

PENGEMBANGAN DESIGN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE IAM PUSRI PORTAL KARYAWANPT.PUPUK SRIWIDJAJA PALEMBANG MENGGUNAKAN FIGMA



SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat ujian Komprehensif pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang

Oleh :
Paleska Wulandari
162018031

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2022

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN DESIGN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
PADA WEBSITE IAM PUSRI PORTAL KARYAWANPT.PUPUK
SRIWIDJAJA PALEMBANG MENGGUNAKAN FIGMA**

Oleh :

**PALESKA WULANDARI
162018031**

**Telah di terima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
komputer (S.Kom) pada Program Studi Teknologi Informasi**

Pembimbing Utama



**Zaihipni Reno Saputra Elsi, S.T, M.Kom
NIDN/NBM : 0205118002/1338529**

Pembimbing Pendamping



**Apriansyah, S.Kom, M.Kom
NIDN/NBM 0204049001/1339399**

Disetujui,

Dekan Fakultas Teknik,



**Dr. Ir. Kgs. Ahmad Roni, M.T, IPM
NIDN/NBM : 763049/0227077004**

Program Studi Teknologi Informasi,
Ketua Program Studi,



**Karnadi, S.Kom, M.Kom
NIDN/NBM : 0210038202/1088893**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN KOMPREHENSIF

Skripsi yang berjudul "*PENGEMBANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE IAM PUSRI PORTAL KARYAWAN PT. PUPUK SRIWIDJAJA PALEMBANG MENGGUNAKAN FIGMA*" Oleh "Paleska Wulandari" telah dipertahankan didepan komisi Penguji pada hari senin 27 juni 2022.

Komisi Penguji

- | | | |
|--|--------------|---|
| 1. Zulhipni Reno Saputra Elsi, S.T., M.Kom | (Ketua) | (..... ) |
| 2. Apriansyah, S.Kom., M.Kom | (Sekretaris) | (..... ) |
| 3. Karnadi, S.Kom., M.Kom | (Anggota) | (..... ) |
| 4. Jimmie, S.Kom., M.Kom | (Anggota) | (..... ) |

Mengetahui,
Program Studi Teknologi Informasi
Ketua Program Studi,



Karnadi, S.Kom., M.Kom
NBM/NIDN : 1088893/0210038202

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Paleska Wulandari

Nim : 162018031


Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan di Prodi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan Program Studi di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Palembang, Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,


Paleska Wulandari
NIM : 162018031

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Yang Penting Berani Mencoba, Berhasil Atau Gagal Itu urusan Yang Maha Kuasa, Karena Jika Takut Mencoba Kegagalan Sudah Di Depan Mata”

PERSEMBAHAN

Tidak bisa dipungkiri telah banyak orang yang telah membantu penulis selama menyelesaikan skripsi ini, maka dari itu izinkan penulis untuk mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah membantu penulis :

1. Untuk Ibu tercinta (Halma) yang selalu memberikan doa, nasihat, materi, dukungan, dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Untuk Bapak yang menjadi pacuan untuk sukses
3. Untuk keluarga besar yang sudah memberikan doa, serta dukungan selama menyelesaikan skripsi ini
4. Untuk dosen pembimbing utama, dosen pembimbing pendamping, dosen pembimbing akademik, dan seluruh dosen Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Untuk Admin Prodi Teknologi Informasi Mbak Ita dan Mbak Ayu yang selalu membantu saat bimbingan.
6. Untuk seluruh warga Persaudaraan Setia Hati Terate

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah diberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Desain *User Interface Dan User Experience* Pada Website Iam Pusri Portal Karyawan PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang Menggunakan Figma” Dalam melakukan penelitian dan menyusun Skripsi ini, penyusun telah melibatkan banyak pihak, untuk itu tidak lupa ucapan terima kasih penyusun sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang
2. Bapak Dr. Ir. Kiagus Ahmad Roni, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang
3. Bapak Karnadi, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang
4. Bapak Zulhipni Reno Saputra Elsi, S. Kom., M.Kom selaku pembimbing utama
5. Bapak Apriansyah, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing pendamping
6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat serta dukungan.

