KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI BRIEFIN UNTUK EDUKASI DESIGN BRIEF BERBASIS MOBILE SMARTPHONE

Fahri Juliansah[1)*], Jhon[2)]
1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

*Coresponding Email: fahrijuliansah024@gmail.com

Ringkasan - Rumah Cetak Syariah Mufid masih menggunakan metode pemesanan desain melalui media percakapan, sehingga informasi dari pelanggan sering tidak lengkap dan memicu miskomunikasi dengan desainer. Penelitian ini merancang UI/UX aplikasi Briefin berbasis mobile smartphone sebagai media simulasi dan edukasi untuk menyusun brief desain secara terstruktur. Peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka, kemudian menyusun konsep perancangan melalui mind mapping, sketsa, dan user flow, mendigitalkan antarmuka di Figma, membangun prototype, dan mengevaluasinya lewat kuesioner. Hasil perancangan berupa prototype Briefin dengan alur penggunaan sederhana dan antarmuka yang mudah dipahami, sehingga membantu pelanggan menyampaikan kebutuhan desain lebih jelas kepada desainer. Perancangan ini juga menghasilkan media pendukung berupa landing page, motion grafis, manual book, y-banner, poster, gantungan kunci, dan stiker. Mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap tampilan antarmuka, kemudahan penggunaan, dan alur aplikasi. Briefin diharapkan menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara pelanggan dan desainer di Rumah Cetak Syariah Mufid.

Kata Kunci : UI/UX, Briefin, Mobile, Brief Desain, Prototype

Summary - Rumah Cetak Syariah Mufid still uses conversational media as its method for ordering designs, which often results in incomplete information from customers and leads to miscommunication with designers. This research designs the UI/UX of Briefin, a mobile smartphone application that serves as a simulation and educational tool for structuring design briefs. The methods used include observation, interviews, and literature study, followed by concept development through mind mapping, sketching, and user flow, interface digitization in Figma, prototype development, and evaluation through questionnaires. The design output is a Briefin prototype with a simple usage flow and an easy-to-understand interface, helping customers convey their design needs more clearly to designers. This design also produces supporting media, including a landing page, motion graphics, a manual book, a y-banner, a poster, keychains, and stickers. Most respondents gave positive feedback on the interface appearance, usability, and application flow. Briefin is expected to serve as an alternative solution for improving communication effectiveness between customers and designers at Rumah Cetak Syariah Mufid.

Keywords : UI/UX, Briefin, Mobile, Design Brief, Prototype.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar terhadap cara masyarakat berkomunikasi dan bertransaksi. Digitalisasi komunikasi mengubah cara manusia memperoleh informasi di berbagai aspek kehidupan, sehingga hampir seluruh aktivitas manusia termasuk pemesanan layanan jasa kini berlangsung secara daring melalui beragam platform digital (Rantona Safutra et al., 2024). Komunikasi yang

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

semula bersifat langsung kini beralih ke bentuk pesan daring melalui aplikasi seperti WhatsApp, Instagram, atau situs web sehingga proses pemesanan menjadi lebih cepat dan praktis, namun di sisi lain kerap menimbulkan masalah baru, terutama dalam hal kejelasan informasi dan pemahaman antara pelanggan dan penyedia jasa.

Dalam industri kreatif, khususnya bidang desain dan percetakan, komunikasi antara pelanggan dan desainer memegang peranan penting terhadap hasil akhir desain. Desain yang baik berawal dari brief yang jelas dan lengkap, karena brief adalah arahan utama bagi desainer dalam bekerja (Hendrawan Fakultas Teknologi et al., 2025). Brief menjadi panduan utama agar desainer dapat memahami kebutuhan, preferensi, dan pesan yang ingin disampaikan pelanggan. Jika brief tidak tersampaikan dengan baik, proses desain akan mengalami banyak hambatan, seperti miskomunikasi, hasil yang tidak sesuai, dan revisi berulang.

Persoalan kurangnya kejelasan brief bukan hanya dialami satu tempat usaha. Pada CV. Insert Coint, pelanggan masih menyampaikan brief lewat pesan singkat dan lisan pola inilah yang jadi penyebab utama kesalahpahaman dengan desainer (Tegar Rezakhi Saputra & Cahyo Nugroho, 2025). Kondisi ini diperparah oleh kebiasaan komunikasi informal melalui pesan singkat, ditambah sebagian pelanggan belum memahami informasi apa saja yang perlu disampaikan kepada desainer, seperti ukuran media, gaya visual, warna dominan, atau tujuan komunikasi, sehingga desainer harus mengajukan banyak pertanyaan tambahan untuk memperjelas kebutuhan. Akibatnya, proses pengerjaan desain menjadi tidak efisien dan waktu produksi semakin panjang.

Kondisi serupa juga terjadi di Rumah Cetak Syariah Mufid. Berdasarkan riset penulis terhadap siklus interaksi desainer dengan pelanggan melalui histori percakapan WhatsApp, sebagian besar pelanggan memesan dengan informasi yang minim, seperti hanya menyebutkan ukuran dan tulisan utama tanpa memberikan referensi visual atau arah gaya desain. Akibatnya, desainer harus terus bertanya dan melakukan banyak revisi yang menghabiskan waktu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Rumah Cetak Syariah Mufid membutuhkan sistem komunikasi yang lebih terorganisir dan terstruktur dalam proses pemesanan desain, yaitu sistem yang mampu memandu pelanggan memberikan brief secara lengkap tanpa mengubah kenyamanan komunikasi daring yang sudah menjadi kebiasaan mereka.

Salah satu pendekatan yang dapat menjawab kebutuhan tersebut adalah penerapan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX), yaitu tampilan dan pengalaman visual dalam bentuk digital, baik aplikasi maupun situs web, di mana UI berperan menciptakan tampilan visual yang jelas dan menarik, sedangkan UX menekankan kemudahan dan kenyamanan interaksi pengguna (Agus Muhyidin et al., 2020). Tujuan UI/UX adalah mensimulasikan pengalaman pengguna yang interaktif agar dapat mencapai tujuan tanpa hambatan berarti. Pendekatan ini dapat diterapkan

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

pada layanan desain Rumah Cetak Syariah Mufid melalui penyediaan aplikasi Briefin berbasis mobile smartphone yang membantu pelanggan menyusun brief secara terarah dan terstruktur. Sebagai bentuk awal dari antarmuka visual digital yang berfungsi sebagai bahan pengujian dan visualisasi elemen tampilan secara menyeluruh (Anugraha & Santoso, 2025), prototype dirancang untuk memandu pelanggan mengisi data pemesanan (brief) mulai dari jenis desain, ukuran, warna, hingga aspek desain lainnya, sekaligus menghasilkan detail brief berisi informasi lengkap yang dapat menjadi dokumentasi resmi antara pelanggan dan desainer.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang UI/UX Briefin berbasis mobile smartphone yang dapat mensimulasikan pembuatan brief desain lebih terstruktur sekaligus mengedukasi pelanggan pada Rumah Cetak Syariah Mufid. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX Briefin berbasis mobile smartphone sebagai media simulasi dan edukasi dalam proses pembuatan brief serta pemesanan desain, membantu pelanggan menentukan konsep dan menyusun brief desain menjadi lebih baik, dan meminimalkan terjadinya miskomunikasi antara pelanggan dan desainer melalui penyampaian brief desain yang lebih terstruktur. Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran kepada Rumah Cetak Syariah Mufid dalam memperbaiki sistem pemesanan desain, mempermudah pelanggan menyampaikan kebutuhan desain tanpa perlu bingung menjelaskannya lewat chat, serta menjadi referensi bagi mahasiswa atau desainer lain yang ingin merancang UI/UX untuk usaha kecil atau layanan berbasis digital.

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

a. Buku Interface User Experience

User interface (UI) adalah mekanisme komunikasi antara pengguna dan sistem dalam sebuah program, yang mencakup tampilan, warna, animasi, serta elemen antarmuka yang memudahkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi yang digunakan. Sementara itu, User experience (UX) berfokus pada pengalaman yang dirasakan pengguna ketika menggunakan aplikasi, yaitu bagaimana alur, kemudahan, dan kenyamanan penggunaan dapat membuat interaksi terasa menarik dan menyenangkan bagi pengguna (Himawan dan Mangaras, 2020:5-6).

b. Buku Desain Grafika

Design brief adalah panduan yang dipakai untuk mengarahkan proses pembuatan desain agar hasil akhirnya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menyusun brief dengan baik membantu mengurangi salah paham antara desainer dan klien, sehingga proses desain bisa berjalan lebih jelas dan teratur Desain yang baik

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

adalah desain yang mengikuti aturan dasar desain dan tetap memiliki nilai estetika yang tepat (Kemendikbud, 2018:6).

c. Jurnal Efektivitas Figma Sebagai Alat Prototyping Dalam Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer

Figma adalah platform desain grafis berbasis cloud yang digunakan untuk merancang user interface (UI) pada website maupun aplikasi. Dari kajian penelitian, Figma secara umum dinyatakan efektif jika digunakan sebagai alat prototyping terkhusus oleh kalangan mahasiswa (Alfina, et.al, 2024).

2. Tinjauan Karya

a. Fashvio - Sneakers Store App Design

Fashvio merupakan aplikasi e-commerce khusus sneakers yang mengusung pendekatan clean and minimalist design untuk memberikan pengalaman berbelanja yang modern dan intuitif. Secara visual, antarmuka aplikasi ini didominasi oleh penggunaan white space yang luas guna menonjolkan objek produk, serta didukung oleh tata letak berbasis kartu (card-based) dengan sudut membulat yang memberikan kesan elegan sekaligus dinamis.

b. Aplikasi Shopee

Shopee merupakan platform e-commerce yang menyediakan ekosistem belanja online dengan fitur interaktif seperti layanan obrolan langsung (live chat) dan asisten AI untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Secara visual, aplikasi ini menggunakan elemen grafis yang komunikatif, seperti ikon layanan yang terorganisir di bagian bawah kolom teks serta fitur penilaian layanan menggunakan emoji, menunjukkan pendekatan desain yang berorientasi pada kemudahan interaksi dan umpan balik pengguna secara real-time.

c. Aplikasi Justisia

Justisia merupakan skripsi dari Muhammad Fadhil Ilman Saragih, aplikasi ini berbasis mobile yang dirancang oleh sebagai media pelayanan hukum yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses layanan konsultasi dan administrasi hukum secara cepat, mudah, dan terjangkau. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur utama, seperti konsultasi hukum, sewa advokat, template dokumen, tanda tangan digital (e-sign), serta akses terhadap artikel dan buku hukum. Dari tampilan antarmukanya, Justisia mengusung desain yang modern dan sederhana dengan dominasi warna hijau yang merepresentasikan keadilan, kepercayaan, dan aksesibilitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan perancangan UI/UX untuk menghasilkan *prototype* aplikasi Briefin berbasis *mobile smartphone* pada Rumah Cetak

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

Syariah Mufid. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data, analisis kebutuhan, perumusan konsep perancangan, pembuatan antarmuka, pengembangan *prototype*, dan evaluasi terhadap rancangan yang dihasilkan.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara. Observasi dilakukan pada proses pemesanan desain di Rumah Cetak Syariah Mufid, khususnya interaksi antara pelanggan dan desainer melalui media percakapan WhatsApp. Observasi digunakan untuk mengetahui pola pelanggan dalam menyampaikan kebutuhan desain serta informasi yang umumnya diberikan pada saat pemesanan. Hasil observasi menjadi dasar dalam menentukan informasi yang perlu tersedia pada formulir *design brief* aplikasi Briefin.



Gambar 1. Observasi *Chat* WhatsApp
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

Wawancara dilakukan dengan desainer Rumah Cetak Syariah Mufid untuk memperoleh informasi mengenai alur pemesanan, karakteristik pelanggan, kebutuhan informasi desain, serta kendala komunikasi yang terjadi selama proses pemesanan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa arahan desain perlu memuat informasi dan detail proyek yang jelas agar desainer dapat menerjemahkan kebutuhan pelanggan ke dalam rancangan, serta proses desain perlu diawali dengan penggalian informasi yang lebih mendalam mengenai latar belakang permasalahan (P.B. et al., 2021). Hasil wawancara menunjukkan bahwa pelanggan sering memberikan informasi secara singkat sehingga desainer perlu meminta informasi tambahan, terutama terkait ukuran, warna, referensi desain, dan kebutuhan finishing. Informasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan fitur dan struktur pengisian *brief* pada aplikasi.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase



Gambar 2. Wawancara Dengan Narasumber
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang relevan dengan permasalahan komunikasi dalam proses briefing desain. Salah satu sumber yang digunakan adalah penelitian mengenai penggunaan Google *Form* sebagai *media briefing customer* pada lingkungan percetakan. Literatur tersebut digunakan untuk memperkuat identifikasi permasalahan berupa miskomunikasi, keterlambatan, dan revisi berulang akibat penyampaian kebutuhan melalui komunikasi lisan maupun pesan singkat.

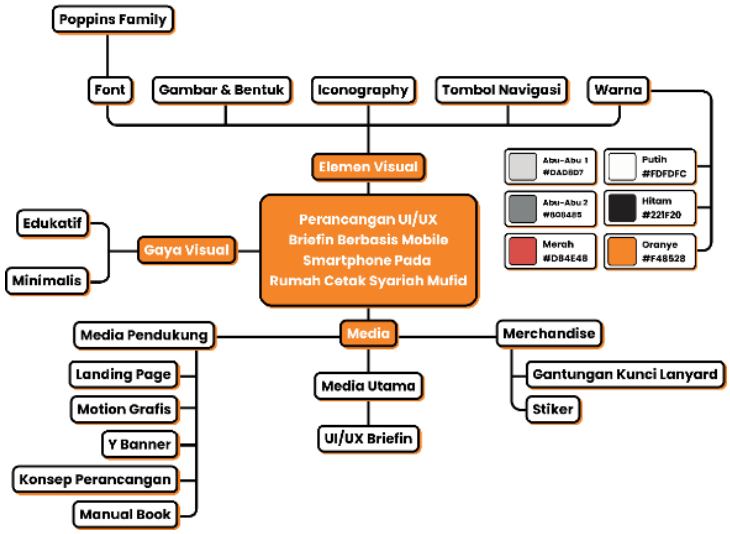
2. Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan studi literatur dianalisis menggunakan metode 5W+1H yang mencakup *What*, *Who*, *When*, *Where*, *Why*, dan *How*. Metode 5W+1H mengidentifikasi masalah lewat enam pertanyaan apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, bagaimana untuk menentukan solusinya (Oktasari et al., 2019). Analisis ini digunakan untuk merumuskan kebutuhan perancangan, target pengguna, konteks penerapan, serta bentuk solusi yang akan dikembangkan.

Hasil analisis menetapkan bahwa objek perancangan adalah UI/UX aplikasi Briefin berbasis *mobile smartphone* yang berfungsi sebagai media panduan bagi pelanggan dalam menyampaikan informasi pemesanan desain secara terstruktur. Target pengguna adalah pelanggan Rumah Cetak Syariah Mufid, khususnya pelanggan berusia 17- 40 tahun di wilayah Kota Medan yang melakukan pemesanan secara daring dan masih memiliki keterbatasan dalam menyusun konsep atau *design brief*.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase



Gambar 3. Mind Mapping
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

3. Perancangan UI/UX

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan kebutuhan yang telah diperoleh dari hasil analisis. Konsep kreatif Briefin diarahkan pada penyampaian informasi mengenai pentingnya *design brief* yang jelas untuk membantu mengurangi miskomunikasi antara pelanggan dan desainer. Pesan tersebut diwujudkan melalui penyediaan *template brief* dan panduan pada setiap bagian formulir agar pengguna memahami informasi yang perlu disampaikan. Pendekatan visual yang digunakan adalah minimalis dan edukatif sehingga alur pengisian dapat diikuti secara bertahap.

Perancangan UI/UX dilakukan menggunakan Figma dengan ukuran *frame* Android Compact 412 × 917 piksel. Figma memvisualisasikan antarmuka dan membangun *prototype* interaktif sesuai alur penggunaan yang sudah dirancang (Okty Dea Pratama, 2022). Rancangan utama terdiri atas alur daftar dan masuk akun, beranda, pemilihan produk desain, formulir *brief*, detail *brief*, dan percakapan. Selain halaman utama tersebut, dirancang pula elemen *pop-up* yang berfungsi sebagai panduan dan notifikasi bagi pengguna.

Proses perancangan dilanjutkan dengan pembuatan *prototype* interaktif. Setiap frame dihubungkan menggunakan fitur *prototyping* pada Figma dengan konfigurasi *trigger on click*, *action navigate to*, animasi *dissolve*, easing *ease in*, dan durasi 100 ms. *Prototype* mencakup proses pendaftaran akun, pemesanan desain, pengisian formulir *brief*, hingga penyajian detail *brief* akhir.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

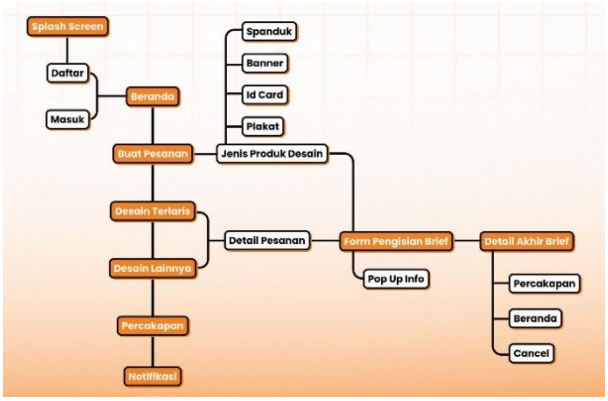
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Design System*

Design system adalah kumpulan elemen UI yang bisa dipakai ulang oleh tim produk, agar pengalaman pengguna tetap konsisten di seluruh produk digital (Fadhil et al., 2024) Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dalam mengikuti alur aplikasi dan menyampaikan informasi *design brief* secara terstruktur. Penerapan *design system* menjaga konsistensi elemen visual di antarmuka (warna, ikon, tipografi, dan button) (Setiawan & Mountaines, 2022) Elemen yang digunakan dalam perancangan Briefin meliputi *user flow*, tipografi, *icon*, *color palette*, *layout*, serta *UI kit* yang terdiri atas tombol dan *pop-up*.

a. User Flow

User flow digunakan sebagai acuan dalam menentukan alur penggunaan aplikasi Briefin. Alur dirancang untuk menggambarkan urutan proses yang dilalui pengguna pada setiap halaman yang saling terhubung, sehingga proses penggunaan aplikasi dapat berlangsung secara lebih terorganisir. *User flow* memetakan setiap langkah pengguna, dari titik masuk sampai interaksi akhir pada produk digital (Sutanto, 2022). Pada perancangan Briefin, *user flow* mencakup proses pendaftaran akun, pemilihan dan pemesanan desain, pengisian *brief*, hingga penyampaian detail *brief* kepada desainer.



Gambar 4. *User Flow*
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

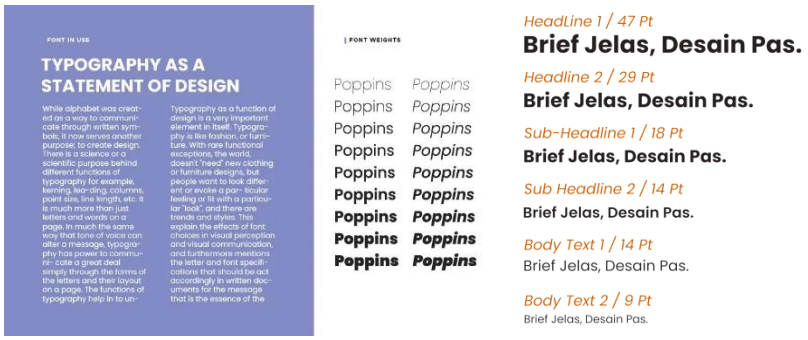
b. Typography

Perancangan tipografi menggunakan jenis huruf Poppins Family dengan pendekatan *Sans-Serif*. Jenis huruf pada antarmuka digital harus dipilih yang mudah dibaca, agar pengguna cepat memahami informasinya (Sawyer et al., 2020). Pemilihan tipografi tersebut digunakan untuk memperoleh tingkat keterbacaan yang baik serta memudahkan pengguna dalam memahami informasi pada antarmuka. Ukuran tipografi disusun berdasarkan hierarki informasi agar pengguna dapat membedakan informasi utama dan informasi pendukung.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

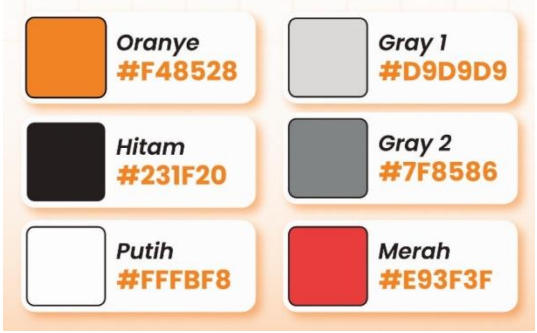
Penggunaan tipografi dibagi berdasarkan kebutuhan informasi, yaitu *Headline* 1 menggunakan Poppins Bold 47 pt, *Headline* 2 Poppins Bold 29 pt, *Sub-Headline* 1 Poppins Bold 18 pt, *Sub-Headline* 2 Poppins Semibold 14 pt, *Body Text* 1 Poppins Regular 14 pt, dan *Body Text* 2 Poppins Regular 9 pt. Hierarki tersebut diterapkan untuk membedakan judul, subjudul, isi informasi, label, *helper text*, dan informasi sekunder pada antarmuka.



Gambar 5. Font Poppins Family
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

c. Color Palette

Warna antarmuka Briefin mengadaptasi identitas visual Rumah Cetak Syariah Mufid dengan menggunakan warna oranye dan hitam sebagai warna utama. Pemilihan tersebut bertujuan menjaga keselarasan antara rancangan aplikasi dengan karakter visual yang telah dimiliki Rumah Cetak Syariah Mufid. Selain warna utama tersebut, digunakan pula warna putih, abu-abu, dan merah untuk menyesuaikan kebutuhan tampilan antarmuka. Kombinasi warna tersebut diterapkan secara konsisten pada berbagai komponen antarmuka untuk membangun identitas visual sekaligus membedakan fungsi informasi. Warna yang tepat membangun konsistensi visual, memperkuat identitas aplikasi, dan membuat pengguna nyaman berinteraksi dengan sistem (Agita Nurfadillah et al., 2025). Warna tambahan digunakan sebagai pendukung dalam penyajian elemen antarmuka agar informasi tetap dapat dibaca dan dibedakan berdasarkan konteks penggunaannya.



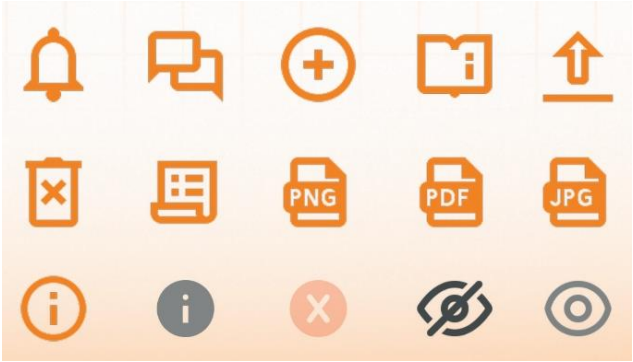
Gambar 6. Color Palette
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

d. Iconography

Icon digunakan sebagai salah satu elemen visual pendukung dalam antarmuka Briefin untuk membantu pengguna mengenali fungsi dan navigasi pada aplikasi. Penggunaan *icon* ditempatkan bersama elemen antarmuka yang berkaitan sehingga informasi visual dapat mendukung pemahaman pengguna terhadap fungsi yang tersedia pada setiap halaman.



Gambar 7. Iconography
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

e. Layout

Layout digunakan untuk mengatur posisi dan hubungan antar-elemen visual pada setiap halaman Briefin. Jenis *layout* dipilih sesuai karakteristik informasi dan kebutuhan visual halaman misalnya *axial layout*, *picture window layout*, *multi panel layout*, atau *frame layout* (Nurrahman & Rochmawati, 2023). Pemilihan *layout* disesuaikan dengan jenis informasi dan fungsi masing-masing halaman. *Axial Layout* digunakan untuk menyusun elemen secara vertikal berdasarkan urutan informasi, sedangkan *Picture Window Layout* digunakan ketika ilustrasi atau gambar produk menjadi fokus utama. *Multi Panel Layout* digunakan untuk membagi informasi ke dalam beberapa bagian, sementara *Frame Layout* digunakan untuk mengelompokkan informasi atau elemen tertentu ke dalam sebuah bidang sehingga lebih mudah dibedakan. Pada halaman daftar dan masuk akun, misalnya, *Picture Window Layout* digunakan pada halaman pembuka untuk menonjolkan ilustrasi, *Axial Layout* digunakan pada halaman login dan pendaftaran, sedangkan *Frame Layout* digunakan sebagai wadah informasi pada kolom isian. Pada halaman beranda, *Multi Panel Layout* digunakan untuk membagi informasi menjadi beberapa bagian seperti header, menu utama, desain terlaris, dan desain lainnya.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

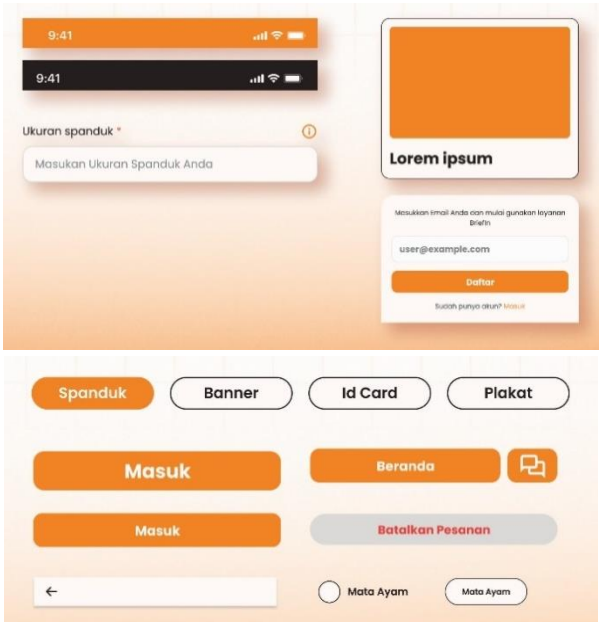
KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase



Gambar 8. Layout
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

f. UI Kit – Tombol

UI Kit tombol digunakan untuk menjaga konsistensi komponen interaksi pada seluruh halaman aplikasi. Tombol dirancang sebagai elemen yang mengarahkan pengguna untuk menjalankan tindakan tertentu dalam alur aplikasi, seperti melanjutkan proses, melakukan pemesanan, atau kembali ke halaman tertentu. Penggunaan komponen tombol secara konsisten membantu mempertahankan keseragaman visual dan mempermudah pengguna mengenali elemen yang dapat digunakan untuk melakukan interaksi.



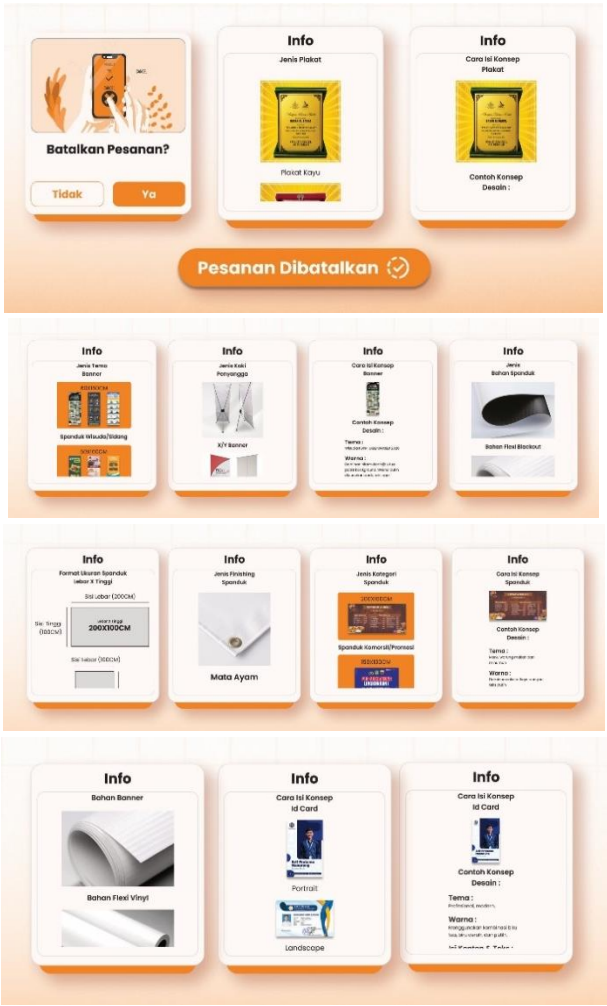
Gambar 9. UI Kit Tombol
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

g. UI Kit – Pop Up

Pop-up digunakan sebagai komponen pendukung untuk memberikan informasi, panduan, dan notifikasi kepada pengguna. Pada proses pengisian *form brief*, *pop-up* memberikan informasi, contoh, serta penjelasan singkat mengenai setiap *text field*. Penggunaan *pop-up* bertujuan membantu pengguna memahami informasi yang perlu diberikan serta meminimalkan kesalahan dalam pengisian *brief*. Selain sebagai panduan, *pop-up* juga digunakan pada proses pembatalan pesanan untuk memastikan kembali keputusan pengguna sebelum pesanan dibatalkan. Komponen tersebut menggunakan *Frame Layout* yang mengelompokkan ilustrasi, pesan konfirmasi, serta tombol pilihan dalam satu bidang.



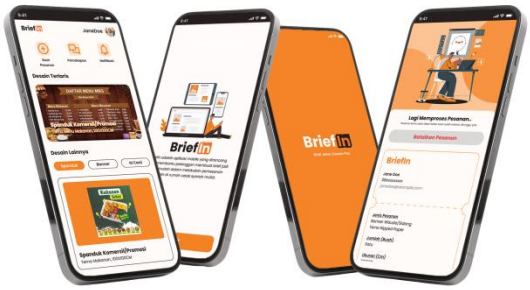
Gambar 10. UI Kit Pop Up
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

2. Visualisasi

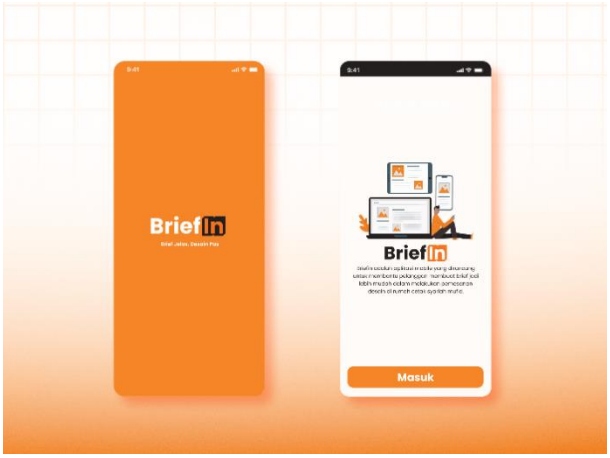
Hasil visualisasi merupakan implementasi dari desain sistem yang telah dirancang ke dalam antarmuka aplikasi Briefin. *Prototype* dibuat menggunakan Figma dengan bidang kerja *Android Compact* berukuran 412 × 917 *pixel*. Secara keseluruhan, UI/UX Briefin terdiri dari 44 *frame* yang mencakup beberapa menu utama serta *pop-up* sebagai media panduan dan notifikasi.



Gambar 11. Tampilan Briefin
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

a. Splash screen

Splash screen merupakan tampilan awal aplikasi Briefin yang berfungsi menampilkan identitas aplikasi sekaligus mengarahkan pengguna menuju proses masuk atau pendaftaran. Tampilan awal memuat identitas aplikasi berupa logo, slogan, definisi, dan ilustrasi.



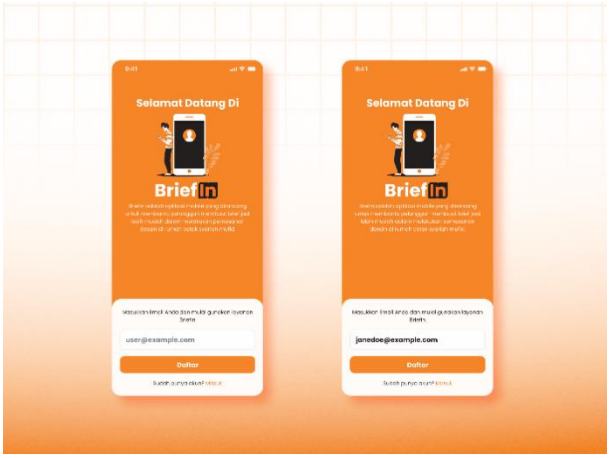
Gambar 12. *Splash Screen*
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

b. *Input email*

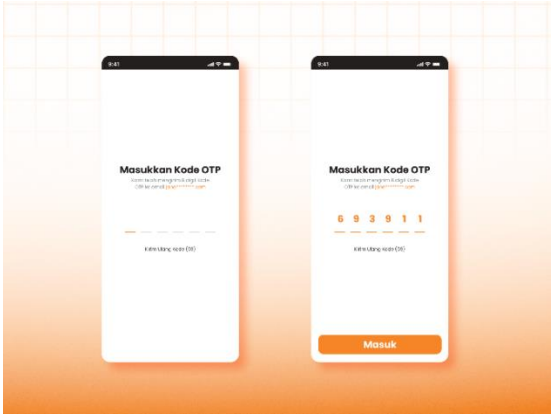
Halaman input *email* merupakan tahap awal dalam proses pendaftaran akun. Pengguna diminta memasukkan alamat *email* sebelum melanjutkan ke tahap verifikasi menggunakan kode OTP.



Gambar 13. *Input Email*
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

c. Verifikasi Kode OTP

Halaman verifikasi kode OTP digunakan untuk memastikan alamat *email* yang didaftarkan valid sebelum proses registrasi dilanjutkan. Setelah proses verifikasi berhasil, pengguna diarahkan ke tahap pengisian data diri.



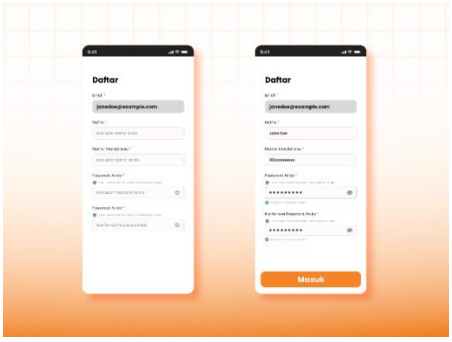
Gambar 14. Verifikasi Kode OTP
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

d. Input data diri

Halaman input data diri digunakan setelah proses verifikasi *email* berhasil. Pada tahap ini pengguna melengkapi informasi dasar sebagai bagian dari proses pendaftaran akun Briefin. Setelah seluruh data berhasil diisi, pengguna diarahkan menuju halaman beranda.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

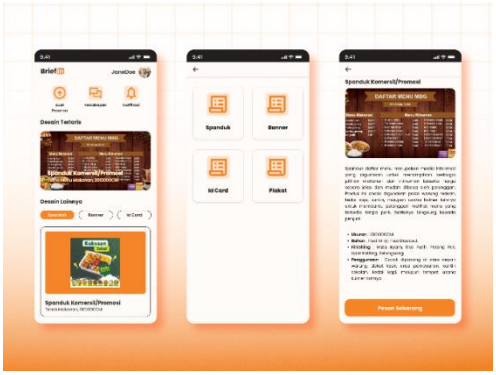
KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase



Gambar 15. Input Data Diri
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

e. Halaman beranda

Halaman beranda berfungsi sebagai pusat navigasi utama aplikasi. Pengguna diberikan dua pilihan untuk memulai proses pemesanan desain, yaitu membuat *brief* melalui menu "Buat Pesanan" atau memilih *template* desain yang tersedia pada bagian "Desain Terlaris" dan "Desain Lainnya". Pilihan tersebut memberikan dua pendekatan dalam memulai pemesanan. Pengguna dapat menentukan konsep desain secara mandiri melalui "Buat Pesanan" atau menggunakan referensi dan konsep yang telah tersedia pada *card* produk.



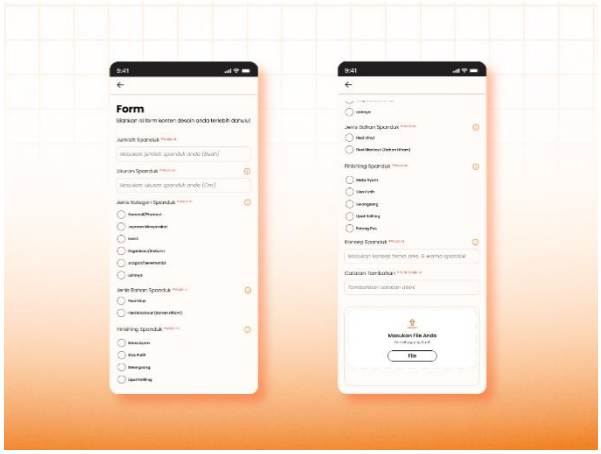
Gambar 16. Halaman Beranda
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

f. Form Brief

Form brief merupakan bagian utama dalam proses penyusunan kebutuhan desain. Pengguna diarahkan untuk mengisi informasi secara bertahap, meliputi jumlah pesanan, ukuran produk, kategori, bahan, dan finishing. Informasi tersebut dikumpulkan melalui *field* yang telah disediakan sehingga kebutuhan pengguna dapat disampaikan secara lebih jelas kepada desainer. *Form brief* juga dilengkapi dengan *pop-up* panduan yang memberikan informasi, contoh, dan penjelasan singkat pada setiap bagian *text field*. Dengan adanya panduan tersebut, pengguna memperoleh bantuan dalam menentukan informasi yang perlu diberikan ketika menyusun konsep desain.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

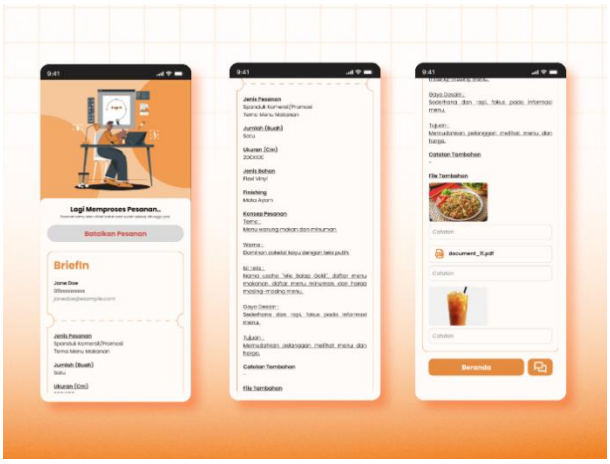
KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase



Gambar 17. Form Brief
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

g. Detail brief

Setelah seluruh informasi pada *form brief* selesai diisi, aplikasi menampilkan halaman detail *brief*. Halaman tersebut berisi rangkuman seluruh informasi yang telah dimasukkan pengguna sebagai bentuk konfirmasi sebelum pesanan diproses lebih lanjut. Detail *brief* kemudian dapat diteruskan ke menu percakapan untuk diproses oleh desainer.



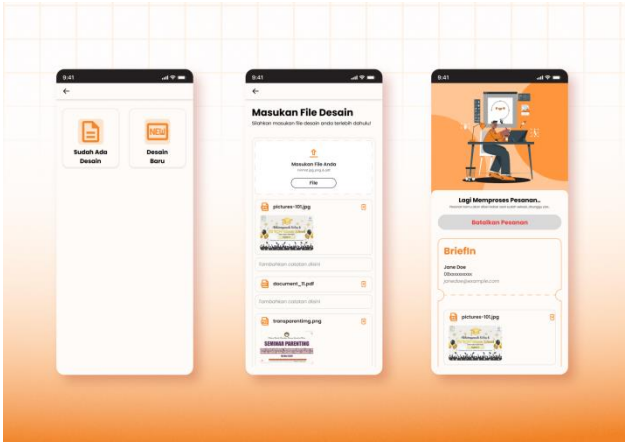
Gambar 18. Detail Brief
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

h. Menu pemesanan

Menu pemesanan disediakan bagi pelanggan yang telah memiliki desain sendiri tetapi ingin melakukan pemesanan melalui Rumah Cetak Syariah Mufid. Pada bagian ini, *Frame Layout* digunakan untuk mengelompokkan opsi tombol pada *window* dan *card*, sedangkan *Axial Layout* digunakan pada penyusunan hasil akhir pemesanan atau *invoice*.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase



Gambar 19. Menu Pemesanan
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

3. *Usability Testing*

Evaluasi *prototype* dilakukan menggunakan *usability testing* melalui platform Maze untuk mengetahui kemampuan pengguna dalam menyelesaikan alur penggunaan Briefin. Pengujian melibatkan 60 responden, dengan 53 responden berhasil menyelesaikan seluruh rangkaian pengujian dan 7 responden tidak menyelesaikan pengujian hingga tahap akhir. Skenario pengujian meliputi proses *onboarding*, memilih dan melakukan pemesanan desain, mengisi *brief*, hingga menampilkan halaman detail *brief* akhir.

Parameter pengujian terdiri atas *success rate*, *drop-off*, *misclick rate*, *average duration*, dan *opinion scale*. Parameter tersebut digunakan untuk melihat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan misi, tingkat pengguna yang tidak menyelesaikan misi, kesalahan klik, waktu penyelesaian, serta persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan *prototype*.

Parameter pengujian terdiri atas *success rate*, *drop-off*, *misclick rate*, *average duration*, dan *opinion scale*. Pengujian *prototype* di Maze menghasilkan empat metrik *usability success rate*, *drop-off*, *misclick rate*, dan durasi penyelesaian tugas (Fadhilah Andriana Chariria, 2025). Parameter tersebut digunakan untuk melihat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan misi, tingkat pengguna yang tidak menyelesaikan misi, kesalahan klik, waktu penyelesaian, serta persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan *prototype*.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype* Briefin secara umum dapat dipahami oleh sebagian besar responden dalam mengikuti alur yang telah dirancang. Temuan ini mendukung rancangan *user flow* dan visualisasi antarmuka yang mengarahkan pengguna dari proses pendaftaran, pemesanan, pengisian *brief*, hingga penyajian detail *brief*. Namun, hasil *usability testing* juga menjadi dasar untuk melihat bagian-bagian interaksi yang masih dapat dikembangkan pada tahap berikutnya.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

Tabel 1. Parameter *Usability Testing*

Parameter	Keterangan
Success Rate	Persentase responden yang berhasil menyelesaikan misi.
Drop-off	Persentase responden yang tidak berhasil menyelesaikan misi.
Misclick Rate	Persentase klik yang tidak sesuai dengan tombol navigasi pengujian.
Average Duration	Rata-rata waktu yang dibutuhkan responden menyelesaikan misi.
Opinion Scale	Penilaian responden terhadap tingkat kemudahan penggunaan aplikasi.



Gambar 20. Hasil *Usability Testing*
(Sumber : Fahri Juliansah, 2026)

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi Briefin berbasis *mobile smartphone* sebagai media simulasi dan edukasi dalam penyusunan *design brief* pada Rumah Cetak Syariah Mufid. Perancangan dilakukan dengan menyusun *user flow* serta elemen visual yang meliputi tipografi, *icon*, *color palette*, *layout*, dan *UI kit*, kemudian divisualisasikan ke dalam *prototype* interaktif menggunakan Figma. *Prototype* yang dihasilkan mencakup proses pendaftaran pengguna, halaman beranda, pemesanan desain, pengisian *form brief*, *pop-up* panduan, detail *brief*, hingga menu percakapan sebagai media komunikasi dengan desainer. Perancangan tersebut ditujukan untuk membantu pelanggan menyampaikan kebutuhan desain secara lebih terstruktur dan memberikan informasi yang lebih jelas kepada desainer.

Hasil evaluasi melalui *usability testing* menunjukkan bahwa *prototype* dapat digunakan oleh sebagian besar responden untuk mengikuti alur yang telah dirancang. Pengujian terhadap 60 responden menghasilkan 53 responden yang berhasil menyelesaikan seluruh rangkaian pengujian, dengan hasil *success rate* sebesar 86,8%. Sementara itu, hasil kuesioner terhadap rancangan memperoleh persentase sebesar 76,92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan adanya tanggapan positif terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, serta alur aplikasi Briefin. Meskipun demikian, hasil *misclick rate* sebesar 39,9% menunjukkan bahwa masih terdapat interaksi yang perlu disempurnakan, khususnya pada beberapa elemen navigasi dan interaksi antarmuka.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 18-37
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

Pengembangan selanjutnya disarankan dilakukan dengan menyempurnakan elemen interaksi yang masih menimbulkan kesalahan klik serta melakukan pengujian pada kondisi penggunaan yang lebih nyata. *Prototype* Briefin juga dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang dapat diimplementasikan secara langsung pada proses pemesanan di Rumah Cetak Syariah Mufid. Pengujian lebih lanjut dengan membandingkan proses pemesanan sebelum dan sesudah penerapan Briefin dapat dilakukan untuk mengetahui dampaknya terhadap kelengkapan informasi *brief*, komunikasi antara pelanggan dan desainer, waktu proses pemesanan, serta jumlah revisi desain. Dengan pengembangan dan pengujian tersebut, Briefin diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih terukur dalam mendukung proses komunikasi dan pemesanan desain.

DAFTAR PUSTAKA

Rantona Safutra, Solihin Olih, and Abdullah Ahmad Zakki, "Editorial Team Ketua Penyunting (Editor in Chief) Penyunting Pelaksana (Assistant Editor) Information Technologi (Tim IT)," Apr. 2024.

A. Hendrawan Fakultas Teknologi, I. dan Komunikasi, and I. Teknologi dan Bisnis Kristen Bukit Pengharapan Tawangmangu, "Efektivitas Design Brief Sebagai Prompt Berbasis Teks Dalam Proses Desain Logo Artificial Intelligence," Mei, 2025.

M. Tegar Rezakhi Saputra and D. Cahyo Nugroho, "Efektivitas Google Form Sebagai Media Briefing Customer Dalam Meningkatkan Komunikasi Tim Desain Dan Produksi," *Neraca Akuntansi Manajemen, Ekonomi*, vol. 21, 2025, doi: 10.8734/mnmae.v1i2.359.

M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," 2020. [Online]. Available: https://my.cic.ac.id/.

D. Anugraha and H. Santoso, "Perancangan Antarmuka Web Visualisasi Grafik Susut Listrik PT PLN UP3 Lubuk Pakam dengan Design Thinking Web Interface Design for Electricity Loss Visualization at PT PLN UP3 Lubuk Pakam Using Design Thinking," 2025, [Online]. Available: https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/jirsi/index276

S. N. P.B., A. Andeas, and J. A. Nugroho, "Pengembangan 'Jurnal Proses Desain' sebagai Media Pembelajaran Perancangan Desain," *Jurnal Desain*, vol. 9, no. 1, p. 131, Dec. 2021, doi: 10.30998/jd.v9i1.10690.

I. N. Oktasari, A. F. Yogananti, and K. Kunci, "Perancangan Ulang UX/UI Pada Website Mtarget Untuk Menambah Pengalaman Pengguna," 2019.

M. Okty Dea Pratama, "Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA," *Jurnal*

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Teknologi Informasi, vol. 8, 2022, [Online]. Available: http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI

M. Fadhil, I. Saragih, and R. Purba, "Pengembangan Desain UI/UX Untuk Aplikasi Legaltech Mobile Pada Layanan Konsultasi Dan Administrasi Hukum Development of UI/UX Design for Mobile Legaltech Application in Legal Consultation and Administration Services," JL. William Iskandar Ps, 2024. [Online]. Available: https://www.doi.org/10.22303

R. Setiawan and P. E. Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka Website Program UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma," *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 3, pp. 132–140, 2022, doi: 10.14710/jtk.v1i3.37608.

R. P. Sutanto, "Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra," *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, Jun. 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.

B. D. Sawyer, J. Dobres, N. Chahine, and B. Reimer, "The great typography bake-off: comparing legibility at-a-glance," *Ergonomics*, vol. 63, no. 4, pp. 391–398, Apr. 2020, doi: 10.1080/00140139.2020.1714748.

Agita Nurfadillah, R. Andarsyah, and R. M. Awangga, "Sistem Rekomendasi Warna Kontekstual untuk Desain UI/UX Menggunakan Random Forest," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan*, vol. 4, no. 3, pp. 777–783, Jul. 2025, doi: 10.55826/jtmit.v4i3.1023.

R. P. Nurrahman and I. Rochmawati, "Desain Buku Ilustrasi Informasi Astrologi Sebagai Pseudosains," 2023. [Online]. Available: https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra

Fadhilah Andriana Chariria, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Peta Aksesibilitas Difabel Dan Edukasi Masyarakat Di Kabupaten Sleman Dengan Metode Design Thinking," 2025.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.