

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE SEBAGAI
MEDIA PENJUALAN PADA STYLISH STORE**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh

ADE PUTRA BAHARSYAH SIREGAR

NIM. 20511002

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN**

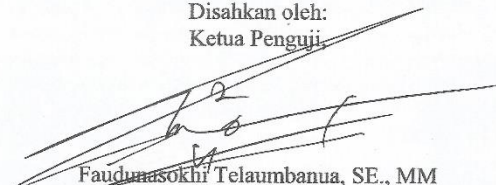
2023

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai
Media Penjualan Pada Stylish Store
Penulis : Ade Putra Baharsyah Siregar
NIM : 20511002
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

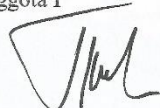
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan pada hari Rabu, tanggal 05 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



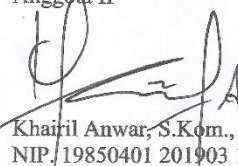
Faudunasokhr Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 200212 1 001

Anggota I



Suhendra, S.T., M.Kom
NIP. 19850625 201903 1 007

Anggota II



Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom
NIP. 19850401 201903 1 010

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai
Media Penjualan Pada Stylish Store
Penulis : Ade Putra Baharsyah Siregar
NIM : 20511002
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 27 Juni 2023

Pembimbing I



Khairil Anwar, S.Kom, M.Kom
NIP. 19850401 201903 1 009

Pembimbing II



Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd
NIP. 19620224 198501 1 001

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM
NIP. 19800602 200212 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124
Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896
Website : www.polimedia.ac.id Email : humas@polimedia.ac.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 203.7/PL.27.19/TU/VI/2023

Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 21 Juni 2023.

Judul : **“Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai Media Penjualan Pada Stylish Store”**

Penulis : Ade Putra Baharsyah Siregar

NIM : 20511002

Similarity Report ID : oid:24207:37960207

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 24%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 26 Juni 2023

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M
NIP. 198006022002121001

Where the innovation grows



PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ade Putra Baharsyah Siregar
NIM : 20511002
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :
Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai Media Penjualan Pada Stylish Store
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 di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Medan, 27 Juni 2023

Medan, 27 Juni 2023
yatakan,

10000
METER
TEMPEL
1181C.AJ.0329 142612

Ade Putra Baharsyah Siregar
NIM. 20511002

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ade Putra Baharsyah Siregar
NIM : 20511002
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

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 : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai Media Penjualan Pada Stylish Store.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawar, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Medan, 27 Juni 2023

yatakan,



Ade Putra Baharsyah Siregar
NIM. 20511002

ABSTRAK

This design aims to support Stylish Store in providing specialized media for detailed product information, generating a prototype of a mobile application that can be further developed and used by consumers, and presenting attractive and user-friendly visualizations. The Literature Review method is utilized to design the UI/UX of the Stylish Store mobile application using Figma. The application targets potential and existing customers of Stylish Store located outside Medan who wish to purchase products online. Data is collected through literature sources and interviews with the owner of Stylish Store. Findings encompass a modern UI/UX design of the application, including a product catalog, user profiles, product specifications, and purchasing methods. The research concludes that the UI/UX design of the Stylish Store sales application, based on competitor application observation, can yield effective solutions. This design is expected to facilitate Stylish Store in developing a mobile sales application with an optimal user experience.

