

ABSTRAK

Sherina (010123180070)

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI SIJI WALLET

(xvi + 108 halaman: 63 gambar; 12 tabel; 1 lampiran)

Di tengah pesatnya kemajuan teknologi, perkembangan *smartphone* di Indonesia menjadi peluang yang menarik untuk memajukan bisnis *loyalty* dalam bidang *mobile app*. Hal tersebut melihat dari kondisi *loyalty program* yang masih berbentuk fisik memiliki banyak kelemahan. Tujuan dari perancangan proyek ini adalah merancang aplikasi sesuai kaidah UI/UX agar mempermudah *user* dalam menggunakannya.

Perancangan proyek ini dimulai dengan tahap analisis agar menemukan solusi yang tepat dalam perancangan desain UI/UX. Analisis ini dilakukan setelah mengumpulkan data melalui SWOT, STP, *creative brief*, dan berbagai aplikasi yang serupa. Berdasarkan dari hasil analisis, maka ditentukan konsep perancangan aplikasi SIJI Wallet dengan menentukan *keyword* dan *moodboard* desain, dilanjutkan dengan tahap sketsa, kemudian perancangan aset dan panduan desain yang mencakup ikon, ilustrasi, sistem kolom, dan komponen-komponen lainnya. Tahap akhir dari proyek perancangan ini adalah pembuatan prototipe aplikasi dengan menggunakan Adobe XD.

Prototipe tersebut akan diserahkan langsung kepada divisi *research and development* dan IT dari perusahaan ESG untuk dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah *native app* yang dapat dipakai oleh calon pengguna pada *platform* Android maupun iOS.

Referensi: 21 (2003-2022).

Kata kunci: *user Interface, mobile app, loyalty program, UI/UX*

ABSTRACT

Sherina (010123180070)

USER INTERFACE (UI) DESIGN OF SIJI WALLET APPLICATION (xvi + 108 pages: 63 figures; 12 tables; 1 appendices)

During the rapid technological breakthroughs, particularly the proliferation of smartphones in Indonesia, there's an appealing opportunity to expand business loyalty in the field of mobile applications. This can be observed in the condition of loyalty programs, which is still in physical form and has numerous flaws. The goal of this project is to create an application that follows UI/UX guidelines in order to make it user-friendly.

The analysis phase of project design is the first step in determining the best UI/UX design solutions. This analysis is carried out after gathering information through SWOT, STP, creative briefs, and various similar applications. Based on the results, the design concept of the SIJI Wallet application is developed by determining keywords and moodboard designs, continued by the sketch stage, then making the design assets and guidelines comprising icons, illustrations, column system, and other components. The final stage of this project is the making of a prototype using Adobe XD.

The prototype will be given straight to the ESG company's research and development and IT divisions to be further developed into a native app that can be utilized by prospective users on the Android and iOS platforms as a result of this project design.

References: 21 (2003- 2022)

Keywords: *user Interface, mobile app, loyalty program, UI/UX*