

p-ISSN 2745-5807
e-ISSN 2747-0288

WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design

WARNARUPA | Vol. 5 | No. 1 | Page 1 - 92 | Oktober 2024



Published By
PARINKRAF

Universitas Muhammadiyah Tangerang

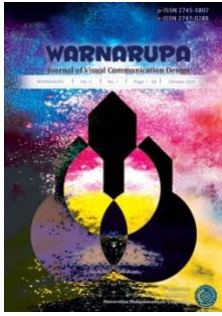


WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

Daftar Isi (Table Of Content)

Demo Penggunaan Fitur Artificial Intelliegence (AI) Dalam Teknik Produksi Visual Effect Pada Film Pendek “Getaway” Heri Wijayanto, Ahmad Adam Junior	1 - 20
Perancangan Film Pendek “Kembali” Mengenai Pentingnya Komunikasi Interpersonal Seorang Anak Dan Ayahnya Heri Wijayanto, Adham Ajie Pangestu	21 - 33
Perancangan Buku Teknik Ilustrasi “Dark Art” Sebagai Media Edukasi Program Studi Desain Komunikasi Visual Widya Oktary Setiawardhani, Ikhwanul Zuhri	34 - 54
Perancangan Prototipe UI/UX Pada Pemesanan Menu Di Kedai Kopi Rumiko Berbasis Mobile Microsite Dewi Intan Kurnia, Muhamad Santoso	34 - 74
Perancangan Kampanye Sosial Bertema Pertempuran 10 November 1945 Dengan Media Board Game Aliyah, Very Setiawan	74 - 92



WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA>

PERANCANGAN PROTOTIPE UI/UX PADA PEMESANAN MENU DI KEDAI KOPI RUMIKO BERBASIS MOBILE MICROSITE

Dewi Intan Kurnia¹, Muhamad Santoso²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif
Universitas Muhammadiyah Tangerang

dewii.notifikasi@gmail.com¹, muhammadsantoso7682@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) yang efektif pada prototipe pemesanan kedai kopi Rumiko berbasis mobile microsite, dengan fokus pada peningkatan pengalaman pengguna (UX) dan penerapan prinsip gestalt. Penelitian ini bermanfaat bagi penulis dalam meningkatkan keterampilan dan wawasan, serta menjadi referensi akademis atau ilmiah. Bagi perusahaan, hasil penelitian atau temuan ini dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mendukung strategi promosi. Metodologi penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan buyer persona. Hasil dari penelitian ini berupa perancangan prototipe UI/UX dengan menggunakan software figma. Adapun halaman yang tersedia seperti halaman login, beranda, profil, edit profil, riwayat pemesanan, produk, keranjang, pembayaran, dan coffee trivia. Dilihat dari halaman yang tersedia dapat dilakukan beberapa flow seperti pemesanan produk dengan pembayarannya, edit profil, melihat riwayat pemesanan, melihat blog kopi atau coffee trivia, dan mengunjungi sosial media (instagram) kedai kopi Rumiko. Berdasarkan hasil dari perancangan prototipe UI/UX pada pemesanan di kedai kopi Rumiko dengan pendekatan gestalt tersebut diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang terjadi seperti antrian yang panjang dan tidak tersedianya meja ketika selesai memesan.

Kata Kunci: Gestalt, Menu, Mobile Microsite, Pemesanan, Prototipe, UI/UX

ABSTRACT

This study aims to design an effective user interface (UI) for a mobile microsite- based ordering prototype for Rumiko coffee shop, focusing on enhancing the user experience (UX) and applying gestalt principles. The study benefits the author by improving skills and knowledge, as well as serving as an academic or scientific reference. For the company, the findings of this research can enhance customer satisfaction and support promotional strategies. The research methodology used is qualitative, employing data collection techniques such as interviews, observations, and buyer persona analysis. The results of this study include the design of a UI/UX prototype using Figma software. The available pages include login, homepage, profile, edit profile, order history, products, cart, payment, and coffee trivia. These pages allow for several user flows, such as placing and paying for orders, editing profiles, viewing order history, reading coffee blogs or trivia, and visiting Rumiko coffee shop's social media (Instagram). The UI/UX prototype design for Rumiko coffee shop's ordering system, based on the gestalt approach, is expected to resolve issues like long queues and the unavailability of seating after ordering.

Keywords: *Gestalt, Menu, Mobile Microsite, Ordering, Prototipe, UI/UX*

PENDAHULUAN

Zaman era globalisasi dan urbanisasi yang semakin meningkat, industri Food and Beverage (F&B) tidak hanya mengalami pertumbuhan volume yang pesat namun juga mengalami perkembangan yang signifikan dalam hal kualitas, inovasi, dan diversifikasi produk. Kedai kopi, yang sering juga disebut kafe atau warung kopi, telah menjadi pusat penting dalam kehidupan sosial dan budaya yang penting di banyak belahan dunia.

Sebagai alat komunikasi dan pemasaran yang efektif, website tidak hanya dapat memperluas jangkauan kedai kopi, namun juga menyediakan platform untuk pemesanan yang nyaman bagi pelanggan untuk memesan. Mobile microsite berperan penting dalam memfasilitasi proses pemesanan di kedai kopi. Dengan menyediakan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang dioptimalkan untuk perangkat seluler, pelanggan dapat dengan mudah menelusuri menu, memesan minuman atau makanan, dan melakukan pembayaran secara online.

Dengan demikian, sesuai dengan penelitian ini yang berjudul "Perancangan Prototipe UI/UX Pada Pemesanan Menu Di Kedai Kopi Rumiko Berbasis Mobile Microsite" menjadi langkah penting untuk meningkatkan kepuasan pelanggan dan efisiensi proses pemesanan di kedai kopi tersebut

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana merancang prototipe antarmuka pengguna yang efektif pada pemesanan di kedai kopi Rumiko berbasis *mobile microsite*?
- Bagaimana mengoptimalkan pengalaman pengguna dalam perancangan pemesanan di kedai kopi Rumiko berbasis *mobile microsite*?
- Bagaimana menerapkan prinsip gestalt dalam desain antarmuka pengguna untuk meningkatkan kepuasan dan efisiensi pengguna dalam memesan di kedai kopi Rumiko?

TINJAUAN PUSTAKA

Desain

Desain merupakan kegiatan kreatif merencanakan dan merancang hal-hal fungsional yang belum ada sebelumnya dengan tujuan menambah nilai dan memecahkan masalah dengan cara yang bermanfaat bagi pengguna. Sedangkan menurut Astuti, desain adalah proses perancangan yang dimulai dari suatu ide gagasan atau permasalahan dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang diperoleh berdasarkan riset dan pemikiran manusia, (Tjandra & Yuwono, 2022).

Pengertian Antar Muka Pengguna dan Pengalaman Pengguna

Antarmuka Pengguna (UI) mengacu pada elemen visual dan interaksi yang digunakan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan digital. Ini mencakup desain grafis, tata letak, warna, ikon, tombol, dan elemen visual lainnya yang ada pada aplikasi atau situs web. Tujuan dari UI untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan menarik secara visual bagi pengguna. Pengalaman Pengguna (UX), di sisi lain, mencakup perasaan, persepsi, dan respon emosional pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan digital. UX mencakup aspek yang lebih luas seperti keseluruhan proses penggunaan, kenyamanan pengguna, kepuasan, dan kegunaan produk. UX bertujuan memberikan pengalaman positif, memuaskan, dan efisien kepada pengguna, (Hudaet al., 2023).

Mobile Microsite

Mobile mengacu pada aplikasi internet yang berjalan di smartphone atau perangkat seluler lainnya. Aplikasi mobile memungkinkan pengguna untuk dengan mudah terhubung ke layanan internet yang biasanya diakses melalui aplikasi internet pada PC atau perangkat portabel, Turban (2012).

Microsite (dalam bahasa Inggris) atau situs mikro adalah situs mini yang dibuat untuk bisnis tertentu. Tidak jarang situs mikro dibuat terpisah dari situs utama. Hal ini membuat situs mini menjadi lebih istimewa. Oleh karena itu, situs ini memiliki URL tersendiri yang terpisah dari halaman utama. Karena aplikasi microsite bersifat digital, hal tersebut menjadikan kaya akan fitur interaktif yang menekankan kolaborasi, interaksi, dan komunikasi, dengan fitur tambahan yang dapat membantu memotivasi pembelajaran dan mendukung rasa ingin tahu, (Nurfalah, 2023).

Mobile microsite adalah aplikasi internet yang dirancang khusus untuk diakses melalui perangkat seluler seperti smartphone atau perangkat mobile lainnya. Ini menggabungkan konsep situs mikro, yang menyediakan halaman web kecil dan terpisah dalam situs web utama, dengan fungsionalitas aplikasi seluler yang memungkinkan mengakses berbagai informasi dengan mudah.

Gestalt

Teori Gestalt menjelaskan proses kognitif dengan mengorganisasikan unsur-unsur menjadi satu kesatuan yang memperlihatkan hubungan, pola, atau persamaan. Teori Gestalt cenderung mereduksi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, Widjajanto (Safitri et al., 2021).

METODE

Penelitian yang dilakukan penulis dengan judul "Perancangan Prototipe Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna Pada Pemesanan Di Kedai Kopi Rumiko Berbasis Mobile Microsite Dengan Pendekatan Gestalt" akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang preferensi dan kebutuhan pengguna dalam desain antarmuka pengguna.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi: suatu pendekatan penelitian dimana peneliti mengamati secara langsung dan mencatat perilaku, interaksi, atau fenomena yang terjadi pada suatu lingkungan tertentu tanpa intervensi langsung. Observasi yang dilakukan penulis dengan mengamati setiap bagian secara langsung

datang ke kedai kopi Rumiko seperti interaksi pelanggan, penggunaan ruangan, jenis pesanan, dan pelayanan.

Wawancara: suatu pendekatan yang mengumpulkan data dan informasi dari individu maupun kelompok melalui interaksi tatap muka dan media komunikasi seperti telepon dan video. Kegiatan wawancara yang dilakukan penulis berupa datang langsung ke kedai kopi Rumiko dan bertanya ke salah satu pengunjung kedai.

Buyer persona: representasi dari karakteristik, kebutuhan, dan perilaku dari segmen pelanggan tertentu yang merupakan target pasar suatu produk atau layanan. Personaini dirancang berdasarkan data demografis, psikografis, preferensi, tujuan, tantangan, dan perilaku yang relevan dengan penggunaan produk atau layanan yang dituju.

RUMIKO
RUANG MINUM KOPI

Riyan
Karyawan Swasta

Seorang pegawai kantoran yang bekerja di weekday dengan kegemaran nongkrong dan minum kopi

Personal
27 | Serjana
Tangerang | Belum Menikah
ID/ENG | Rp 5.000.000

Kopi favorit
Fore | Kopi Kenangan
Jenji Jawa

Psikografis
Gaya Hidup
Menerapkan Gaya Hidup Yang Sempel Dan Sederhana Dengan Tetap Mempertimbangkan Penampilan
Kebiasaan
Gampang Terdistract Ketika Melakukan Kegiatan Atau Hilang Fokus
Minat/Hobi
Nongkrong, Bermain Game, & Olahraga

Terorganisir | Ramah | Kreatif
Kooperatif | Adaptif

Behavior / Perilaku
1. Suka Melihat Dan Bertransaksi Online Untuk Beberapa Kebutuhan
2. Sering Menggunakan Handphone Ketika Nongkrong
3. Pasti Datang Ke Coffee Shop Tiap Weekend

Problem / Masalah
Lama Antre Dan Terkadang Tidak Dapat Meja Karena Penuh

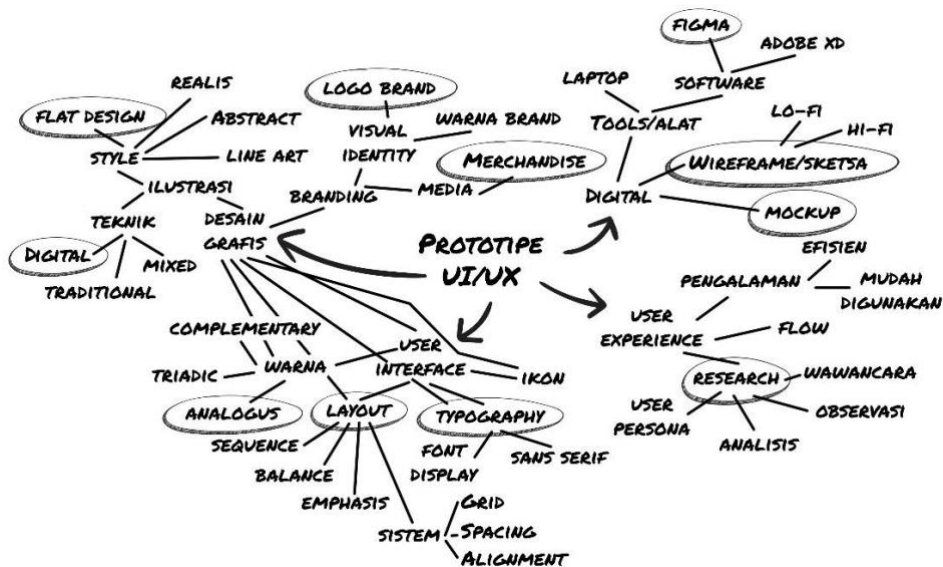
Needs / Kebutuhan
Memesan Kopi Dengan Praktis Tanpa Menunggu

