

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI LAYANAN PUBLIK KANTOR DESA BENTENG PAREMBA KABUPATEN PINRANG**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun Oleh :

**HARMI**

**20622017**

**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 Layanan Publik Kantor Desa Benteng Paremba  
Kabupaten Pinrang.

Penulis : Harmi

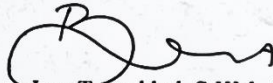
NIM : 20622017

Program Studi : Desain

Jurusan : Multimedia

Tugas Akhir Ini Telah Di Pertanggungjawabkan Di Hadapan Tim Penguji Tugas  
Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Hari..... Tanggal.....

Disahkan Oleh  
Ketua Penguji



Besse Ina Tawaddud, S.KM., M.Kes.

NIP. 19890131 201903 2 014

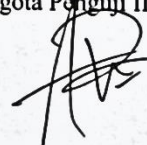
Anggota Penguji I



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

NIP. 19880325 202203 1 005

Anggota Penguji II




Arysespajayadi, S.T., M.T.

NIP. 19900731 202203 1 004

Mengetahui

Koordinator Program Studi Multimedia



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

NIP. 19880325 202203 1 005

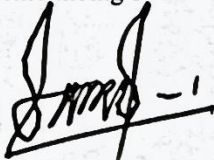
## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi Layanan Publik Kantor Desa Benteng Paremba Kabupaten Pinrang

Penulis : Harmi  
NIM : 20622017  
Program Studi : Desain (Multimedia)  
Jurusan : Multimedia

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

Pembimbing 1



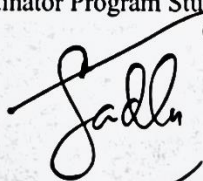
H. Suardi, S.Sos., M.Si  
NIP. 19620616 199002 1 001

Pembimbing 2



Fitriani Halik, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0019029601

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 : Harmi  
NIM : 20622017  
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 LAYANAN PUBLIK KANTOR DESA BENTENG PAREMBA  
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, 18 Juli 2023

Yang menyatakan,

  
Harmi

Nim: 20622017

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Harmi  
NIM : 20622017  
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 (nonexclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Layanan Publik Kantor Desa Benteng Paremba Kabupaten Pinrang*.

Denga Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolah 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.

Makssar, 18 Juli 2023

Yang menyatakan,



Harmi

NIM: 20622017

## **ABSTRACT**

*The design aims to describe in detail how a system will operate. The Benteng Paremba village office does not yet have a public service system so that the services provided to the community are still done manually. This final project aims to design a public service design based on the user interface and user experience which is expected to be developed into an application in accordance with the design of the user interface and user experience so that the application can facilitate the community in carrying out public service processes. The implementation technique in this final project starts from data collection methods in the form of observation, literature study, and interviews. Furthermore, the work steps start from pre-production, namely paying for ideas, buying concept works, wireframes, then the production stage, namely the digitization stage, such as mockups, prototypes using the figma application, and finally post-production, namely the finishing and testing stages of the prototype. It can be concluded that the design of this public service system can be an example for making public service applications for the Benteng Paremba village office.*

**Keywords :** *Public Service, User Interface, User Experience, Design.*

## **ABSTRAK**

Perancangan bertujuan untuk menggambarkan secara rinci bagaimana suatu sistem akan beroperasi. Kantor desa Benteng Paremba belum memiliki sistem layanan publik sehingga pelayanan yang diberikan kepada masyarakat masi di lakukan secara manual. Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat rancangan desain layanan publik berbasis *user interface* dan *user experience* yang diharap bisa dikembangkan menjadi aplikasi sesuai dengan rancangan desain *user iterface* dan *user eperience* ini sehingga aplikasi tersebut bisa memudahkan masyarakat dalam melakukan proses pelayanan publik. Teknik pelaksanaan dalam tugas akhir ini dimulai dari metode pengumpulan data berupa observasi, study pustaka, dan wawancara. Selanjutnya untuk langkah kerja dimulai dari praproduksi yaitu penentuan ide, penentuan konsep karya, *wireframe*, kemudian tahap produksi yaitu tahap digitalisasi seperti, *mockup*, *prototype* dengan menggunakan aplikasi figma, dan trakhir pascaprodukis yaitu tahapan *finishing* dan *testing prototype*. Dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem layanan publik ini bisa menjadi contoh untuk pembuatan aplikasi layanan publik kantor desa Benteng Paremba.

**Kata kunci:** *Layanan Publik, User Interface, User Experience, Perancangan.*

## 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. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak H. Suardi, S.Sos., M.Si Kepala unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, sekaligus Pembimbing I.
4. Bapak Fadly Shabir S.Kom, MT selaku Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
5. Ibu Fitriani Halik, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
7. Kepada orang tua saya, sebagai sosok yang telah mengasuh, mendidik dan memberikan kasih sayang, selalu mendukung dari segi moral ataupun materi dan tak hentinya memberikan doa selama menempuh pendidikan, kasih sayang yang tidak hentinya mulai dari sejak lahir hingga sekarang penulis sampai di titik ini.

