PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FOODSTORY "SATU GIGITAN, SEJUTA CERITA" SEBAGAI PLATFORM INFORMASI KULINER NUSANTARA MENGGUNAKAN FIGMA

Siti Nazwa Maulidiya[1], Cosmas Eko Suharyanto[2],
[1] Bisnis Digital, Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional, Batam
[2] Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional, Batam
*Email: sitinazwamaulidiya@gmail.com

Abstract

The rapid growth of information technology accelerates access to culinary data, yet the conventional Blogger platform of FoodStory lacks visual layout flexibility and intuitive mobile menu navigation, causing suboptimal delivery of Nusantara culinary philosophical narratives. This study aims to redesign the FoodStory interface into an elegant, minimalist, and functional mobile application prototype using Figma. The research method employs Design Thinking with a comparative descriptive approach across five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The findings indicate that the implementation of high-fidelity design using earth-tone color schemes, a top navigation bar structure, and a grid pagination-based card system significantly shortens recipe search time and enhances visual comfort. In conclusion, this interface transformation effectively optimizes usability values and user interaction satisfaction. The implication of this study provides practical contributions and references for digital platform developers in creating engaging visual experiences to preserve local food culture.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mempercepat akses data kuliner, namun platform Blogger konvensional FoodStory memiliki keterbatasan pada fleksibilitas tata letak visual dan navigasi menu *mobile* yang kurang intuitif, sehingga penyampaian narasi filosofis kuliner Nusantara menjadi kurang optimal. Penelitian ini bertujuan merancang ulang antarmuka FoodStory menjadi prototipe aplikasi *mobile* yang elegan, minimalis, dan fungsional menggunakan perangkat lunak Figma. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan pendekatan deskriptif komparatif melalui lima tahapan: *empathize, define, ideate, prototype,* dan *testing*. Hasil temuan menunjukkan bahwa implementasi desain *high-fidelity* dengan skema warna *earth tone*, struktur *top navigation bar*, dan sistem kartu berbasis *grid pagination* berhasil memotong waktu pencarian informasi resep secara signifikan serta meningkatkan kenyamanan visual. Kesimpulannya, transformasi antarmuka ini mampu meningkatkan nilai *usability* dan kepuasan interaksi pengguna secara optimal. Implikasi dari penelitian ini memberikan kontribusi praktis serta referensi bagi pengembang platform digital dalam menciptakan pengalaman visual yang menarik untuk pelestarian budaya pangan lokal.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, teknologi informasi berkembang sangat cepat dan menjadi bagian tidak terpisahkan dari kebutuhan manusia. Jaringan internet mempermudah masyarakat memperoleh informasi dari berbagai sumber secara instan, termasuk informasi mengenai kuliner dan nilai budaya di baliknya. Salah satu platform penyebaran informasi ini adalah blog FoodStory, yang mengusung konsep "Satu Gigitan, Sejuta Cerita" untuk membagikan kisah di balik setiap rasa dari kuliner tradisional Nusantara seperti Kue Lumpur Kentang, Dadar Gulung, Ayam Betutu, Pempek, hingga Gado-Gado.(Qirani et al., 2024)

Namun, keberhasilan penyampaian konten kuliner tersebut sangat bergantung pada bagaimana informasi disajikan kepada pengguna. Pembuatan antarmuka pengguna dilakukan untuk menciptakan teknologi yang ramah pengguna (user friendly) (Nurlifa, 2014). Oleh karena itu, aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi faktor penentu utama. Desain visual yang menarik, intuitif, dan efisien sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan pembaca dalam mencari resep atau menjelajahi cerita. Sesuai dengan tujuan interaksi manusia-komputer, sebuah platform digital harus dirancang sesuai kebutuhan pengguna guna menghasilkan nilai *usability* yang tinggi serta memberikan kepuasan optimal saat berinteraksi dengan produk tersebut.

Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk merancang prototipe UI/UX platform FoodStory menggunakan Figma. Figma dipilih karena merupakan aplikasi desain berbasis cloud populer yang menyediakan berbagai fitur untuk merancang antarmuka secara efektif dan efisien (Suryaningsih, 2020). Melalui implementasi elemen visual, warna, dan detail high fidelity pada Figma, desainer dapat mewujudkan gambaran konkret alur sistem agar pengguna mampu berinteraksi langsung dengan prototipe secara nyaman.

Melalui perancangan ini, diharapkan FoodStory dapat bertransformasi menjadi platform konten kuliner yang memiliki desain elegan, minimalis, dan kekinian. Selain itu, hasil perancangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis serta referensi bagi pengembang platform digital lain dalam menciptakan pengalaman visual yang lebih menyenangkan bagi pengguna. i (Pamungkas, 2023).

KAJIAN PUSTAKA

User Interface (UI) & User Experience (UX)

Perancangan platform digital bertumpu pada User Interface (UI) sebagai elemen visual sistem yang ramah pengguna (*user friendly*) melalui pengaturan tata letak estetis serta User Experience (UX) yang mengelola kenyamanan dan kepuasan interaksi pengguna saat mengoperasikan fitur perangkat lunak. Berdasarkan teori interaksi manusia dan komputer, integrasi UI/UX harus memiliki nilai **usability** tinggi agar sistem adaptif terhadap kebutuhan nyata pengguna Oleh karena itu, keselarasan desain UI yang intuitif dan fungsionalitas UX yang efisien sangat krusial dalam mempermudah navigasi pembaca, meningkatkan kenyamanan visual, serta mempertahankan kepuasan pengguna secara optimal(Dumalang et al., 2023; Qirani et al., 2024)(Pamungkas, 2023).

Definisi Kuliner

Kuliner secara umum didefinisikan sebagai ragam hasil olahan masakan yang meliputi makanan, lauk-pauk, serta minuman yang melibatkan seni, teknik penyiapan, hingga cara penyajian yang khas (Kurniawati, 2021). Istilah ini merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan resep, seni memasak, dan keahlian dalam memadukan berbagai bahan pangan untuk menghasilkan cita rasa yang optimal (Putri & Wijaya, 2022).

Kuliner Nusantara

Kuliner Nusantara merupakan representasi identitas budaya, adat istiadat, dan kekayaan tradisi pangan yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia(Maulana & Darmanto, 2024). Bukan sekadar pemenuh kebutuhan biologis, setiap hidangan tradisional—mulai dari jajanan pasar seperti Kue Lumpur Kentang dan Dadar Gulung, hingga makanan berat seperti Ayam Betutu dan Pempek—memiliki keunikan cita rasa berbasis rempah lokal serta membawa nilai sejarah dan filosofis yang diwariskan turun-temurun(Krisnadi, 2018).

Platform Konten Kuliner Digital

Perkembangan teknologi informasi telah menggeser paradigma penyebaran informasi budaya dan resep makanan dari media konvensional ke ranah digital. Sistem informasi kuliner berbasis digital bertujuan mempermudah masyarakat mengakses data makanan, resep tradisional, hingga nilai filosofis di baliknya secara cepat dan efisien. Di era modern, perancangan platform kuliner online menuntut adanya fitur interaktif dan desain antarmuka yang adaptif guna meningkatkan kenyamanan visual serta keterlibatan pengguna dalam menjelajahi konten. Oleh karena itu, digitalisasi ini menjadi media krusial untuk melestarikan sekaligus mengenalkan identitas budaya kuliner secara luas dan menarik kepada masyarakat luas(Rayhaan Yusri et al., 2024).

Blog dan Media Komunikasi Digital

Sebagai media komunikasi interaktif, blog berfungsi menyampaikan pesan secara dinamis dengan mengintegrasikan teks, gambar, dan narasi visual guna membangun kedekatan emosional dengan pembaca. Pemanfaatan media digital berbasis internet ini secara revolusioner telah mengubah cara manusia mendiseminasikan konten serta melestarikan budaya di ruang sosial global. Penggunaan narasi yang menarik (digital storytelling) pada platform digital juga terbukti efektif meningkatkan keterikatan (*engagement*) audiens terhadap pesan budaya yang disampaikan. Oleh karena itu, blog FoodStory dengan konsep "Satu Gigitan, Sejuta Cerita" sangat ideal digunakan sebagai sarana komunikasi modern untuk menghidupkan filosofi di balik setiap rasa makanan tradisional secara interaktif.

Figma

Figma merupakan perangkat lunak desain berbasis cloud yang digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) secara efektif, efisien, dan kolaboratif. Platform ini menyediakan berbagai fitur komprehensif untuk mentransformasikan ide ke dalam bentuk prototipe high-fidelity (tingkat keakuratan visual tinggi) secara cepat, sehingga mendukung pengembang dalam mengeksplorasi fungsionalitas sistem . Melalui pemanfaatan Figma, elemen visual

seperti tata letak, tipografi, dan keselarasan warna dapat disimulasikan secara interaktif agar pengguna dapat merasakan pengalaman nyata saat berinteraksi dengan sistem sebelum masuk ke tahap pemrograman (Pamungkas, 2023; Qirani dkk., 2024). Dalam penelitian ini, Figma digunakan sebagai alat utama untuk merancang prototipe blog FoodStory agar menghasilkan desain antarmuka yang elegan, minimalis, dan fungsional(Syafrizal et al., 2025; Wijaya & Testiana, 2026).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Design Thinking untuk merancang ulang (*redesign*) antarmuka web Blogger FoodStory menjadi prototipe aplikasi berbasis Figma. Subjek penelitian terdiri dari pembaca konten digital dan pengembang platform. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur serta observasi langsung terhadap elemen visual navigasi dan tata letak web Blogger lama. Prosedur intervensi perancangan mencakup lima tahapan: *Empathize, Define, Ideate, Prototype* pada Figma, dan *Testing*. Terakhir, teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif komparatif guna mengevaluasi peningkatan aspek fungsionalitas, estetika visual, serta nilai usability antara sistem lama dan prototipe aplikasi FoodStory yang diusulkan..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis Kebutuhan (*Empathize* & *Define*)

Proses perancangan ulang (*redesign*) antarmuka platform FoodStory diawali dengan mengidentifikasi permasalahan pada sistem lama yang berbasis Blogger. Berdasarkan hasil observasi langsung, ditemukan bahwa antarmuka Blogger konvensional memiliki keterbatasan dalam fleksibilitas tata letak visual (*layout*) serta navigasi menu yang kurang intuitif ketika diakses melalui perangkat mobile. Elemen penyampaian cerita kuliner (*digital storytelling*) dan estetika visual pada sistem lama dinilai belum optimal untuk menarik keterikatan (*engagement*) pembaca kontemporer. Oleh karena itu, diperlukan transformasi antarmuka ke dalam bentuk aplikasi mobile berbasis Android/iOS guna meningkatkan nilai *usability* dan kenyamanan visual pengguna secara signifikan.

Tahap Perancangan Arsitektur Informasi (*Ideate*)

Pada tahap ini, dilakukan pemetaan struktur informasi dan alur pengguna (*user flow*) untuk menentukan bagaimana konten kuliner Nusantara akan didistribusikan di dalam aplikasi. Arsitektur informasi aplikasi FoodStory dirancang secara minimalis dan dikelompokkan ke dalam tiga menu navigasi utama pada bagian atas layar, yaitu *Home* (Beranda), *Recipes* (Resep), dan *About* (Tentang Kami). Penataan ini bertujuan agar pengguna dapat beralih halaman dengan cepat tanpa kehilangan konteks, sehingga menciptakan pengalaman interaksi yang efisien dan responsif.

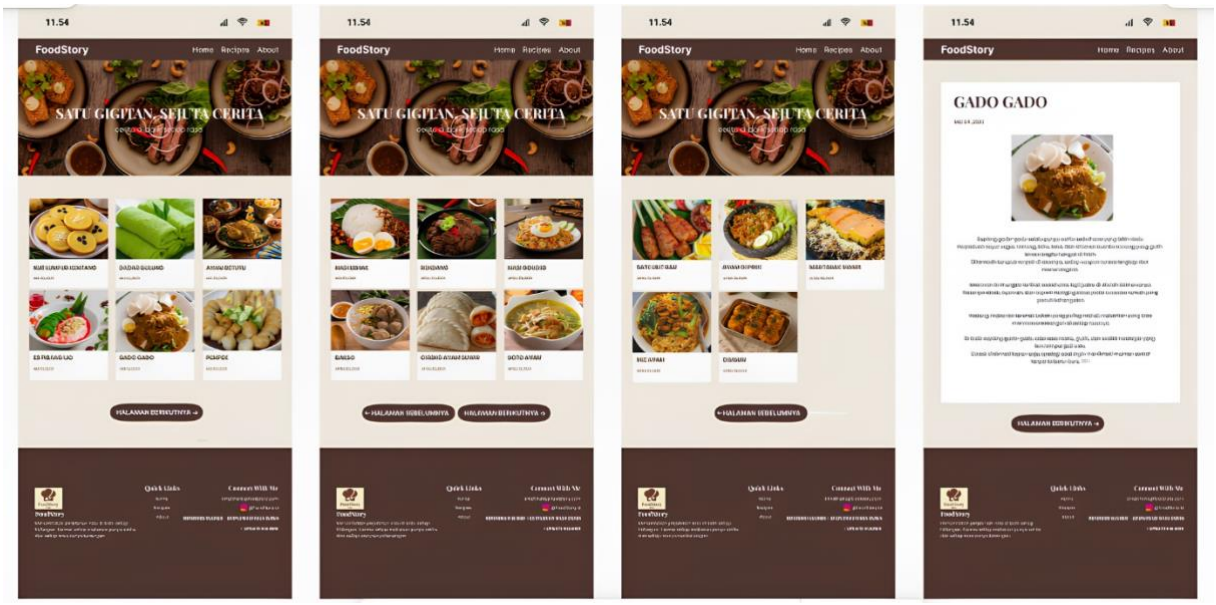
Implementasi Antarmuka Prototipe (*Prototype*)

Tahap ini merealisasikan ide arsitektur informasi ke dalam bentuk desain prototipe tingkat keakuratan tinggi (*high-fidelity prototype*) menggunakan perangkat lunak Figma. Desain ini menggunakan kombinasi warna bumi (*earth tone*) seperti cokelat

tua dan krem untuk memperkuat kesan estetis, hangat, serta relevan dengan tema kuliner tradisional Nusantara. Berikut adalah rincian implementasi antarmuka dari prototipe aplikasi FoodStory:

A. Halaman Utama / Beranda (*Home Page*)

Halaman utama dirancang untuk memberikan impresi visual yang kuat kepada pengguna saat pertama kali membuka aplikasi. Implementasi antarmuka halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Antarmuka Beranda Berbasis Pagination dan Tampilan Detail Konten Gado-Gado

Berdasarkan Gambar 4, tiga layar pertama dari kiri menerapkan sistem navigasi halaman (*pagination*) pada beranda untuk menjaga kerapian tata letak kontemporer. Bagian atas secara konsisten memuat logo **FoodStory**, menu navigasi (*Home, Recipes, About*), serta *banner* utama dengan slogan *"Satu Gigitan, Sejuta Cerita"* guna membangun kedekatan emosional.

Daftar kuliner Nusantara disajikan dalam bentuk kartu visual (*grid menu*) yang interaktif dan dibagi menggunakan tombol navigasi di bagian bawah:

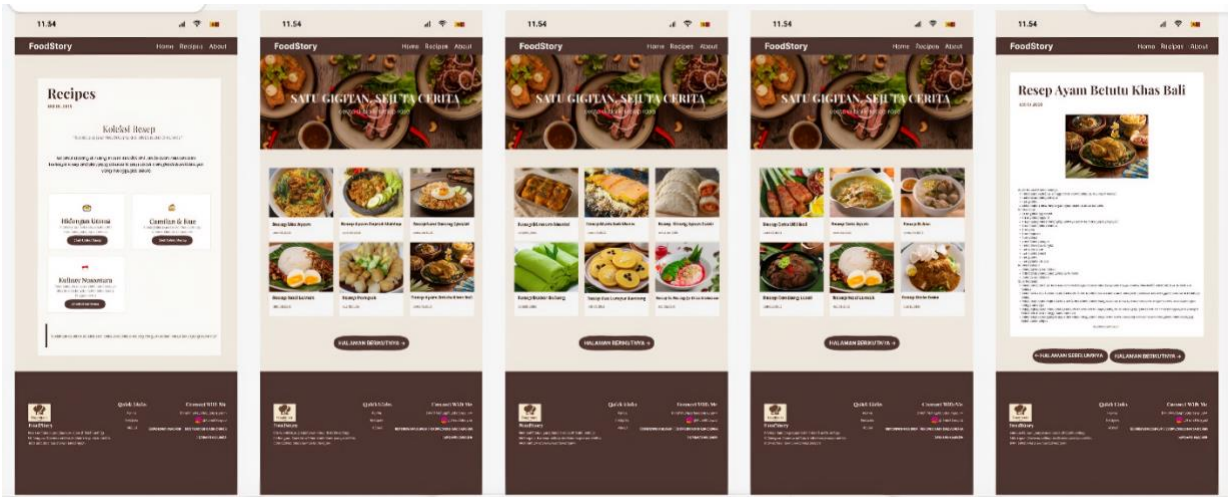
- Layar 1: Menampilkan menu awal seperti Kue Lumpur Kentang, Dadar Gulung, Ayam Betutu, Es Pisang Ijo, Gado-Gado, dan Pempek, dilengkapi tombol "Halaman Berikutnya".
- Layar 2 & 3: Menampilkan kelanjutan konten (Nasi Lemak, Rendang, Bakso, Soto Ayam, Mie Ayam, Dimsum) dengan tombol dinamis "Halaman Sebelumnya" dan "Halaman Berikutnya".

Sementara itu, layar keempat (paling kanan) menampilkan antarmuka *high-fidelity* ketika pengguna memilih salah satu konten makanan (contoh: Gado-Gado). Halaman ini mengimplementasikan pendekatan *digital storytelling* melalui penyajian foto hidangan

yang estetis diikuti narasi filosofis serta nilai sejarah kuliner dengan tipografi yang bersih. Akhir halaman dilengkapi komponen *footer* presisi yang memuat informasi kontak dan media sosial platform.

B. Halaman Kategori dan Detail Resep (*Recipes Page*)

Halaman resep dirancang secara sistematis untuk mempermudah pencarian jenis hidangan tradisional serta penyajian panduan memasak. Implementasi antarmuka fitur resep terintegrasi ini dapat dilihat pada Gambar 5.



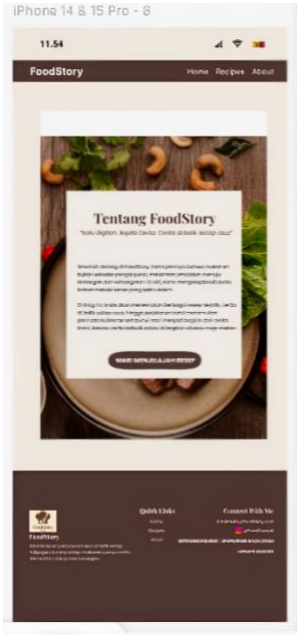
Gambar 5. Alur Navigasi Kategori Resep dan Tampilan Detail Panduan Memasak

Berdasarkan Gambar 5, alur pencarian resep dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu dasbor kategori dan halaman daftar resep dinamis:

- Layar 1 (Kiri): Menampilkan dasbor utama *Recipes* yang membagi menu ke dalam tiga rumpun kategori interaktif, yaitu *Hidangan Utama*, *Camilan & Kue*, dan *Kuliner Nusantara*.
- Layar 2, 3, & 4: Menampilkan halaman sub-kategori resep setelah tombol ditekan. Layar ini memuat deretan kartu visual resep (seperti Resep Mie Ayam, Martabak Manis, hingga Rendang) dengan sistem navigasi halaman menggunakan tombol "Halaman Berikutnya".
- Layar 5 (Paling Kanan): Menampilkan antarmuka *high-fidelity* detail panduan resep ketika salah satu hidangan dipilih (contoh: Resep Ayam Betutu Khas Bali). Halaman detail ini menyajikan foto produk, daftar bahan, serta langkah pembuatan secara terstruktur menggunakan tipografi yang bersih. Pada bagian bawah tersedia tombol navigasi "Halaman Sebelumnya" dan "Halaman Berikutnya".

C. Halaman Tentang Kami (*About Page*)

Halaman *About* berfungsi sebagai media penyampai visi filosofis di balik platform kepada pengguna. Implementasi antarmuka halaman ini dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Antarmuka Halaman Tentang Kami (About)

Berbeda dengan halaman sebelumnya, halaman ini mengadopsi tata letak tunggal minimalis yang berfokus pada sebuah kartu informasi (*card info*) terpusat bertajuk *"Tentang FoodStory"*. Narasi visual yang dihadirkan menjelaskan fungsi platform dalam menghidupkan kembali nilai sejarah dan filosofi kebudayaan pangan lokal Indonesia melalui pendekatan *digital storytelling*.

Analisis Evaluasi dan Pengujian (*Testing*)

Pengujian prototipe dilakukan melalui pendekatan deskriptif komparatif dengan membandingkan pengalaman interaksi pada web Blogger lama dengan prototipe aplikasi Figma yang baru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa struktur navigasi atas (*top navigation bar*) pada prototipe Figma berhasil memotong waktu pencarian informasi resep secara signifikan dibandingkan struktur arsip vertikal pada Blogger lama. Dari aspek estetika visual, penggunaan tata letak kartu berbasis *grid* memberikan kesan modern dan rapi, sehingga meningkatkan kenyamanan visual pengguna. Integrasi elemen *high-fidelity* ini secara keseluruhan berhasil meningkatkan kepuasan interaksi pengguna (*user experience*) dan memberikan nilai fungsionalitas yang lebih adaptif.

Keterbatasan Penelitian (*Research Limitations*)

Penelitian ini memiliki keterbatasan substansial di mana fokus pengerjaan baru berada pada tahap perancangan desain antarmuka (UI) dan perancangan pengalaman pengguna (UX) hingga tingkat prototipe *high-fidelity* yang interaktif di Figma. Penelitian ini belum mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam fase pengodean (*programming/coding*) menggunakan bahasa pemrograman tertentu, serta belum melakukan uji coba fungsionalitas sistem pada basis data (*backend*) yang sesungguhnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan fleksibilitas tata letak visual serta navigasi menu pada platform Blogger lama FoodStory yang kurang intuitif ketika diakses melalui perangkat *mobile*. Guna mengatasi permasalahan tersebut, perancangan ulang (*redesign*) ini bertujuan untuk mentransformasikan antarmuka FoodStory menjadi aplikasi *mobile* yang elegan, minimalis, dan fungsional sebagai platform informasi kuliner Nusantara menggunakan perangkat lunak Figma melalui metode *Design Thinking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen desain *high-fidelity* ini memiliki kelebihan substansial, di antaranya penerapan struktur navigasi atas (*top navigation bar*) dan sistem kartu berbasis *grid pagination* mampu memotong waktu pencarian informasi resep secara signifikan sekaligus meningkatkan kenyamanan visual pembaca.

Selain itu, perancangan ini berhasil memperkuat aspek *digital storytelling* untuk menyampaikan visi filosofis dan sejarah kuliner tradisional lokal kepada masyarakat luas. Meskipun demikian, kekurangan dari penelitian ini terletak pada fokus pengerjaan yang baru mencapai tahap perancangan prototipe interaktif di Figma dan belum diimplementasikan ke dalam fase pengodean (*programming*) serta pengujian basis data (*backend*) yang sesungguhnya. Berdasarkan keterbatasan tersebut, saran untuk kemungkinan penelitian selanjutnya adalah merealisasikan rancangan UI/UX ini ke dalam bentuk aplikasi Android/iOS yang utuh menggunakan bahasa pemrograman tertentu serta melakukan uji coba fungsionalitas sistem secara langsung pada pengguna skala besar.

DAFTAR PUSTAKA

Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, *2*(2), 41–52. https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19

Krisnadi, A. R. (2018). Gastronomi Makanan Betawi sebagai Salah Satu Identitas Budaya Daerah. *Journal of Creative Industry*, *2*(1), 381–390.

Kurniawati, T. (2021). *Seni Kuliner dan Kebudayaan Pangan*.

Maulana, A., & Darmanto, E. (2024). Perancangan Platform Inovatif untuk Pelestarian dan Pengembangan Kuliner Nusantara di Era Globalisasi. *Jurnal Prosisko*, *11*(2), 142–151.

Pamungkas, F. T. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma. *JPIn: Jurnal Pendidik Indonesia*, *6*(1), 165–183. https://doi.org/10.47165/jpin.v6i1.497

Putri, A. R., & Wijaya, S. (2022). Perkembangan Industri Kuliner dan Pengaruhnya terhadap Gaya Hidup Modern. *Jurnal Tata Boga Dan Gastronomi*, *4*(1), 23–35.

Qirani, A. P., Dellia, P., Laili, I. I., Cahyani, S. P., Rizqiullah, N., & Zahrial, A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA. *Jurnal Media Informatika (JUMIN)*, *5*(2), 189–195. http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Rayhaan Yusri, A., Faqihuddin Hanif, I., Daffa Al-farel, M., Zaandami, N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, *5*(2), 102–113. https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340

Syafrizal, R., Pulungan, J. A. S., & Yanti, P. (2025). Perancangan UI/UX Website Pemesanan untuk Meningkatkan User Experience dalam Studi Kasus Rice Bowl by: Burin. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(2), 125–135.

Wijaya, A. S., & Testiana, G. (2026). Perancangan UI/UX Website Menggunakan Figma di Politeknik Pariwisata Palembang. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(4), 9981–9992.