

BAB V

VISUALISASI DESAIN

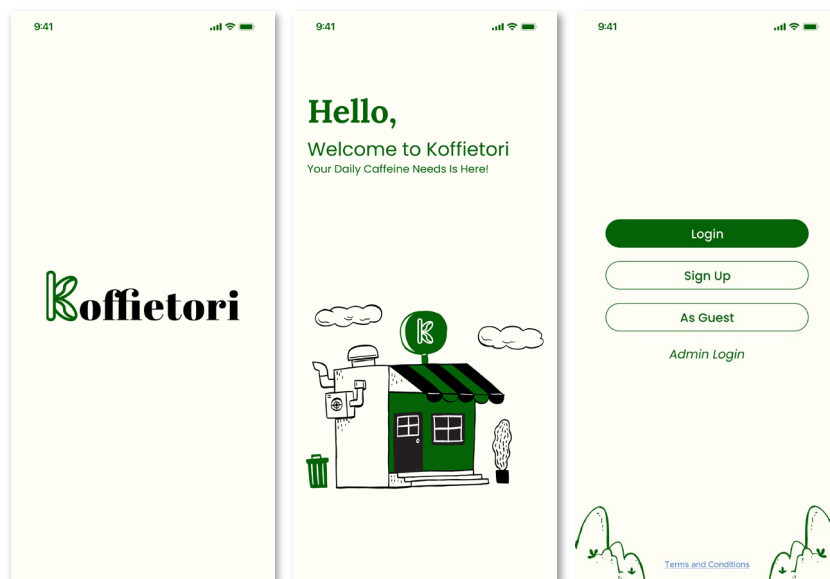
5.1. Visualisasi

5.1.1. *Layout*

Layout merupakan hal yang penting dalam desain user interface, hal ini berkaitan dengan prinsip UI yang dimana layout harus menampilkan kenyamanan estetika. Oleh karena itu berikut adalah hasil layout yang menjadi pedoman visual user interface yang dirancang :

a. *Entry Page*

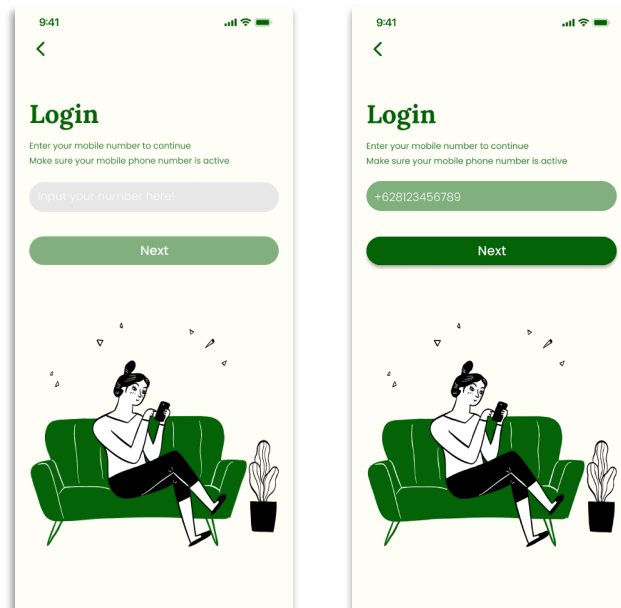
Entry page merupakan tampilan pertama ketika aplikasi digunakan, disini terdapat 3 tampilan *entry page* yang dimana pada tampilan terakhir menampilkan pilihan bagi pengguna untuk *login, sign up, as guest* dan terdapat *admin login*. Berikut hasil visualisasi dari *entry page* :



Gambar 5.1 *Entry Page*

(Sumber : Data penulis)

b. Login

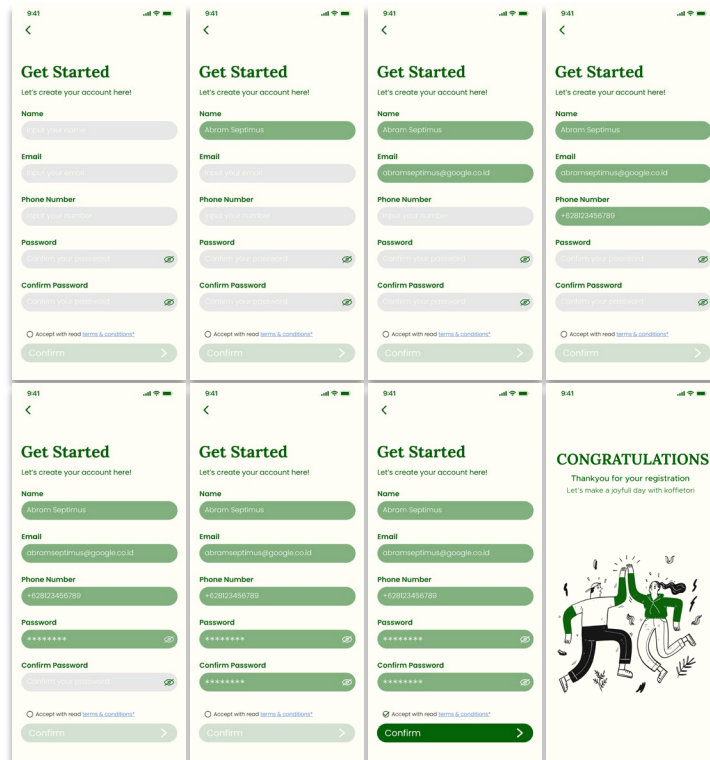


Gambar 5.2 Login Page

(Sumber : Data penulis)

Login pengguna akan muncul saat awal pengguna ingin menggunakan aplikasi. Fitur ini berisikan *number field* dan tombol *next*. Ketika awal pengguna masuk ke dalam modul login, bagian *numberfield* akan berwarna abu-abu, hal ini menandakan bahwa *numberfield* dalam keadaan non-aktif atau belum terisi. Ketika *numberfield* terisi maka akan berubah menjadi hijau. Dan pada bagian tombol *next* pada awal sebelum number field terisi akan berwarna hijau muda setelah *numberfield* terisi maka tombol *next* akan berwarna hijau gelap yang menandakan bahwa tombol telah aktif. Setelah menekan tombol *next* maka akan di arahkan untuk mengisi kode OTP.

