

ANALISIS DESAIN ANTARMUKA APLIKASI GOJEK DAN GRAB BERDASARKAN *THE PRINCIPLE OF BEAUTIFUL WEB DESIGN*

Salma Afifah Maharani¹⁾, Meliya Kholisatun Nisa²⁾, Nafisah Desvita Aji Saputri³⁾, Riska Dami Ristanto⁴⁾, Fitria Ekarini⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Prodi Pend. Teknik Informatika & Komputer, Fakultas Teknik, Univ. Negeri Semarang

Correspondence author: S.A.Maharani, salmaafifah08@students.unnes.ac.id, Semarang, Indonesia

Abstract

Along with the rapid development of technology today, *User Interface* (UI) design plays a crucial role in enhancing the comfort, efficiency, and loyalty of *users* to an application. This UI requires all software application developers to continue innovating and developing, particularly in designing intuitive and visually appealing *interfaces*. This study aims to analyze and compare *User Interfaces* based on the theory presented in the book “The Principle of Beautiful Web Design” regarding the *interface* design of two well-known online transportation applications in Indonesia, namely Gojek and Grab. A descriptive approach was employed, focusing on five key elements of *User Interface* design: layout, color, visual appeal, typography, and illustrations and icons. Data was obtained through visual observation and documentation of the *interfaces* of both applications. The analysis results show significant differences in these five aspects. Gojek emphasizes efficiency and functionality through a compact and direct design, while Grab emphasizes friendliness and emotional aesthetics through a more open and illustrative look.

Keywords: analysis, *User Interface* design, gojek, grab, beautiful web design

Abstrak

Desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) memiliki peran penting dalam meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan loyalitas setiap pengguna terhadap sebuah aplikasi. Pengembang aplikasi perangkat lunak dituntut untuk terus berinovasi dan berkembang, terutama dalam mendesain antarmuka yang intuitif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan *User Interface* berdasarkan teori dari buku “*The Principle of Beautiful Web Design*” pada desain antarmuka dua aplikasi transportasi daring ternama di Indonesia, yaitu Gojek dan Grab. Pendekatan deskriptif digunakan dengan fokus pada lima elemen utama desain *User Interface* seperti tata letak, warna, daya tarik visual, tipografi, serta ilustrasi dan ikon. Data diperoleh melalui observasi visual dan dokumentasi dari tampilan antarmuka kedua aplikasi. Hasil analisis menunjukkan perbedaan signifikan dalam lima aspek tersebut. Gojek menonjolkan efisiensi dan fungsionalitas melalui desain yang padat dan langsung, sedangkan Grab mengedepankan kesan ramah dan estetika emosional melalui tampilan yang lebih terbuka dan ilustratif.

Kata Kunci: analisa, desain antar muka, gojek, grab, *beautiful web design*

A. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) menjadi salah satu faktor penentu kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi (Diehl et al., 2022). Untuk pengembangan solusi digital, berbagai aspek desain antarmuka pengguna harus dipertimbangkan. Berbagai teknologi, paradigma interaksi, karakteristik dan kebutuhan pengguna, serta komponen desain antarmuka adalah beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh desainer dan pengembang saat merancang solusi. Banyak rekomendasi desain antarmuka pengguna untuk berbagai solusi digital dan profil pengguna ditemukan dalam literatur, tetapi rekomendasi ini memiliki banyak kesamaan, kontradiksi, dan tingkat detail yang berbeda. Diperlukan analisis kritis terperinci yang membandingkan, mengevaluasi, dan memvalidasi rekomendasi yang ada dan memungkinkan definisi serangkaian rekomendasi praktis. (Wang et al., 2022)

Desain antarmuka, sebagai salah satu elemen terpenting dari perangkat lunak, dipengaruhi oleh banyak faktor. Tata letak antarmuka, desain informasi, dan desain interaksi adalah faktor paling signifikan dalam desain antarmuka yang dapat secara langsung mempengaruhi kegunaan dan pengalaman pengguna (Faridha et al., 2024). *User Interface* adalah jembatan yang membantu manusia untuk berinteraksi secara langsung dengan sebuah sistem. Pengembangan *User Interface* perlu mempertimbangkan berbagai aspek seperti kenyamanan, kemudahan, dan *experience* yang menyenangkan bagi penggunanya ketika berinteraksi dengan sistem tersebut (Sufandi et al., 2022). Tampilan antar muka pengguna atau *User Interface* adalah bagian penting pada sebuah sistem atau aplikasi. *User Interface* atau antarmuka pengguna memiliki arti dimana pengguna antarmuka dapat mengenali karakteristik pengguna dan karakteristik perangkat *interface* tertentu

melalui suatu input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna (*user*).

