

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *USER INTERFACE (UI)* DAN**  
***USER EXPERIENCE (UX)* APLIKASI WISATA**  
**KULINER (*PAREPARE FOODIES*) PADA KOTA**  
**PAREPARE**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun oleh:

**MOHAMMAD HAQIL MAHDALI**

**NIM: 20612020**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PSDKU MAKASSAR**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN SIDANG AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux)  
Aplikasi Wisata Kuliner (Parepare Foodies) Pada Kota  
Parepare

Penulis : Mohammad Haqil Mahdali

NIM : 20612020

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Kreatif PSDKU Makassar pada hari Kamis tanggal 20 Juli 2023

Disahkan Oleh:  
Ketua Penguji




Dr. Hj. Muliaty, M.AP.  
NIP: 196411261985032002

Anggota Penguji I




Syahrir Nawir Nur, S.Sos., M.I.Kom.  
NIDN : 0016039006

Anggota Penguji II



Arysespajayadi, S.T., M.T.  
NIP : 199007312022031004

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes.  
NIP. 198901312019032014

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux)  
Aplikasi Wisata Kuliner (Parepare Foodies) Pada Kota  
Parepare

Penulis : Mohammad Haqil Mahdali

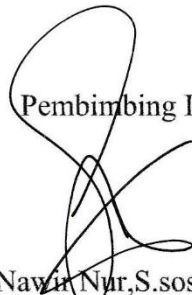
NIM : 20612020

Program Studi : Desain Grafis


Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani Di Makassar, 14 Juli 2023

Pembimbing I .

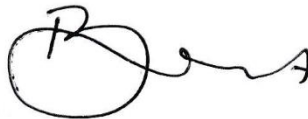
  
Syahrir Nawir Nurr, S.sos.M.I.Kom  
NIDN : 0016039006

Pembimbing II

  
Fadly Shahrir, S.Kom., M.T  
NIP : 198803252022031005

Mengetahui

Koordinator Program Studi Desain Grafis



**Besse Irna Tawaddud, S. KM., M. Kes.**  
NIP: 198901312019032014

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Haqil Mahdali  
NIM : 20612020  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI WISATA KULINER (PAREPARE FOODIES) PADA KOTA PAREPARE, adalah original dan 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.

Makassar, 14 juni 2023

Yang menyatakan,



Mohammad Haqil Mahdali

NIM: 20612020

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mohammad Haqil Mahdali  
NIM : 20612020  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Perancangan *User Interface (UI) Dan User Experience (UX)* Aplikasi Wisata Kuliner (Parepare Foodies) Pada Kota Parepare, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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 sebenar-benarnya.

Makassar 20 Juli 2023

Yang menandatangani,



Mohammad Haqil Mahdali

NIM: 20612020

## **ABSTRACT**

*This final project aims to design the "Parepare Foodies" application that presents information about the tourism and culinary potential in Parepare City, South Sulawesi. This study applies UI/UX design principles and uses data collection methods through observation, interviews, and literature study. The design of this application focuses on creating an attractive and user-friendly interface, as well as providing an optimal user experience through features that cater to user needs. The end result is a prototype and mockup of the application that is expected to enhance the attractiveness of tourism and culinary delights in Parepare City, thereby potentially supporting the development of the tourism industry and increasing tourist visits to the area. By leveraging appropriate information technology, it is hoped that the "Parepare Foodies" application can make a positive contribution to the economic growth and tourism sector of Parepare City.*

**Keywords:** *User Interface, User Experience, Website, Culinary.*

## **ABSTRAK**

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang aplikasi "Parepare Foodies" yang menghadirkan informasi tentang potensi pariwisata dan kuliner di Kota Parepare, Sulawesi Selatan. Penelitian ini menerapkan prinsip desain UI/UX dan menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Perancangan aplikasi ini berfokus pada menciptakan tampilan menarik dan mudah digunakan serta pengalaman pengguna yang optimal melalui fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil akhir berupa prototype dan mockup aplikasi yang diharapkan dapat meningkatkan daya tarik pariwisata dan kuliner di Kota Parepare, sehingga berpotensi untuk mendukung perkembangan industri pariwisata dan meningkatkan kunjungan wisatawan ke daerah tersebut. Dengan pemanfaatan teknologi informasi yang tepat, diharapkan aplikasi "Parepare Foodies" dapat memberikan kontribusi positif bagi pertumbuhan ekonomi dan pariwisata Kota Parepare.

**Kata kunci:** *User Interface, User Experience, Website, Kuliner*

## PRAKATA

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 di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang media informasi, dalam mengenalkan wisata kuliner pada kota Parepare. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Wisata Kuliner (*Parepare Foodies*) Pada Kota Parepare.”

