

PERANCANGAN APLIKASI SMART CAMPUS GUIDE – FIND MY BUILDING

Sandi Yusup¹, Andreas Rio Adriyanto² dan Bijaksana Prabawa

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat 40257
sandiyusup@student.telkomuniversity.ac.id | andreasrio@telkomuniversity.ac.id | beejaksana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kesulitan dalam mencari informasi gedung di kawasan Telkom University menjadi permasalahan bagi mahasiswa baru, mahasiswa aktif, dosen, dan pengunjung Telkom University. Terutama system signage atau penunjuk arah yang ada saat ini di kawasan Telkom University belum sepenuhnya optimal dalam memberikan informasi secara menyeluruh. Permasalahan utama yang dihadapi seperti kurangnya informasi lokasi gedung dan arah navigasi. Hal ini mengakibatkan kebingungan, dan keterlambatan bagi pengguna kampus. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukannya perancangan aplikasi navigasi berbasis *real-time* yang menyediakan informasi terkait lokasi gedung dan informasi lainnya, dengan pendekatan UI/UX. Metode yang diterapkan pada penelitian menggunakan *Design Thinking*, yang meliputi 5 tahap di antaranya *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, serta *test*. Setelah data terkumpul dilakukannya analisis data dengan menggunakan wawancara, observasi, dan matriks perbandingan. Aplikasi yang dibuat dalam bentuk *prototype mobile app* yang menampilkan navigasi petunjuk arah secara *real-time* dan informasi mengenai letak gedung yang ada di kawasan Telkom University. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan aplikasi *mobile app* yang dapat membantu mahasiswa baru, mahasiswa aktif, dosen, dan pengunjung saat berada di kawasan Telkom University. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu pengguna terhadap permasalahan yang ada.

Kata kunci: Navigasi Kampus, UI/UX, Aplikasi Digital, Sistem Petunjuk Arah.

Abstract: Difficulty in finding building information in the Telkom University area is a problem for new students, active students, lecturers, and visitors to Telkom University. Especially the signage system or directions currently in the Telkom University area are not fully optimal in providing comprehensive information. The main problems faced are the lack of information on building locations and navigation directions. This results in confusion and delays for campus users. To overcome this, this study aims to overcome these problems by creating a real-time navigation application that provides information related to building locations and other information, with a UI/UX approach. The method used in this study uses Design Thinking, which consists of five stages: *empathize*, *define*,

ideate, prototype, and test. Following data collection, comparison matrices, observations, and interviews were used for data analysis. The program, which is a mobile app prototype, shows building locations in the Telkom University region together with real-time navigation instructions. The results of this study are in the form of a mobile app design that can help new students, active students, lecturers, and visitors while in the Telkom University area. It is hoped that this application can help users with existing problems.

Keywords: Campus Navigation, UI/UX, Digital Application, Directional System.

PENDAHULUAN

Telkom University merupakan perguruan tinggi swasta yang dikelola oleh BUMN dan berlokasi di Jalan Telekomunikasi Nomor 1, Bojongsoang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Kampus ini resmi berdiri pada 14 Agustus 2013 atas prakarsa Ir. Cacuk Sudarjanto. Pembentukannya merupakan hasil penggabungan 4 lembaga pendidikan di bawah YPT (Yayasan Pendidikan Telkom), yaitu IT Telkom (Institut Teknologi Telkom), IM Telkom (Institut Manajemen Telkom), Politeknik Telkom, serta STISI Telkom (Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia Telkom). Telkom *University* juga meraih akreditasi “Unggul” oleh BAN-PT, serta akreditasi Internasional seperti ASIC, ABEST21 dan IABEE. Dengan lebih dari 29.000 mahasiswa yang tersebar di 7 fakultas dan 23 program studi.

Kampus seluas 48 hektar ini memiliki berbagai jenis fasilitas untuk segala kegiatan akademik dan non-akademik. Kampus ini memiliki tujuh fakultas, seperti Fakultas Informatika, Rekayasa Industri, Ekonomi Bisnis, Teknik Elektro, Industri Kreatif, Komunikasi dan Bisnis, serta Ilmu Terapan. Selain itu, Telkom *University* menyediakan sebanyak total 18 gedung asrama yang di peruntukan kepada mahasiswa baru setiap tahunnya, yang terbagi menjadi 10 gedung putra dan 8 gedung putri. Untuk fasilitas lain yang dimiliki Telkom *University* seperti adanya dua jogging track, yaitu di depan kantor pemasaran dan admisi, dan di sekeliling Danau Situ Techno, lapangan futsal, kolam renang, coffee shop, dan taman yang menjadi ruang publik di mana orang-orang melakukan aktivitas individual maupun

kelompok (Rustam Hakim, 1987). Terdapat juga Transportasi dalam lingkungan kampus seperti sepeda beam, bus, dan tuc-tuc.

