

DESIGN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KULINER ONLINE BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN FIGMA

¹Nurul Afni, ² Siti Agus Kartini, ³Puji Chairu Sabila

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Tjut Nyak Dhien
Jalan Jawa komplek torganda, Kota Medan, Sumatera Utara

e-mail: nurul@utnd.ac.id, siti.aguskartini@utnd.ac.id, puji@utnd.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara konsumen berinteraksi dengan layanan kuliner, meningkatkan kebutuhan akan sistem informasi yang efisien dan mudah diakses. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi kuliner online berbasis aplikasi dengan menggunakan alat desain Figma. Penelitian ini juga mengamati tantangan yang dihadapi penyedia layanan kuliner dalam mengelola data dan pesanan pelanggan secara efektif. Aplikasi ini juga akan menyediakan fitur-fitur seperti penilaian dan ulasan, pemilihan menu berdasarkan preferensi pengguna, serta pilihan pembayaran yang aman dan nyaman. Pembuatan desain UI/UX prototype aplikasi Kuliner online ini penulis memberikan solusi untuk merancang desain sebuah aplikasi Kuliner online dengan UI/UX yang menarik, elegan dan minimalis dan serta kekinian sehingga menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan, intuitif, dan efisien sangat penting untuk meningkatkan adopsi pengguna dan mempertahankan kepuasan mereka. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototype aplikasi kuliner online yang dirancang untuk memudahkan konsumen dalam mencari dan memesan makanan, serta membantu penyedia layanan dalam mengelola pesanan dan data dengan lebih efisien. Diharapkan bahwa implementasi sistem informasi ini dapat memberikan solusi yang efektif terhadap permasalahan yang dihadapi dalam industri kuliner online.

Kata kunci: *Teknologi, Design, UI/UX, Prototype*

1 PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang, Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan bagi peradaban manusia. Teknologi telah menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting. Dengan hadirnya teknologi, manusia memiliki kemampuan untuk memperoleh beragam informasi yang tersedia. Perkembangan teknologi yang terus-menerus juga mempermudah penyebaran informasi, komunikasi jarak jauh yang lebih mudah, dan penciptaan berbagai perangkat optimasi yang canggih (Jungherr, 2019).

Pembuatan user interface dilakukan dengan tujuan mempermudah penggunaan teknologi tersebut oleh pengguna, yang sering disebut dengan istilah yang ramah



JURNAL WIDYA This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



pengguna. (Nurlifa, 2014). Penampilan UI/UX yang baik adalah faktor penting dalam keberhasilan sebuah aplikasi. Menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan, intuitif, dan efisien sangat penting untuk meningkatkan adopsi pengguna dan mempertahankan kepuasan mereka. Oleh karena itu, perancangan UI/UX aplikasi penjualan makanan online menjadi hal yang sangat penting.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX Kuliner online menggunakan Figma. Kuliner online adalah sebuah inovasi dalam industri kuliner yang memanfaatkan teknologi digital untuk mempermudah konsumen dalam memesan makanan dari berbagai penyedia secara online. Kuliner online ini juga akan menyediakan fitur-fitur seperti penilaian dan ulasan, pemilihan menu berdasarkan preferensi pengguna, serta pilihan pembayaran yang aman dan nyaman.

Figma, sebagai salah satu platform desain grafis yang populer, menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan desainer untuk merancang antarmuka pengguna dengan lebih efisien (Suryaningsih, 2020). Dalam penelitian ini, Figma akan digunakan sebagai alat utama untuk merancang UI/UX Kuliner online. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan perancangan UI/UX yang menarik, intuitif, dan efisien untuk Kuliner online. Perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbelanja makanan secara online dan mengoptimalkan proses transaksi. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan serta referensi untuk desainer UI/UX yang ingin merancang aplikasi serupa dimasa depan

2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Figma

Figma adalah sebuah platform desain kolaboratif yang digunakan untuk membuat prototipe, mockup, dan desain antarmuka pengguna (UI) secara interaktif. Dengan Figma, tim desain dapat bekerja secara bersama-sama dalam waktu nyata, membuat revisi langsung, dan memberikan umpan balik secara langsung pada desain yang sedang dikembangkan. Figma terkenal karena kemampuannya dalam memfasilitasi desain UI/UX yang responsif, serta integrasi yang mudah dengan berbagai alat pengembangan dan kolaborasi lainnya.

2.2 UI/UX

Pemanfaatan UI/UX berperan penting dalam pembuatan aplikasi. Ini karena konfigurasi aplikasi harus sangat teratur dan terkoordinasi, sehingga user bisa dengan mudah mengakses dan menggunakan fitur-fitur yang diberikan oleh aplikasi. Desain UI/UX juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna aplikasi yang akan dibuat, termasuk bagian konfigurasi tampilan, highlight, dan kebutuhan lainnya.

2.3 User Interface

Suatu sistem yang dipakai oleh user dan dapat dilihat, didengar, dan bahkan dijelajahi secara fisik dikenal sebagai antarmuka pengguna (Galitz, 2002). Dengan cara ini,





cenderung dikatakan bahwa UI adalah kerangka kerja yang berhubungan dengan pengenalan titik koneksi dan bekerja dengan kolaborasi klien dengan kerangka kerja tersebut.

2.4 User Experience

Istilah User Experience mengacu pada sistem yang mengelola bagaimana user berinteraksi dengan software dengan menilai tingkat keterampilan serta kepuasan mereka terhadap fitur-fiturnya (Utama, 2020).

