

Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile E-Commerce* Forhuman Apparel Menggunakan Figma

Muhammad Hanu Mursidin

Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka

e-mail: 2003015173@gmail.com

Abstrak

Dalam era digital yang semakin berkembang, aplikasi mobile *e-commerce* memegang peranan penting dalam mendukung kenyamanan pengguna dan memperluas jangkauan pemasaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi mobile Forhuman Apparel dengan menggunakan perangkat lunak desain Figma. Figma adalah platform desain berbasis cloud yang mendukung kolaborasi real-time dan pembuatan prototipe interaktif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*, yaitu metode perancangan yang menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna, eksplorasi ide kreatif, serta pengujian secara iteratif. Proses ini menghasilkan desain antarmuka yang responsif, intuitif, dan sesuai dengan tren digital saat ini. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa puas terhadap desain yang ditampilkan, yang berpotensi meningkatkan loyalitas pengguna dan efektivitas penjualan melalui aplikasi mobile. Hal ini ditunjukkan berdasarkan persentase sebesar 92,5% pengguna sangat setuju dengan desain user interface saat ini.

Kata kunci: *UI/UX Design, E-commerce, Design Thinking, Figma*

Abstract

In the rapidly evolving digital era, mobile *e-commerce* applications play a crucial role in enhancing user convenience and expanding marketing reach. This study aimed to design the user interface (UI) and user experience (UX) of the Forhuman Apparel mobile application using the Figma design tool. Figma is a cloud-based platform that supports real-time collaboration and the creation of interactive prototypes. The research employed the *Design Thinking* approach, which emphasizes deep user understanding, creative idea exploration, and iterative testing. This process resulted in a responsive, intuitive, and trend-aligned interface design. Evaluation was carried out using the *End User Computing Satisfaction (EUCS)* method to measure user satisfaction levels. The findings show that the majority of users are satisfied with the presented interface design, with 92.5% strongly agreeing. This outcome indicates that a well-designed user interface has the potential to increase user loyalty and improve the effectiveness of mobile-based sales.

Keywords : *UI/UX Design, E-commerce, Design Thinking, Figma*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini mengalami peningkatan yang sangat pesat, khususnya dalam mendukung aktivitas digital yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Informasi telah menjadi komponen penting bagi individu, organisasi, dan pelaku bisnis karena meningkatnya kebutuhan dalam memperoleh dan mengelola data secara efisien. Salah satu wujud pemanfaatan teknologi digital dalam kehidupan modern adalah melalui aplikasi mobile, yang kini banyak digunakan dalam proses jual beli online. Aplikasi *e-commerce* memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses informasi mengenai produk atau layanan yang ditawarkan melalui tampilan visual berupa foto, katalog, serta deskripsi yang informatif. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat dengan cepat menemukan produk yang dibutuhkan dan membandingkannya sebelum melakukan pembelian.

Forhuman Apparel merupakan sebuah brand yang bergerak di bidang penjualan pakaian pria secara online sejak tahun 2017 melalui platform media sosial seperti Instagram. Produk yang ditawarkan meliputi kaos, hoodie, crewneck, dan celana pendek. Namun, media sosial pada dasarnya bukanlah sarana yang optimal untuk aktivitas transaksi penjualan secara profesional karena keterbatasan fungsi dan pengalaman pengguna yang kurang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi mobile e-commerce yang tidak hanya menampilkan produk secara menarik, tetapi juga memiliki antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan pengalaman pengguna (UX) yang mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dalam proses belanja online.

UI merujuk pada aspek visual dan elemen interaktif yang dilihat dan digunakan oleh pengguna saat mengakses aplikasi, sementara UX berkaitan dengan persepsi, emosi, dan kepuasan pengguna terhadap keseluruhan pengalaman penggunaan aplikasi. Untuk membangun desain aplikasi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, pendekatan *Design Thinking* digunakan. *Design Thinking* adalah metode kreatif yang menekankan pemahaman terhadap pengguna secara mendalam, pengembangan solusi secara inovatif, serta pengujian secara berulang hingga diperoleh hasil desain yang optimal. Pendekatan ini sangat sesuai untuk proses perancangan antarmuka digital karena fokus utamanya adalah pengguna.

Figma dipilih sebagai alat bantu dalam proses perancangan UI/UX karena merupakan platform desain berbasis cloud yang mendukung kolaborasi tim secara real-time, mudah diakses tanpa instalasi, serta kompatibel dengan berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac. Figma juga memungkinkan desainer untuk membagikan prototipe melalui tautan, sehingga mempermudah proses presentasi dan validasi desain. Dengan menggunakan Figma dan pendekatan *Design Thinking*, perancangan antarmuka aplikasi Forhuman Apparel diharapkan dapat menghasilkan tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dari sisi penjual maupun pembeli.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah belum tersedianya platform aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk mendukung aktivitas penjualan Forhuman Apparel dengan UI/UX yang optimal. Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui proses perancangan sistematis menggunakan tahapan *Design Thinking* hingga terbentuk prototipe aplikasi yang siap diuji. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain antarmuka aplikasi mobile yang responsif dan user-friendly guna meningkatkan kenyamanan pengguna serta mendukung efektivitas proses penjualan secara digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking sebagai metode utama dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi mobile e-commerce Forhuman Apparel. Design Thinking merupakan metodologi desain yang berorientasi pada pengguna (user-centered), yang bertujuan memahami kebutuhan, harapan, dan permasalahan pengguna untuk menghasilkan solusi yang efektif dan inovatif melalui proses iteratif.

Metode ini terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Empati, Definisi, Ideasi, Prototipe, dan Pengujian. Pendekatan ini dinilai relevan untuk menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya menarik secara visual, namun juga fungsional dan mudah digunakan.

1. Empati

Tahap pertama berfokus pada pengumpulan informasi terkait perilaku, kebutuhan, dan masalah yang dihadapi oleh calon pengguna aplikasi Forhuman Apparel. Metode yang digunakan dapat berupa wawancara, observasi, maupun kuesioner guna mendapatkan pemahaman mendalam mengenai preferensi pengguna dalam berbelanja melalui aplikasi mobile.

2. Definisi

Informasi yang diperoleh dari tahap empati kemudian dianalisis untuk merumuskan pernyataan masalah secara jelas dan spesifik. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan utama dalam penggunaan aplikasi, serta aspek-aspek penting yang perlu diperhatikan dalam perancangan UI/UX agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. **Ideasi**

Pada tahap ini, dilakukan proses brainstorming dengan tim desain untuk menghasilkan berbagai ide kreatif sebagai solusi atas masalah yang telah didefinisikan. Semua ide akan didokumentasikan, kemudian diseleksi berdasarkan relevansi dan kelayakannya untuk diterapkan dalam desain UI/UX aplikasi.

4. **Prototype**

Setelah ide terpilih, prototipe awal dari aplikasi dirancang menggunakan perangkat lunak Figma. Figma dipilih karena kemampuannya dalam membuat desain antarmuka interaktif berbasis cloud yang mendukung kolaborasi tim secara real-time, serta kompatibel dengan berbagai sistem operasi.

5. **Pengujian**

Tahap terakhir adalah pengujian prototipe kepada pengguna sasaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh umpan balik langsung mengenai kegunaan, kenyamanan, dan keefektifan desain. Data dari hasil pengujian digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain agar lebih optimal sebelum diimplementasikan lebih lanjut.

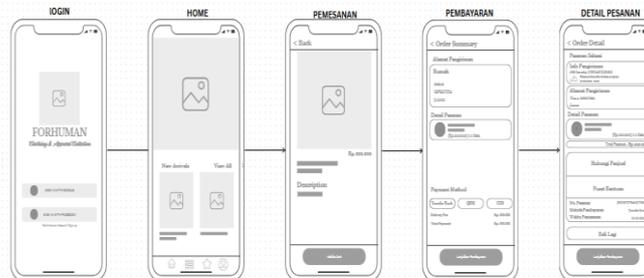
HASIL DAN PEMBAHASAN

Prototype

Dalam penelitian ini, telah berhasil dirancang prototipe UI/UX Aplikasi *mobile* e-commerce Forhuman Apparel menggunakan perangkat lunak Figma. Prototipe yang dihasilkan mencakup representasi visual sederhana dari antarmuka pengguna yang mencerminkan ide desain yang telah dikembangkan sebelumnya. Prototipe ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal dalam berinteraksi dengan platform e-commerce fashion.

Wireframe

Tahapan wireframe telah berhasil diselesaikan menggunakan perangkat lunak Figma. Wireframe yang dihasilkan menggambarkan tata letak, struktur, dan hierarki informasi aplikasi tanpa mempertimbangkan karakteristik visual yang detail (Multazam, M, 2020). Tujuan dari desain wireframe adalah untuk menciptakan struktur aplikasi yang jelas dan pengalaman pengguna yang positif.

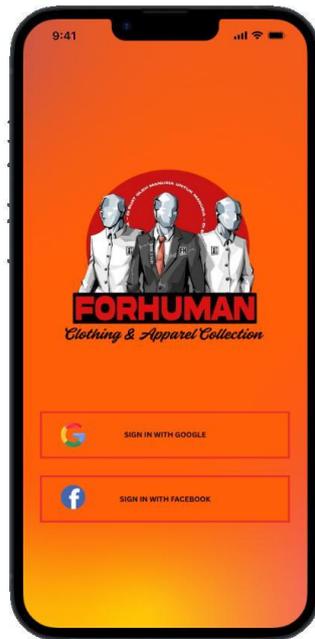


Gambar 1. wireframe

Mockup

Mockup merupakan tahap lanjutan setelah pembuatan wireframe. Tahap ini menggambarkan tampilan visual dari antarmuka pengguna (UI) suatu produk atau aplikasi. Mockup sangat berguna karena memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai hasil akhir dari desain. Dalam skenario pengujian aplikasi penjualan toko, mockup digunakan untuk menguji berbagai fitur. Salah satu ciri dari desain aplikasi ini adalah kemudahan yang ditawarkan kepada pengguna dalam melakukan pemesanan produk.

- 1) Halaman Login: Halaman ini akan menjadi tampilan awal ketika pengguna pertama kali mengakses aplikasi Forhuman Apparel. Pada tahap ini, pengguna diwajibkan masuk menggunakan akun Google atau Facebook agar dapat mulai menggunakan fitur-fitur dalam aplikasi tersebut.



Gambar 2. Halaman Login

- 2) Halaman Home: Halaman ini menampilkan berbagai produk, termasuk banner promosi produk, banner diskon, serta kategori produk yang tersedia untuk dibeli oleh konsumen. Pengguna dapat menjelajahi beragam pilihan produk yang ditawarkan melalui aplikasi ini.



Gambar 3. Halaman Home

- 3) Halaman Pemesanan: Pada halaman ini ditampilkan informasi mengenai produk yang ingin dibeli. Pengguna cukup menekan tombol "add to cart", kemudian dapat langsung melanjutkan ke proses checkout dan pembayaran.



Gambar 4. Halaman Pemesanan

- 4) Halaman Pembayaran: Pada halaman ini, ditampilkan detail pesanan, informasi alamat pengguna, dan opsi metode pembayaran. Setelah pengguna memilih metode pembayaran, mereka dapat menekan tombol "lanjut pembayaran", kemudian diminta untuk mengirim bukti transfer. Setelah menekan tombol "selesai bayar", pesanan akan segera diproses.



Gambar 5. Halaman Pembayaran

Testing

Proses pengujian melibatkan interaksi langsung dengan pengguna guna menguji efektivitas desain prototipe yang telah dikembangkan. Tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk mengumpulkan masukan serta memvalidasi kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna. Partisipasi pengguna dalam tahap ini memungkinkan diperolehnya insight yang bermanfaat terkait aspek kegunaan, kejelasan informasi, serta elemen desain lainnya yang perlu diperbaiki.

Pengujian dilakukan dengan melibatkan empat pengguna potensial. Evaluasi desain prototipe yang dikembangkan di Figma dilakukan melalui perangkat desktop maupun smartphone, dan memanfaatkan aplikasi labirin untuk mendokumentasikan interaksi serta perilaku pengguna selama pengujian. Terdapat dua skenario tugas yang digunakan untuk menguji prototipe:

- 1) Task 1: Melakukan proses login
- 2) Task 2: Melakukan pemesanan produk

Penilaian Pengujian

Penilaian dilakukan oleh pengguna dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS), yang mencakup lima dimensi evaluasi berikut:

- 1) Content (Isi Informasi)
 - a) Aplikasi mobile e-commerce menyediakan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
 - b) Informasi yang disajikan dalam aplikasi lengkap dan memadai.
 - c) Informasi yang diberikan oleh aplikasi dirasakan bermanfaat oleh pengguna.
- 2) Accuracy (Akurasi Informasi)
 - a) Informasi yang ditampilkan dalam aplikasi akurat.
 - b) Aplikasi jarang mengalami kesalahan atau error saat digunakan.
 - c) Fungsi tombol sesuai dengan label dan berjalan sebagaimana mestinya.
- 3) Format (Tampilan dan Desain)
 - a) Informasi disajikan dengan desain yang jelas dan mudah dipahami.
 - b) Antarmuka pengguna (UI) dirancang secara menarik.
 - c) Tampilan tombol serta kombinasi warna dinilai menarik oleh pengguna.
- 4) Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)
 - a) Aplikasi mudah digunakan secara umum.
 - b) Tidak memerlukan waktu lama untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi.
 - c) Interaksi dengan aplikasi berlangsung secara intuitif.
 - d) Cocok digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang, termasuk yang kurang familiar dengan teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa pengguna merasa puas terhadap desain antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi *Android Sciencom*. Kepuasan ini tercermin dari persentase sebesar 92,5% pengguna yang menyatakan sangat setuju dengan desain UI yang digunakan saat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX aplikasi mobile *e-commerce* Forhuman Apparel menggunakan metode Design Thinking dan Figma, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian menunjukkan tingkat kepuasan tinggi dengan 92,5% pengguna menyatakan sangat setuju terhadap desain yang ada. Saran bagi tim pengembang adalah agar terus melibatkan pengguna dalam proses iterasi desain berikutnya, guna menjaga relevansi dan kenyamanan aplikasi. Bagi pelaku bisnis, penting untuk mempertimbangkan pendekatan serupa agar aplikasi e-commerce mampu bersaing secara fungsional dan estetik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, H. (2013). *Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Alexander, F. K. S. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- 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.
- Cavanaugh, A. B. (2021). *Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode User-Centered Design pada Website DLU Ferry* (Disertasi Doktor). Universitas Dinamika.
- Darwis, D., Octaviansyah, F., Sulistiani, H., & Putra, R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 15(1), 159–170.
- Fariyanto, & Ulum, F. (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>

- Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *AUTOMATA: Jurnal Teknik Informatika*, Universitas Islam Indonesia, 1(8).
<https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>
- Nadhif, K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Aplikasi Penjualan Desain UI/UX Menggunakan Metodologi Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 7(1), 44–55.
<https://doi.org/10.55635/jic.v7i1.146TSI>
- Purnomo, A. (2018). Desain User Experience (UX) dan User Interface (UI) untuk Aplikasi Ibeauty Berbasis Android. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika)*, 6(3), 201–210.
- Setiawan, F. B. (2019). Analisis dan Perancangan User Interface dan User Experience pada Website E-Learning STIKES Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Metode Webuse.