

Perancangan Design *Prototype* UI/UX Aplikasi TICCON Menggunakan Metode *Design thinking*

Waeisul bismi^{1*}, Halimmatussa'diyah Putri², Muhammad Qomaruddin³
Destiana Putri⁴

^{1,2,4}Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: ^{1*}waeisul.wbn@bsi.ac.id, ²17190838@bsi.ac.id, ⁴destiana.dtp@bsi.ac.id

³Universitas Nusa Mandiri
e-mail: Muhammad.mqn@nusamandiri.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
22-10-2024	29-11-2024	21-01-2025

Abstrak - Penelitian ini bertujuan menerapkan perancangan *prototype* UI/UX aplikasi TICCON menggunakan *Figma* dan metode *Design thinking*. Pendekatan *Design thinking* dipilih untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Tahapan empat langkah, yaitu pemahaman (*empathize*), penentuan masalah (*define*), eksplorasi solusi (*ideate*), membuat *prototype* (*prototype*) dan pengujian (*test*), digunakan untuk menggali wawasan berharga dalam perancangan aplikasi. Data diperoleh dari wawancara dan survei untuk mengidentifikasi preferensi dan masalah calon pengguna. Hasil analisis digunakan dalam perancangan *prototype* UI/UX aplikasi TICCON melalui *Figma* dengan kolaborasi tim desain. Metode *Design thinking* memastikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Fitur-fitur relevan dan interaksi intuitif diimplementasikan dalam desain, meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini berpotensi memberikan sumbangan penting dalam pengembangan aplikasi mobile dengan fokus pada desain *prototype* UI/UX seperti tampilan menarik, navigasi mudah, proses pembayaran yang sederhana, kualitas produk yang terjamin, dan fitur untuk memberikan umpan balik. Pendekatan yang digunakan dapat menjadi panduan bagi pengembangan aplikasi lainnya. Diharapkan aplikasi TICCON dengan desain *prototype* UI/UX yang diimplementasikan dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta meningkatkan teknologi dan kepuasan pengguna pada aplikasi mobile dibidang *E-Commerce* yang semakin kompetitif.

Kata kunci: *Design thinking*, *Figma*, *Prototype* UI/UX

Abstract - This research aims to implement UI/UX prototype design of TICCON application using *Figma* and *Design thinking* method. The *Design thinking* approach was chosen to understand user needs in depth. The four steps, namely *empathize*, *define*, *explore solutions*, *prototype* and *test*, were used to gain valuable insights in the design of the application. Data was obtained from interviews and surveys to identify potential users' preferences and problems. The results of the analysis were used in designing the UI/UX prototype of the TICCON application through *Figma* with the collaboration of the design team. The *Design thinking* method ensures a satisfying User Experience that meets the user's needs. Relevant features and intuitive interactions were implemented in the design, improving the overall quality of the User Experience. This research has the potential to make important contributions in mobile app development with a focus on prototype UI/UX design such as attractive appearance, easy navigation, simple payment process, guaranteed product quality, and features to provide feedback. The approach used can be a guide for the development of other applications. It is expected that the TICCON application with the implemented prototype UI/UX design can meet user needs and improve technology and user satisfaction in mobile applications in the increasingly competitive *E-Commerce* field.

Keywords: *Design thinking*, *Figma*, *Prototype* UI/UX

PENDAHULUAN

Perkembangan *startup* di Indonesia membuat lapangan kerja di bidang desainer UI/UX meningkat terutama semenjak masa pandemi. Karena pembatasan sosial, banyak perusahaan beralih

menggunakan *platform mobile* dan situs untuk mengembangkan bisnis mereka secara *online* (Senoprabowo et al., 2022). Hal ini terlihat dari popularitas 50 pekerjaan yang diprediksi akan banyak diminati di masa depan. Menurut data yang diprediksi oleh *Cognizant Jobs of the Future (CJOF) Index*



menyatakan bahwa desainer UI/UX menjadi salah satu pekerjaan dengan peningkatan kebutuhan sebesar 94% dan terus berkembang (Prabowo et al., 2023).

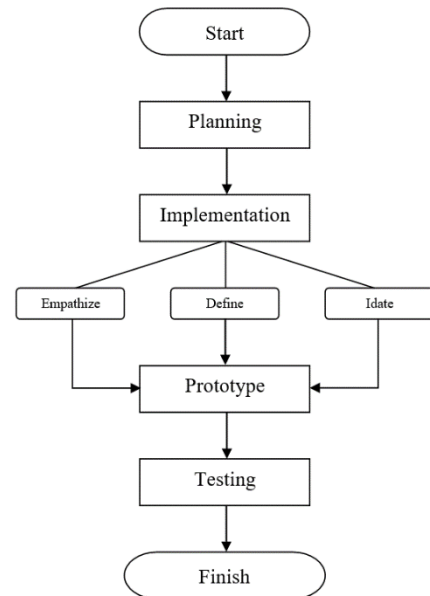
Bagian penting dari sebuah sistem atau aplikasi adalah tampilan *User Interface* (UI) atau antarmuka pengguna (Utan Sufandi et al., 2022). Sedangkan Panagiotis dan Pappas berpendapat bahwa *User Experience* (UX) memengaruhi motivasi dan keterlibatan pengguna, yang mungkin merupakan elemen terpenting dari pengalaman pengguna (Mäkinen et al., 2020). Untuk mendesain sebuah aplikasi membutuhkan *tools* yang salah satunya adalah *Figma*, UX *Tool* mensurvei bahwa *Figma* telah menjadi *tools* UI/UX yang paling banyak digunakan untuk mendesain aplikasi pada tahun 2022 (Taylor & Jordan, 2022).

Berdasarkan perkembangan *platform mobile* dan situs yang meningkat, Pengguna semakin kritis dalam memilih dan menggunakan produk digital, terutama karena permasalahan pada tata letak desain, tampilan yang membingungkan, dan sistem pembayaran yang tidak efisien (Ariska & Nurlela, 2022). Oleh karena itu, selain mempertimbangkan fungsionalitas, pengguna juga membutuhkan produk atau layanan digital yang mudah digunakan, menarik, dan memberikan pengalaman pengguna yang positif (Angelina et al., 2022). UI/UX sangat penting dalam perancangan produk untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan serta mempengaruhi tingkat kemudahan penggunaan produk atau layanan digital (Haryuda et al., 2021). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mempertimbangkan tampilan dan pengalaman pengguna adalah metode *Design thinking* (Pratama et al., 2022). Dengan menggunakan *design thinking*, solusi inovatif dan efektif dapat tercipta untuk menjawab permasalahan dan tantangan yang dihadapi pengguna, sehingga pengalaman pengguna dalam mengetahui kebutuhan mereka bisa lebih baik (Ilham et al., 2021).

Dan berdasarkan penjelasan di atas dan maka penelitian ini direncanakan untuk melakukan penerapannya *Figma* pada perancangan *prototype* UI/UX aplikasi TICCON dengan menggunakan metode *design thinking*. Sehingga mampu menjangkau semua target kalangan pengguna aplikasi TICCON dengan meminimalisir penggunaan aset-aset yang akan ditampilkan pada perancangan tampilan antarmuka aplikasi TICCON seperti gambar yang beresolusi tinggi, tampilan menarik, navigasi mudah, proses pembayaran yang sederhana, kualitas produk yang terjamin, fitur untuk memberikan umpan balik, dan komponen lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan metode *Design thinking*. Adapun tahapan tahapan yang dilakukan dapat terlihat pada gambar 1 berikut.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 1. Alur Metode Penelitian

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan perencanaan, penelitian ini melakukan studi pustaka dengan mempelajari teori-teori yang mengenai penelitian yang akan dilakukan serta prosedur mengenai pembuatan *E-Commerce* sebagai rujukan dengan mengumpulkan studi pustaka yang diperlukan baik dari artikel ataupun buku.

2. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan Implementasi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Pendekatan *design thinking* berfokus pada pengguna dalam memecahkan masalah. Artinya, solusi yang diciptakan didasarkan pada kebutuhan pengguna yang menjadi prioritas utama. *Design thinking* dapat memberikan manfaat dalam memperkuat kreativitas dan inovasi serta meningkatkan kepuasan pelanggan (Darmalaksana & Ag, 2020). Berikut adalah tahapan-tahapan penerapan metode *design thinking* dalam beberapa fase, yaitu:

a. *Empathize*

Fase *empathize* (empati), tahap ini bertujuan untuk memahami pengguna dan masalah yang dihadapi dari perspektif mereka. Pada tahap ini, desainer melakukan observasi, wawancara, dan interaksi langsung dengan pengguna untuk mengumpulkan data dan menempatkan diri mereka dalam posisi pengguna.

b. *Define*

Fase *define* (mendefinisikan), tahap ini adalah untuk merumuskan masalah dan memahami secara jelas apa yang perlu diselesaikan. Pada tahap ini, desainer menyusun hipotesis tentang masalah yang dihadapi pengguna, dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan sasaran bisnis.

c. *Idate*

Fase ideate (menghasilkan ide-ide), tahap ini berfokus pada pembuatan ide dan solusi kreatif untuk masalah yang diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, desainer menggunakan teknik brainstorming dan ideation untuk menghasilkan banyak ide dan mengevaluasi opsi yang paling menjanjikan.

3. Purwarupa (*Prototype*)

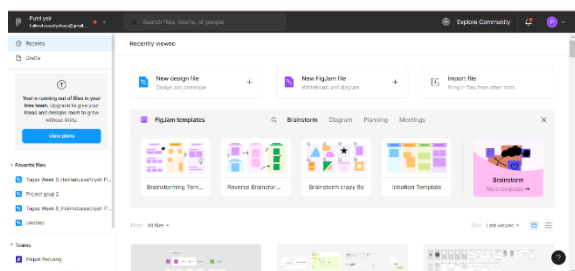
Prototype yaitu tahapan yang merancang *prototype* atau purwarupa dari rancangan awal tampilan pada sebuah produk digital yang akan dikembangkan (Reski et al., 2021). Fase *prototype* (membuat prototipe), tahap ini melibatkan pembuatan *prototype* dari solusi yang telah dipilih pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, desainer membuat model atau simulasi solusi yang direncanakan dan menguji seberapa efektifnya dalam menyelesaikan masalah pengguna.

4. Pengujian (*Testing*)

Fase test (pengujian), tahap terakhir adalah pengujian dan evaluasi solusi. Tujuan testing dilakukan untuk mengukur tingkat kemudahan terhadap solusi desain yang telah dibuat untuk hasil redesign aplikasi TICCON yang telah dirancang. Pada tahap ini, desainer menguji solusi pada pengguna sebenarnya untuk melihat seberapa efektif dan berguna solusi yang telah dibuat. Jika perlu, desainer kembali ke tahap sebelumnya untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada solusi.

5. *Software Figma*

Figma adalah alat desain UI dan *prototyping* yang memungkinkan pengguna membuat desain antarmuka pengguna yang interaktif (Staiano, 2022). Kemampuan *Figma* dapat dengan mudah membuat elemen desain seperti ikon, tombol, dan tata letak. *Figma* juga mendukung pembuatan prototipe interaktif untuk pengujian dan validasi desain. Selain itu, sebagai alat desain berbasis *cloud*, *Figma* memfasilitasi kolaborasi tim secara *real-time* melalui web *browser*, memungkinkan melihat perubahan langsung dan memberikan umpan balik dengan mudah, dapat terlihat pada Gambar 2 berikut tampilan dari *Figma*.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 2. Tampilan awal *Figma*

Hal tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

6. *User Interface (UI) / User Experience (UX)*

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User Experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan. Desain *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) juga harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya (Solikin et al., 2022).

a. *User Interface*

User Interface (UI) desain adalah proses yang digunakan desainer untuk membangun antarmuka dalam *software* atau perangkat komputer, dengan fokus pada penampilan atau gaya (Swan, 2022). UI bertujuan untuk membuat tampilan aplikasi yang mudah digunakan dan menyenangkan dan mengacu pada antarmuka pengguna grafis serta bentuk lainnya.

b. *User Experience*

User Experience (UX) adalah sistem yang mengatur pengalaman yang dirasakan pengguna terhadap penggunaan perangkat lunak yang menilai tentang tingkat kemudahan dan kenyamanan terhadap fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak (Utama, 2020) dan *User Experience* (UX) mencakup semua aspek interaksi pengguna akhir dengan perusahaan, layanan, dan produk-produk yang disediakan oleh perusahaan tersebut (Jean et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aplikasi TICCON (*Ticket Concert*)