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan dua aplikasi transportasi daring yang populer di Indonesia, yaitu Gojek dan Grab, berdasarkan kecenderungan pengguna terhadap tampilan dan kemudahan penggunaannya. Penulis membandingkan berdasarkan desain antar muka atau *User Interface* (UI). *User Interface* (UI) atau disebut juga dengan Hubungan Manusia dan Komputer atau *Human Computer Interaction* (HCI) dimana semua aspek saling berhubungan (Hamidah et al., 2023). Transportasi online muncul di tengah kondisi sistem transportasi di Indonesia yang belum tertata dengan baik. Jasa transportasi online menjadi sebuah jawaban dari berbagai permasalahan dan keresahan transportasi angkutan umum di perkotaan seperti angkutan umum yang sebelumnya didominasi oleh bus, angkot, dan ojek pangkalan masih terasa kurang nyaman, kurang aman, dan kurang efisien.

Seiring dengan meningkatnya ketergantungan manusia dengan aplikasi digital, pengalaman dalam menggunakan aplikasi menjadi kunci utama dalam mempertahankan loyalitas perusahaan kepada pengguna dan dapat meningkatkan daya saing sebuah aplikasi di pasar digital. Desain antarmuka yang baik tidak hanya mencerminkan estetika visual, tetapi juga berkaitan dengan kemudahan pengguna dalam navigasi, fitur-fitur yang ditampilkan, dan pemahaman pengguna terhadap fitur yang tersedia. Selain itu, perkembangan teknologi dan tren desain yang terus berkembang menuntut pengembang aplikasi untuk terus melakukan pembaruan dan evaluasi pada tampilan antarmuka aplikasi yang mereka kembangkan. Di antara begitu banyaknya aplikasi online sekarang ini, terdapat tiga jenis aplikasi yang cukup banyak diminati oleh masyarakat Indonesia yaitu (1) bidang jasa transportasi motor (2) bidang jasa transportasi mobil dan (3) bidang jasa pesan antar makanan. Untuk ketiga jenis usaha

tersebut terdapat dua perusahaan besar yaitu GoJek dan Grab. Di tahun 2025 tercatat bahwa aplikasi Gojek diunduh lebih dari 100 juta kali dan Grab telah diunduh di lebih dari 100 juta kali pada aplikasi playstore, dan ini menjadi bukti bahwa kedua aplikasi ini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia.

Meski mempunyai layanan yang hampir serupa, Gojek dan Grab menunjukkan pendekatan design *User Interface* yang berbeda. Hal ini dapat dibandingkan dari penggunaan layout, warna, texture, tipografi, dan gambar, serta bagaimana informasi disajikan kepada pengguna. Perbedaan ini yang menarik untuk diteliti lebih lanjut, khususnya dalam kelima aspek tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan membandingkan desain UI aplikasi Grab dan Gojek dari aspek estetika, keterbacaan, konsistensi, navigasi, dan kemudahan penggunaan. Serta mengetahui sejauh mana desain *User Interface* aplikasi Gojek dan Grab untuk mendukung efisiensi dan kenyamanan penggunaan bagi pengguna.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif. pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara objektif dan sistematis berbagai fakta dan karakteristik objek penelitian, serta frekuensi kemunculannya (Sudipa et al., 2023). Penelitian deskriptif dipilih karena dapat memberikan gambaran nyata mengenai desain antarmuka dua aplikasi transportasi daring ternama di Indonesia, yaitu Gojek dan Grab. Penekanan analisis ini terletak pada lima aspek utama dalam desain antarmuka, yaitu susunan tata letak, pemilihan dan kenyamanan warna, daya tarik visual, penggunaan tipografi, serta elemen ilustrasi seperti ikon dan gambar. Pemilihan kelima aspek tersebut didasarkan pada teori desain dari buku *The Principles of Beautiful Web Design* karya (Beaird, 2010), yang menjadi

acuan utama dalam mengevaluasi efektivitas visual sebuah antarmuka pengguna.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara daring melalui pengamatan langsung pada aplikasi Gojek dan Grab yang diakses menggunakan smartphone. Lokasi penelitian tidak terbatas secara geografis, karena pengumpulan data dilakukan secara virtual melalui akses aplikasi. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung dari bulan April hingga Mei 2025, selama periode ini seluruh proses pengumpulan dan analisis data dilaksanakan secara intensif.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh elemen visual dan fungsional yang terdapat dalam antarmuka pengguna (*User Interface*) aplikasi Gojek dan Grab. Dari populasi tersebut, dipilih sejumlah sampel berdasarkan purposive sampling, yaitu halaman-halaman utama aplikasi seperti beranda, menu navigasi, halaman pemesanan, dan riwayat transaksi. Pemilihan sampel ini didasarkan pada tingkat frekuensi interaksi pengguna terhadap elemen-elemen tersebut, sehingga dapat mencerminkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan dan komprehensif, digunakan tiga teknik utama dalam pengumpulan data:

1. Studi literatur dilakukan untuk mengkaji teori-teori yang mendasari desain antarmuka, terutama yang berkaitan dengan estetika dan kenyamanan visual.
2. Observasi visual diterapkan dengan cara menganalisis langsung tampilan antarmuka aplikasi melalui tangkapan layar (*screenshot*) yang kemudian dievaluasi berdasarkan indikator teoritis.
3. Dokumentasi digunakan untuk mencatat dan mengelompokkan elemen-elemen visual yang ditemukan sebagai bahan analisis lebih lanjut.

Spesifikasi Alat dan Bahan

Dalam proses pengumpulan dan analisis data, digunakan beberapa alat dan bahan yang mendukung validitas dan efisiensi kerja. Perangkat keras yang digunakan smartphone Samsung A22 dengan rasio layar 20:9 dan resolusi 720 x 1600 piksel. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah imagecolorpicker.

Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan metode analisis konten visual deskriptif, yang dilakukan melalui tahapan identifikasi, klasifikasi, dan evaluasi elemen visual berdasarkan teori desain. Pertama-tama, setiap elemen visual yang terdapat dalam antarmuka dikaji secara individual, kemudian dibandingkan antara Gojek dan Grab berdasarkan kelima aspek yang telah ditentukan. Hasil analisis ini selanjutnya disintesis untuk menarik kesimpulan mengenai kekuatan dan kelemahan masing-masing desain aplikasi.

Penyajian Data

Hasil penelitian disajikan secara naratif dan visual. Narasi digunakan untuk menjelaskan temuan secara deskriptif dan mendalam, sedangkan visualisasi data dilakukan melalui deskripsi perbandingan, dan tangkapan layar dari aplikasi yang telah dianalisis. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang konkret dan mudah dipahami oleh pembaca mengenai perbedaan dan persamaan desain antarmuka kedua aplikasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prinsip dimana lima komponen dasar pada desain antarmuka (*User Interface*) dipertimbangkan. Lima prinsip dasar tersebut adalah layout, warna, tekstur, tipografi, dan pencitraan dalam gambar.

Untuk memperkuat landasan teoritis, penelitian ini mengacu pada buku *The Principles of Beautiful Web Design* karya

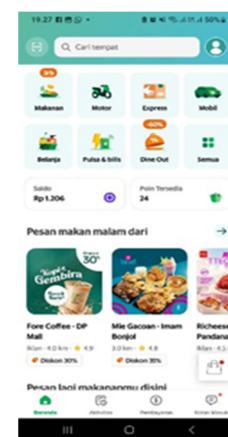
(Beaird, 2010), yang secara sistematis membahas kelima elemen tersebut dalam konteks desain web modern. Perangkat yang digunakan untuk mengambil tangkapan layar adalah smartphone Samsung A22 dengan rasio layar 20:9 dan resolusi 720 x 1600 piksel. Berikut analisis yang dilakukan.

Layout (Tata Letak)

Menurut (Beaird, 2010), layout adalah dasar dari komposisi visual sebuah web/aplikasi. Layout yang baik membantu pengguna memahami hirarki informasi dan navigasi. berikut perbandingan desain antar muka gojek dan grab berdasarkan layout



Gambar 1. Desain Antarmuka Gojek



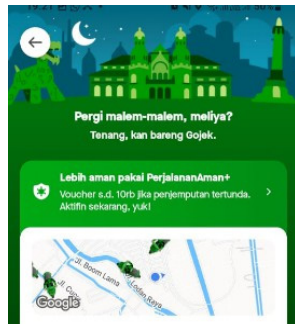
Gambar 2. Desain Antarmuka Grab

Jika dibandingkan, Gojek cenderung menggunakan layout yang lebih padat dengan beragam *shortcut* ke fitur utama langsung di halaman depan. Pendekatan ini

terkesan efisien, terutama bagi pengguna yang sudah terbiasa dan memahami alur aplikasi. Sebaliknya, Grab mengadopsi tampilan yang lebih bersih dan terstruktur, dengan kecenderungan untuk menonjolkan satu fitur utama dalam satu waktu, seperti Grabfood atau layanan transportasi yang lain. Perbedaan ini mencerminkan pendekatan desain yang cukup kontras. Gojek menerapkan prinsip *asymmetrical balance* dan *proximity*. Untuk mengelompokkan fitur-fitur serupa dalam satu area, sehingga pengguna dapat mengakses layanan yang saling berkaitan dengan lebih cepat. Sementara itu, Grab lebih mengandalkan *symmetrical balance* serta penggunaan *whitespace* yang luas guna menciptakan Kesan tampilan yang sederhana, fokus, dan tidak membingungkan pengguna.

Warna

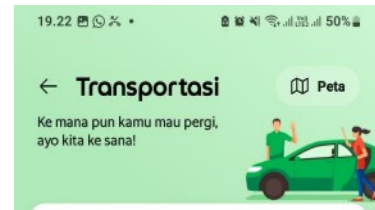
Beird menekankan pentingnya psikologi warna dan kontras untuk menarik perhatian dan membangun mood. Berikut perbandingan kedua aplikasi berdasarkan warna.



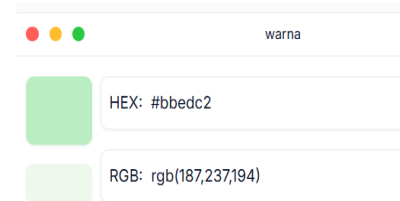
Gambar 3. Desain Antarmuka Gojek



Gambar 4. Hasil Tes Hex dan RGB Palette Gojek



Gambar 5. Desain Antarmuka Grab



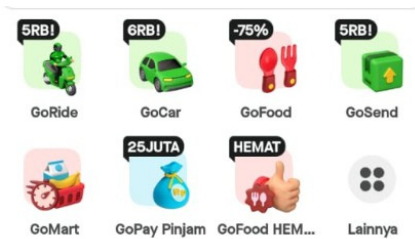
Gambar 6. Hasil Tes Hex dan RGB Palette Grab

Gojek menggunakan hijau gelap sebagai warna dominan, dengan nilai warna yang kurang lebih berada pada RGB(5, 120, 15) atau kode #05780f. Warna ini memiliki tingkat kecerahan yang rendah (*low brightness*) dan saturasi sedang hingga tinggi, menghasilkan *tone* yang tegas dan solid. Palet Gojek cenderung monokromatik, dengan aksent putih atau abu-abu yang memperkuat kesan stabil dan profesional. Secara psikologis, warna hijau gelap sering dikaitkan dengan kekuatan, kepercayaan, dan kestabilan, cocok untuk membangun citra layanan yang efisien dan bisa diandalkan (Lavenia, 2022).

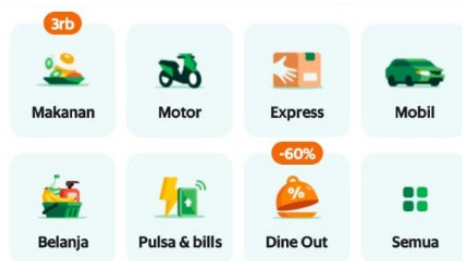
Di sisi lain, Grab menggunakan hijau terang sebagai warna utama dengan nilai kurang lebih RGB(187, 237, 194) atau kode #bbdec2. Warna ini lebih cerah dan segar, dengan latar putih yang dominan dalam keseluruhan antarmuka. Tingkat kecerahan yang tinggi (*high brightness*) dan saturasi yang kuat menciptakan nuansa visual yang ringan, terbuka, dan *welcoming*. Dari sisi psikologi warna, hijau terang dan putih sering diasosiasikan dengan kesegaran, keramahan, dan kemudahan akses, sehingga mendukung citra Grab yang lebih humanis, modern, dan bersahabat untuk semua kalangan pengguna.

Tekstur

Tekstur menurut Beaird adalah elemen yang memberi kedalaman visual atau nuansa emosional. Perbandingan Gojek dan Grab:



Gambar 7. Desain Antarmuka Gojek



Gambar 8. Desain Antarmuka Grab

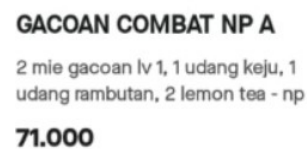
Dari aspek visual, Gojek menggunakan pendekatan *flat design* dengan elemen-elemen yang bersih dan minim tekstur. Desain ini menghindari penggunaan bayangan, gradasi, atau efek kedalaman lainnya, sehingga tampilannya terasa sederhana namun fungsional. Pendekatan ini mendukung kesan profesional dan efisien, serta memudahkan pengguna untuk fokus pada fungsi utama aplikasi tanpa gangguan visual yang tidak perlu. Karakter visual semacam ini biasanya cocok untuk pengguna yang sudah terbiasa dan mengutamakan kecepatan serta kejelasan navigasi.

Sementara itu, Grab cenderung lebih fleksibel dalam penggunaan gaya visual. Aplikasi ini tidak jarang menampilkan tekstur halus atau efek bayangan lembut (*soft shadows*) untuk memberikan kesan antarmuka yang lebih hidup dan berdimensi. Tampilan seperti ini memberi nuansa yang lebih ramah dan modern, sekaligus membangun suasana yang lebih hangat dan emosional. Menurut Beaird efek visual ini juga memperkuat identitas Grab sebagai

aplikasi yang ingin tampil dekat dengan pengguna dari berbagai latar belakang.

Tipografi

Tipografi adalah sarana komunikasi utama dalam antarmuka. Beaird menekankan pentingnya keterbacaan, hierarki, dan kesesuaian gaya huruf dengan brand. Perbandingan Gojek dan Grab:



Gambar 9. Desain Antarmuka Gojek

PAKET - GACUAN COMBAT TAKE AWAY



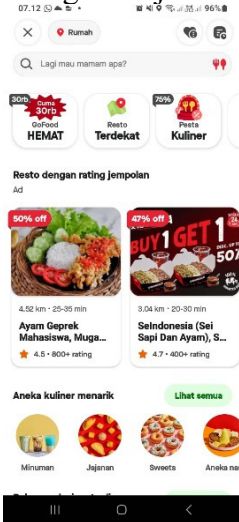
Gambar 10. Desain Antarmuka Grab

Dari segi tipografi, Gojek menggunakan jenis huruf sans-serif dengan karakter yang tegas dan bersudut. Gaya huruf ini mendukung kesan yang efisien, profesional, dan fungsional, sesuai dengan identitas visual Gojek yang menekankan kejelasan dan kecepatan dalam akses informasi. Bentuk huruf yang lugas ini juga membantu meningkatkan keterbacaan, terutama dalam konteks tampilan yang padat dan berorientasi pada fungsionalitas.

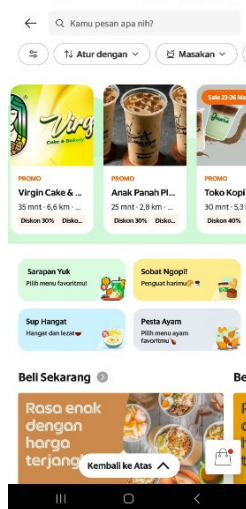
Sebaliknya, Grab juga menggunakan font sans-serif, namun dengan bentuk yang lebih membulat dan lembut. Beaird menyatakan bahwa karakter ini menciptakan nuansa visual yang lebih ramah dan humanis, serta memperkuat kesan keterbukaan terhadap pengguna dari berbagai latar belakang. Desain tipografi seperti ini cenderung memberikan kenyamanan secara visual dan menciptakan kedekatan emosional, sejalan dengan strategi Grab yang menempatkan pengalaman pengguna sebagai fokus utama.

Gambar

Beaird menyatakan bahwa gambar harus mendukung pesan situs, bukan sekadar hiasan. Perbandingan Gojek dan Grab:



Gambar 11. Desain Antar Muka Gojek



Gambar 12. Desain Antarmuka Grab

Dari segi penggunaan imagery, Gojek lebih menekankan pada foto produk yang langsung, informatif, dan berorientasi fungsi. Gambar-gambar makanan ditampilkan secara simetris dan jelas, dengan pencahayaan yang natural tanpa banyak elemen tambahan. Label promosi seperti “50% off” atau “Buy 1 Get 1” sengaja diletakkan di atas gambar agar informasi visual dapat diterima secara cepat dan efektif oleh pengguna. Pendekatan ini sesuai dengan fungsi utama imagery dalam desain web menurut Beaird, yaitu sebagai elemen

pendukung konten yang memperkuat pesan dan memudahkan pengambilan keputusan tanpa membingungkan pengguna.

Sebaliknya, Grab menghadirkan penggunaan imagery yang lebih emosional dan berfokus pada estetika visual. Gambar produk didesain lebih rapi dan bersih, sering kali dengan latar belakang yang terang atau blur agar fokus tetap pada produk. Tidak hanya mengandalkan foto, Grab juga menyisipkan ilustrasi kecil seperti ikon “Sarapan Yuk” atau “Sobat Ngopi!” yang menambah elemen tematik serta membangun suasana yang ramah dan personal. Hal ini memperkuat kesan brand yang ingin lebih dekat secara emosional dengan pengguna. Penggunaan imagery seperti ini mencerminkan pendekatan storytelling visual, di mana gambar bukan hanya alat informasi, tetapi juga bagian dari pengalaman pengguna secara menyeluruh.

D. PENUTUP

Dari analisis yang dilakukan terhadap lima elemen desain visual yaitu layout, warna, tekstur, tipografi, dan gambar yang dapat disimpulkan bahwa Gojek dan Grab menerapkan pendekatan visual yang berbeda namun sama-sama efektif. Gojek menampilkan desain yang sederhana dan fungsional, mencerminkan efisiensi layanan, sementara Grab lebih menonjolkan nuansa ramah melalui ilustrasi, warna cerah, dan tata letak yang lebih longgar.

Keduanya berhasil membangun identitas visual yang kuat dan selaras dengan karakter merek masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip desain visual, seperti yang dijelaskan dalam buku *The Principles of Beautiful Web Design*, berperan penting dalam menciptakan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar analisis diperluas pada aspek interaksi pengguna serta responsivitas tampilan di berbagai perangkat, agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai

efektivitas desain antarmuka secara keseluruhan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Beaird, J. (2010). *The Principles of Beautiful Web Design*. Canada : SitePoint Pty Ltd.
- Diehl, C., Martins, A., Almeida, A., Silva, T., Ribeiro, Ó., Santinha, G., Rocha, N., & Silva, A. G. (2022). Defining Recommendations to Guide User Interface Design: Multimethod Approach. *JMIR : Human Factors*, 9(3), e37894. <https://doi.org/10.2196/37894>
- Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review. *Bit-Tech : Binary Digital - Technology*, 7(1), 58–67. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1467>
- Hamidah, I., Nugroho, B. I., & Surejo, S. (2023). Penerapan Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik. *JINTEKS : Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 5(1), 111–120. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i1.2467>
- Lavenia, A. (2022). Analisis Deskriptif Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online oleh Guru Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDIT Atssurayya Cikarang Utara. *WILDAN : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 50–61. <https://doi.org/10.54125/wildan.v1i1.8>
- Sudipa, I. G. I., Pratiwi, Udayana, I. P. A. E. D., Rizal, A. A., Kharisma, P. I., Indriyani, T., Efitra, Asana, I. M. D. P., Ariana, A. A. G. B., & Rachman, A. (2023). *Metode Penelitian Bidang Ilmu Informatika (Teori & Referensi Berbasis Studi Kasus)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sufandi, U. U., Trihapningsari, D., & Mellysa, W. (2022). Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic Literature Review. *Jurnal Techno.Com*, 21(3), 411–433. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i3.6059>
- Wang, J., Xu, Z., Wang, X., & Lu, J. (2022). A Comparative Research on Usability and User Experience of User Interface Design Software. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications(IJACSA)*, 13(8). <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2022.0130804>