



**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE DESAIN APLIKASI E-WALLET  
“FULUS”**



**SKRIPSI**

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**ERWIN SEPTIAN SHUGANA**

**42318010007**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2022**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Erwin Septian Shugana
NIM	: 42318010007
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir	: Perancangan User Interface dan User Experience Desain Aplikasi E-Wallet "Fulus"

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 25 Januari 2023



UNIVERSITAS Erwin Septian Shugana

MERCU BUANA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

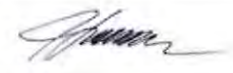
Nama : Erwin Septian Shugana  
NIM : 42318010007  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Dan User Experience Desain Aplikasi E-Wallet “FULUS”

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.  
NIDN : 312119002  
Ketua Penguji : Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.  
NIDN : 312119002  
Penguji 1 : Dieran Arjuna D, S.Ds, M.Sn  
NIDN : 306128601  
Penguji 2 : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn  
NIDN : 304039101

Digitally signed by Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.  
Date: 2023.01.18  
14:03:50 +07'00'




UNIVERSITAS  
MERCUBUANA

Jakarta, 25 Januari 2023

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
  
(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual  
  
(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat, rahmat dan limpahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan User Interface Dan User Experience Desain Aplikasi E-Wallet “Fulus””. Dalam penulisan dan penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak dukungan baik fisik, moral, bimbingan, dan lainnya yang sangat berarti bagi penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas kekuatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
2. Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang banyak membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.DsCs, selaku Wakil Rektor dan Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana, Jakarta.
4. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir.
5. Dosen–dosen yang telah mengajarkan penulis berbagai ilmu selama berada di DKV Universitas Mercu Buana.
6. Kepada sahabat dan juga kedua orang tua saya. Archie, Arya, Rizky, Arif, Hafiz, Farhan, Rivan, Alvi, Irvan, Niko, Devia, Ambar dan Siraj yang saling menyemangati satu sama lain dan selalu mendukung saya.

Semoga laporan ini dapat berguna bagi penulis maupun pembaca. Meskipun masih terdapat kekurangan dan kesalahan yang tidak disengaja. Penulis akan menerima segala kritik dan saran demi perbaikan mulai dari setiap bentuk karya yang akan kita buat. Terima kasih.

Jakarta, 25 Januari 2023



Erwin Septian Shugana

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erwin Septian Shugana

NIM : 42318010007

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan Akhir : Perancangan User Interface Dan User Experience Desain  
Aplikasi E-Wallet "FULUS"

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 31 Juli 2024



Erwin Septian Shugana



## ABSTRAK

Nama : Erwin Septian Shugana  
NIM : 42318010007  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Skripsi : PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE DESAIN APLIKASI E-WALLET  
“FULUS”  
Pembimbing : Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.

Di era dengan teknologi saat ini, kita dapat dengan mudah melakukan transaksi non-tunai dengan menggunakan E-Wallet. Dengan adanya teknologi tersebut, dapat memudahkan kita untuk melakukan berbagai macam transaksi untuk keperluan apapun. Tetapi pada kenyataannya, Masyarakat masih saja memiliki permasalahan pada masing - masing Aplikasi. Mulai dari kendala transaksi, minimnya Promo, sampai dengan aplikasi yang sulit digunakan. Dari permasalahan diatas, Saya ingin mencoba untuk menjawab permasalahan tersebut dengan mencoba membuat aplikasi E-Wallet agar pengguna dapat melakukan transaksi non-tunai yang aman, nyaman dan efisien. Dari situlah saya menciptakan aplikasi E-Wallet bernama FULUS.

**Kata Kunci :** Dompot Digital, Alur Kerja, Aplikasi

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRACT

Name : Erwin Septian Shugana  
NIM : 42318010007  
Study Program : Desain Komunikasi Visual  
Title Skripsi : PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE DESAIN APLIKASI E-WALLET  
“FULUS”  
Counsellor : Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.

*In today's technology era, we can easily make non-cash transactions using E-Wallet. With this technology, it can make it easier for us to carry out various kinds of transactions for any purpose. But in reality, people still have problems with each application. Starting from transaction problems, lack of promos, to applications that are difficult to use. From the problems above, I want to try to answer these problems by trying to create an E-Wallet application so that users can make safe, comfortable and efficient non-cash transactions. From there, I created an E-Wallet application called FULUS.*

**Keywords :** Digital Wallet, Workflow, Application

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN .....	1
1.2 TUJUAN PERANCANGAN .....	2
1.3 MANFAAT PERANCANGAN .....	2
<b>BAB II</b> .....	3
<b>METODE PERANCANGAN</b> .....	3
2.1 ORISINALITAS .....	3
2.2.KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	5
2.3 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI .....	6
2.3.1 PENGETAHUAN .....	6
2.3.2 KETERAMPILAN.....	6
2.3.3 KELENGKAPAN PERALATAN .....	6



2.3.4. KESEDIAAN MATERIAL .....	6
2.3.5 KEMUNGKINAN PRODUKSI .....	7
2.4 SKEMA PROSES KERJA.....	8
<b>BAB III.....</b>	<b>11</b>
<b>DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>11</b>
3.1 DATA ASPEK KOMUNIKASI KARYA PERANCANGAN.....	11
3.2 DATA ASPEK TEKNIS KARYA PERANCANGAN .....	12
3.3 DATA ASPEK KEINDAHAN KARYA PERANCANGAN.....	12
1. User Interface (UI).....	12
2. User Experience (UX).....	13
3. Prinsip-Prinsip Desain Grafis.....	14
4. Elemen Desain.....	18
5. Layout.....	22
6. Typeface.....	19
7. Warna .....	24
8. Control and affordances (kontrol dan kemampuan).....	26
9. Resolution.....	28
10. User Flow .....	29
<b>BAB IV.....</b>	<b>31</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas ( <i>Community Level</i> ).....	31
4.2 Tataran Media ( <i>System Level</i> ) .....	31
1. Cara Pembuatan Karya.....	31
2. Cara Kerja Karya (Cara Pengguna/Komunitas Memahami Karya) .....	33
4.3 Tataran Produk ( <i>Products Level</i> ) .....	34
A. Deskripsi Karya.....	34
B. Spesifikasi Teknis Karya.....	34

D. Tataran Elemen Visual ( <i>Components Level</i> ).....	39
4.4 Uji Desain.....	41
1. Deskripsi Karya.....	41
2. Kegiatan Uji Desain .....	42
3. Hasil Uji Desain .....	46
<b>BAB V</b> .....	47
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	49
<b>LAMPIRAN</b> .....	50



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Inspirasi Karya Sejenis 1 .....	3
Table 2.2 Inspirasi Karya Sejenis 2 .....	4
Table 2.3 Inspirasi Karya Sejenis 3 .....	5
Table 2.4 Biaya Produksi .....	7
Table 2.5 Timeline Produksi.....	7
Table 4.1 Tombol Kontrol .....	35
Table 4.2 Desain User Interface.....	39
Table 4.3 Tanggapan, Kritik dan Saran .....	46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gojek Indonesia .....	3
Gambar 2.2 Shopee Pay .....	4
Gambar 2.3 Dana Indonesia.....	4
Gambar 2.4 Skema Proses Perancangan.....	8
Gambar 3.1 Unity.....	15
Gambar 3.2 Balance.....	16
Gambar 3.3 Emphasis .....	16
Gambar 3.4 Rythem.....	17
Gambar 3.5 Proportion.....	17
Gambar 3.6 Garis .....	18
Gambar 3.7 bentuk.....	19
Gambar 3.8 CMYK & RGB .....	20
Gambar 3.9 Ruang .....	20
Gambar 3.10 Ukuran.....	21
Gambar 3.11 Contoh Font San Serif.....	22
Gambar 3.12 Contoh Font Display .....	23
Gambar 3.13 Typography Aplikasi Yang Dipakai .....	24
Gambar 3.14 Merah, Kuning, dan Biru color wheel.....	25
Gambar 3.15 Warna Untuk Aplikasi .....	26
Gambar 3.16 Contoh Internal Scrollbars .....	27
Gambar 3.17 Contoh Navigational buttons .....	28
Gambar 3.18 Contoh Task Flow .....	29
Gambar 3.19 Contoh Wire flows .....	30
Gambar 3.20 Contoh User Flow .....	30
Gambar 4.1 Sketsa Site Map User Flow Fulus .....	32
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Wireframe Pada Figma .....	33
Gambar 4.3 Tombol Icon.....	34
Gambar 4.4 Bar Navigasi.....	35
Gambar 4.5 Menu Bar.....	35
Gambar 4.6 Halaman Login.....	36
Gambar 4.7 Halaman Home .....	36
Gambar 4.8 Halaman QR.....	37

Gambar 4.9 Halaman Premium.....	38
Gambar 4.10 Halaman TopUp.....	39
Gambar 4.11 Elemen Visual .....	40
Gambar 4.12 Deskripsi Karya E-wallet Fulus .....	41
Gambar 4.13 Poster Pameran DekaVest.....	43
Gambar 4.14 Tampilan Pada Halaman Karya .....	45



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Sidang .....	51
Lampiran 2. Wawancara 1 .....	52
Lampiran 3. Wawancara 2 .....	52
Lampiran 4. Wawancara 3 .....	52
Lampiran 5. Wawancara 4 .....	53
Lampiran 6. Wawancara 5 .....	53

