

LAPORAN TUGAS AKHIR

DESAIN ASET USER INTERFACE MAJALAH SUNDAY BERBASIS MOBILE PADA PT. BANGUNTAMA INTIGUNA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

SALOMO AFRIADI HALOMOAN LINGGA

NIM: 20521073

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Aset User Interface Majalah Sunday Berbasis
Mobile Pada PT. Banguntama Intiguna
Penulis : Salomo Afriadi Halomoan Lingga
NIM : 20521073
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 Jumat tanggal 10 Juli 2023.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom
NIP. 198504012019031010

Anggota I



Nurianti Sitorus, SS.M.Hum
NIP. 198802222019032011

Anggota II



Fitri Evita, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0025078312

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Aset User Interface Majalah Sunday Berbasis
Mobile Pada PT.Banguntama Intiguna
Penulis : Salomo Afriadi Halomoan Lingga
NIM : 20521073
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 21 Juni 2023

Pembimbing I



Fitri Evita, S.Pd., M.Sn
NIDN.0025078310

Pembimbing II



Parningotan Simamora, Sos, M.Si
NIP. 195811051981031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Salomo Afriadi Halomoan Lingga
NIM : 20521073
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Desain Aset User Interface Majalah Sunday Berbasis Mobile Pada PT.Banguntama Intiguna” 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, 21 Juni 2023

Yang menyatakan,



Salomo Afriadi Halomoan Lingga
NIM. 20521073

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Salomo Afriadi Halomoan Lingga
NIM : 20521073
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 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 Aset User Interface Majalah Sunday Berbasis Mobile Pada PT.Banguntama Intiguna.

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 Juni 2023

Yang menyatakan,



Salomo Afriadi Halomoan Lingga
NIM. 20521073

ABSTRAK

The writing of this final project was carried out at PT. Banguntama Intiguna (Sunday Magazine) in the form of designing a mobile-based Sunday magazine user interface design as a media publication, because Sunday Magazine does not yet have mobile-based publication media and still has website-based publication media. In making the mobile-based user interface design for Sunday magazine, the data collection method used was literature study and interviews. The information data that the writer got was from the chief editor of Sunday Magazine. The result of making this mobile-based Sunday magazine user interface design asset is in the form of a mobile-based Sunday magazine user interface design which will later become an asset for the Sunday magazine company. The colors and typography used in the design of this user interface asset are in accordance with the agreement with the Sunday magazine company which follows the colors and typography of the existing website media. Then the software used is Adobe Illustrator software to create icon sets and whimsical as wireframe software then Figma as digitization software.

Keywords: *Design, User interface, Sunday Magazine, Mobile based*

Dalam penulisan tugas akhir ini dilakukan pada PT. Banguntama Intiguna (Majalah Sunday) berupa perancangan desain aset *user interface* majalah Sunday berbasis mobile sebagai media publikasi, dikarenakan Majalah Sunday belum mempunyai media publikasi yang berbasis mobile dan masih mempunyai media publikasi berbasis *website*. Dalam pembuatan desain user interface majalah Sunday berbasis mobile ini, metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara studi pustaka dan wawancara. Adapun data informasi yang penulis dapatkan adalah dari kepala redaksi Majalah Sunday. Hasil dari pembuatan desain aset *user interface* majalah Sunday berbasis mobile ini adalah berupa desain user interface majalah Sunday berbasis mobile yang nantinya akan menjadi aset dari perusahaan majalah Sunday. Warna dan tipografi yang digunakan dalam desain aset *user interface* ini adalah sesuai dengan hasil kesepakatan dengan pihak perusahaan majalah Sunday yang mengikuti warna dan tipografi dari media *website* yang sudah ada. Kemudian *Software* yang digunakan adalah software adobe ilustrator untuk membuat set *icon* dan whimsical sebagai *software* wireframe kemudian Figma sebagai *software* digitalisasi.

Kata Kunci: Desain, *User interface*, Majalah Sunday, Berbasis mobile

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada 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 Konsentrasi Multimedia 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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto, M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Komda Saharja, S.Kom.,MPd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
4. Suhendra,ST,M.Kom, Koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Fitri Evita S.Pd.,M.Sn dosen pembimbing I
6. Parningotan Simamora S.Sos., M.Si dosen pembimbing II
7. Olivia Elena sebagai kepala redaksi dari pihak Majalah Sunday
8. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada Mama, abang dan kakak saya, telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar

kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

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, 10 Juli 2023

Penulis



Salomo Afriadi Halomoan Lingga

NIM:20521073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Pengertian Desain.....	6
B. <i>User Interface</i>	7
C. Elemen <i>User Interface</i>	7
D. Elemen Desain.....	9
E. Prinsip Desain.....	11
F. Majalah.....	13

