

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN UI/UX SPEAKLIVE MOBILE EDUCATION**  
**TECHNOLOGY PADA PT. BARA LINGUA MAHAYANA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh**

**JUSITA FIDELIA BARUS**

**NIM: 20511056**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA**  
**MEDAN**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Speaklive Mobile Education  
Technology Pada PT. Bara Lingua Mahayan  
Penulis : Jusita Fidelia Barus  
NIM : 20511056  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 5 Juli 2023.

Disahkan Oleh:  
Ketua Penguji,



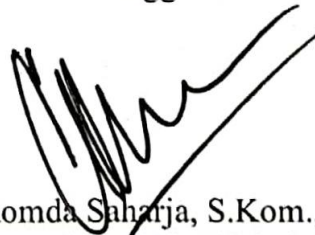
Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn  
NIP. 19900211 201903 2 021

Anggota I



Juwairiah, S.Pd, M.Si  
NIP. 19900702 201903 20 23

Anggota II



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 19771220 200406 1 002

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



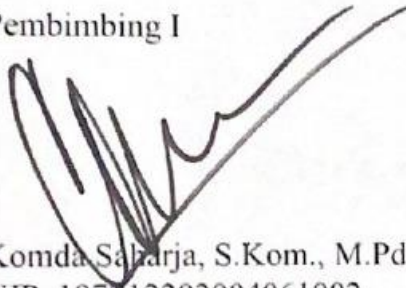
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 197712202004061002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Speaklive Mobile Education  
Technology Pada PT. Bara Lingua Mahayana  
Penulis : Jusita Fidelia Barus  
NIM : 20511056  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 26 Juni 2023

Pembimbing I



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 197712202004061002

Pembimbing II



Siti Aisyah, S.Pd., M.Si  
NIDN: 0015108304

Mengetahui,  
Koord. Program Studi Desain Grafis



Eandunasokhi Telaumbanua, SE.,MM  
NIP. 19800602 200212 1 001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124

Telp. (061) 8457568 Fax, (061) 8472896

Website : [www.polimedia.ac.id](http://www.polimedia.ac.id) Email : [humas@polimedia.ac.id](mailto:humas@polimedia.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 203.14/PL27.19/TU/VI/2023

Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 26 Juni 2023.

Judul : “Perancangan UI/UX Speaklive Mobile Education  
Technology Pada PT. Bara Lingua Mahayana”

Penulis : Jusita Fidelia Barus

NIM : 20511056

Similarity Report ID : oid:24207: 38211527

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 20%**

Medan, 26 Juni 2023

Koord. Program Studi Desain Grafis

Faudunasokhi Pellaumbanua, S.E., M.M

NIP. 198006022002121001



**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jusita Fidelia Barus  
NIM : 20511056  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“PERANCANGAN FEED INSTAGRAM UMKM WARUNG KARUNG  
SEBAGAI SARANA PROMOSI PENJUALAN” adalah original, belum pernah  
dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,  
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-  
benarnya.

Medan, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Jusita Fidelia Barus  
NIM. 20511056

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jusita Fidelia Barus  
NIM : 20511056  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan UI/UX Speaklive Mobile Education Technology Pada PT. Bara Lingua Mahayana” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Jusita Fidelia Barus  
NIM. 20511056



## ABSTRAK

*This design work is an original work that focuses on 11 ui/ux frame displays for the Speaklive application at PT. Bara Lingua Mahayana, which currently the company requires a mobile application to support its business development. According to Maula, external factors such as making applications help companies to develop and keep abreast of technological developments. The UI/UX design of the Speaklive mobile application uses qualitative methods, namely literature studies, interviews, and competitor studies. This design stage includes pre-production, production, and post-production. Additional steps are carried out at each stage, namely pre-production involving design concepts, application preparation, and site map creation and user flow using whimsical. Then the production stage includes manual wireframe sketches, wireframe digitization, and design digitization using figma. Post-production involves evaluating UI/UX deficiencies through prototyping using figma. The end result of this design is in the form of prototyping through figma applications and catalogs. The goal of each of these stages is to create a good UI/UX design before the IT team continues developing it into a finished application that can be accessed on mobile phones, so that in the future it can provide a good experience for every user that users can hopefully use anywhere and anytime.*

**Keywords:** *User Interface, User Experience, Figma*

Karya perancangan ini adalah karya original yang berfokus pada 11 tampilan frame ui/ux aplikasi Speaklive pada PT. Bara Lingua Mahayana yang mana saat ini perusahaan tersebut membutuhkan aplikasi mobile guna mendukung perkembangan bisnisnya. Tujuan dari setiap tahapan ini adalah menciptakan desain UI/UX yang baik sebelum tim IT melanjutkan pengembangan menjadi aplikasi jadi yang dapat diakses di handphone. Tinjauan pustaka yang diterapkan pada laporan tugas akhir ini menerapkan teori faktor external dari maula yang menjelaskan bahwa pembuatan aplikasi membantu perusahaan untuk berkembang serta mengikuti perkembangan teknologi. Perancangan UI/UX aplikasi mobile Speaklive menggunakan metode kualitatif yaitu studi kepustakaan, wawancara, dan studi kompetitor. Tahapan perancangan ini mencakup pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Langkah-langkah tambahan dilakukan pada setiap tahapan yaitu pra produksi melibatkan konsep perancangan, persiapan aplikasi, serta pembuatan site map dan user flow menggunakan whimsical. Lalu pada tahap produksi mencakup sketsa manual wireframe, digitalisasi wireframe, dan digitalisasi desain menggunakan figma. Pasca produksi melibatkan evaluasi kekurangan UI/UX melalui prototyping menggunakan figma. Hasil akhir dari perancangan ini berupa prototyping melalui aplikasi figma serta katalog. Simpulan pada laporan ini adalah dapat memberikan pengalaman yang baik kepada setiap pengguna yang diharapkan dapat digunakan pengguna di mana saja dan kapan saja.

**Kata Kunci :** *User Interface, User Experience, Figma*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Perancang UI/UX Aplikasi Speaklive Pada PT. Bara Lingua Mahayana Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan UI/UX Speaklive Mobile Education Techonology Pada PT. Bara Lingua Mahayana”:

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si selaku Plt. Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
3. Komda Saharja, S.Kom.,MPd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan sekaligus pembimbing I yang telah memberikan nasehat-nasehat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.

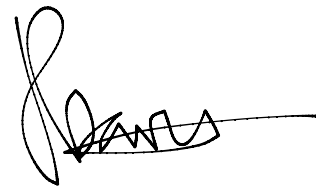


4. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E, M.M., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Siti Aisyah, S.Pd., M.Si., selaku Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan pengarahan guna penyempurnaan penulisan Tugas Akhir ini.
6. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada Mama, Bapak, Adek dan Kaka saya, telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis juga menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis berharap kepada para pembaca untuk memberikan masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Proposal Tugas Akhir ini. Semoga dalam pembuatan tugas akhir ini kelak dapat berguna bagi teman-teman seangkatan maupun adik-adik kelas nantinya.

Medan, 27 Juni 2023

Penulis



Jusita Fidelia Barus

20511056

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>1</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Perancangan .....	6
B. Teori Elemen Desain.....	6
1. Garis ( <i>Line</i> ).....	6
2. Bentuk ( <i>Shape</i> ) .....	7
3. Teksture ( <i>Texture</i> ).....	7
4. Ruang ( <i>Space</i> ).....	7
5. Ukuran ( <i>Size</i> ) .....	7
6. Warna ( <i>Color</i> ).....	8
C. Prinsip Desain .....	8
1. Keseimbangan.....	8
2. Penekanan .....	9
3. Irama .....	9
4. Kesatuan.....	9
D. <i>User Interface</i> .....	10

