



## Perancangan User Interface (UI) pada Website Katalog Produk Usaha Swimsuit Zwanzig Menggunakan Figma

Eirene Lusitania Laya<sup>1</sup>, Hudan Eka Rosyadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang. Jl. Terusan Dieng No.62-64 Klojen, Malang.  
e-mail: eirenetania00@gmail.com<sup>1</sup>, hudan@unmer.ac.id<sup>2</sup>*

---

### ABSTRAK

#### **Kata Kunci:**

Website,  
User Interface,  
UCD,  
System Usability Scale

Zwanzig merupakan usaha yang bergerak di bidang konveksi, menghasilkan produk berupa pakaian renang untuk perenang Indonesia. Goldilanon Nadya Gantari sebagai owner dari Zwanzig ingin menjalankan bisnisnya melalui pemasaran secara online dengan memanfaatkan *website* sebagai wadah informasi yang menjelaskan secara detail mengenai produk yang dimiliki. Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan perancangan *design user interface* (UI) dan menghasilkan *prototype website* katalog produk Zwanzig dengan menggunakan model *user centered design* (UCD). Dalam proses evaluasi perancangan *design catalog website* dilakukan dengan membagikan kuesioner *system usability scale* (SUS) kepada 50 responden untuk mengevaluasi *design* produk dan sebagai tolak ukur persepsi pengguna. Dari hasil pengujian tersebut mendapatkan rata-rata sebesar 82,5 dan termasuk dalam kategori “*excellent*” yang berarti rancangan tersebut diterima oleh pengguna. Dalam uji *prototype* dilakukan langsung oleh peneliti sebagai tahap akhir untuk memastikan segala atribut yang ada pada *website* dapat digunakan dan memberikan informasi yang sesuai dan tepat.

### ABSTRACT

#### **Keyword:**

Website,  
User Interface,  
UCD,  
System Usability Scale

*Zwanzig is a business engaged in convection, producing products in the form of swimwear for Indonesian swimmers. Goldilanov Nadya Gantari as the owner of Zwanzig wants to run her business through online marketing by utilizing the website as a platform for information that explains in detail about the products they have. Based on the problem, a design user interface (UI) and prototype website using a user centered design (UCD) model. In the process of evaluating the design of a website catalog, it is done by distributing a system usability scale (SUS) questionnaire to 50 respondents to evaluate design and as a benchmark for user perceptions. From the test results, the results obtained an average of 82,5 and included in the “excellent”, which means that the design was accepted by the user. Test prototype is carried out directly by the researcher at the final stage to ensure that all the attributes on the website can be used and provide appropriate and appropriate information.*



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi serta informasi yang saat ini semakin pesat, bertujuan pada setiap kemudahan dalam melakukan akses informasi dengan cepat, akurat dan tentunya terpercaya. Sistem informasi sendiri dapat diartikan sebagai kombinasi antara adanya pengguna dan sumber daya, seperti teknologi dan media pengelolaan informasi bertujuan mendapatkan jalur komunikasi, memproses tipe transaksi, dan menyampaikan sinyal sebagai dasar informasi dalam pengambilan keputusan [1].

Zwanzig merupakan brand lokal yang bergerak di bidang konveksi, yang didirikan oleh Goldilanov Nadya. Meluncurkan produk baru berupa swimsuit yang memiliki target pasar para atlet renang Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara, owner Zwanzig mengungkapkan bahwa selama ini atlet renang Indonesia kesulitan mendapatkan pakaian renang khusus atlet di dalam negeri. Namun tidak menutup kemungkinan Zwanzig akan menjangkau pasar yang lebih luas dan menghasilkan produk baru. Untuk dapat memperkenalkan produk dan menjangkau pasar yang lebih luas, Zwanzig membutuhkan platform yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Website menjadi salah satu platform yang dipilih owner untuk memasarkan produknya. Dalam pembuatan website, dibutuhkan perancangan user interface (UI) juga merupakan tahap awal yang tidak kalah penting. User interface (UI) berperan sebagai penghubung antara sistem dengan pengguna. Sebagai wajah website yang berperan dalam pembentuk persepsi pengguna terhadap perangkat lunak, user interface (UI) harus dibuat dengan benar [2].

Perancangan user interface (UI) ini adalah tahap penting. UI membuat kesan pertama bagi para user [3]. Perancangan user interface (UI) berbasis website ini merupakan pemecahan permasalahan untuk para pencari produk katalog dari Zwanzig bisa mengetahui informasi lengkap yang mencakup alamat, harga dan model produk dengan mengakses internet melalui smartphone. Perancangan ini membantu mengkomunikasikan fitur sistem yang tersedia, memungkinkan pengguna atau pelanggan untuk memahami dan menggunakan sistem, serta menghadirkan nilai kepuasan dan kenyamanan saat menggunakan website [4].

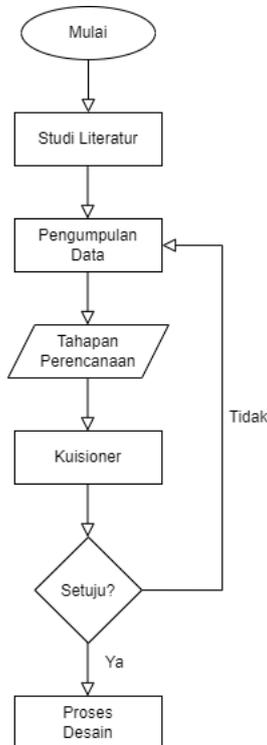
User interface (UI) akan dirancang menggunakan aplikasi Figma. Alasan digunakannya aplikasi Figma adalah penghematan waktu dalam melakukan verifikasi design. Penghematan waktu yang dimaksud adalah efisiensi dalam kolaborasi dengan perancang lain yang dapat dilakukan secara bersamaan dan dapat diakses di mana saja, seperti pemberian komentar, saran, serta mengubah rancangan design [5].

Berdasarkan hasil latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Perancangan User Interface (UI) pada Website Katalog Produk Usaha Swimsuit Zwanzig Menggunakan Figma”.

## METODE

### Desain Penelitian

Desain penelitian ini dibuat untuk mempermudah peneliti dalam melakukan perancangan dari tahap awal hingga akhir dengan teratur. Untuk lebih jelas alur desain penelitian dibuat seperti pada gambar flowchart di bawah ini.



Gambar 1. Flowchart Desain Penelitian

### Studi Literatur

Tahap ini peneliti mengumpulkan data dan informasi mengenai User Interface untuk website. Serta menentukan metode penelitiannya adalah User Centered Design.

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara pihak owner. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keinginan dari owner, sehingga peneliti dapat menyesuaikan perencanaan dan design User Interface.

### Tahapan Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan design untuk User Interface menggunakan hasil data yang telah dikumpulkan. Tahapan ini juga sebagai gambaran awal sebelum nantinya akan disesuaikan dengan calon user.

### Kuesioner

Kuesioner dibuat untuk para calon user dengan menggunakan google form. Tahap ini menjadi penentu apakah perencanaan yang telah dibuat dan disusun bisa di luncurkan dan digunakan.

### Proses Desain

Merupakan tahapan akhir setelah data informasi terkumpul sesuai dengan tahapan perencanaan. Di mana peneliti dapat melakukan proses desain untuk User Interface sesuai dengan keinginan dari owner dan calon user dengan menggunakan aplikasi Figma.

### Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan langsung pada rumah usaha milik owner yang beralamat Jl. Danau Bratan Timur V C29, Sawojajar, Malang.



## Populasi dan Sampel

Pengambilan sampel peneliti menerapkan teknik System Usability Scale (SUS). Teknik ini dapat dipakai dalam pengukuran cepat, bagaimana mempersepsikan kegunaan sistem komputer saat bekerja. Tujuan dari System Usability Scale (SUS) adalah :

1. Untuk memberikan ukuran persepsi subjektif dari kegunaan suatu sistem.
2. Untuk memungkinkan dilakukannya dalam waktu singkat selama sesi evaluasi.

Nantinya usability akan diukur menggunakan teknik System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala penilaian 1 sampai 5, dimulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju [6].

Di mana pengambilan sampel secara khusus ditujukan pada 35 responden atlet renang Indonesia dan 15 responden general. Data tersebut diambil dari hasil kuesioner yang akan di sebar. Pertanyaan dengan nomor ganjil merupakan pertanyaan positif dan nomor genap pertanyaan negatif ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan
1.	Apakah anda mengetahui adanya katalog berbasis webs.ite?
2.	Saya rasa katalog berbasis website tidak berguna.
3.	Saya rasa akan sering menggunakan website ini.
4.	Fitur menu yang ada terlalu merepotkan.
5.	Saya akan nyaman menggunakan katalog berbasis website.
6.	Saya merasa tampilan website sangat rumit.
7.	Saya rasa informasi yang dicantumkan sangat membantu.
8.	Saya rasa penentuan warna untuk website terlalu mencolok dan mengganggu penglihatan.
9.	Saya yakin dapat menggunakan fitur yang ada.
10.	Saya rasa font yang digunakan kurang tepat.

1. Pertanyaan ganjil (1, 3, 5, 7, 9) posisi skala akan dikurangi 1.
2. Pertanyaan genap (2, 4, 6, 8, 10), 5 posisi skala.
3. Setiap pertanyaan menghasilkan skala mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.
4. Hasil setiap pertanyaan akan dijumlahkan lalu dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan SUS (0 - 100).

$$U = \frac{\sum R x 2,5}{n}$$

Rumus rata-rata SUS

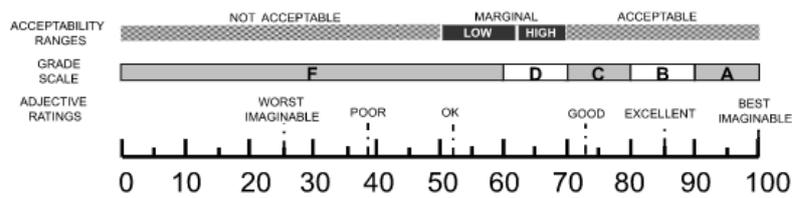
Keterangan:

U = Usability

$\sum R$  = Jumlah keseluruhan posisi skala (jawaban) dari tahap 1 dan 2.

N = Jumlah responden

Berikut merupakan ketentuan Skor dari SUS:



**Gambar 2.** Skor SUS

Sumber: Bangor et al., 2009

Keterangan:

Skala 1 -  $\geq 25$  masuk dalam Worst Imaginable, skala  $\geq 25 - \geq 39$  adalah rating Poor, skala  $\geq 39 - \geq 52$  adalah Ok, skala  $\geq 52 - \geq 73$  termasuk rating Good, skala  $\geq 73 - \geq 85$  termasuk rating Excellent, dan skala  $85 - \geq 100$  termasuk rating Best Imaginable.

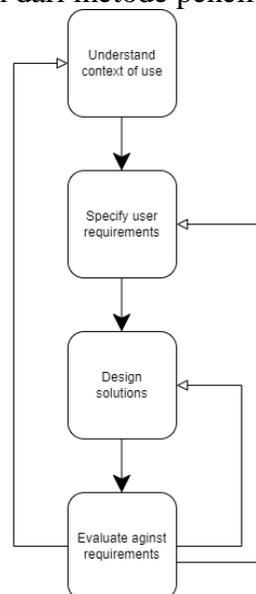
### Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti melakukan wawancara dengan owner, serta menyebarkan kuesioner untuk menyesuaikan keinginan owner dan calon customer atau user. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah design sudah user friendly atau belum.

### Teknis Analisis Data

User Centered Design (UCD) dipilih peneliti untuk melakukan penelitian ini dan menyelesaikan skripsi ini. Penggunaan metode ini digunakan atas dasar metode yang relevan dengan penelitian ini. User Centered Design (UCD) cocok untuk pengembangan dengan fokus pada kebutuhan user dan umpan balik (feedback) user, serta cocok untuk melakukan perancangan aplikasi yang dibutuhkan untuk target pasar tertentu.

Berikut ini merupakan alur tahapan dari metode penelitian :



**Gambar 3.** Tahapan Metode User Centered Design (UCD)

### Understand Context Of Use

Tahap awal dalam UCD adalah memahami setiap konteks penggunaan aplikasi yang akan dirancang dan dibangun. Serta menentukan dan menggali informasi dari calon pengguna dengan cara melakukan wawancara dengan client dan menyebarkan kuesioner pada calon user.

### Specify User Requirements

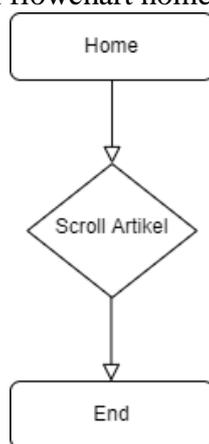
Setelah peneliti mendapatkan data informasi owner dan calon pengguna, maka akan dilanjutkan ke tahap spesifikasi kebutuhan apa saja yang diperlukan owner serta calon pengguna sesuai dengan hasil pengumpulan data yang didapatkan.

### Design Solutions

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan design User Interface sesuai hasil kebutuhan. Dengan menggunakan rancangan wireframe dan dibantu dengan aplikasi Figma, peneliti memiliki tujuan hasil akhir yaitu pengujian prototype design User Interface sebagai simulasi aplikasi.

### Flowchart Home Page

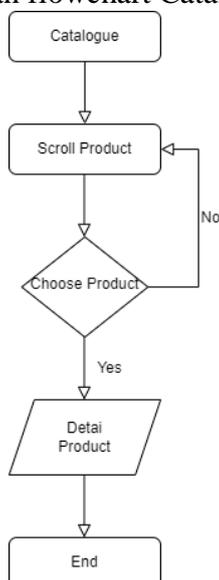
Berikut merupakan gambaran flowchart home page sebagai berikut :



Gambar 4. Flowchart Home Page

### Flowchart Catalog Page

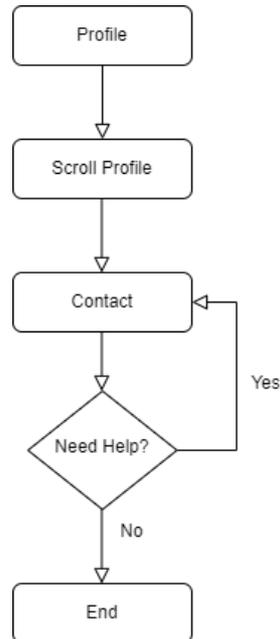
Berikut merupakan gambaran flowchart Catalog page sebagai berikut :



Gambar 5. Flowchart Catalog Page

## Flowchart Profile Page

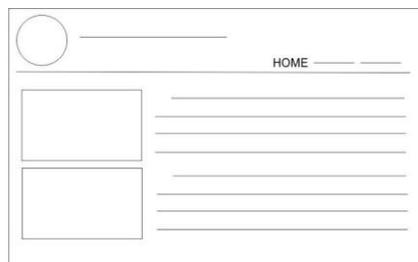
Berikut merupakan gambaran flowchart Profile page sebagai berikut:



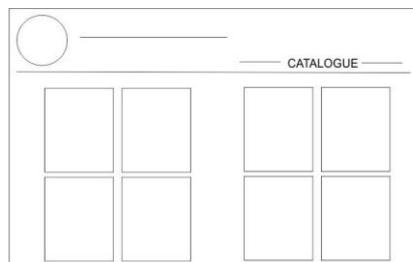
**Gambar 6.** Flowchart Profile Page

## Design Tampilan Halaman

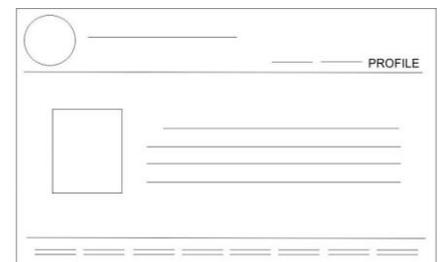
Berikut ini merupakan rancangan design dengan menggunakan rancangan wireframe:



**Gambar 7.** Home



**Gambar 8.** Catalog



**Gambar 9.** Profile

## Evaluate Against Requirements

Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana rancangan design User Interface akan dilakukan pengujian untuk menentukan ada atau tidaknya kesalahan atau error dengan menggunakan black box (prototype).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

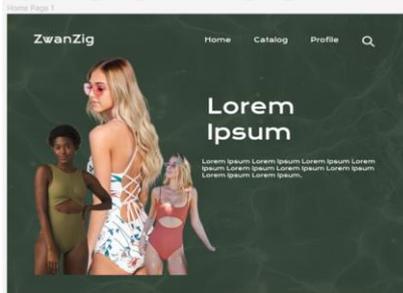
### Hasil Pengumpulan Data

Data yang didapatkan merupakan hasil dari wawancara antara peneliti dengan narasumber sekaligus merupakan owner dari Zwanzig. Narasumber mempercayakan tema catalog website kepada peneliti, namun dengan syarat warna dipilih sesuai color pallete yang diinginkan. Untuk tampilan serta tata letak setiap atribut mengikuti contoh yang diberikan lalu disesuaikan serta dimodifikasi kembali.

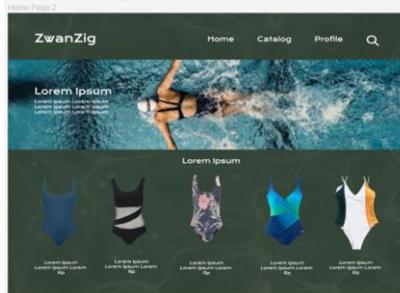
## Hasil Perencanaan Design

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan peneliti, berikut merupakan hasil perencanaan design untuk catalog website Zwanzig. Terdapat dua tampilan perencanaan design yaitu tampilan website desktop dan mobile.

Pada tampilan pertama adalah halaman Home Desktop yang merupakan tampilan utama saat website ini di akses. Terdapat 3 halaman pada menu Home yang dimana halaman ini mencakup beberapa produk milik Zwanzig.



**Gambar 10.** Perencanaan Desktop Home 1



**Gambar 11.** Perencanaan Desktop Home 2



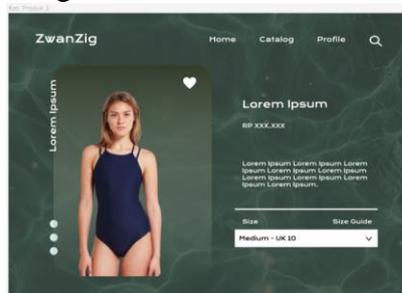
**Gambar 12.** Perencanaan Desktop Home 3

Berikutnya adalah halaman menu Catalog, halaman ini berisikan koleksi dari produk yang dimiliki Zwanzig. Pada halaman ini hanya menampilkan informasi singkat berupa foto produk, nama produk, dan harga produk.



**Gambar 13.** Perencanaan Desktop Catalog 1

Keterangan produk masuk pada halaman Catalog, pada halaman ini menampilkan beberapa informasi penting yang dimiliki tiap produk yang ditawarkan. Detail dari foto produk, nama, harga, serta deskripsi dari produk juga dicantumkan. Selain itu terdapat kolom yang akan memberikan informasi bagi user/customer dalam mencari ketersediaan ukuran.



**Gambar 14.** Perencanaan Desktop Ket.Produk

Halaman akhir merupakan halaman Profile yang mencakup informasi tentang owner dari Zwanzig, serta kontak yang dapat dihubungi apabila ingin bertanya lebih lanjut dan memesan produk milik Zwanzig. Tidak hanya itu pada website akan langsung terhubung

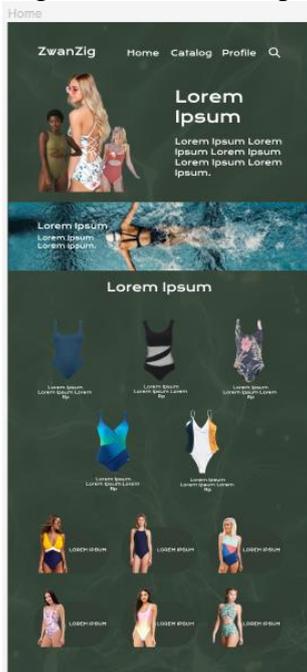


pada link e-commerce yang dapat diakses untuk melakukan pembelian produk dari Zwanzig sendiri.



Gambar 15. Perencanaan Desktop Profile

Website dengan tampilan mobile menampilkan dan menyediakan informasi yang sama dengan website desktop. Hanya ada beberapa perbedaan tata letak dari setiap atribut.



Gambar 16. Perencanaan Mobile Home



Gambar 17. Perencanaan Mobile Catalog



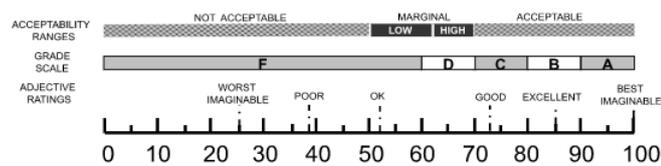
Gambar 18. Perencanaan Mobile Ket. Produk



Gambar 19. Perencanaan Mobile Profile

## Hasil Kuesioner

Setelah dilakukan pengolahan data dari 50 responden yang telah mengisi skor pada kuesioner dengan skala 1 sampai 5, menghasilkan rata – rata skor sebesar 82,5 yang berarti jika dikonversikan menurut standar Bangor memiliki grade A. Dengan begitu website katalog Zwanzig masuk dalam kategori “Excellent” jika dikonversikan menurut skor yang diperoleh.



Skor SUS

Gambar 20. Skor SUS



## Hasil Design

Berdasarkan hasil dari tahap perencanaan design hingga tahap kuesioner yang telah dilakukan peneliti, berikut adalah hasil akhir dari design catalog website Zwanzig, dengan adanya sedikit perubahan pada design yang diminta oleh owner.

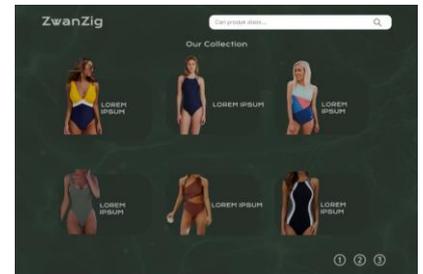
Di bawah ini merupakan halaman awal dari website desktop Zwanzig yang akan menampilkan pengenalan produk disertai deskripsi singkat.



Gambar 21. Desktop Home1



Gambar 22. Desktop Home2



Gambar 23. Desktop Home3

Pada halaman berikutnya menampilkan halaman katalog. Menampilkan seluruh koleksi swimsuit yang dimiliki oleh Zwanzig. Jika salah satu produk di klik maka user dapat melanjutkan ke halaman keterangan produk.



Gambar 24. Desktop Catalog

Berikut adalah tampilan user interface (UI) dari keterangan produk, pada halaman ini menampilkan deskripsi produk serta detail, harga, ketersediaan ukuran, serta pratinjau dari beberapa produk lainnya dan dapat menampilkan informasi yang sama.



Gambar 25. Desktop Ket. Produk1



Gambar 26. Desktop Ket. Produk2

Pada halaman terakhir ini menampilkan informasi mengenai owner dari Zwanzig serta beberapa platform yang dapat diakses para user untuk mendapatkan produk Zwanzig.



Gambar 27. Desktop Profile

Tampilan user interface (UI) pada mobile menampilkan informasi yang sama dengan yang tersedia pada website desktop, hanya ada beberapa perbedaan pada tata letak tampilan. Perbedaan tersebut disesuaikan dengan frame dalam perancangan design di figma.



Gambar 28. Mobile Home



Gambar 29. Mobile Catalog



Gambar 30. Mobile Ket. Produk



Gambar 31. Mobile Profile

## Hasil Uji Prototype

Uji prototype dilakukan oleh peneliti bersama dengan owner dari Zwanzig, menghasilkan keseluruhan tampilan dan berjalannya setiap fitur yang ada serta berfungsinya setiap fitur atau atribut yang tersedia.

## Pembahasan

Sesuai dengan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, perancangan User Interface pada katalog produk milik Zwanzig yang sesuai menggunakan metode User Centered Design dapat membantu tahap perancangan hingga uji prototype dengan teknik system usability scale sebagai tahap pengujian. Pada tahap kuesioner sebelum dilakukan final design diketahui usability website masuk dalam kategori “Excellent”. Dimana dari 50 pengujian 90% mengetahui adanya katalog produk dalam bentuk website, 92% mengatakan bahwa katalog produk cukup berguna untuk mengetahui produk yang ditawarkan oleh suatu brand. Dari hasil kuesioner 72% pengujian akan sering menggunakan website yang telah dirancang oleh peneliti, 82% diantaranya menyatakan bahwa fitur yang disediakan cukup mudah dan tidak

merepotkan serta nyaman untuk menggunakan katalog produk dalam bentuk website. Sebanyak 86% penguji menyatakan informasi yang dicantumkan juga sangat membantu dalam mengetahui detail produk. Pemilihan warna serta font sudah sesuai dengan kenyamanan penglihatan para penguji dengan hasil persentase 79%.

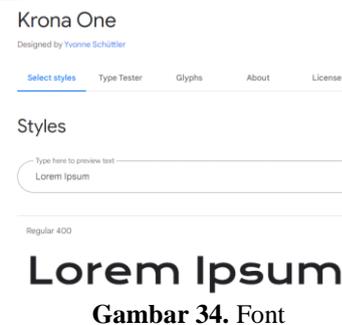
Warna, font, serta tampilan (tata letak) website sendiri merupakan keinginan dari owner yang disampaikan pada tahap pengumpulan data melalui sesi wawancara dan referensi yang diberikan seperti pada lampiran gambar 32 – 34 dibawah ini.



Gambar 32. Color Pallete



Gambar 33. Template



Gambar 34. Font

Dari hasil kuesioner yang sudah terkumpul, peneliti melakukan final design dengan adanya beberapa revisi dan setelah mendapatkan persetujuan dari owner. Berikutnya tahap uji prototype dilakukan setelah design sudah terselesaikan, dari hasil uji prototype, setiap fitur website pada desktop dan mobile berjalan sesuai dengan fungsinya. Uji prototype ini juga bisa diakses oleh siapapun yang telah memiliki link, dan tentunya mempermudah owner serta peneliti untuk menguji layak atau tidaknya perancangan website katalog produk ini.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa metode User Centered Design merupakan metode yang tepat dalam perancangan katalog produk milik Zwanzig berbasis website. Hasil dari kuesioner (UI) yang telah diisi oleh 50 penguji sebagai responden melalui google form menyatakan hasil “Excellent” untuk design User Interface-nya.

## DAFTAR RUJUKAN

- [1] J. S. Acai Sudirman, Muttaqin Muttaqin, Ramen A Purba, Alexander Wirapraja, Leon A Abdillah, Fajrillah Fajrillah, Fatimah Nur Arifah, Julyanthry Julyanthry, Ronal Watrianthos, “Sistem Informasi Manajemen.pdf.” Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [2] E. Susilo, B. Soedijono WA, and H. Al Fatta, “Evaluasi Aplikasi Mobile SSP (Secure System Of Payment) Menggunakan Prinsip Usability,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.* 2017, vol. 2.6, pp. 7–12, 2017.
- [3] M. Multazam, “Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design,” *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, p. 8, 2020.
- [4] F. Fernando, “Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari



- Indekost Di Kota Padangpanjang,” *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 7, no. 2, p. 101, 2020, doi: 10.26858/tanra.v7i2.13670.
- [5] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya,” *J. Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [6] J. Brooke, “SUS : A Retrospective,” *J. Usability Stud.*, vol. 8, no. 2, pp. 29–40, 2013.