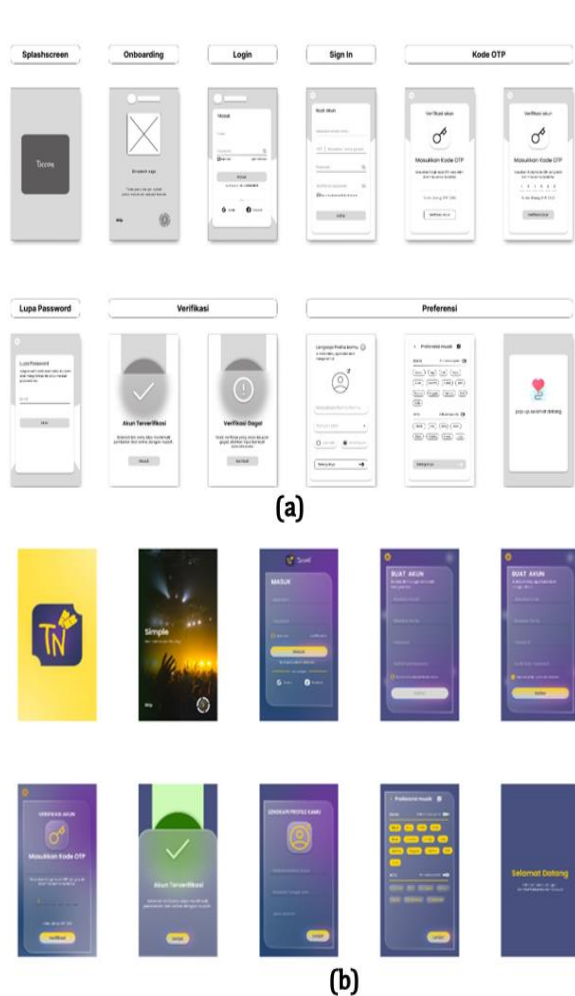
Ticcon (*Ticket Concert*) menjadi nama dari desain aplikasi yang berfokus pada pembelian tiket konser musik secara *online*, dengan tujuan memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan tiket secara daring.

2. Implementasi

Proses ini merupakan tahap awal proses editing, mulai dari mengakses *website Figma* dan menentukan aset yang dibutuhkan. Mulai dari pembuatan Lo-Fi *wireframe*, mengatur elemen pada desain, memasukkan gambar, logo, text, hingga menentukan posisi tombol yang akan di gunakan dalam aplikasi ini.

A. Halaman Awal

Halaman awal Ticcon terdapat halaman *splashscreen*, *onboarding*, *sign in*, *login* dan preferensi musik. Berikut tampilan halaman awal dapat terlihat pada gambar 3.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 3. Tampilan Halaman Awal (a) WireFrame Lo-fi
(b) UI Design

B. Homepage

Homepage memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan pengantar yang optimal kepada pengguna saat mereka pertama kali mengunjungi aplikasi Ticcon. Berikut tampilan Homepage dapat terlihat pada gambar 4.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 4. Tampilan Homepage (a) WireFrame Lo-fi (b) UI Design

C. Search

Fungsi dari halaman pencarian adalah untuk memfasilitasi pencarian informasi atau konser musik yang diinginkan oleh pengguna. Berikut tampilan Search dapat terlihat pada gambar 5.

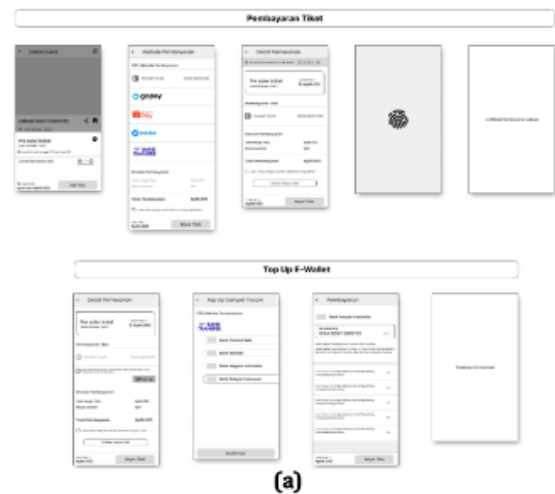


Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 5. Tampilan Search (a) WireFrame Lo-fi (b) UI Design

D. Payment

Halaman *Payment* (pembayaran) dapat terlihat pada gambar 6 yang menampilkan rincian pesanan, termasuk jumlah barang, harga, dan total pembayaran.

