

PERANCANGAN DESAIN UI DAN UX APLIKASI

“PENJUALAN LAYANAN WIFI”



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program

Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Nama : Syabab Haetak Mecca

NIM : 20120048

PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL

2023

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syabab Haetak Mecca

NIM : 20120048

Jurusan / Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Tugas Akhir

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Kota Tegal, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya yang berjudul :

“PERANCANGAN DESAIN UI DAN UX APLIKASI PENJUALAN LAYANAN WIFI”

Merupakan hasil pemikiran dan kerjasama sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri dan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada pelaporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akedemik tertentu disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisimm, maka saya bersedia melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 23 Juni 2023



Syabab Haetak Mecca
NIM.20120048

**HALAMAN PERSUTUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syabab Haetak Meca
NIM : 20120048
Jurusan / Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal Hak Bebas Royalti (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

“PERANCANGAN DESAIN UI DAN UX APLIKASI PENJUALAN LAYANAN WIFI”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/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.

Dibuat di : Tegal

Pada Tanggal : 23 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Syabab Haetak Mecca
NIM. 20120048

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir (TA) yang berjudul “**PERANCANGAN DESAIN UI DAN UX APLIKASI PENJUALAN LAYANAN WIFI**” yang disusun oleh Syabab Haetak Mecca, NIM 20120048 telah mendapat persetujuan pembimbing dan siap dipertahankan di depan tim penguji Tugas Akhir (TA) Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Tegal, 23 Juli 2023

Menyetujui

Pembimbing I,



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.
NIPY. 07.019.416

Pembimbing II,



Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd.
NIPY. 05.015.272

HALAMAN PENGESAHAN


Judul : PERANCANGAN DESAIN UI DAN UX APLIKASI
"PENJUALAN LAYANAN WIFI"
Nama : Syabab Haetak Mecca
NIM : 20120048
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : Diploma III

Dinyatakan LULUS setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama
Tegal


Tegal, 23 Juli 2023

Tim Penguji :


Pembimbing I


Robby Hardian, S.IP., M.Ds.
NIPY. 07.019.416

Ketua Penguji


Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum.
NIPY. 12.020.481

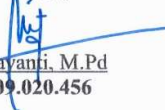
Pembimbing II


Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd.
NIPY. 05.015.272

Anggota Penguji I


Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
NIPY. 05.015.272

Anggota Penguji II


Iin Indrayanti, M.Pd
NIPY. 09.020.456

Mengetahui,
Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual,
Politeknik Harapan Bersama Tegal


Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
NIPY. 05.015.272

HALAMAN MOTTO

Untuk mendesain, berarti untuk berkomunikasi dengan maksud yang bisa anda kontrol atau anda kuasai. – Milton Glaser

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karuniaNya lah maka laporan ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Bapak Agung Hendarto, S.E., MA selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal
3. Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. selaku Ketua Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal
4. Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku dosen pembimbing I
5. Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II.
6. Seluruh dosen Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal yang telah memberikan ilmu selama dibangku perkuliahan.
7. Kedua Orang Tua serta tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa
8. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendo'akan hingga terselsaikannya proyek dan laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 23 Juli 2023

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam metode penyediaan layanan produk atau jasa menjadi online atau melalui aplikasi, salah satu dampaknya adalah munculnya jasa penjualan layanan *WiFi*. Pertumbuhan layanan ini sangat pesat, hingga masyarakat umum yang memahami jaringan internet dapat memulai usaha ini. Biasanya, pemesanan dilakukan melalui kertas atau pesan chat berisi kode akses, namun metode ini menjadi kurang efektif seiring dengan peningkatan cakupan wilayah dan jumlah pelanggan. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan alternatif berupa aplikasi yang memudahkan pelanggan dalam memesan layanan penjualan *WiFi*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara langsung dengan Wisnu sebagai pemilik layanan penjualan *WiFi* dan observasi terhadap pelanggan. Hasilnya adalah sebuah prototipe aplikasi bernama "LightningLink", yang mendapat respon positif dari pengunjung pameran, namun masih memerlukan perbaikan pada aspek *UX* untuk memastikan keseluruhan pengalaman pengguna yang lebih intuitif. "Aplikasi Penjualan Layanan *WiFi*" ini diharapkan dapat memudahkan pemilik *WiFi* pribadi untuk membagikan atau menjual akses internet mereka kepada orang lain, menciptakan sumber penghasilan tambahan, dan memungkinkan pengguna lain untuk menikmati akses internet tanpa harus berlangganan sendiri.

Kata kunci : Aplikasi, Jaringan Internet, Layanan *WiFi*, UI dan *UX*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah meilmpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN UI DAN UX APLIKASI PENJUALAN LAYANAN WIFI”**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Ahli Madya Komputer pada program studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan bimbingan.

Pada Kesempatan ini, tidak lupa diucapkan terima kasih yang sebesar bersarnya kepada :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., MA selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal
2. Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. selaku Ketua Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal
3. Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku dosen pembimbing I
4. Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II.
5. Seluruh dosen Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal yang telah memberikan ilmu selama dibangku perkuliahan.
6. Kedua Orang Tua serta tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa
7. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendo'akan hingga terselsaikannya proyek dan laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 23 Juli 2023

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABLE	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Sejenis	5
2.2 Landasan Teori	7
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	11
3.1.1 Waktu Penelitian	11
3.1.2 Tempat Penelitian	12
3.2 Bahan Penelitian	12
3.3 Alat Penelitian	12

3.4	Prosedur Penelitian.....	13
3.4.1	Pra Perancangan.....	13
3.4.2	Penelitian dan Pengumpulan Data	13
3.4.3	Perancangan Desain	14
3.5	Kerangka Berpikir	15
BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL		16
4.1	Objek Penelitian	16
4.2	Sasaran Pengguna.....	16
4.3	Konsep Dasar Perancangan	17
4.3.1	Sumber Inspirasi	17
4.3.2	Typografi.....	18
4.3.3	Palet Warna	19
4.3.4	Logo	20
4.4	Proses Perancangan	21
4.4.1	Perancangan Desain Kasar.....	21
4.4.2	Pembuatan Desain Aplikasi	32
4.4.3	Pembuatan Logo.....	34
4.4.4	Hasil Perancangan.....	35
4.5	Hasil Akhir Produk Utama	41
4.6	Hasil Akhir Produk Pendukung.....	42
BAB V PENUTUP.....		45
5.1	Simpulan.....	45
5.2	Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN.....		48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Tempat Penelitian.....	12
Gambar 3. 2 Kerangka Berpikir.....	15
Gambar 4. 1 Aplikasi Bima+	18
Gambar 4. 2 Font Mulish	19
Gambar 4. 3 Logo LightningLink	20
Gambar 4. 4 Desain Kasar (Splash Screen)	21
Gambar 4. 5 Desain Kasar (Login or Sign Up).....	22
Gambar 4. 6 Desain Kasar (Login)	23
Gambar 4. 7 Desain Kasar (Sign Up).....	24
Gambar 4. 8 Desain Kasar (Pilih Wifi).....	25
Gambar 4. 9 Desain Kasar (Beranda)	26
Gambar 4. 10 Desain Kasar (Layanan Aktif).....	27
Gambar 4. 11 Desain Kasar (Poin)	28
Gambar 4. 12 Desain Kasar (Pembelian Paket)	29
Gambar 4. 13 Desain Kasar (Akun).....	30
Gambar 4. 14 Desain Kasar (Bantuan)	31
Gambar 4. 15 Pembuatan Desain Aplikasi	32
Gambar 4. 16 Proses Penghubungan Desain.....	33
Gambar 4. 17 Proses Pembuatan Logo	34
Gambar 4. 18 Splash Screen dan Halaman Awal	35
Gambar 4. 19 Login dan Buat Akun	36
Gambar 4. 20 Pilih Wifi dan Loading Koneksi.....	36
Gambar 4. 21 Beranda dan Layanan Aktif.....	37
Gambar 4. 22 Pilihan Paket.....	37
Gambar 4. 23 Pembelian Paket	38
Gambar 4. 24 Akun dan Tukar Poin	38
Gambar 4. 25 Pembelian Membership dan Riwayat Pembelian.....	39

Gambar 4. 26 Bantuan.....	39
Gambar 4. 27 Test Kecepatan.....	40
Gambar 4. 28 Riwayat bantuan dan Detail Tiket.....	40
Gambar 4. 29 Contoh Prototype	41
Gambar 4. 30 Desain X Banner	42
Gambar 4. 31 Desain Tumbler.....	43
Gambar 4. 32 Desain Stiker	44

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 3. 1 Waktu Penelitian.....	11

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Permohonan Membimbing Tugas Akhir (TA)	A-1
Lampiran 2 : Foto Hasil/Produk Tugas Akhir	B-1
Lampiran 3 : Foto Pameran Tugas Akhir.....	C-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi tidak bisa dihindari dalam kehidupan kita, karena seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi juga ikut berkembang. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia [1]. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah semakin banyaknya layanan yang berbasis online atau via aplikasi.

Penyediaan layanan produk atau jasa melalui internet atau aplikasi telah diubah secara signifikan karena kemajuan teknologi. Perkembangan digitalisasi dan konektivitas yang pesat sangat terkait dengan fenomena ini. Konsumen sebelumnya harus mengakses barang atau jasa dengan cara konvensional, seperti mengunjungi toko fisik atau menggunakan layanan offline. Namun, pelanggan sekarang dapat mengakses dan menggunakan barang atau jasa melalui platform atau aplikasi online berkat kemajuan teknologi, terutama internet.

Salah satu konsekuensi dari kemajuan teknologi di bidang penyediaan layanan produk atau jasa adalah munculnya jasa penjualan layanan WiFi. Banyak penyedia layanan telekomunikasi dan perusahaan teknologi menyadari peluang bisnis ini dan menawarkan layanan kepada pengguna. Pengguna dapat memanfaatkan berbagai manfaat dari penyedia layanan WiFi, termasuk akses cepat dan mudah ke informasi online, kemampuan untuk bekerja atau belajar secara efisien secara daring, streaming musik dan

video tanpa gangguan, dan berbagi momen melalui media sosial dengan lancar. Beberapa penyedia layanan WiFi juga menawarkan paket yang dapat disesuaikan dengan kecepatan dan kapasitas untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Pikacunet Wifi Solution adalah salah satu jasa penyedia layanan Wifi yang didirikan pada 30 Juli 2022 Oleh Wisnu, Pikacunet Wifi Solution menyediakan jasanya pada anak-anak komplek dan orang sekitar yang membutuhkan akses internet. Untuk pemesanan jasa Pikacunet Wifi Solution biasanya menggunakan Whatsapps, namun cara itu kurang efektif karena layanan yang semakin luas dan pelanggan yang semakin banyak.

Untuk mengatasi masalah diatas maka penulis mempunyai ide yang berjudul “Perancangan desain UI dan UX Aplikasi Penjualan Layanan WiFi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang memang harus diselesaikan dalam tugas akhir ini adalah membuat Desain Aplikasi UI dan UX untuk mempermudah pelayanan jasa Pikacunet Wifi Solution (Jasa Penjualan Layanan Wifi).

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak meluas dari maksud dan tujuan penelitian ini, maka permasalahanya dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya membahas tentang bagaimana caranya agar pelanggan dapat dengan mudah menggunakan jasa Pikacunet Wifi Solution (Jasa Penjualan Layanan Wifi).
2. Penelitian ini hanya membahas bagaimana mendesain aplikasi menggunakan aplikasi Figma.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dikerucutkan dari latar belakang masalah tersebut adalah bagaimana cara mempermudah pelanggan menggunakan jasa Pikacunet Wifi Solution (Jasa Penjualan Layanan Wifi)?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari rumusan masalah tersebut adalah merancang desain aplikasi yang dapat mempermudah pelanggan menggunakan jasa penjualan layanan wifi seperti Pikacunet Wifi Solution.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat bagi mahasiswa (penulis)

1. Mendapatkan pengalaman secara langsung dengan mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh dalam kegiatan akademik di Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Projek Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis tentang proses desain App atau Web (UI dan UX) yang nantinya akan menjadi bekal saat lulus dari bangku kuliah.

1.6.2 Manfaat bagi Pikacunet Wifi Solution

Projek Tugas Akhir ini diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam menggunakan jasa penjualan layanan wifi seperti Pikacunet Wifi Solution.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab, yang masing-masing bab dengan perincian sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan laporan yang membahas tentang latar belakang masalah diambil nya topik permasalahan yang dialami “Pikacunet Wifi Solution” ketika wilayah layanannya semakin luas.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teori dasar-dasar teori yang digunakan dalam perancangan dan proses pembuatan produk.

BAB III: METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan beserta rincian perancangan dan persiapan penelitian.

BAB IV: PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL

Perancangan desain visual berupa pembuatan desain App (UI UX).

BAB V: PENUTUP

Kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari Perancangan Desain UI dan UX Aplikasi “Layanan Penjualan Wifi”.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Untuk mendukung penelitian tugas akhir ini penulis mengambil beberapa contoh penelitian mengenai perancangan aplikasi yang telah dilakukan.

2.1.1 Penelitian oleh Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur'aini, Muhammad Haikal Aufan yang berjudul Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma. Penelitian ini membahas permasalahan yang dihadapi pemerintah Semarang yang telah berupaya melakukan pemugaran beberapa cagar budaya agar layak menjadi tujuan wisata dan meningkatkan ekonomi lokal, namun diperlukan media promosi agar Kota Semarang dikenal lebih luas. Untuk mendukung upaya pemerintah tersebut perlu gagasan berupa perancangan prototype Aplikasi Semarang Virtual Tourism. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode prototype dengan cara mendemonstrasikan secara langsung bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi actual. Artinya sumber data utama didapat melalui analisis terhadap kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini berupa prototype aplikasi Semarang Virtual Tourism yang kompatibel dengan mobile device [2].

- 2.1.2 Penelitian oleh Muhammad Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana yang berjudul Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Figma. Penelitian ini membahas permasalahan yang dihadapi oleh sebuah aplikasi sistem informasi akademik mahasiswa Universitas Catur Insan Cendekia berbasis web yang bernama My CIC tentang tampilan desain dari My CIC kurang menarik dan ada beberapa halaman serta tombol kurang di pahami oleh mahasiswa yang mengakses website My CIC. Untuk memberi solusi kepada masalah tersebut dirancanglah desain sebuah aplikasi My CIC dengan user interface dan user experience yang menarik, minimal dan modern tentang perancangan UI/UX aplikasi My CIC layanan informasi akademik. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode prototype yang bertujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah software. Penelitian ini menghasilkan sebuah prototype aplikasi My CIC yang kompatibel dengan mobile device yang bisa digunakan mahasiswa dengan mudah [3].
- 2.1.3 Penelitian oleh Febri Adhim Handiman, Gredi Gradana Sembada yang berjudul Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pasar Online Pasar Kampus. Penelitian ini membahas tentang Jumlah mahasiswa Tel-U terus mengalami peningkatan pada setiap tahunnya, jumlah ini menjadi jumlah terbanyak dari Jawa Barat 1.455 orang, Jawa Tengah 498 orang, dan Banten 362 orang. Namun tidak semua

mahasiswa Tel-U terutama yang tidak berasal dari sekitar area Tel-U tahu informasi tempat belanja, tempat makan, printing dan tempat laundry. Untuk memudahkan mahasiswa Tel-U mengetahui informasi sekitar kampus diperlukan sebuah wadah untuk menyimpan informasi tersebut, maka dibuatlah sebuah aplikasi mobile yang mampu menampilkan sebuah informasi belanja yang mudah dan memiliki fasilitas pesan-antar. Metode penelitian yang digunakan yaitu observasi dan wawancara kepada mahasiswa Tel-U, analisis matriks, kuesioner, 7P, dan SWOT. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh sebuah kesimpulan untuk merancang user interface aplikasi mobile pasar kampus yang mampu menyediakan informasi belanja dan akses belanja melalui media smartphone [4].

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Perancangan

Perancangan adalah proses penerapan teknik dan prinsip tertentu untuk secara detail mendefinisikan suatu perangkat, proses atau sistem secara rinci sehingga dapat direalisasikan secara fisik. Adapun Beberapa prinsip dasar dalam perancangan mencakup larangan pengulangan desain, pentingnya desain yang terstruktur agar dapat menyesuaikan dengan perubahan, dan perlunya peninjauan desain untuk meminimalkan kesalahan konseptual [5].

2.2.2 User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah suatu proses yang dilakukan oleh desainer untuk membuat antarmuka pada perangkat lunak atau perangkat computer, proses ini menitikberatkan pada aspek visual dan estetika. Desainer bertujuan untuk menghasilkan antarmuka yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Desain UI mencakup pembuatan antarmuka grafis (GUI) serta bentuk antarmuka lainnya, seperti antarmuka berbasis suara atau sentuhan [6]. User Interface (UI) adalah kunci yang bisa membuat user berinteraksi dengan desain, ada 3 format User interface antara lain:

1. Graphical user interfaces (GUI): Pengguna melakukan interaksi dengan gambaran visual yang ada pada layar. contoh pada layar komputer (Dekstop) dan layar hp (mobile).
2. Voice-controlled interfaces (VUIs): Pengguna berinteraksi dengan antaramuka ini menggunakan suara mereka. contoh Google Assistant pada android dan Siri pada iPhone.
3. Gesture-based interfaces: Pengguna melakukan interaksi dengan bidang 3 Dimensi melalui gerakan tubuh. contoh Virtual Reality (VR) game.

2.2.3 User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah suatu proses desain untuk membuat produk yang memberi keseluruhan pengalaman yang

dirasakan oleh pengguna Ketika berinteraksi dengan suatu produk atau layanan. UX mencakup semua proses akuisisi dan integrasi produk, aspek branding, desain, kegunaan, dan fungsi [7]. Seorang desainer UX menangani gambaran besar suatu produk, seperti membuat sitemap dan alur perjalanan pengguna berdasarkan cara mereka berinteraksi dengan bisnis, termasuk karyawan, produk, dan layanannya [8]. dalam UX desain ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Who

Identifikasi target audiens untuk membantu memahami kebutuhan, preferensi, dan tujuan mereka, sehingga dapat merancang pengalaman pengguna yang relevan dan yang sesuai untuk mereka.

2. Why

Pahami motivasi user tentang kenapa mereka harus memakai produk atau layanan yang dibuat, ini membantu dalam membuat produk atau layanan yang akan dibuat.

3. What

Definisikan masalah dan tujuan yang dicapai oleh produk atau layanan yang dibuat

4. Where

Identifikasi dimana produk atau layanan akan digunakan akan membantu dalam membuat fungsi, kegunaan, dan aksesibilitas desain.

5. When

Definisikan kapan masalah itu terjadi.

2.2.4 Wifi

WiFi adalah protokol jaringan nirkabel yang memungkinkan perangkat komputer terhubung ke internet tanpa menggunakan kabel. Istilah WiFi digunakan untuk merujuk pada LAN (Local Area Network) nirkabel yang berdasarkan standar protokol jaringan 802.11 IEEE [9]. 802.11 IEEE adalah standar yang ditetapkan oleh Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE), sebuah kelompok dari organisasi insinyur yang mengatur standar dalam bidang teknologi informasi. IEEE merupakan institusi yang melakukan diskusi, riset, dan pengembangan terhadap perangkat jaringan yang kemudian menjadi standar yang digunakan untuk perangkat jaringan [10].

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret, Juni, Juli. Untuk lebih detail waktu serta kegiatan penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut:

Jadwal Kegiatan	Bulan Pelaksanaan Kegiatan											
	Maret				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan Penelitian												
Perancangan Desain												
Desain UI dan UX												
Penyusunan Laporan												

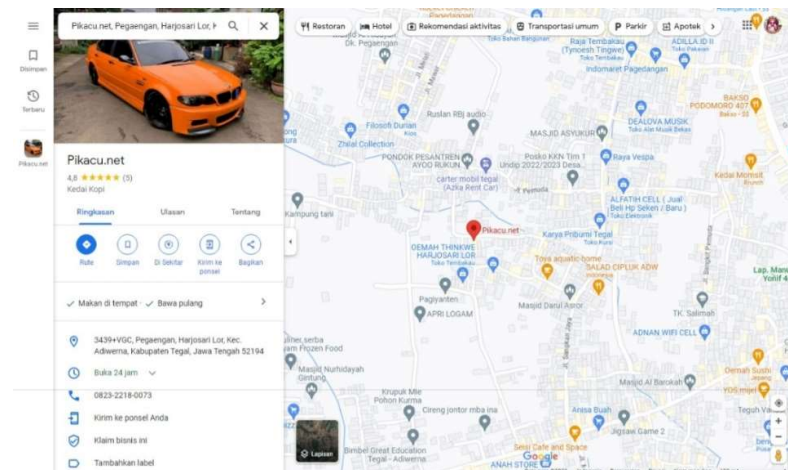
Table 3. 1 Waktu Penelitian

3.1.2 Tempat Penelitian

Waktu : 10 Maret 2023

Tempat Penelitian : Pikacu.net

Pagedangan, Harjosari Lor, Kec. Adiwerna, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52194



Gambar 3. 1 Tempat Penelitian

3.2 Bahan Penelitian

1. Hasil wawancara kepada pemilik Pikacunet Wifi Solution dan pelanggan yaitu berupa keadaan Pikacunet Wifi Solution, berapa lama waktu yang dihabiskan pelanggan dalam menggunakan layanan Pikacunet Wifi Solution, dan untuk apa layanan Pikacunet Wifi Solution digunakan.
2. Hasil observasi di tempat Pikacunet Wifi Solution.

3.3 Alat Penelitian

1. PC / Komputer untuk perencanaan, mendesain *user interface* (UI), Belajar *user experience* (UX), dan penulisan laporan.

2. Figma untuk membuat desain aplikasi yang akan dibuat
3. Smartphone untuk mencoba hasil desain aplikasi yang telah dibuat.

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan yang digunakan pada metode ini adalah pendekatan kualitatif dimana teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa wawancara, observasi, dan proses desain oleh penulis. Metode penelitian kualitatif dilakukan dengan pendekatan pada yang memuat berupa data-data dari berbagai program dan hasil pelaksanaan kegiatan. Adapun tahapan yang dilakukan pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

3.4.1 Pra Perancangan

Tahapan ini dilakukan sebelum melakukan penelitian langsung ke tempat wawancara. Adapun hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu Menyusun beberapa pertanyaan untuk wawancara kepada wisnu selaku pemilik Pikacunet Wifi Solution dan membuat desain kasar menu awal.

3.4.2 Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan melalui teknik pengumpulan data pada metode penelitian kualitatif, yaitu:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara pewawancara bertanya kepada pemilik Pikacunet Wifi Solution yaitu Wisnu

dan beberapa pelanggan yang sedang menggunakan layanan Pikacunet Wifi Solution. Dengan bertanya tentang usaha nya dan permasalahan apa yang dihadapi pemilik usaha dan pelanggan. Serta memberikan saran untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat menjadi solusi untuk masalah yang dihadapi.

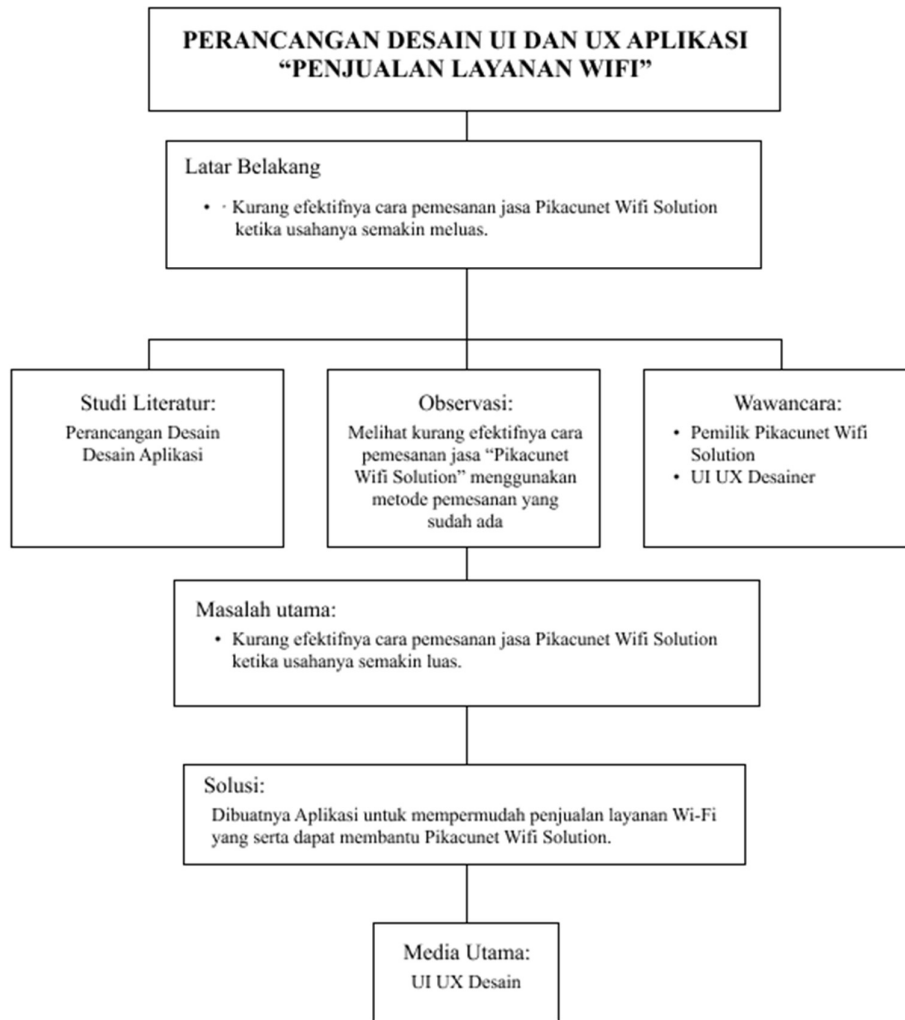
2. Observasi

Proses observasi dilakukan setelah proses wawancara dengan pemilik Pikacunet Wifi Solution. Dengan melakukan pengamatan tempat dan kondisi sekitar Pikacunet Wifi Solution.

