

DESAIN PROTOTYPE ANTARMUKA WEBSITE E-COMMERCE MENGUNAKAN FIGMA

Brily Nodian^{a,1,*}, Minda Wiarsih^{a,2}, Afifah Riezky Adinda^{a,3}

a Teknologi Rekayasa Komputer, Rekayasa Pertanian dan Komputer, Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh, Sumatera Barat, Indonesia

1 brilynodian7@gmail.com; 2 mindawiarsih134@gmail.com; 3 riezkyadinda@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima : 24 – 06 – 2026 Direvisi : 28 – 06 – 2026 Diterbitkan : 30 – 06 – 2026 Kata Kunci: Figma User Interface Prototype Perancangan Sistem E-Commerce	Tahap perancangan antarmuka (<i>User Interface</i>) merupakan fondasi penting sebelum sebuah sistem digital diimplementasikan, karena kualitas desain pada tahap ini menentukan kemudahan penggunaan dan kelengkapan fungsional sistem ke depannya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang <i>prototype</i> antarmuka <i>website e-commerce</i> dengan mengambil produk lokal Keripik Sanjai Payakumbuh sebagai studi kasus visual, menggunakan aplikasi Figma. Metode pengembangan yang digunakan mengadopsi pendekatan model <i>Waterfall</i> secara bertahap, meliputi pengumpulan data studi pustaka, analisis kebutuhan tampilan, perancangan antarmuka, hingga penyusunan hasil perancangan. Hasil penelitian ini berupa <i>blueprint</i> dan <i>static mid-fidelity prototype website e-commerce</i> yang mengintegrasikan fungsionalitas esensial seperti katalog produk digital, keranjang belanja, integrasi multi-saluran, serta halaman <i>dashboard</i> administrator. Penelitian ini terbatas pada tahap perancangan desain dan belum mencakup implementasi maupun pengujian terhadap pengguna nyata, sehingga hasilnya berfungsi sebagai cetak biru teknis yang dapat dilanjutkan pada penelitian berikutnya.
Keywords: Figma User Interface Prototype System Design E-Commerce	ABSTRACT <i>The interface design stage (User Interface) is an essential foundation before a digital system is implemented, as the quality of design at this stage determines the usability and functional completeness of the system. This study aims to design a prototype of an e-commerce website interface using the local product Keripik Sanjai Payakumbuh as a visual case study, using the Figma application. The development method adopts the Waterfall model, including literature data collection, display requirement analysis, interface design, and result compilation. The results consist of a blueprint and a static mid-fidelity prototype of an e-commerce website integrating essential features such as a digital product catalog, shopping cart, omnichannel integration, and an administrator dashboard. This research is limited to the design stage and does not yet include implementation or real-user testing, so the results serve as a technical blueprint for further research.</i> <i>This is an open access article under the CC-BY-SA license.</i> 

I. Pendahuluan

Tahap perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) merupakan fase yang menentukan keberhasilan sebuah sistem digital sebelum masuk ke tahap implementasi kode program. Kesalahan atau ketidaktepatan yang terjadi pada tahap ini cenderung baru disadari setelah sistem dibangun, padahal memperbaikinya pada saat itu akan jauh lebih mahal dan memakan waktu dibandingkan jika ditemukan sejak awal. Penulis memandang hal ini sejalan dengan metode evaluasi *Heuristic* yang menyatakan bahwa permasalahan antarmuka idealnya diidentifikasi sedini mungkin sebelum sistem diuji langsung kepada pengguna [1]. Oleh karena itu, proses desain bukan sekadar tahap pelengkap, melainkan fondasi yang menentukan apakah sebuah sistem nantinya mudah dipahami dan digunakan oleh penggunanya. Pandangan ini didukung oleh penelitian yang menjelaskan bahwa *User Interface* yang menarik dan efisien merupakan faktor penentu banyaknya pengguna yang tertarik menggunakan sebuah *website*, khususnya pada *website e-commerce* yang menjalankan transaksi jual beli [1].

Dalam praktiknya, proses perancangan antarmuka tersebut memerlukan alat bantu (*tools*) yang mampu memvisualisasikan ide rancangan secara cepat, kolaboratif, dan mudah direvisi. Figma menjadi salah satu aplikasi desain yang banyak dipilih untuk kebutuhan tersebut karena sifatnya yang berbasis web sehingga memungkinkan proses desain dilakukan secara kolaboratif tanpa instalasi khusus. Penulis menilai karakteristik kolaboratif inilah yang menjadikan Figma relevan dipakai pada berbagai konteks perancangan, bukan hanya pada satu jenis sistem tertentu. Penerapan Figma dalam merancang antarmuka sistem informasi layanan akademik menunjukkan bahwa pendekatan *user interface* dan *user experience* yang menarik, minimalis, dan modern dapat meningkatkan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi yang disediakan [2]. Demikian pula, penerapan metode Design Thinking pada perancangan UI/UX website toko berbasis web menunjukkan bahwa proses desain yang melewati tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* mampu menghasilkan antarmuka yang memperhatikan kenyamanan dan pengalaman pengguna secara menyeluruh [3]. Pendekatan serupa juga diterapkan pada perancangan UI/UX aplikasi daftar acara siaran menggunakan Figma, yang menunjukkan bahwa proses desain terstruktur dapat menghasilkan tampilan yang konsisten dan mudah dipahami pengguna [4].

