



## Membangun Tampilan Sistem Transaksi Online (Nana&Co) Menggunakan Figma

R Wisnu Prio Pamungkas<sup>1</sup>, Khoiridha ashkiyyah<sup>2</sup>, Muhammad Rayhan<sup>3</sup>, Herland Sunaryo<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received June 18, 2024  
Revised June 20, 2024  
Accepted June 26, 2024

### Kata Kunci:

Desain,  
UI/UX,  
Figma,  
Prototype

### Keywords:

Desain,  
UI/UX,  
Figma,  
Prototype

### ABSTRAK

Penggunaan teknologi dalam bisnis menjadi penting untuk meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas serta kehadiran User Interface (UI) desainer dan User Experience (UX) Menjadi sangat penting. Pada penelitian ini kami menyajikan pendekatan membangun sistem transaksi online menggunakan software desain Figma. Menjelaskan proses pengembangan sistem transaksi online untuk perusahaan fiksi Nana&Co, yang menggunakan Figma sebagai alat desain antarmuka pengguna utamanya. Metode ini menggabungkan manfaat kolaborasi Figma, iterasi desain, dan pembuatan prototipe untuk mempercepat proses pengembangan dan memastikan konsistensi dalam antarmuka pengguna yang dihasilkan. Hasilnya adalah sistem transaksi online yang responsif, intuitif, dan siap pakai yang memenuhi kebutuhan bisnis Nana&Co di era digital saat ini.

### ABSTRACT

The use of technology in business is important to increase efficiency and accessibility and the presence of User Interface (UI) and User Experience (UX) designers is very important [1],[2]. In this research we present an approach to building an online transaction system using the Figma software design. Describes the process of developing an online transaction system for the fictional company Nana&Co, which uses Figma as its primary user interface design tool. This method combines the benefits of Figma collaboration, design iteration, and prototyping to speed up the development process and ensure consistency in the resulting user interface. The result is a responsive, luminous and ready-to-use online transaction system that meets Nana&Co's business needs in today's digital era.

*This is an open access article under the CC BY license.*



### Corresponding Author:

R Wisnu Prio Pamungkas  
Program Studi Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya,  
Jakarta, Indonesia  
Email: [wisnu.prio@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:wisnu.prio@dsn.ubharajaya.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Di era digitalisasi yang semakin meningkat, kehadiran sistem perdagangan online menjadi kunci keberhasilan bisnis dalam meningkatkan kehadiran online dan memperluas jangkauan pelanggan [3],[4]. Pada saat yang sama, penggunaan perangkat lunak desain seperti Figma menjadi semakin penting untuk

memfasilitasi pengembangan antarmuka pengguna yang responsif dan menarik. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari proses pembangunan sistem transaksi online pada perusahaan fiktif Nana&Co dengan menggunakan Figma sebagai alat utama untuk merancang antarmuka pengguna. Dengan mengintegrasikan manfaat kolaboratif, iterasi desain, dan prototyping dari Figma, penelitian ini memberikan wawasan bagaimana penggunaan perangkat lunak desain ini dapat mempercepat dan meningkatkan proses pengembangan sistem transaksi online. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman praktis tentang penerapan Figma dalam pengembangan sistem perdagangan online dan mendorong penggunaan teknologi yang lebih efektif di Perusahaan

Selain itu, Figma mendukung integrasi dengan berbagai alat dan platform lainnya, seperti Sketch, Adobe XD, dan bahkan alat pengembangan seperti Zeplin dan InVision. Integrasi ini memungkinkan alur kerja yang lebih mulus dan efisien, mengurangi hambatan antara desain dan pengembangan. Figma juga memiliki fitur kolaborasi real-time, yang memungkinkan seluruh tim untuk melihat dan berkontribusi pada desain secara bersamaan, meningkatkan produktivitas dan memastikan bahwa semua pihak memiliki visi yang sama tentang proyek yang sedang dikerjakan.

Membangun sistem transaksi online dengan menggunakan Figma melibatkan beberapa langkah penting. Pertama, tim harus melakukan riset dan analisis untuk memahami kebutuhan pengguna dan bisnis. Ini termasuk memahami alur transaksi, jenis transaksi yang akan dilakukan, dan fitur-fitur yang diperlukan untuk mendukung transaksi tersebut. Setelah itu, desainer dapat mulai membuat wireframe, yang merupakan kerangka dasar dari antarmuka pengguna. Wireframe ini kemudian dikembangkan menjadi prototype yang lebih detail, dengan fokus pada desain UI/UX yang intuitif dan responsif.[5][6].

## 2. METODE

### 2.1 Tahapan Penelitian



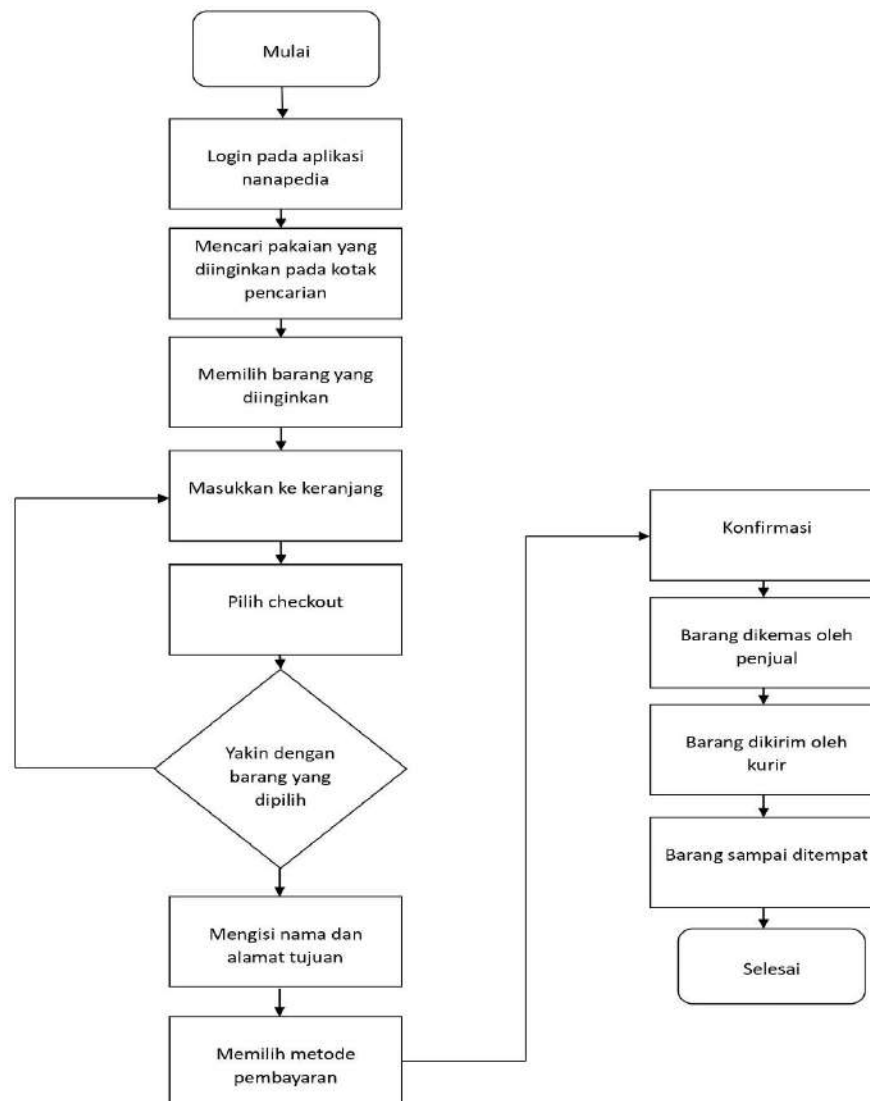
Gambar 1. Tahapan Penelitian

- Identifikasi Masalah : Bagaimana cara membuat rancangan prototype Sistem Transaksi Online (Nana&Co) Menggunakan Figma?
- Analisis Kebutuhan : Identifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna terkait penggunaan sistem transaksi online, seperti kemudahan penggunaan, kecepatan, keamanan, dan keandalan.
- Perancangan Sistem : Perancangan sistem dalam penelitian ini kami membuat flowchart untuk alur pembuatan desain serta menerapkan metode design thinking didalamnya
- Perancangan Prototipe : Perancangan prototipe menggunakan figma dengan menagmbil model berbasis mobile[7].

