

PERANCANGAN UI/UX PADA WEB E-COMMERCE 'BUT FIRST COFFEE' MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

Ulfa Amelia¹, Muhammad Luqmanul Hakiem², Wisnu Saputra³, R Wisnu Prio Pamungkas⁴

[#] Program studi Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Jalan Raya Perjuangan No 81, Bekasi Utara, 17121, Indonesia

1202110715110@mhs.ubharajaya.ac.id 202110715174@mhs.ubharajaya.ac.id

302110715005@mhs.ubharajaya.ac.id [4wisnu.prio@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:wisnu.prio@dsn.ubharajaya.ac.id)

Abstract

Technological developments have driven the growth of e-commerce significantly, drastically changing the way people shop. In this context, user experience (UI/UX) plays a key role in attracting customers and increasing conversions. This research aims to design an effective UI/UX for the "But First Coffee" e-commerce website using the Figma application. The design method used is a user-based approach, which includes data collection, user needs analysis, and feedback-based design iteration. The result is a UI/UX design that takes user needs into account, facilitates easy navigation, and features engaging visual elements to enhance user experience and strengthen brand identity. This research makes a practical contribution to the development of attractive and functional e-commerce websites, and illustrates the important role of design applications such as Figma in the design process.

Article History

Submitted: 26 Mei 2024

Accepted: 28 Mei 2024

Published: 9 June 2024

Key Words

Figma App;
Interfaces; Mobile
Application;
Prototype Design;
Sales Service

Abstrak

Perkembangan teknologi telah mendorong pertumbuhan e-commerce secara signifikan, mengubah cara orang berbelanja secara drastis. Dalam konteks ini, pengalaman pengguna (UI/UX) memainkan peran kunci dalam menarik pelanggan dan meningkatkan konversi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX yang efektif untuk situs web e-commerce "But First Coffee" menggunakan aplikasi Figma. Metode desain yang digunakan adalah pendekatan berbasis pengguna, yang mencakup pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, dan iterasi desain berbasis umpan balik. Hasilnya adalah desain UI/UX yang memperhatikan kebutuhan pengguna, memfasilitasi navigasi yang mudah, serta menonjolkan elemen visual yang menarik untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat identitas merek. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan situs web e-commerce yang menarik dan fungsional, serta menggambarkan peran penting aplikasi desain seperti Figma dalam proses perancangan.

Sejarah Artikel

Submitted: 26 Mei 2024

Accepted: 28 Mei 2024

Published: 9 June 2024

Kata Kunci

Aplikasi Figma; Aplikasi
Mobile; Interface;
Layanan Penjualan;
Perancangan Prototype

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah lanskap perdagangan secara menyeluruh, dengan e-commerce menjadi salah satu bentuk perdagangan yang paling dipengaruhi. Dengan semakin banyaknya orang yang beralih ke belanja online, pengalaman pengguna (UI/UX) dalam situs web e-commerce menjadi krusial dalam menarik perhatian dan mempertahankan pelanggan[1]. Dalam konteks ini, desain UI/UX yang efektif dapat menjadi faktor penentu keberhasilan sebuah platform e-commerce. Salah satu contoh yang menarik adalah web e-commerce "But First Coffee", yang menyediakan berbagai produk berkualitas terkait kopi. Dalam upaya untuk meningkatkan pengalaman pengguna di platform tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX menggunakan aplikasi desain seperti Figma[2]. Merancang sebuah situs web e-commerce tidak sekadar tentang menyajikan produk dan proses transaksi kepada pelanggan [3]. Lebih dari itu, desain UI/UX harus

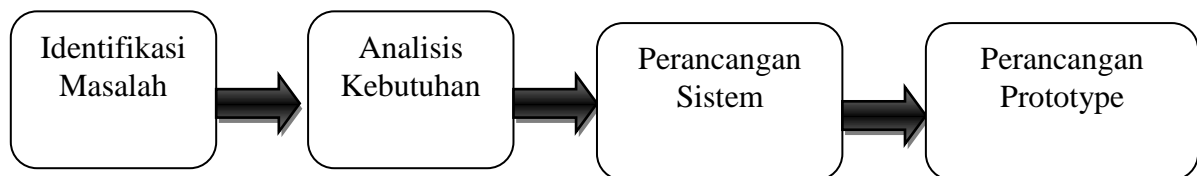
mampu membangun hubungan yang kuat antara pelanggan dengan merek, menciptakan pengalaman yang intuitif dan menyenangkan selama interaksi dengan situs tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya akan berfokus pada aspek visual dari desain, tetapi juga akan memperhatikan aspek fungsional dan psikologis dari pengalaman pengguna.

Penerapan aplikasi desain seperti Figma menjadi penting dalam merancang UI/UX yang memenuhi standar tinggi. Figma memberikan fleksibilitas dan kolaborasi yang diperlukan dalam proses desain, memungkinkan desainer untuk menguji dan mengiterasikan konsep dengan cepat serta efisien. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan desain yang menarik dan berfungsi dengan baik, tetapi juga untuk mengeksplorasi potensi aplikasi desain modern dalam konteks perancangan situs web e-commerce yang kompetitif[4].

METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian menjelaskan tentang Teknik pengumpulan apa saja yang digunakan untuk Menyusun penelitian ini, sebagai berikut

1. Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

a. Identifikasi Masalah

Masih banyak ditemukan kendala dalam penjualan kepada customer, seperti lama nya mendaftarkan akun bagi yang baru berkunjung ke coffe shop.

b. Analisis Kebutuhan

Semua kebutuhan sistem disusun dengan cermat pada langkah ini sesuai dengan kebutuhan

c. Perancangan Sistem

Untuk mengembangkan sistem penjualan coffe shop, penulis menggunakan *UML (Unified Modelling Language)* yang didalamnya terdapat *Flowchart*.

d. Perancangan Prototype

Perancangan Prototype menggunakan alat figma untuk desain situs web dan aplikasi [2].

2. Metode Prototype

Metode Prototype adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang melibatkan pembuatan model awal atau prototipe dari sistem yang akan dikembangkan. Prototipe ini biasanya dibuat untuk menggambarkan fitur-fitur utama dan fungsionalitas yang direncanakan dalam perangkat lunak tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada para pengembang dan pemangku kepentingan tentang apa yang seharusnya dihasilkan oleh sistem akhir [1].

3. Figma

Figma adalah sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang digunakan untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk berbagai jenis produk digital,

termasuk aplikasi mobile, situs web, dan produk perangkat lunak lainnya. Aplikasi ini sangat populer di kalangan desainer UI/UX karena fitur-fitur kolaborasi dan kemampuannya untuk bekerja secara real-time di lingkungan yang terhubung secara online [5].

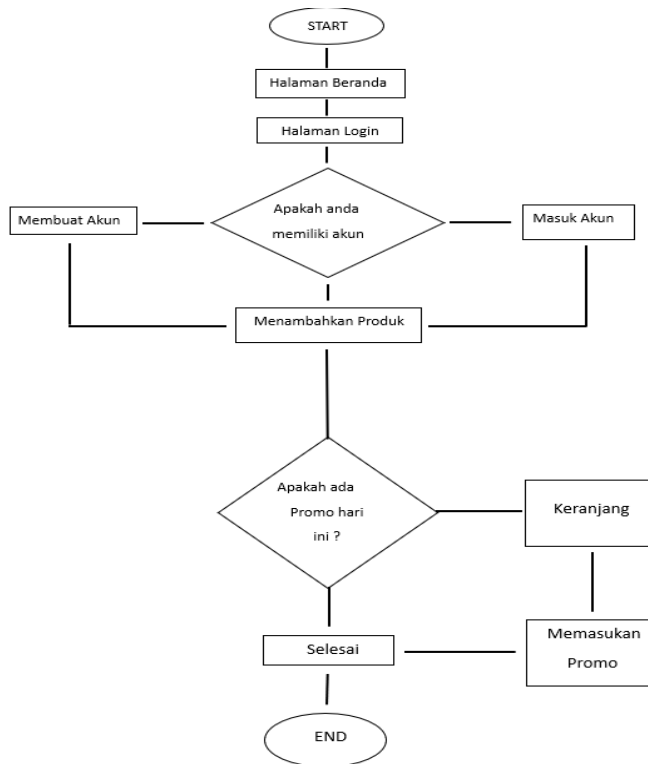
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dari pembuatan desain menggunakan aplikasi editing figma, membuat tampilan pendaftaran akun, membuat gambar ilustrasi, background, memasukan logo, membuat text, membuat tombol hingga proses prototyping pada aplikasi ini

1. Specify User Requirement

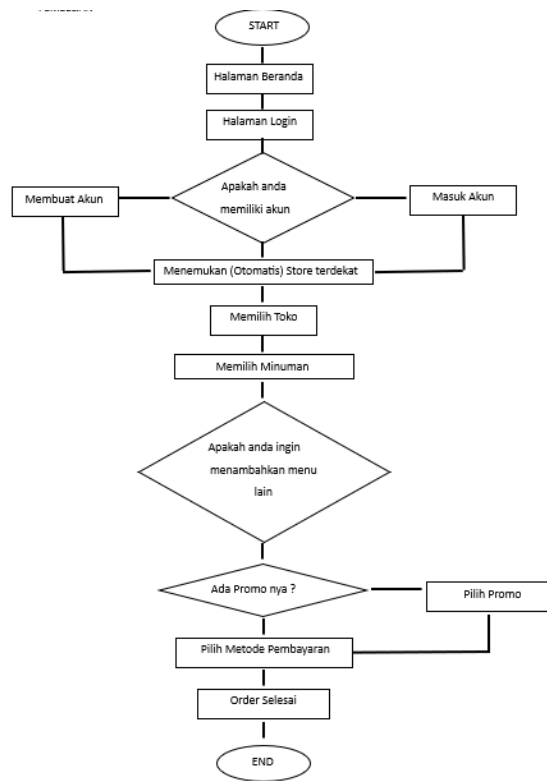
Pada bagian ini Pada bagian ini setelah peneliti mendapatkan profil calon pengguna dan informasi yang dibutuhkan, dilanjutkan dengan menentukan kebutuhan pengguna yang mana akan dibuat menjadi user flow [6].

a. Flowchat Penjual



Gambar 2. Flowchat Penjual

b. Flowchat Pembelian



Gambar 3. Flowchart Pembelian

2. Desain Solutions

Pada tahap ini setelah mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna, dibuatlah sebuah solusi yaitu pembuatan aplikasi But First Coffe. But First Coffe merupakan aplikasi website pemesanan pada seluruh coffee shop hadir dalam bentuk dan fitur yang lebih memudahkan pengguna[7]. Dengan dilengkapi menu utama checkout, home list coffee, chart pemesanan, chatting group atau personal, booking atau reservasi tempat ini menjadi daya tarik khusus bagi aplikasi ini. Kesesuaian antara jenis orderan/penjualan dengan aplikasi ini menjadi salah satu kemenarikan lainnya dibanding marketplace lain yang sudah ada. Pengguna dapat secara khusus memilih tempat coffee shop untuk pembelian kopi[8]. Selain itu aplikasi But Firts Coffe ini memiliki fitur chat dan jika dikembangkan lebih lanjut dapat menjadi komunitas bagi para pecinta kopi. Seperti yang telah disinggung pada pembahasan sebelumnya, aplikasi ini didesain untuk dapat bersaing secara harga dan kenyamanan pengguna. Dimulai dari pembuatan harga yang bervariasi dan pas untuk kantong pelajar dan keuntungan yang dipakai pada aplikasi ini hanya 1% dari setiap item penjualan[7].

Beberapa hal yang didukung oleh UI/UX adalah menjadikan:

1. Peningkatan Pengalaman Pengguna (UX)

Dalam penelitian yang dilakukan, penggunaan aplikasi Figma sangat krusial untuk merancang sebuah UI/UX yang efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna. Mengimplementasikan metode desain berbasis pengguna yang meliputi pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, dan

iterasi desain berbasis umpan balik. Hal ini menunjukkan pentingnya proses desain yang iteratif dan berfokus pada pengguna untuk meningkatkan UX di platform e-commerce [9].

2. Estetika dan Tampilan (UI)

Desain antarmuka pengguna yang dikembangkan memperlihatkan pengaruh signifikan terhadap tingkat konversi di situs e-commerce. Dengan mengutamakan estetika dan tampilan visual yang menarik, penelitian ini berhasil menunjukkan bagaimana UI yang efektif dapat meningkatkan kepercayaan dan keterlibatan pengguna. Aspek visual seperti warna, layout, dan interaksi grafis yang dirancang dengan baik mampu menciptakan perasaan yang menyenangkan bagi pengguna, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan konversi [10].

