

Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan UI/UX Aplikasi Bergerak



Disusun Oleh:

N a m a : Rafi Rahmat Irwan

NIM : 19523221

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2023

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan
UI/UX Aplikasi Bergerak**

TUGAS AKHIR



N a m a : Rafi Rahmat Irwan
NIM : 19523221

الجامعة الإسلامية
Yogyakarta, 3 November 2023

Pembimbing,

(Beni Suranto S.T., M.Soft.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan UI/UX Aplikasi Bergerak

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 3 November 2023

Tim Penguji

Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.

Anggota 1

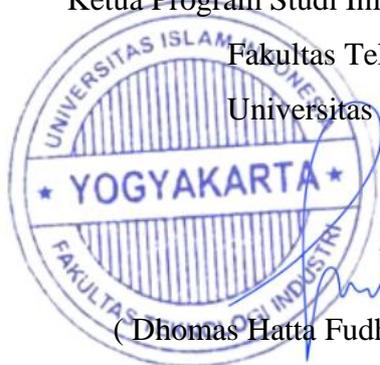
Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.

Anggota 2

Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafi Rahmat Irwan

NIM : 19523221

Tugas akhir dengan judul:

Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan UI/UX Aplikasi Bergerak

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 November 2023

A handwritten signature in black ink is written over a pink QR code sticker. The sticker has the text 'METERAI ELEKTRONIK' and '10000' on it.

(Rafi Rahmat Irwan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan rendah hati dan bersyukur saya mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas izin, karunia, dan berkat-Nya yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini tepat waktu. Semoga ini menjadi langkah awal saya dalam mencapai cita-cita dan berkontribusi secara positif bagi masyarakat, Aamiin.

Sebagai ungkapan rasa terima kasih atas cinta, perhatian, dan dukungan yang tak terhingga, penulis ingin mengabadikan laporan tugas akhir ini untuk kedua orang tua saya Mama Rina, Papa Jon dan tak lupa kakak saya kepada Kak Fauzan, Uda Rizky, Uni Dilla serta anggota keluarga yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan moril dan materil, doa, serta restu kepada penulis untuk kelancaran segala urusannya.

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng, yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini memberikan tenaga, waktu, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan skripsi saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Teman-teman sejurusan Program Studi Informatika 2019 Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerjasamanya selama ini, serta semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini serta telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan perkuliahan, mendukung dalam berbagai situasi, dan saling membantu selama masa kuliah. Saya ucapkan terimakasih pula kepada orang-orang yang saya temui dimasa skripsi dan menghilang yang sudah mensupport saya selama masa skripsi ini. Thankyou for all the kindness

HALAMAN MOTO

"Berpikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu."

(Ali bin Abi Thalib)

KATA PENGANTAR

Laporan Tugas Akhir ini merupakan tahap terakhir yang dilaksanakan untuk menyelesaikan rangkaian proses perkuliahan pada Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia. Dalam proses perkuliahan serta proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, Penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu pada kesempatan ini perkenankanlah Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT. Terima kasih atas segala rahmat dan karunia yang telah engkau berikan sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan segala tahapan dari perkuliahan pada Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia.
2. Seluruh anggota keluarga yang telah memberikan segala dukungan sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan segala tahapan dari perkuliahan pada Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia.
3. Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. sebagai Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng yang telah membimbing serta memberi masukan, nasehat sekaligus motivasi.
6. Rekan - rekan HouseNopal dan Kos Santos yang telah menjadi teman yang selalu memberikan semangat, motivasi dan nasehat selama masa perkuliahan.
7. Dan kepada semua pihak yang tidak mampu untuk Penulis sebutkan satu persatu, semoga segala kebaikan yang telah dilakukan dapat menjadi bekal baik untuk kedepannya.

Yogyakarta, 3 November 2023



(Rafi Rahmat Irwan)

SARI

Penelitian ini merupakan upaya *eksplorasi* mendalam terhadap pemanfaatan alat desain *Figma* dalam proses *perancangan* antarmuka pengguna (*User Interface*, dan pengalaman pengguna (*User Experience*) untuk *aplikasi bergerak* pada studi kasus aplikasi "Maxim". Dengan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur dan analisis menghasilkan penelitian yang mengungkapkan bagaimana *Figma* bukan hanya sekadar tools desain, melainkan sebuah solusi integral yang efektif dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas desain (*User Interface / User Experience*). Ditambah dengan antarmuka pengguna *Figma* yang intuitif yang memudahkan pengguna dalam menggunakannya serta fitur-fitur lengkap *figma* yang menjadi poin plus. Selain itu, kehadiran dukungan dan sumber daya yang beragam membantu mengatasi tantangan desain dengan cara yang efisien dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran *Figma* dalam memperkaya dan mempermudah proses perancangan *UI/UX aplikasi bergerak*. Melalui pendekatan praktis, penelitian ini membahas bagaimana *Figma* menjadi alat yang efektif untuk kolaborasi tim, pembuatan prototipe interaktif, dan pengelolaan konsistensi desain. Hasil penelitian mengungkap bahwa *Figma* memberikan kemudahan dalam mengoptimalkan fitur-fitur kunci seperti komponen, komponen varian, dan library, sehingga meningkatkan efisiensi desain dan keselarasan antar elemen aplikasi. Dengan demikian, *Figma* tidak hanya mempermudah proses *perancangan*, tetapi juga memberikan kontribusi besar terhadap kualitas dan konsistensi antarmuka pengguna pada *aplikasi bergerak*. Keseluruhannya, hasil penelitian ini menegaskan peran penting *Figma* dalam meningkatkan produktivitas dan memastikan bahwa kebutuhan *aplikasi bergerak* terpenuhi dengan efisien dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini menyajikan wawasan mendalam tentang kontribusi *Figma* dalam menghadirkan pengalaman perancangan *UI/UX* yang lebih terintegrasi dan responsif pada fokus *aplikasi bergerak*. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang sangat berharga bagi praktisi (*User Interface / User Experience*) dan pengembang aplikasi, yang mana mereka dapat memanfaatkan *Figma* sebagai alat yang sangat berguna dalam rangka mencapai kesuksesan dalam proses *perancangan*.

Kata kunci: User Interface, User Experience, Figma, Perancangan, Aplikasi Bergerak, Eksplorasi

GLOSARIUM

User Interface	User Interface, yang biasa disingkat sebagai UI, adalah segala hal yang berkaitan dengan interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak, aplikasi, atau sistem komputer.
User Experience	User Experience, sering disebut sebagai UX, adalah keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan, termasuk aspek-aspek seperti kepuasan, efisiensi, dan emosi pengguna.
Perancangan	Perancangan adalah proses merencanakan dan membuat rencana atau gambaran rinci tentang bagaimana suatu sistem, produk, atau konsep akan dibuat atau diwujudkan.
Figma	Platform Desain berbasis web yang digunakan untuk membuat, mengedit, dan berkolaborasi dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi, situs web, atau produk digital lainnya.
Studi Kasus	Metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki dan menganalisis suatu kasus tertentu atau situasi yang nyata.
Aplikasi Bergerak	Merujuk pada perangkat lunak yang dirancang khusus untuk digunakan pada perangkat bergerak, seperti ponsel pintar atau tablet.
Eksplorasi	Proses penjelajahan atau penyelidikan yang melibatkan pencarian dan tertentu untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik atau menemukan hal baru.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Studi Literatur	4
1.6.2 Analisis Figma	4
1.6.3 Studi Kasus	4
1.6.4 Analisis Data	4
1.6.5 Kesimpulan Dan Saran.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Figma	6
2.2 User Interface (UI) Dan User Experience (UX)	8
2.3 UI/UX Pada Aplikasi Bergerak.....	9
2.4 Review Penelitian Sejenis	13
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Desain Dan Tahapan Penelitian	17
3.2 Aspek Dan Fokus Eksplorasi Figma	23
3.3 Studi Kasus	28
3.4 Tahapan Eksplorasi	29
3.5 Analisis Dan Refleksi Hasil Eksplorasi	29
3.6 Data Sekunder Untuk Kelengkapan Analisis	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Eksplorasi Figma	32
4.1.1 Plugin Figma	32
4.1.2 Kemudahan Pengguna / User Figma.....	38
4.1.3 Kelengkapan Fitur	40
4.1.4 Support Figma.....	47
4.1.5 Sumber Daya Figma.....	51
4.2 Hasil Tahapan Eksplorasi.....	54
4.2.1 Pemahaman Mendalam tentang Figma	54
4.2.2 Hasil Analisis Dan Refleksi Eksplorasi	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66

5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran.....	67
d.	DAFTAR PUSTAKA	68
	LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Figma	6
Gambar 2.3 Tampilan Figma Pada Perangkat Mobile	7
Gambar 2.4 Perbedaan UI/UX	8
Gambar 2.5 Penjelasan <i>UI/UX</i>	9
Gambar 2.6 Jumlah Pengguna Smartphone	10
Gambar 2.7 Tampilan UI/UX Yang Efektif Pada Aplikasi Bergerak	11
Gambar 2.8 Tampilan UI/UX Yang Efektif Pada Aplikasi Bergerak	12
Gambar 2.9 Tampilan UI/UX Yang Efektif Pada Aplikasi Bergerak	12
Gambar 3.1 Flowchart Tahapan Penelitian	17
Gambar 4.1 Prototype Interaktif Figma	33
Gambar 4.2 Plugin Figma to Code	34
Gambar 4.3 Plugin Color Blind Simulator	35
Gambar 4.4 Tampilan Plugin Pathway Testing UX	36
Gambar 4.5 Plugin Iconify	38
Gambar 4.6 Tutorial Figma Untuk Beginner	39
Gambar 4.7 Library Figma	41
Gambar 4.8 Tampilan Prototyping	42
Gambar 4.9 Penyimpanan Figma	43
Gambar 4.10 Pen Tool	43
Gambar 4.11 AutoLayout Figma	44
Gambar 4.12 StyleGuide Figma	45
Gambar 4.13 Komponen Figma	47
Gambar 4.14 Figma Education	48
Gambar 4.15 Figma Community	49
Gambar 4.16 Forum Diskusi Figma	50
Gambar 4.17 Media Sosial Figma	51
Gambar 4.18 Tampilan Figma Pada Perangkat Mobile	53

Gambar 4.19 Elemen Warna.....	55
Gambar 4.20 Typography	56
Gambar 4.21 Icon System.....	57
Gambar 4.22 Efek Shadow Figma	59
Gambar 4.23 Fitur Prototyping	59
Gambar 4.24 Plugin Gmap	60
Gambar 4.25 Wireframe	61
Gambar 4.26 High Fidelity Design.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, aplikasi bergerak (mobile applications) telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari kita (Anggoro & Mailangkay, 2021). Keberhasilan dari sebuah aplikasi bergerak sendiri sangat tergantung pada desain antarmuka (user interface/UI) dan pengalaman pengguna (user experience/UX) yang disediakan. Oleh karena itu, proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak menjadi sangat penting dalam memastikan bahwa aplikasi tersebut dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik, mudah digunakan, dan memiliki tampilan yang menarik. Pada tahap perancangan ini kebutuhan pengguna diartikan menjadi solusi teknis yang efektif. Kesalahan atau kekurangan dalam perancangan dapat mengakibatkan masalah serius, seperti keterlambatan proyek, biaya tambahan, dan bahkan produk yang tidak memenuhi harapan pengguna. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian yang sangat serius pada tahap perancangan aplikasi bergerak dapat berhasil, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Tools perancangan memiliki peran penting dalam mendukung kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam pengembangan aplikasi bergerak (Ferdinand et al., 2021). Tools perancangan membantu desainer mengubah ide menjadi desain visual yang menarik, yang kemudian dapat diuji, dievaluasi, dan dioptimalkan sebelum implementasi. Maka, penting untuk menyadari bahwa peran alat desain yang digunakan dalam perancangan UI/UX memiliki pengaruh besar terhadap efisiensi, kualitas, dan hasil akhir dari desain aplikasi bergerak (Oleh, 2021).

Salah satu tools desain yang semakin populer digunakan oleh desainer UI/UX dalam proses perancangan aplikasi bergerak adalah Figma (Yoyon Efendi et al., 2022). Figma adalah sebuah platform desain kolaboratif berbasis web yang memungkinkan desainer untuk bekerja secara tim, berbagi prototipe, dan mendapatkan umpan balik dengan mudah dalam merancang UI/UX (Kurdiansyah et al., n.d.). Figma juga memiliki berbagai fitur yang mendukung proses perancangan UI/UX, seperti pembuatan prototipe interaktif, berbagi komponen desain, serta kolaborasi yang efisien (Kurniawan & M.Romzi, 2022). Figma membantu dalam mengidentifikasi potensi masalah dan mengoptimalkan desain dan sumber daya untuk mengembangkan aplikasi seutuhnya. Dengan visualisasi yang lebih baik, alat pengujian, dan

integrasi yang lancar, tools perancangan seperti Figma dapat membantu menciptakan aplikasi bergerak yang lebih menarik, fungsional, dan memuaskan bagi end user maupun pemula (Asnal et al., 2022).

Namun, meskipun Figma telah menjadi alat yang sangat populer dalam industri desain UI/UX, Figma sendiri masih mempunyai ruang untuk dilakukan eksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana alat ini dapat digunakan secara efektif dalam proses perancangan aplikasi bergerak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan fitur-fitur dan menganalisis tools figma dalam melakukan proses perancangan UI/UX pada aplikasi bergerak. Sehingga melalui eksplorasi Figma, diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi desainer dalam membuat dan menyesuaikan desain UI/UX pada aplikasi bergerak.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana menggunakan figma untuk merancang UI/UX aplikasi bergerak yang interaktif?
- b. Apa aspek Figma yang perlu dioptimalkan atau diperluas agar dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian ini terbatas pada eksplorasi Figma sebagai alat desain dan prototyping dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak.
- b. Penelitian ini tidak akan membandingkan Figma dengan platform desain lainnya. Fokus pada keunggulan dan keterbatasan Figma dalam konteks perancangan UI/UX aplikasi bergerak.
- c. Penelitian akan lebih menekankan pada bagaimana Figma dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna dalam proses perancangan UI/UX.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Memaparkan karakteristik dan fitur figma sebagai tools UI/UX khususnya untuk aplikasi bergerak.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Figma mampu menyediakan apa yang dibutuhkan oleh aplikasi bergerak.
- c. Menganalisis penggunaan Figma dapat meningkatkan efisiensi dalam proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini bagi peneliti yaitu:

- a. Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang berbagai fitur dan potensi Figma sebagai alat desain.
- b. Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk mendalami keterampilan desain UI/UX, terutama dalam konteks aplikasi bergerak, yang merupakan area yang terus berkembang dan menuntut keahlian yang spesifik.
- c. Melalui eksplorasi Figma, peneliti dapat meningkatkan kemampuan analisis terhadap keunggulan dan keterbatasan alat tersebut dalam konteks perancangan UI/UX.

Manfaat Penelitian ini bagi masyarakat yaitu:

- a. Penelitian ini memberikan pembaca pemahaman tentang bagaimana desain UI/UX dapat menjadi lebih baik, dan lebih fungsional dengan kebutuhan pengguna.
- b. Memberikan wawasan tentang cara Figma dapat dioptimalkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam setiap tahap proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak.
- c. Memberikan gambaran kepada calon pengguna figma tentang keunggulan figma, pola penggunaan figma, serta kelemahan figma.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang mempunyai langkah langkah sebagai berikut:

1.6.1 Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti melakukan Kajian Literatur dan Landasan Teori yang sangat penting dalam proses penelitian. Kajian Literatur ini melibatkan penelusuran, pengumpulan, dan analisis mendalam terhadap berbagai sumber informasi yang relevan, termasuk jurnal ilmiah, artikel, buku, dan publikasi akademis lainnya yang telah dilakukan sebelumnya oleh para peneliti yang berfokus pada topik yang serupa atau terkait.

1.6.2 Analisis Figma

Langkah analisis dilakukan untuk mengumpulkan dokumen atau materi desain yang dihasilkan dengan menggunakan Figma, seperti wireframe, dan desain antarmuka. Menganalisis konten desain untuk mengidentifikasi fitur dan alat Figma yang digunakan, serta dampaknya pada perancangan UI/UX.

1.6.3 Studi Kasus

Memilih satu studi kasus proyek perancangan UI/UX yang menggunakan Figma sebagai alat utama. Mendokumentasikan proses perancangan dari studi kasus tersebut, termasuk penggunaan Figma dalam setiap langkahnya.

1.6.4 Analisis Data

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi pola dan temuan, yang muncul dari data yang didapat

1.6.5 Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan dan saran berisi hasil eksplorasi UI/UX pada aplikasi bergerak menggunakan aplikasi figma. Sedangkan saran adalah rekomendasi yang disarankan untuk meningkatkan penelitian ini

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab, yang mencakup gambaran dari keseluruhan masalah dan penyelesaiannya. Berikut sistematika penulisan yang terbagi dalam 5 bab:

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

b. **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini mencakup beberapa aspek yang relevan untuk mendukung pemahaman tentang peran Figma dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak

c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada Bab ini berisi uraian tentang langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas dan mengkaji hasil dari penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis menggunakan metodologi yang dijelaskan di Bab III

e. **BAB V KESIMPULAN**

Bab ini merupakan bab terakhir yang membahas mengenai kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB II LANDASAN TEORI

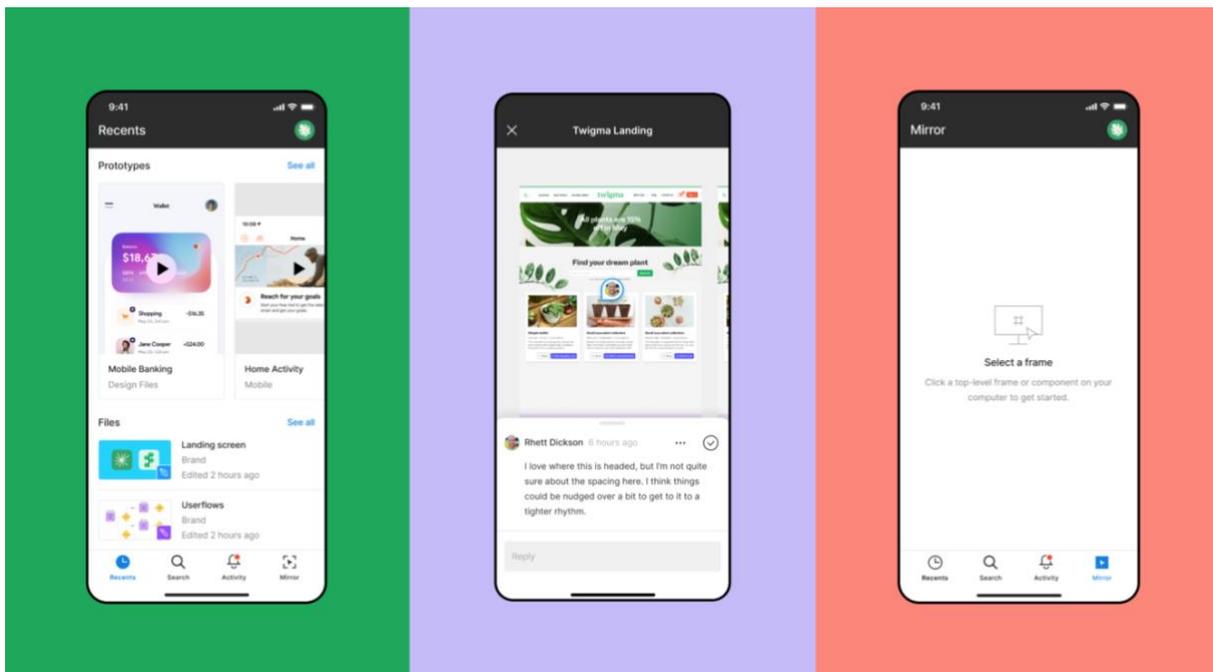
2.1 Figma

Figma adalah platform desain berbasis cloud dan alat prototyping yang telah mengubah cara industri desain dan pengembangan perangkat lunak beroperasi. Diluncurkan pada bulan September 2016 oleh Evan Wallace dan Dylan Field, Figma telah menjadi pilihan utama untuk berbagai aspek desain digital, termasuk desain *antarmuka pengguna (UI)*, *pengalaman pengguna (UX)*, desain grafis, dan wireframing (Dubey, 2022). Logo Figma pada **Error! Reference source not found.**



Gambar 2.1 Figma
Sumber (Figma)

Salah satu keunggulan yang menonjol dari *Figma* adalah kemampuannya dalam pembuatan *prototipe* yang interaktif. Dalam konteks ini, *Figma* menyediakan beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan pengalaman mirip aplikasi sebenarnya, termasuk aktivasi tampilan mobile, definisi interaksi yang beragam, dukungan animasi, dan overlay dinamis. Selain itu, *Figma* memiliki keunggulan kolaborasi yang kuat, memungkinkan tim desain dan pengembangan bekerja bersama secara real-time, bahkan jika mereka berada di lokasi yang berbeda. Aplikasi *Figma* juga tersedia dalam berbagai bentuk, termasuk versi web, *desktop*, dan *aplikasi mobile*, memberikan *fleksibilitas* dalam akses dan penggunaan. Banyak perusahaan terkemuka telah mengadopsi *Figma* sebagai alat utama dalam proses desain mereka, mengakui potensi dan kemudahan penggunaan platform ini (Wati, 2022). Contoh tampilan *figma* pada *aplikasi mobile* ditunjukkan pada Gambar 2.2



Gambar 2.2 Tampilan Figma Pada Perangkat Mobile
(Sumber Figma)

Figma umumnya digunakan oleh para profesional di bidang *UI/UX*, web design, dan bidang terkait, karena kelengkapan fitur yang disediakan. Ini memungkinkan desainer untuk membuat *prototype* website atau aplikasi dengan cepat dan efisien, menghemat waktu dengan fitur kolaborasi yang memungkinkan berkolaborasi, memberikan komentar, dan mengedit desain secara bersamaan (Asnal et al., 2022).

Keunggulan lain dari *Figma* adalah kemampuannya untuk memungkinkan pengembang untuk menambahkan atau menulis kode mereka sendiri ke dalam proyek, *mengintegrasikan* desain dan pengembangan yang membuat alat ini menjadi pilihan pertama bagi banyak profesional dalam industri. Selain itu, *Figma* menyediakan beragam plugin dan fitur yang mempermudah desainer dalam menciptakan desain *UI/UX* yang menarik. Salah satu fitur yang menonjol adalah kemampuannya dalam mengelola palet warna secara otomatis, bahkan dengan potensi penggunaan kecerdasan buatan untuk menghasilkan palet warna yang menarik (Wardhanie & Lebdaningrum, 2022).

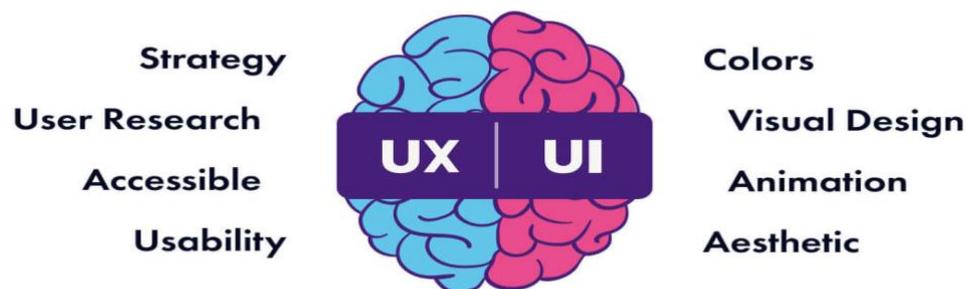
Secara keseluruhan, *Figma* telah membuktikan dirinya sebagai alat yang disukai dan efisien dalam industri desain. Keunggulan dalam kolaborasi, pembuatan *prototype*, dan

integrasi dengan pengembangan perangkat lunak membuatnya menjadi pilihan utama bagi banyak desainer dan perusahaan ternama.

2.2 User Interface (UI) Dan User Experience (UX)

User Interface (UI) adalah elemen kunci dalam proses desain yang berkaitan dengan tampilan visual produk, seperti website, perangkat lunak, atau perangkat keras yang dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna. *User Interface (UI)* bertujuan untuk meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna dengan mencakup segala aspek terkait tampilan, seperti tata letak, warna, grafis, ikon, dan elemen visual lainnya. Ini memungkinkan pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut melalui input dan output yang *spesifik* (Mubarok et al., 2022).

Desain *UI* memiliki peran penting dalam membantu pengguna mengenali karakteristik pengguna dan perangkat yang terlibat dalam interaksi, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut dengan mudah. Hal ini melibatkan pengaturan elemen-elemen desain, hierarki tampilan, serta pemilihan font, warna, dan gaya yang sesuai dengan tujuan desain. *UI* juga mencakup aspek seperti tata letak, grafis, dan elemen interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut (Tirtadarma et al., 2018). Pada Gambar 2.3 dijelaskan perbedaan signifikan antara *UI/UX*

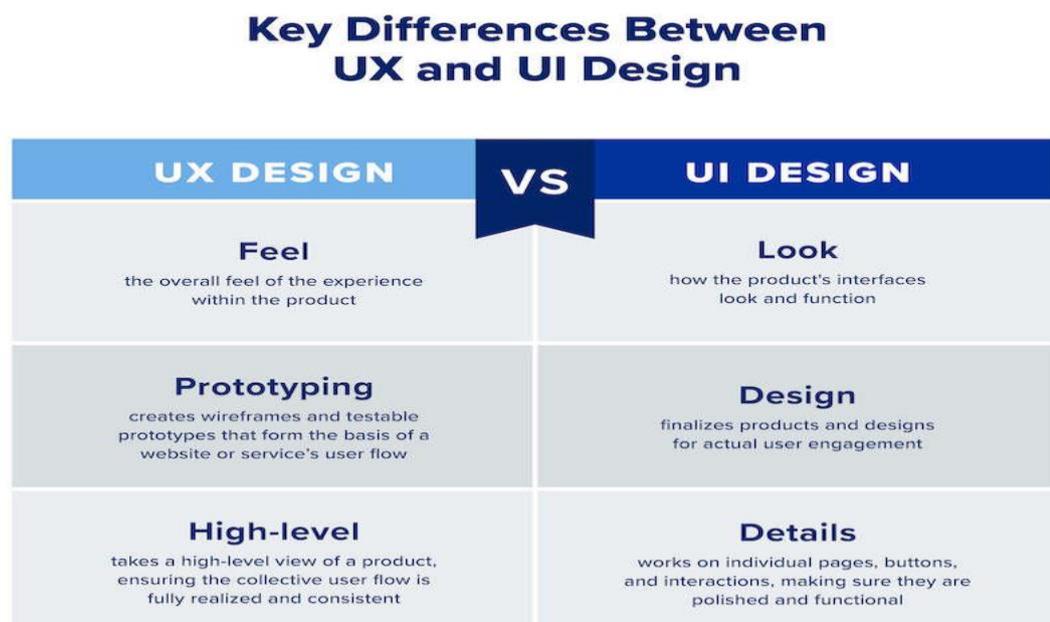


Gambar 2.3 Perbedaan UI/UX

Di sisi lain, *User Experience (UX)* adalah proses yang lebih luas yang berfokus pada keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan tertentu. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman yang baik, nyaman, dan memuaskan bagi

pengguna dengan memahami kebutuhan, preferensi, dan harapan mereka. *User Experience (UX)* mencakup aspek seperti kemudahan penggunaan, kecepatan, efisiensi, dan kepuasan pengguna, serta melibatkan emosi, pikiran, persepsi, dan reaksi pengguna terhadap produk atau layanan tersebut (1 et al., 2020).

Dalam dunia desain aplikasi web dan mobile, pemahaman yang mendalam tentang *UI* dan *UX* sangat penting. Keduanya saling terkait dan mendukung satu sama lain dalam menciptakan antarmuka yang menarik secara visual, mudah digunakan, dan memuaskan bagi pengguna. *UI* berkaitan dengan tampilan visual, sedangkan *UX* berkaitan dengan bagaimana pengguna berinteraksi dan merespons antarmuka tersebut (Tirtadarma et al., 2018). Berikut penjelasan lebih detail terhadap perbedaan UI/UX dapat dilihat pada Gambar 2.3



Gambar 2.4 Penjelasan *UI/UX*

Sumber (Columbia Engineering Boot Camps)

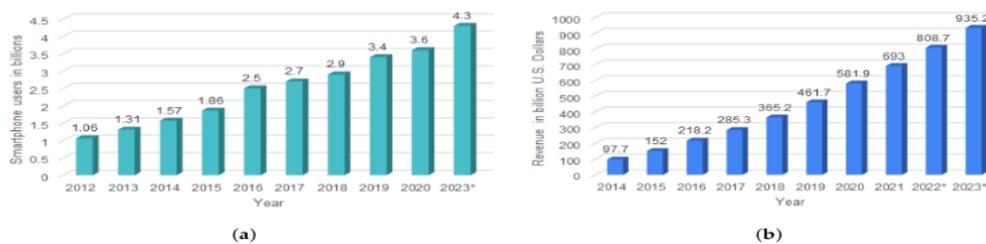
2.3 UI/UX Pada Aplikasi Bergerak

Keberhasilan sebuah aplikasi sering ditentukan oleh *Antarmuka Pengguna (UI)* dan *Pengalaman Pengguna (UX)* yang mereka tawarkan. Pengembang sering menghadapi tantangan dalam memenuhi harapan pengguna. Survei terhadap desain dan pengalaman aplikasi bergerak seringkali terfokus pada beberapa masalah terpisah dan belum

mempertimbangkan semua parameter utama. Parameter penting yang sering terabaikan dalam survei adalah visualisasi dan grafik menarik, konteks relevan, perilaku pengguna, adaptabilitas, *fleksibilitas bahasa*, dan umpan balik responsif. Dengan memperluas cakupan survei untuk mencakup semua parameter ini, pengembang dapat memahami kebutuhan pengguna dan meningkatkan kepuasan pengguna serta menghindari kesalahan umum dalam desain *aplikasi bergerak* (Sufandi et al., 2022).

Dalam dunia yang terus berkembang dengan *perangkat bergerak*, antarmuka seluler yang efisien dan efektif sangat dibutuhkan. *Aplikasi bergerak* seperti chatbots, IoT, dan sistem rekomendasi memerlukan *UI/UX* yang kuat. Estetika dan kegunaan merupakan faktor kunci dalam menghasilkan antarmuka yang disukai pengguna. Pemodelan *UI* membutuhkan basis informasi yang menjelaskan komponen-komponen seperti presentasi, dialog, dan konteks. *UX* memfasilitasi pengguna dalam beradaptasi dan terbiasa menggunakan produk. Pentingnya konektivitas tanpa batas antara pengguna dan sistem harus menjadi prioritas (Viktor Handrianus Pranatawijaya, 2019).

Aplikasi bergerak adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk digunakan pada *perangkat mobile* seperti smartphone dan tablet. Mereka dapat memanfaatkan fungsi unik *perangkat mobile* untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal. *UI dan UX* perlu bekerja bersama untuk menciptakan antarmuka yang interaktif dan disukai pengguna. Estetika dan kegunaan berperan penting dalam menghasilkan pengalaman pengguna yang baik.



Populasi pengguna *perangkat mobile* global dapat dilihat pada Gambar 2.5 (A) Dan (B) Pasar

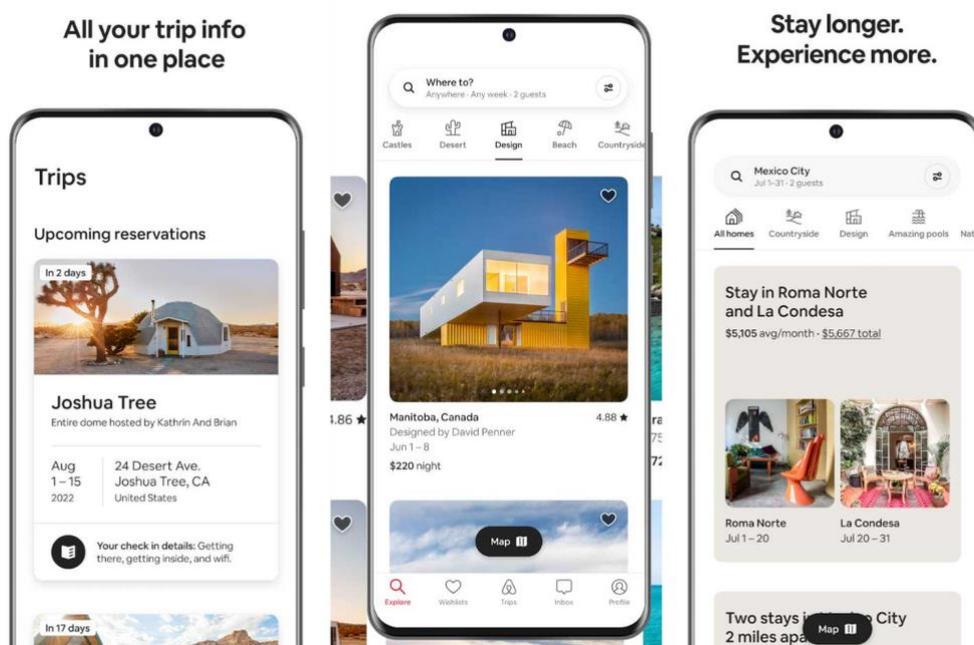
Gambar 2.5 Jumlah Pengguna Smartphone

Sumber (MDPI)

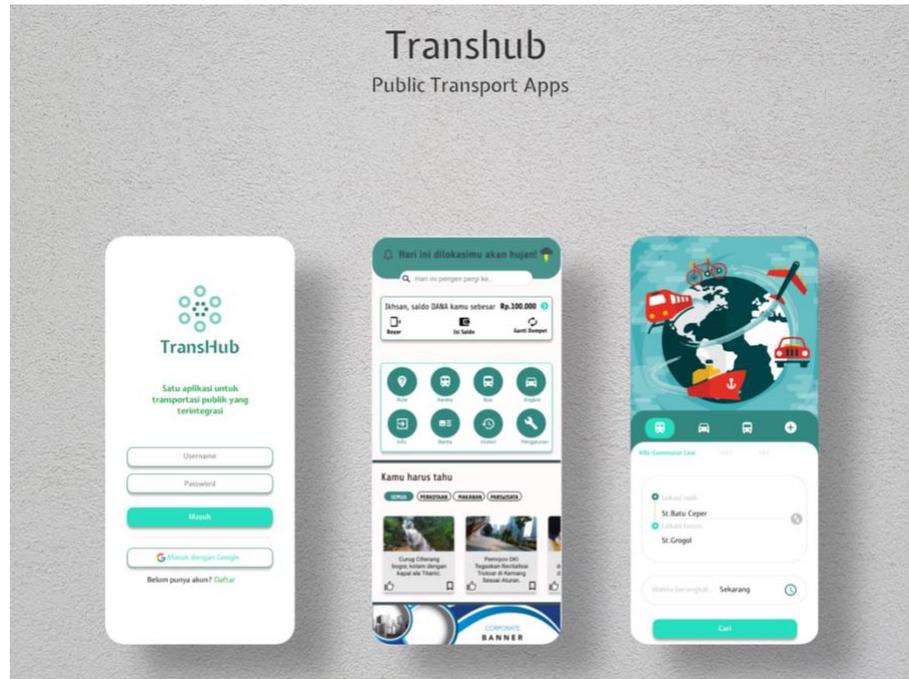
aplikasi bergerak global.

Pengembang antarmuka perangkat mobile harus mempertimbangkan empat perspektif: penyajian informasi, metode entri data, pengguna, dan konteks seluler. Ini membantu merancang antarmuka yang efektif dan mudah digunakan. Namun, ada isu-isu penelitian masa depan yang menarik, seperti desain *antarmuka mobile* untuk interaksi multimodal dalam berbagai konteks dan privasi informasi pribadi. Menciptakan *antarmuka aplikasi* bergerak

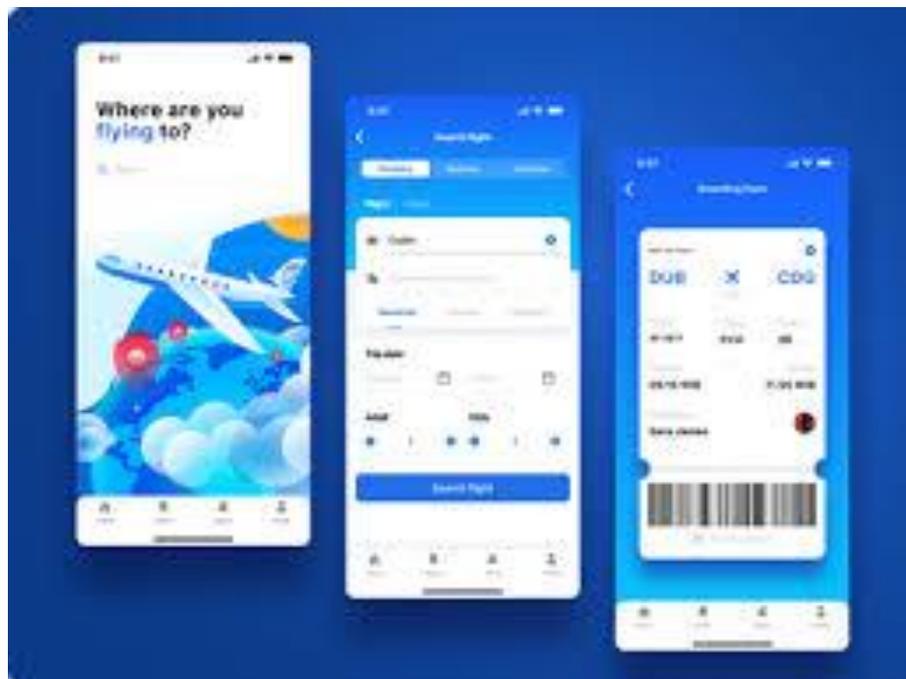
yang memenuhi kebutuhan khusus perangkat bergerak adalah tugas yang menantang. *UI dan UX* adalah elemen-elemen kunci yang bekerja bersama dalam menciptakan aplikasi bergerak yang sukses. Mereka membantu memenangkan hati pengguna, meningkatkan retensi, dan menciptakan kesan yang positif terhadap aplikasi Anda. Oleh karena itu, pengembang aplikasi bergerak harus memberikan perhatian serius terhadap desain *UI/UX* dalam seluruh siklus pengembangan aplikasi mereka (Muhyidin et al., 2020). Berikut beberapa contoh tampilan *UI/UX* yang efektif pada aplikasi bergerak ditunjukkan pada gambar Gambar 2.6 , Gambar 2.7, Gambar 2.8.



Gambar 2.6 Tampilan UI/UX Yang Efektif Pada Aplikasi Bergerak
Sumber (TitikSinggah.Com)



Gambar 2.7 Tampilan UI/UX Yang Efektif Pada Aplikasi Bergerak
Sumber (UpWork)



Gambar 2.8 Tampilan UI/UX Yang Efektif Pada Aplikasi Bergerak
Sumber (Dribbble)

2.4 Review Penelitian Sejenis

Beberapa penelitian sebelumnya yang telah melakukan penelitian yang sejenis yaitu, penelitian pertama adalah dilakukan oleh (Kosanke, 2019) yang melakukan penelitian tentang penggunaan alat desain modern yaitu Figma dalam pengembangannya, yang memiliki tujuan menyediakan alat interaktif bagi desainer perangkat lunak untuk berkomunikasi dengan klien secara modern dan efisien. Pada bagian teoritis tesis ini memperkenalkan alat desain yang digunakan untuk mengembangkan moodboard, serta pengujian alat tersebut.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Sharma & Tiwari, 2021) yang melakukan penelitian terkait dengan sejarah UI/UX serta alat-alatnya. Dengan meneliti dari berbagai perspektif pengalaman pengguna dan menggabungkan semua penelitian pada studi ini, penelitian ini nantinya bertujuan merangkum konsep inti desain UI/UX, fokus pada imajinasi dan visualisasi, serta menyoroti aspek-aspek terkait dengan desain visual.

(Wardhanie & Lebdaningrum, 2022) melakukan kegiatan workshop tentang pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma. Workshop ini akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan baru mereka dalam mengoperasikan aplikasi Figma untuk mempersiapkan karir masa depan mereka terutama di bidang desain. Metode yang diterapkan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. pada tahap pertama, kami mengidentifikasi permasalahan, kemudian melakukan pembuatan modul. Tahap kedua kami melakukan pelatihan penggunaan aplikasi Figma dan melakukan konsultasi, dan terakhir pada tahap laporan meminta masukan dari peserta dan melakukan publikasi.

Selanjutnya (Rully Pramudita et al., 2021) yang membahas tentang kurangnya pengetahuan mengenai pengenalan aplikasi FIGMA yang digunakan dalam membangun tampilan antarmuka (user interface) dan user experience (UX) yang interaktif. Dalam menjawab tantangan ini maka dilakukan pelatihan Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif, Pembuatan modul praktek untuk penggunaan aplikasi Figma sebagai alat untuk membuat desain UI/UX yang interaktif yang bertujuan untuk dapat memberikan tambahan wawasan dan pemahaman mengenai penggunaan Figma dalam membuat desain UI/UX yang interaktif.

Terakhir (Dwitry Anggraini & Frendiana, 2022) melakukan perancangan dalam merancang aplikasi mobile "Saving!" yang membantu pengguna mencatat pendapatan dan pengeluaran mereka. Penulis melakukan perancangan dengan membuat alur aplikasi dan mendesain antarmuka UI/UX menggunakan Figma Tujuan perancangan ini sendiri bertujuan untuk membuat rancangan aplikasi mobile untuk melakukan pencatatan pemasukan dan

pengeluaran seseorang disetiap bulannya, membuat design UI/UX aplikasi Saving! Dan erancang design mockup aplikasi dengan tampilan interface yang simple dan menarik bagi user menggunakan aplikasi figma yang memiliki fitur reminder apabila pengeluaran sudah lebih inputan dari pemasukan.

Tabel 2.4 Review Penelitian Sejenis

No	Peneliti Dan Tahun	Objek Penelitian	Hasil
1	(Kosanke, 2019)	From solid software development to unique digital products	-Kekurangan Figma dalam melakukan sharing animasi, yang dapat dievaluasi menjadi ekstensi berharga untuk meningkatkan komunikasi dengan klien. - Membuat alur pengguna menggunakan utilitas prototipe Figma. -Figma digunakan sebagai fondasi untuk membuat papan mood / mood board.
2	Sharma & Tiwari, 2021)	A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools	Penulis menemukan fitur "The Figma Mirror" yang tersedia untuk Android dan iOS yang mempunyai fungsi melihat prototipe Figma secara real-time di ponsel.
3	(Wardhanie & Lebdaningrum, 2022)	Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma	Figma merupakan alat desain yang efektif untuk desain UI/UX, memberikan manfaat potensi pengembangan terhadap penggunaan aplikasi Figma, dengan bantuan materi yang

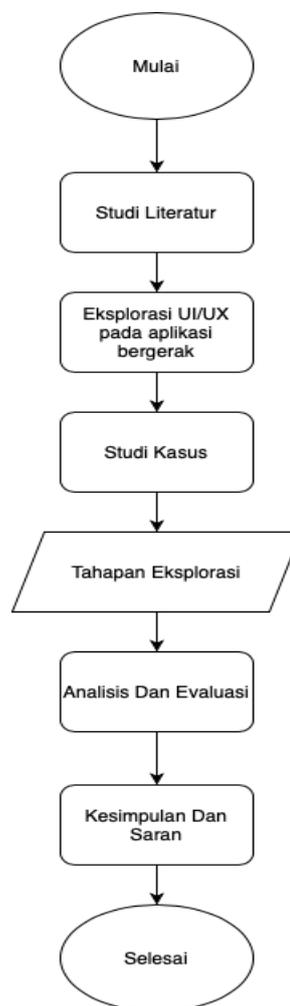
			tepat tentang pembuatan contoh-contoh design UI/UX menggunakan aplikasi Figma dapat dilakukan dengan mudah dan diterapkan.
4	(Rully Pramudita et al., 2021)	Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif.	<ul style="list-style-type: none"> - Perusahaan banyak mulai menggunakan platform mobile dan situs untuk perkembangan bisnis. Maka pengetahuan mengenai UI/UX diperlukan dalam hal perancangan. - Jika tidak ingin terjadi redesign dalam perancangan maka buatlah terlebih dahulu rancangan desain dari aplikasi yang ingin dikembangkan yang dapat dibuat menggunakan tools desain Figma.
5	(Dwitry Anggraini & Frendiana, 2022)	Rancang Design Ui/Ux Aplikasi Mobile dengan Aplikasi Figma	<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan aplikasi mobile “Saving!” ini dimulai dengan pembuatan alur aplikasi atau flowchart, kemudian pembuatan design UI/UX untuk aplikasi tersebut dirancang menggunakan tools figma. - Plugin Figma mempermudah pengguna dalam pembuatan desain UI/UX - Perancangan UI aplikasi yang dibuat menggunakan

			figma sudah sesuai tampilan aplikasi mobile.
--	--	--	--

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Dan Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan dari awal sampai akhir untuk mencapai tujuan penelitian. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan secara rinci pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Flowchart Tahapan Penelitian

1. Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian berjudul "Eksplorasi Figma pada Proses Perancangan UI/UX Aplikasi Bergerak" akan mencakup pemahaman mendalam terkait dua aspek utama yaitu Figma sebagai alat perancangan UI/UX, dan proses perancangan UI/UX untuk aplikasi bergerak. Pertama, dalam pengumpulan informasi tentang Figma, penelitian ini akan mencari definisi, sejarah, dan perkembangan Figma dalam industri desain. Keunggulan dan kelemahan Figma sebagai alat perancangan UI/UX juga akan dievaluasi untuk menilai apakah Figma memberikan keunggulan tertentu dalam proses perancangan UI/UX. Selanjutnya, pemahaman terkait proses perancangan UI/UX akan mencakup definisi tahapan-tahapan seperti riset pengguna, wireframing, prototyping, dan pengujian, serta pencarian best practices khusus untuk perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Studi kasus mengenai penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX akan melibatkan analisis proyek-proyek terkait yang telah menggunakan Figma, sambil mengidentifikasi keuntungan dan tantangan yang dihadapi oleh desainer dalam konteks perancangan UI/UX. Pemahaman terkait desain UI/UX aplikasi bergerak akan meninjau tren terkini dalam desain aplikasi bergerak dan bagaimana Figma mendukung implementasi tren tersebut, serta fokus pada aspek khusus seperti responsivitas, navigasi, dan pengalaman pengguna yang lebih interaktif. Integrasi Figma dalam perancangan UI/UX juga akan dibahas, termasuk cara Figma mendukung kolaborasi antar anggota tim dan fitur-fitur yang mendukung manajemen versi dan dokumentasi proyek perancangan. Terakhir, evaluasi kualitas hasil desain dengan menggunakan Figma akan melibatkan pengujian usability dan penilaian terhadap relevansi serta efektivitas Figma dalam menghasilkan desain UI/UX berkualitas tinggi. Beberapa studi literatur yang sudah dirangkum yaitu. Studi literatur pertama "Exploring Figma as a Tool for Streamlining UI/UX Design in Mobile Applications" yang menjelaskan ini menyelidiki peran Figma dalam memfasilitasi proses perancangan UI/UX untuk aplikasi bergerak. Figma, sebagai alat kolaboratif berbasis web, memberikan kemampuan untuk desain real-time, kolaborasi, dan pengelolaan versi yang efisien. Artikel ini menganalisis keunggulan Figma dalam mempercepat tahapan perancangan, seperti wireframing dan prototyping, sambil mempertimbangkan tantangan yang mungkin dihadapi oleh desainer. Studi kasus proyek-proyek terkait menunjukkan bahwa Figma dapat meningkatkan efisiensi dan menghasilkan desain yang responsif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi bergerak. Penelitian kedua yang berjudul "The Impact of Figma on UI/UX Design Workflow for Mobile Apps" Dalam penelitian ini, berisikan eksplorasi dampak penggunaan Figma dalam alur kerja perancangan UI/UX untuk aplikasi bergerak. Analisis terhadap sejumlah proyek pengembangan aplikasi mengungkapkan bahwa kolaborasi

real-time dan integrasi Figma dengan platform lainnya memberikan kemudahan dalam iterasi desain dan pengambilan keputusan yang cepat. Artikel ini juga membahas cara Figma dapat diintegrasikan dalam metodologi Agile untuk mengoptimalkan proses pengembangan produk. Studi literatur ketiga dalam bentuk yang berjudul "Mastering UI/UX Design with Figma in Mobile App Development" ditulis oleh Vaishak yang membahas tentang penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX untuk aplikasi bergerak. Dengan menggabungkan panduan praktis dan studi kasus, buku ini membahas langkah-langkah praktis dalam membuat desain responsif, navigasi yang intuitif, dan pengalaman pengguna yang memikat dengan Figma. Pada buku ini dijelaskan mengenai prototyping, animasi, dan pengujian usability memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana Figma dapat menjadi inti dari perancangan aplikasi bergerak yang sukses. Hasil dari studi literatur ini diharapkan memberikan dasar pengetahuan yang kuat, mendukung pemahaman konteks penelitian, dan memandu perancangan metodologi penelitian dengan lebih baik. Studi literatur ini akan membentuk landasan yang kokoh untuk penelitian ini dan membantu dalam memahami konteks serta kerangka kerja yang relevan untuk eksplorasi Figma dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak.

2. Eksplorasi UI/UX Pada Aplikasi Bergerak

Eksplorasi *UI/UX* pada aplikasi bergerak disini dilakukan untuk menciptakan beberapa konsep desain awal yang mencakup berbagai elemen *UI* seperti tata letak, ikon, warna, jenis huruf, dan grafik. Konsep-konsep ini kemudian akan dievaluasi melalui pengujian dengan pengguna potensial untuk mendapatkan umpan balik tentang bagaimana *UI* dapat ditingkatkan agar lebih menarik, mudah digunakan, dan intuitif. Eksplorasi *UI/UX* pada aplikasi bergerak merupakan tahap kritis dalam pengembangan aplikasi yang sukses, karena dapat membantu memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna. Untuk membantu dalam eksplorasi *UI/UX* pada aplikasi bergerak, banyak desainer mengandalkan alat desain seperti *Figma*. Alat-alat ini memfasilitasi pembuatan prototipe interaktif, kolaborasi, dan pengujian desain dengan pengguna. Dalam sub bab ini, kami juga akan menjelaskan peran penting alat-alat desain dalam proses eksplorasi *UI/UX*.

Dengan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya eksplorasi *UI/UX* pada aplikasi bergerak dan aspek-aspek kunci yang terlibat, penelitian ini akan mengarah pada pemahaman

yang lebih baik tentang kontribusi *Figma* dalam proses ini dan manfaat yang diberikannya bagi desainer dan pengembang aplikasi.

3. Studi Kasus

Dalam tahap studi kasus terkait penelitian berjudul "Eksplorasi Figma pada Proses Perancangan UI/UX Aplikasi Bergerak," langkah-langkah melibatkan pemilihan studi kasus pada UI/UX aplikasi bergerak dari satu industri dan kompleksitas. Dilakukan analisis implementasi Figma, mengevaluasi keuntungan efisiensi kolaborasi dan peningkatan kualitas desain yang diperoleh dari penggunaan Figma. Selain itu, mengidentifikasi tantangan teknis, dan masalah yang mungkin muncul. Pengumpulan aspek kemudahan penggunaan dan ketersediaan fitur yang mendukung. Opsionalnya, perbandingan dengan alat perancangan UI/UX lain dapat memberikan pemahaman lebih mendalam. Studi kasus ini kemudian disusun akan merangkum eksplorasi Figma, keuntungan, tantangan, serta memberikan saran atau rekomendasi untuk pemakaian yang lebih efektif terhadap Figma. Pada saat ini aplikasi bergerak transportasi online telah menjadi bagian integral dari mobilitas perkotaan. Mereka menghubungkan pengguna dengan layanan transportasi seperti taksi, kendaraan roda dua, dan bahkan transportasi umum. Keberhasilan aplikasi ini sering bergantung pada tampilan antarmuka pengguna (*UI*) yang mudah digunakan dan pengalaman pengguna (*UX*) yang efisien. Perancangan *UI/UX* untuk aplikasi transportasi online memiliki tantangan tersendiri. Pengguna seringkali membutuhkan informasi secara instan tentang lokasi, tarif, dan ketersediaan kendaraan. Selain itu, interaksi pengguna dalam aplikasi ini harus cepat dan mudah dilakukan, mengingat mereka sering digunakan dalam situasi waktu nyata. Pada tahap ini, kasus konkret yang melibatkan aplikasi bergerak transportasi online untuk mendemonstrasikan bagaimana eksplorasi *Figma* dapat mengoptimalkan proses perancangan *UI/UX*. Studi kasus ini diharapkan memberikan wawasan yang berharga bagi peneliti, desainer, dan profesional UI/UX tentang manfaat penggunaan *Figma* dalam mengatasi tantangan dan mencapai hasil yang lebih baik dalam perancangan aplikasi bergerak.

4. Tahapan Eksplorasi

Tahapan eksplorasi mencakup serangkaian tahapan untuk memahami penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Langkah-langkahnya mencakup pengumpulan informasi tentang Figma. Dilanjutkan dengan analisis keunggulan dan kelemahan Figma, menilai sejauh

mana kelebihanannya dalam proses perancangan dan kemampuannya mengatasi kelemahan. Tahap berikutnya melibatkan pemahaman tahapan perancangan UI/UX. Analisis keuntungan dan tantangan dari perspektif desainer juga menjadi fokus, bersama dengan pemahaman terkini dalam desain UI/UX aplikasi bergerak dan integrasi Figma. Selain itu, evaluasi kualitas hasil desain menggunakan Figma dan penelitian tentang sejauh mana Figma dapat menjadi tools desain yang efektif. Hasil dari eksplorasi ini diharapkan memberikan pemahaman mendalam yang dapat membentuk dasar untuk merancang metodologi penelitian selanjutnya. Tahapan eksplorasi antara lain yaitu pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan, menentukan tujuan desain yang spesifik dan merumuskan tujuan untuk seluruh proses perancangan, mengumpulkan inspirasi untuk merancang desain yang inovatif dan sesuai dengan harapan pengguna. Setelahnya, kami membuat *wireframe* untuk menentukan tata/ letak dasar aplikasi, lalu mengembangkan desain visual yang mencerminkan identitas merek dan memberikan pengalaman menarik. Terakhir merefleksikan temuan dan umpan balik, melakukan iterasi pada desain berdasarkan hasil pengujian dan refleksi hingga mencapai kualitas yang diinginkan. Tahapan eksplorasi ini memberikan pandangan komprehensif tentang penggunaan *Figma* dalam perancangan *UI/UX* aplikasi bergerak.

5. Analisis Dan Evaluasi

Pada tahap Analisis dan Evaluasi ini melibatkan analisis mendalam terhadap data penggunaan Figma dalam proyek perancangan UI/UX, termasuk studi kasus, survei untuk memahami pengalaman pengguna dan dampak fitur khusus Figma pada proses perancangan. Evaluasi keuntungan mencakup analisis efisiensi kolaborasi, konsistensi desain, serta identifikasi tantangan seperti kendala teknis. Selanjutnya, evaluasi dampak Figma pada keseluruhan proses perancangan, termasuk kecepatan, efektivitas, dan hasil akhirnya. Melalui identifikasi tren dan temuan kunci dapat diperoleh untuk memberikan wawasan mendalam. Pembahasan dan interpretasi hasil mencakup konteks pertanyaan penelitian dan kerangka konsep, sementara rekomendasi diberikan untuk meningkatkan penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Keseluruhan proses ini disusun dalam laporan analisis dan evaluasi yang jelas dan terstruktur. Tahap ini penting untuk memberikan gambaran Figma serta memberikan arahan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya dalam bidang tersebut. Tujuan dari analisis dan evaluasi ini adalah untuk memahami sejauh mana figma dapat memenuhi kebutuhan dari perancangan aplikasi bergerak dalam mencapai tujuannya.

6. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan dan Saran dalam penelitian merangkum temuan penelitian dan memberikan arahan untuk research selanjutnya. Kesimpulan ini mencakup rangkuman temuan utama, termasuk hasil positif, keberhasilan, dan kontribusi signifikan Figma dalam proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Selanjutnya, kesimpulan disambungkan dengan tujuan penelitian awal, mengevaluasi sejauh mana temuan dan memberikan klarifikasi terhadap pencapaian tujuan penelitian. Evaluasi terhadap relevansi temuan. Saran dan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya diberikan, termasuk perbaikan dalam penggunaan Figma dan eksplorasi Figma, saran untuk penelitian lebih lanjut, atau rekomendasi untuk mengatasi tantangan yang diidentifikasi. Hubungan dengan literatur yang ada dijelaskan untuk menunjukkan kontribusi penelitian terhadap pengetahuan yang sudah ada dalam domain perancangan UI/UX dan eksplorasi Figma. Refleksi terhadap metodologi penelitian dilakukan untuk merenungkan keberhasilan dan kendala metode yang digunakan. Pentingnya penelitian dalam konteks industri perancangan UI/UX aplikasi bergerak diuraikan, menyoroti dampak temuan pada praktik desain dan perkembangan teknologi. Kesimpulan disajikan secara jelas dan singkat, merinci temuan utama dan memberikan gambaran menyeluruh tentang eksplorasi Figma dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Kesimpulan dan saran berisi hasil eksplorasi figma pada proses perancangan UI/UX pada aplikasi bergerak. Sedangkan saran adalah rekomendasi yang disarankan untuk meningkatkan penelitian ini.

7. Selesai

Peneliti mendapat kesimpulan yang merangkum temuan utama penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian.

3.2 Aspek Dan Fokus Eksplorasi Figma

Aspek yaitu komponen, elemen, atau bagian dari suatu hal yang dapat dianalisis secara terpisah. Sedangkan, fokus eksplorasi adalah pusat perhatian dalam rangkaian penelitian yang menjadi titik berat eksplorasi. Dalam penelitian ini aspek dan fokus eksplorasi yang akan diteliti yaitu:

1. Plugin Figma

Dalam konteks aplikasi desain *Figma*, *plugin* dapat diartikan sebagai fitur tambahan yang berfungsi untuk memperluas kemampuan dan *fungsi* perangkat lunak tersebut. *Plugin* ini memberikan kesempatan kepada pengguna *Figma* untuk meningkatkan *efisiensi* dalam bekerja dan mengeksplorasi berbagai fitur tambahan yang tidak tersedia secara default di dalam platform *Figma*. Dengan menggunakan *plugin*, pengguna dapat dengan mudah *mengintegrasikan* alat dan layanan dari pihak ketiga ke dalam lingkungan *Figma*, memperkaya pengalaman desain dan meningkatkan *produktivitas*. Dengan begitu, para pengguna memiliki *fleksibilitas* tambahan untuk menyesuaikan dan mengoptimalkan alur kerja mereka sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pribadi. Dari perspektif pengguna, *plugin* dapat menjadi aset berharga karena memungkinkan mereka untuk mengakses *fitur-fitur khusus* dan spesifik yang dirancang oleh *pihak ketiga* untuk memenuhi kebutuhan desain yang lebih kompleks. Pengguna juga dapat menggabungkan *plugin* yang berbeda untuk menciptakan pengalaman desain yang disesuaikan dengan keinginan dan gaya kerja masing-masing. Dengan adanya *fleksibilitas* dan potensi peningkatan yang ditawarkan oleh *plugin* dalam *Figma*, pengguna memiliki akses yang lebih luas ke berbagai alat desain inovatif, *integrasi dengan platform eksternal*, dan pilihan *sumber daya tambahan* yang dapat meningkatkan *kreativitas* dan kualitas *hasil akhir* proyek desain mereka.

Dalam *Figma*, *plugin* dapat melakukan berbagai tugas seperti:

a. Generasi Kode

Beberapa *plugin* dapat menghasilkan kode CSS atau SVG berdasarkan elemen desain di *Figma*, mempermudah proses implementasi desain ke dalam kode nyata.

b. Ekspor Dan Impor

Plugin dapat membantu dalam mengimpor atau mengeksport data antara *Figma* dan platform lain, seperti alat pengembangan atau alat desain lainnya.

c. Validasi Desain

Beberapa plugin dapat membantu dalam memeriksa kepatuhan desain terhadap panduan merek atau prinsip desain tertentu, membantu memastikan konsistensi visual.

d. Asset

Plugin dapat menghasilkan otomatis berbagai jenis asset desain seperti ikon, gambar, atau sumber daya lain yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi.

e. Pengelolaan Komponen

Plugin dapat membantu dalam mengelola dan menyinkronkan komponen atau simbol desain di berbagai halaman atau proyek.

f. Efek dan Filter

Plugin dapat menambahkan efek atau filter ke elemen desain, memungkinkan eksplorasi kreatif lebih dalam.

g. Data Dummy

Beberapa plugin dapat menghasilkan data dummy untuk mengisi antarmuka dengan konten palsu selama tahap desain.

h. Optimasi Gambar

Plugin dapat membantu dalam mengoptimalkan gambar agar ukurannya lebih kecil tanpa mengorbankan kualitas visual.

i. Integrasi Alat Lain

Beberapa plugin dapat mengintegrasikan Figma dengan alat lain yang digunakan dalam alur kerja desain atau pengembangan.

2. Kemudahan Pengguna / User Figma

Dalam *Figma*, kemudahan menu adalah fitur yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah digunakan saat mengakses berbagai fungsi dan perangkat

lunak. Menu-menu dalam Figma dirancang dengan tata letak yang *terorganisir dengan baik*, sehingga memudahkan pengguna untuk menemukan dan mengakses berbagai alat, perintah, dan opsi yang tersedia. Salah satu contoh *kemudahan menu* dalam Figma adalah *menu utama* yang memberikan akses cepat ke berbagai fitur penting, seperti pembuatan dokumen baru, mengelola proyek, mengatur kolaborasi, dan lainnya. Pengguna juga dapat dengan mudah mengakses menu *dropdown* yang menyajikan opsi tambahan untuk berbagai perintah dan tindakan, seperti mengatur *tata letak*, mengelola *layer*, menerapkan *gaya*, dan banyak lagi.

Selain itu, Figma juga menyediakan *menu konteks* yang muncul saat mengklik elemen tertentu, memberikan opsi yang relevan dan sesuai dengan *konteks* yang sedang dikerjakan. Ini membantu pengguna menghemat waktu dan usaha dengan menghadirkan opsi terkait secara langsung, tanpa harus mencari perintah di berbagai tempat. *Kemudahan menu* dalam Figma juga dapat ditingkatkan dengan dukungan penggunaan *pintasan keyboard*. Dengan menggunakan kombinasi tombol tertentu, pengguna dapat langsung mengakses menu atau perintah tertentu tanpa harus melalui tindakan klik mouse yang berulang.

Semua ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lancar dan efisien, memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menjelajahi dan menggunakan berbagai fitur dan alat yang ditawarkan oleh Figma tanpa kesulitan atau hambatan berarti.

3. Kelengkapan Fitur Figma

Figma merupakan platform desain yang menonjol dengan kelengkapan fitur yang beragam dan mendukung kebutuhan para desainer dalam berkolaborasi, menerima umpan balik, dan mengembangkan proyek UI/UX dengan lebih efisien.

Fitur-fitur utama yang dimiliki oleh Figma yaitu:

a. Fitur teamwork

Fitur ini memungkinkan anggota tim bekerja bersama dalam satu dokumen desain secara real-time, sehingga setiap perubahan dan penyesuaian dapat langsung terlihat oleh seluruh tim, meningkatkan *produktivitas* dan koordinasi.

b. Fitur Feedback

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memberikan komentar dan umpan balik langsung di dalam dokumen desain, sehingga memfasilitasi proses iterasi dan perbaikan yang lebih cepat.

Fitur ini sangat berharga dalam memfasilitasi interaksi dengan klien atau rekan tim, serta membantu dalam mencapai hasil akhir yang lebih optimal.

c. Template Figma

Figma menawarkan berbagai template yang dapat digunakan untuk melakukan eksplorasi UI/UX dengan lebih kreatif dan efisien. Template-template ini memberikan kerangka kerja awal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan proyek, mempercepat proses desain dan memastikan konsistensi dalam tampilan dan nuansa desain.

d. Figma Dark Mode

Figma memberikan opsi tampilan yang lebih nyaman bagi pengguna dalam kondisi pencahayaan rendah atau selama sesi kerja malam hari.

e. Fitur notifikasi real-time

Salah satu fitur yang juga menjadi keunggulan Figma, karena dengan adanya notifikasi ini, desainer dapat segera menanggapi umpan balik atau perubahan yang diberikan oleh tim atau klien secara cepat dan tepat waktu.

f. Fitur komunitas

Fitur komunitas yang dimiliki oleh Figma juga merupakan nilai tambah yang signifikan. Fitur ini memfasilitasi interaksi antar pengguna, memungkinkan mereka untuk berbagi plugin, template, dan widget yang bermanfaat, serta mempublikasikan proyek mereka sendiri. Dengan adanya fitur komunitas ini, Figma menciptakan ekosistem yang dinamis dan berdaya guna, yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan peningkatan kualitas desain secara keseluruhan.

Keseluruhan fitur-fitur yang dimiliki oleh Figma ini memberikan pengalaman desain yang komprehensif dan terintegrasi dengan baik, menjadikannya pilihan yang sangat menarik bagi para desainer yang mengutamakan kerjasama tim, keterbukaan terhadap umpan balik, kreativitas, dan efisiensi dalam proses desain UI/UX.

4. Support Figma

Dukungan aplikasi Figma penting bagi pengguna karena menyediakan akses ke berbagai sumber informasi berharga untuk pemahaman yang lebih mendalam dan pemecahan masalah yang mungkin muncul saat menggunakan platform. Ada beberapa bentuk dukungan yang ditawarkan kepada pengguna Figma, antara lain forum resmi, blog resmi, dan fitur kesehatan.

Forum resmi Figma adalah tempat dimana pengguna dapat berinteraksi dengan masyarakat luas dan berbagi pengalaman, tips, dan saran dalam menggunakan Figma. Di sini pengguna dapat mengajukan pertanyaan, mencari bantuan dari pengguna lain, dan mendiskusikan fitur terbaru serta tips dan teknik desain yang berguna.

Blog resmi Figma menyediakan sumber informasi yang lebih terstruktur dan terfokus. Di blog ini, Figma secara teratur memposting konten bermanfaat seperti tutorial, panduan, studi kasus, dan pembaruan terkini di platform. Pengguna dapat memanfaatkan blog ini untuk mempelajari lebih lanjut tentang konsep desain terbaru, tren, dan praktik terbaik untuk menggunakan Figma.

Selain itu, *fitur kesehatan Figma* berfungsi sebagai alat analisis kesehatan untuk proyek dan kerja sama. Fitur ini menyediakan data dan statistik *kinerja proyek*, termasuk frekuensi perubahan, waktu respon, dan statistik kolaborasi. Pengguna dapat menggunakan fitur ini untuk menilai *produktivitas*, mengidentifikasi area untuk peningkatan, dan mengoptimalkan alur kerja desain dan kerja tim. Dukungan dari berbagai sumber ini sangat berharga karena memungkinkan pengguna Figma untuk terus berkembang, meningkatkan keterampilan mereka, dan mengatasi tantangan desain dengan lebih efektif. Dengan akses ke forum, blog, dan fitur kebugaran, pengguna dapat merasa didukung dan berada dalam lingkungan yang mendukung pertumbuhan karir mereka di dunia desain aplikasi Figma.

5. Sumber Daya

Sumber daya dan dukungan yang disediakan oleh Figma dirancang untuk mencakup berbagai platform dan memenuhi kebutuhan pengguna dari berbagai perangkat. Figma menyediakan beragam opsi *aksesibilitas*, termasuk dukungan di *platform mobile* dan *desktop* seperti Windows, Linux, dan Chromebook. Pengguna juga dapat dengan mudah mengakses Figma melalui perangkat mobile, seperti smartphone atau tablet, sehingga mereka dapat terus mengedit, berkolaborasi, dan mengakses proyek-proyek desain mereka dimanapun dan kapanpun mereka membutuhkannya. Fitur ini memungkinkan *fleksibilitas* dan *produktivitas* tanpa batas, sehingga pengguna dapat tetap terhubung dan berkontribusi dalam proses desain, bahkan ketika berada dalam perjalanan atau berada jauh dari komputer mereka. Namun, perlu diingat bahwa *aksesibilitas* Figma dapat bervariasi tergantung pada jenis koneksi internet yang tersedia. Figma

dirancang untuk beroperasi secara online, yang memungkinkan pengguna untuk mengedit, menyimpan, dan berbagi proyek secara real-time. Ini menjadi nilai tambah yang signifikan dalam *kolaborasi tim* dan kemudahan akses di berbagai perangkat yang terhubung dengan internet. Meskipun demikian, Figma juga menyediakan opsi untuk menyimpan proyek secara lokal dan mengaksesnya dalam mode offline melalui aplikasi desktop. Dalam mode offline, pengguna tetap dapat mengedit dan melihat proyek, namun perubahan tidak akan disinkronkan secara otomatis sampai koneksi internet tersedia kembali. Ini memastikan bahwa pengguna dapat terus bekerja bahkan ketika mereka tidak terhubung ke internet, dan memfasilitasi *aksesibilitas* di lingkungan dengan keterbatasan akses internet. Secara keseluruhan, sumber daya Figma menawarkan *fleksibilitas* dan kenyamanan bagi pengguna dengan mendukung berbagai platform dan menyediakan opsi *aksesibilitas* yang cocok untuk berkolaborasi dan bekerja dengan efisien di berbagai perangkat.

3.3 Studi Kasus

Dalam lima tahun terakhir, terjadi peningkatan signifikan dalam penggunaan aplikasi mobile di berbagai kategori, termasuk *kategori transportasi online*. Aplikasi mobile dalam kategori transportasi online telah menjadi sangat umum di kalangan pengguna ponsel, karena menyediakan solusi yang praktis dan efisien dalam memesan layanan transportasi dengan mudah melalui perangkat genggam mereka.

Dalam rangka memahami dan meningkatkan pengalaman pengguna dari salah satu *aplikasi bergerak transportasi online* yang populer, yaitu "*Maxim*", penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi mendalam terhadap *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dari aplikasi ini. Penggunaan *Figma* sebagai alat utama dalam penelitian ini dipilih karena *Figma* menyediakan lingkungan desain yang kaya dan terintegrasi, memungkinkan peneliti untuk dengan mudah mengeksplorasi berbagai elemen desain, membuat prototipe interaktif, dan menguji pengalaman pengguna dengan lebih efisien.

Dalam proses penelitian ini, peneliti akan memanfaatkan tools desain Figma untuk mendesain UI tata letak antarmuka aplikasi, penggunaan elemen desain seperti *warna*, *tipografi*, dan *ikon*, serta aliran navigasi untuk menilai tingkat *keterbacaan*, *kenyamanan*, dan kejelasan aplikasi bagi pengguna. Selain itu, penelitian ini akan memfokuskan pada aspek *User Experience*, termasuk kesan pengguna terhadap kecepatan, kemudahan penggunaan, serta *kepuasan keseluruhan* saat menggunakan aplikasi "*Maxim*".

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan kontribusi bagi pemahaman lebih lanjut tentang desain *UI/UX* dalam *aplikasi bergerak transportasi online* secara umum, yang dapat menjadi acuan selanjutnya bagi pengembang aplikasi serupa dalam upaya meningkatkan kualitas dan kesuksesan produk mereka.

3.4 Tahapan Eksplorasi

Pada tahapan eksplorasi Figma bertujuan untuk memahami secara mendalam fitur, fungsi, dan potensi penggunaan Figma dalam konteks perancangan *UI/UX* pada aplikasi bergerak. Tahapan ini dimulai dengan pengenalan dan pemahaman mendalam terhadap antarmuka pengguna Figma, termasuk navigasi dan pengaturan dasar. Tahap pembelajaran, atau onboarding, melibatkan pemahaman langkah-langkah dasar untuk memulai menggunakan Figma, seperti pembuatan proyek, impor desain, dan kolaborasi. Eksplorasi juga mencakup fitur desain utama, seperti pembuatan elemen *UI*, pengaturan warna, dan pembuatan komponen untuk mencapai konsistensi desain. Penggunaan prototyping untuk menciptakan alur pengguna interaktif, kemudian diikuti oleh eksplorasi fitur kolaborasi tim dalam waktu nyata, manajemen versi, dan integrasi dengan alat lain. Pemahaman pengaturan responsif dan analisis kinerja Figma menjadi bagian penting, bersama dengan pengelolaan asset dan pembuatan komponen untuk memastikan konsistensi desain. Selain itu, eksplorasi melibatkan pemahaman kebijakan keamanan dan privasi Figma untuk memastikan keamanan data dan desain selama penggunaan platform ini. Secara keseluruhan, eksplorasi Figma bertujuan memberikan wawasan mendalam tentang kemampuan dan fungsionalitas alat ini serta bagaimana integrasinya dapat dilakukan secara efektif dalam konteks perancangan *UI/UX* pada aplikasi bergerak.

3.5 Analisis Dan Refleksi Hasil Eksplorasi

Dalam tahap analisis dan refleksi hasil eksplorasi "Eksplorasi Figma pada Proses Perancangan *UI/UX* Aplikasi Bergerak," beberapa langkah dapat dilakukan untuk menyusun pemahaman mendalam terhadap temuan yang ditemukan. Berikut adalah rincian langkah-langkahnya:

a. Analisis Data Eksplorasi

Meninjau semua data yang dikumpulkan selama proses eksplorasi Figma dalam perancangan *UI/UX* aplikasi bergerak.

b. Evaluasi Kelebihan dan Keterbatasan Figma

Menganalisis kelebihan dan keterbatasan dari Figma sebagai alat perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Menyusun pemahaman tentang sejauh mana alat ini dapat memenuhi kebutuhan desain dan apa yang mungkin perlu ditingkatkan.

c. Refleksi terhadap Proses Penggunaan Figma

Refleksi tentang pengalaman pengguna selama eksplorasi. Menilai kemudahan penggunaan, efisiensi, dan tantangan yang mungkin dihadapi oleh penulis.

d. Penyusunan Temuan Kunci

Merangkum temuan kunci dari eksplorasi Figma. Identifikasi aspek-aspek yang paling berpengaruh atau menarik dari penggunaan alat ini.

e. Penyusunan Laporan Analisis dan Refleksi

Menyusun laporan yang merinci temuan, analisis, dan refleksi. Laporan ini harus memberikan gambaran menyeluruh tentang eksplorasi Figma dalam konteks perancangan UI/UX aplikasi bergerak.

3.6 Data Sekunder Untuk Kelengkapan Analisis

Data sekunder yang diperlukan untuk analisis *UI/UX* adalah informasi yang telah dikumpulkan atau dibuat oleh pihak lain sebelumnya dan digunakan sebagai sumber referensi atau bahan pendukung dalam proses analisis *UI/UX* pada *aplikasi bergerak*.

Berikut data sekunder yang peneliti gunakan untuk kelengkapan analisis penelitian:

a. Artikel dan Buku terkait

Artikel ilmiah, buku, atau publikasi lainnya yang membahas konsep, teori, atau praktik terkait. Artikel yang dikumpulkan penulis terkait eksplorasi tools *figma* terkait *UI/UX* pada *aplikasi mobile* serta artikel yang relevan dengan penelitian ini.

b. Blog dan Forum

Penggunaan blog dan forum sebagai data sekunder dapat memberikan wawasan yang luas dalam analisis *UI/UX* terhadap penelitian ini. Blog dan forum digunakan penulis untuk mengumpulkan informasi tambahan dimana profesional, desainer, dan praktisi *UI/UX* berbagi informasi tentang

tren terbaru, teknik desain inovatif, dan praktik terbaik dalam hal terkait *UI/UX* pada aplikasi bergerak. Penulis juga menemukan banyak blog dan forum membahas alat-alat desain *UI/UX*, termasuk perangkat lunak, *plugin*, dan *sumber daya* lainnya. Ini dapat membantu dalam memahami alat-alat yang populer dan efektif dalam proses desain. Tak hanya itu blog dan forum juga memberikan akses ke pandangan dan pendapat langsung dari pengguna akhir. Ini dapat membantu penulis mengidentifikasi preferensi, tantangan, dan harapan pengguna dalam hal *desain antarmuka*.

c. Dokumentasi Alat Desain

Dokumentasi alat desain dapat menjadi sumber data sekunder yang berharga dalam analisis *UI/UX*. Dokumentasi ini mencakup informasi tentang penggunaan, fitur, fungsionalitas, dan panduan pengguna terkait alat-alat desain yang digunakan dalam *pengembangan antarmuka*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas bagaimana proses dan hasil eksplorasi Figma UI/UX pada perancangan aplikasi mobile. Disini penulis mengambil studi kasus untuk perancangan aplikasi mobile transportasi online yaitu aplikasi Maxim untuk di mengeksplorasi figma yang nantinya akan menjawab apakah tools desain figma dapat memenuhi apa yang dibutuhkan oleh aplikasi bergerak sesuai dengan kaidah UI/UX.

4.1 Hasil Eksplorasi Figma

Dalam sub bab ini penulis akan menjelaskan hasil yang diperoleh dari eksplorasi yang dilakukan dalam penggunaan alat desain *Figma*, dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan fokus yang telah dijelaskan sebelumnya, termasuk aspek fitur, prototyping ,plugin serta komponen lain yang disediakan oleh *Figma*.

4.1.1 Plugin Figma

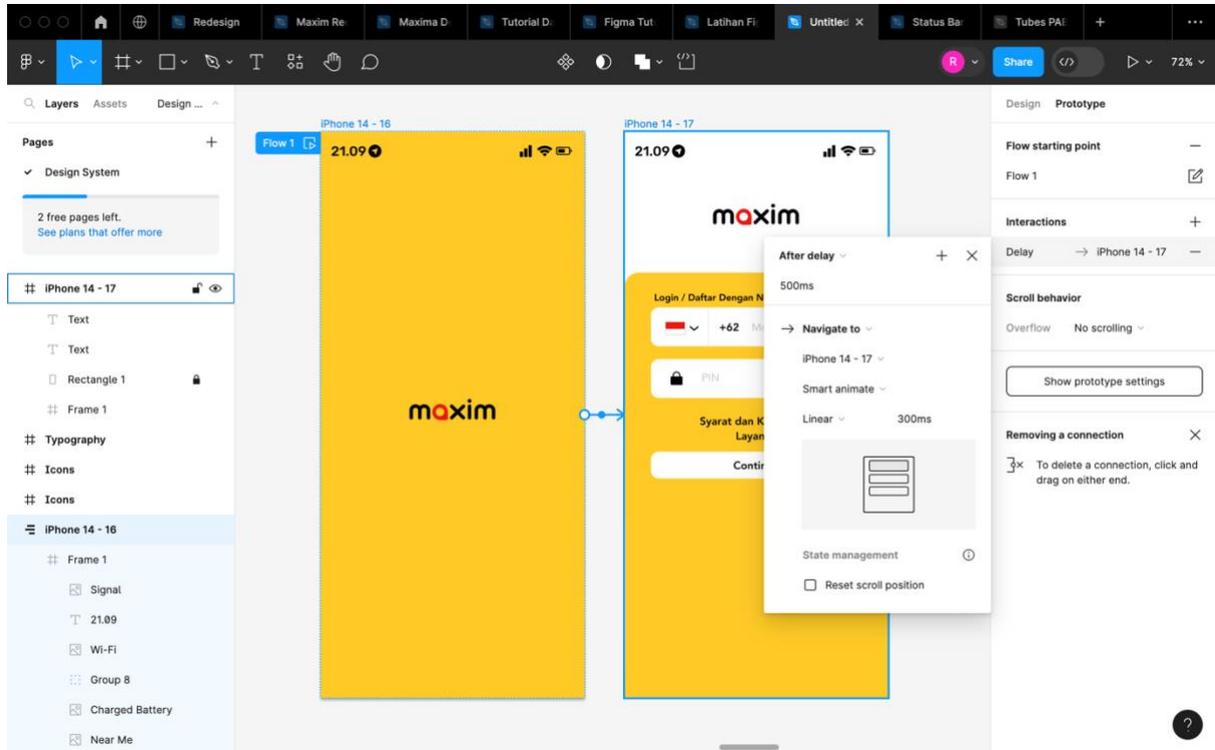
Pada saat melakukan eksplorasi plugin Figma penulis menemukan keberagaman fitur tambahan yang dapat memperluas fungsionalitas Figma. Plugin Figma yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan alat ini sesuai dengan kebutuhan mereka, meningkatkan produktivitas, dan memberikan fleksibilitas tambahan. Dari integrasi dengan alat desain dan pengembangan lainnya.

Berikut adalah beberapa hasil yang penulis temukan dalam melakukan eksplorasi plugin Figma yang dapat meningkatkan proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak:

1. Prototype Interaktif

Pengguna dapat menggunakan plugin yang tersedia di figma untuk memperluas kemampuan prototyping Figma. Plugin ini dapat menambahkan fitur animasi yang lebih kompleks, transisi halaman yang halus, dan efek interaktif lainnya untuk meningkatkan kualitas prototipe pada rancangan UI/UX aplikasi bergerak. Salah satu plugin yang dapat digunakan yaitu Protopie, tetapi untuk menggunakan plugin ini pengguna harus membayar terlebih dahulu. Tersedia beberapa plugin prototype yang gratis tetapi fitur yang disediakan tidak selengkap yang

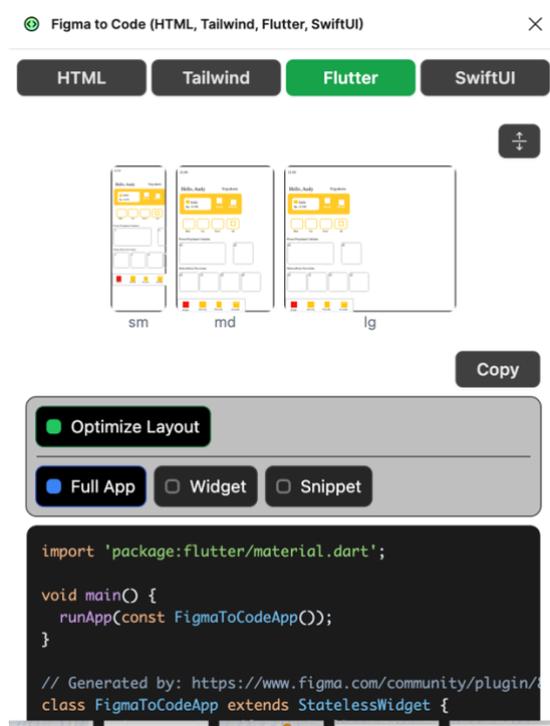
diberikan plugin berbayar. Disamping itu figma sendiri juga sudah menyediakan fitur prototype yang cukup lengkap dan mudah digunakan tanpa harus menggunakan plugin.



Gambar 4.1 Prototype Interaktif Figma

2. Integrasi dengan Alat Pengembangan Mobile

Penulis menemukan integrasi dengan alat pengembangan mobile yang memudahkan transfer desain ke dalam proyek pengembangan. Plugin tersebut mencakup untuk Xamarin, Flutter, Swift UI, atau React Native. Salah satu plugin yang penulis eksplorasi yaitu Figma to Code, plugin ini dapat dengan mudah mengubah layout rancangan UI/UX anda menjadi code seperti Flutter, SwiftUI yang sering digunakan dalam merancang UI/UX aplikasi bergerak.



Gambar 4.2 Plugin Figma to Code

Pada tangkapan layar diatas menunjukkan plugin “Figma to Code” yang disediakan oleh komunitas Figma dalam mempermudah pengguna nya layout rancangan UI/UX anda menjadi code yang diinginkan, cukup dengan membuka tombol plugin kemudian code akan langsung muncul sesuai dengan layer yang dipilih oleh pengguna Figma dan dapat langsung dicopy untuk digunakan guna kepentingan perancangan aplikasi bergerak.

3. Emulator dan Simulator

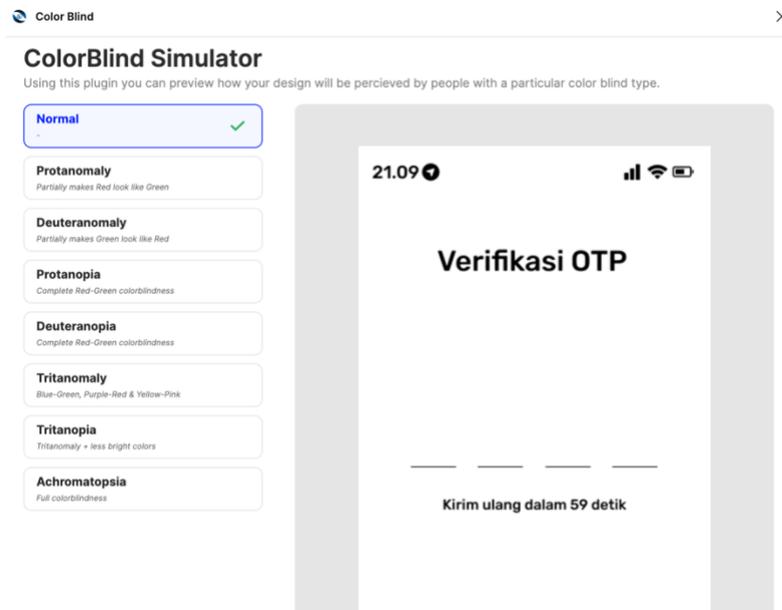
Pengguna dapat menggunakan plugin yang menyediakan emulator atau simulator untuk melihat bagaimana desain mereka akan tampak dan berperilaku di berbagai perangkat mobile. Ini membantu dalam mengoptimalkan pengalaman pengguna untuk berbagai ukuran layar. Plugin simulator yang dapat digunakan juga beragam, salah satu yang penulis temukan dalam eksplorasi ini yaitu simulator color blind plugin.

Langkah menggunakan plugin color blind sendiri yang penulis lakukan yaitu:

1. Pilih satu bingkai/grup/elemen yang ingin dimasukkan
2. Buka plugin color blind
3. Pilih jenis gangguan colorblind yang disediakan pada dropdown

4. Pratinjau desain anda

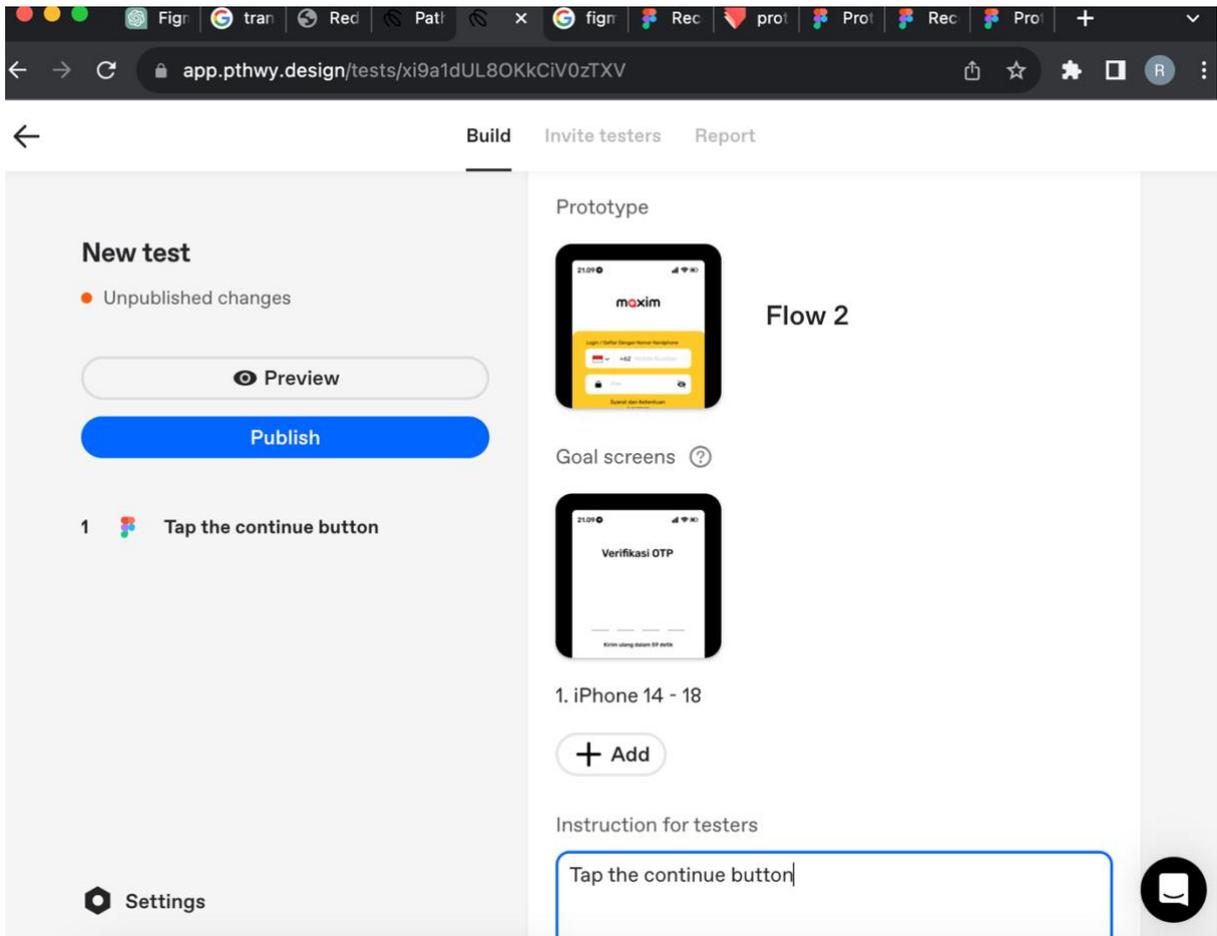
5. Klik "Masukkan gambar/Insert image" kemudian frame/group/elemen yang anda pilih akan muncul.



Gambar 4.3 Plugin Color Blind Simulator

4. Testing dan Validasi UX

Plugin yang mendukung uji pengguna dan validasi UX dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan desain aplikasi. Ini mencakup alat untuk uji A/B, survei pengguna, atau analisis jalur pengguna. Salah satu plugin yang dapat digunakan yaitu Pathway, fungsi dari plugin ini sendiri adalah untuk melakukan testing sebelum produk masuk ke tahap development. Plugin ini juga dapat melakukan testing dengan cara lain tidak hanya melakukannya dengan testing prototyping. Tetapi plugin ini mempunyai kekurangan yaitu memiliki batasan prototype yang disupport saat melakukan testing serta untuk menghire tester dari Pathway sendiri kecuali jika kita sudah mempunyai calon target tester sendiri, maka kita dapat memberikan link prototype.



Gambar 4.4 Tampilan Plugin Pathway Testing UX

5. Manajemen Animasi dan Microinteractions

Eksplorasi plugin yang mendukung manajemen animasi dan microinteractions dapat membantu desainer menambahkan sentuhan interaktif kecil yang meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna aplikasi bergerak. Microinteractions yang dimaksud adalah elemen kecil dan interaktif yang terjadi di sepanjang antarmuka pengguna (UI) untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih dinamis. Figma dapat mengimplementasikan menggunakan fitur animasi dan interaksi yang telah disediakan oleh Figma. Contohnya dengan menerapkan animasi atau microinteractions selama proses loading untuk mengalihkan perhatian pengguna dan membuat mereka merasa bahwa proses tersebut sedang berlangsung.

6. Integrasi dengan Sistem Desain Mobile

Plugin Figma dapat diintegrasikan dengan sistem desain mobile, seperti Human Interface Guidelines atau Material Design. Human Interface Guidelines (HIG) dan Material Design sendiri adalah dua panduan desain utama yang digunakan oleh pengembang dan desainer untuk

membuat antarmuka pengguna yang konsisten dan intuitif di platform iOS dan Android. Ini memastikan bahwa desain mengikuti pedoman platform aplikasi bergerak yang relevan. Fokus utama panduan ini adalah penggunaan Material Design, navigasi yang jelas, interaksi responsif, notifikasi sesuai prinsip Material Design, responsivitas antarmuka untuk berbagai perangkat, penggunaan pola desain UI yang umum, optimasi kinerja, aksesibilitas, dan peningkatan terus-menerus terhadap kebutuhan pengguna. Panduan ini membantu desainer dan pengembang menciptakan aplikasi Android yang memberikan pengalaman pengguna yang baik dan sesuai dengan estetika Material Design.

7. Iconify

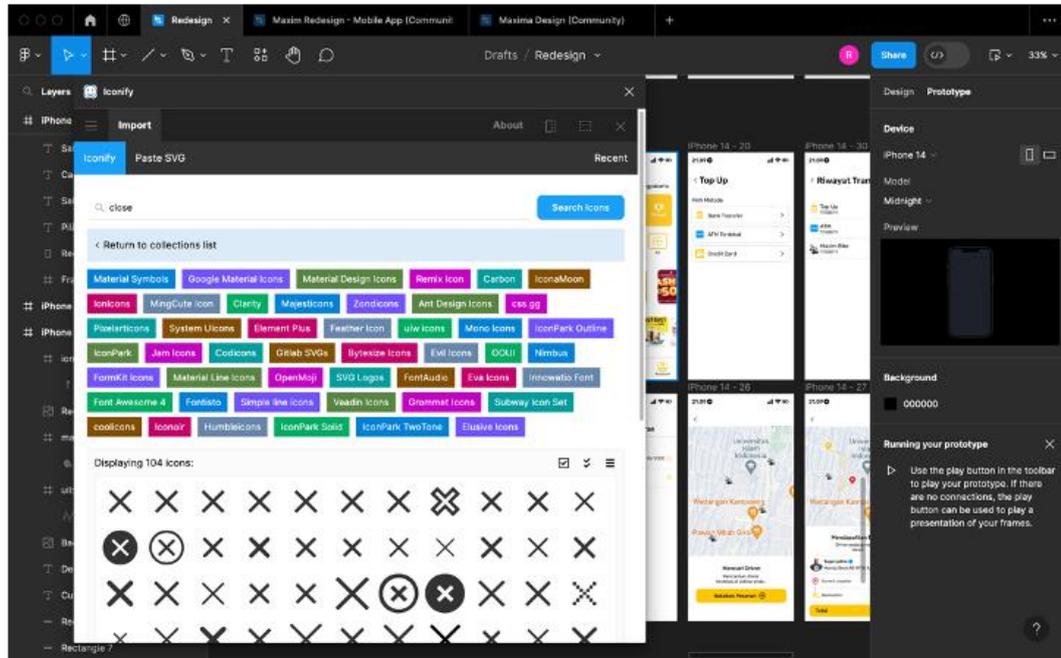
Pada eksplorasi ini, *plugin Iconify* menjadi sebuah contoh yang sangat nyata bagaimana penerapan *plugin* dapat secara substansial memperkaya proses eksplorasi yang peneliti lakukan. Penulis memanfaatkan *plugin Iconify* dalam hal penggunaan ikon pada desain *UI/UX*. Melalui kemudahan yang diberikan oleh *plugin* ini, peneliti mampu dengan lancar mengakses koleksi ikon yang telah tersedia. Ini secara signifikan mempercepat dan menyederhanakan proses penerapan ikon-ikon yang sesuai dengan konseptualisasi desain yang telah ditetapkan untuk aplikasi bergerak "*Maxim*" sebagai studi kasus.

Selanjutnya penulis mendapati bahwa pemanfaatan *plugin Iconify* memberikan beragam hal variasi ikon yang tersedia. Pengguna dapat memilih dari berbagai gaya ikon dan berbagai kategori, memungkinkan peneliti menemukan ikon yang paling tepat dan relevan sesuai dengan kebutuhan yang khusus dihadirkan oleh aplikasi "*Maxim*". Ini berdampak positif pada keberagaman dan relevansi desain yang sudah dirancang.

Penulis mengeksplorasi bagaimana hasil penggunaan *plugin Iconify* melibatkan proses pemilihan dan penyesuaian ikon yang lebih efisien dan fleksibel. Dalam kerangka ini, peneliti dapat dengan mudah menemukan ikon yang cocok dengan gaya desain aplikasi *Maxim*, mengatur ukuran dan warna, serta menyesuaikan ikon dengan konteks visual yang telah dikonseptualisasikan. Sejalan dengan ini, *plugin* ini memberikan peningkatan dalam fleksibilitas dalam menjelajahi berbagai aspek desain.

Kemampuan *plugin iconify* yang disediakan Figma ini menjamin keseragaman dalam gaya dan estetika ikon-ikon yang akan digunakan berkontribusi dalam memberikan tampilan yang tampak lebih profesional dan teratur. Penulis juga menyadari bagaimana penggunaan *plugin Iconify* turut berdampak pada efisiensi kerja. Dengan *plugin* ini, tak lagi perlu membuang waktu untuk mencari ikon di sumber lain atau bahkan merancang ikon dari awal, karena *plugin* ini

menyediakan katalog pilihan ikon yang siap pakai. Ini dapat menghemat waktu dan memungkinkan penulis untuk lebih berfokus pada berbagai aspek penting lainnya dalam proses eksplorasi UI/UX.



Gambar 4.5 Plugin Iconify

Oleh karena itu, melalui rangkaian uraian di sub bab ini, penulis telah mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai hasil nyata yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan *plugin Iconify* dalam tahapan eksplorasi *antarmuka pengguna* dalam studi kasus "*Maxim*". Tidak hanya membantu pengguna dalam aspek penggunaan ikon yang konsisten dan relevan, *plugin* ini juga secara efektif memberikan dampak positif yang signifikan dalam kualitas dan efektivitas proses eksplorasi.

4.1.2 Kemudahan Pengguna / User Figma

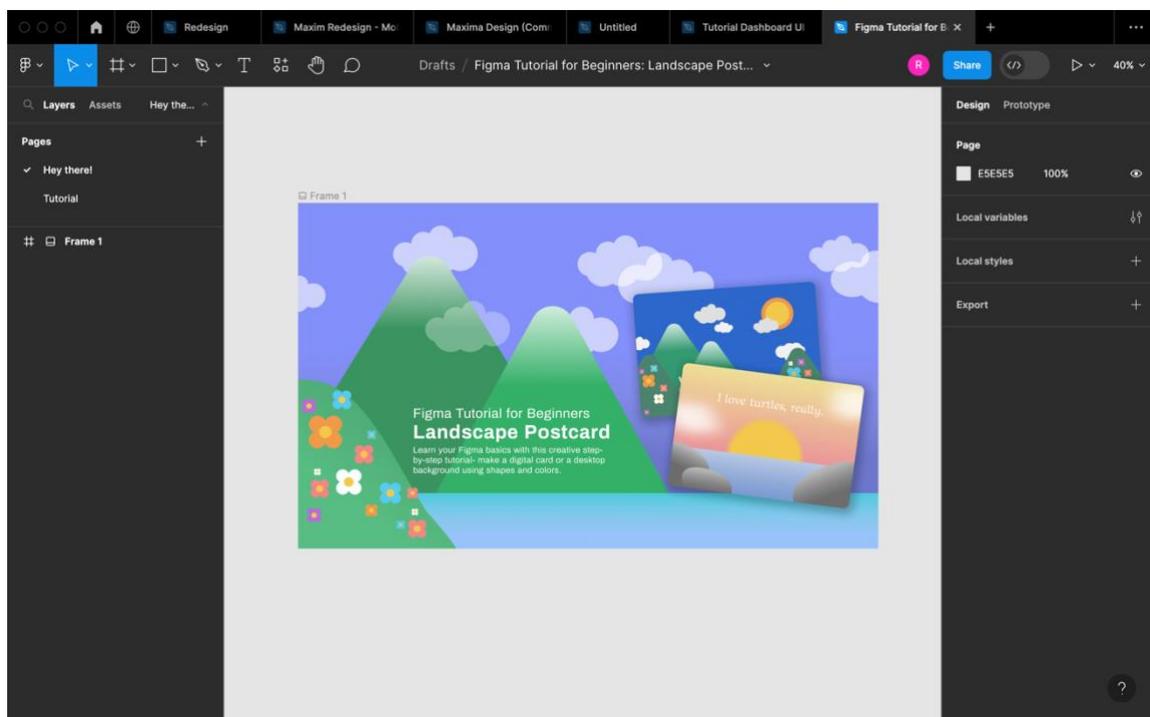
Dalam sub-bab ini, penulis merinci hasil konkret yang telah diperoleh dari pengalaman pengguna atau penulis dalam melakukan eksplorasi desain melalui penggunaan alat desain Figma pada aplikasi "*Maxim*". Figma secara konsisten memberikan pengalaman yang intuitif dan mendukung, memberi dampak positif yang signifikan terhadap efisiensi eksplorasi.

Hasil pertama yang mencuat adalah keberhasilan antarmuka yang intuitif yang ditawarkan oleh platform Figma. Yang membuktikan bahwa pengguna yang memiliki sedikit atau bahkan tanpa

pengalaman sebelumnya dalam desain tetap dapat dengan mudah memahami navigasi dan fungsi utama yang tersedia di Figma. Dalam konteks ini, pengguna dari berbagai latar belakang pun memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara produktif dalam proses eksplorasi desain tanpa hambatan.

Selanjutnya, melalui artikel, blog dan juga forum disebutkan bahwa kecepatan pembelajaran yang dilalui oleh para pengguna yang baru pertama kali berinteraksi dengan Figma juga memberikan hasil yang sangat positif. Desain antarmuka yang terlihat bersih dan tata letak yang jelas dan teratur memberikan kontribusi besar terhadap proses pembelajaran yang cepat dan efisien. Dengan demikian, pengguna dapat segera beralih ke tahap eksplorasi tanpa harus menghadapi kesulitan besar dalam memahami fitur-fitur penting.

Terakhir, namun tidak kalah pentingnya, dukungan komprehensif dalam bentuk dokumentasi dan sumber daya yang disediakan oleh Figma telah memberikan hasil yang sangat positif bagi pengguna. Melalui akses mudah ke tutorial, panduan, dan sumber daya online, para pengguna dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fitur-fitur Figma. Dukungan ini berkontribusi pada kemampuan para pengguna untuk mengatasi tantangan yang mungkin muncul selama proses eksplorasi dan memperoleh jawaban yang dibutuhkan.



Gambar 4.6 Tutorial Figma Untuk Beginner

Secara keseluruhan, sub-bab ini mengungkapkan hasil konkret dari kemudahan yang diperoleh oleh pengguna dalam menjalankan eksplorasi desain melalui alat desain Figma pada aplikasi "Maxim".

Kemudahan-kemudahan ini secara positif mempengaruhi efisiensi eksplorasi, memfasilitasi kolaborasi yang mulus, dan memungkinkan untuk fokus pada pengembangan desain yang lebih inovatif dan berkualitas tinggi.

4.1.3 Kelengkapan Fitur

Dalam sub-bab ini, penulis akan memberikan hasil yang sudah berhasil dicapai melalui eksplorasi fitur-fitur yang disediakan oleh Figma dalam tahap eksplorasi desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi bergerak "Maxim"

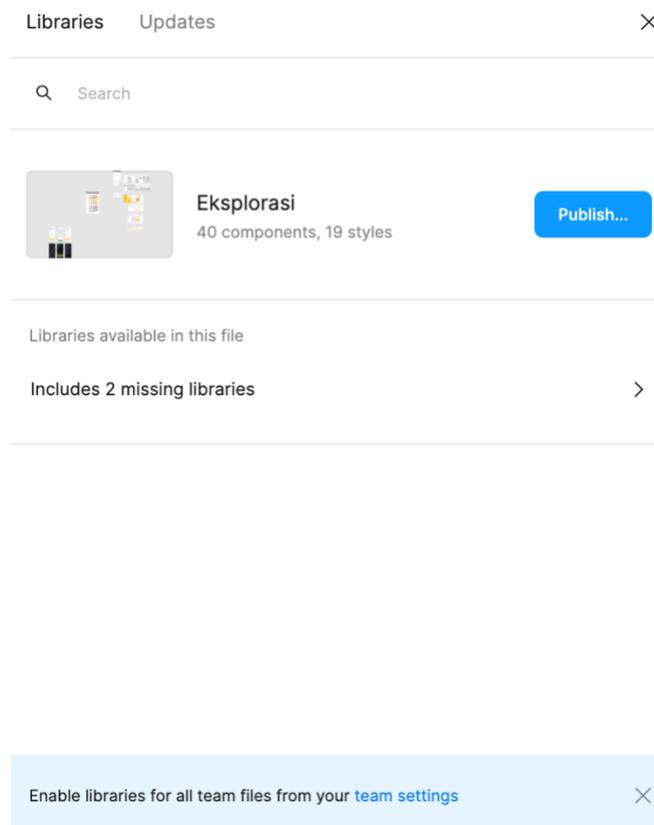
a. Fitur Library

Fitur library dan komponen dalam Figma telah menghasilkan hasil yang signifikan dalam menjaga konsistensi desain. Pada penelitian ini library mempunyai manfaat yang fungsional bagi desainer untuk mengelola design system dan library yang dibuat dalam merancang UI/UX. File library sendiri dalam konteks figma adalah file yang ada di figma yang terintegrasi dengan file lain.

Hal ini bermanfaat karena akan meminimalisir masalah-masalah yang terjadi dalam melakukan perancangan karena file terlalu besar, duplikasi master component serta multiple file yang berpotensi misleading component. Figma menyediakan plugin yaitu merge it untuk mengatasi masalah ini, tetapi tidak semudah itu karena tak semua duplikasi master component yang bisa di merge. Melainkan beberapa component tetap harus diselesaikan secara manual. Oleh karena itu, fitur library system yang disediakan figma ini sangat bermanfaat untuk para designer yang ingin melakukan perancangan dalam skala proyek besar yang memudahkan desainer dalam manage file yang diperlukan.

Penulis dapat dengan mudah membuat library dan komponen yang dapat digunakan secara berulang, memastikan keselarasan visual dan fungsional antara berbagai bagian aplikasi "Maxim". Dengan adanya fitur ini penulis pun dapat menjaga keseragaman desain dalam berbagai konteks.

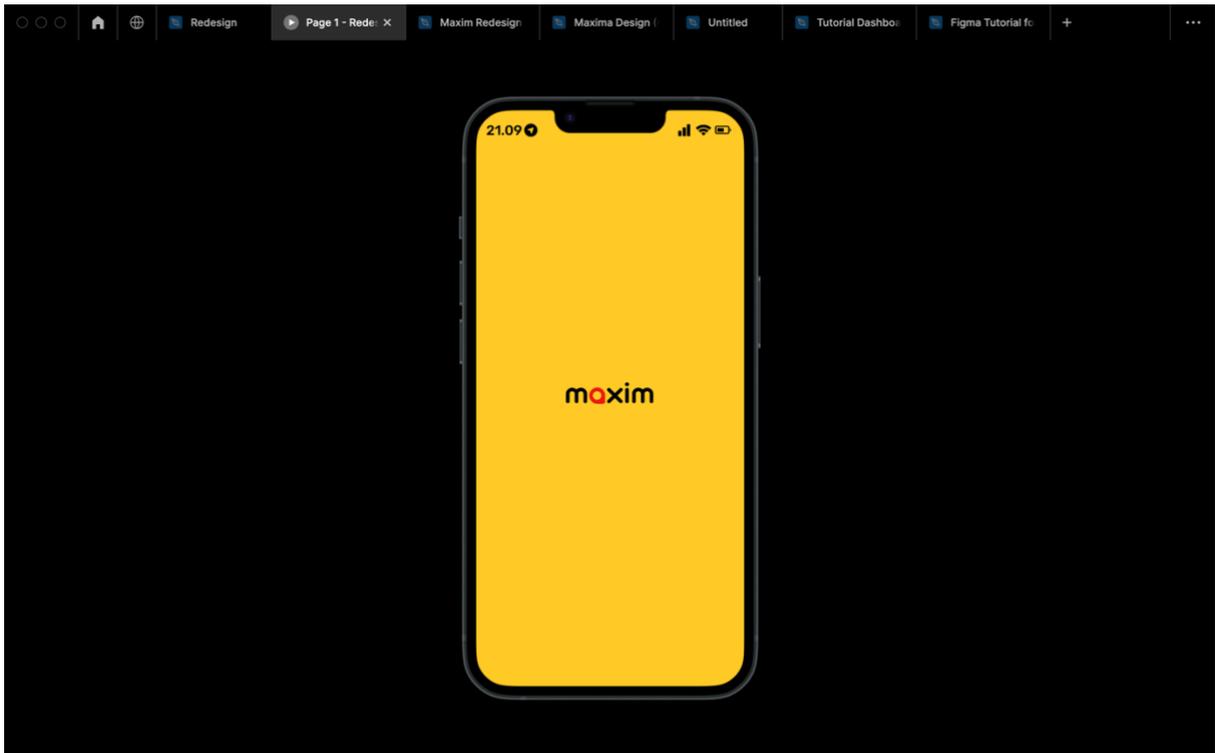
Berikut tangkapan layar libraries yang ada di figma:



Gambar 4.7 Library Figma

b. Prototyping interaktif

Sebagai salah satu fitur unggulan Figma, yang memberikan dampak positif. Kemampuan untuk membuat prototipe yang mendekati pengalaman pengguna sebenarnya sangat membantu dalam menguji dan memvalidasi berbagai aspek desain. Hasil eksplorasi menggunakan fitur ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang potensi perbaikan sebelum masuk ke dalam tahap implementasi.

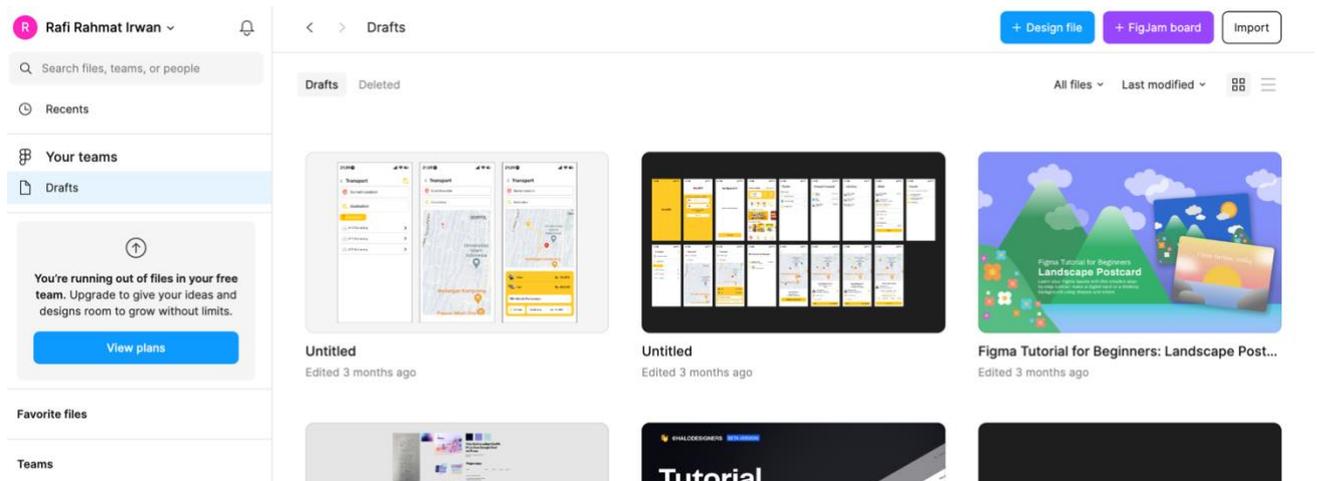


Gambar 4.8 Tampilan Prototyping

Kemudian, hasil positif yang diperoleh dari integrasi dengan plugin juga layak diperhatikan. Kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai plugin, seperti palet warna atau pengujian responsif, telah membantu untuk memperluas fungsionalitas Figma sesuai dengan kebutuhan spesifik. Integrasi ini secara signifikan telah meningkatkan hasil eksplorasi desain.

c. Penyimpanan yang aman di cloud dan aksesibilitas yang mudah.

Figma juga telah memberikan hasil yang menguntungkan dalam hal bahwa pengguna dapat dengan lancar mengakses proyek tanpa risiko kehilangan data atau hambatan dalam hal aksesibilitas. Sebagai akibatnya, eksplorasi desain dapat terus berlangsung dengan lancar tanpa hambatan terkait data atau akses. Berikut tangkapan layar penyimpanan file proyek di Figma yang terdahulu maupun sedang berjalan:

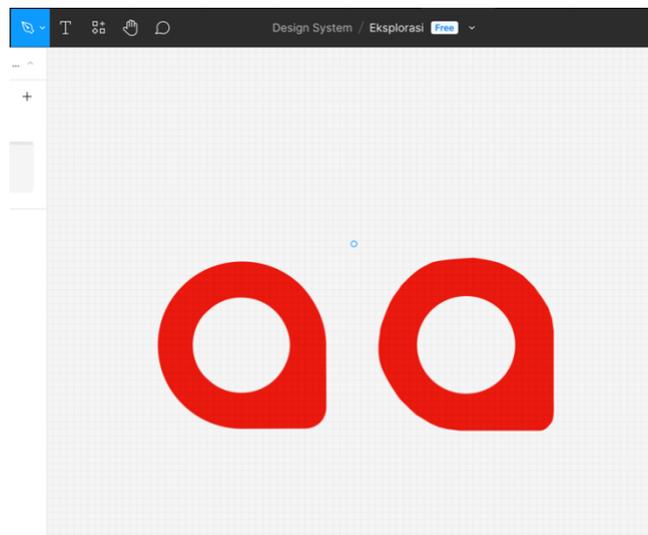


Gambar 4.9 Penyimpanan Figma

d. Pen tool & Pencil Tool

Tool figma yang berfungsi untuk membuat vector dari segala arah tanpa harus menggabungkan atau menghubungkan kembali ke titik awal vector. Pengguna dapat membuat bentuk, ikon, atau elemen desain kustom menggunakan pen tool & pencil tool ini.

Pada eksplorasi ini, fitur pen tool & pencil tool dapat digunakan untuk menciptakan elemen antarmuka yang unik, menyesuaikan ikon, atau menggambar elemen desain khusus yang tidak dapat diwakili dengan elemen-elemen standar. Berikut tangkapan layar hasil penggunaan pen tool :

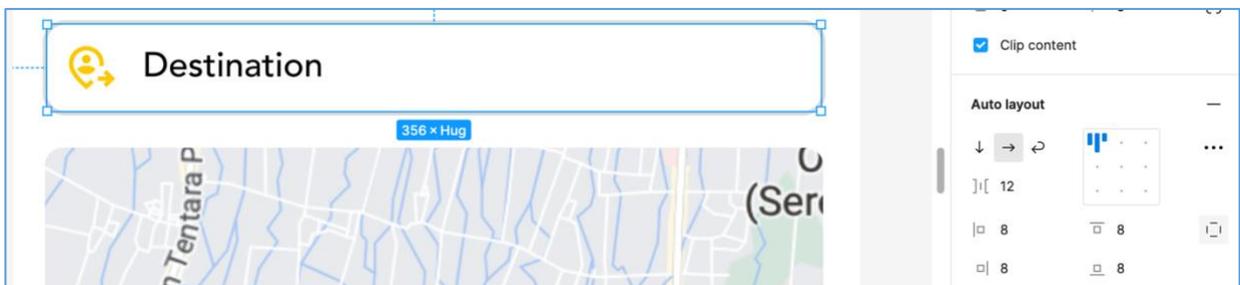


Gambar 4.10 Pen Tool

e. AutoLayout

Fitur Auto Layout pada Figma menjadi sebuah elemen yang sangat relevan dan bermanfaat. Auto Layout dapat mempercepat dan menyederhanakan proses penyusunan elemen-elemen desain dalam tata letak UI/UX aplikasi bergerak. Penulis menerapkan Auto Layout pada komponen-komponen UI/UX untuk memastikan responsivitas dan penyesuaian otomatis terhadap perubahan konten atau tata letak. Pada perancangan aplikasi bergerak, di mana konten dapat berubah secara dinamis, Auto Layout menjadi fitur penting dalam menangani dan menyusun elemen-elemen sesuai dengan perubahan konten. Kelebihan lainnya adalah kemampuan Auto Layout untuk merespons secara otomatis terhadap perubahan ukuran layar atau perangkat, menjadikannya sangat relevan dalam konteks aplikasi bergerak yang dapat diakses melalui berbagai ukuran layar. Selain itu, Auto Layout dapat diterapkan dalam pembuatan dan manajemen daftar, penyesuaian terhadap isi, dan penciptaan antarmuka yang konsisten. Dengan demikian, penggunaan Auto Layout pada Figma tidak hanya mendukung efisiensi dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak tetapi juga memungkinkan desainer untuk fokus pada kreativitas dan responsivitas desain tanpa harus terlalu terpeka pada pengaturan manual tata letak.

Berikut tangkapan layar libraries yang ada di figma:



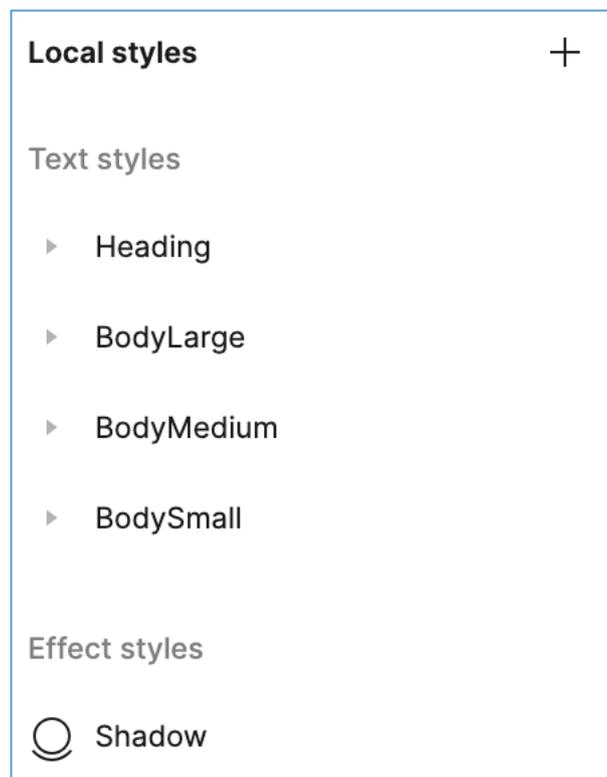
Gambar 4.11 AutoLayout Figma

f. Style Guide

Style guide dalam Figma adalah panduan yang memuat aturan dan pedoman desain untuk memastikan konsistensi visual dan fungsionalitas antara berbagai elemen dalam proyek desain. Fitur Style Guide pada Figma memiliki potensi signifikan untuk mendukung proses perancangan. Fitur ini memungkinkan desainer untuk menciptakan dan memelihara konsistensi dalam seluruh desain UI/UX aplikasi bergerak. Dengan Style Guide, desainer dapat menentukan palet warna, tata letak tipografi, dan gaya elemen desain lainnya. Penggunaan Style Guide sangat berguna ketika

merancang antarmuka dengan elemen desain yang perlu konsistensi, seperti tombol, ikon, atau elemen UI lainnya. Dengan menetapkan aturan gaya di Style Guide, perubahan yang dilakukan pada satu elemen akan secara otomatis diterapkan secara konsisten ke seluruh proyek, menghemat waktu dan memastikan keseragaman desain. Fitur ini juga mendukung kolaborasi tim, memastikan bahwa semua anggota proyek memiliki akses dan mengikuti panduan gaya yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, dalam eksplorasi Figma untuk perancangan UI/UX aplikasi bergerak, penggunaan fitur Style Guide dapat meningkatkan efisiensi, konsistensi, dan kualitas desain secara keseluruhan. Fitur style guide dapat diimplementasikan dengan menggunakan beberapa fitur dan praktik berikut:

Berikut tangkapan layar style guide pada Figma



Gambar 4.12 StyleGuide Figma

1. Variabel Warna dan Tipografi:

Menentukan variabel untuk warna dan tipografi yang digunakan dalam proyek.

Menggunakan variabel ini secara konsisten di seluruh desain untuk memudahkan perubahan dan pemeliharaan.

2. Grid dan Layout:

Menggunakan grid dan layout yang konsisten untuk memastikan keteraturan antar elemen. Menentukan spasi, padding, dan margin dengan tepat untuk mencapai konsistensi visual.

3. Komponen Jenis:

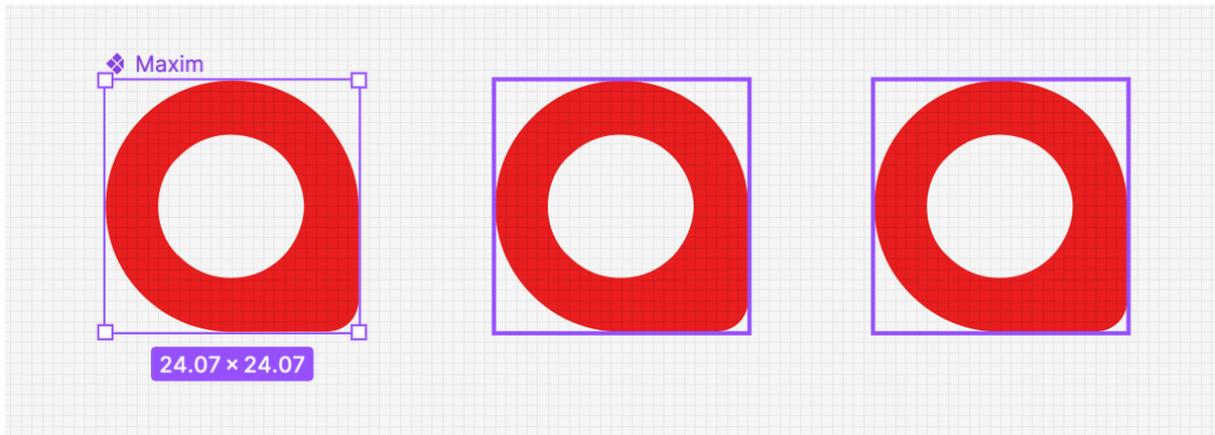
Membuat komponen jenis (text styles) untuk gaya teks yang umum digunakan seperti judul, subjudul, dan teks badan. Memastikan penggunaan jenis yang konsisten di seluruh proyek.

Secara keseluruhan, hasil nyata yang penulis peroleh melalui penerapan fitur-fitur lengkap Figma dalam proses eksplorasi desain UI/UX untuk aplikasi "Maxim". Penerapan fitur-fitur ini secara positif telah meningkatkan efisiensi, konsistensi, dan responsivitas dalam eksplorasi desain, memastikan bahwa pengguna dapat menghasilkan desain yang lebih efisien dan adaptif secara keseluruhan.

g. Komposisi

Komposisi merupakan elemen dasar dalam desain yang memungkinkan pemikiran terfokus pada bagian-bagian kecil dari suatu sistem. Dengan adanya konsep komponen dalam alat desain, pembuatan desain yang kompleks menjadi lebih konsisten dan efisien, serta memungkinkan penggunaan kembali komponen untuk menghemat waktu. Sebagai contoh, dalam desain aplikasi "Maxim" daftar riwayat transaksi per baris dapat dianggap sebagai komponen. Penggunaan komponen ini memfasilitasi konsistensi desain dan memudahkan penggunaan kembali tanpa membuat salinan, sehingga perubahan yang diterapkan akan mencakup seluruh desain. Dalam pendekatan Figma terhadap komponen, fokusnya adalah pada kemudahan pemahaman, kekuatan untuk pengguna tingkat lanjut, dan fleksibilitas sepanjang proses desain. Pendekatan ini dirancang untuk tidak menghambat kreativitas, memungkinkan pengguna untuk bekerja secara cepat dan konsisten tanpa membatasi kemampuan eksplorasi dan pemecahan masalah baru.

Berikut tangkapan layar komponen Figma:



Gambar 4.13 Komponen Figma

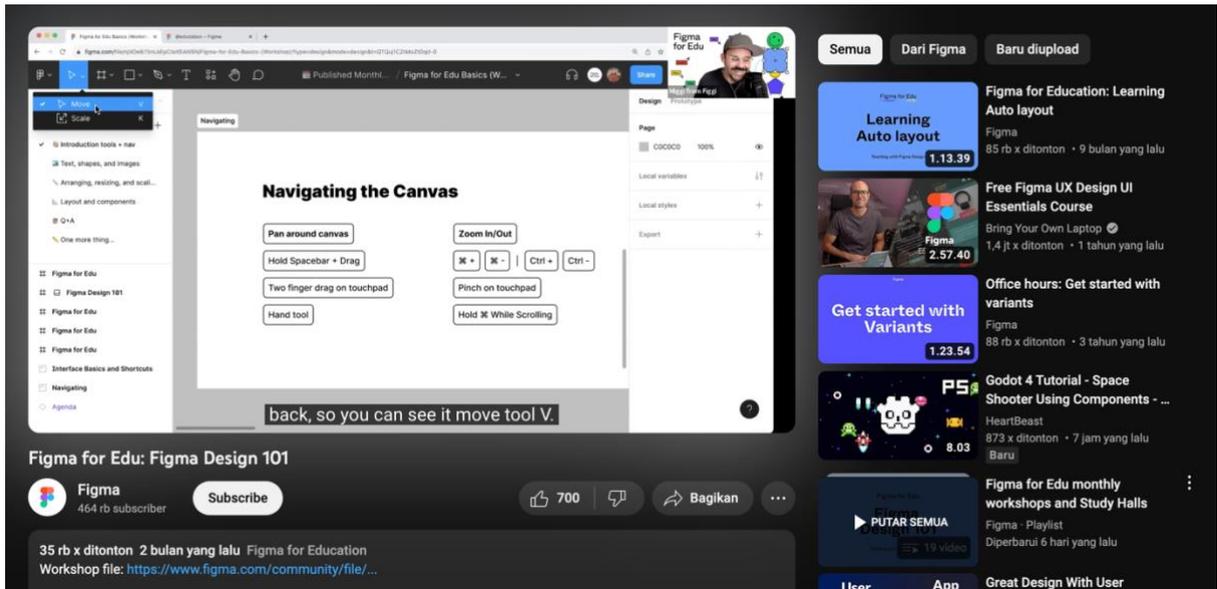
4.1.4 Support Figma

Dalam sub-bab ini, penulis akan memberikan hasil konkret yang telah penulis capai terkait dukungan komprehensif yang diberikan oleh Figma dalam tahap eksplorasi desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi bergerak "Maxim". Dukungan ini, dalam bentuk beragam sumber daya dan layanan, telah membentuk pilar penting dalam memfasilitasi kelancaran proses eksplorasi.

1. Figma Education

Pertama-tama, Figma memberikan akses luas terhadap sumber daya dan tutorial yang sangat berharga. Melalui panduan, video tutorial, dan artikel yang khusus membahas fitur-fitur serta teknik desain dalam platform ini, sehingga penulis dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi Figma.

Berikut tangkapan layar terkait panduan edukasi menggunakan tools desain Figma yang disediakan Figma:

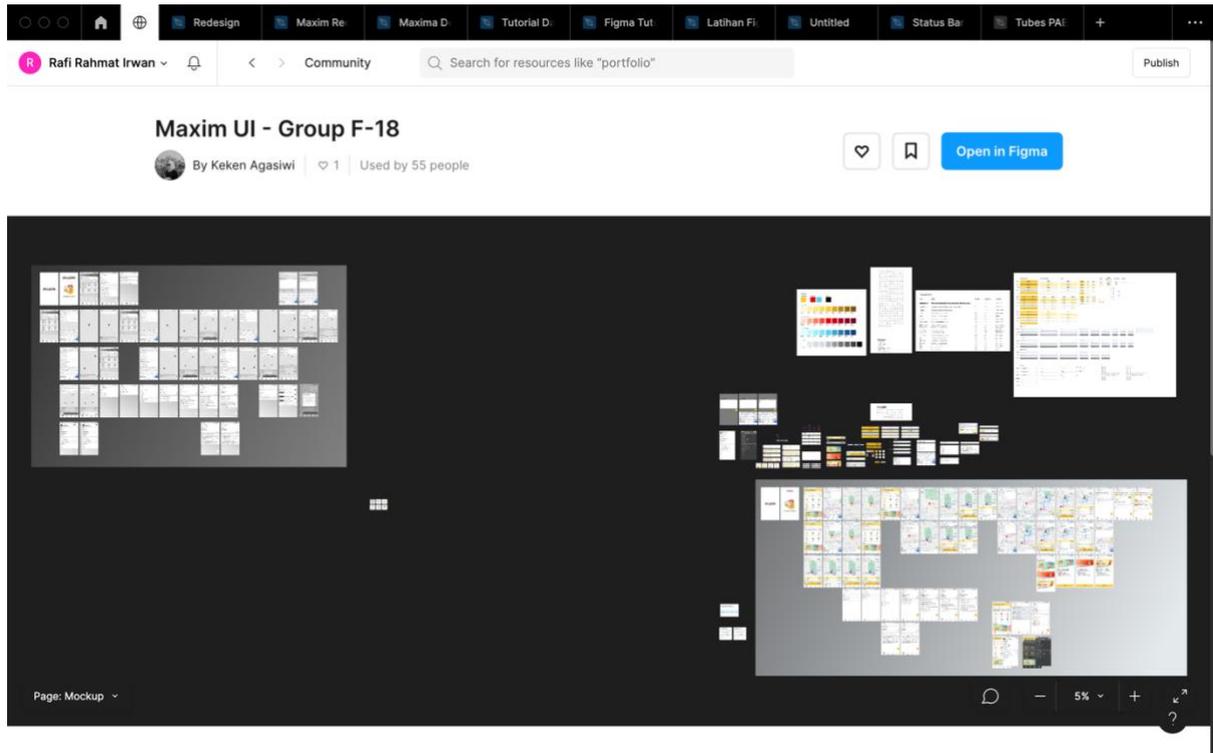


Gambar 4.14 Figma Education

2. Figma Community

Pada Figma Community pengguna Figma dapat berbagi file, proyek, dan sumber daya desain dengan komunitas global. Dapat diakses untuk mencari komponen, template, atau inspirasi desain dari berbagai pengguna. Adanya komunitas yang aktif dan beragam, terdiri dari pengguna-pengguna lain yang berbagi minat dan tantangan serupa. Dalam konteks ini penulis dapat melihat desain yang relevan terhadap aplikasi yang ingin di eksplorasi yaitu Maxim, di dalam komunitas Figma ini pengguna banyak mengunggah hasil proyek redesign aplikasi serupa yang dapat dijadikan acuan bagi penulis untuk mengikuti tren desain terbaru untuk aplikasi terkait, sehingga memudahkan penulis dalam mencari acuan desain antarmuka yang relevan.

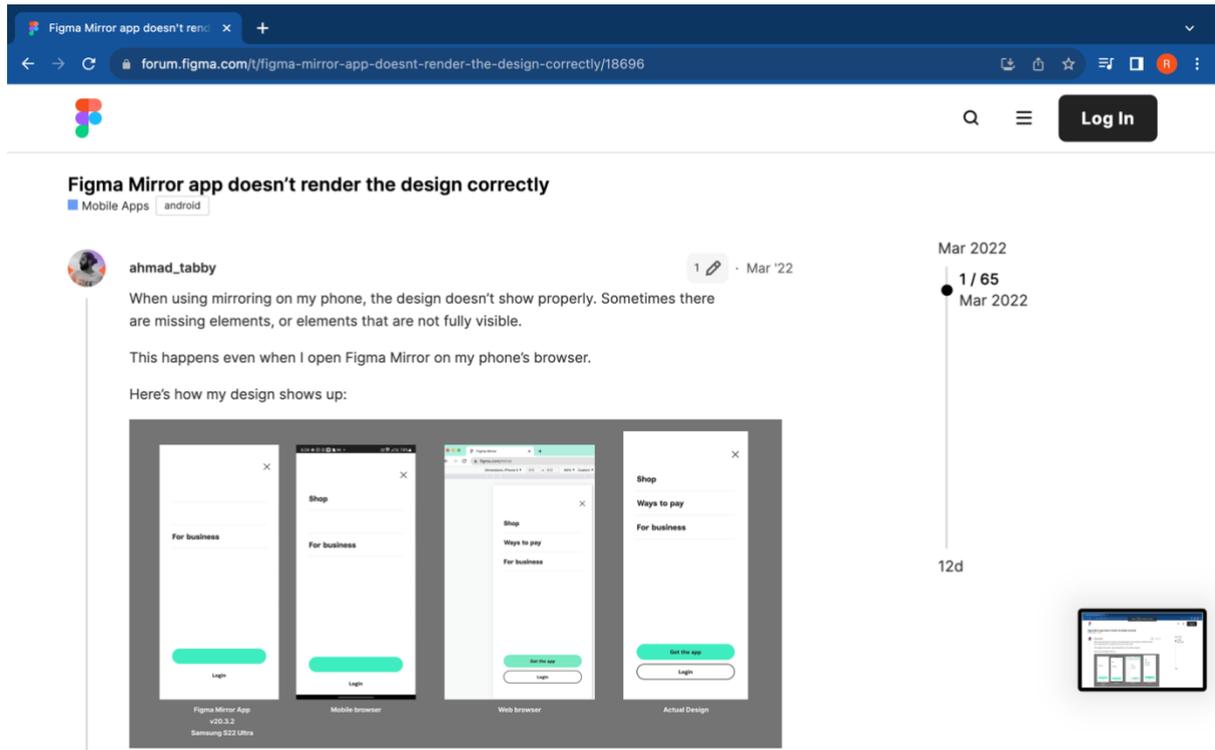
Berikut tangkapan layar tampilan menu komunitas Figma yang membuat redesign terhadap aplikasi bergerak “Maxim”:



Gambar 4.15 Figma Community

3. Forum Diskusi

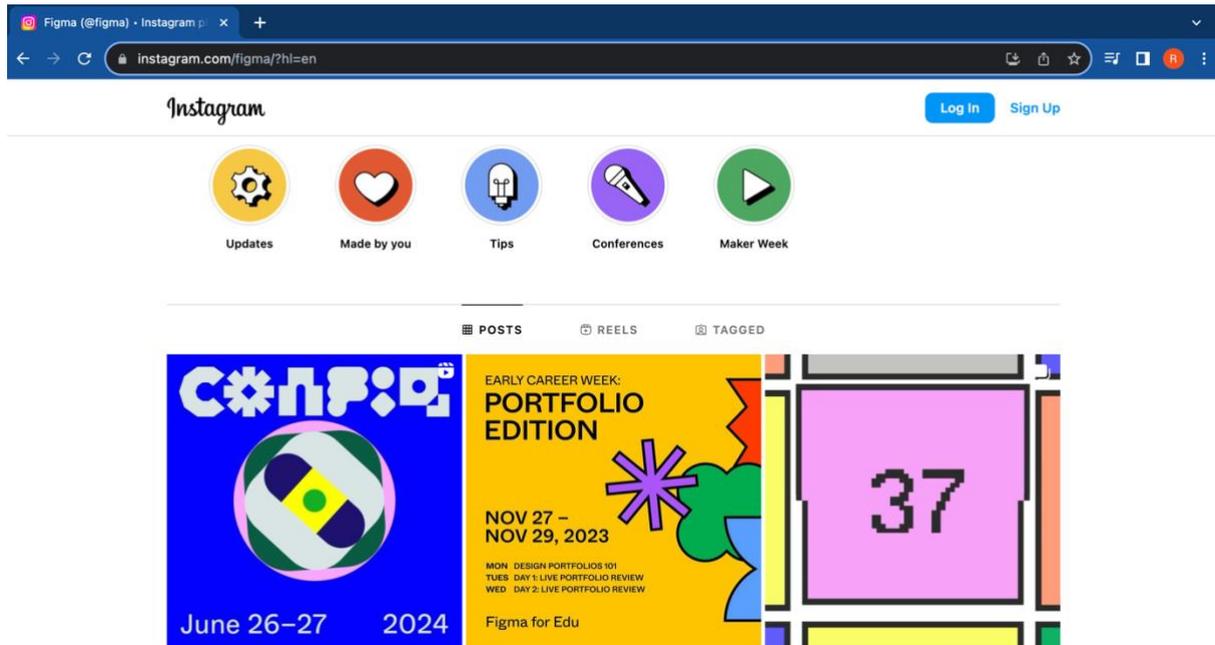
Figma Forum menyediakan ruang diskusi untuk pengguna Figma. Pengguna dapat bertanya, berbagi tips, atau berdiskusi tentang berbagai topik seputar Figma. Forum ini menjadi tempat bagi pengguna untuk memperoleh bantuan dan wawasan dari komunitas. Forum ini menjadi tempat untuk bertanya, berbagi pengalaman, serta menemukan solusi kolektif untuk berbagai masalah yang mungkin muncul dalam proses eksplorasi. Berikut tangkapan layar tampilan forum diskusi Figma:



Gambar 4.16 Forum Diskusi Figma

4. Media Sosial Figma

Akun sosial media Figma juga menyediakan pembaruan terbaru, tip, dan inspirasi seputar desain dan fitur Figma. Media sosial lainnya seperti Instagram, Twitter dan LinkedIn juga dapat menjadi sumber inspirasi dan pembaruan. Berikut tangkapan layar tampilan media sosial Figma:



Gambar 4 17 Media Sosial Figma

Tak kalah penting, layanan bantuan dan dukungan teknis dari Figma juga memberikan dampak yang signifikan. Dalam situasi ketika penulis menghadapi masalah teknis atau mengalami tantangan yang memerlukan panduan lebih mendalam, tim support Figma siap memberikan bantuan yang responsif.

Secara keseluruhan, sub-bab ini telah merinci hasil konkret yang penulis capai melalui dukungan komprehensif yang disediakan oleh Figma dalam eksplorasi desain UI/UX untuk aplikasi "Maxim". Dukungan ini telah membentuk dasar yang kuat bagi eksplorasi penulis, memfasilitasi kelancaran proses, memberikan keyakinan, serta memberikan sumber daya yang berharga dalam upaya mencapai tujuan desain yang lebih baik.

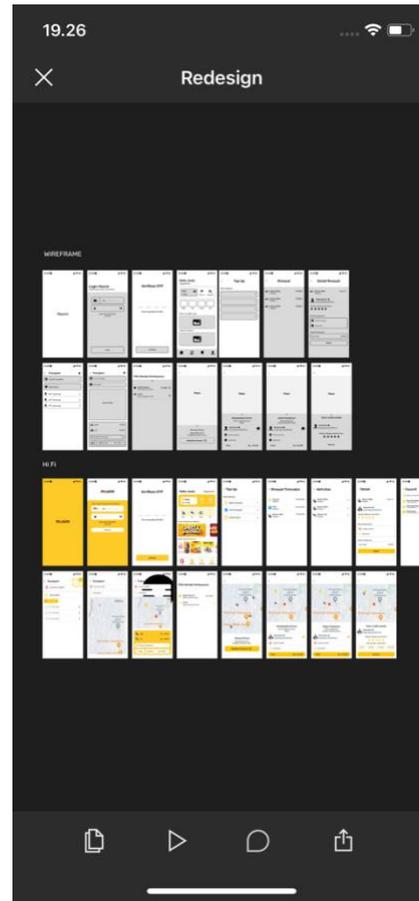
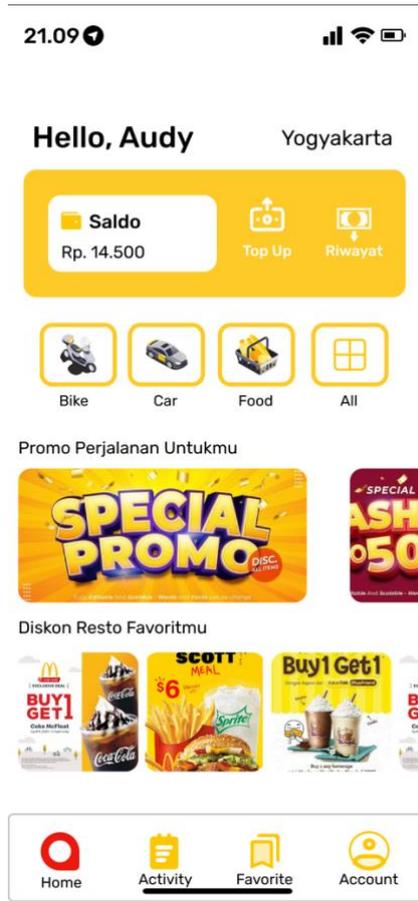
4.1.5 Sumber Daya Figma

Dalam sub bab ini, penulis akan mengulas berbagai hasil yang penulis peroleh melalui pemanfaatan sejumlah sumber daya yang disediakan oleh platform desain Figma, khususnya dalam tahapan eksplorasi antarmuka pengguna (UI/UX) yang dilakukan untuk aplikasi "Maxim". Salah satu contoh yang mengemuka dengan sangat signifikan adalah adanya kemampuan bagi pengguna untuk mengakses platform Figma dari beragam perangkat yang berbeda.