c. Registrasi / Sign Up

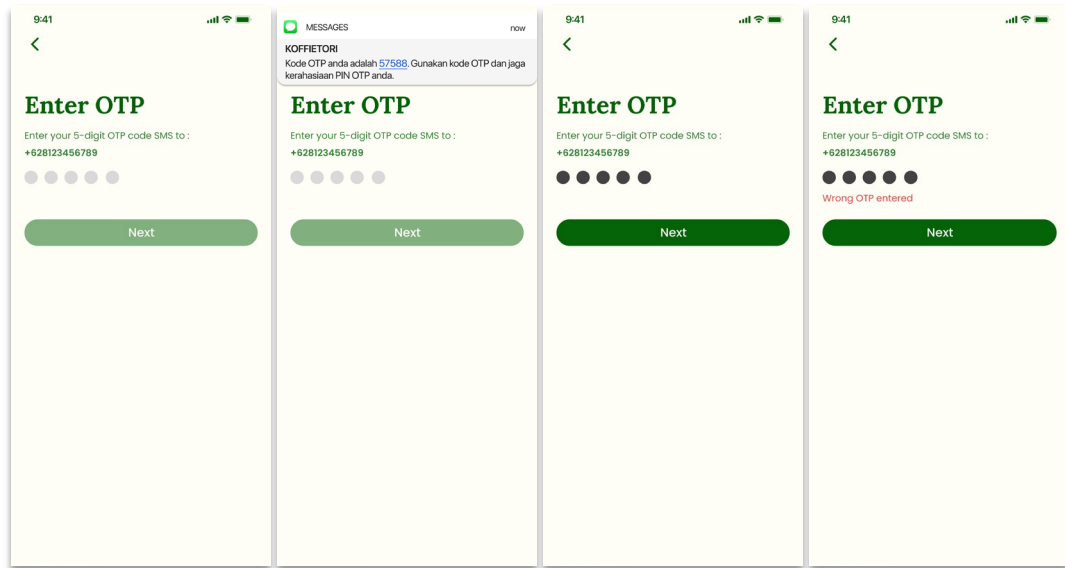


Gambar 5.3 Sign Up Page

(Sumber : Data penulis)

Sign Up page dapat digunakan oleh pengguna aplikasi jika ingin mendaftarkan diri ke dalam akun dari aplikasi koffietori. Pada tampilan ini terdapat 5 *textfield* untuk mengisi nama, email, nomor telepon, password dan konfirmasi password. Setelah pengguna mengisi semua data diri pengguna diharapkan menyetujui *terms and conditions*, hal ini perlu dilakukan agar pengguna dapat mengetahui ketentuan yang ada dalam penggunaan aplikasi koffietori. *Textfield* jika belum terisi akan berwarna abu-abu, setelah terisi akan berubah menjadi hijau. Pada bagian tombol akan aktif setelah pengguna mengisi data diri dan juga mengkonfirmasi T&C dari aplikasi.

d. Kode OTP

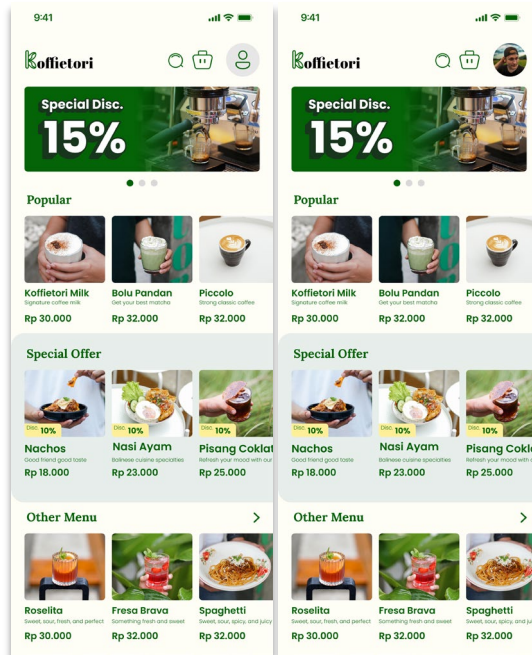


Gambar 5.4 Desain *Kode OTP*

(Sumber : Data penulis)

Kode OTP akan selalu muncul setelah pengguna melakukan *login* maupun *sign up*. Tujuan penggunaan kode OTP adalah sebagai pengamanan akun agar lebih terjamin. Pada tampilan kode OTP awal akan terdapat button atau input button berbentuk lingkaran, yang pada mulanya akan berwarna abu-abu dan setelah terisi akan berwarna hitam. Pengguna sebelum mengisi akan mendapatkan notifikasi SMS kode OTP yang akan di input, jika terjadi kesalahan ketika mengisi kode OTP akan muncul notifikasi berwarna merah yang menandakan bahwa terdapat kesalahan kode OTP. Jika terjadi kesalahan dalam mengisi maka akan di kembali dari awal untuk mengisi ulang kode OTP yang diberikan.

e. Home



Gambar 5.5 Desain Home Page

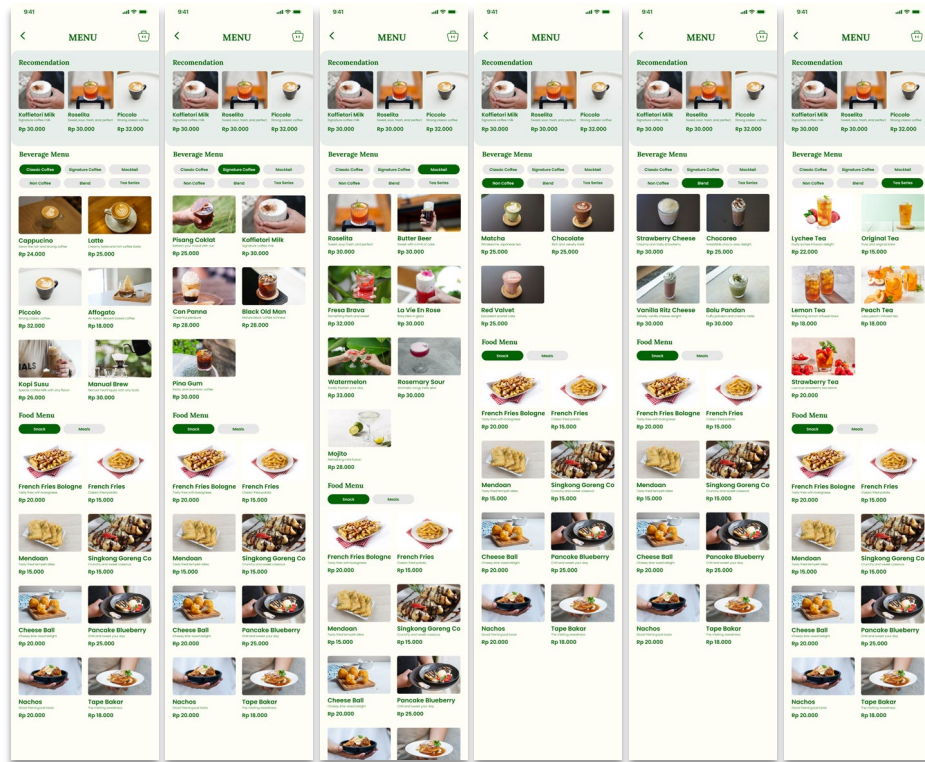
(Sumber : Data penulis)

