

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PENJUALAN PADA ADIRA COMPUTER DI LEMBANG KABUPATEN PINRANG**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

NUR FADILLA  
NIM : 20622031

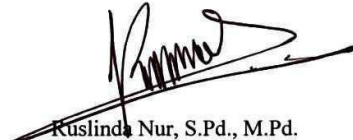
**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PSDKU MAKASSAR**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience*  
Aplikasi Penjualan Pada Adira Computer di Lembang,  
Kabupaten Pinrang  
Penulis : Nur Fadilla  
NIM : 20622031  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, 25 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji



Kuslinda Nur, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0013049203

Penguji 1



Fadly Shabir., S.Kom., M.T.  
NIP 198803252022031005

Penguji 2



Ridwan Jamal, S.Sos., M.M.  
NIP 196409071986031003

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Multimedia



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.  
NIP : 198803252022031005

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi Penjualan Pada Adira Computer di Lembang Kabupaten Pinrang.

Penulis : Nur Fadilla

NIM : 20622031

Program Studi : Desain

Jurusan : Multimedia

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Pembimbing 1



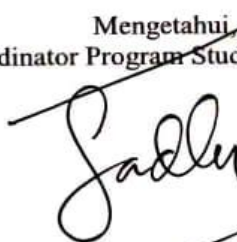
Eva Fachria, S.Pd., M.Si  
NIDN. 0023118707

Pembimbing 2



Lukytta Gusti Acfira, S.E., M.Ak.  
NIDN. 0028109203

Mengetahui  
Koordinator Program Studi Multimedia



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.  
NIP : 198803252022031005

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Fadilla  
NIM : 20622031  
Program Studi : Desain  
Jurusan : Multimedia  
Tahun Akademik : 2022-2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*  
APLIKASI PENJUALAN PADA ADIRA *COMPUTER* DI LEMBANG  
KABUPATEN PINRANG 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.

Makassar, 25 Juli 2023

Yang menyatakan.



Nur Fadilla

Nim: 20622031

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nur Fadilla  
NIM : 20622031  
Program Studi : Desain  
Jurusan : Multimedia  
Tahun Akademik : 2022/2023

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 Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Penjualan Pada Adira Computer Di Lembang Kabupaten Pinrang.*

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

Makassar, 25 Juli 2023

Yang menandatangani

  
Nur Fadilla  
NIM: 20622031

## ABSTRAK

*Design is a creation to obtain an end result by taking a clear action, or a creation of something that has a physical reality. The Adira Computer store does not yet have a user interface design and sales application user experience design. This final project aims to produce a prototype design of the user interface design and user experience of sales applications on the Adira computer in Lembang, Pinrang Regency to make it easier for buyers without having to come to the store in person and save time for people who have busy activities. The implementation technique in this final project will start with data collection methods in the form of observation, interviews and literature study. The work steps begin with pre-production, namely designing ideas, brainstorming and making wireframes, then the production stage, namely the digital process and high-fidelity wireframes (product details), and finally post-production, namely the finishing and prototype testing stages. It can be concluded that using the figma application can help make the process of making user interface and user experience sales applications on Adira Computer in Lembang, Pinrang Regency.*

***Keywords: User Interface and User Experience, printing sales application, Pinrang.***

Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik. Toko adira computer belum mempunyai rancangan desain *user interface* dan *user experience* aplikasi penjualan. Tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan *prototype* desain *user interface* dan *user experience* aplikasi penjualan pada Adira computer di Lembang Kabupaten Pinrang agar memudahkan para pembeli tanpa harus datang ke toko secara langsung serta menghemat waktu bagi masyarakat yang memiliki aktivitas padat. Teknik pelaksanaan dalam tugas akhir ini akan dimulai dari metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi pustaka. Untuk langkah kerja dimulai praproduksi yaitu merancang ide, *brainstorming* dan membuat *wireframe*, kemudian tahap produksi yaitu proses digitalis dan *wireframe high-fidelity* (detail produk), dan terakhir pascaproduksi yaitu tahap *finishing* dan *testing prototype*. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *figma* dapat membantu membuat proses pembuatan aplikasi penjualan *user interface* dan *user experience* pada adira computer di lembang kabupaten pinrang.

