

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) PENJUALANAN
ONLINE WARUNG LONTONG BUDE SUM MENGGUNAKAN
APLIKASI FIGMA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

AYU PUSPITA SARI

NIM: 20521013

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* (UI) Penjualan Online
Warung Lontong Bude Sum Menggunakan Aplikasi Figma
Penulis : Ayu Puspita Sari
NIM : 20521013
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan pada
hari Rabu, tanggal 12 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



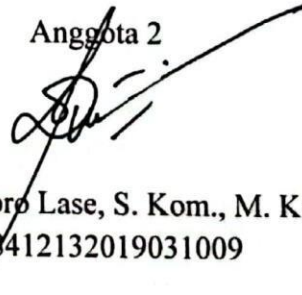
Komda Saharja, S. Kom., M. Pd
NIP: 197712202006041002

Anggota 1



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M. Pd
NIP: 196309191987031003

Anggota 2



Dewantoro Lase, S. Kom., M. Kom
NIP: 198412132019031009

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Komda Saharja, S. Kom., M. Pd
NIP: 197712202006041002

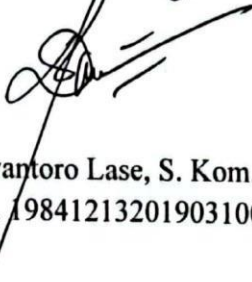
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* (UI) Penjualan Online
Warung Lontong Bude Sum Menggunakan Aplikasi Figma
Penulis : Ayu Puspita Sari
NIM : 20521013
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk di sidangkan.

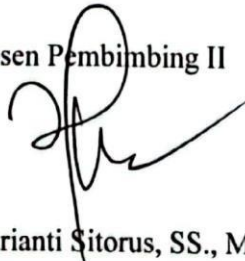
Ditandatangani di Medan, 12 Juli 2023

Dosen Pembimbing I



Dewantoro Lase, S. Kom., M. Kom
NIP. 198412132019031009

Dosen Pembimbing II



Nurianti Sitorus, SS., M. Hum
NIP. 198802222019032011

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Multimedia



Suhendra, S. T., M. Kom
NIP. 198506252019031007

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Puspita Sari
NIM : 20521013
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “Perancangan *User Interface* (UI) Penjualan *Online* Warung Lontong Bude Sum Menggunakan Aplikasi Figma” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Medan, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Ayu Puspita Sari
NIM: 20521013

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai *civitas* akademika Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Puspita Sari
NIM : 20521013
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan *User Interface* (UI) Penjualan *Online* Warung Lontong Bude Sum Menggunakan Aplikasi Figma.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengolah 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, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Ayu Puspita Sari

NIM: 20521013

ABSTRAK

Perancangan *user interface* ialah desain antarmuka yang berfokus pada keindahan suatu tampilan, misalnya dengan menentukan desain dari *layout* dan logo, melakukan pemilihan warna yang tepat dan melakukan hal-hal lainnya yang dapat membuat tampilan *website* atau aplikasi menjadi semakin menarik. Perencanaan ini dilakukan untuk menambah daya tarik serta mempermudah pembeli untuk membeli “lontong bude sum” tanpa harus datang langsung. Penelitian ini dilakukan untuk menciptakan grafis visual UI aplikasi penjualan *online* sarapan pagi yang siap diterapkan kedalam bentuk aplikasi terbaru.

Metode yang digunakan adalah Kualitatif. Teknik pengambilan data menggunakan Observasi dan Wawancara. Hasil perancangan desain ini diharapkan dapat menjadi *platform* penjualan online “lontong bude sum” yang dapat menambah *income* bagi penjual.

Kata kunci: Perancangan, *User Interface*, Penjualan

ABSTRACT

User interface design is interface design that focuses on the beauty of an appearance, for example by determining the design of the layout and logo, choosing the right colors and doing other things that can make the website or application look more attractive. This planning is done to increase the attractiveness and make it easier for buyers to buy "lontong bude sum" without having to come in person. This research was conducted to create a visual UI graphic for an online breakfast sales application that is ready to be implemented into the latest form of application.