Tampilan home menampilkan logo koffietori, *button search*, *cart*, ikon *profile*, *banner promotion*, *menu popular*, *special offer*, dan *other menu*. Akan tetapi terdapat tampilan yang sedikit berbeda bagi pengguna yang memiliki akun dan pengguna yang tanpa memiliki akun. Perbedaan keduanya terletak pada ikon *profile*, dimana pengguna yang memiliki akun terdapat foto dan dapat mengakses fitur *profile*. Sedangkan pengguna yang tidak memiliki akun tidak terdapat foto dan ketika mengakses fitur *profile* akan di arahkan untuk melakukan registrasi.

Button search berfungsi bagi pengguna jika ingin mencari produk-produk dari koffietori. Button search sendiri dibuat dengan ikon bertipe outline agar menampilkan kesan minimalis. Ikon profile/ foto profile berfungsi untuk mengakses halaman profile. Penggunaan foto bagi pelanggan yang memiliki akun berfungsi menampilkan halaman yang lebih personal bagi pengguna. Pada bagian popular menampilkan 4 menu yang menjadi favorit atau popular di konsumen Koffietori. Pada tampilan *special offer* terdapat background berwarna biru muda, hal ini diperuntukan agar menjadi satu bagian yang *stand out*, hal ini bertujuan

untuk menarik para konsumen. Selain itu menu yang terdapat pada kategori special offer adalah berjumlah 4 menu. Bagian *others menu* terdapat 4 menu awal yang dimana pengguna dapat mengakses ikon panah pada samping tulisan *others menu*.

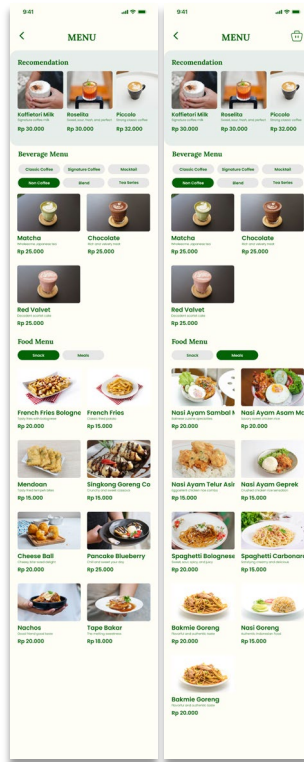
f. *Others Menu*



Gambar 5.6 Desain *Others Menu*

(Sumber : Data penulis)

Tampilan *others menu*, menampilkan macam-macam menu yang tersedia pada coffee shop Koffietori, dimana tampilan ini dibagi menjadi 3 kategori dengan sistem scroll untuk melihat ketiga kategori tersebut. Pada tampilan atas terdapat rekomendasi menu yang berjumlah 4 menu, selanjutnya terdapat kategori *beverage menu*. *Beverage menu* menampilkan menu minuman yang terdapat di koffietori, *beverage menu* juga memiliki 6 sub kategori menu yang dimana button sub kategori tersebut berwarna abu-abu dengan tulisan hijau jika non-aktif dan akan berwarna hijau ketika aktif. 6 sub kategori tersebut yaitu *classic coffee*, *signature coffee*, *mocktail*, *non coffee*, *blend*, dan *tea series*.

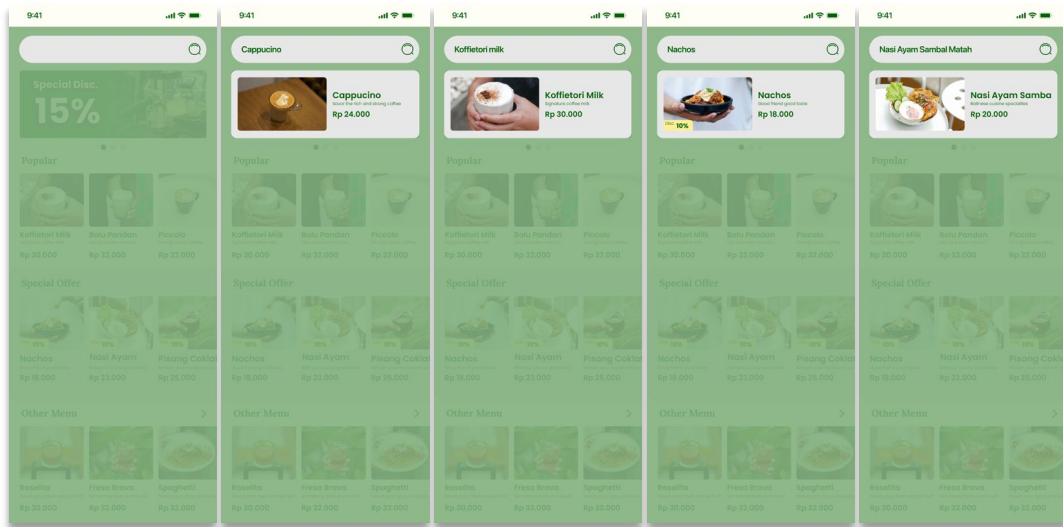


Gambar 5.7 Desain *Others menu (snacks & meals)*

(Sumber : Data penulis)

Pada bagian bawah terdapat kategori Food menu yang dimana terdapat 2 sub-kategori yaitu *snack* dan *meals*, dan button yang digunakan juga sama dengan button pada bevarages menu. Ketika digunakan akan berwarna hijau sedangkan ketika non aktif akan berwarna abu-abu.

g. Search



Gambar 5.8 Desain *Search*

(Sumber : Data penulis)

Fitur search akan berfungsi ketika ikon search pada home ditekan dan akan menampilkan tampilan diatas dan ketika pada *textfield* diisi maka akan menampilkan produk yang dicari oleh pengguna.

h. Product

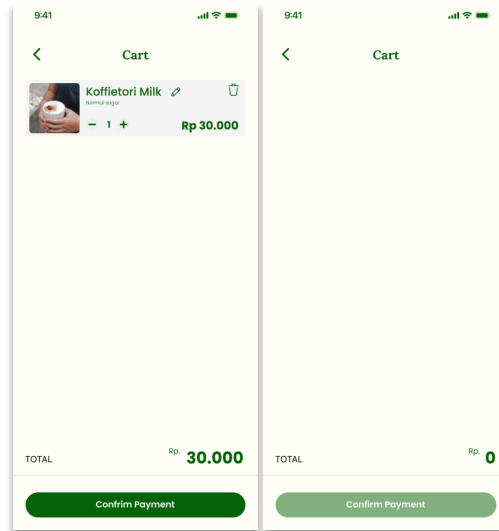


Gambar 5.9 Desain *detail product*

(Sumber : Data penulis)

Ketika pengguna memilih salah satu produk maka akan dialihkan ke halaman produk yang didalamnya terdapat foto produk, harga produk, nama produk, keterangan produk, *customizing* produk, *add on*, Jumlah yang akan dipesan, dan *Add to cart*.

i. *Cart*

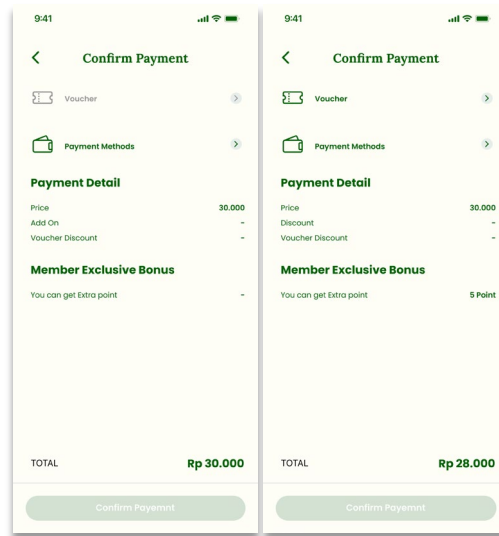


Gambar 5.10 Desain *cart*

(Sumber : Data penulis)

Halaman *cart* memiliki 2 tampilan jika *cart* terdapat produk yang sudah dimasukan ke dalam keranjang/*cart* maka akan terdapat produk beserta keterangan jika tidak terdapat produk maka tampilan akan kosong dan *button confirm payment* akan non aktif.

j. *Confirm Payment*

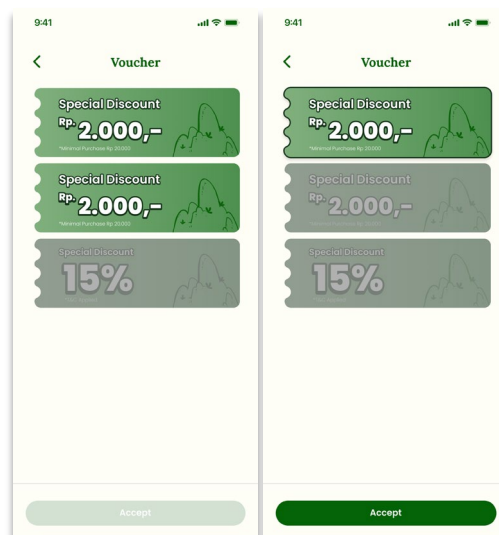


Gambar 5.11 Desain *Confirm payment*

(Sumber : Data penulis)

Tampilan *confirm payment* memiliki 2 tampilan yang dimana pada pengguna yang memiliki akun fitur voucher akan aktif sedangkan bagi pengguna *as guest* maka fitur voucher akan non-aktif.

k. *Voucher Payment*

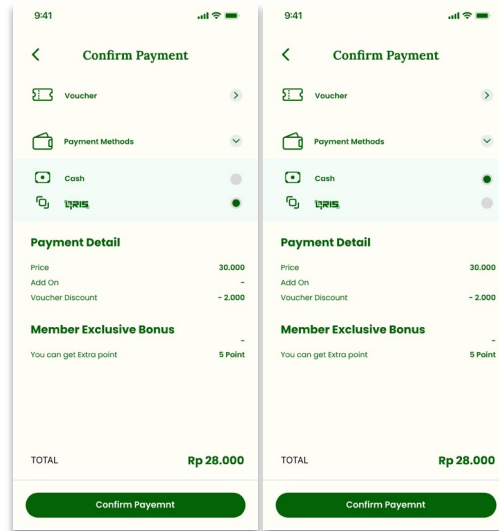


Gambar 5.12 Desain *Voucher Payment*

(Sumber : Data penulis)

Tampilan *voucher* pada *confirm payment* hanya akan menampilkan *voucher* yang dapat digunakan. Pengguna dapat memilih salah satu *voucher* yang akan digunakan, setelah memilih maka akan otomatis *voucher* aktif pada halaman *confirm payment*

1. *Payment Methods*



Gambar 5.13 Desain *Payment Methods*

(Sumber : Data penulis)

Halaman metode pembayaran akan menampilkan 2 pilhan pembayaran yaitu *cash*/tunai dan QRIS. Tujuan dari pemberian 2 metode pembayaran ini agar pelanggan dapat memilih sesuai kebutuhan dan kemampuan mereka.

m. *Payment Notification*

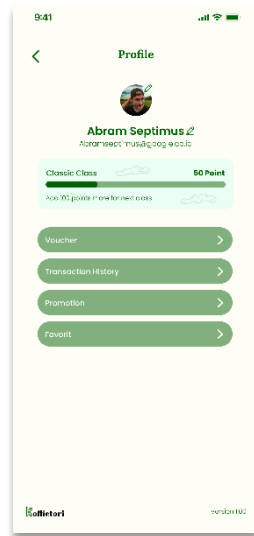


Gambar 5.14 Desain *Payment Notification*

(Sumber : Data penulis)

Payment notification merupakan halaman notifikasi pembayaran setelah pengguna memilih metode yang ingin digunakan. Bagi pengguna yang ingin melakukan pembayaran dengan tunai maka akan menampilkan halaman notifikasi untuk segera membayar di kasir, sedangkan bagi pengguna yang menggunakan metode pembayaran QRIS maka akan muncul barcode pembayaran yang memiliki masa berlaku yaitu 3 menit, dan setelah pembayaran akan mendapatkan notifikasi pembayaran berhasil.

n. Profile

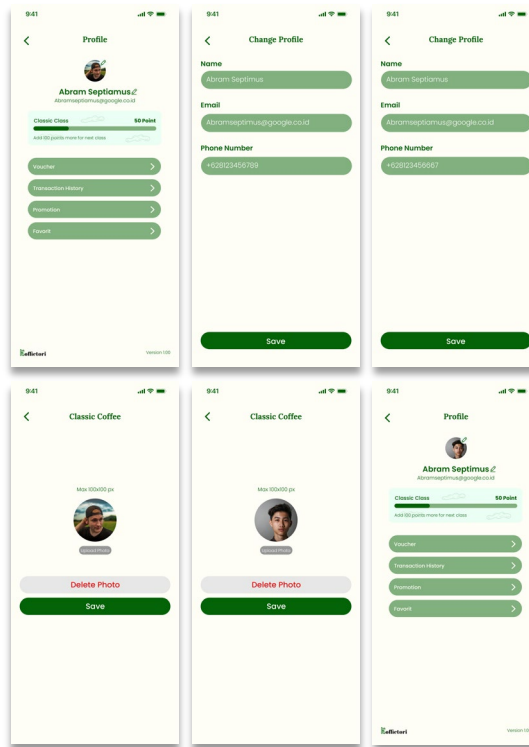


Gambar 5.15 Desain *Profile*

(Sumber : Data penulis)

Halaman profile menampilkan foto, nama, email, *point member*, *voucher button*, *transaction history*, *promotion button*, *favorit button*. Pada bagian nama dan foto dapat di lakukan edit profile yang dimana ketika pengguna menekan ikon pensil akan di arahkan ke halaman edit profile. Selain itu juga pada setiap button baik voucher button, transaction history, promotion button dan favorit button akan mengakses ke halaman masing-masing sesuai fitur button tersebut. Button yang digunakan berwarna hijau dengan tulisan putih, lalu pada bagian keterangan point berwarna biru bertujuan untuk menjadi poin *stand out* dalam halaman *profile*.

o. Edit Profile



Gambar 5.17 Desain *edit profile*

(Sumber : Data penulis)

Pengguna dapat melakukan pengedit dalam profilnya. *Profile* yang dapat dirubah adalah nama, email, nomor telepon, dan juga foto. Hal ini bertujuan agar data diri bisa mengikuti yang terbaru dan juga meningkatkan rasa personalitas dalam penggunaan aplikasi Koffietori.

p. *Voucher*

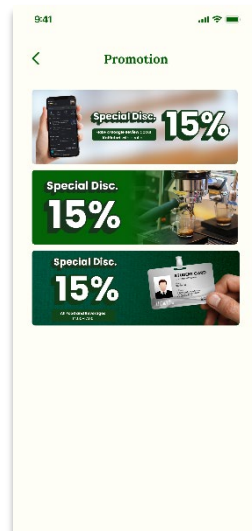


Gambar 5.18 Desain *Voucher*

(Sumber : Data penulis)

Halaman voucher pada profile menunjukkan kepemilikan voucher yang dapat digunakan maupun tidak dapat digunakan. Jika pengguna menekan salah satu voucher maka akan dialihkan ke halaman lain yang dimana didalam halaman tersebut akan berisikan T&C dari *voucher* tersebut.

q. *Promotion*

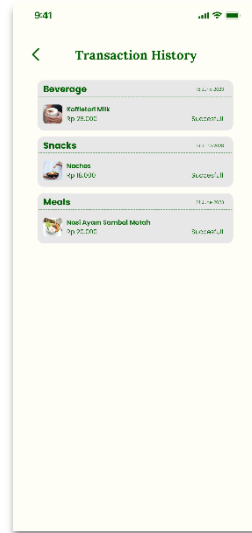


Gambar 5.19 Desain *Promotion*

(Sumber : Data penulis)

Halaman *promotion* yang diakses pada profile akan memberikan promosi-promosi yang sedang berlangsung di Koffietori baik promosi dalam penggunaan aplikasi ataupun *event-event* yang berlangsung secara langsung/*offline*.

r. *Transaction History*

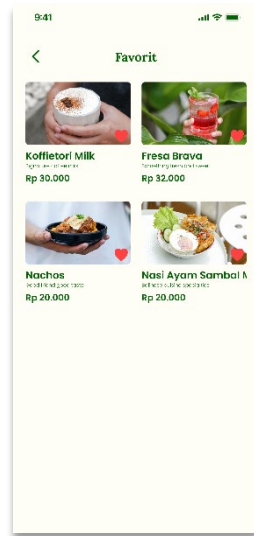


Gambar 5.20 Desain *Transaction History*

(Sumber : Data penulis)

Halaman *transaction history* akan menampilkan riwayat dari pembelian pengguna di koffietori. Informasi yang terdapat di dalam transaction history adalah nama produk, keterangan kustomisasi produk, dan tanggal transaksi.

s. *Favorit*

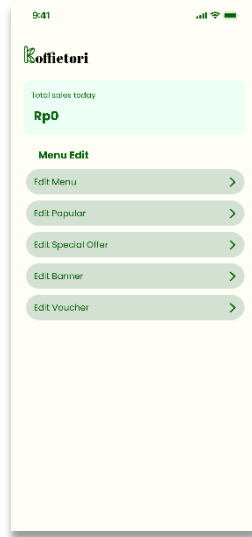


Gambar 5.21 Desain *Favorit*

(Sumber : Data penulis)

Halaman favorit akan menampilkan produk-produk yang menjadi fafaorit dari pengguna, dan ketika pengguna ingin menghapus dapat menekan ikon hati maka pada tampilan favorit produk yang di *unfavorit* akan menghilang.

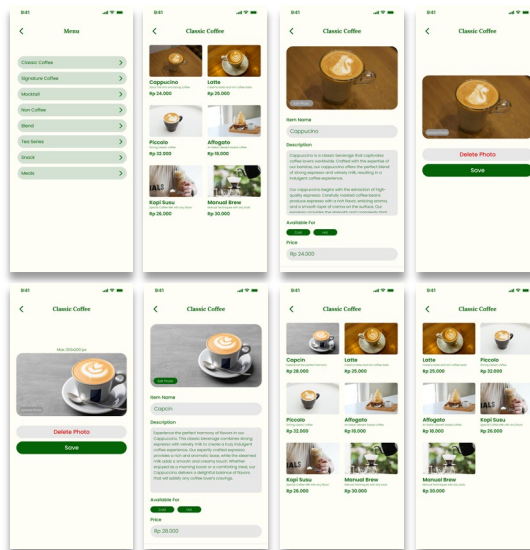
t. Admin menu



Gambar 5.22 Admin
(Sumber : Data penulis)

Admin memiliki akses tersendiri dalam aplikasi ini dimana admin dapat melakukan perubahan pada setiap menu, menu *popular*, *special offers*, *banner promotion*, dan perubahan *voucher*. Selain itu admin juga dapat melihat jumlah pendapatan yang masuk ke dalam transaksi.

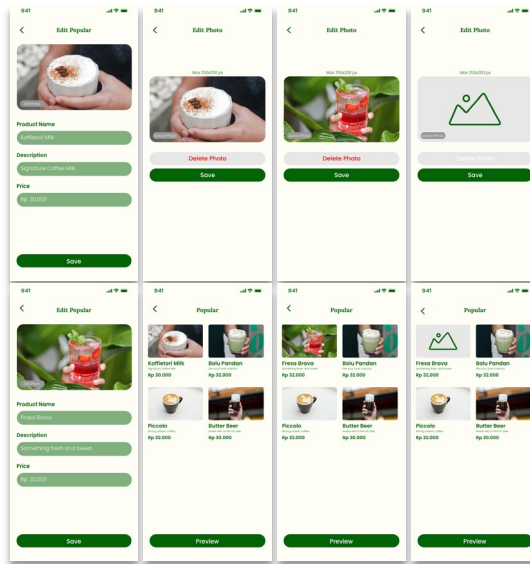
u. Edit menu



Gambar 5.23 Edit menu
(Sumber : Data penulis)

Admin dapat melakukan pengeditan menu dan dibagi setiap kategorinya dan sub kategorinya, fitur ini bertujuan agar suatu ketika terdapat produk yang tidak tersedia ataupun terdapat produk baru maka admin dapat melakukan perubahan.

v. *Edit Popular*

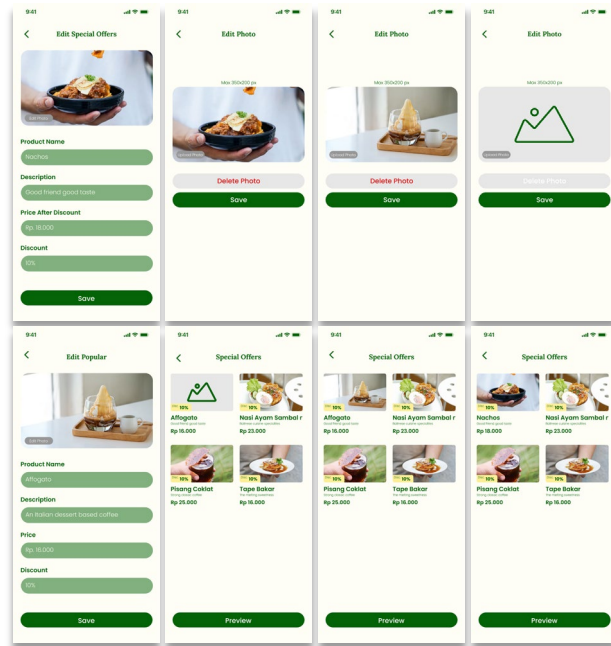


Gambar 5.24 *Edit popular*

(Sumber : Data penulis)

Admin dapat melakukan pengeditan pada popular, hal ini agar memberikan informasi kepada pengguna terhadap menu-menu yang populer dan juga dapat melakukan pembaruan setiap periode tertentu. Pada popular harus menampilkan minimal 4 produk, hal ini memiliki tujuan agar pengguna memiliki banyak pilihan menu yang populer.

w. *Edit Special Offers*



Gambar 5.25 *Edit Special Offers*

(Sumber : Data penulis)

Special offers merupakan fitur dimana pelanggan akan mendapatkan kesempatan untuk menikmati produk dengan harga yang telah didiscount. Pada tampilan ini admin dapat melakukan perubahan pada tampilan *special offers* dengan tujuan dapat melakukan perubahan promosi secara periodik. Tampilan *special offers* juga memiliki minimal 4 menu hal ini bertujuan untuk lebih menarik minat para konsumen.

x. *Edit Voucher*

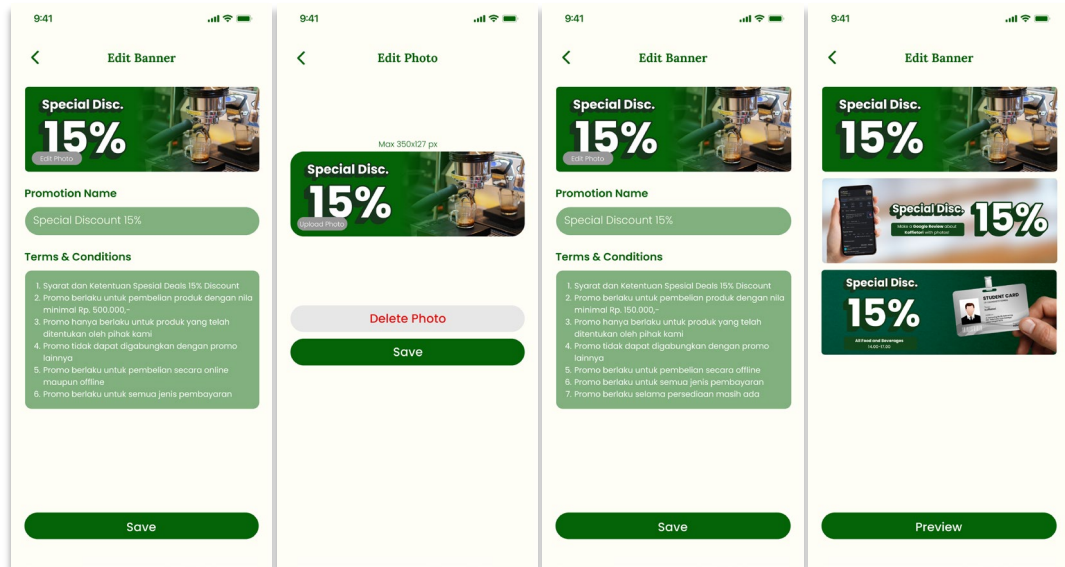


Gambar 5.26 *Edit Voucher*

(Sumber : Data penulis)

Voucher merupakan salah satu fitur yang terdapat pada aplikasi ini terutama bagi pengguna yang memiliki akun. Pada tampilan ini admin dapat melakukan perubahan maupun penambahan voucher. Perubahan voucher yang dapat dilakukan adalah gambar *voucher*, nama promosi, dan *T&C* dari voucher tersebut.

y. *Edit Banner Promotion*



Gambar 5.27 *Edit Special Offers*

(Sumber : Data penulis)

Banner promotion, merupakan salah satu daya tarik pengguna ketika pada tampilan home. Banner promotion juga memiliki tujuan yaitu sebagai pusat informasi bagi pengguna. Pada tampilan ini admin dapat merubah banner yang akan tampil pada layar home. Perubahan yang dapat dilakukan adalah nama *banner promotion*, *T&C* ataupun deskripsi, dan juga perubahan pada foto/gambar *banner promotion*.

5.1.2. Asset

a. Typography



Gambar 5.28 Desain *Favorit*

(Sumber : Data penulis)

LORA FONT FAMILY

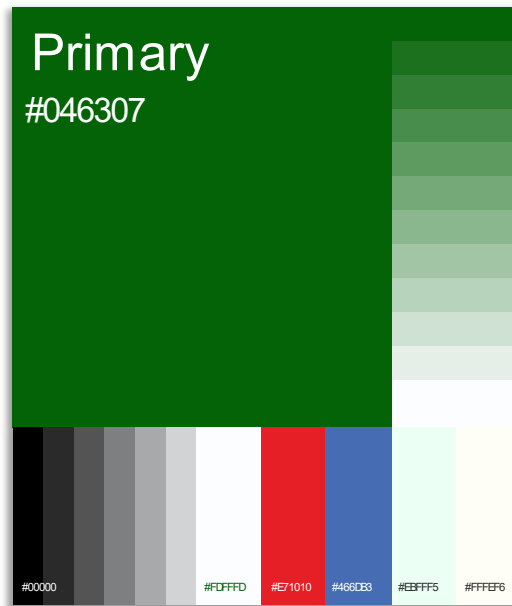
Roman	<i>Italic</i>
Regular	<i>Regular</i>
Medium	<i>Medium</i>
Semibold	<i>Semibold</i>
Bold	<i>Bold</i>

Gambar 5.29 Desain *Favorit*

(Sumber : Data penulis)

Typeface yang digunakan dalam perancangan ini adalah 2 jenis typeface yaitu *serif* dan *sans serif*. Typeface tersebut bernama Lora dan Poppins penggunaan kedua typeface tersebut juga menggunakan *font family*nya. Typeface Lora sendiri digunakan untuk headline dengan ukuran 16px, 18px, 34px, dan 36px. Ukuran tersebut menyesuaikan komposisi layout dan kegunaan text pada tampilan UI. Typeface Poppins digunakan untuk Sub headline dan body text dengan ukuran penggunaan mulai dari 18px, 16px, 14px, 12px, 10px, dan 8px. Setiap penggunaan ukuran juga diikuti dengan perbedaan jenis font family yang digunakan, hal ini bertujuan agar menghasilkan tampilan yang nyaman dan memudahkan pengguna dalam urutan membaca.

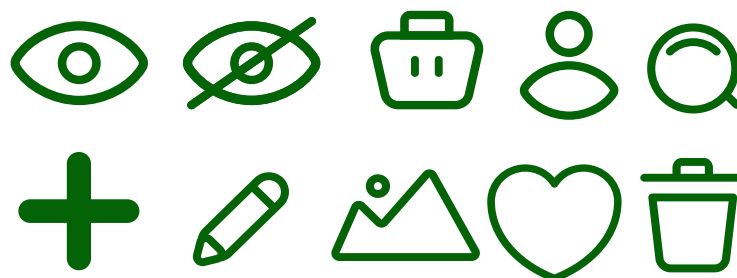
b. *Colorgraphy*



Gambar 5.30 *Colorgraphy Koffietori*
(Sumber : Data penulis)

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna yang sesuai dengan GSM koffietori akan tetapi di tambahkan beberapa warna lainnya agar sesuai dengan kaidah UI/UX. Warna yang digunakan dalam perancangan ini juga menggunakan warna yang netral dan tidak mencolok bertujuan agar meningkatkan kenyamanan bagi pengguna.

c. *Icongraphy*



Gambar 5.31 *icongraphy Koffietori*
(Sumber : Data penulis)

Dalam perancangan ini menggunakan icon dengan dengan jenis visual berupa outline dan terdapat perpaduan jenis fill, hal ini agar sesuai dengan penggunaan dalam tampilan visual/UI yang dirancang.

d. Component Element & Button

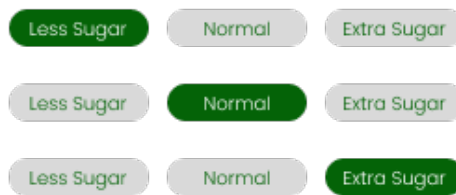
Element dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :



Gambar 5.32 *Quantity Button*

(Sumber : Data penulis)

Quantity button berguna untuk menambahkan jumlah produk yang ingin dipesan, selain menambahkan juga dapat digunakan untuk mengurangi jumlah produk yang ingin di pesan.



Gambar 5.33 *Customizing Product Button*

(Sumber : Data penulis)

Customizing product button berguna untuk merubah jenis kustomisasi produk yang akan di pesan, setiap produk memiliki jenis kustomisasi yang berbeda terutama pada menu makanan. selain menambahkan juga dapat digunakan untuk mengurangi jumlah produk yang ingin di pesan. Setiap button memiliki ukuran 75px X 20px



Gambar 5.34 *Favorit Button*

(Sumber : Data penulis)

Favorit button berguna untuk menjadikan produk yang disukai menjadi produk favorit. Selain menjadikan favorit button ini juga berguna untuk membatalkan produk yang menjadi favorit. Button ini memiliki ukuran 25px X 22.5 px



Gambar 5.35 *Checkbox*

(Sumber : Data penulis)

Checkbox berguna untuk pengguna memilih salah satu atau lebih pilihan yang tersedia. *Checkbox* sendiri digunakan untuk pemilihan *add on* pada setiap menu yang dipilih. *Checkbox* memiliki ukuran 20 px X 20 px



Gambar 5.36 *Variasi Confirm Button*

(Sumber : Data penulis)

Button konfirmasi memiliki 2 variasi yaitu ketika berwarna hijau muda menandakan bahwa *button* non-aktif sedangkan ketika berwarna hijau gelap menandakan *button* telah aktif. Ukuran dari *button* ini adalah 350 px X 42 px.



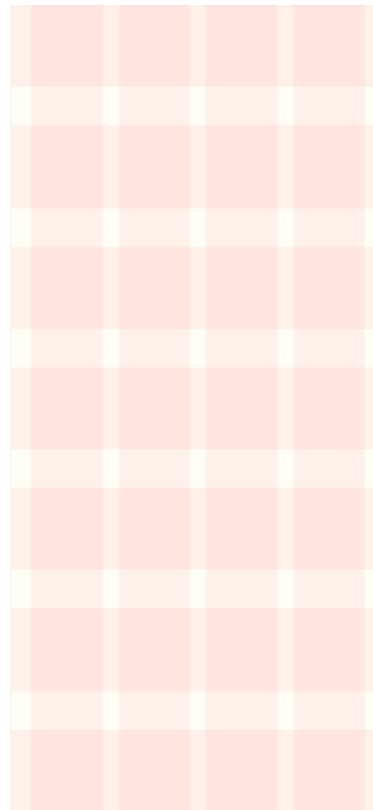
Gambar 5.37 *Input field*

(Sumber : Data penulis)

Input field digunakan mengisi data baik nama, email, nomor telepon dan juga password. Ketika digunakan untuk password maka inputfield akan memberikan notifikasi berwarna merah ketika password yang dimasukan salah. Ukuran dari inputfield yang digunakan adalah 350 px X 42 px.

e. *Grid Systems*

Dalam pembuatan prototype *user interface* aplikasi ini menggunakan grid, agar menciptakan desain yang rapi. Ukuran *Artboard* desain aplikasi ini adalah 390px X 844px, lalu grid systems yang digunakan adalah *artboard* dibagi menjadi 7 baris dengan *gutter* 40 lalu terbagi menjadi 4 kolom dengan *gutter* 16, margin 20.



Gambar 5.38 *Grid System*

(Sumber : Data penulis)

f. Illustrations



Gambar 5.39 *Grid System*

(Sumber : Data penulis)

Ilustrasi dalam perancangan ini digunakan sebagai penunjang visual dan jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi jenis flat design dengan warna dominan hijau agar sesuai dengan karakter Koffietori.

5.2. *Feedback dan Research*

Setelah melakukan prototyping, langkah selanjutnya adalah melakukan user testing kepada target audience dari perancangan aplikasi ini yaitu ber umur 17-30 tahun. User testing dilakukan dengan cara menyebarkan link prototype figma dan google form. Dari hasil user testing ditemukan bahwa user senang dengan adanya aplikasi ini dan juga secara visual mereka menyatakan tampilan sudah cukup baik dan menarik.

5.3. *Desain Media Pendukung*

Media pendukung merupakan sebagai media yang mendukung karya utama dan menjadi penunjang daya tarik media utama yang berupa desain *user interface* aplikasi menu *digital*. Media pendukung dari perancangan ini adalah UI style guide, *UI module brochure*, topi, *packaging* biji kopi, lanyard, Mug, patch bordir, *stainles steel straw set*, tote bag, t-shirt, dan tumbler.

5.3.1. UI Style Guide



Gambar 5.40 UI Style Guide

(Sumber : Data penulis)

UI Style Guide berfungsi sebagai pedoman dalam perancangan selanjutnya, hal ini juga bertujuan agar desain yang dihasilkan tetap konsisten jika dilakukan pembaruan.

5.3.2. UI Module Brochure



Gambar 5.41 UI Modul Brochure

(Sumber : Data penulis)

UI Module Brochure merupakan brosur berisikan proses-proses setiap modul UI. Ukuran dari setiap brosurnya adalah 59,4 cm x 14 cm.

5.3.3. *Topi*



Gambar 5.42 *Topi*
(Sumber : Data penulis)

Topi bisa menjadi salah satu media promosi, dan juga topi ini akan diberikan kepada owner Koffietori. Topi ini kedepannya juga akan menjadi salah satu *merchandise* di Koffietori.

5.3.4. *Tote Bag*



Gambar 5.43 *Tote Bag*
(Sumber : Data penulis)

Tote bag akan diberikan kepada owner Koffietori dan akan menjadi satu model contoh dan kedepannya akan menjadi *merchandise* dari Koffietori.

5.3.5. T-Shirt



Gambar 5.44 T-shirt

(Sumber : Data penulis)

T-shirt akan diberikan kepada owner Koffietori dan akan menjadi satu model contoh dan kedepannya akan menjadi *merchandise* ataupun seragam dari Koffietori.

5.3.6. Tumbler



Gambar 5.45 Tumbler

(Sumber : Data penulis)

Tumbler akan diberikan kepada owner Koffietori dan akan menjadi satu model contoh dan kedepannya akan menjadi *merchandise* Koffietori.

5.3.7. *Packaging Biji Kopi*



Gambar 5.46 *Packaging Biji Kopi*

(Sumber : Data penulis)

Packaging biji kopi akan diberikan kepada owner Koffietori dan akan menjadi satu model contoh jika Koffietori akan mengembangkan bisnisnya dengan berjualan biji kopi.

5.3.8. *Stainless Steel Straw Set*



Gambar 5.47 *Stainless Steel Straw Set*

(Sumber : Data penulis)

Stainless Steel Straw Set akan diberikan kepada owner Koffietori dan akan dan akan menjadi satu model contoh dan kedepannya akan menjadi *merchandise* Koffietori

5.3.9. *Mug*



Gambar 5.49 *Mug*
(Sumber : Data penulis)

Mug atau cangkir *Set* akan diberikan kepada owner Koffietori dan akan dan akan menjadi satu model contoh dan kedepannya akan menjadi *merchandise* Koffietori.

5.3.10. *Lanyard*



Gambar 5.50 *Lanyard*
(Sumber : Data penulis)

Lanyard akan diberikan kepada owner Koffietori dan akan dan akan menjadi satu model contoh dan kedepannya akan menjadi *merchandise* Koffietori.

5.3.11. Enamel Pin



Gambar 5.51 *Enamel Pin*

(Sumber : Data penulis)

Enamel pin akan diberikan kepada owner Koffietori dan akan dan akan menjadi satu model contoh dan kedepannya akan menjadi *merchandise* Koffietori.