

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KASIR BERBASIS MOBILE
DI PT ANAK BANGSA CERDAS DIGITAL**

JALUR ARTIST – PROJECT PERUSAHAAN

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

RIFKI KURNIAWAN

19.11.3147

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KASIR BERBASIS MOBILE
DI PT ANAK BANGSA CERDAS DIGITAL**

JALUR ARTIST – PROJECT PERUSAHAAN

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

RIFKI KURNIAWAN

19.11.3147

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**JALUR ARTIST – PROJECT PERSAHAAN
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KASIR BERBASIS MOBILE
DI PT ANAK BANGSA CERDAS DIGITAL**

yang disusun dan diajukan oleh

Rifki Kurniawan

19.11.3147

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 20 Maret 2023

Dosen Pembimbing,



Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR ARTIST – PROJECT PERSAHAAN
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KASIR BERBASIS MOBILE
DI PT ANAK BANGSA CERDAS DIGITAL

yang disusun dan diajukan oleh

Rifki Kurniawan

19.11.3147

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom.
NIK. 190302419



Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289



Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Maret 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rifki Kurniawan
NIM : 19.11.3147

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KASIR BERBASIS MOBILE DI PT ANAK BANGSA CERDAS DIGITAL

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinal dan **SAYA** memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka atau Referensi pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 7 Maret 2023

Yang Menyatakan,



Rifki Kurniawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat dan rasa syukur atas kesempatan yang telah Allah SWT berikan dan dengan terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Penulis mempersembahkan skripsi kepada semua pihak yang sudah mendukung selama perkuliahan maupun pekerjaan. Oleh karena itu penulis sampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan, kekuatan, dan kasih sayang sampai saat ini.
2. Kedua orang tua, kakak, dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan, mendoakan, dan menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dan memudahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh rekan PT Anak Bangsa Cerdas Digital yang sudah membantu dan bekerja bersama penulis selama di perusahaan tersebut.
5. Seluruh teman-teman IF-09 dan teman main saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Amrinaa Rosyada yang selalu menemani, menyemangati, memotivasi, mendoakan, dan sabar terhadap saya selama menyelesaikan skripsi ini.
7. Serta untuk semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Kasir Berbasis Mobile di PT Anak Bangsa Cerdas Digital”.

Skripsi ini membahas proses pengerjaan aplikasi Joint POS yang penulis lakukan di PT Anak Bangsa Cerdas Digital. Adapun skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M. Kom selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Rifda Fatcha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dan memudahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta serta staff dan Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Pimpinan PT ANAKBANGSA CERDAS DIGITAL dan rekan kerja penulis yang senantiasa membantu penulis selama bekerja di perusahaan.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

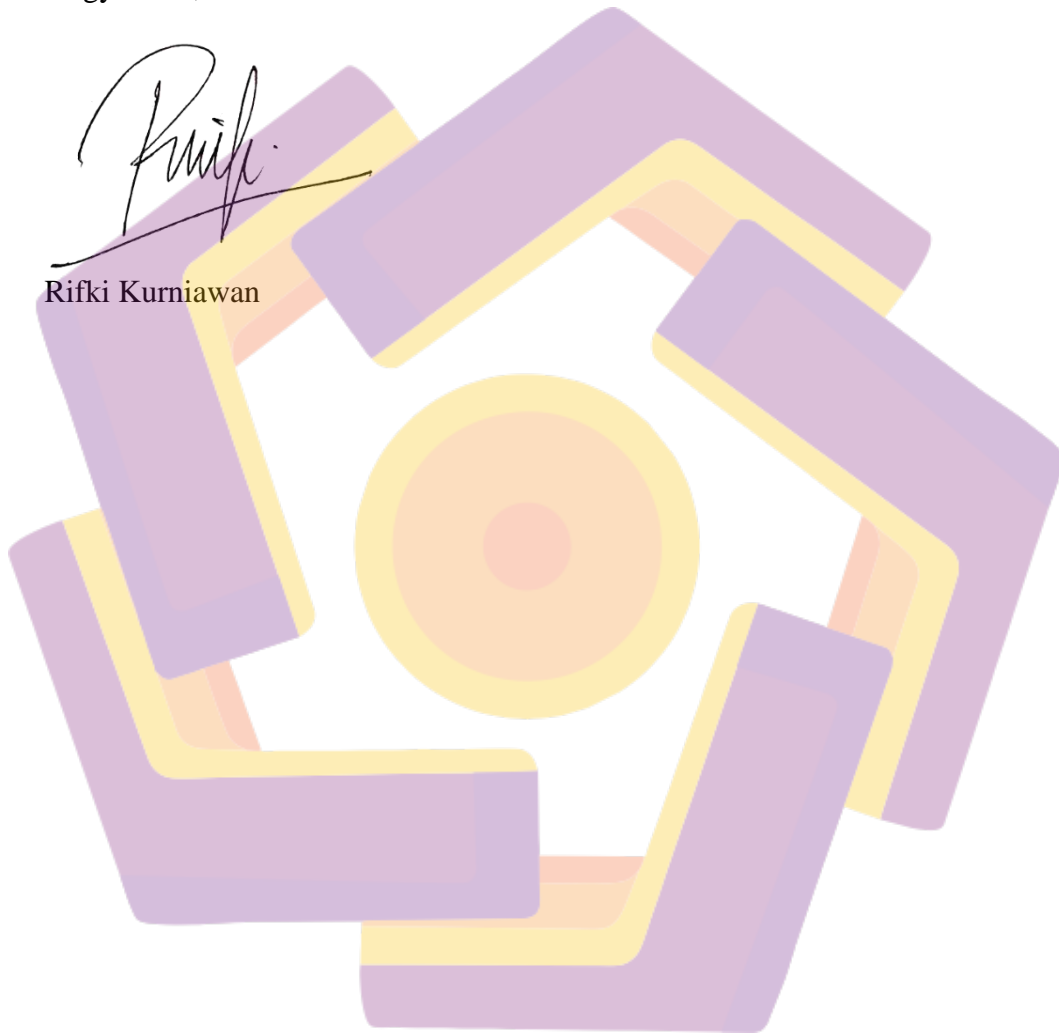
Semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada semua pihak yang telah ikut serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari

bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun agar dapat penulis jadikan pembelajaran untuk menyempurnakannya.

Yogyakarta, 20 Maret 2023




Rifki Kurniawan



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Profil Perusahaan	16
1.2.1 Visi Perusahaan	16
1.2.2 Misi Perusahaan	17
1.2.3 Kultur Perusahaan	17
1.3 Sekilas Project.....	18
1.3.1 <i>Point of Sales</i>	18
1.3.2 Figma	18
1.3.3 User Interface	19
1.3.4 User Experience	19
1.3.5 Scrum	20
1.3.6 Behance	20
1.3.7 Dribbble	20
BAB II PEMBAHASAN	21



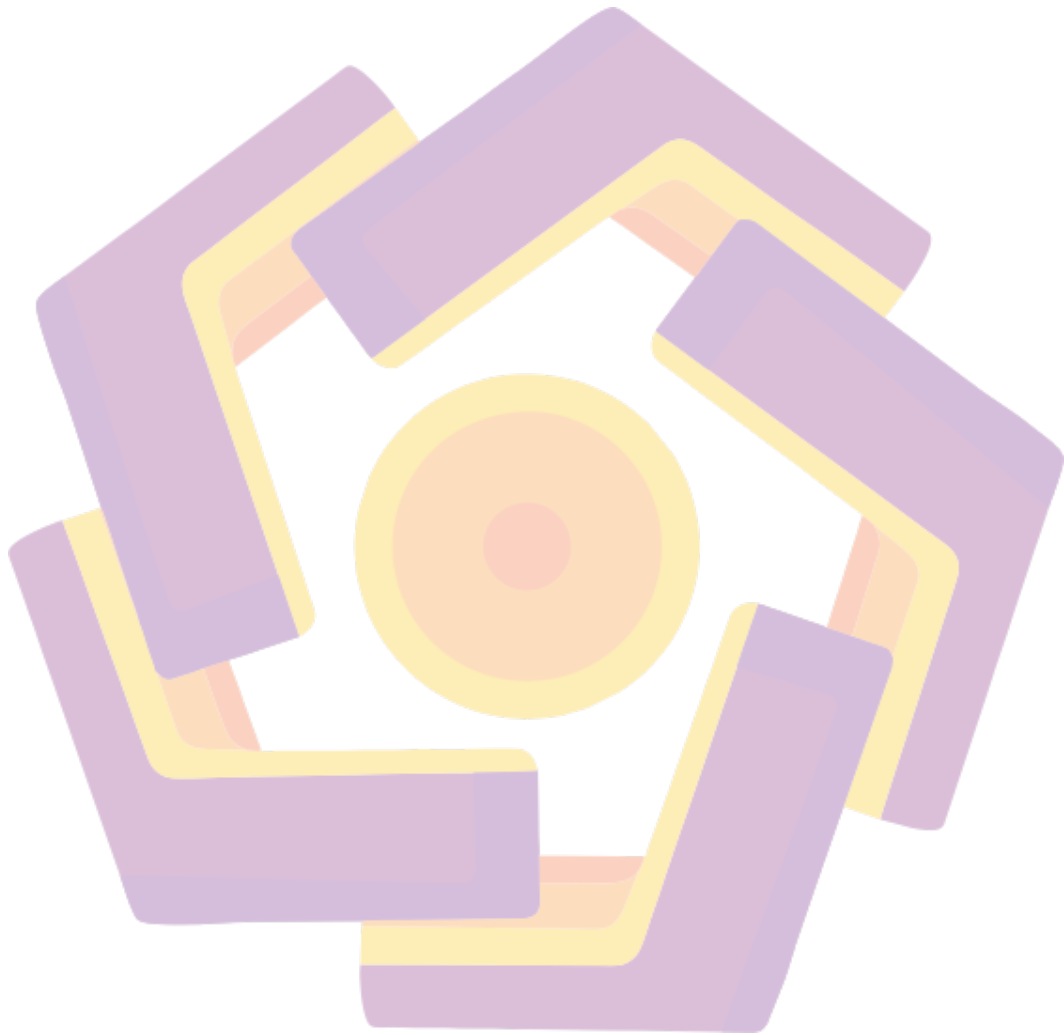
2.1 Penjabaran Job Desc	21
2.2 Detail Kegiatan	21
2.2.1 Tahap <i>Brainstorming</i> Dengan Project Manager	21
2.2.2 Tahap Riset <i>Project</i>	22
2.2.3 Tahap Pengerjaan <i>Project</i>	22
2.2.4 Tahap <i>Review</i> Oleh <i>Project Manager</i>	23
2.2.5 Tahap Evaluasi <i>Project</i>	24
BAB III HASIL AKHIR	25
3.1 <i>Brainstroming</i>	25
3.2 <i>Sitemap</i>	25
3.3 Tipografi	26
3.4 Warna.....	26
3.5 Icon	27
3.6 Wireframe	27
3.7 Mockup	36
3.8 Hasil Akhir.....	49
BAB IV PENUTUP	50
4.1 Kesimpulan	50
4.2 Saran	50
REFERENSI	51
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Perusahaan	16
Gambar 2.1 Proses Pengerjaan Project	21
Gambar 2.2 Task List Minggu Pertama	23
Gambar 2.3 Pengerjaan Desain Project.....	23
Gambar 3.1 Brainstroming.....	25
Gambar 3. 2 Sitemap.....	26
Gambar 3.3 Tipografi.....	26
Gambar 3. 4 Warna	27
Gambar 3.5 Icon.....	27
Gambar 3.6 Mockup Memasukkan Kode Outlet	37
Gambar 3.7 Mockup Login.....	38
Gambar 3.8 Mockup Memasukkan Modal Awal.....	38
Gambar 3.9 Mockup Tampilan Awal POS	39
Gambar 3.10 Mockup Daftar Pelanggan.....	39
Gambar 3.11 Mockup Tambah Pelanggan.....	40
Gambar 3.12 Mockup No Table	40
Gambar 3.13 Mockup Detail Menu	41
Gambar 3.14 Mockup Menu Berhasil Ditambah	41
Gambar 3.15 Mockup Discount Pesanan.....	42
Gambar 3.16 Mockup Pembayaran.....	42
Gambar 3.17 Mockup Pembayaran Berhasil	43
Gambar 3.18 Mockup Transaksi In Order	44
Gambar 3.19 Mockup Transaksi Open Bill	45
Gambar 3.20 Mockup Riwayat Transaksi	46
Gambar 3.21 Mockup Left Over.....	47
Gambar 3.22 Mockup Cash Out	48
Gambar 3.23 Mockup End Shift	49

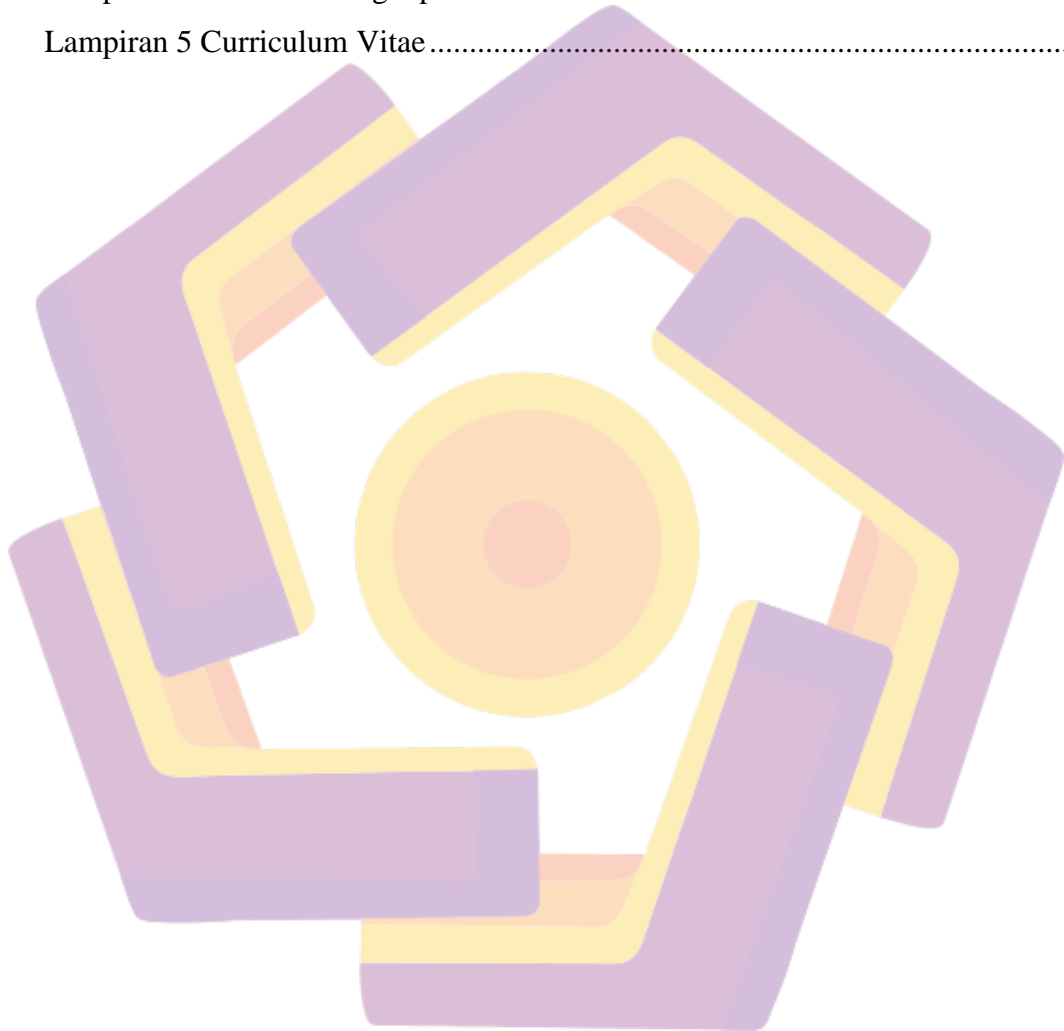
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Wireframe	28
---------------------------	----



