

RANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE (UI)* MENGGUNAKAN APLIKASI *FIGMA*, UNTUK *PLATFORM E-COMMERCE* PRODUK SEPATU DI TOKO SNEAKERSKU

Oleh:

Sumawan¹

Eben Kurniawan²

Ibnu Hazar³

Nirma⁴

Thoha Firdaus⁵

Universitas Nurul Huda

Alamat: JL. Kotabaru Sukaraja, Buay Madang, Gedung Rejo, OKU Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan (32382).

Korespondensi Penulis: sumawanmawan6978@gmail.com,
eben.kurniawan.17@gmail.com, ibnuhazar975@gmail.com, Nirma@unuha.ac.id,
thoha@unuha.ac.id.

Abstract. Background of the problem, the increasingly tight competition in the shoe e-commerce business encourages the importance of optimizing the User Interface (UI) to attract consumer interest. This study explores the development of an effective interface design through the Figma tool on the Toko Sneakersku online store. The main objectives of the study include improving the quality of the website display and optimizing sales levels. The research method, qualitative descriptive is used through content analysis from various social media platforms to identify consumer preference tendencies, as well as comparative study evaluations of similar e-commerce competitors to extract the best design patterns. The results of the study, the implementation of a design approach that prioritizes the needs of visual user experience, supported by an easy-to-understand navigation system, harmonious element arrangement, and graphic interface consistency, has proven effective in increasing user engagement and creating a more professional

Received June 02, 2025; Revised June 16, 2025; June 27, 2025

*Corresponding author: sumawanmawan6978@gmail.com

RANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA, UNTUK PLATFORM E-COMMERCE PRODUK SEPATU DI TOKO SNEAKERSKU

appearance. In conclusion, the contribution of this study produces a UI design framework for an e-commerce platform that is adaptive to the development of digital shoe market trends.

Keywords: *User Interface Design, Figma, E-commerce Platform, Online Shoes, User Interface.*

Abstrak. Latar belakang masalah, kompetisi bisnis *e-commerce* sepatu yang semakin ketat mendorong pentingnya optimalisasi *User Interface* (UI) untuk menarik minat konsumen. Studi ini mengeksplorasi pengembangan *interface design* yang efektif melalui *tools Figma* pada *online store* Toko Sneakersku. Tujuan utama penelitian, mencakup peningkatan kualitas tampilan *website* dan optimalisasi tingkat penjualan. Metode penelitian, *kualitatif deskriptif* digunakan melalui analisis *content* dari berbagai *social media platform* untuk mengidentifikasi kecenderungan preferensi konsumen, serta evaluasi *comparative study* terhadap kompetitor *e-commerce* sejenis untuk mengekstrak *design pattern* terbaik. Hasil penelitian, implementasi *design approach* yang mengutamakan kebutuhan visual *user experience*, didukung sistem navigasi yang mudah dipahami, penataan *element* yang harmonis, dan konsistensi *graphic interface*, terbukti efektif meningkatkan *user engagement* dan menciptakan tampilan yang lebih profesional. Kesimpulan, kontribusi penelitian ini menghasilkan *framework design* UI untuk *e-commerce platform* yang adaptif terhadap perkembangan tren pasar sepatu digital.

Kata Kunci: *User Interface Design, Figma, E-commerce Platform, Sepatu Online, Interface Pengguna.*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital secara global telah mendorong transformasi perilaku konsumen dalam berbelanja, dari metode konvensional ke arah *platform digital* berbasis *e-commerce*. Fenomena ini sangat nyata di Indonesia, di mana nilai transaksi *e-commerce* mencapai Rp476,3 triliun pada tahun 2023 dan diperkirakan terus meningkat seiring penetrasi *internet* serta meningkatnya permintaan masyarakat terhadap produk *fashion*, terutama sepatu. *Platform e-commerce* lokal pun terus bersaing untuk memberikan pengalaman digital yang lebih baik, termasuk dalam hal tampilan dan navigasi *antarmuka*. Salah satu teknologi yang kini digunakan secara luas dalam

mendesain *antarmuka digital* adalah aplikasi *Figma*, yaitu alat berbasis *web* yang memungkinkan kolaborasi dan efisiensi tinggi dalam merancang *user interface* yang optimal (Tian Ahmad Setiawan et al., 2023).

Namun demikian, meskipun banyak penelitian membahas desain antarmuka aplikasi digital, kajian yang secara spesifik meneliti perancangan *user interface* dengan aplikasi *Figma* untuk toko sepatu di Indonesia masih sangat terbatas (Kusuma, 2025) melakukan studi pada UMKM Dinasty Sandal menggunakan metode *design thinking*, tetapi fokusnya bukan pada produk sepatu atau *platform* toko berbasis digital untuk produk *sneakers* (Pokhrel, 2024) Merancang tampilan antarmuka untuk toko pakaian bekas, yang belum menyentuh pada elemen-elemen desain yang relevan dengan karakteristik produk sepatu, seperti struktur *catalog*, *filter* ukuran, atau visualisasi *texture* produk. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang penting untuk dijembatani. Merancang tampilan antarmuka untuk toko pakaian bekas, yang belum menyentuh pada elemen-elemen desain yang relevan dengan karakteristik produk sepatu, seperti struktur *catalog*, *filter* ukuran, atau visualisasi *texture* produk. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang penting untuk dijembatani.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* pada *platform e-commerce* sepatu menggunakan aplikasi *Figma* yang diterapkan di toko "Sneakersku". Proses desain dirancang agar responsif terhadap kebutuhan pengguna dan dapat meningkatkan efisiensi interaksi pada *platform*. Dengan mempertimbangkan struktur navigasi, *visual design*, dan alur antarmuka yang intuitif, penelitian ini berharap dapat menghasilkan rancangan *user interface* (UI) yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mudah dipahami oleh pengguna, khususnya generasi muda *urban*.

Secara teoritis, studi ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang rekayasa antarmuka digital. Dengan mengintegrasikan pendekatan *user-centered design* serta metode visual interaktif berbasis *Figma*, penelitian ini memperkaya literatur lokal terkait desain antarmuka berbasis konteks kultural Indonesia. Selain itu, referensi dari praktik desain yang telah diuji dalam lingkungan usaha kecil dan menengah akan memperluas perspektif akademik dalam merancang *user interface* (UI) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna domestik (Khoirul Anam & Asriningtias, 2023).

RANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA, UNTUK PLATFORM E-COMMERCE PRODUK SEPATU DI TOKO SNEAKERSKU

Secara praktis, penelitian ini berkontribusi dengan menghadirkan prototipe *user interface* (UI) yang siap digunakan oleh pelaku UMKM maupun *developer* lokal yang ingin meningkatkan kualitas visual dan navigasi toko *online* mereka. Penggunaan *Figma* sebagai alat utama desain memungkinkan efisiensi proses dan kemudahan revisi berbasis kolaboratif, yang sangat cocok digunakan oleh tim *developer* berskala kecil hingga menengah (Kurniawan et al., 2025). Prototipe hasil rancangan dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan toko *online* sepatu yang kompetitif di pasar digital nasional.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menyumbang pada pengembangan desain antarmuka yang kontekstual dan relevan, tetapi juga memberikan solusi nyata bagi toko sepatu lokal dalam memperkuat eksistensinya di tengah kompetisi *e-commerce*. Perancangan *user interface* (UI) yang terarah dapat menjadi fondasi utama dalam membangun identitas digital yang kuat, menarik, dan fungsional.

KAJIAN TEORITIS

Desain Antarmuka (*User Interface*)

Desain antarmuka atau *user interface* (UI) merupakan elemen visual utama dalam sistem aplikasi yang berperan sebagai penghubung antara pengguna dan sistem digital. Elemen UI mencakup tampilan layar, ikon, tombol, tata letak, dan navigasi. Menurut teori yang dikemukakan oleh (Saputra et al., 2024), antarmuka yang baik harus konsisten, mudah dimengerti, dan mendukung efisiensi penggunaan. Dalam konteks *e-commerce*, antarmuka memainkan peran penting dalam memfasilitasi pengguna saat memilih produk, menelusuri katalog, dan menyelesaikan transaksi.

Peran Aplikasi *Figma* dalam Proses Desain

Figma adalah aplikasi perancang antarmuka berbasis *web* yang memungkinkan kolaborasi secara waktu nyata antara perancang dan pengembang. Aplikasi ini memungkinkan pengguna membuat desain, menyusun *prototype*, dan berbagi rancangan secara langsung tanpa memerlukan perangkat lunak tambahan. Menurut (Kurniawan et al., 2025), *Figma* mempermudah proses desain antarmuka karena mendukung revisi cepat, dokumentasi visual, dan efisiensi alur kerja tim. Penggunaan *Figma* sangat cocok untuk merancang platform *e-commerce* karena sifatnya yang adaptif dan fleksibel.

Karakteristik *User Interface (UI)* Dalam *Platform E-Commerce* Sepatu

Platform *e-commerce* untuk produk sepatu memiliki kebutuhan visual dan navigasi yang lebih spesifik dibanding kategori lain. Misalnya, antarmuka harus mampu menampilkan gambar produk resolusi tinggi, ukuran sepatu yang akurat, serta sistem pencarian dan filter yang memadai. Menurut (Kusuma, 2025), tampilan yang menarik dan informasi yang terstruktur dalam antarmuka toko daring berdampak positif terhadap kepuasan pengguna dan meningkatkan kepercayaan dalam berbelanja secara digital.

Teori Kognitif dan *Mental Model* dalam Desain Antarmuka

Dalam merancang UI, aspek kognitif sangat penting agar tampilan antarmuka sesuai dengan pola pikir pengguna. menjelaskan bahwa pengguna membentuk *mental model* dari antarmuka yang mereka gunakan, dan akan lebih nyaman dengan sistem yang sesuai ekspektasi (Area, n.d.). dalam penelitiannya menunjukkan bahwa desain antarmuka yang mempertimbangkan perilaku pengguna lokal dapat meningkatkan kenyamanan dan ketertarikan terhadap platform digital, khususnya pada sektor penjualan sepatu.

Arah Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan temuan-temuan terdahulu, penelitian ini diarahkan untuk merancang antarmuka digital toko sepatu "*Sneakersku*" menggunakan aplikasi *Figma*. Penelitian ini tidak menyatakan hipotesis secara eksplisit, namun berpijak pada pemahaman bahwa *user interface* yang dirancang dengan baik dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi dan mendukung pencapaian tujuan toko *online*. Penelitian ini juga bertujuan memberi kontribusi praktis bagi pelaku usaha lokal dalam menyusun desain antarmuka yang relevan dengan produk dan kebiasaan *shopping* konsumen Indonesia.

METODE PENELITIAN

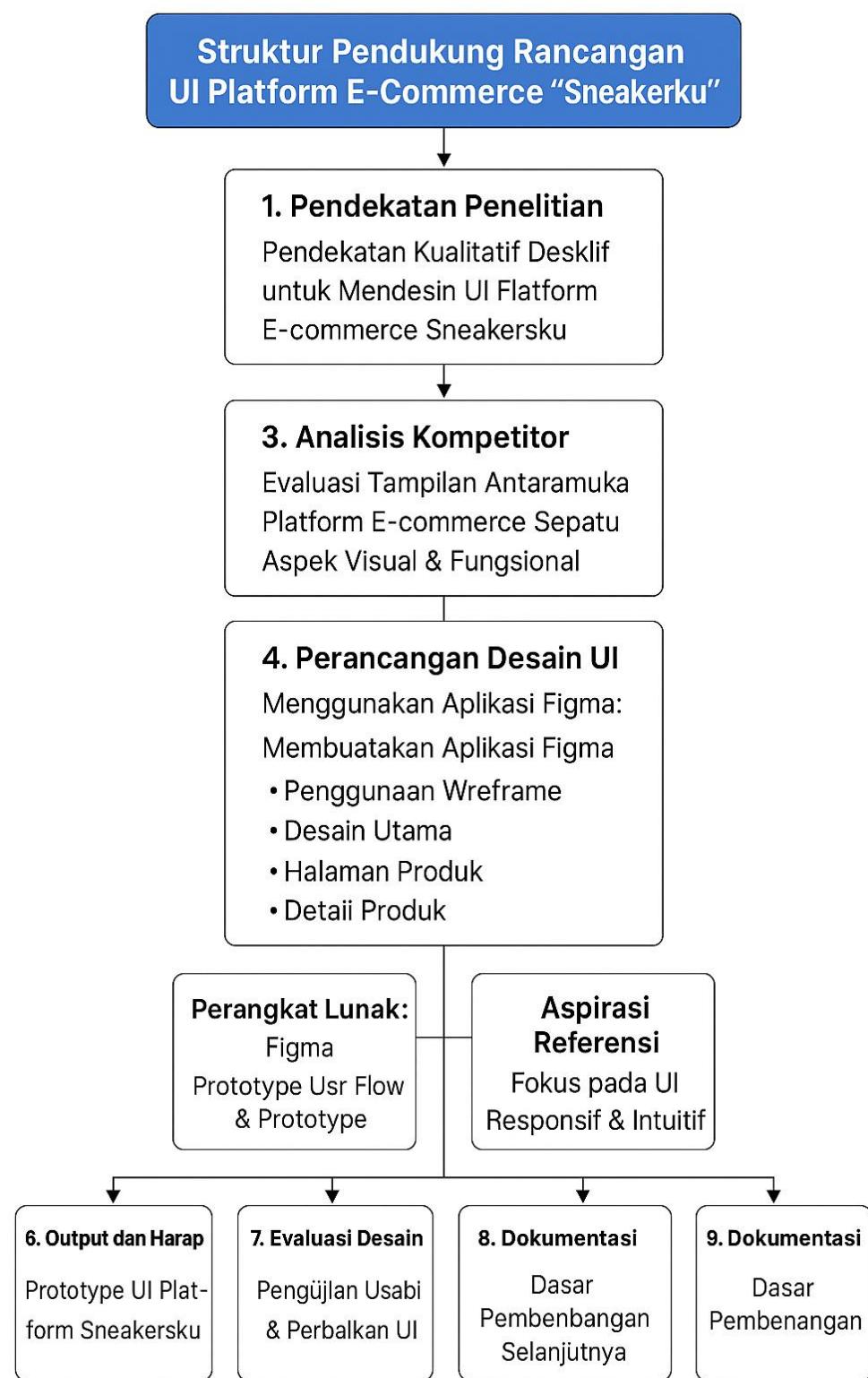
Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada perancangan tampilan antarmuka (*user interface*) berbasis aplikasi *Figma* untuk sebuah platform aplikasi toko daring. Penelitian tidak melibatkan uji kuantitatif atau eksperimen perilaku pengguna, melainkan hanya sampai pada pengembangan prototipe desain yang

RANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA, UNTUK PLATFORM E-COMMERCE PRODUK SEPATU DI TOKO SNEAKERSKU

disusun secara visual. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan fleksibilitas dalam mengeksplorasi elemen visual, tata letak, dan struktur tampilan tanpa mengandalkan data statistik pengguna.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi visual dan analisis komparatif terhadap tampilan platform *e-commerce* lokal maupun global, seperti Tokopedia, Shopee, dan referensi dari media sosial. Referensi visual dari platform-platform tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi struktur menu, hierarki tampilan produk, serta kemudahan navigasi. Selanjutnya, peneliti menggunakan *Figma* untuk membuat *wireframe*, *user flow*, dan desain halaman utama, halaman katalog, dan halaman detail produk. Tahapan yang diikuti dalam desain ini meliputi studi referensi, analisis kompetitor, perumusan kebutuhan visual, perancangan visual, hingga penyusunan prototipe.

Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahapan interpretasi terhadap elemen visual dan alur desain yang dikembangkan. Peneliti tidak melakukan pengujian *usability*, tetapi memfokuskan pada dokumentasi struktur tampilan berbasis *mockup*. Perangkat lunak yang digunakan hanya *Figma*, karena kemampuannya dalam membuat desain interaktif berbasis *cloud* yang memungkinkan efisiensi dalam proses revisi visual. Hasil akhir berupa prototipe antarmuka yang siap dikembangkan lebih lanjut oleh tim teknis atau pengembang, berikut struktur metode yang dirancang berdasarkan penelitian menurut (Mufliahah et al., 2024).



Gambar 1. Struktur Konseptual Perancangan UI Platform E-Commerce Toko *Sneakerku*.

RANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA, UNTUK PLATFORM E-COMMERCE PRODUK SEPATU DI TOKO SNEAKERSKU

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil utama dari penelitian ini adalah terbentuknya *user flow* yang logis dan efisien untuk *platform* Toko Sneakersku. *User flow* disusun berdasarkan kebutuhan dasar pengguna saat berbelanja *online*, mulai dari masuk ke halaman utama, memilih kategori sepatu, melihat detail produk, menambahkan ke keranjang, hingga menyelesaikan proses *checkout*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa alur interaksi pengguna yang sederhana namun sistematis dapat meminimalisir *drop rate* (tingkat keluar) saat pengguna berada di tahap pembayaran. Ini sejalan dengan konsep *conversion funnel* yang dikembangkan oleh Garrett (2011), di mana setiap tahapan dalam perjalanan pengguna harus dioptimalkan untuk menjaga aliran interaksi tetap lancar.

Ringkasan Hasil

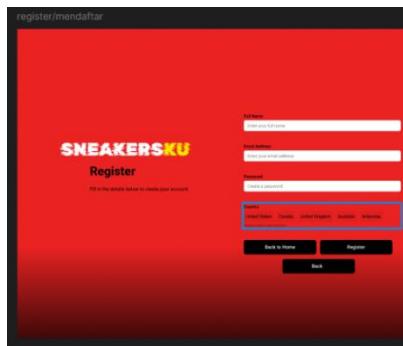
Penelitian ini menghasilkan *mockup design* UI berbasis aplikasi *Figma* untuk *platform e-commerce* "Toko Sneakersku". Hasil ini berupa visualisasi antarmuka pengguna yang meliputi:

- a. *User flow*: Alur interaksi dari *homepage*, Halaman *login*, *register*/mendaftar, *reset password*, halaman profil, Halaman utama, Halaman profil produk, halaman keranjang, halaman *checkout*, dan halaman *address* (Prasetyo & Manongga, 2025).
- b. *Wireframe*: Struktur kasar tiap halaman.
- c. *Mockup final*: Desain visual dengan elemen UI yang konsisten dan estetis.

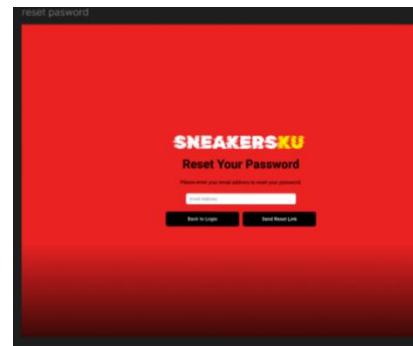
Tampilan Rancangan UI



Gambar 2. Tampilan pertama

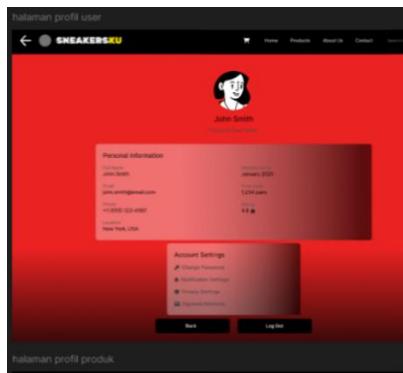


Gambar 3. Tampilan halam *login*



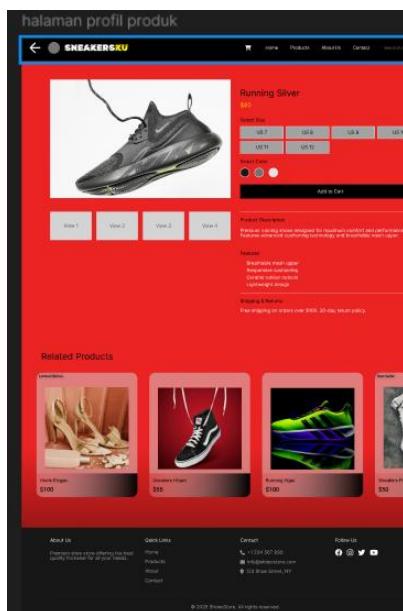
Gambar 4. Tampilan *registrasi/mendaftar*

aftar



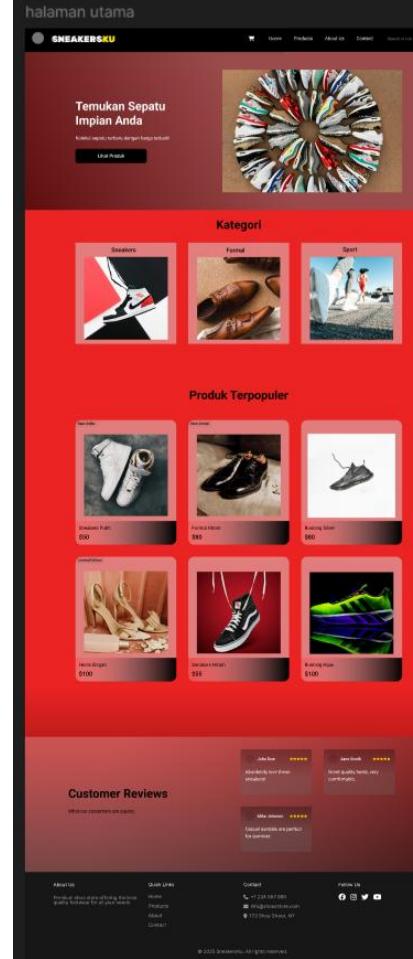
Gambar 6. Tampilan halaman profil

user



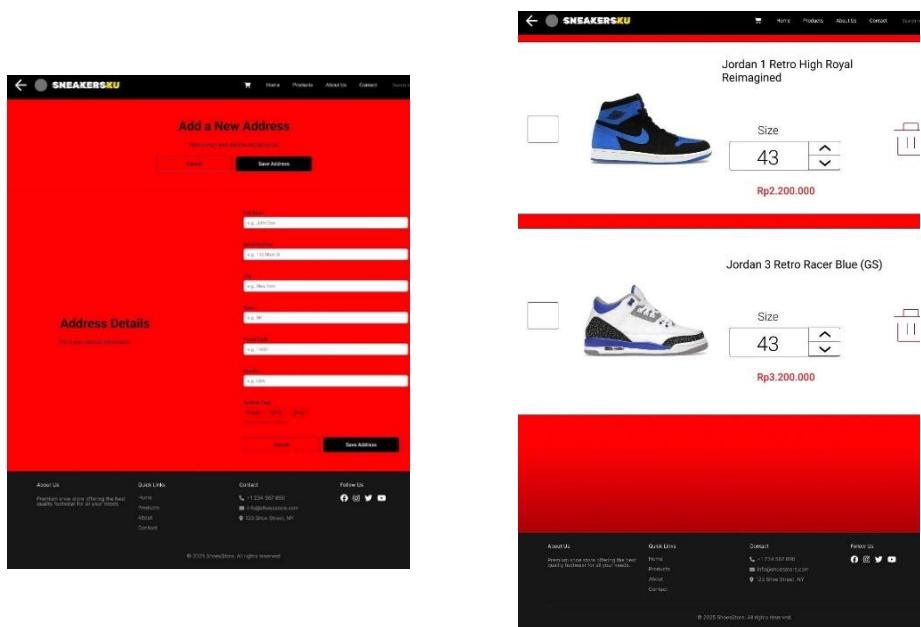
Gambar 8. Tampilan halaman profil

Gambar 5. Tampilan *reset password*



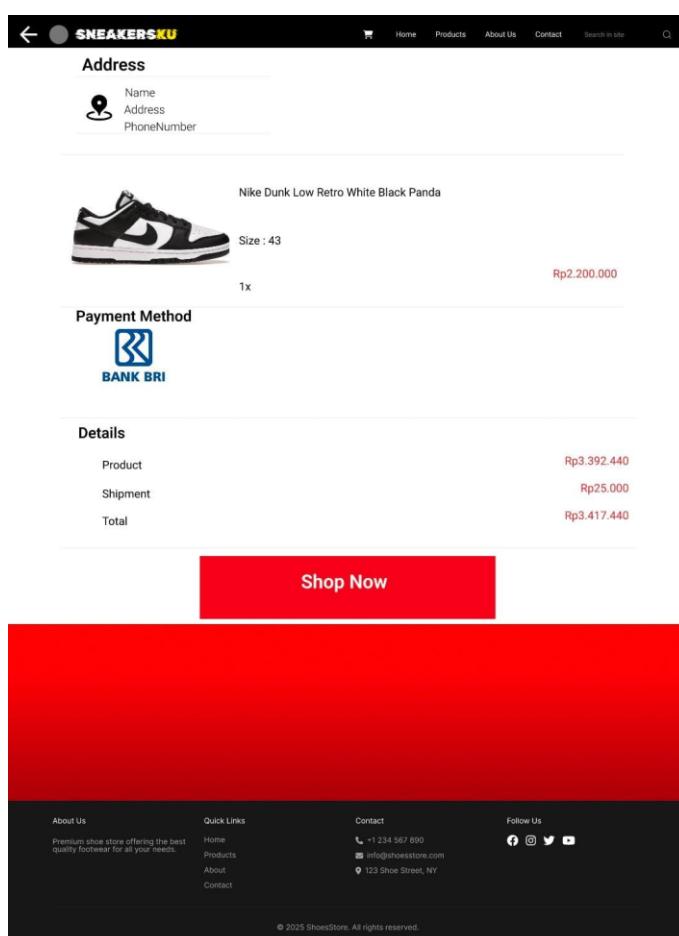
Gambar 7. Tampilan halaman utama

RANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA, UNTUK PLATFORM E-COMMERCE PRODUK SEPATU DI TOKO SNEAKERSKU



Gambar 9. Tampilan halaman
address

Gambar 10. Tampilan halaman
keranjang



Gambar 11. Tampilan halaman *checkout*

Elemen Visual Dan Navigasi

Berdasarkan hasil observasi dan studi perbandingan, rancangan desain ini menekankan:

- a. Navigasi intuitif dan mudah diakses.
- b. Estetika visual yang menarik dan relevan dengan target pasar muda.
- c. Proses transaksi efisien, meminimalisasi klik menuju pembayaran.

Visualisasi Hasil (Contoh Tabel Analisis Kompetitor) Berdasarkan Hasil Observasi Dan Studi Perbandingan, Rancangan Desain Ini Menekankan:

Platform Referensi	Kelebihan Utama	Kelemahan	Implikasi pada Desain <i>Sneakersku</i>
Zalora	Desain profesional, <i>filter</i> produk kuat	Navigasi <i>checkout</i> terlalu panjang	Menyusun alur pembelian yang lebih ringkas
Tokopedia	Katalog luas, <i>search engine</i> efisien	Visual produk kurang menarik	Fokus pada visual sepatu yang tajam
Nike.com	<i>Branding</i> kuat, UI minimalis	Tidak semua produk tersedia	Menyesuaikan UI elegan namun lengkap

Relevansi Teoritis

Temuan ini memperkuat teori Garrett (2011) mengenai elemen pengalaman pengguna (*User Experience Elements*) yang terdiri atas *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface*. Dalam konteks penelitian ini:

- a. *Scope* dan *Structure* diterapkan pada penyusunan *user flow*.
- b. *Skeleton* dan *Surface* terwujud pada *wireframe* dan *mockup* desain.

RANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA, UNTUK PLATFORM E-COMMERCE PRODUK SEPATU DI TOKO SNEAKERSKU

Desain ini juga mengacu pada *heuristic principles* oleh Nielsen (1994), seperti:

- a. *Visibility of system status* (indikator proses pembelian),
- b. *Match between system and real world* (penggunaan istilah lokal yang familiar),
- c. *Consistency and standards* (warna tombol seragam, *font* konsisten).

Implikasi Desain Terhadap Pengalaman Pengguna

Desain visual yang dihasilkan memiliki beberapa implikasi penting:

- a. Meningkatkan efisiensi interaksi pengguna dengan meminimalkan jumlah klik ke transaksi akhir.
- b. Meningkatkan kepercayaan melalui tampilan profesional dan terstandar.
- c. Mendorong konversi penjualan dengan navigasi yang lebih cepat dan responsif.

Temuan ini mendukung studi sebelumnya yang menyatakan bahwa desain UI yang baik berkontribusi pada peningkatan persepsi kualitas layanan dan loyalitas pelanggan.

Keterbatasan Dan Faktor Yang Mempengaruhi Hasil

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan:

- a. Tidak dilakukan *user testing* langsung terhadap *target* pengguna.
- b. Desain yang dihasilkan masih bersifat visual statis, belum berbentuk prototipe interaktif.

Faktor eksternal yang berpengaruh:

- a. Preferensi pengguna lokal yang masih belum terdokumentasi dalam bentuk data kuantitatif.
- b. Keterbatasan teknis dalam integrasi langsung dengan sistem *backend e-commerce*.

Meski demikian, rancangan ini memberikan pondasi kuat bagi pengembangan *platform* yang siap digunakan secara luas di masa mendatang.

Kontribusi Ilmiah Dan Praktis

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengayaan literatur *early-stage UI design* yang masih minim dalam konteks *e-commerce* lokal Indonesia. Secara praktis, hasil rancangan ini dapat digunakan oleh UKM digital lain yang ingin mengembangkan toko *online* mereka dengan pendekatan desain modern, efisien, dan kompetitif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang desain User Interface (UI) untuk platform e-commerce Toko Sneakersku menggunakan Figma. Hasil rancangan menunjukkan bahwa tampilan visual dan alur navigasi yang sederhana, konsisten, dan mudah dipahami mampu mempermudah pengguna dalam berbelanja, sekaligus memperkuat citra profesional platform. Dengan desain UI yang lebih terstruktur dan menarik, diharapkan Toko Sneakersku bisa meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pelanggan serta mendukung kenaikan angka penjualan.

Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar desain UI ini diuji langsung kepada target pengguna agar mendapatkan masukan praktis dan mengetahui kebutuhan mereka secara lebih akurat. Selain itu, pembuatan prototipe interaktif dan integrasi fitur personalisasi juga bisa dipertimbangkan agar pengalaman berbelanja lebih optimal dan sesuai tren e-commerce terkini.

DAFTAR REFERENSI

- Area, U. M. (n.d.). *KERJA PRAKTEK PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE TOKO SEPATU BATA SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN PENJUALAN DI KOTA TEBING TINGGI SUMATERA UTARA* Oleh : FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA.
- Khoirul Anam, M., & Asriningtias, Y. (2023). Application of Augmented Reality Technology as Shoe Promotion Media. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(2), 179–193. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v14i2.16085>

RANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA, UNTUK PLATFORM E-COMMERCE PRODUK SEPATU DI TOKO SNEAKERSKU

- Kurniawan, A., Hilabi, S. S., Huda, B., & Prayono, T. (2025). *Penerapan Desain UI / UX Pada Toko Penjualan Sepatu Berbasis Web dengan Metode Desain Thinking*. 5.
- Kusuma, V. (2025). *Perancangan UI / UX Mobile Website Untuk Online Store Pada UMKM Dinasty Sandal Menggunakan Metode Design Thinking Sebagai Inovasi Strategi Pemasaran Dan Penjualan*. 12(1), 917–926.
- Mufliahah, A., Nugraha, B., & Ali Ridha, A. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Toko Kue Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 8049–8057. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10651>
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEAENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Prasetyo, N. W., & Manongga, D. H. F. (2025). *Perancangan UI / UX website e-commerce Uppervista menggunakan metode Design Thinking*. 22(1), 117–132.
- Saputra, D., Ivania, A., Sherill, A., Qanitah, ;, & Anindya, M. (2024). Analisis UI dan UX Aplikasi Senayan Library Management System (SLiMS) dalam Pengelolaan Perpustakaan Digital. *Journal of Librarianship and Information Science*, 4(1), 10–30.
- Tian Ahmad Setiawan, Wiyanto Wiyanto, & Agus Suwarno. (2023). Penerapan Metode Rad Dalam Implementasi E-Commerce Berbasis Web Pada Cv. Tenda Teduh Abadi. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 5(3), 373–382. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i3.3140>