Dengan banyaknya fasilitas kampus tersebut, muncul masalah orientasi lokasi gedung yang tidak hanya di alami oleh kalangan mahasiswa tetapi juga dosen, staff, dan pengunjung, yang terkadang masih sulit dan kebingungan dalam menemukan gedung yang dimaksud, terlebih sign system yang ada saat ini masih belum sepenuhnya memadai. Banyak area yang tidak memiliki regulasi atau tanda identitas yang jelas, dan penempatan yang kurang strategis, sehingga mahasiswa, dosen, dan pengunjung, kesulitan menemukan informasi dan gedung yang dicari. di saat yang sama, keberadaan sign system sangatlah penting karena berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengunjung melalui grafik pada objek fisik (Calorie Christ & Vanden-Eynden David, n.d.)

Maka dari permasalahan yang ada, diperlukan solusi yang tidak mencakup system signage saja, tetapi juga informasi arah setiap gedung. Oleh karena itu diperlukan platform yang menyertai sehingga dipilihlah aplikasi. Aplikasi ini dapat memberikan Informasi yang lengkap, termasuk petunjuk arah, lokasi bangunan, dan peraturan yang berlaku.

Aplikasi digital telah menjadi alat yang populer bagi kebanyakan orang dalam menyebarkan informasi. Dengan terus berkembangnya sebuah Aplikasi (mobile apps), jangkauan pengguna terhadap penggunaan mobile apps juga ikut meningkat. Saat ini, mobile apps telah menjadi media yang sangat efisien untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Hal ini tentunya membawa manfaat lebih lanjut bagi aktivitas pengguna sehari-hari. Saat ini, mobile apps telah menjadi media yang sangat efisien untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Hal ini tentunya akan membawa manfaat lebih lanjut bagi aktivitas pengguna sehari-hari.

Berdasarkan informasi laporan dari Website Data.Adjust, pada tahun 2022 sebanyak 80% pengguna mobile apps di Indonesia diperkirakan akan mencapai

lebih dari 212 juta pengguna . Hal ini menjadikan mobile apps sebagai alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses Pendidikan, layanan, serta penyedia informasi terkait sign system dan navigasi denah suatu bangunan. Dengan tingginya minat dalam menggunakan mobile apps di kehidupan sehari-hari akan dapat membantu kebutuhan pengguna. Sehingga para pengguna tidak perlu merasa kebingungan akan adanya informasi mengenai sign system dan letak suatu Gedung.

Berdasarkan pemaparan di atas, Solusi yang ditawarkan adalah perancangan aplikasi yang bertujuan untuk membantu mahasiswa, dosen, dan pengunjung dalam mencari informasi dan memberikan navigasi yang jelas menuju lokasi gedung yang diinginkan, dan juga perancangan sign system yang baik sebagai media pendukung dalam mencari arah di lapangan. Melalui pemanfaatan beberapa fitur yang terdapat di aplikasi, pengguna akan mendapatkan informasi secara real-time dan efisien. Diharapkan aplikasi ini menjadi alat yang dapat diandalkan untuk membantu mahasiswa, dosen, dan pengunjung dalam menemukan apa yang mereka butuhkan dan meningkatkan kenyamanan beraktivitas. Dengan demikian, penggunaan aplikasi ini dapat membantu kebutuhan mahasiswa, dosen, dan pengunjung dalam mencari informasi seputar lokasi gedung di kawasan telkom *university* dengan cara yang lebih efisien dan cepat. Aplikasi ini dikembangkan secara terpisah dengan aplikasi Mytelu karena tujuan dan fungsi kedua aplikasi ini berbeda, Mytelu memiliki fungsi sebagai jadwal update untuk mahasiswa dan dosen seperti jadwal kuliah, berita kampus, dan informasi terkait akademik lainnya. Sementara aplikasi Find my Building berfokus kepada Navigasi atau penunjuk arah secara real-time untuk mengetahui lokasi gedung, ruang, dan fasilitas lainnya yang ada di kawasan Telkom *University*. Apabila kedua aplikasi itu digabungkan dikhawatirkan akan mengganggu aplikasi utama yaitu *Mytelu* dan juga dikhawatirkan akan mengurangi kecepatan terhadap fungsi dari navigasi itu sendiri. *Find my Building* dapat lebih cepat dan fleksibel

terhadap kebutuhan lapangan tanpa bergantung kepada aplikasi utama. Sedangkan *Mytelu* merupakan aplikasi internal yang diakses oleh civitas Telkom *University* dengan menggunakan akun institusi, sehingga apabila masyarakat luar seperti orang tua, vendor, atau tamu yang bukan bagian dari Telkom *University* tidak memiliki izin untuk mengaksesnya. Dengan itu dibuatnya aplikasi Find my Building secara terpisah dengan *Mytelu*, semua kalangan dapat menggunakan aplikasi ini.

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini menjelaskan mengenai strategi dan pendekatan dalam merancang aplikasi *Find My Building* dengan menggunakan pendekatan kualitatif, Tujuannya agar bisa memahami fenomena dan kebutuhan yang ada di kawasan Telkom *University* terkait permasalahan arah gedung dan navigasi. Fokus utama penelitian ini yaitu dengan merancang *mobile app* yang mampu mengatasi permasalahan tersebut melalui pendekatan *user-centered design* dalam kerangka *design thinking*.

Kasus yang diangkat dalam penelitian ini yaitu berdasarkan permasalahan nyata yang ada di Telkom *University*, dengan target seperti Mahasiswa baru, Mahasiswa Aktif, Dosen, dan Pengunjung Kampus. Dengan narasumber seperti Ahli UI/UX, Ahli EGD, Ahli Back-End. Pada Pengumpulan data terbagi menjadi 2 sumber, yaitu Primer dan Sekunder. Data Primer dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan Ahli, dan Observasi Lapangan mengenai sistem signage yang ada di kawasan Telkom *University*. Sementara Data Sekunder melalui Studi Pustaka Digital ataupun Cetak, seperti Jurnal Ilmiah, Buku, dan Aplikasi Sejenis.

Analisis Data dilakukan dengan menggunakan metode Analisis Visual melalui pendekatan Edmund Feldman, terdiri atas deskripsi, analisis, interpretasi,

dan perbandingan terhadap element visual untuk mencari tahu kelebihan dan kekurangan pada aplikasi yang dianalisis, dan itu menjadi acuan dalam proses perancangan aplikasi. Dengan kerangka kerja yang terstruktur, Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang baik, serta menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada di kawasan Telkom *University*.

HASIL DAN DISKUSI

Merujuk dari temuan penelitian yang dilaksanakan bahwasanya Sistem *Signage* yang ada di Telkom *University* belum sepenuhnya memadai. Dan merujuk dari hasil Observasi serta Wawancara yang sudah dilaksanakan bahwasanya masih banyak Mahasiswa yang kebingungan untuk mencari arah gedung, terutama sistem *signage* yang ada di Telkom *University* belum sepenuhnya optimal. *Signage* yang ada di Telkom *University* dinilai kurang informatif dan juga beberapa *signage* yang ada terlihat rusak sehingga mahasiswa terkendali dalam memahaminya (Calori & Vanden-Eynden, n.d.) menekankan bahwa sangat penting dalam menyampaikan informasi yang informatif melalui elemen grafis di *public space*.

Sebagai solusi terhadap permasalahan diatas, aplikasi Find My Building dirancang melalui pendekatan UI/UX dan *Design Thinking*. Prototype aplikasi ini menampilkan fitur *maps* interaktif, pencarian gedung, fasilitas, informasi terkait kawasan kampus, dan terdapat akses tamu yang dinamakan *Explore as Guest*. Dengan itu aplikasi ini memiliki keunggulan yang terletak pada keterbukaan akses yang tidak hanya fokus pada civitas kampus saja, tetapi dapat diakses oleh masyarakat luar.

Sebagai Perbandingan aplikasi MazeMap, Lost on Campus, dan Staffordshire Maps menjadi acuan dalam perancangan aplikasi MyBuildingg agar menciptakan hasil yang maksimal.