Keywords: *Design, UI/UX, Mobile, Application, Sale*

Perancangan ini bertujuan mendukung Stylish Store dalam menyediakan media khusus untuk informasi detail produk, menghasilkan *prototype* aplikasi *mobile* yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh konsumen, serta menampilkan visualisasi menarik dan mudah digunakan. Metode Studi Pustaka digunakan untuk merancang desain UI/UX aplikasi *mobile* Stylish Store menggunakan Figma. Pengguna aplikasi ini adalah calon pelanggan dan pelanggan tetap Stylish Store di luar kota Medan yang ingin membeli produk secara *online*. Data dikumpulkan melalui bahan pustaka dan wawancara dengan pemilik Stylish Store. Temuan meliputi desain UI/UX aplikasi *modern* dengan daftar produk, *profil* pengguna, spesifikasi produk, dan metode pembelian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi penjualan Stylish Store berdasarkan observasi aplikasi kompetitor dapat menghasilkan solusi yang baik. Rancangan ini diharapkan dapat memudahkan Stylish Store dalam mengembangkan aplikasi *mobile* penjualan produk dengan pengalaman pengguna yang optimal.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulisan Laporan 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 Laporan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Adapun maksud dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini yaitu untuk memberikan solusi bagi permasalahan tidak adanya media penjualan khusus bagi Stylish Store. Bersama dengan perusahaan Stylish Store, penulis mampu menuangkan ide dan juga kemampuan yang solutif serta kreatif berupa *prototype* UI/UX aplikasi *mobile* sebagai solusi dari permasalahan perusahaan tersebut. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, M.S, 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 baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Bapak Khairil Anwar, SE, S.Kom, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberi *support* saya dalam rangka penyusunan Karya Tugas Akhir ini.

6. Bapak Romel Sinaga, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi *support* saya dalam rangka penyusunan penulisan laporan Karya Tugas Akhir ini.
7. Owner dan juga rekan-rekan kerja Stylish Store yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada orangtua saya ibu Emmi Lubis, saudara kandung saya Anwar Suheri Siregar, S.Kom dan Muhammad Rizky Fadly Siregar selaku keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Selanjutnya, saya menyampaikan terima kasih kepada abang-abang kakak-kakak, teman-teman tingkatan yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan dukungan dan juga bantuan kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan Laporan 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, 05 Juli 2023

Penulis,



Ade Putra Baharsyah Siregar
NIM. 20511002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT TURNITIN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Perancangan.....	6
B. Desain Grafis	6
C. Prinsip Desain.....	7
1. <i>Emphasis</i>	7
2. <i>Sequence</i>	7
3. <i>Balance</i>	8
4. <i>Unity</i>	8
D. Media Penjualan	8
E. Aplikasi <i>Mobile</i>	9
F. <i>User Interface</i>	10
1. <i>Usability</i>	10
2. <i>Sitemap</i>	10
3. <i>Icon</i>	11
4. <i>Layout</i>	12
5. <i>Grid</i>	12
6. Warna	13
G. <i>User Experience</i>	13
H. <i>Wireframe</i>	14
I. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	14
1. Figma.....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	16
A. Data Objek Penulisan	16
1. Stylish Store	16
2. Sejarah Stylish Store	16
3. Visi dan Misi Perusahaan.....	17

4. Struktur Organisasi.....	18
5. Objek Karya	18
6. Spesifikasi Karya.....	18
B. Teknik Pengumpulan Data	19
1. Metode Studi Pustaka.....	19
2. Metode Wawancara.....	19
C. Ruang Lingkup	20
1. Peran Penulis	20
2. Kategori Karya	20
3. Ide Kreatif	20
D. Langkah Kerja	20
1. Pra Produksi	20
2. Produksi.....	21
3. Pasca Produksi.....	21
BAB IV PEMBAHASAN.....	22
A. Praproduksi.....	22
1. Strategi Perancangan	22
2. <i>Moodboard</i>	24
3. Tahap Perancangan	24
4. Ide/ <i>Brainstorming</i>	26
B. Produksi	26
1. Sketsa <i>Wireframe</i>	26
2. Pemilihan Warna dan <i>Font</i>	34
3. Proses <i>Interface Design</i>	36
4. Hasil Visualisasi	45
C. Pasca Produksi	50
1. <i>Usability Testing</i>	50
2. <i>Maintanace</i>	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Icon Set</i> Biasa.....	10
Gambar 2 <i>Icon Set</i> dengan <i>Branding</i>	10
Gambar 3 <i>Layout</i>	11
Gambar 4 <i>Grid System</i>	11
Gambar 5 Figma.....	14
Gambar 6 Logo Stylish Store.....	16
Gambar 7 Struktural Organisasi.....	18
Gambar 8 Strategi Perancangan	23
Gambar 9 <i>Moodboard</i>	24
Gambar 10 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman <i>Onboarding</i>	27
Gambar 11 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman <i>Sign In & Sign up</i>	28
Gambar 12 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Lupa <i>Password</i>	28
Gambar 13 Sketsa <i>Wireframe</i> <i>Navbar</i> Menu	29
Gambar 14 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Menu Utama.....	29
Gambar 15 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman <i>Explore</i>	30
Gambar 16 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang	30
Gambar 17 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Favorit	31
Gambar 18 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Akun	31
Gambar 19 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Detail Produk.....	32
Gambar 20 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman <i>Checkout, Payment, Confirm</i>	32
Gambar 21 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Alamat	33
Gambar 22 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Riwayat Pembelian.....	33
Gambar 23 <i>Main Color</i>	34
Gambar 24 <i>Functional Color</i>	35
Gambar 25 Pemilihan <i>Typeface</i> pada Perancangan Aplikasi.....	35
Gambar 26 Proses Pemilihan <i>Artboard</i>	36
Gambar 27 Proses Pembuatan Halaman <i>Onboarding</i>	37
Gambar 28 Proses Pembuatan Header Halaman Utama	37
Gambar 29 Proses Pembuatan Halaman Utama.....	38
Gambar 30 Proses Pembuatan <i>Bottom Navbar</i>	38
Gambar 31 Proses Pembuatan Elemen Kategori pada Halaman <i>Explore</i>	39
Gambar 32 Proses Memasukkan <i>Card</i> Produk pada Halaman <i>Explore</i>	39
Gambar 33 Proses Pembuatan Halaman Keranjang.....	40
Gambar 34 Proses Pembuatan <i>Popup</i> Detail Pembayaran.....	40
Gambar 35 Proses Pembuatan Halaman Favorit.....	41
Gambar 36 Proses Pembuatan Halaman Akun	41
Gambar 37 Proses Pembuatan Informasi Produk.....	42
Gambar 38 Proses Pembuatan <i>Carousel</i> Produk dan Kolom Ulasan Produk..	42
Gambar 39 Proses Pembuatan Halaman <i>Checkout, Payment, dan Confirm</i>	43
Gambar 40 Proses Pembuatan Halaman Masuk dan Daftar	43
Gambar 41 Proses Pembuatan Halaman Lupa Kata Sandi	44
Gambar 42 Proses Pembuatan Halaman Aktivitas Berhasil	44
Gambar 43 Proses Pembuatan Halaman Riwayat Pembelian	45
Gambar 44 Proses Pembuatan Halaman Pesanan	45

Gambar 45 Tampilan <i>Interface Onboarding</i>	46
Gambar 46 Tampilan <i>Interface</i> Daftar	46
Gambar 47 Tampilan <i>Interface</i> Masuk	47
Gambar 48 Tampilan <i>Interface Flow</i> Lupa Kata Sandi	47
Gambar 49 Tampilan <i>Interface Home</i>	47
Gambar 50 Tampilan <i>Interface Explore</i>	48
Gambar 51 Tampilan <i>Interface Keranjang</i>	48
Gambar 52 Tampilan <i>Interface Favorit</i>	48
Gambar 53 Tampilan <i>Interface Akun</i>	49
Gambar 54 Tampilan <i>Interface</i> Detail Produk.....	49
Gambar 55 Tampilan <i>Interface Flow</i> Transaksi	49
Gambar 56 Tampilan <i>Interface</i> Input Alamat	50
Gambar 57 Tampilan <i>Interface</i> Riwayat Pemesanan.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Biodata Penulis
- Lampiran 2: Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir
- Lampiran 3: Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 4: Surat Keterangan/Izin Penelitian
- Lampiran 5: Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 6: Transkrip Wawancara
- Lampiran 7: Dokumentasi Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir
- Lampiran 8: Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir