

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN UI APLIKASI ABSENSI PADA KANTOR DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA PROVSU

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

MUHAMMAD RANDA SYUHADA

NIM. 20521049

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA

MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain UI Aplikasi Absensi Pada Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Provsu
Penulis : Muhammad Randa Syuhada
NIM : 20521049
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Mutimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 11 Juli 2023

Disahkan oleh
Ketua Penguji,



Yusmar Ali, SE., M.Si
NIP. 195811121981031005

Anggota I



Nurianti Sitorus, SS.M.Hum
NIP. 198802222019032011


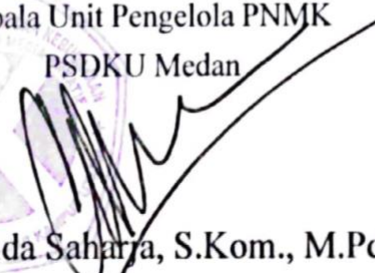
Anggota II



Murtopo, SE., M.Si
NIP. 197205282006041001

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



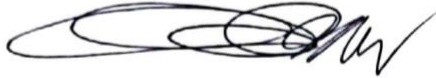
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain UI Aplikasi Absensi Pada Kantor
Dinas Pemuda dan Olahraga Provsu
Penulis : Muhammad Randa Syuhada
NIM : 20521049
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

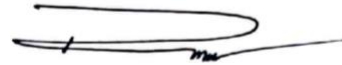
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 3 Juli 2023

Pembimbing I



Murtopo, SE., M.Si
NIP. 1972052820041001

Pembimbing II



Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd
NIP. 196202241985011001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis
Jurusan Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Muhammad Randa Syuhada
NIM : 20521049
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Multimedia
Tahun Akademik : 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Desain UI Aplikasi Absensi Pada Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Provsu” 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, 3 Juli 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Randa Syuhada
NIM. 20521049

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Randa Syuhada
NIM : 20521049
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Multimedia
Tahun Akademik : 2020

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 UI Aplikasi Absensi Pada Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Provsu'.

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, 3 Juli 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Randa Syuhada
NIM. 20521049

ABSTRACT

The writing of this final assignment was carried out at the Dinas Pemuda dan Olahraga of North Sumatera Province Service office as an object. The author conducted research because at this agency there is currently no mobile app-based attendance available, therefore the author wants to design a user interface design for attendance applications at the Dinas Pemuda dan Olahraga of North Sumatera Province this aims to be a reference for making future attendance applications. In designing the attendance application user interface design, the authors collected data using 2 methods, namely, library research and interviews. For the library study method, the authors collected data through various sources on website browsers or from various journals related to the author's research. In making the user interface design for the attendance application for the Dinas Pemuda dan Olahraga of North Sumatera Province the authors used figma software and the final results were made using the prototyping method.

Keywords : *Mobile app, Design, Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Utara, Figma, Prototyping*

ABSTRAK

Penulisan tugas akhir ini dilakukan pada kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Utara sebagai objek. Penulis membuat penelitian karena pada instansi tersebut saat ini belum tersedianya absensi berbasis *mobile app* maka dari itu penulis ingin membuat rancangan desain *user interface* aplikasi absensi pada kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Provsu, hal ini bertujuan agar menjadi referensi pembuatan aplikasi absensi kedepannya. Dalam perancangan desain *user interface* aplikasi absensi ini penulis mengumpulkan data dengan 2 metode yaitu, studi Pustaka dan wawancara, untuk metode studi Pustaka penulis mengumpulkan data melalui berbagai sumber pada peramban *website* atau dari berbagai jurnal yang terkait dengan penelitian penulis. Dalam pembuatan desain *user interface* aplikasi absensi Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Utara, penulis menggunakan *software figma* dan pada hasil akhir dibuat dengan metode *prototyping*

Kata Kunci : *Mobile app, Desain, Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Utara, Figma, Prototyping*

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 adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma–3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi *user interface*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “*Perancangan Desain UI Aplikasi Absensi Pada Kantor Dinas Pemuda Dan Olahraga Provsu*”.

