

---

## DESAIN UI/UX HALAMAN LOGIN WEB MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN PENDEKATAN DESAIN BERPUSAT PADA PENGGUNA

Aditya Pratama Putra<sup>1</sup>, M Zaky Zikriandika<sup>2\*</sup>, Helmina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Jambi, Jambi, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>adityazza06@gmail.com, <sup>2</sup>zakyzikriandika1801@gmail.com, <sup>3</sup>baehelmina@gmail.com  
Email Penulis Korespondensi: adityazza06@gmail.com

---

### Keyword :

UI/UX,  
Login Page,  
Website,  
Figma,  
User-Centered Design,  
Usability.

### ABSTRACT

The development of information and communication technology has driven the importance of effective user interface (UI) and user experience (UX) design in website development. The login page is one of the main components that plays a crucial role as the user's initial access to the system, so a design that provides comfort, convenience, and security is needed in its use. This study aims to design a UI/UX design for a web login page using the Figma application with a User-Centered Design (UCD) approach. The UCD method is used because it focuses on user needs, characteristics, and experiences throughout the design process. The research stages include identifying user needs, analyzing problems, creating wireframes, creating prototypes, and evaluating the design. The resulting design displays a simple, responsive, modern, and easily understood interface for users. In addition, the application of usability principles such as display consistency, ease of navigation, text readability, and interaction efficiency can improve the quality of the user experience when accessing the login page. The results show that the use of Figma simplifies the design process and design collaboration, while the UCD approach helps produce designs that are more in line with user needs. This research is expected to be a reference in developing user-oriented website UI/UX designs and improving the quality of user interaction with web-based systems.

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, Perkembangan teknologi informasi membuat banyak sistem-sistem yang bersifat aplikatif dan real time [1], Kemajuan teknologi sangat erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari sehingga saat ini hampir semua orang, baik anak-anak, remaja maupun dewasa menggunakan teknologi. Membuat desain yang tidak sesuai dapat menyebabkan masalah penggunaan aplikasi setelah selesai. Pembuatan desain aplikasi sangat diperlukan agar dapat menghasilkan ide[2]. Pendekatan berpikir ide desain lebih mengutamakan dari desain yang ramah untuk pengguna dan juga yang mudah digunakan yang menghasilkan fitur desain fungsionalitas yang baik[3], terutama pada perangkat lunak yang dirancang dapat lebih baik dalam *User Interface* (UI) dan *User Experince* (UX)[4].

Apalagi Tools yang biasa digunakan desainer untuk mendesain sebuah aplikasi adalah Figma. Figma adalah sebuah *software* yang memungkinkan penggunanya untuk bekerja mendesain tampilan secara kolaboratif pada waktu yang real time Figma dapat digunakan kapanpun dan dimanapun melalui internet serta dapat juga digunakan pada desktop yang berbasis Windows atau MAC OS[5], Figma sebagai tool utama untuk membuat rancangan awal dalam bentuk sketsa atau wireframe dikenal juga dengan istilah low fidelity hingga ke tahap prototyping atau high-fidelity[6]. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda[7].

Dengan mengotomatisasi proses ini melalui aplikasi berbasis web, Inspektorat dapat meningkatkan efisiensi operasional mereka[8]. Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman[9]. Ada berbagai macam fasilitas yang terdapat pada internet, salah satunya adalah *World Wide Web*, atau WWW, yang juga dikenal sebagai web. Web ini dapat menampung dan menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cakupan yang luas, karena informasinya tersebar secara global melalui situs Web[10]. Website yang sesuai dengan kebutuhan dan keperluan pengguna akan menumbuhkan rasa puas pengguna dan menghasilkan dampak-dampak atau manfaat yang positif yang dirasakan oleh penggunanya[11]. Informasi yang terkandung di dalam halaman website saling berhubungan dengan informasi lain yang ada di internet dengan satu tujuan yaitu menghadirkan topik yang didalamnya terdapat informasi dari topik yang sedang dibahas untuk disebarkan kepada pengguna di internet[12].

*Usability* merupakan aspek penting untuk menilai kualitas antarmuka pengguna dan mengurangi kerugian pengguna dalam menggunakan system[13]. Pada pengujian usability, terdapat beberapa pilihan metode untuk melakukan pengujian dan evaluasi terhadap kualitas dari suatu situs web apalagi kegunaan pada tampilan UI/UX nya [14]. Selain itu, usability merupakan parameter yang cukup berpengaruh pada keberhasilan sebuah aplikasi. Tiga hal menurut *International Standart Organization* sebagai aspek pengukuran usability, yaitu: (1) Efektif adalah ketetapan pengguna dalam lingkungan tertentu untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. (2) Efisien adalah kemampuan yang digunakan user dalam mencapai tujuan. (3) Kepuasan adalah kebebasan dari ketidak nyamanan dan perilaku positif dari sebuah produk[15].

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

### **2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan Human Centered Design (HCD) dalam proses perancangan *User Interface*

---

(UI) dan *User Experience* (UX) pada halaman *login* website menggunakan aplikasi Figma. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam melalui proses observasi terhadap perilaku, pengalaman, serta harapan pengguna ketika menggunakan sebuah website. Metode ini tidak berfokus pada pengolahan data statistik, melainkan lebih menekankan pada proses analisis kebutuhan pengguna agar menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kenyamanan dan kemudahan penggunaan.

Pendekatan *Human Centered Design* dipilih karena metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat utama dalam proses pengembangan desain. Dalam proses perancangannya, peneliti berusaha memahami karakteristik pengguna, permasalahan yang sering dialami pengguna saat menggunakan halaman *login* website, serta solusi desain yang dapat memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik. Dengan menggunakan pendekatan ini, hasil desain diharapkan mampu memberikan tampilan yang lebih menarik, mudah dipahami, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan aplikasi Figma sebagai media perancangan prototype karena Figma memiliki fitur yang mendukung proses desain secara interaktif dan kolaboratif. Penggunaan Figma memungkinkan peneliti untuk membuat wireframe, prototype, pemilihan warna, tipografi, dan tata letak halaman login secara lebih fleksibel sehingga mempermudah proses evaluasi desain.

## 2.2 Metode Human Centered Design (HCD)

*Human Centered Design* (HCD) merupakan metode perancangan sistem yang berfokus pada manusia atau pengguna akhir sebagai pusat dari seluruh proses desain. Pendekatan ini bertujuan agar sistem yang dirancang benar-benar mampu memenuhi kebutuhan pengguna baik dari segi fungsi maupun kenyamanan penggunaan.

Dalam penelitian ini, tahapan *Human Centered Design* yang digunakan terdiri dari beberapa proses utama, yaitu memahami kebutuhan pengguna, menentukan solusi desain, membuat prototype, dan melakukan evaluasi desain. Seluruh tahapan tersebut dilakukan secara berulang agar hasil desain dapat terus diperbaiki berdasarkan masukan pengguna. Berikut tahapan metode *Human Centered Design* yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Tahapan HCD

Tahapan HCD	Deskripsi
<i>Understand Context of Use</i>	Tahap memahami karakteristik pengguna, kebutuhan pengguna, serta masalah yang sering terjadi pada halaman login website.
<i>Specify User Requirements</i>	Tahap menentukan kebutuhan pengguna terhadap desain halaman login seperti kemudahan navigasi, tampilan sederhana, dan keamanan login.

<i>Produce Design Solutions</i>	Tahap membuat rancangan desain berupa wireframe, mockup, dan prototype menggunakan Figma.
<i>Evaluate Against Requirements</i>	Tahap pengujian desain dengan melihat apakah desain sudah sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

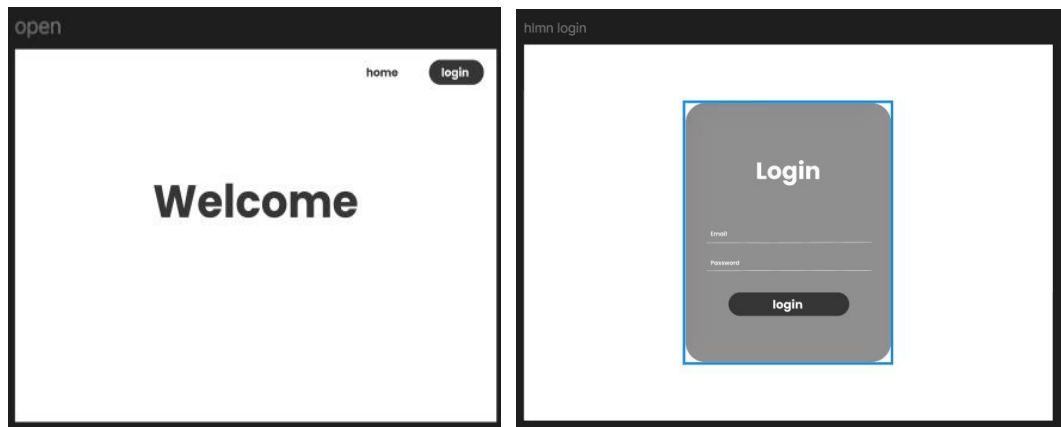
Tahapan-tahapan tersebut dilakukan secara berurutan agar desain yang dihasilkan tidak hanya memiliki tampilan menarik, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

### **2.3 Tahapan Perancangan UI/UX**

Tahapan perancangan UI/UX dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis agar menghasilkan prototype halaman login website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan tersebut meliputi:

#### **2.3.1 Pembuatan Wireframe**

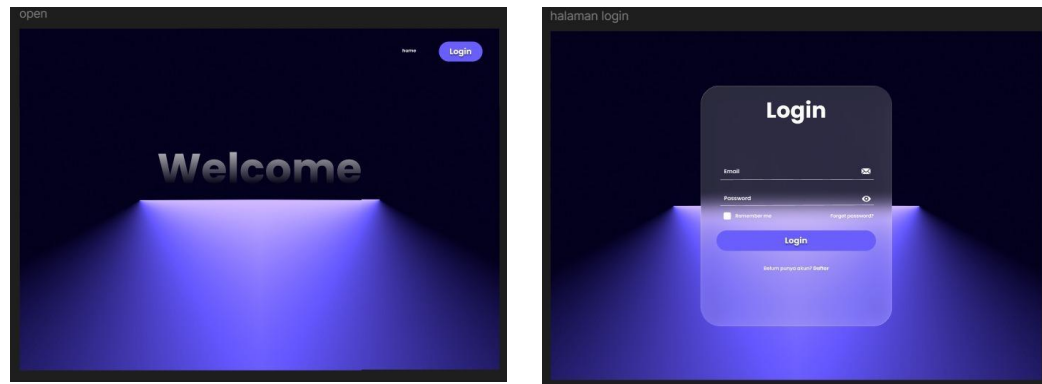
Wireframe merupakan rancangan awal tampilan halaman login yang dibuat secara sederhana. Pada tahap ini, peneliti menentukan posisi logo, form username dan password, tombol login, serta elemen pendukung lainnya.



**Gambar 1.** Wireframe Opening dan Halaman Login

#### **2.3.2 Pembuatan Mockup**

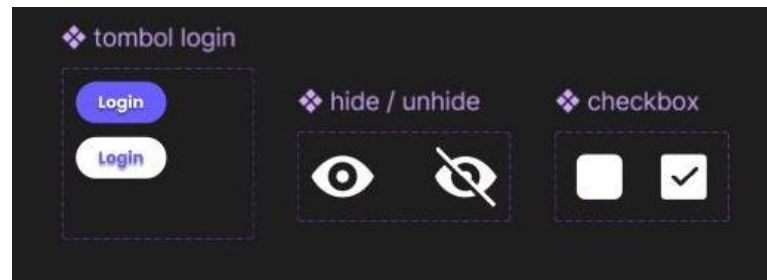
Setelah wireframe selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah membuat mockup dengan menambahkan elemen visual seperti warna, ikon, tipografi, dan gambar pendukung. Mockup dibuat menggunakan aplikasi Figma agar tampilan desain terlihat lebih realistis.



**Gambar 2.** Mockup Open dan Halaman Login

### 2.3.3 Pembuatan Prototype

Prototype dibuat untuk memberikan gambaran interaksi pengguna terhadap halaman login website. Pada tahap ini, tombol dan navigasi dibuat interaktif sehingga pengguna dapat mencoba simulasi penggunaan website sebelum sistem dikembangkan menjadi aplikasi sebenarnya.



**Gambar 3.** Tombol Prototype

### 2.4 Teknik Evaluasi Desain

Evaluasi desain dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan UI/UX yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan meminta beberapa pengguna mencoba prototype halaman login yang telah dibuat. Pengguna kemudian memberikan penilaian terkait kemudahan penggunaan, tampilan visual, kenyamanan navigasi, serta pengalaman penggunaan secara keseluruhan. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan perbaikan desain agar prototype menjadi lebih optimal. Berikut aspek evaluasi yang digunakan dalam penelitian:

**Tabel 2.** Aspek Evaluasi

Aspek Evaluasi	Keterangan
Kemudahan Penggunaan	Mengukur apakah halaman login mudah digunakan oleh pengguna
Tampilan Visual	Menilai kombinasi warna, tipografi, dan tata letak desain
Navigasi	Mengukur kemudahan pengguna dalam memahami alur login
Kenyamanan Pengguna	Menilai pengalaman pengguna saat menggunakan halaman login

Melalui proses evaluasi tersebut, desain UI/UX yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih efektif, efisien, dan nyaman bagi pengguna website.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Perancangan Halaman UI/UX Login Website

Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada halaman login website dilakukan menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) dengan memanfaatkan aplikasi Figma sebagai media pembuatan desain. Fokus utama dari perancangan ini adalah menghasilkan tampilan halaman login yang sederhana, mudah dipahami, menarik secara visual, serta memberikan kenyamanan bagi pengguna ketika melakukan proses masuk ke dalam website.

Pada proses perancangan, desain halaman login dibuat dengan memperhatikan kebutuhan dasar pengguna, seperti kemudahan memasukkan username dan password, tampilan yang tidak membingungkan, serta navigasi yang sederhana. Hal tersebut dilakukan karena halaman login merupakan bagian awal yang pertama kali diakses pengguna ketika menggunakan website. Oleh karena itu, tampilan login perlu dirancang secara efektif agar pengguna dapat memahami fungsi setiap elemen dengan cepat. Perancangan UI/UX ini menghasilkan beberapa tahapan desain, yaitu wireframe, mockup, dan prototype. Seluruh tahapan tersebut dibuat secara bertahap agar desain yang dihasilkan lebih terstruktur dan mudah dikembangkan.

#### 3.2 Hasil Tahapan Human Centered Design (HCD)

Metode *Human Centered Design* digunakan untuk membantu proses perancangan agar lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, tahapan HCD

dilakukan secara sistematis mulai dari memahami konteks penggunaan hingga menghasilkan desain prototipe.

Tahapan pertama dilakukan dengan memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman login website. Dalam proses ini diperoleh gambaran bahwa pengguna lebih menyukai tampilan yang sederhana, tidak terlalu banyak elemen, serta memiliki struktur navigasi yang jelas. Tahapan berikutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna terhadap desain halaman login. Kebutuhan tersebut meliputi penggunaan warna yang nyaman dilihat, ukuran tombol yang mudah diklik, serta penggunaan tipografi yang mudah dibaca. Selain itu, pengguna juga membutuhkan tampilan login yang responsif agar tetap nyaman digunakan pada berbagai ukuran layar.

Tahap selanjutnya menghasilkan yaitu solusi desain melalui proses pembuatan *wireframe*, *mockup*, dan *prototype*. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun tata letak komponen halaman *login*, menentukan warna utama, memilih ikon pendukung, serta menghubungkan interaksi antarhalaman menggunakan fitur *prototype* pada Figma. Tahapan terakhir dilakukan dengan memastikan bahwa seluruh rencana telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini proses tersebut dilakukan melalui analisis desain berdasarkan prinsip UI/UX tanpa melakukan pengujian langsung di lapangan.

### **3.3 Hasil Pembuatan Wireframe**

*Wireframe* merupakan rencana awal yang digunakan untuk menentukan struktur tampilan halaman login. Pada tahap ini desain masih berbentuk sederhana dan belum menggunakan elemen visual lengkap seperti warna maupun gambar pendukung. Tujuan utama pembuatan *wireframe* adalah mempermudah proses penyusunan tata letak halaman sebelum masuk ke tahap desain visual yang lebih detail. Dalam *wireframe*, fokus utama diarahkan pada posisi elemen dan alur navigasi pengguna.

Pada *wireframe* halaman login, terdapat beberapa elemen utama yaitu logo website, form *username*, form *password*, tombol *login*, dan tautan lupa *password*. Tata letaknya dibuat secara vertikal agar pengguna dapat memahami alur *login* dengan lebih mudah. Selain halaman login utama, dibuat juga halaman pembuka *wireframe* sebagai tampilan awal sebelum pengguna masuk ke halaman login. Tampilan halaman pembuka dibuat sederhana agar pengguna dapat langsung memahami fungsi utama halaman tersebut. Tombol "Get Started" berfungsi sebagai navigasi menuju halaman login utama.

### **3.4 Hasil Pembuatan Mockup**

Tahapan *mockup* dilakukan setelah *wireframe* selesai dibuat. Pada tahap ini desain mulai diberikan elemen visual berupa warna, tipografi, ikon, ilustrasi, dan tata letak yang lebih detail sehingga tampilan terlihat lebih realistis.

Pembuatan mockup menggunakan aplikasi Figma karena aplikasi tersebut menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses desain UI/UX secara fleksibel dan interaktif. Penggunaan Figma juga mempermudah penyesuaian ukuran komponen serta pengaturan tata letak halaman.

**Tabel 3.** Element Visual Pada *Mockup*

<b>Elemen Desain</b>	<b>Keterangan</b>
Warna Utama	Menggunakan warna biru dan hitam untuk memberikan kesan modern dan elegan
Tipografi	Menggunakan font sederhana dan mudah dibaca
Ikon	Menggunakan ikon login dan user
Tata Letak	Tata letaknya sederhana dengan posisi elemen yang menarik
Tombol	Tombol dibuat lebih menonjol agar mudah dikenali pengguna

Pada tahap *mockup*, pemilihan warna dilakukan dengan mempertimbangkan kenyamanan visual pengguna. Warna biru dipilih karena memberikan kesan profesional, tenang, dan modern. Sedangkan warna putih digunakan sebagai latar belakang agar tampilan terlihat bersih dan tidak terlalu ramai.

Tipografi menggunakan jenis huruf sederhana agar tulisan mudah dibaca pada berbagai ukuran layar. Selain itu, ukuran font disesuaikan agar pengguna dapat mengenali informasi dengan cepat tanpa kesulitan. *Mockup* halaman *login* dibuat dengan tampilan minimalis agar pengguna lebih fokus pada proses login. Ilustrasi tambahan digunakan untuk meningkatkan daya tarik visual tanpa mengurangi fungsi utama halaman.

### 3.5 Hasil Pembuatan Prototype

Prototype merupakan tahap akhir dari proses desain UI/UX sebelum sistem dikembangkan menjadi aplikasi atau website sebenarnya. Pada tahap ini, desain yang sebelumnya masih berupa tampilan statistik mulai diberikan interaksi sehingga pengguna dapat merasakan simulasi penggunaan website secara lebih nyata. Prototipe dibuat menggunakan fitur prototipe interaktif pada Figma. Fitur tersebut memungkinkan tombol dan navigasi dapat terhubung antarhalaman sehingga menghasilkan pengalaman penggunaan yang menyerupai aplikasi asli.

**Tabel 4.** Komponen *Prototype*

<b>Komponen</b>	<b>Fungsi</b>
Tombol <i>Login</i>	Menghubungkan halaman login ke <i>dashboard</i>
Tombol Mulai	Mengarahkan pengguna ke halaman <i>login</i>

Input Formulir	Tempat pengguna memasukkan nama pengguna dan kata sandi
Tautan Lupa Kata Sandi	Mengarahkan pengguna ke halaman <i>reset password</i>

Pada *prototype*, tombol *login* dirancang dengan ukuran yang cukup besar agar mudah digunakan. Selain itu, tombol juga diberi efek interaktif ketika diklik sehingga memberikan respon visual kepada pengguna.

*Prototype* alur dibuat sederhana agar pengguna dapat memahami proses login secara cepat. Pengguna akan diarahkan dari halaman pembuka menuju halaman login, kemudian masuk ke dashboard setelah tombol *login* ditekan. *Prototype* yang dibuat menunjukkan bahwa desain halaman login telah memiliki struktur navigasi yang jelas dan mudah dipahami. Penggunaan tata letak sederhana membantu pengguna lebih fokus terhadap proses autentikasi tanpa terganggu oleh elemen visual yang berlebihan.

### 3.6 Pembahasan Desain UI Halaman Login

*User Interface* (UI) merupakan bagian penting dalam sebuah website karena menjadi media interaksi langsung antara pengguna dan sistem. Dalam penelitian ini, desain halaman *login* UI dibuat dengan konsep minimalis dan modern agar mampu meningkatkan kenyamanan pengguna.

Desain minimalis dipilih karena tampilan yang terlalu ramai dapat membuat pengguna kesulitan memahami fungsi halaman. Oleh karena itu, jumlah elemen visual dibatasi hanya pada komponen penting seperti logo, form input, tombol login, dan ilustrasi pendukung. Penggunaan warna biru sebagai warna utama memberikan kesan profesional dan terpercaya. Selain itu, kombinasi warna putih membantu meningkatkan keterbacaan teks dan memperjelas posisi elemen desain. Tata letak komponen dibuat simetris dengan posisi elemen berada di tengah halaman. Penempatan tersebut dilakukan agar fokus pengguna langsung ke form login. Pendekatan ini juga membantu pengguna memahami alur penggunaan website dengan lebih cepat.

Dalam desain UI, tipografi memiliki peran penting terhadap kenyamanan membaca. Oleh karena itu, jenis font yang digunakan dipilih berdasarkan tingkat keterbacaan dan kemudahan bentuk huruf. Ukuran font dibuat proporsional agar tetap jelas ketika diakses menggunakan perangkat desktop maupun mobile. Selain aspek visual, desain UI juga memperhatikan ukuran tombol dan jarak antar elemen. Tombol login dibuat lebih besar dibandingkan teks lain agar mudah dikenali pengguna. Jarak antar form input juga diatur secara konsisten untuk memberikan tampilan yang rapi dan tidak membingungkan.

### 3.6 Pembahasan Desain UX Halaman Login

*User Experience* (UX) berhubungan dengan pengalaman pengguna ketika menggunakan halaman login website. Dalam penelitian ini, desain UX berfokus pada

kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, dan kenyamanan pengguna selama proses login. Pendekatan *Human Centered Design* membantu proses perancangan UX menjadi lebih terarah karena seluruh keputusan desain dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna. Pengguna pada umumnya menginginkan halaman *login* yang cepat dipahami, mudah digunakan, dan tidak memiliki proses yang rumit.

Proses login dirancang hanya menggunakan dua *input* utama yaitu nama pengguna dan kata sandi. Penyederhanaan ini dilakukan agar pengguna tidak perlu mengisi terlalu banyak informasi ketika ingin masuk ke dalam website. Selain itu, navigasi dibuat mungkin dengan meminimalkan jumlah tombol pada halaman login. Pengguna hanya diarahkan pada tindakan utama yaitu melakukan *login* ke dalam sistem. Pendekatan ini membantu mengurangi kebingungan pengguna ketika pertama kali mengakses website.

UX juga dipengaruhi oleh kecepatan pengguna dalam memahami fungsi setiap elemen. Oleh karena itu, ikon dan label dibuat secara jelas agar pengguna dapat langsung mengetahui fungsi masing-masing komponen. Prototype interaktif yang dibuat menggunakan Figma memberikan gambaran nyata mengenai pengalaman penggunaan website. Melalui prototype tersebut, alur navigasi antarhalaman dapat terlihat lebih jelas sehingga mempermudah proses pengembangan website pada tahap berikutnya. Selain memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik, desain UX yang baik juga dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap website. Tampilan login yang sederhana, modern, dan mudah dipahami mampu membantu pengguna menyelesaikan proses login dengan lebih cepat dan efisien.

### **3.7 Pembahasan Penggunaan Figma dalam Peranan UI/UX**

Figma digunakan sebagai media utama dalam proses perancangan UI/UX karena memiliki berbagai fitur yang mendukung pembuatan desain prototype secara interaktif. Penggunaan Figma memberikan kemudahan dalam menyusun tata letak, mengatur warna, membuat komponen desain, dan menghubungkan navigasi antarhalaman. Salah satu keunggulan Figma adalah kemampuannya dalam membuat desain secara fleksibel. Peneliti dapat dengan mudah melakukan perubahan ukuran, warna, maupun posisi elemen tanpa harus membuat desain ulang dari awal.

Selain itu, fitur prototype pada Figma memungkinkan desain dapat disimulasikan seperti aplikasi nyata. Dengan fitur tersebut, interaksi tombol dan perpindahan halaman dapat dibuat lebih realistis sehingga mempermudah proses visualisasi sistem. Figma juga mendukung penggunaan komponen yang dapat digunakan kembali sehingga elemen desain yang sama dapat digunakan kembali pada halaman lain. Hal ini membantu menjaga konsistensi tampilan UI pada seluruh bagian website. Penggunaan Figma dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut sangat membantu proses perancangan UI/UX, terutama dalam menghasilkan desain halaman login yang modern, sederhana, dan mudah dipahami pengguna.

### 3.8 Hasil Akhir Perancangan

Hasil akhir dari penelitian ini berupa prototipe halaman login website berbasis UI/UX menggunakan metode *Human Centered Design* dan aplikasi Figma. Prototype yang dihasilkan memiliki tampilan sederhana dengan navigasi yang mudah dipahami serta desain visual yang modern. Desain akhir terdiri dari halaman pembuka, halaman login utama, tombol interaktif, dan alur navigasi menuju dashboard website. Seluruh komponen dirancang berdasarkan prinsip kemudahan penggunaan dan kenyamanan pengguna.

**Tabel 6.** Hasil Akhir Perancangan UI/UX

Komponen	Hasil Perancangan
Halaman pembuka	Tampilan pembuka sederhana dengan tombol navigasi
Halaman masuk	Formulir login minimalis dan mudah digunakan
Prototipe	Navigasi interaktif antar halaman
Warna dan tipografi	Modern, sederhana, dan mudah dibaca
Tata letak	Simetris dan terstruktur

Secara keseluruhan, hasil desain menunjukkan bahwa penerapan metode *Human Centered Design* mampu membantu proses pembuatan halaman *login* UI/UX menjadi lebih terarah dan fokus terhadap kebutuhan pengguna. Penggunaan aplikasi Figma juga memberikan kemudahan dalam proses desain serta pembuatan prototipe interaktif.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada halaman login website menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD) dan aplikasi Figma, dapat disimpulkan bahwa proses perancangan berhasil menghasilkan prototype halaman login yang sederhana, modern, dan mudah digunakan. Penerapan metode *Human Centered Design* membantu proses desain menjadi lebih terarah karena seluruh tahapan perancangan difokuskan pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Melalui pendekatan tersebut, desain halaman login dibuat dengan memperhatikan kemudahan navigasi, tampilan visual yang menarik, serta efisiensi penggunaan sehingga pengguna dapat memahami fungsi setiap elemen dengan lebih cepat. Tahapan perancangan dimulai dari pembuatan wireframe, mockup, hingga prototype interaktif. Wireframe digunakan untuk menentukan struktur dasar halaman login, kemudian dikembangkan menjadi mockup dengan penambahan elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan tata letak yang lebih realistis. Selanjutnya, prototipe dibuat menggunakan fitur interaktif pada aplikasi Figma agar alur penggunaan website dapat disimulasikan dengan lebih nyata. Hasil prototype menunjukkan bahwa desain yang dibuat telah memiliki struktur navigasi yang jelas,

tampilan yang terorganisir, serta memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan proses login.

Penggunaan aplikasi Figma dalam penelitian ini juga memberikan banyak kemudahan dalam proses desain UI/UX karena memiliki fitur yang mendukung pembuatan prototype secara fleksibel dan interaktif. Figma memungkinkan proses pengaturan tata letak, pemilihan warna, pembuatan komponen desain, hingga penghubungan antarhalaman dilakukan dengan lebih efisien. Selain itu, penggunaan Figma membantu menjaga konsistensi desain sehingga tampilan halaman login terlihat lebih profesional dan modern. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Human Centered Design dan penggunaan aplikasi Figma mampu menghasilkan rencana UI/UX halaman login website yang lebih efektif, sederhana, serta sesuai dengan prinsip kenyamanan pengguna. Desain yang dihasilkan diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas interaksi pengguna terhadap website dan memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik.

## REFERENCES

- [1] R. D. Cahyani and A. D. Indriyanti, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 2, pp. 40–48, 2022, doi: 10.26740/jeisbi.v3i2.46197.
- [2] A. Usman and A. Budiman, "Rancang Bangun Desain UI / UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website," pp. 42–56, 2023.
- [3] T. Setiana Putra and Hadiansyah Ma'sum, "Perancangan UI UX Aplikasi Jemput Sampah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *Informatech J. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 77–84, 2024, doi: 10.69533/6x7snk75.
- [4] Abyan Haidar Luthfi and Ika Arfiani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design)," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 24–36, 2024.
- [5] A. P. Wardhanie and K. Lebdaningrum, "Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa- Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo ( Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo )," vol. 3, no. 3, pp. 165–174, 2022.
- [6] M. F. Santoso, "Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma," *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- [7] I. Ramadhani Mukhlis *et al.*, "Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur," *J. Kemitraan dan Pemberdaya. Masy.*, vol. III, no. 1, pp. 80–87, 2023.
- [8] Heri Suroyo and D. Fauzi, "Perancangan Ui Ux Aplikasi Data Pengunjung Berbasis Website Di Dinas Inspektorat Daerah Provinsi," *J. Data Anal. Information, Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 146–154, 2025, doi: 10.70248/jdaics.v2i1.1896.

- [9] W. Agustin, U. Rio, R. Muzawi, T. Nasution, and D. Haryono, “Penguatan Pengelolaan Website Desa Untuk Meningkatkan Layanan Administrasi Kependudukan di Desa Pasir Baru Rokan Hulu,” *Abdifomatika J. Pengabd. Masy. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–17, 2021, doi: 10.25008/abdifomatika.v1i1.132.
- [10] A. W. Soejono, A. Setyanto, A. F. Sofyan, and W. Anova, “Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale ( Studi Kasus : Website UNRIYO ),” vol. XIII, pp. 29–37, 2018.
- [11] H. Santoso and Z. Akbar, “Analisis Sistem Informasi Keberhasilan Website Siap PPDB Online Dinas Pendidikan Provinsi Jambi Dengan Metode Delone And Mclean,” vol. 1, no. 2, pp. 70–82, 2022.
- [12] A. Ichwani, N. Anwar, K. Karsono, and M. Alrifqi, “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype,” *Pros. Sisfotek*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2021, [Online]. Available: [https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Proceeding-23437-14\\_0226.pdf](https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Proceeding-23437-14_0226.pdf)
- [13] M. Defriani, M. Gito Resmi, and I. Jaelani, “Usability Test Using Cognitive Walkthrough and System Usability Scale (Sus) Methods on Stt Wastukencana Website,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 30–39, 2021.
- [14] A. R. Setiadi, “Perancangan UI / UX menggunakan pendekatan HCD ( Human-Centered design ) pada website Thriftdoor”.
- [15] E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, “Application of the System Usability Scale (SUS) in Assessing the Usability of the Website for the Study Program at STMIK Royal,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2022.