Penulis mengeksplorasi aspek penting dari akses multi-perangkat yang telah diperoleh melalui pemanfaatan Figma. Implikasinya cukup jelas penulis dapat berkolaborasi dengan lebih efektif dan dapat melakukan eksplorasi desain tanpa adanya batasan yang berasal dari jenis perangkat yang

dimiliki. Sementara itu, penulis juga dapat menyimpulkan berharganya kontinuitas eksplorasi desain yang mungkin tercapai berkat keterjangkauan lintas perangkat. Misalnya, seorang pengguna dapat dengan mudah melihat dan bahkan melakukan modifikasi pada desain, bahkan ketika mereka sedang bepergian dan hanya memiliki akses melalui perangkat seluler. Penting untuk dicatat bahwa batasan lokasi atau jenis perangkat tidak lagi menjadi penghambat untuk eksplorasi desain yang berkelanjutan dan berkualitas tinggi dalam menggunakan figma. Singkatnya dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi desktop lengkap, seperti macOS, Windows, Linux, dan juga Chrome OS. Selain itu, dalam hal browser dan sistem operasi, Figma menggunakan teknologi WebGL (Web Graphics Library) untuk rendering, yang memiliki persyaratan grafis rendah sehingga mendukung sebagian besar browser. Persyaratan minimum browser termasuk Chrome 72 atau yang lebih baru, Firefox 78 atau yang lebih baru, Safari 14.1 atau yang lebih baru, dan Microsoft Edge 79 atau yang lebih baru. Sedangkan persyaratan sistem operasi minimum meliputi Windows 8.1 atau yang lebih baru, Apple macOS 11 atau yang lebih baru, serta semua OS Linux dan Chrome OS yang mendukung browser yang disebutkan di atas. Figma dapat diakses dengan baik pada perangkat dengan sistem operasi desktop lengkap seperti macOS, Windows, dan ChromeOS. Namun, pada perangkat dengan sistem operasi mobile, Anda hanya dapat mengakses versi View Only dari file Figma. Tablet yang menjalankan sistem operasi desktop lengkap, seperti Microsoft Surface, tidak memiliki batasan ini. Prototipe juga dapat dilihat pada browser mobile, dengan persyaratan minimum untuk melihat file Figma di browser mobile termasuk Safari pada iOS 11.4 atau yang lebih baru, serta Chrome pada Android 7.0-9.0.

Berikut contoh tampilan menu figma pada perangkat mobile:



Gambar 4.18 Tampilan Figma Pada Perangkat Mobile

Terakhir, yaitu uji responsifitas desain. Dengan kemampuan untuk mengakses Figma dari beragam perangkat, penulis dapat dengan mudah melakukan uji responsifitas untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan akan menyesuaikan dengan berbagai ukuran layar dan tipe perangkat. Hasil uji ini akan memberikan wawasan yang berharga, memungkinkan identifikasi dan penyelesaian potensial masalah responsifitas sebelum langkah implementasi dilakukan. Dengan demikian, dalam rangkaian sub bab ini, penulis telah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai berbagai hasil positif yang terkait dengan pemanfaatan akses multi-perangkat yang disediakan oleh Figma dalam eksplorasi aplikasi "Maxim". Fleksibilitas ini bukan hanya memudahkan dari perspektif teknis, tetapi juga secara signifikan mendukung produktivitas dan memungkinkan eksplorasi desain yang berkesinambungan, tanpa terkendala oleh faktor lokasi atau jenis perangkat.

4.2 Hasil Tahapan Eksplorasi

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan hasil dari tahapan eksplorasi Figma pada proses perancangan UI/UX aplikasi [Maxim]. Berikut adalah hasil yang ditemukan selama proses eksplorasi ini. Setelah melalui serangkaian tahapan eksplorasi Figma pada proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak, berbagai hasil dan temuan penting telah terungkap. Berikut adalah rangkuman dari hasil tahapan eksplorasi yang dapat memberikan wawasan mendalam:

4.2.1 Pemahaman Mendalam tentang Figma

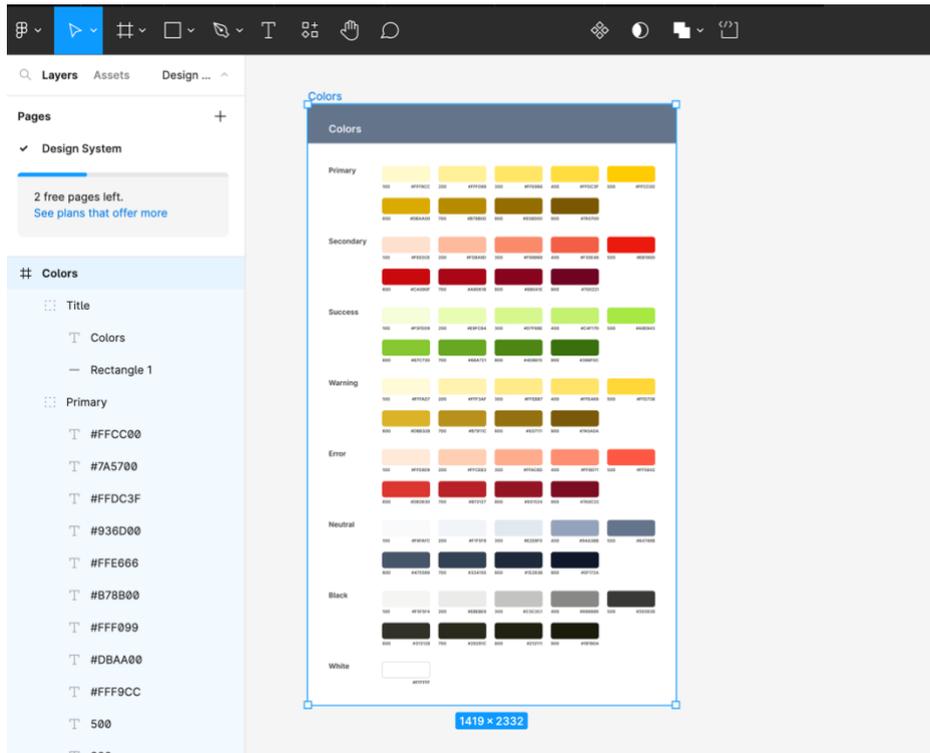
Penulis menemukan hasil pemahaman mendalam tentang fungsi, fitur, dan potensi Figma sebagai platform perancangan UI/UX.

a. Design System

Adalah kumpulan prinsip desain, pedoman, dan komponen yang telah ditentukan sebelumnya, dirancang untuk memastikan konsistensi dan efisiensi dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Semua pengaturan palet warna dan gaya tipografi yang konsisten di seluruh aplikasi menggunakan komponen Figma.

Elemen Warna

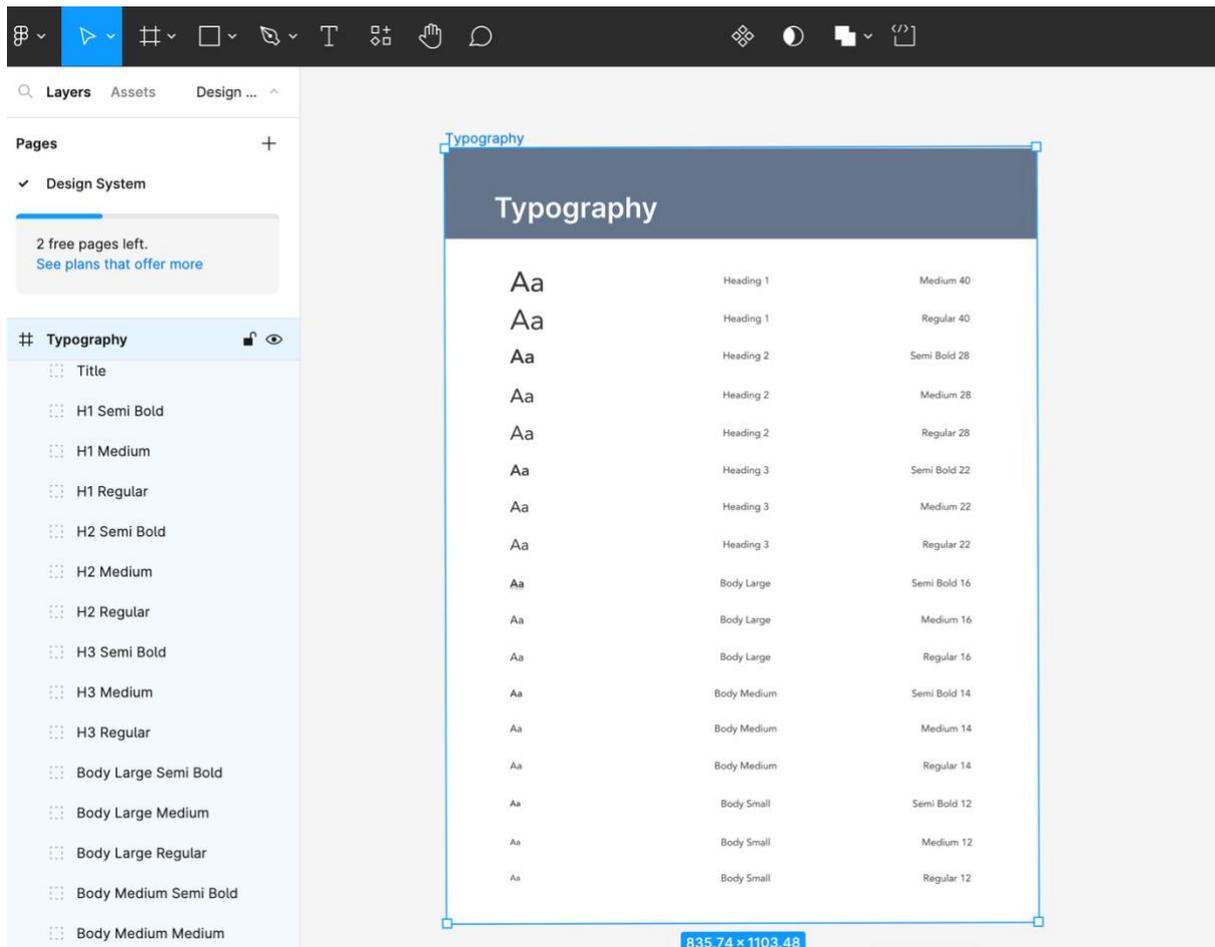
Pada tahap membuat elemen warna pada design system, penulis melakukan eksplorasi pada komunitas figma untuk mencari acuan elemen warna yang juga digunakan pada studi kasus terkait, kemudian memodifikasinya dimana ini dapat menghemat waktu para desainer UI/UX dalam melakukan perancangan.



Gambar 4.19 Elemen Warna

Typograpy

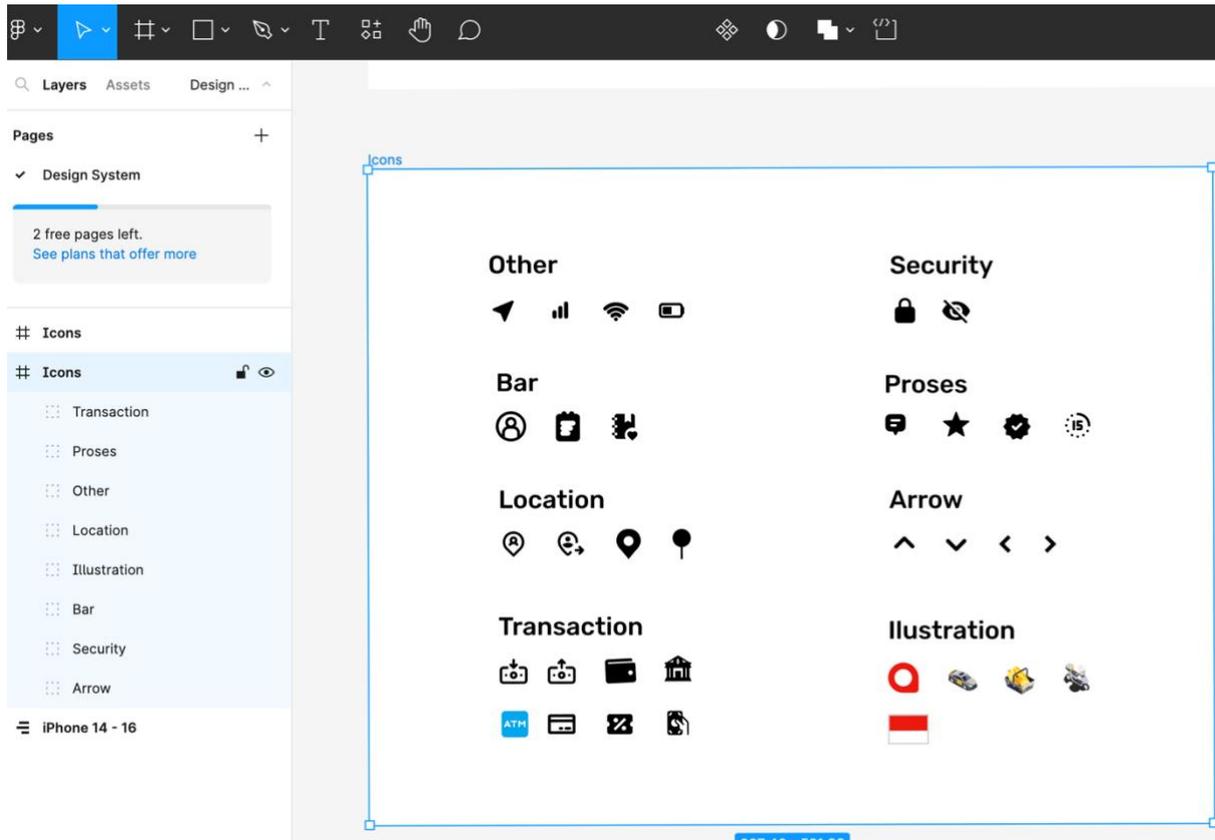
Dalam eksplorasi Figma terkait design system typography, langkah-langkah yang dilakukan mencakup analisis berbagai jenis font, pilihan dan penyesuaian font, pembuatan komponen teks yang dapat digunakan kembali untuk memastikan konsistensi desain antar-komponen. Berikut adalah tangkapan layar dari hasil design system typography yang dibuat:



Gambar 4.20 Typography

Icon

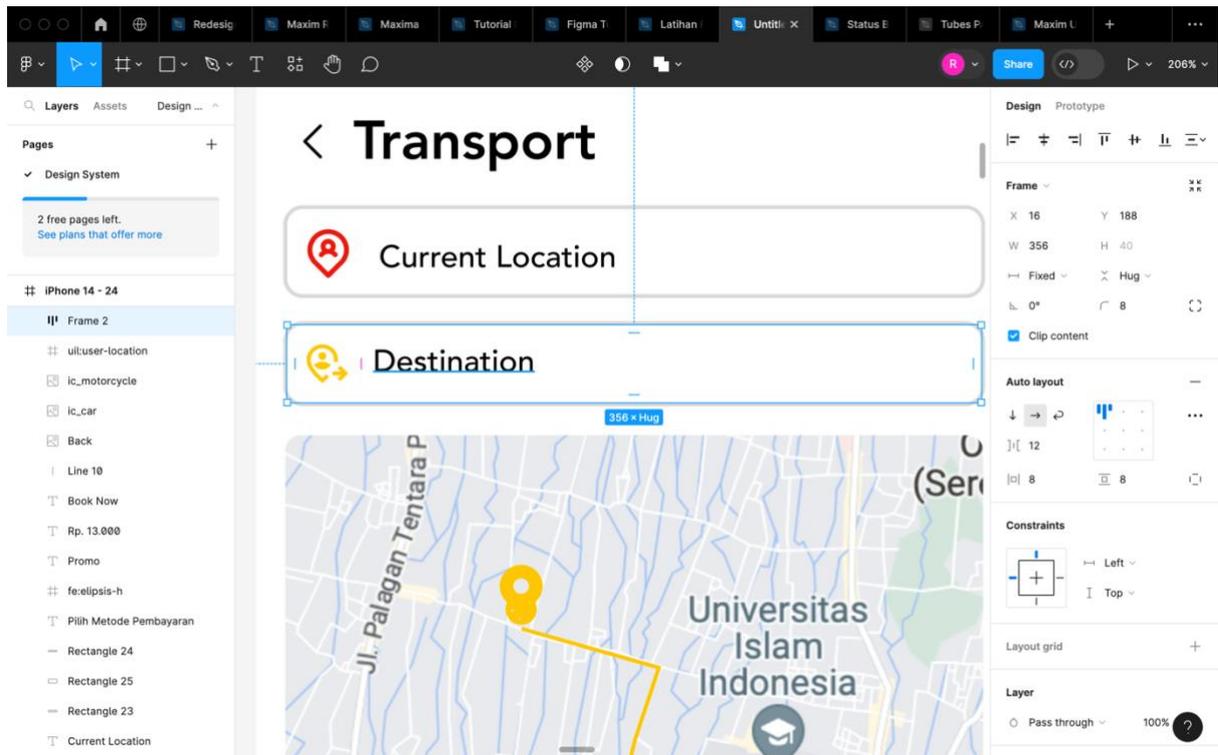
Dalam eksplorasi Figma terkait design system icon, penulis melakukan serangkaian langkah untuk memastikan konsistensi dan efektivitas ikon dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Ini melibatkan analisis dan pemilihan ikon yang ada disediakan oleh plugin Iconfy yang sesuai dengan konteks penggunaan, pembuatan set ikon yang dapat digunakan kembali, pengujian visual untuk memastikan keterbacaan dan konsistensi, serta integrasi ikon dalam komponen-komponen desain secara menyeluruh. Berikut adalah tangkapan layar dari hasil design system icon yang dibuat:



Gambar 4.21 Icon System

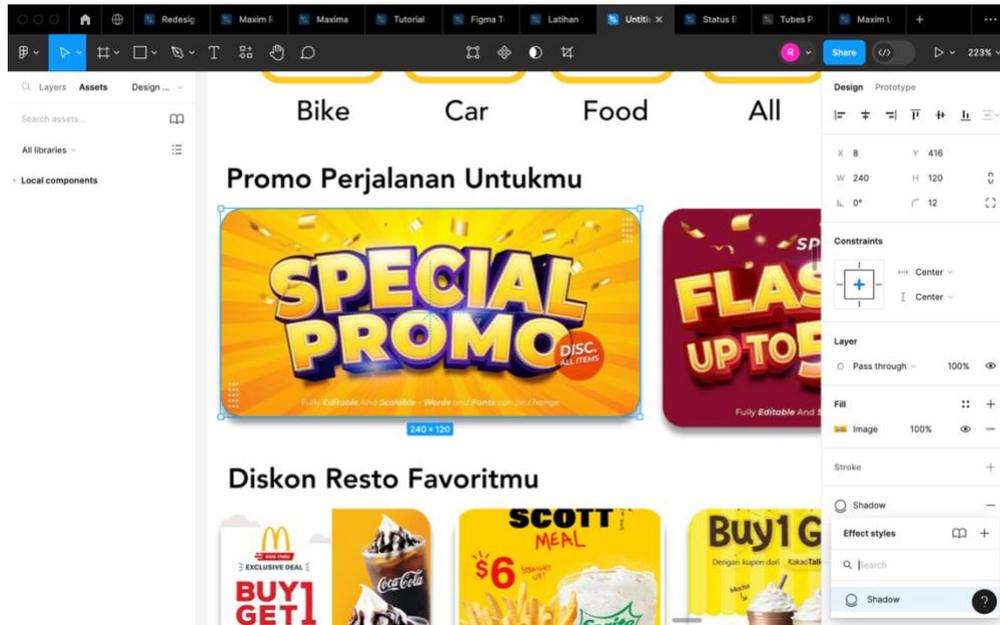
b. Implementasi penggunaan komponen dan Auto Layout

Untuk mencapai konsistensi desain di seluruh aplikasi Pemanfaatan fitur Auto Layout pada desain responsif, memastikan tampilan yang optimal di berbagai perangkat khususnya perangkat mobile.



c. Eksplorasi Fitur Desain Lanjutan:

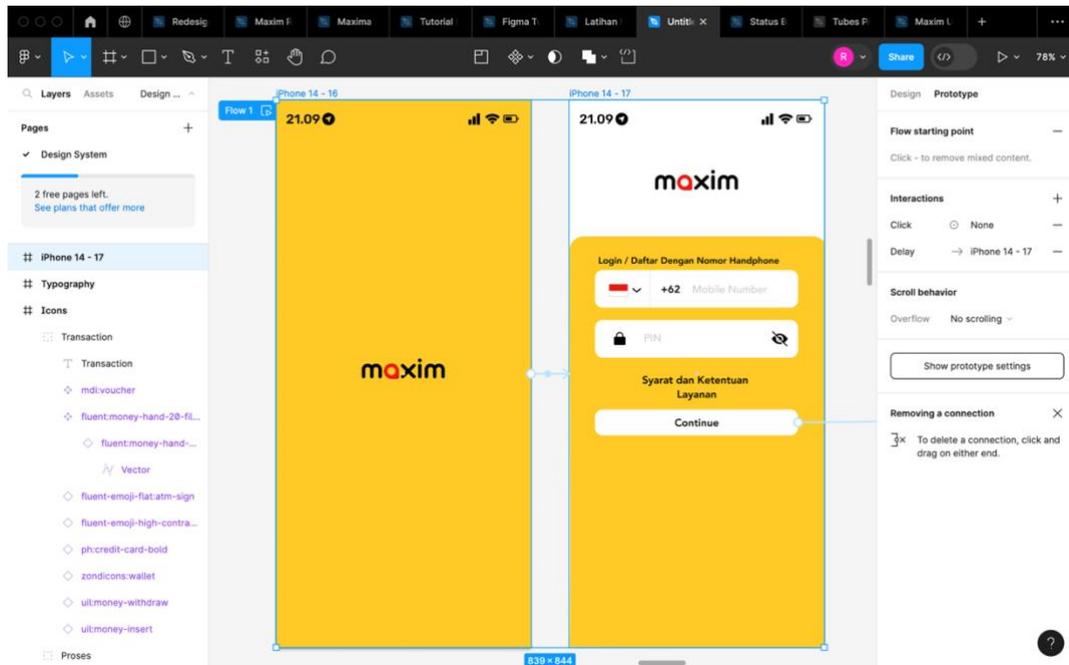
Mendalami fitur desain vektor, efek seperti bayangan dan gradien, serta teknik penataan yang kompleks. Menjelajahi kemungkinan desain yang lebih kreatif dan kompleks.



Gambar 4.22 Efek Shadow Figma

d. Fitur Prototyping

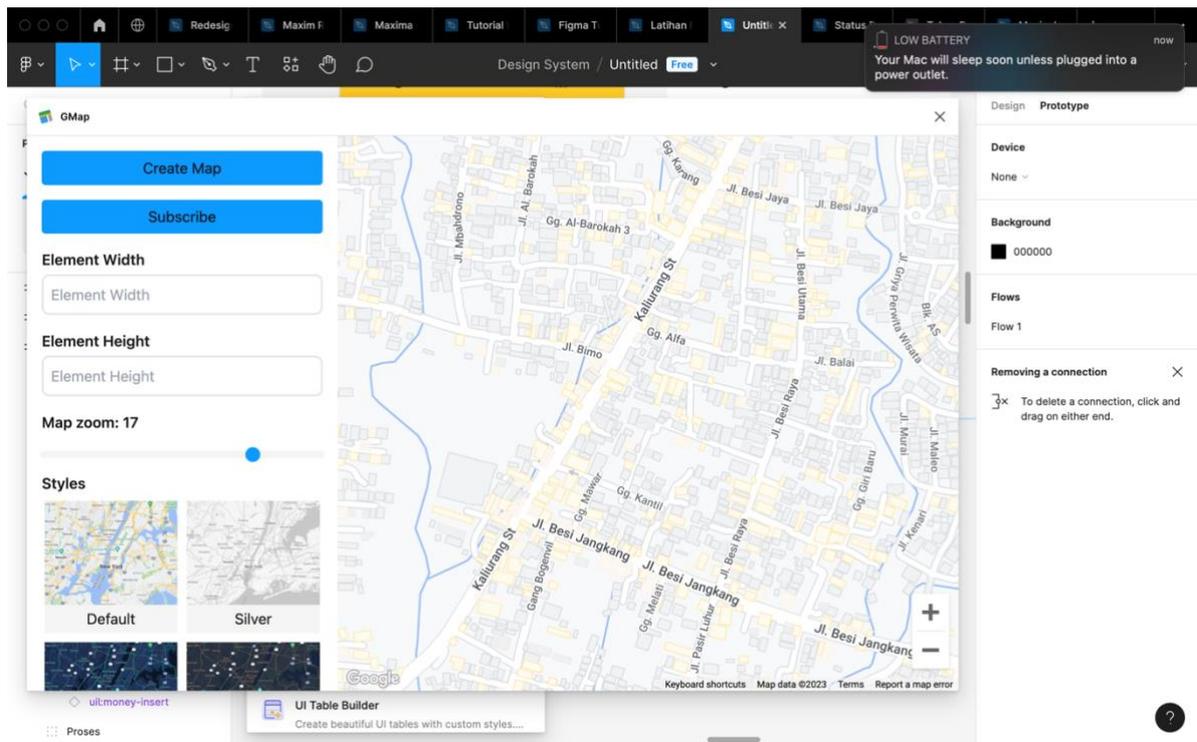
Memahami dan menerapkan fitur prototyping Figma secara menyeluruh, termasuk interaksi, transisi halaman, dan pengaturan animasi untuk memberikan nuansa interaktivitas pada desain.



Gambar 4.23 Fitur Prototyping

e. Optimasi Alur Kerja dengan Plugin

Mengidentifikasi dan menggunakan plugin Figma yang sesuai dengan kebutuhan. Memahami cara plugin dapat mengoptimalkan alur kerja, menyediakan fungsionalitas tambahan, dan meningkatkan produktivitas. Disini penulis memanfaatkan plugin Gmap Dalam pembuatan map pada studi kasus perancangan UI/UX aplikasi bergerak “Maxim”

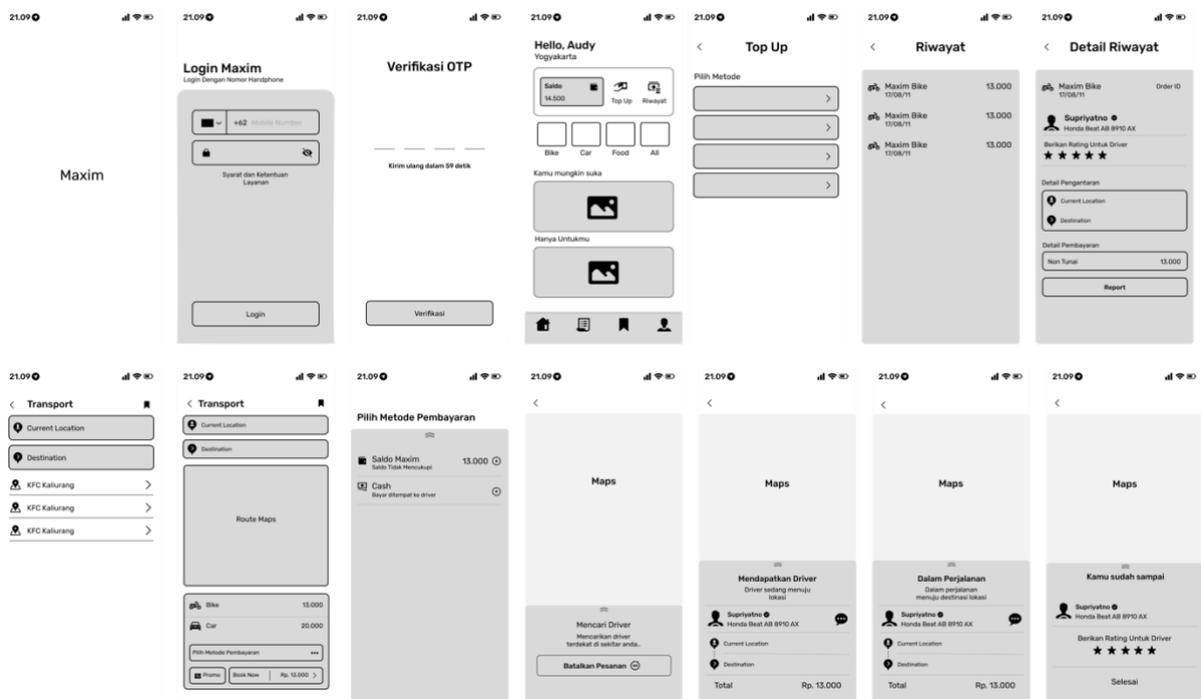


Gambar 4.24 Plugin Gmap

f. Studi Kasus

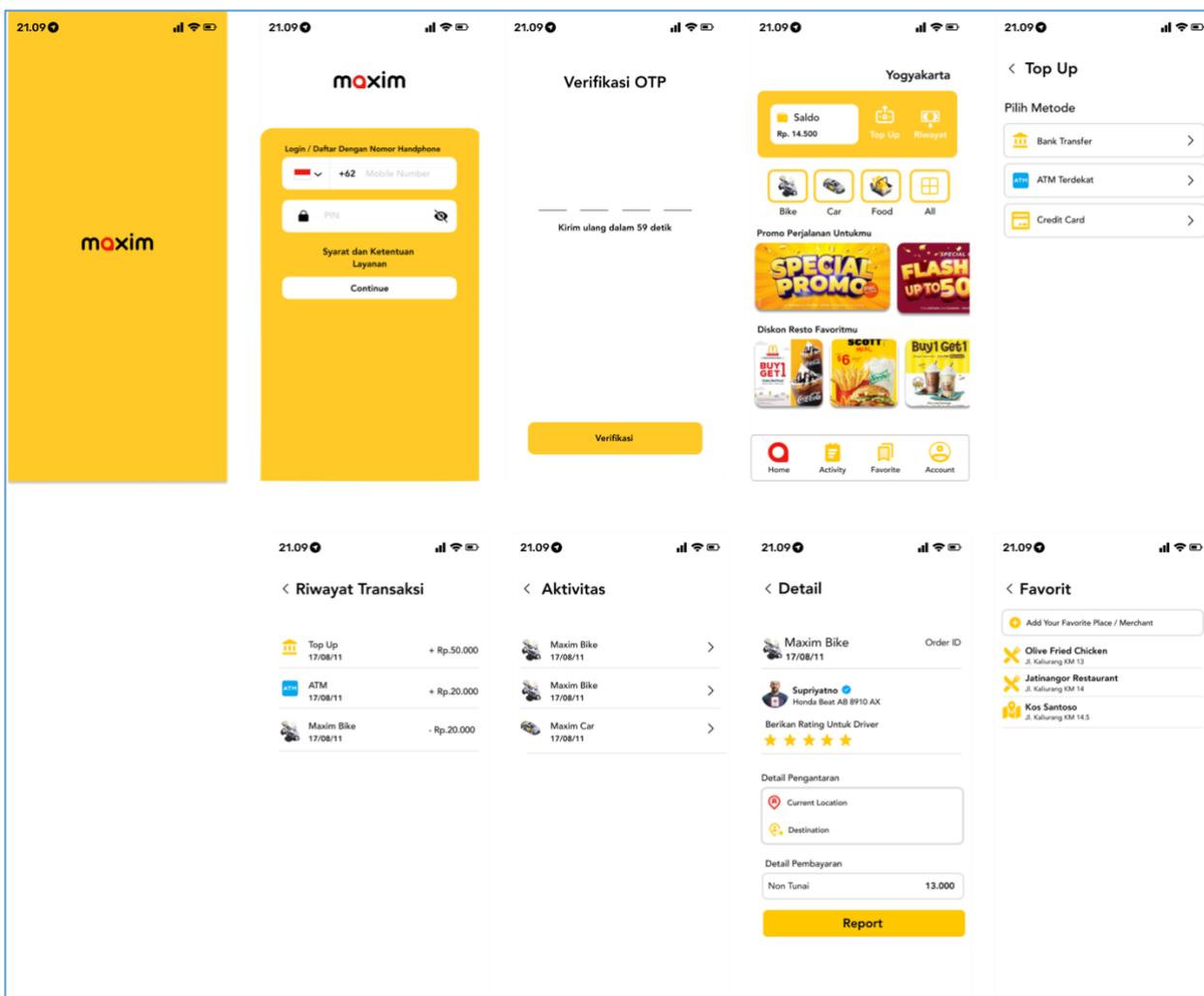
Eksplorasi figma pada studi kasus Maxim sebagai perancangan UI/UX aplikasi bergerak atau proyek nyata yang melibatkan penerapan semua konsep yang telah dipelajari. Menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis figma. Eksplorasi figma yang dihasilkan memberikan hasil positif terhadap perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Penulis menggunakan teknik *wireframing* untuk merancang kerangka dasar antarmuka pengguna aplikasi Maxim. Berdasarkan inspirasi dan ide-ide yang telah dikumpulkan, dengan mulai merancang konsep awal menggunakan teknik *wireframing*. Tak terlalu fokus pada detail visual dan fokus penempatan elemen-elemen utama seperti tombol-tombol, input teks, dan bagian-bagian kunci

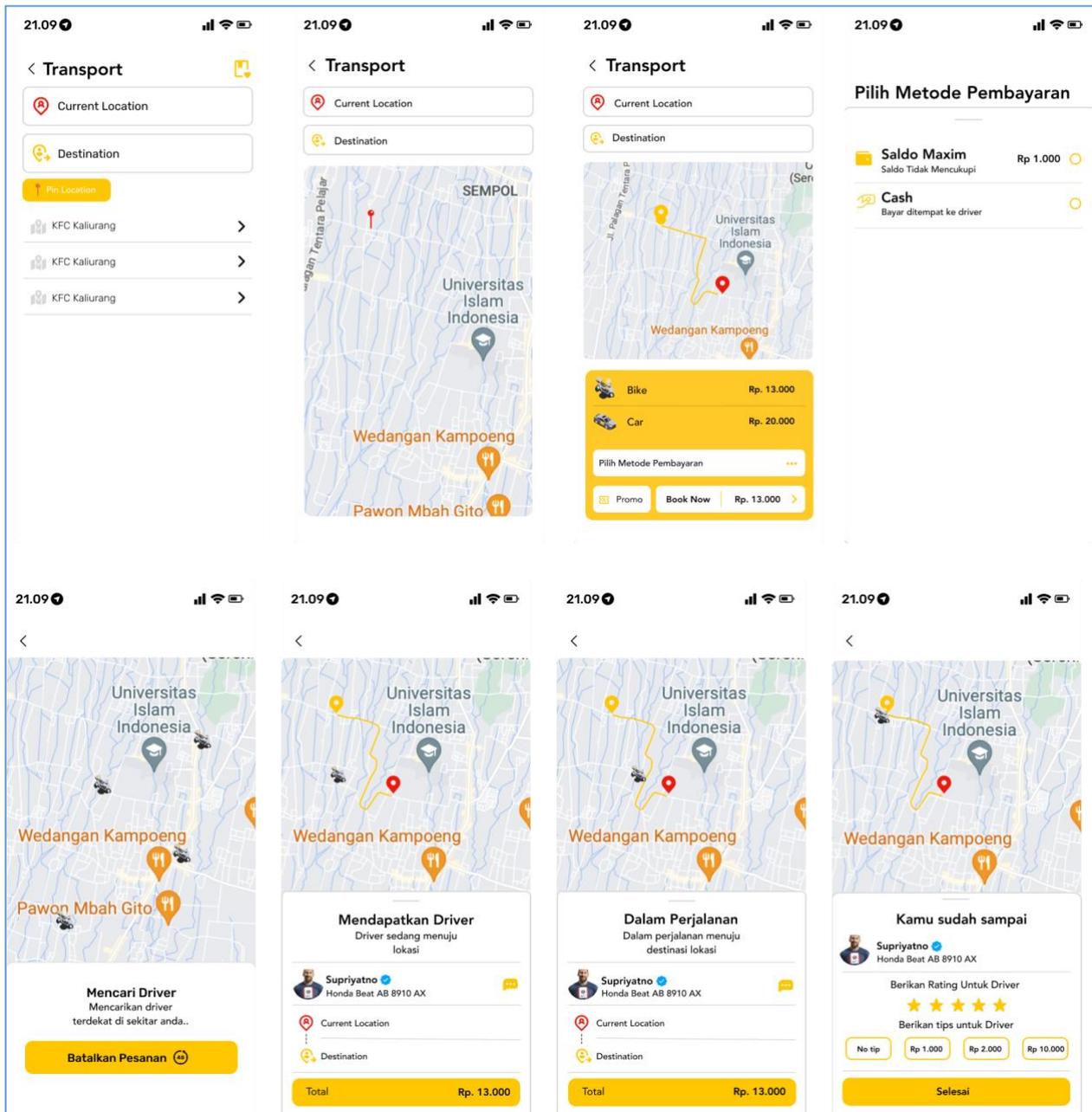
lainnya. Dalam wireframing, penulis mengeksplorasi berbagai tata letak untuk memastikan bahwa antarmuka pengguna dirancang dengan cara yang paling intuitif. Dengan mencoba variasi posisi dan ukuran elemen-elemen, serta menjaga keterbacaan dan kenyamanan pengguna dalam pikiran. Penulis menetapkan fungsionalitas utama yang harus diakomodasi dalam wireframe. Ini mencakup alur utama dari aplikasi, fitur-fitur yang dapat diakses, dan navigasi antar layar. Wireframe membantu untuk memvisualisasikan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi. Berikut wireframe dihasilkan dalam eksplorasi Figma pada studi kasus “Maxim” :



Gambar 4.25 Wireframe

High-Fidelity (HiFi) design yang diciptakan dalam eksplorasi Figma mencakup tahap desain yang sangat terinci dan mendekati final, melibatkan pengembangan elemen visual, interaksi, dan detail desain secara menyeluruh. Dalam HiFi design, elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan elemen UI lainnya dikembangkan dengan tingkat detail yang tinggi, menciptakan desain dengan resolusi tinggi agar setiap detail dapat terlihat dengan jelas. Interaksi antarmuka juga dirancang dengan tingkat akurasi tinggi, termasuk animasi, transisi, dan perilaku elemen UI untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baik. Berikut *High-Fidelity (HiFi)* dihasilkan dalam eksplorasi Figma pada studi kasus “Maxim” :





Gambar 4.26 High Fidelity Design

g. Eksplorasi Update dan Fitur Terbaru

Eksplorasi terhadap pembaruan Figma dan fitur terbaru. Dengan mengikuti dokumentasi resmi dan sumber daya lainnya untuk memahami dan mengadopsi fitur baru yang dapat meningkatkan efisiensi dan kreativitas.

Dengan menjalani tahapan ini secara terperinci, pengguna dapat mengembangkan pemahaman mendalam tentang Figma dan meningkatkan keterampilan mereka dalam perancangan UI/UX aplikasi bergerak.

Hasil dari tahapan eksplorasi ini menjadi landasan untuk pengembangan metodologi perancangan lebih lanjut dan memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang peran Figma dalam proses perancangan UI/UX. Dengan demikian, hasil ini menjadi dasar untuk langkah-langkah selanjutnya dalam perancangan aplikasi bergerak dengan memanfaatkan Figma.

4.2.2 Hasil Analisis Dan Refleksi Eksplorasi

Hasil analisis dan refleksi dari eksplorasi Figma pada proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak melibatkan sejumlah temuan. Dalam menganalisis data yang terkumpul, terlihat bahwa Figma memberikan kontribusi signifikan terhadap efisiensi dan konsistensi dalam proses perancangan. Kelebihan Figma, seperti kemampuan kolaborasi secara real-time, manajemen versi yang baik, dan integrasi dengan berbagai alat desain, memberikan dampak positif pada kelancaran proyek.

Terkait penggunaan Komponen dalam Figma, hasil analisis menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan konsistensi desain dan efisiensi penggunaan kembali elemen desain. Pengguna dapat dengan mudah membuat dan mengelola Komponen, sehingga mempercepat proses desain dan memastikan keseragaman visual di seluruh proyek.

Namun, dalam mengevaluasi keberhasilan eksplorasi, juga ditemukan beberapa tantangan. Terkadang, kompleksitas desain yang meningkat dapat memerlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang fitur-fitur Figma, yang menandakan perlunya sumber daya pelatihan atau dokumentasi yang lebih baik.

Refleksi terhadap penggunaan Auto Layout dan kemudahan penggunaan fitur-fitur seperti Pen Tool dan Pencil Tool menunjukkan bahwa Figma memang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, terutama bagi mereka yang terbiasa dengan alat desain grafis. Desain responsif dan perubahan yang dapat segera tercermin di semua instance menjadi nilai tambah yang signifikan.

Pada eksplorasi selanjutnya termasuk peningkatan sumber daya pelatihan, integrasi lebih lanjut dengan alat pihak ketiga, dan pembaruan fitur untuk menjaga keterjangkauan dan ketangguhan Figma dalam menghadapi kebutuhan desain UI/UX yang semakin kompleks. Dengan demikian, analisis dan refleksi ini membentuk dasar untuk pemahaman mendalam tentang peran Figma dalam mendukung proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak yang efektif dan efisien.

Dengan panduan hasil dari analisis dan refleksi, penulis juga mampu merencanakan langkah-langkah eksplorasi berikutnya. Seperti, merumuskan rencana yang berfokus pada mengatasi tantangan yang belum terpecahkan, mengeksplorasi fitur-fitur tambahan yang mungkin diperlukan, dan mengambil tindakan lanjutan untuk meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna. Tidak hanya menjadi panduan, hasil analisis dan refleksi ini juga memberikan fondasi yang kokoh untuk pengambilan keputusan desain yang lebih informasional dan strategis. Diharap nantinya pemahaman yang diperoleh dapat membantu membuat keputusan yang lebih terarah dalam merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna yang lebih baik untuk aplikasi "Maxim".

Berikut hasil analisis dan refleksi yang telah ditemui pada eksplorasi Figma pada proses perancangan aplikasi bergerak UI/UX, yang dapat dijadikan wawasan untuk memahami dampak desain, merencanakan perbaikan, dan membentuk strategi untuk mengembangkan desain yang lebih efektif di masa depan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini telah mengeksplorasi penggunaan alat desain Figma dalam proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah kami peroleh, kami dapat menyimpulkan beberapa poin utama:

1. Untuk merancang UI/UX aplikasi bergerak yang interaktif menggunakan Figma, langkah-langkahnya melibatkan pemahaman terhadap alat-alat dasar seperti frame, shape, dan text dalam Figma. Pertama, buat frame sebagai untuk desain aplikasi, dan tentukan ukuran layar yang sesuai. Selanjutnya, tambahkan elemen UI seperti button, input field, dan ikon menggunakan shape dan text. Gunakan komponen untuk memudahkan pengelolaan dan konsistensi desain. Figma Auto Layout dapat digunakan untuk meningkatkan responsivitas elemen desain. Untuk aspek interaktif, gunakan fitur prototyping Figma dengan menambahkan tautan antar frame dan menentukan transisi, animasi, atau gesture.
2. Fitur Library di Figma dapat dioptimalkan dengan memperluas dan meningkatkan fungsionalitas fitur komponen. Pertama, memungkinkan perancang untuk dengan mudah menyimpan, mengelola, dan berbagi komponen serta gaya antarmuka pengguna dalam bentuk library yang dapat diakses oleh seluruh pengguna yang dapat meningkatkan efisiensi dan konsistensi desain. Selanjutnya, penyempurnaan dalam kemampuan sinkronisasi antara komponen di berbagai halaman proyek akan membantu memastikan perubahan yang konsisten dan cepat. Dengan memperluas opsi untuk mengelola versi library, perancang dapat dengan mudah mengintegrasikan perubahan dan pembaruan ke seluruh proyek.
3. Figma adalah alat desain UI/UX yang sangat mampu menyediakan semua yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi bergerak. Figma memungkinkan para desainer untuk berkolaborasi secara real-time, membuat prototipe interaktif, dan menghasilkan desain responsif yang dapat disesuaikan dengan berbagai perangkat. Dengan fitur-fitur yang dieksplorasi pada penelitian ini seperti komponen, komponen varian, dan library, Figma mempercepat proses desain dan memastikan konsistensi antar halaman atau layar aplikasi. Integrasi dengan prototyping tools juga memungkinkan desainer untuk membuat pengalaman pengguna yang lebih dinamis dan memberikan visibilitas yang baik. Figma menjadi solusi komprehensif untuk mengelola seluruh

siklus desain, memastikan bahwa kebutuhan aplikasi bergerak terpenuhi dengan efisien dan efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, kami ingin memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dan penelitian selanjutnya:

1. Pengembang Figma dapat terus meningkatkan ekosistem plugin untuk mendukung berbagai jenis desain dan kebutuhan para perancang. Ini akan memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi para desainer dalam menjalankan eksplorasi desain. Selain itu pengembang Figma dan komunitas pengguna dapat menyediakan lebih banyak sumber daya pelatihan dan tutorial untuk membantu pemula dan pengguna yang lebih berpengalaman memaksimalkan potensi Figma.
2. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk memahami dampak penggunaan Figma dalam proses perancangan UI/UX pada berbagai jenis aplikasi dan proyek. Ini akan membantu dalam memahami sejauh mana Figma dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam berbagai konteks.

DAFTAR PUSTAKA

- 1, Mailangkay, A., & Pendahuluan, I. (2020). *SNAP _ 2021 _ FULL PAPER _ 43 Perancangan Aplikasi Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta Menggunakan UI dan UX Untuk Anak Usia 5-13 Tahun*. 190–199.
- Anggoro, A., & Mailangkay, A. B. L. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Android Online Monitoring Kualitas Air (Onlimo) Di BPPT Menggunakan Metode User Centered Design. *PERBANAS INSTITUTE: Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 24–26. <https://journal.perbanas.id/index.php/psn/article/view/385>
- Asnal, H., Junadhi, Jamaris, M., Mardainis, & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.800>
- Dubey, N. (2022). *E-Commerce Website for Customised T-Shirts*. 8(4), 469–474.
- Dwitry Anggraini, R., & Frendiana, V. (2022). *Rancang Bangun Design Ui/Ux Aplikasi Mobile Saving! dengan Aplikasi Figma*. 1(1), 358–368.
- Ferdi, Z. E., Putra, F., Ajie, H., Safitri, I. A., & Jakarta, U. N. (2021). Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens. *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, 5(3), 308–315. <https://www.figma.com/design/>
- Kosanke, R. M. (2019). 済無No Title No Title No Title.
- Kurdiansyah, A., Syamsuar, D., Agustini, E. P., Komputer, F. I., & Darma, U. B. (n.d.). *PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI SILELE*. 32–42.
- Kurniawan, B., & M.Romzi. (2022). JSIM : Jurnal Sistem Informasi Mahakarya. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 05(1), 1–7.
- Mubarok, A. Z., Carudin, & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 6368–6380.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Oleh. (2021). *PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE FITUR HALAMAN KARIR PADA PT. MAHAGHORA SURABAYA KERJA PRAKTIK Program Studi SI Sistem*

Informasi.

- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Sufandi, U. U., Triharningsari, D., & Mellysa, W. (2022). Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic Literature Review. *Techno.Com*, 21(3), 411–433. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i3.6059>
- Tirtadarma, E., Waspada, A. E. B., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 181207. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.4046>
- Viktor Handrianus Pranatawijaya. (2019). Rancangan Aplikasi Bergerak Penjadwalan Distribusi Sembako pada UD. Kuning Mas Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 13(2), 60–69. <https://doi.org/10.47111/jti.v13i2.256>
- Wardhanie, A. P., & Lebdaningrum, K. (2022). *Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa- Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo)*. 3(3), 165–174.
- Wati, R. (2022). *Perancangan E-Katalog Berbasis Web Pada RR Collection Sampit Sebagai Media Branding Menggunakan Aplikasi Figma*. 02(02), 60–65.
- Yoyon Efendi, Ilham Perdana, Muhammad Raihan, Rometdo Muzawi, Nurul Utami, & Tashid. (2022). IOS-Based Mobile Service Ordering Application Using Wireframe and Figma. *JAIA - Journal of Artificial Intelligence and Applications*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.33372/jaia.v2i2.817>

LAMPIRAN