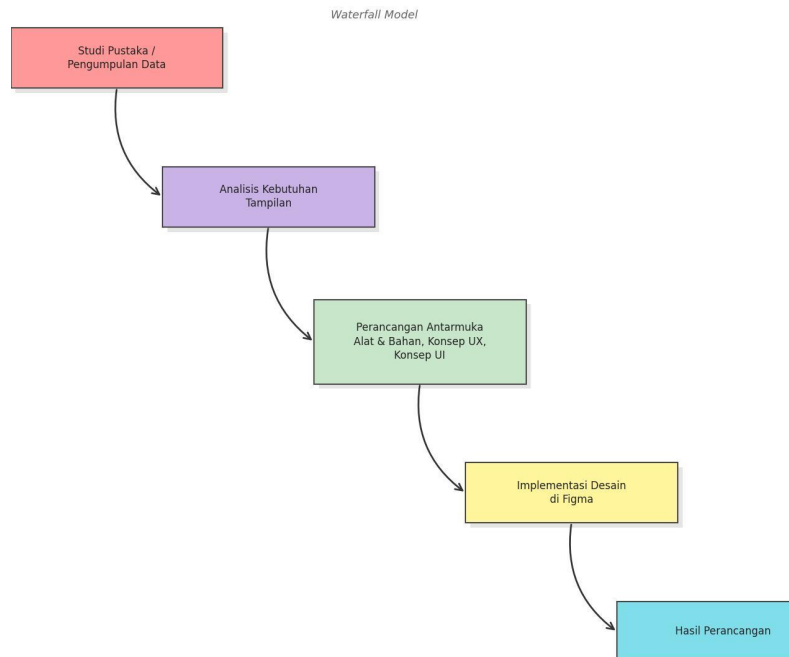
Penilaian terhadap kualitas antarmuka idealnya dilakukan sejak tahap perancangan, bukan setelah sistem selesai dibangun, karena perubahan struktural pada tahap akhir pengembangan akan jauh lebih sulit dilakukan. Hal ini sejalan dengan metode evaluasi *Heuristic*, yang menyatakan bahwa tingkat efisiensi dan efektivitas suatu antarmuka dapat diuji dan dibandingkan berdasarkan karakteristik *User Interface*-nya [1]. Hal ini turut dibuktikan melalui penerapan Figma dalam merancang antarmuka website dengan metode *Design Thinking*, yang menunjukkan bahwa proses desain terstruktur menggunakan Figma menghasilkan *prototype* interaktif yang konsisten dan siap dilanjutkan ke tahap pengembangan [5]. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa keputusan untuk menempatkan seluruh perhatian penelitian ini pada tahap desain, alih-alih langsung pada implementasi, merupakan pilihan metodologis yang wajar mengingat besarnya pengaruh tahap ini terhadap kualitas akhir sebuah sistem.

Penggunaan Figma dalam konteks penelitian perancangan sistem telah dibuktikan mampu menghasilkan purwarupa yang sistematis ketika dipadukan dengan metode pengembangan yang terstruktur, sebagaimana ditunjukkan pada penelitian yang menjadikan Figma sebagai alat utama untuk merealisasikan desain yang representatif terhadap kebutuhan fungsional sistem [6]. Sebagai contoh, perancangan *prototype* UI/UX pada aplikasi reservasi restoran menunjukkan bahwa kombinasi antara metode pengembangan yang jelas dan penggunaan Figma sebagai alat visualisasi mampu menghasilkan desain antarmuka yang representatif terhadap kebutuhan fungsional sistem [6]. Demikian pula, perancangan halaman *login* dengan pendekatan desain berpusat pada pengguna menunjukkan bahwa tahapan identifikasi kebutuhan pengguna, pembuatan *wireframe*, hingga evaluasi desain di Figma menghasilkan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami [7]. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penulis berpendapat bahwa proses perancangan, meskipun belum sampai pada tahap implementasi kode program, tetap dapat menghasilkan artefak desain yang bernilai dan dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis, selama tahapannya didasarkan pada kaidah perancangan yang telah teruji pada penelitian-penelitian sejenis.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memfokuskan penelitian ini pada penyusunan *prototype* antarmuka *website e-commerce* menggunakan Figma, dengan mengambil produk lokal Keripik Sanjai Payakumbuh sebagai studi kasus visual dalam proses perancangan. Pemilihan studi kasus ini dimaksudkan untuk memberi konteks nyata pada penyusunan elemen-elemen desain, seperti katalog produk, keranjang belanja, dan halaman *dashboard* administrator, tanpa bermaksud mengukur atau mengklaim dampak langsung terhadap kondisi bisnis UMKM yang bersangkutan. Klaim semacam itu memerlukan tahap implementasi sistem yang sesungguhnya serta pengujian terhadap pengguna nyata, yang keduanya berada di luar lingkup penelitian ini, sejalan dengan batasan yang juga ditegaskan pada penelitian perancangan UI/UX sejenis yang berhenti pada tahap desain tanpa melanjutkan ke pengujian fungsional [9]. Dengan demikian, penulis merumuskan bahwa penelitian ini bertujuan merancang desain antarmuka dan *prototype website e-commerce* menggunakan Figma, yang dilengkapi dengan fitur-fitur esensial seperti katalog produk, keranjang belanja (*shopping cart*), hingga manajemen ketersediaan stok pada halaman *dashboard* administrator.

II. Metode

Perancangan *prototype* antarmuka *website e-commerce* ini dilakukan menggunakan aplikasi desain Figma, dengan proses perancangannya mengadopsi pendekatan model *Waterfall*, model *waterfall* merupakan metodologi sekuensial yang mewajibkan setiap tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga pengujian, diselesaikan secara sistematis sebelum beralih ke fase berikutnya[8]. Alasan pemilihan model ini karena kebutuhan tampilan yang dirancang sudah jelas dan stabil sejak awal berdasarkan hasil analisis literatur, sehingga proses desain dapat dilakukan secara bertahap dan terdokumentasi dengan baik tanpa banyak perubahan arah di tengah pengerjaan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model Waterfall

A. Alat dan Bahan

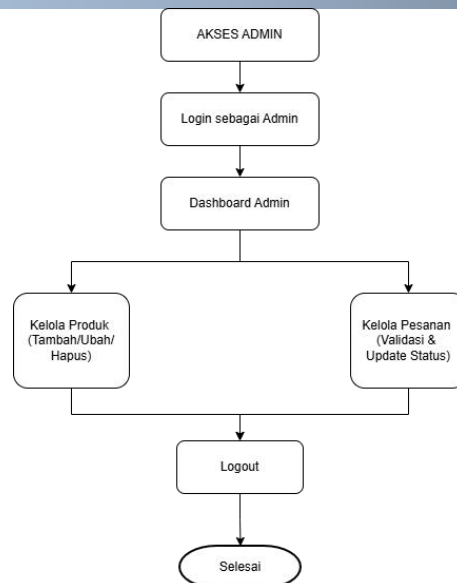
Proses perancangan ini memanfaatkan beberapa perangkat lunak dan perangkat keras pendukung. Perangkat lunak utama yang digunakan adalah Figma sebagai aplikasi desain antarmuka berbasis web, didukung oleh peramban (*browser*) seperti Google Chrome atau Mozilla Firefox untuk mengakses dan mengoperasikan Figma secara *online*. Bahan visual berupa foto produk Keripik Sanjai Payakumbuh, meliputi varian rasa seperti Balado, Keripik Talas Balado, dan Stick Kentang, digunakan sebagai elemen gambar pada tampilan katalog produk sehingga hasil desain merepresentasikan produk secara autentik. Perangkat keras yang digunakan berupa laptop atau komputer dengan spesifikasi standar yang mampu menjalankan aplikasi berbasis web secara lancar.

B. Rancangan Alur sebagai Acuan Desain

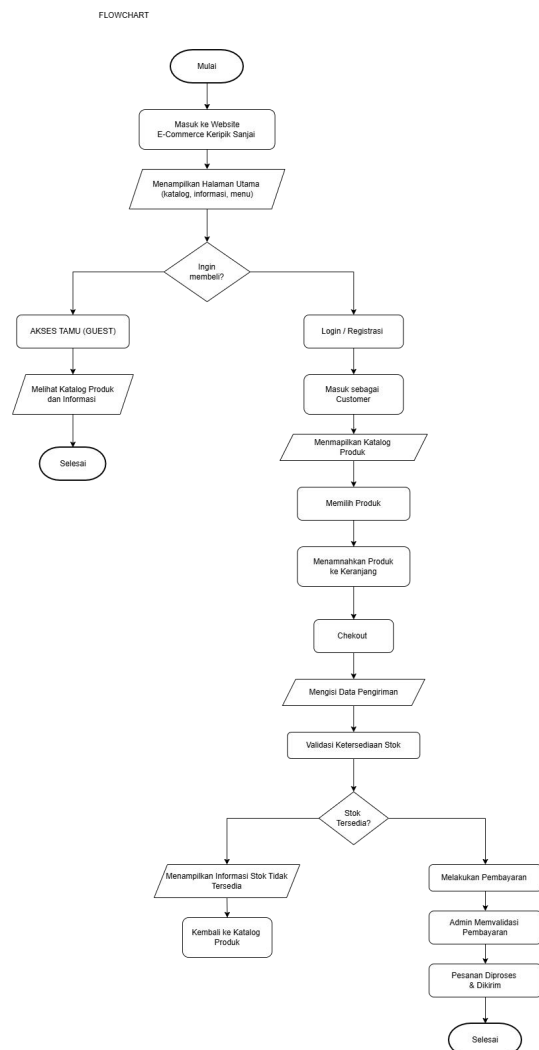
Sebelum elemen visual disusun di Figma, diperlukan rancangan alur logis yang menjadi acuan dalam menentukan struktur dan urutan tampilan setiap halaman. Rancangan ini bukan merepresentasikan sistem yang telah diimplementasikan atau diuji secara fungsional, melainkan kerangka rencana (*blueprint* logis) yang mendasari keputusan desain pada tahap berikutnya, .sebagaimana diterapkan pula pada perancangan UI/UX berbasis web menggunakan Figma dan Design Thinking yang menjadikan rancangan alur sebagai dasar sebelum tahap desain visual dimulai [9]. Rancangan alur ini dituangkan ke dalam tiga bentuk diagram, yaitu *Flowchart*, *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram*.

1) *Flowchart* Alur Akses:

Flowchart ini dirancang sebagai acuan alur akses yang membedakan tiga jenis pengguna pada rencana tampilan *website*, yaitu Tamu, Customer, dan Admin.



Gambar 2. Flowchart Alur Akses Website E-Commerce (Bagian Admin)



Gambar 3. Flowchart Alur Akses Website E-Commerce (Lanjutan)

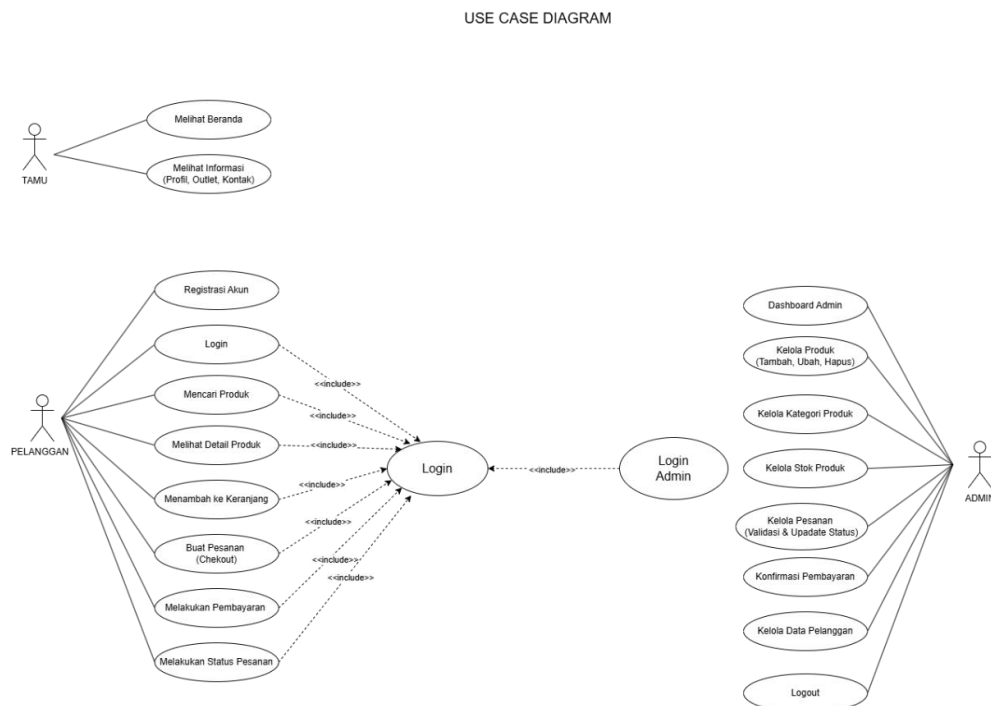
Berdasarkan Gambar 2 dan 3, pengunjung biasa (Tamu) direncanakan memiliki akses dasar untuk melihat

halaman utama dan katalog produk. Apabila tamu bermaksud melakukan pembelian, rancangan alur mengarahkan

pengguna ke halaman pendaftaran dan *login* untuk menjadi Customer. Rancangan untuk Customer mencakup akses ke fitur keranjang belanja hingga *checkout*, sementara rancangan untuk Admin mencakup akses ke panel *dashboard* khusus untuk mengelola produk, pesanan, dan laporan penjualan. Alur ini menjadi acuan dalam menyusun halaman *Home*, *Login*, Keranjang Belanja, dan *Dashboard* pada tahap desain di Figma.

2) Use Case Diagram:

Use case diagram ini menggambarkan rencana interaksi fungsional antara aktor dengan tampilan, dengan dua aktor utama yang menjadi acuan, yaitu Pelanggan dan Admin, sebagaimana pendekatan serupa yang digunakan pada perancangan UI/UX aplikasi wisata virtual berbasis Figma untuk memetakan kebutuhan pengguna sebelum tahap desain visual [10].

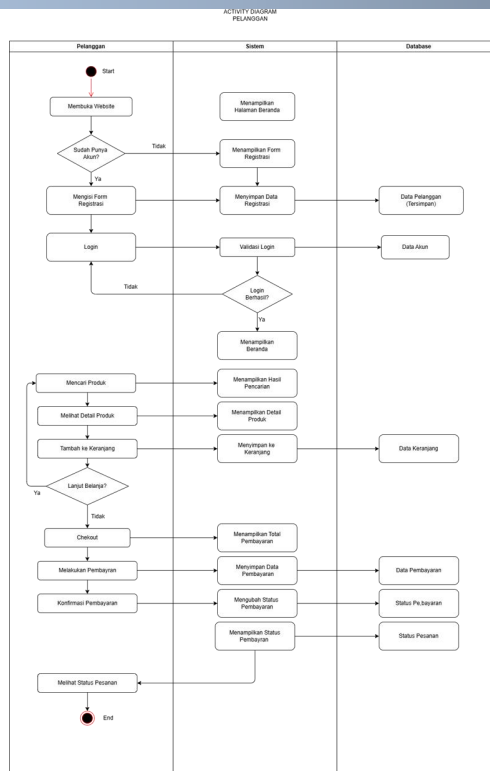


Gambar 4. Use Case Diagram Rencana Interaksi Website E-Commerce

Seperti ditunjukkan pada Gambar 4, rancangan ini mencakup relasi *<<include>>* pada aktivitas utama, baik dari sisi Pelanggan (Buat Pesanan, Lihat Pesanan, dan Pembayaran) maupun dari sisi Admin (Tambah Produk, Kelola Pesanan, dan Lihat Laporan). Relasi ini menjadi dasar rencana bahwa fungsionalitas tersebut pada tahap pengembangan berikutnya akan memerlukan proses autentikasi (*Login*) terlebih dahulu, sehingga pada tahap desain ini diputuskan untuk menyediakan halaman *login* yang terpisah antara Pelanggan dan Admin.

3) Activity Diagram:

Untuk merinci rencana proses bisnis utama, yaitu transaksi pembelian, disusun sebuah *Activity Diagram* yang menggambarkan rancangan langkah demi langkah dari proses pemilihan produk hingga barang diterima oleh pelanggan.



Gambar 5. Activity Diagram Rencana Proses Transaksi Pembelian

Gambar 5 menampilkan rancangan alur aktivitas yang dibagi ke dalam beberapa area kerja (*swimlane*), yaitu Pelanggan, Sistem, dan Database. Rancangan ini dimulai ketika pelanggan membuka *website*, melakukan registrasi atau *login*, memilih produk, hingga melakukan *checkout* dan pembayaran. Tahap konfirmasi pembayaran direncanakan sebagai bagian dari alur sebelum status pesanan ditampilkan, yang kemudian direpresentasikan secara visual pada desain halaman Kelola Pesanan.

Ketiga diagram di atas berfungsi sebagai kerangka rencana yang menjadi acuan dalam menyusun struktur dan urutan tampilan pada Figma. Diagram ini belum merepresentasikan sistem yang telah diimplementasikan atau diuji secara fungsional, melainkan rancangan alur yang mendasari keputusan desain pada tahap berikutnya.

C. Konsep User Experience (UX)

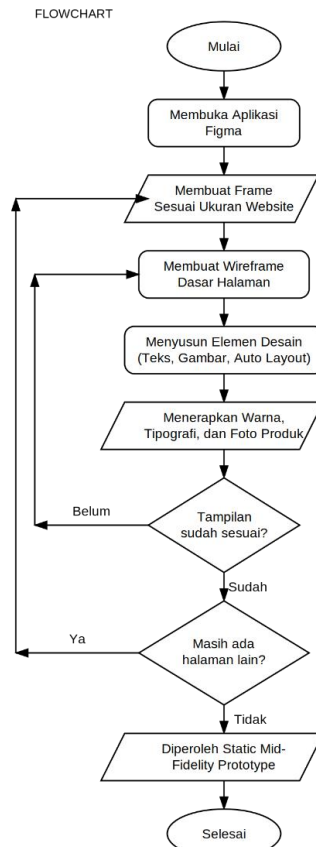
Konsep UX dalam perancangan ini menggambarkan perjalanan pengguna (*user journey*) ketika menjelajahi *website*, yaitu rangkaian perpindahan dari satu halaman ke halaman lain sesuai dengan tujuan penggunaannya, sebagaimana mengacu pada rancangan alur yang telah disusun sebelumnya. Sebagai contoh, setelah pengguna melakukan *login*, alur akan mengarahkannya ke halaman utama (*dashboard*), kemudian dari halaman tersebut pengguna dapat berpindah ke menu produk, menu keranjang belanja, hingga menu profil pengguna. Perancangan alur ini bertujuan memastikan perpindahan antarhalaman terasa logis dan tidak membingungkan, sehingga pengguna dapat menemukan informasi atau fitur yang dibutuhkan tanpa kesulitan.

D. Konsep User Interface (UI)

Konsep UI berfokus pada tampilan visual yang akan dilihat dan dioperasikan langsung oleh pengguna. Dalam perancangan ini, terdapat beberapa jenis pengguna dengan tampilan antarmuka yang berbeda, yaitu pengguna umum atau pelanggan yang mengakses halaman *Home*, katalog produk, keranjang belanja, dan *dashboard* akun, serta administrator yang mengakses tampilan *dashboard* manajerial untuk mengelola produk dan pesanan. Setiap tampilan dirancang dengan mengutamakan prinsip tata letak yang sederhana dan menarik, mengingat *User Interface* yang baik menjadi salah satu faktor penentu kenyamanan pengguna dalam bertransaksi pada *website e-commerce* [1].