**Kata Kunci : User Interface dan User Experience, Aplikasi Penjualan, Pinrang.**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya perancangan desain aplikasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Desain Aplikasi Layanan Publik Kantor Desa Benteng Paremba Berbasis *User Interface* Dan *User Experience* di Kabupaten Pinrang”.

Laporan TA 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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak H. Suardi, S.Sos., M.Si Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
4. Fadly Shabir S.Kom, M.T., Korordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
5. Eva Fachria, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Pembimbing I.
6. Lukytta Gusti Acfira, S.E., M.Ak. selaku Dosen Pembimbing II.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Kepada orang tua saya, sebagai sosok yang telah mengasuh, mendidik dan memberi kasih sayang, mulai dari sejak lahir hingga sekarang penulis menjadi seperti ini.

9. Pemilik toko *Adira Computer* yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
10. Kepada semua teman-teman yang selalu membantu, memberikan dukungan serta semangat dalam mengerjakan tugas ini, hingga Tugas Akhir ini bisa selesai.

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

Makassar, 25 Juli 2023



Nur Fadilla

NIM:20622031



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
A. Perancangan .....	5
B. <i>User Interface</i> .....	6
C. <i>User Experience</i> .....	7
D. <i>Prototype</i> .....	7
E. Aplikasi.....	8
F. Penjualan .....	9
G. <i>Software Editing</i> .....	10
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>12</b>
A. Data/Objek Penulisan .....	12
B. Teknik Pengumpulan Data .....	12
C. Ruang Lingkup.....	13
D. Langkah Kerja.....	14
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>16</b>
A. Praproduksi .....	16
1. Merancang Konsep Ide .....	16
2. Konsep Komunikasi.....	16
3. Perancangan Media.....	17
4. <i>Brainstorming</i> .....	18
5. <i>Mood Board</i> .....	18
B. Produksi .....	21
1. Proses Digital.....	21

2. <i>Wireframe high-fidelity (detail produk)</i> .....	26
C. Pascaproduksi.....	33
D. Hasil Testing .....	35
BAB V PENUTUP .....	36
A. Kesimpulan.....	36
B. Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA .....	38
LAMPIRAN .....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Ukuran Layar Aplikasi Android .....	17
Gambar 4.2 <i>Brainstorming</i> .....	18
Gambar 4.3 <i>Digitalis Icon</i> .....	18
Gambar 4.4 Tampilan Warna .....	19
Gambar 4.5 <i>Font Inter</i> .....	19
Gambar 4.6 Sketsa Tampilan Aplikasi <i>Mobile Android</i> .....	20
Gambar 4.7 <i>Splash Screen</i> .....	21
Gambar 4.8 Menu <i>Login/ Daftar</i> .....	21
Gambar 4.9 Menu Beranda ( <i>Home</i> ).....	22
Gambar 4.10 Menu Jasa Foto <i>Copy</i> .....	22
Gambar 4.11 Menu Jasa Cetak Baliho .....	23
Gambar 4.12 Menu Jasa Printer .....	23
Gambar 4.13 Menu Jasa Foto <i>Copy</i> .....	24
Gambar 4.14 Menu Alat Tulis Kantor .....	24
Gambar 4.15 Menu Notifikasi .....	25
Gambar 4.16 Menu Profil.....	25
Gambar 4.17 <i>Spalsh Screen</i> .....	26
Gambar 4.18 Menu <i>Login/Daftar</i> .....	27
Gambar 4.19 Menu <i>Home</i> .....	27
Gambar 4.20 Menu Jasa <i>Digital Printing</i> .....	28
Gambar 4.21 Menu Jasa Foto <i>Copy</i> .....	29
Gambar 4.22 Menu Jasa Cetak Baliho .....	29
Gambar 4.23 Menu Alat Tulis Kantor dan Sekolah .....	30
Gambar 4.24 Notifikasi .....	31
Gambar 4.25 Menu Profil.....	32
Gambar 4.26 Tampilan Hasil Pembuatan Aplikasi.....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa .....	41
Lampiran 2 Lembar Pembimbing 1 TA .....	42
Lampiran 3 Lembar Pembimbing 2 TA .....	43
Lampiran 4 Hasil Wawancara .....	44
Lampiran 5 Dokumentasi Produksi .....	45
Lampiran 6 Dokumentasi Observasi.....	48
Lampiran 7 Link Hasil Karya.....	49