2.5 Elemen – Elemen Desain

Aryo Sunaryo (2002) menjelaskan bahwa dalam proses menciptakan bentuk, melibatkan pemilihan unsur-unsur rupa, penggabungan, dan penataan untuk mencapai wujud atau bentuk yang menarik, memuaskan, atau menimbulkan experience visual. Tujuan dari pengorganisasian unsur-unsur rupa adalah untuk mencapai nilai estetis. Beberapa unsur rupa yang terkait dengan hal ini antara lain:

- Titik (Point) merupakan unit terkecil yang menandai posisi tunggal dalam karya. Meskipun kecil, titik dapat menarik perhatian, menjadi fokus, atau bagian dari pola. Titik juga digunakan untuk membangun struktur, menunjukkan posisi, atau hubungan antara elemen lain dalam desain.
- Garis (Line) Garis salah satu komponen visual yang berperan penting dalam penataan suatu objek. Garis lebih dari sekadar coretan. Garis juga berfungsi sebagai batas antara bidang atau warna. Garis bisa lurus, melengkung, bergelombang, zigzag, atau sejumlah variasi lainnya
- Bidang (Field) Bidang adalah area atau komponen dalam antarmuka yang dapat digunakan untuk menerima atau menampilkan data.
- Ruang (Space) Ruang adalah jarak atau area kosong antara dan di sekitar elemen desain. Pengaturan ruang yang tepat sangat penting untuk menciptakan tata letak yang bersih, mudah dibaca, dan estetis.
- Ukuran (Size) Ukuran (size) adalah mengacu pada dimensi fisik atau skala elemen-elemen dalam tata letak. Ukuran adalah salah satu aspek kritis yang mempengaruhi hierarki visual, keterbacaan, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
- Warna (Color) Warna adalah atribut visual yang mempengaruhi tampilan estetika dan emosi dalam desain. ia tercipta melalui interaksi cahaya dengan objek dan diterjemahkan oleh mata manusia. Warna memiliki karakteristik seperti spektrum warna (hue), kepekatan (saturation), dan kecerahan (lightness). Setiap warna memiliki makna dan asosiasi tertentu, yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dan menciptakan suasana dalam desain.
- Huruf (Typography) Dalam konteks desain grafis, tipografi merujuk pada seni penyusunan materi publikasi menggunakan huruf cetak. Ini melibatkan perancangan bentuk huruf cetak serta pengaturannya dalam suatu perpaduan yang tepat untuk mencapai efek tampilan yang diinginkan. Dengan demikian, tipografi adalah proses seni dalam mengatur huruf-huruf cetak dalam desain grafis.

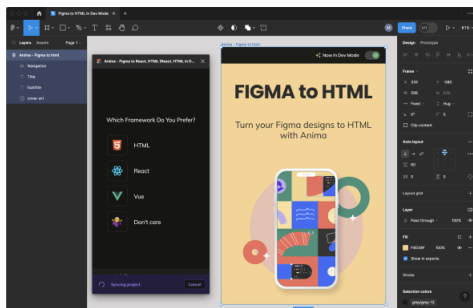




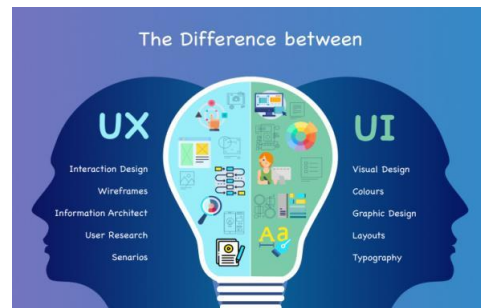
2.6 Pengujian sistem

Pengujian sistem melibatkan proses pelaksanaan software untuk mengevaluasi kecocokannya dengan spesifikasi sistem dan memastikan kinerjanya sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian sistem umumnya berfokus pada identifikasi bug, kekurangan program, serta kesalahan dalam kode program yang dapat menyebabkan kegagalan dalam eksekusi software. Metode pengujian yang pakai adalah Black Box Testing, yang befokus pada pemenuhan kebutuhan unit program sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

Gambar 1 figma



gambar 2 ui/ux



3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode prototipe, merupakan praktik dalam rekayasa perangkat lunak yang menunjukkan secara eksplisit bagaimana software dan komponennya akan berfungsi dalam konteksnya sebelum tahap pengembangan yang sebenarnya dilakukan. Model prototipe melayani dua tujuan berbeda, yaitu eksplorasi dan pameran, dan digunakan sebagai representasi visual untuk pengembangan di masa mendatang. (Yanuarti, 2017). Berikut ini adalah langkah-langkah yang terdapat dalam metode prototipe:

- komunikasi dan pengumpulan data awal, merupakan proses analisis terhadap kebutuhan pengguna.
- Perencanaan kebutuhan (Quick plan)
- Pembuatan design (Modelling Quick Design)
- Pembentukan prototype, proses pembuatan perangkat prototype, yang mencakup pengujian serta penyempurnaan
- Evaluasi prototype dan analisis ulang terhadap kebutuhan pengguna. Setelah itu, dilakukan perbaikan prototipe dan pembuatan versi final berdasarkan hasil evaluasi. Tahap terakhir adalah produksi akhir, di mana perangkat diproduksi dengan benar untuk digunakan oleh pengguna.

