online dengan Yusuf Nugroho (28 Tahun, Desainer UI Omecreative)

Lampiran 3

Hasil Survei *Usability Testing* Aplikasi Taruna oleh 66 calon user aplikasi Taruna

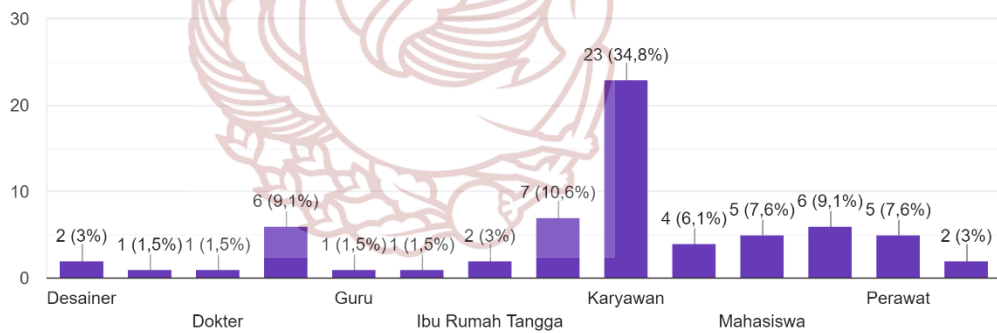
Umur

66 jawaban



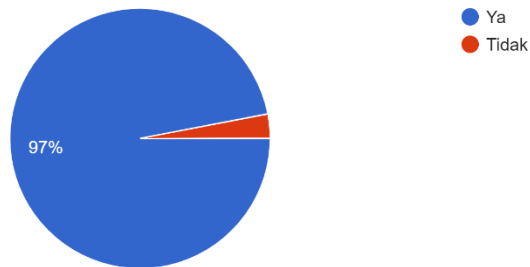
Pekerjaan

66 jawaban



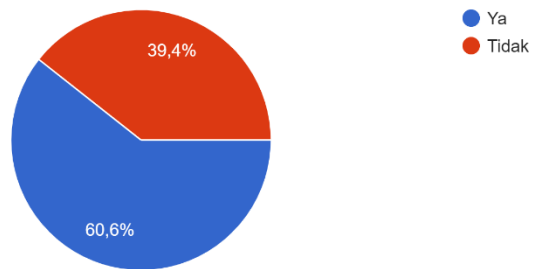
Apakah anda berdomisili di Surakarta?

66 jawaban



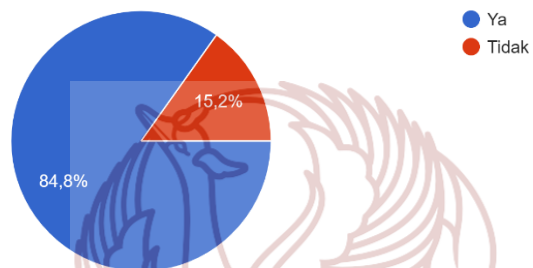
Apakah anda pernah mendengar aplikasi tentang tanggap bencana?

66 jawaban



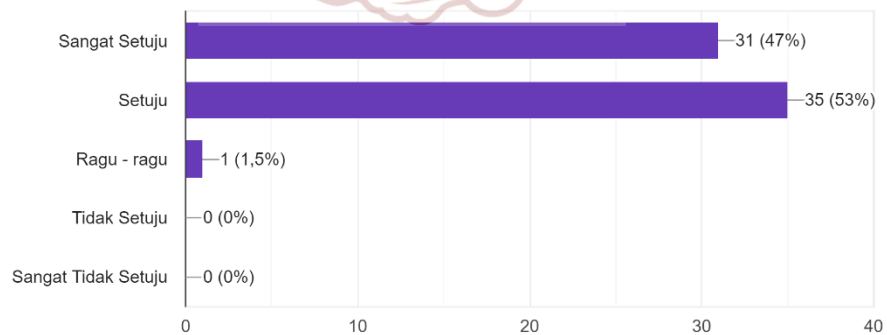
Apakah anda tertarik dengan aplikasi penanggulangan bencana?

66 jawaban



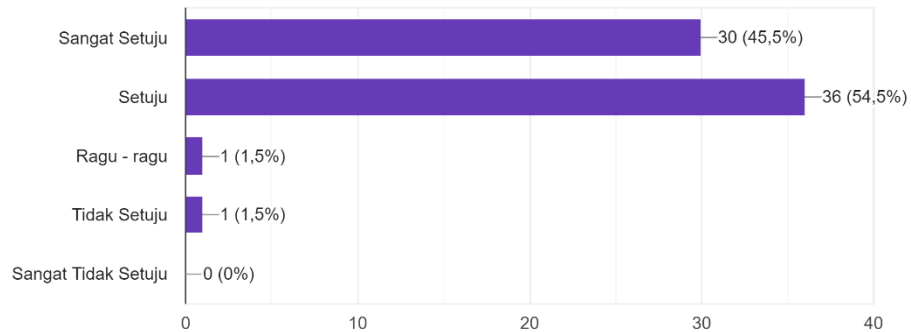
Apakah alur tampilan pada aplikasi Taruna mudah dipahami?

66 jawaban



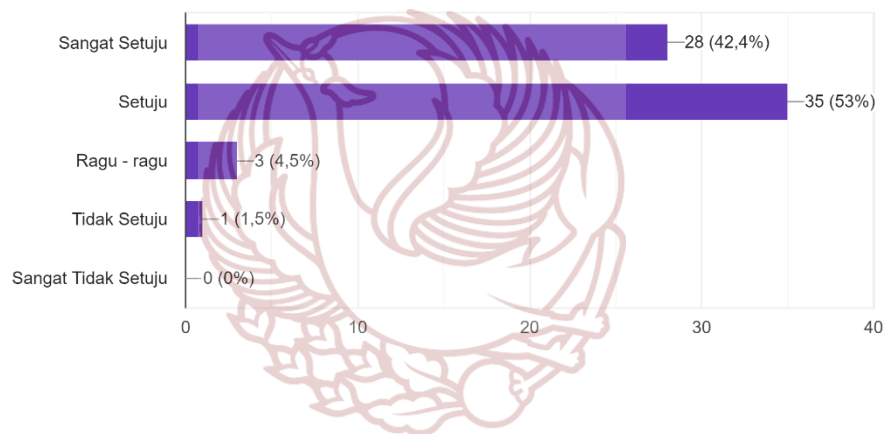
Apakah fitur pada aplikasi Taruna sudah efisien dan berguna untuk menangani masalah seputar penanggulangan bencana?

66 jawaban



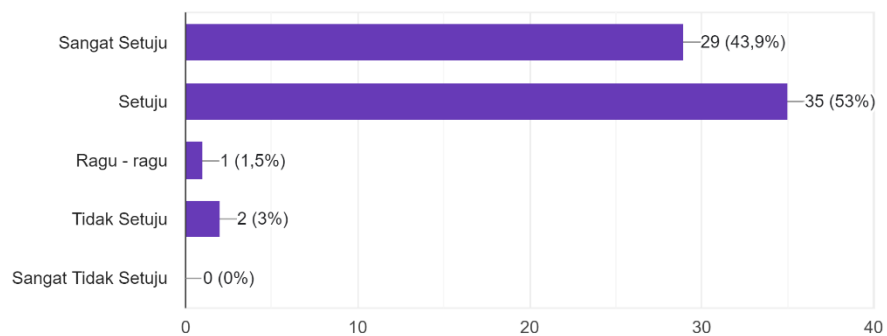
Apakah tata letak fitur , menu dan tampilan pada aplikasi Taruna mudah diingat?

66 jawaban



Apakah aplikasi Taruna sudah dapat memuaskan anda dari segi fitur dan tampilan (desain) yang ditawarkan ?

66 jawaban



Kesan dan pesan setelah mencoba prototipe aplikasi Taruna

20 jawaban

Its a great idea

Bagus bisa untuk memantau jika terjadi bencana disekitar kita

Bagus cuman kurang tertarik dengan kegiatan kebencanaan

Aplikasi yang bisa sangat membantu

Sangat membantu

Sangat membatu, good job!

Mantab!!

Maaf tidak terlalu tertarik

Good!