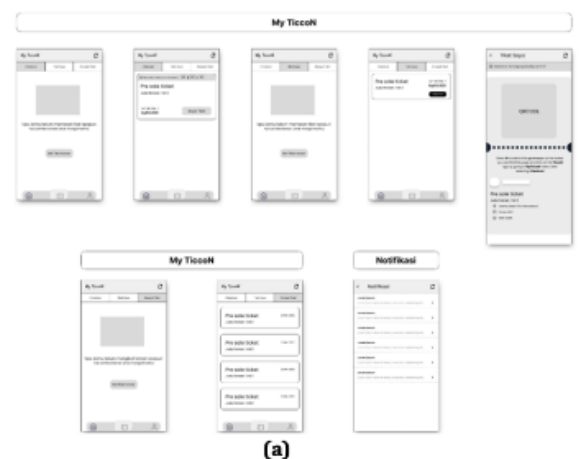


Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 6. Tampilan Payment (a) WireFrame Lo-fi (b) UI Design

E. Information

Pada Gambar 7 berikut merupakan halaman yang menampilkan berbagai informasi terkait tiket yang sudah dibeli sebelumnya, *checkout* serta riwayat pembelian tiket.



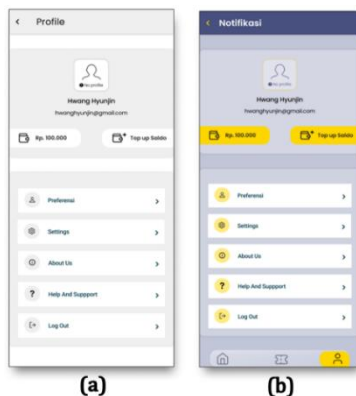


Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 7. Tampilan *Information* (a) WireFrame Lo-fi (b) UI Design

F. Profile

Halaman *profile* pada gambar 8 berikut berfungsi untuk memuat dan mengelola informasi pengguna. Pengguna dapat melihat dan mengedit data pribadi seperti profil pengguna, nama akun, dan preferensi musik.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 8. Tampilan *Profile* (a) WireFrame Lo-fi (b) UI Design

KESIMPULAN

Aplikasi Ticcon adalah *platform mobile* yang berfokus pada desain UI/UX yang baik serta menggunakan pendekatan metode *desain thinking*. Aplikasi Ticcon ini bertujuan untuk memberikan pengalaman transaksi pembelian tiket acara musik secara online yang optimal dan menyediakan fitur pencarian acara, informasi detail acara, dan pengaturan akun pengguna. Adapun saran untuk pengembangan aplikasi ticcon berkaitan dengan Teknik dalam menyederhanakan fitur-fitur yang diperlukan *user* serta memperhatikan umpan balik *user* dan meningkatkan langkah-langkah keamanan yang tepat.

REFERENSI

- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan *Design thinking*. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 9(x), 70–78.
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design thinking*. *Jurnal Infotech*, 4(2), 86–91.
- Darmalaksana, W., & Ag, M. (2020). *Metode design thinking hadis*.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the *Design thinking* Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Jean, B. S., Gorham, U., & Bonsignore, E. (2021). *Understanding Human Information Behavior: When, How, and Why People Interact with Information*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Mäkinen, H., Haavisto, E., Havola, S., & Koivisto, J. M. (2020). User Experiences of virtual reality technologies for healthcare in learning: an integrative review. *Behaviour and Information Technology*, 1–17. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1788162>
- Prabowo, D. P., Senoprabowo, A., Rismansa, A. T., Desain, P., Visual, K., Komputer, F. I., Nuswantoro, U. D., & Bonjol, J. I. (2023). Desain infografis tentang pekerjaan terkait ui dan ux. 8(1), 88–96.
- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode *Design thinking*. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- Reski, M. C., Novriyanto, & Firdausi, F. A. (2021). Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode *Design thinking*. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi Dan Industri, November*, 9–16. <https://repository.uin-suska.ac.id/53602/>
- Solikin, I., Mukti, A. R., Huda, N., Ansori, A., & Dharmawan, P. (2022). KOMMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas

- Pamulang PELATIHAN DESAIN USER INTERFACE (UI) PADA SEKOLAH AZHARYAH KOMMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 3, 102–106.
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing.
- Swan, H. (2022). *The Future of Innovation: The Silicon Valley Way*. Impact Ventures Press.
- Taylor, & Jordan. (2022). *2022 Designer's Toolkit*. UX Tool.
- Utama, B. satria. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes* [Universitas Komputer Indonesia].
<https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2753/>
- Utan Sufandi, U., Trihapningsari, D., Mellysa, W., & Layanan Bahan Ajar, P. (2022). Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic literature review UI/UX Research Opportunities in Mobile Application Development: Systematic Literature Review. *Agustus*, 21(3), 411–433.