Trivia
Datang Ke Coffee Shop
Bertransaksi Menggunakan HP
Bermain HP Ketika Nongkrong
Dipesankan Menu Oleh Orang Lain/ Temen/Pasangan
Pernah Memakai Coffee App
Pernah | Belum
Menggunakan Dompet Digital
Iya | Tidak | Terkadang
Memiliki HP Dengan Spek Canggih
Iya | Tidak | Cukup

menghasilkan solusi inovatif dan efektif untuk masalah yang telah didefinisikan																	
6. Mengerjakan proyek berupa prototipe berdasarkan hasil <i>brainstorming</i> dan Teknik yang ditentukan																	
7. Mengerjakan laporan penulisan terkait perancangan																	

Mind Mapping

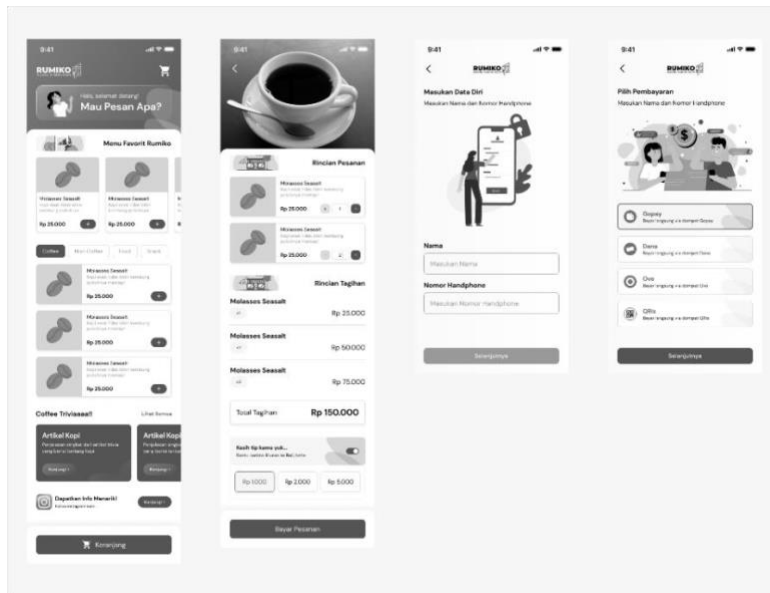
Penggunaan mindmap atau peta pikiran dalam perancangan sangat berguna untuk mengatur ide secara visual dan intuitif, memetakan proses, dan merencanakan langkah-langkah suatu proyek.



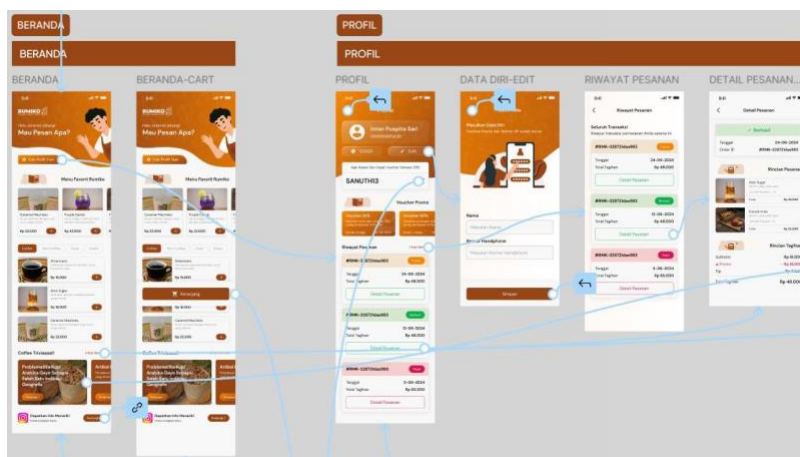
Konsep Komunikasi

Wireframe (Sketsa)

- *Wireframe Low Fidelity* (sketsa kasar): berupa beberapa halaman seperti halaman beranda, pemesanan, data diri, dan pembayaran.



- *Wireframe High Fidelity* (sketsa komprehensif): berupa lanjutan daripada sketsa kasar yang telah dibuat dengan penambahan detail dari antarmuka pengguna yang mendekati tampilan akhir dengan menyertakan elemendesain visual yang lengkap dan interaksi.



