



**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN PADA UMKM  
KERANG MERCON**

**KERJA PRAKTIK**



**Program Studi**

**S1 Sistem Informasi**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**AYU SITHO RESMY RATU**

**20410100051**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2025**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN PADA UMKM**  
**KERANG MERCON**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana



Disusun Oleh:

**Nama : Ayu Sitho Resmy Ratu**

**NIM : 20410100051**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2025**



Kerja Keras Hari Ini

Adalah Pondasi

Dari Keberhasilan

Di Esok Hari

UNIVERSITAS  
Dinamika

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN PADA UMKM

#### KERANG MERCON

#### Laporan Kerja Praktik

oleh:

**Ayu Sitho Resmy Ratu**

NIM. 20410100051

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 10 Juli 2025

Disetujui

Dosen Pembimbing

Digitally  
signed by  
Slamet A.  
Date:  
2025.07.18  
15:37:50  
+07'00'

**Slamet. M. T**

NIDN. 07101127503

Penyelia,

Digitally signed by  
Fariz Purnama Aji  
Date: 2025.07.18  
15:37:50  
+07'00'

**Fariz Purnama Aji**

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI Sistem Informasi

Digitally signed by  
Endra Rahmawati  
Date: 2025.08.08  
16:54:20 +07'00'

Digitally signed by  
Endra Rahmawati  
Date: 2025.08.08  
16:54:20 +07'00'

**Endra Rahmawati, M.Kom.**

NIDN. 0712108701

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Ayu Sitho Resmi Ratu  
NIM : 20410100051  
Program Studi : SI Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN  
PADA UMKM KERANG MERCON

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 3 Agustus 2025



Ayu Sitho Resmi Ratu  
NIM : 20410100051

## ABSTRAK

UMKM Kerang Mercon merupakan contoh konkret dari persoalan tersebut. Sebagai pelaku usaha kuliner lokal dengan ciri khas rasa pedas, Kerang Mercon masih mengandalkan metode konvensional dalam menjalankan operasional sehari-hari. Promosi hanya dilakukan secara terbatas melalui media sosial tanpa sistem *back-end* pendukung, sementara pencatatan pesanan dan riwayat transaksi dilakukan secara manual. Situasi ini menimbulkan hambatan dalam pengelolaan data pelanggan, memperlambat proses pelayanan, dan menyulitkan pelacakan histori penjualan. Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, kegiatan kerja praktik ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (*user interface*) dari aplikasi penjualan berbasis *mobile* yang disesuaikan dengan kebutuhan UMKM Kerang Mercon. Perancangan dilakukan dengan pendekatan Design Thinking karena bersifat iteratif dan berorientasi pada pengguna, sehingga mampu menghasilkan rancangan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mudah digunakan oleh pelaku usaha. Prototipe yang telah dirancang kemudian divalidasi melalui *preview* interaktif dan memperoleh tanggapan positif dari pengguna sasaran, khususnya dalam aspek kemudahan navigasi, konsistensi desain, dan relevansi fitur terhadap kebutuhan operasional usaha.

**Kata Kunci:** UI Design, Aplikasi Penjualan, UMKM, Figma, Mobile App, Design Thinking

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan pada UMKM Kerang Mercon" dengan baik dan lancar. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kurikulum Program Studi S1 Sistem Informasi di Universitas Dinamika Surabaya.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat sepanjang masa, yang telah membawa umat manusia menuju peradaban yang dipenuhi ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi. Selama pelaksanaan kerja praktik, penulis memperoleh berbagai pengalaman yang sangat berharga, baik dalam memahami proses analisis kebutuhan pengguna, maupun dalam menerapkan metode Design Thinking untuk merancang antarmuka aplikasi secara sistematis dan berorientasi pada pengguna. Penulis juga memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai pentingnya peran desain UI/UX dalam mendukung proses digitalisasi operasional UMKM, khususnya dalam aspek penjualan dan promosi produk:

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, kemudahan, dan kekuatan yang diberikan selama proses pengerjaan kerja praktik ini.
2. Kedua orang tua penulis serta keluarga yang telah memberikan doa, dukungan, dan saran.



3. Bapak Slamet. M. T. selaku dosen pembimbing kerja praktik, yang telah memberi arahan, dukungan, serta motivasi selama proses pelaksanaan dan penyusunan laporan kerja praktik ini.
4. Pihak UMKM Kerang Mercon Surabaya, yang telah memberikan kesempatan serta dukungan informasi yang dibutuhkan selama proses pelaksanaan kerja praktik, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan lancar.
5. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, namun telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi kepada penulis selama pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan kerja praktik ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, serta menjadi referensi bagi pengembangan lebih lanjut di bidang perancangan antarmuka aplikasi, khususnya dalam mendukung digitalisasi UMKM.



## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	4
1.5. Manfaat.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	6
2.1. Profil Perusahaan.....	6
2.2. Identitas Perusahaan .....	7
2.3. Visi UMKM Kerang Mercon .....	7
2.4. Misi UMKM Kerang Mercon.....	8
2.5. Struktur Organisasi .....	9
BAB III LANDASAN TEORI .....	12
3.1. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah.....	12
3.2. Manfaat dan Urgensi Digitalisasi bagi UMKM .....	14
3.3. Aplikasi Penjualan Berbasis Mobile .....	16
3.4. Prinsip UI/UX .....	18

3.5. Metode Design Thinking.....	20
3.6. Figma.....	23
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>26</b>
4.1 Penerapan Metode Design Thinking.....	26
4.1.1 Define.....	26
4.1.2 Empathize .....	28
4.1.3 Ideate.....	29
4.1.4 Prototype.....	31
4.1.5 Test .....	33
4.2 Hasil Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	35
4.2.1 User Flow Diagram .....	38
4.2.2 Perancangan Wireframe dan Struktur Antarmuka.....	47
4.2.3 Component Library dan Design System .....	79
4.3 Analisis Kesesuaian Desain dengan Kebutuhan Pengguna .....	80
4.4 Evaluasi Usability dan Feedback Pengguna .....	83
4.4.1 Metodologi Pengujian Prototipe .....	83
4.4.2 Hasil Evaluasi Usability Testing .....	85
4.4.3 Kompilasi Feedback dan Tindak Lanjut Desain .....	85
4.5 Dokumentasi Spesifikasi Teknis dan Panduan Implementasi .....	87
4.5.1 Design System dan Style Guide .....	88
4.5.2 Component Library Specifications .....	90
4.5.3 Panduan Penggunaan Prototipe dan Dokumentasi.....	92
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>94</b>
5.1. Kesimpulan.....	94
5.2. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN .....	98



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Hasil Ringkasan Wawancara.....	27
Tabel 4.2. Ide Fitur Aplikasi Berlandaskan Masalah .....	29
Tabel 4.3. Tabel Waktu Penyelesaian Tiap Tahapan .....	33
Tabel 4.4. Feedback Uji Coba Prototipe .....	33
Tabel 4.5. Spesifikasi Desain Prototipe Aplikasi .....	35
Tabel 4.6. Daftar Screen dan Status Desain .....	36
Tabel 4.7. Analisis Kesesuaian Kebutuhan vs Solusi Desain .....	59
Tabel 4.8. Skenario Pengujian Prototipe Figma.....	61
Tabel 4.9. Hasil Evaluasi Usability Testing Prototipe .....	61
Tabel 4.10. Kompilasi Feedback dan Tindak Lanjut Desain .....	63
Tabel 4.11. Spesifikasi Design System Prototipe.....	65
Tabel 4.12. Spesifikasi Component Library Prototipe .....	67
Tabel 4.13. Spesifikasi Prototipe Figma.....	68

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2. 1 Logo Kerang Mercon .....	6
Gambar 2.2 Lokasi UMKM Kerang Mercon .....	7
Gambar 2.3 Struktur Organisasi UMKM Kerang Mercon.....	9
Gambar 3.1 Perbedaan UI dan UX.....	18
Gambar 3.2 Diagram Metode Design Thinking .....	20
Gambar 3.3 Logo Figma.....	23
Gambar 4. 1 Mind Map Ideasi Fitur Aplikasi Kerang Mercon .....	28
Gambar 4.2. Diagram User Flow Utama Aplikasi .....	37
Gambar 4.3 User Flow Onboarding dan Autentikasi .....	39
Gambar 4.4 User Flow Pemesanan Pickup .....	40
Gambar 4.5 User Flow Pemesanan Delivery .....	41
Gambar 4.6 User Flow Manajemen Profil .....	42
Gambar 4.7 User Flow Fitur Pendukung.....	43
Gambar 4.8 Wireframe Sistem Autentikasi.....	45
Gambar 4.9 Wireframe Beranda dan Navigasi.....	46
Gambar 4.10 Wireframe Sistem Pemesanan Pickup.....	47
Gambar 4.11 Wireframe Sistem Pemesanan Delivery .....	48
Gambar 4.12 Wireframe Fitur Pendukung .....	49
Gambar 4.13 High-Fidelity Sistem Autentikasi .....	50
Gambar 4.14 High-Fidelity Beranda dan Navigasi .....	51
Gambar 4.15 High-Fidelity Sistem Pemesanan Pickup .....	52
Gambar 4.16 High-Fidelity Sistem Pemesanan Delivery.....	53

Gambar 4.17 High-Fidelity Profil dan Fitur Pendukung.....	55
Gambar 4.18 Component Library Aplikasi Kerang Mercon.....	56
Gambar 4.19 Diagram Mapping Kebutuhan vs Solusi Desain.....	57



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Surat Balasan dari Mitra .....	74
Lampiran 2. Form KP-5 .....	75
Lampiran 3. Form KP-6 .....	76
Lampiran 4. Form KP-7 .....	77
Lampiran 5. Form Bimbingan .....	78
Lampiran 6. Biodata .....	79



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor usaha kecil dan menengah. Transformasi digital tidak hanya menjadi tuntutan, tetapi juga peluang strategis bagi pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing di pasar yang semakin kompetitif. Namun demikian, masih banyak pelaku UMKM yang menjalankan usahanya secara konvensional, salah satunya adalah Kerang Mercon, sebuah UMKM yang bergerak di bidang kuliner.

Kerang Mercon merupakan unit usaha kuliner berskala kecil yang berdiri sejak tahun 2021 dan berlokasi di Surabaya. Usaha ini dikenal dengan spesialisasi olahan kerang pedas dengan berbagai varian rasa dan tingkat kepedasan yang dapat disesuaikan. Produk-produknya dipasarkan secara langsung kepada pelanggan melalui dua jalur utama, yaitu sistem pesan antar dan penjualan langsung (*offline*). Meski telah memiliki produk yang unik dan basis pelanggan yang cukup luas, pengelolaan usahanya masih dilakukan secara manual.

Dalam aktivitas sehari-hari, Kerang Mercon masih mengandalkan media sosial dan aplikasi pesan singkat sebagai sarana promosi sekaligus kanal pemesanan. Pencatatan pesanan, rekap penjualan, hingga konfirmasi pembayaran masih dilakukan tanpa bantuan sistem digital. Informasi produk pun hanya dibagikan dalam bentuk unggahan gambar dan deskripsi singkat di media sosial,

tanpa adanya katalog yang tersusun dengan baik. Ketidakteraturan ini berdampak pada kurangnya efisiensi, risiko kesalahan dalam pencatatan, serta terbatasnya jangkauan pasar.

Masalah utama yang dihadapi adalah belum adanya sistem digital yang terintegrasi untuk menunjang proses promosi, pemesanan, dan pengelolaan data pelanggan. Ketergantungan pada metode manual menyebabkan proses bisnis menjadi lambat, kurang akurat, dan sulit untuk ditingkatkan skalanya. Selain itu, tidak tersedianya platform khusus untuk pelanggan menyebabkan pengalaman pengguna menjadi kurang optimal, yang pada akhirnya dapat memengaruhi kepuasan dan loyalitas konsumen.

Sebagai langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan pendekatan *Design Thinking*, yaitu metode perancangan yang berfokus pada pengalaman dan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini melibatkan lima tahap utama *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* yang dilaksanakan secara iteratif. Tujuannya adalah untuk menghasilkan solusi desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga sesuai dengan karakteristik pengguna.

Solusi yang ditawarkan dalam kerja praktik ini adalah perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) untuk aplikasi penjualan berbasis mobile. Desain aplikasi mencakup tampilan utama seperti halaman awal, login/registrasi, katalog produk, detail produk, keranjang belanja, pembayaran, riwayat transaksi, dan halaman profil pengguna. Seluruh proses desain dibuat menggunakan Figma, yang memungkinkan pengujian interaktif melalui prototipe.

Dengan adanya rancangan ini, diharapkan Kerang Mercon memiliki pijakan awal untuk mengembangkan sistem digital yang mendukung seluruh

proses bisnis secara lebih modern dan terstruktur. Selain memberikan kemudahan bagi pemilik usaha dalam pengelolaan, rancangan ini juga ditujukan untuk meningkatkan kenyamanan pelanggan dalam melakukan transaksi.

Melalui kegiatan kerja praktik ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata terhadap digitalisasi UMKM. Rancangan antarmuka yang dihasilkan tidak hanya disesuaikan dengan kebutuhan Kerang Mercon, tetapi juga dapat menjadi model awal bagi UMKM lain yang ingin melakukan transformasi digital secara bertahap dan sistematis.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam kegiatan kerja praktik ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang antarmuka aplikasi penjualan berbasis perangkat mobile yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna pada UMKM Kerang Mercon?
- b. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dapat mendukung proses perancangan antarmuka aplikasi dalam rangka mempercepat digitalisasi sistem penjualan pada UMKM?

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menjaga ruang lingkup kegiatan kerja praktik tetap fokus dan terarah, maka batasan-batasan dalam pelaksanaan proyek ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Kegiatan kerja praktik ini hanya mencakup tahapan perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) dan tidak melibatkan pengembangan sisi *backend* maupun implementasi sistem secara menyeluruh.

2. Rancangan antarmuka difokuskan pada platform aplikasi mobile, sehingga tidak mencakup pengembangan untuk versi desktop maupun website.
3. Prototipe antarmuka dikembangkan menggunakan perangkat lunak Figma, dan divalidasi melalui simulasi interaktif (*interactive preview*) tanpa dilakukan implementasi langsung kepada pengguna akhir.
4. Studi pengguna dilakukan secara terbatas pada pelaku usaha serta calon pengguna aplikasi dari UMKM Kerang Mercon, tanpa melibatkan responden dari luar kelompok sasaran utama.

#### 1.4. Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang antarmuka aplikasi penjualan berbasis mobile yang sesuai dengan kebutuhan, preferensi, serta karakteristik pengguna pada UMKM Kerang Mercon.
2. Menerapkan pendekatan *Design Thinking* dalam proses perancangan antarmuka agar solusi yang dikembangkan berorientasi pada kenyamanan dan pengalaman pengguna (*user experience*).
3. Menghasilkan prototipe antarmuka interaktif menggunakan perangkat lunak Figma sebagai acuan awal dalam pengembangan aplikasi penjualan berbasis mobile secara menyeluruh.

#### 1.5. Manfaat

Pelaksanaan kegiatan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik mitra maupun penulis, sebagai berikut:

a. Bagi mitra (UMKM Kerang Mercon):

1. Memperoleh rancangan antarmuka aplikasi penjualan berbasis mobile yang dapat dijadikan acuan dalam proses pengembangan sistem aplikasi di masa mendatang.
2. Memberikan gambaran mengenai potensi pemanfaatan teknologi digital untuk menyederhanakan proses penjualan dan pencatatan transaksi.
3. Menyediakan desain antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan oleh pelanggan, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan serta kepuasan dalam melakukan pemesanan.
4. Menjadi langkah awal menuju sistem pengelolaan usaha yang lebih modern, efisien, dan terstruktur.

b. Bagi penulis:

1. Memenuhi salah satu syarat akademik berupa pelaksanaan kerja praktik.
2. Meningkatkan pengalaman dalam mengaplikasikan metode *Design Thinking* pada kasus nyata di lingkungan UMKM.
3. Mengembangkan keterampilan dalam perancangan antarmuka aplikasi menggunakan perangkat lunak profesional, seperti Figma.
4. Memperluas wawasan terkait tantangan dan kebutuhan digitalisasi dalam pengembangan UMKM di sektor kuliner.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Profil Perusahaan



Gambar 2. 1 Logo Kerang Mercon

(UMKM Kerang Mercon, 2021)

Kerang Mercon merupakan usaha kuliner yang bergerak di bidang makanan jalanan (*street food*), dengan fokus utama pada olahan bercita rasa pedas khas. Usaha ini didirikan pada tahun 2021 di Kota Surabaya sebagai bisnis keluarga, dan sejak saat itu telah berkembang menjadi salah satu pelaku UMKM yang cukup dikenal di lingkup lokal. Produk yang ditawarkan mencakup berbagai menu, antara lain kerang, ceker, balungan, sayap ayam, usus, serta hidangan pedas lainnya.

Kerang Mercon berlokasi di Jalan Tidar No. 182, Surabaya. Lokasi lengkap dari usaha ini dapat dilihat pada Gambar 2.2. Sejak awal pendiriannya, Kerang Mercon telah berhasil menarik perhatian masyarakat melalui keunikan cita rasa dan konsistensi dalam menjaga kualitas masakan. Dukungan pelanggan yang terus meningkat memungkinkan usaha ini berkembang hingga memiliki lima outlet yang tersebar di berbagai wilayah di Kota Surabaya.



Gambar 2. 2 Lokasi UMKM Kerang Mercon

## 2.2. Identitas Perusahaan

Identitas perusahaan yang disampaikan mencakup nama usaha, alamat, nomor telepon, serta alamat email yang dapat dihubungi. Adapun rincian lengkapnya adalah sebagai berikut:

Nama Instansi	:	Kerang Mercon Surabaya
Alamat	:	Jl. Tidar No.93A, Petemon, Kec. Sawahan, Surabaya, Jawa Timur 60252
Nomor telepon	:	089630387377
Email	:	kerangmerconsby@gmail.com

## 2.3. Visi UMKM Kerang Mercon

Visi merupakan pernyataan strategis yang menggambarkan arah, tujuan utama, serta aspirasi jangka panjang dari suatu usaha. Pernyataan visi berfungsi sebagai pedoman dalam pengambilan keputusan dan penyusunan strategi pengembangan, termasuk dalam aspek digitalisasi dan inovasi layanan.

Visi dari UMKM Kerang Mercon dirancang untuk mencerminkan komitmen dalam menghadirkan kuliner khas yang dapat dinikmati oleh berbagai



kalangan masyarakat. Adapun rumusan visi dari usaha ini adalah “Menyajikan makanan street food bercita rasa pedas khas dan bumbu yang autentik dengan harga terjangkau, agar dapat menjadi pilihan kuliner favorit bagi berbagai lapisan masyarakat.”

Melalui visi tersebut, Kerang Mercon berharap dapat terus berkembang sebagai pelopor kuliner pedas yang tidak hanya dikenal secara lokal, tetapi juga mampu bersaing di pasar yang lebih luas melalui inovasi dan peningkatan kualitas layanan.

#### **2.4. Misi UMKM Kerang Mercon**

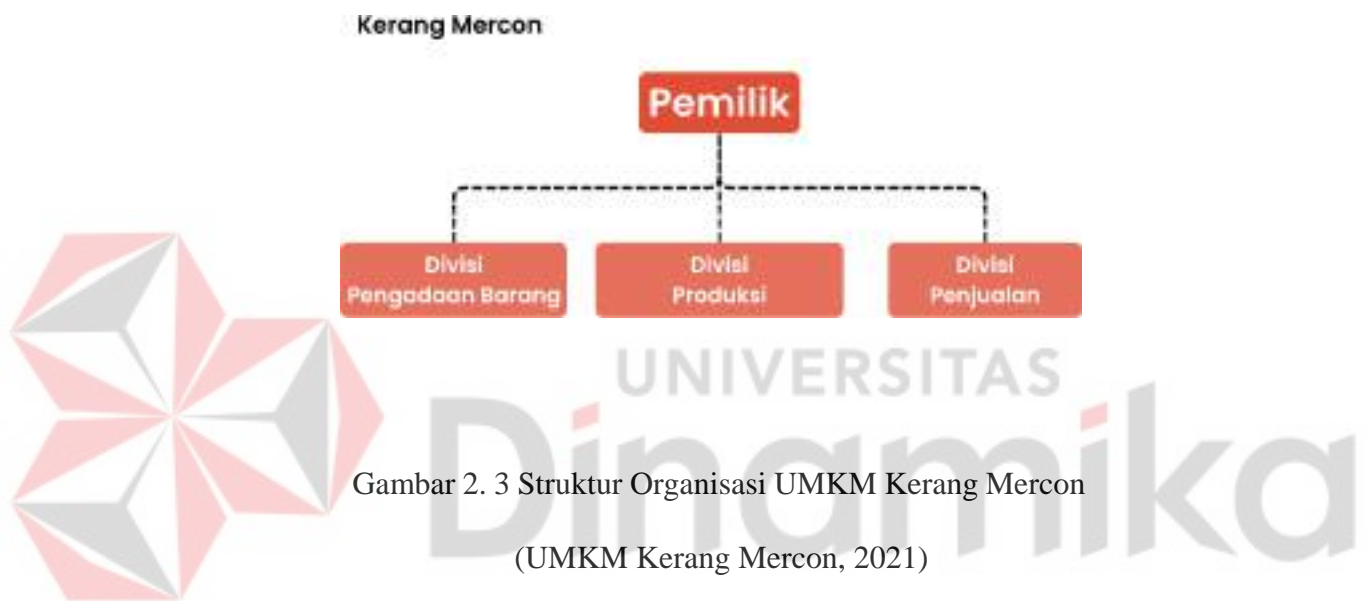
Jika visi menjelaskan arah dan tujuan jangka panjang suatu perusahaan, maka misi berperan sebagai penjabaran atas langkah-langkah strategis yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Pernyataan misi menjadi dasar dalam menyusun kebijakan operasional dan pelayanan, serta menjadi acuan dalam pengembangan sistem, termasuk pada aspek digitalisasi usaha.

UMKM Kerang Mercon memiliki misi sebagai berikut:

1. Menjadi pelopor kuliner pedas khas dengan cita rasa unggulan dan harga yang terjangkau bagi seluruh lapisan masyarakat.
2. Menjaga konsistensi rasa serta kualitas bahan baku dalam setiap sajian yang diberikan kepada pelanggan.
3. Memberikan pelayanan terbaik guna meningkatkan kepuasan pelanggan dan membangun loyalitas jangka panjang.

## 2.5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan elemen krusial dalam menjamin keberlangsungan operasional usaha secara terarah, efisien, dan sistematis. Melalui struktur yang terorganisir dengan baik, setiap individu dalam usaha memiliki kejelasan peran, tanggung jawab, serta alur koordinasi yang mendukung kelancaran aktivitas harian.



UMKM Kerang Mercon mengadopsi struktur organisasi yang sederhana namun tetap fungsional. Struktur ini terbagi ke dalam beberapa divisi utama yang menangani aktivitas inti, seperti produksi, pengadaan, pemasaran, administrasi, dan pelayanan. Susunan lengkap struktur organisasi dapat dilihat pada Gambar 2.3.

Adapun uraian tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian adalah sebagai berikut:

#### 1. Pemilik Usaha

Pemilik usaha memiliki tanggung jawab utama dalam aspek strategis dan pengawasan menyeluruh terhadap jalannya operasional. Beberapa tugas utamanya meliputi:

- a. Mengawasi keseluruhan operasional usaha.
- b. Mengelola arus keuangan dan pengambilan keputusan strategis.
- c. Mengarahkan pengembangan usaha secara umum.

#### 2. Divisi Pengadaan Barang

Divisi ini bertanggung jawab untuk memastikan ketersediaan bahan baku dan alat penunjang operasional. Kegiatan utama dalam divisi ini meliputi:

- a. Mengelola persediaan bahan baku dan peralatan penunjang produksi.
- b. Menyusun laporan kebutuhan bahan harian dan mingguan.
- c. Melakukan pemesanan dan pembelian bahan ke supplier.
- d. Memastikan kualitas dan ketepatan waktu pengadaan bahan.

#### 3. Divisi Produksi

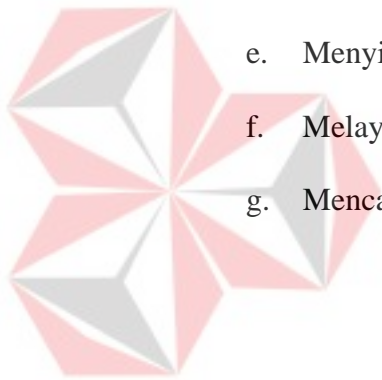
Divisi produksi bertugas mengolah bahan mentah menjadi produk siap konsumsi dengan mempertahankan kualitas dan konsistensi rasa. Tugas-tugasnya antara lain:

- a. Mengolah bahan mentah menjadi bahan siap masak dan/atau siap saji.
- b. Menjaga higienitas dapur dan standar operasional produksi.
- c. Mengelola jadwal dan kapasitas produksi harian.
- d. Menjamin kualitas dan konsistensi rasa produk yang dihasilkan.

#### 4. Divisi Penjualan

Divisi ini mencakup aktivitas pemasaran, pelayanan pelanggan, serta operasional outlet. Divisi penjualan dibagi ke dalam dua unit kerja, yaitu Pemasaran dan Administrasi, serta Outlet. Adapun tanggung jawab kedua unit adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan promosi secara online dan offline.
- b. Mengelola interaksi dengan pelanggan di media sosial dan platform digital.
- c. Menangani pertanyaan, keluhan, dan masukan dari pelanggan.
- d. Menyelesaikan produk setengah jadi menjadi siap konsumsi.
- e. Menyiapkan dan menjalankan operasional harian outlet.
- f. Melayani pelanggan secara langsung di outlet.
- g. Mencatat laporan penjualan dan stok harian.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah**

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memegang peranan krusial dalam sistem ekonomi nasional Indonesia karena kontribusinya yang signifikan terhadap pembangunan. UMKM tidak hanya menciptakan lapangan kerja dalam jumlah besar, tetapi juga berperan dalam pemerataan distribusi pendapatan di berbagai lapisan masyarakat serta menjaga ketahanan ekonomi, terutama pada saat terjadi ketidakstabilan ekonomi, baik di tingkat global maupun regional.

Sebagaimana dijelaskan oleh Sarfiah, Atmaja, dan Verawati, UMKM menempati posisi yang penting dalam struktur perekonomian Indonesia, bukan hanya karena jumlahnya yang sangat dominan, tetapi juga karena ketahanannya dalam menghadapi tekanan krisis. Mereka menekankan bahwa UMKM merupakan fondasi pembangunan ekonomi nasional karena sifatnya yang fleksibel, tersebar di berbagai sektor, dan memiliki kemampuan serapan tenaga kerja yang lebih besar dibandingkan perusahaan berskala besar (Sarfiah, S. N. dkk., 2019).

Dari sudut pandang hukum, definisi mengenai Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) secara eksplisit telah dicantumkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008. Dalam regulasi tersebut, klasifikasi UMKM didasarkan pada nilai kekayaan bersih dan jumlah pendapatan tahunan yang dimiliki oleh suatu entitas usaha (Sarfiah, S. N. dkk., 2019), dengan uraian sebagai berikut:

### 1. Usaha Mikro

- a. Merupakan jenis usaha produktif yang dikelola oleh individu atau badan usaha milik perseorangan.
- b. Memiliki total kekayaan bersih paling tinggi Rp50.000.000, tidak termasuk nilai tanah dan bangunan tempat usaha.
- c. Memiliki omzet tahunan maksimal sebesar Rp300.000.000.

### 2. Usaha Kecil

- a. Merupakan unit usaha produktif yang berdiri secara mandiri dan bukan merupakan bagian dari usaha menengah maupun besar.
- b. Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp50.000.000 sampai paling banyak Rp500.000.000, tidak termasuk tanah dan bangunan.
- c. Memiliki pendapatan penjualan tahunan lebih dari Rp300.000.000 hingga paling banyak Rp2.500.000.000.

### 3. Usaha Menengah

- a. Merupakan usaha produktif yang bersifat independen dan tidak dimiliki maupun dikendalikan secara langsung atau tidak langsung oleh usaha besar.
- b. Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp500.000.000 sampai dengan Rp10.000.000.000, di luar nilai tanah dan bangunan.
- c. Memiliki pendapatan dari hasil penjualan tahunan lebih dari Rp2.500.000.000 hingga paling banyak Rp50.000.000.000.

Selain regulasi nasional, terdapat pula definisi UMKM yang digunakan secara global. Misalnya, Bank Dunia mendefinisikan UMKM sebagai usaha yang memiliki sekitar 30 tenaga kerja dengan total pendapatan dan aset tidak melebihi

USD 3 juta (Sarfiyah, S. N. dkk., 2019). Di kawasan Eropa, UMKM diidentifikasi sebagai unit usaha dengan jumlah karyawan antara 10 hingga 40 orang, serta pendapatan tahunan yang berkisar antara 1 hingga 2 juta Euro.

Khusus di Indonesia, UMKM memiliki ciri khas yang membedakannya dari skala usaha lainnya, yakni tidak memerlukan modal besar, cenderung beroperasi di sektor padat karya, serta tidak mensyaratkan latar belakang pendidikan tinggi bagi tenaga kerjanya (Sarfiyah, S. N. dkk., 2019). Karakteristik inilah yang menjadikan UMKM sangat relevan sebagai pendorong pertumbuhan ekonomi berbasis masyarakat dan sarana pemberdayaan komunitas lokal secara langsung.

Oleh karena itu, pemahaman yang utuh terhadap klasifikasi dan karakteristik UMKM menjadi krusial dalam pelaksanaan kerja praktik ini. Terutama dalam konteks perancangan solusi digital, seperti user interface pada aplikasi penjualan berbasis mobile, agar solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan serta kapasitas pelaku usaha seperti UMKM Kerang Mercon.

### **3.2. Manfaat dan Urgensi Digitalisasi bagi UMKM**

Dalam arus globalisasi dan perkembangan Revolusi Industri 4.0, digitalisasi menjadi kebutuhan mendasar di berbagai sektor, termasuk di dalamnya Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Digitalisasi UMKM dapat dipahami sebagai penerapan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas usaha, memperluas akses pasar, serta menyempurnakan efisiensi operasional. Di tengah kondisi pascapandemi serta pertumbuhan layanan berbasis digital yang begitu cepat, transformasi digital tidak lagi menjadi pilihan



alternatif, melainkan tuntutan yang harus dipenuhi agar UMKM dapat bertahan dan tetap kompetitif di pasar.

Menurut Octavina dan Rita, digitalisasi yang diwujudkan melalui penerapan teknologi keuangan (fintech) dan strategi pemasaran digital terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap performa finansial UMKM selama krisis pandemi COVID-19. Penggunaan metode pembayaran digital seperti payment gateway mampu mempercepat proses transaksi, meminimalkan potensi kesalahan pencatatan, serta meningkatkan kenyamanan dalam pelayanan konsumen. Selain itu, pemanfaatan kanal pemasaran digital turut memungkinkan pelaku UMKM menjangkau pasar yang lebih luas dengan memanfaatkan media sosial dan platform daring (Octavina, L. A., & Rita, M. R., 2021).

Digitalisasi tidak hanya memperkuat daya saing UMKM, tetapi juga membuka akses yang lebih besar terhadap informasi pasar dan peluang sinergi antar pelaku usaha. Beberapa manfaat utama dari transformasi digital UMKM dapat dirinci sebagai berikut:

1. Meningkatkan Efisiensi Operasional

Teknologi digital mampu mengotomatiskan aktivitas bisnis seperti transaksi, pencatatan penjualan, serta pengelolaan inventaris, sehingga dapat mengurangi ketergantungan terhadap proses manual yang rentan kesalahan.

2. Memperluas Jangkauan Pasar

Melalui platform digital seperti media sosial, e-commerce, dan aplikasi mobile, produk UMKM dapat diperkenalkan kepada konsumen di luar wilayah operasional utama.

### 3. Mendukung Sistem Pembayaran Nontunai

Sistem pembayaran digital menghadirkan kemudahan dan kecepatan dalam proses transaksi sekaligus menjamin dokumentasi yang lebih tertib dan akurat.

### 4. Meningkatkan Pengalaman Pelanggan

Digitalisasi turut memfasilitasi layanan pelanggan yang lebih baik, seperti pemberitahuan status pesanan, pelacakan pengiriman, dan penyediaan layanan bantuan yang lebih responsif.

Meski memiliki banyak keunggulan, transformasi digital di kalangan UMKM juga menghadapi berbagai kendala. Octavina dan Rita menyatakan bahwa salah satu tantangan utama adalah rendahnya tingkat literasi digital di kalangan pelaku UMKM. Tidak sedikit di antara mereka yang belum memahami secara utuh prinsip kerja teknologi digital, belum optimal dalam memanfaatkan platform daring untuk kebutuhan pemasaran, dan masih asing dengan sistem pencatatan berbasis aplikasi (Octavina, L. A., & Rita, M. R., 2021).

### 3.3. Aplikasi Penjualan Berbasis Mobile

Aplikasi penjualan berbasis mobile merupakan bentuk konkret dari pemanfaatan teknologi digital yang digunakan untuk menunjang kegiatan bisnis, terutama dalam sektor perdagangan barang dan jasa. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi jual beli tanpa harus melakukan pertemuan fisik. Umumnya, aplikasi semacam ini dilengkapi dengan berbagai fitur penting, antara lain registrasi akun, tampilan katalog, informasi produk secara rinci, shopping cart, metode pembayaran, hingga fitur pelacakan pesanan. Keberadaan sistem berbasis mobile menjadi sarana praktis

bagi UMKM dalam memperluas jangkauan pasar sekaligus meningkatkan efisiensi penjualan.

Dalam konteks UMKM, keberadaan aplikasi mobile memiliki urgensi tinggi karena dapat mengatasi keterbatasan dari sisi tenaga kerja dan fasilitas pendukung. UMKM yang sebelumnya bergantung pada media sosial atau pencatatan manual kini memiliki peluang untuk memanfaatkan sistem yang lebih sistematis dan otomatis. Salah satu penelitian oleh Gravita, Natsir, dan Tama (2021) mengungkapkan bahwa toko Aquascape yang mengalami kendala dalam aspek promosi dan penjualan, mengalami peningkatan performa bisnis setelah menggunakan aplikasi berbasis Android. Aplikasi tersebut memudahkan konsumen dalam mengakses informasi produk dan melakukan pemesanan langsung melalui smartphone (Gravita, G. E. dkk., 2021).

Keunggulan lain dari aplikasi berbasis mobile adalah kemampuannya dalam menghadirkan pengalaman berbelanja yang lebih personal dan interaktif. Aplikasi dapat menyimpan histori pembelian, menyesuaikan tampilan dengan preferensi pengguna, serta memberikan pemberitahuan secara waktu nyata. Dengan fitur-fitur ini, interaksi antara pengguna dan penyedia layanan menjadi lebih adaptif dan responsif. Ditambah lagi, integrasi dengan sistem pembayaran digital juga mempercepat proses transaksi, sekaligus meningkatkan kenyamanan serta rasa aman bagi pengguna.

Selain itu, aplikasi penjualan mobile juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menghimpun data pengguna secara terstruktur, seperti riwayat transaksi, preferensi produk, dan pola belanja. Informasi tersebut sangat berguna untuk menunjang pengembangan strategi pemasaran maupun inovasi produk di masa

mendatang. Dengan kata lain, pengembangan aplikasi mobile tidak hanya sebatas digitalisasi proses manual, melainkan merupakan langkah strategis menuju pengelolaan usaha yang berbasis data (data-driven).

### 3.4. Prinsip UI/UX

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan dua aspek utama dalam perancangan sistem aplikasi yang berorientasi pada pengguna. UI berfokus pada elemen visual seperti tata letak, warna, ikon, dan tipografi yang menjadi tampilan antarmuka ketika pengguna berinteraksi dengan aplikasi. Sementara itu, UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna, termasuk kemudahan penggunaan, efektivitas navigasi, dan kepuasan selama serta setelah menggunakan aplikasi (Wiwesa, N. R., 2021).



Gambar 3.1 Perbedaan UI dan UX

(Buildfire, 2024)

Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.1, UI dan UX, meskipun saling berkaitan, memiliki fokus dan fungsi yang berbeda. UI berhubungan dengan tampilan atau aspek visual dari aplikasi, yaitu apa yang dilihat pengguna dan bagaimana elemen-elemen tersebut disusun secara estetis. Sementara itu, UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, termasuk kemudahan, kecepatan, kenyamanan, dan kepuasan. Sebuah UI dapat terlihat menarik, tetapi jika tidak didukung oleh UX yang baik, pengguna tetap dapat merasa kesulitan atau bahkan frustrasi dalam menggunakannya.

Desain UI/UX yang efektif ditandai oleh konsistensi visual, navigasi yang intuitif, serta responsivitas sistem dalam menanggapi tindakan pengguna. Menurut Wiwesa (2021), peran UI dan UX sangat penting dalam membangun loyalitas pengguna terhadap sebuah aplikasi. Ketika pengguna merasa nyaman dan mudah dalam menggunakan aplikasi, besar kemungkinan mereka akan kembali menggunakannya di waktu mendatang. Oleh karena itu, prinsip-prinsip desain seperti efisiensi, kejelasan, fleksibilitas, dan kesederhanaan harus diterapkan secara menyeluruh selama proses pengembangan aplikasi.

Dalam konteks pengembangan aplikasi digital untuk UMKM, perancangan UI/UX perlu mempertimbangkan keterbatasan pengguna, seperti rendahnya literasi digital atau kebiasaan menggunakan teknologi yang belum merata. Oleh sebab itu, antarmuka yang sederhana, navigasi yang jelas, serta tampilan visual yang ramah pengguna menjadi kunci agar aplikasi dapat digunakan secara optimal. UI yang dirancang dengan baik juga dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap profesionalitas layanan dan kualitas produk yang ditawarkan.

Dari sisi UX, proses desain tidak berhenti pada perancangan awal, melainkan harus melalui tahap evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip user-centered design yang menempatkan kebutuhan dan pengalaman pengguna sebagai pusat dari seluruh proses desain. Dengan memahami perilaku dan konteks penggunaan, aplikasi yang dikembangkan akan memiliki relevansi yang tinggi serta memberikan nilai guna yang nyata bagi penggunanya.

Dengan memperhatikan keseimbangan antara UI dan UX, pengembangan aplikasi tidak hanya mampu menarik perhatian secara visual, tetapi juga memastikan pengalaman penggunaan yang positif dan berkelanjutan. Hal ini menjadi penting terutama dalam konteks UMKM, di mana kepercayaan dan kenyamanan pengguna dapat secara langsung berdampak pada keberhasilan usaha di era digital.

### 3.5. Metode Design Thinking

Design Thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berorientasi pada pengguna, dengan fokus pada penciptaan solusi yang inovatif dan aplikatif melalui proses iteratif. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, seperti yang telah dijabarkan dalam Gambar 3.1.



### Gambar 3.2 Diagram Metode Design Thinking

(BPPK Kementerian Keuangan, 2022)

Kelima tahapan Design Thinking menjadi fondasi utama dalam merancang antarmuka aplikasi selama kegiatan kerja praktik, yang meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test. Setiap tahapan dijalankan secara sistematis agar solusi yang dihasilkan benar-benar berpusat pada pengguna. Berikut ini adalah penjabaran dari masing-masing tahapan:

#### 1. Empathize

Tahap awal ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, kebiasaan, serta permasalahan pengguna melalui metode seperti wawancara, observasi langsung, dan pengamatan terhadap lingkungan. Dalam konteks UMKM, tahap ini memungkinkan pengembang untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi dalam praktik bisnis harian. Menurut Firdaus (2024), empati merupakan fondasi utama dalam Design Thinking karena memungkinkan perancang untuk mengembangkan pemahaman dari perspektif pengguna, bukan sekadar berdasarkan asumsi teknis (Firdaus, M., 2024).

#### 2. Define

Setelah tahap empathize selesai, data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk merumuskan masalah secara jelas dan fokus. Proses ini menghasilkan problem statement yang menjadi dasar dalam menentukan arah solusi. Tahap ini membantu tim pengembang memastikan bahwa desain yang dikembangkan benar-benar menjawab permasalahan nyata yang dialami oleh pengguna (Soedewi dkk., 2022).



### 3. Ideate

Pada tahap ini, tim mulai menggali berbagai kemungkinan solusi melalui proses kreatif seperti brainstorming. Seluruh ide yang muncul dikumpulkan, lalu dianalisis dan dipilih berdasarkan potensi penyelesaiannya terhadap masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Contoh ide yang muncul dalam tahap ini meliputi platform obrolan real-time, papan kerja virtual, serta fitur kolaboratif antar pengguna (Soedewi dkk., 2022).

### 4. Prototype

Solusi yang telah disepakati kemudian divisualisasikan dalam bentuk prototype. Alat bantu seperti Figma digunakan untuk merancang antarmuka interaktif secara cepat dan efisien. Tujuan dari pembuatan purwarupa ini tidak hanya untuk menampilkan aspek visual, tetapi juga untuk menguji interaksi pengguna terhadap fitur yang dirancang. Dalam proses ini, juga dibuat wireframe dan skema alur interaksi untuk memastikan pengembangan berjalan secara terstruktur (Soedewi dkk., 2022).

### 5. Test

Tahapan akhir melibatkan uji coba prototype oleh pengguna secara langsung. Umpan balik dari pengguna menjadi bahan evaluasi untuk menilai apakah desain yang dibuat sudah memenuhi ekspektasi mereka. Jika ditemukan kekurangan, iterasi dilakukan dengan kembali ke tahapan sebelumnya. Proses test ini sangat krusial untuk memastikan pengalaman pengguna tetap optimal, khususnya bagi UMKM yang membutuhkan antarmuka yang sederhana, efisien, dan fungsional (Soedewi dkk., 2022).

### 3.6. Figma

Figma adalah platform desain berbasis web yang dikembangkan secara khusus untuk mendukung proses perancangan user interface (UI) dan user experience (UX). Sebagai alat kolaborasi digital, Figma memungkinkan perancang untuk membuat visualisasi antarmuka, membangun prototype interaktif, serta berbagi hasil rancangan secara real-time dengan anggota tim maupun klien, tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan.



Gambar 3.2 Logo Figma

(Figma, 2022)

Menurut Muhyidin, Sulhan, dan Sevtiana, Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website, dan lain-lain. Figma dapat dioperasikan melalui sistem operasi Windows, Linux, atau Mac selama perangkat terhubung ke internet. Umumnya, Figma dimanfaatkan oleh individu yang bergerak di bidang UI/UX, web design, maupun sektor lain yang sejenis (Muhyidin, M. A. dkk., 2020).

Selain menawarkan fitur lengkap sebagaimana yang dimiliki oleh Adobe XD, Figma memiliki keunggulan utama, yaitu mendukung kerja kolaboratif secara simultan. Dalam artian, beberapa desainer dapat mengerjakan proyek yang sama secara bersamaan meski berada di tempat yang berbeda. Kemampuan kolaboratif inilah yang menjadikan Figma sebagai pilihan utama bagi para UI/UX

designer dalam merancang prototype aplikasi maupun website secara efisien dan tepat waktu (Muhyidin, M. A. dkk., 2020).

Dalam pelaksanaan kerja praktik ini, Figma dipilih sebagai tools utama dalam proses perancangan antarmuka aplikasi penjualan mobile UMKM Kerang Mercon karena keunggulan-keunggulan praktis yang dimilikinya. Salah satu fiturnya adalah design system yang konsisten melalui penggunaan component dan style, yang memungkinkan elemen visual seperti warna, tipografi, dan ukuran tombol digunakan secara seragam di seluruh halaman aplikasi.

Salah satu keunggulan Figma yang menonjol ialah kemampuannya dalam membangun prototype interaktif yang dapat diakses dan diuji layaknya aplikasi sungguhan. Melalui fitur prototyping, alur penggunaan (user flow) dari halaman login hingga tahap checkout dapat disimulasikan secara realistis sebelum aplikasi benar-benar dikembangkan. Fitur real-time collaboration juga mempercepat proses revisi desain berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Ditambah dengan adanya auto-layout dan constraints, desainer dapat memastikan bahwa tampilan aplikasi tetap optimal di berbagai perangkat, baik smartphone maupun tablet.

Dalam praktik kerja ini, penggunaan Figma dilakukan secara bertahap dimulai dari pembuatan wireframe sebagai kerangka dasar tata letak, dilanjutkan dengan visual design untuk menampilkan elemen visual yang menarik dan selaras dengan identitas UMKM Kerang Mercon. Selanjutnya dibuat interactive prototype untuk menguji pengalaman penggunaan, sebelum akhirnya disiapkan design handoff guna mendokumentasikan spesifikasi desain secara rinci bagi pengembangan lebih lanjut, meskipun tidak sampai pada tahap implementasi.

Penggunaan Figma pada kerja praktik ini berjalan selaras dengan prinsip Design Thinking, terutama pada tahap Prototype dan Test. Figma berfungsi sebagai jembatan antara gagasan awal dan representasi visual yang dapat diuji secara langsung oleh pengguna. Dengan demikian, proses iterasi dan validasi dapat dilakukan lebih cepat tanpa perlu terlebih dahulu melakukan pengembangan teknis yang kompleks.




UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

#### 5.1 Penerapan Metode Design Thinking

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang menitikberatkan pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, serta dijalankan melalui proses iteratif guna menghasilkan solusi yang inovatif dan kontekstual. Dalam pelaksanaan kerja praktik ini, metode tersebut diimplementasikan untuk merancang antarmuka aplikasi penjualan makanan berbasis *mobile* yang ditujukan bagi UMKM Kerang Mercon.



Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sebagaimana telah diilustrasikan sebelumnya pada Gambar 3.1 Diagram Metode *Design Thinking*. Kelima tahap tersebut dilaksanakan secara berurutan, namun tetap terbuka untuk dilakukan secara fleksibel, artinya proses dapat kembali ke tahap sebelumnya apabila ditemukan kebutuhan perbaikan atau penyempurnaan dalam desain yang sedang dikembangkan.

##### 5.1.1 Define

Setelah memperoleh wawasan dari tahap *empathize*, proses berlanjut ke fase *define* yang berfungsi untuk merumuskan inti permasalahan yang perlu diatasi secara strategis. Data hasil wawancara kemudian dianalisis guna menemukan pola-pola permasalahan yang memiliki dampak langsung terhadap pengalaman pengguna serta jalannya operasional usaha.

Dari proses analisis tersebut, teridentifikasi sejumlah isu utama yang membutuhkan solusi desain yang relevan dan aplikatif. Permasalahan yang ditemukan tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis operasional semata, tetapi juga menyentuh dimensi pengalaman pengguna yang berpotensi memengaruhi kepuasan dan loyalitas pelanggan terhadap UMKM Kerang Mercon. Isu-isu sentral yang berhasil dirangkum meliputi:

1. Proses pemesanan masih dilakukan secara manual, yang mengakibatkan sering terjadinya kesalahan pencatatan dan berdampak negatif terhadap kepuasan pelanggan.
2. Pelanggan kesulitan dalam memantau status pesanan, yang memicu ketidakpastian dan kecemasan selama proses transaksi.
3. Tidak tersedianya informasi menu yang lengkap dan bersifat interaktif, sehingga menghambat pelanggan dalam mengambil keputusan pembelian secara optimal.
4. Tidak adanya sistem konfirmasi pesanan menyebabkan keterlambatan layanan di outlet.
5. Belum tersedia mekanisme konfirmasi yang cepat seperti *QR code*, yang menyebabkan proses verifikasi di outlet menjadi lambat.

#### Rumusan Masalah Desain:

- a. Bagaimana merancang sistem pemesanan yang dilengkapi dengan fitur katalog interaktif dan personalisasi pesanan demi memberikan kemudahan bagi pelanggan?
- b. Bagaimana merancang antarmuka yang secara jelas membedakan layanan *pickup* dan *delivery* dengan alur penggunaan yang intuitif?

- c. Bagaimana mengembangkan sistem konfirmasi pesanan berbasis *QR code* yang efisien serta mudah digunakan di outlet?

### 5.1.2 Empathize

Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan langsung serta wawancara untuk menggali kebutuhan dan kebiasaan pengguna terkait penggunaan aplikasi, baik dari sisi pengelola usaha maupun pelanggan. Proses pengumpulan data dilaksanakan di salah satu gerai utama Kerang Mercon yang berlokasi di Jl. Tidar, Surabaya. Wawancara melibatkan satu orang pemilik usaha, satu staf bagian penjualan, serta tiga pelanggan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh pemahaman tentang alur pemesanan yang sedang berjalan, kebutuhan akan sistem digital, kenyamanan pengguna terhadap teknologi, serta ekspektasi mereka terhadap kehadiran aplikasi penjualan.

Dari hasil wawancara diperoleh temuan bahwa masing-masing pihak memiliki kebutuhan serta tantangan tersendiri dalam proses pemesanan. Pemilik usaha mengeluhkan ketidakefisienan sistem pencatatan secara manual, staf penjualan mengalami kesulitan dalam menangani pelanggan ketika terjadi lonjakan antrian, sementara dari sisi pelanggan, terdapat kebutuhan akan informasi menu yang lebih terstruktur serta sistem pemesanan yang lebih sederhana dan praktis untuk digunakan.

Tabel 4.1. Hasil Ringkasan Wawancara

No	Responden	Kebutuhan	Masalah	Preferensi Digital
1	Pemilik	Otomatisasi pencatatan	Kesalahan input manual	Ingin aplikasi simple
2	Staf	Proses cepat saat ramai	Antrian menumpuk	QR dianggap membantu

No	Responden	Kebutuhan	Masalah	Preferensi Digital
3	Pelanggan 1	Pilihan menu lengkap	Salah tingkat pedas	Ingin bisa edit pesanan
4	Pelanggan 2	Sistem pengingat pesanan	Lupa jadwal pickup	Notifikasi penting
5	Pelanggan 3	Info menu lebih jelas	Terbatas hanya IG	Katalog visual interaktif

### 5.1.3 Ideate

Tahapan ini difokuskan pada penggalan solusi melalui eksplorasi ide-ide mandiri berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Proses *brainstorming* dijalankan dengan mengidentifikasi berbagai kemungkinan fitur yang relevan dan berpotensi menjawab kebutuhan pengguna. Setiap gagasan dipertimbangkan dari segi kesesuaian dengan permasalahan, dampak terhadap pengalaman pengguna, serta kelayakan untuk diimplementasikan dalam konteks UMKM.

Seluruh hasil eksplorasi kemudian disusun ke dalam bentuk *mind map* sebagai representasi visual dari keterkaitan antara masalah dan alternatif solusi. Frasa-frasa solusi dituliskan secara ringkas guna mempermudah proses perumusan fitur pada tahapan *prototyping* berikutnya.





Gambar 4. 1 Mind Map Ideasi Fitur Aplikasi Kerang Mercon

Guna memperjelas hubungan antara permasalahan yang diidentifikasi dengan solusi yang dirumuskan, hasil eksplorasi ide dituangkan dalam bentuk tabel sebagai representasi pemetaan solusi secara sistematis.

Tabel 4.2. Ide Fitur Aplikasi Berlandaskan Masalah

No	Masalah Utama	Solusi/Ide Desain	Prioritas	Keterangan
1	Salah input pesanan	Sistem keranjang interaktif	Tinggi	Dapat edit tingkat pedas/jumlah sebelum checkout
2	Menu tidak informatif	Katalog produk interaktif	Tinggi	Gambar + deskripsi + opsi pedas + harga
3	Pickup/delivery tercampur	Dual pathway UI	Sedang	Tombol jelas: "Pickup" dan "Delivery"
4	Proses verifikasi lambat	QR Code pesanan	Sedang	QR ditampilkan setelah checkout untuk verifikasi saat pickup di outlet.
5	Lupa jadwal pickup	Notifikasi	Sedang	Halaman

No	Masalah Utama	Solusi/Ide Desain	Prioritas	Keterangan
		peringat		notifikasi dengan filter.
6	Tidak ada histori pesanan	Halaman riwayat transaksi	Sedang	Halaman Riwayat pemesanan

#### 5.1.4 Prototype

Setelah seluruh gagasan dirumuskan secara menyeluruh, langkah selanjutnya adalah pembuatan purwarupa (*prototype*) antarmuka aplikasi menggunakan Figma. Desain awal ini mencakup sembilan halaman utama sebagai dasar visualisasi sistem:

##### 1. Halaman Daftar atau Masuk

Halaman pembuka menampilkan logo *Kerang Mercon* diikuti dengan tombol untuk memilih antara pendaftaran akun baru atau masuk bagi pengguna lama.

##### 2. Autentikasi & Registrasi

Pengguna diberikan dua opsi untuk masuk ke aplikasi, yakni melalui *Google Sign-In* atau nomor telepon. Proses melalui *Google Sign-In* memungkinkan akses cepat tanpa pengisian formulir tambahan, dan sistem secara otomatis akan membuat akun baru jika data belum terdaftar. Sementara itu, metode nomor telepon mengharuskan verifikasi menggunakan OTP, disertai isian data diri bagi pengguna baru. Jika sistem mendeteksi akun telah ada, maka pengguna akan diarahkan langsung menuju halaman beranda.

##### 3. Beranda (Home)

Beranda dirancang dengan sistem navigasi bawah yang terdiri dari empat menu utama, yaitu Beranda, Menu, Pesanan, dan Profil. Pengguna dapat melihat banner

promosi, memilih layanan *Pickup* atau *Delivery*, mengetahui outlet terdekat berbasis GPS, serta meninjau menu spesial harian dan notifikasi penting.

#### 4. Pemesanan Produk

Fitur pemesanan memungkinkan pengguna untuk memilih outlet terlebih dahulu, lalu menelusuri katalog produk, menyesuaikan pesanan (seperti tingkat kepedasan atau jumlah), dan memasukkan item ke dalam keranjang. Seluruh proses ini didukung oleh desain antarmuka yang interaktif dan efisien, termasuk *pop-up* saat menambahkan produk.

#### 5. Checkout & Pembayaran

Pada halaman ini, pengguna dapat memverifikasi pesanan yang akan dibeli dan menentukan metode pengambilan. Jika memilih *pickup*, pengguna langsung diarahkan ke pembayaran tanpa pengisian alamat. Namun untuk layanan *delivery*, diperlukan pengisian atau pemilihan alamat terlebih dahulu. Metode pembayaran yang disediakan meliputi GoPay, ShopeePay, Dana, dan OVO.

#### 6. Status Pesanan

Setelah proses pembayaran selesai, untuk layanan *pickup* akan ditampilkan *QR Code* sebagai bukti pengambilan. Sedangkan untuk layanan *delivery*, pengguna dapat memantau pergerakan kurir secara *real-time*, lengkap dengan estimasi waktu kedatangan, nama kurir, dan informasi kendaraan.

#### 7. Pesanan Selesai

Ketika pesanan telah diterima, pengguna akan menerima notifikasi beserta tampilan konfirmasi. Tersedia pula opsi untuk memberikan ulasan terhadap pengalaman bertransaksi.

#### 8. Fitur Setelah Login

Setelah berhasil masuk, pengguna dapat memanfaatkan berbagai fitur personalisasi, seperti mengubah informasi pribadi (nama, email, nomor telepon, tanggal lahir), mengelola alamat pengiriman, serta meninjau dan menggunakan voucher atau promosi yang tersedia. Riwayat transaksi juga dapat diakses, lengkap dengan fitur pemesanan ulang. Pusat Bantuan menyediakan daftar *FAQ* dan layanan pesan langsung kepada admin. Notifikasi akan terus diperbarui untuk memberi informasi terbaru seputar status pesanan dan penawaran promosi.

Seluruh halaman dirancang dengan mengikuti sistem desain yang konsisten, termasuk penggunaan *component* dan *style* yang telah ditetapkan. Palet warna yang digunakan mencerminkan identitas visual *Kerang Mercon*, serta memastikan antarmuka tetap intuitif dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok pengguna, termasuk yang memiliki keterbatasan dalam literasi digital.

### 5.1.5 Test

Uji coba terhadap purwarupa antarmuka dilakukan menggunakan fitur *interactive prototyping* yang tersedia pada platform Figma, dengan akses langsung melalui perangkat *smartphone*. Proses pengujian ini melibatkan lima orang responden yang terdiri dari pihak internal dan eksternal, guna memperoleh sudut pandang yang beragam terhadap aspek *usability* dan keseluruhan pengalaman pengguna aplikasi.

#### A. Metodologi Pengujian

Metode yang digunakan dalam proses evaluasi adalah *task-based usability testing*, yakni teknik pengujian berbasis tugas di mana pengguna diminta untuk menyelesaikan sejumlah skenario yang mewakili aktivitas penting dalam penggunaan aplikasi sehari-hari. Proses pengujian dilakukan secara *remote*

melalui tautan interaktif dari Figma, dengan masing-masing sesi berlangsung antara 15 hingga 20 menit.

Adapun karakteristik dari lima responden yang berpartisipasi dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

- a. Seorang pemilik dari UMKM Kerang Mercon.
- b. Satu staf kasir yang bertugas di salah satu outlet.
- c. Tiga orang pelanggan tetap yang aktif melakukan pembelian.

Skenario yang digunakan dalam pengujian telah dirancang untuk menguji keseluruhan alur proses aplikasi, mulai dari registrasi akun hingga pemberian ulasan pasca transaksi. Pada setiap tahapan, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dicatat secara sistematis sebagai indikator tingkat efisiensi antarmuka. Rekapitulasi durasi pada masing-masing langkah pengujian disajikan dalam Tabel 4.3 sebagai bahan analisis lebih lanjut.

Tabel 4.3. Tabel Waktu Penyelesaian Tiap Tahapan

No	Tahapan	Durasi
1	Registrasi dan Login	3 menit
2	Menelusuri Menu dan Menyesuaikan Pesanan	4 menit
3	Checkout dengan metode Pickup	3,5 menit
4	Menampilkan QR Code dan Konfirmasi Pesanan	1,5 menit
5	Memberikan Penilaian setelah pesanan selesai	2 menit

## B. Hasil Pengujian

Hasil awal dari pengujian prototipe memperlihatkan bahwa sebagian besar responden mampu menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan secara efektif, serta menyatakan bahwa fitur-fitur utama yang disediakan dalam aplikasi cukup membantu dalam mendukung proses pemesanan.

Meskipun demikian, sejumlah masukan juga diberikan oleh responden, terutama terkait dengan aspek visual desain, alur interaksi antarpengguna, serta

saran mengenai penambahan beberapa fitur fungsional yang sederhana namun dianggap penting. Temuan-temuan tersebut menjadi pijakan awal dalam melakukan evaluasi lanjutan terhadap aspek *usability*, yang akan diuraikan secara lebih terperinci dalam subbab 4.4.

Tabel 4.4. Feedback Uji Coba Prototipe

No	Responden	Positif	Masukan Perbaikan
1	Pemilik	QR Code sangat membantu	Warna katalog terlalu terang
2	Staf	Tracking pesanan memudahkan	Butuh tombol "Tandai sebagai selesai"
3	Pelanggan 1	Edit pedas sangat membantu	Ingin adanya fitur promo mingguan atau diskon saat checkout
4	Pelanggan 2	Navigasi untuk memilih antara pickup dan delivery sangat jelas dan mudah dipahami	Perlu animasi loading agar pengguna tahu sistem sedang memproses pesanan
5	Pelanggan 3	UI bersih dan mudah dipahami	Font bisa sedikit diperbesar

Melalui penerapan metode *Design Thinking*, proses perancangan antarmuka aplikasi Kerang Mercon telah difokuskan sepenuhnya pada kebutuhan nyata pengguna. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya desain yang tidak hanya fungsional dan efisien, tetapi juga layak dijadikan dasar pengembangan sistem digital UMKM di masa mendatang.

## 5.2 Hasil Perancangan Antarmuka Aplikasi

Perancangan antarmuka aplikasi untuk UMKM Kerang Mercon dirancang guna menyajikan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan merepresentasikan identitas brand lokal secara konsisten. Desain antarmuka ini ditujukan untuk platform *mobile* (iOS dan Android) dengan pendekatan *user-*

*centered design* yang terintegrasi dalam metode *Design Thinking*, yang menekankan pemahaman menyeluruh terhadap kebutuhan pengguna akhir.

Hasil dari proses ini adalah sebuah *prototype* interaktif dengan tingkat ketelitian tinggi (*high-fidelity*), yang dibuat menggunakan platform Figma. Desain ini memanfaatkan pengelolaan komponen UI secara modular melalui sistem desain (*design system*), serta simulasi interaksi pengguna yang realistis dengan fitur *prototyping* yang adaptif. Metode *Design Thinking* dinilai sangat relevan dalam konteks pengembangan UI/UX aplikasi *mobile* untuk UMKM karena mencakup tahapan empati, perumusan ide, pembuatan *prototype*, hingga pengujian langsung bersama pengguna. Hal tersebut memberikan ruang bagi pengembang untuk menggali kebutuhan yang sebenarnya dan menjawabnya secara bertahap melalui visualisasi desain antarmuka.

Aplikasi ini difokuskan pada perangkat *mobile* modern dengan pendekatan *responsive*, menggunakan ukuran *frame* 393 × 852 piksel sebagai standar tampilan ukuran ini sepadan dengan layar iPhone seri 14 hingga 16 versi reguler. Prototipe mencakup 66 layar, terdiri atas 55 *main screens* dan 11 *overlay screens*, yang mewakili berbagai kebutuhan navigasi seperti *pop-up* konfirmasi, *bottom sheet*, *toast notification*, serta notifikasi sistem lainnya. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa antarmuka telah dirancang untuk mencakup keseluruhan proses utama, mulai dari login, pemesanan, konfirmasi melalui QR code, hingga layanan bantuan pelanggan. Sebagai bentuk dokumentasi terhadap detail teknis dari hasil rancangan, uraian berikut menyajikan spesifikasi umum dari prototipe yang telah dikembangkan:



Tabel 4.5. Spesifikasi Desain Prototipe Aplikasi

No	Aspek	Spesifikasi	Keterangan
1	Platform	Mobile iOS	Desain responsive
2	Ukuran Frame	393 × 852 px	iPhone 14/15/16 reguler
3	Alat Desain	Figma	Kolaboratif, berbasis cloud
4	Jumlah Screen	66 screen	55 screen utama + 11 overlay
5	Jumlah Komponen	25 komponen	Komponen UI yang dapat digunakan ulang
6	Palet Warna	9 warna utama	Warna yang mendukung identitas Kerang Mercon
7	Font Family	SF Pro Text	Font modern, readable, umum di aplikasi iOS

Selanjutnya, seluruh *screen* yang telah dirancang menggunakan Figma dirangkum secara lengkap dalam tabel di bawah ini. Tabel tersebut memuat baik halaman utama maupun *overlay*, yang secara menyeluruh merepresentasikan alur interaksi dan fitur-fitur inti yang terdapat dalam aplikasi.

Tabel 4.6. Daftar Screen dan Status Desain

No	Nama Screen	Fungsi	Status
1	Login	Autentikasi pengguna	Selesai
2	Register	Pendaftaran akun	Selesai
3	Home	Beranda utama	Selesai
4	Menu Catalog	Daftar produk kerang	Selesai
5	Product Detail	Detail makanan & opsi sambal	Selesai
6	Cart	Keranjang belanja	Selesai
7	Checkout	Proses pembayaran	Selesai
8	Order Status	Cek status pesanan	Selesai
9	QR Code	Untuk pickup di outlet	Selesai
10	Profile	Informasi pengguna	Selesai
11	Order History	Riwayat transaksi	Selesai
12	Address	Kelola alamat	Selesai





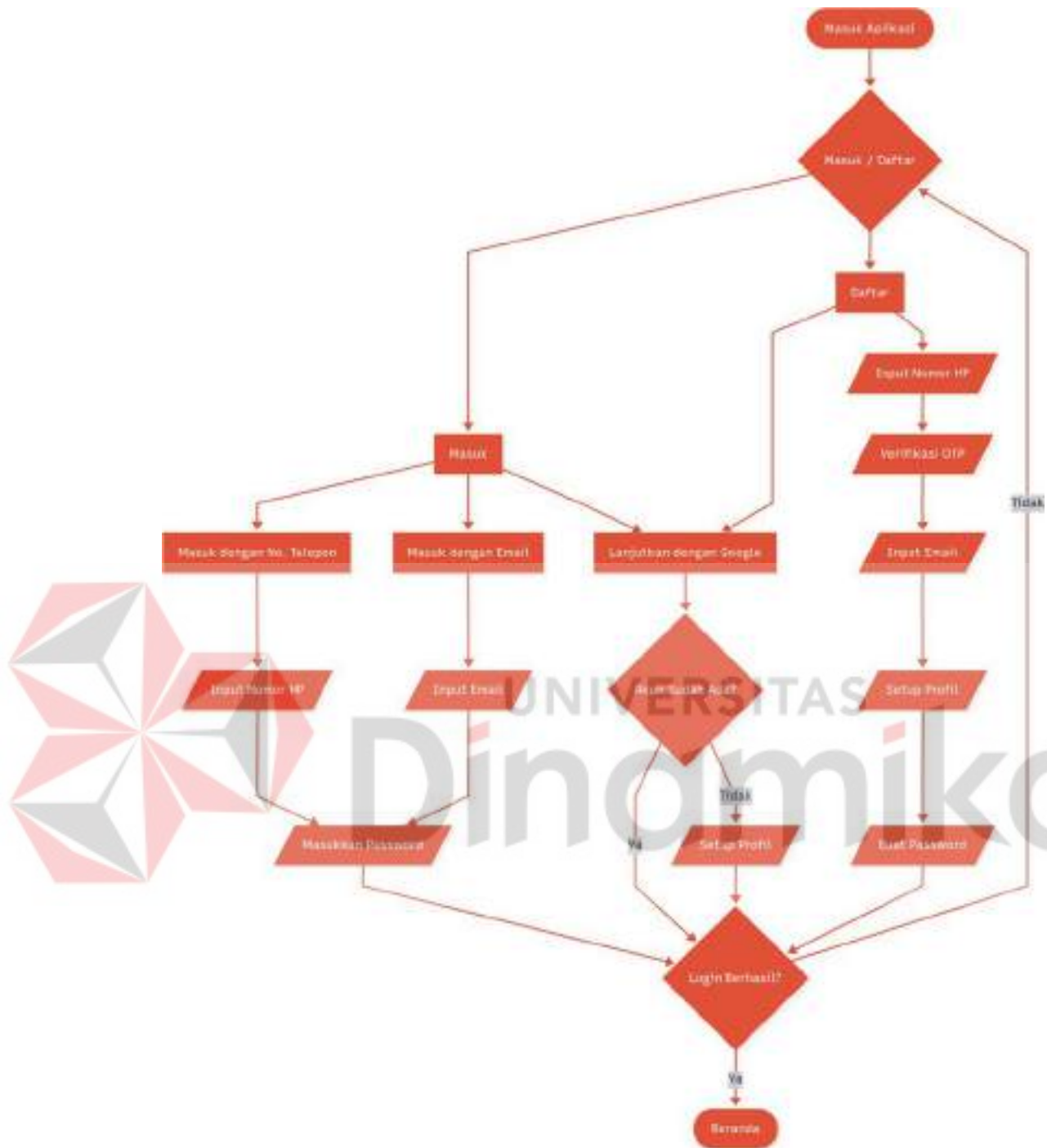
Diagram *user flow* dirancang guna merepresentasikan keseluruhan proses interaksi pengguna dengan aplikasi, dimulai dari tahap awal seperti *onboarding* hingga ke tahap akhir berupa pemberian ulasan terhadap pesanan. Visualisasi ini berfungsi untuk memperlihatkan logika navigasi antarhalaman secara terstruktur, serta mendukung tim pengembang dalam menilai kelengkapan fitur dan efektivitas jalur penggunaan yang telah disusun.

Gambar 4.2 memperlihatkan representasi utama dari diagram *user flow* aplikasi. Mengingat kompleksitas sistem yang mencakup lebih dari 55 tampilan (*screen*), alur pengguna dibagi menjadi beberapa diagram tematik guna mempermudah proses pemahaman, analisis, serta pendokumentasian interaksi pengguna. Diagram ini merepresentasikan lintasan lengkap yang ditempuh pengguna dalam berbagai skenario penggunaan, mulai dari interaksi awal hingga tahap penyelesaian. Secara sistematis, alur dibagi menjadi lima komponen inti, yakni:

1. *Onboarding* dan autentikasi
2. Pemesanan untuk *Pickup*
3. Pemesanan untuk *Delivery*
4. Manajemen Profil dan Riwayat Pesanan
5. Fitur Pendukung lainnya

#### **A. User Flow Onboarding dan Autentikasi**

User flow onboarding dan autentikasi merupakan tahap awal yang krusial dalam pengalaman pengguna aplikasi. Proses ini dirancang untuk memberikan kesan pertama yang baik sekaligus memastikan keamanan akses pengguna.



Gambar 4.3 User Flow Onboarding dan Autentikasi

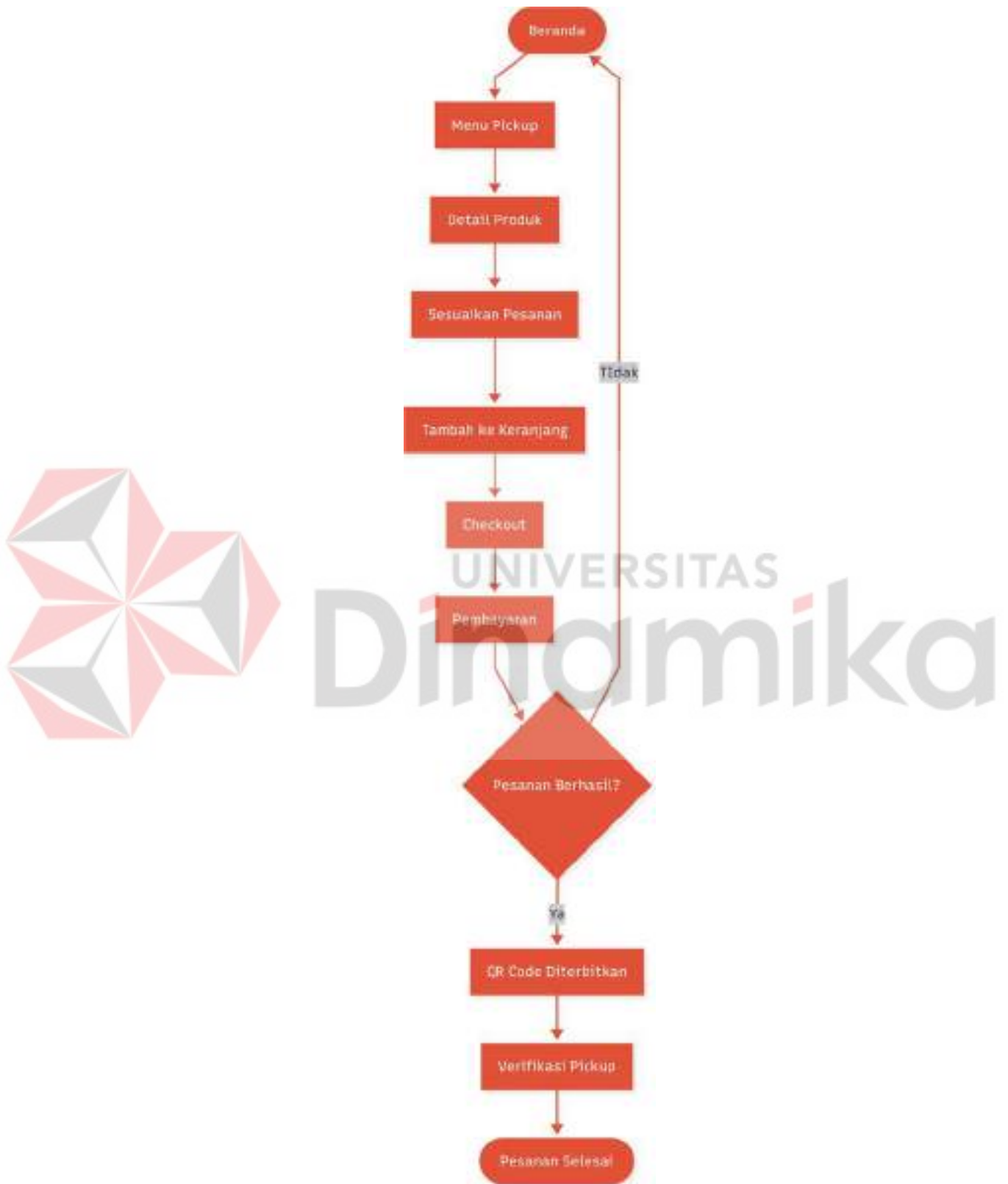
Alur dimulai dari tampilan awal aplikasi yang menampilkan logo Kerang Mercon secara sentral sebagai pengantar visual. Selanjutnya, pengguna disajikan tombol untuk melakukan *login* atau *registrasi*. Pada tahap autentikasi ini, terdapat tiga metode akses yang disediakan, yaitu melalui nomor telepon dengan verifikasi

*OTP*, alamat *email* yang disertai tautan verifikasi, serta akun Google. Setiap metode mencakup proses pengisian data pengguna, verifikasi identitas, serta pembuatan *password* sebagai upaya perlindungan akun. Setelah proses tersebut berhasil, pengguna diarahkan untuk melengkapi informasi profil pada tahap *Setup Profile*. Apabila seluruh tahapan berhasil dilalui, sistem akan langsung mengalihkan pengguna ke halaman utama atau *Home*.

## **B. User Flow Pemesanan Pickup**

Alur pemesanan layanan *pickup* menjelaskan langkah-langkah interaktif secara menyeluruh yang ditempuh pengguna, dimulai dari tampilan beranda hingga selesainya proses pemesanan. Diagram ini mencakup setiap titik interaksi penting yang mendukung pengalaman pengguna dalam memilih menu, menentukan outlet, serta menyelesaikan pembayaran dan konfirmasi pesanan.

Alur pemesanan layanan *pickup* diawali ketika pengguna berada di halaman *Beranda* dan memilih opsi *Pickup*. Setelah itu, pengguna diarahkan untuk menelusuri katalog produk, melihat rincian menu, menyesuaikan preferensi pesanan seperti level pedas atau jumlah porsi, lalu memasukkannya ke dalam keranjang. Tahapan selanjutnya adalah proses *checkout* dan pemilihan metode pembayaran. Setelah transaksi dikonfirmasi berhasil, sistem akan menampilkan *QR Code* sebagai bukti pemesanan yang digunakan untuk proses verifikasi saat penjemputan di outlet. Alur pemesanan ini diakhiri dengan tampilan *Pesanan Selesai* yang menjadi indikator bahwa seluruh proses telah dituntaskan dengan baik.

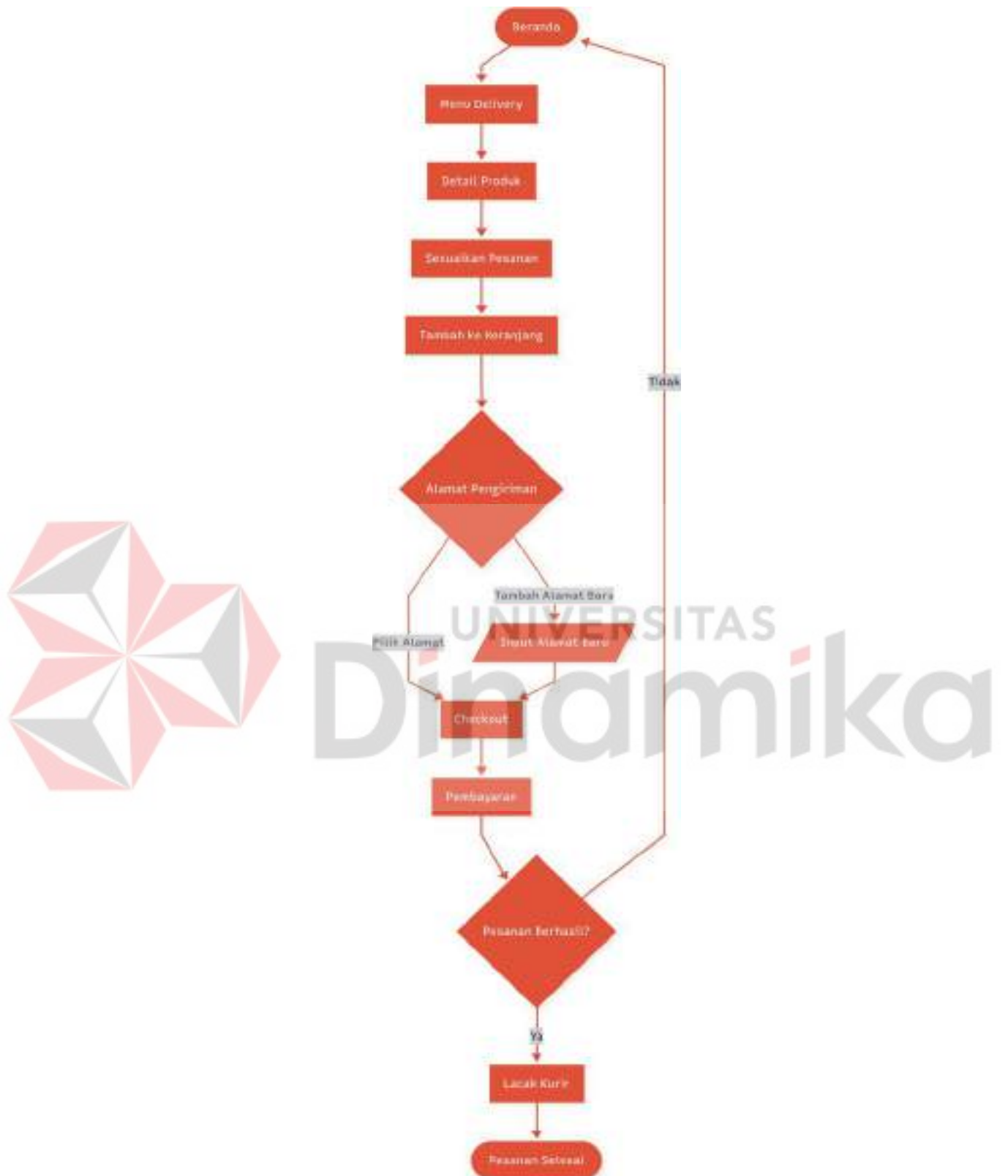


Gambar 4.4 User Flow Pemesanan Pickup

### C. User Flow Pemesanan Delivery

Alur pemesanan layanan *delivery* menjelaskan urutan interaksi pengguna secara menyeluruh, dimulai dari pemilihan opsi *Delivery* pada halaman *Beranda*, hingga proses pengantaran pesanan ke alamat tujuan selesai dilakukan. Diagram alur ini menyajikan tahapan yang melibatkan pemilihan outlet, pengisian alamat pengiriman, pemilihan metode pembayaran, hingga pelacakan status pengiriman secara *real-time*.

Alur pemesanan layanan *delivery* dimulai ketika pengguna memilih menu *Delivery* pada halaman *Beranda*. Setelah itu, pengguna akan menelusuri katalog produk, membaca detail produk yang tersedia, menyesuaikan preferensi seperti jumlah atau tingkat kepedasan, kemudian menambahkannya ke dalam keranjang. Pada tahap berikutnya, pengguna diminta untuk mengisi alamat pengiriman yang kemudian akan diverifikasi secara otomatis oleh sistem. Apabila alamat yang dimasukkan tidak valid, pengguna diarahkan untuk menambahkan alamat baru yang sesuai. Setelah alamat valid terkonfirmasi, proses dilanjutkan ke tahap *checkout* dan pembayaran. Jika transaksi berhasil diselesaikan, sistem akan menampilkan fitur *Lacak Kurir* yang memungkinkan pengguna memantau posisi pengiriman secara *real-time* hingga pesanan dinyatakan selesai.



Gambar 4.5 User Flow Pemesanan Delivery



#### D. User Flow Manajemen Profil dan Riwayat Pesanan

Alur manajemen profil dan riwayat transaksi memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses pengguna dalam mengakses serta mengatur informasi pribadi, seperti nama, alamat, dan kontak. Selain itu, pengguna juga dapat meninjau daftar riwayat pemesanan yang pernah dilakukan, termasuk rincian waktu dan total transaksi. Fitur ini memungkinkan pengguna menjaga informasi tetap mutakhir sekaligus memberikan kemudahan dalam melacak aktivitas transaksi sebelumnya.



Gambar 4.6 User Flow Manajemen Profil

Alur dimulai dari halaman *Profil* yang berfungsi sebagai pusat pengelolaan identitas pengguna. Pada bagian ini, pengguna dapat memperbarui informasi pribadi seperti nama, foto profil, serta melakukan pengaturan alamat baik dengan menambahkan, mengedit, maupun menghapus data yang sudah tersimpan. Selain itu, pengguna memiliki akses ke menu *Riwayat Pesanan* untuk meninjau daftar transaksi sebelumnya secara rinci. Setiap entri pesanan dapat dibuka untuk melihat detail pemesanan, dan tersedia pula opsi *Pesan Ulang* guna mempercepat pemesanan produk yang sama tanpa harus mengulangi langkah dari



awal. Alur ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengelola data personal sekaligus memantau histori pembelian secara praktis dan efisien.

### E. User Flow Fitur Pendukung

Alur *user flow* untuk fitur pendukung mengilustrasikan serangkaian elemen tambahan dalam aplikasi yang dirancang untuk menunjang kenyamanan dan kemudahan pengguna secara menyeluruh. Fitur-fitur ini mencakup pusat bantuan (*Help Center*), akses ke *FAQ*, notifikasi berkala mengenai status pesanan dan promo, serta layanan obrolan dengan admin jika pengguna mengalami kendala. Semua elemen pendukung ini berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang responsif dan informatif, khususnya dalam konteks layanan UMKM.



Gambar 4.7 User Flow Fitur Pendukung

Navigasi dimulai dari halaman *Beranda* yang menyajikan empat fitur pendukung utama secara ringkas dan mudah diakses. Pada fitur *Voucher*, pengguna dapat memasukkan kupon secara manual maupun melalui pemindaian

*QR code*, lalu mengaktifkannya pada pesanan melalui tombol *Gunakan Voucher*. Fitur *Notifikasi* menyajikan pembaruan penting seputar status pemesanan, promosi aktif, serta pengumuman aplikasi lainnya. Selanjutnya, melalui halaman *Profil*, pengguna bisa mengakses *Pusat Bantuan* yang menyediakan *FAQ* dan fitur *Hubungi CS* untuk mendapatkan dukungan secara langsung. Seluruh fitur pendukung ini dirancang untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan, serta menjawab kebutuhan pengguna secara fungsional dan efisien.

### 5.2.2 Perancangan Wireframe dan Struktur Antarmuka

Langkah awal dalam penyusunan prototipe dimulai dengan merancang *wireframe* menggunakan ukuran *frame* iPhone 16 reguler, yaitu  $393 \times 852$  piksel. Sebanyak 57 tampilan utama dikembangkan berdasarkan alur pengguna yang telah dirumuskan, termasuk elemen *overlay* untuk menampilkan *pop-up*, *modal*, dan *notifikasi*. *Wireframe* ini berperan sebagai rancangan struktur awal yang menampilkan posisi dan fungsi elemen-elemen antarmuka tanpa sentuhan visual yang kompleks, sehingga memungkinkan tim untuk fokus pada penyusunan alur informasi dan navigasi sebelum melanjutkan ke tahap desain visual yang lebih mendetail.

#### A. Sistem Autentikasi

Perancangan dimulai dari fitur autentikasi yang terdiri dari 18 tampilan layar, mencakup berbagai skenario login dan pendaftaran. Desain *layout* dibuat konsisten untuk mendukung penerapan sistem autentikasi ganda (*dual authentication system*), yang memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk memilih metode masuk. Pengguna dapat menggunakan fitur *Google Sign-In* untuk proses masuk yang cepat tanpa pengisian formulir tambahan, atau memilih opsi

nomor telepon dengan verifikasi *OTP* sebagai alternatif yang lebih aman. Pendekatan ini memastikan bahwa proses masuk ke aplikasi tetap mudah, cepat, dan tetap menjamin aspek keamanan data pengguna.



The image displays four mobile app wireframes arranged in a 2x2 grid, illustrating the login process for an application. A large, faint watermark of a red and white geometric logo and the text 'UNIVERSITAS Dinamika' is visible in the background.

- Top Left Wireframe:** Features a circular logo with the text 'LOGO KERANG MERCON' in the center. At the bottom, there are two buttons: 'Masuk' (Login) and 'Buat Akun' (Create Account).
- Top Right Wireframe:** Titled 'Masuk' with a back arrow. It shows two input fields: 'Nomor Telepon' (Phone Number) and 'Alamat Email' (Email Address). Below these is a button labeled 'Lanjutkan dengan Google' (Continue with Google). At the bottom is a 'Lanjutkan' (Continue) button.
- Bottom Left Wireframe:** Also titled 'Masuk' with a back arrow. It shows the 'Nomor Telepon' input field and the 'Lanjutkan dengan Google' button. At the bottom is a 'Lanjutkan' button.
- Bottom Right Wireframe:** Titled 'Masukkan kata sandi' (Enter password). It includes a sub-header 'Silakan login dengan kata sandi Anda untuk mengakses akun' (Please login with your password to access your account). Below this is a password input field labeled 'Kata sandi' with an eye icon for toggling visibility. At the bottom is a 'Lanjutkan' button.

### Buat akun

Pilih metode yang ingin kamu gunakan untuk membuat akun.

Lanjutkan

Lanjutkan dengan Google

Sudah memiliki akun? Masuk

### Masukkan kode 4 digit

Kode kamu telah dikirim ke +62 812-3456-7890 melalui SMS.

Tidak menerima kode? Kirim ulang kode

### Buat akun

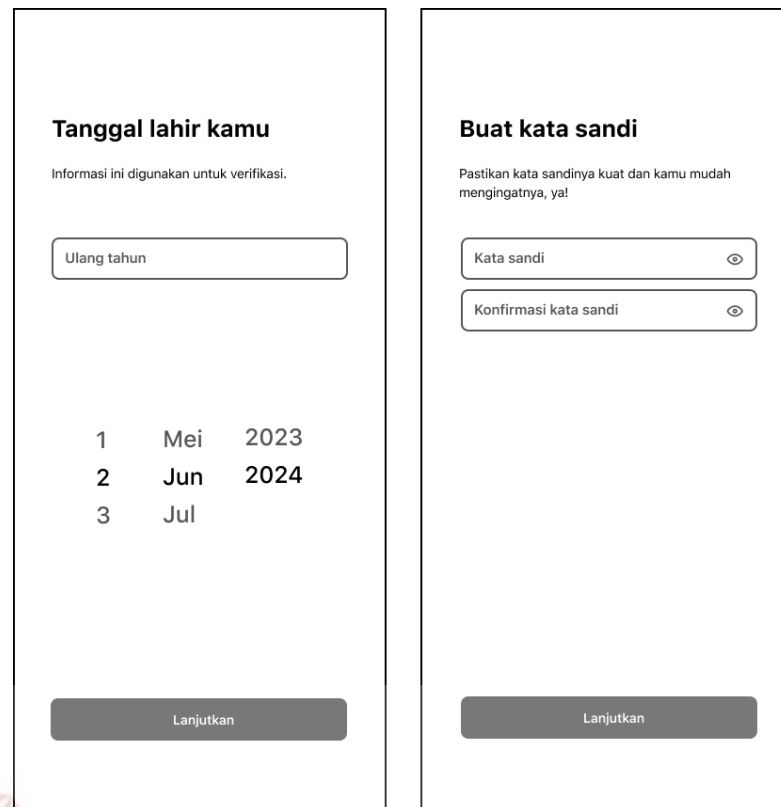
Silakan isi alamat email untuk mendaftar dan mulai memesan makanan favoritmu.

Lanjutkan

### Lengkapi data pribadi

Informasi ini digunakan untuk konfirmasi pesanan dan pengiriman.

Lanjutkan



### Tanggal lahir kamu

Informasi ini digunakan untuk verifikasi.

Ulang tahun

1 Mei 2023

2 Jun 2024

3 Jul

Lanjutkan

### Buat kata sandi

Pastikan kata sandinya kuat dan kamu mudah mengingatnya, ya!

Kata sandi

Konfirmasi kata sandi

Lanjutkan

Gambar 4.8 Wireframe Sistem Autentikasi

## B. Navigasi Utama dan Beranda

Rancangan *wireframe* pada halaman *beranda* diarahkan untuk memberikan kemudahan navigasi serta akses instan terhadap informasi yang paling dibutuhkan pengguna. Tampilan awal mencakup *banner* promosi, tombol pilihan layanan untuk menentukan metode *pickup* atau *delivery*, informasi lokasi *outlet* terdekat, serta menu navigasi bawah yang disusun secara konsisten di setiap layar. Penyusunan komponen dilakukan berdasarkan skala prioritas dari kebutuhan pengguna, di mana elemen-elemen penting diletakkan pada posisi strategis yang mudah terlihat dan dijangkau dengan cepat, guna mendukung interaksi yang efisien dan intuitif.



Gambar 4.9 Wireframe Beranda dan Navigasi

### C. Sistem Pemesanan

Struktur *wireframe* pada sistem pemesanan meliputi dua jenis layanan utama, yaitu *pickup* dan *delivery*, yang masing-masing memiliki alur tersendiri namun tetap dijalankan dengan pendekatan navigasi yang seragam. Layanan *pickup* difokuskan pada kecepatan transaksi dan penggunaan *QR code* sebagai metode verifikasi saat pengambilan pesanan. Sementara itu, layanan *delivery* mengharuskan pengguna untuk memasukkan alamat pengiriman serta menyediakan fitur pelacakan secara real-time. Meskipun terdapat perbedaan dalam fungsionalitas, keseluruhan rancangan tetap mengadopsi pola navigasi yang konsisten agar pengalaman pengguna tetap terjaga dan tidak membingungkan.





**Daftar Pesanan**

Paket 3 Sayur Mercon Rp 33.333

**Pingkat Rendahan** ada 500 - 1000 item

Level 0 ☐

Level 1 ☐

Level 2 ☐

Level 3 ☐

Level 4 ☐

Level 5 ☐

**Minimalkan Pengiriman**

**Item**

Total **Rp 333.333**

**Checkout**

**Keranjang**

Menampilkan 1 item

**Kerang Mercon**

Level 1

Rp 33.333

**1**

**Item**

**Total**

**Rp 333.333**

**Checkout**

**Amankan Pesanan** **Pengiriman**

**Kerang Mercon** Level 1

**Rp 33.333**

**Rincian Item**

**Kerang Mercon** Level 1

**Rp 33.333**

**Rincian Pembayaran**

**Detail**

**Harga** **Rp 33.333**

**ongkos Kirim** **- Rp 33.333**

**Biaya Layanan** **Rp 33.333**

**Total Pembayaran** **Rp 333.333**

**Rp 333.333** **Item**

**Checkout**





The wireframe illustrates a three-screen pickup order system. The first screen (left) is for selecting payment methods, with a large empty box at the top and a 'Selesai' button at the bottom. The second screen (right) displays pickup details, including order ID, date, pickup code, a QR code, outlet location, item details, and a payment breakdown. The third screen (bottom) shows the order completion confirmation, repeating the order details and providing a button to return to the main page.

**Ambil Pesananmu di Outlet**

ID Pesanan : ABCD1234  
Tanggal : DD MMM YYYY - hh:mm

Kode Pick Up Kamu  
AB12

[Lihat Kode QR](#)

**KODE QR**

**Lokasi Outlet**

**Kerang Mercon Surabaya**  
Logo Jl. Tidar No. 128, Kelurahan Sawahan, Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60251

**Pesanan Kamu**

Kerang Mercon x 1  
Level 1

**Detail Pembayaran**

Gopay

Harga	Rp XXX.XXX
Potongan Harga	- Rp XX.XXX
Biaya Layanan	Rp X.XXX
<b>Total Pembayaran</b>	<b>Rp XXX.XXX</b>

**Metode Pembayaran**

Gopay

Shoope Pay

Dana

OVO

[Selesai](#)

**Pesanan Selesai**

Pesanan Anda telah diambil pada hh:mm.

ID Pesanan : ABCD1234  
Tanggal : DD MMM YYYY - hh:mm

**Lokasi Outlet**

**Kerang Mercon Surabaya**  
Logo Jl. Tidar No. 128, Kelurahan Sawahan, Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60251

**Pesanan Kamu**

Kerang Mercon x 1  
Level 1

**Detail Pembayaran**

Gopay

Harga	Rp XXX.XXX
Potongan Harga	- Rp XX.XXX
Biaya Layanan	Rp X.XXX
<b>Total Pembayaran</b>	<b>Rp XXX.XXX</b>

[Kembali Ke Halaman Utama](#)

Gambar 4.10 Wireframe Sistem Pemesanan Pickup





Empty

total Rp 1000.000

Checkout

Keranjang

Kategori Keranjang

Keranjang/Miscellaneous

Unit 1

Rp 100.000

1

Empty

total Rp 1000.000

Checkout

Amal Dayaman

Donor

Unit 1

Keranjang/Miscellaneous

Unit 1

Rp 100.000

Rincian Item

Keranjang/Miscellaneous

Unit 1

Rp 100.000

Ringkasan Pembayaran

Donor

Unit 1

Harga	Rp 1000.000
ongkos Pengiriman	Rp 0.000
Persentase Harga	Rp 00.000
Biaya Layanan	Rp 0.000
Total Pembayaran	Rp 1000.000

Rp 1000.000

8 hari

Donor

Metode Pembayaran

Donor

Donor

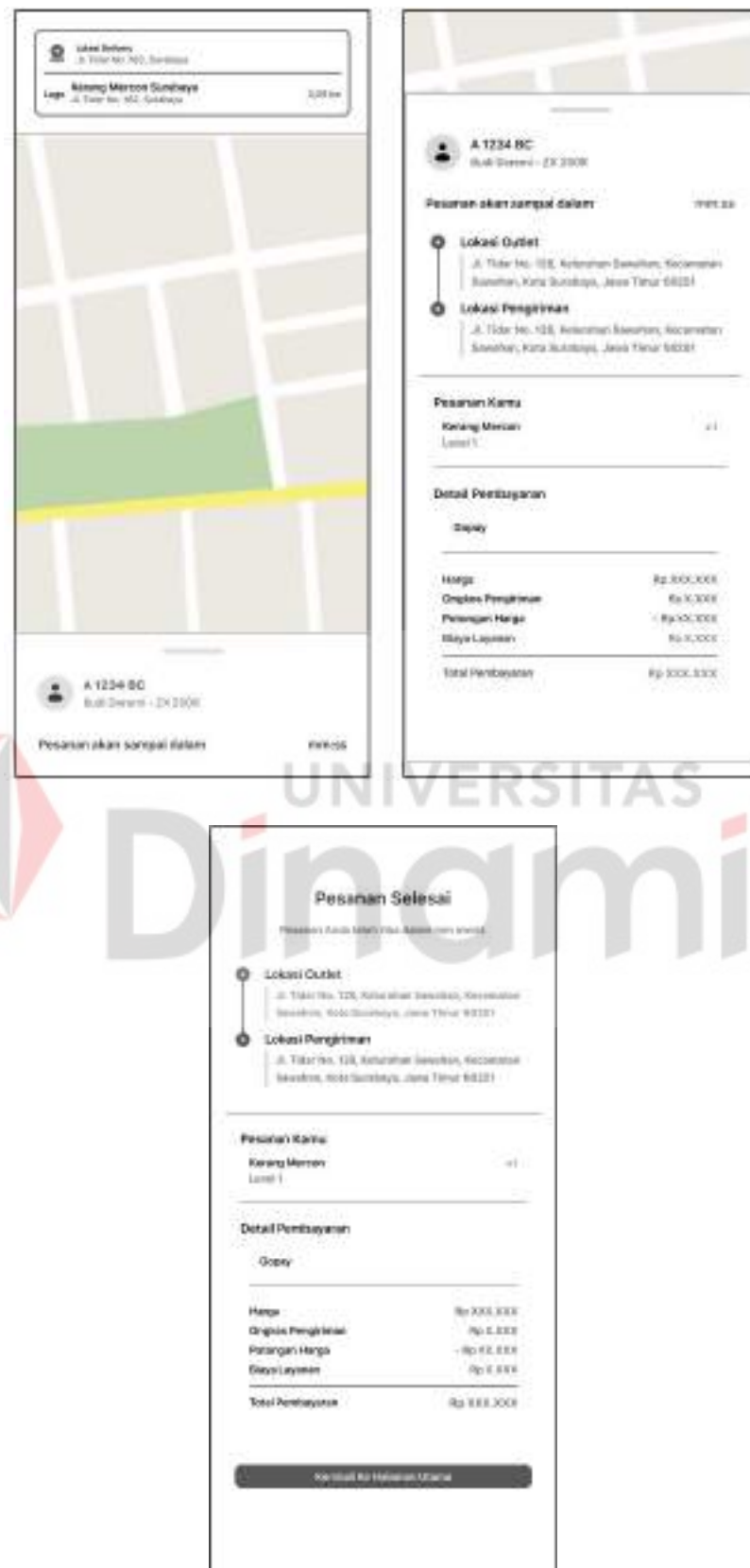
Donor

Donor

Donor

Donor

Donor



Gambar 4.11 Wireframe Sistem Pemesanan Delivery

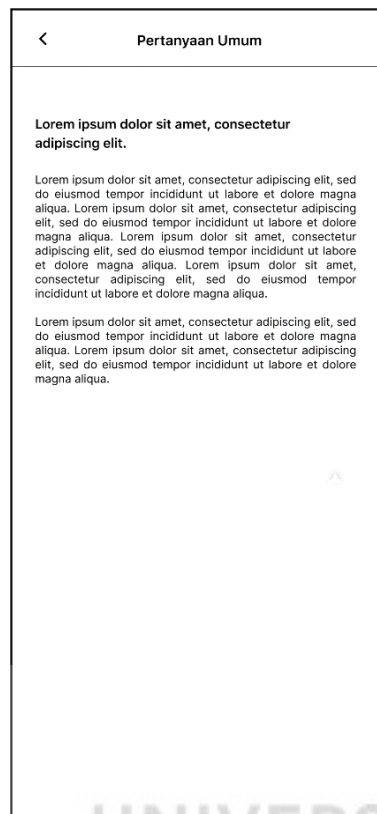
### D. Fitur Pendukung



Rancangan *wireframe* untuk fitur-fitur pelengkap meliputi halaman profil, riwayat pemesanan, serta pusat bantuan, yang disusun dengan struktur informasi yang terorganisasi secara sistematis. Elemen-elemen ini difokuskan untuk menunjang keberlanjutan interaksi pengguna, seperti pengelolaan data diri, penelusuran rekam jejak transaksi, dan akses terhadap dukungan apabila menghadapi kendala.

Desain tata letaknya disusun agar tetap mudah dijangkau kapan saja oleh pengguna, tanpa mengganggu fokus utama pada proses pemesanan dalam aplikasi.





Gambar 4.12 Wireframe Fitur Pendukung

### 5.2.3 Pengembangan High-Fidelity Prototype

Setelah tahap *wireframe* terselesaikan, proses dilanjutkan dengan pengembangan tampilan visual menggunakan *design system* yang telah dirancang sebelumnya. Prototipe akhir menyajikan keseluruhan elemen grafis dan fitur interaktif guna mensimulasikan pengalaman pengguna secara realistis.

#### A. Sistem Autentikasi

Tampilan autentikasi didesain menggunakan warna identitas visual Kerang Mercon yaitu #E04624 dan tipografi *SF Pro Text* yang dipilih karena keunggulannya dalam hal keterbacaan. Elemen seperti kontras warna, proporsi teks yang mudah dibaca, serta indikator visual yang responsif diterapkan untuk meningkatkan kejelasan dan pengalaman pengguna secara menyeluruh.







12:23

### Lengkapi data pribadi

Informasi ini digunakan untuk konfirmasi pesanan dan pengiriman.

Nama Depan

Nama Belakang

- Pastikan huruf awal nama Anda ditulis dengan benar
- Hindari menggunakan simbol atau karakter khusus
- Tidak boleh mengandung kata-kata yang kasar atau mengandung unsur SARA
- Tidak boleh mengandung kata-kata yang mengandung unsur pornografi

Lanjutkan

12:23

### Tanggal lahir kamu

Informasi ini digunakan untuk verifikasi.

Cari tanggal lahir

1 Mei 2023

2 Jun 2024

3 Jul

Lanjutkan

12:23

### Buat kata sandi

Pastikan kata sandinya kuat dan kamu mudah mengingatnya, ya!

Kata sandi

Ulangi kata sandi

- Panjang 8-16 karakter
- Harus mengandung huruf, angka, dan karakter spesial (!@#\$%^&\*)

Lanjutkan

12:23

### Masuk

←

Nomor Telepon Alamat Email

+62 Nomor Telepon

atau

G Lanjutkan dengan Akun Google

Kata sandi kamu

Lanjutkan





**Atur ulang kata sandi**

Konfirmasi menerima kode verifikasi ke nomor telepon kamu.

+62

**Lanjut**

**Kata sandi baru**

Kata sandi harus kuat, pastikan yang satu ini mudah di ingat ya!

• Panjang 8-20 karakter  
• Harus mengandung huruf, angka, dan karakter spesial (!@123\_)

**Lanjut**

**Pulihkan**

Nomor Telepon    Alamat Email

+62

**Lanjut**

**Pulihkan**

Nomor Telepon    Alamat Email

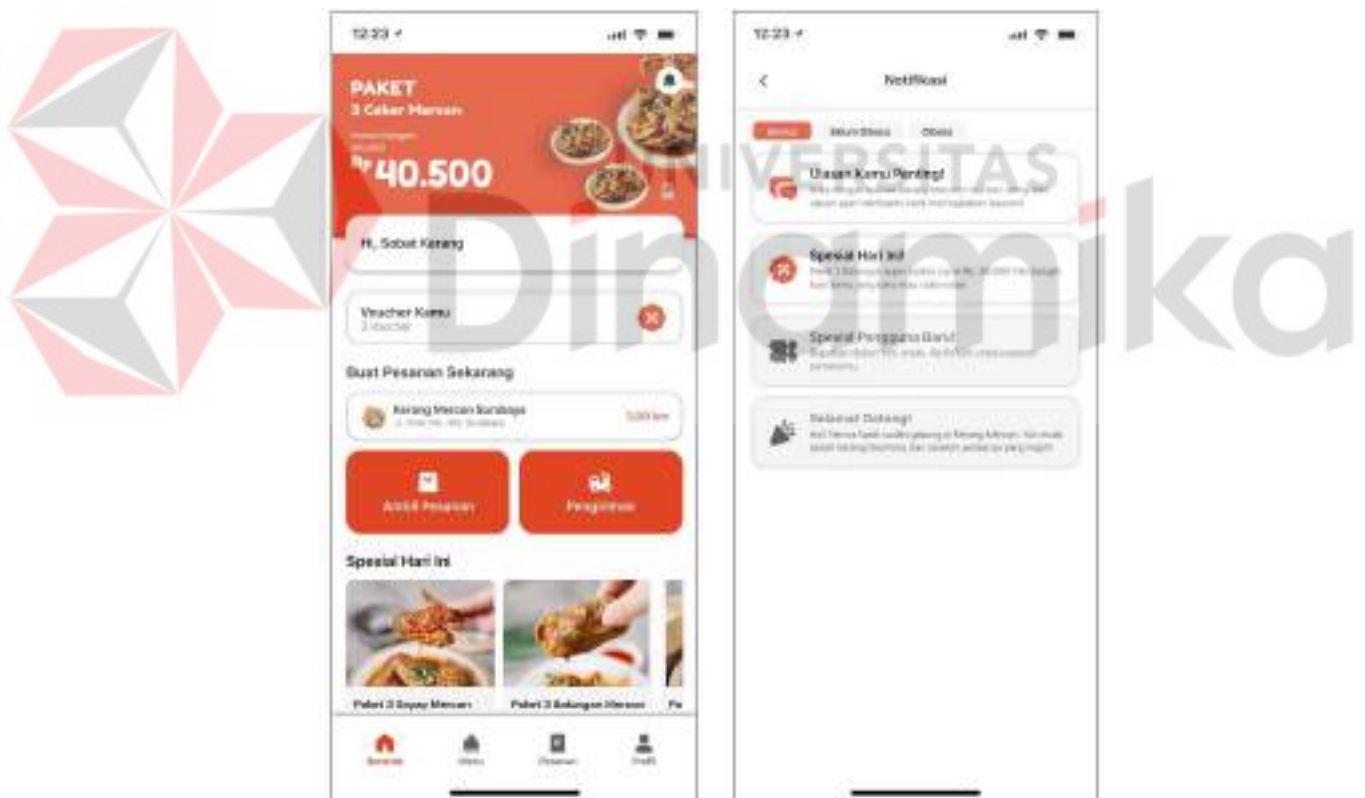
**Lanjut**



Gambar 4.13 High-Fidelity Sistem Autentikasi

## B. Beranda dan Navigasi

Tampilan halaman beranda dirancang dengan menerapkan *visual hierarchy* yang tegas, memadukan *banner* promosi yang atraktif, tombol *call-to-action* yang terlihat mencolok, serta jalur cepat menuju informasi outlet. Navigasi bagian bawah menggunakan ikon yang mudah dikenali dan diselaraskan dengan estetika antarmuka *iOS*. Komponen seperti jarak antar elemen (*spacing*), proporsi huruf (*typography scale*), dan perbedaan warna (*color contrast*) diatur secara optimal agar dapat diakses dan dipahami dengan baik oleh pengguna dari berbagai rentang usia maupun tingkat kemampuan digital.



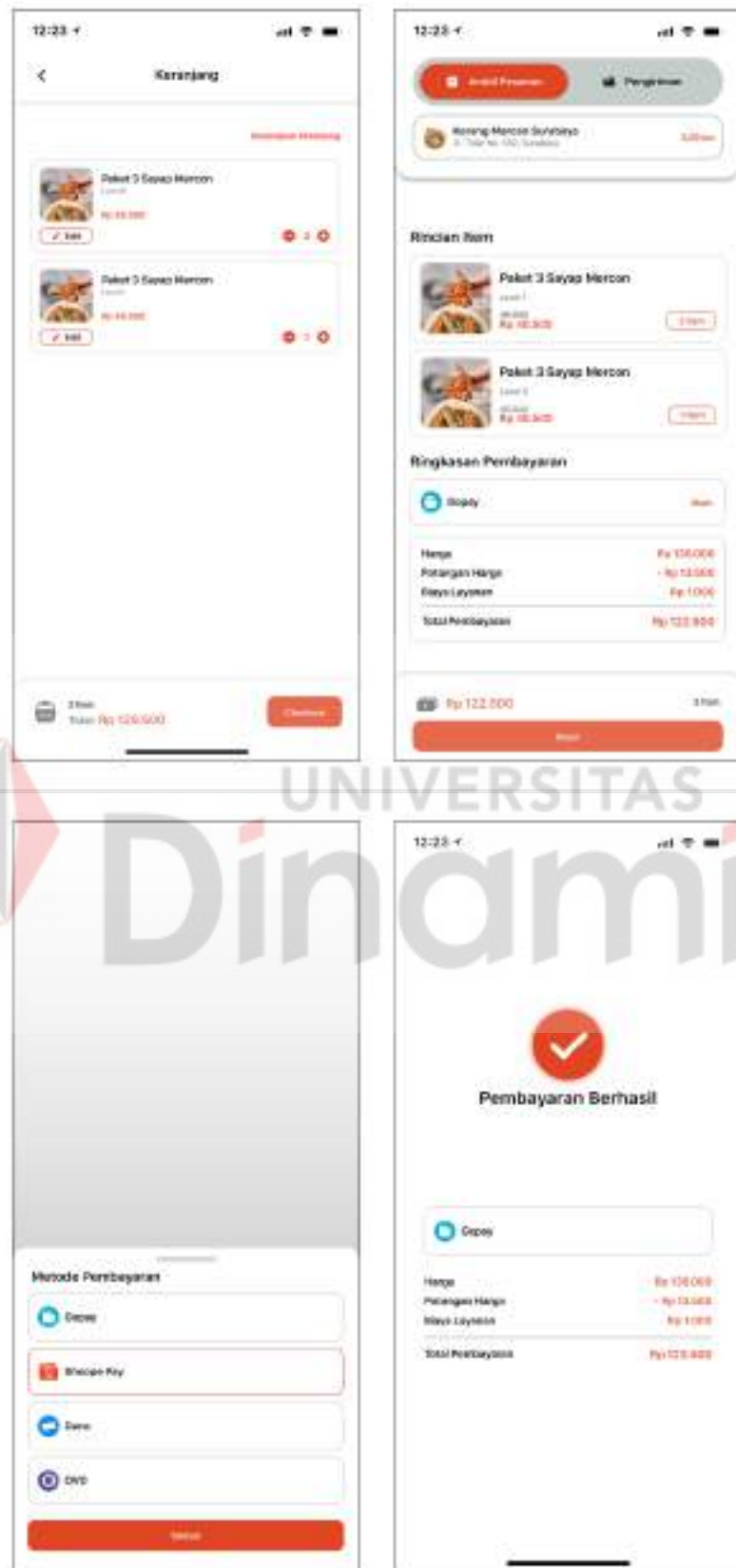


Gambar 4.14 High-Fidelity Beranda dan Navigasi

### C. Katalog dan Pemesanan

Tampilan katalog produk menampilkan gambar menu yang menarik dengan informasi harga dan deskripsi yang tersusun rapi. Pengguna dapat menyesuaikan pesanan melalui elemen interaktif dengan umpan balik visual. Fitur keranjang belanja dan alur checkout dirancang ringkas untuk memudahkan pengeditan, konfirmasi, dan mempercepat proses transaksi.









Gambar 4.15 High-Fidelity Sistem Pemesanan Pickup



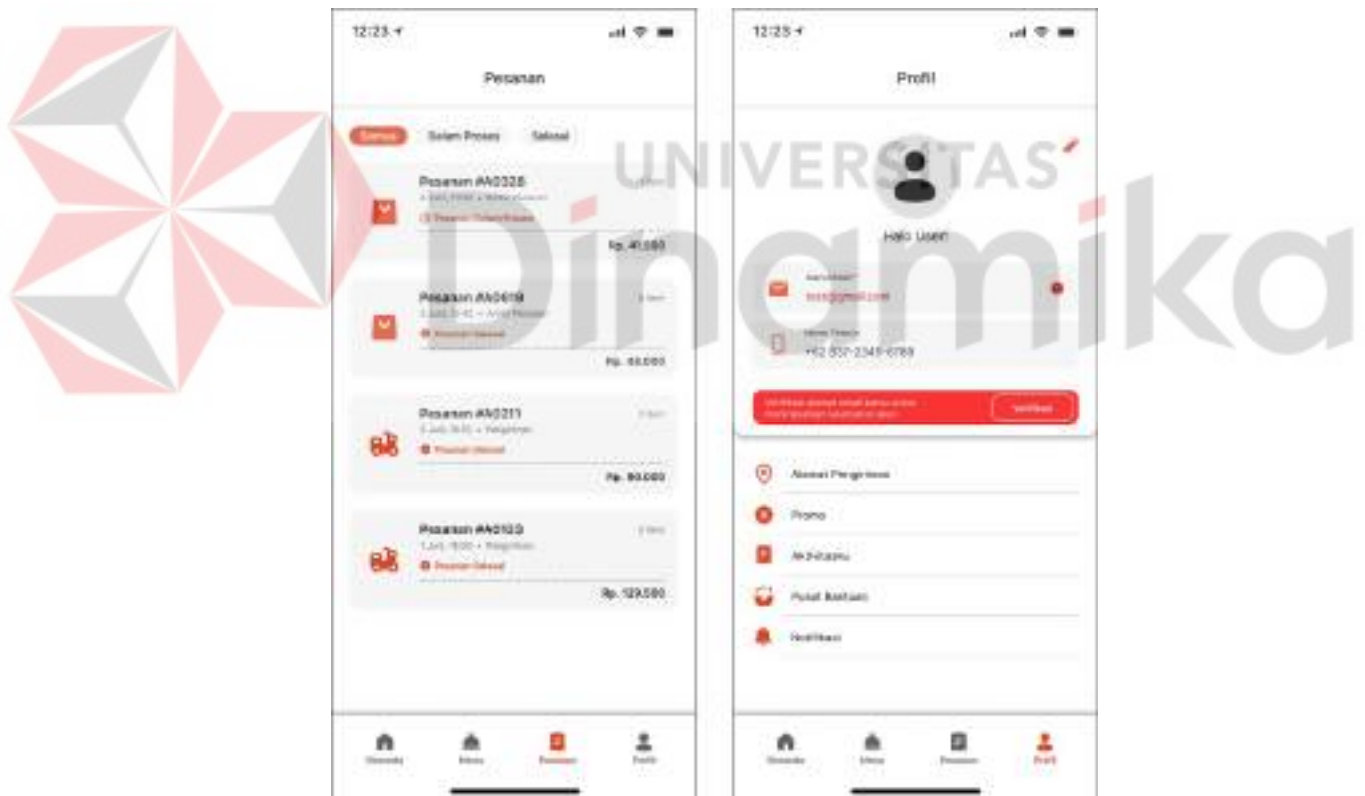




Gambar 4.16 High-Fidelity Sistem Pemesanan Delivery

#### D. Profil dan Manajemen Akun

Struktur tampilan profil pengguna dirancang menggunakan pendekatan card-based layout yang sederhana dan intuitif. Setiap fitur ditampilkan bersama ikon yang mudah dikenali serta indikator visual yang memberikan kejelasan status. Bagian ini memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam mengelola data pribadi, termasuk memeriksa histori pesanan, mengatur alamat pengiriman, serta mengakses layanan bantuan secara mandiri. Penyusunan informasi mengikuti prinsip hierarki berdasarkan tingkat frekuensi akses, sehingga fitur yang paling sering digunakan ditempatkan pada area yang paling mudah dijangkau.









**Belikan card email kamu untuk verifikasi!**

Untuk memperoleh card email email, kamu haruskan memverifikasi terlebih dahulu.

Verifikasi

**Alamat Email**

Kode kamu telah dikirim ke test@gmail.com melalui email.

Tidak menerima kode? [Kirim ulang kode](#)



**Belikan card nomor telepon kamu untuk verifikasi!**

Untuk memperoleh nomor telepon, kamu haruskan memverifikasi terlebih dahulu.

Verifikasi

**Nome Telepon**

Kode kamu telah dikirim ke +62 123-4567-8910 melalui SMS.

Tidak menerima kode? [Kirim ulang kode](#)



12:23 +

Amanat Pengiriman

Formulir Pendaftaran

Tanggal Lahir

1 Mei 2023

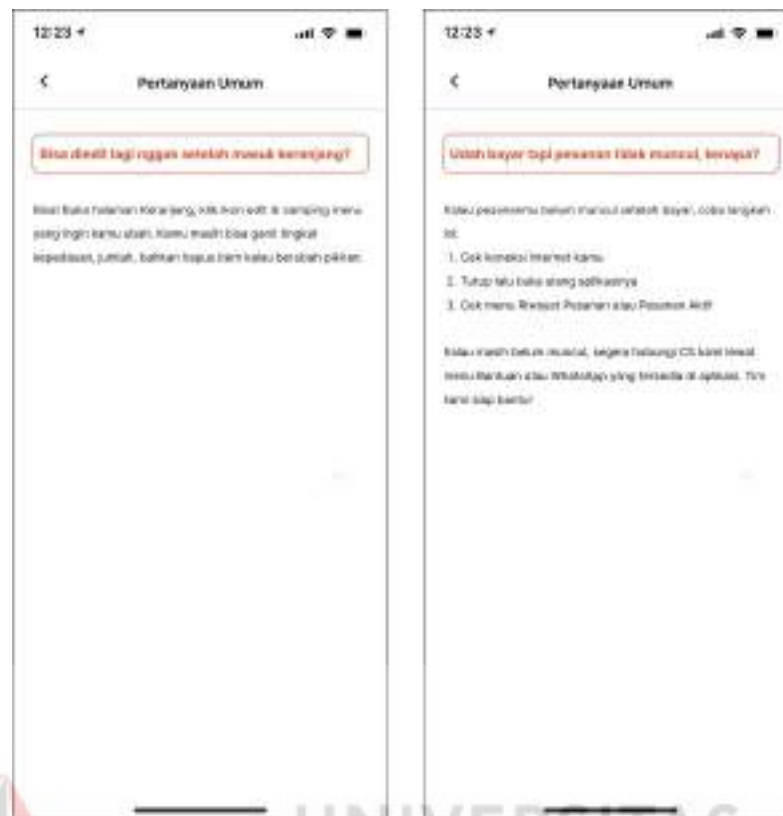
2 Jun 2024

3 Jul

Simpan







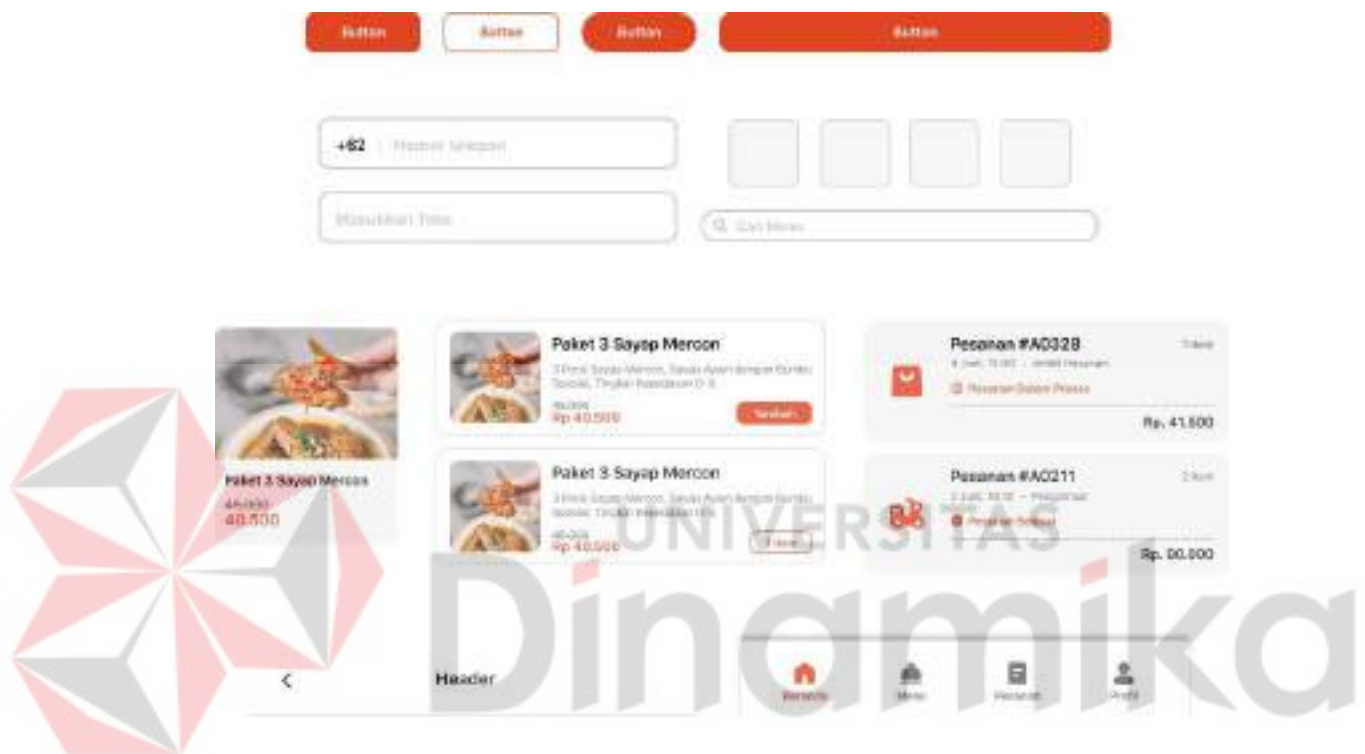
Gambar 4.17 High-Fidelity Profil dan Fitur Pendukung

#### 5.2.4 Component Library dan Design System

Untuk menjaga keseragaman tampilan visual dalam seluruh desain, antarmuka aplikasi ini menerapkan pendekatan modular dengan menyusun *component library* yang berisi 25 elemen visual *reusable*. Komponen tersebut meliputi tombol (*primary* dan *secondary*), *input field*, kartu produk, navigasi atas, hingga elemen interaksi mikro seperti *modal* dan notifikasi. Setiap komponen dirancang dalam beberapa kondisi visual seperti *default*, *hover*, *disabled*, dan *error*, yang keseluruhannya mengikuti *design system* yang telah ditetapkan, termasuk ketentuan *spacing*, tipografi, serta palet warna.

Pendekatan modular ini tidak hanya mempercepat proses iterasi desain, tetapi juga mendukung efisiensi dan keberlanjutan dalam pengembangan UI,

terutama saat dilakukan perluasan fitur di masa mendatang. Dengan struktur yang terorganisasi, *component library* ini menjadi fondasi visual yang memungkinkan *scalability* dan *maintainability* dalam pengembangan antarmuka aplikasi.



Gambar 4.18 Component Library Aplikasi Kerang Mercon

### 5.3 Analisis Kesesuaian Desain dengan Kebutuhan Pengguna

Setelah prototipe selesai dirancang melalui *Figma*, dilakukan analisis untuk mengevaluasi sejauh mana desain antarmuka yang dikembangkan telah menjawab kebutuhan pengguna yang teridentifikasi pada tahap *empathize*. Tujuan dari analisis ini adalah memastikan bahwa solusi desain yang dihadirkan benar-benar relevan dan efektif dalam mengatasi permasalahan nyata yang dihadapi oleh pemilik UMKM, staf operasional, maupun pelanggan.

Proses evaluasi menggunakan pendekatan *mapping requirement analysis*, yaitu dengan memetakan setiap kebutuhan pengguna terhadap fitur spesifik yang telah dirancang di dalam prototipe. Setiap pemetaan kemudian dianalisis untuk mengukur tingkat kesesuaian antara kebutuhan aktual dan solusi desain UI/UX yang tersedia, sehingga dapat diidentifikasi area yang perlu diperkuat atau ditingkatkan lebih lanjut.



Gambar 4.19 Diagram Mapping Kebutuhan vs Solusi Desain

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar kebutuhan pengguna telah berhasil diakomodasi secara efektif dalam rancangan prototipe antarmuka. Dari perspektif pemilik UMKM, keperluan terhadap pencatatan transaksi yang lebih sistematis dan minim kesalahan telah dijawab melalui integrasi fitur keranjang digital, yang dirancang untuk menggantikan pencatatan manual dan meminimalisir potensi kesalahan input.

Pada sisi pelanggan, kehadiran katalog produk interaktif yang dilengkapi dengan visual produk, uraian deskriptif, serta opsi preferensi seperti tingkat kepedasan, memberikan kemudahan dalam mengakses informasi menu secara menyeluruh dan mendalam. Fitur ini dirancang untuk menjawab kebutuhan konsumen akan keterbukaan informasi dan kemudahan dalam proses pemilihan produk.

Masalah verifikasi pemesanan yang sebelumnya memakan waktu juga ditanggulangi dengan implementasi desain *QR Code* yang memungkinkan proses validasi secara langsung di lokasi pickup. Untuk meningkatkan transparansi, prototipe juga menyediakan tampilan *real-time order tracking* yang menyajikan status pemesanan secara visual, sehingga pengguna memiliki ekspektasi yang lebih akurat terhadap waktu pengantaran.

Selain itu, penyusunan dua jalur layanan yang berbeda antara *pickup* dan *delivery* melalui *dual pathway UI* terbukti mampu mengeliminasi ambiguitas alur pemesanan yang sebelumnya membingungkan pelanggan. Pendekatan ini memastikan bahwa pengguna dapat memilih dan mengikuti alur layanan yang sesuai dengan preferensi mereka secara intuitif.

Tabel 4.7. Analisis Kesesuaian Kebutuhan vs Solusi Desain

Kebutuhan Pengguna	Solusi Desain	Tingkat Kesesuaian	Keterangan
Otomatisasi pencatatan pesanan	Sistem keranjang digital	Tinggi	Mengurangi kesalahan input manual
Informasi menu lengkap	Katalog produk interaktif	Tinggi	Gambar, deskripsi, dan opsi sambal
Konfirmasi cepat saat pickup	QR Code pesanan	Tinggi	Verifikasi instan di outlet
Tracking status	Real-time	Tinggi	Status driver dan

Kebutuhan Pengguna	Solusi Desain	Tingkat Kesesuaian	Keterangan
pesanan	order tracking		pesanan
Pemisahan pickup/delivery	Dual pathway UI	Tinggi	Tombol jelas di homepage
Edit pesanan sebelum checkout	Keranjang belanja	Tinggi	Ubah jumlah dan level pedas
Notifikasi status	Push notification	Sedang	Bergantung pada implementasi
Promo dan diskon	Voucher system	Sedang	Perlu pengembangan lebih lanjut

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar kebutuhan pengguna telah berhasil diintegrasikan secara optimal ke dalam rancangan prototipe, meskipun masih terdapat sejumlah aspek yang membutuhkan pengembangan lebih lanjut guna mencapai performa sistem yang lebih sempurna.

## 5.4 Evaluasi Usability dan Feedback Pengguna

Tahapan evaluasi *usability* merupakan komponen esensial dalam proses perancangan aplikasi berbasis purwarupa menggunakan Figma. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana rancangan antarmuka yang dikembangkan tidak hanya menarik secara estetika, namun juga fungsional, mudah dipahami, serta benar-benar menjawab kebutuhan pengguna akhir. Evaluasi dilakukan melalui serangkaian uji langsung bersama pengguna dengan pendekatan *task-based usability testing* pada prototipe interaktif yang telah dirancang di Figma.

### 5.4.1 Metodologi Pengujian Prototipe

Pengujian dilaksanakan secara remote dengan memanfaatkan tautan prototipe interaktif Figma yang dapat diakses melalui perangkat smartphone.

Pemilihan pendekatan remote testing berbasis Figma didasari oleh pertimbangan efisiensi waktu, kemudahan koordinasi dengan responden, serta kemampuan metode ini dalam mensimulasikan pengalaman nyata pengguna pada perangkat pribadi tanpa perlu aplikasi dalam bentuk final.

Sebanyak lima partisipan dilibatkan dalam pengujian, yang dipilih secara purposive sampling untuk mewakili keragaman peran pengguna, baik dari pihak internal maupun eksternal. Komposisi partisipan terdiri dari:

- a. Seorang pemilik dari UMKM Kerang Mercon.
- b. Satu orang staf outlet yang berperan sebagai kasir.
- c. Tiga orang pelanggan setia yang rutin melakukan transaksi pembelian.

Seluruh peserta menggunakan perangkat pribadi berbasis sistem operasi *Android* maupun *iOS*. Lima skenario tugas disusun secara berurutan berdasarkan *user flow* aktual, yang mencerminkan proses nyata penggunaan aplikasi dari awal hingga akhir. Setiap sesi pengujian diperkirakan berlangsung selama 15 hingga 20 menit per partisipan, dan difokuskan pada pengamatan efektivitas, efisiensi, serta kenyamanan interaksi pengguna terhadap desain yang telah disusun.

Tabel 4.8. Skenario Pengujian Prototipe Figma

No	Skenario Tugas	Estimasi Waktu	Tujuan Pengujian
1	Registrasi dan Login	3 menit	Menguji kemudahan onboarding dan autentikasi
2	Menelusuri Menu dan Menyesuaikan Pesanan	4 menit	Menguji navigasi katalog dan customization
3	Checkout dengan metode Pickup	3.5 menit	Menguji alur pembayaran dan



No	Skenario Tugas	Estimasi Waktu	Tujuan Pengujian
			konfirmasi
4	Menampilkan QR Code dan Konfirmasi Pesanan	1.5 menit	Menguji fitur verifikasi pickup
5	Memberikan Penilaian setelah pesanan selesai	2 menit	Menguji feedback system dan user engagement

#### 5.4.2 Hasil Evaluasi Usability Testing

Hasil evaluasi terhadap prototipe menunjukkan bahwa pengguna memiliki tingkat kepuasan yang cukup baik terhadap rancangan antarmuka aplikasi. Penilaian dilakukan dengan mengacu pada lima aspek utama *usability* yang relevan dalam konteks pengujian prototipe UI/UX.

Tabel 4.9. Hasil Evaluasi Usability Testing Prototipe

Aspek Usability	Skor (1-10)	Feedback Utama	Rekomendasi Desain
Learnability	8.2	Mudah dipelajari untuk pengguna baru	Pertahankan konsistensi navigasi dalam prototype
Efficiency	7.8	Alur checkout cukup cepat dalam simulasi	Kurangi step di proses pembayaran
Memorability	8.0	Layout mudah diingat	Gunakan ikon yang familiar dan konsisten
Error Prevention	6.5	Belum ada validasi input atau pesan kesalahan	Tambahkan simulasi validasi dan notifikasi kesalahan
Satisfaction	8.3	Desain menarik dan mudah dipahami	Perbaiki kontras warna tertentu

Pada aspek *learnability*, prototipe memperoleh nilai sebesar 8,2 dari skala 10, yang mengindikasikan bahwa pengguna baru mampu memahami alur aplikasi dengan relatif cepat melalui simulasi *Figma*. Konsistensi dalam navigasi



antarhalaman turut memudahkan proses pembelajaran antarmuka, menjadikan pengalaman awal penggunaan lebih intuitif.

Sementara itu, untuk aspek *efficiency*, skor yang dicapai adalah 7,8. Nilai ini mencerminkan bahwa proses *checkout* dalam simulasi berlangsung dengan cukup lancar, meskipun masih terdapat beberapa tahapan yang berpotensi untuk disederhanakan guna mempercepat penyelesaian transaksi.

Dalam aspek *memorability*, prototipe memperoleh skor 8,0. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa terbantu dalam mengingat struktur antarmuka serta posisi elemen berkat pemanfaatan ikon dan susunan *layout* yang familiar, sehingga memudahkan orientasi ketika aplikasi digunakan kembali.

Namun demikian, pada aspek *error prevention*, skor yang dicapai hanya sebesar 6,5. Nilai ini relatif lebih rendah karena prototipe belum sepenuhnya menyediakan validasi input atau pemberitahuan kesalahan, sehingga pengguna belum memperoleh pengalaman perlindungan dari kesalahan umum. Untuk itu, perlu dipertimbangkan penambahan elemen validasi dan sistem konfirmasi pada aksi-aksi penting demi meningkatkan ketahanan terhadap kesalahan penggunaan.

Adapun pada aspek *satisfaction*, skor yang diperoleh adalah 7,5. Sebagian besar responden menyatakan bahwa tampilan visual aplikasi sudah cukup menarik dan mudah dioperasikan. Akan tetapi, ditemukan beberapa elemen desain yang kurang seragam dan kontras warna yang belum optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan revisi pada aspek visual agar tampilan lebih konsisten dan mudah terbaca oleh semua kalangan pengguna.

### 5.4.3 Kompilasi Feedback dan Tindak Lanjut Desain

Berdasarkan feedback yang diperoleh dari pengujian prototipe, terdapat beberapa kategori masukan yang perlu dipertimbangkan untuk perbaikan desain UI/UX. Feedback ini dikategorikan berdasarkan prioritas dan kemudahan implementasi dalam konteks perbaikan prototipe.

Tabel 4.10. Kompilasi Feedback dan Tindak Lanjut Desain

Kategori Feedback	Detail Masukan	Prioritas	Status Tindak Lanjut
Visual Design	Warna katalog terlalu terang, kontras perlu diperbaiki	Tinggi	Revisi color palette dalam prototipe
UI Elements	Butuh tombol "Tandai Selesai" untuk staf	Tinggi	Tambahkan komponen button dalam design system
Typography	Font perlu diperbesar untuk aksesibilitas	Sedang	Sesuaikan typography scale
Micro-interactions	Animasi loading diperlukan untuk feedback	Sedang	Tambahkan loading states dalam prototipe
Content Strategy	Promo mingguan diinginkan pelanggan	Rendah	Pertimbangan untuk iterasi desain selanjutnya

Dari sisi *visual design*, beberapa pengguna menyampaikan bahwa pewarnaan pada katalog produk terlihat terlalu mencolok, sehingga diperlukan penyesuaian kontras agar elemen informasi lebih mudah dibaca dan tidak menyebabkan kelelahan visual. Selain itu, terdapat usulan penambahan tombol “Tandai Sebagai Selesai” sebagai elemen antarmuka yang mempermudah staf dalam menyelesaikan proses pesanan. Komponen ini direkomendasikan untuk

dimasukkan ke dalam *component library* guna meningkatkan efisiensi kerja staf outlet.

Pada aspek *typography*, sejumlah responden menyarankan agar ukuran huruf diperbesar untuk meningkatkan keterbacaan, terutama bagi pengguna dengan keterbatasan penglihatan atau dari kelompok usia lanjut. Di sisi lain, untuk meningkatkan *user experience*, diperlukan penambahan elemen *loading states* dalam prototipe. Elemen ini berfungsi sebagai umpan balik visual bagi pengguna saat sistem sedang memproses permintaan, sehingga pengguna merasa tetap terhubung dengan aplikasi selama proses berlangsung.

## **5.5 Dokumentasi Spesifikasi Teknis dan Panduan Implementasi**

Bagian ini memuat dokumentasi terperinci terkait spesifikasi desain yang digunakan pada prototipe aplikasi di *Figma*. Fokus utama dokumentasi ini adalah aspek *UI/UX design*, yang mencakup struktur visual dan interaktif, tanpa membahas detail teknis implementasi dalam bentuk pengembangan perangkat lunak secara langsung.

### **5.5.1 Design System dan Style Guide**

Design system yang disusun dalam prototipe *Figma* mencakup seperangkat pedoman visual dan interaktif yang digunakan untuk menjaga konsistensi dalam perancangan antarmuka. Sistem ini dirancang agar proses iterasi desain dapat dilakukan secara efisien, serta memastikan keterpaduan identitas visual dan pengalaman pengguna di seluruh tampilan aplikasi.

Tabel 4.11. Spesifikasi Design System Prototipe

Elemen Design	Kategori	Spesifikasi	Nilai/Keterangan
Color Palette	Primary Color	Brand Color	#E04624 (Orange Red)
Color Palette	Secondary Color	Supporting Color	#E34b33 (Orange)
Color Palette	Background	Main Background	#FFFFFF, #F5F5F5
Color Palette	Text Color	Typography	#000000, #5F6267, #C4CDCA
Color Palette	System Colors	Error & Success	#FF0000, #E04624
Typography	Primary Font	System Font	SF Pro Text
Typography	Heading Sizes	H1, H2, H3	24px, 20px, 16px
Typography	Body Sizes	Primary & Secondary	14px
Typography	Caption Size	Small Text	12px, 11px, 10px
Spacing	Base Unit	Grid System	8px
Spacing	Margins	Layout Spacing	16px, 24px, 32px
Spacing	Padding	Component Spacing	8px, 16px, 24px
Corner Radius	Buttons	Interactive Elements	10px, 8px
Corner Radius	Cards	Content Cards	14px, 12px, 8px
Corner Radius	Input Fields	Form Elements	14px

Palet warna utama yang diterapkan dalam antarmuka dirancang dengan menggunakan kode warna *hexadecimal* #E04624 sebagai *primary color*, yang dipilih untuk merepresentasikan karakter khas dari identitas visual UMKM Kerang Mercon. Warna ini memberikan kesan energik dan hangat, sesuai dengan citra produk kuliner berbasis olahan laut bercita rasa pedas. Sebagai pelengkap, diterapkan pula warna #E34b33 sebagai *secondary color* yang digunakan pada elemen pendukung, seperti ikon, tombol sekunder, atau *highlight* tertentu untuk menjaga keharmonisan tampilan.

Dalam hal tipografi, jenis huruf yang digunakan adalah *SF Pro Text*, yaitu jenis font sistem bawaan milik Apple yang dikenal memiliki tingkat keterbacaan tinggi di layar perangkat digital. Penggunaan *SF Pro Text* juga dipilih untuk menjamin keselarasan visual dengan perangkat *iOS*, mengingat prototipe dirancang dengan *frame size* iPhone sebagai acuan utama. Tipografi ini dinilai mampu menghadirkan tampilan yang profesional, modern, serta nyaman dibaca dalam berbagai ukuran dan resolusi layar.

### 5.5.2 Component Library Specifications

Dalam prototipe yang dikembangkan menggunakan *Figma*, telah disusun *component library* yang terdiri atas 25 komponen utama yang dirancang agar dapat digunakan secara berulang. Keberadaan pustaka komponen ini bertujuan untuk menjaga konsistensi elemen visual di seluruh antarmuka aplikasi sekaligus meningkatkan efisiensi dalam proses perancangan antarmuka.

Setiap komponen didesain dengan *multiple states* dan *variants* yang dapat menyesuaikan dengan berbagai kondisi penggunaan. Misalnya, tombol memiliki variasi untuk kondisi aktif, tidak aktif (*disabled*), ditekan (*pressed*), dan saat *hover*. Begitu pula dengan elemen formulir seperti *input field* yang mencakup keadaan kosong, terisi, valid, dan *error*.

Penerapan *component-based design* ini memungkinkan pengelolaan elemen antarmuka secara modular, sehingga setiap pembaruan atau penyesuaian dapat dilakukan secara terpusat tanpa mengganggu keseluruhan struktur desain. Pendekatan ini juga memfasilitasi kolaborasi tim dan mempercepat proses iterasi pada tahap *prototyping* maupun pengujian desain.

Tabel 4.12. Spesifikasi Component Library Prototipe

Komponen	Varian	Dimensi	States Available	Keterangan
Button	Primary	100×42px	Default, Hover, Disabled	Tombol utama untuk CTA
Button	Secondary	100×42px	Default, Hover, Disabled	Tombol sekunder
Button	Full Width	343×42px	Default, Hover, Disabled	Tombol lebar memenuhi layar
Input Field	Text Input	316×36px	Default, Focus, Error	Input teks standar
Input Field	Search Bar	343×28px	Default, Focus	Untuk pencarian
Card	Product Card	343×100px	Default, Selected	Tampilan produk
Card	Order Card	320×100px	Default, Active	Status pesanan
Navigation	Tab Bar	393×72px	Default	Navigasi utama
Navigation	Header	393×60px	Default, With Back	Header halaman

*Button components* dalam perancangan antarmuka ini dikembangkan dalam tiga variasi utama yang masing-masing memiliki kondisi tampilan (*states*) berbeda guna memberikan umpan balik visual yang jelas kepada pengguna saat berinteraksi. Hal ini mencakup kondisi normal, *hover*, aktif, dan *disabled*, yang semuanya dirancang untuk mendukung pengalaman pengguna yang intuitif.

Sementara itu, *input field components* disusun dengan ukuran dan jarak antar elemen yang konsisten, serta mendukung berbagai kondisi validasi, termasuk tampilan ketika terjadi kesalahan pengisian (*error state*). Pendekatan ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam memahami status input secara langsung melalui indikator visual yang jelas.

Adapun *card components* dirancang untuk menampilkan informasi produk serta status pesanan secara terstruktur dengan menerapkan prinsip hierarki visual. Informasi penting seperti nama produk, harga, status pesanan, dan aksi yang tersedia ditampilkan secara ringkas namun tetap mudah dibaca, sehingga pengguna dapat mengambil keputusan dengan cepat.

### 5.5.3 Panduan Penggunaan Prototipe dan Dokumentasi

Prototipe yang dikembangkan dalam *Figma* terdiri dari total 72 tampilan (*screen*), yang mencakup 55 halaman utama dan 17 halaman *overlay* untuk kebutuhan navigasi tambahan seperti *pop-up*, *toast notification*, dan *modal confirmation*. Prototipe ini dirancang dengan tingkat kesetiaan tinggi (*high-fidelity*) untuk mensimulasikan pengalaman penggunaan aplikasi yang menyerupai kondisi nyata.

Melalui fitur *prototyping interaktif* dalam *Figma*, pengguna dapat mengeksplorasi alur navigasi, menguji skenario pemesanan, serta memberikan masukan terkait antarmuka secara langsung. Dokumentasi visual, termasuk penamaan setiap layar, struktur navigasi, dan keterkaitan antar komponen, telah disusun secara sistematis agar memudahkan pengembang maupun pihak terkait dalam memahami struktur desain sebelum proses implementasi teknis dilakukan.

Tabel 4.13. Spesifikasi Prototipe Figma

Aspek Prototipe	Spesifikasi	Keterangan
Platform Target	Mobile iOS	Desain responsive untuk smartphone
Ukuran Frame	393 × 852 px	iPhone 14/15/16 reguler
Alat Desain	Figma	Platform kolaboratif berbasis cloud
Jumlah Screen	66 screen	55 screen utama + 11



Aspek Prototipe	Spesifikasi	Keterangan
		overlay
Jumlah Komponen	25 komponen	Komponen UI yang dapat digunakan ulang
Interaksi	Prototype Links	Simulasi navigasi dan transisi
Sharing Method	Public Link	Akses untuk testing dan review

Dengan memanfaatkan fitur *interactive prototyping* yang tersedia dalam *Figma*, pengguna dapat menelusuri alur penggunaan aplikasi secara menyeluruh, menjalankan skenario pemesanan, serta menyampaikan umpan balik terhadap rancangan antarmuka secara langsung. Fitur ini memungkinkan simulasi interaksi nyata, sehingga pengujian desain dapat dilakukan sebelum implementasi kode.

Selain itu, dokumentasi visual yang menyertai prototipe telah disusun secara terstruktur, mencakup penamaan setiap *screen*, skema navigasi, serta relasi antar elemen dalam antarmuka. Penyusunan ini ditujukan untuk mempermudah proses komunikasi antara desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan lainnya dalam memahami keseluruhan arsitektur desain sebelum proyek memasuki tahapan teknis lanjutan.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian kegiatan kerja praktik yang berfokus pada perancangan antarmuka aplikasi penjualan berbasis mobile untuk UMKM Kerang Mercon dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, maka dapat ditarik sejumlah kesimpulan sebagai berikut:

##### 1. Penerapan Metode Design Thinking

Penggunaan pendekatan *Design Thinking* terbukti mendukung perancangan antarmuka aplikasi secara menyeluruh. Melalui lima tahap utama *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* diperoleh pemahaman mendalam mengenai tantangan yang dihadapi UMKM Kerang Mercon, seperti pencatatan manual, keterbatasan informasi produk, serta proses pemesanan yang belum terstruktur dengan baik.

##### 2. Perancangan Antarmuka Aplikasi

Telah dikembangkan sebuah prototipe aplikasi penjualan berbasis mobile melalui platform *Figma*, dengan total 66 tampilan yang mencakup fitur-fitur utama seperti otentikasi pengguna, katalog produk, sistem pemesanan, verifikasi melalui *QR code*, dan riwayat transaksi. Desain ini dirancang menyesuaikan kebutuhan nyata dari pemilik usaha, staf kasir, hingga konsumen akhir.

##### 3. Solusi Desain untuk Permasalahan Bisnis

Desain antarmuka yang dirancang telah menjawab sejumlah permasalahan krusial. Fitur keranjang digital menggantikan pencatatan manual yang rentan kesalahan,

informasi produk yang lebih visual dan interaktif memudahkan pelanggan, serta pemisahan layanan *pickup* dan *delivery* yang jelas meminimalisasi kebingungan dalam proses transaksi. Kehadiran sistem *QR code* turut mempercepat proses validasi pesanan di outlet.

#### 4. Evaluasi Usability

Hasil uji coba awal yang melibatkan lima responden menunjukkan penerimaan yang baik terhadap prototipe, dengan nilai rata-rata kepuasan pengguna sebesar 7,9 dari skala 10. Sebagian besar fitur dianggap mudah digunakan, dan alur pemesanan dipandang cukup jelas serta efisien.

#### 5. Component Library dan Design System

Sebagai fondasi desain berkelanjutan, telah disusun *design system* yang terdiri atas 25 komponen antarmuka (*UI components*) yang dapat digunakan kembali. Sistem ini mengukung warna utama #FF6B35 dan tipografi *SF Pro Text* untuk menjaga konsistensi tampilan serta kenyamanan baca pada perangkat mobile.

### 5.2.Saran

Mengacu pada pelaksanaan kerja praktik dan hasil evaluasi desain prototipe yang telah dilakukan, berikut sejumlah saran yang diharapkan dapat mendukung pengembangan aplikasi lebih lanjut:

#### 1. Peningkatan Aspek Desain Visual

Perlu dilakukan revisi terhadap tampilan katalog agar kontras dan keterbacaan lebih optimal. Penyesuaian ukuran tipografi untuk menunjang aksesibilitas, serta penambahan *micro-interaction* dan indikator *loading* dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

#### 2. Pengembangan Fitur Pelengkap

Disarankan untuk mengembangkan fitur tambahan seperti tombol "Selesai" khusus untuk staf outlet, sistem promosi terintegrasi, dan notifikasi yang lebih responsif guna memperlancar alur pemesanan.

### 3. Pengujian yang Lebih Luas

Uji coba perlu dilakukan terhadap jumlah responden yang lebih beragam, termasuk dari berbagai segmen usia dan tingkat literasi digital, serta pengujian antarmuka pada beragam ukuran dan jenis perangkat.

### 4. Implementasi dan Pengembangan Teknis

Apabila proyek akan dilanjutkan ke tahap pengembangan, diperlukan perancangan *backend*, integrasi sistem pembayaran digital, dan koneksi ke layanan pengiriman sebagai pendukung layanan *delivery*.

### 5. Pengembangan Fitur Strategis Jangka Panjang

Fitur tambahan seperti *analytics* pengguna, program loyalitas pelanggan (*loyalty program*), serta *admin dashboard* dapat dikembangkan guna mendukung pengambilan keputusan dan kelangsungan usaha secara berkelanjutan.

### 6. Penyempurnaan Dokumentasi Desain

Perlu adanya penyusunan dokumentasi lengkap terkait *design system* dan panduan visual identitas merek, agar proses *handoff* ke tim pengembang berjalan lebih lancar dan terarah.

Dengan mempertimbangkan saran-saran tersebut, diharapkan pengembangan aplikasi penjualan mobile untuk UMKM Kerang Mercon dapat dilanjutkan secara optimal, serta memberikan kontribusi nyata dalam mendorong transformasi digital sektor UMKM secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Strategi komunikasi visual dalam user interface (ui) dan user experience (ux) untuk membangun kepuasan pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(4), 335-344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan ui/ux aplikasi my cic layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Octavina, L. A., & Rita, M. R. (2021). Digitalisasi umkm, literasi keuangan, dan kinerja keuangan: Studi pada masa pandemi Covid-19. *Perbanas Journal of Business and Banking*, 11(1), 73-92. <https://doi.org/10.14414/jbb.v11i1.2552>
- Sarfiah, S. N., Atmaja, H. E., & Vrawati, D. M. (2019). UMKM sebagai pilar membangun ekonomi bangsa. *Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan)*, 4(2), 137–144. <https://doi.org/10.31002/rep.v4i2.1952>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan metode design thinking pada perancangan website UMKM Kiri huci. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, 10(2), 79–95. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>