Palembang, Agustus 2022



Paleska Wulandari
NIM 162018031

DAFTAR ISI

Halaman Utama	
Halaman Pengesahan Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan Penguji	iii
Halaman Pernyataan Keabsahan Skripsi.....	iv
Halaman Persembahan dan Motto	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	xii
Abstrak	xiii
<i>Abstrack</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Sistematis Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1.Desain.....	7
2.2.Website.....	8
2.3.Figma	9
2.4.Pengertian <i>User Interface</i>	9
2.5. <i>User Experience</i>	13
2.6 Penelitian Sebelumnya	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1.Sejarah Singkat Perusahaan	15
3.2.Manajemen PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang.....	18
3.3.waktu dan tempat Penelitian	20
3.4.Jadwal Penelitian.....	21
3.5.Kerangka Penelitian	23
3.6.Metode Pengumpulan Data	24
3.7.Gambaran Sistem yang berjalan.....	25
3.8.Sistem yang diusulkan	31
3.9. Metode Pengembangan Sistem	48
3.10.Perancangan Sistem	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1.Hasil	59
4.1.Pembahasan	70
BAB V PENUTUP.....	74
5.1.Kesimpulan	74
5.2.Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Web.....	30
Gambar 2.2. Aplikasi Figma.....	35
Gambar 2.3. Palet Warna.....	36
Gambar 2.4. Font Website.....	37
Gambar 2.5. Icon Gambar	39
Gambar 3.1. Logo PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang.....	40
Gambar 3.2. Tabel Struktur Organisasi	45
Gambar 3.3. Lokasi Penelitian di PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang	46
Gambar 3.4. Kerangka Penelitian.....	46
Gambar 3.5. Halaman Login	47
Gambar 3.6. Halaman Home	48
Gambar 3.7. Pengajuan Lembur	49
Gambar 3.8. Status Pengajuan.....	50
Gambar 3.9. Data Yang Telah Dibayarkan	51
Gambar 3.10. Report Pengajuan Lembur	51
Gambar 3.11. Kenaikan Gaji	52
Gambar 3.12. Rejected	53
Gambar 3.13. Surat Keterangan Karyawan	53
Gambar 3.14. <i>Flowchart</i> Rancangan Sistem.....	54
Gambar 3.15. <i>Use Case Diagram</i>	55
Gambar 3.16. Tahapan Proses Prototype.....	53
Gambar 3.17. Form Login	53
Gambar 3.18. Halaman Home	53
Gambar 3.19. Pengajuan.....	53
Gambar 3.20. Data yang telah dibayarkan	53
Gambar 3.21. Report Pengajuan Lembur	53
Gambar 3.22. Kenaikan gaji	53
Gambar 3.23. Rejected	53
Gambar 3.24. Surat Keterangan Karyawan	53
Gambar 4.1. Halaman Login	53
Gambar 4.2. Halaman Home	53
Gambar 4.3. Halaman Home Pengajuan	53
Gambar 4.4. Halaman Home Lembur	53
Gambar 4.5. Data yang Telah Dibayarkan	53
Gambar 4.6. Report Pengajuan Lembur	53
Gambar 4.7. Kenaikan Gaji 1%	53
Gambar 4.8. Kenaikan Gaji 2%	53
Gambar 4.9. Kenaikan Gaji 3%	53
Gambar 4.10. Kenaikan Gaji 4%	53
Gambar 4.11. Rejected	53
Gambar 4.12. Surat Keterangan Karyawan	53

Gambar 4.13. Surat Keterangan Keluarga..... 53
Gambar 4.14. Surat Keterangan Karyawan..... 53
Gambar 4.15. Daftar Keluarga 53
Gambar 4.16. Diagram Hasil Usability Testing 53
Gambar 4.17. Diagram Hasil Usability Testing 53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian	19
Tabel 3.2. <i>Activity Diagram</i> Pengumpulan Data.....	20
Tabel 3.3. <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Kerangka Kerja	21
Tabel 3.4. <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Konsep Desain	22
Tabel 2.5. <i>Activity Diagram</i> Desain	26
Tabel 3.6 <i>Activity Diagram</i> Visualisasi.....	32
Tabel 3.7. <i>Activity Diagram Usability Testing</i>	33
Tabel 3.8. <i>Activity Diagram Persetujuan</i>	41
Tabel 4.1. Data Hasil Usability Testing	42
Tabel 3.5. <i>Activity Diagram</i> Data Panen	42
Tabel 3.6. <i>Activity Diagram</i> Data Harga	43
Tabel 3.7. <i>Activity Diagram</i> Data Perambak Udang	44