3. Kemudahan Akses (Accessibility)

Pentingnya memastikan situs web yang dapat diakses oleh semua pengguna tidak boleh diabaikan. Mengintegrasikan aksesibilitas dalam UI/UX berarti situs web harus mudah digunakan oleh orang dengan berbagai tingkat kemampuan, seperti melalui penggunaan kontras warna yang baik, navigasi yang mudah, dan antarmuka yang responsif. Ini membantu memastikan bahwa semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau sensorik, dapat berinteraksi dengan situs dengan mudah [11].

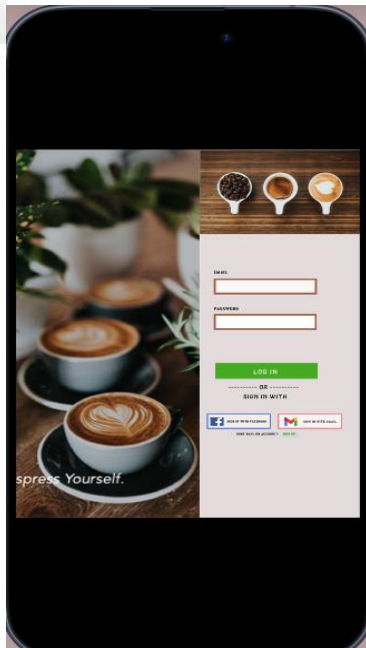
4. Konsistensi dan Kejelasan

Konsistensi dalam UI/UX, seperti yang diimplementasikan melalui desain Figma, membantu pengguna memahami dan berinteraksi dengan situs lebih efektif. Menggunakan elemen desain yang konsisten di seluruh halaman tidak hanya memperkuat identitas merek tetapi juga meningkatkan kejelasan navigasi. Ini meminimalkan kebingungan dan meningkatkan keefektifan komunikasi visual dalam situs e-commerce, yang penting untuk mempertahankan pengguna [12].

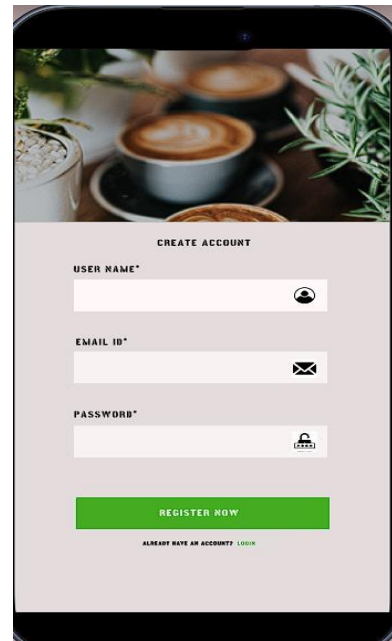
5. Optimasi Konversi

Dalam penelitian Anda, Anda telah menunjukkan bagaimana UI/UX yang dirancang dengan baik dapat mengoptimalkan tingkat konversi. Melalui penggunaan Figma dan prototyping, Dapat menguji berbagai desain untuk menentukan yang paling efektif dalam menarik dan mempertahankan pelanggan. Fokus pada penyederhanaan proses seperti pendaftaran akun dan transaksi pembelian, serta memastikan bahwa desain intuitif dan menyenangkan bagi pengguna, adalah kunci untuk meningkatkan konversi [13].

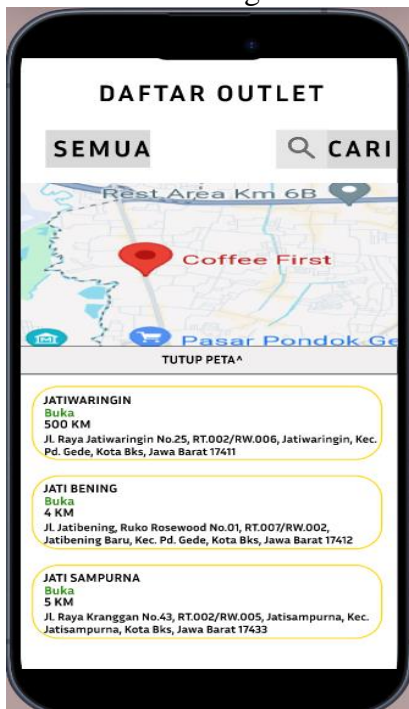
3. Desain Interface



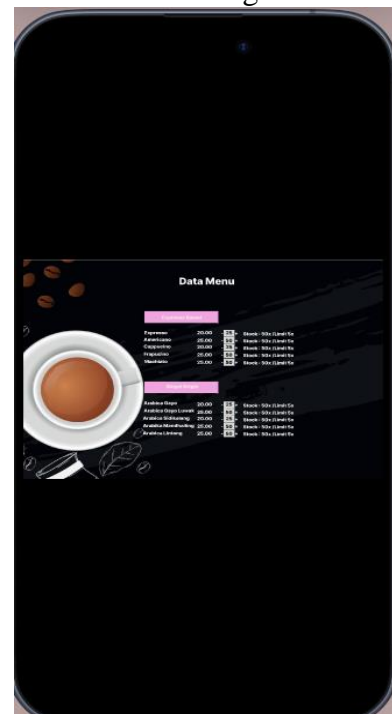
Gambar 5. Login



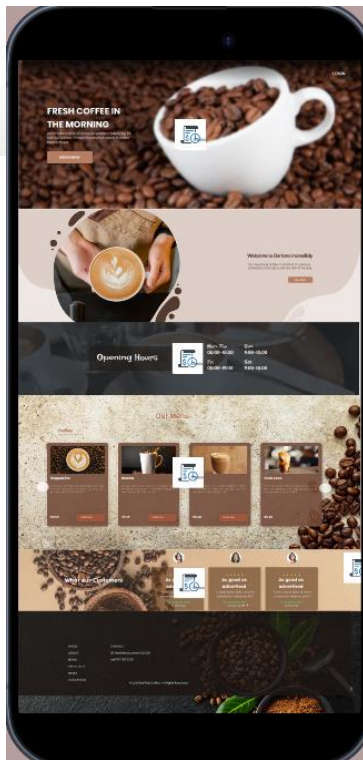
Gambar 6. Reregistrasi



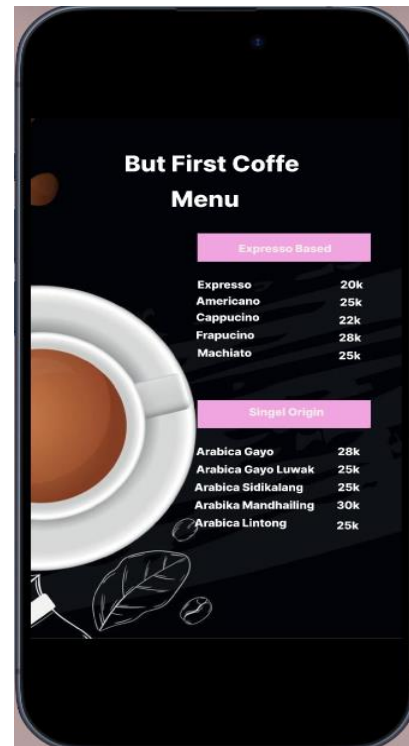
Gambar 7. Daftar Outlet



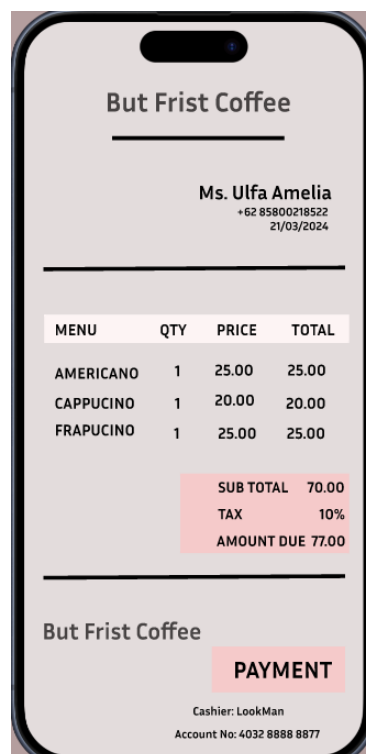
Gambar 8. Data Menu



Gambar 9. Katalog



Gambar 10. Menu



Gambar 11. Cek Out / Payment

Pada poin lima dan enam terdapat fitur untuk pembuatan akun bagi pengguna dan pemilik kafe, pada poin tujuh dan delapan terdapat home list coffee baik dari segi pengguna juga segi pemilik kafe, pada poin Sembilan terdapat daftar outlet, pada poin sepuluh terdapat restok barang yang dilakukan oleh pemlik, pada poin sebelas terdapat fitur keranjang untuk pemesanan kopi telah dilakukan oleh pengguna maupun pemilik kafe, serta pada terdapat fitur checkout dari pemesanan yang telah dipilih.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan perancangan prototype interface, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini berupa rancangan prototype tampilan layanan penjualan berbasis website pada aplikasi “But First Coffe”, Desain UI/UX yang telah dibuat digunakan untuk mempermudah para pengguna dalam menjalankan sistem aplikasi mobile yang tentunya *user friendly* dan memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi bagi para pengguna, dimana hanya dengan mengoprasikan ponsel penjual dan pembeli sudah dapat melakukan proses transaksi jual beli, tanpa harus bertemu secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Y. Descania, “Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Antrian Online Di Kementrian Atr/Bpn Kab. Sukabumi,” *Indexia*, vol. 5, no. 01, p. 1, 2023, doi: 10.30587/indexia.v5i01.5165.
- [2] A. Najib *et al.*, “Implementasi Desain Sistem Informasi Pelayanan pada Dukcapil Berbasis Website Menggunakan Figma,” *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 4, no. 2, pp. 80–98, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal-ibik57.ac.id/index.php/junsibi/article/view/871>
- [3] Y. A. D. Budi Harto, Arief Yanti Rukmana, Yoseb Boari, Tiarlin Lavida Rahel, Muhamad Rusliyadi, Dasril Aldi, Poniah Juliawati, *Wirausaha Bidang Teknologi Informasi: Peluang usaha dalam meyongsong era society 5.0*, no. December. 2023.