3.4.3 Perancangan Desain

Setelah menerima data dari proses wawancara dan observasi, langkah selanjutnya adalah mendesain aplikasi dengan menggunakan *Figma*.

3.5 Kerangka Berpikir



Gambar 3. 2 Kerangka Berpikir

BAB IV

PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL

4.1 Objek Penelitian

Pikacunet Wifi Solution adalah suatu usaha berfokus pada bidang penyedia layanan Wi-Fi bagi anak-anak dan warga sekitar. Pikacunet Wifi Solution ini menyediakan jasanya menggunakan Token atau yang biasa disebut Voucher Wifi yang dapat dipesan melalui Whatsapp atau datang langsung ke rumah admin.

Untuk menggunakan jasa Pikacunet Wifi Solution pengguna harus dalam jangkuan area Wi-Fi yang dimiliki oleh Pikacunet Wifi Solution, lalu pengguna dapat membeli sebuah token atau biasa disebut Voucher Wifi kepada Admin melalui pesan Whatsapp atau Datang langsung ke rumah admin.

4.2 Sasaran Pengguna

Sasaran pengguna perancangan ini adalah individu yang memiliki akses internet (Wifi) di rumahnya dan ingin memanfaatkan kesempatan untuk menghasilkan uang tambahan dengan membagikan atau menjual akses WiFi mereka kepada orang lain.

Dengan cara ini, orang yang mempunyai Wifi dirumah mereka memiliki kesempatan untuk secara pasif menghasilkan uang baru dengan memanfaatkan aset yang sudah mereka miliki, seperti koneksi internet (Wifi) di rumah mereka. Tergantung pada tingkat permintaan dan harga yang ditetapkan, hal ini dapat membantu mereka menutupi sebagian biaya

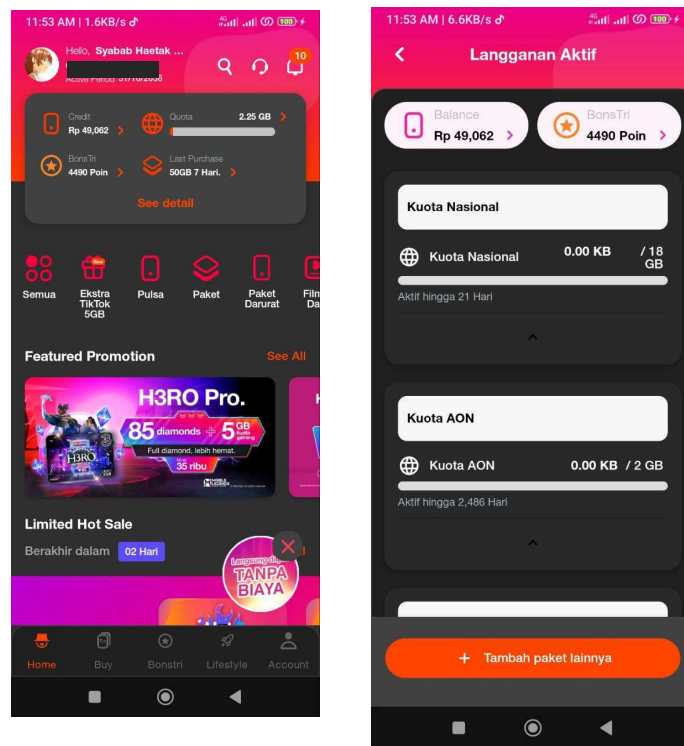
langganan internet mereka atau bahkan menghasilkan pendapatan tambahan yang signifikan. Selain itu, model bisnis ini dapat berfungsi sebagai saluran untuk pengguna lain yang membutuhkan akses internet sementara tanpa berlangganan sendiri, ini akan menguntungkan semua pihak yang terlibat.

4.3 Konsep Dasar Perancangan

4.3.1 Sumber Inspirasi

1. Kompetitor dan App Mobile Lainnya

Adanya kompetitor dan beberapa aplikasi mobile lainnya menjadi sumber inspirasi utama dalam perancangan yang dilakukan, dengan mempelajari cara kerja, kelebihan dan kekurangan beberapa aplikasi. Misalnya dalam penentuan fitur fitur yang disediakan bersumber dari kombinasi antara competitor dan aplikasi mobile lainnya seperti tampilan menu beranda dan informasi layanan terinspirasi dari Aplikasi Bima+



Gambar 4. 1 Aplikasi Bima+

2. Wifi

Berbagai gambar grafis mengenai wifi dan jaringan sangat membantu dalam perancangan ikon ataupun logo yang akan dibuat, seperti ikon beli paket dan paket reguler

4.3.2 Typografi

Font yang digunakan dalam perancangan ini secara keseluruhan berjenis *Sans Serif* (font yang tidak memiliki sirip/kaki-kaki). Untuk font yang digunakan dalam keseluruhan desain aplikasi ini mulai dari logo dan desain aplikasi menggunakan *font Mulish* yang didesain untuk kebutuhan tipografi teks dan tampilan (UI).



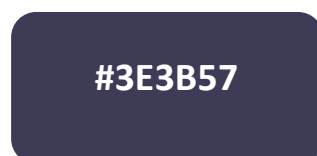
Gambar 4. 2 Font Mulish

Penulis menggunakan font ini dikarenakan font ini sangat fleksibel, font ini tersedia dari varian thin sampai black.

4.3.3 Palet Warna

Untuk perancangan desain ini, warna purple blue, yang bermakna profesionalitas, keamanan, dan kepercayaan, akan digunakan bersama dengan warna orange yang lebih kontras, yang bermakna kebahagiaan, kegembiraan, optimism, dan terbuka. Kedua warna ini akan mendominasi desain.

Warna Utama



Warna Pendukung

#E6E7E8

#FFFFFF

4.3.4 Logo



Gambar 4. 3 Logo LightningLink

4.4 Proses Perancangan

4.4.1 Perancangan Desain Kasar

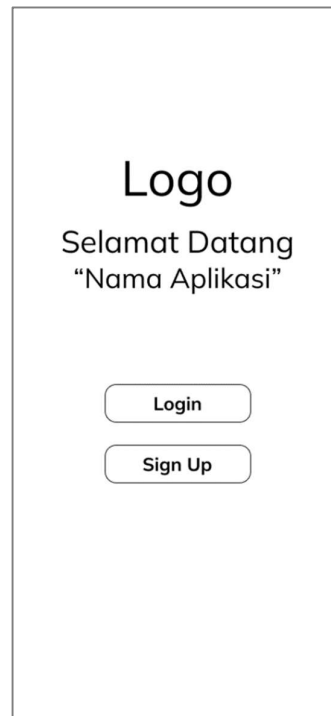
1. Splash Screen



Gambar 4. 4 Desain Kasar (Splash Screen)

Untuk desain kasar splash screen diawal ketika membuka aplikasi hanya muncul logo.

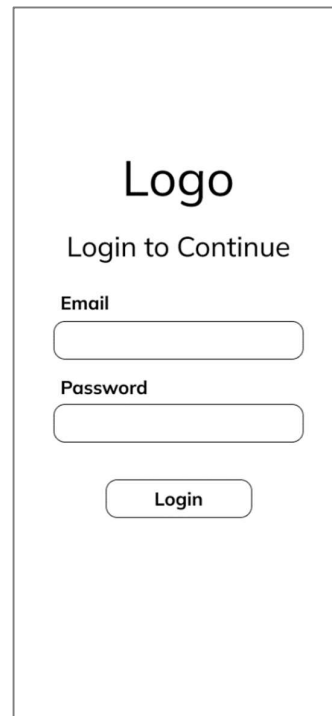
2. Login or Sign Up



Gambar 4. 5 Desain Kasar (Login or Sign Up)

Pada desain kasar Login or Sign up terdapat logo dan ucapan selamat datang serta pilihan login dan sign up.

3. Login



Logo

Login to Continue

Email

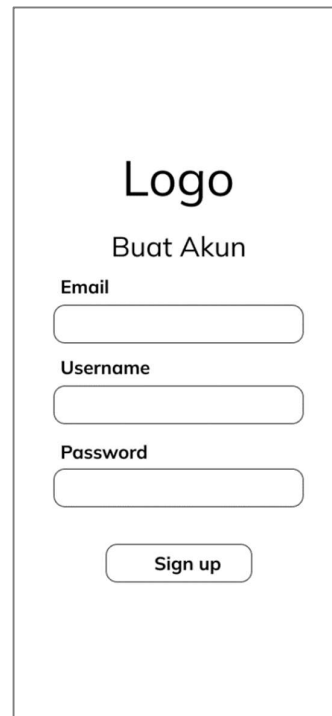
Password

Login

Gambar 4. 6 Desain Kasar (Login)

Pada menu login terdapat logo dan tulisan “Login to Continue” yang berarti menyuruh pengguna untuk login terlebih dahulu. Untuk cara login pengguna memasukan email dan password yang telah didaftar kan, lalu pilih tombol login.

4. Sign Up



Logo

Buat Akun

Email

Username

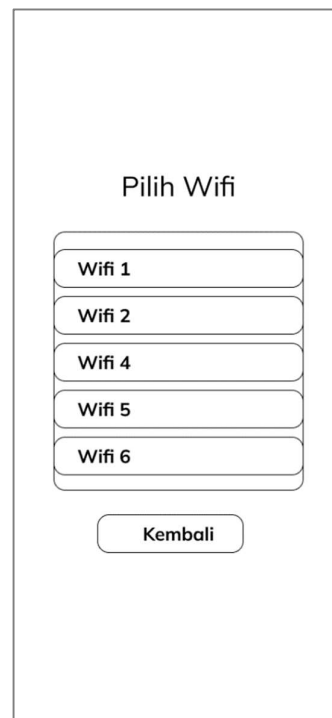
Password

Sign up

Gambar 4. 7 Desain Kasar (Sign Up)

Pada menu sign up terdapat logo dan tulisan “Buat Akun”. Untuk cara membuat akun pengguna memasukan email, username serta password. Lalu tekan tombol “Sign up”

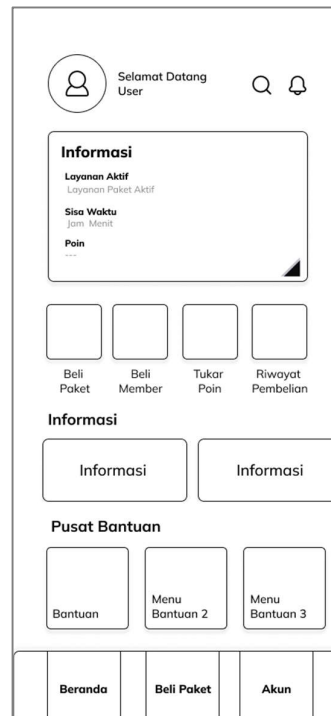
5. Pilih Wifi



Gambar 4. 8 Desain Kasar (Pilih Wifi)

Sebelum masuk ke menu beranda pengguna harus memilih wifi yang teridentifikasi dengan penyedia layanan yang digunakan. Lalu setelah memilih wifi yang benar pengguna akan masuk ke beranda, sedangkan kalau salah pengguna akan disuruh memilih kembali wifi yang benar.

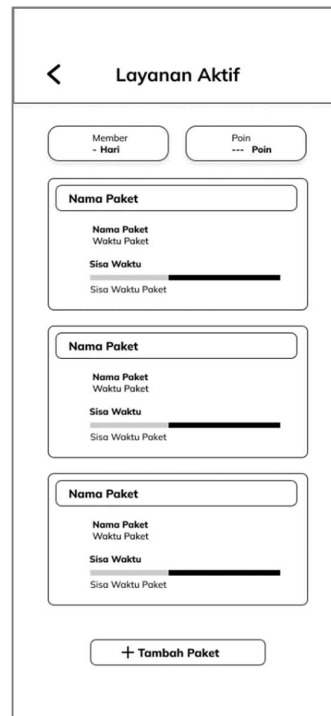
6. Beranda



Gambar 4. 9 Desain Kasar (Beranda)

Di menu beranda terdapat fitur yang bisa digunakan mulai dari fitur untuk mengetahui detail layanan yang dibeli pengguna, pembelian paket, pembelian member, penukaran poin, Riwayat pembelian, informasi tentang layanan (seperti Maintenance, mati lampu, dll) dan pusat bantuan.

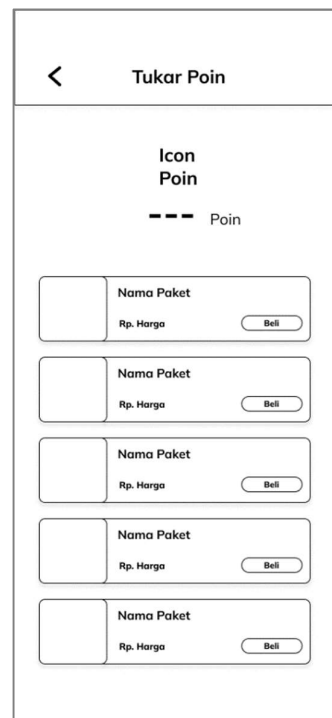
7. Layanan Aktif



Gambar 4. 10 Desain Kasar (Layanan Aktif)

Pada menu ini terdapat detail layanan yang telah dibeli pengguna dari mulai nama dan sisa waktu layanan.

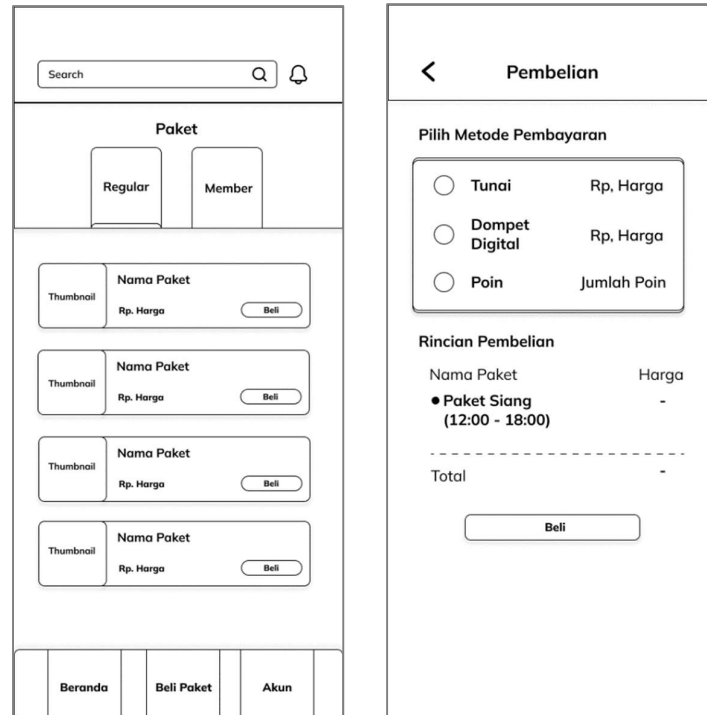
8. Poin



Gambar 4. 11 Desain Kasar (Poin)

Pada menu tukar poin pengguna dapat menukarkan poin yang didapat dengan cara membeli paket layanan. Poin ini bisa ditukarkan menjadi berbagai macam jenis paket layanan.

9. Pembelian Paket



Gambar 4. 12 Desain Kasar (Pembelian Paket)

Pada menu pembelian paket disini pengguna dapat membeli paket yang telah disediakan penyedia layanan. Paket dapat dibeli menggunakan tunai, dompet digital (Digital Payment), dan Poin.

10. Akun



Gambar 4. 13 Desain Kasar (Akun)

Pada menu ini pengguna dapat melihat informasi paket dan profil, pengaturan, serta log out dari akun pengguna.

11. Bantuan

Bantuan

Tiket Bantuan

Status	Topik : -
	Tanggal : -
	No. Tiket : -

Topik Bantuan

- Permasalahan 1 >
- Permasalahan 2 >
- Permasalahan 3 >
- Permasalahan 4 >
- Permasalahan 5 >

Tiket Bantuan

User : Nama

Topik : Tentang Membership

Detail :

Tulis detail permasalahan yang anda alami.....

Bukti (Opsional) :

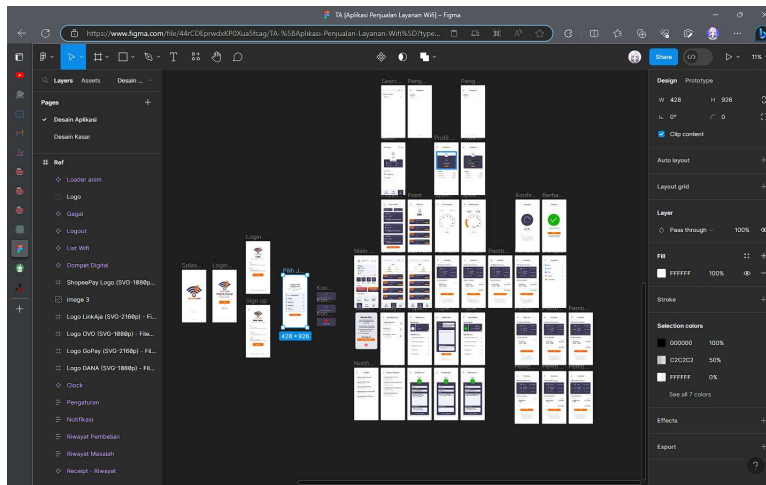
Tulis Bukti seperti No. Pembelian, Tanggal Pembelian, dll

Kirim

Gambar 4. 14 Desain Kasar (Bantuan)

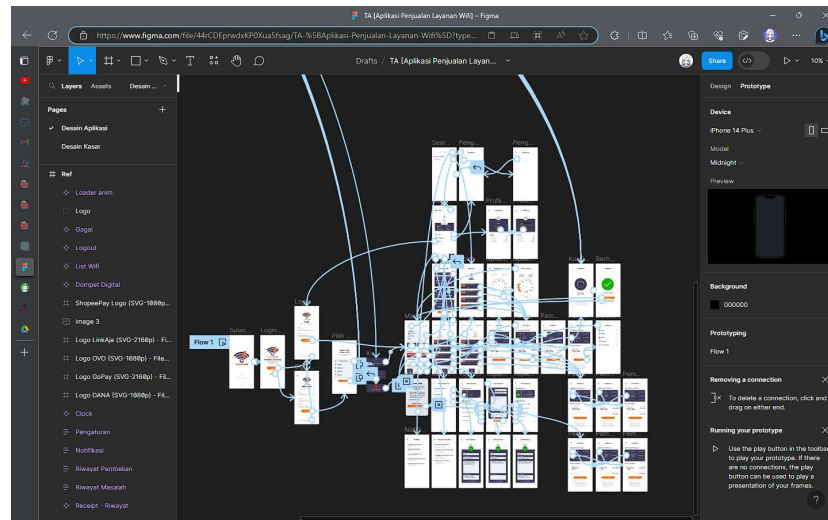
Pada menu ini pengguna dapat melaporkan permasalahan yang dialami pengguna. Dengan cara memilih topik bantuan dari permasalahan yang dialami, lalu menuliskan detail permasalahan di menu tiket bantuan.

4.4.2 Pembuatan Desain Aplikasi



Gambar 4. 15 Pembuatan Desain Aplikasi

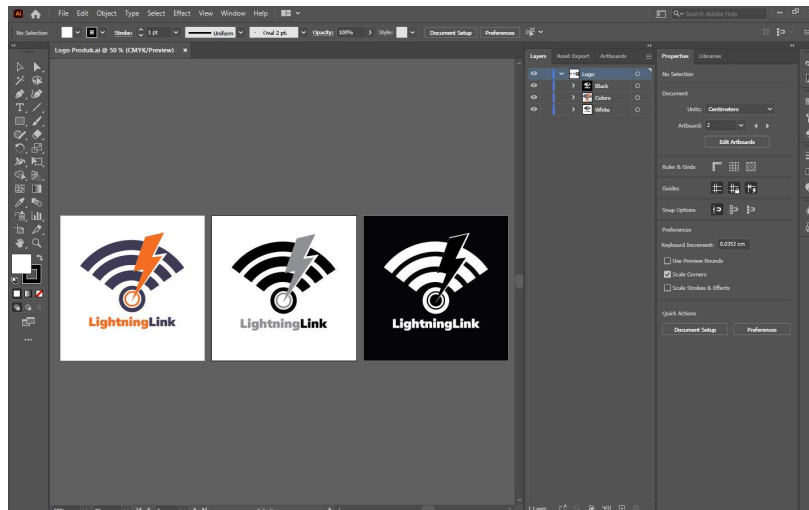
Proses Pembuatan aplikasi ini dimulai dari memasukkan desain kasar yang sudah dibuat ke dalam Figma. Setelah memasukkan desain kasar ke dalam figma penulis mulai mendesain aplikasi yang sedang dibuat. Dimulai dari pewarnaan, lalu penambahan ikon-ikon dan menambahkan logo. Setelah selesai penulis pun melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing I, lalu menerima masukan untuk menambahkan beberapa fitur. seperti riwayat pembelian, riwayat bantuan serta memberi keamanan seperti menambahkan No. Pembelian disetiap transaksi. Setelah itu penulis menambahkan beberapa detail tulisan seperti peringatan agar tidak menyalahgunakan tiket bantuan.



Gambar 4. 16 Proses Penghubungan Desain

Proses pembuatan selanjutnya adalah menghubungkan semua desain yang telah dibuat agar dapat dijalankan layaknya sebuah aplikasi. Pada proses ini juga peran UX dimulai, seperti merasakan sendiri bagaimana navigasi (pergerakan) aplikasi yang dibuat. Agar pengguna tidak merasa pusing ketika menggunakan aplikasi ini. Karena penulis juga tidak begitu ahli pada proses perancangan UX ini maka proses ini membutuhkan waktu yang agak lama karena penulis juga harus belajar lagi.

4.4.3 Pembuatan Logo

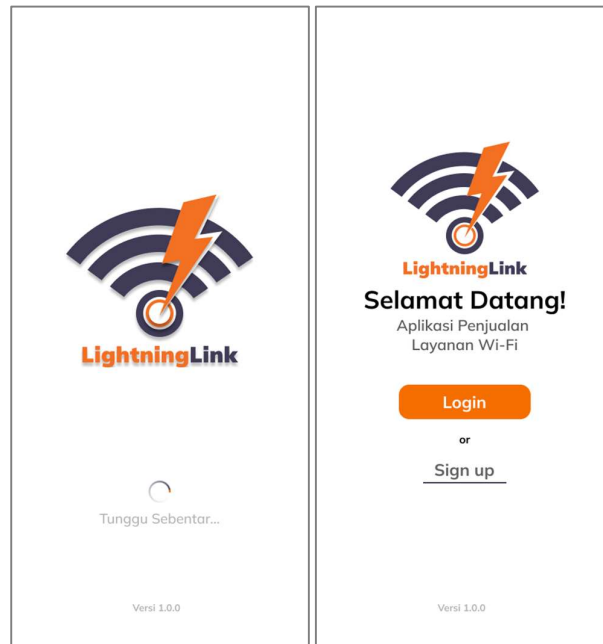


Gambar 4. 17 Proses Pembuatan Logo

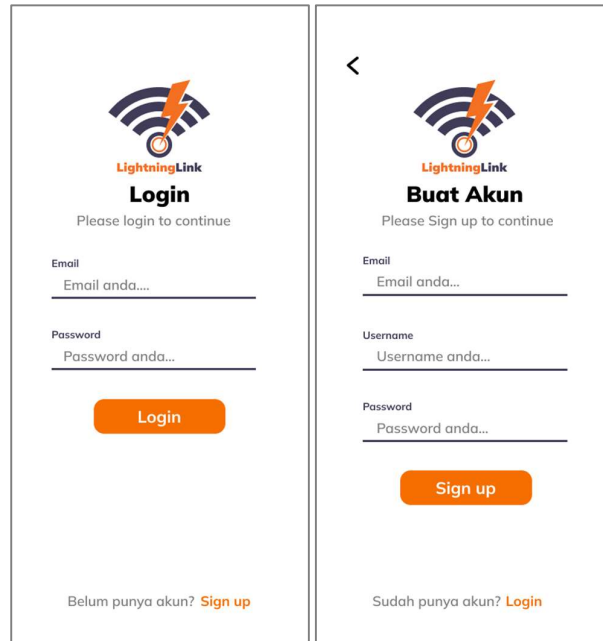
Proses pembuatan logo aplikasi ini menggunakan software Adobe Illustrator. Penulis membuat varian Colored, Black, dan White agar dapat dengan mudah di implementasikan ke dalam produk.

4.4.4 Hasil Perancangan

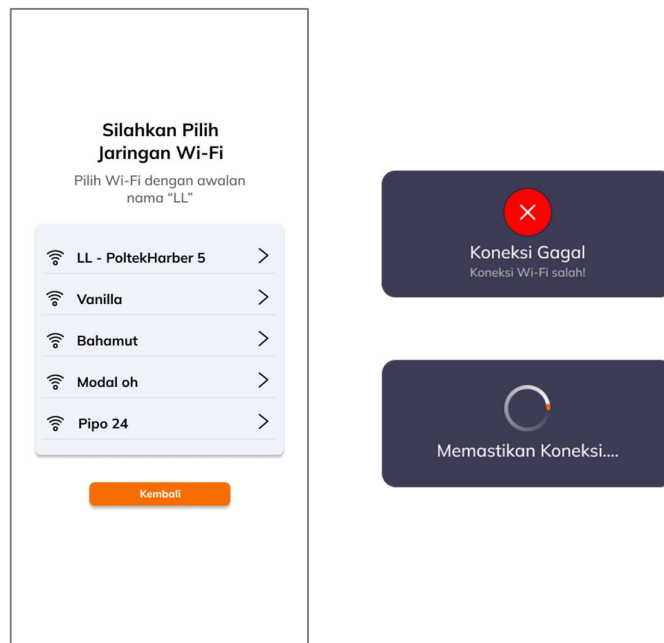
Berikut adalah hasil perancangan aplikasi LightningLink:



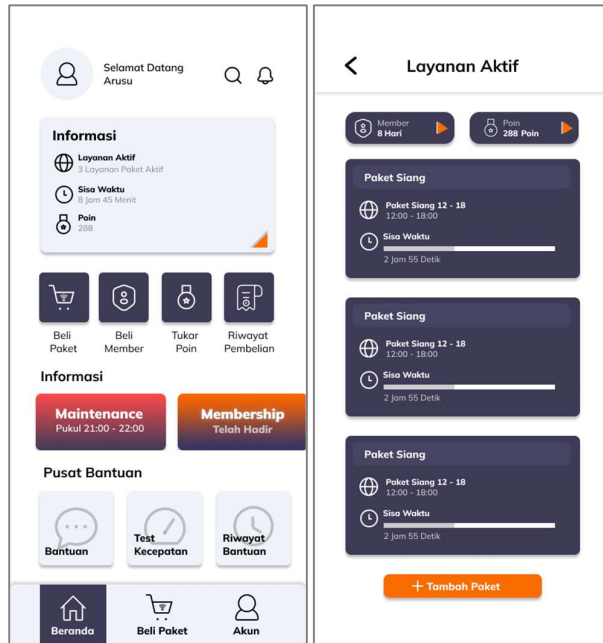
Gambar 4. 18 Splash Screen dan Halaman Awal



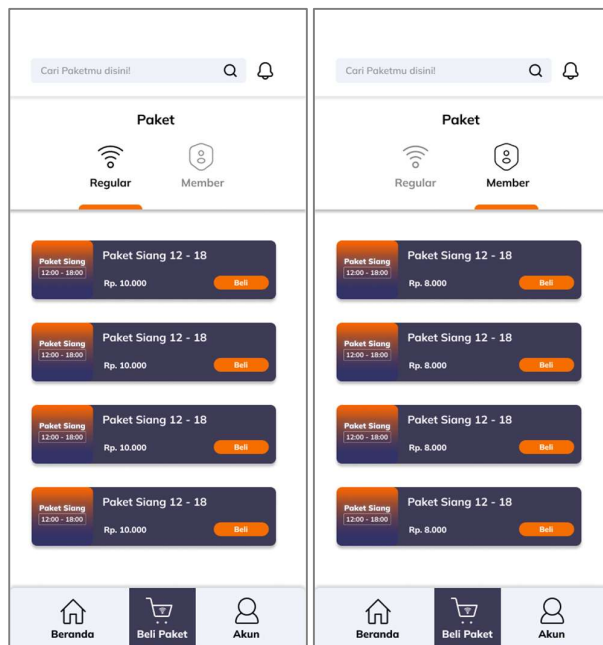
Gambar 4. 19 Login dan Buat Akun



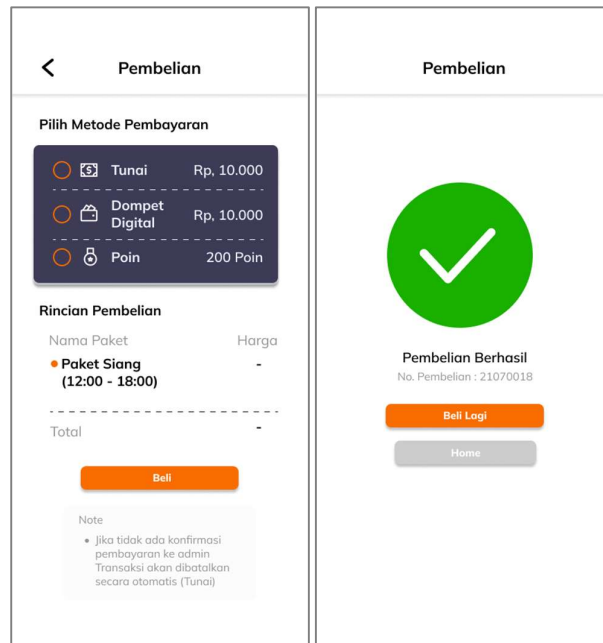
Gambar 4. 20 Pilih Wifi dan Loading Koneksi



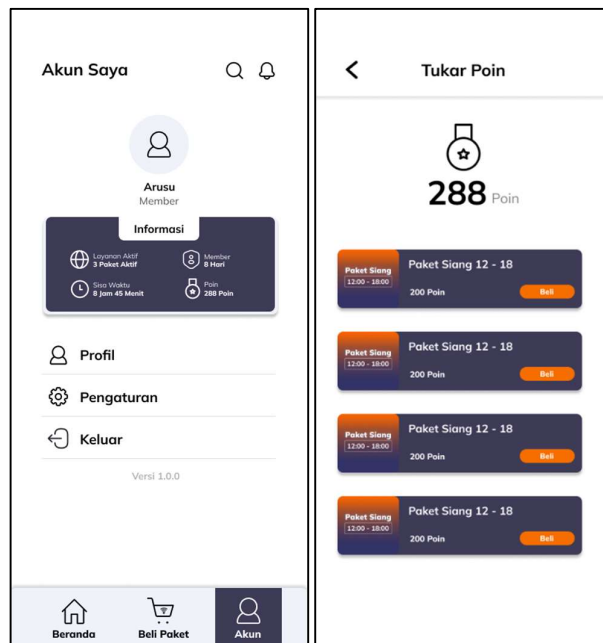
Gambar 4. 21 Beranda dan Layanan Aktif



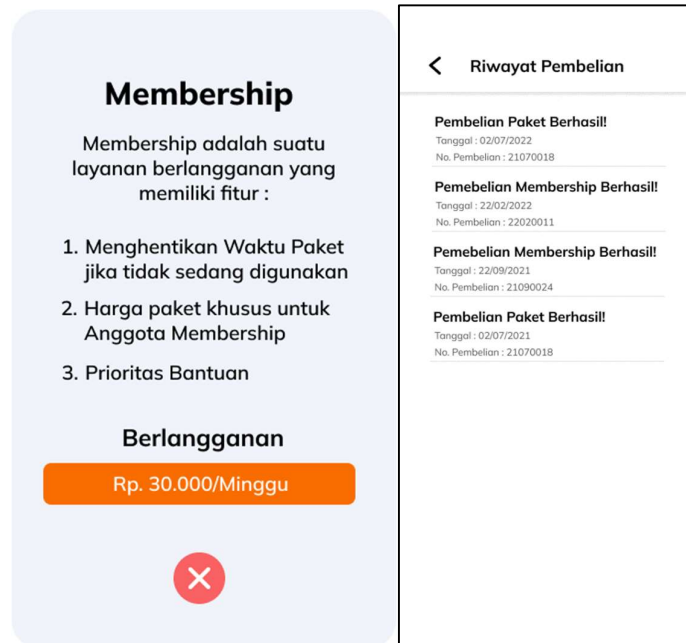
Gambar 4. 22 Pilihan Paket



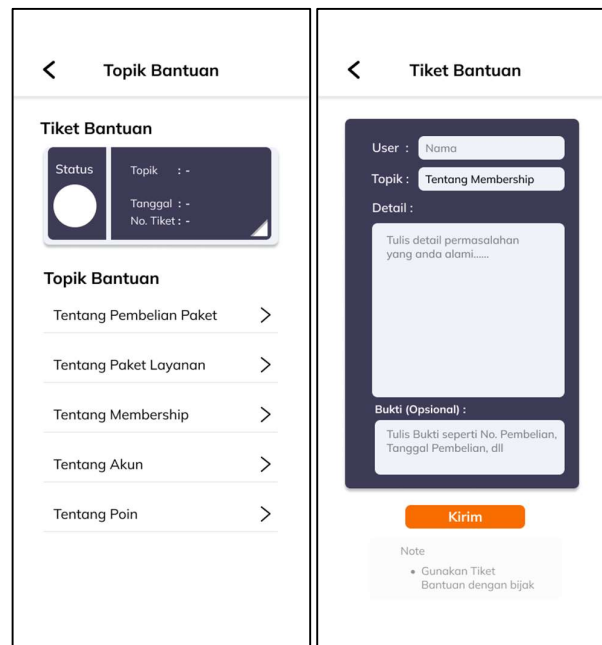
Gambar 4. 23 Pembelian Paket



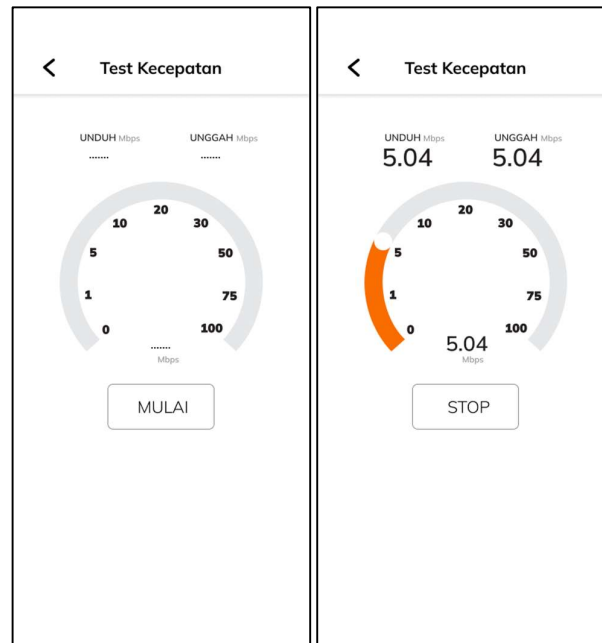
Gambar 4. 24 Akun dan Tukar Poin



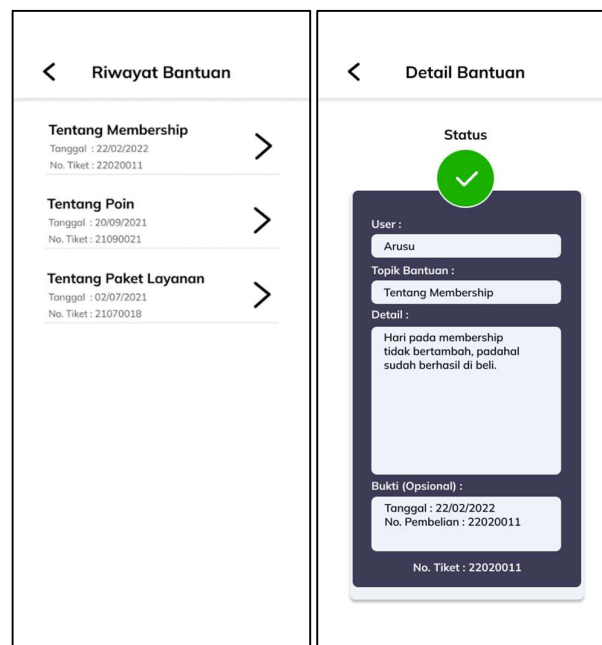
Gambar 4. 25 Pembelian Membership dan Riwayat Pembelian



Gambar 4. 26 Bantuan



Gambar 4. 27 Test Kecepatan



Gambar 4. 28 Riwayat bantuan dan Detail Tiket

4.5 Hasil Akhir Produk Utama

Hasil akhir dari produk Tugas akhir penulis adalah sebuah prototype aplikasi bisa dicoba oleh pengguna (harus menggunakan aplikasi Figma) tapi hanya sebatas prototype yang belum bisa digunakan secara real.



Gambar 4. 29 Contoh Prototype

Setelah melakukan pameran pada tanggal 17, 18, dan 20 Juli 2023 penulis mendapat masukan seperti UX yang belum sempurna beberapa orang yang mencoba aplikasi tersebut masih agak bingung bagaimana cara menggunakannya. Selain itu penulis juga mendapatkan tanggapan positif

dari para pengunjung pameran yang berharap agar aplikasi ini dapat direalisasikan.

4.6 Hasil Akhir Produk Pendukung

4.7.1 Banner



Gambar 4. 30 Desain X Banner

4.7.2 Tumbler



Gambar 4. 31 Desain Tumbler

4.7.3 Stiker



Gambar 4. 32 Desain Stiker

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil perancangan “Aplikasi Penjualan Layanan Wifi” ini adalah aplikasi yang diberi nama LightningLink ini dapat memudahkan orang yang mempunyai koneksi WiFi pribadi di rumah, dapat menciptakan sumber penghasilan tambahan dengan cara membagikan atau menjual akses internet kepada orang lain. Perancangan ini memberikan peluang bagi pengguna untuk mengoptimalkan nilai dari aset yang sudah dimiliki dan memanfaatkannya secara produktif. Selain itu, model bisnis ini juga memberikan manfaat bagi pengguna lain yang membutuhkan akses internet sementara tanpa harus berlangganan sendiri.

Serta pengguna jasa juga dapat dengan mudah menikmati jasa layanan penjualan wifi dengan aplikasi yang telah penulis buat.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang terdapat diatas, maka ada beberapa saran yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, perancangan UI dan UX untuk aplikasi penjualan layanan WiFi yang telah dilakukan masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan, baik yang tidak disengaja maupun akibat keterbatasan yang ada. Karena itu, rancangan perlu dikembangkan lebih lanjut agar desain UI dan UX yang

ada dapat diimplementasikan dengan efektif dalam bentuk aplikasi penjualan layanan WiFi yang sesungguhnya.

2. Bagi pemilik Pikacunet Wifi Solution melalui perancangan aplikasi penjualan layanan wifi ini dapat digunakan sebagai desain yang dapat digunakan ketika akan membuat aplikasinya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Admin, “DAMPAK DAN PERUBAHAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI.” Diakses: 18 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://manajemen.uma.ac.id/2021/10/dampak-dan-perubahan-perkembangan-teknologi/>
- [2] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, dan M. H. Aufan, “PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, hlm. 43–52, Agu 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [3] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, hlm. 208, Des 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [4] F. A. Handiman dan G. G. Sembada, “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pasar Kampus,” *eProceedings of Art & Design*, vol. 3, no. 3, Des 2016, Diakses: 25 Juli 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/4520>
- [5] N. Dengen Heliza Rahmania Hatta, “Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser,” 2009.
- [6] Interaction Design Foundation - IxDF, “What is User Interface (UI) Design?” Diakses: 20 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>
- [7] Interaction Design Foundation - IxDF, “User Experience (UX) Design.” Diakses: 20 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>
- [8] Fitri W, “Apa Itu UX Design? Pengertian & Perbedaan UI/UX Design.” Diakses: 20 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/ux-design-adalah>
- [9] M. Napizahni, “Apa Itu WiFi? Pengertian, Cara Kerja, dan Kelebihannya. 2022.” Diakses: 31 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-wifi/>
- [10] N. Afifah, “Standart Protokol jaringan Wireless IEEE 802.11.” Diakses: 31 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://nguprek.com/standart-protokol-jaringan-wireless-ieee-802-11-2/>

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Permohonan Membimbing Tugas Akhir (TA)



POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA
The True Vocational Campus

D-3 Desain Komunikasi Visual

SURAT PERMOHONAN MEMBIMBING TUGAS AKHIR (TA)
PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Syabab Haetak Mecca

NIM : 20120048

Judul Tugas Akhir (TA): PERANCANGAN DESAIN UI DAN UX APLIKASI

"APLIKASI PENJUALAN LAYANAN WIFI"

Dengan ini mengajukan kesediaan membimbing Tugas Akhir (TA), sebagai **Dosen**

Pembimbing, kepada :

Nama Dosen : Robby Hardian, S.IP, M.Ds

NIPY : 07.019.416

Demikian permohonan ini dibuat agar maklum.

Tegal, 24 Februari 2023

Mengetahui,
Ka. Prodi DIII Desain Komunikasi Visual

Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.

NIPY 05.015.272

Pemohon,

Syabab Haetak Mecca

NIM 20120048

*) Lampirkan Proposal Tugas Akhir



**SURAT PERMOHONAN MEMBIMBING TUGAS AKHIR (TA)
PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Syabab Haetak Mecca

NIM : 20120048

Judul Tugas Akhir (TA): PERANCANGAN DESAIN UI DAN UX APLIKASI

“APLIKASI PENJUALAN LAYANAN WIFI”

Dengan ini mengajukan kesediaan membimbing Tugas Akhir (TA), sebagai **Dosen**

Pembimbing, kepada :

Nama Dosen : Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd.

NIPY : 05.015.272

Demikian permohonan ini dibuat agar maklum.

Tegal, 24 Februari 2023

Mengetahui,
Ka. Prodi DIII Desain Komunikasi Visual

Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.

NIPY 05.015.272

Pemohon,

Syabab Haetak Mecca

NIM 20120048

*) Lampirkan Proposal Tugas Akhir

Lampiran 2 : Foto Hasil/Produk Tugas Akhir



Depan

Samping

Belakang

Lampiran 3 : Foto Pameran Tugas Akhir

