

Desain UI/UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma

Muhammad Basyir Thoyyib, Dian Hafidh Zulfikar

Fakultas Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia

Email: thoyyibbasyir@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: dianhafidhzulfikar_uin@radenfatah.ac.id

Abstrak—Program Gerakan Funding Culture yang dikelola oleh Departemen RTC Bank BRI Palembang melibatkan seluruh karyawan bank dalam upaya mereferralkan pedagang yang belum memanfaatkan perangkat EDC (Electronic Data Capture) atau QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). Saat ini, program ini mengandalkan Google Form sebagai sarana utama, namun terdapat sejumlah kekurangan dalam efisiensi dan keterlibatan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah antarmuka pengguna (UI/UX) untuk situs web referral yang lebih efisien dengan memanfaatkan alat desain Figma. Dengan perancangan yang lebih baik, diharapkan proses referral pedagang dapat ditingkatkan secara signifikan, sementara partisipasi aktif karyawan dalam program ini akan semakin meningkat, dan dapat meningkatkan pertumbuhan bisnis perusahaan secara keseluruhan. Penelitian ini akan secara rinci menguraikan proses dalam merancang UI/UX yang lebih efektif terhadap kebutuhan Program Gerakan Funding Culture. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan efisiensi dan dampak positif dari program ini.

Kata Kunci: Gerakan Funding Culture; Referral Pedagang; Antarmuka UI/UX; Efisiensi Program; Partisipasi Karyawan

1. PENDAHULUAN

Dalam era saat ini, perkembangan teknologi pembayaran telah mengubah metode transaksi keuangan, menghadirkan efisiensi dan kemudahan yang luar biasa. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peranan uang tunai (currency) sebagai alat pembayaran kedalam bentuk pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomis (Al Qardh et al., 2019). Transformasi ini telah mengalihkan fokus dari uang kertas dan koin ke dalam bentuk pembayaran non tunai yang terbukti lebih efisien dan ekonomis. Kemampuan teknologi untuk mendukung transaksi elektronik telah menghadirkan berbagai perubahan dalam lanskap pembayaran global.

Salah satu alat teknologi pembayaran yang banyak digunakan saat ini adalah Electronic Data Capture (EDC) dan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). EDC adalah perangkat elektronik yang memungkinkan bisnis dan pedagang untuk menerima pembayaran elektronik dengan cepat dan efisien. Ini menghilangkan ketergantungan pada uang tunai dan memfasilitasi transaksi yang lebih aman dan akurat. Sementara QRIS adalah standar kode QR yang diterapkan di Indonesia untuk mempermudah proses pembayaran dengan menggunakan perangkat seluler. QRIS telah menjadi salah satu metode pembayaran yang paling populer dan nyaman, memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi hanya dengan pemindaian kode QR.

Perkembangan teknologi pembayaran, seperti EDC dan QRIS, telah mengubah cara kita berinteraksi dengan uang dan bertransaksi. Dengan aksesibilitas yang semakin mudah dan peningkatan keamanan, pembayaran non tunai semakin mendominasi berbagai sektor ekonomi.

Salah satu perusahaan yang telah menunjukkan komitmen kuat terhadap penggunaan teknologi EDC dan QRIS sebagai pendorong pertumbuhan bisnis adalah Bank BRI. Dengan tekad yang kuat, bank ini gencar memasang perangkat EDC dan QRIS di kalangan pedagang. Upaya ini, selain memberikan akses yang lebih luas kepada pedagang untuk bertransaksi secara elektronik, juga bertujuan meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi biaya, dan mempercepat pertumbuhan bisnis mereka. Lebih dari sekadar manfaat bagi bank, langkah ini juga memberikan kemudahan kepada pedagang dalam menjalankan transaksi dengan pelanggan.

Departemen RTC Bank BRI Palembang melaksanakan program unggulan yang dikenal sebagai Gerakan Funding Culture. Program ini merupakan inisiatif yang melibatkan seluruh karyawan bank di Regional Office Palembang dalam mereferensikan pedagang yang belum memanfaatkan EDC dan QRIS. Program referral ini memungkinkan pedagang untuk memasang perangkat EDC dan QRIS, yang secara signifikan meningkatkan efisiensi transaksi keuangan mereka.

Namun, kendala muncul saat semakin banyak karyawan yang berpartisipasi dalam program ini, mengingat penggunaan Google Form sebagai alat utama untuk mengelola referral yang semakin kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang solusi yang lebih canggih, berupa antarmuka pengguna (UI/UX) untuk situs web referral.

Prinsip dalam merancang UX adalah untuk mendapatkan nilai kenyamanan dan kepuasan pengguna, untuk mencapai pengalaman pengguna yang berkualitas tinggi, dapat menerapkan penawaran dari berbagai layanan yang dilakukan seperti teknik pemasaran dan desain antarmuka. Suatu interface yang buruk akan mempengaruhi produktivitas sebuah sistem (Setiadi & Setiaji, 2020). Kenyamanan dan kepuasan pengguna menjadi tujuan utama dalam desain UX, karena hal ini mempengaruhi persepsi positif terhadap produk atau layanan. Sebuah antarmuka yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas pengguna, sementara antarmuka yang buruk dapat menghambat kinerja sistem dan mengakibatkan frustrasi pengguna. Oleh karena itu, perhatian terhadap desain antarmuka yang baik

menjadi sangat penting dalam konteks teknologi informasi saat ini. Dalam Mendesain antarmuka pengguna (UI/UX) website referral ini penulis menggunakan aplikasi figma.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja Program Gerakan Funding Culture, mendukung pertumbuhan bisnis Bank BRI Palembang, dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi pedagang lokal yang terlibat. Dalam bab-bab berikutnya, akan dibahas secara mendalam mengenai rancangan UI/UX yang akan memberikan kontribusi positif terhadap program ini.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Perancangan

Pengertian perancangan menurut pendapat bin ladjamudin perancangan adalah tahapan perancangan (design) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005). Berdasarkan hal ini perancangan merupakan suatu tahapan yang memiliki tujuan mendasar dalam mengembangkan sistem. Tahap perancangan ini bertujuan untuk menciptakan suatu sistem baru yang mampu secara efektif mengatasi sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan. Pendekatan ini didasarkan pada pemilihan alternatif sistem yang terbaik, yang mana akan menjadi dasar bagi proses perancangan yang lebih mendalam. Dengan demikian, perancangan menjadi landasan penting untuk menghasilkan solusi yang efisien dan tepat guna, sehingga perusahaan dapat mengoptimalkan kinerja mereka dalam mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam operasionalnya.

2.2 UI/UX

UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah dua aspek penting dalam desain produk digital, terutama dalam perangkat lunak, aplikasi, dan situs web. User Interface adalah bagian visual dari produk digital yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Tujuan utama UI adalah memberikan tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan. Sedangkan User Experience adalah keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk digital. Tujuan utama UX adalah memberikan pengalaman yang positif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna.

2.3 Elemen Dalam Desain

Elemen dalam desain merujuk pada komponen-komponen dasar yang digunakan dalam proses desain untuk menciptakan karya yang estetis dan fungsional. Elemen-elemen ini membentuk struktur visual dari suatu desain dan dapat memengaruhi bagaimana suatu karya dilihat, dipahami, dan dirasakan oleh pengamat. Beberapa elemen utama dalam desain meliputi:

- a. Garis (Line): Garis adalah elemen dasar yang digunakan dalam desain untuk menghubungkan, memisahkan, atau mengarahkan mata pengamat. Garis dapat berupa garis lurus, lengkung, putus-putus, atau berbagai bentuk lainnya.
- b. Bentuk (Shape): Bentuk mengacu pada area tertutup atau batasan yang dibentuk oleh garis. Bentuk dapat berupa geometris (seperti segitiga, persegi, atau lingkaran) atau organik (bentuk-bentuk alami atau bebas).
- c. Warna (Color): Warna adalah elemen yang kuat dalam desain yang dapat memengaruhi mood, perasaan, dan daya tarik visual dari sebuah karya. Penggunaan warna yang tepat dapat menciptakan kontras, harmoni, atau fokus dalam desain.
- d. Tekstur (Texture): Tekstur mengacu pada tampilan atau permukaan yang dapat dilihat dan diraba dalam suatu karya. Tekstur dapat menambah dimensi taktile dan visual dalam desain.
- e. Ukuran (Size): Ukuran mengacu pada dimensi fisik dari elemen-elemen dalam desain. Perbedaan ukuran dapat digunakan untuk menarik perhatian, menciptakan hierarki, atau menciptakan keseimbangan visual.
- f. Ruang (Space): Ruang adalah elemen yang ditempati oleh elemen-elemen desain. Cara elemen-elemen tersebut diatur dalam ruang dapat memengaruhi tata letak dan hubungan visual antara mereka.

2.4 Metode Prototype

Menurut Yurindra metode prototype adalah suatu proses yang memungkinkan developer membuat sebuah model software, metode ini baik digunakan apabila client tidak bisa memberikan informasi yang maksimal mengenai kebutuhan yang diinginkannya (Yurindra, 2017). Prototype adalah sebuah model, contoh, atau representasi awal dari suatu produk, sistem, atau konsep yang sedang dikembangkan. Prototipe digunakan untuk menguji, mengklarifikasi, dan mengembangkan ide, desain, atau fitur sebelum menghasilkan produk atau sistem final. Prototipe dapat berbentuk fisik atau digital dan dapat mencakup berbagai tingkat rincian, mulai dari prototipe kasar hingga prototipe yang lebih mendekati produk akhir.

