

Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma

Imelda Angelica¹, Chairun Nas^{2,*}

^{1,2}Universitas Catur Insan Cendekia, Jl. Kesambi No.202 Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 13 Januari 2022

Revisi Akhir: 08 Februari 2022

Diterbitkan Online: 27 Februari 2022

KATA KUNCI

Dimskuy, UI/UX Design, Prototype, Mobile, Figma

KORESPONDENSI

E-mail: imeldaangelica5@gmail.com,

chairun.nas@cic.ac.id*

ABSTRAK

Dimskuy merupakan usaha kuliner yang terletak di Kota Cirebon yang penjualan produknya hanya tersedia secara offline. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat design UI / UX prototype aplikasi pemesanan produk Dimskuy berbasis mobile dengan menggunakan Figma. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan konsep alur proses dalam pemesanan produk Dimskuy, menghasilkan design yang menarik dan menerapkan hasil design ke dalam prototype. Dengan adanya design prototype ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pembangunan aplikasi yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk Dimskuy. Metode penelitian yang dipakai yaitu dengan melakukan wawancara dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Dari data tersebut menghasilkan user persona, user flow, information architecture dan atom. Setelah data telah dianalisa, bisa dilakukannya perancangan wireframe yang menjadi dasar dalam pembuatan design UI / UX prototype. Wireframe ini merupakan sketsa kasar yang bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan user interface. Adapun hasilnya adalah dihasilkannya konsep alur proses pemesanan produk Dimskuy berbasis mobile, design yang menarik berdasarkan alur proses pemesanan produk Dimskuy berbasis mobile dan diterapkannya hasil design ke dalam prototype dengan menggunakan Figma. Design prototype yang dihasilkan sudah melewati tahap pengujian dan 82,6% pengguna berhasil menyelesaikan task sesuai dengan alur prototype yang telah ditentukan untuk task dari halaman awal / pengenalan aplikasi, sign up, login hingga menuju ke beranda.

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak cemilan kekinian yang disukai oleh banyak masyarakat, salah satunya adalah dimsum yang memiliki banyak variasi seperti dimsum ayam, dimsum udang dan yang lainnya. Memiliki citra rasa yang enak menjadikan dimsum ini memiliki banyak peminat mulai dari anak-anak hingga ke orang dewasa. Dimskuy merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang kuliner yang menjual berbagai macam dimsum di Kota Cirebon. Dimskuy ini dikelola oleh Michael Fendi yang beralamat di Jl. Gudang No. 188, Cirebon, Jawa Barat. Usaha dimsum ini telah berjalan sejak tahun 2021 dan masih berkembang sampai saat ini.

Saat ini Dimskuy dalam pemesanan produknya hanya tersedia secara *offline* saja. Pelanggan harus datang ke tempat tersebut secara langsung jika ingin membeli produk yang tersedia karena

Dimskuy sendiri belum menyediakan pemesanan produk secara online. Hal ini mengakibatkan Dimskuy belum memiliki cara yang efektif dalam pemesanan produk karena jika pelanggan yang bertempat tinggal jauh dari lokasi Dimskuy harus menempuh jarak yang jauh dan membuang waktu yang cukup banyak untuk membeli produk tersebut. Maka dari itu, Dimskuy membutuhkan sebuah design aplikasi pemesanan produk secara online dengan menggunakan *mobile*.

Maka dari itu, penulis memberikan solusi untuk melakukan design UI / UX prototype pada aplikasi pemesanan produk Dimskuy berbasis mobile dengan menggunakan Figma. Design yang akan dibuat yaitu dari proses menampilkan produk hingga proses pembayaran [1]. Diharapkan dengan adanya design prototype aplikasi pemesanan produk Dimskuy dapat menjadi dasar atau gambaran dalam pembangunan aplikasi pemesanan produk Dimskuy agar mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dan menarik minat

pelanggan sehingga dapat meningkatkan keuntungan dari penjualan produk.

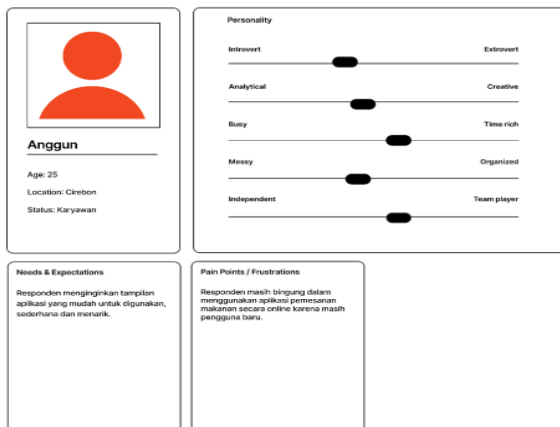
2. METODE

2.1. Profil Dimskuy

Dimskuy berdiri sejak 1 September 2021 yang berlokasi di Jl. Gudang No. 188, Cirebon. Produk andalannya yaitu dimsum. Anak muda hingga orang dewasa adalah target pasar dari Dimskuy ini sendiri. Latar belakang pemilik usaha untuk mendirikan Dimskuy ini karena hobi, pemilik usaha menyukai dunia kuliner dan penghasilan dari kerja part time yang kurang.

2.2. User Persona

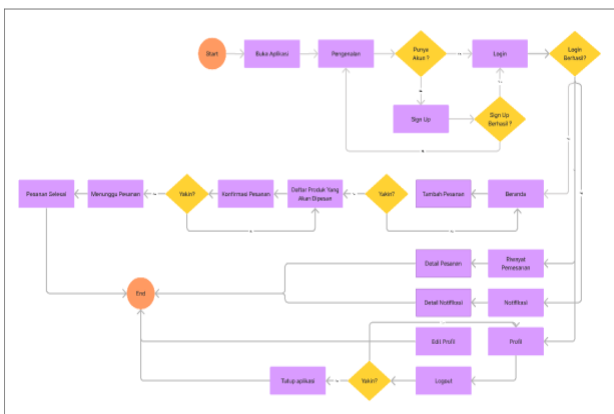
User Persona sangat bermanfaat untuk efektifitas penelitian terhadap pelanggan dengan membuat profil fiksi pengguna [2]. Data untuk membuat user persona didapatkan dari rangkuman deep interview.



Gambar 1. Gambaran User Persona

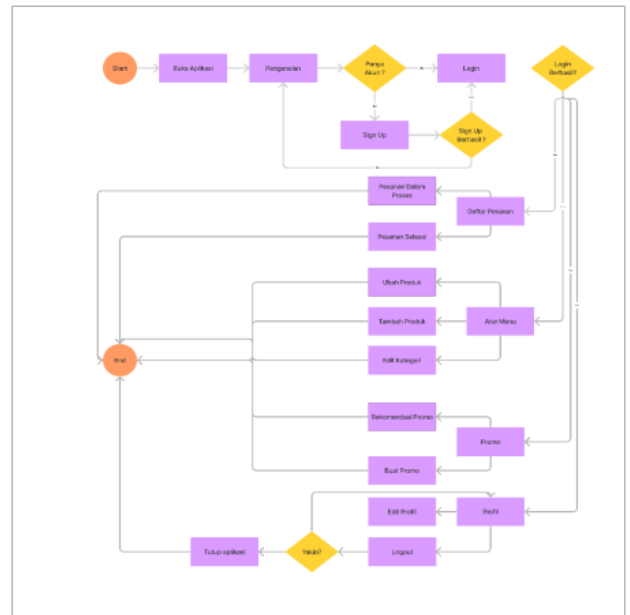
2.3. User Flow

User flow adalah langkah langkah yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan aplikasi untuk menyelesaikan task [3]. Berikut ini adalah user flow dari aplikasi pembeli yang merupakan langkah langkah yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan Dimskuy Apps untuk menyelesaikan task :



Gambar 2. User Flow Pembeli

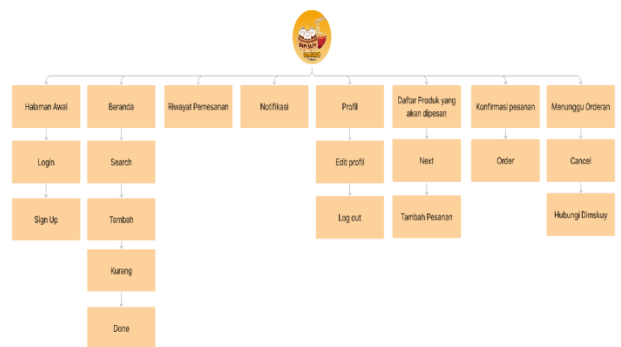
User flow penjual adalah langkah langkah yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan aplikasi Dimskuy Store untuk menyelesaikan task. Berikut ini adalah user flow dari aplikasi penjual :



Gambar 3. User Flow Penjual

2.4. Information Architecture

Information architecture adalah praktik penataan dan penyajian bagian-bagian dari aplikasi Dimskuy ini agar mudah dipahami oleh pengguna [4]. Berikut adalah detail dari information architecture Dimskuy untuk pembeli :



Gambar 4. Information architecture Pembeli



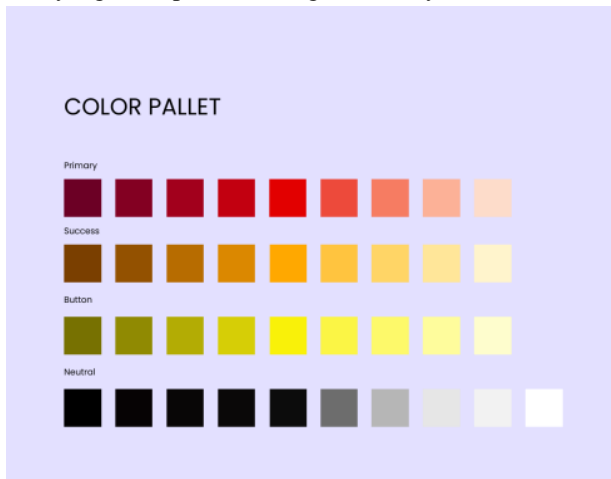
Gambar 5. Information architecture Penjual

2.5. Atom

Atom merupakan komponen dasar dari perancangan sebuah design [5]. Berikut ini adalah komponen atom yang digunakan dalam pembuatan design UI/UX prototype Dimskuy ini :

a. Color

Color pallet ini merupakan warna - warna yang dipakai dalam pembuatan design UI/UX prototype aplikasi Dimskuy [6]. Warna merah dan kuning merupakan warna dominan dalam pembuatan design yang terinspirasi dari logo Dimskuy.



Gambar 6. Color Pallet

b. Typography

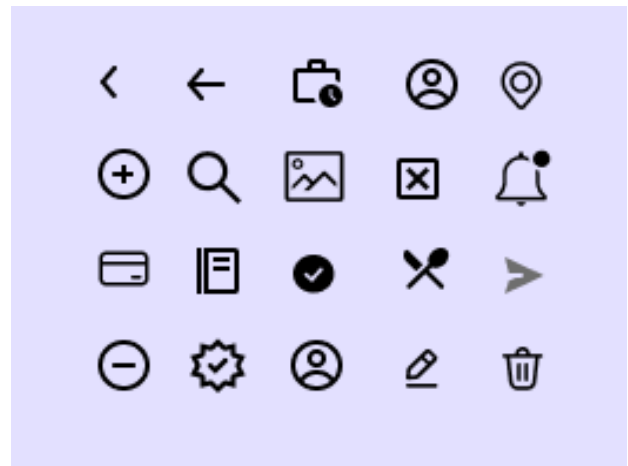
Berikut ini adalah ukuran font, jenis font yang akan dipakai dalam pembuatan design [7]. Jenis font yang dipakai adalah font Poppins.

Scale Category	Typeface	Weight	Size	Case	Letter Spacing	
Heading 1	Poppins	Medium	24 px	Sentence	0 px	Abcd
Heading 2	Poppins	Medium	20 px	Sentence	0 px	Abcd
Heading 3	Poppins	Regular	18 px	Sentence	0 px	Abcd
Heading 4	Poppins	Regular	16 px	Sentence	0 px	Abcd
Heading 5	Poppins	Regular	14 px	Sentence	0 px	Abcd
Body	Poppins	Regular	14 px	Sentence	0 px	Abcd
Button	Poppins	Regular	14 px	All Caps	0 px	Abcd
Caption	Poppins	Regular	12 px	Sentence	0 px	Abcd
Caption	Poppins	Regular	10 px	Sentence	0 px	text

Gambar 7. Typography

c. Icon Style

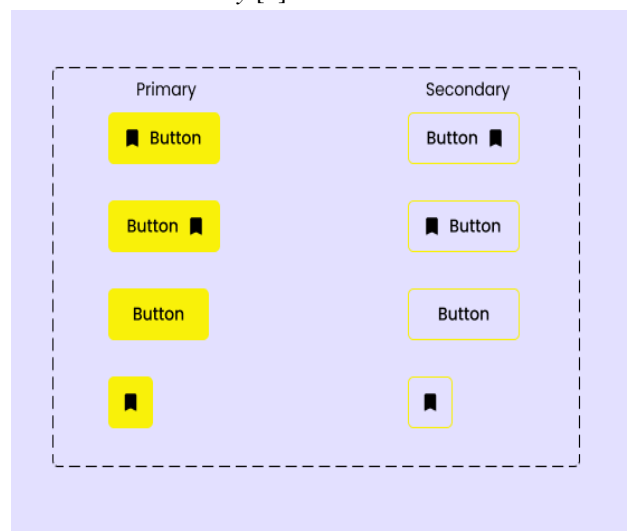
Berikut ini adalah beberapa icon style yang akan dipakai dalam pembuatan design yang bertujuan untuk memudahkan pengguna [8].