### 2.2 Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah- langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dalam untuk memecahkan masalah

kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. Proses di lingkungan organisasi pada umumnya merupakan suatu rangkaian kegiatan yang berulang. Setiap siklus kegiatan tersebut biasanya dapat dipecahkan ke dalam beberapa langkah kecil. Dari uraian langkah-langkah tersebut, kita dapat mencari langkah mana saja yang bisa kita perbaiki(improve) [8]. Berikut Adalah tampilan flowchart untuk membangun tampilan sistem nana&co :



Gambar 2. Tampilan Flowchart User Interface Nana&Co

### 2.3 Empathy

Empati adalah langkah pertama dalam metode berpikir desain. Tujuan dalam melakukan proses ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Beberapa proses yang terdiri dari

observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna[9].

#### **2.4 Define**

Fase Define mengumpulkan informasi yang dibuat dan dikumpulkan selama fase Empath. Di sini, kami menganalisis dan merangkum pengamatan kami untuk mengidentifikasi isu-isu utama yang diidentifikasi. Kita harus berusaha untuk mengenali permasalahan sebagai permasalahan yang berpusat pada kemanusiaan[10][11].

#### **2.5 Ideate**

Tahapan ini penting untuk menghasilkan ide segar dan membantu memodelkan Solusi untuk menghadapi permasalahan mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang dibuat, dan kita dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah [12].

#### **2.6 Prototype**

Prototipe juga dikenal sebagai purwarupa dalam Bahasa Indonesia, sering kali dibuat sebagai contoh untuk demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau produksi perangkat lunak. Kata "Prototype" berasal dari Bahasa Latin, yaitu dari kata "proto" yang berarti asli, dan "typus" yang berarti bentuk atau model. Selain itu, Prototype juga bisa merujuk pada untuk mempermudah proses pembangunan aplikasi [13].

#### **2.7 Figma**

Figma adalah sebuah perangkat lunak desain yang digunakan untuk membuat tampilan dan pengalaman antarmuka pengguna untuk perangkat desktop, seluler, dan aplikasi lainnya. Figma memiliki versi desktop dan versi web yang dapat diakses secara online. Karena kemampuannya untuk memfasilitasi kolaborasi, platform desain berbasis web Figma menjadi salah satu yang paling diminati oleh para desainer UI/UX. Hal ini memungkinkan anggota tim yang berada di lokasi yang berbeda untuk bekerja pada tugas yang sama secara bersamaan dan secara real-time[14]

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah melalui proses riset dan perencanaan yang teliti, serta menggunakan metode yang terstruktur dalam pengembangan sistem transaksi online untuk Nana&Co menggunakan Figma, berikut adalah hasil yang diperoleh:

#### **3.1 Desain Prototype Antarmuka Pengguna**

Desain prototype antarmuka pengguna yang responsif dan menarik telah berhasil dibuat menggunakan Figma[15]. Antarmuka ini memperhatikan kebutuhan pengguna dengan menyajikan tampilan yang user-friendly dan informatif. Pengguna dapat dengan mudah melakukan transaksi jual beli pada aplikasi web Toko Nana&Co tanpa hambatan.

#### **3.2 Kemudahan Pengguna**

Dengan desain antarmuka yang memperhatikan aspek fungsionalitas, pengguna diharapkan dapat dengan mudah memahami konten interface website dan menggunakan aplikasi dengan lancar yang berorientasi pada pemahaman yang mendalam terhadap masalah

dan kebutuhan pengguna, munculnya ide-ide kreatif, dan iterasi berulang dalam proses desain, pengembang telah berhasil menciptakan solusi yang lebih relevan, inovatif, dan memperhatikan pengalaman pengguna[16].

### 3.3 Peningkatan Efisiensi dan Efektivitas

Penerapan sistem transaksi online pada Nana&Co yang didukung oleh desain antarmuka yang disusun melalui Figma diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pelayanan[17]. memungkinkan untuk mengambil keputusan yang lebih tepat dan efisien.

### 3.4 Rancangan Sistem

Rancangan sistem transaksi online nana&co memungkinkan pengguna memahami bagaimana cara penggunaan dan tampilan user interface dalam penelitian ini.

#### 9. Tampilan Profile Nana&Co



Gambar 3. Tampilan Profile Nana&Co

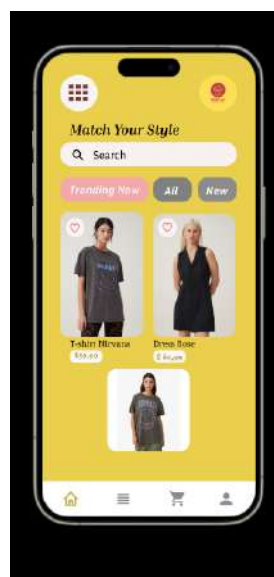
Gambar 3 merupakan tampilan saat pengguna membuka aplikasi untuk pertama kali

10. Menu Promo



Gambar 4. Tampilan Diskon Tiap bulan Nana&Co

11. Halaman Rekomendasi



Gambar 5. Tampilan Baju Paling Populer Nana&Co

Gambar 5 merupakan laman setelah menu promo dimana pengguna akan diberi rekomendasi penjualn baju paling populer atau diminati oleh pelanggan lainnya.

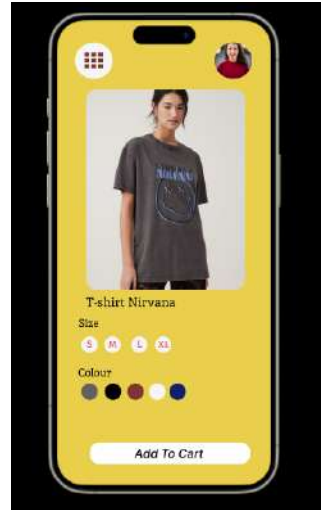
12. Halaman all product



Gambar 6. Tampilan All Product Nana&Co

Gambar 6 merupakan tampilan semua produk yang dimiliki Nana&Co agar pengguna dapat memilih atau mencari-cari produk yang mereka inginkan.

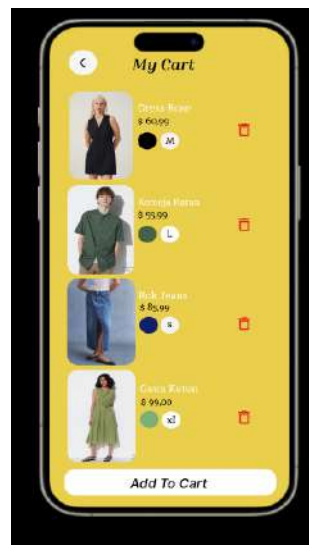
13. Halaman ukuran dan warna pakaian



Gambar 7. Tampilan Size & Warna Nana&Co

Gambar 7 merupakan tampilan laman ketika pembeli telah memilih produk yang ia ingin pesan dengan ukuran dan warna yang pengguna inginkan.

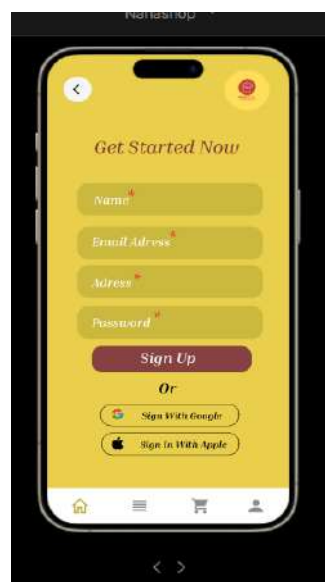
14. Halaman Keranjang



Gambar 8. Tampilan Keranjang Nana&Co

Gambar 8 ialah tampilan keranjang setelah pengguna memilih barang yang ia inginkan sesuai ukuran dan warna lalu ditambahkan ke laman keranjang.

15. Halaman Register



Gambar 9. Tampilan Daftar Akun Sebelum

Gambar 9 merupakan tampilan register ketika pengguna ingin melakukan pembelian dengan mengisi identitas, no telepon, serta alamat kirim yang ingin dituju, penuli sengaja membuat tampilan register dibelakang

dengan tujuan agar pengguna bisa terlebih dahulu melihat - lihat produk yang ada di Nana&Co serta mengikuti user interface marketplace lain yang sudah ada.

#### 8. Halaman Login



Gambar 10. Tampilan Login Setelah Mendaftar Akun

Gambar 10 tampilkan login untuk pengguna setelah mendaftarkan diri pada laman register di Nana&Co

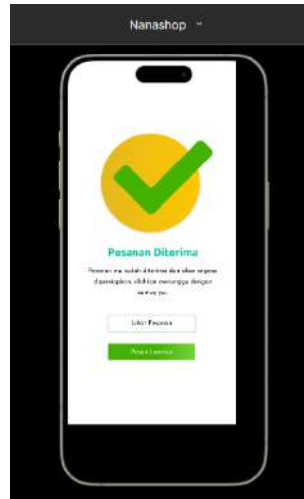
#### 9. Halaman Pembayaran



Gambar 11. Metode Pembayaran

Gambar 9 merupakan tampilan laman metode pembayaran untuk pengguna disesuaikan dengan metode pembayaran yang tersedia.

#### 10. Halaman Pesanan Berhasil



Gambar 12. Pesanan Diterima

#### 4. KESIMPULAN

Penulis dapat mengambil kesimpulan Dengan menggunakan Figma sebagai alat utama dalam merancang antarmuka pengguna untuk sistem transaksi online Nana&Co, penelitian ini telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam mempercepat dan meningkatkan proses pengembangan aplikasi web. Desain prototype yang dihasilkan tidak hanya memperhatikan aspek visual, tetapi juga fungsionalitas dan kegunaan bagi pengguna akhir. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan praktis bagi siapapun yang ingin mendalami dan menerapkan teknologi desain yang efektif dan efisien.

#### REFERENSI

- [1] N. R. Wiwesa, "User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [2] H. Velia, "Analisis dan perancangan UI/UX aplikasi E-learning berbasis gamifikasi dengan design scine research medthodologi," *Tek. Inform. UIN Jakarta*, p. 197, 2021, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56754>
- [3] S. Tahir, Rusdin, Budi Harto, Arief Yanto Rukmana, Rino Subekti, Ervina Waty, Agatha Christy Situru, *Transformasi Bisnis di Era Digital (Teknologi Informasi dalam Mendukung Transformasi Bisnis di Era Digital)*, no. August. 2023.
- [4] J. -, N. Arfan, H. -, and H. Ali Hasan, "Penerapan Digital Marketing dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Usaha Mikro Kecil dan Menengah," *ILTIZAM J. Syariah Econ. Res.*, vol. 6, no. 2, pp. 212–224, 2022, doi: 10.30631/iltizam.v6i2.1452.
- [5] F. Azzahra, "Eksplorasi Figma sebagai Perangkat untuk Perancangan UI/UX pada Aplikasi Tiktokshop," 2023, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/46267%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/46267/17523217.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- [6] R. D. Pratiwi, “Pengembangan Web Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Figma Di Era Society 5 . 0 Proposal Raden Intan Lampung 1444 H / 2023 M Pengembangan Web Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Figma,” 2023.
- [7] B. D. N. Akmal Najib, Bangun Erih Pamungkas, H. Tawaqal, R. A. Figo, and R. W. P. Pamungkas, “Implementasi desain sistem informasi pelayanan pada dukcapil berbasis website menggunakan figma,” vol. 4, no. 2, pp. 80–98, 2023.
- [8] Q. Budiman, S. Mouton, L. Veenhoff, and A. Boersma, “程威特 1 , 吴海涛 1 , 江帆 2,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 0.1101/2021.02.25.432866, pp. 1–15, 2021.
- [9] A. Z. dan D. Yusri, “BAB 2, Landasan Teori,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 809–820, 2020.
- [10] L. W. Barsalou, “Define Design Thinking,” *She Ji*, vol. 3, no. 2, pp. 102–105, 2017, doi: 10.1016/j.sheji.2017.10.007.
- [11] R. Khalida and R. W. P. Pamungkas, “Enhancing Usability of the Academic Information System at Bhayangkara University: A Design Thinking and System Usability Approach,” *PIKSEL Penelit. Ilmu Komput. Sist. Embed. Log.*, vol. 11, no. 2, pp. 373–382, 2023, doi: 10.33558/piksel.v11i2.7239.
- [12] G. Faza, “Implementasi Design Thinking pada Tahap Ideate dan Prototype di SMAN 1 Sleman,” 2023.
- [13] S. Milah, M. A. Sunandar, and M. Andayani Komara, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Penyewaan Peralatan Bayi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (Hcd) Di Babystuffrent Purwakarta,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, pp. 1714–1721, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.7066.
- [14] M. Naufal, M. A.- Faruq, M. H. Aufan, U. Islam, and N. Walisongo, “Perancangan Ui / Ux Semarang Virtual Tourism,” vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022.
- [15] M. A. Yogatura, A. Voutama, S. Informasi, and U. S. Karawang, “Perancangan Ui / Ux Untuk Platform E-Learning Kelas Fotografi Dan Videografi Berbasis Web Menggunakan Figma,” vol. 8, no. 3, pp. 2735–2742, 2024.
- [16] N. Sugiyarti and R. A. Hasani, “Re-Design UI / UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna,” vol. 4, no. 1, pp. 93–102, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1028.
- [17] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. Dina, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui / Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik,” vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021.