

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI
PEMESANAN ROTI DONAT PADA OUTLET DONAT
KENTANG SYIFA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
IRDA DARA ZAKIA
NIM. 20521037

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA
MEDAN
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi Pemesanan Roti
Donat Pada Outlet Donat Kentang Syifa
Penulis : Irda Dara Zakia
NIM : 20521037
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Multimedia

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin tanggal 17 Juli 2023.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202004061002

Anggota I



Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd.
NIP. 96220224 1985011001

Anggota II



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

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202004061002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi Pemesanan Roti
Donat Pada Outlet Donat Kentang Syifa
Penulis : Irda Dara Zakia
NIM : 20521037
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 07 Juli 2023

Pembimbing I



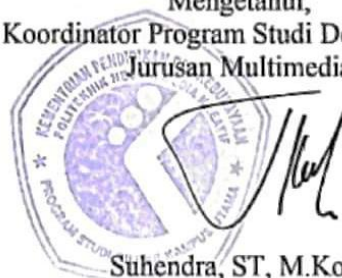
Sudirman, S.Kom, M.Kom
NIP. 198511072019031004

Pembimbing II



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd
NIP. 196309191987031003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis
Jurusan Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Irda Dara Zakia
NIM : 20521037
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Multimedia
Tahun Akademik : 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan User Interface Aplikasi Pemesanan Roti Donat Pada Outlet Donat Kentang Syifa” 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, 07 Juli 2023

Yang menyatakan,



Irda Dara Zakia
NIM. 20521037

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Irda Dara Zakia
NIM : 20521037
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Multimedia
Tahun Akademik : 2020

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 User Interface Aplikasi Pemesanan Roti Donat Pada Outlet Donat Kentang Syifa.

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, 07 Juli 2023

Yang menyatakan,



Irda Dara Zakia
NIM. 20521037

ABSTRACT

In this technology era, many restaurants or food outlets often face the problem of increasing customer queues. It can reduce the level of customer satisfaction regarding poor employee performance. Utilizing digital technology can help increase customer satisfaction by reducing on-site queue systems, one of which is using an application on a smartphone. Donat Kentang Syifa is a food outlet that wants to rely on an application to optimize the ordering system at the outlet so that it can provide a good experience to customers and be able to manage customer queues efficiently. In making applications, user interface design is a very important initial basis because the interface is the body of an application. User interface design is implemented in the form of a digital prototype. The research method used is direct observation, interviews with outlet owners, and the collection of related information through library sources. The results achieved are in the form of a prototype design of a user interface display that can order food digitally via a smartphone. It is hoped that this design can be implemented in the form of a real application so that it can handle the queue problems that occur at Outlet Donat Kentang Syifa.

Keywords: Planning, Queue, User Interface, Prototype

ABSTRAK

Di zaman teknologi saat ini, banyak restoran ataupun outlet makanan yang sering menghadapi masalah antrean pelanggan yang meningkat. Hal itu dapat menurunkan tingkat kepuasan pelanggan perihal kinerja karyawan yang buruk. Memanfaatkan teknologi digital dapat membantu meningkatkan kepuasan pelanggan dengan mengurangi sistem antrean ditempat, salah satunya menggunakan aplikasi pada ponsel pintar. Donat Kentang Syifa adalah sebuah outlet makanan yang ingin mengandalkan aplikasi guna mengoptimalkan sistem pemesanan pada outlet sehingga dapat memberikan pengalaman yang baik kepada pelanggan serta mampu mengelola antrean pelanggan secara efisien. Dalam pembuatan aplikasi, desain antarmuka merupakan dasar awal yang sangat penting karena antarmuka adalah tubuh dari sebuah aplikasi. Desain antarmuka ini diterapkan kedalam bentuk prototipe digital. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi secara langsung, wawancara dengan pemilik outlet serta pengumpulan informasi yang berkaitan melalui sumber pustaka. Hasil yang dicapai berupa rancangan prototipe tampilan antarmuka yang dapat melakukan pemesanan makanan secara digital melalui ponsel pintar. Perancangan ini diharapkan dapat diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi yang nyata sehingga bisa menangani permasalahan antrean yang terjadi di Outlet Donat Kentang Syifa.

Kata Kunci: Perancangan, Antrean, Tampilan Antarmuka, Prototipe

PRAKATA

Puji syukur mula-mula penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Laporan Tugas Akhir ini dibuat demi memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Tanpa adanya bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak yang membantu penulis dari masa perkuliahan sampai pada tahap penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit untuk penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Oleh sebab itu, penulis 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 Plt. 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 serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan selama masa perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST., M.Kom, selaku Kepala Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I penulis yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir selesai terciptanya Tugas Akhir ini.
6. Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II penulis yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir selesai terciptanya Tugas Akhir ini.

7. Secara khusus penulis menyampaikan terimakasih kepada keluarga penulis terkhususnya orang tua dan saudara kandung laki-laki penulis yang telah mendorong, mendukung dan menemani penulis selama mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Secara khusus penulis menyampaikan terimakasih kepada teman-teman penulis yang dari awal sampai sekarang masih berjuang bersama penulis.

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, 17 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Irda Dara Zakia', written over a horizontal line.