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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto M.Si, 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 mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, M.Kom selaku Koordinator Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Para Dosen Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.

6. Murtopo,SE.,M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
7. Rommel Sinaga,S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
8. Orang tua penulis yaitu Bapak Ramdoni Rusdi dan Ibu Muri Amanda Putri yang sudah memberi dukungan serta *support* yang besar pada penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Adik perempuan penulis yaitu Iqlima Al Khansa dan Adik Laki Laki penulis Muhammad Azzam Ar rusydi yang sudah membantu dan memberikan inspirasinya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
10. Teman – teman dekat saya yang sudah men-*support* dan membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir, terutama untuk teman saya yang bernama Azhar Fauji, Ayu Pita Sari dan Beby Deyniarahma Hakim serta teman – teman yang lain.

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,19 Desember 2022

Penulis



Muhammad Randa Syuhada

Nim. 20521049

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL | |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | iii |
| PERNYATAAN ORISINALITAS..... | iv |
| PERNYATAAN PUBLIKASI..... | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| ABSTRAK..... | vi |
| PRAKATA..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 2 |
| C. Batasan Masalah..... | 3 |
| D. Rumusan Masalah..... | 3 |
| E. Tujuan Penulisan..... | 3 |
| F. Manfaat Penulisan..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 5 |
| A. Pengertian Perancangan..... | 5 |
| B. Pengertian Desain..... | 5 |
| C. Pengertian User Interface..... | 9 |
| 1. Prinsip Perancangan Desain <i>User Interface</i> | 10 |
| 2. Prinsip Merancang <i>User Interface</i> | 11 |
| 3. Jenis User Interface..... | 12 |

| | |
|--|-----------|
| D. Pengertian Aplikasi..... | 13 |
| E. Pengertian Prototype..... | 13 |
| F. Pengertian Absensi | 13 |
| G. Pengertian Figma | 14 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 15 |
| B. Objek Penulisan..... | 15 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 18 |
| D. Ruang Lingkup | 18 |
| E. Langkah Kerja | 19 |
| F. Target Pasar | 20 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 21 |
| A. Pra Produksi..... | 21 |
| 1. Analisa Perancangan..... | 21 |
| 2. Pencarian Data | 22 |
| 3. Konsep Desain..... | 23 |
| a. Crazy Eight | 23 |
| b. Brainstorming | 31 |
| 4. Pembuatan Wireframes..... | 32 |
| 5. User Flow..... | 37 |
| B. Produksi | 38 |
| 1. Membuat Tampilan Visual | 38 |
| 2. Prototyping | 48 |
| 3. Menu Tools Pada Aplikasi..... | 49 |
| 4. Warna Tampilan | 50 |
| 5. Jenis Tipografi | 51 |
| C. Pasca Produksi..... | 52 |
| 1. Visualisasi Hasil Akhir | 52 |
| 2. Evaluasi..... | 60 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 61 |
| A. Kesimpulan..... | 61 |
| B. Saran | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA | 63 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|-----------------------------------|----|
| Tabel 1 Data Yang Dibutuhkan..... | 22 |
| Tabel 2 Warna Tampilan..... | 50 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1 Logo Figma | 14 |
| Gambar 2 Struktur Organisasi Dinas Pemuda Dan Olahraga Provsu | 15 |
| Gambar 3 Logo Provinsi Sumatera Utara | 17 |
| Gambar 4 Skema Perancangan..... | 22 |
| Gambar 5 Tampilan Awal Crazy Eight..... | 23 |
| Gambar 6 Tampilan Login Crazy Eight..... | 24 |
| Gambar 7 Tampilan Halaman Utama Crazy Eight | 25 |
| Gambar 8 Tampilan Absen Crazy Eight | 26 |
| Gambar 9 Absensi Berhasil Crazy Eight | 27 |
| Gambar 10 Halaman Profil Crazy Eight | 28 |
| Gambar 11 Riwayat Absen Crazy Eight | 29 |
| Gambar 12 Izin Cuti..... | 30 |
| Gambar 13 Rancangan Brainstorming | 31 |
| Gambar 14 Hasil Rancangan Wireframes | 32 |
| Gambar 15 Hasil Rancangan Wireframes | 33 |
| Gambar 16 Hasil Rancangan Wireframes | 33 |
| Gambar 17 Hasil Rancangan Wireframes | 34 |
| Gambar 18 Hasil Rancangan Wireframes | 34 |
| Gambar 19 Hasil Rancangan Wireframes | 35 |
| Gambar 20 Hasil Rancangan Wireframes | 35 |
| Gambar 21 Hasil Rancangan Wireframes | 36 |
| Gambar 22 User Flow | 37 |

