

## **Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma**

**Febrian Trio Pamungkas**

Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia;  
[121102140@ittelkom.pwt.ac.id](mailto:121102140@ittelkom.pwt.ac.id)

\*Corresponding Author

Info Artikel: Dikirim: 1 Maret 2023 ; Direvisi: 15 April 2023; Diterima: 30 April 2023

Cara sitasi: Pamungkas, T. F. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma. *JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia*, 6(1), 165-183.

**Abstrak.** Aplikasi Variety Off Food adalah sebuah platform yang menyediakan transaksi jual beli makanan dan minuman secara online yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mencari dan membeli berbagai jenis makanan dari berbagai restoran dan penjual yang terdaftar di dalam aplikasi. 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 Variety Off Food ini penulis memberikan solusi untuk merancang desain sebuah aplikasi Variety Off Food 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. Dalam merancang prototype tampilan aplikasi perancangan prototype menggunakan software editing Figma dan untuk melakukan pengujian terhadap prototype yang telah dibuat menggunakan metode blackbox testing. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode blackbox testing, aplikasi Variety Off Food berjalan dengan baik 100 % valid sesuai harapan dan tidak ada cacat.

**Kata Kunci:** UI/UX, Desain, Prototype, Aplikasi, Teknologi

**Abstract.** The Variety Off Food application is a platform that provides online food and beverage buying and selling transactions designed to make it easier for users to search for and buy various types of food from various restaurants and sellers registered in the application. This application will also provide features such as ratings and reviews, menu selection based on user preferences, as well as safe and convenient payment options. In designing the UI/UX prototype of the Variety Off Food application, the authors provide a solution for designing the design of a Variety Off Food application with an attractive, elegant and minimalistic and up-to-date user interface and user experience so as to create a fun, intuitive and efficient user experience. efficiency is essential to increase user adoption and maintain their

satisfaction. In designing a prototype display, the prototype design application uses the Figma editing software and to test the prototypes that have been made using the blackbox testing method. Based on the test results using the blackbox testing method, the Variety Off Food application runs well 100% valid as expected and there are no defects.

**Keywords:** UI/UX, Design, Prototype, Application, Technology

## **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 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 aplikasi Variety Off Food menggunakan Figma. Variety Off Food adalah sebuah platform yang menyediakan transaksi jual beli makanan dan minuman secara online yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mencari dan membeli berbagai jenis makanan dari berbagai restoran dan penjual yang terdaftar di dalam aplikasi. Aplikasi 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 aplikasi Variety Off Food.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan perancangan UI/UX yang menarik, intuitif, dan efisien untuk aplikasi Variety Off Food. 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.

## **Kajian Pustaka**

### **1.1. Figma**

Figma merupakan perangkat desain yang umumnya dipakai untuk mendesain antarmuka aplikasi mobile, desktop, dan website. Figma dapat dijalankan pada sistem operasi Windows, Linux, dan macOS menggunakan koneksi internet. Keunggulan Figma terletak pada kemampuannya untuk memungkinkan beberapa orang bekerja bersama secara bersamaan, meskipun berada di lokasi yang berbeda. Ini memungkinkan kerja kelompok dan efisiensi waktu dalam membuat prototipe website atau aplikasi. Karena alasan tersebut, Figma menjadi pilihan yang populer bagi para desainer UI/UX dalam membuat prototipe dengan efisien, cepat dan efektif.

### **1.2. 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.

### **1.3. 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.

### **1.4. 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).

### **1.5. 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:

#### **1.5.1. Titik (Point)**

Titik 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.

#### **1.5.2. 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.

### 1.5.3. Bidang (Field)

Bidang adalah area yang memuat elemen-elemen visual dan menjadi ruang bagi interaksi antara mereka, menciptakan komposisi harmonis dan pengalaman estetika yang unik.

### 1.5.4. Ruang (Space)

Ruang adalah konsep yang melampaui batas fisik dan memungkinkan imajinasi untuk mengeksplorasi dimensi yang tak terbatas. Ia menciptakan perasaan kedalaman, pergerakan, dan keteraturan, melewati persepsi manusia. Ruang menggabungkan kosong dan isi, membebaskan pikiran untuk menjelajahi wilayah abstrak. Ia adalah tempat di mana dunia nyata dan konseptual bertemu, memungkinkan kita memahami hubungan antara objek dan eksistensi kita dalam alam semesta yang luas.

### 1.5.5. Ukuran (Size)

Ukuran (size) adalah elemen desain yang memberikan dimensi pada objek. Ia mempengaruhi tampilan visual, menonjolkan objek, dan menciptakan kontras dalam desain. Dengan mengatur ukuran, kita dapat menciptakan efek yang menarik dan mengomunikasikan pesan yang diinginkan dalam desain.

### 1.5.6. 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.

### 1.5.7. Tekstur (Texture)

Tekstur mengacu pada karakteristik taktil dari permukaan suatu benda. Dari segi fisik, tekstur dapat dibedakan menjadi kasar dan halus, serta memiliki efek pantulan yang bisa mengkilap atau kusam. Dalam konteks visual, tekstur dapat diklasifikasikan sebagai tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur dikatakan nyata jika terdapat kemiripan antara apa yang terlihat dan diraba.

### 1.5.8. 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.

## 1.6. 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 (requipment) unit program sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

### **Metode Penelitian**

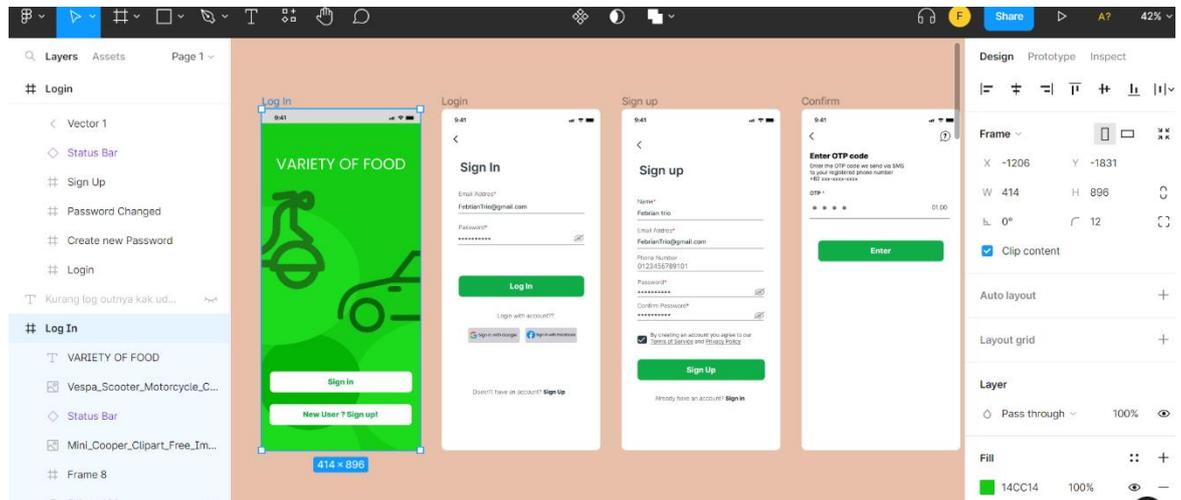
Penelitian ini menerapkan metode prototipe, merupakan praktik dalam rekayasa perangkat lunak yang menunjukkan secara eksplisit bagaimana software dan komponennya akan berfungsi dalam konteksnya sebelum tahap pengembangan yang sebenarnya dilakukan. Model prototipe melayani dua tujuan berbeda, yaitu eksplorasi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

1. komunikasi dan pengumpulan data awal, merupakan proses analisis terhadap kebutuhan pengguna.
2. Perencanaan kebutuhan (Quick plan)
3. Pembuatan design (Modelling Quick Design)
4. Pembentukan prototype, proses pembuatan perangkat prototype, yang mencakup pengujian serta penyempurnaan.
5. 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. (Deployment Delivery & Feedback).

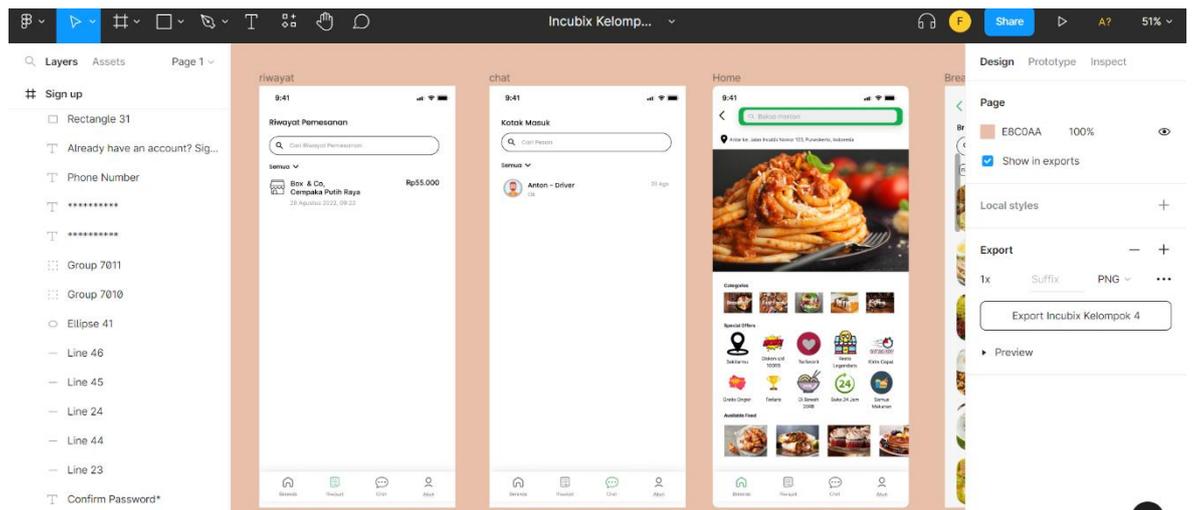
## Hasil dan Pembahasan

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.

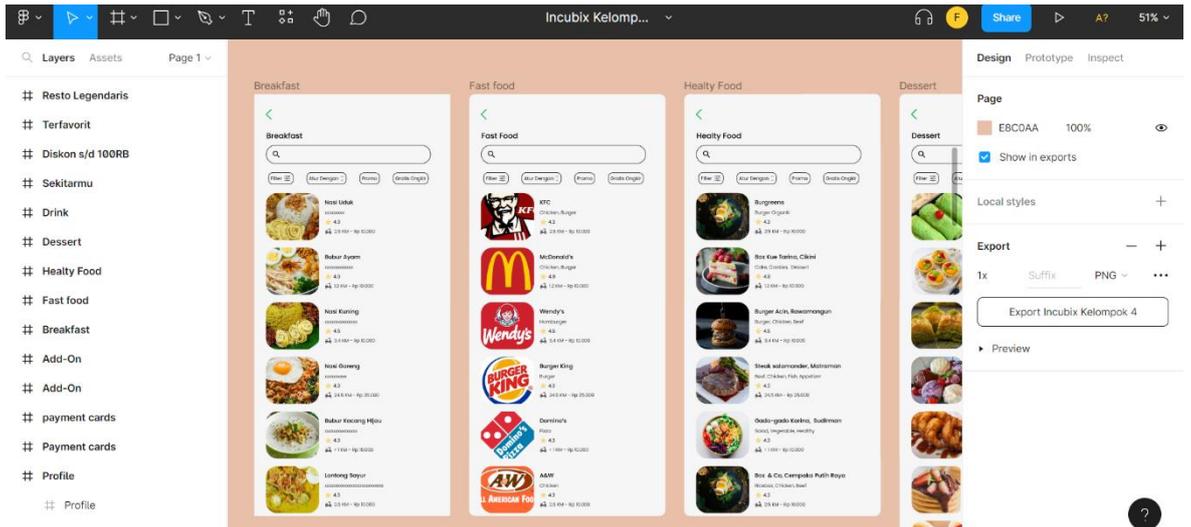
### 1.7. Prodes desain



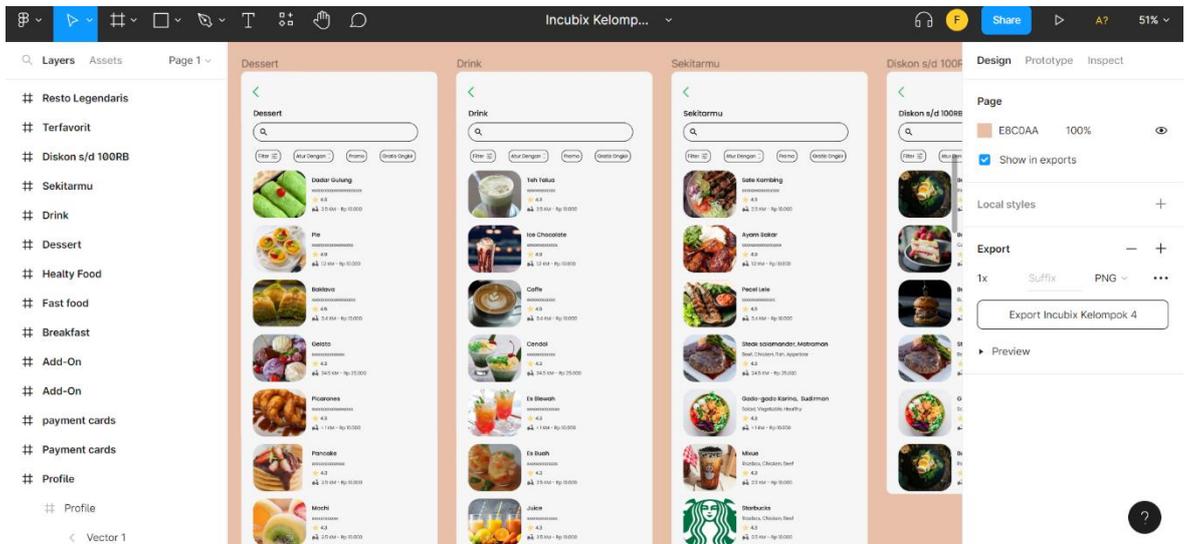
Gambar 1 ( tampilan awal & tampilan login)



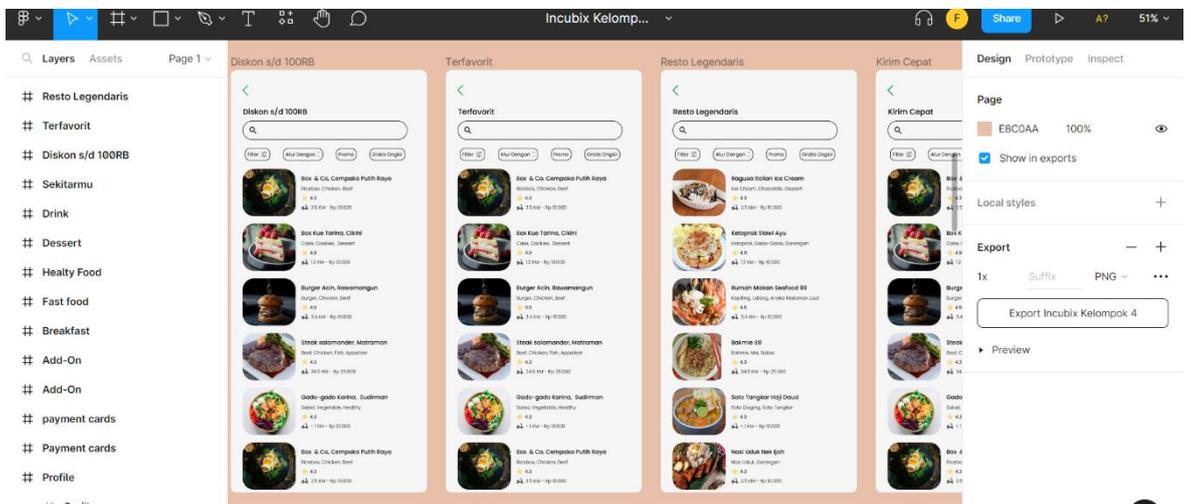
Gambar 2 ( tampilan riwayat, Chat & tampilan utama)



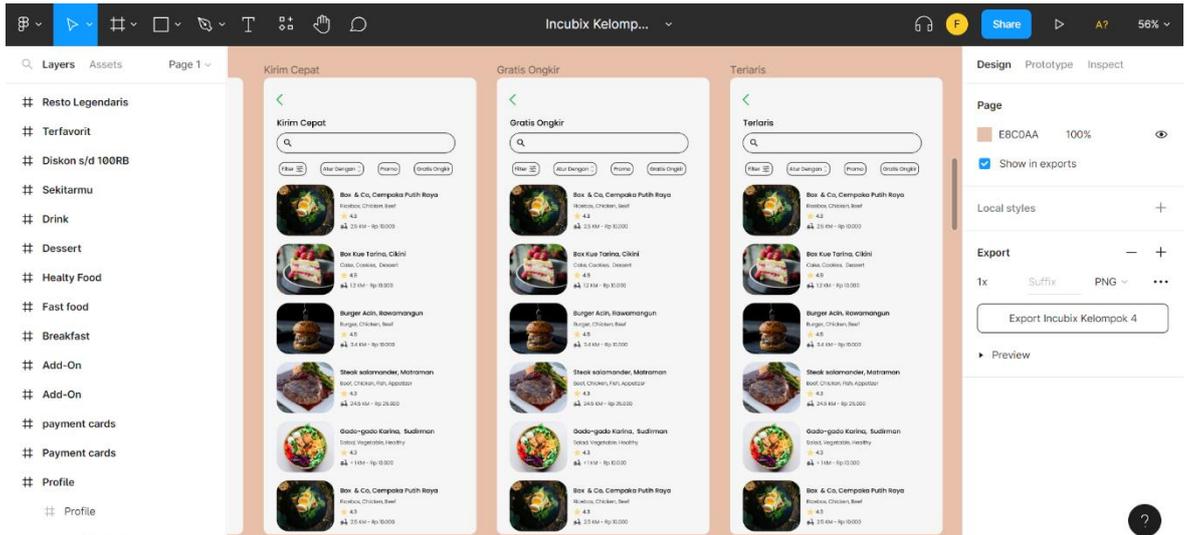
Gambar 3 ( Tampilan daftar menu makanan & minuman)



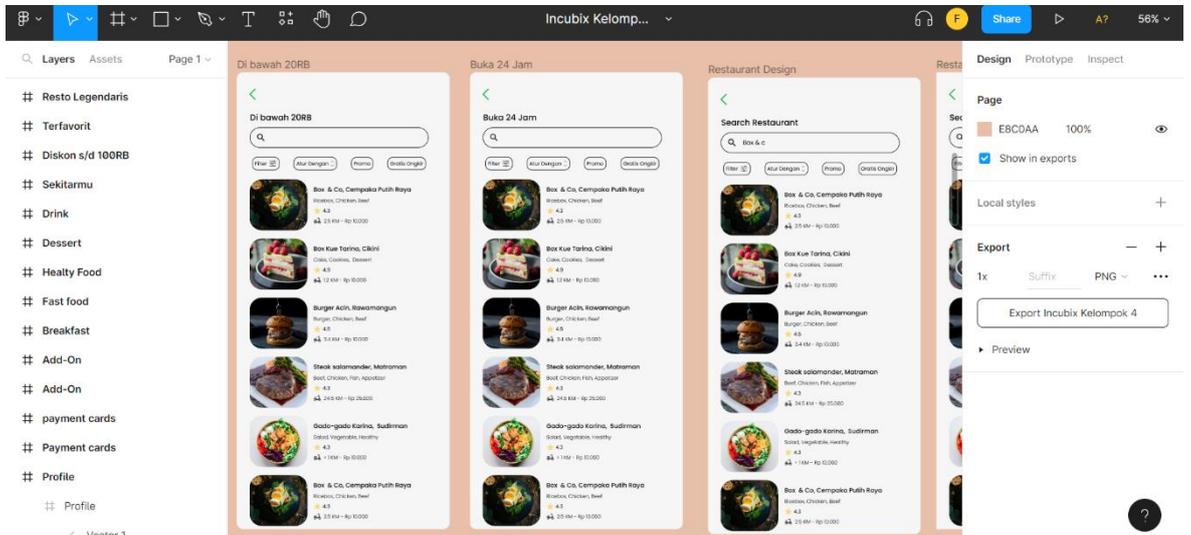
Gambar 4 ( Tampilan daftar menu makanan & minuman)



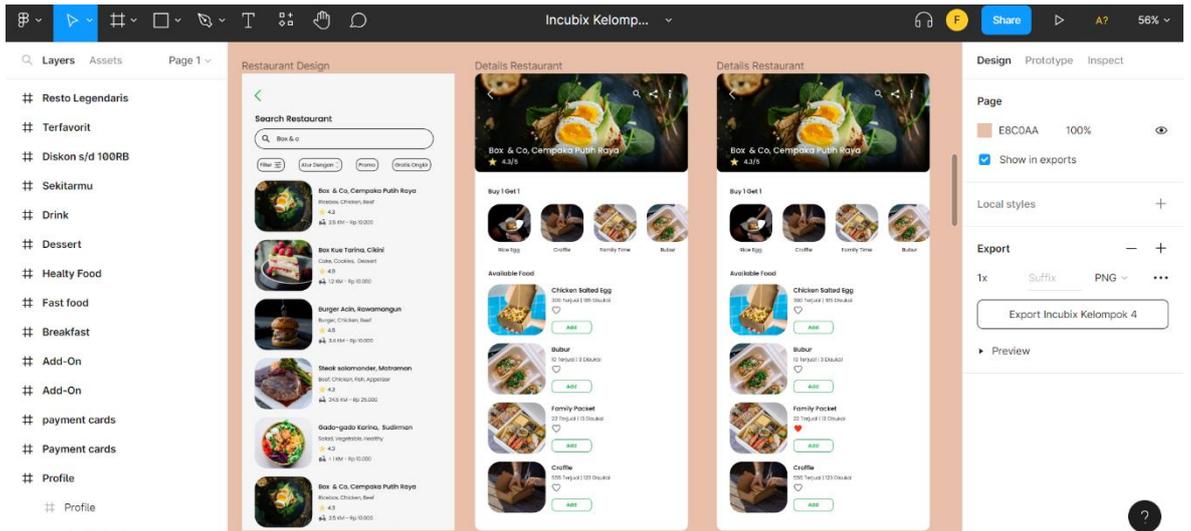
Gambar 5 ( Tampilan daftar menu makanan & minuman)



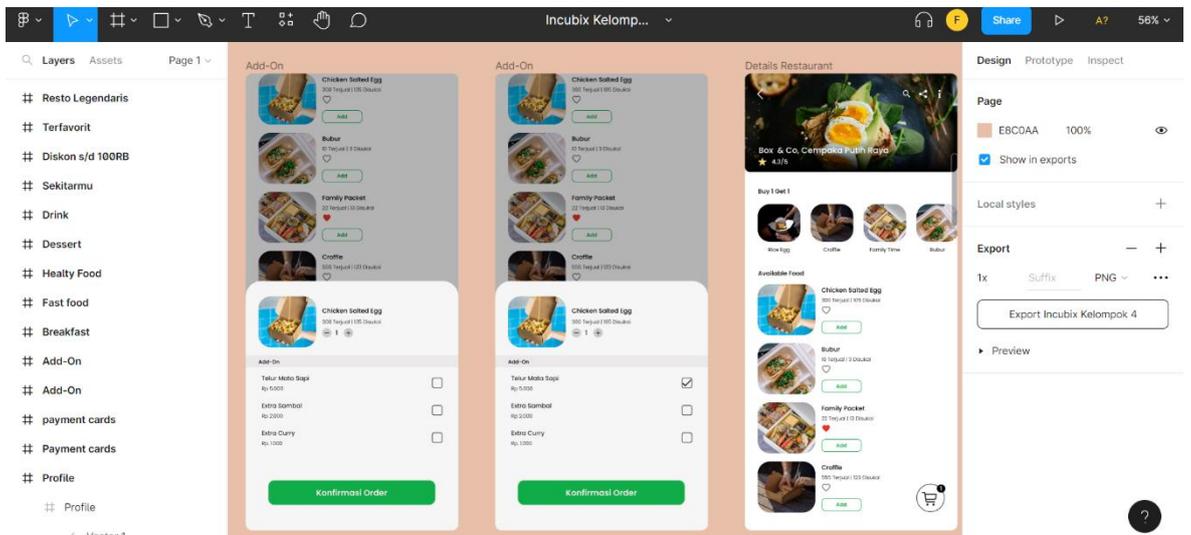
Gambar 6 ( Tampilan daftar menu makanan & minuman)



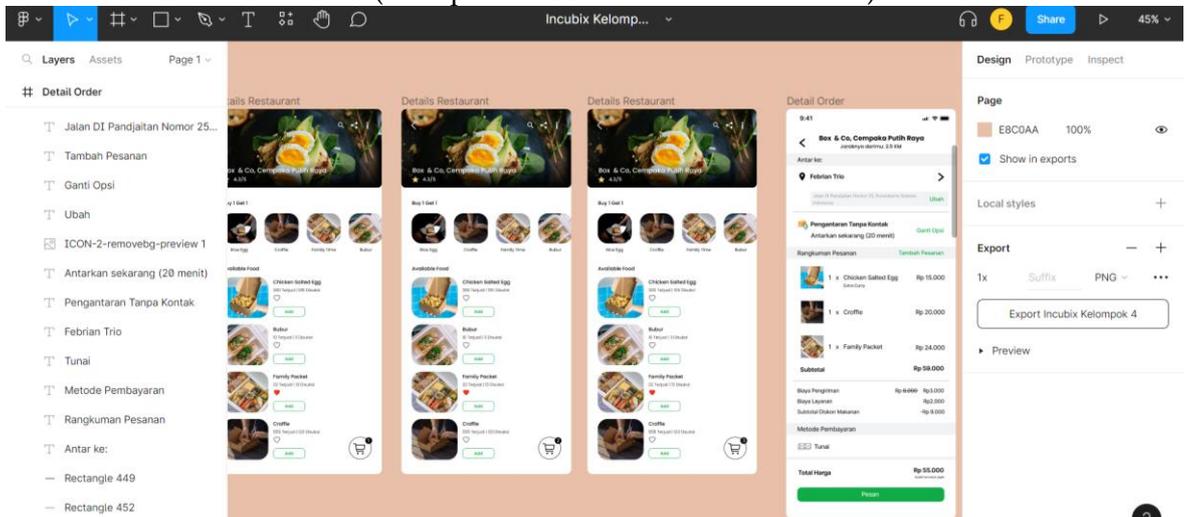
Gambar 7 ( Tampilan daftar menu makanan & minuman)



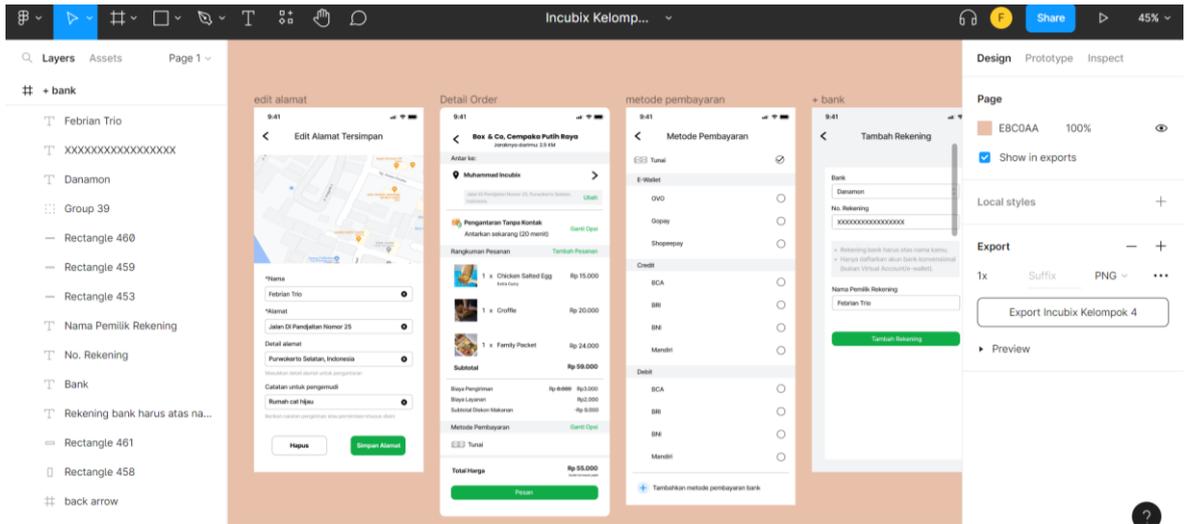
Gambar 8 (Tampilan informasi restoran)



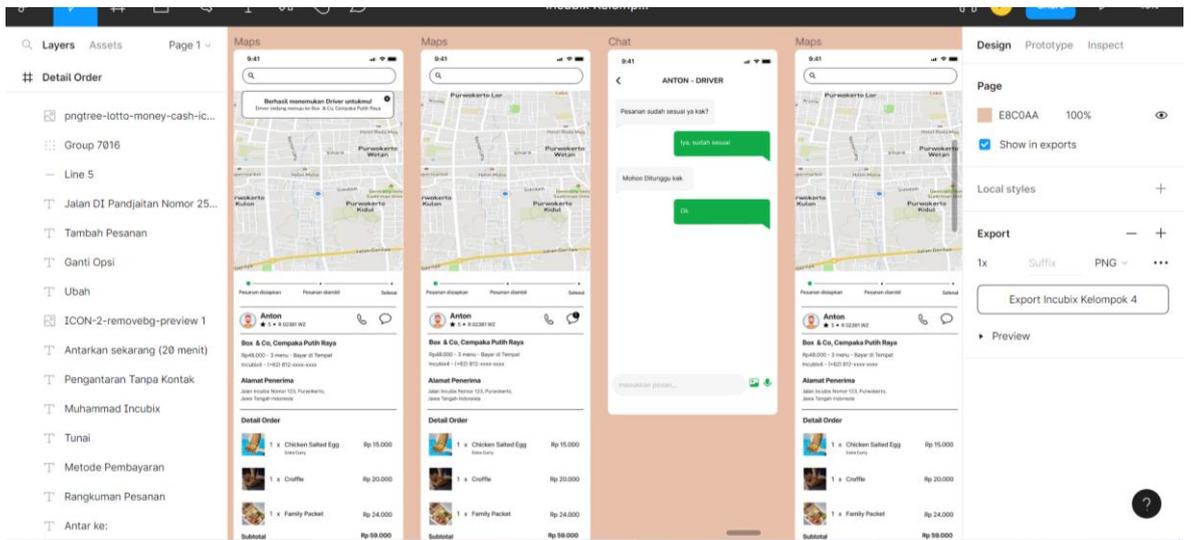
Gambar 9 (Tampilan Add Pemesanan makanan)



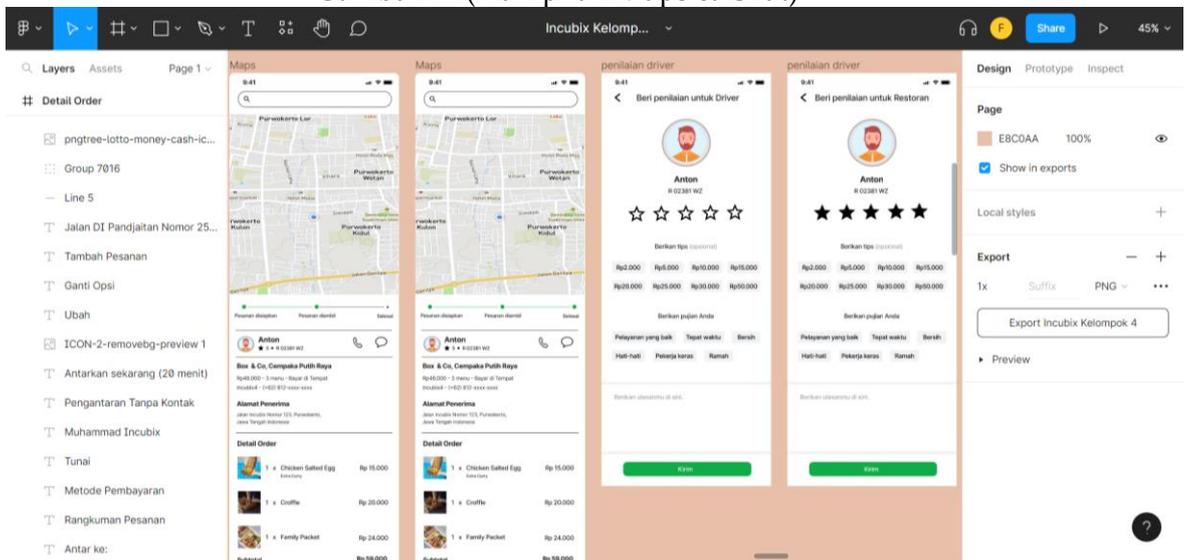
Gambar 10 (Tampilan detail Order)



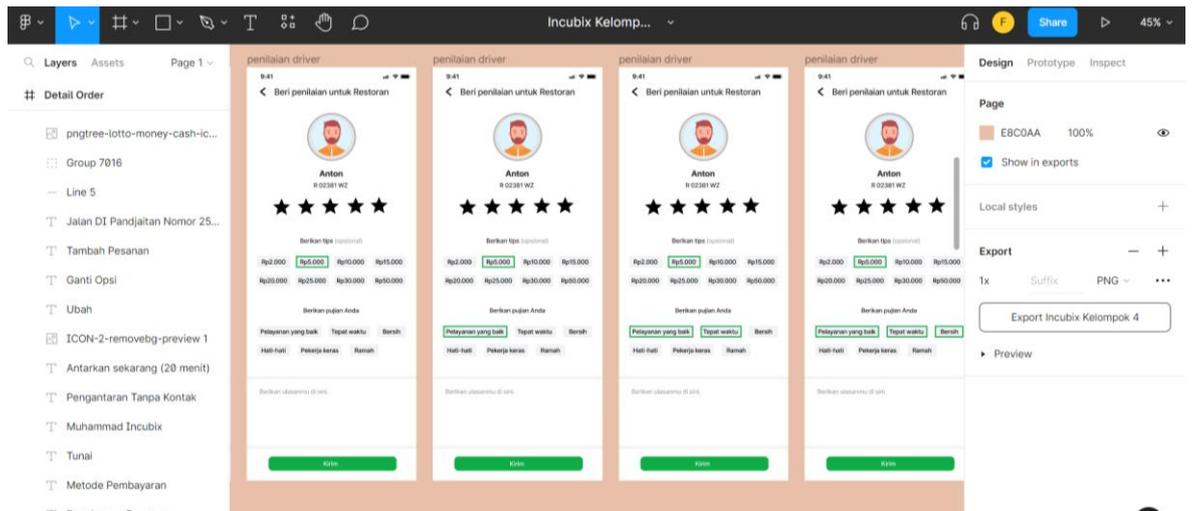
Gambar 11 (Tampilan alamat & Metode pembayaran)



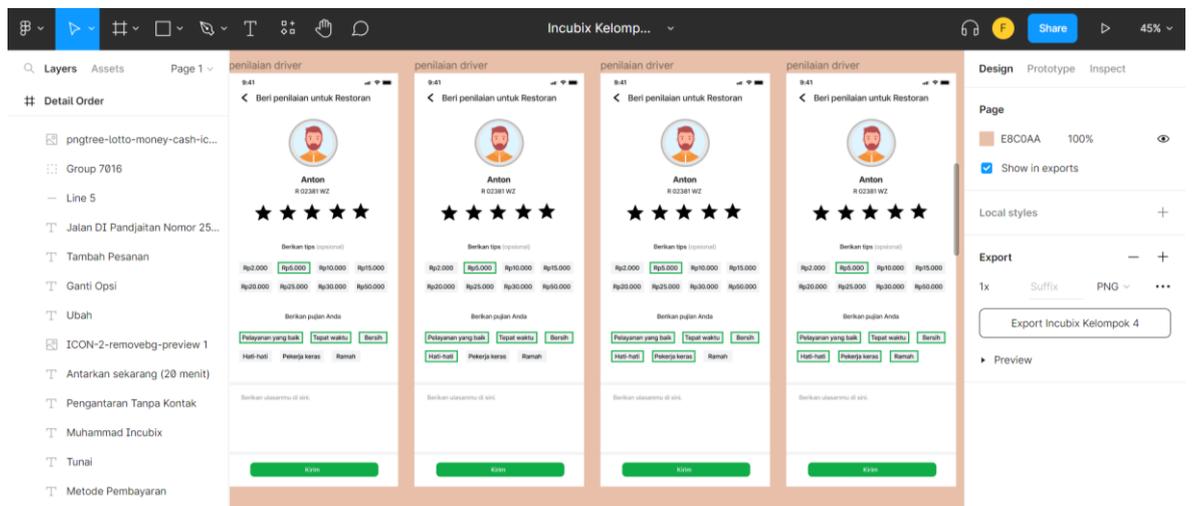
Gambar 12 ( Tampilan Maps & Chat)



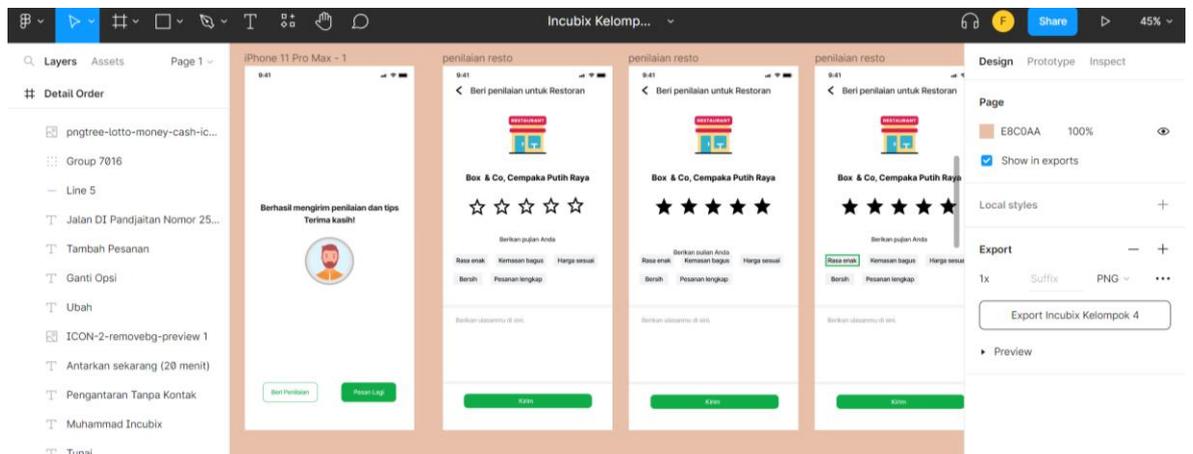
Gambar 13 ( Tampilan Maps & Penilaian Driver)



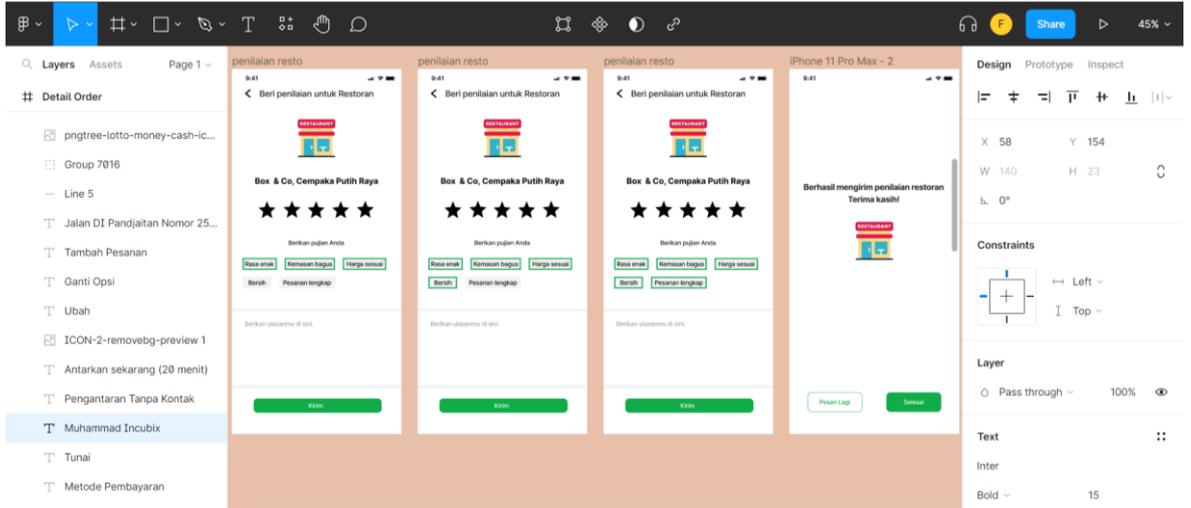
Gambar 14 (Tampilan Penilaian driver)



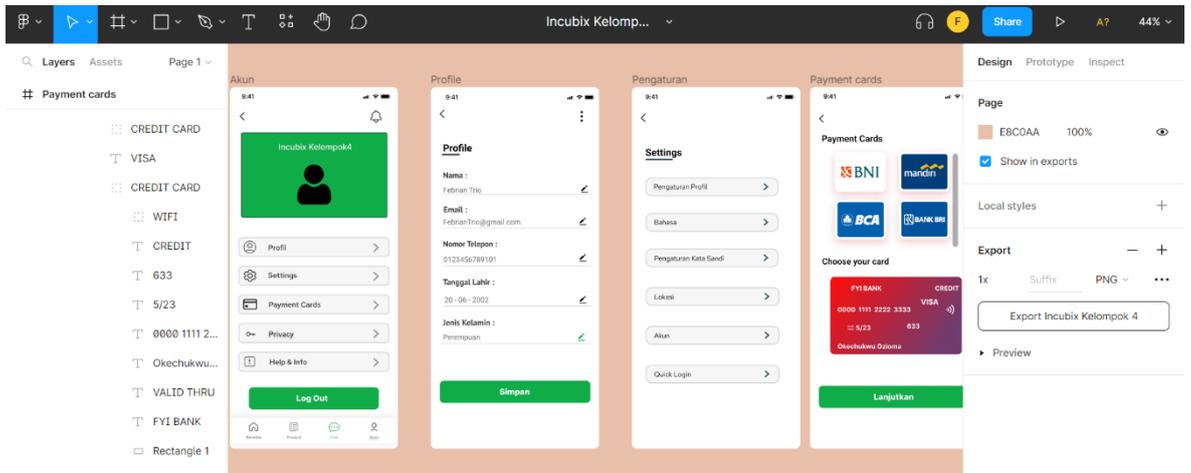
Gambar 15 (Tampilan Penilaian Driver)



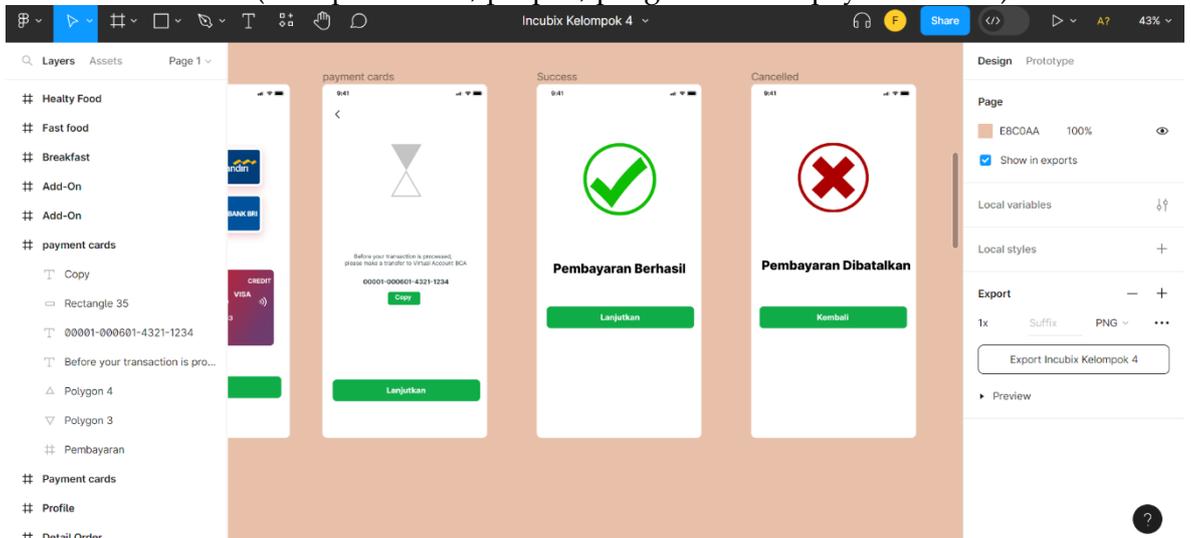
Gambar 16 (Tampilan penilaian resturant)



Gambar 17 ( Tampilan penilaian restrurant)



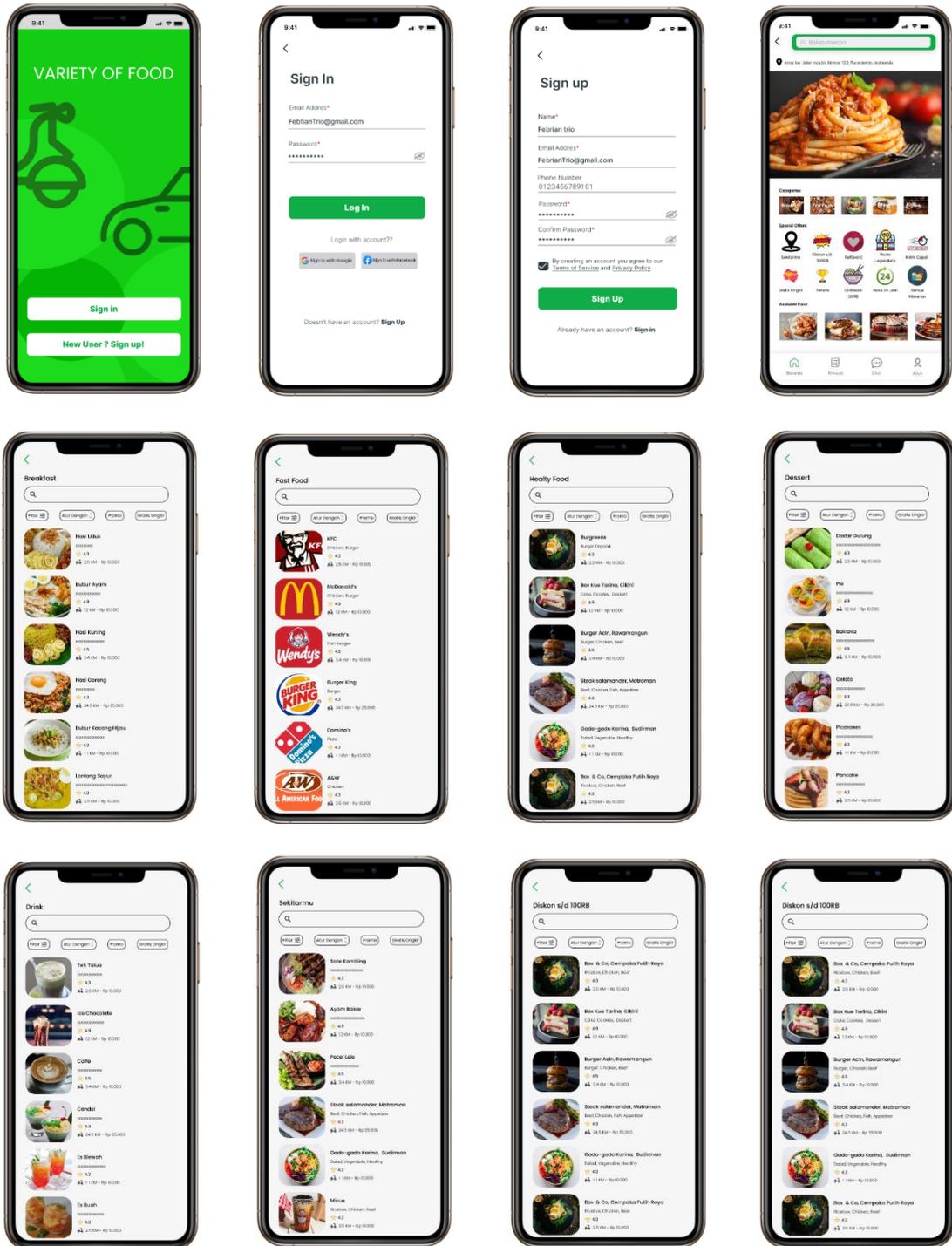
Gambar 18 ( Tampilan akun, propile, pengaturan dan payment Card)

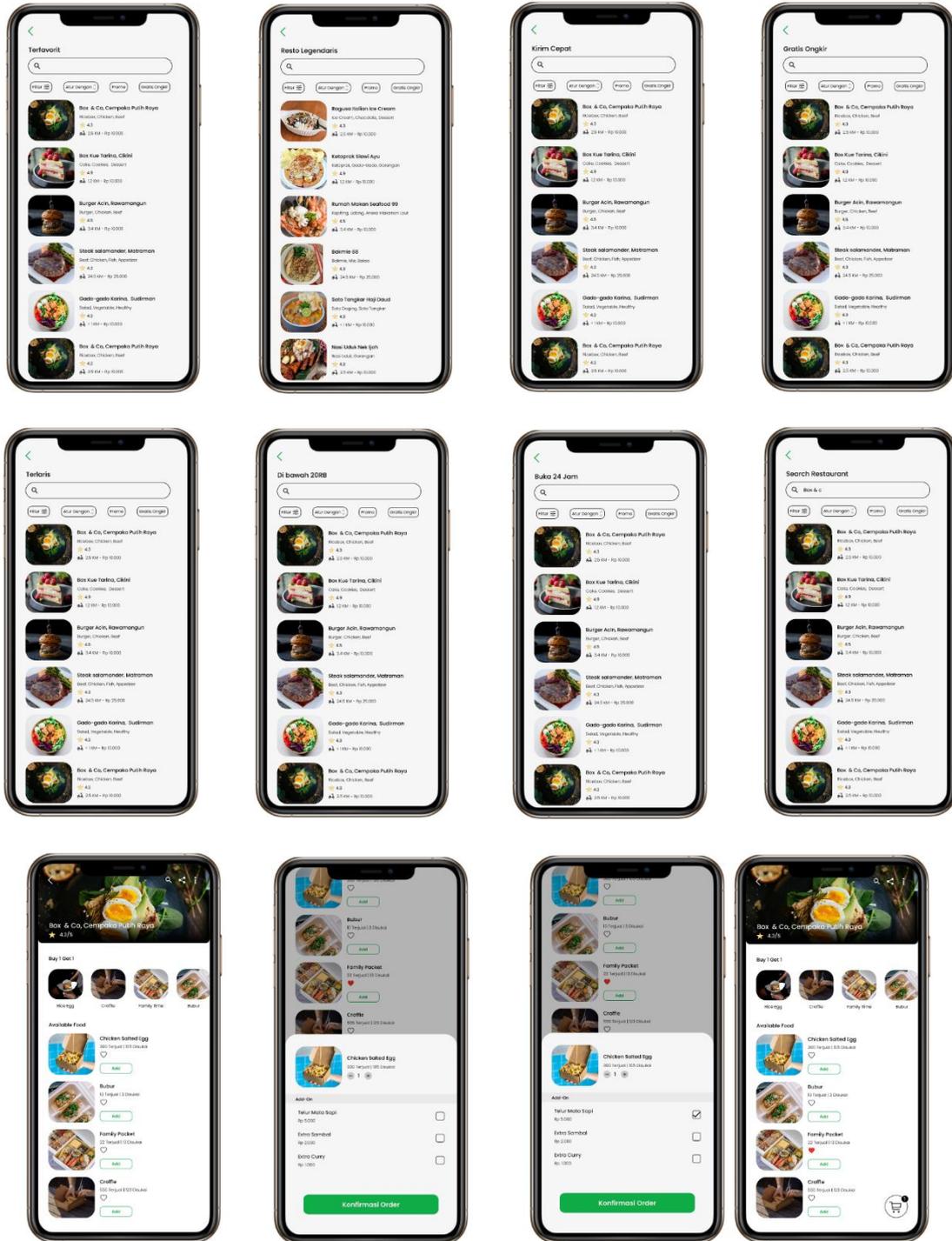


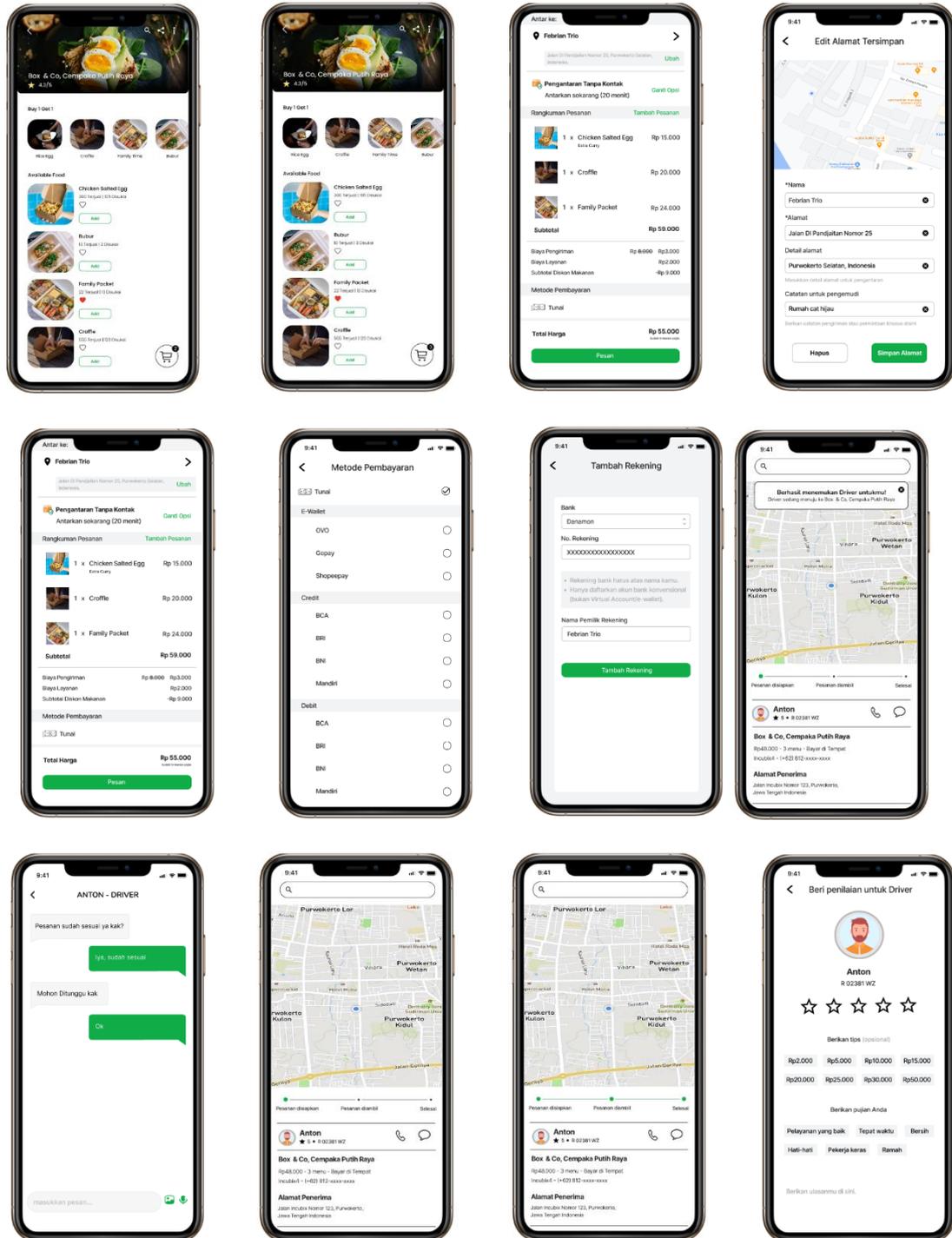
Gambar 19 (Tampilan Payment card, pembayaran sukses, Pembayaran dibatalkan)

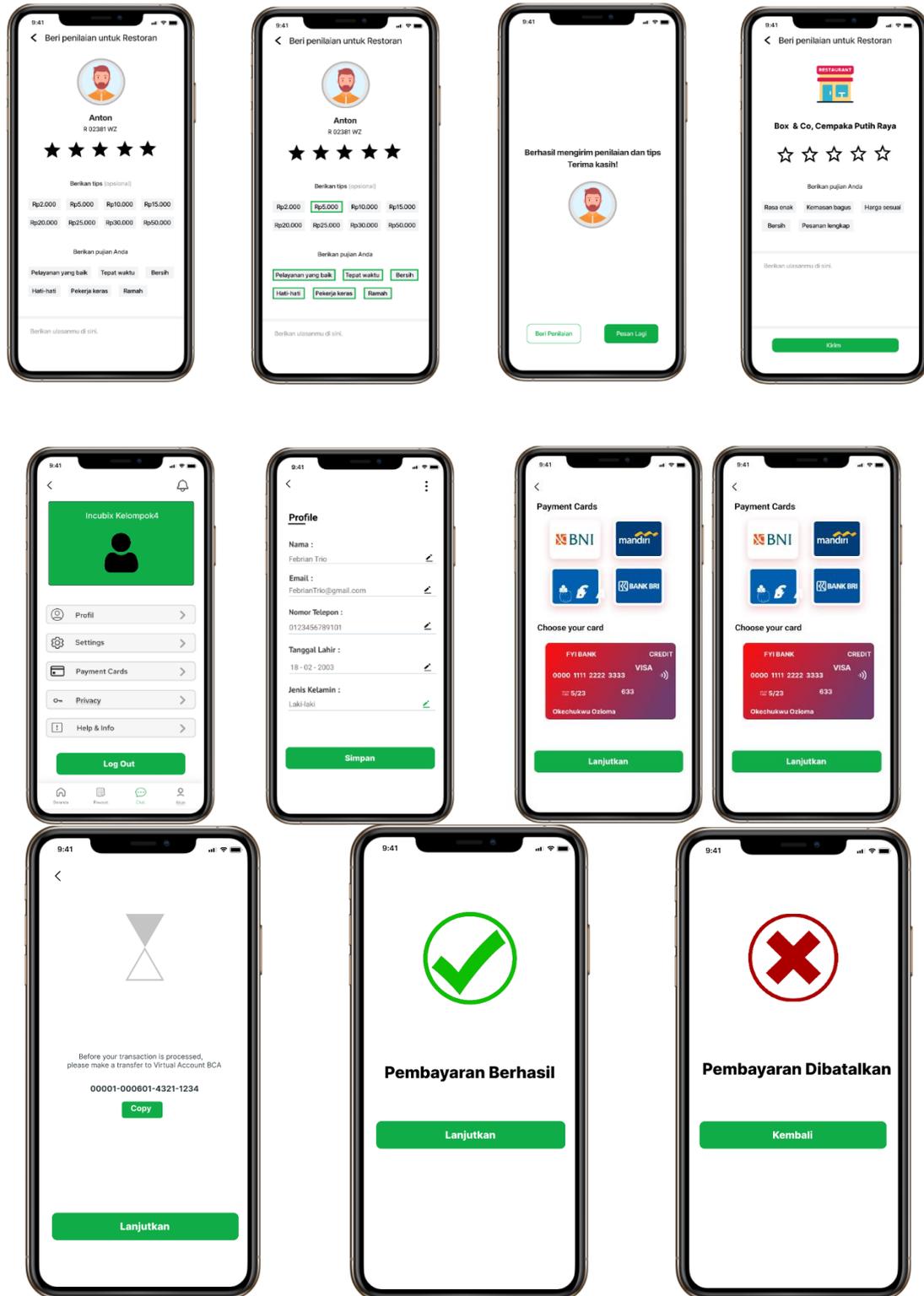
### 1.8. Hasil Tampilan Menggunakan Smartphone

Berikut ini adalah hasil desain aplikasi Variety Off Food yang telah dibuat, dapat dilihat pada gambar dibawah ini









Gambar 20 (Tampilan desain pada Smartphone)

## Pengujian Sistem

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 bisa dilihat dibawah ini:

Tabel 1. Hasil pengujian Blackbox testing

| Skenario Pengujian   | Hasil yang diiharapkan  | Hasil Pengujian        | status |
|--|---|------------------------|--------|
| Email dan password tidak diisi, kemudian klik tombol Login             | Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Login gagal, mohon periksa username email dan password anda". | Sesuai yang diharapkan | Valid  |
| Mengisi email dan password tidak diisi, kemudian klik login            | Sistem akan menolak akses user dengan menampilkan "Login gagal mohon cek email dan password anda".            | Sesuai yang diharapkan | Valid  |
| Email tidak diisi dan password diisi, kemudian klik login              | Sistem akan menolak akses user dengan menampilkan "Login gagal mohon cek email dan password anda".            | Sesuai yang diharapkan | valid  |
| Mengisi email dan password yang salah, kemudian klik tombol Login      | Sistem akan menolak akses user dengan menampilkan "Login gagal mohon cek email dan password anda".            | Sesuai yang diharapkan | Valid  |
| 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  |

Tabel 2 : Presentase Pengujian blackbox testing

| Status pengujian | Frekuensi | Jumlah pengujian | Presentase |
|------------------|-----------|------------------|------------|
| Valid            | 5         | 5                | 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.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uraian diatas serta perancangan dan impementasi desain UI/UX pada aplikasi VARIETY OFF FOOD, 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 Variety Off Food serta perancangan dan implementasi UI/UX prototype aplikasi Variety Off Food, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Variety Off Food berjalan dengan baik 100 % dan tidak ada cacat. Platform Figma untuk pengeditan desain website dapat dimanfaatkan untuk merancang tampilan aplikasi "Variety Off Food" dengan antarmuka pengguna yang menarik, elegan, minimalis, dan juga kekinian. Dari penelitian ini menghasilkan sebuah prototype aplikasi Variety Off Food yang compatible dengan perangkat mobile.

### **Daftar Pustaka**

- 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.
- Landa, R. (2012). *Essential graphic design solutions*. Cengage Learning.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208-219.
- Nurdyansyah, N. (2017). Sumber daya dalam teknologi pendidikan. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Suryaningsih, S., Riandika, Y. A., Hasanah, A. N., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20-29.
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX design web-based learning application using design thinking method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18-27.
- 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.

- Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes. Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia, 7–18.
- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface* (R. Elliot (ed.)). Robert Ipsen.
- 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.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan evaluasi user interface aplikasi smart grid berbasis mobile application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 7(2), 150-157.
- Puspita, R. (2020). *Pengembangan prototipe aplikasi community aggregator beskem dengan pendekatan ucd menggunakan balsamiq mockup dan FIGMA (studi kasus: PT Mozaik Bintang Persada)* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Syafi'i, M. (2021). *TA: Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan pada UKM MNDecoratation Menggunakan Metode LEAN UX* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 6(2), 152-173.
- Nisah, A. K., & Ajie, H. (2021). Perancangan berbasis User Experience pada Modul Admin Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Jakarta. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 5(2), 56-64.