Irda Dara Zakia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Perancangan	6
B. Desain.....	7
1. Layout.....	7
2. Tipografi.....	8
3. Warna	10
4. Ikonografi (<i>Icon</i>)	11
C. <i>User Interface</i>	13
D. <i>User Experience</i>	16
E. <i>Mobile Apps</i> (<i>Aplikasi Mobile</i>).....	17
F. Pemesanan Makanan.....	18
G. <i>Software</i> Pendukung.....	19
1. Figma.....	19

2. Adobe Illustrator CC 2017	19
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	21
A. Data/Objek Penelitian	21
1. Sejarah Singkat Outlet Donat Kentang Syifa	21
2. Visi dan Misi Outlet Donat Kentang Syifa.....	23
3. Kondisi Outlet Donat Kentang Syifa.....	23
B. Teknik Pengumpulan Data.....	25
C. Ruang Lingkup.....	26
D. Langkah Kerja.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Pra Produksi	29
1. Analisis Perancangan.....	29
2. Pencarian Data.....	30
3. <i>Brainstorming</i>	31
4. <i>Mind Mapping</i>	32
5. <i>Crazy Eight</i>	35
6. Pemilihan Warna	43
7. Pemilihan Tipografi.....	45
B. Produksi.....	46
1. Proses Pembuatan <i>Wireframes</i>	46
2. Membuat Ilustrasi Donat	51
3. Membuat Desain <i>Banner</i> Promosi Untuk Tampilan Visual.....	52
4. Membuat Tampilan Visual.....	55
5. <i>User Flow</i>	72
C. Pasca Produksi	75
1. Prototyping	75
2. Deskripsi <i>Menu Tools</i> Pada Aplikasi	77
3. Video Penggunaan.....	81
BAB V PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data yang diperlukan	30
Tabel 2. Pemilihan Warna.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Elemen Warna	10
Gambar 2. Logo Figma	19
Gambar 3. Logo Adobe Illustrator	20
Gambar 4. Logo Donat Kentang Syifa.....	22
Gambar 5. Kondisi Outlet Donat Kentang Syifa	24
Gambar 6. Kondisi Outlet Donat Kentang Syifa	24
Gambar 7. Kondisi Outlet Donat Kentang Syifa	25
Gambar 8. Skema Perancangan.....	30
Gambar 9. Rancangan <i>Brainstorming</i>	31
Gambar 10. Rancangan <i>Mind Mapping</i>	32
Gambar 11. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	35
Gambar 12. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	36
Gambar 13. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	36
Gambar 14. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	37
Gambar 15. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	37
Gambar 16. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	38
Gambar 17. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	38
Gambar 18. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	39
Gambar 19. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	39
Gambar 20. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	40
Gambar 21. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	40
Gambar 22. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	41
Gambar 23. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	41
Gambar 24. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	42
Gambar 25. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	42
Gambar 26. Rancangan <i>Crazy Eight</i>	43
Gambar 27. Jenis Tipografi.....	45
Gambar 28. Hasil Rancangan <i>Wireframes</i>	46
Gambar 29. Hasil Rancangan <i>Wireframes</i>	47
Gambar 30. Hasil Rancangan <i>Wireframes</i>	47
Gambar 31. Hasil Rancangan <i>Wireframes</i>	48
Gambar 32. Hasil Rancangan <i>Wireframes</i>	48
Gambar 33. Hasil Rancangan <i>Wireframes</i>	49
Gambar 34. Hasil Rancangan <i>Wireframes</i>	49
Gambar 35. Hasil Rancangan <i>Wireframes</i>	50
Gambar 36. Hasil Rancangan <i>Wireframes</i>	50
Gambar 37. Proses Pembuatan Desain Ilustrasi Donat	51
Gambar 38. Hasil Desain Ilustrasi Donat.....	52
Gambar 39. Proses Merancang Banner Promosi.....	53
Gambar 40. Rancangan Desain Banner Promosi Donat	54
Gambar 41. Proses Merancang Tampilan Visual.....	55
Gambar 42. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	56

Gambar 43. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	57
Gambar 44. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	58
Gambar 45. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	58
Gambar 46. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	59
Gambar 47. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	60
Gambar 48. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	61
Gambar 49. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	62
Gambar 50. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	63
Gambar 51. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	64
Gambar 52. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	65
Gambar 53. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	66
Gambar 54. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	67
Gambar 55. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	68
Gambar 56. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	69
Gambar 57. Hasil Rancangan Desain <i>User Interface</i>	70
Gambar 58. Alur Pada <i>User Flow</i>	72
Gambar 59. Alur Pada <i>User Flow</i>	73
Gambar 60. Alur Pada <i>User Flow</i>	74
Gambar 61. Rancangan Prototipe	75
Gambar 62. Rancangan Prototipe	76
Gambar 63. Foto Profil	77
Gambar 64. Kolom Pencarian	77
Gambar 65. Filter Varian	78
Gambar 66. Favorit	78
Gambar 67. Kuantitas.....	79
Gambar 68. Voucher Diskon.....	79
Gambar 69. Kolom Catatan.....	80
Gambar 70. Metode Pembayaran.....	80
Gambar 71. <i>Scan Barcode</i>	80
Gambar 72. Proses Editing Dengan Kinemaster.....	81
Gambar 73. Proses Editing Dengan Capcut.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

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