

## **Perancangan Desain Aplikasi Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Figma**

**Yulia Lestari Ningsih<sup>1</sup>**

Department of Informatics, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

---

### **Article Info**

#### **Article history:**

Received , 2023

Revised , 2023

Accepted , 2023

---

#### **Keywords:**

UI UX design

Figma

Interactive Prototype

---

### **ABSTRACT**

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong kebutuhan akan aplikasi berbasis web yang inovatif dan responsif. Keberadaan UserInterface (UI) dan User Experience (UX) Designer semakin dibutuhkan beberapa waktu belakangan. Salah satu alasannya karena banyak perusahaan yang mulai menggunakan platform mobile dan situs untuk perkembangan bisnis. Dalam menjawab tantangan ini maka pengetahuan mengenai UI/ UX diperlukan dalam hal melakukan perancangan program.

Artikel ini membahas perancangan desain aplikasi berbasis web dengan menggunakan aplikasi Figma sebagai alat utama dalam proses pengembangan. Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. Figma, sebagai platform desain kolaboratif, memungkinkan tim pengembang untuk bekerja secara bersamaan, meningkatkan efisiensi dan kualitas desain.

Artikel ini membahas langkah-langkah perancangan aplikasi web, termasuk analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, desain UI/UX, dan prototipe interaktif menggunakan Figma. Pembahasan melibatkan penerapan prinsip-prinsip desain yang ergonomis dan responsif agar pengguna dapat mengakses aplikasi dengan mudah melalui berbagai perangkat.

Dengan menggunakan Figma, pengembang dapat merancang, memodifikasi, dan menyelaraskan desain secara real-time, menghasilkan produk akhir yang lebih konsisten dan memuaskan pengguna. Penekanan pada metodologi desain berbasis pengguna dan penggunaan Figma sebagai alat utama memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang perancangan aplikasi berbasis web. Kesimpulan artikel ini memberikan wawasan tentang bagaimana integrasi Figma dalam proses perancangan dapat meningkatkan efisiensi dan hasil akhir aplikasi web, menciptakan pengalaman pengguna yang unggul dan memenuhi harapan pasar yang terus berkembang.

---

### **Corresponding Author:**

Yulia Lestari Ningsih,

Informatics Departement, Faculty of Science & Technology, UIN Sunan Gunung Djati Bandung JL.

A. H. Nasution No. 105, Cibiru, Bandung, Indonesia. 40614

Email: [yulialestariningsih@gmail.com](mailto:yulialestariningsih@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era transformasi digital yang pesat, kehadiran aplikasi berbasis web menjadi krusial dalam memenuhi kebutuhan dan tuntutan pengguna modern. Perkembangan teknologi informasi tidak hanya mendorong peningkatan kompleksitas aplikasi, tetapi juga menuntut desain yang inovatif dan responsif. Artikel ini merinci perancangan desain aplikasi berbasis web, dengan fokus pada pemanfaatan aplikasi Figma sebagai alat utama dalam proses pengembangan.

Desain aplikasi web bukan lagi sekadar penunjang fungsionalitas, melainkan menjadi elemen kunci dalam menarik, mempertahankan, dan memuaskan pengguna. Oleh karena itu, pemilihan alat desain yang tepat menjadi faktor penentu kesuksesan dalam mencapai tujuan tersebut. Dalam konteks ini, Figma muncul sebagai solusi terdepan dengan kemampuannya sebagai platform desain kolaboratif, memungkinkan tim pengembang untuk bekerja secara sinergis.<sup>1</sup>

UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah dua istilah yang sering digunakan dalam desain produk, tetapi mereka memiliki perbedaan dalam fokus dan tujuan desain mereka. UI merujuk pada tampilan visual dari sebuah produk, yang berfungsi untuk menjembatani interaksi antara pengguna dan produk. UI melibatkan desain visual, seperti warna, bentuk, dan tulisan yang didesain dengan menarik dan mudah dilihat. Contoh UI adalah tampilan layar seorang smartphone atau web situs. UX, di sisi lain, lebih fokus pada pengalaman pengguna saat menggunakan produk atau layanan. UX design mencakup aspek seperti usability, usefulness, desirability, brand perception, dan kinerja produk. UX designer mencari untuk memahami perjalanan pengguna, menciptakan pengalaman yang menyeluruh dan mengatasi masalah yang dihadapi pengguna.

Keterkaitan antara UI dan UX penting untuk keberhasilan suatu proyek, karena keduanya bekerja sama untuk menciptakan desain produk yang intuitif, menyeluruh, dan mudah dilihat. Walaupun UI dan UX memiliki perbedaan dalam fokus dan tujuan desain, keduanya saling berkaitan dan berperan dalam menciptakan produk yang efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Figma adalah aplikasi desain UI dan UX yang berbasis browser yang menawarkan berbagai fitur yang kuat dan efisien untuk mengembangkan produk digital seperti aplikasi ponsel, situs web, dan poster media sosial. Figma memiliki beberapa fitur unik dan manfaat yang membuatnya menarik, seperti Desain yang dapat dijalankan di web, Kolaborasi yang real-time, Mengelola proyek dengan mudah. Figma digunakan oleh berbagai pengguna, termasuk perancang, manajer produk, penulis, dan pengembang, untuk mengontrol proses desain lebih cepat, efisien, dan menyeluruh

Selain membahas aspek teknis perancangan, artikel ini juga akan menyoroti keunggulan Figma dalam memfasilitasi kolaborasi tim, mengatasi kesenjangan komunikasi, dan meningkatkan proses iterasi desain. Penerapan Figma sebagai alat utama membuka peluang untuk meningkatkan efisiensi pengembangan dan menghasilkan produk akhir yang konsisten.

Dengan demikian, artikel ini tidak hanya bertujuan memberikan wawasan mendalam tentang perancangan aplikasi berbasis web, tetapi juga menyoroti peran strategis Figma dalam meningkatkan kualitas desain dan responsivitas terhadap kebutuhan pengguna serta dinamika pasar yang terus berubah.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> <https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/jbpm/article/download/29/10>

<sup>2</sup> <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/109/97>

## 2. METODOLOGI

Metode yang di gunakan pada perancangan Design Web ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

### 2.1 Studi literatur.

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan topik , yaitu UI/UX Design. Sumber-sumber yang digunakan berasal dari Youtube, dan Website. Studi literatur ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran, konsep-konsep yang akan di buat, dan perkembangan terbaru di bidang UI/UX Design.

### 2.2 Evaluasi dan analisis.

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi dan menganalisis proses dan hasil dari design yang dibuat. Evaluasi dan analisis ini meliputi aspek-aspek seperti kelebihan, kekurangan, kesulitan, hambatan, solusi, dan saran perbaikan yang ditemukan selama pembuatan design web.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Tampilan Landing Page



Gambar 1. Tampilan halaman landing page

Di atas adalah halaman ketika pengguna belum melakukan login. Button registrasi di atas yaitu untuk masyarakat melakukan registrasi terlebih dahulu dan untuk button login di gunakan untuk admin, petugas dan masyarakat yang ingin masuk kea kun masing – masing untuk melakukan kegiatan di laman tersebut.

### 3.2 Fitur Registrasi

The screenshot shows the registration form for DUMAS Desa Cimekar. The form is titled "REGISTRASI" and includes the following fields: NIK (Masukan NIK), Nama (Masukan Nama), Alamat (Masukan Alamat), RT/RW (Masukan RT/RW), Username (Masukan Username), Password (Masukan Password), and No. Telepon (Masukan No. Telepon). There are two buttons at the bottom: "Kembali" (Back) and "Daftar" (Register). The footer contains the text "Copyright Pengaduan Masyarakat Online. Desa Cimekar".

Gambar 2. Form Registrasi

Di atas adalah halaman registrasi, masyarakat yang ingin melakukan pengaduan harus terlebih dahulu membuat akun / registrasi.

### 3.3 Fitur Login

The screenshot shows the login form for DUMAS Desa Cimekar. The form is titled "PENGADUAN MASYARAKAT ONLINE" and includes the text "Masuk Sebagai Admin/Petugas". There are two input fields: Username (Masukan Username) and Password (Masukan Password). There is a "Log in" button. A "Back" button is located in the top right corner. The footer contains the text "Copyright Pengaduan Masyarakat Online. Desa Cimekar".

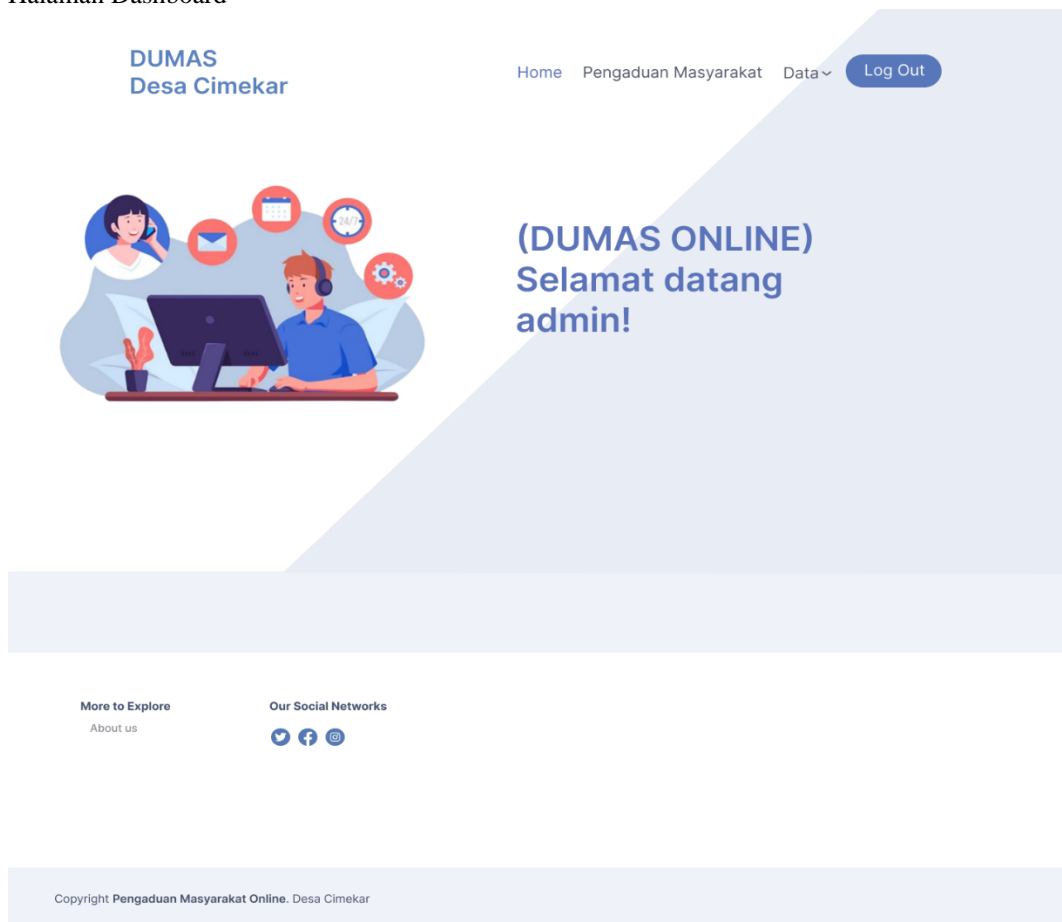
Gambar 3. Form Login

Untuk dapat masuk pada halaman utama website Pengaduan Masyarakat, admin, petugas, maupun masyarakat perlu melalui tahap login terlebih dahulu. Pada proses login ini memerlukan username dan password supaya berhasil masuk ke halaman utama.

1. Masukkan username
2. Kemudian masukkan password
3. Setelah itu klik button log in

Kemudian apabila proses log in berhasil, admin, petugas dan masyarakat akan di arahkan pada halaman utama

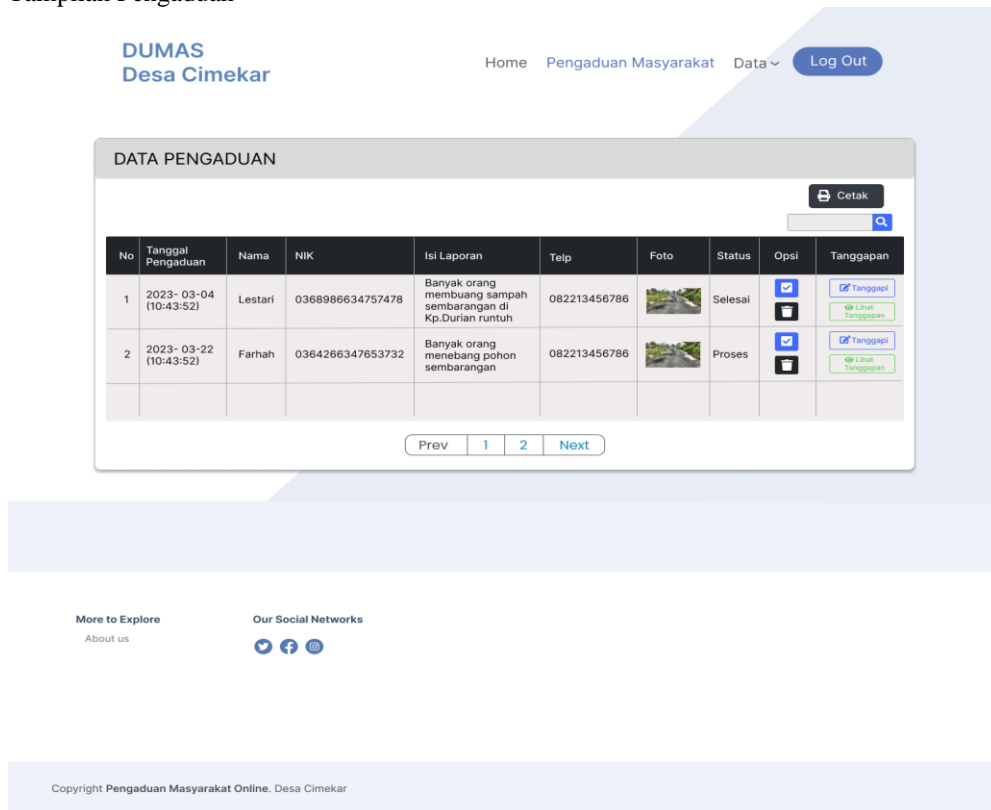
### 3.3 Halaman Dashboard



Gambar 4. Dashboard

Setelah proses log in, admin, petugas, dan masyarakat akan diarahkan pada tampilan halaman dashboard. Pada halaman ini seperti yang dapat dilihat pada gambar diatas, ada beberapa menu, seperti, data pengaduan, data petugas, dan data masyarakat.

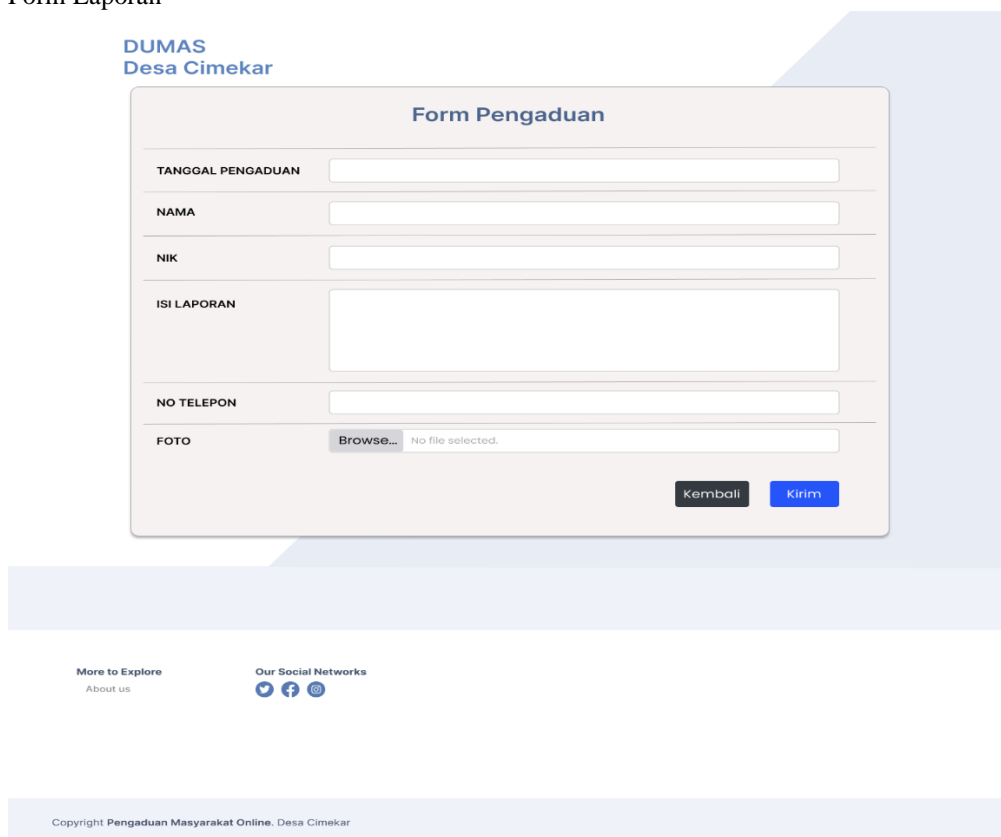
### 3.4 Tampilan Pengaduan



Gambar 5. Data Pengaduan

Di atas adalah tampilan pengaduan masyarakat. Untuk di halaman admin akan terlihat semua data pengaduan dari Masyarakat.

### 3.5 Form Laporan



Gambar 6. Form Laporan

Berikut adalah tampilan form laporan. Form ini di gunakan oleh masyarakat untuk mengirimkan aduan/laporan.

### 3.6 Form Tanggapan

**DUMAS**  
Desa Cimekar

**FORM TANGGAPAN**

TANGGAL PENGADUAN	<input type="text"/>
TANGGAPAN	<div>Isi Tanggapan</div> <div></div>




Kembali

Kirim

More to Explore

About us

Our Social Networks



Copyright Pengaduan Masyarakat Online. Desa Cimekar

Gambar 7. Form Tanggapan

Di atas adalah tampilan form tanggapan di halaman admin dan petugas. Form tersebut digunakan untuk mengirim tanggapan atas laporan pengaduan dari Masyarakat.

#### 4. KESIMPULAN

Langkah-langkah perancangan yang beragam, dimulai dari analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, hingga pengembangan prototipe interaktif, dilakukan secara terstruktur dan terdokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Figma sebagai alat desain memberikan manfaat yang signifikan dalam memudahkan kolaborasi tim, mempercepat proses iterasi desain, dan meningkatkan efisiensi dalam pengembangan. Fokus utama adalah integrasi antara elemen UI dan aspek UX dengan memperhatikan tata letak yang responsif, navigasi yang intuitif, serta memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

Selain itu, partisipasi pengguna dalam pengujian prototipe memberikan wawasan berharga untuk menyempurnakan desain. Oleh karena itu, temuan penelitian ini mendukung keberhasilan penerapan Figma sebagai alat perancangan yang efektif dalam mencapai tujuan desain yang lebih baik dan memenuhi harapan pengguna.

Dalam konteks pengembangan aplikasi berbasis web, perancangan UI/UX yang matang menggunakan Figma membuka peluang untuk menciptakan produk yang tidak hanya estetik menarik tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Penerapan praktis metode perancangan ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan aplikasi berbasis web di masa yang akan datang.

#### REFERENSI

- [1] <https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/jbpmm/article/download/29/10>
- [2] <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/109/97>
- [3] [https://en.wikipedia.org/wiki/User\\_experience\\_design](https://en.wikipedia.org/wiki/User_experience_design)
- [4] <https://www.binaracademy.com/blog/perbedaan-ui-dan-ux>
- [5] <https://danacita.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux-apa-saja/>
- [6] <https://narasi.tv/read/narasi-daily/apa-itu-uiux-designer-pengertian-perbedaan-dan-keterampilan-yang-harus-dimiliki>
- [7] <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-difference-between-ux-and-ui-design-a-laymans-guide/>
- [8] <https://en.wikipedia.org/wiki/Figma>
- [9] <https://www.figma.com/scaling-design/what-does-figma-mean-to-you/>
- [10] <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14563969806359-What-is-Figma->