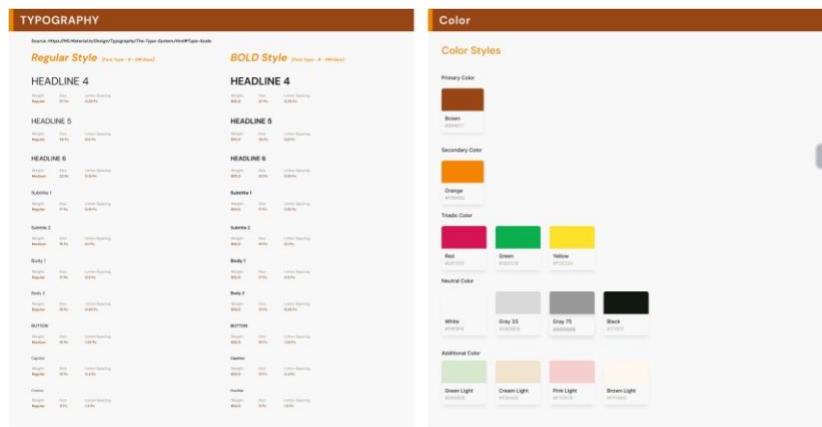
Supergraphic (Flat Illustration)

Supergraphic yang penulis gunakan berupa *flat illustration*, dimana hal ini termasuk elemen desain yang digunakan untuk meningkatkan estetika dan komunikasi visual dalam antarmuka pengguna atau perancangan.



Moodboard

Moodboard pada perancangan prototipe UI/UX berperan penting dalam mengkomunikasikan konsep desain, suasana, dan elemen visual yang akan digunakan.



Konsep Media Originalitas

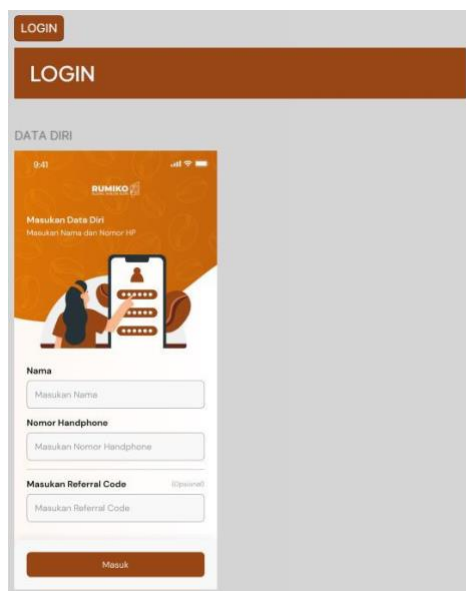
Adapun *output* dari konsep media yang penulis lakukan dalam perancangan berupaprototipe yang dibuat menggunakan aplikasi figma.



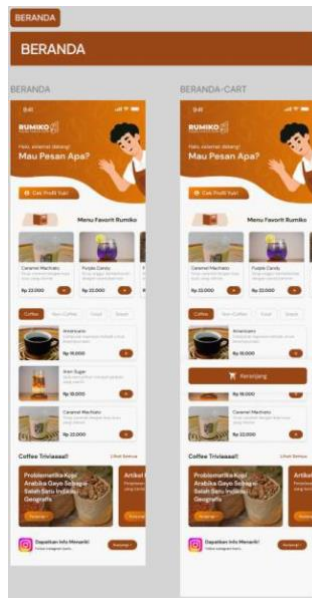
Prototipe yang dibuat pada aplikasi figma dalam merancang prototipe pemesanan menu di kedai kopi Rumiko ini memiliki beberapa bagian seperti wireframe atau sketsa, user persona, mockup, design system, dan bagian prototipennya itu sendiri.

Hasil Karya Media Utama

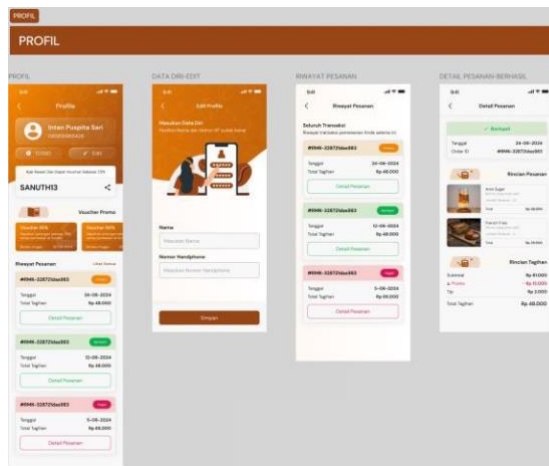
- *Login*



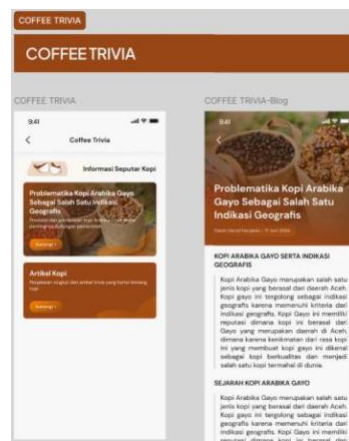
- Beranda



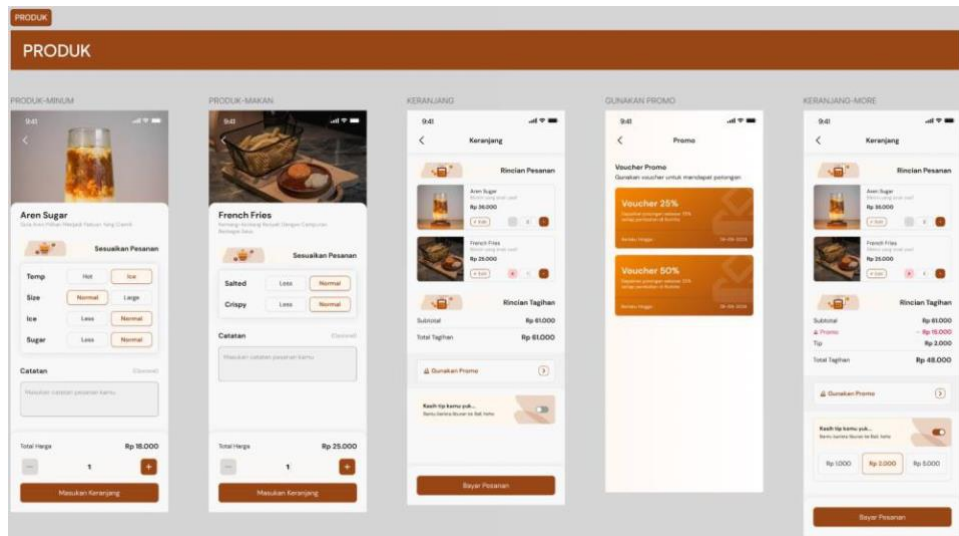
- Profil



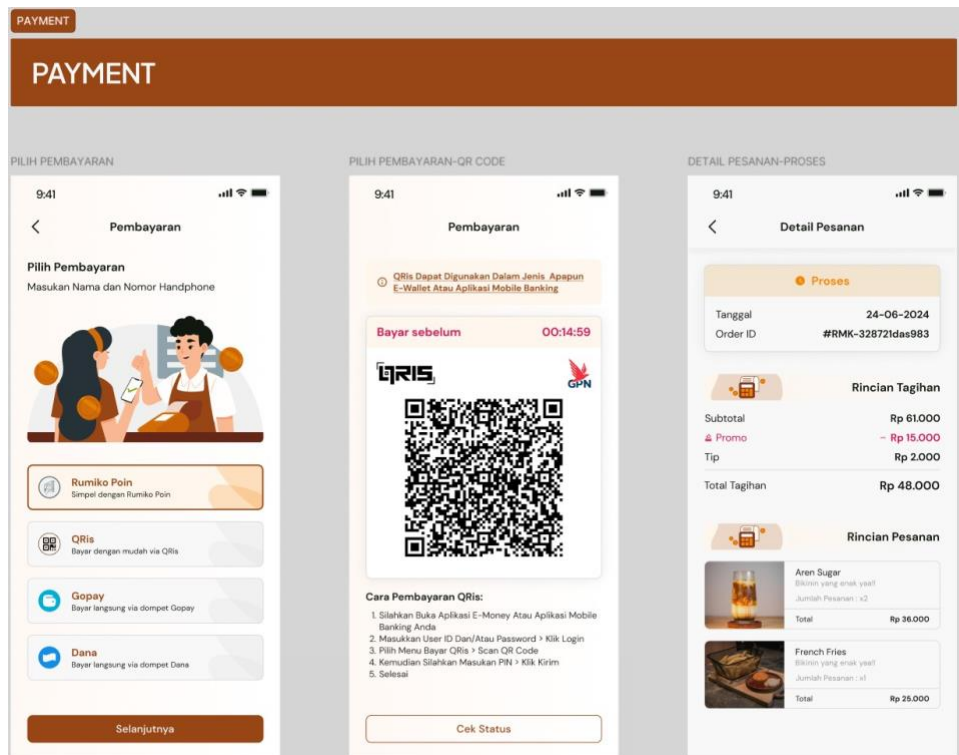
- *Coffee Trivia*



- Produk



- Payment



Media Utama

- Poster Utama A3



- Poster Perancangan A2



PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX PADA PEMESANAN MENU DI KEDAI KOPI RUMIKO BERBASIS MOBILE MICROSITE





LATAR BELAKANG

Industri Food and Beverage (F&B) mengalami pertumbuhan pesat dalam volume, kualitas, dan inovasi seiring meningkatnya globalisasi dan urbanisasi. Kedai kopi seperti Rumiko, telah menjadi pusat sosial dan budaya penting, bertransformasi dari pemesanan langsung di kasir menjadi pemesanan online melalui aplikasi atau website berbasis mobile microsite menjadi sebuah kepentingan. Dalam era digital ini, mobile microsite menjadi alat komunikasi dan pemasaran yang efektif, memudahkan pemesanan bagi pelanggan. Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang mengintegrasikan prinsip Gestalt penting untuk menciptakan pengalaman pemesanan yang intuitif, menyenangkan, dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe UI/UX yang meningkatkan kepuasan pelanggan dan efisiensi proses pemesanan di kedai kopi Rumiko.

FITUR-FITUR PADA PROTOTYPE:

SCAN UNTUK MENCoba:





PENGUNAAN WARNA

		Filosofi: Penggunaan warna analogus cokelat menciptakan efek harmonis dan menyenangkan serta melambangkan kehangatan, kenyamanan, stabilitas, & kepercayaan. Hal ini memberikan kesan elegan, mewah, dan konektivitas dengan alam, serta keseimbangan dan juga kedamaian visual, ideal untuk menciptakan ruang yang ramah dan nyaman.

PENGUNAAN FONT

~ DM Sans

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

~ Righteous

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

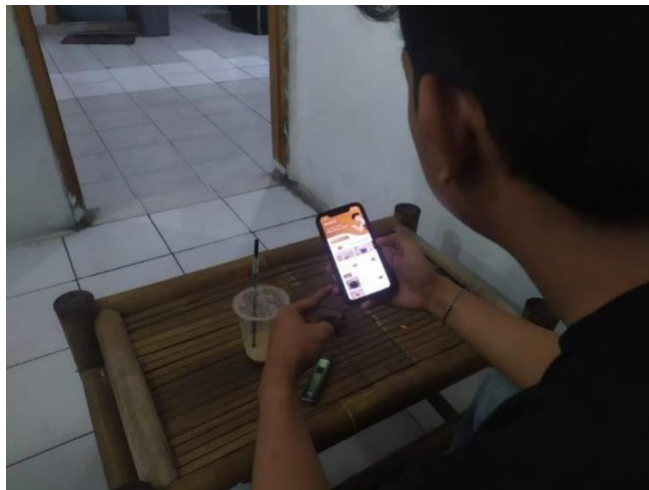
PENEMPATAN MEDIA UTAMA DAN PENDUKUNG



- Y-Banner



- *Handphone*



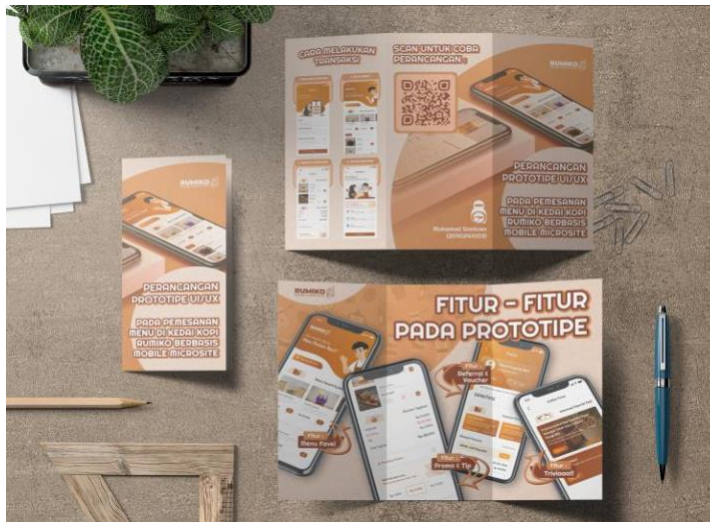
- Monitor



- *Acrylic Tent Holder A5*



- *Brosur (Leaflet)*



- *Lanyard*



- *Key Chain*



- *Tumbler*



PENUTUP

Kesimpulan

Merancang prototipe antarmuka pemesanan di kedai kopi Rumiko berbasis mobilemicrosite harus fokus pada desain sederhana dan intuitif, dengan navigasi yang jelas agar pengguna dapat dengan mudah menemukan menu dan informasi tanpa kesulitan. Fitur penyimpanan preferensi dan riwayat pesanan dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Melibatkan pengguna dalam proses desain, melalui riset seperti wawancara dan observasi, membantu menciptakan iterasi yang relevan. Penerapan prinsip Gestalt seperti Proximity, Similarity, dan Continuity dapat meningkatkan efisiensi, kesatuan visual, dan keterbacaan antarmuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, E. (2022). Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis Mobile Studi Kasus Umkm. *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(01), 19–33.
- Agustin, D., Yupianti,) ;, Rizka,) ;, & Alinse, T. (2022). Prototype Of Android-Based Face Detection Attendance Application Using Hog Method At PT. Thamrin Brothers Selama Prototype Aplikasi Absensi Face Detection Berbasis Android Menggunakan Metode Hog Pada PT. Thamrin Brothers Selama. *Jurnal Komputer Indonesia*, 1(2), 61–66.
- Ardian, A., & Fernando, Y. (2020). Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 10–16.
- Arisetyawan, R. F. (2021). Penerapan Desain Grafis Pada Media Sosial Sebagai Silent Ambassador Suatu Brand. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Cahyaningsih, D., Az-Zahra, H. M., & Aknuranda, I. (2021). Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Akademik Siswa berbasis Web menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus : SMK Negeri 8 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4205–4214.
- Desi Damayani Pohan, & Fitria, U. S. (2021). *Jenis Jenis Komunikasi*. 2, 45–79. Hadiono, A. F., & Khasanah, I. (2023). Analisis Brosur Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Ditinjau Dari Aspek Desain Grafis. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 15(1), 126–145.
- Handayani, Y. S., & Kurniawan, A. (2020). Rancang Bangun Prototipe Pengendali Pintu Air Berbasis SMS (Short Message Service) Untuk Pengairan Sawah Menggunakan Arduino. *Jurnal Amplifier : Jurnal Ilmiah Bidang Teknik Elektro Dan Komputer*, 10(2), 34–41.
- Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). *UI/UX Design Bagi Para Perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital* (A. Pranandani & A. Ismail (eds.)). PT. ASADEL LIAMSINDO TEKNOLOGI.
- Julian, D., Sutabri, T., & Negara, E. S. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Mahasiswa Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Ilmu Komputer Prima (Jutikomp)*, 6(1), 33–40.
- Mucharam, A. (2022). Membangun Komunikasi Publik Yang Efektif. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 27(1), 71–82.

- Mustaqimah, N., Dama, L., Usman, N. F., Gorontalo, N., & Info, A. (2023). Pengembangan Media Flashcard Dengan Panduan. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 376–384.
- Nurfalah, E. (2023). *MOTIVASI STUDI MAHASISWA DITINJAU DARI TUJUAN ORIENTASI INSTRINSIK Student Study Motivation Viewed From Intrinsic Orientation Objectives in Learning. October 2023.*
- Nurliana, F., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking. *Magenta / Official Journal STMK Trisakti*, 6(02), 971–991.
- Nursyahbani, R. P. A., Adiluhung, H., & Herlambang, Y. (2020). *PERANCANGAN KURSI UNTUK DI KEDAI KOPI*. 7(2), 5130–5142.
- Pasaribu, J. S. (2021). Pembuatan Aplikasi Pemesanan Banner Di Warna Print Kota Cimahi. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 7(2), 138–147.
- Ramadhan, A. V., & Wahyuningsih, W. (2023). Pengaruh Kemampuan Kapabilitas Dinamis Rantai Pasok pada Kinerja Perusahaan Kedai Kopi di Kota Tangerang Selatan. *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 5(2), 610–623.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Pengantar Tinjauan Desain. *ITB Press Tahun: 2000, July 2000*, 159–190.
- Safitri, S. I., Saraswati, D., Wahyuni, E. N., Pendidikan Guru, M., Ibtidaiyah, M., Negeri, I., Malik, M., & Malang, I. (2021). Teori Gestalt (Meningkatkan Pembelajaran Melalui Proses Pemahaman). *Teori Gestalt (Meningkatkan Pembelajaran Melalui Proses Pemahaman) Gestalt*, 5(c), 24–30.
- Sari, Y. M., & Sihombing, R. M. (2021). Analisis Visual Desain Buku Ilustrasi Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini. *Bhagirupa*, 1(1), 9–16.
- Setiyo Adi Nugroho, Daniel Rudjiono, & Febrian Rahmadhika. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Pixel : Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57.
- Tjandra, S. J., & Yuwono, E. C. (2022). Perbandingan teori dan praktik perancangan desain grafis pada proyek internship di studio grafis. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), 11.
- Wulandari, T., & Nurmiati, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Wedding Organizer Menggunakan Metode Rad di Shofia Ahmad Wedding. *Jurnal Rekasaya Informasi*, 11(69), 79–85.