E-ISSN XXX-XXX (Online)
JDB : Journal of Digital Business
Volume 1 Nomor 1 July 2026
Hal 23-29

PERANCANGAN UI/UX PORTAL INFOMASI BISNIS DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

Samuel Noperto Simarmata[1*], Cosmas Eko Suharyanto[2]
[1] Prodi Bisnis Digital, Institut Teknologi & Bisnis Indobaru Nasional, Batam
[2] Prodi Sistem Informasi, Institut Teknologi & Bisnis Indobaru Nasional, Batam
*Email: samuelnoperto@gmail.com[1]

Abstract

The development of information technology has increased the need for information media that are fast, accessible, and user-oriented. The Digital Business Study Program at Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional does not yet have a dedicated information portal designed to provide integrated academic and non-academic information, resulting in less effective information delivery to students and the public. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of a Digital Business Information Portal using Figma as a solution for providing a more effective and user-friendly information platform. The research employed the prototype method, including user requirements analysis, interface design, prototype development, and design evaluation. The results of the study are presented in the form of a portal prototype consisting of a homepage, study program profile, news, activities, articles, gallery, and search features. The proposed design provides a structured layout, intuitive navigation, and improved accessibility to information. The study concludes that Figma effectively supports the UI/UX design process and produces a portal design that meets user needs. The findings are expected to serve as a reference for the future development and implementation of the Digital Business Information Portal.

***Keywords**: Figma, Information Portal, Prototype, User Experience, User Interface*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong kebutuhan akan media penyampaian informasi yang cepat, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Program Studi Bisnis Digital Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional belum memiliki portal informasi yang dirancang secara khusus untuk menyajikan informasi akademik maupun non-akademik secara terintegrasi sehingga informasi yang tersedia belum tersampaikan secara optimal kepada mahasiswa dan masyarakat. Penelitian ini bertujuan merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) Portal Informasi Bisnis Digital menggunakan aplikasi Figma sebagai solusi dalam penyediaan media informasi yang lebih efektif dan mudah digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode prototype yang meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka, pembuatan prototype, dan evaluasi desain. Hasil penelitian berupa rancangan prototype portal informasi yang mencakup halaman beranda, profil program studi, berita, kegiatan, artikel, galeri, dan fitur pencarian informasi. Rancangan yang dihasilkan memiliki tampilan yang terstruktur, navigasi yang mudah dipahami, serta mampu meningkatkan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Figma efektif dalam mendukung proses perancangan UI/UX dan menghasilkan desain portal informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan dan implementasi Portal Informasi Bisnis Digital pada tahap selanjutnya.

***Kata kunci**:* Figma, Portal Informasi, Prototype, User Experience, User Interface

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bisnis. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan informasi disebarkan dengan cepat, mudah, dan dapat diakses kapan saja.

Kondisi ini mendorong meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap informasi yang akurat dan mudah diperoleh.

Bisnis digital merupakan salah satu sektor yang berkembang pesat seiring meningkatnya penggunaan internet. Berbagai informasi mengenai pemasaran digital, e-commerce, startup, dan perkembangan teknologi bisnis menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat. Namun, informasi tersebut masih tersebar pada berbagai media sehingga diperlukan sebuah portal informasi yang mampu menyajikan informasi secara terpusat dan mudah diakses.

Dalam pengembangan portal informasi, aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) memiliki peranan penting. UI dan UX yang baik dapat membantu pengguna memperoleh informasi dengan mudah, nyaman, dan efisien. Oleh karena itu, diperlukan perancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Figma merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam perancangan UI/UX karena menyediakan berbagai fitur untuk membuat wireframe, mockup, dan prototype secara kolaboratif. Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan Figma dalam perancangan aplikasi akademik, aplikasi penjualan makanan, dan aplikasi wisata digital dengan hasil yang mampu meningkatkan kualitas desain antarmuka (Firdonsyah et al., 2023).

