JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 279-283
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Perancangan UI/UX Aplikasi Minuman Berbasis Mobile SADEAN COFFEE Menggunakan FIGMA

Richard Parlindungan[1], Arjon Samuel Sitio[2], Ilham Safar[3], Siti Kartini[4]

[1,2,4]Sistem Informasi , Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Tjut Nyak Dhien, Medan, Indonesia
[3]Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Teknologi Informasi dan Komputer, Politeknik Negeri Lhokseumawe, Aceh, Indonesia
Email : [1)]richsparlin0@gmail.com, [2)]arjonsitio@yahoo.com, [3)]ilhamsafar@pnl.ac.id, [4)]sitiaguskartini11@gmail.com
Email Korespondensi: [1)]richsparlin0@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi pemesanan minuman berbasis mobile bernama Sadean Coffee menggunakan Figma, yang difokuskan pada pelanggan kafe. Dalam era digital yang menuntut kecepatan dan kemudahan, aplikasi ini menjadi solusi untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan tanpa harus antri secara langsung. Metode yang digunakan adalah prototyping, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain, pembuatan prototipe, hingga pengujian. Hasilnya adalah sebuah prototipe aplikasi yang intuitif, modern, dan user-friendly, dengan fitur pemesanan, riwayat transaksi, dan pengelolaan akun pelanggan. Pengujian dilakukan dengan metode blackbox untuk memastikan fungsi aplikasi berjalan sesuai harapan. Hasil akhir menunjukkan bahwa rancangan ini berhasil memenuhi ekspektasi fungsional dan visual pengguna.

Kata Kunci: UI/UX, Figma, Prototipe, Pemesanan Minuman, Mobile App

Abstract - This research aims to design UI/UX of a mobile-based beverage ordering application called Sadean Coffee using Figma, which is focused on cafe customers. In the digital era that demands speed and convenience, this application is a solution to make it easier for customers to place orders without having to queue directly. The method used is prototyping, which includes the stages of needs analysis, design, prototyping, and testing. The result is a prototype application that is intuitive, modern, and user-friendly, with features for ordering, transaction history, and customer account management. Testing was conducted using the blackbox method to ensure that the application functions as expected. The final result shows that this design successfully meets the functional and visual expectations of users.

Keywords: UI/UX, Figma, Prototype, Beverage Ordering, Mobile App

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola konsumsi masyarakat, termasuk dalam hal pemesanan makanan dan minuman. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sebanyak 89,03% masyarakat Indonesia mengakses internet melalui perangkat mobile dan 21,26% di antaranya menggunakan internet untuk membeli makanan secara online [1]. Hal ini menunjukkan pentingnya kehadiran aplikasi pemesanan makanan dan minuman yang efisien dan ramah pengguna.

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) merupakan faktor penting dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile. UI/UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna [2]. Dalam konteks tersebut, Sadean Coffee dirancang untuk menjadi solusi digital yang mempermudah pemesanan minuman di kafe, dengan pendekatan desain modern dan intuitif menggunakan Figma sebagai tools utama.

Figma dipilih karena bersifat multiplatform, berbasis cloud, dan mendukung kolaborasi real-time [3]. Fitur-fitur ini memungkinkan tim pengembang merancang prototipe yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan cepat diuji.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Kualitatif

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan tren desain terkini. Informasi dikumpulkan dari jurnal, artikel, dan proyek sejenis [4]. Studi literatur berperan dalam membentuk pemahaman awal tentang antarmuka pemesanan makanan dan minuman berbasis mobile.

2.2 Metode Prototyping

Metode prototyping digunakan untuk mengembangkan desain aplikasi secara bertahap melalui empat tahap utama: analisis kebutuhan, desain, pembuatan prototipe, dan evaluasi.

1. **Analisis Kebutuhan**
   Proses ini melibatkan observasi terhadap alur pemesanan manual di kafe dan mengidentifikasi permasalahan seperti antrian panjang dan kurangnya efisiensi. Hal ini sesuai dengan pendekatan pengguna-sentris sebagaimana disarankan oleh Luthfi & Arfiani (2024) [5].

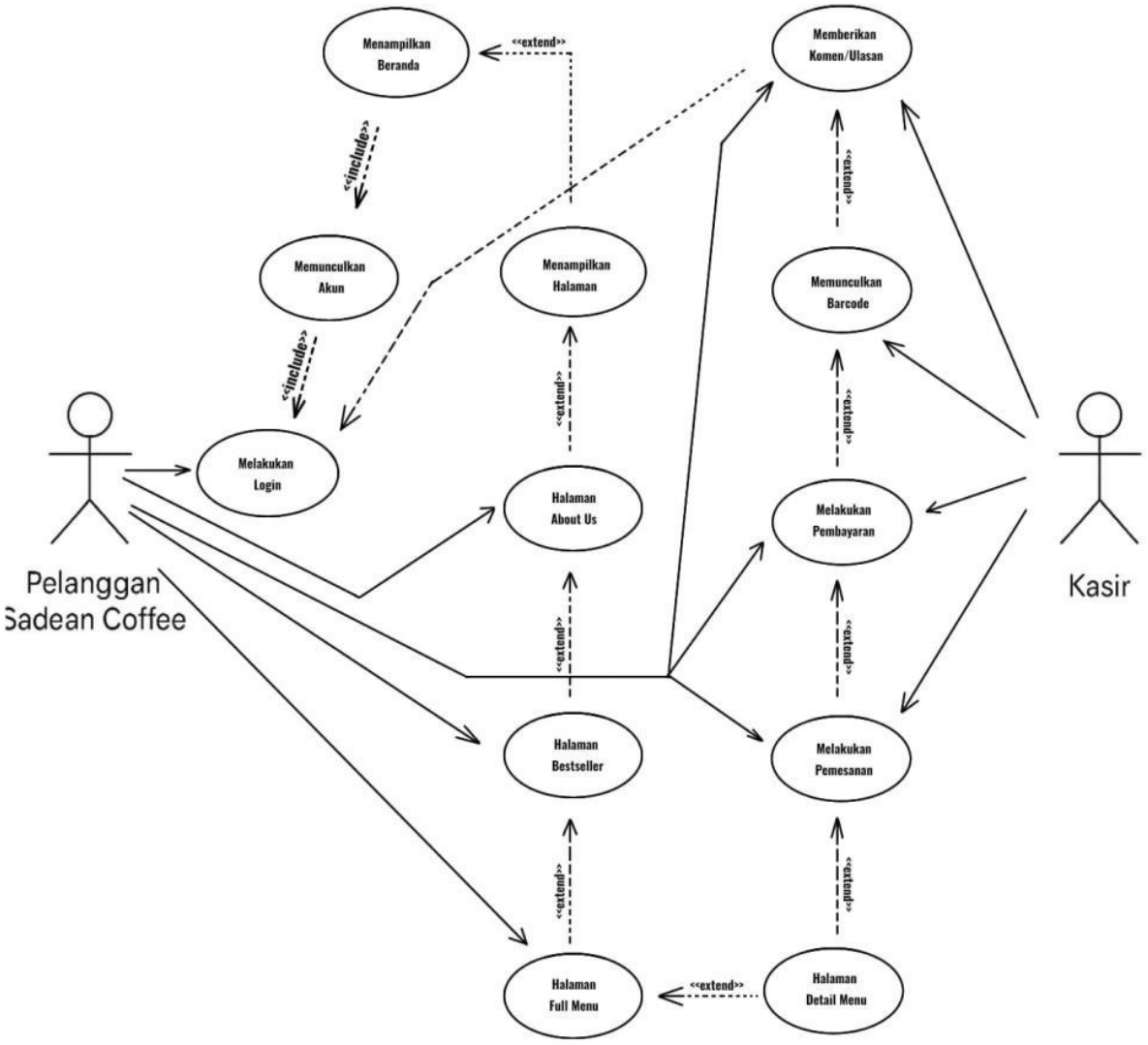
This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **19/12/2025**; Accepted: **20/01/2026**; Published: **15/04/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 279-283
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

2. **Proses Desain**
   Desain dilakukan di Figma menggunakan pendekatan minimalis modern dengan warna khas kafe. Prinsip desain yang digunakan mengacu pada teori usability dan cognitive load [6].
3. **Pembuatan Prototipe**
   Desain wireframe dikembangkan menjadi high fidelity prototype menggunakan Figma. Prototipe memungkinkan pengguna merasakan pengalaman interaktif dan realistik sebelum implementasi sistem [7].
4. **Deployment dan Umpan Balik**
   Setelah prototipe selesai, dilakukan uji fungsionalitas dengan metode blackbox untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai harapan [8].

2.3 Diagram Usecase Aplikasi



Gambar 1. Use Case Aplikasi

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. Selanjutnya, dilakukan proses prototyping, yaitu proses menghubungkan simbol-simbol dengan halaman yang dituju ketika simbol tersebut diklik.

3.1 Rancangan Tampilan

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **19/12/2025**; Accepted: **20/01/2026**; Published: **15/04/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 279-283
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Coklat-Pelana digunakan untuk menciptakan nuansa yang hangat, alami, dan stabil, memberikan kesan kokoh serta dapat diandalkan pada layanan aplikasi ini. Coklat-Biskuit memberikan sentuhan yang lembut dan ramah, menciptakan suasana nyaman yang membuat pengguna merasa diterima. Sementara itu, Putih-Asap berfungsi sebagai latar yang bersih dan modern, yang membantu menonjolkan elemen-elemen penting dan membuat keseluruhan tampilan terasa lebih lega dan mudah dibaca.



Gambar 2. Logo Sadean Coffee

Logo "SADEAN COFFEE" memiliki beberapa elemen utama, yaitu:

a. **Ikon Biji Kopi Berinisial 'S':** Simbol utama yang secara cerdas menggabungkan bentuk biji kopi dengan huruf 'S' (dari nama Sadean). Elemen ini secara efektif mengaitkan nama merek dengan produk utamanya, menciptakan identitas yang kuat dan mudah diingat.
b. **Ornamen Daun:** Ikon biji kopi diapit oleh ornamen yang menyerupai sepasang daun atau sayap. Detail ini menambahkan sentuhan elegan dan alami, menyiratkan bahwa produk kopi yang ditawarkan memiliki kualitas tinggi dan berasal dari bahan pilihan.
c. **Skema Warna Bumi (Earth Tone):** Penggunaan palet warna coklat dan krem memberikan kesan hangat, membumi, dan profesional. Warna-warna ini sangat identik dengan dunia kopi, mulai dari biji yang dipanggang hingga minuman yang diseduh.

Prototipe aplikasi *Sadean Coffee* terdiri atas serangkaian halaman antarmuka, meliputi:

a. Fitur Utama:
   1) **Layar Login & Registrasi**: Input nama, email, dan password.
   2) **Home (Halaman Beranda), Best Seller, dan Menu**: Menampilkan rekomendasi minuman dan kategori produk minuman.
   3) **Detail Produk**: Tampilan gambar minuman, deskripsi, dan tombol.
   4) **Checkout**: Ringkasan pesanan dan metode pembayaran.
   5) **Ulasan dan Komen**: Halaman yang menyediakan untuk pelanggan memberikan ulasan dan komen
b. 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. Tampilan menggunakan dominasi warna kopi, cream, dan aksen oranye untuk menciptakan suasana hangat dan elegan. Skema warna ini mendukung identitas visual kafe (lihat juga [9]).
c. User Experience
   Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang mulus dan menyenangkan. Pengguna dapat dengan mudah memesan menu yang tersedia dengan cepat dan mudah.
d. Kesan Keseluruhan
   Prototype ini adalah aplikasi mobile yang dirancang dengan baik dan ramah pengguna untuk memesan minuman di tempat.

Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang menjadikannya cara yang nyaman dan menyenangkan untuk memesan minuman. Prototype aplikasi pemesanan minuman 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. Secara keseluruhan, prototype aplikasi pemesanan minuman 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 minuman.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

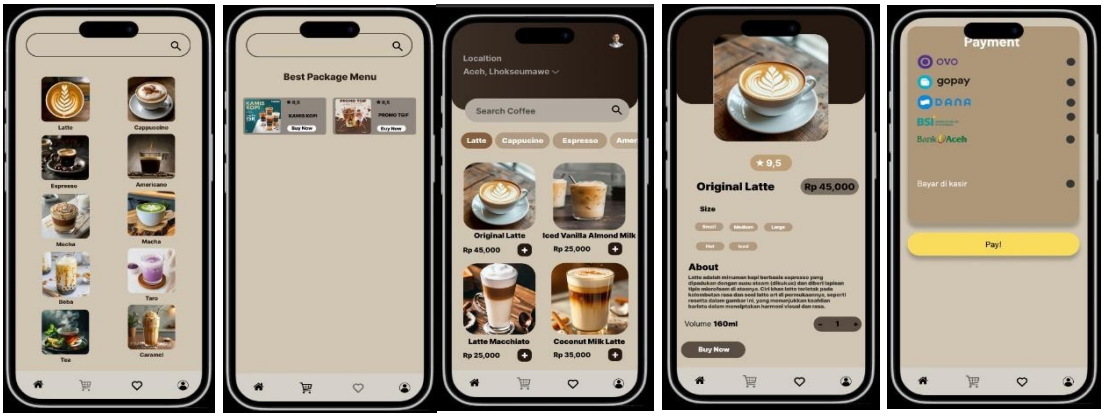
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **19/12/2025**; Accepted: **20/01/2026**; Published: **15/04/2026**

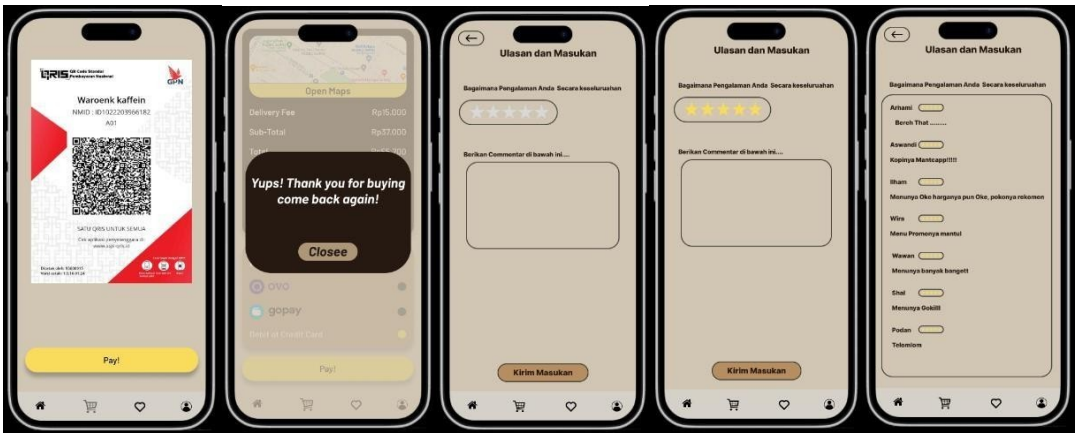
JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 279-283
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

3.2 Hasil Tampilan Mobile



Gambar 3. Tampilan Mode Fitur Login, Akun, Beranda





Gambar 4. Tampilan Mobile Fitur Menu, Bestseller, Detail Menu, Checkout, Barqode

-

Keterangan Gambar :

1. Layar Splash Screen: Layar Splash Screen adalah halaman pertama yang berfungsi untuk mengarahkan pada halaman Login.
2. Layar login: Layar login adalah tempat pengguna memasukkan kredensial mereka untuk mengakses aplikasi. Dalam kasus ini, layar login menunjukkan pilihan Login yang diinginkan.
3. Layar beranda: Layar beranda adalah layar utama aplikasi. Biasanya menampilkan daftar menu atau item lain yang dapat dipilih atau dicari oleh pengguna. Dalam kasus ini, layar beranda menunjukkan daftar menu, menu best seller.
4. Layar Menu: Layar Menu memperlihatkan apa saja menu yang tersedia.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **19/12/2025**; Accepted: **20/01/2026**; Published: **15/04/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 279-283
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

5. Layar Bestseller: Layar Bestseller adalah layer yang memperlihatkan menua yang menjadi menu andalan atau bestseller.
6. Layar detail menu: Layar detail menu menunjukkan informasi tentang menu tertentu, seperti sub-menunya, foto, deskripsi, dan rating. Dalam kasus ini, layar detail restoran menunjukkan menu dengan foto dan harga untuk setiap item. Ada juga tombol untuk memilih ukuran minuman, panas-dingin dan memesan makanan.
7. Layar Checkout: Layar Checkout adalah layer yang memperlihatkan proses pembayaran, dimana akan tersedia beberapa opsi pembayaran yang akan diarahkan pada layer barcode pembayaran.
8. Layar Barqode Pembayaran: Layar Barqode Pembayaran adalah layer yang menyediakan barqode untuk menyelesaikan proses pembayaran.
9. Layar Ulasan dan Komen: Layar Ulasan dan Komen adalah layer yang berfungsi untuk pelanggan yang ingin memberikan komen dan ulasan pada menu/produk dan tempat.
10. 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

2.3 Uji Coba Sistem

Pengujian blackbox dilakukan untuk semua fitur utama. Hasilnya dirangkum pada Tabel 1 berikut:

Tabe 1. Hasil Uji Coba Sistem

Fitur	Hasil Uji
Registrasi & Login	Berhasil
Menampilkan Produk	Berfungsi baik
Menu dan Detail Produk	Berfungsi baik
Produk Bestseller	Berfungsi baik
Proses Pembayaran	Berhasil
Jenis Pembayaran	Berfungsi baik

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang prototipe UI/UX aplikasi pemesanan minuman Sadean Coffee menggunakan Figma. Proses desain dilakukan secara bertahap dengan metode prototyping yang melibatkan pengguna secara aktif. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik dan memenuhi kebutuhan utama pelanggan kafe. Ke depannya, aplikasi ini berpotensi dikembangkan dengan penambahan fitur seperti pelacakan pesanan real-time dan sistem ulasan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

REFERENCES

[1] APJII, “Laporan Survei Internet Indonesia 2023,” Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023.
[2] Pressman, R. S. (2014). Software Engineering: A Practitioner’s Approach. McGraw-Hill Education.
[3] Kurniawan, B. & Romzi, M. (2022). “Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Menggunakan Figma,” Jurnal Sistem Informasi Mahakarya, Vol. 5.
[4] Muslimin, W. & Zuraidah, E. (2023). “Desain UI/UX SPP Metode Human Centered Design,” Media Online, Vol. 4(2), 746–756.
[5] Luthfi, A.H. & Arfiani, I. (2024). “Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity dengan Pendekatan UCD,” JIKOMSI, Vol. 7(1), 24–36.
[6] Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things, MIT Press.
[7] Al-Faruq, M.N.M. et al. (2022). “Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma,” Walisongo Journal of IT, 4(1), 43–52.
[8] Oktaviani, S. N. et al. (2022). “Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile,” Media Online, Vol. 2(6), 225–233.
[9] Sari, A. P. et al. (2022). “Perancangan Aplikasi Portal UI/UX Siswa SMK,” Proceedings of SMK-UX, 2022.
[10] Pamungkas, F. T. (2023). “Perancangan UI/UX Aplikasi Variety of Food Menggunakan Figma,” Purwokerto.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **19/12/2025**; Accepted: **20/01/2026**; Published: **15/04/2026**