



Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma

Designing A User Interface of Tupai Tech's Small and Medium Enterprise Website Using Figma

¹⁾Donny Ridwan Setiawan, ²⁾Patricia Evericho Mountaines

^{1,2)} Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

How to cite: D. R. Setiawan and P. E. Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka *Website* Program UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma", *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 3, pp. 132-140, Dec 2022, doi: 10.14710/jtk.v1i3.37608 [Online].

Abstract – Along with the rapid technological change, it is unavoidable that almost every aspect of our life involves technology, especially in the aspect of trade. With this sophisticated technology, sellers can now easily sell their wares without having to own a shop and it is also easier for traders to promote their wares. This condition drives CV. Trisya Media Technology to create a special program for Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs). The MSMEs program aims to make it easier for MSME actors to create a website for their businesses. In order to make a good web, the design thinking method was used by focusing on user-friendly interface designs. However, this research will only discuss the design of the landing page. At the end of the research, the design has been successfully designed using Figma.

Keywords – Web Design; UI Design

Abstrak – Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, tidak dapat dihindari bahwa hampir setiap aspek kehidupan kita melibatkan teknologi, terutama pada aspek perdagangan. Dengan adanya teknologi yang sudah canggih ini, para penjual dapat dengan mudah menjual dagangannya tanpa harus memiliki toko dan semakin mudah pula para pedagang mempromosikan dagangannya. Hal inilah yang mendorong CV. Trisya Media Teknologi untuk menciptakan suatu program khusus untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Program UMKM tersebut bertujuan untuk memudahkan para pelaku UMKM dalam membuat situs web dari bisnis mereka. Dalam pembuatan web tersebut, metode design thinking digunakan dengan berfokus pada desain antarmuka yang memudahkan pengguna. Namun, pada penelitian ini hanya akan dibahas mengenai desain halaman awal (landing page) saja. Pada akhir penelitian, desain telah berhasil dirancang dengan menggunakan Figma.

Kata kunci – Desain Web; Desain Antarmuka

I. PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak pula masyarakat yang tidak asing dengan teknologi. Saat ini hampir setiap aspek dalam kehidupan telah merasakan dampak dari perkembangan teknologi. Salah satunya adalah aspek perdagangan. Pada aspek ini, sudah banyak sekali inovasi yang muncul akibat adanya perkembangan teknologi.

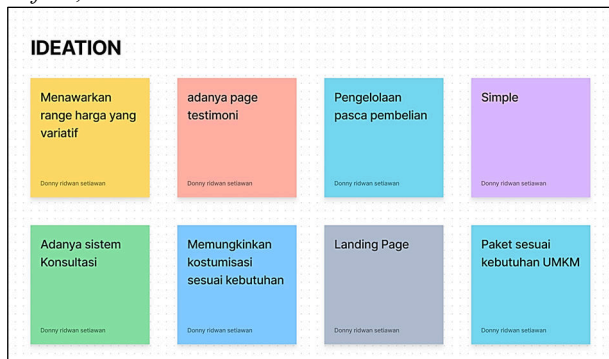
CV. Trisya Media Teknologi, yang sering dikenal dengan nama Tupai Tech, merupakan sebuah perusahaan teknologi yang menyediakan berbagai macam jasa dalam bidang teknologi, seperti *IT Consultant*, *UI/UX Design*, Pengembangan Aplikasi, *Product Design*, dan *Cyber Security*. Tupai Tech memiliki misi untuk membuat program UMKM demi membantu para pelaku UMKM. Bentuk program ini adalah jasa pembuatan situs web bagi pelaku UMKM di seluruh Indonesia. Misi ini dicetuskan dengan alasan untuk menunjukkan kepada lebih banyak orang, terutama pelaku UMKM, bahwa masa depan yang memaksa penggunaan teknologi digital sudah di depan mata. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada: diperlukannya desain web yang efisien dan *user-friendly*. Maka, penelitian ini dilakukan dengan berfokus pada bagaimana merancang desain antarmuka yang baik demi mendukung pembuatan antarmuka web bagi pelaku UMKM tersebut.

Dalam pembuatan desain antarmuka web tentu seorang UI Designer tidak boleh sembarang mendesain. Oleh karena itu, sebelum memulai proses desain, penulis berdiskusi dengan tim *User Experience (UX)* agar hasil desain antarmuka untuk proyek UMKM ini nantinya tidak hanya mampu menjawab kebutuhan pengguna tetapi juga dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna. Kenyamanan tersebut dapat tercapai jika desain antarmuka web dipikirkan dengan seksama, mulai dari sisi pemilihan kombinasi warna, kontras warna teks dengan *background*, tingkat kecerahan warna pada setiap komponennya, hingga posisi tombol-tombol yang digunakan. Rancangan antarmuka web pada proyek ini didesain dengan bertumpu pada hasil

¹⁾ Penulis Korespondensi (D. R. Setiawan)
Email: donnyridwansetiawan@students.undip.ac.id



survei dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya oleh tim UX dari Tupai Tech selama proses *Empathize*, *Define*, dan *Ideate*.



Gambar 1. Hasil *Ideation* dari Tim UX Tupai Tech

Kemudian, dalam pembuatan setiap komponen pada tahap perancangan *lo-fi* dan *hi-fi*, pengguna menggunakan Figma versi *desktop*. Figma yang tersedia secara gratis dapat langsung di-*install* pada perangkat Windows yang penulis miliki. Figma yang digunakan adalah Figma *Premium Education Version*.

II. KAJIAN LITERATUR

A. Desain Antarmuka

Cara sebuah program berinteraksi dengan pengguna tertuang dalam suatu desain antarmuka. Schlatter (2013) menyusun sebuah panduan yang menunjukkan bahwa desainer harus memperhatikan komponen-komponen yang digunakan pada desainnya dan bagaimana setiap komponen tersebut saling berpengaruh satu sama lain. Faktor yang membuat keberadaan komponen tersebut berpengaruh^[1], di antaranya yaitu :

1. *Consistency* → konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna.
2. *Hierarchy* → penyusunan hierarki kepentingan dari objek-objek yang terdapat di dalam aplikasi.
3. *Personality* → kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
4. *Layout* → tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi.
5. *Type* → tipografi yang digunakan di dalam sebuah aplikasi.
6. *Color* → penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
7. *Imagery* → penggunaan gambar, icon, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi.
8. *Control dan Affordances* → elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar.

B. Wireframe

Wireframe merupakan kerangka awal sebelum dilakukan proses mendesain antarmuka atau halaman website sebuah aplikasi^[2] dan merupakan tahapan

penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. Elemen yang terkait seperti teks, gambar, tata letak, dan sebagainya. *Wireframe* hanya menunjukkan halaman yang terdiri dari kotak dan garis untuk mengatur posisi letak berbagai elemen pada aplikasi dan hanya berwarna hitam-putih.

Dalam mengerjakan pengembangan struktur dan arah pada aplikasi yang dibangun, *wireframe* memudahkan seorang *developer* atau desainer agar tidak menghambat atau memperlambat waktu pengerjaan proyek. Dalam membangun suatu halaman aplikasi maupun situs web, saat membuat *wireframe* perlu diperhatikan beberapa hal, seperti: isi yang ada dalam halaman tersebut, isi yang harus diutamakan dan ditonjolkan, juga bagaimana isi halaman tersebut diorganisir. Maksud utama dari informasi yang ada di suatu halaman situs web ataupun aplikasi harus dapat tersampaikan dengan baik ke pengguna.

C. Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis pada web serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi *desktop* untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat *prototype* Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (*real-time*).

Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat *prototyping*. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di *cloud*, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari *browser*.

D. Berbagai Hukum Perancangan Antarmuka

Ada beberapa hukum yang digunakan oleh penulis selama merancang desain antarmuka web. Pertama adalah Millers Law yang merupakan prinsip desain yang ditemukan oleh George Miller pada tahun 1956. Ia mengemukakan bahwa otak manusia hanya dapat memproses informasi hingga 7 ± 2 potongan informasi (*chunks*). Hal ini disebabkan karena manusia menghadapi kendala dalam jumlah *item* yang diproses, yang memberikan pengaruh signifikan pada konsumsi konsumen.^[3]

Selain itu, terdapat pula Jakob's Law yang dicetuskan oleh Jakob Nielsen, seorang *Principal of Nielsen Norman Group* (NN Group). Menurutnya, penting untuk memperhatikan bahwa situs web atau aplikasi yang kita bangun dapat memanfaatkan mental model yang ada, dibandingkan harus menciptakan suatu model yang baru.^[4]

Hukum selanjutnya adalah Fitts Law. Pada tahun 1964, seorang psikologis, Paul Fitts, mempublikasikan



teori mengenai mekanisme manusia dan gerakan yang dituju. Ia melihat pola bahwa saat seseorang menunjuk dan *tapping* sebuah target, dapat diprediksi dan dilakukan penghitungan matematis terhadapnya. Fitts menyatakan bahwa waktu yang diperlukan untuk mendapatkan sebuah target ditentukan oleh ukuran dan jarak dari target tersebut.^[5]

Terakhir, ada F-Pattern yang merupakan pola penglihatan user, dimana user lebih fokus melihat pada bagian dua baris website pertama. F-Pattern didapatkan dari survei yang dilakukan oleh Nielsen Norman group pada 232 partisipan. Hasil dari survei tersebut menyatakan bahwa pengguna memiliki pola membaca yang sama yaitu membentuk huruf F.^[6]

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode *Design Thinking* merupakan proses yang memiliki sifat berulang atau iteratif yang dilakukan dengan tujuan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mengkaji ulang permasalahan yang ada untuk mencari strategi alternatif dan mendapatkan solusi.^[7] Metode ini dilakukan dengan tujuan memecahkan suatu masalah yang ada dengan cara yang kreatif dan juga praktis. Terdapat lima tahapan yang dikemukakan oleh Stanford's Hasso-Platner Institute of Design, yaitu :

1. Empathize
Tahapan ini biasanya dapat dilakukan dengan mewawancarai atau mengobservasi kehidupan pengguna.
2. Define
Kendala dan permasalahan pengguna juga kebutuhan pengguna perlu didefinisikan di awal setelah proses berempati dilakukan. Hal ini dilakukan demi menemukan masalah-masalah prioritas untuk diselesaikan.
3. Ideate
Tahapan ini dilakukan untuk menggali ide dengan menantang asumsi yang telah ada dan menciptakan ide untuk menghasilkan solusi yang inovatif.
4. Prototype
Pembuatan *prototype* dilakukan sebagai wujud pengaplikasian ide-ide yang telah muncul dari tahapan sebelumnya ke dalam bentuk fisik yang dapat diuji.
5. Test
Pada tahap terakhir ini dilakukan pengujian terhadap *prototype* yang telah dihasilkan sehingga selanjutnya dapat dilakukan analisis serta evaluasi terhadap solusi yang diberikan sekaligus untuk mengecek kembali apakah masih terdapat masalah yang mengganggu.

