

Rancang Bangun UI/UX Pre-Order Dekorasi Pernikahan Pada Wedding Organizer DSN

Design and Build UI/UX Wedding Decoration Pre-Order on DSN Wedding Organizer

M. Al Mahal Ramadano¹, Nurul Huda^{2*}, Megawaty³

¹Staff, Wedding Organizer DSN

²Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

³Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

*nurul_huda@binadarma.ac.id

Abstrak

Wedding Organizer DSN merupakan usaha dibidang jasa dekorasi diacara pernikahan maupun lamaran. Berdiri sejak tahun 2015. Wedding Organizer DSN memulai usahanya dengan memiliki backdrop dekorasi model tirai hingga sekarang sudah memiliki berbagai model selain tirai ada juga model papan dan kayu. Wedding Organizer DSN Menyediakan dekorasi modern dan daerah. Proses pemasaran yang dilakukan Wedding Organizer DSN masih sederhana dengan memanfaatkan media sosial seperti facebook, instagram dan mulut ke mulut. Kekurangan pada instagram dalam media pemasaran yaitu foto produk terlihat kecil, foto jarang tampil pada halaman pencaharian, sulit melakukan pemasaran pada produk dan dalam melakukan proses transaksi juga kurang efektif. Kekurangannya seperti banyaknya pengguna facebook mengakibatkan postingan promosi cepat tenggelam dan jangkauan konsumen hanya dapat meliputi pengikut akun produk saja. Pada masalah yang ada pada wedding organizer DSN. Ditemukan solusi dengan membuat perancangan aplikasi pemesanan dekorasi pernikahan berbasis website dengan menggunakan aplikasi figma. Aplikasi figma diharapkan dapat membantu merancang pembuatan website ini.

Kata kunci: UI/UX, Figma, Pre-Order.

Abstract

DSN Wedding Organizer is a business in the field of decoration services for weddings and applications. Established since 2015. DSN Wedding Organizer started its business by having a curtain model as a backdrop decoration. Until now, it already has various models besides curtains, there are also plank and wood models. DSN Wedding Organizer Provides modern and regional decor. The marketing process carried out by the DSN Wedding Organizer is still simple by utilizing social media such as Facebook, Instagram and word of mouth. The disadvantages of Instagram in marketing media are that product photos look small, photos rarely appear on the livelihood page, it is difficult to do marketing on products and the transaction process is also less effective. Weaknesses such as the large number of Facebook users cause promotional posts to quickly sink and consumer reach can only include product account followers. On the problems that exist in the DSN wedding organizer. A solution was found by designing a website-based wedding decoration ordering application using the figma application. The figma application is expected to help design the creation of this website.

Keywords: UI/UX, Figma, Pre-Order.

PENDAHULUAN

Dalam suatu acara resepsi atau lamaran pada saat ini memerlukan seperti dekorasi yang berguna sebagai *background* yang dipasang untuk pasangan yang sedang resepsi atau menggelar acara lamaran. Dekorasi berperan penting karena mampu menggambarkan suasana pernikahan yang glamor, cantik, maupun simple. *Wedding organizer* dsn merupakan usaha yang bergerak pada bidang jasadekorasi pernikahan. Bisnis ini telah digeluti sejak 2015. Berada di komplek megah asri 2 blok C3 no. 10 rt . 3 rw. 12 kelurahan suka jadi kecamatan talang kelapa, Palembang. Dalam proses bisnisnya masih menggunakan pemasaran mulut ke mulut dengan media social seperti *facebook* dan *instagram*.

Dalam pemasaran *instagram* dan *facebook* memiliki kelebihan dan kekurangannya pada media pemasaran. Instagram memiliki kelebihan dengan banyak pengguna aktif terutama di kalangan dewasa, pengguna yang mudah dipahami sedangkan kekurangan pada instagram dalam media pemasaran foto produk terlihat kecil, dan dalam proses transaksi juga kurang efektif. Pemasaran menggunakan *facebook* juga memiliki kelebihan bisa membuat halaman bisnis tanpa membuat akun yang baru, bisa memasang iklan untuk produk yang dipromosikan, sedangkan kekurangan seperti banyaknya pengguna *facebook* mengakibatkan postingan promosi cepat tenggelam, jangkaun konsumen hanya pada meliputi pengikut akun produk saja.

Dalam hasil analisa media pemasaran yang saat ini digunakan oleh *wedding organizer* maka peneliti memiliki solusi dengan langkah awal pembuatan tampilan UI/UX website. Dengan terbentuknya *website* tersebut akan bisa meningkatkan konsumen dalam pemesanan *backdrop* pada *wedding organizer* DSN.

User Interface (UI) adalah desain antarmuka dengan fokus pada tampilan dan gaya. Dengan kata lain keindahan dari sebuah tampilan dan pemilihan warna yang baik sangat diperhatikan oleh designer. Hal ini bertujuan agar tampilan website lebih enak dipandang mata dan pengunjung jadi betah

untuk berlama-lama saat mengunjungi sebuah website. Nah, UI ini biasanya nanti diimplementasikan oleh UX atau user experience setelah layout design, typography, warna, dan logo ditentukan. Website tentu menjadi lebih cantik [1].

User Experience (UX) adalah proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna. Dengan pendekatan ini, Anda jadi bisa menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Produk dengan desain UX yang baik akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat menggunakan produk Anda. Pengguna jadi mudah dan nyaman saat menggunakan produk [2].

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis [3].

Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan [4].

Wedding organizer adalah tim wedding coordinator yang bekerja bersama untuk membantu pelaksanaan acara pernikahan Anda. Mereka bertugas kurang lebih sama dengan wedding planner tetapi pada garis waktu yang lebih singkat. Mereka biasanya mulai membantu Anda mempersiapkan diri sebulan sebelum pernikahan dan berfungsi sebagai orang penting di hari pernikahan [5].

Hasil Penelitian Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, dkk. (2021), berjudul "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya". Hasil Evaluasi umpan balik yang diperoleh dari peserta berdasarkan pertanyaan materi yang

disampaikan oleh narasumber hasilnya adalah 59,5% yang memberikan respon baik sekali, hasil pertanyaan respon peserta terhadap materi yang disampaikan sebesar 59.5% baik, hasil pertanyaan hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta sebesar 52.4% baik sekali, hasil pertanyaan keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap oleh peserta sebesar 50% baik sekali, hasil pertanyaan keterkaitan materi dengan kebutuhan sebesar 45.2% baik sekali, hasil pertanyaan teknik penyajian pemateri sebesar 54.8% baik sekali, hasil pertanyaan waktu yang digunakan oleh pemateri sebesar 50% memberi respon baik, hasil pertanyaan kejelasan materi sebesar 42.9% sangat jelas, hasil pertanyaan minat peserta sebesar 50% baik, dan tingkat kepuasan secara keseluruhan sebesar 50% memberi respon puas [6].

Hasil Penelitian Sugie Armei Eka Saputra dan Muhammad Ropianto berjudul “Perancangan Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Pada PT. Pelita Media Jaya Persada Menggunakan Aplikasi Desain Figma”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif dan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan dan implementasinya pada Aplikasi Point Of Sale. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa membuat perancangan aplikasi point of sale berbasis web pada PT. Pelita Media Jaya Persada menggunakan aplikasi desain figma yaitu perancangan ini digambarkan melalui Data Flow Diagram yang menampilkan entitas, proses, data store dan aliran data yang ada. didalam sistem terdapat 3 proses yang dilakukan oleh admin yaitu pengolahan data barang, pengolahan data penjualan, serta pengolahan transaksi penjualan. Direktur dan admin juga dapat melakukan pengolahan laporan penjualan [7].

Hasil Penelitian Andre Avindra, Chentia Meta Cahyani, dan Linda Ratu Ningsih. (2021) berjudul “Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif, prototype, dan penelitian

kepuustakaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah desain user interface dan user experience sebuah aplikasi analytics pada toko online wao.sneakers dengan menggunakan software editing figma.

Dalam penelitian ini telah menghasilkan produk akhir, yaitu berupa sebuah prototy peaplikasi analytics yang kompatibel dengan perangkat mobile. Rancangan desain userinterface dan user experience yang dibangun, kedepannya diharapkan dapat digunakan untuk membantu dalam membangun sebuah aplikas ianalytics yang kompatibel dengan perangkat mobile [8].

Hasil Penelitan M Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, dan Agus Sevtiana. (2021) berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif, prototype, dan penelitian kepuustakaan. Penelitian ini bertujuan untuk . Menghasilkan prototype mobile apps My CIC yang dapat di kembangkan lebih lanjut dan bisa digunakan mahasiswa Catur Insan Cendekia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, website editing Figma dapat digunakan untuk mendesain tampilan web atau aplikasi My CIC dengan user interface yang menarik, modern dan minimalis. Dalam penelitian ini penulis menghasilkan sebuah prototype aplikasi My CIC yang kompatibel dengan mobile device. Dalam dunia digital yang semakin berkembang ini, membuat dan mengembangkan sebuah aplikasi bukan hal yang sulit di lakukan saat ini, karena informasi terkait teknologi semakin berkembang sangat pesat dan mudah di pelajari oleh siapapun. Sehingga saat ini banyak bermunculan berbagai macam aplikasi yang berfokus di bidang ekonomi, sosial, pemerintahan, maupun bidang pendidikan [9].

Hasil Penelitian Medika Sulistiya, Dyah Mutiara Annisa Fitri, dkk. (2021) berjudul “Perancangan Aplikasi Money Box Dengan Menggunakan Figma”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif dan kualitatif. Penelitian

ini bertujuan untuk membantu mengelola keuangan dengan menentukan target dalam menabung dengan fitur reminder menabung dan membantu anak di bawah usia 17 tahun yang ingin menabung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, merancang aplikasi Money Box menjadi solusi terhadap permasalahan terkait masyarakat umum yang ingin menabung namun masih kesulitan untuk mengelola keuangan. Aplikasi Money Box akan membantu mengelola keuangan masyarakat umum baik dewasa maupun di bawah usia 17 tahun dengan fitur yang telah disediakan pada aplikasi [10].

METODE PENELITIAN

A. Metode Kualitatif

Metode yang dipergunakan ialah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah proses penelitian untuk memperoleh informasi dan data dari pemberi informasi melalui cara wawancara dan observasi. Objek yang diteliti adalah *wedding organizer* DSN yang terletak di kota Palembang.

B. Metode Prototype

Metode prototype merupakan contoh kerja dasar dari program pengembangan perangkat lunak. Prototype umumnya dirancang menjadi contoh yang dipergunakan untuk tujuan demonstrasi atau menjadi bagian dari proses pengembangan atau membuat pengembangan perangkat lunak. Pada proses non-teknis, prototype atau purwarupa merupakan model spesifik sebagai perwakilan dari kategori tertentu. Pada bidang desain, prototype atau purwarupa adalah suatu bentuk yang pada awalnya dipergunakan sebagai model atau ukuran standar fisik. Prototype dibuat sebelum mengembangkan atau dirancang khusus untuk pengembangan sebelum penskalaan [11].

C. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan adalah suatu metode penelitian dengan cara mengumpulkan dan mengkaji referensi informasi dan data dengan bantuan berbagai alat bantu seperti artikel, buku, hasil

penelitian sebelumnya yang sejenis, jurnal dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan data atau informasi ataupun masalah dalam suatu topik penelitian yang ingin dipecahkan [12].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) *website* pemesanan dekorasi pernikahan pada *wedding organizer* DSN dirancang menggunakan *software editing* dari figma.

1) Tampilan Halaman Login



Gambar 1 Tampilan Login

Pada halaman ini adalah halaman yang berisi form untuk melakukan *login* sebelum masuk ke menu utama agar dapat menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Dalam login user bisa mengisi *username* dan *password* lalu menekan *button sign in* dan apabila belum memiliki akun maka menekan *button register*.

2) Tampilan Halaman Dashboard



Gambar 2 Tampilan Halaman Dashboard

Pada halaman ini pengguna bisa melihat latar belakang *wedding organizer* DSN. Mulai

dari tahun berdiri dan alamat. Terdapat pilihan menyayitu home, gelery, paket dan kontak.

3) Tampilan Halaman Galery



Gambar 3 Tampilan Halaman Galery

Pada halaman ini pengguna bisa memilih *backdrop* yang diinginkan untuk acaranya. Apabila sudah memilih pengguna bisa menekan detail untuk melihat deskripsinya *backdrop* dan apabila langsung memesan maka tekan *button* pesan. Terdapat juga button filter apabila pengguna ingin mencari berdasarkan harga dari termurah atau dari harga termahal.

4) Tampilan Halaman Galery Dengan Filter Dari Harga Termurah

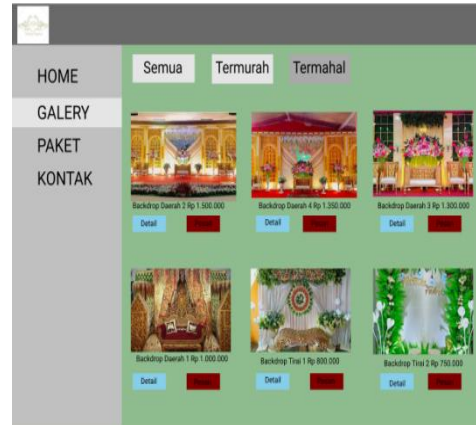


Gambar 4 Tampilan Gallery Harga Termurah

Pada halaman ini merupakan hasil dari pengguna menekan *button* termurah maka

akan tampilan filter *backdrop* dari harga termurah hingga harga termahal.

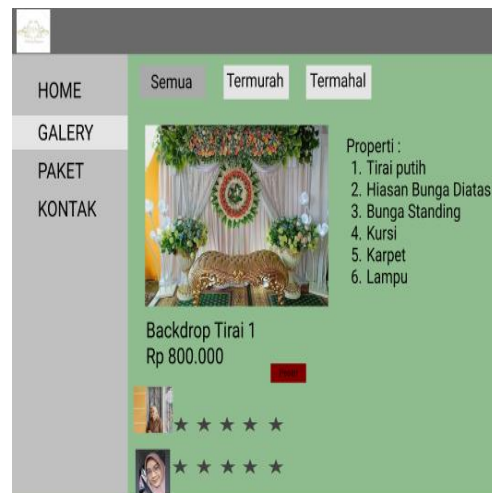
5) Tampilan Halaman Gallery dengan Filter dari Harga Termahal



Gambar 5 Tampilan hal galeri harga termahal

Pada halaman ini merupakan hasil dari pengguna menekan *button* termahal maka akan tampilan filter *backdrop* dari harga termahal hingga harga termurah.

6) Tampilan Halaman Detail



Gambar 6 Tampilan Halaman Detail

Pada halaman ini pengguna setelah memilih *backdrop* yang dipilihnya maka akan tampil deskripsi apa saja yang akan didapat oleh pengguna. Terdapat penilaian berupa bintang dari konsumen yang telah menggunakan contoh model tersebut dan

apabila pengguna sudah pasti maka bisa menekan button pesan yang ada dibawah.

7) Tampilan Halaman Biodata Konsumen



Gambar 7 Tampilan Biodata Konsumen

Pada halaman ini pengguna akan mengisi data konsumen dengan tepat dan lengkap. Dan mengunggah foto bukti transfer sebagai uang muka. Jika semua sudah terisi maka pengguna bisa menekan *button* kirim.

8) Tampilan Halaman Paket



Gambar 8 Tampilan Halaman Paket

Pada halaman ini pengguna bisa memilih menu paket yang tersedia mulai dari paket gold beserta makeup, free henna, dan wadah hantaran serta paket silver. Terdapat *button* detail untuk melihat deskripsi dari

paket tersebut dan pesan untuk langsung memesan *backdrop*.

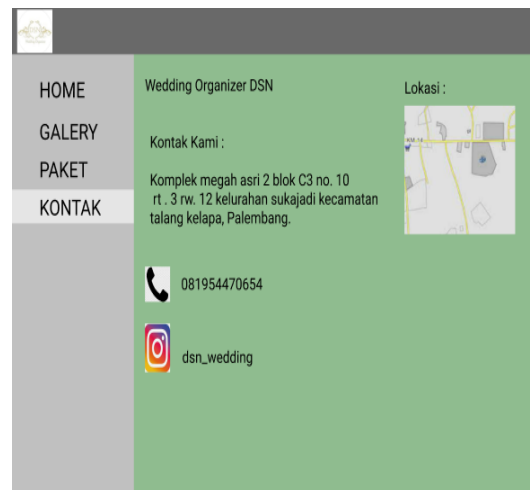
9) Tampilan Halaman Deskripsi Paket



Gambar 9 Tampilan Hal Deskripsi Paket

Pada halaman ini pengguna bisa melihat deskripsi apa saja yang akan didapat dipaket tersebut untuk acaranya berlangsung. Terdapat penilaian berupa bintang dari konsumen yang telah memakai paket tersebut. Apabila pengguna sudah yakin maka bisa menekan *button* pesan untuk pengisian data ke halaman berikutnya.

10) Tampilan Halaman Kontak



Gambar 9 Tampilan Halaman Kontak

Pada halaman ini pengguna bisa melihat kontak dari *wedding organizer* DSN mulai dari nomor telephone, whatsapp, instagram dan lokasi *wedding organizer* DSN.

KESIMPULAN

Dalam melakukan perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* pemesanan dekorasi pernikahan *wedding organizer* DSN, dan berdasarkan hasil wawancara pada pemilik *wedding organizer* DSN agar dapat memperoleh data, maka di dapatkan beberapa kesimpulan yaitu, software editing figma dapat digunakan untuk merancang tampilan *website* pemesanan dekorasi pernikahan yang modern, minimalis, dan mudah untuk digunakan pada *wedding organizer* DSN.

Dalam penelitian ini telah menghasilkan produk akhir, yaitu berupa sebuah *prototype website* pemesanan dekorasi pernikahan. Rancangan desain *user interface* dan *user experience* yang dibangun, kedepannya diharapkan dapat digunakan untuk membantu dalam membangun sebuah *website* pemesanan dekorasi pernikahan pada *wedding organizer* DSN.

Hasil *prototype* akhir diberikan kepada narasumber dan narasumber memberikan respons yang baik dan tertarik untuk menggunakan hasil rancangan yang telah dibuat.

REFERENSI

- [1] R. B. Solichuddin, and E. G. Wahyuni, EG, "Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi," vol. 2, no. 2, 2021.
- [2] N. A. Ningsih, and M. R. Abidin, "Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan," vol. 2, no.3, pp. 202-216, 2021.
- [3] A. Avindra *et al.*, "Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma," vol. 1, no. 2, 2021.
- [4] Z. E. Ferdi, F. Putra, H. Ajie, and I. A. Safitri, "Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens," vol. 5, no. 36, pp. 308–315, 2021.
- [5] D. M. A. Fitri, M. Sulistiya, and N. Azizah, "Perancangan Aplikasi MONEY BOX Dengan Menggunakan Figma", *Jurnal Ilmiah*, 2021.
- [6] R. F. Havinda, "Redesign User Interface Aplikasi Mobile Cards Menggunakan FIGMA," 2021.
- [7] S. Lastiansah, *Pengertian User Interface*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2012.
- [8] M. A. Muhyidin, M. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, 208, 2020.
- [9] R. Pramudita, R. W. Arifin, and A. N. Alfian, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya," *Jurnal Buana*, 2021.
- [10] R. Puspita, "Pengembangan prototipe aplikasi community aggregator beskem dengan pendekatan ucd menggunakan balsamiq mockup dan FIGMA (studi kasus: PT Mozaik)", 2020.
- [11] M. Sari, and Asmendri, "Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA," vol. 2, no. 1 , 15, 2021.
- [12] S. A. E. Saputra, and M. Ropianto, "Perancangan Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Pada PT. Pelita Media Jaya Persada Menggunakan Aplikasi Desain Figma".

