

DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE PEMESANAN MAKANAN ONLINE: PROTOTYPING MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN METODE KISS

Danu Firmansyah^{1*}, Apriade Voutama²,

^{1,2} Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang; (0267) 641177

Received: 7 Maret 2025
Accepted: 27 Maret 2025
Published: 14 April 2025

Keywords:

UI/UX, pemesanan makanan online, prototyping, Figma, KISS.

Correspondent Email:

2003firmansyah@gmail.com

Abstrak: Desain anatarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) berperan penting dalam keberhasilan aplikasi pemesanan makanan online. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi pemesanan makanan online dengan metode prototyping menggunakan Figma dan prinsip Keep It Simple Stupid (KISS). Metode penelitian mencakup studi literature serta pengembangan prototipe yang berfokus pada kesederhanaan dan efisiensi interaksi pengguna. Proses penelitian meliputi pengumpulan data, pembuatan prototipe desain, serta evaluasi berdasarkan prinsip KISS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode KISS dalam desain UI/UX meningkatkan kemudahan navigasi, efisiensi penggunaan, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pengguna dapat memahami dan mengoperasikan aplikasi dengan lebih cepat, sehingga proses pemesanan makanan menjadi lebih intuitif. Selain itu, penggunaan Figma dalam prototyping memungkinkan pengujian dan iterasi yang lebih responsive terhadap kebutuhan pengguna. Kesimpulannya, kombinasi metode prototyping dan prinsip KISS terbukti efektif dalam menciptakan desain UI/UX yang optimal untuk aplikasi pemesanan makanan online.

Abstract: User Interface (UI) and User Experience (UX) design are crucial aspects of developing an online food ordering application. This study aims to design the UI/UX of an online food ordering application using the prototyping method with Figma while applying the Keep It Simple Stupid (KISS) principle. The research method includes a literature review and prototype development focusing on simplicity and efficiency in user interaction. The process involves data collection, prototype creation, and evaluation based on the KISS principle. The results indicate that applying the KISS method in UI/UX design enhances navigation ease, usability efficiency, and overall user experience. Users can quickly understand and operate the application, making the food ordering process more intuitive. Furthermore, using Figma for prototyping allows for more responsive design testing and iteration based on user needs. In conclusion, the combination of the prototyping method and the KISS principle proves effective in creating an optimal UI/UX design for online food ordering applications.

1. PENDAHULUAN

Keep It Simple Stupid (KISS) adalah prinsip desain dan metodologi penelitian yang

menekankan pada kesederhanaan dalam penyajian konsep, sistem, atau proses. Prinsip ini berasal dari dunia pengembangan perangkat lunak, teknik, dan desain, tetapi kini juga banyak diterapkan dalam penelitian akademik, khususnya yang berkaitan dengan UI/UX, rekayasa perangkat lunak, dan sistem informasi. Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan elemen penting dalam pengembangan aplikasi mobile, terutama dalam meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna. Penggunaan metode prototyping dengan Figma terbukti efektif dalam menghasilkan desain aplikasi yang menarik, fungsional, dan efisien. Selain itu, metode Keep It Simple Stupid (KISS) juga memberikan dampak signifikan dalam menciptakan antarmuka yang sederhana namun efektif.

Perkembangan Teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam pengembangan perangkat lunak, termasuk aplikasi mobile [1]. Aplikasi mobile berbasis android merupakan aplikasi yang Tengah populer saat ini, khususnya pada sebuah perangkat telepon pintar atau smartphone [2]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode prototyping dengan Figma berhasil meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbagai aplikasi. Pada aplikasi pemesanan produk Dimskuy, Hasil pengujian menunjukkan 82,6% pengguna berhasil menyelesaikan task sesuai dengan alur prototype, membuktikan efektivitas desain dalam memudahkan pengguna melakukan pemesanan produk secara online [3]. Dalam aplikasi layanan pengadilan negeri Bale Bandung, metode ini mampu menyediakan solusi yang efektif, mudah dan efisien dalam pelayanan publik. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan aksesibilitas layanan pengadilan tanpa harus datang langsung ke lokasi, memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses layanan hukum [4]. Teknologi informasi berkembang pesat dan telah mengubah cara masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi. Internet menjadi sumber utama memperoleh informasi dan mempermudah akses ke berbagai layanan digital, termasuk aplikasi mobile [5].

Dalam konteks akademik, penelitian pada aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di Universitas Mahakarya Asia menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Figma ini membantu LPPM dalam mengelola data penelitian dan pengabdian masyarakat secara efektif. Aplikasi ini mendukung peningkatan kinerja dosen dalam melakukan penelitian dan pengabdian melalui sistem informasi yang terintegrasi [6]. Sementara itu, aplikasi My CIC untuk layanan informasi akademik mahasiswa dirancang dengan metode prototyping menggunakan Figma untuk meningkatkan aksesibilitas informasi akademik. Aplikasi ini menawarkan antarmuka dalam mengoperasikan aplikasi dengan lebih nyaman dan efisien [7]. Aplikasi lcycle untuk daur ulang sampah juga memanfaatkan metode Design Thinking yang melibatkan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Aplikasi ini mendapatkan skor 90 pada System Usability Scale (SUS), menunjukkan tingkat kegunaan yang baik [8]. Pada sektor pemerintah, aplikasi Logia dari Diskominfo Purwakarta menggunakan metode Design Thinking untuk meningkatkan tampilan dan fungsionalitasnya, memperoleh nilai 93,5 pada pengujian SUS [9]. Pada aplikasi perpustakaan digital, metode ini juga diterapkan untuk mempermudah akses mahasiswa terhadap berbagai buku yang di butuhkan, memberikan solusi yang efektif dalam pengelolaan buku perpustakaan [10]. Sedangkan, aplikasi penyewaan mobil berbasis mobile memanfaatkan metode Design Thinking untuk menyediakan layanan pickup and dropoff dan sistem lepas kunci, memudahkan pengguna dalam menyewa mobil secara praktis melalui smartphone [11].

Bahkan dalam layanan baby spa berbasis mobile, metode User Centered Design digunakan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam memesan jasa terapi baby spa, di mana rata-rata pengujian menunjukkan responden merasa puas dengan desain antarmuka yang dihasilkan [12]. Metode KISS juga memberikan hasil yang positif dalam pengembangan aplikasi layanan sistem informasi siswa di SMK Purnawarman Purwakarta Dengan desain yang sederhana dan mudah dipahami, aplikasi ini memperoleh skor 71 pada pengujian System Usability Scale (SUS), menunjukkan bahwa prototipe yang

dibuat telah diterima dan mudah digunakan oleh responden (Setiawan, Defriani, Sri, & Muni, 2024). Pada aplikasi penjualan ikan hias di Toko AW Aquascape, Metode KISS digunakan untuk merancang UI/UX website penjualan. Fokus pada kesederhanaan desain tanpa mengorbankan fungsionalitas membuat website ini lebih efektif dan efisien dalam mendukung pengalaman pengguna [13]. Teknologi informasi berkembang pesat dan telah mengubah cara masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi. Internet menjadi sumber utama memperoleh informasi dan mempermudah akses ke berbagai layanan digital [14]. Perkembangan teknologi mobile yang pesat telah mendorong peningkatan penggunaan aplikasi mobile dalam berbagai sektor, termasuk layanan pemesanan makanan online. Desain User Interface (UI) DAN User Experience (UX) menjadi faktor penting dalam menarik dan mempertahankan kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses layanan aplikasi [15]. Metode Keep It Simple, Stupid (KISS) merupakan pendekatan desain yang menekankan kesederhanaan dan kemudahan penggunaan. Dengan menerapkan prinsip KISS, desain aplikasi diharapkan dapat meminimalisir kompleksitas dan membantu pengguna mencapai tujuan dengan lebih efisien. Berdasarkan studi-studi tersebut, terlihat bahwa penggunaan metode prototyping dengan Figma dan pendekatan KISS mampu mendukung proses desain aplikasi mobile dalam berbagai sektor. Keunggulan metode ini terletak pada kemudahan dalam visualisasi desain serta kemampuan berinteraksi secara real time dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pengembangan aplikasi pemesanan makanan online dengan metode KISS yang menekankan kesederhanaan dan efektivitas dalam desain aplikasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain UI/UX dalam pengembangan Aplikasi Mobile.

Dalam studi ilmu interaksi manusia komputer, user interface adalah ilmu yang mempelajari perencanaan dan design dengan menganalisis bagaimana orang-orang dan komputer dapat bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan manusia secara efisien.

Dalam hal ini, user interface mencakup semua elemen visual, seperti teks, layout, gambar, transisi, serta interaksi [16].

2.2 Metode Keep it Simple Stupid (KISS).

Prinsip KISS dalam desain UI/UX menekankan pada kesederhanaan dan efisiensi penggunaan. Konsep ini pertama kali berkembang di bidang rekayasa perangkat lunak dan kini diterapkan luas dalam pengembangan antar muka aplikasi [17].

2.3 Keunggulan Metode KISS dan prototyping dalam pengembangan aplikasi.

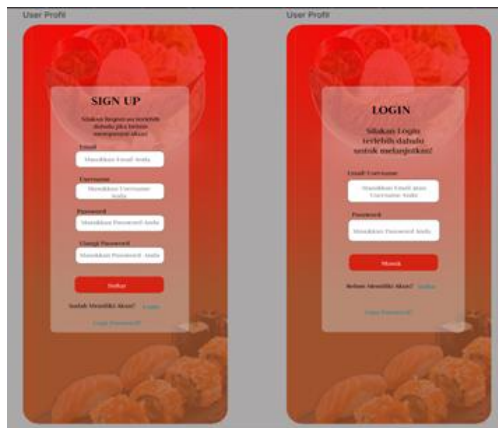
Berdasarkan studi literatur yang ada, kombinasi antara metode KISS dan prototyping dengan Figma terbukti dapat menciptakan aplikasi yang lebih mudah digunakan. Contohnya aplikasi My CIC yang dikembangkan untuk layanan informasi akademik mahasiswa menunjukkan bahwa desain UI/UX berbasis prototyping membantu meningkatkan aksesibilitas informasi akademik [7].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari perancangan UI/UX yang dilakukan dengan metodologi pendekatan secara Keep It Simple, Stupid menghasilkan desain *mockup* dengan beberapa hasil sebagai berikut:

1) Form Login

Pada bagian ini menunjukkan desain untuk login ke aplikasi, dimana user harus memasukkan email/username dan password untuk login ke dalam aplikasi.

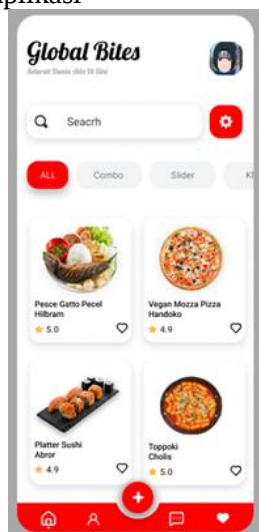


Gambar 1. Form Login

Pada Gambar 1 bagian ini menunjukkan desain untuk login ke aplikasi, dimana user harus memasukkan email/username dan password untuk login ke dalam aplikasi.

2) Halaman Utama

Setelah user login, user akan masuk ke halaman utama dari aplikasi

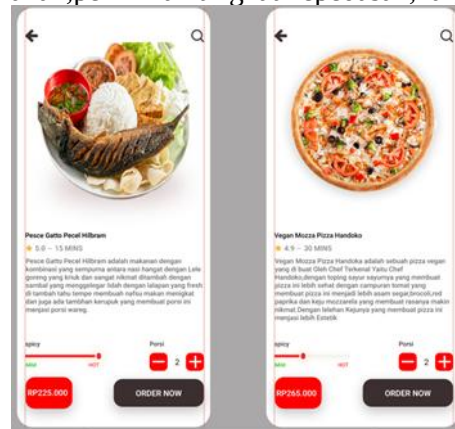


Gambar 2. Halaman Login

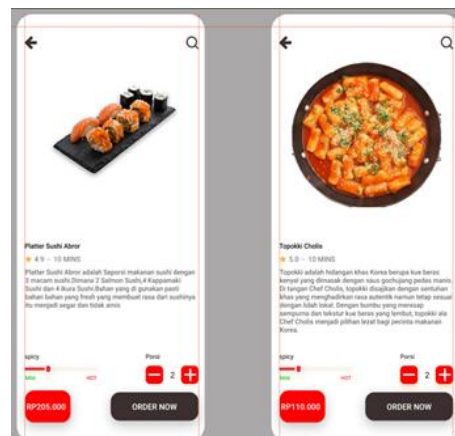
Pada halaman utama user langsung di tampilkan untuk menu menu yang tersedia. Di halaman h utama juga user bisa mengklik menyua sebelum memesan makannya, dimana pada saat menekan menu makanannya, user akan langsung di bawa ke halaman menu yang di klik, dimana di menu tersebut akan menjelaskan tentang menu tersebut dan juga terdapat harga dari makanan yang diklik, user juga bisa memilih tingkat kepedasan juga untuk menu yang dipilih

3) Halaman Detail Makanan

Pada halaman ini menunjukkan detail dari makanan tersebut, seperti harga, deskripsi makanan, pemilihan tingkat kepedasan, harga,



Gambar 3. Halaman Detail Makanan



Gambar 4. Halaman Detail Makanan

Pada menu ini user dapat melihat detail dari makan yang diklik pada menu Halaman utama, pada gambar 3, dan gambar 4. User dapat melihat deskripsi makanan, harga makanan, tingkat kepedasan makanan, dan banyaknya porsi yang ingin di pesan pada menu ini dan juga user dapat memesan langsung pada menu ini.

4) Menu Pembayaran

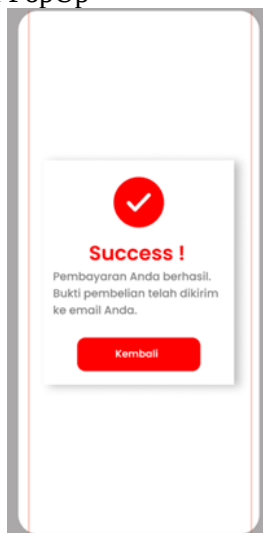
Pada menu ini setelah user memilih makana yang ingin di pesan user akan langsung lanjut ke menu pembayaran.



Gambar 5. Menu Utama

Pada Halaman ini user melakukan pembayaran, dimenu ini juga user dapat melihat detail transaksi dari pesanan yang user pesan, seperti harga makanan (Pesanan), Pajak, biaya pengiriman, total, dan juga estimasi waktu pengiriman. Dimenu ini user juga dapat memilih metode pembayarannya, dan juga ada tombol untuk membayar pesanan.

5) Menu PopUp



Gambar 6. Menu PopUp

Dimenu ini user akan mendapatkan popup message setelah melakukan pembayaran pada menu pembayaran bahwa pembayarannya telah berhasil.

6) Halaman Layanan Pelanggan

Dimenu ini user dapat memulai percakapan dengan Customer service, user juga bisa

bertanya terkait keseterdian makanan atau berapa lama waktu tunggu makanan. Halaman ini bisa diakses melalui halaman utama pada bagian bawah dengan logo pesan



Gambar 7. Halaman Layanan Pelanggan
 Di halaman ini juga user bisa bertanya terkait akun jika akun user bermasalah

7) Halaman User Profil

Pada halaman ini user bisa melihat detail akun, dan user juga bisa mengedit Profil atau juga logout

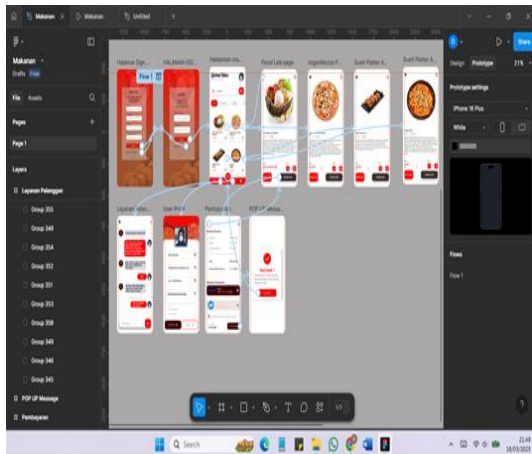


Gambar 8. Halaman User Profil

Pada halaman ini user juga bisa mengubah nama akun, email akun, alamat, dan juga password akun. Dimenu ini juga terdapat rincian pembayaran dan juga histori pembelian makanan

8) Rancangan Prototype

Pada Gambar 9. Rancangan Prototype ini berisi detail yang membuat satu halaman ke halaman lainnya saling bersambung



Gambar 9. Rancangan Prototype

Pada Halaman Signup user harus membuat akun dahulu jika belum memiliki akun, jika sudah user akan masuk ke halaman login, jika sudah login user akan masuk ke halaman utama, di halaman utama user bisa memilih makanan yang ingin dipesan, jika user mengklik salah satu menu, user akan langsung masuk ke halaman detail dari makanan yang dipilih user, pada halaman utama user juga bisa meminta bantuan customer service jika memiliki masalah pada aplikasi, user hanya perlu mengklik icon pesan pada menu bar di bawah, user juga bisa mengedit profil dengan menekan tombol icon orang pada menu bar di bawah.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan desain UI/UX aplikasi pemesanan makanan online menggunakan metode prototyping dengan Figma dan prinsip Keep It Simple Stupid (KISS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode KISS dalam desain UI/UX mampu menciptakan antarmuka yang sederhana, mudah dipahami, dan meningkatkan efisiensi penggunaan aplikasi. Dengan pendekatan ini, pengguna dapat menavigasi aplikasi dengan lebih cepat dan melakukan

pemesanan makanan dengan lebih intuitif.

Penerapan metode prototyping dengan Figma juga membuktikan efektivitasnya dalam menghasilkan desain interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi metode prototyping dan prinsip KISS dapat menjadi strategi yang efektif dalam merancang aplikasi mobile yang fokus pada pengalaman pengguna yang optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Z. Azziqra, I. Nuryasin, P. Informatika, and U. M. Malang, "IMPLEMENTASI CLEAN ARCHITECTURE PADA APLIKASI MOBILE AL-QURAN BERBASIS FLUTTER," vol. 8, no. 2, pp. 369–380, 2024.
- [2] V. Yolanda, Amuharnis, and I. Stephanie, "Aplikasi Mobile Booking Lapangan Futsal Berbasis Android," *J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 8, no. 1, pp. 163–175, 2024.
- [3] I. Angelica and C. Nas, "Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma," *Manaj. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2022.
- [4] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [5] N. Hakam, "Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 7, no. 2, pp. 87–92, 2022.
- [6] R. Kurniawan and M. Budi, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [7] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit.*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020.
- [8] M. Fajar Nadillah and A. Voutama, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Daur Ulang

- Sampah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 8, no. 3, pp. 2663–2671, 2024.
- [9] I. Engineering *et al.*, “Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo,” vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [10] W. Bagaskara and A. Voutama, “Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital,” *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 10113–10124, 2023.
- [11] A. M. Yusuf, R. Gunawan, A. Priatna, and R. A. Pardian, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembayaran Penggunaan Air Dengan Metode Design Thinking Pada Website PDAM Karawang,” *J-SISKO TECH (Jurnal Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD)*, vol. 6, no. 1, p. 8, 2023.
- [12] A. Z. Mubarak, C. Carudin, and A. Voutama, “Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 6368–6380, 2022.
- [13] S. Mufti Prasetyo, A. Maulana, R. Hakiki, and T. Alawiyah, “Perancangan UI/UX Website Penjualan Ikan Hias Pada Toko AW Aquascape Menggunakan Metode Keep It Simple,” *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 6, pp. 992–995, 2022.
- [14] Y. Christian and Olwin, “Perancangan dan Pengembangan Website Sekolah di SMA Yos Sudarso Menggunakan Metode 4D,” *UIB Journals*, vol. 4, no. 1, pp. 1162–1168, 2022.
- [15] I. G. N. A. W. Putra, A. D. Churniawan, and T. Sutanto, “Pelatihan Desain Pada Siswa Smk Ipiems Surabaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain UI/UX Aplikasi Mobile,” *Transform. J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 86–95, 2023.
- [16] M. A. Rizkiawan and K. J. Timur, “OPTIMALISASI PENGALAMAN PENGGUNA: REDESIGN UI / UX WEBSITE SIMAKIP UHAMKA DENGAN METODE DESIGN THINKING,” vol. 13, no. 1, pp. 35–44, 2025.
- [17] R. Setiawan, M. Defriani, L. Sri, and A. Muni, “Perancangan Ui / Ux Aplikasi Layanan Sistem Informasi Siswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode Keep It Simple Stupid (Kiss) (Studi Kasus : SMK PURNAWARMAN Purwakarta) Program Studi Teknik Informatika , Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana , Indonesia,” vol. 2, no. 5, pp. 101–115, 2024.