

## Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma

Miftah Farooq Santoso

Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: miftah.mfq@bsi.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
17-09-2022	13-10-2022	30-11-2022

**Abstrak** - Sudah lebih dari 2 (dua) dekade trend teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya *internet*. Pusat segala informasi digital, pertukaran data, hingga media promosi seolah-olah menjadi tidak ada jarak dibelahan dunia manapun. *Internet* mendominasi disetiap lini kehidupan, hal ini berdampak pada banyaknya situs-situs *internet* atau lebih dikenal dalam bentuk *website*. Berbagai jenis dan model tampilan *website*, dari yang sederhana, perpaduan animasi, hingga memiliki fitur *mobile responsive* yang dapat dijalankan diberbagai perangkat. Namun fitur-fitur tersebut tidaklah cukup dalam perkembangannya pengguna menginginkan sebuah *website* yang intuitif, sehingga pengguna merasa nyaman bahkan bisa berlama-lama menghabiskan waktu pada saat berselancar didunia maya. Untuk mengakomodir kebutuhan pengguna, desain web yang menarik saja tidaklah cukup sehingga perlu penerapan atau metode khusus yaitu dalam implementasi desainnya akan dipadukan dengan metode serta teknik *UI/UX* yang akan dikolaborasikan dengan desain layout web. Hasil dari penelitian ini penerapan konsep dan teknik dengan metode *UI/UX* dan tool Figma, desain layout web lebih konsisten, komposisi warna, jenis, ukuran huruf (*typografi*), jarak antar elemen, hingga hierarki antar elemen lebih terjaga. Hal ini bertujuan agar pengalaman pengguna pada saat berselancar merasa nyaman namun tidak mengesampingkan dari sisi fungsionalitas.

Kata Kunci: Figma, User Interface, User Experience

**Abstract** - It has been more than 2 (two) decades that technology trends have developed very rapidly, especially the internet. The center of all digital information, data exchange, to promotional media seems to be no distance anywhere in the world. The internet dominates in every line of life, this has an impact on the number of internet sites or better known in the form of websites. Various types and models of website display, from simple ones, a mix of animations, to having responsive mobile features that can be run on various devices. However, these features are not enough in its development, users want an intuitive website, so that users feel comfortable and can even linger to spend time while surfing the virtual world. To accommodate user needs, an attractive web design is not enough, so it needs a special application or method, namely in the implementation of the design it will be combined with *UI/UX* methods and techniques that will be collaborated with web layout design. The results of this study are the application of concepts and techniques using the *UI/UX* method and the Figma tool, the web layout design is more consistent, the color composition, type, font size (*typography*), the distance between elements, and the hierarchy between elements is more maintained. It is intended that the user experience while surfing is comfortable but does not rule out functionality.

Keywords: Figma, User Interface, User Experience

### PENDAHULUAN

Sudah lebih dari 2 (dua) dekade ini *trend* teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya *internet* dengan ragam situs atau lebih dikenal dengan *website* yang tersedia sebagai media promosi, komunikasi dan pusat informasi, telah mendorong seorang web desainer untuk menciptakan desain tampilan antarmuka sebuah situs

yang membuat pengguna akan merasa nyaman dan memberikan kemudahan pada saat penggunaannya. Paradigma desain antarmuka modern tidak hanya mengedepankan dari segi tampilan *User Interface (UI)* yang lebih condong ke desain *layout* saja, melainkan tingkat kenyamanan, kepuasan serta kesenangan dan pengalaman dari pengguna menjadi poin penting dalam mendesain tampilan antarmuka

website modern atau lebih dikenal dengan *User Experience (UX)*. (Mutiasanti et al., 2018)

Perkembangan dunia digital, *internet* dan *mobile* telah membawa perubahan besar, segala sesuatunya berjalan lebih cepat dan efisien, karena informasi yang ada, dapat dipindahkan dalam waktu singkat, dapat diakses dimanapun (*mobile*) lebih personal dan tersegmentasi. Hal ini menuntut seorang desainer aplikasi tidak hanya berfokus pada sisi teknologi, fungsionalitas dan estetika desain antarmuka aplikasi tersebut, melainkan lebih ke pemahaman serta proses bagaimana sebuah desain menjadi *integrated* dalam keseharian pemakaiannya. (Wiryawan, 2011). Pada penelitian sebelumnya sebuah desain layout web dituntut untuk dapat beradaptasi atau memiliki fitur responsif agar desain *layout* dapat mengikuti ukuran layar berdasarkan perangkat yang digunakan (Santoso, 2019). Dalam perkembangan desain layout aplikasi di era saat ini, sangat dianjurkan sebuah desain antarmuka menerapkan metode *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* ke dalam desain rancangannya. *User Interface (UI)* lebih berfokus ke tata letak *layout*, permainan warna, tipografi, hierarki, komponen dan fitur-fitur yang terdapat didalam aplikasi, sedangkan *User Experience (UX)* lebih ke pengalaman pengguna, apakah aplikasi yang dibuat itu mudah digunakan atau menyulitkan pengguna (Frendiana & Widhiantoro, 2020). Mempelajari bagaimana pengguna berinteraksi, melakukan teknik dan metode *wireframe* dan *prototyping*.

Adapun maksud dan tujuan implementasi konsep dan teknik *UI/UX* ke dalam rancangan desain antarmuka (*layout*) aplikasi, bertujuan untuk menciptakan keselarasan kebutuhan sistem dengan alur bisnis sehingga menghasilkan tampilan *user interface* dan *user experience* yang menarik, dengan hasil akhir desain antarmuka tersebut dapat mudah dipahami dalam penggunaannya. Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah dan sulitnya saat pengguna berinteraksi dengan elemen, fitur dan komponen antarmuka yang telah dibuat oleh desainer *UI*.

Dalam penelitian ini untuk mengimplementasikan konsep dan metode *UI/UX* ke dalam rancangan desain antarmuka akan digunakan perangkat lunak seperti Figma sebagai *tool* utama untuk membuat rancangan awal dalam bentuk sketsa atau *wireframe* dikenal juga dengan istilah *low-fidelity* hingga ke tahap *prototyping* atau *high-fidelity*. Adapun *tools* pendukung lainnya yang akan digunakan mesin perambah *Chrome* dan *Mozilla Firefox*, untuk melakukan *render* halaman, pengujian dan simulasi purwarupa (*prototype*) yang telah dibuat.

Hasil yang diharapkan rancangan antarmuka desain *web* atau aplikasi yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna (*user*). Aplikasi mudah untuk digunakan, penempatan objek selaras, harmonisasi warna sehingga mempengaruhi emosi pengguna,

kemudahan dalam mengakses aplikasi, rancangan desain aplikasi memberikan *value* bagi *stackholder* atau *sponsor* seperti menaikkan kepuasan pengguna, sehingga akan meningkatkan atau memajukan profit perusahaan.

## METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya:

### 1. Studi literatur

Pada tahap awal ini dilakukan studi terhadap beberapa artikel dan buku, yang berkaitan dengan perancangan desain antarmuka yang mengimplementasikan konsep dan metode *UI/UX*. Pada bagian ini juga dilakukan untuk menemukan fokus persoalan serta perumusan solusi yang akan ditawarkan pada penelitian.

### 2. Analisis permasalahan dan perumusan hipotesis

Setelah didapatkan bahan literatur, pada tahap ini dilakukan analisis untuk merumuskan sebuah solusi yang akan ditawarkan.

### 3. Perancangan solusi

Pada tahap ini, akan diawali dengan perancangan sebuah desain yang akan dijadikan sebuah solusi dari permasalahan yang diangkat.

### 4. Implementasi solusi dan uji coba

Penerapan solusi dari perancangan yang telah dilakukan, akan diujikan dengan mengimplementasikan ke dalam bentuk purwarupa (*prototype*) sebelum dilakukan konversi dari bentuk desain ke dalam kode program.

### 5. Penarikan kesimpulan

Hasil pengujian kemudian dianalisis untuk mendapatkan rumusan beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian.

## 1. Alat dan Bahan

Sebagai bahan (*tools*) pendukung dalam perancangan desain antarmuka ini, terbagi ke dalam dua bagian, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

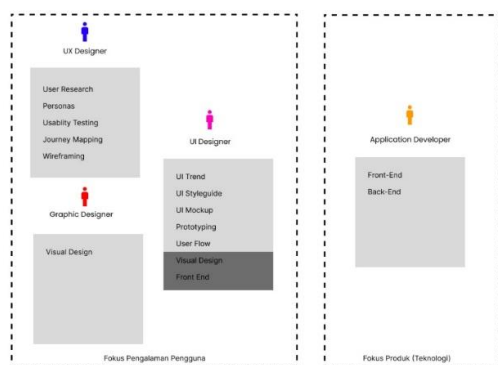
Tabel 1. Spesifikasi *Software* dan *Hardware*

No	Alat (tools)	Keterangan
1	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) a. Figma b. Chrome, Firefox	Tools utama untuk melakukan perancangan dan desain antarmuka, serta melakukan pengujian dan simulasi purwarupa

2	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) a. 1 Unit PC/ Laptop b. Mouse, monitor dan keyboard ( <i>peripheral</i> )	Spesifikasi PC standar minimal: RAM 4GB, SSD 128GB
---	--	--

Sumber: (Santoso, n.d.)

## 2. User Experience (UX) dan User Interface (UI)



Sumber: (Santoso, n.d.)

Gambar 1. Area Pembagian Kerja UI/UX dan App Developer

### a. User Experience (UX)

Persepsi atau perilaku seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk atau perangkat lunak (Garrett, n.d.). Sesuatu yang berkaitan dengan sentuhan, pengalaman yang dapat dirasakan oleh pengguna pada saat menggunakan atau mengoperasikan program tersebut (Nabila & Wahyuni, n.d.). Pengalaman pengguna sangat ditentukan bagaimana sebuah desain antarmuka itu dirancang oleh seorang UI desainer, apakah mudah untuk digunakan atau sulit untuk digunakan atau bahkan perlu waktu untuk memahami fitur yang ada pada desain aplikasi atau produk tersebut. Pengalaman pengguna menjadi faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan sebuah aplikasi untuk dilanjutkan atau tidak (Yastin et al., n.d.).

### b. User Interface (UI)

Ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi (Agus Muhyidin et al., 2020a). Lingkup dari UI mulai dari tombol, gambar, teks, dan semua items yang akan berinteraksi dengan pengguna, dengan cara sentuhan atau aksi menekan. *Layout*,

transisi, animasi dan interaksi kecil (*micro interaction*). Segala sesuatu yang berkaitan dengan elemen visual bagaimana halaman web akan ditampilkan semua masuk kedalam ranah UI. Dalam hal ini tugas seorang UI Desainer berkaitan dengan elemen-elemen seperti penentuan serta pemilihan warna yang tepat, jenis huruf atau tipografi, hierarki antar elemen, bentuk tombol, serta *icon*. Seorang desainer UI harus dapat membuat pengguna merasa nyaman, dan semakin lama pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut maka, dalam tahap ini aplikasi tersebut dapat dikatakan berhasil, yang nantinya akan mendatangkan manfaat untuk sponsor atau *stackholder* sebuah perusahaan.

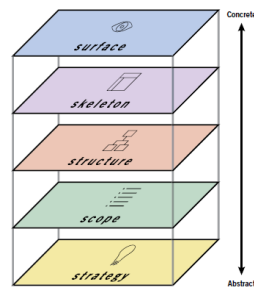
Area pembagian kerja dapat dilihat pada gambar 1, dimana dapat dilihat ruang lingkup area kerja seorang UX Desainer mencakup tahap *user research*, *personas*, *usability testing*, *journey mapping*, *wireframing* dan UI Desainer meliputi *ui trend*, *ui styleguide*, *ui mockup*, *prototyping*, *user flow*, sedikit bersentuhan dengan *front-end* dan *visual design*. Desainer Grafik berfokus pada *visual design* dan Developer Aplikasi berfokus pada area koding *front end* dan *back end*. UI/UX lebih berfokus ke pengalaman pengguna (*human focus*) sedangkan Developer Aplikasi lebih berfokus ke produknya (*technology focus*).

## 3. Elemen UX/UI Design

### a. Elemen UX Design

Untuk dapat mengerti konsep UX dapat meninjau model yang dibuat oleh Jesse James Garret, dalam bukunya *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. Model tersebut terdapat 5 (lima) proses: 1) Bidang strategi 2) Bidang lingkup 3) Bidang struktur 4) Bidang rangka dan 5) Bidang permukaan (Garrett, n.d.). Hal yang paling fundamental dari model tersebut dimulai dari bidang strategi (*strategy*) dimana pada area ini lebih berfokus kepada kebutuhan pengguna. Batasan lingkup (*scope*) dari sisi pengalaman pengguna dilihat dari sisi fungsionalitas dari desain antarmuka yang akan dibuat, deskripsi produk, metode pembayaran dan sebagainya. Untuk struktur informasi agar

dalam perancangan desain berjalan sesuai yang diharapkan maka bidang struktur (*structure*) yang akan mengakomodir, mulai dari bagaimana pelanggan mendapatkan informasi dengan mudah tanpa dihadapkan dengan kendala atau sulitnya produk tersebut ketika digunakan. Tahap selanjutnya desain *layout* masih yang dalam bentuk *draft* atau *low fidelity* dan belum ke tahap visualisasi, ini masuk di bidang kerangka (*skeleton*). Tahap bidang permukaan (*surface*) akan lebih berfokus ke sisi tampilan akhir, mulai dari komposisi dan keselaran warna, transisi, hierarki antar elemen dan sebagainya.



Sumber: (Garrett, n.d.)

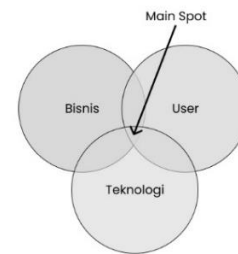
Gambar 2. Model Jesse James Garret *User Experience*

### b. Proses *UX Design*

Ada beberapa teknik atau metode didalam proses pengembangan aplikasi. Metode tersebut antara lain: 1) *User Centered Design (UCD)*. 2) *Design Thinking* 3) *Design Sprint* 4) *Lean UX*. Metode UCD adalah sebuah metode desain perancangan antarmuka yang dalam proses perancangannya melibatkan kebutuhan pengguna (*ISO 9241-210:2019, 2010*). Teknik UCD dilakukan secara bertahap linier berdeda dengan metode Design Thinking, yang dapat dilakukan secara tidak berurutan, namun secara garis besar tahapannya adalah sebagai berikut: *emphatize, define, idiate, prototype* dan *test* (Nasution & Nusa, 2021). Metode *Design Sprint* Sebuah rangkaian aktivitas untuk mendeskripsikan sebuah produk, mulai dari penambahan atau pembaharuan fitur dan *Lean UX* adalah sebuah metode yang melibatkan metode *Design Thinking* dan *Agile* sehingga metode ini sangat

menghemat waktu untuk pengembangan sebuah aplikasi(Mayasari et al., n.d.). Pada prinsipnya sebuah proses desain *UX* dapat dilakukan secara luwes atau fleksibel, desain proses hanya mempermudah dalam mencari solusi, desain proses tidak harus dilakukan dalam setiap situasi/ kondisi.

Dalam pengembangan sebuah produk umumnya terdapat 3 faktor peran utama yang akan terlibat yaitu adanya sebuah bisnis, teknologi dan pengguna. Pengembangan dilakukan secara seimbang, maka akan ditemukan sebuah *insight*. Temuan inilah yang harus dapat diolah oleh seorang *Product Manager* atau *Product Owner*.



Sumber: (Santoso, n.d.)

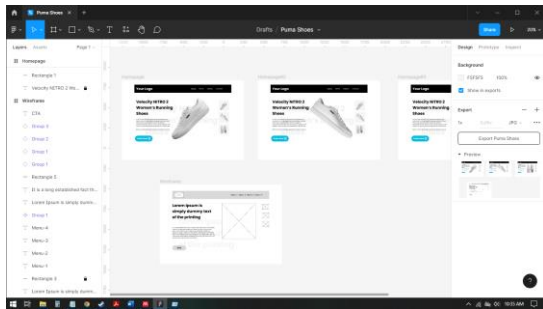
Gambar 3. Peran Utama Pengembangan Produk

Apakah produk dapat dikembangkan dari sisi teknologi sehingga akan menghasilkan keuntungan atau (*profit*), selain dilihat dari sisi pengguna.

### c. User Flow

Merupakan diagram langkah alur atau tahapan yang harus diselesaikan oleh *user* untuk menyelesaikan sebuah aktivitas (*taks*) (Tri Widiatmoko et al., 2022). User flow umumnya dibentuk sesuai dari alur bisnis sebuah perusahaan atau kebiasaan *user*-nya. Dengan melakukan konversi perilaku atau kebiasaan *user* kedalam bentuk digital berupa flow atau diagram-diagram, yang didapatkan dari hasil analisa kompetitor atau *interview* langsung. Tahapan ini digunakan untuk menentukan desain yang cocok untuk rancangan antarmuka sebelum masuk ke tahap desain *wireframe* dan *prototyping*. Alternatif lain selain dengan metode *user flow* dapat menggunakan taks analisis untuk mengetahui kebiasaan *user* yang cukup kompleks dan berubah-ubah sehingga nanti analisa dapat dilakukan secara lebih

mendalam.



Sumber: (Santoso, n.d.)

Gambar 4. Dashboard Figma

#### d. Wireframe

Sebuah rancangan desain *layout* dalam bentuk *Low-fidelity (Lo-Fi)* yang dapat membantu desainer dalam mempresentasikan informasi *interface*, memberikan gambaran kerangka (*outline*) struktur *interface* dan mempercepat proses desain (Tri Widiatmoko et al., 2022).

Umumnya memiliki ciri desain masih bersifat konsep atau sketsa kasar, waktu pengerjaan cepat, warna yang digunakan hitam dan putih, hanya menggunakan satu atau dua jenis *font*. Teknik ini dapat dibuat dengan model digital menggunakan bantuan *software* atau cara manual dengan model sketsa *Crazy 8's*.

#### e. UI Design & Design System

Sebuah desain didalamnya harus mengandung beberapa unsur elemen, untuk menciptakan sebuah bentuk, memadukan dan menyusunnya agar diperoleh bentuk yang menarik, memuaskan sehingga menimbulkan pengalaman visual yang indah serta bernilai estetis (Agus Muhyidin et al., 2020b). Beberapa unsur desain tersebut antara lain: 1) Titik/ *Point* 2) Garis/ *Line* 3) Bidang/ *Field* 4) Ruang/ *Space* 5) Ukuran/ *Size* 6) Warna/ *Color* 7) Tekstur/ *Texture* dan 8) Huruf/ *Typography*.

*Design System* merupakan sebuah komponen yang dapat digunakan kembali untuk keperluan perancangan dan pengembangan produk baik dari segi desain ataupun kode programming. Komponen

yang dibuat didalam sebuah desain antarmuka harus konsisten, antara komponen yang satu dengan yang lainnya serta dapat digunakan kembali untuk pengembangan produk dimasa yang akan datang (Wahyu et al., n.d.).

#### f. Prototyping

Purwarupa (*prototyping*) rancangan desain tahap awal, yang merepresentasikan hasil, bentuk sebuah produk dalam sebuah sketsa kertas ataupun dalam bentuk digital berupa *wireframe* (Mayasari et al., n.d.). *Prototyping* terdapat dua jenis *Low Fidelity (Lo-Fi)* dan *High Fidelity (Hi-Fi)*. *Lo-Fi* rancangan desain masih dalam bentuk *draft*, sketsa, *blueprint*. *Hi-Fi* rancangan desain yang mempertunjukkan, merepresentasikan hasil akhir sebuah produk, serta desain tersebut dapat diklik layaknya produk jadi.

#### g. Figma

Figma adalah sebuah *software design tool* yang umumnya digunakan untuk mendesain, merancang, melakukan *wireframing*, *prototyping*, desain antarmuka sebuah tampilan *website* dan aplikasi mobile (Agus Muhyidin et al., 2020b). Berjalan di beberapa sistem operasi Windows dan MacOS. Umumnya penggunaan aplikasi ini banyak digunakan oleh seorang yang bekerja dibidang desain aplikasi dan sejenisnya, seperti *UI/UX Designer*, *Web Designer*. Aplikasi ini memiliki kemiripan layanya Adobe XD, namun Figma memiliki kelebihan lain diantaranya, 1) Berbasis *Web Based (Cloud)* 2) Kolaborasi. Dengan adanya kedua fitur tersebut aplikasi ini menjadi pilihan para *UI/UX Designer*



Sumber: (Santoso, n.d.)

Gambar 5. Rancangan Wireframe Landing Page

pengerjaan akan lebih cepat dan efisien,

karena proses pengerjaan dapat dilakukan secara langsung diwaktu yang sama, meskipun ditempat yang berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, dijelaskan hasil implementasi dan pengujian model rancangan purwarupa (*prototype*).

### 1. Implementasi Model

Implementasi dalam penerapan konsep *UI/UX* kedalam sebuah rancangan desain antarmuka akan menitikberatkan pada desain *User Interface (UI)* pada sebuah laman web dalam bentuk *landing page* sehingga untuk tingkat kerumitan dan kompleksitas serta fitur dan komponen desain dapat dikurangi. Ide atau konsep yang akan digunakan dalam mendesain tampilan adalah sederhana dan minimalis atau dikenal dengan istilah "*Clean and Minimalis Design*" agar pengguna langsung berfokus pada sisi fungsionalitas tanpa terganggu dengan adanya fitur atau pernak-pernik desain yang tidak perlu hal ini mengacu ke sisi pengalaman pengguna *User Experience (UX)*.

Memiliki alur yang sederhana, pengguna dihadapkan sebuah tampilan gambar utama dengan ukuran yang besar (*hero image*) dalam bentuk slide, serta beberapa indikator untuk bernavigasi antar halaman. Desain peletakkan gambar produk atau objek dibuat lebih menonjol yang dipadukan dengan susunan dan jenis huruf yang terkesan tegas namun tidak kaku. Hierarki antar elemen tombol dan jenis huruf (*typografi*) dibuat selaras mungkin, ditambah dengan komposisi warna yang harmonis dan konsisten sesuai dengan kaidah atau prinsip *design system*.

Setelah mendapatkan ide atau konsep yang akan digunakan dalam perancangan antarmuka, tahap selanjutnya adalah *sketching* yang dapat dilakukan secara manual *storyboarding*, *index card* atau digital dengan teknik *wireframing* gambar 5. Hasil dari *wireframing* masih dilevel *Low-Fidelity (Lo-Fi)* sebelum masuk ke tahap *prototyping*.



Sumber: (Santoso, n.d.)

Gambar 7. *UI Styling Page #2*

Sebelum masuk ketahapan *UI Styling* terlebih dahulu masuk ke *Design System* dimana segala sesuatu yang berkaitan dengan elemen mulai dari fitur, tombol, komposisi warna, ukuran dan jenis huruf, hierarki antar elemen akan dibuatkan aturan agar terjadinya kesesuaian antar elemen serta bertujuan agar dalam tahap pengembangan desain aplikasi yang akan datang, desain selalu konsisten. Jenis huruf yang dipakai adalah Poppins, ukuran 12, 22, 44, 58 dan 98 pixel. Hierarki antar elemen menggunakan jarak *padding* dan *margin* dengan kelipatan 2 (dua), lalu untuk warna disini menggunakan warna hitam dan putih sebagai warna utama (*primary*) dan warna abu-abu sebagai warna kedua (*secondary*). Penentuan *design system* pada aplikasi Figma dapat menggunakan fitur *component figma* yang mana pada fitur tersebut, seorang desainer dapat membuat komponen yang dapat digunakan berulang kali dengan bentuk dan desain yang sama, hal ini mengurangi pembuatan komponen berulang kali yang sifatnya *repetitive*.

Konversi dari tahap *wireframe* ke tampilan *UI* adalah tahap selanjutnya, yang sebelumnya telah melewati tahapan *design system*. Tahap *UI Styling* ini desain atau *mockup* didapatkan dari rancangan *Low-Fidelity* yang akan diubah ke bentuk *High Fidelity* dimana desain rancangan akan mendekati ke bentuk final.



Sumber: (Santoso, n.d.)

Gambar 6. *UI Styling Page #1*

Adapun aturan-aturan dalam mendesain harus tetap diikuti sesuai dengan *design system* yang telah dibuat sebelumnya. Perancangan desain *landing page* yang dimodelkan disini terdiri dari 3 (tiga) halaman yang berguna untuk *prototyping* aplikasi disaat melakukan perpindahan antar halaman.

Pada gambar 7 desain *UI* yang ditampilkan berada pada halaman ke-2 (dua), dan halaman terakhir berada dihalaman ke-3 (tiga).



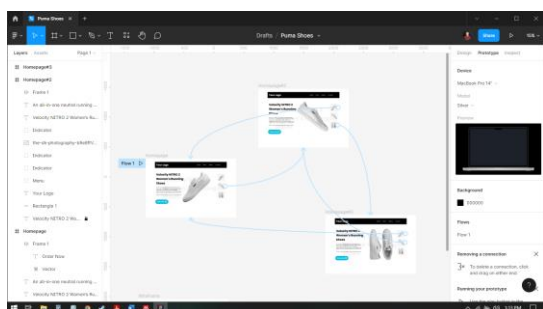
## 2. Pengujian

Pada tahap pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *tool* aplikasi Figma dengan menggunakan fitur *Prototype Figma*. Setelah dilakukan penentuan konsep desain antarmuka, pengamatan dari segi pengalaman pengguna, *Wireframing*, *Design System* dan *UI Styling* akan dilanjutkan ke tahap *Prototyping*.

Purwarupa (*prototype*) *Landing Page* yang dibuat menggunakan fitur yang sudah Figma sediakan, sehingga seorang desainer dapat mensimulasikan secara langsung layaknya produk yang sudah dirilis atau final, sehingga produk yang telah melewati pengujian diharapkan mampu memenuhi keinginan pengguna. Prototype dapat dilihat pada link berikut ini: [https://bit.ly/jurnal\\_uix\\_miftah](https://bit.ly/jurnal_uix_miftah)

## KESIMPULAN

Hasil pengujian dari perancangan desain



Sumber: (Santoso, n.d.)

Gambar 7. Rancangan *Prototype Landing Page*

antarmuka didapatkan bahwa *User Interface (UI)* yang dihasilkan dari menerapkan konsep *UI/UX* hasil desain lebih konsisten dan padu (*solid*), mulai dari tata letak antar elemen, harmonisasi warna, hierarki antar elemen, hal ini karena dipengaruhi oleh aturan-aturan *design system* yang telah dibuat. Tidak hanya mengedepankan desain *UI* yang estetika semata, namun disini dapat dilihat desain yang begitu minimal sehingga dari segi fungsionalitas, kegunaan dan kemudahan membuat pengguna lebih nyaman karena lebih fokus pada fitur-fitur yang sederhana, minial dan tidak kompleks.

## REFERENSI

Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020a). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA*

*MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.

Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020b). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.

Frendiana, V., & Widhiantoro, D. (2020). Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 5(2).

Garrett, J. J. (n.d.). *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*.

ISO 9241-210:2019. (2010).

Mayasari, R., Susilo Yuda Irawan, A., & Singaperbangsa Karawang, U. (n.d.). PENERAPAN METODE LEAN UX PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DIGILIB UNSIKA VERSI WINDOWS IMPLEMENTATION OF LEAN UX METHOD ON UI/UX DESIGN OF DIGILIB UNSIKA APPLICATION IN WINDOWS VERSION. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(2), 2021.

Mutiasanti, S., Tri Ananta, M., & Muslimah Az-Zahra, H. (2018). *Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile E-Commerce Di Indonesia Dengan Menggunakan UX Honeycomb* (Vol. 2, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Nabila, G., & Wahyuni, S. (n.d.). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas*.

Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>

Santoso, M. F. (n.d.). *Implementasi Konsep dan Teknik UI-UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma*.

Santoso, M. F. (2019). *TEKNIK RESPONSIVE WEB DESIGN (RWD) SERTA PENERAPANNYA DALAM RANCANG BANGUN LAYOUT WEB* (p. 8).

Tri Widiatmoko, D., Setya Utami, B., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Teknologi Informasi, F. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani).

- AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 19(Februari), 120–136.
- Wahyu, S., Jefry Sunupurwa Asri, dan, & Correspondent Author, E. (n.d.). *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2021 Perancangan Konsep Dan Evaluasi Desain User Experience Pada Aplikasi Mobile Penyedia Tempat Layanan Fitness Dengan Pendekatan User-Centered Design*.
- Wiryawan, M. B. (2011). *USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* (Vol. 2, Issue 2).
- Yastin, D. N., Suseno, H. B., & Arifin, V. (n.d.). *EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE SIARAN TANGSEL MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECT DESIGN (GDD)*.