

**LAPORAN TUGAS AKHIR
DESAIN USER INTERFACE APLIKASI PENGELOLAAN
BARANG PADA TOKO MEGA ARTHA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun Oleh

PASKAH PUTRI ARTHA

NIM. 20521061

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA**

MEDAN

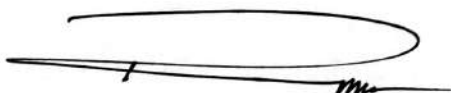
2023

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Desain User Interface Aplikasi Pengelola Barang Pada Toko Mega Artha
Penulis : Paskah Putri Artha
NIM : 20521061
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari..~~Jumat~~.., tanggal...~~21~~.. Juli 2023

Disahkan oleh :
Ketua Penguji



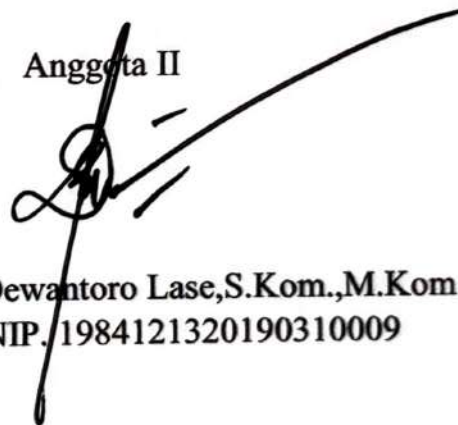
Rommel Sinaga,S.Pd.,M.Pd
NIP.196202241985011001

Anggota I



Syafriandi,S.Pd.,M.Sn
NIP. 19920202019031009

Anggota II



Dewantoro Lase,S.Kom.,M.Kom
NIP.1984121320190310009

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



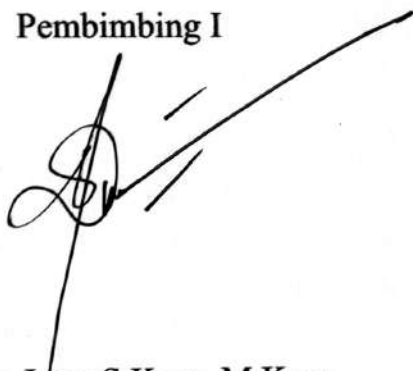
Komda Saharja, S.Kom.,M.Pd
NIP. 1977122020060410002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain User Interface Aplikasi Pengelola Barang Pada
Toko Mega Artha
Penulis : Paskah Putri Artha
NIM : 20521061
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

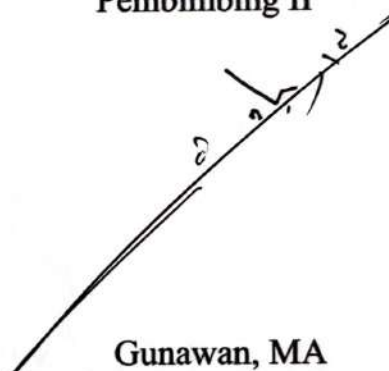
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan
Ditandatangani di Medan, 05 Juli 2023

Pembimbing I



Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 1984121320190310009


Pembimbing II



Gunawan, MA
NIP. 197806182015041001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain
Grafis Konsentrasi Multimedia




Suhendra, ST., M.Kom
NIP. 198506252019031007

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Paskah Putri Artha
NIM : 20521061
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Saya dengan judul :
Desain User Interface Aplikasi Pengelola Barang Pada Toko Mega Artha **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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

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

Medan, 21 Juli 2023

Yang menyatakan,



Paskah Putri Artha

NIM: 20521061

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Paskah Putri Artha
NIM : 20521061
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
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:

Desain User Interface Aplikasi Pengelola Barang Pada Toko MegaArtha

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 sebenarnya

Medan, 21 Juli 2023



Paskah Putri Artha

NIM : 20521061

ABSTRACT

The development of increasingly sophisticated technology can facilitate human life, one of which is the management of goods. Management of goods is one of the activities that is often carried out by a business or shop. There are several stores that still manage goods with a manual system, one of which is Toko Mega Artha. Manual management of goods can make it difficult for stores to record goods. With technological advances, Toko Mega Artha wishes to design its own goods management application which aims to simplify the process of managing goods so that the goods in the data can match the goods in the warehouse. The methods used in this study to collect data are observation, literature study, and interviews. In completing this final project, the author uses three stages, namely pre-production in which there are research activities, observations and interviews, production in which there are wireframes, crazy8 and mockups, determination of colors and fonts, and post-production in which there is prototyping and finalization and results. The conclusion is the result of this final project in the form of prototyping.

Keywords: *User Interface (UI), Prototype.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat mempermudah kehidupan manusia, salah satunya merupakan kegiatan pengelolaan barang. Pengelolaan barang merupakan salah satu kegiatan yang sering dilakukan oleh sebuah usaha atau toko. Terdapat beberapa toko yang masih mengelola barang dengan sistem manual, salah satunya adalah Toko Mega Artha. Pengelolaan Barang yang masih bersifat manual dapat mempersulit toko dalam mendata barang. Dengan kemajuan teknologi, Toko Mega Artha berkeinginan untuk mendesain aplikasi pengelolaan barang sendiri yang bertujuan untuk mempermudah proses pengelolaan barang agar barang yang di data dapat sesuai dengan barang yang ada di gudang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah cara observasi, studi pustaka, dan wawancara. Dalam penyelesaian tugas akhir ini penulis menggunakan tiga tahapan yaitu pra produksi yang di dalamnya terdapat kegiatan riset, observasi dan wawancara, produksi yang di dalamnya terdapat *wireframe*, *crazy8* dan *mockup*, penentuan warna dan font, dan pasca produksi yang di dalamnya terdapat *prototyping* dan finalisasi dan hasil. Kesimpulannya merupakan hasil dari tugas akhir ini berbentuk *prototyping*.