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Balasan Izin Penelitian
4. Lembaran Bimbingan Pembimbing I
5. Lembaran Bimbingan Pembimbing II
6. Lembaran Perbaikan

ABSTRAK

Website Iam Pusri merupakan Portal karyawan yang mengatur aktivitas karyawan pada perusahaan. Tampilan pada website Iam Pusri Portal Karyawan PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang membutuhkan pembaharuan dari segi tampilan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang dinilai susah digunakan oleh pengguna dan dari segi tampilan sudah harus diperbaharui seiring kemajuan teknologi, sehingga akan lebih mudah dimengerti oleh pengguna dan juga memiliki tampilan yang lebih menarik dirasa perlu. Metode yang digunakan dalam pengembangan desain ini yaitu metode prototype dengan menggunakan pendekatan untuk membuat rancangan dengan cepat dan bertahap, pada pengembangan desain website ini menggunakan aplikasi figma sebagai alat untuk mendesain UI dan UX.

Kata Kunci : Desain, Pengembangan, *User Interface*, *User Experience*, Figma

ABSTRACT

The Iam Pusri website is an employee portal that regulates employee activities at the company. Display on the website Iam Pusri Employee Portal PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang needs an update in terms of the User Interface (UI) and User Experience (UX) which are considered difficult to use by users and in terms of appearance it must be updated as technology advances, so that it will be easier for users to understand and also have a more attractive appearance. felt necessary. The method used in the development of this design is the prototype method by using an approach to make designs quickly and gradually, in developing this website design using the figma application as a tool for designing UI and UX.

Keywords: Design, Development, User Interface, User Experience, Figma

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin maraknya inovasi yang diciptakan, juga semakin banyaknya bidang yang ada dan harus diciptakan. Salah satu diantaranya yaitu bidang teknologi informasi. Bidang tersebut berkaitan erat dengan berkembangnya dunia teknologi. Tanpa teknologi informasi, peningkatan yang terjadi tidak akan secanggih ini. Teknologi informasi secara keseluruhan adalah studi perancangan, pelaksanaan, peningkatan, dukungan atau pelaksana kerangka kerja data berbasis PC, terutama dalam aplikasi hardware dan software. Teknologi informasi yaitu suatu teknologi yang memiliki kegunaan dalam mencerna informasi, memproses informasi, mendapatkan, menyusun, menaruh, mengganti informasi dengan seluruh berbagai metode buat memperoleh data yang berguna dan berkualitas

Kemajuan teknologi memberi perubahan dalam dunia bisnis, ada banyak jenis teknologi informasi yang menggunakan teknologi. Salah satunya yaitu dibidang industri. Industri adalah suatu perusahaan yang menghasilkan tenaga kerja dan produk, tepatnya industri yang memproduksi bahan mentah yang membuat barang yang berbeda, baik barang setengah jadi maupun barang jadi. Kehadiran teknologi informasi memberikan keuntungan cepat bagi perusahaan, misalnya, perusahaan memiliki opsi untuk mengontrol latihan bisnis yang kompleks, sehingga mereka dapat mengirimkan data terkait, dan berarti memiliki tujuan yang eksplisit, jelas, dan

masuk akal, tepat waktu di mana data berada. sebagaimana dimaksud. Selain itu, kelancaran operasi perusahaan, kinerja perusahaan yang akan membuat perusahaan lebih produktif. Teknologi informasi ini tidak serta merta secara tegas mempengaruhi semua bagian perusahaan, karena kurangnya posisi terbuka dan dapat menyebabkan kesalahan kerja untuk perusahaan.

Untuk menunjang aktifitas perkantoran, diperlukan sebuah sistem yang dapat mencakup kegiatan kantor, seperti halnya website. Website merupakan kebutuhan masyarakat masa kini, baik digunakan untuk survei, mengelola pertukaran, menyebarkan data, atau mencari informasi. Untuk menciptakan website yang bagus, maka diperlukan desain pada tampilan web tersebut. Desain website adalah sebuah bentuk grafis dalam membuat suatu halaman website, desain web terdiri dari grafis, ataupun animasi digital dan bisa berbentuk apa saja yang dapat mendukung atau memperindah suatu website.

PT. Pupuk Sriwijaya Palembang(Pusri) merupakan suatu perusahaan sebagai pelopor dalam produsen pupuk di Indonesia, bertepatan pada 24 Desember 1959 di Palembang, yang diberi nama PT. Pupuk Sriwidjaja (Persero). Pusri mengawali aktivitas usaha dengan tujuan utama melakukan serta menunjang strategi serta proyek pemerintah di bidang ekonomi serta pembangunan nasional, paling utama di bidang pupuk serta industri kimia yang lain. Perkembangan teknologi di PT. Pupuk Sriwidjaja sudah berkembang pesat, Pusri melakukan beberapa pengembangan IT, misalnya aplikasi host to host dengan pertemuan ketiga dalam mempromosikan pupuk bersubsidi. Bidang teknologi memegang peranan penting dalam perusahaan

pupuk PT. Pupuk Sriwidjaja (Pusri) untuk kelancaran proses bisnis Badan Usaha Milik Negara dalam bidang pupuk. Salah satu perkembangan TI di PT.Pupuk Sriwidjaja yaitu website portal karyawan yang diberi nama IAM Pusri [3].

Website IAM Pusri digunakan untuk menunjang aktifitas perkantoran, mulai dari lembur, gaji tunjangan, cuti, SPPD, aturan WFH, SK PHK, THR, rekrut, BPJS, bansos, rumah dinas dan lain sebagainya. Akan tetapi ada beberapa kelemahan pada website IAM Pusri, mulai dari pemilihan warna yang kurang selaras, ikon-ikon yang digunakan masih sedikit, dan ada beberapa tata letak halaman yang masih kurang sinkron, sehingga membuat para pengguna kurang memahami dalam pengaplikasiannya. Oleh sebab itu pada penelitian ini penulis berinisiatif untuk melakukan pengembangan desain *user interface* dan *user experience* pada website IAM Pusri, supaya tampilan website IAM pusri menjadi lebih menarik sehingga mudah dipahami oleh *user*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis mengambil judul **“Pengembangan *Design User Interface* Dan *User Experience* Pada Website IAM Pusri Portal Karyawan PT.Pupuk Sriwidjaja Palembang Menggunakan Figma”** untuk dirancang dan diteliti oleh penulis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang mendasari penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tampilan website IAM Pusri menjadi lebih menarik ?

2. Bagaimana supaya website IAM Pusri lebih mudah dipahami oleh pengguna ?
3. Bagaimana menentukan pemilihan warna pada website IAM Pusri menjadi lebih simple ?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian pada Website IAM Pusri ini yaitu sebagai berikut :

1. penelitian dibuat hanya dalam ruang lingkup karyawan di PT.Pupuk Sriwidjaja Palembang.
2. Pembuatan Desain UI dan UX menggunakan aplikasi Figma.
3. Fitur dan menu yang ada pada sistem website IAM Pusri akan disesuaikan berdasarkan kebutuhan dari perusahaan.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan desain UI Dan UX Pada Website IAM Pusri Portal Karyawan PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang Menggunakan Figma.
2. Membuat pengguna lebih memahami dalam penggunaan website IAM Pusri
3. Memperindah tampilan website IAM Pusri Portal Karyawan PT.Pupuk sriwidjaja Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan, manfaat yang didapatkan adalah bagi Mahasiswa, Universitas dan Perusahaan :

1.5.1. Bagi Mahasiswa

1. Dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang Desain *User Interface* dan *User Experience*.
2. Dapat menambah pengalaman dalam pengembangan tampilan website.
3. Dapat menambah wawasan tentang dunia kerja.

1.5.2. Bagi Universitas

1. Meningkatkan kurikulum, sehingga mampu mencapai standar mutu pendidikan.
2. Memberikan jalan untuk menjalin kerjasama dengan perusahaan.

1.5.3. Bagi Perusahaan

1. Hasil penelitian ini membuat tampilan website perusahaan lebih baik dari tampilan sebelumnya
2. Pengguna dapat lebih mudah dalam memahami dan mengaplikasikan website IAM Pusri

1.6. Sistematis Penulisan

Penyusunan karya tulis ini terdiri dari 5 bab serta tiap bab terdiri dari sub- sub ulasan dengan sistematika penyusunan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Menjelaska tentang pendahuluan yang mejelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian bagi mahasiswa, bagi universitas, bagi perusahaan, serta tujuan penelitian.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Menjelaskan landasan teori serta konse yang relevan dengan kasus yang dikaji serta mengemukakan pemecahan masalah yang sempat dicoba terpaut permasalahan yang dikaji dalam penyusunan karya tulis ini.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penulisan yang digunakan, yang berhubungan dengan Sejarah singkat perusahaan, Manajemen perusahaan, Waktu dan Tempat Penelitian, Jadwal Penelitian, Metode pengumpulan data, dan pengembangan sistem.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bagian yang menggambarkan akibat-akibat dari permasalahan yang akan dibahas. Bagian ini juga menyajikan sentimen atau pemikiran yang sesuai dengan definisi masalah dan tujuan berdasarkan informasi dan teori yang ada.

5. Bab V Kesimpulan

Bagian yang merupakan bagian akhir dari penyusunan karya tulis ini, pada bagian ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang dibicarakan. Bagian

ini juga memberikan ide atau saran yang sesuai dengan pemikiran atau pendekatan yang ada.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Desain yaitu segala sesuatu berhubungan dengan pembuatan konsep, analisis data, penyusunan proyek, penggambaran/pengiriman, perhitungan biaya, pembuatan prototipe, pengujian garis besar, dan uji coba [4]. Interpretasi aktual dari perspektif sosial, keuangan, dan keberadaan manusia, serta cerminan cara hidup pada masa itu.

Desain adalah proses kreatif untuk merencanakan sesuatu untuk membuat sesuatu menjadi fungsional bagi pengguna [5]. Dari penjelasan beberapa pakar di atas, dapat disimpulkan desain adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan ide, penyelidikan, data, penyusunan proyek, penggambaran, perkiraan biaya, pembuatan prototipe, pengujian dan desain adalah hasil dari nilai yang berlaku di seluruh kerangka waktu yang tidak ditentukan.

Proses desain sebagian besar mempertimbangkan aspek fungsi, rasa dan sudut pandang yang berbeda, data yang biasanya diperoleh dari penelitian, pemikiran, konseptualisasi, dan bisa dari desain sebelumnya. Baru-baru ini, secara umum proses juga dianggap sebagai hasil dari desain. Desain merupakan karya imajinatif yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu. Proses desain bukan hanya perancangan dengan nilai estetika, untuk menghasilkan sebuah desain, dibutuhkan pemikiran, rasa dan gagasan dari berbagai kelompok. Juga pentingnya untuk memasukkan factor internal (yaitu jiwa imajinatif, pemikiran yang kreatif) dan factor dari luar (hasil penelitian berbagai bidang ilmu pengetahuan, inovasi, lingkungan, budaya, dan lain-

lain). Untuk menghasilkan sebuah desain membutuhkan perspektif yang diatur dengan mudah untuk mendapatkan hasil yang dapat diukur. Salah satu bentuk desain yaitu desain website, Desain website yaitu desain yang diharapkan untuk pengembangan dan gaya di internet untuk memberikan pelanggan terbaik dan memberikan kualitas yang menarik, desain website berpusat pada penampilan, namun tidak akan menghilangkan fungsi dasar suatu desain.[6]. Desain website dapat dilihat pada gambar 2.1



Sumber : www.google.com

Gambar 2.1. Desain Web

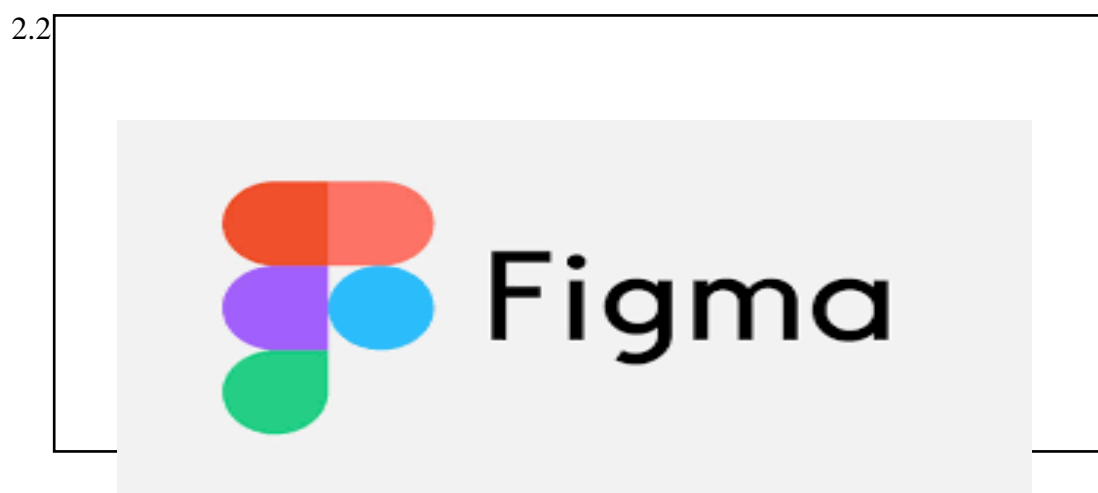
Desain website menlingkupi perancangan isi web, yang dapat berupa pesan, gambar, gerakan, suara atau video.

2.2 Website

Website merupakan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi sebagai data seperti teks, gambar, video, suara, dan animasi yang diberikan melalui internet [7]. Seperti yang ditunjukkan oleh Tim EMS website merupakan sesuatu yang Anda lihat melalui sebuah program.

2.3 Figma

Figma yaitu desain digital dan sebagai prototyping yang merancang User Interface dan User Experience yang digunakan untuk membuat situs website, aplikasi, atau bagian UI yang lebih sederhana yang bisa dikoordinasikan dalam tugas yang berbeda [8]. Dengan peralatan yang berbasis vektor. Figma mendukung kliennya untuk bekerja di mana saja dalam browser. Figma dapat dilihat pada gambar



2.2. Aplikasi Figma

Sumber: www.google.com

Gambar 2.2 Aplikasi Figma

2.4 Pengertian User Interface

User Interface adalah tampilan visual dari item yang secara praktis identik dengan instrumen figma termasuk Sketch, Adobe XD, Invision, dan Framer, serta berbagai perangkat yang berbeda lainnya.

2.4.1 *User Interface*

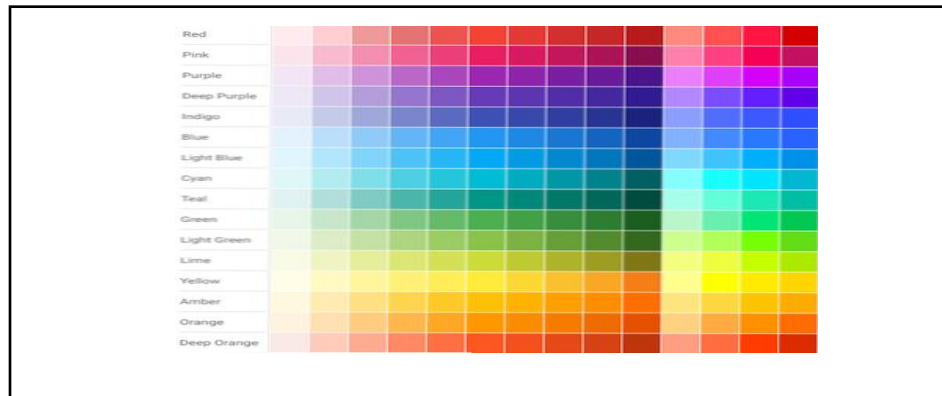
UI adalah tampilan visual dari suatu produk yang secara efektif mencakup sistem dengan pengguna atau klien [9]. Dimana tampilan UI bisa dalam bentuk warna, bentuk dan desain dibuat semenarik yang diharapkan. Padahal, secara fundamental, UI dapat digambarkan sebagai perspektif pada item yang dilihat oleh pengguna atau klien.