Hasil akhir yang akan didapatkan yaitu desain *prototype* yang sudah diuji coba. Proses pengujian ini dilakukan secara iteratif sampai tercipta *prototype design* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memenuhi kebutuhan pengguna. Proses yang digunakan untuk memecahkan permasalahan menggunakan

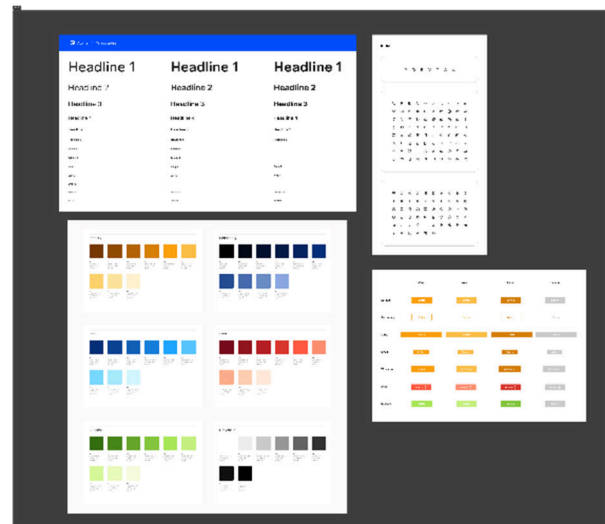
pendekatan *user-centered*. Maka, pada metode *design thinking*, peran dari pengguna sangat penting.

Namun, pada proyek kali ini penulis hanya bertanggung-jawab pada tahap *Prototype*, khususnya pembuatan Lo-fi dan Hi-fi. Dengan demikian, tahapan yang digunakan pada penelitian ini lebih berfokus pada pembuatan *design system* yang dilanjutkan dengan perancangan *wireframe/lo-fi* dan diakhiri dengan pewarnaan pada setiap komponennya hingga menjadi *mock-up/hi-fi* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembuatan *Design System*

Design system berisi komponen-komponen yang digunakan secara berulang dan menjadi standar dalam pembuatan antarmuka pada penelitian kali ini. Komponen-komponen tersebut perlu disiapkan sedari awal agar UI Designer tidak perlu mengulang membuat suatu komponen dari awal lagi setiap kali suatu halaman web yang baru hendak dibuat. Dengan kata lain, demi efisiensi waktu pengembangan suatu situs web, pembuatan *design system* yang tepat di awal mulai proses desain antarmuka adalah suatu keharusan. *Design system* pada proyek ini cukup sederhana karena hanya terdiri dari warna (*color pallete*), *icon*, *font* (*typography*), dan *button* seperti yang dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. *Design System* untuk Situs Web UMKM Tupai Tech

Pembuatan *design system* bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan konsistensi dalam desain. Selain itu, pembuatan *design system* yang tepat juga dapat memudahkan UI Designer dalam proses desain karena hanya perlu mengambil aset-aset yang sudah didefinisikan di awal.

Color Pallete

Pemilihan warna atau *color pallete* pada tampilan aplikasi merupakan hal yang penting. Warna yang



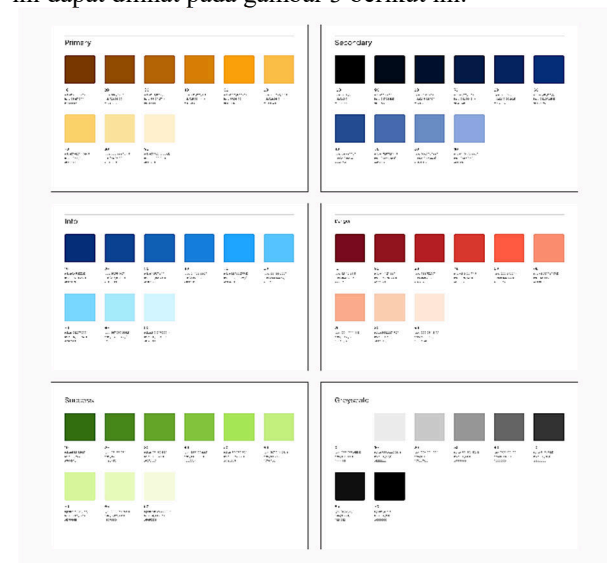
dipilih sebisa mungkin dapat merepresentasikan aplikasi dan harus tetap nyaman dilihat dan tidak membuat teks menjadi susah terlihat. Pada proyek ini ada 6 kategori warna yang berbeda, yaitu *primary*, *secondary*, *warning*, *info*, *success*, dan *greyscale*. Tiap kategori warna terdiri dari beberapa *shade* dengan kode warna berbeda dimana kode 50 adalah warna utama sedangkan kode di atas atau di bawahnya merupakan *color shades* dan *color tint* dari warna utama, seperti telah didetailkan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. *Color Pallete*