| | |
|--|----|
| Gambar 23 Proses Perancangan Tampilan Visual | 38 |
| Gambar 24 Hasil Perancangan Intro Dan Login | 39 |
| Gambar 25 Hasil Perancangan Halaman Utama Dan Absensi | 40 |
| Gambar 26 Hasil Perancangan Verifikasi Absen Dan Riwayat Absen | 41 |
| Gambar 27 Hasil Perancangan Catatan..... | 42 |
| Gambar 28 Verifikasi Catatan..... | 42 |
| Gambar 29 Hasil Perancangan Surat Izin | 43 |
| Gambar 30 Hasil Perancangan Verifikasi Surat Izin | 44 |
| Gambar 31 Hasil Perancangan Pengajuan Cuti | 44 |
| Gambar 32 Hasil Perancangan Lupa Sandi..... | 45 |
| Gambar 33 Hasil Perancangan Klien | 46 |
| Gambar 34 Hasil Perancangan Lembur | 46 |
| Gambar 35 Hasil Perancangan Profil..... | 47 |
| Gambar 36 Hasil Perancangan Berita | 47 |
| Gambar 37 Hasil Prototyping | 48 |
| Gambar 38 Foto Profil | 49 |
| Gambar 39 Notifikasi..... | 49 |
| Gambar 40 Tombol Menu..... | 50 |
| Gambar 41 Tombol Menu..... | 50 |
| Gambar 42 Jenis Tipografi..... | 51 |
| Gambar 43 Mockup Intro..... | 52 |
| Gambar 44 Mockup Login | 53 |
| Gambar 45 Mockup Halaman Utama | 53 |
| Gambar 46 Mockup Absen | 54 |
| Gambar 47 Mockup Absen Berhasil | 54 |
| Gambar 48 Mockup Riwayat Absen..... | 55 |
| Gambar 49 Mockup Pengajuan Cuti..... | 55 |

| | |
|--|----|
| Gambar 50 Mockup Verifikasi Cuti..... | 56 |
| Gambar 51 Mockup Notifikasi Pemberitahuan..... | 56 |
| Gambar 52 Mockup Berita..... | 57 |
| Gambar 53 Mockup Surat Izin..... | 57 |
| Gambar 54 Verifikasi Surat Izin | 58 |
| Gambar 55 Mockup Catatan | 58 |
| Gambar 56 Mockup Berhasil Menyimpan Catatan..... | 59 |
| Gambar 57 Mockup Lembur Dan Klien | 59 |
| Gambar 58 Mockup Profil | 60 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Biodata Penulis
- Lampiran 2.** Salinan Lembar Bimbingan TA
- Lampiran 3.** Berita Acara Uji Proposal TA
- Lampiran 4.** Berita Acara Seminar Proposal TA
- Lampiran 5.** Lembar Pengesahan Proposal TA
- Lampiran 6.** Daftar Hadir dan Nilai Seminar Proposal TA
- Lampiran 7.** Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 8.** Surat Keterangan/Izin Penelitian
- Lampiran 9.** Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 10.** Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 11.** Transkrip Wawancara
- Lampiran 12.** Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA