

PROTOTYPE UI/UX PAY CLUSIVE ZONE BERBASIS MOBILE PADA PT BIO SULTHAN NUSANTARA

Wiwiek Nurkomala Dewi¹, Ghina Rahmah Wardani², Victor Asih³, Rinaldi Adam⁴

Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat Tlp : (0231) 220250

e-mail: wiwiek.nurkomala.dewi@cic.ac.id¹, ghina27277@gmail.com², victor.asih@cic.ac.id³,
rinaldi.adam@cic.ac.id⁴

Abstrak

PT. Bio Sulthan Nusantara ini belum memiliki *prototype* penjualan sehingga diperlukan sebuah *E-commerce* berbasis mobile untuk mempermudah agar masyarakat luar mengetahui adanya perusahaan ini, oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan perancangan dalam penelitian dengan judul “Prototype UI/UX Pay Clusive Zone Berbasis Mobile Pada PT Bio Sulthan Nusantara”. Berdasarkan Latar Belakang penelitian ini bertujuan menghasilkan konsep alur proses dalam pemesanan produk. Dengan adanya *design prototype* ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pembangunan aplikasi yang mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk. Landasan teori yang digunakan yaitu *wireframe* yang memiliki arti sketsa kasar yang bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan *User interface*. Metode penelitian yang dipakai yaitu dengan melakukan wawancara dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Tahapan yang dilakukan selama pembuatan *prototype* UI dan UX ini adalah tahap perancangan konsep, *storyboard*, pembuatan *wireframe*, *prototyping*, dan *design prototype* yang sudah melewati tahap pengujian dengan menggunakan *maze* dan rata – rata pengguna yang berhasil menyelesaikan task sesuai dengan alur *prototype* yang telah ditentukan dalam pengujian pertama sampai yang kelima sebesar 83,3%. Sehingga penelitian ini menghasilkan berupa *prototype* aplikasi *pay clusive zone* menggunakan *figma* berbasis *mobile*, dan disarankan fitur pembayaran lebih dikembangkan lagi.

Kata kunci: Pay Clusive Zone, UI/UX Design, Prototype, Mobile, Figma.

Abstract

PT. Bio Sulthan Nusantara does not yet have a sales *prototype*, so a mobile-based *E-commerce* is needed to make it easier for outsiders to know about this company. Therefore, the author is interested in designing a project with the title “Prototype UI/UX Pay Clusive Zone Berbasis Mobile Pada Pt Bio Sulthan Nusantara”. Based on this background, this study aims to produce a process flow concept in ordering products. With this *prototype* design, it is hoped that it can become the basis for developing applications that make it easier for customers to order products. The theoretical basis used is *wireframe* which means a rough sketch which aims to facilitate the making of the *User interface*. The research method used is by conducting interviews and analyzing the data that has been collected. The stages carried out during the manufacture of UI and UX *prototypes* are the concept design stage, *storyboarding*, *wireframe* creation, *prototyping*, and *prototype* design which has passed the testing stage using a *maze* and the average user who successfully completes the task according to the *prototype* flow specified in the first to the fifth test of 83.3%. So that this research produces a *pay exclusive zone* application *prototype* using a mobile-based *figma*, and it is suggested that the payment feature be further developed.

Keywords: Pay Clusive Zone, UI/UX Design, Prototype, Mobile, Figma.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah mendorong transformasi berbagai sektor industri, termasuk dalam hal sistem pembayaran. Kemudahan, kecepatan, dan keamanan dalam transaksi menjadi

kebutuhan utama, terutama dalam lingkungan perusahaan yang memiliki sistem pembayaran internal seperti zona eksklusif (*clusive zone*). PT Bio Sulthan Nusantara, sebagai perusahaan yang terus berinovasi dalam pelayanan dan manajemen sumber daya internal, membutuhkan sebuah solusi digital yang mampu mendukung efisiensi dan efektivitas sistem transaksi karyawan maupun pengunjung di area tertentu dalam lingkungan perusahaan.

Bio Sulthan Nusantara adalah perusahaan konvensional yang dibangun pada awal tahun 2023. Beberapa produk yang di produksi ialah yang pertama Naza Agro's product ini merupakan product yang mampu menyuburkan segala jenis tanaman yang memiliki tempat yang luas yaitu seperti Padi, Jagung dan lain sebagainya. Naza Argo's ini sudah dikenal oleh banyak orang karena pupuk organik yang berdiri sejak tahun 2022, salah satu contoh nya pupuk ini sudah terkenal sampai daerah Sumatra Barat, dan Kepulauan Riau. Yang kedua ialah product Sultan CO dan Bio Sulthan dimana product ini merupakan product terbaru yang dikeluarkan oleh perusahaan ini, product ini bermanfaat untuk menjaga kesehatan dan stamina tubuh khususnya untuk laki-laki. PT.BIO SULTHAN NUSANTARA ini berada di daerah Tegal – Slawi dan berada dikabupaten Cirebon. Awalnya perusahaan ini dikelola oleh 1 orang dan sekarang dikelola oleh 3 orang terdiri dari Direktur Utama, Direktur Operasional dan Direktur Marketing.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan aplikasi mobile dengan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal. *User Interface* merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan aplikasi yang bertugas menghubungkan antara aplikasi dengan pengguna agar dapat berinteraksi dengan mudah. User interface pada aplikasi dapat mempengaruhi kenyamanan serta juga dapat mengetahui seberapa diminati aplikasi ini oleh pengguna. *User Interface* yang baik ini berarti *user friendly*. User Experience semakin menjadi perhatian karena kebutuhan pengguna semakin luas dan kompleks yang tidak hanya mengenai kebutuhan fungsional dan estetika saja.

Penggunaan aplikasi berbasis mobile sangat relevan mengingat tingginya penetrasi smartphone serta kebiasaan masyarakat dalam memanfaatkan perangkat mobile untuk kebutuhan sehari-hari, termasuk pembayaran digital. Konsep *Pay Clusive Zone* hadir sebagai solusi digital untuk menciptakan zona pembayaran eksklusif yang terintegrasi secara internal, yang tidak hanya memberikan kenyamanan dalam bertransaksi, tetapi juga meningkatkan kontrol dan monitoring keuangan perusahaan di area-area tertentu.

Namun, agar sistem ini dapat diimplementasikan secara efektif, maka perlu dilakukan perancangan *prototype* UI/UX yang mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan, alur interaksi yang logis, tampilan yang menarik, serta integrasi fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di PT Bio Sulthan Nusantara. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan *prototype* UI/UX *Pay Clusive Zone* berbasis mobile menjadi langkah penting untuk mendukung digitalisasi sistem pembayaran internal perusahaan serta memberikan nilai tambah dalam manajemen operasional perusahaan secara keseluruhan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pupuk Organik

Pupuk anorganik memiliki kelebihan yaitu mudah terurai, takaran pupuk anorganik pada umumnya sudah pas, dan praktis. Pupuk anorganik memiliki sisi kerugian bagi petani, yaitu unsur mikro yang terkandung dalam pupuk anorganik sangat sedikit, dapat merusak komposisi tanah apabila digunakan dalam jangka panjang, dan harganya mahal di pasar. Pupuk organik memiliki kelebihan, yaitu memperbaiki komposisi dan struktur tanah. Penggunaan pupuk organik juga memiliki kelemahan, yaitu penggunaan pupuk harus berskala besar, penambahan biaya implementasi dan pengangkutan pupuk, dan tidak cepat mengurai [1].

2.2 Figma

Figma adalah salah satu desain tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, situs web dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama meskipun ditempat yang berbeda [2].

2.3 Prototype

Prototype adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan. Model prototipe digunakan

sebagai indicator dari gambaran yang akan dibuat pada masa yang akan datang dan membedakan dua fungsi eksplorasi dan demonstrasi [3].

2.4 Wireframe

Wireframe adalah kerangka tiga dimensi. Wireframe dapat dibangun melalui banyak cara, tetapi biasanya prosesnya adalah untuk menafsirkan batas-batas domain pada bagian-bagian dan kemudian mengikat poligon yang ditafsirkan secara bersama. Dalam penentuan proses, hal tersebut tergantung pada perangkat lunak. Pada akhirnya, volume yang ditentukan oleh blok-blok di dalam wireframe harus benar-benar mencerminkan volume wireframe tersebut [4]. Warna adalah atribut desain yang sangat penting karena diterapkan ke dalam elemen desain untuk membangun kesan di benak audiens. Kesan terbentuk karena warna memberikan reaksi khusus pada otak manusia, bahwa warna merupakan atribut yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatan, sehingga merangsang munculnya suatu perasaan atau kesan. Peran warna yang sangat penting dan bersifat tidak mempengaruhi kecepatan loading media online.

2.5 Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara mencari referensi dalam pustaka yang berkaitan dengan objek penelitian. Studi pustaka ini penting untuk mendukung data peneliti yang akan diimplementasikan ke dalam perancangan branding.

2.6 Observasi

Metode ini merupakan bahan pertimbangan pembuatan prototype pada pay clusive zone, sehingga desainnya dapat dikenal oleh masyarakat terhadap produk perusahaan bio sulthan nusantara sesuai dengan target para petani dan masyarakat lainnya.

2.7 Wawancara

Wawancara yang dilakukan penulis adalah wawancara kepada directur PT.Bio Sulthan Nusantara guna mengetahui informasi tentang seluruh product yang terdapat pada perusahaan itu sendiri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep

Dalam perancangan prototype UI dan UX Pay Clusive Zone memiliki konsep sederhana, dan tentunya memerlukan banyak lembar UI dan UX dikarenakan konsep perancangan dibuat seperti E-Commerce yang menjadikan perancangan ini seperti toko jual beli secara online.

3.2 Proses Produksi

1. Wireframe Tampilan Logo

Pada Gambar 1. merupakan halaman awal pada aplikasi ini akan menggunakan logo Pay Clusive Zone pengenalan aplikasi ini akan menggunakan warna putih sebagai dasar, tampilan ini terlihat saat user membuka aplikasi tersebut.

2. Wireframe Tampilan Create Account

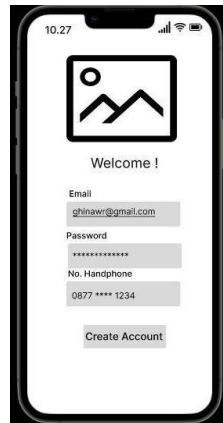
Pada Gambar 2. merupakan halaman pada aplikasi ini menggunakan logo PT. Bio Sulthan Nusantara, dan pada halaman ini merupakan halaman create account dimana untuk para user harus membuat akun terlebih dahulu. Pengenalan aplikasi ini akan menggunakan warna putih sebagai dasar, dan pada tombol create account akan menggunakan warna hijau (B5EEA2). Untuk bagian tulisan menggunakan *font inter* yang berukuran 32, 20, dan 24.

3. Wireframe Tampilan Beranda

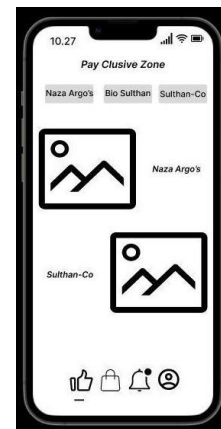
Pada Gambar 3. merupakan halaman ini merupakan halaman awal beranda pada aplikasi ini, pada tampilan berada ini langsung diperlihatkan foto product yang paling *bestseller* pada perusahaan ini.



Gambar 1. Tampilan Logo



Gambar 2. Create Account



Gambar 3. Tampilan Beranda

4. Wireframe Tampilan Menu Pada Product

Halaman ini merupakan tampilan menu pada product terdapat 3 menu product yaitu Naza Argo's, Bio Sulthan dan Sulthan-Co, pada tampilan berada ini langsung diperlihatkan foto product yang akan dibeli oleh user. Seperti pada Gambar 4.



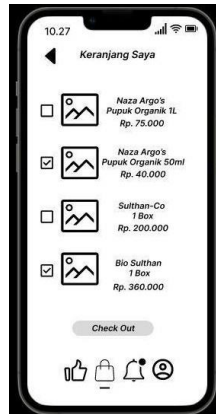
Gambar 4. Tampilan Menu Pada Product

5. Wireframe Tampilan Keranjang Product

Pada Gambar 5. merupakan halaman tampilan pada menu keranjang dimana ketika user sudah memasuki productnya kedalam keranjang maka akan muncul product tersebut kedalam menu tampilan ini. Dan pada bagian ini user bisa langsung check out product yang ingin dibeli jangan lupa untuk menekan ikon ceklis ketika ingin membeli product tersebut.

6. Wireframe Tampilan Check Out

Pada Gambar 6 merupakan halaman tampilan check out dimana ketika user sudah memasuki productnya kedalam keranjang dan sudah yakin akan membeli product tersebut maka muncul tampilan check out. Pada tampilan ini user dapat melihat product yang akan dia beli dan terdapat rincian pembayaran agar mempermudah user untuk melihat nominal dari keseluruhan harga nya, pembayaran pada aplikasi ini hanya bisa dilakukan oleh Bank BCA saja dan user harus menulis alamat yang akan dikirimkan productnya.



Gambar 5 Tampilan Keranjang Product



Gambar 6 Tampilan Check Out

7. Wireframe Tampilan Bukti Pembayaran

Pada Gambar 7 merupakan halaman tampilan bukti pembayaran user telah mencapai tahap akhir untuk melihat bukti pembayaran. Pada tampilan ini user dapat melihat bukti pembayaran sebagai bentuk bawa pembayaran telah selesai dibayar

8. Wireframe Tampilan Akun

Halaman ini merupakan tampilan akun pada pengguna aplikasi. Pada tahap ini user harus mengisi beberapa data diri yang termasuk penting yaitu email, nomer telephone, no rekening, password dan bisa menambahkan foto. Seperti pada Gambar 8.



Gambar 7. Tampilan Bukti Pembayaran



Gambar 8. Tampilan Notifikasi

3.2 Implementasi

1. Implementasi Tampilan Logo

Pada Gambar 9 merupakan halaman awal pada aplikasi ini akan menggunakan logo Pay Clusive Zone pengenalan aplikasi ini akan menggunakan warna putih sebagai dasar, tampilan ini terlihat saat user membuka aplikasi tersebut.

2. Wireframe Tampilan Create Account

Pada Gambar 10 merupakan halaman pada aplikasi ini menggunakan logo PT. Bio Sulthan Nusantara, dan pada halaman ini merupakan halaman create account dimana untuk para user harus membuat akun terlebih dahulu.



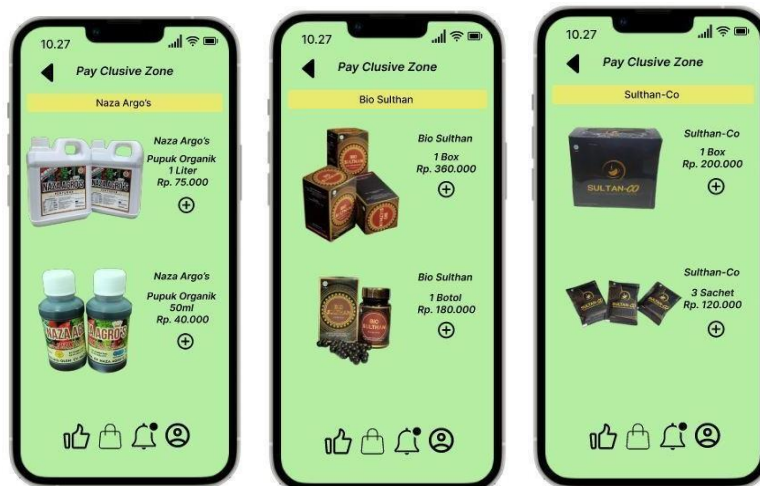
Gambar 9. Tampilan Logo Gambar 10. Tampilan Create Account Gambar 11. Tampilan Beranda

3. Wireframe Tampilan Beranda

Pada Gambar 11. merupakan halaman ini merupakan halaman awal beranda pada aplikasi ini, pada tampilan berada ini langsung diperlihatkan foto product yang paling bestseller pada perusahaan ini.

4. Wireframe Tampilan Menu Pada Product

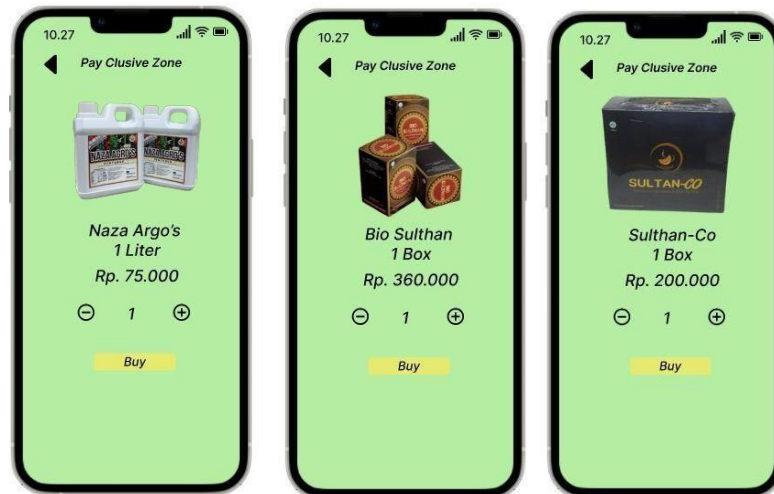
Halaman ini merupakan tampilan menu pada product terdapat 3 menu product yaitu Naza Argo's, Bio Sulthan dan Sulthan-Co, pada tampilan berada ini langsung diperlihatkan foto product yang akan dibeli oleh user seperti pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Menu Pada Product

5. Wireframe Tampilan Tambah Product

Halaman ini terdapat jika user akan menambahkan productnya kedalam keranjang yang akan mereka beli. Ikon (+) ini terdapat disemua product agar user lebih mudah untuk menambahkan product kedalam keranjang. Ketika user menekan button buy maka tampilan akan kembali ke halaman awal beranda. Seperti pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Menu Pada Product2

6. Wireframe Tampilan Keranjang Product

Pada Gambar 14 merupakan halaman tampilan pada menu keranjang dimana ketika user sudah memasuki productnya kedalam keranjang maka akan muncul product tersebut kedalam menu tampilan ini. Dan pada bagian ini user bisa langsung check out product yang ingin dibeli jangan lupa untuk menekan ikon ceklis ketika ingin membeli product tersebut.

7. Wireframe Tampilan Check Out

Pada Gambar 15 merupakan halaman tampilan check out dimana ketika user sudah memasuki productnya kedalam keranjang dan sudah yakin akan membeli product tersebut maka muncul tampilan check out. Pada tampilan ini user dapat melihat product yang akan dia beli dan terdapat rincian pembayaran agar mempermudah user untuk melihat nominal dari keseluruhan harga nya, pembayaran pada aplikasi ini hanya bisa dilakukan oleh Bank BCA saja dan user harus menulis alamat yang akan dikirimkan productnya.



Gambar 14. Tampilan Keranjang Product



Gambar 15. Tampilan Check Out

8. Wireframe Tampilan Bukti Pembayaran

Pada gambar 16 merupakan halaman tampilan bukti pembayaran user telah mencapai tahap akhir untuk melihat bukti pembayaran. Pada tampilan ini user dapat melihat bukti pembayaran sebagai bentuk bawa pembayaran telah selesai dibayar. Dan terdapat button OK! Yang berfungsi untuk kembali pada halaman beranda awal.

9. Wireframe Tampilan Notifikasi

Halaman ini merupakan tampilan notifikasi agar user mengetahui notifikasi yang dikirimkan langsung oleh perusahaan, dengan contoh seperti notifikasi bahwa product telah diterima oleh user. Seperti pada Gambar 17.

10. Wireframe Tampilan Akun

Halaman ini merupakan tampilan akun pada pengguna aplikasi. Pada tahap ini user harus mengisi beberapa data diri yang termasuk penting yaitu email, nomer telephone, no rekening, password dan bisa menambahkan foto. Seperti pada Gambar 18.



Gambar 16. Tampilan Bukti Pembayaran



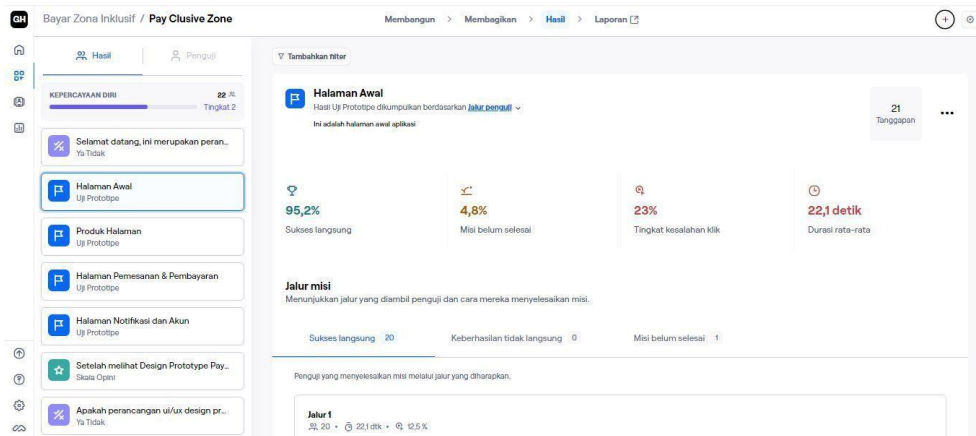
Gambar 17 Tampilan Notifikasi



Gambar 18. Tampilan Notifikasi

3.3 Pengujian

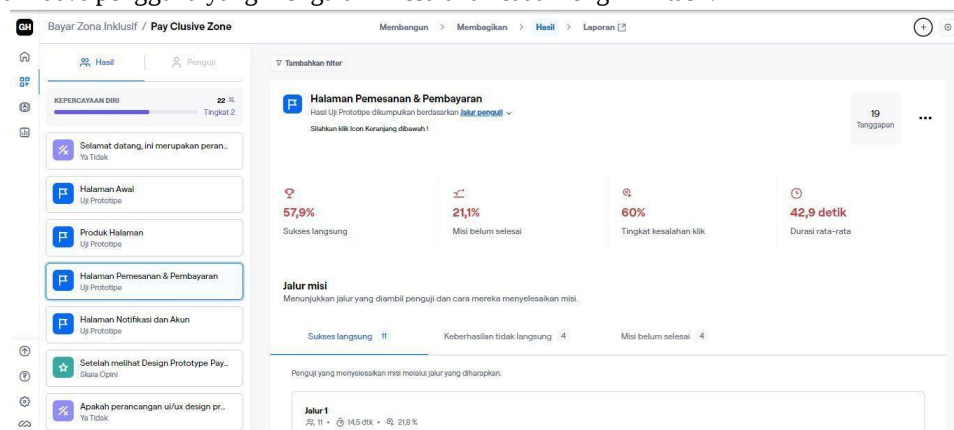
Pada bagian ini menjelaskan pengujian dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Untuk penelitian ini menggunakan pengujian dengan menggunakan maze. Pengujian User Interface seperti pada Gambar 19. yaitu pengguna menyelesaikan task dari halaman awal / pengenalan aplikasi, sign up, login hingga menuju ke beranda. Pada tahap ini 95,2% pengguna berhasil menyelesaikan task sesuai dengan alur prototype yang telah ditentukan, 4,8% pengguna yang belum menyelesaikan task, dan 23% pengguna yang mengalami kesalahan saat meng-klik task.



Gambar 19. Pengujian Pertama

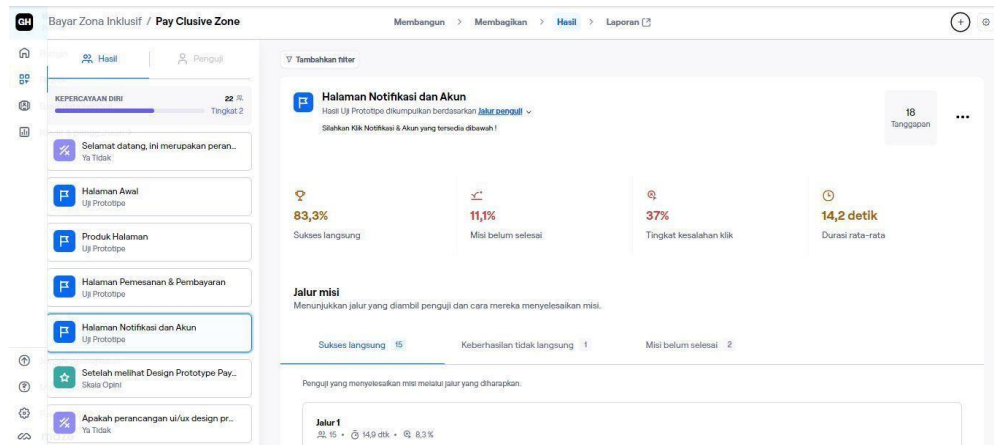
Pengujian *User Interface* seperti pada Gambar 20. yaitu pengguna menyelesaikan *task* dari halaman pengenalan product hingga sampai pemesanan. Pada tahap ini 57,9% pengguna berhasil menyelesaikan *task* sesuai dengan alur *prototype* yang telah ditentukan, 21,1% pengguna yang belum menyelesaikan *task*, dan 60% pengguna yang mengalami kesalahan saat meng-klik *task*.

Pengujian *User Interface* seperti pada Gambar 21 yaitu pengguna menyelesaikan *task* halaman pemesanan product hingga sampai pembayaran. Pada tahap ini 57,9% pengguna berhasil menyelesaikan *task* sesuai dengan alur *prototype* yang telah ditentukan, 21,1% pengguna yang belum menyelesaikan *task*, dan 60% pengguna yang mengalami kesalahan saat meng-klik *task*.



Gambar 21. Pengujian Ketiga

Pengujian *User Interface* seperti pada Gambar 22. merupakan tahap kelima yaitu pengguna menyelesaikan *task* halaman Notifikasi hingga sampai akun. Pada tahap ini 83,3% pengguna berhasil menyelesaikan *task* sesuai dengan alur *prototype* yang telah ditentukan, 11,1% pengguna yang belum menyelesaikan *task*, dan 37% pengguna yang mengalami kesalahan saat meng-klik *task*.



Gambar 22. Pengujian Keempat

4. KESIMPULAN

Menurut hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan yang pertama ialah telah dihasilkannya dari penelitian ini berupa konsep alur proses pemesanan produk dari PT Bio Sulthan Nusanantara berbasis *mobile*. Adapun kesimpulan kedua *design* yang menarik berdasarkan alur proses pemesanan Pay Clusive Zone berbasis *mobile* yang bertujuan untuk mempermudah pelanggan. Serta terdapat kesimpulan terakhir telah diterapkannya hasil *design* UI / UX ke dalam *prototype* dengan menggunakan aplikasi Figma.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52..
- [2] Budiawan, S. R. H., Bargawa, W. S., & Idrus, A. (2022). Pemodelan dan Estimasi Sumberdaya Andesit menggunakan Metode Penampang Mendatar (Contour) dan Wireframe di PT. Gawi Maju Karsa (GMK) Dusun Pletuk, Desa Dadirejo, Kecamatan Bagelan, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Sumberdaya Bumi Berkelanjutan (SEMITAN)*, 1(1), 181-186..
- [3] Wardana, B. S., & Mariyah, M. (2022, October). Analisis Peramalan Penjualan Pupuk Organik Cair di Perusahaan Jimmy Hantu Cabang Tenggarong. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PERTANIAN* (Vol. 2, No. 1).
- [4] Siswidiyanto, S., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(1), 16-23.
- [5] Putri, P. E. PEMBUATAN APLIKASI AUGMENTED REALITY ROBOT ANJING CORGI BERBASIS IOS.