

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PROTOTYPE USER INTERFACE (UI)
APLIKASI E-COMMERCE PADA PT.MUSHIRO JAYA
GROUP

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

DARA SYANIAH

NIM : 20521017

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF PROGRAM STUDI DI LUAR
KAMPUS UTAMA MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Perancangan Prototype User Interface (UI) Aplikasi
E-Commerce Pada PT.Mushiro Jaya Group
Penulis : Dara Syaniah
NIM : 20521017
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 Rabu, 12 Juli 2023

Disahkan oleh :
Ketua Penguji



Murtopo, SE, M.Si
NIP 197205282006041001

Anggota I



Yusnia Sinambela, S.T., MT
NIP 198809112019032015

Anggota II



Sudirman, S.Kom., M.Kom
NIP 198511072019031004

Mengetahui
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Prototype User Interface (UI) Aplikasi
E-Commerce Pada PT.Mushiro Jaya Group
Penulis : Dara Syaniah
NIM : 20521017
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

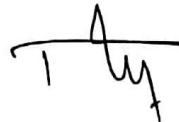
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan
Ditandatangani di Medan, 14 Juni 2023

Pembimbing I



Sudirman, S.Kom,M.Kom
NIP. 198511072019031004

Pembimbing II



Reniwati Lubis, SE,M.Pd
NIP . 197410062015042001

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 : Dara Syaniah
NIM : 20521017
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Saya dengan judul :
Perancangan Prototype User Interface (UI) Aplikasi E-Commerce Pada
PT.Mushiro Jaya Group **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, 14 Juni 2023
Yang menyatakan,



Dara Syaniah

NIM : 20521017

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dara Syaniah
NIM : 20521017
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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Prototype User Interface (UI) Aplikasi E-Commerce Pada PT.Mushiro Jaya Group

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, 14 Juni 2023
Yang menyatakan,



Dara Syaniah
NIM : 20521017

ABSTRAK

PT. Mushiro Jaya Group has been selling online through social media such as Instagram. This makes it difficult for sellers to deliver important notifications about their store to notify users about discounts, and the latest products in the store via Instagram, because there is a possibility that notifications from the store will be overwritten with other notifications also originating from Instagram on the user's smartphone. This is the background of the importance of PT. Mushiro Jaya Group created its own E-Commerce application which aims to simplify the buying and selling process, to easily deliver important notifications regarding the latest products, for business development, and to simplify business management to make it more flexible. PT. Mushiro Jaya Group is a company engaged in the field of Oyster Mushroom Cultivation and sells Crispy Mushrooms, Baglog, Oyster Mushroom Cultivation Books. The method used in this study to collect data is by means of observation, literature study, and interviews. In completing this final project the author uses three stages, namely pre-production which includes research and crazy8, production which includes making user flows, wireframes, mockups, icons, determining colors, and fonts, and post-production which includes prototyping and results. The conclusion is the result of this final project is in the form of prototyping.

Keywords: *user interface (ui), user experience (ux), mobile.*

PT. Mushiro Jaya Grup selama ini berjualan secara online melalui Media Sosial seperti *Instagram*. Hal ini membuat penjual sulit untuk menyampaikan notifikasi penting mengenai tokonya untuk memberitahu pengguna terkait adanya diskon, dan produk terbaru di toko tersebut melalui *Instagram*, dikarenakan ada kemungkinan akan tertimpa notifikasi dari tokonya dengan notifikasi lain yang juga berasal dari *Instagram* di smartphone pengguna. Hal inilah yang melatar belakangi pentingnya PT. Mushiro Jaya Group membuat aplikasi *E-Commerce*-Nya sendiri yang bertujuan untuk mempermudah proses jual beli, agar mudah menyampaikan notifikasi penting terkait produk terbaru, untuk pengembangan bisnis, dan mempermudah pengelolaan bisnis agar lebih *fleksibel*. PT. Mushiro Jaya Group adalah perusahaan yang bergerak di bidang Budidaya Jamur Tiram dan menjual Jamur Crispy, Baglog, Buku Budidaya Jamur Tiram. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah dengan cara observasi, studi pustaka, dan wawancara. Dalam penyelesaian tugas akhir ini penulis menggunakan tiga tahapan yaitu pra produksi yang didalamnya terdapat riset dan crazy8, produksi yang didalamnya terdapat pembuatan *user flow*, *wireframe*, *mockup*, *icons*, penentuan warna, dan font, dan pasca produksi yang didalamnya terdapat *prototyping* dan hasil. Kesimpulannya adalah hasil dari tugas akhir ini berbentuk prototyping.