E. Tahapan Penggunaan Figma

Setelah rancangan alur dan konsep UX/UI disusun, proses desain dilanjutkan secara bertahap di dalam aplikasi Figma, sebagaimana digambarkan pada *flowchart* berikut.



Gambar 6. Flowchart Alur Kerja Penggunaan Figma

Proses dimulai dengan membuka aplikasi Figma melalui peramban, kemudian membuat *frame* sesuai ukuran tampilan *website*. Tahap selanjutnya adalah membuat *wireframe* dasar untuk setiap halaman, yaitu kerangka tata letak sederhana tanpa detail visual, yang berfungsi memastikan struktur dan alur navigasi sudah logis dan sesuai dengan rancangan alur sebelumnya. Setelah struktur disepakati, dilanjutkan dengan menyusun elemen desain seperti teks, gambar, dan kotak menggunakan fitur *Auto Layout*, lalu menerapkan *styling* visual berupa warna, tipografi, dan foto produk. Untuk memastikan konsistensi visual di seluruh halaman, elemen-elemen yang berulang seperti tombol, *header*, dan kartu katalog dibuat menggunakan fitur *Components* di Figma. Penerapan konsep dan teknik UI/UX secara konsisten pada setiap tahap desain terbukti menghasilkan tampilan yang lebih solid, harmonis dalam keselarasan warna, serta konsisten dalam jenis dan ukuran huruf sesuai dengan sistem desain yang telah ditentukan [11], sejalan dengan prinsip penggunaan komponen yang dapat dipakai ulang untuk menjaga konsistensi antarhalaman [12], [13]. Setiap halaman diperiksa konsistensinya terhadap halaman lain sebelum dilanjutkan ke halaman berikutnya, mulai dari halaman *Home*, *Login*, Keranjang Belanja, Integrasi Multi-Saluran, *Dashboard* Pengguna, hingga *Dashboard* Administrator. Hasil akhir dari proses ini berupa *static mid-fidelity prototype*, yaitu rancangan tampilan yang sudah menyertakan detail visual seperti warna dan tipografi, namun belum memiliki tautan antarhalaman (*clickable interaction*) maupun logika pemrosesan data sungguhan. Fokus pada purwarupa statis ini dipilih karena tahap perancangan ini menitikberatkan pada evaluasi tata letak visual dan struktur informasi terlebih dahulu, sebelum interaksi mikro atau fungsionalitas sistem dikembangkan lebih jauh.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari proses perancangan ini berupa kumpulan tampilan (*screenshot*) antarmuka *website e-commerce* yang telah dibuat menggunakan Figma, sebagai realisasi visual dari rancangan alur dan konsep UX/UI yang telah disusun pada bagian Metode. Setiap tampilan mewakili satu halaman dengan fungsinya masing-masing, sebagai berikut.

A. Halaman Utama dan Katalog Produk

Pada halaman utama, pengguna disambut dengan *hero image* yang merepresentasikan produk secara autentik, diikuti dengan menu navigasi kategori dan informasi profil usaha. Katalog produk ditampilkan menggunakan tata letak *grid* yang rapi.

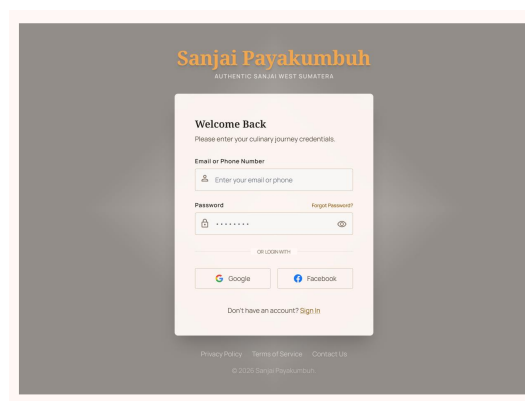


Gambar 7. Tampilan Halaman Home

Setiap kartu produk pada katalog menampilkan foto produk, nama varian, serta label harga, yang dirancang untuk memudahkan pengguna melakukan penelusuran visual dan mempercepat proses pemilihan produk.

B. Halaman Login dan Registrasi

Untuk mendukung manajemen akun pengguna sesuai rencana pembagian akses pada Use Case Diagram, dirancang tampilan jendela *pop-up* registrasi dan *login*.

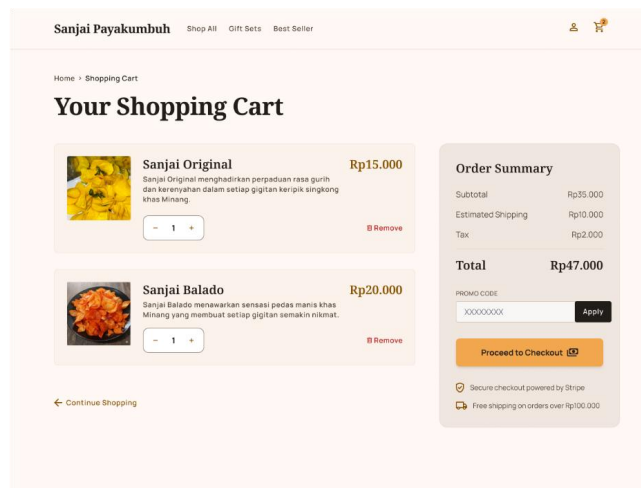


Gambar 8. Tampilan Halaman Login

Jendela registrasi dirancang ringkas dengan kolom isian standar meliputi Nama Lengkap, Email/Nomor Telepon, Kata Sandi, dan opsi Tanggal Lahir.

C. Halaman Keranjang Belanja dan Checkout

Tampilan ini menyatukan proses pemilihan produk dengan proses penyelesaian transaksi dalam satu halaman, merepresentasikan rancangan alur *checkout* yang digambarkan pada Activity Diagram (Gambar 5).

