



**PENDEKATAN MODEL UI UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN
PADA TOKO BANDOENG FASION MEMANFAATKAN FIGMA**

SKRIPSI

**FAUZAN MUHAMAD NUR
19142002P**

**PROGRAM STUDI TEHNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2022**



PENDEKATAN MODEL UI UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN PADA TOKO BANDOENG FASION MEMANFAATKAN FIGMA

**FAUZAN MUHAMAD NUR
19142044P**

**Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI TEHNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENDEKATAN MODEL UI UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN
PADA TOKO BANDOENG FASION MEMANFAATKAN FIGMA**

**FAUZAN MUHAMAD NUR
19142044P**

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika

Palembang, Agustus 2022

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Dekan,

Fakultas Ilmu Komputer

Pembimbing

Alex Wijaya, S.Kom.,MIT

Dr.Tata Sutabri S.kom,MMSI

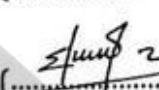
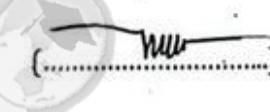
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "PENDEKATAN MODEL UI UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN PADA TOKO BANDOENG FASION MEMANFAATKAN FIGMA" Oleh FAUZAN MUHAMAD NUR(19142002P), telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari Senin Tanggal 10 Oktober 2022.

Komisi Penguji

- 1 Ketua : Alex Wijaya, S.Kom., MIT
- 2 Anggota : Edi Supratman, M.Kom.
- 3 Anggota : Rasmila, M.Kom.

(.....)

(.....)

(.....)


Mengetahui,
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,


Alex Wijaya, S.Kom., MIT



Dipindai dengan CamScanner

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

**Nama : FAUZAN MUHAMAD NUR
NIM : 19142002P**

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 11 Oktober 2022

Yang _____ taan,



**FAUZAN MUHAMAD NUR
19142002P**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. Kita boleh saja kecewa dengan apa yang telah terjadi, tetapi jangan pernah kehilangan harapan untuk masa depan yang lebih baik.
2. Hiduplah seakan-akan kamu akan mati hari esok dan belajarlah seolah kamu akan hidup selamanya
3. Sukses berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan yang lain, tanpa kita kehilangan semangat.

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orangtua saya. Ketika dunia menutup pintunya pada saya, ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya, mereka berdua membuka hati untukku. Terima kasih karena selalu ada untukku. . .

ABSTRAK

Media sosial Instagram digunakan oleh Bandoeng Fasion sebagai media untuk memasarkan produk dan bertujuan untuk memudahkan konsumen atau calon pembeli dalam mencari informasi tentang produk yang akan dibeli dan juga bertujuan untuk mempermudah transaksi. Postingan produk dan jumlah pengikut, merupakan salah satu indikator yang dapat mempengaruhi kepercayaan dan minat beli seorang konsumen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah desain yang menarik, mudah digunakan dan UI/UX modern untuk aplikasi analitik untuk Bandoeng Fasion. Sehingga dapat meningkat engagement yang berdampak pada peningkatan kepercayaan dan minat beli pada konsumen. Data yang dibutuhkan dalam merancang desain UI/UX diperoleh dengan melakukan wawancara langsung dengan pemilik yaitu Raniti. Dalam mendesain UI/UX ini, Software editing yang digunakan adalah Figma. Figma sebuah aplikasi berbasis web untuk mendesain UI dan UX yang dapat menggunakan untuk pembuatan sebuah aplikasi atau web serta berbagai komponen user interfacenya Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mempermudah Bandoeng Fasion dalam merancang aplikasi berbasis mobile

kata kunci : Aplikasi, Figma, UI/UX,

ABSTRACT

Instagram social media is used by Bandoeng Fasion as a medium to market products and aims to make it easier for consumers or potential buyers to find information about the products to be purchased and also aims to facilitate transactions. Product posts and the number of followers, are one of the indicators that can influence a consumer's trust and buying interest. The purpose of this study was to design an attractive, easy-to-use design and modern UI/UX for analytics applications for Bandoeng Fasion. So that it can increase engagement which has an impact on increasing trust and buying interest in consumers. The data needed in designing the UI / UX design was obtained by conducting a direct interview with the owner, namely Raniti. In designing this UI/UX, This, the editing software used is Figma. Figma is a web-based application for designing UI and UX that can use it for the creation of an application or web and its various user interface components With this research, it is hoped that it can make it easier for Bandoeng Fasion to design mobile-based applications

Keywords— Application, Figma, UI/UX,

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Tehnik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasannya pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu dalam rangka melengkapi kesempurnaan dari penulisan skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun.

Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan skripsi penelitian ini, terutama kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M, selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang
2. Dr. Tata Sutabri S.Kom, MMSI , selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Alex Wijaya, S.Kom., MIT, selaku Ketua Program Studi Tehnik Informatika.
4. Alex Wijaya, S.Kom., MIT, selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan Skripsi ini.
5. Edi Supratman, M.Kom. dan Rasmila, M.Kom, selaku penguji pertama dan penguji kedua
6. Orang Tua tercinta, keluarga besar, saudara-saudaraku dan seluruh teman serta sahabat-sahabat yang telah memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun yang tak ternilai harganya.
7. Kepada seluruh dosen dan mahasiswa Universitas Bina Darma yang telah membantu atas terlaksananya skripsi ini.
8. Kepada teman-teman seperjuangan Program studi Tehnik Informatika.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
SURAT PERNYATAAN.....	IV
ABSTRAK.....	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Figma.....	3
2.2 XAMPP	3
2.3 Visual Studio Code	3
2.4 Javascript Object Notation (JSON).....	3
2.5 Android Studio.....	4
2.6 Metode Prototype.....	4
2.7 User Experience	5
2.8 User Interface	5
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	6
3.1 Metode Pengumpulan Data	6
3.2 Use Case Diagram	7
3.3 Human Centered Design	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	9

4.1 Tampilan Halaman Awal.....	9
4.2 Tampilan Halaman Registrasi	9
4.3 Tampilan Halaman Home	10
4.4 Tampilan Halaman Promo	11
4.5 Tampilan Halaman Keranjang	12
4.6 Tampilan Transaksi	13
4.7 Tampilan Akun.....	13
4.8 Tampilan Bantuan	14
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	15
5.1 Kesimpulan	15
5.2 Saran	15
DAFTAR PUSTAKA.....	16
LAMPIRAN-LAMPIRAN	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Use Case Diagram	7
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Awal	9
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Registrasi	10
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Home	11
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Promo	12
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Keranjang.....	12
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Transaksi.....	13
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Akun	14
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Bantuan	14

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan Pengguna	7
--	---

