

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI

MOBILE BERBASIS DESIGN THINKING PADA

COFFESHOP KOPITOK

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun oleh :

WEGY TAOFIK PRAYOGA

NIM : 21521045

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

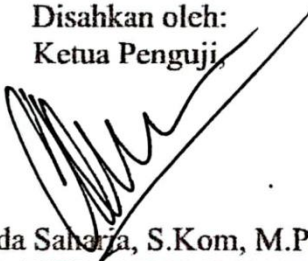
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain User Interface Aplikasi Mobile Berbasis Design Thinking Pada Coffe Shop KOPITOK
Penulis : Wegy Taofik Prayoga
NIM : 21521045
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis , tanggal 25 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Komda Sahaja, S.Kom, M.Pd
NIP.197712202006041002

Anggota 1



Yusnia Sinambela, S.T, M.T
NIP. 198809112019032015

Anggota 2



Juwairah, S.Pd, M.Si
NIP. 199007022019032023

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Komda Sahaja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain User Interface Aplikasi Mobile
Berbasis Design Thingking Pada CoffeShop
KOPITOK
Penulis : Wegy Taofik Prayoga
NIM : 21521045
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk disidagkan, Ditandatangani di Medan Juli
2023

Pembimbing I



Andrian, S.Kom, M.Kom
NIP. 198611302020121004

Pembimbing 2



Juwairiah, S.Pd, M.Si
NIP. 199007022019032023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis




Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 198006022002122 1 001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wegy Taofik Prayoga
NIM : 21521045
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"Pembuatan Desain User Interface Aplikasi Mobile Berbasis Design Thinking
Pada Coffeshop KOPITOK" 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, Juli 2024

Yang menyatakan,



Wegy Taofik Prayoga

NIM: 21521045

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Wegy Taofik Prayoga
NIM : 21521045
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

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

“Pembuatan Desain User Interface Aplikasi Mobile Berbasis Design Thingking Pada Coffeshop KOPITOK” beserta perangkat yang ada (jika di perlukan)

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, Juli 2024
Yang menyatakan,



Wegy Taofik Prayoga
NIM: 21521045

ABSTRACT

The increasing use of mobile devices indicates that investing in mobile applications aligns with technological advancements and consumer behavior. Currently, KOPITOK e-commerce relies on third parties, such as Gojek, for order processing and delivery. Therefore, the development of a mobile application will not only enhance operational efficiency and customer satisfaction but also strengthen KOPITOK's position in an increasingly competitive market. The author conducted research and direct observations at KOPITOK coffee shop to gain a deep understanding of business operations. The design process of this mobile application utilized the Design Thinking theory, which includes the stages of pre-production, production, and post-production. The pre-production stage involves Empathize and Define steps. The production stage includes Ideate and Prototype. In the post-production stage, the author conducted testing of the prototype results. These stages are crucial elements in creating an effective and efficient mobile application design. The UI/UX design results of this application can serve as a valuable reference for the author in developing future works.

Keywords: *e-commerce, mobile devices, application design, UI/UX, coffee.*

ABSTRAK

Peningkatan penggunaan perangkat mobile menunjukkan bahwa investasi pada aplikasi mobile merupakan langkah yang sejalan dengan kemajuan teknologi dan perilaku konsumen. Saat ini, e-commerce KOPITOK masih bergantung pada pihak ketiga, seperti Gojek, untuk proses pemesanan dan pengantaran. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi mobile tidak hanya akan mendukung efisiensi operasional dan meningkatkan kepuasan pelanggan, tetapi juga memperkuat posisi KOPITOK di pasar yang semakin kompetitif. Penulis melakukan penelitian dan pengamatan langsung di kedai kopi KOPITOK untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai proses operasional bisnis. Dalam proses pembuatan desain aplikasi mobile ini, digunakan teori Design Thinking yang mencakup tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi langkah-langkah Empathize dan Define. Tahap produksi mencakup Ideate dan Prototype. Sedangkan tahap pasca-produksi penulis melakukan testing hasil dari prototype. Tahapan-tahapan tersebut merupakan elemen penting dalam menciptakan desain aplikasi mobile yang efektif dan efisien. Hasil desain UI/UX aplikasi ini dapat digunakan sebagai referensi berharga bagi penulis dalam mengembangkan karya-karya selanjutnya.

Kata kunci : *e-commerce, perangkat mobile, desain aplikasi, UI/UX, kopi*

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 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Desainer UI/UX. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Desain User interface Aplikasi Mobile Berbasis Design Thinking pada Coffeeshop KOPITOK”.

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. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurnama Supiyanti, S.Kom, M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Komda Saharja, S.Kom, M.Pd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM, Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn, Sekretaris Jurusan Desain Grafis.

7. Andrian, S.Kom, M.Kom, sebagai Dosen Pembimbing I dalam penulisan laporan tugas akhir.
8. Juwairiyah, S.Pd, M.Si, Sebagai Dosen Pembimbing II dalam penulisan laporan tugas akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Secara khusus saya ucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang sudah membantu penulis dalam pembuatan laporan ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kepada para pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga dalam pembuatan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Medan, Juli 2024

Penulis,



WEGY TAOFIK PRAYOGA

NIM. 21521045

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulis.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Sistem Informasi	6
B. E-Commerce.....	7
C. UI/UX.....	7
D. Android	11
E. Design Thingking.....	11
F. Figma	13
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	14
A. Objek Penulisan	14
B. Teknik Pengumpulan Data.....	15
C. Ruang Lingkup.....	17
D. Langkah Kerja.....	19
BAB IV PEMBAHASAN.....	25
A. Pra Produksi	25
B. Produksi	28

C. Pasca produksi.....	44
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTKA	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sistem Informasi	6
Gambar 2. E-Commerce.....	7
Gambar 3. UI/UX.....	8
Gambar 4. UI.....	8
Gambar 5. UX	9
Gambar 6. Design Thingking	13
Gambar 7. Figma.....	13
Gambar 8. Logo KOPITOK.....	14
Gambar 9. Wawancara Bersama Pemilik KOPITOK	16
Gambar 10. Wireframe	22
Gambar 11. Wireflow.....	23
Gambar 12. Collor Pallete	26
Gambar 13. Font Inter	27
Gambar 14. Font Helvetica	27
Gambar 15. User Flow	28
Gambar 16. Wireframe Loading Screen	29
Gambar 17. Wireframe Onboarding	30
Gambar 18. Wirefrane Sign in/Sign Up.....	30
Gambar 19. Wireframe Ubah Kata Sandi	31
Gambar 20. Wireframe Home Page	32
Gambar 21. Wireframe Product	32
Gambar 22. Wireframe Keranjang Pembelian	33
Gambar 23. Wireframe Option Page.....	34
Gambar 24. Wireframe Profile Page.....	34
Gambar 25. Wireframe Rewards Page.....	35
Gambar 26. Wireframe Address Page.....	36
Gambar 27. Wireframe Order Page	37
Gambar 28. Frame Android Large	38
Gambar 29. Final Design Loading Screen	38

Gambar 30. Final Design Onboarding	39
Gambar 31. Final Design Sign in / Sign up	39
Gambar 32. Final Design Forget Password.....	40
Gambar 33. Final Design Halaman Utama	40
Gambar 34. Final Design Keranjang Pembelian.....	41
Gambar 35. Final Design Option Page	41
Gambar 36. Final Design Halaman Product	42
Gambar 37. Final Design Halaman Proses Transaksi.....	43
Gambar 38. Final Design Pesan Dan Telpon	43
Gambar 39. Final Prototype	44
Gambar 40. Testing UI/UX.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	53
Lampiran 2. Lembar Bimbingan TA.....	54
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Prodi.....	58
Lampiran 4. Surat Balasan dari Tempat Penelitian	59
Lampiran 5. Surat Selesai Penelitian	60
Lampiran 6. Transkrip Wawancara.....	61
Lampiran 7. Bukti -Bukti Pengerjaan Secara Utuh.....	63
Lampiran 8. Dokumentasi Foto Kegiatan Tugas Akhir	65