The method used is Qualitative. Data collection techniques using Observation and Interview. The results of this design are expected to become a "lontong bude sum" online sales platform that can increase income for sellers.

Keywords: *Design, User Interface, Sales*

PRAKATA

AssalamuAlaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan, serta shalawat dan salam penulis kirim kan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabat dan keluarga beliau yang telah memberikan tauladan dalam menjalani kehidupan didunia dan diakhirat. Penyusunan tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat bagi mahasiswa agar dapat menyelesaikan pendidikan/gelar Diploma 3 studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia. Penulis berharap agar karya yang berjudul “ **Perancangan *User Interface* (UI) Penjualan *Online* Warung Lontong Bude Sum Menggunakan Aplikasi Figma**” dapat memberikan ilmu serta dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Disamping itu, penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang banyak memberikan beberapa motivasi dan bimbingan kepada penulis. Penulis tidak dapat menyelesaikan tanpa adanya bantuan serta kemurahan hati dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S. E., MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, M. Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S. Kom., M. Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST., M. Kom., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Dosen Pembimbing I Bapak Dewantoro Lase, S. Kom., M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan saya dari tahap awal hingga tahap akhir penyusunan proposal tugas akhir ini.

6. Dosen Pembimbing II Ibu Nurianti Sitorus, SS, M. Hum selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan saya dari tahap awal hingga tahap akhir penyusunan proposal tugas akhir ini.
7. Para Dosen dan tenaga pendidikan Politeknik Negei Media Kreatif PSDKU Medan yang telah melayani mahasiswa/I selama menempuh pendidikan di lingkungan Politeknik Negei Media Kreatif PSDKU Medan.
8. Terkhusus yang paling penulis banggakan yaitu Papa dan Mama yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, mendukung, member saran, doa, serta memberikan semangat kepada penulis dengan penuh rasa kasih sayang yang tulus dan ikhlas.
9. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Abang Budi, Dian, Heri, Ade, serta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa dan bantuan baik berupa materi maupun moril selama penyusunan tugas akhir ini.
10. Terima kasih penulis ucapkan untuk sahabat sedari SMK yaitu Nur Assikin dan Dedek Agustina Ling-Ling Koto yang telah memberikan bantuan serta dukungannya hingga tugas akhir ini selesai.
11. Terima kasih pada teman seperjuangan yang saling mengingatkan dan kerjasama dalam pengerjaan tugas akhir ini Nurul, Anggi, Ignas, Dedi.
12. Terima kasih untuk semua seluruh teman-teman sekelas dan teman seangkatan 2020 untuk perjuangan yang telah kita lalui bersama selama masa perkuliahan dari offline hingga online.
13. Dan yang terakhir penulis ucapkan terima kasih untuk semua orang (yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu) yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini dan adanya diberikan informasi kepada penulis dalam segala hal.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih ada kekurangan kepada pembaca, sekiranya dapat memberikan saran yang sifatnya membangun agar kekurangan-kekurangan tersebut dapat diperbaiki. Demikian penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi diri pribadi penulis, almamater, bangsa, dan agama

dan agama khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dimasa yang akan datang.

Medan, 12 Juli 2023

Penulis



Ayu Puspita Sari

NIM 20521013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II. TINJAUAN MASALAH.....	5
A. Pengertian Perancangan	5

1. Konsep Desain	6
2. <i>Layout</i>	6
3. Sketsa.....	7
4. Tipografi	7
5. Digitalisasi	8
B. Pengertian <i>User Interface</i>	8
1. Aspek-aspek <i>User Interface</i>	9
2. Prinsip-prinsip <i>User Interface</i>	9
C. Pengertian Aplikasi.....	10
1. Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2. Aplikasi Figma.....	11
D. Penjualan <i>Online</i>	12
E. Metode <i>Prototype</i>	12
BAB III. METODE PENELITIAN	13
A. Data Penulisan Objek.....	13
1. Sejarah Singkat Warung Lontong Bude Sum.....	13
2. Profil Warung Lontong Bude Sum	14
3. Struktur Organisasi.....	15
4. Kondisi/Situasi pada Warung Lontong Bude Sum	15
B. Teknik Pengumpulan Data	16
C. Ruang Lingkup	16
1. Peran Penulis.....	17
2. Ide Kreatif.....	17