Gambar 8. Icon Style

d. Button

Berikut ini adalah button yang akan dipakai dalam pembuatan design, terdapat button primer dan button secondary [9].



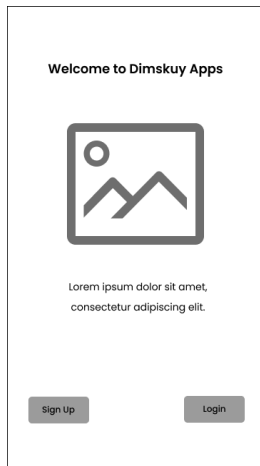
Gambar 9. Button

3. PEMBAHASAN

3.1. Perancangan / Wireframe

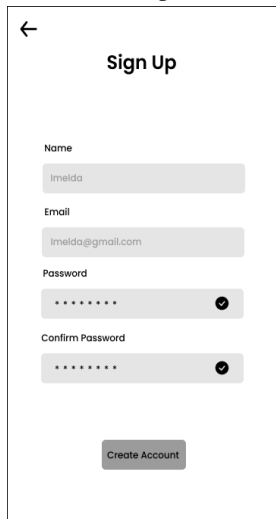
Wireframe penjual merupakan rancangan kasar dari aplikasi pemesanan produk Dimskuy yang dapat digunakan oleh pemilik usaha untuk menambahkan produk, mengubah produk, menambahkan kategori, membuat promo, melihat riwayat pesanan, menerima pesanan dan melihat total pendapatan dari penjualan [10].

Halaman pengenalan aplikasi ini merupakan tampilan awal dari Dimskuy Apps. Di halaman ini, pengguna dapat memilih untuk melakukan sign up atau login. Jika belum memiliki akun, pengguna bisa memilih sign up sedangkan jika pengguna sudah memiliki akun, pengguna dapat langsung melakukan login.



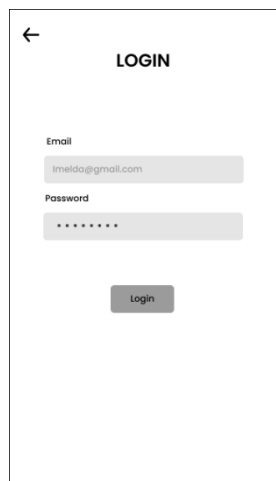
Gambar 8. Wireframe Halaman Pengenalan Aplikasi

Halaman sign up ini merupakan halaman yang memiliki fungsi untuk membuat akun bagi pengguna supaya dapat menggunakan Dmskuy Apps ini. Untuk membuat akunnya pun mudah, pengguna hanya memasukkan nama, email dan password.



Gambar 8. Wireframe Halaman Sign Up

Halaman login ini merupakan halaman yang memiliki fungsi supaya pengguna dapat menggunakan Dimskuy Apps dengan hanya memasukkan email dan password yang telah dibuat sebelumnya saat melakukan sign up.



Gambar 9. Wireframe Halaman Login

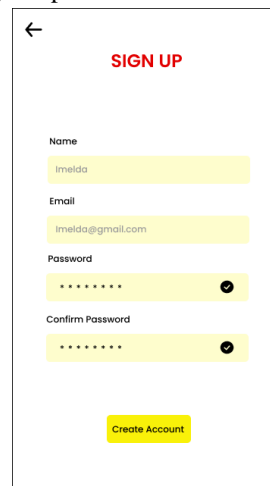
3.2. Implementasi

Halaman pengenalan aplikasi ini menampilkan halaman awal dari aplikasi Dimskuy. Pengguna dapat memilih sign up untuk membuat akun dan memilih login jika sudah memiliki akun.



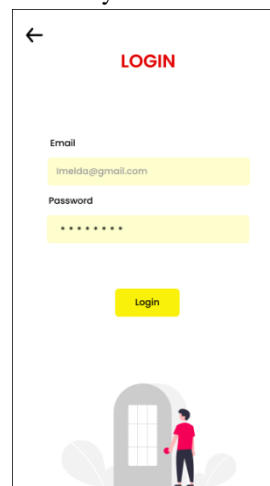
Gambar 10. Halaman Utama Design Aplikasi

Halaman sign up ini terdapat kolom nama, email, password dan *confirm password* yang harus diisi pengguna supaya dapat membuat akun.



Gambar 11. Tampilan Halaman Sign Up

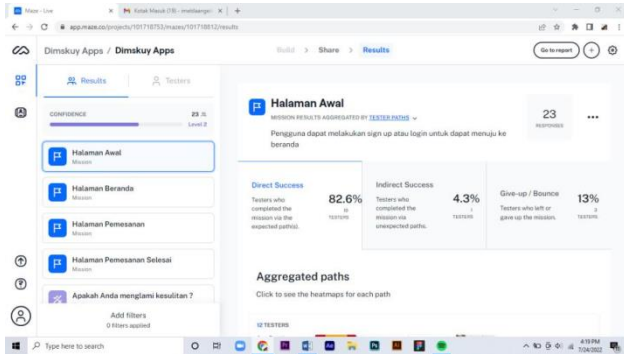
Halaman login ini terdapat kolom email dan password yang harus diisi pengguna yang telah pernah membuat akun sebelumnya.



Gambar 12. Tampilan Halaman Login

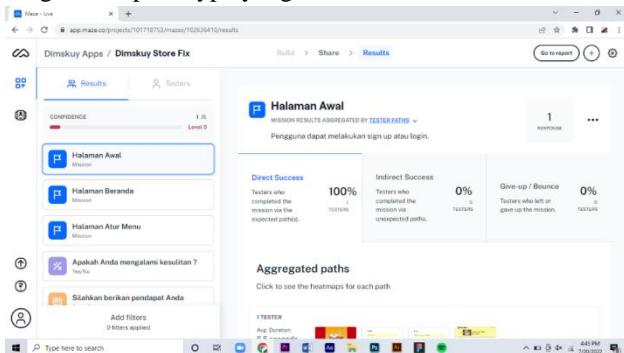
3.3. Pengujian

Pengujian User Interface Pembeli tahap pertama yaitu pengguna menyelesaikan task dari halaman awal / pengenalan aplikasi, sign up, login hingga menuju ke beranda. Pada tahap ini 82,6% pengguna berhasil menyelesaikan task sesuai dengan alur prototype yang telah ditentukan, 4,3% pengguna yang berhasil menyelesaikan task tetapi tidak sesuai dengan alur yang telah ditentukan, dan 13% pengguna yang tidak menyelesaikan task.



Gambar 13. Pengujian Design Dari Sisi Pembeli

Pengujian User Interface Penjual dilakukan oleh pemilik Dimskuy. Pengujian Halaman Awal, Halaman Beranda, Halaman Atur Menu berhasil 100% sesuai dengan alur prototype yang telah ditentukan.



Gambar 14. Pengujian Design Dari Sisi Penjual

4. KESIMPULAN

Menurut hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan bahwa sudah dihasilkan konsep alur proses pemesanan produk Dimskuy berbasis mobile. telah dihasilkan design yang menarik berdasarkan alur proses pemesanan produk Dimskuy berbasis mobile. Telah diterapkan hasil design ke dalam prototype dengan menggunakan Figma.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggara, Dimas Ari, Wahyudi Harianto dan Abdul Aziz. Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean UX. *Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*. 2021; 4(1).
- [2] Gautama Nyoman Maruta, Hendra Santosa dan I Wayan Swandi. Pemanfaatan Warna Pada Poster

Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*. 2019; 7(1).

- [3] Monica dan Laura Christina Luzar. Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Jurnal Humaniora*. 2011; 2(2).
- [4] Muhyidin, M. Agus, Muhammad Afif Sulhan dan Agus Sevtiana. Perancangan UI/UX Aplikasi MyCIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*. 2020;10(2).
- [5] Pramudita, Rully dkk. Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*. 2021; 3(1).
- [6] Puspita, Rani. Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Aggregator Beskem dengan Pendekatan UCD Menggunakan Balsamiq Mockup dan Figma. 2020.
- [7] Surahman, Surawijaya dan Eko Budi Setiawan. Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Jurnal Ultima*. 2017; 8(1).
- [8] Susilo, Edi, F. Danang Wijaya dan Rudy Hartanto. Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal JNTEI*. 2018; 7(2).
- [9] Syafti Muhammad. Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan Pada UKM MNDECORATION Menggunakan Metode Lean UX. 2021.
- [10] Valentino, Dion Eko. Pengantar Tipografi. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi*. 2019; 6(2).