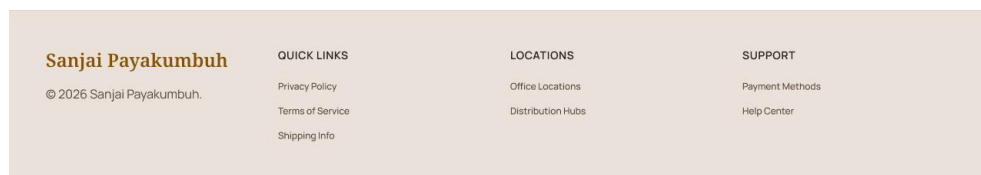


Gambar 9. Tampilan Keranjang Belanja dan Checkout

Halaman ini menampilkan daftar produk yang dipilih, kontrol kuantitas, ringkasan biaya (subtotal, ongkos kirim, dan total bayar), formulir alamat pengiriman, serta pilihan metode pembayaran (Transfer Bank, QRIS, atau *Cash on Delivery*).

D. Tampilan Footer dan Informasi Pendukung

Tampilan ini menyertakan informasi pelengkap yang ditempatkan di bagian *footer website* untuk mendukung kepercayaan dan kemudahan navigasi pengguna.

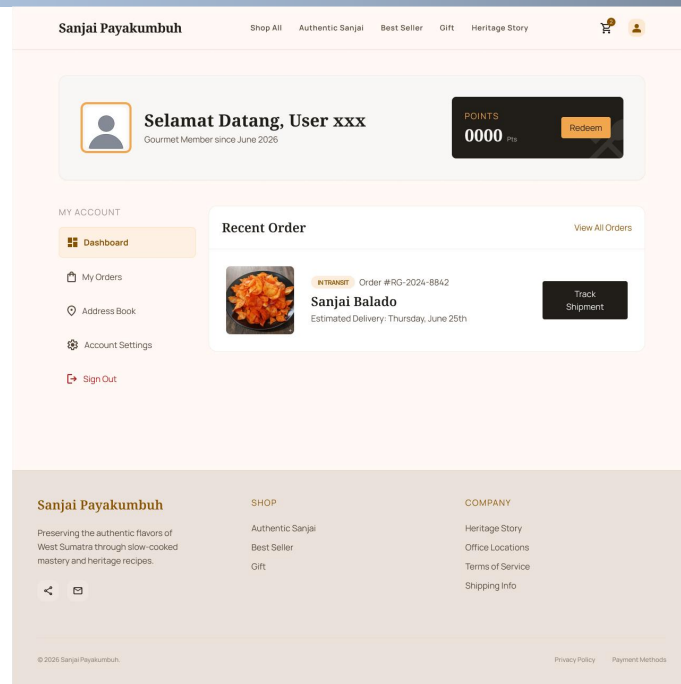


Gambar 10. Tampilan Footer dan Informasi Pendukung

Bagian *footer* ini terbagi ke dalam tiga kelompok tautan, yaitu *Quick Links* (Privacy Policy, Terms of Service, dan Shipping Info) untuk informasi kebijakan dan pengiriman, *Locations* (Office Locations dan Distribution Hubs) untuk informasi lokasi usaha, serta *Support* (Payment Methods dan Help Center) untuk membantu pengguna terkait metode pembayaran dan bantuan teknis.

E. Halaman Dashboard Pengguna

Halaman ini dirancang sebagai ruang personal pengguna untuk mengelola aktivitas belanja secara mandiri.

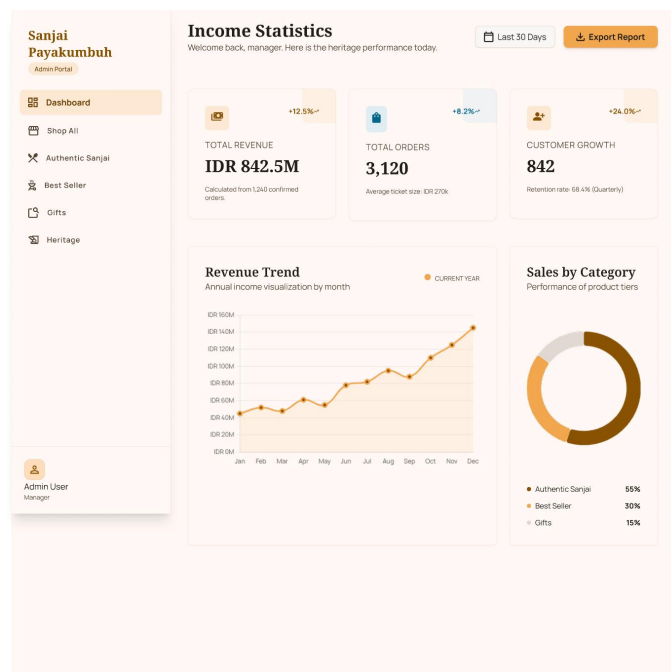


Gambar 11. Tampilan Dashboard Pengguna

Navigasi pada halaman ini disusun dalam format *tab*, yaitu “Orders” (riwayat pesanan) dan “Wishlist” (daftar produk yang disimpan), dilengkapi penanganan status kosong (*empty state*) berupa ilustrasi dan pesan “No Orders Found” ketika belum ada riwayat transaksi.

F. Halaman Dashboard Administrator

Tampilan ini dirancang sebagai pusat kendali bagi admin dalam mengelola toko, merealisasikan rencana akses Admin pada Flowchart Alur Akses (Gambar 2 dan 3).

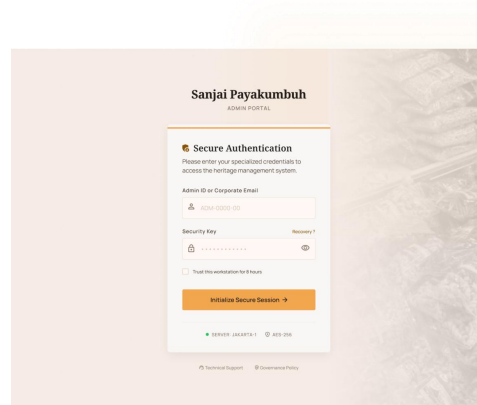


Gambar 12. Tampilan Dashboard Administrator

Halaman ini menyajikan ringkasan jumlah pesanan baru, total pendapatan, jumlah produk, dan jumlah pelanggan, dilengkapi daftar pesanan terbaru beserta status validasinya.

G. Halaman Login Administrator

Sebelum mengakses *dashboard* manajerial, admin pada rancangan ini diharuskan melalui proses autentikasi menggunakan kredensial khusus yang berbeda dari akun pelanggan, sesuai dengan rencana pemisahan akses yang digambarkan pada Flowchart (Gambar 2 dan 3).

