

PERANCANGAN UI/UX SISTEM PEMESANAN BUKET MENGUNAKAN FIGMA

Fadilla Fadwa Kusuma Agustin¹, Kinanti Sekar Arum², Relita Kurnia Cahyawati³,
Indrawan Ady Saputro⁴

¹²³⁴Prodi S1 Informatika, ¹²³⁴STMIK Amikom Surakarta
¹²³⁴Sukoharjo Indonesia

Email: ¹fadilla.10322@mhs.amikomsolo.ac.id, ²kinanti.10236@mhs.amikomsolo.ac.id,
³relita.10257@mhs.amikomsolo.ac.id, ⁴indrawanadys@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

Technological developments have encouraged many businesses to switch from manual systems to Web-based systems to increase operational efficiency. One of them is the bouquet business, which currently still uses many manual methods in the ordering process, such as ordering via text message or telephone call, so that it often experiences problems in recording, delays in response, and product order errors. This research aims to design a repeatable and attractive user interface (UI) and user experience (UX) for a bouquet ordering system, using Figma design software. Through a user-centered design approach, this research creates a system that is efficient and easily accessible to both customers and store managers. The design method used includes analyzing user needs, creating a framework (wireframe), and prototypes that are tested repeatedly. The result of this design is a prototype of a bouquet ordering application that makes it easier for customers to view catalogues, place orders and make payments online, as well as giving store managers access to manage orders and inventory more accurately. This system is expected to improve the user experience in the bouquet ordering process and help increase productivity and accuracy in order management.

Keywords: *Bauquet, Figma, Technology, UI/UX, User Centerd Design*

Abstraksi

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi banyak bisnis beralih dari sistem manual ke sistem berbasis Web untuk meningkatkan efisiensi operasional. Salah satunya adalah bisnis buket, yang saat ini masih banyak menggunakan metode manual dalam proses pemesanan, seperti pemesanan melalui pesan teks atau panggilan telepon, sehingga sering kali mengalami kendala dalam pencatatan, respon yang lambat, dan kesalahan pesanan produk. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang berulang dan menarik pada sistem pemesanan buket, dengan menggunakan perangkat lunak desain Figma. Melalui pendekatan user-centered design, penelitian ini menciptakan sistem yang efisien, dan mudah diakses baik oleh pelanggan maupun pengelola toko. Metode desain yang digunakan mencakup analisis kebutuhan pengguna, pembuatan kerangka kerja (wireframe), serta prototipe yang diuji coba secara berulang. Hasil dari perancangan ini adalah prototipe aplikasi pemesanan buket yang memudahkan pelanggan untuk melihat katalog, melakukan pemesanan, dan melakukan pembayaran secara online, serta memberikan pengelola toko akses untuk mengelola pesanan dan inventaris secara lebih akurat. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses

pemesanan buket serta membantu meningkatkan produktivitas dan akurasi dalam manajemen pesanan.

Kata Kunci: Buket, Figma, Teknologi, UI/UX, User Centerd Design

1. PENDAHULUAN

Bisnis buket merupakan salah satu usaha yang terus berkembang dan memiliki permintaan cukup tinggi, terutama pada momen-momen spesial seperti ulang tahun, pernikahan, dan hari besar lainnya. Meskipun permintaan akan buket semakin meningkat, banyak toko buket masih menggunakan metode pemesanan manual, seperti melalui pesan teks, panggilan telepon, atau langsung di toko. Metode ini sering kali menyebabkan berbagai kendala, seperti proses pemesanan yang lambat, kesalahan pencatatan pesanan, kurangnya informasi terkini mengenai stok produk, serta kesulitan dalam mengelola dan memantau pesanan secara efektif. Masalah ini tidak hanya mengurangi kepuasan pelanggan, tetapi juga menghambat efisiensi operasional toko. Sebagai bentuk ekspresi diri, buket bunga memiliki nilai perasaan yang tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem pemesanan buket yang *user-friendly* dan efisien yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengeksplorasi berbagai pilihan buket dan menciptakan komposisi yang unik sesuai dengan keindahan yang mereka inginkan, Dengan menggunakan metode user centered design. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan sebuah desain sistem pemesanan buket yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mempermudah proses transaksi.

Figma, sebagai salah satu tool desain, telah menjadi standar industri dalam pengembangan produk digital. Figma memungkinkan desainer untuk menghasilkan desain yang inovatif dan responsif. Penelitian ini akan memanfaatkan Figma untuk merancang UI/UX aplikasi mobile penjualan buket dengan menerapkan metode user centered design. Melalui pendekatan iteratif (berulang) dan empati pada pengguna. Metode UCD adalah pendekatan desain yang berfokus pada pengguna, yang melibatkan mereka secara langsung dalam proses desain guna memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi mereka. Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan perancangan UI/UX untuk aplikasi e-commerce menunjukkan bahwa aplikasi pemesanan coffe berbasis web dapat memberikan banyak keuntungan, seperti peningkatan efisiensi proses pemesanan, pengurangan kesalahan manajemen stok, peningkatan kepuasan pelanggan, serta pengalaman pengguna yang lebih baik melalui pendekatan UCD[1]. Temuan-temuan ini mendukung pentingnya pengembangan UI/UX aplikasi pemesanan buket yang fokus pada pengguna dan memberikan nilai tambah bagi toko buket dalam hal operasional dan pelayanan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan Inovasi-inovasi yang dapat menciptakan sistem pemesanan buket yang

informatif, dan mampu meningkatkan kepuasan pengguna serta efisiensi operasional bagi pengelola toko buket dengan metode UCD.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Dipa Maulana (2024) Pengembangan aplikasi pemesanan berbasis mobile. Dengan desain UI/UX yang baik dan fitur-fitur yang relevan, aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belanja yang menyenangkan bagi pengguna dan membantu bisnis tumbuh.

Anang Purnomo (2018) Dengan mengimplementasikan fitur-fitur tambahan. Aplikasi iBeauty berbasis android yang dikembangkan terbukti membantu sesuai dengan pengujian usability yang telah dilakukan melalui pengujian post task dan SUS sehingga dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang nyata.

Rachma Wukir Purwitasari (2021) Dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang telah disebutkan sangat penting karena dapat memengaruhi suatu keberhasilan dari penggunaan user. Pembuatan desain UI/UX dengan menggunakan metode Design Thinking dapat memudahkan untuk berinteraksi, dan meminimalisir terjadinya kekecewaan user.

Ahmad Rayhaan Yusri (2024) Penelitian ini telah berhasil menunjukkan bahwa sistem pemesanan digital berbasis scan barcode dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pelanggan. Dengan terus melakukan pengembangan dan evaluasi, sistem ini dapat menjadi contoh yang baik untuk diterapkan di toko lainnya

Putri Zukhruf Dinata (2023) Pengembangan aplikasi pemesanan secara online memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan penjualan dan kepuasan pelanggan. Aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif untuk bersaing di pasar yang semakin kompetitif. Namun, peneliti perlu meningkatkan pada halaman Histori dan halaman.

Rafli Dhani Rifaldi (2024) penerapan metode Double Diamond untuk perancangan UI/UX dapat menghasilkan sebuah desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam pengujian pada tahap deliver menggunakan metode pengujian System Usability Scale (SUS). Namun, perlu ditingkatkan saat melakukan tahap discover dalam melakukan wawancara dan observasi merupakan tahap yang sangat menentukan konsep dalam perancangan prototype.

Imelda Angelica (2022) Desain UI/UX prototype aplikasi pemesanan dimskuy, 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.

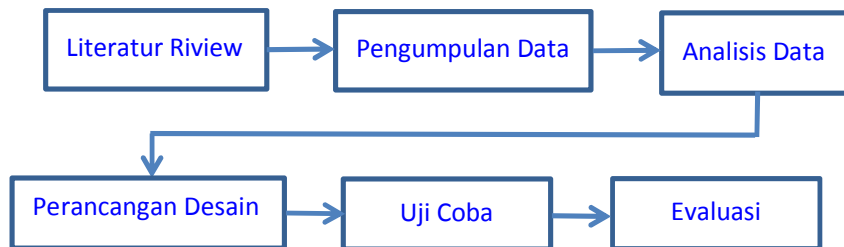
Saepul Milah (2023) Pengembangan aplikasi penyewaan berbasis mobile menerapkan Metode Human Centered Design (HCD) merupakan langkah strategis untuk meningkatkan efisiensi bisnis dan kepuasan pengguna. Namun, penelitian selanjutnya dianjurkan untuk menggunakan metode penelitian yang lain agar hasilnya lebih akurat.

Alex Wijaya (2023) Pengembangan aplikasi mobile menggunakan tools Figma . Untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan. Dengan desain UI/UX yang baik dan fitur-fitur yang relevan, aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belanja online yang menyenangkan bagi pengguna. Farhan Maulana Alja (2024) Dengan fokus pada pengembangan sebuah platform e-commerce yang user-friendly dan efisien bagi Tutus Betta Farm dan dapat menjadi contoh bagi bisnis serupa lainnya.

Dari literatur diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan UCD yang mendalam dan manajemen pesanan yang terintegrasi dengan logistik adalah elemen penting dalam mengembangkan aplikasi pemesanan buket berbasis web yang lebih canggih dan relevan dengan kebutuhan pengguna saat ini. Tinjauan pustaka ini menjadi dasar untuk inovasi dalam penelitian ini, yang bertujuan menciptakan aplikasi pemesanan buket yang lebih efisien, dan sesuai dengan tren teknologi serta ekspektasi pengguna yang terus berkembang.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Alur Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

3.2. Metode User Centered Design

Peneliti menggunakan metode user centered design dalam perancangan UI/UX pemesanan buket. Metode ini menggunakan pendekatan dalam perancangan produk atau sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian. Sehingga setiap keputusan desain yang diambil selalu mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, dan perilaku pengguna. Terdapat empat tahapan pada metode use centered design, yaitu User Research, Conceptual Design, Implementasi, dan evaluation.

1. User Research

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dengan pengguna untuk mendapatkan pemahaman tentang layanan yang dibutuhkan. Sehingga peneliti dapat merancang sistem pemesan seperti yang diharapkan pengguna.

2. Conceptual Design

Pada tahap desain peneliti merumuskan perancangan solusi dari hasil permasalahan yang didapat pada tahap requirement, penulis harus melakukan beberapa tahapan penting untuk membuat desain yang baik [2].

3. Implementation

implementasi adalah tahap di mana kita mengubah sesuatu dari konsep atau teori menjadi kenyataan di lapangan

4. Evaluation

Menganalisis data dari uji coba untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan

3.3. Hasil Metode User Centered Design

Kami menggunakan metode User Centered Design. Proses pengembangan dilakukan secara terstruktur dan bertahap. Pada sistem penjualan buket ini terdapat empat tahapan, yaitu :

1. User Research

Peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan pengamatan dari beberapa konsumen toko buket. Berdasarkan hasil pengamatan terdapat beberapa kebutuhan yang diinginkan pada aplikasi yang akan dibangun. Berikut tahapan yang perlu dilakukan:

- a. Empati pada Pengguna : Kunci untuk menciptakan produk atau layanan yang sukses. Dengan memahami pengguna, kita dapat merancang produk yang tidak hanya berfungsi dengan baik
- b. Iteratif : Proses desain yang berulang dan terus-menerus. Ini berarti bahwa desain tidak hanya dilakukan satu kali, tetapi diulang beberapa kali untuk mencapai hasil yang optimal. Setiap iterasi melibatkan pengumpulan umpan balik pengguna, analisis data, dan perbaikan desain

2. Conceptual Design

Tahap awal dalam proses desain yang bertujuan untuk merumuskan ide-ide besar dan konsep dasar suatu produk, sistem, atau layanan. Ini seperti membuat kerangka awal sebelum kita masuk ke detail desain yang lebih spesifik

- a. Wireframe : Sebuah sketsa dasar dari UI yang digunakan untuk memvisualisasikan alur dan interaksi pengguna.
- b. Prototype : Sebuah rancangan kasar yang dibuat untuk menguji konsep dan ide sebelum diproduksi.

3. Implementasi

Pada implementasi tahap dimana user interface siap dioperasikan pada keadaan sebenarnya dengan memakai prototype. Peneliti menggunakan aplikasi figma untuk membuat tampilan user interface untuk memudahkan dalam perancangan fungsi pada aplikasi

4. Evaluation

Pada tahap evaluasi ini dilakukan pengujian dan analisis sistem untuk mengukur kegunaan yang diharapkan dan memperbaiki kelemahan sistem.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Understand the Context of Use

Tahap awal yang dilakukan adalah memahami konteks pengguna, dimana perancang sistem harus mengerti siapa yang akan menggunakan sistem, serta untuk apa pengguna menggunakan sistem. Dari hasil pengamatan yang dilakukan dapat disimpulkan pengguna sistem rata-rata dari kalangan remaja hingga dewasa. Mereka memesan buket untuk hadiah wisuda, ulang tahun serta ucapan terima kasih.

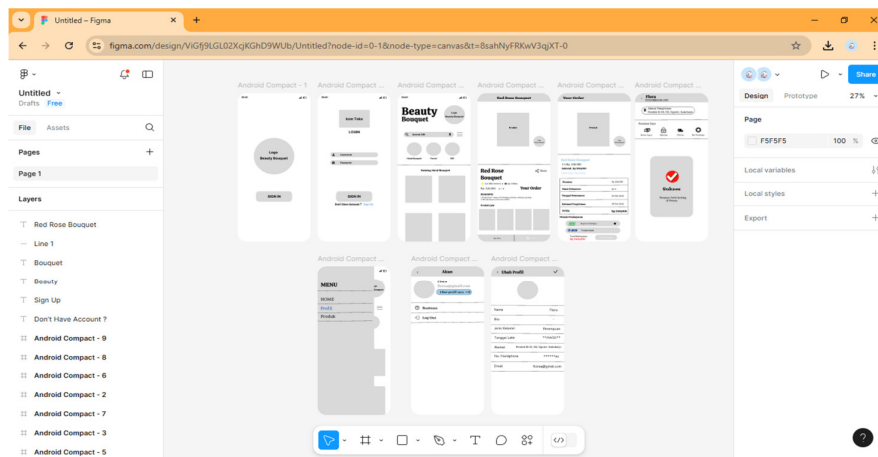
4.2. Specify User Requirements

Setelah memahami konteks pengguna tahap selanjutnya yaitu, menentukan kebutuhan pengguna. Berikut fitur fitur yang dibutuhkan pengguna :

- Fitur pencarian agar pengguna mudah mencari buket berdasarkan jenis buket, warna dan model.
- Fitur pembayaran yang aman dan mudah, dengan pilihan metode pembayaran COD dan transfer.
- Fitur status pesanan agar pengguna dapat melacak barang yang telah dipesan.

4.3. Wireframe

Low fidelity adalah representasi awal dari sebuah ide yang dibuat dengan cara yang sederhana dan cepat, seperti sketsa kasar yang bertujuan untuk menangkap inti dari ide tersebut tanpa perlu detail yang terlalu rumit.



Gambar 1. Perancangan Wireframe

Gambar 1. menjelaskan Wireframe desain dari sebuah aplikasi menggunakan Figma :

- Halaman Utama
Berisi tentang logo perusahaan dan button masuk ke menu login.
- Halaman Login
Berisi tentang login dan register, apabila pengguna belum memiliki akun bisa membuat akun.

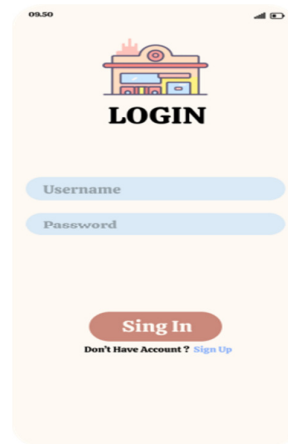
- c. Halaman Menu
Halaman ini menampilkan menu produk beserta harga dan terdapat fitur search.
- d. Halaman Checkout
Halaman ini berisi produk yang akan di beli dan terdapat fitur saran produk lain yang mungkin disukai.
- e. Halaman Pesanan
Halaman ini berisi tentang deadline pengiriman, total pesanan, dan metode pembayaran.
- f. Halaman Tinjauan Pesanan
Berisi tentang alamat pengguna, dapat melihat status pengiriman.
- g. Halaman Profil
Pengguna dapat melakukan ubah profil yang berisi biodata pengguna.

4.4. Prototype

- a. Tampilan Awal
Pada halaman ini terdapat logo usaha serta tombol Get Started untuk masuk ke halaman login
- b. Tampilan Login
Pada halaman login pengguna dapat memasukkan username dan password. Setelah memasukkan username dan password lalu klik sign in untuk masuk ke halaman utama

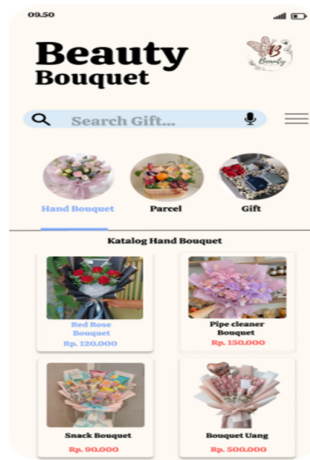


Gambar 2. Halaman Awal



Gambar 3. Halaman Login

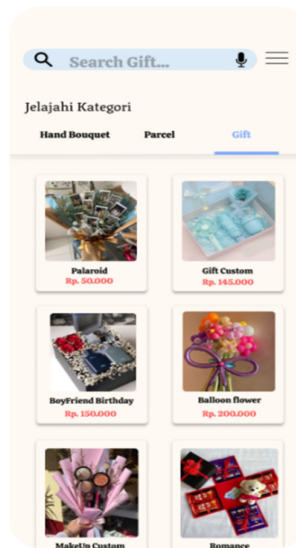
- c. Tampilan Halaman Utama
Pada halaman ini berisi berbagai produk dengan masing-masing kategori. Serta tert fitur pencarian produk



Gambar 4 . Halaman Utama

d. Tampilan Halaman Kategori Produk

Jika pengguna memilih salah satu kategori akan menampilkan produk yang sesuai dengan kategori yang dipilih



Gambar 5 . Halaman Kategori Produk

e. Tampilan Halaman Produk

Jika pengguna memilih salah satu produk akan menampilkan halaman produk yang berisi penjelasan detail tentang produk dan terdapat fitur chat yang akan langsung terhubung dengan whatsapp serta dapat langsung melakukan pemesanan jika memilih tombol Buy Now



Gambar 6 . Halaman CheckOut

f. Tampilan Halaman Pesanan/Transaksi

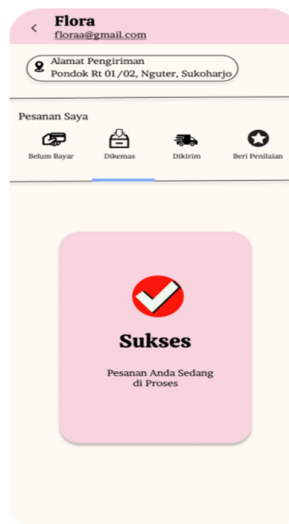
Untuk masuk ke halaman pesanan ini pengguna harus memilih tombol Buy Now. Pada halaman ini terdapat rincian dan total pembayaran, pilihan metode pembayaran ada bayar di tempat dan transfer bank. Jika pengguna sudah memilih metode pembayaran dapat memilih tombol buat pesanan untuk melakukan pemesanan



Gambar 7 . Halaman Pesanan / Transaksi

g. Tampilan Prototype Halaman Selesai

Selanjutnya jika sudah berhasil membuat pesanan akan menampilkan halaman selesai, yang berisi alamat pengguna dan status pesanan agar pengguna dapat melacak pesanan



Gambar 8. Halaman Selesai

4.5. Evaluasi

Evaluasi pada sistem pemesanan buket ini adalah kurangnya fitur keranjang yang memungkinkan pengguna untuk mengelola item sebelum melanjutkan pembayaran, kurangnya fitur tambah barang sehingga menyulitkan pengguna yang ingin membeli lebih dari satu jenis barang. Fitur chat yang masih menggunakan whatsapp menyebabkan kesulitan bagi pengguna yang ingin melakukan percakapan langsung di dalam platform tanpa harus beralih ke aplikasi lain.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan dengan menggunakan metode user centered design. Sistem ini berhasil memenuhi kebutuhan pengguna akan kemudahan dalam memesan buket bunga secara online, mulai dari pemilihan jenis produk yang diinginkan. Serta terdapat evaluasi pada sistem pemesanan online ini, yaitu kurangnya beberapa fitur seperti fitur tambah barang, fitur keranjang dan fitur chat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dinata, P. Z., Urwah, M. A., Rahmawan, M. R., & Junaeti, E. (2023). Perancangan UI/UX Web e-Commerce 'Hallo Coffee' Menggunakan Metode User Centered Design. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.37905/jji.v5i1.17511>
- [2] Dipa Maulana, M., Defriani, M., & Muttaqin, M. R. (2024). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan Alat Bulu Tangkis Berbasis Mobile Menggunakan Metode Activity Centered Design (ACD). *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(5), 51–61.

- [3] Purnomo, A. (2018). *Aplikasi Ibeauty Berbasis Android*. 6(3), 18–27.
- [4] Purwitasari, R. W., Nainggolan, P. D. Y., Rahmawati, N., Adhinata, F. D., & Ramadhan, N. G. (2021). Perancangan UI/UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 350. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3700>
- [5] Rayhaan Yusri, A., Faqihuddin Hanif, I., Daffa Al-farel, M., Zaandami, N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 102–113. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340>
- [6] Rifaldi, R. D., Nugroho, I. M., Jaelani, I., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Wastukencana, T., Purwakarta, K., Experience, U., & Diamond, D. (2024). *PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE PENJUALAN SOUVENIR DAN AKSESORIS PADA RUMAH SOUVENIR*. 8(5), 9811–9818.
- [7] Angelica, I., & Nas, C. (2022). Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma. *Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 1–5.
- [8] Milah, S., Sunandar, M. A., & Andayani Komara, M. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Penyewaan Peralatan Bayi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (Hcd) Di Babystuffrent Purwakarta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1714–1721. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7066>
- [9] Wijaya, A., Muhamad Nur, F., Jenderal Yani No, J. A., & Selatan, S. (2023). *Pendekatan Model Ui Ux Aplikasi Mobile Penjualan Pada Toko Bandoeng Fasion Memanfaatkan Figma*. 529–537. <https://repository.binadarma.ac.id/7345/>
- [10] Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). Perancangan Ui/Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 93–101. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>