

E-Commerce : Purwarupa Berbasis Website Pada Toko Online UNXPLND.MARKET Menggunakan Figma

Parno Parno¹, Muhammad Fuad Syakir²

Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi – Universitas Gunadarma
parno@staff.gunadarma.ac.id, fuadsyakir2019@student.gunadarma.ac.id.

Abstrak

Pada saat ini, perkembangan dalam dunia teknologi dan juga informasi semakin maju dengan sangat pesat. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi tersebut juga dapat meningkatkan penggunaan internet di seluruh penjuru negeri, baik dalam bidang pendidikan maupun dalam bidang dunia usaha seperti pada bidang perdagangan. UNXPLND.MARKET adalah sebuah toko pakaian yang menjual produk mereka berupa kaos, jaket dan juga beberapa aksesoris yang telah berdiri sejak tahun 2020. Perancangan Purwarupa ini adalah untuk menghasilkan User Interface dan User Experience (UI/UX) website toko UNXPLND.MARKET untuk membantu pemilik toko tersebut dalam pemasaran dan penjualan dari toko tersebut. Pada pembuatan user interface ini menggunakan aplikasi Figma. Figma adalah sebuah aplikasi desain grafis yang berfungsi membantu pengguna dalam pembuatan desain user interface pada sebuah aplikasi/software. Berdasarkan hasil dari penelitian berupa perancangan, pembuatan, serta pengujian dari Perancangan user interface website toko online unxplnd.market dapat membantu konsumen dan memberikan kemudahan pada konsumen untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Kata kunci : *E-Commerce, Website, Figma, Purwarupa, Toko Online*

Abstract

At this time, developments in the world of technology and information are advancing very rapidly. With the development of technology and information, internet use can also increase throughout the country, both in the education sector and in the business world, such as in the trade sector. UNXPLND.MARKET is a clothing shop that sells their products in the form of t-shirts, jackets and also several accessories which has been established since 2020. The design of this prototype is to produce a User Interface and User Experience (UI/UX) for the UNXPLND.MARKET shop website to help the shop owner in marketing and sales from the shop. In making this user interface using the figma application. Figma is a graphic design application that functions to help users in creating user interface designs for an application/software. Based on the results of research in the form of designing, manufacturing and testing the user interface design for the online shop website unxplnd.market can help consumers and make it easier for consumers to meet their needs.

Keyword : *E-Commerce, Website, Figma, Prototype, Online Shop*

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, perkembangan dalam dunia teknologi dan juga informasi semakin maju dengan sangat pesat. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi tersebut juga dapat meningkatkan penggunaan internet di seluruh penjuru negeri, baik dalam bidang pendidikan maupun dalam bidang dunia usaha seperti perdagangan kerja seperti dalam bidang User Interface (UI).

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat dan menghasilkan Purwarupa User Interface dan User Experience (UI/UX) website pada toko UNXPLND.MARKET untuk membantu manajemen dari toko tersebut dalam mempromosikan dan juga dalam memasarkan produk mereka secara lebih luas. Selain itu dengan dihasilkannya User Interface dan User Experience (UI/UX) dari toko UNXPLND.MARKET ini dapat membantu para customer nantinya dalam memesan produk yang mereka inginkan dengan lebih mudah.

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah untuk membuat sebuah purwarupa website yang bergerak dibidang perdagangan yaitu usaha pakaian, menggunakan aplikasi figma. Purwarupa aplikasi ini terdiri dari beberapa pilihan menu yaitu halaman home, produk, akun dan pesanan. Selain itu juga terdapat beberapa halaman tambahan seperti halaman detail produk, halaman keranjang, halaman checkout, halaman login, halaman sign up, dan halaman rincian pesanan.

2. LANDASAN TEORI

Toko Online

Online shop atau biasa disebut dengan toko online adalah proses dalam jual beli produk atau jasa melalui media internet. Dengan mengetikkan kata kunci tertentu di mesin pencari, pengguna internet dapat dengan mudah menemukan informasi produk dan harga dari beberapa penjual sekaligus. Beragam produk dapat dibeli melalui media internet, di antaranya pakaian, tas, sepatu, buku, tiket pesawat, sampai barang-barang elektronik. (Olii, 2020)

Saat ini, toko online menawarkan berbagai macam aspek kepada konsumen, seperti kenyamanan belanja dimana konsumen dapat memesan pakaian tanpa mengharuskan mereka untuk pergi ke tempat belanja (toko offline). Menurut Taswiyah dan Ali Dengan adanya online shop yang merupakan peluang bagi produsen untuk menyediakan barang secara online kepada konsumen, baik itu ibu rumahan, remaja, bahkan siswa sekolah dasar juga sudah memanfaatkan media online shop yang sangat mudah untuk diakses baik melalui handphone maupun laptop untuk membeli berbagai kebutuhan. (Baharuddin, 2023).

Struktur Navigasi

Menurut Normah, “Struktur navigasi merupakan struktur atau alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan (rantai kerja) dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan Website”. (Widyastuti, Wahyu, Masyitha, & Rani, 2020)

Struktur navigasi yang baik harus intuitif, mudah digunakan, dan memungkinkan pengguna untuk dengan cepat menemukan informasi yang dicari. Menurut (Sugiharto, 2019) Ada 4 (empat) macam bentuk dasar dari struktur navigasi, yaitu:

1. Struktur Navigasi Linier
2. Struktur Navigasi Hirarki
3. Struktur Navigasi Non-Linear
4. Struktur Navigasi Composite/Campuran

User Interface

User Interface (UI) adalah cara bagaimana pengguna berinteraksi dengan sebuah sistem atau perangkat. UI mencakup segala hal yang terlihat dan dirasakan oleh pengguna, seperti tombol, ikon, warna, layout, dan lain-lain. Tujuan utama dari UI adalah untuk membuat interaksi antara pengguna dan sistem atau perangkat menjadi mudah, intuitif, dan efektif. Menurut (Ernawati & Indriyanti, 2022), User Interface adalah tampilan antar muka dari komputer dan perangkat lunak yang ditampilkan pada pengguna untuk memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara sistem dengan pengguna.

User Experience

UX Design atau yang biasa disebut dengan User Experience Design adalah sebuah pengalaman dari seorang pengguna dalam interaksi antara pengguna tersebut dengan aplikasi atau software yang dapat mempermudah pengguna dalam pekerjaannya. Menurut Garret pada (Dharmawan & Sitorus, 2019) user experience bukan terkait bagaimana cara kerja dari suatu produk atau layanan yang ada, melainkan suatu interaksi antara user dengan layanan atau produk, seperti apa yang pengguna (user experience) saat menggunakan suatu layanan atau produk. Contoh dari User Experience dapat dilihat ketika kita membuka media sosial sampai berjam-jam tanpa henti dan tidak mengalami rasa bosan, berarti kita sudah menikmati User Experience dari media sosial tersebut.

Prototype

Metode prototyping ialah proses iterative dalam pengembangan sistem dimana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analis (Lumombo & Jones, 2023). Prototyping dapat diterapkan pada pengembangan sistem kecil maupun besar dengan harapan agar proses pengembangan dapat berjalan dengan baik, tertata serta dapat selesai tepat waktu (Hendri, Meisak, & Agustini, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan metode prototype dengan menggunakan beberapa tahapan yaitu:

1. Tahapan Pertama, Studi Literatur: Pada tahapan ini, peneliti melakukan studi literatur dengan mempelajari dan juga membaca beberapa hal yang dapat memperluas wawasan dan juga referensi dalam User Interface dan juga User Experience, baik berupa artikel, jurnal, e-book, dan juga buku yang memiliki kaitan dengan User Interface dan juga User Experience.

2. Tahapan Kedua, Analisis : Pada tahapan ini peneliti akan menganalisis beberapa calon pengguna dari website nantinya mengenai informasi produk yang akan ditampilkan, dan juga halaman apa saja yang dibutuhkan untuk ditampilkan pada website tersebut.

3. Tahapan Ketiga, Perancangan dan Implementasi: Pada tahapan ketiga ini, peneliti melakukan perancangan. Perancangan yang dilakukan seperti mengatur design user interface website tersebut, mengatur tata letak dan juga elemennya, menentukan konten yang akan ditampilkan pada website nantinya berdasarkan dari segi kenyamanan dan juga dari segi bisnis. Setelah itu, peneliti melakukan Prototype berdasarkan hasil desain sebelumnya. Dibuatnya prototype, bertujuan untuk memberikan warna, foto, dll agar desain menjadi lebih interaktif.

4. Tahapan Keempat, Pengujian: Tahapan ini berupa tahapan pengujian pada calon pengguna website dan untuk mengetahui kelayakan dari tampilan website nantinya. Pengujian tersebut nantinya menggunakan kuisisioner untuk menguji Usability Testing.

4. PEMBAHASAN

Gambaran Umum

Pada penelitian ini memiliki tujuan yaitu pembuatan user interface dari Toko UNXPLND.MARKET dengan menggunakan metode prototype. Penelitian ini menggunakan aplikasi figma yang nantinya UI/UX ini akan dapat digunakan dalam membantu kegiatan berbelanja pada Toko UNXPLND.MARKET, serta dapat memudahkan bagi para pembeli nantinya dalam membeli produk di toko nantinya. Penelitian ini juga menggunakan metode prototype yang berguna untuk menghasilkan model awal dari antarmuka pengguna pada website yang akan dibuat nantinya.

Perencanaan Aplikasi

Pembuatan user interface website ini terdiri dari beberapa halaman yang nantinya dapat memudahkan customer dalam melakukan transaksi. Halaman-halaman tersebut terdiri dari halaman home, halaman produk, halaman akun, halaman pesanan. Pada halaman home merupakan tampilan awal dari website tersebut, lalu halaman produk yang berisikan berbagai macam produk yang tersedia pada toko tersebut, lalu halaman akun yang berisikan informasi dari akun customer tersebut, dan halaman pesanan untuk melacak pesanan yang telah dipesan oleh customer.

Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa mengenai beberapa kebutuhan untuk membuat aplikasi augmented reality. Analisa terbagi menjadi dua yaitu analisa berupa fungsional serta analisa berupa non fungsional, dimana dapat berfungsi sebagai kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras. Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk memberikan gambaran website berupa fitur-fitur yang ada pada website UNXPLND, MARKET. Fitur-fitur tersebut antara lain Mulai Login dan Register yang dibutuhkan untuk melakukan transaksi pembelian pada toko. Selain itu juga terdapat halaman Keranjang dan halaman Checkout untuk pembelian produk nantinya dapat melakukan transaksi dengan baik agar dapat memenuhi kebutuhan para pengguna.

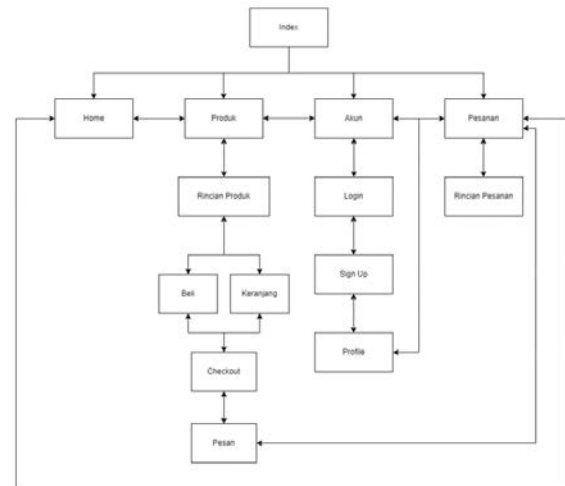
Analisis kebutuhan non-fungsional berfungsi untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan aplikasi Sewarumahserpong. Perangkat keras yang digunakan yaitu Asus – E7NDOJUJ (Windows 10 Pro 64-bit, Intel(R) Core (TM) i7-8565U CPU @ 1.80GHz 1.99 GHz, 8,00 GB) serta Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam perancangan website tersebut seperti Figma, Google Form, Draw.io.

Perancangan Prototype Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pemodelan untuk merancang aplikasi. Pembuatan rancangan aplikasi ini mencakup wireframe, dan struktur Navigasi.

Struktur Navigasi

Pembuatan Struktur Navigasi pada tahapan ini dibutuhkan sebuah tool/model untuk merancang pengembangan software, pada penulisan ini menggunakan Draw.io untuk menggambarkan proses didalam aplikasi tersebut terlihat pada gambar 1



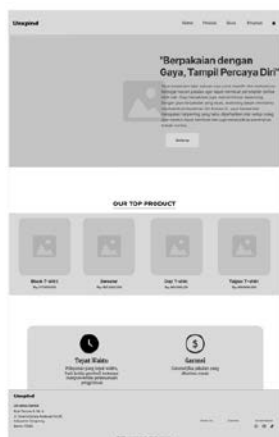
Gambar 1. Struktur Navigasi Aplikasi

Perancangan Wireframe Website

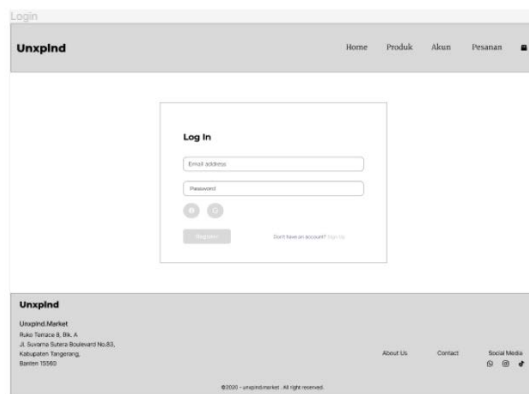
Tahap selanjutnya yaitu membuat rancangan wireframe website, pada tahapan ini dilakukan dengan membuat sketsa awal yang digunakan untuk mengatur elemen-elemen pada halaman website diantaranya :

1. Rancangan Halaman Home (gambar 2) : Halaman ini tampilan awal pada saat membuka website.
2. Rancangan Halaman Login (gambar 3) : Pada halaman ini pengguna diminta untuk masuk (Login) agar memudahkan dalam transaksi.
3. Rancangan Halaman Sign Up (gambar 4) : Pada halaman ini pengguna diminta untuk mendaftar jika belum memiliki akun.
4. Rancangan Halaman Profile (gambar 5) : Pada halaman ini berisikan informasi dari pengguna setelah melakukan login.
5. Rancangan Halaman Produk (gambar 6) : Pada halaman produk berisikan berbagai macam produk yang nantinya akan dijual.
6. Rancangan Halaman Rincian/Detail Produk (gambar 7) : Pada halaman ini berisikan rincian dari produk yang dijual.

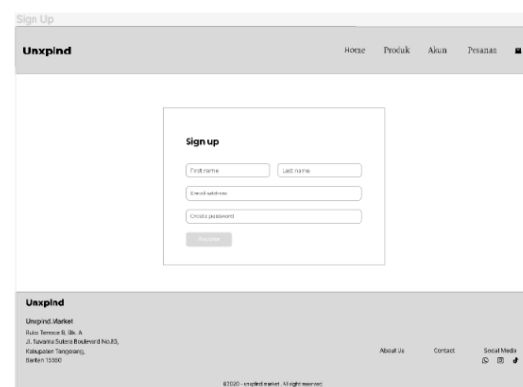
7. Rancangan Halaman Keranjang (gambar 8) : Pada halaman ini berisikan barang-barang yang disimpan oleh customer sebelum dilakukan pembelian.
8. Rancangan Halaman Check Out (gambar 9) : Pada halaman ini berisikan informasi alamat tujuan pengiriman, pilihan dalam durasi pengiriman barang, metode pembayaran dan juga rincian dari barang pesanan seperti jumlah harga barang.
9. Rancangan Halaman Lacak Pesanan (gambar 10) : Pada halaman ini memungkinkan para user untuk melacak status pengiriman produk yang mereka telah beli, pada penulisan ini, user diminta untuk memasukkan ID dari produk yang mereka telah dapatkan setelah mereka membeli barang/produknya.
10. Rancangan Halaman Status Pesanan (gambar 11) : Pada halaman ini adalah lanjutan dari halaman lacak pesanan. Pada dasarnya pada halaman ini berisikan rincian dari barang yang dibeli, alamat pembeli/penerima barang tersebut dan juga alamat dari pengirim/penjual barang tersebut selain itu pada halaman ini juga terdapat status pengiriman dari barang tersebut.
11. Rancangan Halaman Contact (gambar 12) : Pada halaman ini map serta kontak untuk menghubungi toko tersebut.
12. Rancangan Halaman About Us (gambar 13) : Pada halaman ini berisikan berisikan foto depan dari toko serta penjelasan singkat dari toko tersebut



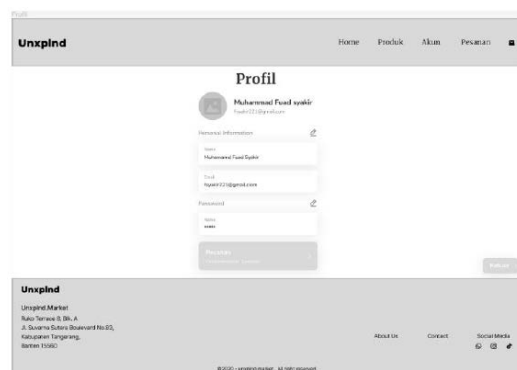
Gambar 2 Rancangan halaman home



Gambar 3 Rancangan halaman login



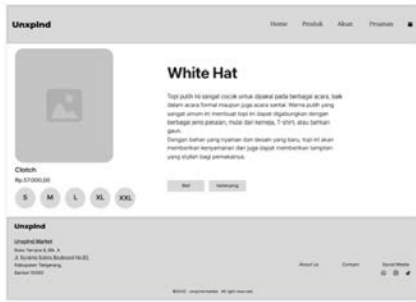
Gambar 4 Rancangan halaman Sign Up



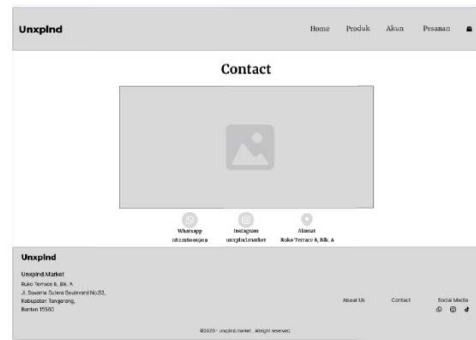
Gambar 5 Rancangan halaman Profil



Gambar 6 Rancangan halaman Produk



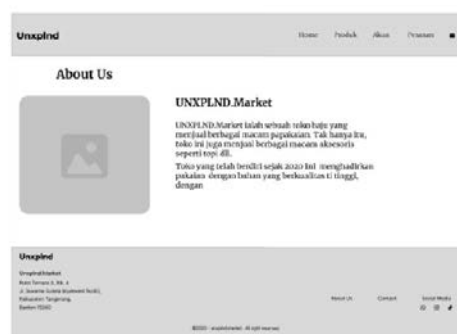
Gambar 7 Rancangan halaman Rincian/Detail Produk



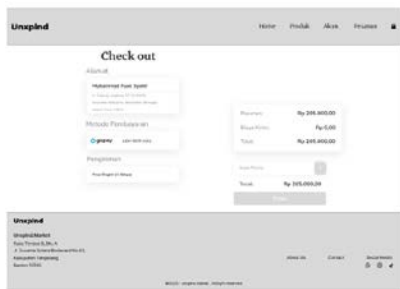
Gambar 12 Rancangan halaman Contact Us



Gambar 8 Rancangan halaman keranjang



Gambar 13 Rancangan halaman About Us



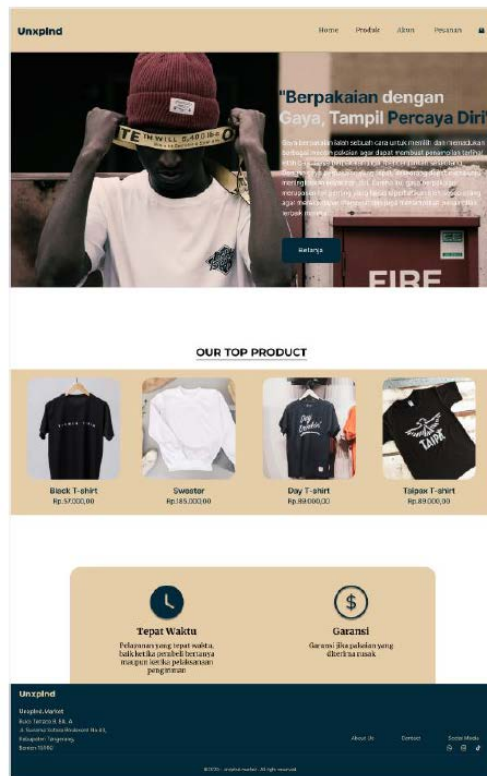
Gambar 9 Rancangan halaman Cekout

Tampilan Website

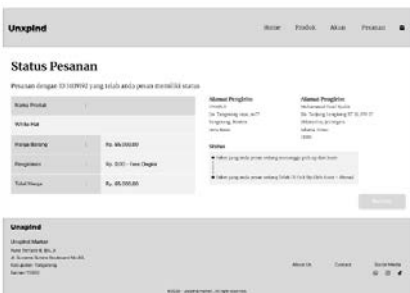
Setelah dilakukan perancangan tampilan selesai lalu dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang sudah disebutkan diawal maka didapatkan hasil tampilan website seperti pada gambar 14 sd gambar berikut ini :



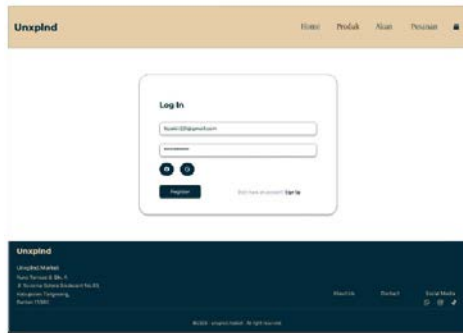
Gambar 10 Rancangan halaman Lacak Pesanan



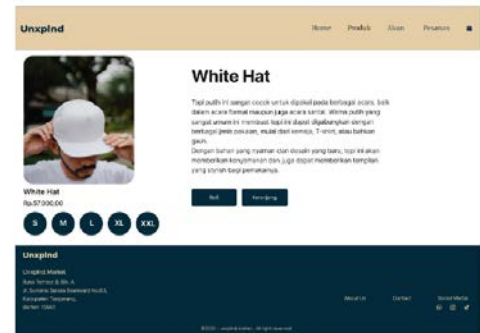
Gambar 14 Tampilan Website halaman home



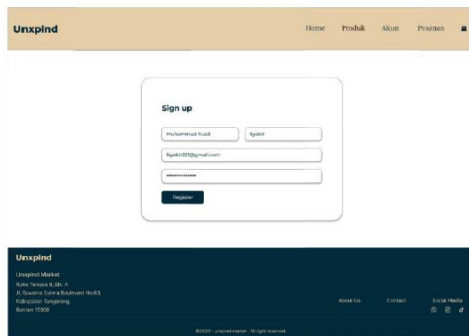
Gambar 11 Rancangan halaman Status Pesanan



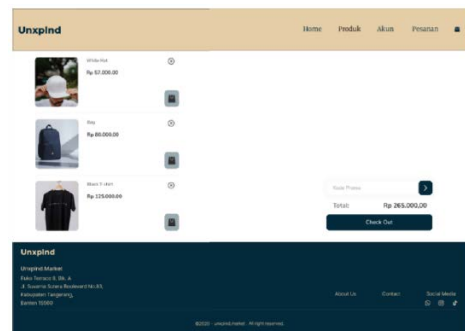
Gambar 15 Tampilan Website halaman login



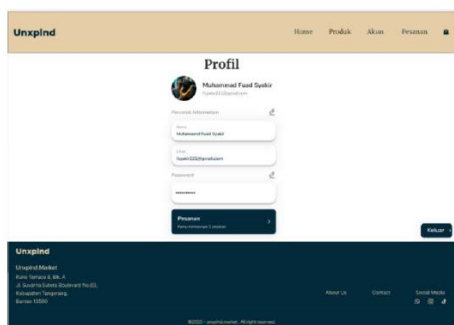
Gambar 19 Tampilan Website halaman rincian/detail produk



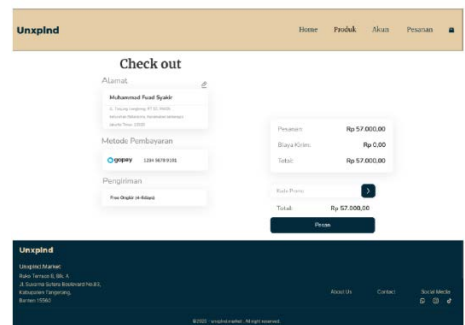
Gambar 16 Tampilan Website halaman Sign Up



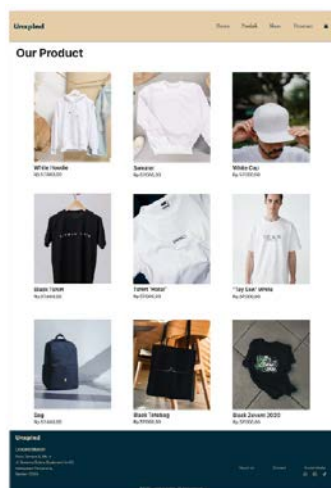
Gambar 20 Tampilan Website halaman keranjang



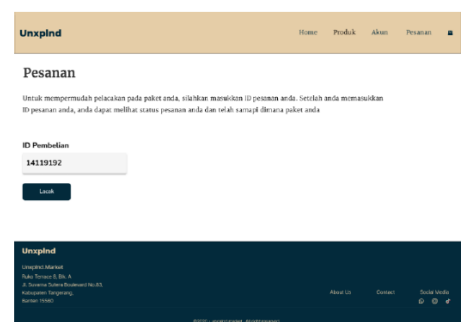
Gambar 17 Tampilan Website halaman Profil



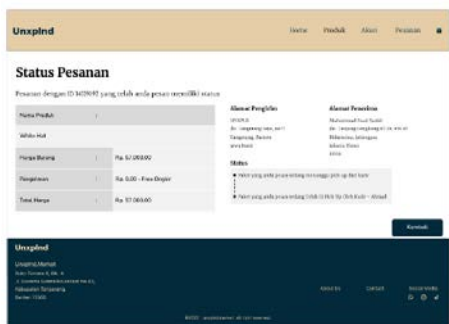
Gambar 21 Tampilan Website halaman Cek Out



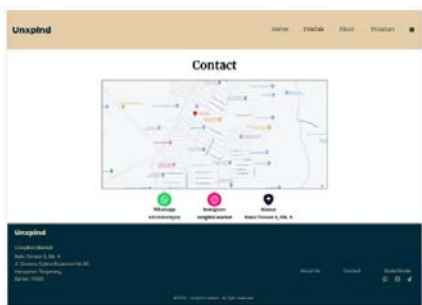
Gambar 18 Tampilan Website halaman Produk



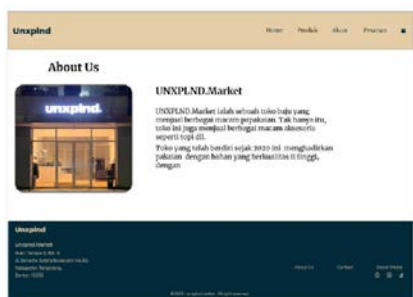
Gambar 22 Tampilan Website halaman lacak pesanan



Gambar 23 Tampilan Website halaman status pesanan



Gambar 24 Tampilan Website halaman contact us



Gambar 25 Tampilan Website halaman about us

Usability Testing

Pada tahap ini akan dilakukan pengambilan data yang akan dilakukan oleh 42 orang responden. Hal ini memiliki tujuan untuk menghasilkan bukti jika user interface pada toko Unxplnd.Market diterima oleh para pengguna hasil terlihat pada table 1, table 2 dan table 3. Atribut usability pada pengujian ini yaitu :

1. Learnbility, yaitu mengukur seberapa jauh pengguna dapat memahami fungsi dan juga cara kerja pada saat pertama kali menggunakannya.
2. Efficiency, yaitu mengukur seberapa cepat dan juga seberapa efisien pengguna dapat menjalankan rancangan situs tersebut.
3. Memorability, yaitu mengukur sejauh mana pengguna dapat mengingat cara menggunakan rancangan situs setelah jangka waktu tertentu.

4. Errors, yaitu mengukur kesalahan yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan sistem.
5. Satisfaction, yaitu mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap pengalaman menggunakan rancangan situs

Table 1. Plot Aspek Usability

No	Pertanyaan	Skala				
		Learn.	Efficie.	Memo.	Error.	Satif.
1	Apakah <i>website</i> tersebut dapat dikenali ketika melihat <i>interface</i> awal?					
2	Apakah warna pada desain <i>website</i> tersebut nyaman untuk dilihat?					
3	Apakah huruf dan tulisan dalam <i>website</i> ini dapat terbaca dengan jelas?					
4	Apakah tampilan menu <i>website</i> tersebut dapat mempermudah anda ketika mencari informasi terkait?					
5	Apakah menu-menu dan tampilan halaman yang ada di <i>website</i> tersebut dapat anda ingat kembali dengan mudah?					
6	Apakah <i>icon</i> , simbol dan juga gambar mudah untuk dipahami?					

Table 2. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Apakah <i>website</i> tersebut dapat dikenali ketika melihat <i>interface</i> awal?					
2	Apakah warna pada desain <i>website</i> tersebut nyaman untuk dilihat?					
3	Apakah huruf dan tulisan dalam <i>website</i> ini dapat terbaca dengan jelas?					
4	Apakah tampilan menu <i>website</i> tersebut dapat mempermudah anda ketika mencari informasi terkait?					
5	Apakah menu-menu dan tampilan halaman yang ada di <i>website</i> tersebut dapat anda ingat kembali dengan mudah?					
6	Apakah <i>icon</i> , simbol dan juga gambar mudah untuk dipahami?					

Table 3. Hasil Uji Coba Usability

No	Pertanyaan	Nilai	Keterangan
1	Apakah <i>website</i> tersebut dapat dikenali ketika melihat <i>interface</i> awal?	83,7%	Sangat Setuju
2	Apakah warna pada desain <i>website</i> tersebut nyaman untuk dilihat?	86,5%	Sangat Setuju
3	Apakah huruf dan tulisan dalam <i>website</i> ini dapat terbaca dengan jelas?	82,7%	Sangat Setuju
4	Apakah tampilan menu <i>website</i> tersebut dapat mempermudah anda ketika mencari informasi terkait?	85,5%	Sangat Setuju
5	Apakah menu-menu dan tampilan halaman yang ada di <i>website</i> tersebut dapat anda ingat kembali dengan mudah?	86,04%	Sangat Setuju
6	Apakah <i>icon</i> , simbol dan juga gambar mudah untuk dipahami?	90,2%	Sangat Setuju

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian berupa perancangan, pembuatan serta pengujian dari Purwarupa User Interface website UNXPLND.MARKET dengan menggunakan figma mendapatkan hasil bahwa perancangan purwarupa website tersebut dapat membantu pemilik toko dalam mempromosikan dan memasarkan produknya. Selain itu pembuatan purwarupa ini dapat membantu konsumen dan memberikan kemudahan pada konsumen untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Sesuai dengan usability testing yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pengguna sudah merasa puas dan setuju dengan interface awal, warna, gambar dan juga icon yang dapat mempermudah para pengguna dalam mencari informasi kebutuhan yang mereka butuhkan.

Pada Perancangan Purwarupa berbasis website Toko UNXPLND.MARKET dengan menggunakan Figma ini masih perlu penyempurnaan lagi, Terdapat beberapa hal yang masih dan juga dapat dikembangkan seperti dengan menambahkan fitur “search bar” dan “filter” pada kategori produk, serta menambahkan review pada produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, I. (2023). Presepsi Masyarakat Kota Tidore Kepulauan Terhadap Sistem Berbelanja Secara Online/Online Shop. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 7559-7564.
- Dharmawan, A., & Sitorus, A. F. (2019). Studi Komparatif User Experience Desain Antar Muka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Elemen Desain Studi Kasus Aplikasi Grab Dan Gojek. *Jurnal Ibmasmi*, 01, 15-24.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *JEISBI (Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence)*, 03, 90-101.
- Hendri, Meisak, D., & Agustini, S. R. (2022). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1, 1-11.
- Jubilee Digital. (2021). *Desain UI/UX Dengan Figma*. Yogyakarta: CV Jubilee Solusi Enterprise.
- Lumombo, L., & Jones, M. (2023). Penerapan Multiplayer Pada Aplikasi Permainan Android Menggunakan Photon PUN dengan Metode Prototyping. *Jurnal Integrasi*, 15, 2023.
- Oli, M. R. (2020). Online Shop Sebagai Alternatif Berbelanja Masyarakat Kota Manado. *Jurnal Holistik*, 13, 1-18.
- Sugiharto, A. (2019). Rancangan Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 6, 179-188.
- Widyastuti, R., Wahyu, I., Masyitha, N., & Rani. (2020). Rancangan Bangun sisten Informasi Inventory Boneka Berbasis Web. *Jurnal PROSISKO*, 7, 96-101.