1. Sitemap .....	10
2. Icons .....	11
3. Layout .....	11
4. Grid .....	12
E. <i>User Experience</i> .....	12
F. Sketsa .....	13
G. <i>Wireframe</i> .....	14
H. <i>Prototype</i> .....	14
I. Aplikasi Figma .....	15
J. Whimsicall .....	15
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>16</b>
A. Data/Objek Penulisan.....	16
1. Sejarah Perusahaan PT. Bara Linggua Mahayana .....	16
B. Visi dan Misi.....	18
1. Visi.....	18
2. Misi .....	18
3. Struktur Organisasi Perusahaan .....	18
C. Teknik Pengumpulan Data.....	20
1. Studi Kepustakaan .....	20
2. Wawancara.....	20
3. Studi Kompetitor.....	21
D. Ruang Lingkup.....	21
1. Peran Penulis.....	21
2. Kategori Karya.....	21
3. Ide Kreatif .....	22
E. Langkah Kerja.....	22
1. Pra-Produksi.....	22
2. Produksi .....	22
3. Pasca Produksi .....	23
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>25</b>

A. Persiapan Perancangan UI/UX (Pra Produksi) .....	25
1. Konsep Perancangan .....	25
2. Persiapan Aplikasi UI/UX .....	27
3. Site Map .....	28
4. User flow .....	34
B. Merancang UI/UX Aplikasi Speaklive (Produksi) .....	36
1. Sketsa Manual WireFrame .....	37
2. Digitalisasi Wireframe .....	43
3. Digitalisasi Desain di Figma .....	52
C. Penyelesain atau <i>Finishing</i> (Pasca Produksi) .....	63
1. Hasil akhir .....	63
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Biodata Penulis

Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir dari Pembimbing 1 dan 2

Lampiran 3. Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 4. Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir

Lampiran 5. Surat Keterangan Izin Penelitian

Lampiran 6. Surat Balasan Penelitian

Lampiran 7. Transkrip Wawancara

Lampiran 8. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir

Lampiran 9. Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir

## DAFTAR PUSTAKA

- Banu, A. 2013. “Sketsa Dan Gambar Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Seni Rupa Kelas Xi Semester 1.”
- Hasanudin, Dzikri, and Oki Adityawan. 2020. “Perkembangan Flat Design Dalam Web Design Dan User Interface ( UI ).” *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya* 5(2):134–44.
- Kurniawan, Budi, and M. Romzi. 2022. “Perancangan Uiux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma.” *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya* 05(1):1–7.
- Maula, Nurkholifatul. 2020. “Analisis Pengaruh Eksternal Pada Perusahaan Start-Up Bidang Pendidikan: Penggunaan Teknik Analisis Pest Di Cv. Big Edu Indonesia.” *Jurnal Khazanah Intelektual* 4(1):645–58. doi: 10.37250/newkiki.v4i1.59.
- Muhyidin, M. Agus, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana, Universitas Catur, Insan Cendekia, and Kota Cirebon. 2020. “Perancangan Ui / Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa.” 10(2):12.
- Pamala B. Deacon. 2020. *Ux and Ui Design Strategy a Step-by-Step Guide on Ux and Ui Design*. United States of America.
- Riwayadi, Purwo. 2013. “Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (1):1.
- Runtiko, Agus Ganjar. 2013. “Desain Iklan Layanan Masyarakat Pemerintah.” *Jurnal Penelitian Komunikasi* 16(1):21–38. doi: 10.20422/jpk.v16i1.25.
- Setiawan, David Firna, Novika Wahyuhastuti, and Mochamad Fadjar Darmaputra. 2021. “Pengembangan Kontrak Pembelajaran Ekonomi Menggunakan Whimsical.” *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 9(2):29–39. doi: 10.24127/pro.v9i2.4510.

Suryadi, Sudi. 2019. "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan." *Jurnal Informatika* 3(3):9–19. doi: 10.36987/informatika.v3i3.219.

Wirawan, I. Gusti Ngurah, and I. Wayan Nuriarta. 2018. "Elemen Desain Komunikasi Visual Dalam Merchandise Iklan Politik Pasangan Dharmanegara Pada Pilkada Kota Denpasar 2014." *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni* 6(1):16–27.