



Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA

Ayu Putri Qirani^{1*}, Prita Dellia², Istighfarina Izzatul Laili³, Selvira Pramesti Cahyani⁴, Nabila Rizqiullah⁵, Ahmad Zahrial⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

Email: ¹210631100005@student.trunojoyo.ac.id, ²prita.dellia@trunojoyo.ac.id, ³210631100026@student.trunojoyo.ac.id, ⁴210631100034@student.trunojoyo.ac.id, ⁵210631100017@student.trunojoyo.ac.id, ⁶210631100018@student.trunojoyo.ac.id

Abstrak—Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang UI/UX aplikasi penjualan makanan berbasis mobile dengan menggunakan Figma, dengan harapan dapat memberikan solusi yang lebih efisien dan efektif dibandingkan metode tradisional. Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan aplikasi penjualan makanan online semakin meningkat seiring dengan perubahan perilaku konsumen yang lebih mengutamakan kemudahan dan kecepatan dalam berbelanja. Penelitian ini menggunakan metodologi desain berbasis prototipe yang meliputi tahap Analisa kebutuhan, proses desain, pembuatan prototipe, dan deployment delivery and feedback. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototipe aplikasi yang intuitif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan metode blackbox untuk mengetahui keberhasilan fungsi fitur yang sudah dibuat pada prototype. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode prototipe dengan Figma efektif dalam menghasilkan desain UI/UX yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan efisiensi dalam proses penjualan makanan secara online.

Kata Kunci: UI/UX, Figma, Prototipe, Market Place

Abstract— The aim of this research is to design a UI/UX for a mobile food sales application using Figma, aiming to provide a more efficient and effective solution compared to traditional methods. In today's digital era, the demand for online food sales applications is increasing alongside changes in consumer behavior that prioritize convenience and speed in shopping. This study employs prototype-based design methodology, encompassing stages such as Needs Analysis, Design Process, Prototype Development, and Deployment, Delivery, and Feedback. The outcome of this research is an intuitive and user-friendly application prototype that meets user requirements. Blackbox testing methodology is utilized to assess the functionality of features developed in the prototype. The conclusion of the study indicates that employing prototype methods with Figma effectively produces UI/UX designs that enhance user satisfaction and efficiency in the online food sales process.

Keywords: UI / UX, Figma, Prototype, Market Place

1. PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat. Paradigma informasi masyarakat tidak lagi terbatas pada surat kabar, media audio visual, dan elektronik. Namun, dengan menggunakan jaringan internet, dapat mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Dengan menggunakan teknologi internet, banyak peluang untuk mendapatkan fasilitas berkualitas tinggi dalam berbagai bidang dapat dipermudah. Untuk memenuhi kebutuhan fasilitas digital masyarakat, tentunya diperlukan sumber daya manusia. Ini akan membantu Indonesia berkembang menjadi dunia digital. [1]. Ketika teknologi dan akses internet berkembang, perancangan (design) mengalami perubahan besar. Ini terutama berlaku untuk desain antar muka pengguna, juga disebut UI/UX (User Interface/User Experience) [2]. Karena antarmuka perangkat lunak berinteraksi langsung dengan pengguna, memahaminya sangat penting saat menggunakannya [3].

Tujuan interaksi manusia-komputer (IMK) adalah untuk membuat sistem yang mudah digunakan dan memiliki nilai usability yang tinggi. Bagian dari elemen user experience adalah usability, yang memastikan bahwa produk mudah digunakan oleh pengguna. Produk harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar pengguna senang dan puas saat melihat atau menggunakannya. [4].

Perkembangan teknologi digital semakin pesat dalam memudahkan pengguna berinteraksi salah satunya pada kegiatan penjualan makanan. Kemajuan dalam setiap tahun seiring berjalannya waktu menumbuhkan beberapa rancangan fitur dalam memudahkan pengguna mengaplikasikan penjualan makanan berbasis mobile. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) didapatkan bahwa sebanyak 89,03% masyarakat di Indonesia mengakses internet menggunakan handphone/table, dan sebanyak 21,26% yang menggunakan internet untuk berbelanja produk makanan secara online pada e-commerce.

Teknologi digital adalah teknologi yang lebih mengutamakan pelaksanaan kegiatan secara komputer atau digital dibandingkan dengan penggunaan tenaga manusia. Teknologi ini biasanya diterapkan pada sistem pengoperasian otomatis yang canggih dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca komputer. Peningkatan teknologi digital dalam penggunaan smartphone diikuti oleh peningkatan pengembangan aplikasi mobile. Aplikasi berbasis mobile menjadi pilihan utama untuk smartphone saat ini karena banyaknya kemudahan yang membuatnya dapat diakses oleh setiap orang kapan saja dan di mana saja [5]. Aplikasi mobile, menurut Pressman dan Bruce (2014:9), adalah aplikasi yang dibuat khusus untuk platform ponsel (seperti Android atau iOS).



Sebelum sistem dibuat, rancangan desain sistem adalah langkah pertama dalam proses pembuatan sistem. Tampilan antarmuka pengguna (UI) yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna menyebabkan pengguna kesulitan untuk menggunakan aplikasi atau sistem yang dibuat tersebut merupakan salah satu masalah yang sering terjadi. Pada tahap ini kerumputan dan desain antarmuka yang tidak rinci berdampak pada pembuatan sistem yang akan menjadi lambat atau tidak bekerja sama sekali. Di era saat ini banyak aplikasi desain UI/UX yang digunakan tersedia dari yang berbayar hingga yang gratis, dari yang berbentuk aplikasi berdiri sendiri hingga web. Figma adalah aplikasi desain UI/UX berbasis web yang mudah digunakan dan tersedia secara gratis. Dengan banyak fitur gratis yang memudahkan pengguna, Figma menjadi pilihan utama bagi banyak desainer dalam membuat desain UI/UX untuk aplikasi dan website [6].

Perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi penjualan makanan berbasis mobile telah menjadi isu penting dalam industri teknologi informasi. Aplikasi-aplikasi tersebut tidak hanya harus memikat secara visual, tetapi juga harus menyediakan navigasi yang intuitif dan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Meski demikian, banyak penelitian terdahulu masih mengalami kesulitan dalam menemukan keseimbangan yang tepat antara estetika dan fungsionalitas. Analisis terhadap penelitian yang ada menunjukkan adanya kesenjangan dalam penggunaan alat perancangan modern yang dapat mengintegrasikan berbagai elemen desain dengan efisien. Sebagian besar penelitian masih menggunakan metode tradisional yang tidak selalu sesuai dengan tuntutan dan perkembangan teknologi saat ini. Salah satu alat perancangan modern yang belum banyak dieksplorasi secara mendalam dalam konteks ini adalah Figma.

Figma menawarkan berbagai keunggulan, seperti kolaborasi real-time, sistem desain yang terintegrasi, dan kemampuan prototipe yang interaktif. Namun, penelitian mengenai penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX untuk aplikasi penjualan makanan berbasis mobile masih terbatas. Kesenjangan ini menunjukkan adanya peluang untuk melakukan penelitian yang dapat memberikan kontribusi praktis dan teoritis dalam bidang ini.

Prototyping adalah metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pengembang dan klien bekerja sama dalam pembuatan prototipe sistem secara cepat dan bertahap. Klien sering kali hanya mengungkapkan keinginan mereka tanpa menjelaskan detail proses input dan output dari sistem yang diinginkan. Untuk memahami kebutuhan klien secara akurat, pengembang harus berkolaborasi dengan baik untuk mengatasi ketidakjelasan ini. Antarmuka UI/UX akan dirancang untuk meningkatkan dan mengoptimalkan proses pemesanan berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari masalah yang teridentifikasi [7].

Studi sebelumnya tentang desain UI/UX aplikasi untuk menjual makanan online secara mobile telah banyak diteliti dan dibahas. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Dumalang JM et al., 2023 [8] menemukan bahwa desain UI/UX aplikasi penjualan makanan berbasis ponsel pada UMKM di kota Manado dapat diterima dengan baik oleh responden dan dapat menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Penelitian kedua yang serupa menggunakan metode prototype oleh Siti NO et al., 2022 [3] melakukan analisis bahwa perancangan program aplikasi penjualan yang akan digunakan oleh pengguna atau pelanggan membuat proses penjualan menjadi lebih efektif dan efisien. Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Budi K et al., 2022 [4] menghasilkan perancangan desain tampilan web atau aplikasi user interface yang menarik, modern, dan minimalis. Menurut Pamungkas, F.T., 2023 [9], perancangan UI/UX aplikasi variasi layanan penjualan makanan secara online yang menggunakan metode pengujian blackbox berjalan dengan baik, sesuai harapan, dan tidak ada cacat.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi penjualan makanan berbasis mobile dengan menggunakan Figma, dengan harapan dapat memberikan solusi yang lebih efisien dan efektif dibandingkan metode tradisional. Kontribusi baru yang diharapkan dari penelitian ini adalah pengembangan panduan praktis untuk perancangan UI/UX menggunakan Figma, serta evaluasi dampak penggunaannya terhadap kualitas desain aplikasi penjualan makanan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berusaha untuk menjawab tantangan yang ada saat ini, tetapi juga untuk membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut di masa depan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada tahap awal penelitian ini, dilakukan pengumpulan data melalui studi lapangan dan studi literatur. Langkah berikutnya adalah pengembangan sistem menggunakan metode prototyping, yang mencakup beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan, desain wireframe, desain mockup, pembuatan prototipe, dan diakhiri dengan tahap evaluasi.

2.1 Metode Kualitatif

Para peneliti mengumpulkan dan menganalisis data serta informasi dari jurnal, penelitian sebelumnya, artikel, dan sumber relevan lainnya terkait topik penelitian menggunakan metode literatur atau studi kepustakaan. Dalam penelitian ini, aplikasi yang dirancang untuk layanan jual beli online berbasis mobile menggunakan Figma [10].

2.2 Metode Prototyping

Tujuan dari metode prototyping dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang aplikasi yang akan dikembangkan. Prototipe, atau arketipe, adalah bentuk awal yang berfungsi sebagai contoh atau standar desain suatu entitas. Sebelum aplikasi dikembangkan lebih lanjut atau diproduksi secara massal, prototipe dibuat terlebih dahulu. Dalam penggunaan metode prototyping, kolaborasi langsung antara pengembang dan klien memungkinkan interaksi yang

intens selama pembuatan prototipe sistem. Namun, sering kali klien hanya menyediakan pandangan umum tentang tujuan sistem tanpa memberikan rincian tentang apa yang seharusnya dimasukkan (input) ke dalam sistem atau apa yang diharapkan sebagai hasil (output). Untuk mengatasi ketidakjelasan ini, penting untuk membangun kerjasama yang kuat antara kedua belah pihak, Ini memungkinkan pengembang untuk memiliki pemahaman yang akurat tentang kebutuhan klien, sehingga hasilnya adalah desain sistem yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. [1]. Prototype adalah sebuah framework JavaScript yang diciptakan untuk menyederhanakan pembangunan aplikasi web. Metode prototyping, sebagai paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi, tidak hanya mewakili perkembangan dari metode-metode sebelumnya, tetapi juga menghadirkan perubahan revolusioner dalam pengembangan sistem informasi manajemen..[11]. Berikut merupakan langkah-langkah atau tahapan dalam metode prototype:

1. **Analisa Kebutuhan.**
Proses yang disebut "analisis kebutuhan" dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan sistem. Proses ini selanjutnya dapat memberikan gambaran tentang proses perancangan sistem [12]. Pada tahap Analisa kebutuhan peneliti mendistribusikan kuesioner kepada mahasiswa melalui Google Form sebagai upaya untuk memahami kebutuhan pengguna.
2. **Proses Design.**
Pada tahap ini, kami menggunakan program Figma untuk membantu dalam desain UI karena kami telah mengidentifikasi dan mengevaluasi tugas-tugas desain dan pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kami akan menggunakan metode kualitatif sebagai panduan untuk produksi desain [13][14].
3. **Pembentukan prototipe.**
Setelah proses desain selesai, langkah selanjutnya yang penting adalah pembangunan prototipe. Pada tahap ini, wireframe akan diubah menjadi desain high fidelity, dan prototipe interaktif akan dibuat menggunakan aplikasi Figma sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah ditetapkan sebelumnya. Desain high fidelity berbeda dari wireframe karena desain ini sudah mencakup elemen visual, warna, dan detail dengan tingkat keakuratan yang tinggi. Ini menjadikannya produk akhir yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan prototipe tersebut. Tujuannya adalah untuk menghasilkan gambaran konkret alur dan fungsi sistem yang telah dirancang, sebelum melangkah ke tahap pengembangan sistem yang melibatkan pemrograman.
4. **Deployment Delivery & Feedback.**
Melalui pembuatan prototipe, tidak hanya untuk menguji teknisitas yang efektif dan mengkonfirmasi kegunaan antarmuka pengguna, juga memungkinkan untuk memperkirakan tampilan perangkat lunak sehingga kekurangan yang ditemukan dapat segera diperbaiki[2]. Kemudian seluruh fitur prototype di uji menggunakan metode blackbox. Rangkaian kegiatan yang terjadi setelah pengembangan suatu sistem atau produk perangkat lunak selesai. Ketiga tahapan ini saling berkaitan dan berperan penting dalam memastikan produk tersebut berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan penggunanya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dimulai dengan desain yang dibuat menggunakan aplikasi editing Figma, yang mencakup menambahkan logo, teks, latar belakang, ilustrasi gambar, dan tampilan pendaftaran akun. Figma adalah aplikasi multiplatform dan berbasis cloud yang dapat berjalan di sistem operasi apa saja yang berbasis cloud. Ini memungkinkan penyimpanan desain tersimpan secara otomatis dan memungkinkan banyak pengguna untuk bekerja sama, yang meningkatkan efektivitas proses proyek [15]. Selanjutnya, dilakukan proses prototyping, yaitu proses menghubungkan simbol-simbol dengan halaman yang dituju ketika simbol tersebut diklik.

3.1 Rancangan Prototype

Desain prototipe ini menggunakan tiga warna utama, yaitu kuning, abu-abu, dan biru, yang diaplikasikan mulai dari logo hingga keseluruhan tampilan aplikasi. Kuning digunakan untuk menciptakan suasana ceria dan menarik perhatian pengguna, abu-abu memberikan kesan sederhana dan profesional, sementara biru digunakan untuk menimbulkan rasa aman dan kepercayaan pada layanan aplikasi penjualan makanan online ini.



Gambar 1. Logo Marketplace

Logo MA\$IF Marketplace Technopreneurship PIF memiliki beberapa elemen utama, yaitu:

Keranjang belanja: Simbol ini umum digunakan untuk mewakili marketplace atau platform perdagangan daring. Dalam konteks logo ini, keranjang belanja dapat diartikan sebagai tempat di mana para pengusaha teknologi (technopreneur) dapat menjual produk dan layanan mereka.

- Matahari** : Simbol matahari dapat diartikan sebagai sumber energi dan kekuatan. Dalam konteks logo ini, matahari dapat diartikan sebagai semangat dan optimisme para technopreneur dalam membangun bisnis mereka.
- Huruf "MA\$IF"** : Huruf "MA\$IF" merupakan singkatan dari "Marketplace Technopreneurship PIF". Huruf "A" dilambangkan dengan simbol dolar (\$) untuk menunjukkan fokus marketplace pada transaksi keuangan dan bisnis.
- Warna**: Logo ini menggunakan warna biru dan kuning. Warna biru melambangkan kepercayaan dan profesionalisme, sedangkan warna kuning melambangkan optimisme dan energi.

Secara keseluruhan, logo MA\$IF Marketplace Technopreneurship PIF dapat diartikan sebagai berikut:

- Marketplace yang memberikan ruang bagi para technopreneur untuk menjual produk dan layanan mereka.
- Platform yang mendukung para technopreneur dalam membangun bisnis mereka dengan semangat dan optimisme.
- Simbol kepercayaan dan profesionalisme dalam transaksi keuangan dan bisnis.

Logo ini juga dapat diartikan sebagai berikut:

- Memper memudahkan para technopreneur untuk memasarkan produk dan layanan mereka kepada khalayak yang luas.
- Memberikan akses kepada para technopreneur terhadap sumber daya dan dukungan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan bisnis mereka.
- Menciptakan ekosistem yang kondusif bagi pertumbuhan technopreneurship di sekitar madura.



Gambar 2. Hasil Prototype

Prototype ini adalah aplikasi mobile yang memungkinkan pengguna untuk memesan makanan secara online dari berbagai restoran. Aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan dan ramah pengguna, dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif. Aplikasi ini juga menawarkan berbagai fitur untuk membuat proses pemesanan menjadi nyaman dan menyenangkan bagi pengguna.

- Fitur Utama**
 - Mencari dan Menjelajahi Restoran** : Pengguna dapat dengan mudah mencari restoran berdasarkan nama, masakan, atau lokasi. Pengguna juga dapat menelusuri daftar restoran terdekat atau memfilter restoran berdasarkan kategori.
 - Lihat Detail Restoran** : Setelah pengguna menemukan restoran yang mereka minati, mereka dapat melihat detailnya, termasuk menu, foto, ulasan, dan peringkat.
 - Tambahkan Item ke Keranjang** : Pengguna dapat menambahkan item ke keranjang mereka dari menu restoran. Pengguna juga dapat menyesuaikan pesanan mereka dengan memilih opsi dan menambahkan permintaan khusus.
 - Checkout dan Pembayaran** : Pengguna dapat melanjutkan ke checkout dan membayar pesanan mereka menggunakan berbagai metode pembayaran, termasuk kartu kredit, kartu debit, dan dompet elektronik.
 - Pelacakan Pesanan** : Pengguna dapat melacak status pesanan mereka secara real time. Mereka akan menerima pemberitahuan ketika pesanan mereka dikonfirmasi, disiapkan, dan siap diantar.
 - Manajemen Akun** : Pengguna dapat membuat akun untuk menyimpan alamat pengiriman dan informasi pembayaran mereka. Mereka juga dapat melihat riwayat pesanan mereka dan mengelola pengaturan profil mereka.
 - Selanjutnya
- User Interface**

Antarmuka pengguna aplikasi ini bersih dan modern, dengan skema warna yang konsisten dan font yang mudah dibaca. Navigasi intuitif, dan semua fitur aplikasi mudah diakses.
- User Experience**

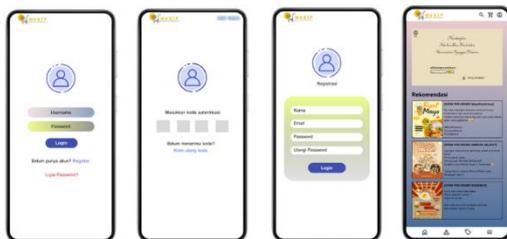
Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang mulus dan menyenangkan. Pengguna dapat dengan mudah menemukan restoran yang mereka cari, memesan dengan cepat dan mudah, dan melacak pesanan mereka secara real time.
- Kesan Keseluruhan**

Prototype ini adalah aplikasi mobile yang dirancang dengan baik dan ramah pengguna untuk memesan makanan online. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang menjadikannya cara yang nyaman dan menyenangkan untuk memesan makanan dari restoran favorit Anda.

Prototype aplikasi pemesanan makanan ini memiliki desain antarmuka pengguna yang sederhana dan mudah digunakan, fitur aplikasi yang lengkap dan bermanfaat, dan kegunaan aplikasi yang tinggi. Namun, masih ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki, seperti belum ada fitur untuk melacak status pesanan dan belum ada fitur untuk memberikan ulasan dan rating terhadap makanan.

Secara keseluruhan, prototype aplikasi pemesanan makanan ini memiliki potensi yang besar untuk menjadi aplikasi yang sukses di pasaran. Dengan beberapa perbaikan, aplikasi ini dapat menjadi solusi yang ideal bagi pengguna yang ingin memesan makanan secara online.

3.1.1 Hasil Tampilan Mobile



Gambar 3. Tampilan Mobile Fitur Login, Register, Beranda.

Gambar yang ditampilkan merupakan desain prototype aplikasi mobile. Desain ini menggambarkan bagaimana aplikasi akan terlihat jika dikembangkan lebih lanjut. Halaman yang ditampilkan dalam desain ini adalah halaman register atau login, halaman autentikasi, dan halaman beranda.



Gambar 4. Tampilan Mobile Fitur Kategori makanan, Pembayaran, update profile, Menu, dan Voucher.

- Layar login :** Layar login adalah tempat pengguna memasukkan kredensial mereka untuk mengakses aplikasi. Dalam kasus ini, layar login menunjukkan formulir dengan bidang untuk nomor telepon dan kata sandi. Ada juga tombol untuk masuk dan lupa kata sandi.
- Layar registrasi:** Layar registrasi adalah tempat pengguna baru membuat akun. Dalam kasus ini, layar registrasi menunjukkan formulir dengan bidang untuk nama, nomor telepon, alamat email, dan kata sandi. Ada juga tombol untuk mendaftar.
- Layar beranda:** Layar beranda adalah layar utama aplikasi. Biasanya menampilkan daftar restoran atau item lain yang dapat dijelajahi atau dicari oleh pengguna. Dalam kasus ini, layar beranda menunjukkan daftar restoran dengan logo, nama, dan peringkatnya. Ada juga bilah pencarian di bagian atas layar.
- Layar detail restoran:** Layar detail restoran menunjukkan informasi tentang restoran tertentu, seperti menu, foto, dan ulasan. Dalam kasus ini, layar detail restoran menunjukkan menu dengan foto dan harga untuk setiap item. Ada juga tombol untuk menambahkan item ke keranjang dan memesan makanan.
- Layar keranjang:** Layar keranjang menunjukkan item yang telah ditambahkan pengguna ke keranjang mereka. Ini juga menunjukkan total harga pesanan. Dalam kasus ini, layar keranjang menunjukkan daftar item dengan jumlah dan harganya. Ada juga tombol untuk melanjutkan ke checkout.
- Layar checkout:** Layar checkout adalah tempat pengguna memasukkan informasi pembayaran mereka dan menyelesaikan pesanan mereka. Dalam kasus ini, layar checkout menunjukkan formulir dengan bidang untuk nama, alamat, dan informasi pembayaran. Ada juga tombol untuk memesan.
- Layar konfirmasi pesanan:** Layar konfirmasi pesanan menunjukkan detail pesanan, seperti restoran, item yang dipesan, dan total harga. Dalam kasus ini, layar konfirmasi pesanan menunjukkan daftar item dengan jumlah dan harganya. Ada juga tombol untuk melacak pesanan.
- Layar akun:** Layar akun menunjukkan informasi akun pengguna, seperti nama, alamat email, dan informasi pembayaran mereka. Dalam kasus ini, layar akun menunjukkan daftar pesanan pengguna. Ada juga tombol untuk keluar.

3.2 Uji Coba Sistem



Metode pengujian blackbox digunakan untuk menguji sistem untuk memastikan bahwa setiap fungsi fitur Figma berfungsi sesuai dengan tujuannya.

Tabel 1. Tabel uji blacbox

Platform	Fungsional Fitur	Hasil Uji Coba
Mobile	Registrasi Akun	Sukses
	Login Akun	Sukses
	Halaman Autentikasi	Sukses
	Beranda	Sukses
	Kategori Menu Makanan	Sukses
	Halaman Pembayaran	Sukses
	Update Profil	Sukses
	Halaman Detail Produk	Sukses
	Layar Menu	Sukses
	Halaman Voucher	Sukses

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black box untuk menguji fungsionalitas semua fitur dalam aplikasi penjualan makanan online MA\$IF, serta perancangan dan implementasi prototipe antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, dapat disimpulkan bahwa semua fitur pada aplikasi mobile berjalan dengan lancar dan memenuhi standar kebutuhan pengguna secara keseluruhan. Pengujian black box dilakukan untuk memastikan bahwa setiap fitur, mulai dari proses pemesanan makanan, pembayaran, hingga pengiriman, berfungsi sesuai yang diharapkan tanpa terpengaruh oleh struktur internal aplikasi. Selain itu, prototipe antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) telah dirancang dan diimplementasikan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna, meningkatkan keterlibatan dan kepuasan mereka dalam menggunakan aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa MA\$IF mampu memenuhi standar kebutuhan pengguna secara optimal, mencakup kemudahan navigasi, desain yang menarik, dan responsivitas yang baik pada platform aplikasi mobile. Dengan demikian, keseluruhan aplikasi telah teruji dan siap untuk memberikan pengalaman berbelanja makanan online yang memuaskan dan efisien bagi pengguna. Dengan rancangan desain antarmuka yang dibangun, kedepannya diharapkan prototipe ini dapat digunakan untuk mendukung transaksi jual beli online. Meskipun rancangan prototipe saat ini belum sempurna, peneliti berharap untuk meningkatkannya melalui penelitian yang lebih mendalam dan mengembangkannya menjadi sebuah aplikasi mobile yang nyata.

REFERENCES

- [1] N. Hakam, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMAZE LAYANAN ONLINE TRAVEL AGENT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," Jawa Timur, Sep. 2022.
- [2] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisono Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [3] A. H. Luthfi and I. Arfiani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, vol. 7, no. 1, pp. 24–36, 2024.
- [4] S. Febriani, T. Sutabri, M. Megawaty, and L. A. Abdillah, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 1088–1103, Sep. 2023, doi: 10.37012/jtik.v9i2.1714.
- [5] S. N. Oktaviani, C. Fikri Aziz, and B. M. Sulthon, "Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype," *Media Online*, vol. 2, no. 6, pp. 225–233, 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/klik>
- [6] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, pp. 1–7, Jun. 2022.
- [7] D. Avriel, I. Hilabi, B. Huda, S. S. Hilabi, and B. Priyatna, "Penerapan Desain UI/UX Pada Sistem Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Desain Thingking," *Journal Of Social Science Research*, vol. 4, pp. 5737–5748, 2024.
- [8] J. M. Dumalang, C. E. J. C. Montolalu, and D. Lapihu, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [9] F. T. Pamungkas, "Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma," Purwokerto, Apr. 2023.
- [10] N. Azizah, A. Sani, A. Rezki, F. Raihan, and I. Georinayuni, "PERANCANGAN PROTOTYPE INTERFACE ATAU UI PADA LAYANAN PENJUALAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," Medan, Oct. 2022.
- [11] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.



- [12] M. Furqan and dan Muhammad Riyan Ulil Albab, “ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX E-KONVEKSI MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE (STUDI KASUS: BRAND LOKAL PROBOLINGGO GHAZLAN.CO),” 2022.
- [13] W. Muslimin and E. Zuraidah, “Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design,” *Media Online*, vol. 4, no. 2, pp. 746–756, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1081.
- [14] A. Pita Sari, S. Aisyah, A. Fauzi, N. Afifah Gustini, and M. Randa Syuhada, “PERANCANGAN APLIKASI PORTAL UI/UX PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK),” 2022.
- [15] S. Tazkiyah and A. Arifin, “PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE LABORATORIUM ENERGY MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 8, pp. 72–78, Dec. 2022.