8. Kepada semua teman-teman yang selalu membantu, memberikan dukungan serta semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini, hingga tugas akhir ini bisa selesai. Teruntuk kamu dengan nim 20622031, 20622047, 20622037 terima kasih telah hadir dan menjadi salah satu pemeran utama dalam drama perkuliahan ini, menjadi teman tertawa yang seru, menjadi pendengar yang baik dan menjadi tempat berkeluh kesah yang aman. Bagaimanapun akhirnya senang bisa mengenal kalian, semoga kita bisa menjadi pribadi yang selalu mau belajar dari sisi manapun, tidak perlu menjadi hebat dari pada orang lain tapi cukup menjadi lebih baik dari dirimu yang kemarin. “hidup itu berat makanya harus ada temannya”.

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

Makassar, 26 Juli 2023



Harmi

Nim: 20622017



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Perancangan .....	7
B. Desain Aplikasi .....	8
C. <i>User Interface</i> (UI).....	11
D. <i>User Experience</i> (UX).....	13
E. Layanan Publik .....	15
F. Figma.....	17
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Data/Objek Penulisan .....	18
B. Teknik Pengumpulan Data .....	18
C. Ruang Lingkup.....	20
D. Langkah Kerja.....	20
BAB IV PEMBAHASAN	

A. Praproduksi/Persiapan .....	22
1. Penentuan Ide .....	22
2. Penentuan Konsep Karya .....	22
3. <i>Wireframe</i> .....	26
B. Produksi/Pengerjaan.....	31
1. Mockup .....	31
2. Prototype .....	36
3. Media .....	39
C. Pascaproduksi/Evaluasi .....	41
1. Prototype .....	41
2. Usability testing.....	44
3. Kuisisioner.....	44
 BAB V PENUTUP .....	 45
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	47
 DAFTAR PUSTAKA .....	 48
LAMPIRAN .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Black box .....	44
Tabel 4.2 Bukti kuisisioner .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Konsep Karya .....	23
Gambar 4.2 Layana Surat.....	23
Gambar 4.3 Status Layanan.....	24
Gambar 4.4 Bantuan .....	24
Gambar 4.5 Laporan.....	24
Gambar 4.6 Profile Desa .....	25
Gambar 4.7 Informasi .....	25
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Layanan surat .....	26
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Status Layanan .....	27
Gambar 4.10 <i>Wireframe Chat Admin</i> .....	27
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Laporan.....	28
Gambar 4.12 <i>Wireframe Profile</i> .....	29
Gambar 4.13 <i>Wireframe Informasi</i> .....	30
Gambar 4.14 <i>Icon Home</i> .....	31
Gambar 4.15 <i>Icon Setting</i> .....	31
Gambar 4.16 <i>Icon Akun</i> .....	32
Gambar 4.17 <i>Icon Back</i> .....	32
Gambar 4.18 <i>Icon Kirim</i> .....	32
Gambar 4.19 <i>Icon Save</i> .....	32
Gambar 4.20 <i>Animasi</i> .....	33
Gambar 4.21 Warna Biru .....	33
Gambar 4.22 Warna Abu-abu.....	34
Gambar 4.23 Warna biru <i>Mint</i> .....	34
Gambar 4.24 <i>Font Inter</i> .....	35
Gambar 4.25 <i>Font Inria Serif</i> .....	35
Gambar 4.26 <i>Font Abhaya Libre Medium</i> .....	36
Gambar 4.27 <i>Prototype Login</i> .....	36
Gambar 4.28 <i>Prototype Back</i> .....	36



Gambar 4.29 <i>Prototype Menu Home</i> .....	37
Gambar 4.30 <i>Prototype Icon Save</i> .....	38
Gambar 4.31 <i>Prototype Icon</i> .....	38
Gambar 4.32 <i>Prototype Mrnu Buat Surat</i> .....	38
Gambar 4.33 <i>Prototype Icon Kirim</i> .....	38
Gambar 4.34 <i>Prototype Menu Daftar</i> .....	38
Gambar 4.35 <i>Prototype Menu Lihat</i> .....	38
Gambar 4.36 Logo Figma .....	39
Gambar 4.37 Logo Canva .....	40
Gambar 4.38 Tampilan Awal .....	41
Gambar 4.39 Masuk 1 .....	41
Gambar 4.40 Masuk 2 .....	41
Gambar 4.41 Masuk 3 .....	41
Gambar 4.42 Menu .....	42
Gambar 4.43 Layanan Surat 1 .....	42
Gambar 4.44 Layanan Surat 2 .....	42
Gambar 4.45 Layanan Surat 3 .....	42
Gambar 4.46 Membuat Surat .....	43
Gambar 4.47 Proses .....	43
Gambar 4.48 Bukti Kuisisioner .....	45

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 4.1 Biodata Mahasiswa .....	50
Lampiran 4.2 Lembar pembimbingan 1 TA.....	51
Lampiran 4.3 Lembar pembimbingan 2 TA.....	52
Lampiran 4.4 Pertanyaan Dan Jawaban Wawancara.....	53
Lampiran 4.5 Dokumentasi Produksi .....	55
Lampiran 4.6 Dokumentasi Observasi.....	58