

LAPORAN TUGAS AKHIR

**REDESAIN UI/UX APLIKASI *MOBILE* PADA
PERUSAHAAN KOODA EASY YOU**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Kelulusan Program Diploma III



Oleh

JIBRIL KAHLIL GIBRAN

NIM: 19151027

PRODIDESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA
MEDAN
2022

LEMBAR PENGESAHAN

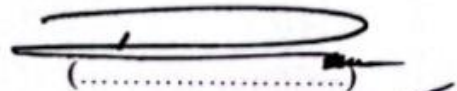
**REDESAIN UI/UX APLIKASI *MOBILE* PADA PERUSAHAAN
KOODA EASY YOU**

TUGAS AKHIR

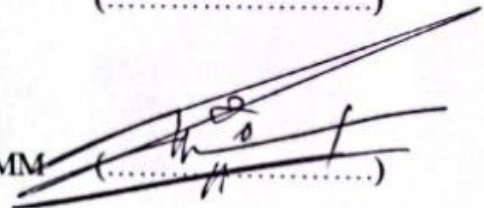
Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198006022002121001



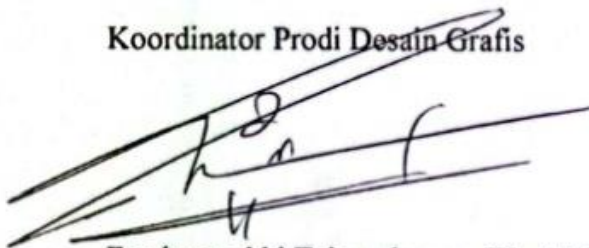
Penguji 1 : Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM
NIP. 198006022002121001



Medan, 13 Juli 2022

Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM
NIP. 198006022002121001

Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN REDESAIN UI/UX APLIKASI *MOBILE* PADA
PERUSAHAAN KOODA EASY YOU**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**JIBRIL KAHLIL GIBRAN
NIM. 19151027**

**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan
Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis

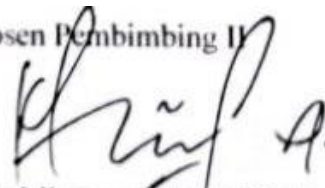
Disetujui Oleh :
Medan, 08 Juli 2022

Dosen Pembimbing I



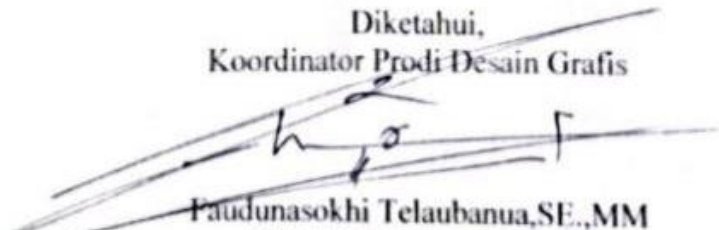
H. Salim Gianto Nadeak M.P.d.
NIP 196309191987031003

Dosen Pembimbing II



Khairil anwar, SE.,S.KOM.,M.KOM.
NIP 198504012019031010

Diketahui,
Koordinator Prodi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaubanua, SE., MM
NIP 198006022002121001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jibril Kahlil Gibran
NIM : 19151027
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Grafis
Judul Tugas Akhir : Perancangan Redesign Aplikasi
Mobile Pada Perusahaan KOODA
EASY YOU

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas.

Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 6 Juli 2022
Yang membuat pernyataan



Jibril Kahlil Gibran
NIM. 19151027

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Jibril Kahlil Gibran
Nim : 19151027
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022

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 Redesign Aplikasi Mobile Pada Perusahaan KOODA EASY YOU beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 6 Juli 2022
Yang membuat pernyataan



Jibril Kahlil Gibran
NIM. 19151027

The stamp is a red official seal with the Garuda Pancasila emblem in the center. The text on the stamp includes 'POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF' at the top, 'MEDAN' in the middle, and '6BAAKX13097-1938' at the bottom.