G. Mobile.....	13
H. Aset.....	14
I. Figma.....	14
J. Adobe Illustrator.....	15
K. Whimsical.....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	16
A. Data/Objek Penulisan.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data.....	20
C. Ruang Lingkup.....	21
D. Langkah Kerja.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Proses Perancangan <i>User Interface</i>	25
B. Visualisasi Hasil Akhir.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Bagan Alur Langkah Kerja Desain UI Majalah Sunday.....	23
Tabel 2 Spesifikasi Laptop.....	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Situasi Kantor Majalah Sunday.....	16
Gambar 2 Struktur Organisasi Majalah Sunday.....	18
Gambar 3 Sketsa Wireframe <i>Loading</i>	29
Gambar 4 Sketsa Wireframe <i>Login</i>	30
Gambar 5 Sketsa Wireframe <i>Sign up</i>	31
Gambar 6 Sketsa Wireframe Halaman Utama.....	32
Gambar 7 Sketsa Wireframe Halaman Dunia Remaja.....	33
Gambar 8 Sketsa Wireframe Halaman Cerita.....	34
Gambar 9 Sketsa Wireframe Halaman Info Pelajar.....	35
Gambar 10 Sketsa Wireframe Forum Diskusi.....	36
Gambar 11 Sketsa Wireframe Halaman Majalah.....	37
Gambar 12 Sketsa Wireframe Halaman <i>Bookmark</i>	38
Gambar 13 Sketsa Wireframe Halaman <i>Profile</i>	39
Gambar 14 Warna <i>User Interface</i>	40
Gambar 15 Warna <i>Typografi User Interface</i>	40
Gambar 16 Pemilihan <i>Font</i>	41
Gambar 17 Pemilihan <i>Font</i>	41
Gambar 18 Proses Digitalisasi Perancangan.....	42
Gambar 19 Proses Digitalisasi Perancangan.....	43
Gambar 20 Proses Digitalisasi Perancangan.....	43
Gambar 21 Proses Digitalisasi Perancangan.....	44
Gambar 22 Proses Digitalisasi Perancangan.....	44
Gambar 23 Proses Digitalisasi Perancangan.....	45
Gambar 24 Proses Digitalisasi Perancangan.....	45
Gambar 25 Proses Digitalisasi Perancangan.....	46
Gambar 26 Proses Digitalisasi Perancangan.....	46
Gambar 27 Proses Digitalisasi Perancangan.....	47
Gambar 28 Proses Digitalisasi Perancangan.....	47
Gambar 29 Proses Digitalisasi Perancangan.....	48

Gambar 30 Proses Digitalisasi Perancangan.....	48
Gambar 31 Proses Digitalisasi Perancangan.....	49
Gambar 32 Proses Digitalisasi Perancangan.....	49
Gambar 33 Proses Digitalisasi Perancangan.....	50
Gambar 34 Proses Digitalisasi Perancangan.....	50
Gambar 35 Proses Digitalisasi Perancangan.....	51
Gambar 36 Proses <i>Prototyping</i> Frame <i>Loading</i>	51
Gambar 37 Proses <i>Prototyping</i> Login dan Sign up.....	52
Gambar 38 Proses <i>Prototyping</i> Frame Utama	52
Gambar 39 Proses <i>Prototyping</i> Frame Majalah.....	53
Gambar 40 Proses <i>Prototyping</i> Frame <i>Profile</i>	53
Gambar 41 Hasil Visualisasi Mockup.....	55
Gambar 42 Hasil Visualisasi Mockup.....	55
Gambar 43 Hasil Visualisasi Mockup.....	56
Gambar 44 Hasil Visualisasi Mockup.....	56
Gambar 45 Hasil Visualisasi Mockup.....	57
Gambar 46 Hasil Visualisasi Mockup.....	57
Gambar 47 Hasil Visualisasi Mockup.....	58
Gambar 48 Hasil Visualisasi Mockup.....	58
Gambar 49 Hasil Visualisasi Mockup.....	59
Gambar 50 Hasil Visualisasi Mockup.....	59
Gambar 51 Hasil Visualisasi Mockup.....	60
Gambar 52 Hasil Visualisasi Mockup.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Biodata Penulis
- Lampiran 2 : Lembar Bimbingan TA
- Lampiran 3 : Berita Acara Uji Proposal TA
- Lampiran 4 : Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian dari Prodi
- Lampiran 6 : Surat Balasan dari Tempat Penelitian
- Lampiran 7 : Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 8 : Transkrip Wawancara