Kata kunci: *User Interface (UI), Prototype.*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Penulisan laporan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif Program Studi Diluar kampus Utama (PSDKU) Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST., M.Kom, selaku Kepala Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I.
6. Gunawan, MA selaku Dosen Pembimbing II.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Studi Diluar Kampus Utama Medan yang telah melayani selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Kepada pihak Toko Mega Artha dan seluruh pegawai yang telah bersedia meluangkan waktu.
9. Secara khusus saya menyampaikan terimakasih kepada keluarga saya terkhususnya orang tua, Ayah Alm. Lusman Effendy Manurung, Ibu Ani

Roslaini Sianturi, saudara kandung perempuan penulis Febrina Mahdalena Manurung, saudara kandung laki-laki penulis Tirto David Franciscus Manurung dan Armando Sianturi, dan Tante penulis Nur Sianturi yang telah memberikan dorongan serta dukungan dan pengertian besar kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

10. Secara khusus saya menyampaikan terimakasih kepada teman-teman saya yang dari awal sampai sekarang berjuang bersama saya.
11. Teruntuk sahabat penulis May Angelina br. Sitepu, yang telah menemani penulis selama penyusunan dan pengerjaan tugas akhir dalam kondisi apapun. Terima kasih telah ikut serta mendoakan, memberikan semangat, menemani dan memotivasi penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir ini.

Medan, 18 Januari 2023



Paskah Putri Artha

NIM. 20521061

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	III
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	IV
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	V
<i>ABSTRACT</i>	VI
PRAKATA	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	2
C. BATASAN MASALAH	3
D. RUMUSAN MASALAH	3
E. TUJUAN PENULISAN	3
F. MANFAAT PENULISAN	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. PENGERTIAN DESAIN	5
B. USER INTERFACE	12
C. <i>PROTOTYPE</i>	13
D. APLIKASI	13
E. PENGELOLAAN BARANG	14
F. <i>CRAZY8</i>	15
G. SOFTWARE EDITING FIGMA VERSI 116.10.8.	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	17
A. DATA/OBJEK PENULISAN	17
B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	21
C. RUANG LINGKUP	22
D. LANGKAH KERJA	24
E. TARGET PASAR	29
BAB IV PEMBAHASAN	30

A. STRATEGI VISUAL	30
B. TIME SCHEDULE.....	31
C. KONSEP DESAIN.....	32
D. PROSES PERANCANGAN	46
E. ICONS	49
F. FONT.....	49
G. WARNA.....	50
H. PERANCANGAN PROTOTIPE	52
I. DESKRIPSI HASIL DESAIN.....	52
BAB V PENUTUP.....	69
A. KESIMPULAN.....	69
A. SARAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

Table 1. Time Schedule.....	32
Table 2. Crazy 8's	34
Table 3. Warna Primer	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Macam-macam Garis.....	8
Gambar 2. Logo Figma.....	16
Gambar 3. Toko Mega Artha.....	17
Gambar 4. Logo Toko	18
Gambar 5. Struktur Toko.....	20
Gambar 6. Siklus	24
Gambar 7. Pra Produksi.....	25
Gambar 8. Produksi	27
Gambar 9. Pasca Produksi.....	28
Gambar 10. User Flow	31
Gambar 11. Crazy 8's.....	33
Gambar 12. Wireframe	38
Gambar 13. Wireferame	39
Gambar 14. Wireframe	40
Gambar 15. Wireframe	41
Gambar 16. Wireframe	42
Gambar 17. Wireframe	43
Gambar 18. Wireframe	44
Gambar 19. Wireframe	45
Gambar 20. Pembuatan Tampilan Awal.....	46
Gambar 21. Tampilan login.....	47
Gambar 22. Tampilan Menu.....	48
Gambar 23. Icons.....	49
Gambar 24. Font Inter	50
Gambar 25. Font Sora.....	50
Gambar 26. Prototye pada aplikasi figma	52
Gambar 27. Splash Screen.....	53
Gambar 28. Halaman login.....	54
Gambar 29. Halaman	55
Gambar 30. Halaman Beranda.....	56
Gambar 31. Halaman Pencarian	57
Gambar 32. Halaman Barang	58
Gambar 33. Halaman Riwayat	59
Gambar 34. Halaman input barang masuk	60
Gambar 35. Halaman berhasil menambahkan barang masuk.....	61
Gambar 36. Halaman input barang keluar.....	62
Gambar 37. Halaman Berhasil Mengeluarkan barang.....	63
Gambar 38. Halaman Stock Pengaman	64
Gambar 39. Halaman Laporan Barang.....	65

Gambar 40. Halaman Notifikasi.....	66
Gambar 41. Halaman Data Pegawai.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata penulis
2. Salinan lembar bimbingan TA 1 & 2
3. Berita Acara Uji Proposal TA
4. Berita Acara Seminar Proposal
5. Lembar pengesahan proposal
6. Daftar Hadir dan Nilai Seminar Proposal
7. Dokumentasi Uji Proposal TA
8. Surat keterangan/izin Penelitian
9. Surat balasan Penelitian
10. Surat selesai Penelitian
11. Transkrip wawancara
12. Dokumentasi foto kegiatan terkait dengan TA