



Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce

Hita^{1*}, Djoni², Culita³, Roni Yunis⁴

Universitas Mikroskil Medan, Indonesia

[*hita@mikroskil.ac.id](mailto:hita@mikroskil.ac.id)

Article History:

Received Juni 16, 2024;

Revised : Juni 30, 2024;

Accepted : Juli 18, 2024;

Online available : Juli 20, 2024

Keywords: Training, Figma, user interface, e-commerce

Abstract: The user interface is an important element in an application or website. The choice of font type, color and layout in the user interface can be attractive and make it easier for users to explore applications or websites. The aim of this service is to provide training for participants consisting of 12th grade high school students to know and understand the basics of designing e-commerce user interfaces. The application used in user interface design training is Figma. The methods of this training service are introduction, understanding, teaching, testing and evaluation. The results of the evaluation show that the participants can design e-commerce user interfaces well and attractively. Of the total participants, 90% of participants had scores above 70 and only 2 participants scored 65 and 61. So it can be concluded that the use of Figma in designing e-commerce user interfaces increases the knowledge and understanding of the training participants.

Abstrak. *User interface* merupakan elemen yang penting dalam sebuah aplikasi ataupun *website*. Pemilihan jenis *font*, warna dan tata letak (*layout*) dalam *user interface* dapat menjadi daya tarik serta memudahkan pengguna dalam eksplorasi aplikasi ataupun *website*. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan bagi peserta yang terdiri dari pelajar SMU kelas 12 agar mengenal dan memahami dasar perancangan *user interface e-commerce*. Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan perancangan *user interface* adalah Figma. Metode pengabdian pelatihan ini adalah pengenalan, pemahaman, pengajaran, pengujian dan evaluasi. Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa para peserta dapat merancang *user interface e-commerce* dengan baik dan menarik. Dari keseluruhan peserta, 90% peserta memiliki nilai di atas 70 dan hanya 2 peserta yang nilainya 65 dan 61. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan figma dalam merancang *user interface e-commerce* dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman para peserta pelatihan.

Kata Kunci: Pelatihan, Figma, *user interface*, e-commerce.

1. PENDAHULUAN

User interface (UI), sering disebut juga antarmuka pengguna, adalah tampilan visual dari sebuah aplikasi atau *website* untuk mewakili fungsi sebuah sistem yang bisa dilihat oleh pengguna. Sederhananya *user interface* adalah kesan pertama yang akan didapatkan pengguna dari hasil penggunaan sistem. Dalam *user interface* lebih mengutamakan pada keindahan dari suatu tampilan, baik itu dari segi tata letak (*layout*) maupun pemilihan warna yang menarik. Tujuan utama dari *User Interface* adalah untuk membuat tampilan dari suatu *website* atau aplikasi menjadi lebih enak dipandang mata dan menciptakan loyalitas pengunjung atau pengguna (pengunjung atau pengguna semakin betah untuk berlama-lama menggunakan *website* atau aplikasi yang bersangkutan). Dengan kata lain, *User Interface* bertujuan untuk

* Hita , hita@mikroskil.ac.id

menciptakan ikatan emosional dengan pengunjung atau pengguna melalui adanya desain yang indah dan menarik. Maka dapat disimpulkan bahwa *User Interface* adalah sebuah sistem yang mengatur tampilan antarmuka sekaligus memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem (Al-Faruq, Nur'aini and Aufan 2022).

Karena perannya yang penting dalam eksistensi aplikasi atau *website* di depan *user*, perancang UI (*UI Designer*) perlu merencanakan dan merancang bagian-bagian tampilan sistem secara detail dan hati-hati. Elemen visual yang ditangani oleh seorang *Designer User Interface* adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna (Muhyidin, Sulhan and Sevtiana 2020). *User Interface Designer* akan membuat tampilan menjadi lebih indah dengan memadukan warna, membuat tipografi, dan transisi setiap halamannya dengan elemen-elemen yang telah dibuat di tahap sebelumnya. Selain mempercantik tampilan, *User Interface Designer* harus senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip desain *User Interface* yang baik supaya tidak hanya sekedar indah dan menarik tetapi tetap baik dan lancar saat dioperasikan pengguna. Beberapa tools yang dapat digunakan untuk melakukan desain adalah Figma, Adobe Illustrator, Sketch App, dan Adobe Photoshop.

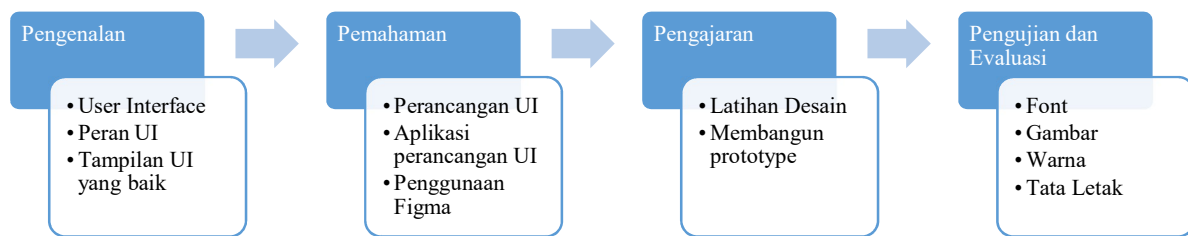
Figma adalah salah satu aplikasi grafis berbasis *cloud* yang digunakan untuk mendesain, membuat *prototype* aplikasi, membuat diagram, dan berkolaborasi di papan tulis *online*. Untuk seorang desainer *website* atau aplikasi, Figma berfungsi untuk membuat desain tampilan sebuah *website* atau aplikasi. Sedangkan dari sisi pengembang, Figma memudahkan mereka untuk selalu meng-*update* secara berkala terkait fitur-fitur yang dibutuhkan. Figma merupakan *platform* yang berbasis *cloud*, jadi pengguna bisa menyimpan file hasil desain secara online, tanpa perlu menyimpannya di PC/Laptop secara manual. Figma dapat berjalan pada *web browser*, seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, dll, sehingga Figma dapat digunakan di semua sistem operasi, baik Windows, MacOS, dan Linux. Salah satu kelebihan dari Figma adalah dapat digunakan untuk berkolaborasi secara *realtime*. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja (Pramudita, et al. 2021).

Hal ini memungkinkan pengguna untuk melakukan perubahan pada file secara bersamaan sehingga efektif untuk pengembang, desainer, dan *stakeholder* lainnya dalam berkolaborasi secara langsung. Banyak fitur menarik yang ada di dalam Figma, seperti *auto layout* yang memudahkan pengguna untuk mengatur antar komponen, fitur *prototyping* yang dapat digunakan untuk menguji rancangan alur dan desain yang telah kita buat.

Penggunaan Figma untuk mendukung perancangan *user interface* merupakan salah satu strategi yang cocok terutama untuk pengguna umum atau pengguna baru yang ingin mencoba menekuni bidang perancangan *user interface e-commerce*. Dengan memanfaatkan Figma, pengguna dapat mencoba dasar-dasar perancangan dan berkonsultasi serta kolaborasi dengan pengguna lain. Pengabdian ini memberikan pengenalan, pemahaman dan pengajaran penggunaan aplikasi Figma untuk merancang *user interface e-commerce* sederhana. Dengan pendidikan dan pelatihan, diharapkan setiap orang dapat meningkatkan keterampilan dan keahliannya (Bariqi 2018).

2. METODE

Kegiatan pelatihan yang baik dimulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, sampai pada proses evaluasi terhadap program pelatihan tersebut (Edwarsyah, Handoyo and Sulistyowati 2020). Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pengenalan, pemahaman, pengajaran, pengujian dan evaluasi.



Gambar 1 Metode

Pada awalnya, para peserta diberikan pengenalan pengetahuan umum mengenai *user interface*, peran *user interface* dan tampilan *user interface* yang baik. Setelah para peserta mendapatkan pengenalan mengenai *user interface* maka selanjutnya para peserta diberikan pemaparan materi mengenai manfaat perancangan *user interface* yang baik serta aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang. Dalam mendukung pemahaman yang lebih lanjut maka perancangan *user interface e-commerce* ini akan dipraktekkan langsung menggunakan aplikasi Figma. Sehingga pada tahapan ini, para peserta diberikan pengetahuan mengenai aplikasi Figma dan para peserta diminta untuk membuat akun dan *log-in* ke akun untuk mulai menggunakan Figma.

Setelah para peserta dibekali pengenalan dan pemahaman mengenai perancangan *user interface e-commerce* dan Figma, maka selanjutnya tim pengabdian akan memberikan pengajaran lebih lanjut mengenai penggunaan Figma dalam merancangan *user interface*. Tim pengabdian membagi tugas dengan menempatkan seorang pengajar didepan untuk

menjelaskan dan mendemonstrasikan langsung menggunakan proyektor. Sementara anggota tim yang lainnya membantu dan memastikan agar para peserta dapat mengikuti materi dan memahami serta dapat mempraktekkan dengan baik. Kegiatan pengajaran ini berfokus pada Latihan merancang tampilan *user interface* yang menarik sehingga dapat menjadi *prototype* awal untuk sebuah tampilan awal aplikasi e-commerce.



Gambar 2 Pemaparan Materi dan Pengajaran Penggunaan Aplikasi Figma

Berikutnya adalah tahapan terakhir dari kegiatan pengabdian yakni melakukan pengujian dan evaluasi. Para peserta diberikan sebuah proyek untuk merancang *user interface e-commerce* yakni sebuah aplikasi *mobile* untuk kafe. Perancangan *user interface e-commerce* aplikasi kafe ini menggunakan aplikasi Figma dan para peserta bebas menggunakan kreativitas untuk merancang *user interface*.



Gambar 3 Dokumentasi Tim Pengabdian dan Peserta Pelatihan

3. HASIL

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di laboratorium komputer di Universitas Mikroskil dengan para peserta pengabdian adalah anak SMU (Kelas 12) yakni terdiri dari 14 pelajar wanita dan 6 pelajar pria. Materi dibagikan secara online dalam bentuk file elektronik pdf. Karena pengabdian dilakukan di laboratorium komputer, maka setiap peserta mempunyai satu komputer untuk mendukung proses pembelajaran. Para peserta dapat langsung mengakses materi pembelajaran dan dapat mempraktekkan langsung menggunakan komputer masing-masing. Dalam mendukung pembelajaran, tim pengabdian menggunakan proyektor sebagai media pendukung untuk memberikan penjelasan dan mendemonstrasikan di depan ruangan.



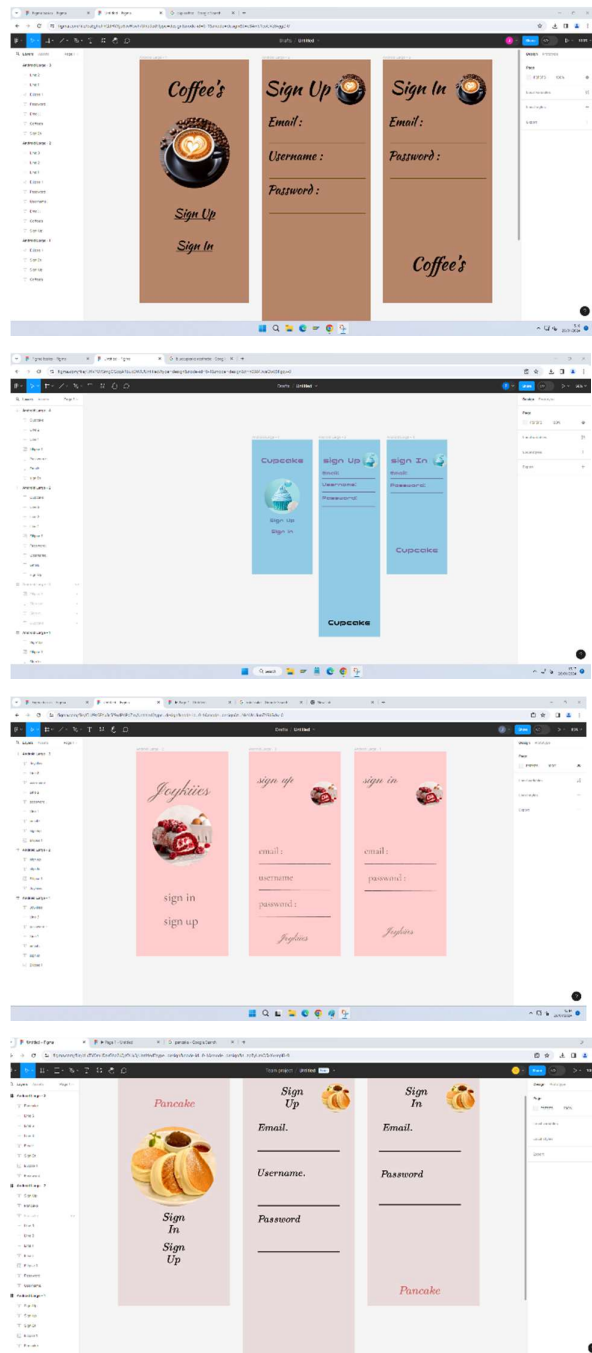
Daftar Nama Peserta Pelatihan

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Email
1.	Joline Wong	XII-MIPA	Perempuan	jolinewong03@gmail.com
2.	Stepany F.S	XII-MIPA	Perempuan	stepanyfsmst@gmail.com
3.	Jeslyn .S	XII-MIPA	Perempuan	Veniceelynn@gmail.com
4.	Enta Sanjiv	XII-MIPA	Perempuan	entasanjiv31@gmail.com
5.	Winnato Mulianto Halim	XII-MIPA	Laki-laki	Natouinhalim@gmail.com
6.	Matthew Forbes Hoki	XII-MIPA	Laki-laki	zrayghbsearke@gmail.com
7.	Bernilliano Theredo	XII-MIPA	Laki-laki	emillianotheredo88@gmail.com
8.	Andika Nur Rizky	XII-MIPA	Laki-laki	andikanurcasy3@gmail.com
9.	Aldin Cahaya Wijaya	XII-MIPA	Laki-laki	aldincahayawijaya519@gmail.com
10.	Louis Fortino	XII-MIPA	Laki-laki	fortino.louis62@gmail.com
11.	Janelyn	XII-MIPA	Perempuan	lie.janelyn.jaya@gmail.com
12.	Celine Johanna Taher	XII-MIPA	Perempuan	celinejohannataher@gmail.com
13.	Mitchelle Tho Sasi	XII-MIPA	Perempuan	mitche11eths06@gmail.com
14.	Jocelyn	XII-MIPA	Perempuan	lucelene.sang@gmail.com
15.	Hele	XII-MIPA	Perempuan	Hele.belen561@gmail.com
16.	Alia	XII-MIPA	Perempuan	Alia.wy404@gmail.com
17.	Aditya C	XII-MIPA	Perempuan	Aditya.Calpen.03@gmail.com
18.	Sesya Ca	XII-MIPA	Perempuan	Vesio.ca0819@gmail.com
19.	Jessica	XII-MIPA	Perempuan	lucyessica@gmail.com
20.	Phelyn	XII-MIPA	Perempuan	phelynliu@gmail.com

Gambar 4 Daftar Nama Para Peserta Pelatihan

Pada awal pertemuan, para peserta diberikan penjelasan dan gambaran mengenai *user-interface*, peran *user interface* dan tampilan *user interface* yang baik. Selanjutnya tim memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan *user interface e-commerce* dan aplikasi yang digunakan untuk perancangan. Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan adalah Figma, sehingga para peserta diarahkan untuk membuat akun agar dapat menggunakan aplikasi Figma. Setelah memastikan semua peserta dapat mengakses dan menggunakan aplikasi Figma, selanjutnya tim memberikan pengajaran lebih lanjut. Pengajaran Latihan perancangan *user interface* diawali dengan pengenalan fitur-fitur pada aplikasi Figma, para peserta diberikan kesempatan untuk mencoba fitur-fitur dan melakukan eksplorasi. Setiap selesai satu sesi penjelasan, pengenalan dan pemahaman, tim memberikan waktu jeda untuk tanya-jawab.

Selanjutnya tim pengabdian mengarahkan peserta pengabdian untuk membuat sebuah *prototype* rancangan *user interface* pada aplikasi kafe. Para peserta diberikan kebebasan untuk menggunakan kreativitas dalam merancang *user interface*. *Prototype* tersebut merupakan proyek yang dijadikan sebagai bahan pengujian pemahaman peserta dan evaluasi hasil rancangan peserta.



Gambar 2. Rancangan User Interface Para Peserta

Setelah semua peserta menyelesaikan proyek prototype *user interface* kafe, maka tim pengabdian melakukan evaluasi hasil rancangan peserta. Evaluasi dilakukan berdasarkan pemilihan foto dan ukuran font, warna yang digunakan dan tata letak label dan gambar pada *user interface*. Metode Evaluasi hasil rancangan peserta menggunakan rumus berikut :

$$\text{Total} = (25\% * \text{Font}) + (35\% * \text{Warna}) + (40\% * \text{Layout})$$

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hampir semua peserta mendapatkan pemahaman yang baik dan dapat merancang user interface sederhana dengan menarik. Rata-rata nilai dari 20 peserta adalah 82,15 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 61. Sebanyak 90% peserta yang mendapatkan nilai di atas 70 dan hanya 10% yang mendapatkan nilai di bawah 70 yakni nilai 65 dan 71. Berdasarkan hasil evaluasi maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan Pemanfaatan Figma Dalam Perancangan *User Interface E-Commerce* memberikan pengetahuan dan pemahaman yang baik bagi para peserta pelatihan. Berikut adalah hasil evaluasi yang telah dinilai tim pengabdian :

Tabel 1. Hasil Evaluasi Rancangan Peserta

No	Nama	Jenis Kelamin	Font	Warna	Layout	Total
1.	Joline Wong	Wanita	24	33	38	95
2.	Stefanny F.S	Wanita	23	32	37	92
3.	Joyceline	Wanita	25	30	36	91
4.	Phelyn	Wanita	25	31	35	91
5.	Emilliano Theraldo	Pria	22	31	36	89
6.	Louis Fortine	Pria	24	30	34	88
7.	Celine Johanna Taher	Wanita	22	31	35	88
8.	Jocelyn	Wanita	29	27	31	87
9.	Michelle Khosasi	Wanita	21	30	34	85
10.	Andika Nur Rizky	Pria	21	29	33	83
11.	Alden Cahaya Wijaya	Pria	20	29	33	82
12.	Jeslyn S	Wanita	20	28	32	80
13.	Alice	Wanita	25	20	35	80
14.	Winnata Mulianto Halim	Pria	20	27	31	78
15.	Chelsea C.	Wanita	19	27	31	77
16.	Erika Santini	Wanita	19	28	30	77
17.	Helen	Wanita	15	26	34	75
18.	Jeseca	Wanita	17	27	30	74
19.	Matthew Forbes Hoki	Pria	18	22	25	65
20.	Jesisca	Wanita	15	21	25	61

4. KESIMPULAN

Pelatihan Pemanfaatan Figma Dalam Perancangan *User Interface E-Commerce* telah memenuhi target yang diharapkan oleh Tim Pengabdian. Dari hasil evaluasi yang didapatkan, menunjukkan bahwa pelatihan yang telah dilakukan berhasil untuk meningkatkan pengetahuan dan keahlian para peserta dalam memahami penggunaan aplikasi Figma dalam merancang *user interface e-commerce* yang sederhana. Dengan pelatihan ini, tim pengabdian berharap agar para peserta pelatihan yakni siswa SMU kelas 12 dapat memiliki pengetahuan dasar mengenai perancangan *user interface e-commerce* dan minat mengembangkan *skill* perancangan di masa yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI

- Al-Faruq, Muhammad N. M., Siti Nur'aini, and Muhammad H. Aufan. "Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma." *Walisongo Journal of Information Technology* 4, no. 1 (2022): 43-52.
- Bariqi, Muhammad D. "Pelatihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia." *Jurnal Studi Manajemen dan Bisnis* 5, no. 2 (2018): 64-69.
- Edwarsyah, Seger Handoyo, and Maria E Sulistyowati. "Penyusunan Sistem Pengembangan Karyawan Melalui Pelatihan dengan Pendekatan Appreciative Inquiry." *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental* 4, no. 2 (April 2020): 102-110.
- Muhyidin, M. Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma." *JURNAL DIGIT* 10, no. 2 (2020): 208~219.
- Pramudita, Rully, Rita W. Arifin, Ari N. Alfian, Nadya Safitri, and Shilka D. Anwariya. "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya." *Jurnal Buana Pengabdian* 3, no. 1 (Februari 2021): 149-154 .