



**PERANCANGAN UI UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN PADA TOKO
UP STORE MENGGUNAKAN FIGMA**

LAPORAN PENELITIAN

ARDI MANDANI

191420063

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**



**PERANCANGAN UI UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN PADA TOKO
UP STORE MENGGUNAKAN FIGMA**

ARDI MANDANI

191420063

**Laporan penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN PADA TOKO
UP STORE MENGGUNAKAN FIGMA**

ARDI MANDANI

191420063

**Telah di terima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana komputer pada Program Studi Teknik Informatika**

Palembang, 2023
Program Studi Teknik
Informatika
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma

Pembimbing,



Ahmad Mutatkin Bakti, M.M., M.Kom

Dekan,



Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Tata Sutabri, M.MSI., MKM

HALAMAN PERSETUJUAN

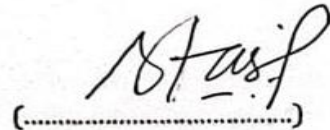
Penelitian berjudul "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN PADA TOKO UP STORE MENGGUNAKAN FIGMA" Oleh "ARDI MANDANI" telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari KAMIS Tanggal 7 SEPTEMBER 2023

Komisi Penguji

1. Ketua : Ahmad Mutatkin Bakti, M.M., M.Kom

()

2. Anggota : M. Nasir, M.M., M.Kom

()

3. Anggota : R.M. Nasrul Halim D, M.Kom

()

Mengetahui,
Program Studi Teknik
Informatika
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,


Fakultas Sains Teknologi

Alex Wijaya, S.Kom., M.I.T

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ardi Mandani

NIM : 191420063

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya akhir saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainya ;
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 di tulis 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 di 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, 2023

Yang membuat pernyataan



ARDI MANDANI

NIM : 191420063

Abstrak

Tujuan dari UP STORE, peritel pakaian yang berjualan online melalui media sosial, adalah untuk memudahkan konsumen atau calon pembeli untuk mencari informasi mengenai barang yang ingin dibeli dan untuk memudahkan transaksi. Instagram digunakan oleh Up Store untuk memasarkan produk. Dalam lingkungan digital saat ini, aplikasi seluler sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan jangkauan penjualan. Studi ini akan menggunakan desain perangkat lunak Figma untuk menciptakan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk penjualan aplikasi seluler di Up Store. Figma, platform prototyping online, dapat digunakan untuk membuat aplikasi web atau seluler. Pemrogram dapat berkontribusi pada proyek figma dengan menulis kode mereka sendiri. Proses yang digunakan untuk membuat desain ini disebut Design Thinking. Design Thinking berfokus pada pemahaman pengguna, pengembangan ide, dan pengujian solusi melalui siklus berulang. Strategi ini akan membantu dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna, memahami konteks penggunaan, dan menciptakan desain yang dapat diterima dan efisien. Penelitian ini menghasilkan desain UI / UX aplikasi seluler yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain suara dan menggunakan tren penjualan saat ini di Up Store. Jika antarmuka pengguna dirancang dengan baik, pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi secara lebih positif, meningkatkan retensi dan penjualan pengguna. Figma juga memungkinkan desainer UI / UX dan pengembang aplikasi untuk berkomunikasi lebih berhasil selama fase desain.

Kata Kunci: *Design Thinking, UI, UX, , Figma, Toko Up Store.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Karya Akhir ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi untuk program Sarjana, Teknik Informatika di Universitas Bina Darma.

Pada Kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat, dan pemikiran dalam penulisan karya akhir ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang
2. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma Palembang
3. Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma
4. Ahmad Mutakin Bakti, S.Kom, M.M, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini
5. M. Nasir, M.M.,M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini
6. R.M. Nasrul Halim D. M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
1. BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. User Interface.....	3
2.2. Penerapan User Interface.....	3
2.3. <i>User Experience</i>	4
2.4. <i>Penerapan User Experience</i>	4
2.5. <i>Perancangan</i>	5
2.6. Figma.....	5
2.7. <i>Design Thinking</i>	6
2.8. Penelitian Terdahulu.....	7
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN	8
3.1. Metode Penelitian.....	8
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	10
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	13
4.1. Hasil Pembahasan.....	13
4.2. <i>Empati (empathize)</i>	17
4.3. Definisi (Define).....	18
4.4. Ideasi (ideate).....	18
4.5. Prototipe (Prototype).....	19
4.4. Pengujian (<i>Test</i>).....	24
5. BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	26
5.1. Kesimpulan.....	26
5.2. Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN-LAMPIRAN	27

Daftar Tabel

1.1. Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	23
1.2. Tabel 4.1 Indikator Waktu.....	24
1.3. Tabel 4.2 Hasil Pengujian Pada User	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Metode Design Thinking.....	8
Gambar 4.1 Rancangan <i>Wireframe</i>	13
Gambar 4.2 Warna Biru Dongker.....	14
Gambar 4.3 Warna Putih.....	15
Gambar 4.4 Tipografi.....	16
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Login.....	16
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Home.....	17
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Pemesanan.....	17
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pembayaran.....	18
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Detail Pesanan.....	19