Penelitian oleh Muhyidin dkk. (2020) membahas perancangan UI/UX aplikasi layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Figma dapat digunakan untuk menghasilkan desain antarmuka yang menarik, modern, dan memudahkan pengguna dalam mengakses layanan akademik.

Penelitian oleh Qirani dkk. (2024) membahas perancangan UI/UX aplikasi penjualan makanan berbasis mobile menggunakan Figma dan metode prototype. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan mudah digunakan, intuitif, dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan pemesanan makanan secara online.

Sementara itu, penelitian oleh Al-Faruq dkk. (2022) membahas perancangan UI/UX aplikasi Semarang Virtual Tourism menggunakan Figma. Penelitian tersebut menghasilkan desain aplikasi wisata virtual yang interaktif, informatif, dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik (Rahayu et al., 2024)(Ginna Yumna Rahayu & Aviarini Indrati, 2024).

KAJIAN PUSTAKA

User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan antarmuka yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. UI meliputi berbagai elemen visual seperti tombol, ikon, warna, tipografi, gambar, dan tata letak yang bertujuan memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Desain UI yang baik dapat membantu pengguna memahami fungsi sistem dengan lebih mudah, meningkatkan kenyamanan saat menggunakan aplikasi, serta memberikan tampilan yang menarik dan profesional. Oleh karena itu, UI menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan aplikasi karena berhubungan langsung dengan pengguna (Muhyidin et al., 2020) & (Ayu et al., 2025).

User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan suatu aplikasi atau sistem. UX berfokus pada kenyamanan, kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Perancangan UX bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan mudah sesuai kebutuhan pengguna. UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna, mempermudah proses penggunaan aplikasi, serta mengurangi kesalahan saat berinteraksi dengan sistem. Oleh karena itu, UX menjadi faktor penting dalam menghasilkan aplikasi yang efektif dan mudah digunakan (Al-Faruq et al., 2022)(Syaharani & Sulastri, 2024).

Figma

Figma merupakan aplikasi desain berbasis cloud yang digunakan untuk membuat desain antarmuka aplikasi dan website. Figma mendukung kolaborasi secara real-time sehingga memudahkan proses perancangan UI/UX. Selain itu, Figma menyediakan berbagai fitur seperti wireframe, mockup, komponen desain, dan prototype yang membantu desainer dalam merancang tampilan aplikasi sebelum tahap pengembangan dilakukan. Kemudahan penggunaan dan fitur kolaborasi yang dimiliki menjadikan Figma sebagai salah satu tools yang banyak digunakan dalam proses desain UI/UX aplikasi mobile maupun website (Muhyidin et al., 2020)(Kurniasari et al., 2025).



Gambar 2.1 Logo Figma

Prototype

Prototype merupakan model awal dari suatu sistem yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dan fungsi aplikasi sebelum tahap pengembangan dilakukan. Prototype berfungsi sebagai gambaran awal sistem sehingga pengguna dapat melihat dan memahami bagaimana aplikasi akan bekerja. Melalui prototype, pengembang dapat melakukan evaluasi terhadap desain yang dibuat serta memperoleh masukan dari pengguna sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut. Penggunaan prototype dapat membantu mengurangi kesalahan desain, meningkatkan kualitas sistem, dan mempermudah proses pengembangan aplikasi (Qirani et al., 2024)(Rahayu et al., 2024).

Portal Informasi

Portal informasi merupakan platform berbasis web yang digunakan untuk menyediakan dan menyebarkan berbagai informasi kepada pengguna melalui satu sistem yang terintegrasi. Portal informasi memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi secara cepat, mudah, dan efisien tanpa harus mengakses berbagai sumber yang berbeda. Informasi yang disajikan dapat berupa berita, pengumuman, dokumentasi kegiatan, profil organisasi, serta informasi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selain sebagai media penyampaian informasi, portal informasi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi dan dokumentasi yang dapat diakses kapan saja melalui internet. Dengan adanya portal informasi, pengelolaan dan penyebaran informasi menjadi lebih terstruktur sehingga memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, portal informasi dirancang untuk Program Studi Bisnis

Digital sebagai media penyampaian informasi mengenai profil program studi, kegiatan akademik, prestasi mahasiswa, berita, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan Program Studi Bisnis Digital (Ayu et al., 2025)(Hartono & Setiyawati, 2023).

