

MODUL 11

Desain UI/UX Situs Web Menggunakan Figma

11.1 Topik Pembahasan

- Dasar Teori Figma
- Keunggulan Figma
- Fungsi Figma Untuk Desain Situs Web
- Proses Umum Perancangan Situs Web dengan Implementasi UI/UX
- Tools pada Figma

11.2 Tujuan

1. Praktikan dapat memahami tentang definisi Figma
2. Praktikan dapat memahami tentang fungsi dan cara penggunaan Figma
3. Praktikan dapat merancang UI/UX situs web sederhana dengan menggunakan Figma

11.3 Alat dan Bahan

1. Laptop
2. Internet
3. Figma

11.4 Dasar Teori

11.4.1 UI/UX (*User Interface* dan *User Experience*)

UI/UX merupakan dua aspek penting dalam pengembangan produk digital yang berfokus pada interaksi pengguna dengan sistem. UI atau antarmuka pengguna berkaitan dengan tampilan visual dari suatu aplikasi atau situs web, mencakup elemen-elemen seperti:

- Tata letak
- Warna
- Tipografi
- Ikon
- Tombol Interaktif yang dirancang agar menarik dan mudah digunakan.

Tujuan utama dari UI adalah menciptakan desain yang estetis dan intuitif sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara nyaman. Elemen-elemen

dalam UI harus dirancang dengan konsistensi dan responsivitas agar dapat beradaptasi dengan berbagai perangkat dan ukuran layar.

Sementara itu, UX atau pengalaman pengguna berfokus pada bagaimana suatu produk dapat memberikan kemudahan, efisiensi, dan kepuasan kepada pengguna dalam mencapai tujuannya. UX mencakup aspek:

- *Usability*
- Aksebilitas
- Navigasi
- Efektivitas dalam memenuhi kebutuhan pengguna

Sebuah pengalaman pengguna yang baik akan memastikan bahwa produk tidak hanya tampak menarik tetapi juga dapat digunakan dengan lancar tanpa hambatan. Misalnya, dalam sebuah aplikasi pemesanan makanan, UX yang baik akan memungkinkan pengguna untuk memesan dengan cepat dan tanpa kesulitan, sedangkan UI yang baik akan menghadirkan tampilan yang jelas dan menarik sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami setiap fitur yang tersedia.

Dalam pengembangan sebuah produk digital, perancangan UI dan UX harus dilakukan secara bersamaan untuk memastikan bahwa produk tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman yang nyaman, efisien, dan memuaskan bagi penggunanya.

11.4.2 Figma



Gambar 1 Figma

Figma adalah salah satu alat desain berbasis *cloud* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *dekstop*, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi Windows, Linux ataupun Mac dengan terhubung ke internet. Umumnya, Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja di bidang UI/UX, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis.

Terdapat empat jenis paket langganan yang ditawarkan oleh Figma dengan informasi terbaru (per Februari 2025):

1. **Starter Team:** Gratis, termasuk editor Figma, 3 file desain kolaboratif, draf pribadi tak terbatas, dan inspeksi file dasar.
2. **Professional Team:** \$15/bulan per kursi, hemat 20% jika ditagih tahunan. Termasuk semua fitur Starter, ditambah file Figma tak terbatas, pustaka tim, prototyping lanjutan, mode pengembangan dengan anotasi, inspeksi lanjutan, dan ekstensi VS Code.
3. **Organization:** \$45/bulan per kursi atau \$25/bulan untuk mode pengembangan saja. Termasuk semua fitur Professional, ditambah pustaka organisasi, analitik sistem desain, dan manajemen file terpusat.
4. **Enterprise:** \$75/bulan per kursi atau \$35/bulan untuk mode pengembangan saja. Termasuk semua fitur Organization, ditambah tema sistem desain lanjutan, sinkronisasi variabel ke kode via REST API, dan kontrol akses tamu.

11.5 Keunggulan Figma

Meskipun ada banyak aplikasi desain lain yang tersedia, Figma memiliki beberapa keunggulan unik yang membedakannya dari yang lain. Berikut adalah beberapa keunggulan Figma:

1. **Kolaborasi *real-time*:** Figma memungkinkan kolaborasi secara *real-time* dengan fitur undangan untuk editor. Dengan fitur ini, pengguna dapat menyelesaikan proyek dengan lebih cepat, mudah, dan transparan. Selain itu, semua perubahan yang dilakukan oleh anggota tim dapat dilihat melalui fitur riwayat, sehingga memudahkan dalam melacak pengeditan.
2. **Berbasis Cloud, Tanpa Instalasi:** Salah satu keunggulan utama Figma adalah arsitektur berbasis *cloud*-nya, yang menghilangkan kebutuhan untuk instalasi perangkat lunak di komputer lokal. Semua file dan proyek desain disimpan di server Figma, yang tidak hanya mengurangi risiko kehilangan data akibat kerusakan perangkat, tetapi juga memastikan aksesibilitas yang tinggi.
3. **Beragam Plugin Tambahan:** Meskipun Figma dilengkapi dengan berbagai fitur canggih yang mendukung kebutuhan desain, terdapat kalanya pengguna memerlukan fungsi tambahan yang spesifik. Figma mengatasi hal ini dengan menyediakan ekosistem plugin yang dapat diintegrasikan untuk memperluas fungsionalitas

platform. Dengan adanya plugin ini, desainer dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan baru, mempercepat alur kerja, dan meningkatkan kualitas *output* desain.

11.6 Fungsi Figma Untuk Desain Situs Web

Figma memiliki peran yang berbeda dibandingkan dengan aplikasi desain grafis lainnya seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dirancang khusus untuk mendukung pembuatan UI (*user interface*) pada situs web maupun aplikasi. Beberapa fungsi utama yang dimiliki Figma antara lain:

1. *Wireframing*

Wireframing adalah tahap awal dalam proses desain situs web yang bertujuan untuk membuat kerangka dasar atau struktur *layout* halaman. Dalam tahap ini, perancang menentukan posisi dan tata letak elemen-elemen penting seperti *header*, *footer*, menu navigasi, area konten, dan *sidebar*.

Figma, menyediakan berbagai fitur seperti *shapes*, *grids*, dan *frames* yang memungkinkan pembuatan *wireframe* dengan cepat dan efisien. Dengan *wireframe*, desainer dapat memvisualisasikan hierarki informasi serta alur pengguna sebelum melangkah ke tahap desain visual yang lebih detail, sehingga membantu memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

2. UI Aplikasi dan Situs Web

Figma menyediakan berbagai alat untuk mendesain *user interface* (UI) aplikasi dan situs web. Dengan fitur seperti *auto-layout*, *component*, dan *variant*, desainer dapat menciptakan elemen UI yang konsisten serta mudah digunakan kembali di berbagai halaman atau proyek. Grid dan *constraints* juga membantu dalam menyusun elemen UI agar responsif dan sesuai dengan berbagai ukuran layar.

3. Prototipe

Setelah tahap desain selesai, desainer sering kali melanjutkan dengan pembuatan alur kerja aplikasi, yang menggambarkan transisi dari satu halaman ke halaman lainnya. Dalam konteks pengembangan *user interface*, tahap ini dikenal dengan prototipe atau *prototyping*.

Prototipe dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, termasuk prototipe berbasis kertas yang berfungsi sebagai representasi awal, serta prototipe interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan desain. Dalam hal ini, desainer menggunakan Figma untuk membuat prototipe interaktif yang dikenal sebagai prototipe klik-tayang. Prototipe ini memungkinkan pengguna untuk

melakukan interaksi atau klik antar halaman, sehingga dapat dengan jelas menunjukkan alur dan pengalaman pengguna yang diharapkan dari desain aplikasi tersebut. Prototipe klik-tayang ini sangat penting untuk menguji dan memvalidasi desain sebelum memasuki tahap pengembangan lebih lanjut.

4. Mockup Desain

Mockup dapat didefinisikan sebagai representasi visual dari desain yang akan diterapkan pada suatu produk. Dalam konteks ini, mockup berfungsi sebagai maket yang memberikan gambaran yang lebih mendetail dan realistik mengenai produk akhir yang akan dihasilkan.

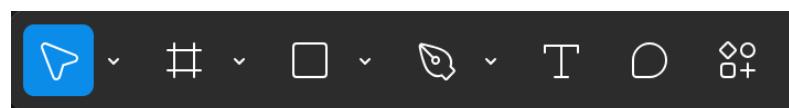
Contoh-contoh mockup yang umum digunakan meliputi:

- Mockup logo
- Desain Kemasan
- Elemen visual lainnya yang mendukung presentasi produk

11.7 Proses Umum Perancangan Situs Web dengan Implementasi UI/UX



11.8 Tools pada Figma



Move Tools :

Tools	Fungsi
-------	--------

 Move V	Memindahkan objek atau layer pada dalam frame
 Hand tool H	Menggeser atau menjadi alat navigasi pergeseran pada kanvas
 Scale K	Mengubah ukuran objek atau layer

Region Tools :

Tools	Fungsi
 Frame F	Membuat layer sebagai wadah penggeraan atau <i>workspace</i>
 Section Shift+S	Membuat group pada objek
 Slice S	Memotong bagian objek menjadi kecil

Shape Tools :

Tools	Fungsi
 Rectangle R	Membuat objek berbentuk persegi
 Line L	Membuat objek berbentuk garis
 Arrow Shift+L	Membuat objek berbentuk garis panah
 Ellipse O	Membuat objek berbentuk lingkaran atau oval
 Polygon	Membentuk objek yang memiliki banyak garis sisi (segitiga, segilima, dan lainnya)

 Star	Membentuk objek berbentuk bintang
 Image/video... Ctrl+Shift+K	Menambahkan gambar atau video

Creation Tools :

Tools	Fungsi
 Pen P	Membuat objek dengan garis vektor untuk membentuk objek yang lebih kompleks
 Pencil Shift+P	Membuat garis atau bentuk skema awal dalam membangun desain

Text

Tools	Fungsi
 T	Menambahkan teks pada desain

Comment

Tools	Fungsi
 O	Membuat sebuah <i>feedback</i> untuk desain yang dibuat