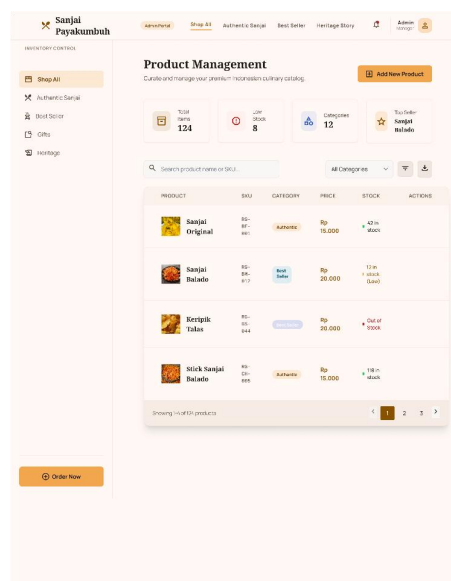


Gambar 13. Tampilan Login Administrator

Halaman ini hanya menampilkan kolom *username/email* administrator dan kata sandi, dengan tampilan yang lebih minimalis dibanding halaman *login* pelanggan.

H. Halaman Kelola Produk

Tampilan ini memungkinkan admin mengelola data produk Keripik Sanjai.

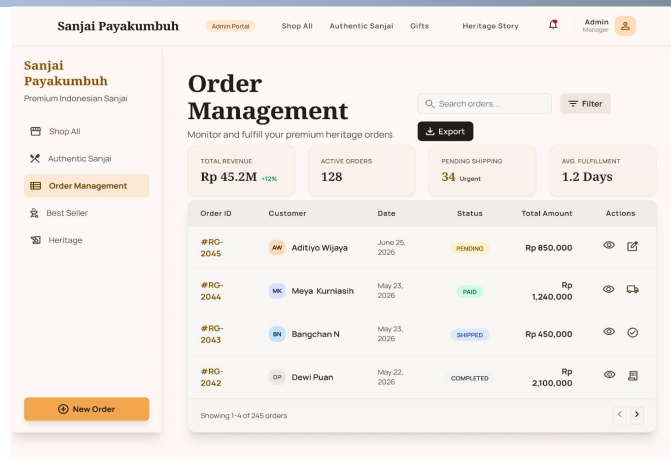


Gambar 14. Tampilan Kelola Produk

Halaman ini menampilkan katalog produk dalam format tabel yang mencakup *thumbnail*, nama, harga, jumlah stok, dan status ketersediaan, dilengkapi tombol “Tambah Produk” serta ikon aksi untuk mengubah atau menghapus data.

I. Halaman Kelola Pesanan

Tampilan ini dirancang untuk merepresentasikan rencana validasi stok dan pembayaran yang digambarkan pada Activity Diagram (Gambar 5).

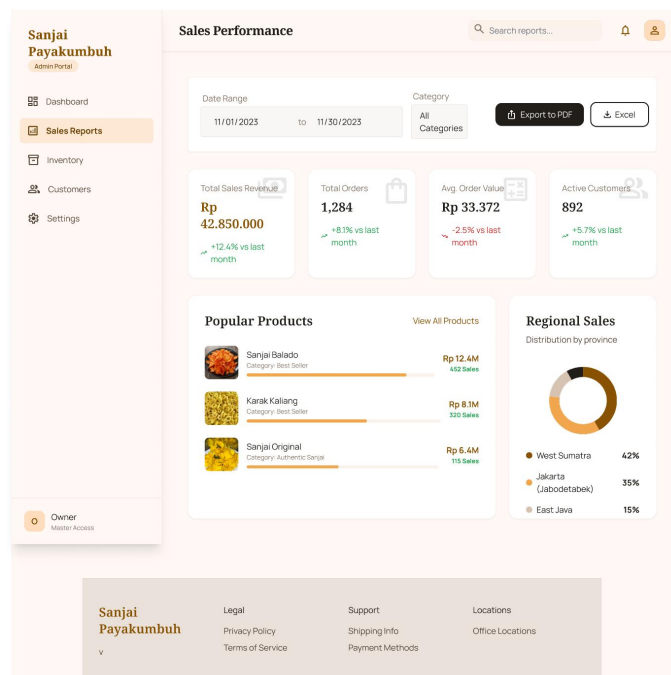


Gambar 15. Tampilan Kelola Pesanan

Navigasi berbasis *tab* memisahkan pesanan berdasarkan status: Menunggu Validasi, Pembayaran Valid, Dikirim, dan Selesai, dengan setiap kartu pesanan menampilkan detail pelanggan, daftar item, serta tautan bukti pembayaran.

J. Halaman Laporan Penjualan

Tampilan ini dirancang sebagai instrumen pemantauan kinerja toko secara visual.



Gambar 16. Tampilan Laporan Penjualan

Halaman ini menyajikan empat indikator utama, yaitu total pendapatan, total pesanan, jumlah produk terjual, dan rata-rata nilai per pesanan, dilengkapi grafik tren penjualan mingguan serta tabel produk terlaris.

Secara keseluruhan, rangkaian tampilan tersebut menunjukkan bahwa rancangan alur (*Flowchart*, *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram*) berhasil direalisasikan secara konsisten ke dalam bentuk *prototype* antarmuka menggunakan Figma. Hasil *prototype* ini dapat dijadikan pedoman atau acuan dalam proses perancangan bangun (*development*) *website* pada tahap selanjutnya, sebagaimana ditunjukkan pada penelitian sejenis yang menjadikan hasil desain Figma sebagai dasar pengembangan aplikasi [6].

K. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki kesamaan mendasar dengan penelitian yang menjadikan Figma sebagai alat utama untuk menghasilkan *prototype* antarmuka yang representatif terhadap kebutuhan fungsional sistem [6]. Namun,

berbeda dengan penelitian tersebut yang menggunakan studi kasus aplikasi reservasi restoran, penelitian ini berfokus pada studi kasus produk lokal Keripik Sanjai Payakumbuh dengan kelengkapan halaman yang lebih beragam, termasuk halaman footer dan *dashboard* administrator.

Penelitian perancangan UI/UX berbasis Design Thinking pada website menggunakan Figma menunjukkan bahwa rancangan alur logis yang disusun sebelum tahap desain visual menghasilkan antarmuka yang lebih terstruktur dan sesuai kebutuhan pengguna [9], sejalan dengan pendekatan rancangan alur yang diterapkan pada penelitian ini melalui *Flowchart*, *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram* sebelum memasuki tahap desain di Figma.

Sejalan dengan itu, penelitian mengenai desain UI/UX halaman *login* dengan pendekatan desain berpusat pada pengguna menunjukkan bahwa pendekatan tersebut mampu menghasilkan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami pada satu halaman tunggal [7]. Penelitian ini menerapkan prinsip serupa secara lebih luas pada seluruh rangkaian halaman *website*, bukan hanya pada satu halaman tunggal, sehingga konsistensi desain dapat diuji pada skala yang lebih menyeluruh.

Selain itu, kegiatan pelatihan penggunaan Figma untuk desain *prototype* sistem informasi menunjukkan bahwa pemahaman terhadap antarmuka Figma, pengaturan proyek, dan teknik komponen menjadi modal penting sebelum menghasilkan *prototype* yang efektif dan dapat dipresentasikan dengan jelas kepada pemangku kepentingan [14]. Hal ini relevan dengan tahapan penggunaan Figma yang diterapkan pada penelitian ini, mulai dari pembuatan *frame*, *wireframe*, hingga penerapan *styling* visual secara bertahap.

L. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini terbatas pada tahap perancangan sistem (*design phase*) dan belum mencakup tahap implementasi kode program, pengujian sistem (*testing*), maupun validasi langsung bersama pengguna nyata. Oleh karena itu, efektivitas sistem baru dapat diukur setelah dilakukan pengembangan dan pengujian lebih lanjut. Selain itu, data yang digunakan dalam perancangan ini bersumber dari studi pustaka tanpa melibatkan observasi atau wawancara langsung dengan pemilik usaha maupun pelanggan aktual. Hal ini dapat memengaruhi kesesuaian rancangan dengan kebutuhan spesifik pengguna di lapangan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan pengguna nyata dalam proses validasi kebutuhan (*user requirement validation*) sebelum memasuki tahap implementasi.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *prototype* antarmuka *website e-commerce* yang dirancang menggunakan Figma, dengan studi kasus Keripik Sanjai Payakumbuh, dapat dijadikan pedoman atau acuan dalam proses perancangan bangun (*development*) *website* pada tahap selanjutnya. Rancangan antarmuka yang dihasilkan menyajikan struktur tampilan yang lengkap dan konsisten, mulai dari halaman katalog produk, keranjang belanja, footer, hingga halaman *dashboard* administrator untuk pengelolaan produk, pesanan, dan laporan penjualan.

Penerapan metode *Waterfall* memberikan proses perancangan yang sistematis dan terarah, sehingga kebutuhan tampilan dapat dianalisis dan diterjemahkan secara terstruktur melalui rancangan alur (*Flowchart*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*), konsep *User Experience*, konsep *User Interface*, hingga *UI Mockup* pada Figma. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan *website e-commerce* yang sesungguhnya pada penelitian selanjutnya.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk:

- melanjutkan ke tahap implementasi dan pengembangan kode program berdasarkan *blueprint* perancangan;
- melakukan pengujian sistem secara menyeluruh menggunakan metode *Black Box Testing* [15] dan *User Acceptance Testing* (UAT) bersama pengguna nyata;
- mengintegrasikan *payment gateway* resmi untuk memfasilitasi transaksi pembayaran digital yang aman; serta
- mengeksplorasi fitur tambahan seperti notifikasi *push* berbasis mobile dan program loyalitas pelanggan untuk meningkatkan retensi pengguna.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh serta dosen pembimbing mata kuliah Bahasa Indonesia yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan artikel ini.

Daftar Pustaka

- [1] S. Auliaddina, A. A. Puteri, and I. F. Anshori, "Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada," *J. Ilm. "Technologia,"* vol. 12, no. 3, pp. 188–192, 2021, doi: <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5183>.
- [2] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [3] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [4] A. A. S. W. Amarcia, L. Selvia, O. La O.P., and Y. E. Achyani, "Perancangan UI/UX aplikasi daftar acara siaran (DAS) LPP RRI Purwokerto menggunakan figma," *J. Saintekom*, vol. 12, no. 2, pp. 189–199, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.stmikplk.ac.id/index.php/saintekom/article/view/324?>
- [5] A. A.-Z. Ibrahim and I. Lestari, "Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 2, pp. 96–105, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.
- [6] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, "Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [7] A. Pratama Putra, M. Z. Zikriandika, and Helmina, "DESAIN UI / UX HALAMAN LOGIN WEB MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN PENDEKATAN DESAIN," vol. 4, no. 2, pp. 72–84, 2025.
- [8] K. Fahrezi, A. R. Mulana, S. Melinda, N. Nurhaliza, and S. Mulyati, "Penerapan Model Waterfall dalam Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web sebagai Sistem Pengolahan Nilai Siswa," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 4, no. 2, p. 98, 2021, doi: 10.32493/jtsi.v4i2.10196.
- [9] A. Mustajib and I. Kurniawati, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Puskidkes Puskesmas Menggunakan Figma," *JoMMiT J. Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 1, pp. 048–057, 2023, doi: 10.46961/jommit.v7i1.805.
- [10] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "Perancangan Ui / Ux Semarang Virtual Tourism," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022.
- [11] M. F. Santoso, "Implementation Of UI/UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 2, pp. 279–285, 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i2.1223.
- [12] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, "Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. Buana Pengabdi.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021.
- [13] I. P. Sari, F. Ramadhani, A. Satria, D. Apdilah, and M. Basri, "Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics pada Toko Online Wao Sneakers Menggunakan Figma Berbasis Mobile," *Fact. J. Ind. Manaj. dan Rekayasa Sist. Ind.*, vol. 1, no. 3, pp. 93–101, 2023, doi: 10.56211/factory.v1i3.265.
- [14] D. F. Surianto *et al.*, "PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi," *Vokatek J. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 57–63, 2023, doi: 10.61255/vokatekjmp.v1i2.88.
- [15] S. D. Pratama, L. Lasimin, and M. N. Dadaprawira, "Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value," *J-SISKO TECH (Jurnal Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD)*, vol. 6, no. 2, p. 560, 2023, doi: 10.53513/jsk.v6i2.8166.