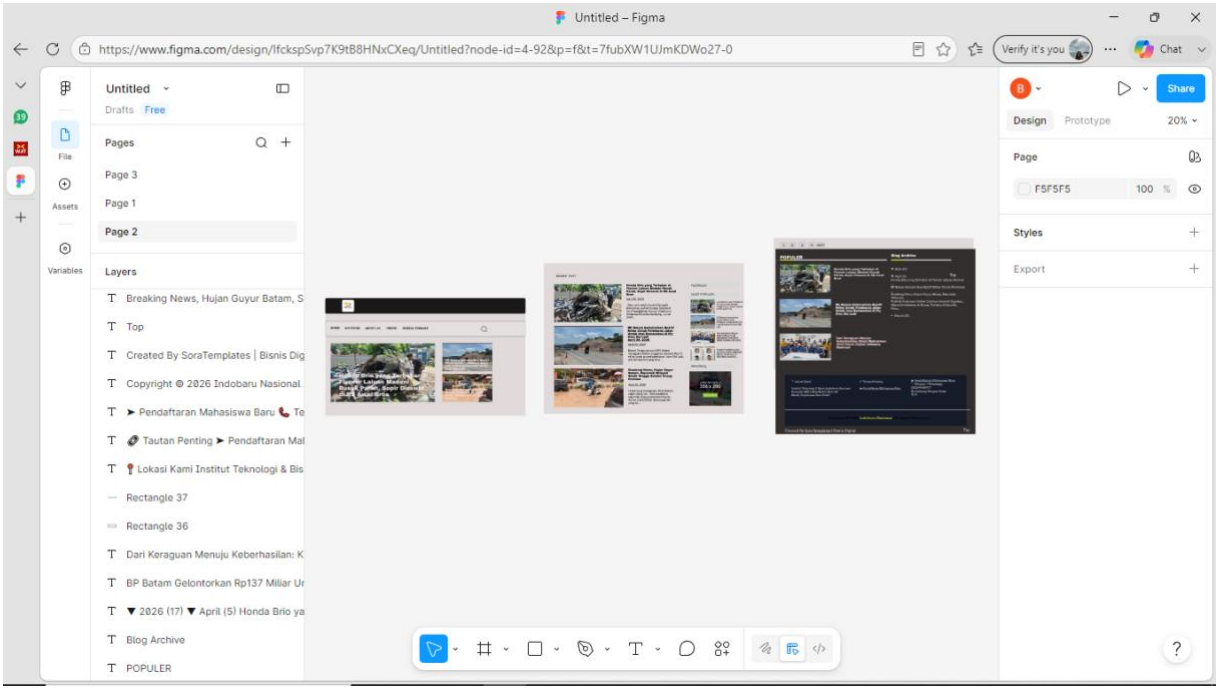
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) menggunakan aplikasi Figma. Objek penelitian adalah Portal Informasi Bisnis Digital pada platform Blogger. Data dikumpulkan melalui studi literatur dan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, pembuatan wireframe, perancangan UI/UX, dan pembuatan prototype. Data dianalisis secara deskriptif untuk menghasilkan desain portal yang informatif, menarik, dan mudah digunakan.

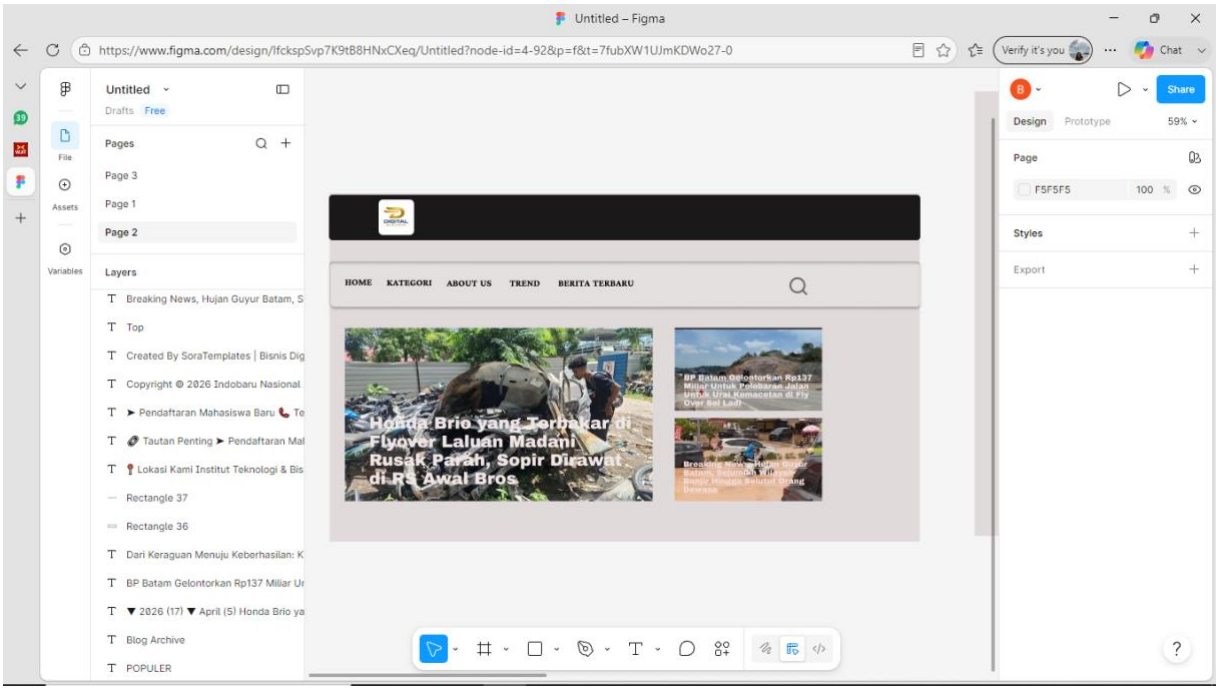
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, proses pengeditan dimulai dengan membuka platform Figma sebagai media perancangan antarmuka. Selanjutnya, dilakukan identifikasi dan pengumpulan aset yang diperlukan, seperti gambar, logo, ikon, dan teks. Setelah aset tersedia, dilakukan penataan elemen sesuai kebutuhan desain aplikasi. Posisi tombol dan komponen navigasi ditentukan agar mudah digunakan oleh pengguna. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan tampilan antarmuka yang rapi, konsisten, dan sesuai dengan kebutuhan sistem.

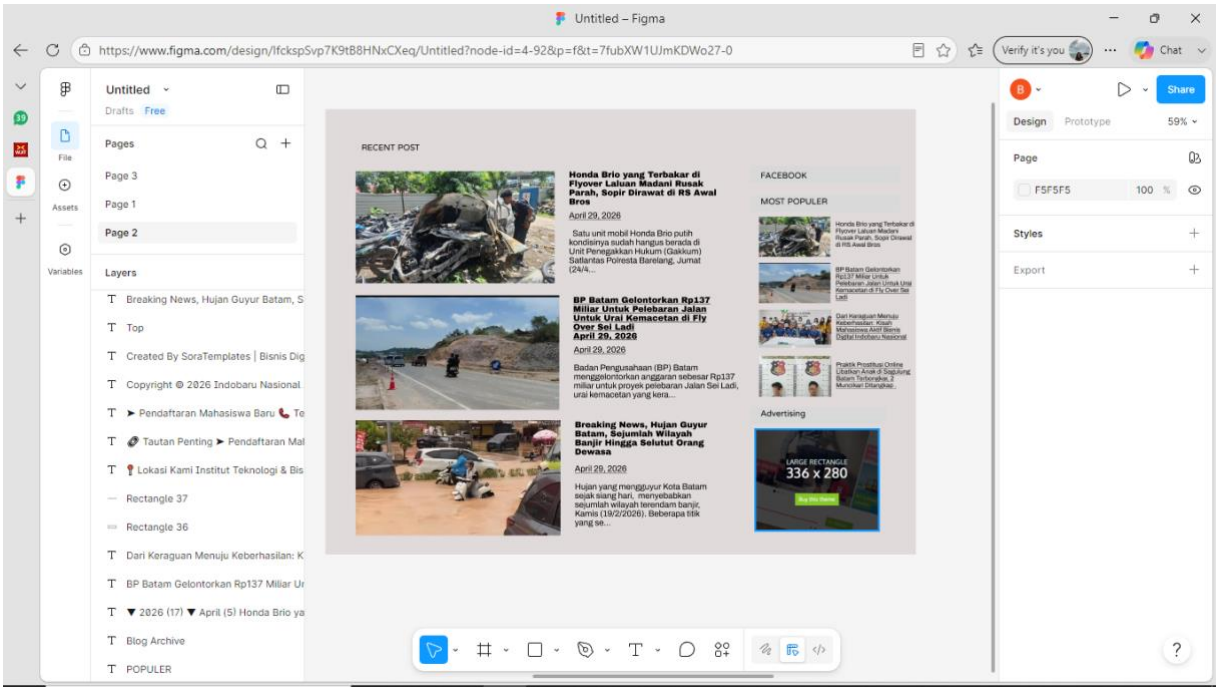
Proses desain



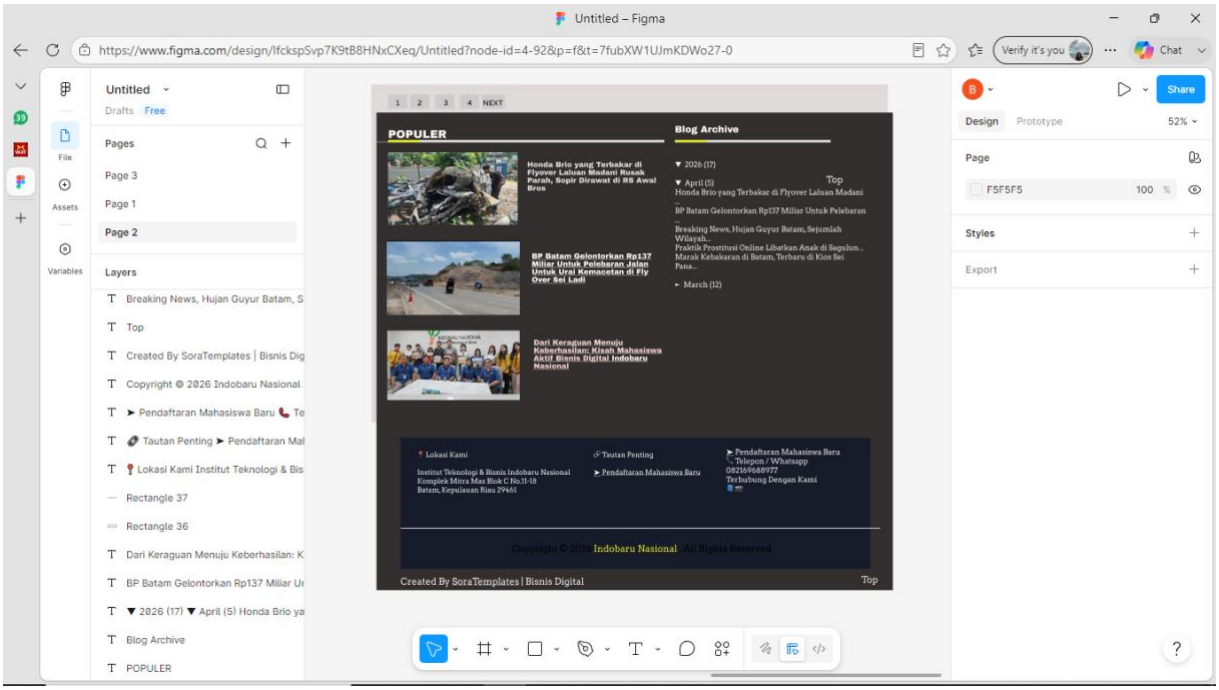
Gambar 1 (tampilan awal & tampilan beranda)



Gambar 2. (tampilan beranda Informasi)



Gambar 3. (tampilan media infomasi)



Gambar 4. (tampilan footer infomasi dan artikel berita)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Portal Informasi Bisnis Digital menggunakan aplikasi Figma berhasil menghasilkan rancangan antarmuka yang mampu menyajikan informasi secara terstruktur, menarik, dan mudah diakses oleh pengguna. Portal informasi yang dirancang memuat berbagai fitur seperti halaman beranda, kategori berita, informasi kegiatan, artikel, pencarian informasi, serta informasi Program Studi Bisnis Digital. Penggunaan Figma dalam proses perancangan memudahkan pembuatan prototype sehingga tampilan dan alur navigasi dapat dirancang dengan lebih efektif sebelum tahap pengembangan sistem dilakukan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa portal informasi dapat menjadi media penyampaian informasi yang terpusat bagi mahasiswa, dosen, dan masyarakat yang membutuhkan informasi terkait Program Studi Bisnis Digital.

Perancangan ini memiliki kelebihan berupa tampilan yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta penyajian informasi yang terorganisir dengan baik sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya sampai pada tahap perancangan UI/UX dan prototype, sehingga belum dilakukan implementasi sistem secara penuh maupun pengujian langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan hasil rancangan ini menjadi sebuah website yang fungsional, melakukan pengujian usability, serta menambahkan fitur yang lebih interaktif agar kualitas layanan informasi Program Studi Bisnis Digital dapat semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui / Ux Semarang Virtual Tourism. *Walisongo Journal of Information Technology*, *4*(1), 43–52.

Ayu, F. K., Firmansyah, M. A., Subagio, M. M., Khasanah, D., & Wahyuningtyas, D. (2025).

Rancang Bangun Website Portal Informasi Warga Rw 06 Kalirungkut Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, *6*(4), 1454–1466. https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i4.6250

Firdonsyah, A., Arwananing Tyas, Z., & Ma'rifatun, L. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web. *INFORMAL: Informatics Journal*, *8*(2), 136. https://doi.org/10.19184/isj.v8i2.33468

Ginna Yumna Rahayu, & Aviarini Indrati. (2024). Perancangan Ulang Antarmuka Portal Kitalulus Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Jurnal Ilmiah Teknik*, *3*(1), 66–73. https://doi.org/10.56127/juit.v3i1.1163

Hartono, J. C., & Setiyawati, N. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Portal Informasi dan Pendaftaran Turnamen E-Sports. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, *12*(2), 560. https://doi.org/10.35889/jutisi.v12i2.1320

Kurniasari, E., Reyhandera, R. N., Oktaviani, O., & Kembaren, S. B. (2025). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma. *Jurnal Minfo Polgan*, *13*(2), 2212–2221. https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14415

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

Qirani, A. P., Dellia, P., Laili, I. I., Cahyani, S. P., Rizqiullah, N., & Zahrial, A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA. *Jurnal Media Informatika (JUMIN)*, *5*(2), 189–195. http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Rahayu, W. D. P., Hendriadi, A. A., & Ridwan, T. (2024). Perancangan Ui Ux Aplikasi Website Sistem Informasi Menggunakan Metode User Centered Dsign (Studi Kasus Desa Losari Kidul). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *12*(3), 2952–2964. https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4994

Syaharani, G. S., & Sulastri, W. (2024). Pembuatan Desain UI/UX Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Perpustakaan Pintar Di SMK Pasundan Rancaekek Menggunakan Tools Figma. *Journal of Information Technology*, *4*(2), 250–260. https://doi.org/10.46229/jifotech.v4i2.922