Kategori Warna	Nama	Kode Warna (HEX)
Primary	Primary/10	#783902
	Primary/20	#924B03
	Primary/30	#B56506
	Primary/40	#D78108
	Primary/50	#FCA10C
	Primary/60	#FDBF48
	Primary/70	#FED36D
	Primary/80	#FDE59D
	Primary/90	#FFF2CF
Secondary	Secondary/10	#010A18
	Secondary/20	#021331
	Secondary/30	#041D49
	Secondary/40	#052662
	Secondary/50	#06307A
	Secondary/60	#274F94
	Secondary/70	#496DAE
	Secondary/80	#6A8CC7
	Secondary/90	#8CAAEE
Info	Info/10	#06307A
	Info/20	#0A4493
	Info/30	#1161B8
	Info/40	#1881DC
	Info/50	#20A6FF
	Info/60	#58C7FF
	Info/70	#79D9FF
	Info/80	#A7EBFF
	Info/90	#D2F7FF
Success	Danger/10	#790C1F
	Danger/20	#931521
	Danger/30	#B72025
	Danger/40	#DB382F
	Danger/50	#FF5B42
	Danger/60	#FE8F71
	Danger/70	#FEAE8D
	Danger/80	#FECFB3
	Danger/90	#FFEAD9
Danger	Success/10	#366F10
	Success/20	#49871C
	Success/30	#67A72C
	Success/40	#85C73F
	Success/50	#A9E859
	Success/60	#C5F180
	Success/70	#D7F99B
	Success/80	#E9FBBD
	Success/90	#F6FDDE
Grayscale	Grayscale/10	#FFFFFF
	Grayscale/20	#EEEEEE
	Grayscale/30	#CCCCCC
	Grayscale/40	#999999

Grayscale/50	#666666
Grayscale/60	#333333
Grayscale/70	#121212
Grayscale/80	#000000

Primary color pada proyek ini adalah warna jingga dengan kode warna utamanya yaitu #FCA10C yang merupakan identitas dari perusahaan Tupai Tech. Sementara itu, *secondary color* pada proyek ini adalah warna jingga dengan kode #06307A yang juga merupakan warna identitas dari Tupai Tech namun dalam penggunaannya memiliki komposisi yang lebih sedikit dari *primary color*. Di sisi lain, kategori *warning*, *info*, dan *success* didefinisikan menggunakan skema warna *triad* dengan kode masing-masing, yaitu #FF5B42, #20A6FF, dan #A9E859. Tiga kategori warna ini hanya digunakan pada kondisi-kondisi tertentu, contohnya saat ada *error* atau informasi yang ingin disampaikan ke pengguna. Terakhir, kategori *greyscale* adalah untuk menampung kode warna yang berupa urutan tingkatan warna hitam ke putih. Kategori warna ini digunakan untuk beberapa komponen, seperti *text* dan *button disable*. Hasil akhir warna yang dipilih untuk diterapkan pada desain antarmuka *landing page* ini dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. *Color Pallete* yang digunakan pada web UMKM Tupai Tech

Icon

Penggunaan *icon* pada desain antarmuka merupakan ekspresi visual dari produk ataupun fitur yang ada. Pada proyek ini digunakan aset dari *material icon* yang terdapat pada Google karena selain menyediakan akses gratis, tersedia banyak pilihan *icon* yang seragam sehingga mendukung konsistensi pada tampilan antarmuka pengguna.

Typography

Typography memiliki fungsi utama sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Penyampaian informasi tersebut harus membuat pembaca merasa nyaman saat



melihat tulisan atau teks tersebut. Dalam pemilihan *typography* harus memenuhi 3 prinsip, yaitu *visibility*, *legibility*, dan *readability*. *Typography* yang digunakan pada proyek ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. *Typography* yang digunakan pada web UMKM Tupai Tech

Dalam proyek ini, *typeface* yang digunakan adalah *inter* dengan 3 jenis font, yaitu *inter regular*, *inter semi bold*, dan *inter bold* yang berasal dari Google Font. *Typeface* *inter* dipilih karena gratis serta merupakan jenis *sans serif* yang menggambarkan kesan modern dan sederhana. Ukuran dari font ditentukan dengan menggunakan *golden ratio* yaitu kelipatan 1,618. Dalam pengimplementasian *golden ratio* pada ukuran teks digunakan *plugin* *typescales* dari Marvin Bruns, seperti yang dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. *Font Library*

Kategori Font	nama	font	size	line height
headline 1	headline 1/regular	inter regular	93	150%
	headline 1/semibold	inter semibold	93	150%
	headline 1/bold	inter bold	93	150%
headline 2	headline 2/regular	inter regular	58	150%
	headline 2/semibold	inter semibold	58	150%
	headline 2/bold	inter bold	58	150%
headline 3	headline 3/regular	inter regular	46	150%
	headline 3/semibold	inter semibold	46	150%
	headline 3/bold	inter bold	46	150%
headline 4	headline 4/regular	inter regular	32	150%
	headline 4/semibold	inter semibold	32	150%
	headline 4/bold	inter bold	32	150%
headline 5	headline 5/regular	inter regular	24	150%
	headline 5/semibold	inter semibold	24	150%
	headline 5/bold	inter bold	24	150%
headline 6	headline 6/regular	inter regular	18	150%
	headline 6/semibold	inter semibold	18	150%
	headline 6/bold	inter bold	18	150%
subtitle 1	subtitle 1/regular	inter regular	16	150%
	subtitle 1/semibold	inter semibold	16	150%
	subtitle 2/regular	inter regular	14	150%

2	subtitle 2/semibold	inter semibold	14	150%
body 1	body 1/regular	inter regular	16	150%
	body 1/semibold	inter semibold	16	150%
	body 1/bold	inter bold	16	150%
body 2	body 2/regular	inter regular	14	150%
	body 2/semibold	inter semibold	14	150%
	body 2/bold	inter bold	14	150%
assistive 1	assistive 1/regular	inter regular	12	150%
	assistive 1/semibold	inter semibold	12	150%
	assistive 1/bold	inter bold	12	150%
assistive 2	assistive 2/regular	inter regular	10	14
	assistive 2/semibold	inter semibold	10	14
	assistive 2/bold	inter bold	10	14

Button

Pengaturan *button* sangatlah penting karena *button* merupakan komponen yang memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dengan sistem. Selain penentuan posisi/lokasi dari *button*, bentuk *button* sendiri sangatlah perlu diperhatikan agar jangan sampai pengguna kebingungan, misalnya ketika hendak menentukan kondisi *button* atau ketika perlu mengklik *button* untuk memberi *feedback*. Pada proyek ini terdapat 10 jenis *button*, mulai dari *default button* hingga *text button*. *Button* dibentuk menggunakan *rectangle shape* dengan *border radius 2*. Sudut yang sedikit melengkung memberi kesan ramah namun tetap menunjukkan bahwa Tupai Tech adalah perusahaan yang berpengalaman. Semua jenis *button* memiliki 4 *state feedback*, yaitu *default*, *hover*, *clicked*, dan *disable*. Pemberian *state feedback* perlu dilakukan karena *button* yang baik harus mampu memberitahu pengguna bahwa *button* tersebut telah berhasil diklik. Hasil akhir *button* yang diterapkan pada pembuatan antarmuka web UMKM Tupai Tech kali ini dapat dilihat pada gambar 5.



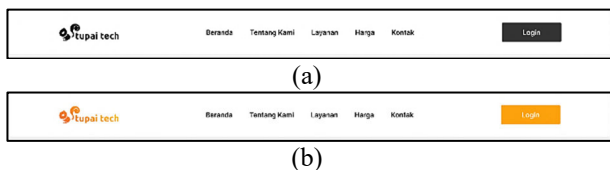
Gambar 5. *Button* yang digunakan pada web UMKM Tupai Tech

B. Perancangan *Low-Fidelity* dan *High-Fidelity*

Pada perancangan desain antarmuka pengguna, terdapat beberapa ketentuan, yaitu desain *high-fidelity* harus berbasis pada desain *low-fidelity* dan dalam mendefinisikan setiap asetnya harus sesuai dengan *design system*. Desain yang dibuat pada proyek ini berfokus pada sebuah *landing page* yang di dalamnya memiliki *navigation bar*, *hero section*, *profile*, *service*, *price*, *recent project*, *testimoni*, dan *footer*.

Navigation Bar

Navigation bar, yang sering disingkat ‘navbar’, adalah bagian paling atas dalam sebuah tampilan web. Sesuai dengan namanya, navbar berfungsi sebagai tempat peletakan tombol-tombol untuk bernavigasi ke *page* atau *section* lain yang ada di web. Dalam proyek ini navbar terdiri dari 3 grup, yaitu di sisi kiri terdapat logo dari perusahaan Tupai Tech, kemudian di sisi tengah terdapat 5 *button link*, dan di sisi kanan terdapat tombol *login*. Jarak antarsetiap grup adalah 208 px dan pada grup sisi tengah, jarak tiap *button link*-nya adalah 40 px. Perbedaan jarak yang cukup jauh ini bertujuan supaya pengguna dapat dengan mudah melihat perbedaan tiap grup.



Gambar 6. Desain *Navigation Bar*: a) Lo-Fi, b) Hi-Fi

Pada *hi-fi* navbar, untuk logo tetap menggunakan warna bawaan dari logo itu sendiri, yaitu gradasi antara jingga tua dan muda. Lalu, untuk *button link* menggunakan *text* inter 16 atau pada *library* disimpan dengan nama *body1/semibold* dan karena ukurannya termasuk kecil maka diberikan ketebalan *semi bold* agar teks dapat tetap mudah terbaca. Warna teks dipilih warna hitam agar kontras dengan warna putih. Walaupun sebenarnya kurang baik dalam hal kontras, untuk *button* tetap dipilih warna *primary/50* karena itu merupakan *main color* yang menyatakan identitas warna perusahaan.

Hero Section

Di bawah navbar terdapat *hero section*. Bagian *hero section* ini merupakan *focus point* dan paling pertama dilihat oleh mata pengguna ketika mengakses *landing page*. Maka, pada bagian ini harus terdapat *headline* yang menarik dan memberikan *urgency* pada pengguna untuk mencari-tahu lebih lanjut dan menjelajahi keseluruhan situs web. *Hero section* juga harus dibuat secara ringkas namun dapat menampung informasi yang menarik perhatian pengguna. Pada gambar 7 dapat dilihat bahwa *hero section* untuk proyek ini terdiri dari bagian *main section* di sisi atas dan rekanan di sisi bawah.



(a)



(b)

Gambar 7. Desain *Hero Section*: a) Lo-fi, b) Hi-fi

Pada *main section*, *layouting* dibuat menggunakan pola F-pattern. *Main section* terdiri dari 2 bagian, yaitu bagian teks yang terdapat di sebelah kiri dan 1 gambar yang cukup besar di sebelah kanan. Bagian teks sendiri terdiri dari 3 komponen, yaitu *headline text*, *description*, dan CTA *button*. Antara bagian kiri dan kanan dipisahkan dengan jarak sejauh 124 px. Pada bagian kiri jarak antara *headline* dan *description* hanyalah 4 px karena font-nya sendiri memiliki *line height* 140%. Lalu, jarak antara *description* dan *button* menyentuh 40 px. *Button* diletakkan di bawah disesuaikan dengan Fitt's Law agar pengguna dapat mengakses *button* tersebut secara cepat dengan sedikit perpindahan kursor.

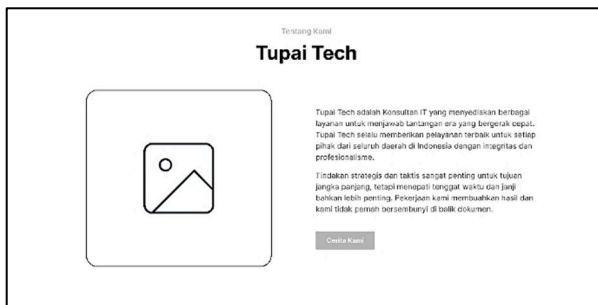


Gambar 8. Fitt's Law diterapkan pada *Hero Section*

Setelah *main section* terdapat *section* khusus yang berisi logo perusahaan rekanan. *Section* ini berfungsi untuk menunjukkan pada pengunjung web bahwa Tupai Tech adalah perusahaan berpengalaman yang telah berkolaborasi dengan banyak perusahaan rekanan. Jarak antarlogo diatur menggunakan *auto layout* karena pertimbangan ukuran gambar yang berbeda-beda.

Profile

Bagian ketiga yang didesain adalah *profile* yang berisi penjelasan singkat mengenai apa itu perusahaan Tupai Tech, kelebihan serta misi yang dimiliki oleh Tupai Tech. Pada *section* ini terdapat *title* di sisi atas yang berfungsi sebagai indikator penunjuk nama *section*. Supaya lebih terlihat oleh mata pengguna, teks indikator diberi warna jingga dan pada *title* diberi warna greyscale/70 dan *font library* headline3/bold karena tulisan ini harus terlihat namun tidak boleh lebih besar ukurannya daripada *headline* pada *hero page*.



a)



b)

Gambar 9. Desain Profile: a) Lo-fi, b) Hi-fi

Kemudian, pada bagian *body* dibagi menjadi 2, yaitu *text content* dan gambar. *Text content* berisi mengenai deskripsi Tupai Tech serta misi dan tujuan didirikannya perusahaan tersebut. Untuk warna konten diberikan greyscale/50 agar tidak lebih kontras dari *title*. CTA *button* tidak lupa ditambahkan pada bagian ini untuk mempermudah men-*direct* pengguna ke halaman profil perusahaan yang menampung informasi mengenai perusahaan secara lebih lengkap. *Button* diletakkan di bawah dan diberi warna primary/50 dengan *text* berwarna putih agar *button* dilihat terakhir namun tetap mudah ditemukan oleh pengguna. *Layout* ini pun juga didesain menggunakan konsep F-pattern dimana 2 paragraf dibaca ke kanan lalu ke bawah dan pengguna akan otomatis melihat *button*.

Service

Section Service merupakan bagian yang berisi poin-poin keunggulan dari Tupai Tech. Selain terdapat *title* di sisi atas, pada *section* ini juga terdapat *body* yang terbagi menjadi 4 *card box* berbentuk persegi dan berisi konten keunggulan dari Tupai Tech.



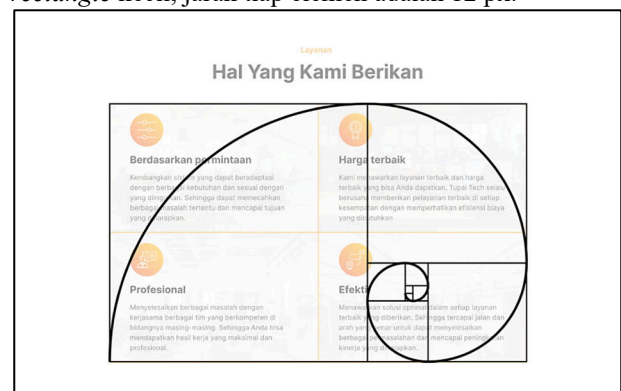
a)



b)

Gambar 10. Desain Section Service: a) Lo-fi, b) Hi-fi

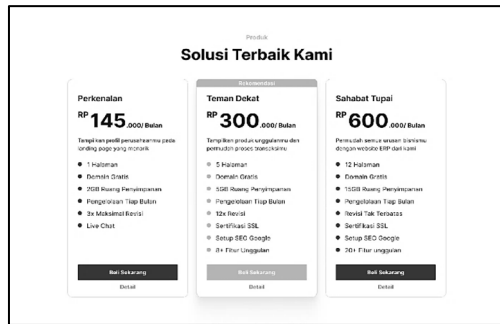
Pada pembuatan *body* digunakan *golden ratio* untuk menentukan ukuran dari *rectangle* besar dan *rectangle* kecil. *Rectangle* kecil berukuran panjang 496 px dan lebar 308 px dengan *padding* kanan kiri 50 dan *padding* atas bawah 20. Di dalam *rectangle* kecil terdapat *icon*, *text headline*, dan *text description*. Di dalam *card rectangle* kecil, jarak tiap elemen adalah 12 px.



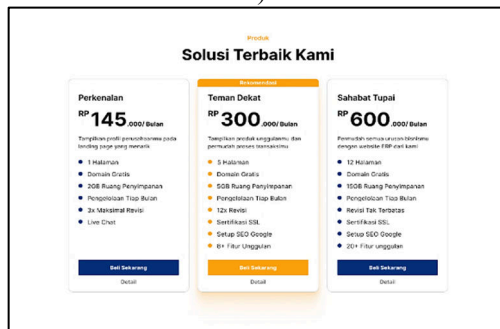
Gambar 11. Penerapan Golden Ratio

Price

Section Price berisikan 3 jenis paket sesuai dengan permintaan dari pihak Tupai Tech. Pada bagian paling atas terdapat *title* yang menjadi indikator posisi *section*. Di bawah *title* terdapat 3 *card* yang berisi 3 jenis paket dengan harga yang berbeda-beda. Isi dari setiap *card* berupa jenis paket, fitur, dan *button* yang disusun secara vertikal untuk menghemat ruang dan lebih mudah dibaca.



a)



b)

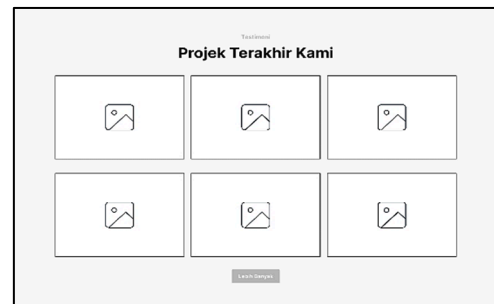
Gambar 12. Desain Price: a) Lo-fi, b) Hi-fi

Dari 3 paket terdapat 1 paket yang menjadi prioritas rekomendasi untuk pengguna dan tampilannya dibedakan dengan *shape rectangle* di bagian atasnya. *Card minor* dibuat menggunakan *rectangle* yang diberi border 1 px dengan warna greyscale/20 lalu untuk *card major* yang ditonjolkan dibuat menggunakan *rectangle* tanpa *border* namun digunakan beberapa *layer shadow* yang berfungsi untuk memberikan efek elevasi. Pada tiap *card*, bagian harga dan judul dibuat besar dan tebal dengan warna greyscale/70 karena 2 elemen itu adalah elemen yang harus dibaca oleh pengguna. Di bawahnya terdapat teks deskripsi dengan ukuran 16 px dan diberi warna greyscale/50. Di bagian tengah terdapat daftar fitur-fitur yang disediakan dimana daftar ini didesain menggunakan teks berukuran 18px dan warna greyscale/70. Bagian ini dibuat lebih besar dari deskripsi untuk mempermudah pengguna ketika membaca teksnya. Dalam pendefinisian *card*, *padding* atas berukuran 40 px dan *padding* bawah berukuran setengahnya. Pada tiap elemen dengan fungsi yang sama dipisahkan oleh *spacing* sejauh 32 px agar tercipta nuansa *grouping* tiap elemen. Terakhir, *button* untuk *card major* diberi warna primary/50 agar jelas bahwa pilihan tersebut adalah solusi yang paling direkomendasikan untuk pengguna. Sementara *button* untuk 2 *card minor* lain diberi warna secondary/50 dengan harapan bahwa pengguna tidak akan tertarik untuk mengklik opsi tersebut.

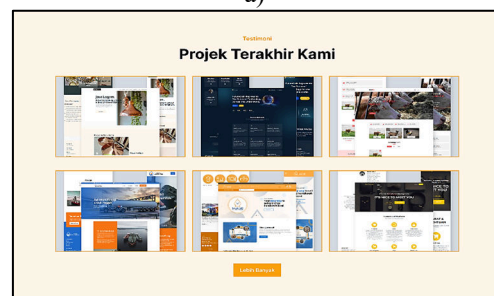
Recent Project

Section recent project adalah *section* yang berisi proyek-proyek terdahulu yang pernah diselesaikan oleh Tupai Tech. *Section* ini dibuat untuk meningkatkan rasa yakin calon klien supaya menjadikan Tupai Tech sebagai tempat mereka membuat web. Bagian paling

atas dari *section* ini berisi teks yang didesain berwarna jingga agar lebih terlihat karena bagian ini akan menjadi indikator dari nama *section* yang sedang dilihat. Kemudian, persis di bawahnya terdapat *title* yang diberi warna greyscale/70 dan *font library* headline 3/bold karena tulisan ini harus menjadi fokus tetapi tidak boleh lebih besar dari *headline* pada *hero section*. Selanjutnya, di bagian tengah terdapat 6 buah *rectangle card* dengan *border* berukuran 2 px berwarna primary/50 yang di dalamnya dimasukkan gambar-gambar dari proyek hasil karya Tupai Tech.



a)



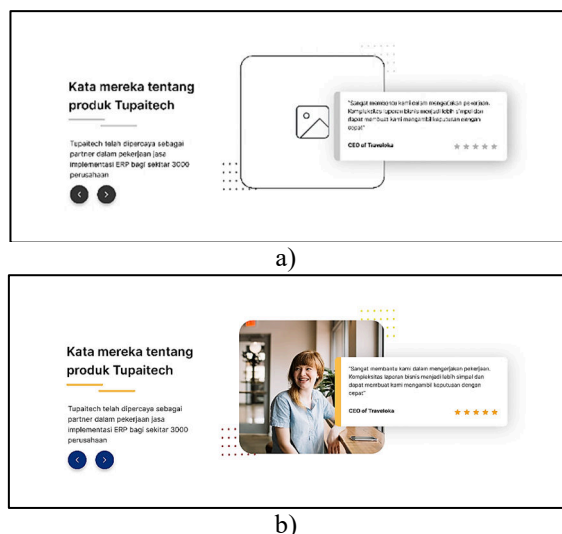
b)

Gambar 13. Desain Recent Project: a) Lo-fi, b) Hi-fi

Tampilan dari *recent project* disusun secara grid 3x2 karena ukuran ini dapat menampilkan banyak konten sekaligus namun tidak terlalu memakan *space*. Untuk *margin* kanan-kiri adalah 10 px dan *margin* atas-bawah adalah 20 px. Terakhir, di bagian paling bawah dari *section* ini diberikan *default button* dengan warna *background* primary/50 dan *text* greyscale/0.

Testimoni

Bagian testimoni berisi ulasan dari klien yang sudah pernah bekerja sama dengan Tupai Tech. Bagian ini penting untuk meningkatkan rasa percaya calon pelanggan terhadap kinerja Tupai Tech. Bagian testimoni ini tersusun dari beberapa grup, yaitu sisi kiri dan kanan. Di sisi kiri terdapat *headline text* yang didesain menggunakan *font library* headline 4/semibold dengan warna greyscale/70. Lalu, di sisi bawahnya diberikan *shape* sebagai pemisah antara *headline* dengan *description*. Teks pada *description* diberi warna yang sama dengan *headline* namun berukuran lebih kecil, yaitu dengan menggunakan *font library* headline 6/regular. Di bagian paling bawah terdapat 2 *button* yang berfungsi untuk bergeser melihat testimoni lain.

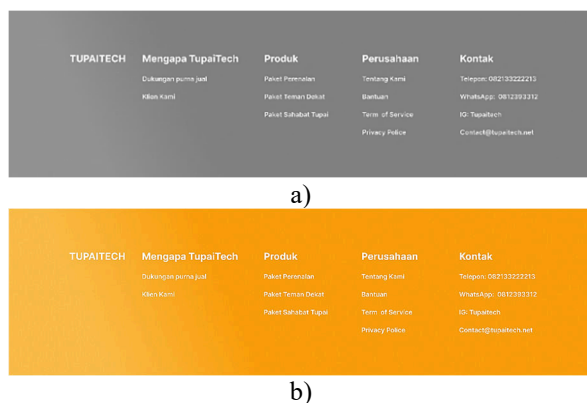


Gambar 14. Desain Testimoni: a) Lo-fi, b) Hi-fi

Sementara itu, di sisi kanan terdapat elemen *image* yang diberi *border radius 35* dan ditumpuk dengan *card* yang berisi teks testimoni dan rating dari klien. Selain karena sisa *space* yang terbatas, hal ini dilakukan untuk menjaga tampilan tidak membosankan dan tetap menarik dipandang mata. Untuk meningkatkan visibilitas, teks testimoni didesain dengan *font library body 2/regular* dan warna *greyscale/70*.

Footer

Bagian terakhir dari sebuah *landing page* adalah *footer* yang di dalamnya berisi beberapa *text button* dan berfungsi sebagai navigasi untuk membawa pengguna ke halaman-halaman lain. Bagian *footer* dibuat dengan menggunakan *auto layout* yang terdiri dari 2 bagian, yaitu *text perusahaan* dan *group button link*. Pada bagian ini, *padding* atas bawah adalah 100 px dan *padding* kanan kiri 150 px dengan *spacing* between 40 px teks perusahaan dan *group button link*. Pada *group button link* juga digunakan *auto layout* dengan *gap 68* dan *padding 0*.



Gambar 15. Desain Footer: a) Lo-fi, b) Hi-fi

Background pada *footer* didesain dengan menggunakan gradasi warna antara *primary/50* dan *primary/4*. Selanjutnya, *button link* didesain berwarna *greyscale/0* dengan *font library body1/regular*. Penggunaan teknik gradasi dengan warna jingga yang lebih gelap bertujuan untuk meningkatkan kontras antara *background* dan teks.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan berikut: (1) perancangan desain UI/UX yang dilaksanakan dengan bantuan *software* Figma telah selesai dengan baik, (2) komponen berwarna jingga paling banyak digunakan karena warna jingga merupakan identitas dari Tupai Tech, (3) pembuatan *design system* dapat meningkatkan konsistensi, *similarity*, serta mempercepat waktu pengerjaan suatu desain, dan (4) pembuatan variasi pada beberapa komponen dibutuhkan untuk membuat tampilan lebih interaktif dan memudahkan pemrogram dalam mengikuti alur *prototype* visual desain. Adapun saran yang dapat diberikan adalah agar tim pemrogram sebaiknya melakukan tahapan *prototyping* dan *testing* dengan benar sebelum merealisasikan desain ke bentuk web untuk menghindari adanya revisi setelah web selesai dibangun. Aset-aset, seperti ilustrasi yang digunakan pada halaman web, pun sebaiknya dibuat sendiri untuk menghindari adanya konflik akibat *copyright*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Schlatter, T. dan D. Levinson. 2013. "Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications", Elsevier.
- [2] Isnanto, Zulfikar. 2020. "Desain Visual Antarmuka Aplikasi Berbasis Android Erporate E-Learning pada PT. Erporate Solusi Global Menggunakan Figma", hlm. 8-9.
- [3] Pabloski, Yon. 2022. "Miller's Law", <https://lawsofux.com/millers-law/>
- [4] Pabloski, Yon. 2022. "Jakob Law", <https://lawsofux.com/jakobs-law/>.
- [5] Prakosa, Roy Wahyu Adi. 2015. "Evaluasi Desain Input pada Mobile Device Menggunakan Fitts Law", Jurnal Studi Teknik Informatika, hlm 13-14.
- [6] Pernicious, Kara. 2017. "F-Shaped Pattern of Reading on the Web: Misunderstood, But Still Relevant", <https://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content/>, diakses pada 23 November 2022 pukul 10.42.



©2022. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).