User Interface Bisa dianalogikan rumah yang sedang Anda kunjungi maka Anda akan melihat tampilannya, sudut pandang yang dapat terlihat antara lain halaman depan, jendela, pintu masuk dan dinding rumah yang terlihat maka itulah yang disebut *User Interface*. Biasanya tampilan UI dilakukan untuk kerangka sistem operasi, aplikasi, dan jurnal web. Biasanya tampilan UI didesain dari beberapa perspektif, yaitu gambar logo, layout, pilihan warna, tipografi agar mudah dibaca dan sudut pandang lain yang dapat mempercantik tampilan. Semua komponen yang dapat meningkatkan kualitas keindahan produk digital dapat diartikan sebagai komponen UI. Tidak hanya di aplikasi, tampilan UI di website juga harus menarik agar bisa mengundang banyak pengunjung.

2.4.2 Elemen pada *User Interface*

Elemen yang digunakan dalam perancangan *user interface*, yaitu sebagai berikut :

1. *Color* (Warna)



Sumber : *google.com*

Gambar 2.3 Palet Warna

Warna merupakan komponen yang bisa dapat berdiri sendiri, tampilan warna selalu berkaitan dengan warna lain yang ada di sekitarnya. Warna merupakan penampilan nyata utama yang muncul di penglihatan kita. Kita dapat melihat warna karena adanya komunikasi atau kesamaan dampak antara warna satu sama lain. Warna menarik karena mengikuti presentasi klien, jika digunakan secara salah, warna dapat mengganggu penglihatan visual, dan mengganggu kenyamanan sistem.

2. *Font*



Sumber: www.google.com

Gambar 2.4 Font Website

Komunikasi adalah penggambaran visual dari jenis komunikasi verbal merupakan properti mendasar yang kuat. Kehadiran tipografi dalam sebuah media visual terapan merupakan faktor pemisah antara desain grafis dan media ekspresi visual lainnya.

Dalam pemilihan *font*, harus fokus pada keadaan huruf yang harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan perangkat dengan layar resolusi rendah, khususnya *font* yang baik harus mempertahankan keseimbangan gaya yang tidak terlalu sedikit atau tidak mencolok, tidak terlalu berbobot, dan lebih mudah diingat.

3. *Icon* (ikon)



Sumber : www.google.com

Gambar 2.5 Ikon gambar

Pada dasarnya, simbol dalam aplikasi adalah gambar yang memiliki potensi simbolis sebagai komponen navigasi dalam proses interaksi. Pengertian

lainnya, simbol adalah gambar visual yang membahas beberapa aktivitas, objek, individu, virtual.

4. *Illustration* (Ilustrasi)

Ilustrasi yaitu seni gambar menarik yang digunakan untuk menjelaskan maksud atau tujuan visual. Ilustrasi yang digunakan sebagai komponen antar muka harus merupakan komponen fungsional. secara umum adalah metode yang produktif yang jelas daripada menggunakan teks.

5. *Brand Design* (desain brand)

Merek dalam UI menggabungkan gambar yang dibuat melalui banyak fitur, meningkatkan perhatian dan pengakuan tentang produk atau layanan yang ada di pasaran.

6. *Navigation* (navigasi)

Navigasi adalah aktivitas dan metode yang memandu klien melalui aplikasi atau situs website, memungkinkan klien untuk memenuhi tujuan mereka dan berinteraksi dengan produk.

1.5 User Experience

User experience adalah penilaian atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User experience* menilai seberapa puas dan nyaman seseorang terhadap sebuah produk, sistem,

dan jasa [11]. Yang bisa dilihat dari kemudahan dalam memperoleh apa yang mereka inginkan dari suatu produk secara lebih menyenangkan dan menarik.

1.6 Penelitian Sebelumnya

Pada penelitian kali ini penulis mengambil referensi dari penelitian sebelumnya yang berjudul *User Interface Design* pada Aplikasi Portal Perusahaan Berbasis Mobile, pada penelitian tersebut terdapat beberapa masalah, khususnya klien harus selalu terkoneksi dengan internet sehingga tidak memberikan kenyamanan untuk klien ketika mereka perlu menggunakan aplikasi tanpa koneksi internet dan juga belum didukung oleh semua *browser*. Proses Desain UI adalah salah satu fase awal selama waktu yang dihabiskan untuk mengembangkan aplikasi, jadi penting untuk menjamin bahwa pada fase awal tidak ada kesalahan yang dapat memerlukan waktu selama proses pengembangan dan menyebabkan kerugian [13]. Selanjutnya penelitian kedua yaitu Pengembangan *User Interface* dan *User Experience* SIMRS, permasalahan yang terdapat pada penelitian ini yaitu penggunaan SIMRS yang sering terjadi khususnya pada bagian farmasi yaitu masih banyaknya pengguna yang mengalami kesusahan dalam menggunakan SIMRS. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu SIMRS memerlukan pengembangan desain antar muka yang baik untuk meningkatkan pengalaman pengguna [14]. Penelitian yang ketiga yaitu Pengembangan UI dan UX Aplikasi Ibeauty Berbasis Android, yang mengangkat permasalahan yaitu saat *user* melakukan pemesanan, tidak dapat nomor antrian [15].

