

UI/UX Design of Mobile Application Based on Deaf Culture Illustrations at Difabis Coffee & Tea

Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea

Wanda Ayu Azzahra¹, Muhammad Fauzi²

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

1ayuwanda981@student.esaunggul.ac.id, 2azie.f@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

Difabis Coffee & Tea is a cafe that employs Deaf Baristas and hearing volunteers and sells food and drinks. This study aims to create a mobile application based on Deaf Cultural Illustrations at Difabis Coffee & Tea, which supports communication through Deaf Cultural Illustrations using BISINDO Sign Language. Deaf Cultural Illustrations are facial images that show the values and character traits of Deaf Baristas. Deaf Cultural Illustrations function as important visual elements in mobile application design to clearly display the character of Deaf Baristas. The main focus in the UI/UX Design of Mobile Applications Based on Deaf Cultural Illustrations at Difabis Coffee & Tea using BISINDO Sign Language is applied on the Onboarding, Select Language, Login, Forgot Password, OTP Verification, until Success pages, to provide BISINDO Sign Language vocabulary for deaf users and hearing customers. The method used in this study is Design Thinking, which has four main steps: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The UI/UX Design Process for Mobile Applications Based on Deaf Culture Illustrations at Difabis Coffee & Tea was carried out through the Empathize Stage (User Understanding), Define Stage (Problem Formulation), and Prototype Creation.

Keywords: *UI/UX, Difabis Coffee & Tea, BISINDO Sign Language, Deaf Culture Illustration*

ABSTRAK

Difabis Coffee & Tea merupakan sebuah kedai kafe yang mempekerjakan Barista Tuli serta relawan dengar dan menjual makanan serta minuman. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi mobile yang didasarkan pada ilustrasi budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea, yang mendukung komunikasi melalui ilustrasi budaya Tuli menggunakan bahasa isyarat BISINDO. Ilustrasi Budaya Tuli merupakan gambaran wajah yang menunjukkan nilai-nilai serta ciri-ciri karakter dari Barista Tuli. Ilustrasi Budaya Tuli berfungsi sebagai elemen visual yang penting dalam desain aplikasi mobile untuk menampilkan karakter Barista Tuli secara jelas. Fokus utama dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea dengan menggunakan Bahasa Isyarat BISINDO yang diterapkan pada halaman Onboarding, Pilih Bahasa, Login, Lupa Kata Sandi, Verifikasi OTP, hingga Berhasil, untuk memberikan kosakata Bahasa Isyarat BISINDO bagi pengguna tuli dan pelanggan dengar. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah Design Thinking, yang memiliki empat langkah utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing. Proses Perancangan UI/UX

Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea dilakukan melalui Tahap Empathize (Pemahaman Pengguna), Tahap Define (Perumusan Masalah), hingga Pembuatan Prototipe.

Kata Kunci: UI/UX, Difabis Coffee & Tea, Bahasa Isyarat BISINDO, Ilustrasi Budaya Tuli

PENDAHULUAN

Difabis Coffee & Tea merupakan salah satu kedai kafe makanan dan minuman yang berfokus pada pemberdayaan penyandang disabilitas, khususnya mereka yang tuli dan dengar, dengan mempekerjakan mereka sebagai Barista Tuli dan relawan dengar. Keberadaan Difabis Coffee & Tea tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menikmati makanan dan minuman, tetapi juga sebagai ruang inklusif yang mendorong interaksi sosial antara penyandang disabilitas dan masyarakat umum. Difabis Coffee & Tea berlokasi di beberapa titik strategis di DKI Jakarta dan sekitarnya, antara lain Balai Kota Jakarta Barat, Balai Kota Administrasi Jakarta Selatan, Balai Kota Jakarta Pusat (Gambir), Balai Kota Jakarta Utara, Terowongan Kendal, dan satu cabang di Kendal. Selain itu, ada juga konsep Difabis Coffee and Book, yang menggabungkan kegiatan literasi dengan inklusi sosial.

Difabis Coffee & Tea dikelola melalui kerja sama dengan berbagai pihak, termasuk Badan Amil Zakat (BAZNAS/BAZIS) Provinsi DKI Jakarta, dan beroperasi di bawah pengawasan Dinas Pariwisata Jakarta. Program ini diluncurkan sebagai komitmen pemerintah daerah dan lembaga sosial untuk menciptakan kesempatan kerja yang setara bagi penyandang disabilitas, serta untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya inklusi sosial. Sejak didirikan sekitar awal tahun 2021, Difabis Coffee & Tea terus berkembang dalam hal jumlah cabang dan konsep layanan yang ditawarkannya. (Sumber: POSKOTA.CO.ID, 2021).

Meskipun Difabis Coffee & Tea dikenal sebagai kedai kafe yang ramah terhadap penyandang disabilitas, termasuk Barista Tuli dan relawan dengar, masih ada tantangan dalam komunikasi dan pengalaman pengguna, terutama bagi pelanggan dengar tetapi tidak memahami Bahasa Isyarat BISINDO. Interaksi antara Barista Tuli dan pelanggan dengar yang dapat mendengar sering kali bergantung pada Bahasa Isyarat Dasar, yang tidak selalu efektif atau lengkap dalam menyampaikan informasi. Hal ini menyoroti kebutuhan akan alat komunikasi

tambahan yang dapat membantu menjembatani kesenjangan dan juga mendukung identitas Ilustrasi Budaya Tuli, yang merupakan nilai kunci bagi Difabis Coffee & Tea.

Ilustrasi Budaya Tuli merupakan representasi visual yang menunjukkan identitas, karakter, dan cara komunikasi pengguna Tuli dan pelanggan dengan melalui Bahasa Isyarat BISINDO dan ekspresi wajah. Ilustrasi Budaya Tuli ini bukan hanya elemen dekoratif tetapi juga berfungsi sebagai alat komunikasi nonverbal yang dapat menyampaikan pesan dengan jelas tanpa bergantung pada Bahasa Lisan. Dalam konteks Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli diDifabis Coffee & Tea, Ilustrasi ini memainkan peran penting dalam menghubungkan Barista Tuli, terutama pada tahap awal penggunaan aplikasi.

Pada Difabis Coffee & Tea, Ilustrasi Budaya Tuli ditampilkan melalui karakter seorang Barista Tuli yang menggunakan Bahasa Isyarat BISINDO. Hal ini terlihat pada halaman Onboarding, Pilih Bahasa, hingga Berhasil, di mana Barista Tuli ditampilkan menggunakan kedua tangan sebagai bentuk komunikasi visual. Ilustrasi Budaya Tuli ini menjelaskan proses Onboarding, Pilih Bahasa, hingga Berhasil, serta mendorong pengguna tuli dan dengar untuk mempelajari Bahasa Isyarat BISINDO dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Dengan cara ini, Ilustrasi Budaya Tuli tidak hanya memperkenalkan aplikasi tetapi juga menanamkan rasa inklusivitas sejak awal interaksi pengguna.

Perancangan ini secara khusus berfokus pada proses Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea, dimulai dari Tahap Empati (Memahami Pengguna), berlanjut ke Tahap Definisi (Perumusan Masalah), hingga Pembuatan Prototipe, dengan penekanan pada pengembangan Ilustrasi Budaya Tuli. Proses pembuatan Ilustrasi Budaya Tuli mencakup eksplorasi karakter seorang Barista Tuli, ekspresi dalam Bahasa Isyarat BISINDO, dan pengintegrasian Ilustrasi Budaya Tuli ke dalam elemen desain UI. Selain itu, Perancangan ini juga membahas bagaimana Ilustrasi Budaya Tuli dapat diterapkan secara efektif di berbagai halaman, seperti Onboarding, Pilih Bahasa, Login, Lupa Kata Sandi, Verifikasi OTP, hingga Berhasil, sehingga pengguna dapat memahami alur aplikasi dengan lebih mudah dan inklusif.

Meskipun Difabis Coffee & Tea telah dikenal sebagai kafe inklusif yang

mempekerjakan Barista Tuli dan relawan dengar, masih ditemukan hambatan komunikasi dalam proses pelayanan. Sebagian besar pelanggan dengar belum memahami Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), sehingga interaksi saat pemesanan sering bergantung pada gestur sederhana, tulisan, atau bantuan relawan. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesalahpahaman, memperlambat proses pelayanan, serta mengurangi kenyamanan baik bagi pelanggan maupun barista.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media komunikasi visual yang tersedia saat ini masih bersifat terbatas dan belum terintegrasi dalam suatu sistem digital yang dapat digunakan secara mandiri oleh pelanggan. Padahal, perkembangan teknologi mobile membuka peluang untuk menghadirkan pengalaman layanan yang lebih inklusif melalui pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (*User-Centered Design*).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi mobile berbasis ilustrasi budaya Tuli yang mengintegrasikan kosakata BISINDO sebagai media komunikasi visual antara pelanggan dengar dan Barista Tuli di Difabis Coffee & Tea. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas layanan sekaligus memperkenalkan budaya Tuli kepada masyarakat secara lebih luas.

Tinjauan pustaka untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea ini meliputi dasar-dasar teori dan konsep UI Desain, UX Desain, Metode Desain: Design Thinking (UCD), Panduan tata letak UI/UX Sistem Grid, serta Ilustrasi Budaya Tuli. Semua ini bertujuan untuk menciptakan interaksi digital yang menarik, mudah diakses, komunikasi, dan inklusif untuk Barista Tuli, dengan menggunakan Ilustrasi Budaya Tuli sebagai cara utama untuk berkomunikasi antara pengguna Tuli dan pendengar di Difabis Coffee & Tea.

UI Desain (User Interface Design)

UI melibatkan penggunaan warna, tipografi, ikon, Ilustrasi Budaya Tuli, dan juga tata letak yang membuat pengguna lebih mudah berinteraksi dengan sistem. Untuk Aplikasi Difabis Coffee & Tea, desain UI dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan visual Barista Tuli, seperti jelasnya kontras warna, serta Ilustrasi Budaya

Tuli yang gampang dimengerti tanpa perlu mengandalkan suara. UI yang baik tidak hanya membuat tampilan aplikasi menjadi menarik, tetapi juga sangat penting dalam menyampaikan informasi secara visual dan mendukung kemudahan akses.

UX Desain (User Experience Design)

UX Desain meliputi bagaimana fungsi dan perasaan pengguna ketika menggunakan aplikasi. Berdasarkan Hasil Observasi, masalah utama yang dihadapi pelanggan adalah rasa tidak nyaman atau takut melakukan kesalahan saat melakukan pemesanan. Maka dari itu, UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea ini dibuat untuk memberikan perasaan aman dan mandiri melalui karakter yang memiliki Ilustrasi Budaya Tuli yang menarik.

Desain Inklusif (Inclusive Design)

Desain inklusif merupakan pendekatan perancangan yang bertujuan memastikan produk dan layanan dapat digunakan oleh sebanyak mungkin orang tanpa memandang kondisi fisik, sensorik, maupun sosial mereka. Menurut Clarkson et al. (2013), desain inklusif tidak hanya berfokus pada penyandang disabilitas, tetapi juga berupaya menciptakan pengalaman yang setara bagi seluruh pengguna.

Dalam konteks pengguna Tuli, desain inklusif menekankan pentingnya penyampaian informasi secara visual, penggunaan simbol yang mudah dipahami, serta pengurangan ketergantungan terhadap komunikasi berbasis suara. Oleh karena itu, penerapan ilustrasi budaya Tuli dan kosakata BISINDO dalam antarmuka aplikasi menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna.

Aksesibilitas Digital

Aksesibilitas digital mengacu pada kemampuan suatu sistem digital untuk digunakan oleh semua individu, termasuk penyandang disabilitas. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) menekankan pentingnya keterbacaan, kontras warna yang memadai, navigasi yang sederhana, serta penyajian informasi yang mudah dipahami.

Dalam penelitian ini, prinsip aksesibilitas diterapkan melalui penggunaan tipografi sans-serif yang mudah dibaca, struktur navigasi yang sederhana, serta

ilustrasi visual yang berfungsi sebagai media komunikasi alternatif bagi pengguna Tuli maupun pengguna dengar.

Metode Desain: Design Thinking (UCD)

Metode Design Thinking dengan pendekatan User-Centered Design (UCD) digunakan sebagai dasar dalam proses merancang Aplikasi UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea.

- Empathize: Memahami apa yang dibutuhkan, kebiasaan, serta tantangan yang dihadapi pengguna (Pengguna Tuli dan Pelanggan Dengar)
- Define: Riwayat dari tahap empati diringkas ke dalam problem statement, user journey map, dan pertanyaan How Might We (HMW).
- Ideate: Proses pencarian ide secara kolaboratif untuk menemukan solusi atas masalah komunikasi antara Pelanggan Dengar dan Barista Tuli.
- Prototype & Testing: Membangun desain tingkat tinggi (High-Fidelity) untuk mensimulasikan pengalaman yang sebenarnya.

Panduan Tata Letak UI/UX Sistem Grid

Panduan Tata Letak UI/UX Sistem Grid adalah panduan tata letak yang menjelaskan cara mengatur komponen visual supaya terlihat teratur, tampil rapi, dan gampang dibaca. Penggunaan grid kolom membantu desainer dalam menyusun urutan informasi dan menjaga tampilan yang seimbang di layar aplikasi mobile. Penerapan sistem grid pada aplikasi Difabis Coffee & Tea bertujuan untuk menghadirkan tampilan yang terorganisir dan tidak membingungkan bagi pengguna. Dengan tata letak yang konsisten, pengguna tuli dan dengar bisa dengan mudah menemukan posisi tombol, teks, dan Ilustrasi Budaya Tuli, sehingga interaksi menjadi lebih mudah dan nyaman.

Ilustrasi Budaya Tuli

Ilustrasi dari Budaya Tuli dijadikan karakter utama dalam Desain UI/UX aplikasi ini. Ilustrasi tersebut menggambarkan Bahasa Isyarat BISINDO, ekspresi visual, serta nilai-nilai budaya Tuli yang menekankan komunikasi tanpa kata. Penggunaan Ilustrasi ini tidak hanya sebagai elemen grafis, tetapi juga berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang membantu menyampaikan

informasi kepada pengguna Tuli dan pengguna Dengar. Oleh karena itu, Ilustrasi Budaya Tuli menjadi cara komunikasi antara pengguna dengar dan Barista Tuli, serta memperkuat identitas inklusif dan nilai-nilai sosial yang diusung oleh Difabis Coffee & Tea.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan Design Thinking yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna melalui observasi lapangan, wawancara mendalam, dan studi pustaka.