Tabel 1 Analisis data aplikasi sejenis

Aplikasi Mobile	MazeMap	Staffordshire University Maps	Lost On Campus
Logo	 Logo pada aplikasi mazemap menggunakan grafis minimalis membentuk huruf "M" yang menjadi branding dari nama "Mazemap"	 Logo pada aplikasi ini menggunakan identitas dari logo universitasnya, sehingga terkesan formal dan sangat akademik.	 Logo pada aplikasi Lose On Campus menggunakan icon lucu seperti panda yang terkesan friendly dan menyenangkan
Aplikasi			
Temuan Aplikasi	 Tampilan sangat mudah dimengerti, <i>user friendly</i>, dan fokus terhadap kebutuhan navigasi dan informasi lainnya.	 Tampilan terkesan sangat profesional, dan fitur yang ditampilkan lebih fokus terhadap kebutuhan mahasiswa.	 Tampilan sangat menyenangkan, dengan warna terang yang memberi kesan kehangatan, fitur yang ditampilkan sangat banyak, seperti navigasi dan fasilitas lainnya.
Konsep	Aplikasi ini lebih fokus terhadap kebutuhan pengguna seperti navigasi indoor yang terintegrasi dengan GPS.	Aplikasi ini mengedepankan kebutuhan mahasiswa Staffordshire University, dengan konsep profesional dan akademik.	Aplikasi ini mengusung konsep menyenangkan dengan tampilan penuh warna dan <i>user friendly</i> , menjadikan aplikasi ini sering digunakan mahasiswa di australia
Fitur	• <i>Navigasi real-time</i> • <i>Navigasi 3D & 2D</i>	• <i>Location Search</i> • <i>Navigations Assistance</i> • <i>Plan</i> • <i>Offers</i>	• <i>Campus Directory</i> • <i>Interactive Maps</i> • <i>Offline Access</i> • <i>Community-based tips</i>

	• <i>Point of Interest (Information, Food & Drink, Students Krivier, Universitas)</i> • <i>Report</i> • <i>Share</i> • <i>Search</i> <i>Setting (Accessibility, Language, Distance Units)</i>	• <i>What's On</i> • <i>Info</i> <i>List View (Study Spaces, University Building, Shops, Food & Drink, Information & Device, Facilities)</i>	• <i>Search (Building, Coffe, Labs, Toilet, Parking, ATMs, and more)</i> <i>Student VIP</i>
<i>User Interface (UI)</i>			
Tata Letak/ <i>Layout</i>	<i>Layout yang ditampilkan mudah dipahami.</i>	Tampilan pada aplikasi ini mudah diakses bagi pengguna baru, sehingga tidak menyulitkan pengguna.	Memiliki <i>layout</i> yang baik, mudah dipahami, dengan icon yang lucu membuat pengguna senang dalam menggunakannya.
Warna	Warna yang ditampilkan tidak ada yang mencolok, semua terlihat seimbang.	Menggunakan warna sesuai dengan warna branding universitasnya yaitu warna merah.	Menggunakan warna cerah dengan warna dominan oren.
Tipografi	Tipografi yang dipergunakan yaitu sans-serif yang sering digunakan dikarenakan mudah dibaca.	Tipografi yang digunakan adalah sans-serif agar aplikasi terlihat profesional sesuai dengan <i>brandingnya</i> .	Menggunakan Tipografi sans-serif reguler dan dipadukan dengan sans-serif bold, sehingga terlihat kontras antara informasi 1 dan lainnya.
<i>Iconography</i>	Lebih mendominasi Tulisan dibandingkan <i>icon</i> , <i>icon</i> yang digunakan <i>basic icon</i> berwarna hijau, dan merah.	Menggunakan <i>flat icon</i> berwarna merah dan putih, yang terkesan profesional.	Menggunakan banyak sekali <i>basic icon</i> dengan penerapan sesuai kebutuhannya.
<i>User Experience (UX)</i>			
<i>Effectiviness</i>	√	√	√
<i>Efficiency</i>	√	√	√
<i>Learnibility</i>	√	√	√
<i>Memorability</i>	√	√	√
<i>Error handling</i>	√	-	-
<i>Satisfaction</i>	√	√	√