D.	Langkah Kerja	17
	1. Pra Produksi.....	19
	2. Produksi.....	20
	3. Pasca Produksi	21
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		24
A.	Strategi Visual	24
B.	Perencanaan Konsep Desain.....	25
	1. Visualisasi Digital	30
	2. Perancangan <i>Prototype</i>	31
	3. <i>Icon</i>	42
	4. <i>Layout</i>	42
	5. Warna	43
	5.1. Warna <i>Primer</i>	43
	5.2. Warna Sekunder	44
C.	Hasil Perancangan.....	44
	1. Tampilan Awal.....	45
	2. <i>Login</i>	45
	3. <i>Sign In</i>	46
	4. <i>Home</i>	47
	5. Tampilan Akhir	48
D.	Perancangan Aplikasi.....	49
BAB V. PENUTUP.....		50
A.	Kesimpulan	50

B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal kegiatan pra produksi.....	20
Tabel 2. Warna primer	44
Tabel 3. Warna sekunder.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain tipografi	7
Gambar 2. Tampilan logo aplikasi figma.....	11
Gambar 3. Logo/menu pada warung lontong bude sum	14
Gambar 4. Struktur organisasi warung lontong bude sum.....	15
Gambar 5. Siklus langkah kerja.....	18
Gambar 6. Siklus cara kerja sistem aplikasi warung lontong bude ...	23
Gambar 7. Siklus pembuatan <i>user interface</i> aplikasi pesanan <i>online</i>	24
Gambar 8. Sketsa awal tampilan aplikasi	25
Gambar 9. Sketsa layar <i>login & sign in</i>	26
Gambar 10. Sketsa menu utama	26
Gambar 11. Sketsa dari masing-masing jenis makanan.....	27
Gambar 12. Sketsa halaman proses pesanan	28
Gambar 13. Sketsa pesanan dalam pembuatan.....	28
Gambar 14. Sketsa halaman promo	29
Gambar 15. Sketsa tampilan layar profil.....	30
Gambar 16. <i>Screen</i> laptop hasil karya desain menggunakan figma ..	31
Gambar 17. <i>Prototype screen</i> awal aplikasi.....	32
Gambar 18. <i>Prototype</i> halaman <i>login</i>	32
Gambar 19. <i>Prototype</i> halaman <i>sign in</i>	33
Gambar 20. <i>Prototype</i> menu utama	34
Gambar 21. <i>Prototype</i> jenis-jenis menu.....	35
Gambar 22. <i>Prototype</i> halaman banyaknya pesanan	36

Gambar 23. <i>Prototype</i> pemesanan	37
Gambar 24. <i>Prototype</i> pesanan dalam proses	38
Gambar 25. <i>Prototype</i> metode pembayaran	38
Gambar 26. <i>Prototype</i> layanan promo	39
Gambar 27. <i>Prototype</i> halaman profil	40
Gambar 28. <i>Flowchart</i> proses <i>prototype</i>	41
Gambar 29. <i>Icons</i>	42
Gambar 30. Susunan <i>Layout</i>	43
Gambar 31. Tampilan <i>splash screen</i>	45
Gambar 32. Tampilan <i>screen login</i>	46
Gambar 33. Tampilan <i>screen sign in</i>	47
Gambar 34. Tampilan <i>screen home</i>	48
Gambar 35. Tampilan akhir aplikasi (<i>profile</i>).....	49

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Biodata Penulis
- Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA
- Lampiran 3. Berita Acara Uji Proposal TA
- Lampiran 4. Berita Acara Seminar Proposal TA
- Lampiran 5. Lembar Pengesahan Proposal TA
- Lampiran 6. Daftar Hadir & Nilai Seminar Proposal TA
- Lampiran 7. Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 8. Surat Keterangan/Izin Penelitian
- Lampiran 9. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 10. Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 11. Transkrip Wawancara
- Lampiran 12. Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA

