



Perancangan *Prototype* Aplikasi TAV Mobil Berbasis *Website* Menggunakan Perangkat Lunak Figma di CV. Garuda Sarana Sejahtera

Revanda Aisya Zulfa¹⁾, Febrian Murti Dewanto²⁾

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

¹Email : revandaaisya @gmail.com

²Email : febrianmd@upgris.ac.id

Abstrak – CV. Garuda Sarana Sejahtera (GSS) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi yang telah berpengalaman dan memiliki spesialisasi dalam bidang pembuatan *website*, *web system manajemen* dan aplikasi android serta layanan digital marketing dengan menggunakan iklan ads sehingga mampu meningkatkan kesuksesan perusahaan. TAV Mobil merupakan *showroom* mobil yang sudah mulai berkembang dan dikenal. Untuk mengembangkan *showroom* mobil tersebut maka CV. Garuda Sarana Sejahtera menerima permintaan untuk merancang sebuah aplikasi jual beli mobil bekas (TAV Mobil). Sehingga penelitian ini dilakukan untuk merancang *prototype* aplikasi TAV Mobil berbasis *website*. Selama proses perancangan, perangkat lunak yang digunakan adalah figma. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan tampilan *website* yang menarik, mudah digunakan serta dapat meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam melakukan kegiatan jual beli mobil bekas di TAV Mobil. Dengan mengutamakan aspek *user interface user experience* proses perancangan aplikasi didahului oleh riset dengan mencari referensi tampilan dari berbagai sumber, pembuatan *user flow*, *design system* dan *wireframe* sebagai kerangka maupun rancangan dasar desain *website*, lalu memvisualisasikan desain *wireframe* tersebut menjadi desain visual agar lebih hidup dan berwarna hingga proses pembuatan *prototype*. Sehingga dihasilkan sebuah *prototype* aplikasi TAV Mobil menggunakan perangkat lunak figma.

Kata Kunci : *Figma, prototype, user interface user experience*

PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, kebutuhan manusia terhadap teknologi sudah semakin besar. Teknologi yang sebelumnya menggunakan metode konvensional kini beralih menuju metode digital. Sebagai contoh proses jual beli mobil bekas saat ini sudah beralih menggunakan metode digital. Dengan adanya teknologi digital kita dapat mengetahui berbagai informasi, kemudahan dalam penyampaian informasi, komunikasi jarak jauh, serta terciptanya berbagai alat optimasi yang canggih.

CV. Garuda Sarana Sejahtera (GSS) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi yang telah berpengalaman dan memiliki spesialisasi dalam bidang pembuatan *website*, *web system management* dan aplikasi android serta layanan digital marketing dengan menggunakan iklan ads sehingga mampu meningkatkan kesuksesan perusahaan. Untuk mengembangkan perusahaannya maka CV. Garuda Sarana Sejahtera menerima permintaan untuk merancang sebuah aplikasi jual beli mobil bekas (TAV Mobil). TAV Mobil sendiri merupakan *showroom* mobil yang sudah mulai berkembang dan dikenal. Dikarenakan *showroom* ini belum memiliki sistem pemasaran produk dengan kinerja yang maksimal maka penelitian ini dilakukan untuk merancang *prototype* aplikasi TAV Mobil berbasis *website* menggunakan perangkat lunak figma.

Selama perancangan aplikasi, dengan mengutamakan aspek *user interface user experience*. Penelitian ini menggunakan perancangan desain sebagai tahapan awal membangun sebuah aplikasi. Perancangan desain merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan (Rahmawati et al., 2020). Sehingga proses perancangan aplikasi TAV Mobil didahului oleh riset dengan mencari referensi, pembuatan *user flow*, *design system*, *wireframe*, desain visual, hingga *prototype* menggunakan perangkat lunak Figma.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk merancang sebuah *prototype* aplikasi jual beli mobil bekas yaitu TAV Mobil dengan menggunakan perangkat lunak figma. Dengan adanya perancangan aplikasi ini, diharapkan

dapat memudahkan CV. Garuda Sarana Sejahtera dalam merancang sebuah aplikasi jual beli mobil TAV Mobil berbasis *website* kedepannya.