Kesimpulan

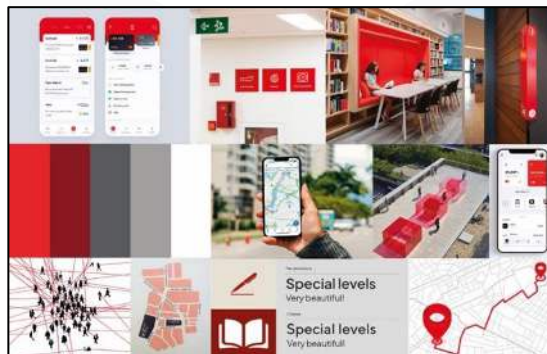
Berdasarkan hasil analisis aplikasi sejenis yang sudah dilakukan, terdapat tiga aplikasi sejenis yang memiliki fitur navigasi yang diperuntukan dalam mencari arah lokasi dan informasi fasilitas. Dari tiga aplikasi tersebut salah satunya memiliki fitur error handling, dimana aplikasi tersebut bernama MazeMap adalah aplikasi yang memiliki fitur error handling yang berfungsi ketika pengguna tersesat dalam navigasi, aplikasi ini dapat mengatasi masalah tersebut dengan cara kembali ke posisi awal, atau home page, Meskipun begitu tiga aplikasi ini belum cukup dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa karena masih banyak sekali kebutuhan mahasiswa, dosen, dan pengunjung diluar tiga aplikasi tersebut. Visual yang telah disajikan dari tiga aplikasi ini sangat baik, sehingga mudah dimengerti oleh pengguna.

sumber: Sandi Yusup (2025)

Konsep Perancangan

Berdasarkan konsep desain yang dirancang, aplikasi ini akan dirancang dengan konsep visual yang tidak jauh berbeda dengan aplikasi Mytelu, dengan tujuan agar aplikasi terkonsep sama dengan aplikasi yang ada.

Moodboard

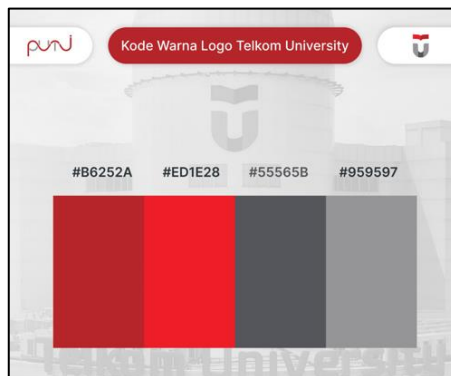


Gambar 1 Moodboard

Sumber: dokumentasi penulis

Moodboard ini menjadi acuan untuk perancangan aplikasi yang akan dibuat. Pada *moodboard*, Terdapat hubungan antara pengguna dan lingkungan yang ada di kawasan Telkom University, dengan berkomunikasi lewat media visual seperti *signage* dan navigasi seperti maps, dengan penggunaan warna yang tercermin dari branding Telkom University.

Warna



Gambar 2 warna

Sumber: it.telkomuniversity.ac.id

Warna yang digunakan pada perancangan aplikasi ini, menggunakan warna *branding* dari Telkom University, 2 jenis merah (#B6252A, #ED1E28), abu, terdapat 2 jenis warna (#55565B, #959597) dan putih (ffffff), warna-warna tersebut diambil dari identitas Telkom University.

Tipografi



Gambar 3 Tipografi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Font dalam perancangan aplikasi ini ialah menggunakan font “Plus Jakarta Sans” karena font ini terlihat *Clean, Modern*, dan Profesional, sehingga sangat cocok dengan konsep yang dibuat. Bentuk font ini mudah dibaca, sehingga pengguna tidak akan merasa kesulitan saat memahaminya.

Gambar



Gambar 4 Gambar

Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, gambar yang ditampilkan dapat berfungsi dalam menyampaikan informasi kepada audiens, gambar yang ditampilkan pada aplikasi ini adalah gambar gambar aktivitas yang ada di telkom *university*, seperti, gedung, taman, ruang kelas, ruang dosen, dan ruangan lainnya.