Kata Kunci : *user interface (ui), user experience (ux), mobile.*

PRAKATA

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E.,MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
2. Nova Dermanto, 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 PSDKU Medan
4. Suhendra, ST.,M.Kom. selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
5. Sudirman, S.Kom.M.Kom. selaku pembimbing I
6. Reniwati Lubis, SE.,M.Pd. selaku pembimbing II
7. Siti Aisyah Siregar, S.Pd. selaku Pimpinan PT. Mushiro Jaya Group, sebagai tempat yang telah mengizinkan perusahaannya dalam

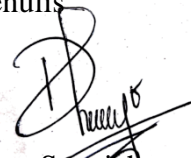
menyelesaikan laporan tugas akhir saya.

8. Secara khusus menyampaikan terimakasih kepada orang tua dan keluarga yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.
9. Secara khusus menyampaikan terimakasih kepada Teman-teman Mahasiswa Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 2020 yang memberi dukungan kepada penulis dalam membuat dan menyelesaikan 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 laporan tugas akhir ini.

Medan, 18 Juli 2023

Penulis



Dara Syarifah
NIM. 20521017

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Perancangan Desain.....	5
B. <i>User Interface (UI)</i>	6
C. <i>User Experience</i>	10
D. <i>Aplikasi Mobile</i>	11
E. <i>E-Commerce</i>	12
F. <i>Software</i> yang di gunakan	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data / Objek Penulisan	15
B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang lingkup.....	20
D. Langkah Kerja	21

BAB IV PEMBAHASAN.....	25
A. Strategi Visual	25
B. Desain Thinking	25
C. Proses Pra Produksi	27
D. Proses Produksi	31
E. Proses Pasca Produksi	39
BAB V PENUTUP	55
A. KESIMPULAN	55
B. SARAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Crazy'8</i>	27
Tabel 2 Warna Primer	37
Tabel 3 Warna Skunder.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Aplikasi Shopee	13
Gambar 2 Logo Aplikasi Fiqma.....	14
Gambar 3 Perusahaan.....	16
Gambar 4 Jamur Crispy	16
Gambar 5 Baglog	16
Gambar 6 Buku Budidaya Jamur Tiram	16
Gambar 7 Struktur Perusahaan	16
Gambar 8 <i>Crazy'8</i>	28
Gambar 9 <i>User Flow Login dan Register</i>	31
Gambar 10 <i>User Flow Pembelian</i>	32
Gambar 11 <i>Wriframe</i>	34
Gambar 12 <i>Wriframe(a).Home,(b).Login,(c).Daftar</i>	35
Gambar 13 <i>Wriframe(d).Beranda,(e).Menu,(f).Keranjang,(g).Detail Produk</i>	36
Gambar 14 <i>Wriframe(h).Metode Pembayaran,(i).Detai Transaksi,(j).Profile,</i> <i>(k).Notifikasi</i>	37
Gambar 15 <i>Icons</i>	38
Gambar 16 Font Poppins.....	40
Gambar 17 Font Roboto.....	40
Gambar 18 <i>Prototype</i> pada Aplikasi Figma.....	41
Gambar 19 Tampilan Desain Aplikasi.....	41
Gambar 20 Tampilan Awal.....	42
Gambar 21 Tampilan Pembuka	43
Gambar 22 Tampilan <i>Login</i>	44
Gambar 23 Tampilan Salah Kata Sandi	44
Gambar 24 Tampilan Lupa Kata Sandi.....	45
Gambar 25 Tampilan Kata Sandi Baru	46
Gambar 26 Tampilan Daftar	46
Gambar 27 Tampilan Masuk ke Google	47
Gambar 28 Tampilan Beranda	48
Gambar 29 Tampilan Menu	48

Gambar 30 Tampilan Detail Produk	49
Gambar 31 Tampilan Tambahkan ke Keranjang	49
Gambar 32 Tampilan Berhasil Ditambahkan ke Keranjang	50
Gambar 33 Tampilan Beli Sekarang	50
Gambar 34 Tampilan <i>Profile</i>	51
Gambar 35 Tampilan Pengaturan Akun	51
Gambar 36 Tampilan Notifikasi	52
Gambar 37 Tampilan Keranjang	52
Gambar 38 Tampilan Metode Pembayaran.....	53
Gambar 39 Tampilan Detail Pembayaran	54
Gambar 40 Tampilan Berhasil Bayar.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

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