- [4] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya,” *J. Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [5] M. Suparman *et al.*, “Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0,” *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no. 6, pp. 552–555, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191#:~:text=Figma adalah salah satu tools,pelaksanaan PKM berbagai desain lainnya>
- [6] R. Fandiansyah, A. Firdaus, F. B. Santoso, I. R. Albar, and L. Restu, “Dukungan Metode Waterfall Dalam Merancang Sistem Informasi Pembayaran UKT Universitas Bhayangkara Jakarta Raya,” pp. 7–16, 2024.
- [7] E. Aryani, Y. Zanaria, and A. Kurniawan, “Analisis Perkembangan Coffee Shop Sebagai Salah Satu Peranan Umkm Di Kota Metro,” *J. Akunt. Akt.*, vol. 3, no. 2, pp. 139–145, 2022, doi: 10.24127/akuntansi.v3i2.3039.
- [8] H. Sihombing, “Analisis Kualitas Pelayanan Pada Coffee Shop Hotel Pangeran Pekanbaru,” 2013.
- [9] T. L. Basinung and K. Yuliawan, “Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Indah Nabire Menggunakan Metode Spiral,” *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 5, no. 1, pp. 89–93, 2023, doi: 10.24076/joism.2023v5i1.1122.
- [10] Ratih Alifah Putri, W. Murwonugroho, and S. Dharsono, “KONTRIBUSI ESENSI DAN

- ESTETIKA USER INTERFACE TERHADAP USER EXPERIENCE DALAM VIRTUAL EXHIBITION: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW,” *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 6, no. 1, pp. 95–108, Dec. 2023, doi: 10.25105/jsrr.v6i1.15195.
- [11] S. Adam and Y. Pernando, “Analisis Usability dan Aksesibilitas Desain UI / UX Aplikasi HIMAKOM Universitas Universal Menggunakan System Usability Scale,” vol. 4, no. 5, pp. 2389–2397, 2024, doi: <https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1479>.
- [12] W. Li, Y. Zhou, S. Luo, and Y. Dong, “Design Factors to Improve the Consistency and Sustainable User Experience of Responsive Interface Design,” *Sustain.*, vol. 14, no. 15, pp. 1–26, 2022, doi: 10.3390/su14159131.
- [13] R. Khalida and R. W. P. Pamungkas, “Enhancing Usability of the Academic Information System at Bhayangkara University: A Design Thinking and System Usability Approach,” *PIKSEL Penelit. Ilmu Komput. Sist. Embed. Log.*, vol. 11, no. 2, pp. 373–382, 2023, doi: 10.33558/piksel.v11i2.7239.