METODE

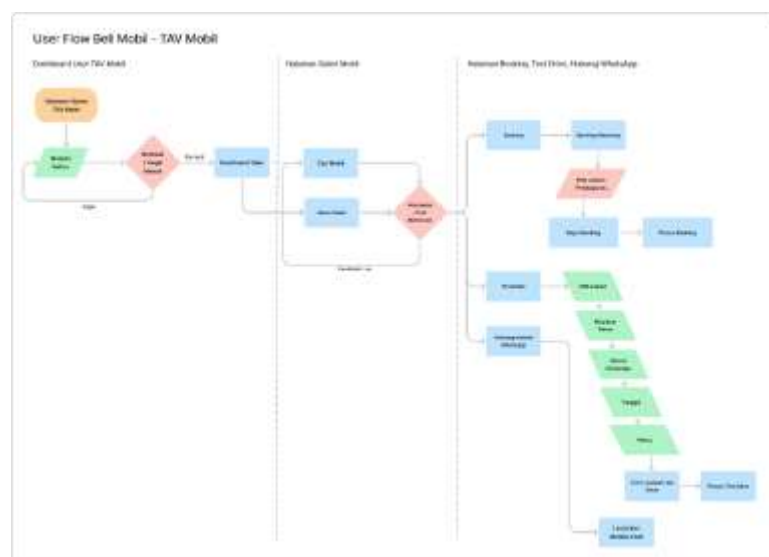
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype*. *Prototype* adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan (Wijayanti & Haryadi, 2020). Model *prototype* digunakan untuk indikator sebuah gambaran yang akan dibuat pada masa yang akan datang dan membedakan dua fungsi eksplorasi dan demonstrasi” (Naufal et al., 2022). Berikut adalah tahapan dalam metode *prototype*:

1. Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna.
2. Tahapan perencanaan kebutuhan.
3. Tahapan pembuatan design dengan mencari referensi dari berbagai sumber.
4. Pembentukan *prototype*, yaitu pembuatan perangkat *prototype* termasuk pengujian dan penyempurnaan.
5. Mengevaluasi *prototype* dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna. Perbaiki *prototype*, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype* dan selanjutnya produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

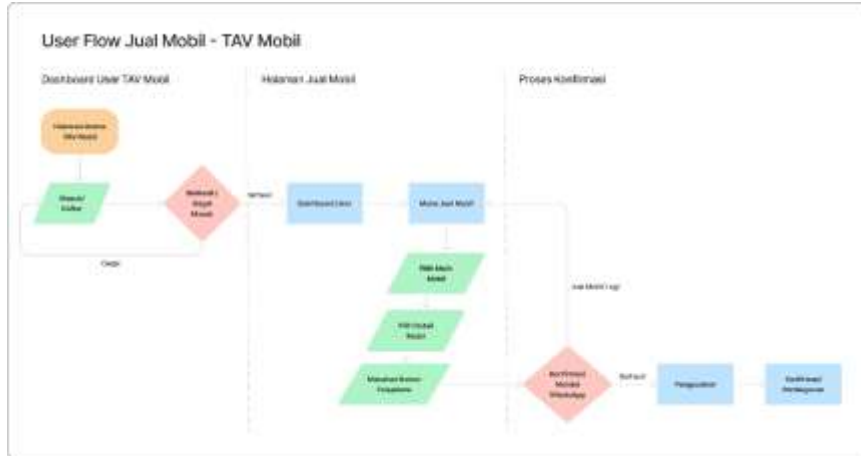
Namun tahapan yang digunakan dalam penelitian ini hanya sampai pembuatan *prototype*, tanpa pengujian dan penyempurnaan. Dalam aspek *user interface user experience* tahapan pembuatan desain didahului oleh pembuatan *user flow*, *design system* dan *wireframe* sebagai kerangka maupun rancangan dasar desain *website*, lalu memvisualisasikan desain *wireframe* tersebut menjadi desain visual agar lebih hidup dan berwarna hingga proses pembuatan *prototype*.

User Flow TAV Mobil

Dalam konteks pembuatan web atau aplikasi, *user flow* ini dibuat bertujuan agar sebuah *website* atau teknologi yang sedang dikembangkan oleh perusahaan bisa lebih *user-friendly* (Hidayati, 2022). *User Flow* sangat berperan penting karena alur dan keputusan akan terlihat jelas, ringkas dan mengurangi salah penafsiran. Jadi pada pembuatan desain TAV Mobil ini *User Flow* dibagi menjadi dua bagian yaitu *User Flow* Jual Mobil (lihat Gambar 1) dan *User Flow* Beli Mobil (lihat Gambar 2).



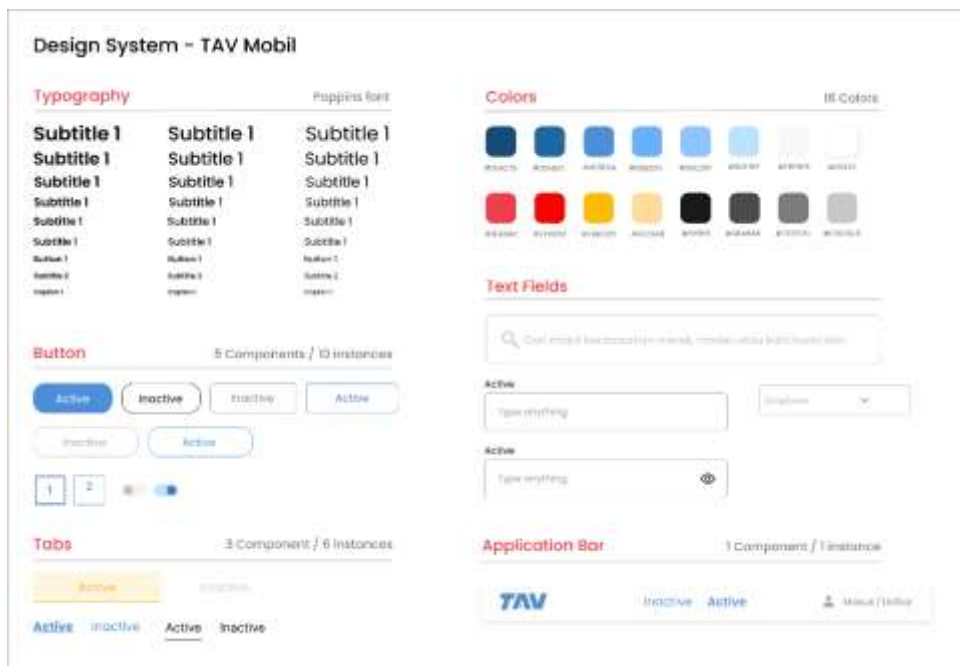
Gambar 1. User Flow Jual Mobil



Gambar 2. User Flow Beli Mobil

Design System TAV Mobil

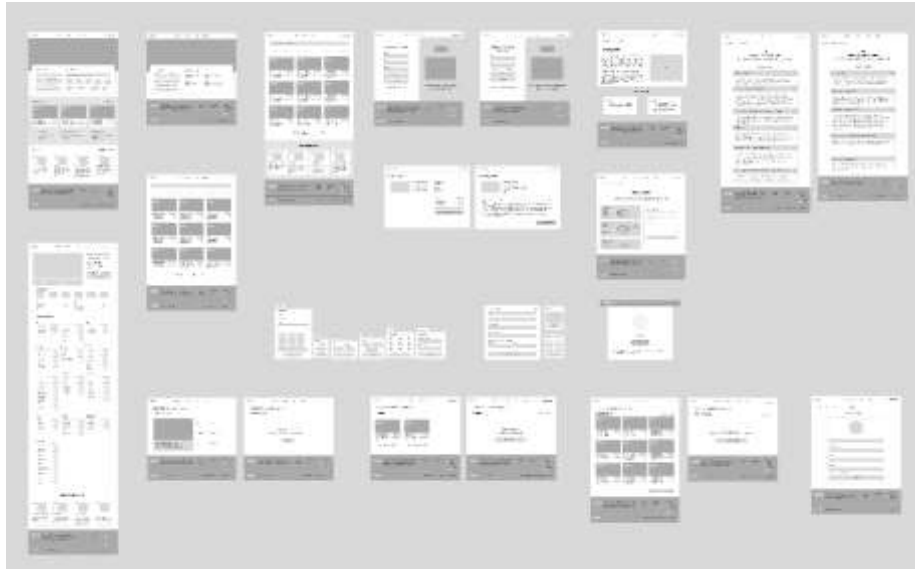
Design system merupakan kumpulan dari komponen yang digunakan secara berulang dalam suatu dapat menjaga standar kualitas dan konsistensi dari design seperti yang telah kita bahas sebelumnya (Anirudha, 2022). Berikut adalah gambar *design system* (lihat Gambar 3) pada TAV Mobil.



Gambar 3. Design System TAV Mobil

Wireframe TAV Mobil

Wireframe merupakan sebuah proses membuat rancangan tampilan yang lebih menyerupai hasil akhir suatu produk dari pada sketsa yang digunakan sebagai kerangka untuk membuat suatu aplikasi atau *website* (Hafida, 2022). Penulis membuat *wireframe* untuk membantu merangkai elemen seperti teks dan gambar agar mempermudah tahap Desain visual. Berikut adalah gambar tampilan keseluruhan *Wireframe* (lihat Gambar 4).



Gambar 4. *Wireframe* TAV Mobil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Visual TAV Mobil

Proses pembuatan desain visual merupakan proses mengubah *wireframe* awal menjadi tampilan yang lebih menarik dengan memberikan sentuhan gaya. Pada tahap ini, penulis menerapkan elemen-elemen *user interface* seperti gambar, tema, warna, tipografi, dan *icon* yang baik dan sesuai dengan petunjuk gaya (*style guide*) pada *website* TAV Mobil yang dibuat oleh CV. Garuda Sarana Sejahtera yang nantinya akan digunakan untuk meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna.

a. Desain Visual *Dashboard* TAV Mobil

Berikut adalah tampilan *dashboard* TAV Mobil (lihat Gambar 5), terdapat beberapa fitur untuk memudahkan pengguna melakukan transaksi jual beli mobil bekas seperti fitur pencarian, fitur jual dan beli mobil.



Gambar 5. Desain Visual *Dashboard* TAV Mobil

b. Desain Visual Jual Mobil TAV Mobil

Berikut adalah tampilan Desain Visual Jual Mobil TAV Mobil (lihat Gambar 6), terdapat beberapa *section* yaitu merek mobil, tipe mobil, tahun dan masukan nomor WhatsApp.



Gambar 6. Desain Visual Jual Mobil TAV Mobil

c. Desain Visual Beli Mobil

Tampilan visual Beli Mobil (lihat Gambar 7) yang terdapat fitur pencarian, fitur filter untuk mengelompokkan mobil yang ingin dicari, dan beberapa mobil yang direkomendasikan. Pada Fitur filter terdapat *pop up* lihat (lihat Gambar 8) yang fungsinya untuk memudahkan pengelompokan pencarian.



Gambar 7. Visual Beli TAV Mobil



Gambar 8. Visual *Pop Up* Galeri TAV Mobil

d. Desain Visual Galeri TAV Mobil

Berikut adalah tampilan visual Galeri (lihat Gambar 9) tampilannya sama dengan desain visual Beli Mobil yang membedakan hanyalah pada bagian halaman paling bawah.



Gambar 9. Galeri TAV Mobil

e. Desain Visual *Login* TAV Mobil

Berikut adalah tampilan halaman *login* bagi pengguna (lihat Gambar 10) yang sudah memiliki akun agar bisa masuk kehalaman *dashboard user*.



Gambar 10. Desain Visual Login TAV Mobil

f. Desain Visual *Sign Up* TAV Mobil

Berikut adalah tampilan halaman *Sign Up* (lihat Gambar 11) yang merupakan tampilan untuk pendaftaran akun pengguna baru. Atau bisa juga *Sign Up* menggunakan akun google.



Gambar 11. Desain Visual *Sign Up* TAV Mobil

g. Desain Visual Detail Mobil

Pada Tampilan desain visual detail mobil (lihat Gambar 11) terdapat fitur booking, test drive, dan hubungi whatsapp. Selain itu terdapat penjelasan mengenai deskripsi mobil dan laporan inspeksi.



Gambar 11. Visual Detail Mobil TAV Mobil

h. Desain Visual *Booking* TAV Mobil

Pada tampilan desain visual *booking* TAV Mobil pada (lihat Gambar 12) terdapat *button booking* sekarang untuk memboking mobil, kemudian terdapat *button* bayar *booking* untuk melakukan proses pembayaran.



Gambar 12. Visual *Booking* TAV Mobil

i. Desain Visual *Pop Up Test Drive* TAV Mobil

Pada tampilan desain visual *pop up test drive* (lihat Gambar 13), terdapat pilihan lokasi, perintah memasukkan nama lengkap, nomor whatsapp, pilihan tanggal dan waktu.



Gambar 13. Visual *Pop Up Test Drive* TAV Mobil

j. Desain Visual *Hubungi WhatsApp* TAV Mobil

Pada tampilan desain visual *hubungi whatsapp* (lihat Gambar 14) terdapat *button* *hubungi whatsapp*.



Gambar 14. Visual Hubungi WhatsApp TAV Mobil

k. Desain Visual Jadwal *Test Drive* TAV Mobil

Berikut adalah tampilan desain visual Jadwal *Test Drive* TAV Mobil (lihat Gambar 15).



Gambar 15. Visual Jadwal *Test Drive* TAV Mobil

l. Desain Visual *History* Pencarian TAV Mobil

Berikut adalah tampilan desain visual *History* Pencarian TAV Mobil (lihat Gambar 16).



Gambar 16. *History* Pencarian TAV Mobil

m. Desain Visual Pesanan TAV Mobil

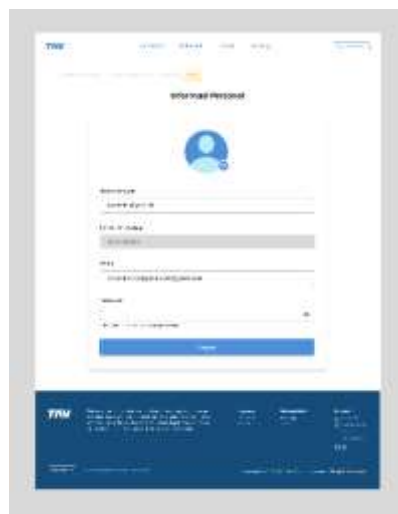
Berikut adalah tampilan desain visual Pesanan TAV Mobil (lihat Gambar 17).



Gambar 17. Pesanan TAV Mobil

n. Desain Visual Akun Pengguna TAV Mobil

Berikut adalah tampilan desain visual Akun Pengguna TAV Mobil (lihat Gambar 18).



Gambar 18. Akun Pengguna TAV Mobil

o. Desain Visual Tentang TAV Mobil

Berikut adalah tampilan desain visual Tentang TAV Mobil (lihat Gambar 19).



Gambar 19. Tentang TAV Mobil

Prototype

Prototype merupakan contoh kerja dasar dari program pengembangan perangkat lunak, umumnya dirancang menjadi contoh yang dipergunakan untuk tujuan demonstrasi atau menjadi bagian dari proses pengembangan atau membuat pengembangan perangkat lunak (Muhyidin et al., 2020). *Prototype* ini dibuat untuk menghubungkan tiap halaman agar *button* atau link dapat di klik atau *clickable*. Selain itu *prototyping*

juga digunakan sebagai uji coba desain *website* yang telah dibuat karena memiliki fitur yang hampir sama dengan *website* sebenarnya. Penulis membuat *Prototype* dengan jenis *High Fidelity Prototype* karena memiliki tampilan yang menyerupai hasil akhir. *Prototype* dibuat dengan menggabungkan keseluruhan desain visual baik yang penulis buat ataupun hasil anggota tim desain. Berikut adalah hasil dari *prototype* (lihat Gambar 20)



Gambar 20. Keseluruhan *Prototype*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan *prototype* aplikasi TAV Mobil dimulai dari pembuatan *user flow*, *design system*, *wireframe*, visual desain hingga *prototype* menggunakan perangkat lunak Figma. Sehingga dihasilkan tampilan *website* yang menarik, mudah digunakan serta dapat meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam melakukan kegiatan jual beli mobil bekas di TAV Mobil. Menghasilkan *prototype* aplikasi TAV Mobil berbasis *website* yang nantinya dapat di kembangkan dan di gunakan oleh pengguna.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa saran yang dapat penulis sampaikan adalah *website* dapat di implementasikan dan dikembangkan lagi kedepannya agar semakin menarik dan lebih interaktif bagi pengguna dalam melakukan kegiatan jual beli mobil bekas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada CV. Garuda Sarana Sejahtera yang berkenan memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian dan membantu memberikan informasi yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anirudha, A. (2022). *Apa Itu Design System?* Bina Nusantara. <https://sis.binus.ac.id/2022/06/23/apa-itu-design-system/>
- Hafida, N. (2022). *Pengertian Wireframe dalam Desain UI/UX*. Ifabula. <https://ifabulacademy.com/pengertian-wireframe-dalam-desain-ui-ux/>
- Hidayati, K. F. (2022). *User Flow: Pengertian, Manfaat, serta Jenis-jenisnya*. Glints. https://glints.com/id/lowongan/user-flow-adalah/#.Y1J_T3ZBzIU
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>



- Naufal, M., Faruq, M. A., Aufan, M. H., Islam, U., & Walisongo, N. (2022). *PERANCANGAN UI / UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM*. 4(1), 43–52.
- Rahmawati, F. F., Nugroho, R. C., & Zaidiah, A. (2020). Perancangan Desain User Interface Lost and Found. *Senamika*, 1(1), 312–318.
<https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/349>
- Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode *Prototype*. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15, 16–23.