Hasil Perancangan

Logo

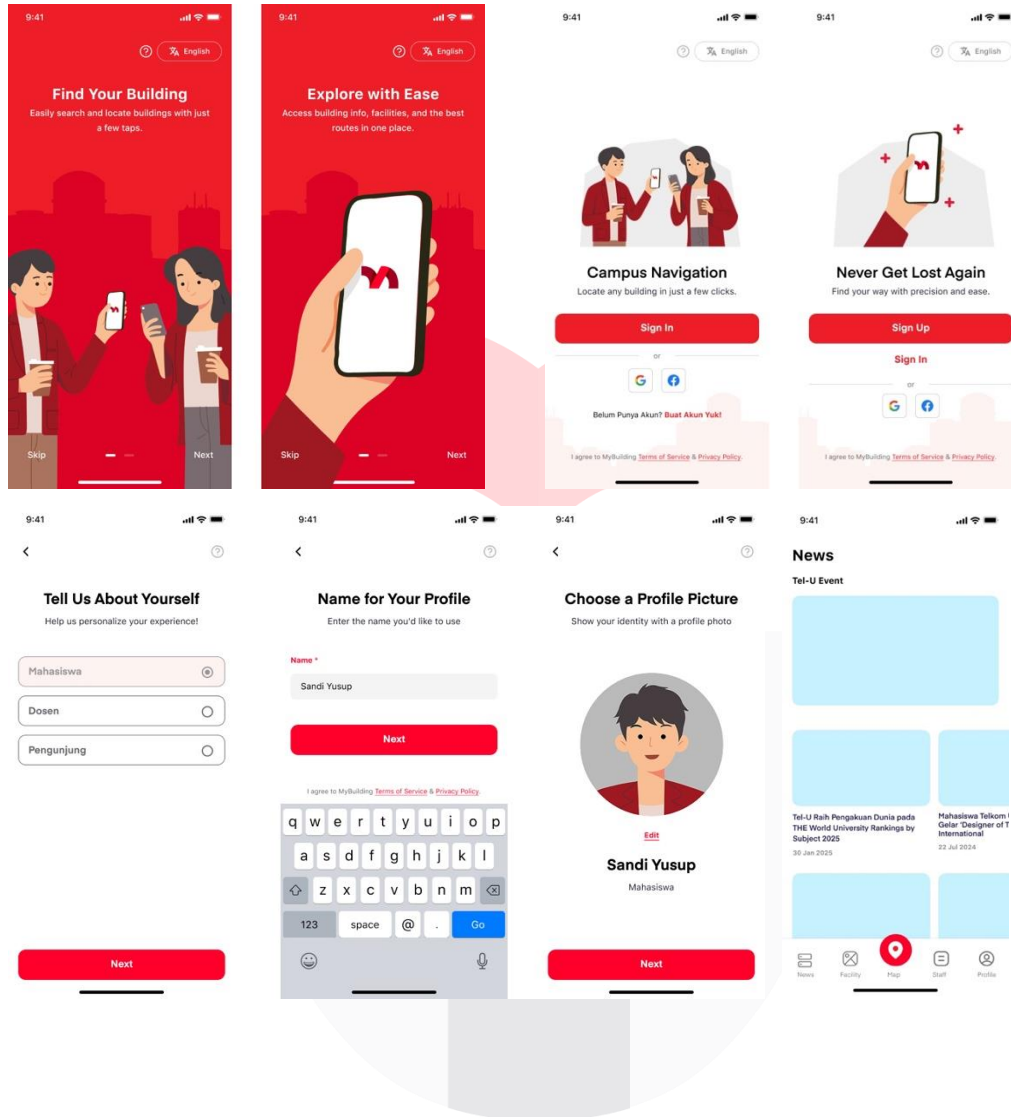
Nama Aplikasi: My Building Inisial dari "My" Simbol kepemilikan personal & keterhubungan user Basis bentuk logo utama Kampus sebagai ruang publik digital Gaya Visual Minimalis, modern, datar Garis melengkung - kesan rute Kontras tinggi - agar terbaca kecil maupun besar Bisa animatif (misal: animasi garis jadi huruf "M")	Inspirasi Visual Bentuk jalan berliku Rute kampus, belokan, titik temu Jalur pejalan kaki / rute antar gedung Simbol mobilitas kampus Simetris namun dinamis Menyerupai "jalan" yang membentuk huruf "M" Makna Tersembunyi Dua belokan - dua kaki pengguna melangkah Persimpangan - simbolisasi kampus sebagai titik temu	
		
Semua dimulai dari belokan kecil. Garis lengkung yang menggambarkan arah, rute, dan pilihan jalan — simbol dari perjalanan mahasiswa di kampus yang dinamis. Elemen ini menjadi dasar filosofi logo: bukan sekadar huruf, tapi sebuah arah.	Dari arah menjadi identitas. Belokan yang tadi acak, kini menyatu membentuk huruf 'M' — inisial dari 'My'. Desain ini mulai memadukan fungsi dan bentuk: navigasi kampus yang personal, langsung, dan intuitif.	bentuk akhirnya — logo 'M' yang modern, minimalis, tapi penuh makna. Dua belokan menjadi satu kesatuan utuh: menggambarkan koneksi antara pengguna dan ruang kampus. Logo ini bukan hanya penanda, tapi penunjuk jalan bagi pengalaman digital di lingkungan Telkom University.

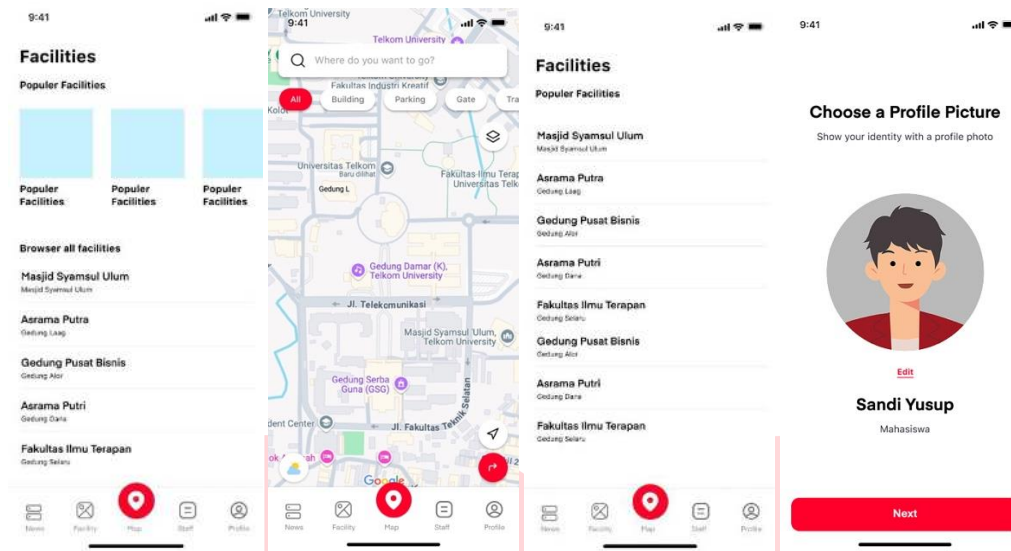
Gambar 5 Hasil Perancangan Logo

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pemilihan Logo dimulai dari memikirkan object, seperti aplikasi ini mengambil objek belokan jalan, seperti dengan konsep aplikasinya, aplikasi ini berfungsi sebagai navigasi petunjuk arah. Setelah terpilih objek, sketsa objek tersebut menjadi sebuah desain yang baik, seperti contoh diatas, belokan jalan yang dihasilkan terlihat leboh simple dan modern, belokan jalan ini memiliki makna tersendiri seperti titik temu antara satu dan lainnya. Penggunaan warna merah pada logo memiliki simbol kemajuan, kesuksesan, dan keberanian dalam mengambil langkah.

Hasil Perancangan Aplikasi





Gambar 5 Hasil Perancangan Aplikasi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil Perancangan Aplikasi MyBuilding ini menggunakan UI yang *modern*, dan mudah di mengerti oleh pengguna, dengan menggunakan warna yang mengusung dari warna Branding Telkom *University*, aplikasi ini terlihat selaras dengan aplikasi yang dimiliki Telkom yaitu Aplikasi *MyTelu*. Dengan prototype yang mudah dimengerti berharap pengguna bisa menggunakannya dengan mudah dan bisa menjadi solusi yang baik untuk permasalahan yang ada dikawasan Telkom *University*.

