

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI
MENU DIGITAL PADA DAPOER RUMAH AK**

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



Disusun oleh:

QATRINNADA AULIA PUTRI

NIM. 20511085

PRODI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

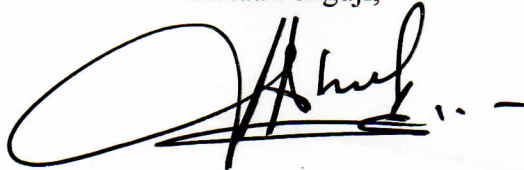
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain *User Interface* Aplikasi Menu Digital Pada
Dapoer Rumah AK
Penulis : Qatrinnada Aulia Putri
NIM : 20511085
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

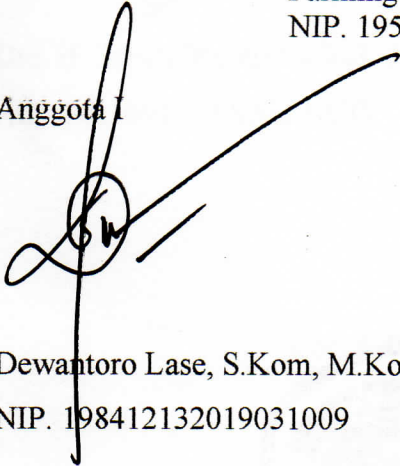
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 7 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Parmingotan Simamora, S.Sos, M.Si
NIP. 19581105198103000

Anggota I



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

Anggota II



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

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



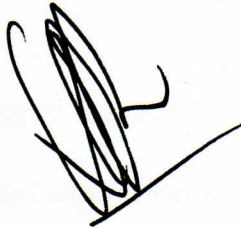
Komda Sahas, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain *User Interface* Aplikasi Menu Digital Pada Dapoer Rumah AK
Penulis : Qatrinnada Aulia Putri
NIM : 20511085
Program Studi : Desain Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 5 Juli 2023

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Syafriyandi, S.pd, M.Sn
NIP. 19920208 201903 1 009

Mengetahui,

Koord. Program Studi Desain Grafis



Eandunasokhi Telaumbanua, SE.,MM

NIP. 19800602 200212 1 001



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: 203.33/PL27.19/TU/VII/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 03 Juli 2023.

Judul : **“Desain User Interface Aplikasi Menu Digital Pada Dapoer Rumah AK”**
Penulis : Qatrinnada Aulia Putri
NIM : 20511085
Similarity Report ID : oid:24207: 38485315

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 18%

Medan, 03 Juli 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 : Qatrinnada Aulia Putri
NIM : 20511085
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :
Desain *User Interface* Aplikasi Menu Digital Pada Dapoer Rumah AK adalah
original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarism.

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 sebenar-
benarnya.

Medan, 5 Juli 2023

Yang menyatakan,



Qatrinnada Aulia Putri

NIM : 20511085

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Qatrinnada Aulia Putri
NIM : 20511085
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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Desain User Interface Aplikasi Menu Digital Pada Dapoer Rumah AK

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.

Medan, 5 Juli 2023

menyatakan,



Qatrinnada Aulia Putri

NIM : 20511085

ABSTRACT

The rapid development of technology affects the culinary aspect. This made Dapoer Rumah AK want to create a user interface for digital menu applications. The user interface design of the application not only helps to attract more users but can also introduce products and increase user satisfaction. Therefore, a good design is needed in the user interface display with the right selection of colors, fonts, icons and layout. The process of making this design was carried out using an accurate data collection method by coming directly to the Dapoer Rumah AK office, then conducting interviews with the owner of Dapoer Rumah AK and finally collecting journals related to writing the final project that was made. In the user interface design of this application the software used is Figma and the result of this writing is a prototype. This design shows the process of making a wireframe which is used as a reference in designing, the process of designing the user interface, as well as the final result of the user interface design in the form of a prototype. This final result is expected to be a design reference in making applications for Dapoer Rumah AK.

Kata Kunci : Desain, User Interface, Aplikasi, Menu Digital.

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi bidang kuliner. Hal tersebut membuat Dapoer Rumah AK ingin membuat *user interface* untuk aplikasi menu digital. Desain user interface pada aplikasi tidak hanya membantu untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga dapat memperkenalkan produk serta meningkatkan kepuasan pengguna. Maka dari itu, dibutuhkan desain yang baik pada tampilan *user interface* dengan pemilihan warna, *font*, ikon dan tata letak yang tepat. Proses pembuatan desain ini dilakukan dengan metode pengumpulan data yang akurat dengan datang langsung ke kantor Dapoer Rumah AK, kemudian melakukan wawancara dengan pemilik Dapoer Rumah AK dan yang terakhir mengumpulkan jurnal yang berkaitan dengan penulisan tugas akhir yang dibuat. Dalam desain *user interface* aplikasi ini *software* yang digunakan adalah *Figma* dan hasil dari penulisan ini adalah *prototype*. Dalam perancangan ini menunjukkan proses pembuatan wireframe yang digunakan sebagai acuan dalam mendesain, proses mendesain *user interface*, serta hasil akhir dari desain *user interface* yang berupa *prototype*. Hasil akhir ini diharapkan dapat menjadi acuan desain dalam membuat aplikasi untuk Dapoer Rumah AK.

Kata Kunci : Desain, User Interface, Aplikasi, Menu Digital.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Desain *User Interface* Aplikasi Menu Digital pada Dapoer Rumah Ak”.

Tugas Akhir ini dirancang dan disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan program Diploma III Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini, penulis tidak bekerja sendiri namun penulis banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

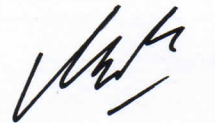
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.pd dosen pembimbing I.
6. Syafriyandi, S.pd, M.Sn selaku pembimbing II.
7. Seluruh Dosen Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.
8. Owner dan juga rekan-rekan kerja Dapoer Rumah AK yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk

8. Owner dan juga rekan-rekan kerja Dapoer Rumah AK yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
9. Keluarga tersayang, terkhusus kedua Orang tua, ayah saya Irwansyah dan Ibu saya Fitria Maurina serta kakak dan adik saya yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan selama perkuliahan.
10. Teman saya, Rana, Syanda, Nabila 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 dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Medan, 26 Juni 2023

Penulis,



Qatrinnada Aulia Putri

NIM.20511085

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
PERNYATAAN ORISINAL DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	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 Desain.....	5
B. Pengertian Desain Grafis.....	5
1. Elemen Desain	6
2. Prinsip Desain	9
C. Pengertian Sketsa.....	10
D. Pengertian <i>User Interface</i>	10
E. Pengertian Aplikasi	11
F. Pengertian Menu Digital.....	11
G. Pengertian <i>Prototype</i>	12
H. Pengertian Observasi	12
I. Pengertian Wawancara	12
J. Aplikasi Pendukung.....	13
1. CorelDraw.....	13
2. Figma	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Objek Penulisan.....	15
1. Sejarah Singkat Perusahaan	15
2. Profil Perusahaan	16
3. Struktur Organisasi Perusahaan	17

4. Visi Misi Perusahaan	17
B. Teknik Pengumpulan Data	18
1. Observasi.....	18
2. Wawancara.....	18
3. Studi Pustaka.....	18
C. Ruang Lingkup	18
1. Peran Penulis.....	19
2. Kategori Karya.....	19
3. Ide Kreatif	19
D. Langkah Kerja	20
1. Praproduksi/Pelaksanaan	20
2. Produksi	21
3. Pascaproduksi/Evaluasi	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
A. Praproduksi.....	23
1. Observasi	23
2. Wawancara	23
3. Studi Pustaka	24
4. Ide	24
5. Konsep Desain.....	24
6. Sketsa.....	24
B. Produksi.....	28
1. Pembuatan Sketsa <i>Wireframe</i>	28
2. Pemilihan Warna	32
3. Pemilihan Font.....	32
4. Pembuatan Icon	33
5. Proses Digitalisasi User Interface.....	33
6. Proses Prototyping pada User Interface	42
C. Pascaproduksi	47
BAB V PENUTUP.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Elemen Garis	6
Gambar 2	Elemen Bentuk	7
Gambar 3	Elemen Tekstur	7
Gambar 4	Elemen Ruang	8
Gambar 5	Teori Warna	8
Gambar 6	Logo CorelDraw 2018	13
Gambar 7	Logo Figma.....	14
Gambar 8	Logo Dapoer Rumah AK.....	16
Gambar 9	Struktur Organisasi Dapoer Rumah AK.....	17
Gambar 10	Bagan Alur Langkah Kerja.....	20
Gambar 11	Sketsa Halaman <i>Splashscreen</i>	25
Gambar 12	Sketsa Halaman <i>Home, Option dan Search</i>	26
Gambar 13	Sketsa Halaman <i>Favorite, Contact Info dan About Us</i>	26
Gambar 14	Sketsa Halaman Daftar Menu, Menu, dan Deskripsi Menu	27
Gambar 15	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Splashscreen</i>	28
Gambar 16	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Home, Option dan Search</i>	29
Gambar 17	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Favorite, Contact Info dan About Us</i>	30
Gambar 18	<i>Wireframe</i> Halaman Daftar Menu, Menu, dan Deskripsi Menu	31
Gambar 19	<i>Color Pallete</i>	32
Gambar 20	<i>Font Poppins</i>	32
Gambar 21	<i>Font Mulish</i>	33
Gambar 22	<i>Icon</i>	33
Gambar 23	Proses Pegaturan Ukuran Desain	34
Gambar 24	Desain User Interface <i>Splashscreen</i>	34
Gambar 25	Desain <i>User Interface</i> Halaman <i>Home</i>	35
Gambar 26	Menyisipkan Teks	36
Gambar 27	Membuat <i>Button</i>	37
Gambar 28	Membuat <i>Shape</i>	37
Gambar 29	Menyisipkan <i>Icon</i>	38
Gambar 30	Menyisipkan Gambar atau Foto	39
Gambar 31	Desain User Interface Halaman <i>Option</i>	39
Gambar 32	Desain User Interface Halaman <i>Search</i>	40
Gambar 33	Desain User Interface Halaman Daftar Menu, Menu, dan Deskripsi Menu	41
Gambar 34	Proses Pegaturan <i>Prototype</i>	42
Gambar 35	<i>Prototyping</i> pada Halaman <i>Splashscreen</i>	43
Gambar 36	<i>Prototyping</i> pada Halaman <i>Home</i>	44
Gambar 37	Mengatur <i>animation</i>	44

Gambar 38 <i>Prototyping</i> pada Halaman Daftar Menu	45
Gambar 39 <i>Prototyping</i> pada Halaman Menu	46
Gambar 40 <i>Prototyping</i> pada Halaman Deskripsi Menu	46
Gambar 41 Tombol Preview Desain User Interface dan Prototype	47
Gambar 42 Preview Desain User Interface dan Prototype	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Proses Pra Produksi	21
Tabel 2 Proses Produksi	21

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