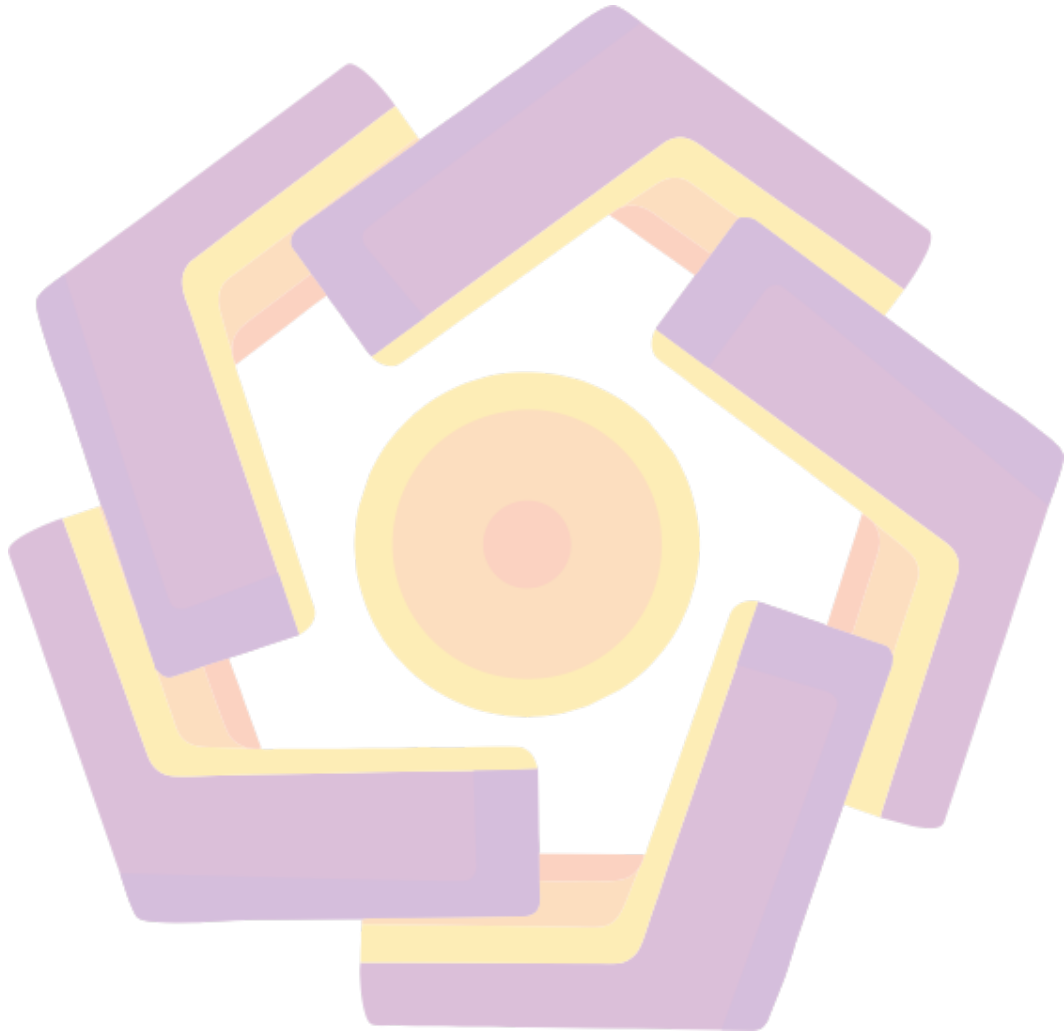
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Kerja	52
Lampiran 2 Rincian Gaji.....	53
Lampiran 3 Legalitas Perusahaan	54
Lampiran 4 Hasil Rancang Aplikasi	56
Lampiran 5 Curriculum Vitae	57



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface.
UX	User Experience.
POS	Point of Sale.



DAFTAR ISTILAH

UI	Desain antarmuka yang memiliki fokus pada visualisasi sistem.
UX	Desain antarmuka dengan pendekatan kepada pengguna.
POS	Sistem untuk menyelesaikan transaksi jual beli.
Sistem	Perangkat Lunak
Scrum	Kerangka kerja untuk tim agar dapat menyelesaikan masalah kompleks yang adaptif