Media Pendukung

Instagram Feed



Gambar 6 Instagram Feed

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 7 Instagram Story

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 8 T-Shirt

Sumber: Dokumentasi Penulis



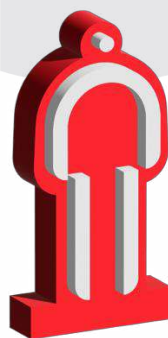
Gambar 9 *Tote Bag*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 10 *Brochure*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 11 *Pictogram 3D*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 12 *Brochure Lipat*

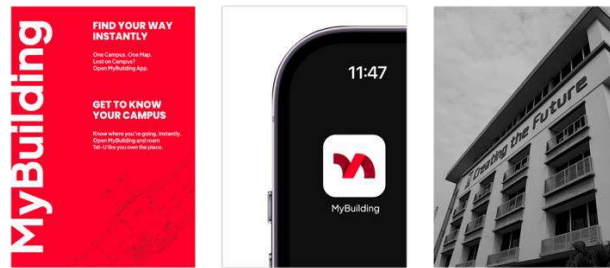
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 13 *Signage Wall*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 14 *Pictogram Card*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 15 *Brochure Board*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Media Pendukung yang dibuat yaitu bertujuan untuk memperkuat penyampaian informasi, membangun kepercayaan, dan membantu mempromosikan media utama yaitu aplikasi sehingga pengguna bisa mengetahui aplikasi MyBuilding yang memiliki fungsi untuk mempermudah mahasiswa dalam mencari arah gedung, dan informasi lainnya yang ada dikawasan Telkom University.

KESIMPULAN

Dapat Disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi *MyBuilding* ini bisa membantu Mahasiswa Baru, Mahasiswa Aktif, Dosen, dan Pengunjung yang ada di kawasan Telkom University dalam mencari arah navigasi dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini menyediakan berbagai Informasi mengenai Informasi lokasi dan penunjuk arah berbasis real-time melalui tampilan maps yang mudah dimengerti dan informatif. Aplikasi ini juga bisa diakses tidak hanya oleh civitas Kampus saja, tetapi diluar kampus seperti masyarakat bisa mengaksesnya juga. Dengan berbasis digital seperti *Mobile app* ini diharapkan aplikasi ini dapat menjadi alat bantu dalam meningkatkan permasalahan dan kenyamanan civitas kampus.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziza Alfa Faticha Rifda. (2020). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona dan User Journey. *Vol. 3, No. 2, 7*.
- Calorie Christ, & Vanden-Eynden David. (n.d.). *Signage and Wayfinding Design*.
- Dam, R. F., & Yu, T. (2020). *Design Thinking: Get Started with Prototyping*.
- Darman, F., Ciptosari, F., Paulus, Y., & Wadhi, H. (2024). Analisis Customer Journey Pengguna Noabike: Strategi Pemasaran Digital dan Transportasi Berkelanjutan di Labuan Bajo (Vol. 18, Issue 2).
<https://doi.org/10.9744.pemasaran.18.2.107-114>
- Gunawan, T., & Kom, S. M. T. I. (2024). *BUKU AJAR MULTIMEDIA PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA. EUREKA MEDIA AKSARA*.
- AA Razi, IR Mutiaz, P Setiawan. (2018) "Perancangan Metode Desain Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer". Jurnal Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung. Bandung.
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283.
<https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Idris Mootee. (2013). *Design Thinking for Strategic Innovation What They Cant Teach You at Business or Design School*.
- Kevin Lynch. (1960). *The Image of The City*.
- Mäkinen, S., & Seppänen, M. (2007). Assessing business model concepts with taxonomical research criteria: A preliminary study. *Management Research News*, 30(10), 735–748. <https://doi.org/10.1108/01409170710823458>
- Muhajirin, O., & Pd, M. (n.d.). *DESAIN PRODUK, PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUPNYA*.
- Andreas Rio Adriyanto (2018). Perancangan Desain Aplikasi Galeri Nasional

Indonesia,1586.

Muhammad, I., & Mirza, M. (n.d.). *Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain*

Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia.
186

Muhammad Nauval El Ghiffari. (2018). *ANALISIS KOMPONEN DESAIN LAYOUT, WARNA, DAN KONTROL PADA ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI MOBILE BERDASARKAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN.* 15.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *You're holding a handbook for visionaries, game changers, and challengers striving to defy outmoded business models and design tomorrow's enterprises. It's a book for the... written by.*

Swasty, W., & Utama, J. (2019). *WARNA SEBAGAI IDENTITAS MEREK PADA WEBSITE.*

Tham, J. C. K., Howard, T., & Verhulsdonck, G. (2024). *UX Writing: Designing user centered content.* Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003274414>

Wahyu Andhyka Kusuma, K. M. G. F. (2020). *PENGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK.* *SINTECH JOURNAL*, 3, 91.