Pengumpulan data primer dilakukan melalui observasi langsung di Difabis Coffee & Tea serta wawancara dengan tiga Barista Tuli yang aktif bekerja di lokasi penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi hambatan komunikasi yang dialami pengguna selama proses pemesanan.

Hasil analisis digunakan sebagai dasar penyusunan empathy map, user persona, problem statement, dan user journey map pada tahap Define. Selanjutnya dilakukan pengembangan solusi desain pada tahap Ideate, pembuatan wireframe dan prototipe high-fidelity pada tahap Prototype, serta evaluasi awal terhadap alur penggunaan aplikasi pada tahap Testing.

Wawancara

Hasil dari wawancara dengan tiga orang sumber, yaitu Fajar Malik, Sahla Zulfika, dan Az Zahra Saputri yang bekerja sebagai Barista Tuli di Difabis Coffee & Tea, menunjukkan menunjukkan bahwa cara memesan di Difabis Coffee & Tea dibuat ramah untuk semua orang. Mereka melayani pelanggan Tuli dengan menggunakan Bahasa Isyarat BISINDO, sedangkan pelanggan dengar dibantu dengan alat bantu visual seperti menunjuk papan menu dan mencatat di noted melalui ponsel. Ini semua dilakukan untuk mengurangi kesalahpahaman yang terjadi karena banyak orang yang tidak memahami Bahasa Isyarat BISINDO dengan baik.

Observasi

Penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung di Difabis Coffee & Tea.

Difabis Coffee & Tea ini mengusung interior dinding kayu, aksen putih, dan pencahayaan hangat guna menciptakan lingkungan inklusif bagi pelanggan Tuli maupun dengar. Interaksi antara Barista Tuli dan pelanggan dengar didukung oleh alat komunikasi fisik, seperti papan tulis bertuliskan "Halo Saya Tuli", penggunaan gestur, serta kontak mata. Relawan dengar turut hadir membantu pelanggan dengar yang belum familiar dengan Budaya Tuli. Selain itu, penggunaan Bahasa Isyarat BISINDO dan ekspresi wajah diintegrasikan dengan instruksi visual pada menu cetak untuk memudahkan pemesanan. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi visual interaktif, baik melalui papan menu, sangat krusial dalam cara komunikasi agar pelayanan menjadi lebih efektif, inklusif, dan edukasi bagi pelanggan Tuli dan dengar.

Studi Pustaka

Studi Pustaka dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea ini adalah prinsip *User-Centered Design* (UCD). Menurut Don Norman (2013), desain yang baik harus intuitif dan mampu meminimalisir kesalahan pengguna melalui alur yang sederhana. Hal ini diperkuat oleh Jesse James Garrett (2002) yang menyatakan bahwa pengalaman pengguna (UX) yang sukses dibangun melalui lapisan yang kohesif, mulai dari strategi hingga desain visual yang selaras dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks Difabis Coffee & Tea, empati menjadi kunci utama dalam memetakan hambatan komunikasi antara pengguna Tuli dan Dengar Pamala B. Deacon (2020).

Bagi Barista Tuli, ekspresi wajah dan karakter adalah media utama dalam berinteraksi John Wiley & Sons (2015). Penelitian Mailinda Mailinda, Suzy S. Azeharie (2019) pada Difabis Coffee & Tea serupa menunjukkan bahwa penggunaan karakter orang, Bahasa Isyarat BISINDO, dan Ilustrasi Budaya Tuli sangat efektif menjembatani hambatan komunikasi. Representasi Bbudaya Tuli melalui Ilustrasi karakter orang, seperti yang diterapkan pada platform Hear Me Athalia Mutiara Laksmi, Safirah Nur Shabrina, Octiafani Isna Ariani, dan Nadya Sahara Putri (2019), terbukti mampu menciptakan kenyamanan dan kemandirian bagi pengguna Tuli dalam mengakses layanan digital.

Keberhasilan sebuah antarmuka (UI) sangat ditentukan oleh penerapan prinsip

desain seperti keseimbangan, kesatuan, dan penekanan. Made Gana Hartadi, I Wayan Swandi, I Wayan Mudra (2020) menekankan bahwa pemilihan warna harus memiliki hierarki yang jelas agar tidak membingungkan pengguna. Penggunaan aset berbasis vektor melalui alat seperti Adobe Illustrator atau Figma memungkinkan desainer menciptakan elemen visual yang konsisten dan berkualitas tinggi di berbagai ukuran layar Rick Moore (2012).

Pembuatan prototipe merupakan langkah krusial untuk menguji alur navigasi sebelum tahap pengembangan final. Ben Coleman, Dan Goodwin (2017) menjelaskan bahwa identifikasi masalah di tahap awal melalui prototipe—baik sketsa maupun high-fidelity—jauh lebih efisien secara biaya dan waktu. Studi oleh Muhammad Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana (2020) menunjukkan bahwa pembaruan UI/UX yang lebih modern dan minimalis melalui prototipe secara signifikan meningkatkan interaksi dan kepuasan pengguna terhadap layanan akademik maupun komersial

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis SWOT

Kekuatan utama dari Difabis Coffee & Tea terletak pada gagasan kafe sosial yang mendukung orang-orang dengan penyandang disabilitas (Difabel BAZNAS BAZIS) dengan lokasi strategis di area publik (dekat Terowongan Kendal/Dukuh Atas), didukung oleh fasilitas desain interior yang estetik, modern, dan bersih termasuk AC dan stopkontak untuk kenyamanan pengunjung. Difabis Coffee & Tea ini juga menghadirkan beragam pilihan menu yang lengkap mulai dari teh dan minuman kopi & non kopi (seperti Kopi Susu Pandan dan Taro), serta menawarkan camilan berupa soft cookies yang memiliki berbagai varian rasa menarik seperti Nutella dan Lotus Biscoff.

Kelemahan yang telah ditemukan mencakup ukuran ruang dalam yang cukup terbatas sehingga jumlah tempat duduk bagi pelanggan tidak mencukupi, menimbulkan rasa tidak nyaman saat periode ramai. Meskipun memiliki daya tarik sosial yang kuat, Difabis Coffee & Tea ini masih menghadapi kendala operasional yang cukup besar, yaitu tidak adanya fasilitas toilet khusus bagi pelanggan tuli dan pelanggan dengar, yang dapat mengakibatkan penurunan lama waktu kunjungan. Di

samping itu, terdapat kekurangan informasi di situs web resminya yang belum menyertakan Ilustrasi Budaya Tuli (seperti menggunakan Bahasa Isyarat BISINDO), padahal aspek ini sangat penting untuk memfasilitasi komunikasi antara Barista Tuli dan pelanggan dengar agar interaksi berlangsung lebih efektif dan berarti.

Peluang utama Difabis Coffee & Tea terletak pada meningkatnya minat masyarakat terhadap kopi yang beretika. Dengan pendekatan Teh & Roti Gratis "dari orang baik untuk yang membutuhkan", Difabis Coffee & Tea bisa berkolaborasi dengan perusahaan-perusahaan melalui inisiatif layanan sosial Baznas Bazis DKI Jakarta yang lebih luas. Mengingat posisinya yang strategis di tempat umum (dekat Terowongan Kendal/Dukuh Atas), mereka memiliki potensi untuk menjangkau pasar yang mencari cemilan cepat dengan harga yang terjangkau. Implementasi digitalisasi melalui metode pembayaran tunai, kartu debit, dan QRIS juga dapat memperluas kemudahan akses bagi pelanggan yang aktif, sambil tetap mendukung program sosial yang mereka jalankan.

Ancaman terbesar berasal dari ketatnya kompetisi kedai kopi di sekeliling lokasi yang mungkin menyediakan layanan yang lebih lengkap (seperti toilet dan area duduk yang lebih luas). Keterbatasan ruang parkir Difabis Coffee & Tea akibat lokasinya yang terletak di trotoar atau area publik bisa menjadi hambatan bagi pelanggan tuli dan pelanggan dengar yang menggunakan kendaraan pribadi. Di samping itu, lokasi di area terbuka membuatnya mudah terpengaruh oleh cuaca buruk yang dapat mengurangi jumlah pengunjung karena akses menuju Difabis Coffee & Tea menjadi kurang nyaman.

Konsep Media

Konsep media Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea berorientasi pada aspek inklusivitas, dan aksesibilitas yang mudah. Sasaran utamanya adalah untuk menyampaikan Ilustrasi Budaya Tuli tanpa mengandalkan komunikasi lisan yang informatif, empatik, dan ramah bagi mereka yang memiliki penyandang disabilitas (tuli) serta pelanggan (dengar).

Karakter Ilustrasi Budaya Tuli ini muncul secara konsisten di setiap titik interaksi pengguna Barista Tuli, mulai dari halaman Onboarding, Pilih Bahasa, hingga status keberhasilan pesanan, untuk menciptakan nuansa yang ramah dan menyertakan semua orang. Dengan Ilustrasi Budaya Tuli yang edukatif, pelanggan dengar dapat

secara alami belajar tentang Bahasa Isyarat BISINDO (seperti "Selamat datang, Pesan Kopi, Terima Kasih, Selamat Menikmati") saat melakukan proses mendesain Ilustrasi karakter orang. Proses desain ini dilakukan dengan metode Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing) agar setiap elemen visual dan fitur yang diciptakan benar-benar bisa menjadi solusi yang tepat bagi interaksi antara Barista Tuli dan pelanggan dengar.

Segmentasi Audiens

Segmentasi pengguna dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea melibatkan empat elemen utama yang saling berhubungan untuk menjamin bahwa desain yang dihasilkan tepat dan efektif. Dari sisi demografi, aplikasi ini menyasar laki-laki dan perempuan dalam kelompok usia produktif, yang mencakup remaja sampai dewasa awal (sekitar 15 hingga 40 tahun), termasuk pelajar, mahasiswa, dan karyawan di wilayah DKI Jakarta. Kelompok ini memiliki latar belakang pendidikan yang beragam tetapi memiliki kesamaan dalam cara penggunaan teknologi smartphone dalam kehidupan sehari-hari.

Dari segi geografi, fokus utama perhatian para pengguna tuli dan dengar berada di wilayah perkotaan, khususnya bagi pengguna KRL Commuter Line/MRT Jakarta dan individu yang beraktifitas di lokasi-lokasi transportasi umum di DKI Jakarta, dengan mengingat lokasi Difabis Coffee & Tea yang sangat menguntungkan di area publik (dekat Terowongan Kendal/Dukuh Atas).

Dalam aspek psikografis, sasaran audiens adalah orang-orang yang memiliki cara hidup yang modern dan aktif, serta menunjukkan perhatian besar terhadap masalah inklusi dan pemberdayaan orang dengan disabilitas tuli. Mereka adalah penggemar kopi, minuman non-kopi, dan teh yang menginginkan pengalaman yang unik, bukan hanya sekadar membeli makanan dan minuman, tetapi juga ingin berinteraksi dan memberikan dukungan kepada Barista Tuli.

Program Media

Program media dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Difabis Coffee & Tea mengadopsi pendekatan User-Centered Design (UCD) yang mengkombinasikan estetika fungsional dengan pendidikan inklusif berbasis Ilustrasi Budaya Tuli. Tujuan utama desain ini tidak hanya terletak pada meningkatkan efisiensi pemesanan, tetapi juga memperkenalkan Bahasa Isyarat (BISINDO) melalui Ilustrasi karakter yang

menarik untuk menjalin komunikasi antara pelanggan dengan Barista Tuli. Implementasi visualnya menerapkan gaya semi-flat yang modern dan minimalis, dipadukan dengan tipografi sans-serif yang rapi seperti Poppins, Nunito Sans, Inter, dan Open Sans serta palet warna kontras tinggi untuk menjamin aksesibilitas. Setiap elemen dalam menu diperkuat dengan gambar produk minuman dan makanan yang jelas serta disertai Ilustrasi Budaya Tuli kosakata yang relevan, sehingga pengguna dapat melakukan pemesanan sekaligus mempelajari tentang kehidupan barista Tuli melalui narasi visual yang informatif.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Difabis Coffee & Tea dibuat untuk menciptakan pengalaman digital yang ramah bagi semua orang melalui penggabungan visual Ilustrasi Budaya Tuli yang hangat, ramah, dan fungsional. Ilustrasi ini berfungsi sebagai panduan utama yang tidak hanya memperindah antarmuka, tetapi juga secara interaktif mendidik pengguna mengenai kosakata Bahasa Isyarat (BISINDO), contohnya munculnya gerakan Bahasa Isyarat BISINDO "Selamat Datang" ketika pengguna memasuki fitur-fitur tertentu.

Warna

Pemilihan palet warna dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Difabis Coffee & Tea didasarkan pada prinsip aksesibilitas dan identitas visual yang hangat, dengan menggunakan kombinasi warna Coklat Gelap, Cream Warm, Hijau Sage, dan lain-lain yang mencerminkan karakteristik Difabis Coffee & Tea. Pengaplikasian warna yang konsisten pada elemen tombol utama, dan karakter Ilustrasi Budaya Tuli bertujuan untuk menciptakan harmoni visual yang menenangkan namun tetap fungsional dalam memandu alur edukasi pengguna.

Tipografi

Pemilihan tipografi dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Difabis Coffee & Tea ditujukan untuk mencapai tingkat keterbacaan yang optimal, dengan memilih font sans-serif seperti Poppins, Nunito Sans, Inter, atau Open Sans yang memiliki tampilan yang bersih dan kontemporer. Penggunaan font tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan aksesibilitas bagi pengguna, terutama bagi individu dengan disabilitas Tuli yang sangat bergantung pada informasi yang disajikan secara visual, sehingga pesan yang disampaikan lewat tulisan bisa dipahami dengan cepat dan

jelas.

Visual

Pendekatan visual dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Difabis Coffee & Tea memfokuskan pada Ilustrasi Budaya Tuli sebagai elemen yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional, menggantikan penggunaan teks yang terlalu panjang. Karakter Ilustrasi seorang Barista Tuli diperlihatkan dengan gaya semi-flat modern untuk menggambarkan gerakan Bahasa Isyarat (BISINDO) dan ekspresi wajah secara rinci, contohnya pada panduan isyarat "Selamat Datang", "Terima Kasih", sampai dengan instruksi untuk pengambilan pesanan.

Proses Pembuatan UI/UX Desain

Tahap Empathize (Pemahaman Pengguna)

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, serta kendala pengguna dalam melakukan pemesanan. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara. Hasil pengamatan kemudian dituangkan dalam empathy map dan user persona untuk menggambarkan karakteristik pengguna secara lebih jelas. Tahap ini membantu perancang memahami perbedaan cara berkomunikasi antara pengguna Tuli dan pengguna dengar.



Gambar 1. Tahap Empathize (Pemahaman Pengguna)
(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

Tahap Define (Perumusan Masalah)

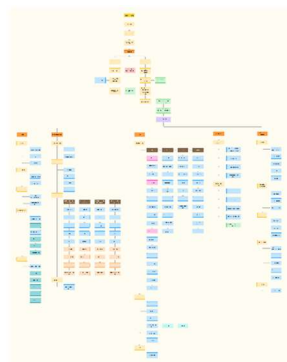
Pada tahap ini dilakukan perumusan masalah utama berdasarkan hasil analisis pada tahap empathize. Masalah dirangkum dalam problem statement serta dilengkapi dengan problem statement, user journey map dan How Might We (HMW). Tahap ini berfungsi untuk menentukan fokus solusi desain yang akan dikembangkan.



Gambar 2. Tahap Define (Perumusan Masalah)
(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

Arsitektur Informasi (Information Architecture)

Arsitektur informasi disusun untuk mengatur struktur halaman dan navigasi aplikasi agar mudah dipahami. Pengelompokan menu dibuat secara sederhana dengan bantuan shape dan warna sebagai penanda fungsi, sehingga pengguna dapat memahami alur aplikasi tanpa kesulitan



Gambar 3. Arsitektur Informasi (Information Architecture)
(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

Ideate (Brainstorming)

Pada tahap Ideate, dilakukan proses penggalan ide secara kolaboratif untuk mencari solusi atas permasalahan komunikasi yang terjadi antara Pelanggan (dengar) dan Barista (Tuli) di Difabis Coffee & Tea. Proses ini berfokus pada bagaimana elemen

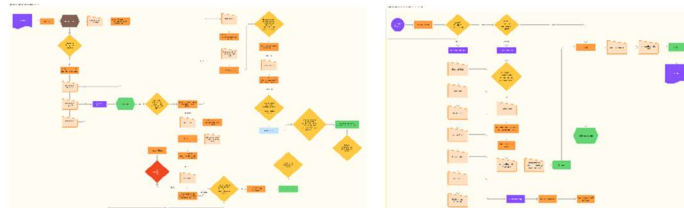
visual dan budaya Tuli dapat diintegrasikan ke dalam antarmuka Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Difabis Coffee & Tea.



Gambar 4. Ideate (Brainstorming)

(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

Alur Pengguna (User dan Order Flow)



Gambar 5. Alur Pengguna (User dan Order Flow)

(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

Alur pengguna dirancang mulai dari proses pendaftaran, login, hingga berhasil. Alur dibuat sederhana dan sistematis agar pengguna dapat melakukan pemesanan dengan cepat tanpa hambatan komunikasi.

Palet Warna

Pemilihan warna dilakukan dengan menggunakan warna-warna bernuansa hangat seperti Coklat Gelap, Cream Warm, Hijau Sage, dan lain-lain. Warna tersebut dipilih untuk menciptakan kesan ramah dan nyaman. Uji kontras warna juga dilakukan untuk memastikan tampilan tetap mudah dibaca.



Gambar 6. Palet Warna

(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

Tipografi

Eksperimen dalam tipografi dan aksesibilitas teks menggunakan font sans-serif modern seperti Nunito Sans, Poppins, Inter, dan Open Sans dirancang untuk menghasilkan tampilan yang bersih, modern, serta mudah dibaca. Uji coba melibatkan penyesuaian ukuran teks dan jarak antar huruf guna memastikan tingkat keterbacaan yang optimal serta kenyamanan bagi pengguna di berbagai perangkat.



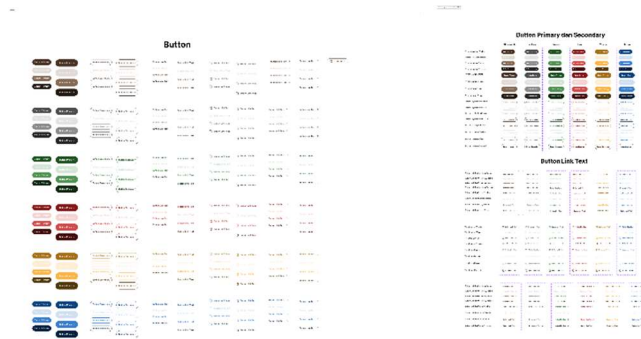
Gambar 7. Tipografi

(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

UI Kit Komponen

UI Kit Komponen ini dibuat sebagai sebuah sistem komponen antarmuka yang teratur untuk membantu Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli

di Difabis Coffee & Tea. Hal yang paling diperhatikan pada komponen adalah elemen tombol, yang terdiri dari Button Primary, Button Secondary, dan Button Link Text.

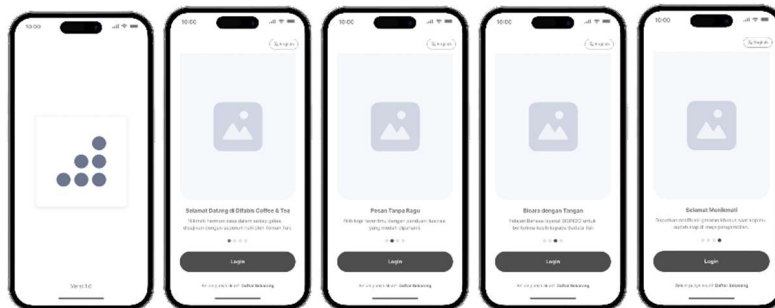


Gambar 8. UI Kit Komponen

(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

Wireframing

Wireframing ini berfokus pada Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea. Proses wireframing ini secara khusus menggabungkan Ilustrasi Budaya Tuli pada tampilan splash screen dan onboarding untuk membangun pengalaman pengguna yang lebih inklusif.



Gambar 9. Wireframing

(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

UI Desain Ilustrasi Budaya Tuli pada Splash Screen dan Onboarding

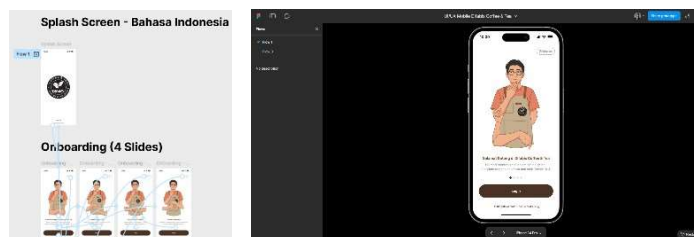


Gambar 10. UI Desain Ilustrasi Budaya Tuli pada Splash Screen dan Onboarding
(Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

Ilustrasi Budaya Tuli dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Berbasis Ilustrasi Budaya Tuli di Difabis Coffee & Tea, diwujudkan melalui serangkaian Ilustrasi karakter Barista Tuli yang menggunakan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO).

Pengujian Prototipe Fungsional (High-Fidelity Test)

Pengujian prototipe dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian alur navigasi dan konsistensi elemen visual. Hasil pengujian awal menunjukkan bahwa pengguna dapat mengikuti proses onboarding hingga login tanpa mengalami hambatan navigasi yang signifikan. Namun demikian, penelitian ini belum melakukan pengukuran kuantitatif menggunakan instrumen usability seperti System Usability Scale (SUS), sehingga efektivitas desain terhadap peningkatan pengalaman pengguna masih memerlukan penelitian lanjutan.



Gambar 11. Pengujian Prototipe Fungsional (High-Fidelity Test) (Desain oleh: Wanda Ayu Azzahra, 2026)

KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, diperoleh rancangan UI/UX aplikasi mobile Difabis Coffee & Tea yang mengintegrasikan ilustrasi budaya Tuli dan kosakata Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) sebagai media komunikasi visual. Pendekatan Design Thinking membantu mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta merumuskan solusi yang berorientasi pada aksesibilitas dan inklusivitas.

Penerapan ilustrasi budaya Tuli pada berbagai tahapan interaksi pengguna, mulai dari onboarding hingga proses autentikasi, berpotensi membantu memperkenalkan BISINDO kepada pelanggan dengan sekaligus memperkuat identitas inklusif Difabis Coffee & Tea. Selain itu, penggunaan tipografi sans-serif dan palet warna dengan kontras yang memadai mendukung keterbacaan serta kenyamanan penggunaan aplikasi.

Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan dan pengembangan prototipe. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menguji tingkat usability, kepuasan pengguna, serta efektivitas aplikasi dalam meningkatkan kualitas komunikasi antara pelanggan dengan dan Barista Tuli melalui metode evaluasi yang lebih terukur.

DAFTAR PUSTAKA

- Don Norman, 2013, *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Mailinda Mailinda, Suzy S. Azeharie, 2019, *Komunikasi Interaksionisme Simbolik Antara Pekerja Tunarungu Dengan Tamu (Studi Komunikasi di Kafe Kopi Tuli Depok)*
- John Wiley & Sons, 2015, *Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction*
- Made Gana Hartadi, I Wayan Swandi, I Wayan Mudra, 2020, *Warna Dan Prinsip Desain User Interface (UI) Dalam Aplikasi Seluler "Bukaloka"*
- Ben Coleman, Dan Goodwin, 2017, *Designing UX: Prototyping Because Modern Design is Never Static*
- Jesse James Garrett, 2002, *The Elements of User Experience: User-centered Design for the Web*

Safirah Nur Shabrina, Octiafani Isna Ariani, & Nadya Sahara Putri, 2019, Website
Hear Me

Muhammad Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana, 2020,
Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik
Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma

Rick Moore, 2012, UI Design with Adobe Illustrator Discover the Ease and
Power of Using Illustrator to Design Web Sites and Apps

Pamala B. Deacon, 2020, UX And UI Strategy: A Step By Step Guide On UX And
UI Design