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, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. H. Suardi, S.Sos., M.Si, selaku Kepala Unit kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
4. Dip.-Ing. Dedy Stevano H Tobing, M.Si selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Tri Fajar Yurmama. S, S.Kom., MT, Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
6. Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes, Kordinator Program Studi Desain Grafis
7. Syahrir Nawir Nur, S.sos.M.I.Kom Pembimbing I yang telah memberikan dukungan dan ilmunya selama bimbingan.
8. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., Pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan ilmunya selama bimbingan.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Ibu dan Ayah penulis yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan baik secara finansial maupun dukungan secara moral.
11. Teman-teman Desain Grafis yang telah memberikan dukungan satu sama lain dan berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman HIKAMSI yang telah memberikan semangat serta membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
13. Terima kasih kepada teman-teman batu saya yang selalu mendukung saya baik senang maupun susah, terutama untuk teman batu saya yang dari bekasi sering memberi saya makanan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun tugas akhir ini.

Makassar, 20 Juli 2023



Mohammad Haqil Mahdali

NIM. 20612020



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG AKHIR .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penulisan.....	7
F. Manfaat Penulisan.....	7
<b>BAB II .....</b>	<b>9</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
<b>A. Perancangan .....</b>	<b>9</b>
<b>B. Wisata Kuliner .....</b>	<b>9</b>
<b>C. Aplikasi .....</b>	<b>10</b>
1. Pengertian Aplikasi .....	10
2. Pengertian Figma.....	10
3. Pengertian Adobe Photoshop .....	11
4. Pengertian Adobe Illustrator.....	11
<b>D. User Interface (UI).....</b>	<b>12</b>
1. Definisi User Interface .....	12

2. Langkah Pembuatan <i>User Interface</i> .....	12
4. Prinsip Desain.....	17
E. <i>User Experience (UX)</i> .....	18
<b>BAB III.....</b>	<b>21</b>
<b>METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>21</b>
A. Data/Objek Penulisan.....	21
B. Teknik Pengumpulan Data.....	21
a. Observasi .....	22
b. Wawancara .....	22
c. Studi pustaka .....	25
C. Segmentasi .....	26
D. Ruang lingkup .....	27
E. Langkah kerja.....	27
1. Praproduksi/persiapan .....	27
2. Produksi/pelaksanaan .....	28
3. Pascaduksi/Evaluasi .....	28
<b>BAB IV .....</b>	<b>29</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
A. Pra Produksi .....	29
B. Produksi .....	35
C. Pascaproduksi.....	43
<b>BAB V.....</b>	<b>45</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>45</b>
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran.....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>49</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Data Kuliner dan Cenderamata Kota Parepare .....	25
Gambar 2 Brainstorming.....	29
Gambar 3 Fitur .....	30
Gambar 4 Poppins Font.....	31
Gambar 5 aset gambar.....	31
Gambar 6 Wireframe tampilan logo .....	32
Gambar 7 Wireframe tampilan halaman login.....	33
Gambar 8 Wireframe tampilan halaman Pencarian .....	33
Gambar 9 Wireframe tampilan halaman informasi tempat makan .....	34
Gambar 10 Wireframe tampilan halaman menu awal.....	34
Gambar 11 Wireframe tampilan aplikasi wisata kuliner Parepare Foodies .....	35
Gambar 12 Logo aplikasi wisata kuliner Kota Parepare.....	36
Gambar 13 Flowchart aplikasi wisata kuliner Parepare Foodies .....	37
Gambar 14 High fidelity Halaman loading screen aplikasi wisata kuliner.....	38
Gambar 15 High Fidelity Halaman Login aplikasi wisata kuliner Kota Parepare	38
Gambar 16 High Fidelity Halaman menu awal dan pencarian aplikasi wisata kuliner Kota Parepare.....	39
Gambar 17 High Fidelity Halaman informasi tempat makan aplikasi wisata kuliner Kota Parepare.....	39
Gambar 18 High Fidelity Halaman disukai, riwayat dan ulasan aplikasi wisata kuliner Kota Parepare.....	40
Gambar 19 High Fidelity halaman profil aplikasi wisata kuliner Kota Parepare .	40
Gambar 20 Mockup aplikasi wisata kuliner Kota Parepare.....	41
Gambar 21 QR Code link prototype aplikasi wisata Kuliner Kota Parepare.....	42
Gambar 22 Hasil jadi halaman loading screen.....	43
Gambar 23 Hasil Jadi ui design menu awal aplikasi wisata kuliner Kota Parepare .....	43
Gambar 24 Hasil jadi UI design halaman pencarian aplikasi wisata kuliner Kota Parepare.....	44
Gambar 25 Hasil jadi ui design tampilan informasi tempat makan aplikasi wisata kuliner Kota Parepare.....	44

## DAFTAR TABLE

Table 1 warna.....	30
--------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	49
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	50
Lampiran 3 Dokumentasi .....	52