

# PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN PADA TOKO UP STORE MENGGUNAKAN FIGMA

<sup>1</sup>Ardi Mandani, <sup>2</sup>Ahmad Mutatkin Bakti

<sup>1,2</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Binadarma Palembang, Indonesia

<sup>1</sup>[mandani25@gmail.com](mailto:mandani25@gmail.com); <sup>2</sup>[mutakin.bakti@binadarma.ac.id](mailto:mutakin.bakti@binadarma.ac.id);

## Article Info

### Article history:

Received, 2023-09-15

Revised, 2023-11-07

Accepted, 2023-11-29

### Kata Kunci:

*Design Thinking, UI, UX*

### Keywords:

*Design Thinking, UI, UX*

## ABSTRAK

Dalam lingkungan digital saat ini, aplikasi seluler sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan jangkauan penjualan. Studi ini akan menggunakan desain perangkat lunak Figma untuk menciptakan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk penjualan aplikasi seluler di Up Store. Figma, platform prototyping online, dapat digunakan untuk membuat aplikasi web atau seluler. Pemrogram dapat berkontribusi pada proyek figma dengan menulis kode mereka sendiri. Proses yang digunakan untuk membuat desain ini disebut Design Thinking. Design Thinking berfokus pada pemahaman pengguna, pengembangan ide, dan pengujian solusi melalui siklus berulang. Strategi ini akan membantu dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna, memahami konteks penggunaan, dan menciptakan desain yang dapat diterima dan efisien. Penelitian ini menghasilkan desain UI / UX aplikasi seluler yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain suara dan menggunakan tren penjualan saat ini di Up Store. Jika antarmuka pengguna dirancang dengan baik, pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi secara lebih positif, meningkatkan retensi dan penjualan pengguna. Figma juga memungkinkan desainer UI / UX dan pengembang aplikasi untuk berkomunikasi lebih berhasil selama fase desain .

## ABSTRACT

*Today's digital environment, mobile applications are essential for improving user experience and sales reach. This study will use Figma software design to create a user interface (UI) and user experience (UX) for mobile app sales on Up Store. Figma, an online prototyping platform, can be used to create web or mobile applications. Programmers can contribute to the figma project by writing their own code. The process used to create this design is called Design Thinking. Design Thinking focuses on understanding users, developing ideas, and testing solutions through iterative cycles. This strategy will help in defining user needs, understanding the context of use, and creating an acceptable and efficient design. This research resulted in a mobile application UI/UX design that complies with sound design principles and uses current sales trends in the Up Store. If the user interface is well designed, users will interact with the app more positively, increasing user retention and sales. Figma also allows UI/UX designers and app developers to communicate more successfully during the design phase.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



## Penulis Korespondensi:

Ahmad Mutatkin Bakti,  
Program Studi Teknik Informatika,  
Universitas Bina Darma,  
Email: [mutakin.bakti@binadarma.ac.id](mailto:mutakin.bakti@binadarma.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan teknologi telah meningkat secara signifikan, khususnya di sektor informasi. Seharusnya tidak mengherankan bahwa informasi telah menjadi komponen penting bagi semua kalangan, baik individu, organisasi, atau bisnis, karena kebutuhan akan informasi tumbuh seiring dengan perkembangan penyedia informasi teknologi. Dengan penggunaan teknologi digital berupa aplikasi dalam proses jual beli menjadi akrab, individu mulai merasakan dampak positif dari penggunaannya untuk mencari informasi tentang barang atau jasa. Mayoritas aplikasi penjualan yang tersedia saat ini dapat memberikan pilihan produk yang ditampilkan sebagai foto atau katalog. Tujuannya dibuat jelas sehingga pelanggan dapat dengan cepat mengidentifikasi hal yang mereka butuhkan dan membandingkannya dengan item lain dalam aplikasi [1]-[5]. Penggunaan aplikasi tersebut tidak diragukan lagi diharapkan dapat mempermudah proses penjualan dan dapat membantu dalam mengolah data penjualan selain memudahkan pencarian. Toko Up Store adalah retailer online pakaian pria yang telah menjual barang melalui Instagram sejak tahun 2017. Produk termasuk t-shirt, hoodie, crewneck, dan celana pendek. Menurut fungsi yang dimaksudkan, media sosial tidak dimaksudkan untuk promosi suatu produk. Sebagai gantinya, aplikasi penjualan diperlukan, yang memperhitungkan bagaimana antarmuka pengguna terlihat dan betapa mudahnya bagi pelanggan untuk menggunakannya [6]-[8].

Aplikasi yang akan dibuat secara tegas untuk penjualan barang dari Online Up Store ini sedang diteliti dari segi User Interface dan User Experience untuk memudahkan pelanggan dalam menyelesaikan transaksi. Pengalaman Pengguna (UX) mengacu pada reaksi, persepsi, perilaku, emosi, dan ide yang dimiliki pengguna saat menggunakan aplikasi, sedangkan Antarmuka Pengguna (UI) mengacu pada waktu ketika pengguna dan aplikasi berinteraksi satu sama lain. Antarmuka pengguna mencakup segala macam interaksi yang terjadi di layar [9]-[13]. Design thinking adalah teknik yang akan digunakan karena untuk menciptakan desain pengalaman pengguna yang sukses, kita harus mendekati pengguna secara langsung. Pendekatan ini berkonsentrasi pada pengguna dan persyaratannya di setiap level. Pendekatan untuk memahami masalah pengguna secara mendalam, menghasilkan solusi inovatif untuk kesulitan ini, dan berhasil menerapkan jawaban tersebut adalah pemikiran desain. Tujuan dari desain UI/UX berbasis Figma untuk penjualan aplikasi seluler di platform Up Store adalah untuk menghasilkan produk yang ramah pengguna dan estetis yang dapat memenuhi kebutuhan pelanggan dan meningkatkan penjualan Up Store. Figma digunakan dalam desain antarmuka pengguna berdasarkan pengalaman pengguna dengan pendekatan pemikiran desain ini, dan ini akan menunjukkan produk jadi tentang bagaimana antarmuka aplikasi seluler penjualan ini akan terlihat [14].

Figma berguna karena tidak memerlukan instalasi dan dapat diakses melalui internet. Figma juga merupakan solusi penyimpanan berbasis cloud yang menyimpan file di server Figma daripada penyimpanan komputer lokal. Ini juga menyederhanakan presentasi antarmuka pengguna dengan menyertakan opsi berbagi file melalui tautan sehingga berbagi langsung dapat mencapainya dengan cepat [15]. Figma dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux, atau Mac dengan menghubungkan ke internet. Figma banyak digunakan oleh para profesional di bisnis UI / UX. Pada akhirnya aplikasi ini diharapkan menjadi sebuah media yang tepat bagi Up Store untuk melakukan proses penjualan secara online yang memiliki tampilan dan alur yang mudah dan dapat dimengerti dengan baik dari sisi pengguna, dimana pengguna bukan hanya Up Store saja, Pembeli juga merupakan pengguna dari aplikasi ini dimana pembeli dapat melihat semua informasi produk dari toko upstore. Alhasil penulis mengambil judul Perancangan *UI/UX* Aplikasi Mobile Penjualan Pada Toko Up Store Menggunakan Figma.

## 2. METODE PENELITIAN

### Desain Thinking

Teknik Design Thinking adalah metodologi desain yang berfokus pada mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang pengguna, mengeksplorasi ide-ide inovatif, dan menguji solusi melalui iterasi. Empati, definisi, ideasi, prototyping, dan pengujian adalah lima tahap utama dari proses. Tahap empati melibatkan pengumpulan informasi dan pemahaman terhadap pengguna, termasuk kebutuhan, tujuan, dan masalah yang dihadapi [4]. Tahap definisi melibatkan penguraian permasalahan yang telah diidentifikasi dan merumuskan pernyataan masalah yang jelas. Tahap

ideasi memerlukan ide-ide unik dan berpikir di luar kotak untuk mengatasi kesulitan. Tahap prototipe melibatkan pembuatan model atau representasi visual dari desain yang dihasilkan. Tahap pengujian melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang berharga. Metode Design Thinking akan digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan desain UI/UX aplikasi mobile penjualan pada Toko Up Store berfokus pada kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang efektif.

### **Tahapan Penelitian**

Dalam membangun desain aplikasi mobile penjualan untuk Up Store, strategi desain UI/UX menggunakan pendekatan Design Thinking. Design Thinking adalah metode yang berpusat pada pengguna yang berfokus pada pemahaman pengguna yang mendalam, eksplorasi konsep kreatif, dan pengujian berulang untuk mencapai desain yang optimal. Tahapan perancangan desain menggunakan Design Thinking adalah sebagai berikut:

1. Empati : Pada tahap ini, penelitian dilakukan untuk lebih memahami target pengguna, tujuan mereka, serta masalah dan kebutuhan yang mereka alami saat memanfaatkan aplikasi seluler penjualan.
2. Definisi : Tahap definisi berusaha merumuskan masalah yang akan dipecahkan dalam desain setelah mempelajari pengguna dan tantangan yang dihadapi. Berdasarkan hasil penelitian dan pemahaman terhadap pengguna, merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan spesifik yang ingin dipecahkan melalui desain aplikasi mobile penjualan. Pernyataan masalah ini akan menjadi panduan dalam proses perancangan.
3. Ideasi : Langkah ideasi memerlukan solusi inventif untuk tantangan yang telah ditentukan. Yang pertama Adakan pertemuan brainstorming dengan tim desain untuk menciptakan sebanyak mungkin ide tentang tantangan yang harus dipecahkan. Tidak ada batasan jumlah ide yang dapat dihasilkan; Semua ide berguna, selanjutnya Menghubungkan ide-ide yang dihasilkan dengan masalah yang ingin dipecahkan dan melihat hubungan antara ide-ide tersebut. Hal ini dapat membantu dalam mengidentifikasi ide-ide yang paling menjanjikan untuk diimplementasikan.
4. Prototype : Prototipe awal dari desain aplikasi mobile penjualan akan dibangun pada tahap ini menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma.
5. Pengujian : Tahap pengujian dilakukan untuk menguji prototipe desain aplikasi dengan pengguna target.

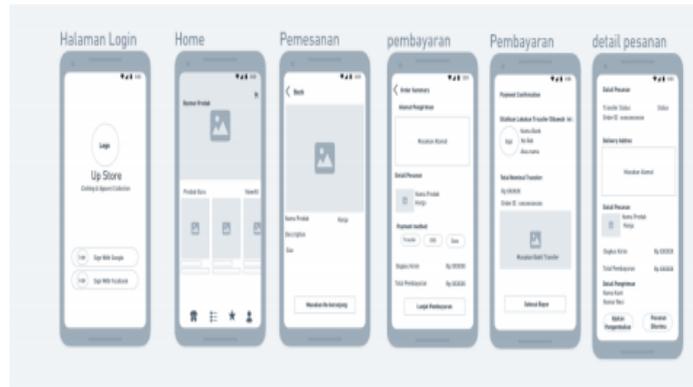
## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Prototype**

Setelah ide-ide desain dihasilkan, tahap Prototipe melibatkan pembuatan prototipe awal aplikasi menggunakan perangkat lunak Figma. Prototipe ini merupakan representasi visual sederhana dari antarmuka pengguna yang mencerminkan ide desain yang dihasilkan[5]. Dalam tahap ini, desain UI/UX akan dieksplorasi lebih lanjut dan kemudian diujikan dengan pengguna. Pengguna akan berinteraksi dengan prototipe untuk memberikan umpan balik lebih lanjut tentang desain yang diusulkan.

#### **1. Wirefarm**

Setelah menentukan persyaratan desain, desain wireframe dilakukan menggunakan perangkat lunak Figma. Tanpa menghormati karakteristik visual yang tepat, wireframe ini menggambarkan tata letak, struktur, dan hierarki informasi aplikasi[6]. Tujuan dari desain wireframe adalah untuk menciptakan struktur aplikasi yang jelas dan pengalaman pengguna yang positif.

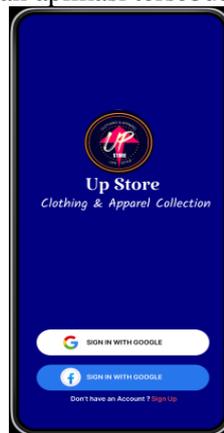


**Gambar 1. Rancangan Wirefarm**

## 2. Mockup

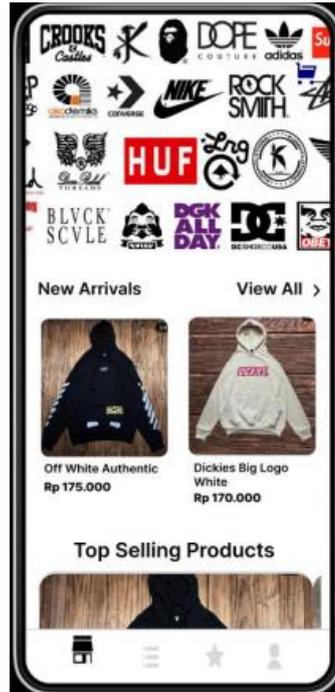
Mockup adalah langkah selanjutnya setelah mengembangkan wireframe. Mockup adalah penggambaran visual antarmuka pengguna (UI) produk atau aplikasi[7]. Metode ini sangat bermanfaat untuk menawarkan citra pekerjaan yang lebih realistis. Skenario di mana aplikasi penjualan toko atas akan diuji untuk tujuan adalah sebagai berikut. Terdapat karakteristik pada desain aplikasi yang memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan produk.

- a. Halaman Login : Pada halaman ini akan muncul pertama kali disaat user menggunakan aplikasi Up Store, yang dimana user harus login dengan menggunakan akun google dan facebook sehingga user bisa menggunakan aplikasi tersebut.



**Gambar 2. Halaman Login**

- b. Halaman Home : Pada halaman ini berisi tampilan produk yang menampilkan banner produk, benner diskoun dan jenis produk yang tersedia untuk dibeli oleh konsumen. Konsumen bisa melihat berbagai macam produk yang di tawarkan pada aplikasi tersebut.



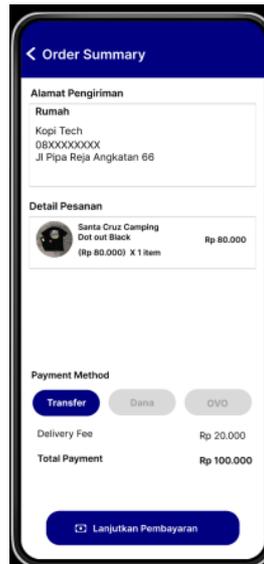
**Gambar 3. Halaman Home**

- c. Halaman Pemesanan : Pada tampilan halaman ini terdapat informasi produk yang akan dibeli dan user tinggal klik button add to cart setelah itu user langsung melakukan chekout dan pembayaran.



**Gambar 4. Halaman Pemesanan**

- d. Halaman Pembayaran : Pada tampilan halaman pembayaran terdapat detail pesanan, informasi alamat user dan pemilihan metode pembayaran, setelah user memilih metode pembayaran langsung klik button lanjut pembayaran user akan di minta untuk kirim bukti transfer setelah klik button selesai bayar pesanan akan di proses.



**Gambar 6. Halaman Pembayaran**

### 3. Testing

Langkah Pengujian memerlukan interaksi dengan pengguna untuk menguji desain prototipe. Tes ini dimaksudkan untuk mengumpulkan masukan dan mengkonfirmasi desain yang telah dibuat. Pengguna yang berpartisipasi dalam pengujian dapat memberikan ide-ide yang berguna mengenai kegunaan, kejelasan informasi, dan bagian lain dari desain yang perlu ditangani. Dan, pada titik ini, pengujian pengguna dilakukan dengan empat calon pengguna. Pada tahap ini, desain figma dievaluasi melalui desktop atau smartphone untuk menjalankan prototipe dan aplikasi labirin untuk mengumpulkan informasi pengguna. Pada tingkat ini, prototipe dievaluasi dengan dua skenario:

- a. variabel task 1 melakukan login
- b. variabel task 2 melakukan pemesanan produk

Hasil pada penelitian ini akan dinilai oleh user menggunakan Teknik Dimensi Pertanyaan berdasarkan metode EUCS

#### 1. Content (Isi)

- Aplikasi android penjualan memberikan informasi yang memenuhi kebutuhan anda.
- Aplikasi android penjualan menyediakan informasi yang lengkap
- Aplikasi android penjualan memberikan informasi yang berguna bagi anda.

#### 2. Accuracy (Akurat)

- Aplikasi android penjualan memberikan informasi yang akurat.
- Aplikasi android penjualan sering tidak terjadi error.
- Tombol Aplikasi android penjualan sesuai dengan fungsi

#### 3. Format (Tampilan)

- Design Informasi yang ditampilkan sangat jelas
- Desain user interfacenya sangat menarik
- Desain tombolnya sangat menarik
- Kombinasi warnanya sangat menarik.

#### 4. Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)

- Aplikasi android penjualan sangat mudah digunakan
- Aplikasi android penjualan tidak membutuhkan waktu untuk mempelajarinya.
- Aplikasi android penjualan sangat mudah dalam berinteraksi
- Aplikasi android penjualan sangat mudah digunakan oleh orang awam.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan hasil Pengguna merasa puas dengan desain user interface aplikasi android sciencom. Hal ini ditunjukkan berdasarkan persentase sebesar 92,5% pengguna sangat setuju dengan desain user interface saat ini.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan data dari pembuatan UI/UX mobile app sales di up store menggunakan Figma dan proses Design Thinking. Kesimpulan berikut dapat dibentuk berdasarkan langkah-langkah desain yang telah diselesaikan: Design Thinking adalah strategi yang efisien untuk mengembangkan UI / UX aplikasi seluler penjualan. Metode ini memungkinkan pemahaman menyeluruh tentang kebutuhan pengguna serta penciptaan solusi yang relevan dan efektif. Pengguna dapat mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dengan lebih baik dengan mengumpulkan data pengguna, menganalisis masalah, dan menentukan tuntutan desain. Hal ini memungkinkan pengembang untuk membuat desain yang lebih responsif terhadap tuntutan dan preferensi konsumen. Penggunaan perangkat lunak Figma sebagai alat perancangan memungkinkan pembuatan wireframe, desain visual, dan prototipe desain yang dapat diuji dengan pengguna. Hal ini membantu dalam menggambarkan dan memvalidasi desain sebelum implementasi. Serta berdasarkan hasil penilaian Teknik dimensi EUCS maka hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan hasil Pengguna merasa puas dengan desain user interface aplikasi android sciencom. Hal ini ditunjukkan berdasarkan persentase sebesar 92,5% pengguna sangat setuju dengan desain user interface saat ini.

#### REFERENSI

- [1] A. Purnomo (2018). Desain User Experience (Ux) dan User Interface (UI) untuk aplikasi Ibeauty berbasis Android. 6(3), 201-210, JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)
- [2] Cavanaugh, A. B. (2021). *TA: Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode UserCentered Design pada Website DLU Ferry. Ph.D. Dissertation Inversitas Dinamika.*
- [3] Darwis, D., Ferico Octaviansyah, A., Sulistiani, H., & Putra, R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 159-170.
- [4] Ferdy Budi Setiawan. (2019). Analisis dan Perancangan User nterface dan User Experience pada Website E- Learning STIKES YAYASAN RUMAH SAKIT DR. SOETOMO Surabaya menggunakan Metode Webuse.
- [5] Fariyanto dan F. Ulum (2021). Membuat Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Menggunakan Metode Design Thinking Ux (Studi Kasus: Desa Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52- 60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [6] Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Universitas Islam Indonesia*, 1, 8. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>
- [7] K. Nadhif, D. T. W. Jati, M. F. Hussein, dan I. S. Widiati (2021). Aplikasi penjualan desain UI/UX menggunakan metodologi design thinking. 7(1), 44-55, *Jurnal Ilmiah IT CIDA*. <https://doi.org/10.55635/jic.v7i1.146TSI>
- [8] Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *UniversitasIslamIndonesia*, 1, 8. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>
- [9] Alatas, H. (2013). *Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap*. Yogyakarta: Lokomedia.
- [10] Alexander F.K, S. (2013). *Web Programing Power Pack*. Yogyakarta: mediaKom
- [11] Arizona, N. (2017). Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa ( APBDES ) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawai Berbasis Web. *CN*, 01(02), 105-119
- [12] Dhanta , S. (2015). *Materi Pembelajaran Pembuatan Aplikasi dan Web*. Yogyakarta: Amikom.
- [13] Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [14] Kotler, P., & Gary , A. (2001). *Prinsip - Prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga
- [15] Lupiyadi, R. (2001). *Manajemen Pemasaran Jasa Teori dan Praktik*. Jakarta: Salemba Empat