ABSTRAK

Aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile* dapat menjadi salah satu aplikasi *mobile* yang sedang naik daun. Karena dalam hal ini, kemudahan dalam mengakses menjadi salah satu alasan mengapa aplikasi *mobile* banyak dimintai oleh masyarakat luas. Perancangan ulang UI/UX pada perusahaan Kooda Easy You ini, dirancang lebih menarik dan mudah digunakan dari yang sebelumnya. Rancangan UI/UX yang dirancang oleh penulis dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna, desain UI yang menarik sangat mempengaruhi kesan pertama saat menggunakan aplikasi *mobile*, sedangkan UX mempengaruhi bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan produk.

Kata Kunci: Perancangan, UI/UX, *Mobile*, Aplikasi

ABSTRACT

Mobile-based e-commerce applications can be one of the mobile applications that are on the rise. Because in this case, the ease of access is one of the reasons why mobile applications are requested by the wider community. This UI/UX redesign at Kooda Easy You company is designed to be more attractive and easy to use than before. The UI/UX design designed by the author can create a pleasant experience for users, an attractive UI design greatly affects the first impression when using a mobile application, while UX affects how the user experience when using a product.

Keywords : *design, UI/UX, Mobile, Application*

PRAKATA

Bismillahirrahmanirahim, Alhamdulillah segala puji untuk Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Plt.Wakil Direktur Bidang Akademik PoliteknikNegeri Media Kreatif PSDKU Medan.
3. Bapak Komda Saharja, S.Kom., MPd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
4. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E, M.M., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Bapak H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd dan Bapak Khairil Anwar, SE.,SKom.,MKomselaku dosen yang telah membimbing dan mensupport saya dalam rangka penyusunan Karya Tugas Akhir ini.

6. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada Mama, Daddy, dan kakak saya, dan juga saya ucapkan terima kasih untuk Dina Amalia Aufa selaku pacar yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

7. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

Penulis juga menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis berharap kepada para pembaca untuk memberikan masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga dalam pembuatan tugas akhir ini kelak dapat berguna bagi teman-teman seangkatan maupun adik-adik kelas nantinya.

Medan, 29 Juni 2022



Jibril Kahlil Gibran

NIM. 19151027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan.....	3
1.6 Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Redesign</i>	5
2.2 Teori Elemen Desain.....	5
2.3 Prinsip Desain	6
2.4 <i>Aplikasi Mobile</i>	7
2.5 <i>User Interface</i>	8
2.6 <i>User Experience</i>	10
2.7 <i>Wireframe</i>	11
2.8 <i>Typeface</i>	12
2.9 Sketsa	12
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	13
3.1 Data/Objek Penulisan.....	13
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.3 Ruang Lingkup.....	17
3.4 Langkah Kerja.....	17
3.5 Target Pasar.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Strategi Perancangan	19
4.2 <i>Moodboard</i>	21
4.3 Tahap Perancangan	21
4.4 Ide.....	22
4.5 Sketsa <i>Wireframe</i>	23
4.6 Pemilihan Warna.....	40
4.7 Pemilihan <i>Font</i>	41
4.8 Proses digitalisasi Perancangan	42

4.9 Hasil Visualisasi dan Perbandingan	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Icons</i>	9
Gambar 2. 2 <i>Layout</i>	9
Gambar 2. 3 <i>Grid</i>	10
Gambar 2. 4 <i>User Experience</i>	10
Gambar 3. 1 Struktur organisasi Kooda.....	15
Gambar 4. 1 Strategi Perancangan	20
Gambar 4. 2 Sketsa <i>Wireframe Intro</i>	24
Gambar 4. 3 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Selamat Datang	25
Gambar 4. 4 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	26
Gambar 4. 5 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Daftar.....	27
Gambar 4. 6 Sketsa <i>Wireframe</i> Header.....	28
Gambar 4. 7 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Utama	29
Gambar 4. 8 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Aktivitas	30
Gambar 4. 9 Sketsa <i>Wireframe</i> Pembayaran	31
Gambar 4. 10 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Chat	32
Gambar 4. 11 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Kooda-Car	33
Gambar 4. 12 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Kooda-Bike	34
Gambar 4. 13 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Kooda-Food.....	35
Gambar 4. 14 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Kooda Mart	36
Gambar 4. 15 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Kooda Box.....	37
Gambar 4. 16 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Profil.....	38
Gambar 4. 17 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman <i>Top-up</i>	39
Gambar 4. 18 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Kontak	40
Gambar 4. 19 Warna <i>User Interface</i>	41
Gambar 4. 20 Warna Tipografi <i>User interface</i>	41
Gambar 4. 21 Pemilihan <i>Font</i>	42
Gambar 4. 22 Pemilihan <i>Font</i>	42
Gambar 4. 23 Proses Digitalisasi Perancangan.....	43

Gambar 4. 24 Proses Digitalisasi Perancangan.....	43
Gambar 4. 25 Proses Digitalisasi Perancangan.....	44
Gambar 4. 26 Proses Digitalisasi Perancangan.....	44
Gambar 4. 27 Proses Digitalisasi Perancangan.....	45
Gambar 4. 28 Proses Digitalisasi Perancangan.....	45
Gambar 4. 29 Proses Digitalisasi Perancangan.....	46
Gambar 4. 30 Proses Digitalisasi Perancangan.....	46
Gambar 4. 31 Proses Digitalisasi Perancangan.....	47
Gambar 4. 32 Proses Digitalisasi Perancangan.....	47
Gambar 4. 33 Proses Digitalisasi Perancangan.....	48
Gambar 4. 34 Proses Digitalisasi Perancangan.....	48
Gambar 4. 35 Proses Digitalisasi Perancangan.....	49
Gambar 4. 36 Proses Digitalisasi Perancangan.....	49
Gambar 4. 37 Proses Digitalisasi Perancangan.....	50
Gambar 4. 38 Proses Digitalisasi Perancangan.....	50
Gambar 4. 39 Proses Digitalisasi Perancangan.....	51
Gambar 4. 40 Proses Digitalisasi Perancangan.....	51
Gambar 4. 41 Proses Digitalisasi Perancangan.....	52
Gambar 4. 42 Proses Digitalisasi Perancangan.....	52
Gambar 4. 43 Proses Digitalisasi Perancangan.....	53
Gambar 4. 44 Proses Digitalisasi Perancangan.....	53
Gambar 4. 45 Proses Digitalisasi Perancangan.....	54
Gambar 4. 46 Hasil Tampilan <i>Intro</i>	55
Gambar 4. 47 Hasil Tampilan Selamat Datang.....	55
Gambar 4. 48 Hasil Tampilan <i>Login</i>	56
Gambar 4. 49 Hasil Tampilan Daftar Akun	56
Gambar 4. 50 Hasil Tampilan <i>Headbar</i> dan Beranda.....	57
Gambar 4. 51 Hasil Tampilan Kooda-Car	57
Gambar 4. 52 Hasil Tampilan Kooda-Bike.....	58
Gambar 4. 53 Hasil Tampilan Kooda-Food.....	58
Gambar 4. 54 Hasil Tampilan Profil	59

Gambar 4. 55 Hasil Tampilan Aktivitas	59
Gambar 4. 56 Hasil Tampilan Chat.....	60
Gambar 4. 57 Hasil Tampilan Pembayaran.....	60
Gambar 4. 58 Hasil Tampilan Kooda-Mart dan Kooda-Box	61
Gambar 4. 59 Hasil Tampilan <i>Top-up</i> dan Kontak	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis

Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbing TA

Lampiran 3 : Dokumentasi Uji Proposal TA

Lampiran 4 : Dokumentasi Pendukung Penyusunan TA