

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI
***MOBILE* PADA MICHI PESHOP**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memproleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh

WANISA AZZAHRA BR KABAN

NIM : 20511106

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain User Interface Aplikasi
Mobile Pada Michi Petshop
Penulis : Wanisa Azzahra Br Kaban
NIM : 20511106
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jum'at, tanggal 07 Juli 2023

Disahkan oleh
Ketua Penguji,



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd
NIP. 19630919 198703 1 003

Anggota 1



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

Anggota 2



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

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain User Interface Aplikasi
Mobile Pada Michi Petshop
Penulis : Wanisa Azzahra Br Kaban
NIM : 20511106
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

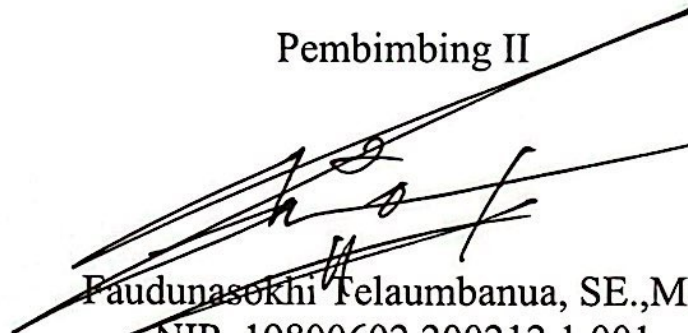
Ditandatangani di Medan, 30 Juni 2023

Pembimbing I




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

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wanisa Azzahra Br Kaban
NIM : 20511106
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile Pada Michi Petshop 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 sebenarnya.

Medan, 03 Juli 2023



Wanisa

Wanisa Azzahra Br Kaban
NIM : 20511106



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: 203.4/PL27.19/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 07 Juni 2023.

Judul : **Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile Pada Michi Petshop**
Penulis : Wanisa Azzahra Br Kaban
NIM : 20511106
Similarity Report ID : oid:24207:36937003

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 17%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 22 Juni 2023

Koord. Program Studi Desain Grafis

Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M

NIP. 198006022002121001



PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Wanisa Azzahra Br Kaban
NIM : 20511106
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 Desain User Interface Aplikasi Mobile Pada Michi Petshop.

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, 05 Juli 2023



Wanisa Azzahra Br Kaban
NIM : 20511106

ABSTRACT

Michi petshop is one of the SMEs that has worked with animals, especially pets, which has been located in Binjai since 2020. After receiving complaints from the public because it was still a manual system, Michi petshop updated the system manual to a digital system. The initial design of the mobile application user interface design at Michi petshop, was designed to be more attractive and has special characteristics for Michi petshop. Therefore, the formulation of the problem in this study is the initial design and visualization of the mobile application user interface. This design process consists of several stages, starting from observation and interviews. The advantages and uniqueness of the product then became the initial design concept for the mobile application user interface design through the sketching, layouting, and digitization stages using figma software, Adobe Illustrator, and Adobe Photoshop until the final result of this design was made in the form of digital visualization

Keyword : *Design, UI, Mobile, Application*

ABSTRAK

Michi petshop merupakan salah satu UMKM seseorang yang bekerja dengan hewan, terutama hewan peliharaan yang berlokasi di Binjai sejak tahun 2020. Setelah mendapat keluhan dari masyarakat di karenakan masih manual sistem, maka dari Michi petshop memperbaharui manual sistem menjadi digital sistem. Perancangan awal desain user interface aplikasi mobile pada Michi petshop, dirancang lebih menarik dan memiliki ciri khas terkhusus terhadap Michi petshop. Maka dari itu rumusan permasalahan pada penelitian ini ialah perancangan awal serta visualisasi user interface aplikasi mobile. Proses perancangan ini terdiri dari beberapa tahap, dimulai dari observasi dan wawancara. Kelebihan dan keunikan produk kemudian menjadi konsep perancangan awal desain user interface aplikasi mobile melalui tahap pembuatan sketsa, layouting, dan digitalisasi menggunakan software figma, adobe illustrator, dan adobe photoshop hingga hasil akhir dari perancangan ini dibuat berupa bentuk visualisasi digital.

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

PRAKATA

Bismillahirrahmanirahim Alhamdulillah segala puji untuk Tuhan Yang MahaEsa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya untuk Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari masa pengajaran hingga penyusunan tugas akhir ini, akan sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Demikian, penulis terima kasih kepada :

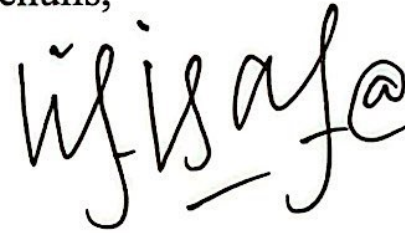
1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Nova Darmanto, M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
3. Bapak Komda Saharja, S.Kom.,MPd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Bapak Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM selaku koordinator program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan dan Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Suhendra, S.T., M.Kom selaku koordinator program studi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan dan Pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan dan kemudahan di dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

6. Ayah, Ibu, dan Bunda senantiasa berkat dukungan dan doa kepada penulis sampai mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
7. Untuk teman-teman dan pihak yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 05 Juli 2023

Penulis,



Wanisa Azzahra Br Kaban
NIM 20511106

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT KETERANGAN TURNITIN	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	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.....	5
A. Pengertian Perancangan	5
B. Pengertian Desain Grafis.....	6
C. Aplikasi <i>Mobile</i>	9
D. User Interface	10
E. Typeface.....	11
F. Sketsa	12
G. Aplikasi Pendukung Pada Perancangan	12
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
A. Data atau Objek Penulisan	17
B. Teknik Pengumpulan Data.....	18

C.	Ruang Lingkup.....	19
D.	Langkah Kerja.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		22
A.	Perancangan User Inerface Aplikasi Mobile Michi petshop.....	22
B.	Hasil Visual.....	52
BAB V PENUTUP		57
A.	Kesimpulan	57
B.	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN.....		60

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Biodata Penulis
- Lampiran 2 : Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir dari Pembimbing 1 dan 2
- Lampiran 3 : Berita Acara Uji Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 4 : Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 6 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 7 : Pemberitahuan Selesai Tugas Akhir
- Lampiran 8 : Transkrip Wawancara
- Lampiran 9 : Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir
- Lampiran 10 : Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir