

LAPORAN TUGAS AKHIR

DESAIN *UI-UX* PADA PENJUALAN TOKO GALAXY SPORT

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



Disusun oleh

NABILA RIZKI ANANDA

NIM: 20511077

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

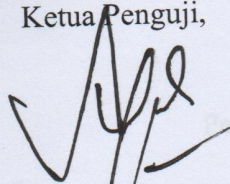
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain *UI-UX* pada Penjualan Toko Galaxy Sport
Penulis : Nabila Rizki Ananda
NIM : 20511077
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

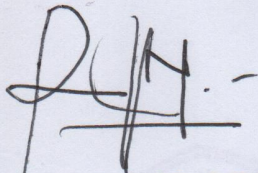
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 3 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



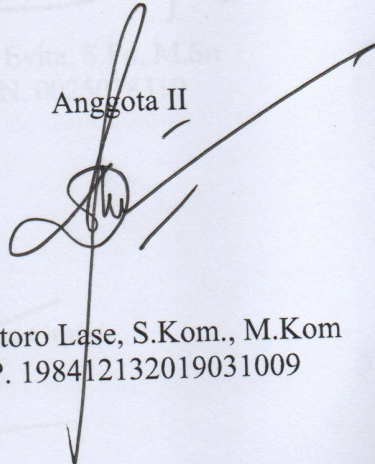
Siti Aisyah, S.Pd, M.Si
NIDN. 0015108304

Anggota I



Raju Gobal, SE., MM
NIP. 196405281986031003

Anggota II



Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 198412132019031009

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



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

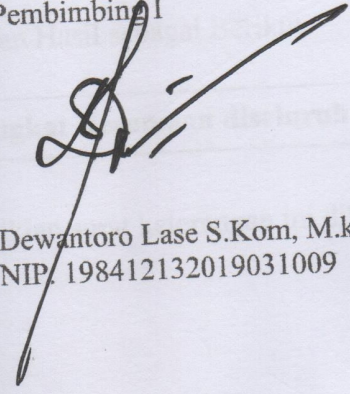
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN
Jl. Guru Sumantri No. 1 Medan Helwan - Medan 20132

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain *UI-UX* pada Penjualan Toko Galaxy Sport
Penulis : Nabila Rizki Ananda
NIM : 20511077
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

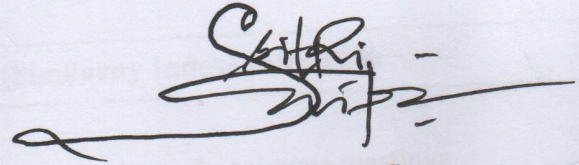
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 26 Juni 2023

Pembimbing I



Dewantoro Lase S.Kom, M.kom
NIP. 198412132019031009

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 198006022002121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR 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: 203.6/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 23 Juni 2023.

Judul : **“Desain UI-UX pada Penjualan Toko Galaxy Sport”**

Penulis : Nabila Rizki Ananda

NIM : 20511077

Similarity Report ID : oid:24207:38091697

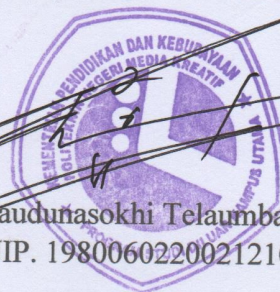
Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 11%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 26 Juni 2023

Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M

NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Rizki Ananda

NIM : 20511077

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Desain *UI-UX* pada Penjualan Toko Galaxy Sport 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, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Nabila Rizki Ananda

NIM: 20511077

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nabila Rizki Ananda
NIM : 20511077
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: *Desain UI-UX pada Toko Galaxy Sport* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Nabila Rizki Ananda

NIM: 20511077

ABSTRACT

As technology has advanced, more individuals are using the internet to make purchases. This makes the Galaxy Sport store want to have a UI-UX display for the website they are going to make. UI-UX design on the website not only helps to attract more users but can also introduce products and increase user satisfaction. Therefore, a good design is needed in the UI-UX display with the right selection of colors, fonts, icons, and layouts, as well as menu views, baskets, profiles, promotions, and visual displays of the products being sold. The UI-UX design for the Galaxy Sport store website was made using Figma software, as well as Adobe Photoshop CC 2021, which was used to create additional assets for the UI-UX design. This design shows the process of making wireframes that are used as a reference in designing, the process of designing UI-UX, as well as the final results of UI-UX design in the form of prototypes and manual books. This final result is expected to be a design reference when creating a website for the Galaxy Sport Store.

Keywords: *Desain UI-UX, Wireframe, Prototype, Website*

ABSTRAK

Dengan berkembangnya teknologi membuat manusia banyak menggunakan internet untuk melakukan kegiatan pembelian. Hal tersebut membuat toko Galaxy Sport ingin memiliki tampilan *UI-UX* untuk website yang akan mereka buat. Desain *UI-UX* pada website tidak hanya membantu untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga dapat memperkenalkan produk serta meningkatkan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, dibutuhkannya desain yang baik pada tampilan *UI-UX* dengan pemilihan warna, font, ikon dan tata letak yang tepat serta menyediakan tampilan menu, keranjang, profil, promo dan tampilan visual dari produk yang dijual. Desain *UI-UX* untuk website toko Galaxy Sport ini dibuat dengan memanfaatkan *software* Figma, serta Adobe Photoshop CC 2021 yang digunakan untuk membuat aset tambahan pada desain *UI-UX*. Dalam perancangan ini menunjukkan proses pembuatan *wireframe* yang digunakan sebagai acuan dalam mendesain, proses mendesain *UI-UX*, serta hasil akhir dari desain *UI-UX* yang berupa *prototype* dan *manual book*. Hasil akhir ini diharapkan dapat menjadi acuan desain dalam membuat website untuk Toko Galaxy Sport.

Kata Kunci: *Desain UI-UX, Wireframe, Prototype, Website*

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer *user interface* dan *user experience* pada *website*. Adapun judul yang diangkat oleh penulis yaitu “Desain *UI-UX* pada Penjualan Toko Galaxy Sport”.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

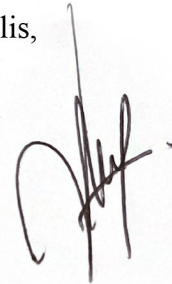
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan, baik berupa moral maupun material selama penulis mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M., selaku koordinator program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Dewantoro Lase S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing I.
6. Fitri Evita, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif khususnya di program studi Desain Grafis yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Nurlili selaku pemilik toko Galaxy Sport yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan tugas akhir ini.

9. Keluarga tersayang khususnya orang tua penulis, yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan berupa doa, semangat serta material, tanpa mereka penulis tidak yakin dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman saya Anna, Qatrin dan kelas Desain Grafis C yang telah membantu saya menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, 23 Juni 2023

Penulis,



Nabila Rizki Ananda

NIM 20511077

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINAL DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Desain	6
1. Elemen dalam Desain	7
2. Prinsip-Prinsip Desain	9
3. Tata Letak dalam Desain Grafis	10
B. <i>User Interface</i>	12
1. Proses desain <i>user interface</i>	12
2. Prinsip desain <i>user interface</i>	14
C. <i>User Experience</i>	15
D. Aplikasi yang sering digunakan dalam perancangan <i>UI-UX</i>	15
1. Figma	15
2. Adobe Photoshop.....	16
3. Adobe XD	17
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
A. Data Objek Penulisan.....	18
1. Profil Singkat Perusahaan	18
2. Struktur Organisasi	19
B. Teknik Pengumpulan Data.....	20
1. Observasi	20
3. Wawancara.....	20
4. Studi Pustaka.....	20

C. Ruang Lingkup.....	21
1. Peran Penulis.....	21
2. Kategori Karya.....	21
3. Ide Kreatif.....	21
D. Langkah Kerja.....	22
1. Praproduksi/Pelaksanaan	23
2. Produksi	25
3. Pascaproduksi/Evaluasi	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Strategi Desain <i>UI-UX</i>	28
B. Tahap Mendesain <i>UI-UX</i>	29
1. Menentukan Konsep	29
2. Pemilihan Media	29
3. Wireframe	29
4. Pemilihan Warna.....	34
5. Pemilihan Font.....	35
C. Proses Perancangan.....	36
1. Menyiapkan Aset.....	36
2. Proses Digitalisasi.....	39
3. Hasil Digitalisasi.....	57
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Proses Praproduksi.....	23
Tabel 2 Proses Produksi.....	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Logo Figma	16
Gambar 2	Logo Adobe Photoshop	17
Gambar 3	Logo Adobe XD	17
Gambar 4	Toko Galaxy Sport	19
Gambar 5	Struktur Organisasi	19
Gambar 6	Wireframe tampilan <i>UI-UX</i>	22
Gambar 7	Alur bagan langkah kerja	22
Gambar 8	<i>Hardware</i> yang digunakan	25
Gambar 9	<i>Wireframe</i> tampilan awal <i>website</i>	30
Gambar 10	<i>Wireframe</i> halaman masuk dan daftar	30
Gambar 11	<i>Wireframe</i> halaman lupa kata sandi	31
Gambar 12	<i>Wireframe</i> halaman produk, tombol <i>pop up</i> , dan <i>search</i>	31
Gambar 13	<i>Wireframe</i> halaman detail produk	32
Gambar 14	<i>Wireframe</i> halaman promo	32
Gambar 15	<i>Wireframe</i> halaman keranjang	33
Gambar 16	<i>Wireframe</i> halaman <i>checkout</i> pesanan	33
Gambar 17	<i>Wireframe</i> detail pesanan	34
Gambar 18	<i>Wireframe</i> halaman <i>about us</i>	34
Gambar 19	Warna <i>pallate</i>	35
Gambar 20	Font Montserrat	35
Gambar 21	Font Poppins	35
Gambar 22	Aset ikon	36
Gambar 23	Aset desain halaman utama 1	37
Gambar 24	Aset desain halaman utama 2	37
Gambar 25	Aset desain halaman utama 3	38
Gambar 26	Aset desain halaman utama 4	38
Gambar 27	Aset desain halaman promo	39
Gambar 28	Proses pemilihan <i>artboard</i>	40
Gambar 29	Mendesain tampilan awal <i>website</i>	40

Gambar 30	Membuat tombol bagian atas <i>website</i>	41
Gambar 31	Membuat tombol merek	41
Gambar 32	<i>Layouting</i> tombol merek	42
Gambar 33	Mendesain halaman utama <i>website</i>	42
Gambar 34	Mendesain tambahan halaman utama <i>website</i>	43
Gambar 35	Membuat tombol <i>pop up</i>	43
Gambar 36	Mendesain halaman masuk, daftar dan kata sandi	44
Gambar 37	Mendesain halaman <i>explore</i>	44
Gambar 38	Mendesain tombol <i>search</i>	45
Gambar 39	Mendesain halaman detail produk	45
Gambar 40	Mendesain halaman promo	46
Gambar 41	Mendesain halaman keranjang	46
Gambar 42	Mendesain halaman rincian penagihan dan konfirmasi	47
Gambar 43	Mendesain halaman detail pesanan	47
Gambar 44	Mendesain halaman <i>about us</i>	48
Gambar 45	<i>Prototype</i> tombol <i>pop up</i>	49
Gambar 46	<i>Prototype</i> tombol <i>pop up brand</i>	49
Gambar 47	<i>Prototype scrolling</i> atas bawah	50
Gambar 48	<i>Prototype scrolling</i> kanan kiri	50
Gambar 49	<i>Prototype</i> tombol <i>pop up</i>	51
Gambar 50	<i>Prototype</i> ke halaman <i>brand</i>	51
Gambar 51	<i>Prototype</i> ke halaman profil	52
Gambar 52	<i>Prototype</i> ke halaman keranjang	52
Gambar 53	<i>Prototype</i> tombol <i>search</i>	53
Gambar 54	<i>Prototype</i> ke halaman produk	53
Gambar 55	<i>Prototype</i> ke halaman detail produk	54
Gambar 56	<i>Prototype</i> ke halaman promo	54
Gambar 57	<i>Prototype</i> ke halaman rincian penagihan	55
Gambar 58	<i>Prototype</i> ke halaman konfirmasi	55
Gambar 59	<i>Prototype</i> ke halaman detail pesanan	56
Gambar 60	<i>Prototype</i> ke halaman <i>about us</i>	56

Gambar 61 *Manual book*..... 57

DAFTAR LAMPIRAN

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