

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI JUAL BELI PADA TOKO KUE RUMAMA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

LASMI

NIM : 20622018

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PSDKU MAKASSAR**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi  
Jual Beli Pada Toko Kue Rumama  
Penulis : Lasmi  
NIM : 20622018  
Program Studi : Multimedia (Konsentrasi: Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal  
17 Juli 2023

Disahkan Oleh:  
Ketua Penguji



**Ahmad Irfan Abdullah, S.Kom., M.Cs.**  
NIP. 19840407201931007

Penguji 1



**Moh. Djazman Addin S., S.Si., M.Si.**  
NIP. 197209082005011002

Penguji 2



**Dr. H. Muliaty, M.AP.**  
NIP. 196411261985032002

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Multimedia



**Fadly Shabir, S.Kom., M.T.**  
NIP. 198803252022031005

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi  
Jual Beli Pada Toko Kue Rumama  
Penulis : Lasmi  
NIM : 20622018  
Program Studi : Multimedia (Konsentrasi : Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di MAKASSAR, 14 JULI 2023.....

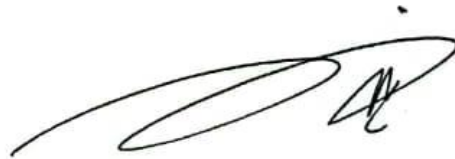
Pembimbing 1



**Ir. H. Abd. Rachman DJ, M.M.**

NIP. 19591007 198412 1 001

Pembimbing 2



**Nugrah Juniar Umar, S.Sos., M.I.Kom.**

NIP. 19880615 201903 2 014

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Multimedia



**Fadly Shabir, S.Kom., M.T.**

NIP. 19880325 202203 1 005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lasmi  
NIM : 20622018  
Program Studi : Multimedia (Konsentrasi: Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*  
APLIKASI JUAL BELI PADA TOKO KUE RUMAMA**  
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.

Makassar, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,



Lasmi  
NIM. 20622018

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Lasmi  
NIM : 20622018  
Program Studi : Multimedia (Konsentrasi: Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022/2023

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 USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI JUAL BELI PADA TOKO KUE RUMAMA.**

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berkas 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

Makassar, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,



Lasmi

NIM. 20622018

## ABSTRAK

Technological developments affect online buying and selling transactions, replacing traditional shopping. Popular desktop devices, but limited mobility. In Indonesia, information technology and mobile devices are increasing online shopping, with Tokopedia playing a major role in increasing sales. The advantages of online shopping are convenience for buyers and capital gains for sellers. The food and beverage industry is important in Indonesia, although few companies are GoPublic. The design of the Rumama Cake Shop application aims to facilitate transactions and increase efficiency. Data collection techniques involve observation, interviews, and literature study to obtain accurate data. Prototype evaluation is carried out for suitability with user needs. UI/UX design aims to improve efficiency and user experience by fixing deficiencies. This application makes it easy for shop owners and customers with interface visualization and stock information and cake prices. Customers can transact online, and admins can manage store activities and edit products.

***Keywords: UI/UX, Applications, Buying and Selling, Rumama Cake Shop***

Perkembangan teknologi mempengaruhi transaksi jual beli online, menggantikan belanja tradisional. Perangkat desktop populer, tetapi mobilitas terbatas. Di Indonesia, teknologi informasi dan perangkat mobile meningkatkan belanja online, dengan Tokopedia berperan besar dalam meningkatkan penjualan. Keuntungan belanja online adalah kenyamanan bagi pembeli dan keuntungan modal bagi penjual. Industri makanan dan minuman penting di Indonesia, meskipun sedikit perusahaan yang GoPublic. Perancangan aplikasi Toko Kue Rumama bertujuan memudahkan transaksi dan meningkatkan efisiensi. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan data yang akurat. Evaluasi prototype dilakukan untuk kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Perancangan UI/UX bertujuan meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna dengan memperbaiki kekurangan. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pemilik toko dan pelanggan dengan visualisasi antarmuka dan informasi stok serta harga kue. Pelanggan dapat bertransaksi secara online, dan admin dapat mengelola aktivitas toko dan mengedit produk.

***Kata Kunci: UI/UX, Aplikasi, Jual Beli, Toko Kue Rumama***

## 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, Jurusan Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Dalam tugas akhir ini penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya perancangan aplikasi jual beli. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI JUAL BELI PADA TOKO KUE RUMAMA ”.

Proposal tugas akhir 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 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. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Asiyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Bapak H. Suardi, S.Sos., M.Si Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Bapak Fadly Shabir, S.Kom., M.T. selaku Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
7. Bapak Ir. H. Abd. Rachman DJ, M.M. selaku Dosen Pembimbing I
8. Ibu Nugrah Juniar Umar, S.Sos., M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Instansi terkait
11. Kedua orang tua dan kakak – kakak saya.

12. Teman – teman yang selalu membantu, memberikan dukungan dan saran serta semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini hingga bisa selesai.

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

Makassar, 17 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to be the name 'Lasmi' written in a cursive style.

Lasmi

NIM : 20622018



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penulisan .....	6
F. Manfaat Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
A. Aplikasi .....	8
B. User Interface (UI) .....	8
C. User Experience (UX) .....	9
D. Figma .....	9
E. Wireframe .....	9
F. Mockup .....	10
G. Ptototype .....	10
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	<b>12</b>
A. Data/Objek Penulisan .....	12
B. Teknik Pengumpulan Data .....	12
1. Observasi .....	12
2. Wawancara .....	12
3. Studi Pustaka .....	13
C. Ruang Lingkup .....	13
1. Peran Penulis .....	13
2. Kategori Karya .....	13
3. Ide Kreatif .....	13
D. Langkah Kerja .....	13
1. Praproduksi/Persiapan .....	13
2. Produksi/Pengerjaan .....	44
3. Pascaproduksi/Evaluasi .....	45
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>47</b>
A. Praproduksi/Persiapan .....	47
1. Penentuan Ide .....	47

2. Konsep Karya .....	47
a. Konsep Fitur .....	32
b. Warna .....	49
c. Tipografi .....	49
d. Ilustrasi .....	51
B. Produksi/Pengerjaan .....	53
1. Mockup .....	53
2. Prototype .....	77
C. Pascaproduksi/Evaluasi .....	89
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>109</b>
A. Kesimpulan .....	109
B. Saran .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Kontribusi Industri Terhadap PDB Tahun 2012 – 2017 .....	4
<b>Gambar 2.</b> Wireframe Tampilan Awal Aplikasi .....	14
<b>Gambar 3.</b> Wireframe Menu Login untuk Admin .....	15
<b>Gambar 4.</b> Wireframe Buat Akun untuk Admin .....	15
<b>Gambar 5.</b> Wireframe Daftar Akun untuk Admin .....	16
<b>Gambar 6.</b> Wireframe Menu Utama .....	17
<b>Gambar 7.</b> Wireframe Menu Beranda Admin .....	17
<b>Gambar 8.</b> Wireframe Halaman Edit Penjualan .....	18
<b>Gambar 9.</b> Wireframe Halaman Input Informasi Kue.....	19
<b>Gambar 10.</b> Wireframe Halaman Input Produk Baru.....	19
<b>Gambar 11.</b> Wireframe Halaman Lihat data Produk Baru .....	20
<b>Gambar 12.</b> Wireframe Menu Notifikasi Pesanan .....	20
<b>Gambar 13.</b> Wireframe Menu Detail Pesanan .....	21
<b>Gambar 14.</b> Wireframe Kirim Pesanan .....	22
<b>Gambar 15.</b> Wireframe Pengelolaan Barang .....	23
<b>Gambar 16.</b> Wireframe Laporan Belanja .....	23
<b>Gambar 17.</b> Wireframe Input Belanja Toko .....	24
<b>Gambar 18.</b> Wireframe Melihat data Toko.....	25
<b>Gambar 19.</b> Wireframe Input Belanja Produksi.....	25
<b>Gambar 20.</b> Wireframe Melihat data Produksi .....	26
<b>Gambar 21.</b> Wireframe Menu Input Stok Kue.....	27
<b>Gambar 22.</b> Wireframe Lihat Stok Kue.....	28
<b>Gambar 23.</b> Wireframe Menu Laporan Toko .....	28
<b>Gambar 24.</b> Wireframe Halaman Laporan Penjualan .....	29
<b>Gambar 25.</b> Wireframe Input Nota Barang .....	30
<b>Gambar 26.</b> Wireframe Lihat data Laporan Barang.....	30
<b>Gambar 27.</b> Wireframe Lihat Detail Nota .....	31
<b>Gambar 28.</b> Wireframe Menu Profile Admin .....	32
<b>Gambar 29.</b> Wireframe Akun Saya untuk Admin.....	32
<b>Gambar 30.</b> Wireframe Riwayat Pesanan .....	33
<b>Gambar 31.</b> Wireframe Login Customer .....	34
<b>Gambar 32.</b> Wireframe Menu Login Untuk Customer .....	34
<b>Gambar 33.</b> Wireframe Buat Akun untuk Customer.....	35
<b>Gambar 34.</b> Wireframe Daftar Akun Customer.....	36
<b>Gambar 35.</b> Wireframe Menu Beranda Customer .....	37
<b>Gambar 36.</b> Wireframe Menu Keranjang Pesanan .....	37
<b>Gambar 37.</b> Wireframe Halaman Order Pesanan.....	38
<b>Gambar 38.</b> Wireframe Halaman Pilih Pesanan .....	39
<b>Gambar 39.</b> Wireframe Menu Order Detail.....	39
<b>Gambar 40.</b> Wireframe Halaman Maps.....	40
<b>Gambar 41.</b> Wireframe Halaman Telepon.....	41
<b>Gambar 42.</b> Wireframe Halaman Chat .....	41
<b>Gambar 43.</b> Wireframe Menu Profile Customer.....	42
<b>Gambar 44.</b> Wireframe Akun Saya untuk Customer .....	43

<b>Gambar 45.</b> Wireframe Order Tracking Pesanan.....	43
<b>Gambar 46.</b> Wireframe History Belanja Customer .....	44
<b>Gambar 47.</b> Warna 1 .....	49
<b>Gambar 48.</b> Warna 2 .....	49
<b>Gambar 49.</b> Extra Bold Font.....	50
<b>Gambar 50.</b> Kavoon Font .....	50
<b>Gambar 51.</b> King Font.....	51
<b>Gambar 52.</b> Logo Toko Kue Rumama .....	52
<b>Gambar 53.</b> Ukuran Frame Layout .....	53
<b>Gambar 54.</b> Mockup Menu Login.....	54
<b>Gambar 55.</b> Mockup Menu Utama/Beranda Admin .....	55
<b>Gambar 56.</b> Mockup Halaman Edit Informasi Kue .....	56
<b>Gambar 57.</b> Mockup Halaman Edit Tambah Produk Baru .....	57
<b>Gambar 56.</b> Mockup Halaman Edit Informasi Kue .....	56
<b>Gambar 57.</b> Mockup Halaman Edit Tambah Produk Baru .....	57
<b>Gambar 58.</b> Mockup Menu Notifikasi Pesanan.....	57
<b>Gambar 59.</b> Mockup Menu Detail Pesanan.....	58
<b>Gambar 60.</b> Mockup Halaman Kirim Pesanan .....	59
<b>Gambar 61.</b> Mockup Menu Pengelolaan Barang .....	60
<b>Gambar 62.</b> Mockup Halaman Input Belanja Toko .....	61
<b>Gambar 63.</b> Mockup Halaman Liat data Toko .....	61
<b>Gambar 64.</b> Mockup Halaman Input Belanja Produksi.....	62
<b>Gambar 65.</b> Mockup Halaman Liat data Produksi.....	63
<b>Gambar 66.</b> Mockup Halaman Input Stok Kue .....	63
<b>Gambar 67.</b> Mockup Halaman Liat Stok Kue .....	64
<b>Gambar 68.</b> Mockup Menu Laporan Toko.....	65
<b>Gambar 69.</b> Mockup Halaman Laporan Penjualan .....	66
<b>Gambar 70.</b> Mockup Halaman Input Laporan Barang .....	66
<b>Gambar 71.</b> Mockup Halaman Liat data Laporan Barang.....	67
<b>Gambar 72.</b> Mockup Menu Profile Admin.....	68
<b>Gambar 73.</b> Mockup Halaman Akun Saya untuk Admin.....	68
<b>Gambar 74.</b> Mockup Halaman Riwayat Pesanan.....	69
<b>Gambar 75.</b> Mockup Menu Beranda Customer .....	70
<b>Gambar 76.</b> Mockup Menu Keranjang Pesanan .....	70
<b>Gambar 77.</b> Mockup Halaman Hapus Keranjang Pesanan.....	71
<b>Gambar 78.</b> Mockup Menu Halaman Order Customer .....	72
<b>Gambar 79.</b> Mockup Menu Order Detail.....	72
<b>Gambar 80.</b> Mockup Halaman Order Saya.....	73
<b>Gambar 81.</b> Mockup Halaman Konfirmasi Pesanan .....	74
<b>Gambar 82.</b> Mockup Menu Profile Customer.....	75
<b>Gambar 83.</b> Mockup Halaman Akun Saya untuk Customer .....	75
<b>Gambar 84.</b> Mockup Halaman Tracking Orderan .....	76
<b>Gambar 85.</b> Mockup History Belanja .....	77
<b>Gambar 86.</b> Prototype Menu Login .....	77
<b>Gambar 87.</b> Prototype Menu Utama.....	78
<b>Gambar 88.</b> Prototype Halaman Edit Informasi Kue .....	79

<b>Gambar 89.</b> Prototype Halaman Edit Tambah Produk Baru .....	79
<b>Gambar 90.</b> Prototype Menu Detail Pesanan .....	80
<b>Gambar 91.</b> Prototype Halaman Kirim Pesanan .....	81
<b>Gambar 92.</b> Prototype Menu Pengelolaan Barang .....	81
<b>Gambar 93.</b> Prototype Halaman Input Belanja Toko .....	82
<b>Gambar 94.</b> Prototype Halaman Input Belanja Produksi .....	83
<b>Gambar 95.</b> Prototype Halaman Input Stok Kue .....	83
<b>Gambar 96.</b> Prototype Menu Laporan Toko .....	84
<b>Gambar 97.</b> Prototype Menu Profile Admin.....	85
<b>Gambar 98.</b> Prototype Menu Beranda Customer .....	86
<b>Gambar 99.</b> Prototype Menu Order Pesanan .....	86
<b>Gambar 100.</b> Prototype Halaman Liat Orderan Saya .....	87
<b>Gambar 101.</b> Prototype Halaman Konfirmasi Pesanan .....	87
<b>Gambar 102.</b> Prototype Menu Profile Customer .....	88
<b>Gambar 103.</b> Tampilan Awal Aplikasi.....	89
<b>Gambar 104.</b> Tampilan Menu Login Admin dan Customer .....	90
<b>Gambar 105.</b> Tampilan Buat Akun .....	90
<b>Gambar 106.</b> Tampilan Daftar Akun.....	91
<b>Gambar 107.</b> Tampilan Menu Utama Admin .....	92
<b>Gambar 108.</b> Tampilan Menu Beranda/Penjualan .....	92
<b>Gambar 109.</b> Tampilan Halaman Edit Penjualan.....	93
<b>Gambar 110.</b> Tampilan Halaman Informasi Kue .....	94
<b>Gambar 111.</b> Tampilan Halaman Input Produk Baru.....	94
<b>Gambar 112.</b> Tampilan Halaman Lihat data Produk Baru .....	95
<b>Gambar 113.</b> Tampilan Menu Notifikasi Pesanan .....	95
<b>Gambar 114.</b> Tampilan Menu Detail Pesanan .....	96
<b>Gambar 115.</b> Tampilan Halaman Kirim Pesanan .....	96
<b>Gambar 116.</b> Tampilan Menu Pengelolaan Barang .....	97
<b>Gambar 117.</b> Tampilan Halaman Laporan Belanja.....	97
<b>Gambar 118.</b> Tampilan Halaman Input dan Lihat Data Laporan Belanja .....	98
<b>Gambar 119.</b> Tampilan Halaman Input dan Lihat Data Laporan Produksi .....	99
<b>Gambar 120.</b> Tampilan Halaman Input dan Lihat Data Stok Kue .....	99
<b>Gambar 121.</b> Tampilan Menu Laporan Toko .....	100
<b>Gambar 122.</b> Tampilan Halaman Laporan Penjualan .....	101
<b>Gambar 123.</b> Tampilan Halaman Nota Barang.....	101
<b>Gambar 124.</b> Tampilan Menu Profile Admin .....	102
<b>Gambar 125.</b> Tampilan Menu Beranda Customer .....	102
<b>Gambar 126.</b> Tampilan Menu Keranjang Pesanan .....	103
<b>Gambar 127.</b> Tampilan Halaman Order Pesanan dan Detail Pesanan .....	104
<b>Gambar 128.</b> Tampilan Halaman Lihat Orderan Saya .....	104
<b>Gambar 129.</b> Tampilan Menu Profile Customer.....	105
<b>Gambar 130.</b> Tampilan Halaman Menu Profile .....	106
<b>Gambar 131.</b> Bukti Kuisisioner Uji Prototype .....	107

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Penjelasan Ikon.....	52
<b>Tabel 2.</b> Pertanyaan Kuisisioner .....	106

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Biodata Mahasiswa .....	113
<b>Lampiran 2.</b> Lembar Kesanggupan Sebagai Pembimbing 1 Tugas Akhir .....	114
<b>Lampiran 3.</b> Lembar Kesanggupan Sebagai Pembimbing 2 Tugas Akhir .....	115
<b>Lampiran 4.</b> Lembar Pembimbing 1 .....	116
<b>Lampiran 5.</b> Lembar Pembimbing 2 .....	117
<b>Lampiran 6.</b> Dokumen Pendukung Penyusunan TA .....	118
<b>Lampiran 7.</b> Dokumentasi Foto Kegiatan terkait TA .....	123