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. IDCloudHost, “Teknologi Informasi : Pengertian, Fungsi, Tujuan, dan Manfaat Teknologi Informasi,” *www.idcloudhost.com*, 2015. https://idcloudhost-com.cdn.ampproject.org/v/s/idcloudhost.com/teknologi-informasi-pengertian-fungsi-tujuan-dan-manfaat-teknologi-informasi/amp/?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFQArABIIACA%3D%3D#aoh=16374178977900&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.c
- [2] dindapratiwisabar, “Manfaat Teknologi Informasi dalam Bidang Manufaktur, Industri dan Jasa,” *www.dindapratiwisabar.blog.binusian.org*, 2012. <http://dindapratiwisabar.blog.binusian.org/2012/12/14/manfaat-teknologi-informasi-dalam-bidang-manufaktur/>.
- [3] PT Pupuk Sriwidjaja Palembang, “Media Massa Pupuk Dengan Sentuhan TI,” *www.pusri.co.id*, 2013. <http://www.pusri.co.id/ina/berita-amp-kegiatan-media-massa/pupuk-dengan-sentuhan-ti/>.
- [4] A. Fernando, “Desain Entrepreneur School,” *Uajy*, no. 070406036, pp. 9–48, 2012.
- [5] B. Naira, “Pengertian Desain, Fungsi, Tujuan, Prinsip, dan Metode,” *www.writen.id*, 2020. .
- [6] Mousmedia, “Pengertian Web Design Serta Tujuan dan Fungsinya,” *www.mousmedia.com*, 2019. .
- [7] V. No, A. Josi, and A. Josi, “DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG) STMIK-MUSIRAWAS LUBUKLINGGAU,” vol. 9, no. 1, 2017.
- [8] T. SERBA SERBI, “Mengenal Apa itu Figma : Fitur, Fungsi, Cara Kerja / Menggunakannya,” *www.idcloudhost.com*, 2020. <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/>.
- [9] M. IDCloudHost, “Apa Itu User Interface (UI) : Pengertian, Fungsi, dan Cara Kerjanya,” *www.idcloudhost.com*, 2015. https://idcloudhost-com.cdn.ampproject.org/v/s/idcloudhost.com/apa-itu-user-interface-ui-pengertian-fungsi-dan-cara-kerjanya/amp/?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFQArABIIACA%3D%3D#aoh=16373312125312&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Dari.

- [10] W. O. Galitz, "The importance of the User Interface," *Essent. Guid. to user interface Des. an Introd. to GUI Des. Princ. Tech.*, pp. 3–12, 2007.
- [11] P. Esatama, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Donor Darah Berbasis Android Untuk Memudahkan Pencarian Pendonor Darah Di Kota Surakarta," pp. 6–12, 2019.
- [13] O. Pabubung, T. Adi, P. Sidhi, and A. D. Budiyanto, "Perancangan Desain User Interface pada Aplikasi Portal Perusahaan Berbasis Mobile," vol. 1, no. November, pp. 18–30, 2020.
- [14] R. Bagus, A. A. K. Oka, and I. M. Suwija, "Pengembangan User Interface dan User Experience SIMRS untuk Meningkatkan Pelayanan Kesehatan Rumah Sakit Bagian Farmasi," vol. 1, no. 2, 2020.
- [15] A. Purnomo, "Pengembangan User Experience (Ux) Dan User Interface (Ui) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android," vol. 6, no. 3, pp. 18–27, 2018.
- [16] R. S. Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, "濟無No Title No Title No Title," *Lab. Penelit. dan Pengemb. FARMAKA Trop. Fak. Farm. Univ. Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, no. April, pp. 5–24, 2016.