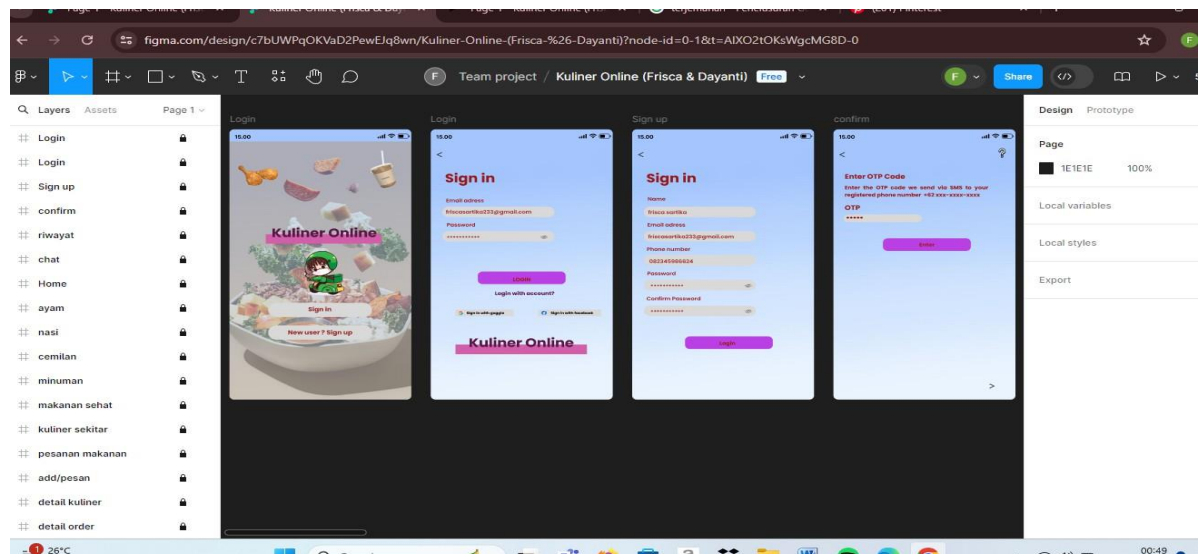




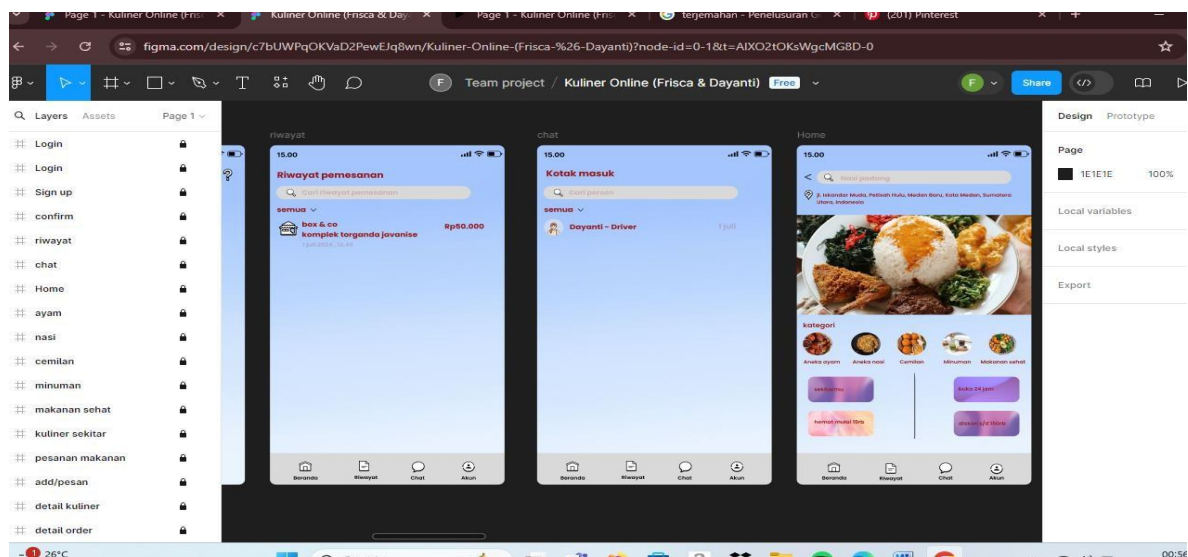
4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pada tahap ini, langkah pertama dalam proses pengeditan dimulai dengan mengakses platform Figma dan mengidentifikasi aset yang dibutuhkan. Aset tersebut meliputi penggunaan gambar, logo, teks, serta menentukan posisi tombol yang akan digunakan dalam aplikasi ini.

2.7 Proses desain

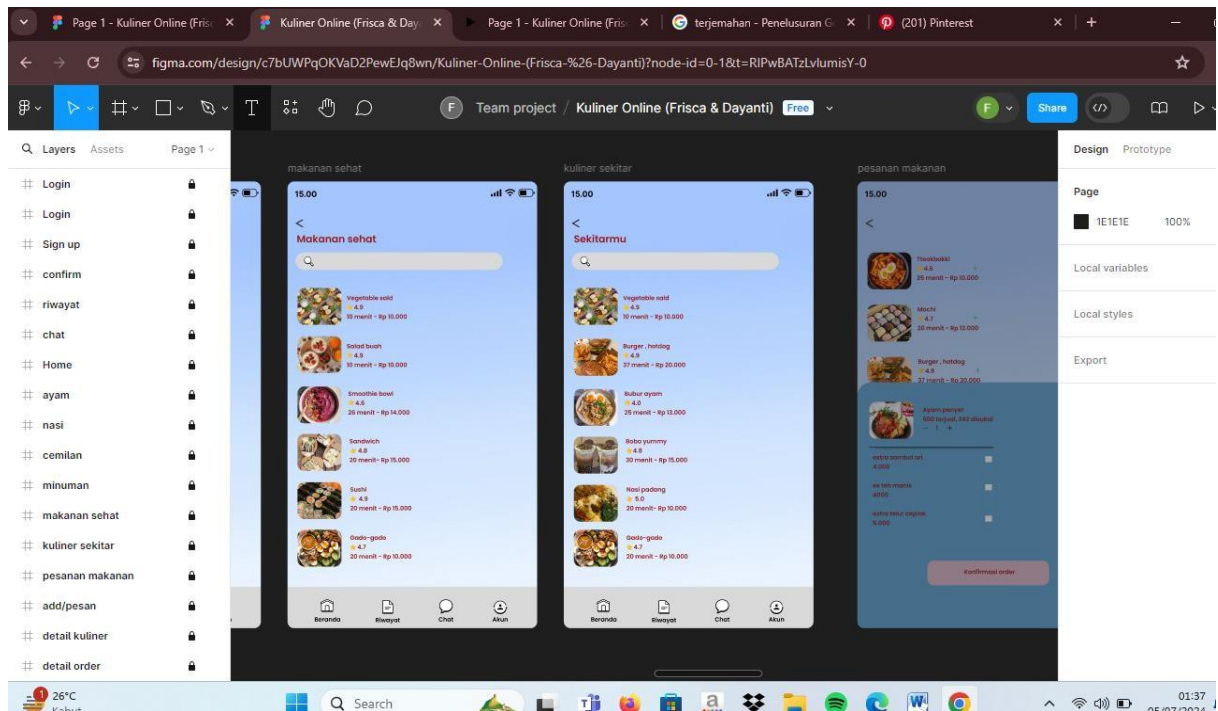
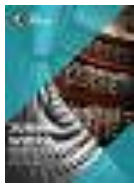


Gambar 1 (tampilan awal dan login)

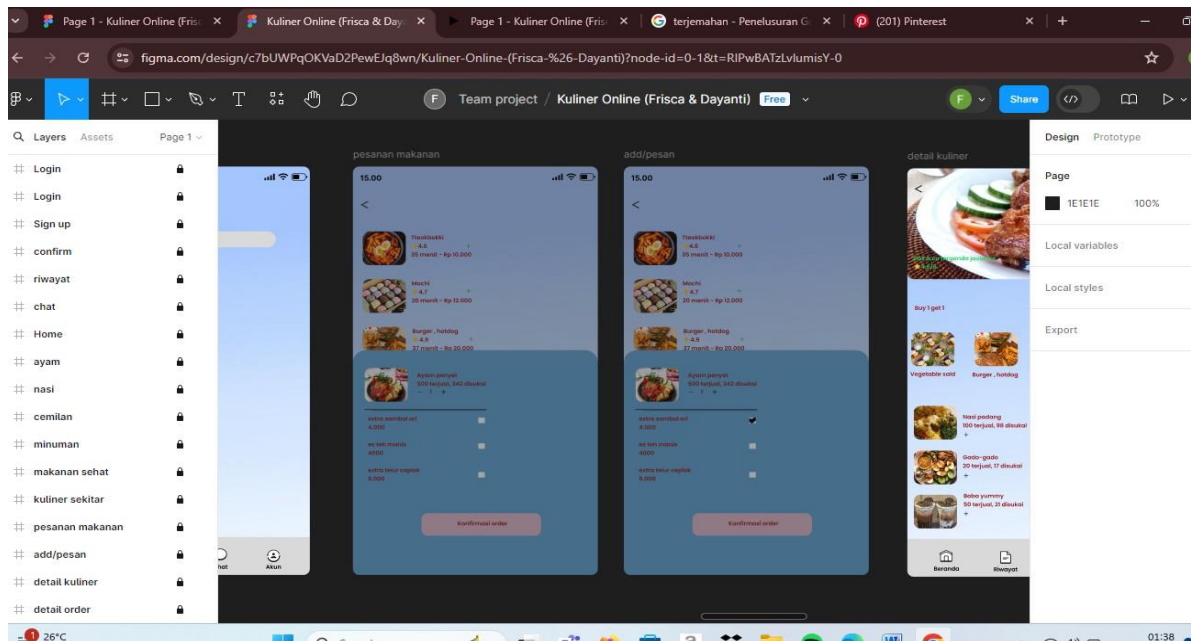


Gambar 2 (tampilan riwayat chat & tampilan utama)



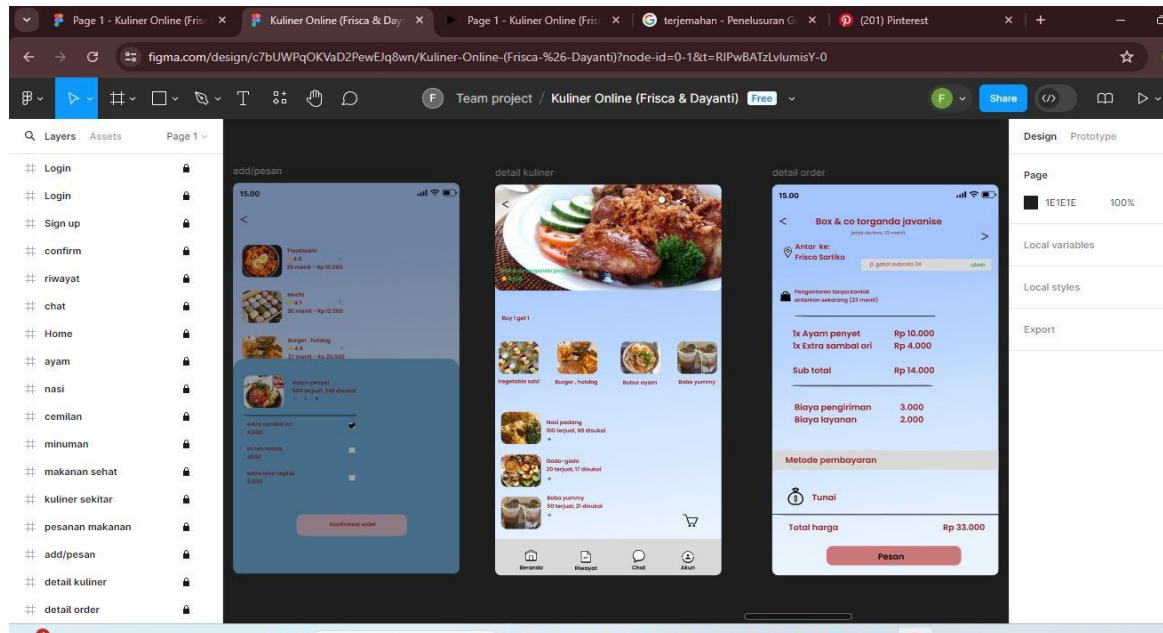


Gambar 4 (tampilan informasi kuliner)

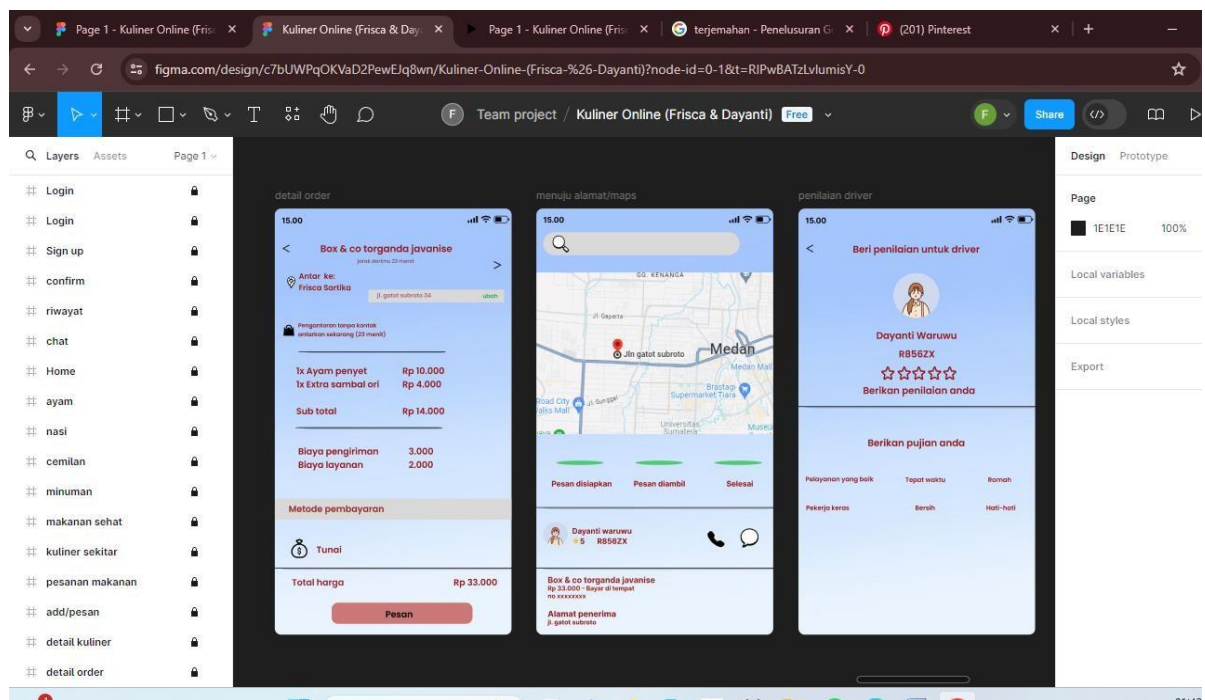


Gambar 5 (tampilan add pemesanan makanan)



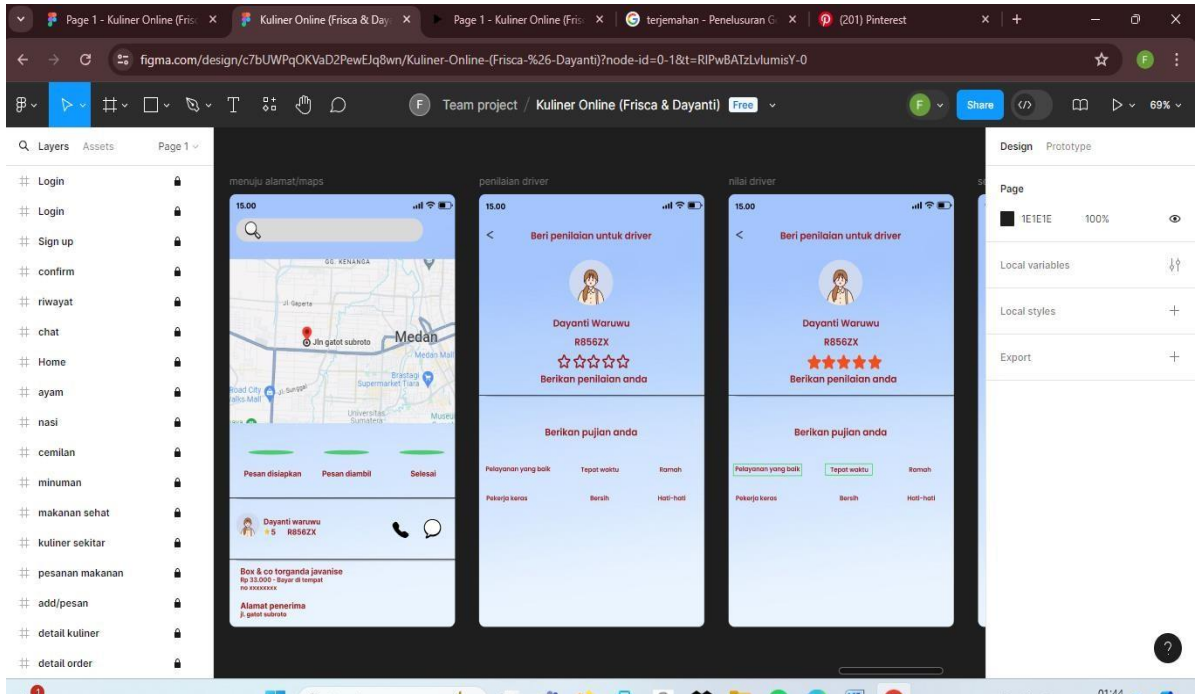


Gambar 6 (tampilan detail order)



Gambar 7 (tampilan alamat dan metode pembayaran)

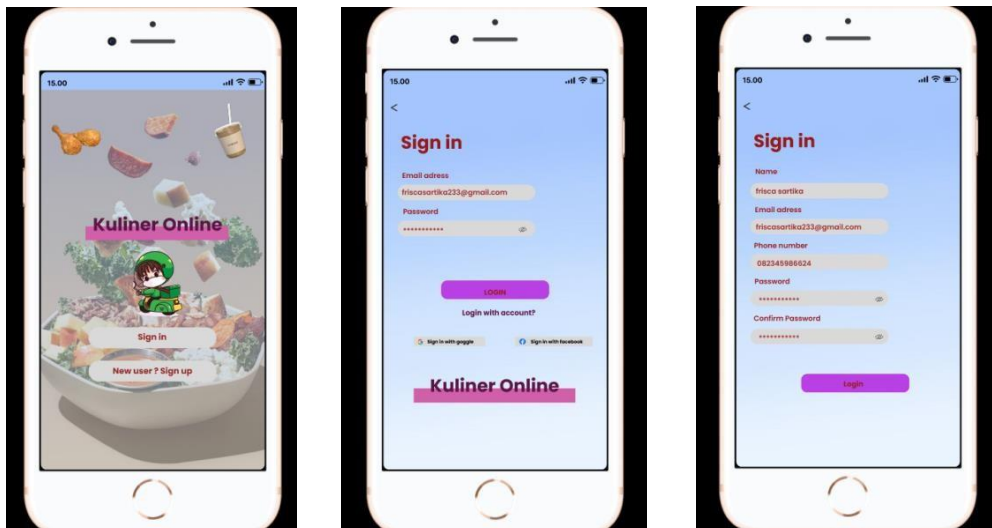


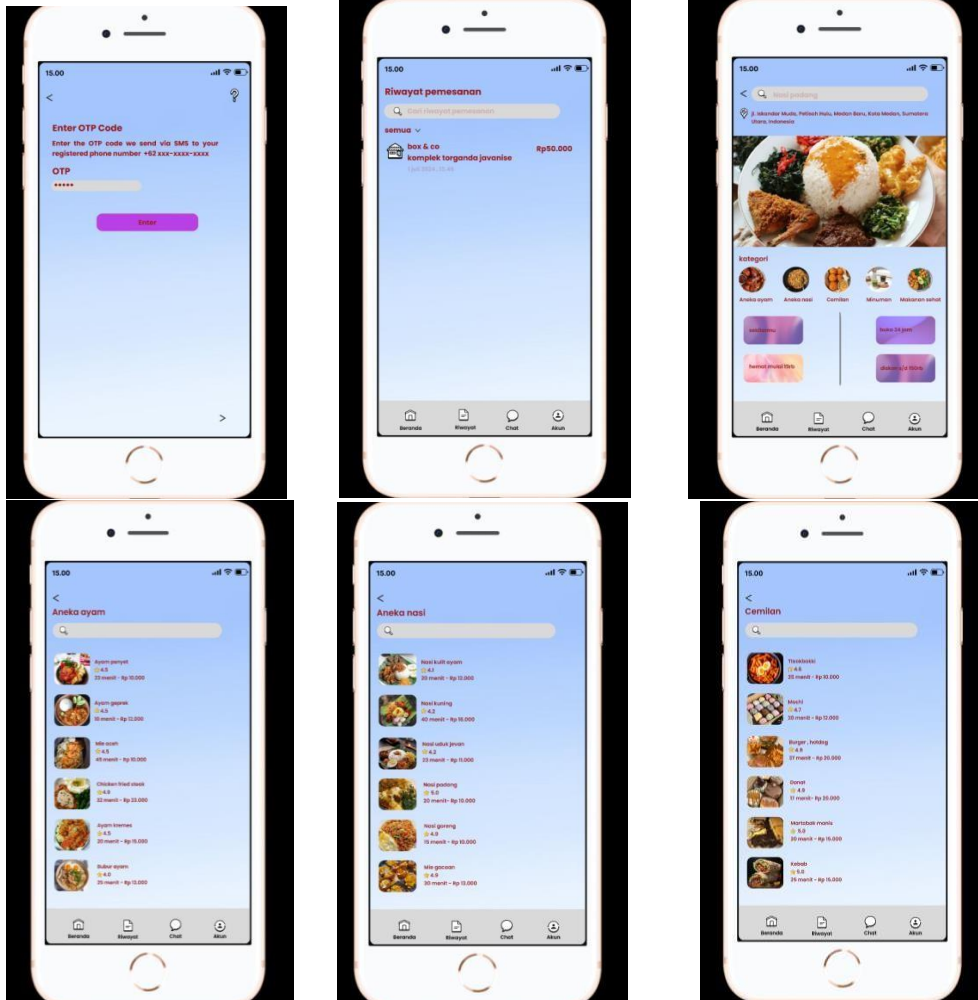


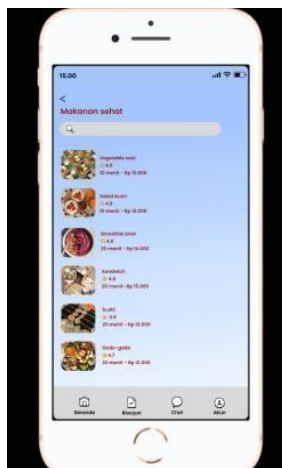
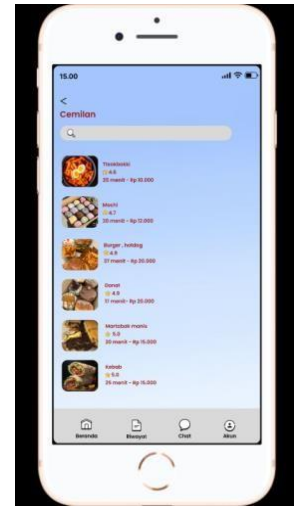
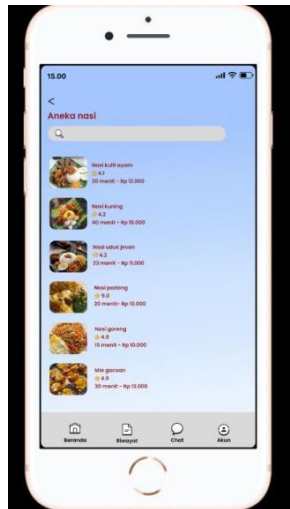
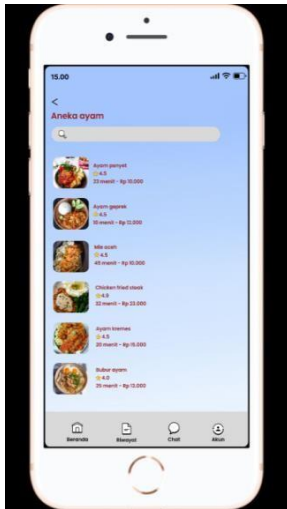
Gambar 8 (tampilan maps & penilaian driver)

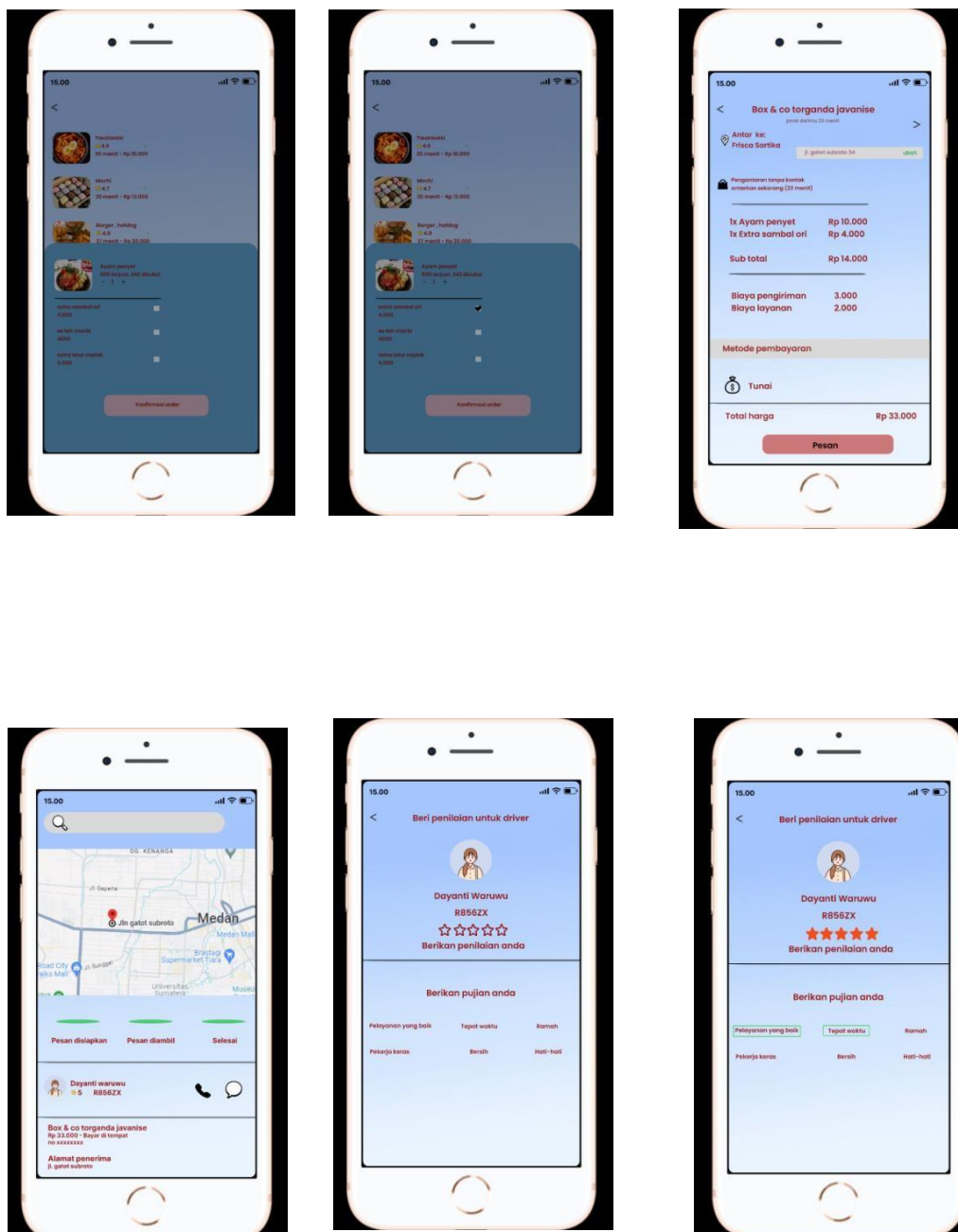
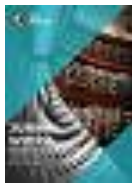
2.8 Hasil Tampilan Menggunakan Smartphone

Berikut ini adalah hasil desain Kuliner online yang telah dibuat, dapat dilihat pada gambar dibawah ini



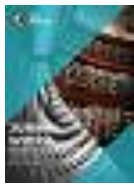






Gambar 9 (Tampilan desain pada smartphone)





2.9 Pengujian system

Pengujian ini dilakukan secara manual dengan menggunakan metode black box testing untuk mengevaluasi kesuksesan dan kesesuaian sistem yang dibuat. Untuk hasil pengujian terhadap halaman login dan pemesanan hingga penilaian untuk driver bisa dilihat dibawah ini:

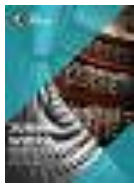
Tabel 1 .Pengujian Blackbox texting

Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pegujian	Status
Mengisi email dan password dengan data yang benar, kemudian klik login	Sistem akan menerima akses login kemudian langsung menampilkan menu utama “login sukses”	Sesuai yang diharapkan	Valid
Mengklik aneka kuliner dengan benar	Sistem akan menerima akses aneka kuliner kemudian langsung menampilkan menu kuliner tersebut	Sesuai yang diharapkan	Valid
Menambahkan makanan kuliner yang ingin kita pesan, kemudian klik add/tambahan makanan lalu konfirmasi	Sistem akan menerima akses yang kita pesan kemudian langsung menampilkan menu pesanan dan melakukan metode pembayaran	Sesuai yang diharapkan	Valid
Memesan makanan kuliner dengan klik pesan	Sistem akan menerima akses lalu menampilkan maps dan kuliner, memberi bintang dan ulasan kepada driver	Sesuai yang diharapkan	Valid

Tabel 2. Presentase Pengujian blackbox testing

Status pengujian	Frekuensi	Jumlah pengujian	Presentasi
Valid	4	4	100
Tidak valid	0	0	0
Cacat	0	0	0





Berdasarkan persentase yang tercantum dalam Tabel 2, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengujian pada halaman login hasilnya 100% valid berjalan dengan sesuai harapan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian diatas serta perancangan dan impementasi desain UI/UX pada aplikasi Kuliner online, aplikasi yang menyediakan transaksi jual beli makanan dan minuman secara online dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil pengujian menggunakan blackbox testing dalam mendapatkan fungsionalitas pada aplikasi Kuliner online serta perancangan dan implementasi UI/UX prototype aplikasi Kuliner online, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kuliner online berjalan dengan baik 100 % dan tidak ada cacat. Platform Figma untuk pengeditan desain website dapat dimanfaatkan untuk merancang tampilan aplikasi "Kuliner online" dengan antarmuka pengguna yang menarik, elegan, minimalis, dan juga kekinian. Dari penelitian ini menghasilkan sebuah prototype aplikasi Kuliner online yang compatible dengan perangkat mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurlifa, A., & Kusumadewi, S. (2014). Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter. *Prosiding Snatif*, 333-340.
- Yanuarti, E. (2017). Prototype Sistem Informasi Seleksi Penerimaan Pegawai Tugas Belajar, 3(2), 36–41
- Jungherr, A. In "Social Theory after the Internet," Ralph Schroeder provides a theory of social change driven by digital media extending across politics, culture, and the economy. He
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. Tematik: *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 6(2), 152-173.
- Suryaningsih, S., Riandika, Y. A., Hasanah, A. N., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20-29.
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 58-74.