2.5 Software Figma

Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja (Pramudita et al., 2021). Figma juga memiliki fitur prototyping yang kuat, memungkinkan pengguna untuk membuat prototipe interaktif dari desain mereka. Ini membantu tim dalam memahami bagaimana desain akan berfungsi dalam

pengalaman pengguna akhir. Keseluruhan, Figma menjadi alat yang sangat berharga dalam mempercepat proses desain, meningkatkan produktivitas tim, dan menghasilkan produk digital yang lebih baik dan lebih terkoordinasi.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototyping. Metode prototyping digunakan dalam pengembangan produk atau sistem untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna, desain sistem, dan fungsi sebelum menghasilkan produk atau sistem final. Dalam penelitian ini, akan dijelaskan langkah-langkah dalam metode penelitian dengan metode prototyping yang terdiri dari enam tahapan sebagai berikut :

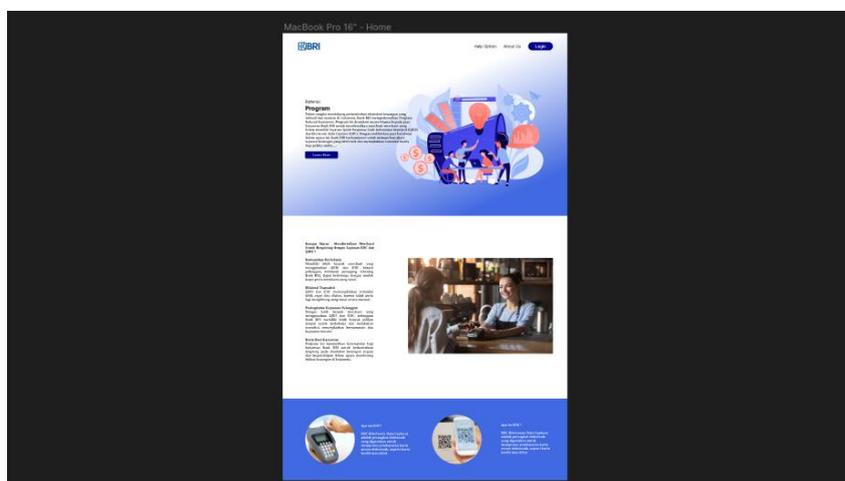
1. Requirements Gathering and Analysis (Analisis Kebutuhan): Tahap pertama dalam metode prototyping adalah pengumpulan dan analisis kebutuhan. Tim pengembangan bekerja sama dengan pemangku kepentingan untuk mengidentifikasi persyaratan dasar yang harus dipenuhi oleh produk atau sistem yang akan dikembangkan. Ini mencakup pemahaman terhadap kebutuhan pengguna, tujuan proyek, dan batasan-batasan yang ada.
2. Quick Design (Desain Cepat): Setelah kebutuhan dikumpulkan, langkah berikutnya adalah desain cepat. Pada tahap ini, tim pengembangan menciptakan desain awal atau konsep produk berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Desain ini mungkin berupa sketsa kasar, wireframe, atau gambaran visual lainnya yang dapat digunakan sebagai dasar untuk prototipe.
3. Build Prototype (Bangun Prototipe): Tahap ini melibatkan pembuatan prototipe awal berdasarkan desain cepat. Prototipe ini dapat berbentuk model fisik atau model perangkat lunak, tergantung pada jenis produk atau sistem yang dikembangkan. Prototipe ini biasanya mencakup fitur-fitur utama yang perlu diuji dan divalidasi.
4. User Evaluation (Evaluasi Pengguna Awal): Setelah prototipe dibangun, tahap evaluasi pengguna awal dilakukan. Prototipe diberikan kepada pengguna atau pemangku kepentingan untuk mendapatkan umpan balik tentang pengalaman mereka dengan sistem. Ini membantu dalam mengidentifikasi masalah potensial, perbaikan yang diperlukan, dan apakah desain memenuhi harapan pengguna.
5. Refining Prototype (Memperbaiki Prototipe): Berdasarkan umpan balik dari pengguna, prototipe diperbaiki dan disempurnakan. Perubahan atau peningkatan desain dilakukan untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Tahap ini adalah siklus iteratif yang dapat diulang beberapa kali hingga prototipe memenuhi persyaratan dan harapan pengguna dengan baik.
6. Implement Product and Maintain (Implementasi dan Pemeliharaan): Setelah prototipe telah divalidasi dan disempurnakan, produk atau sistem final dapat diimplementasikan. Ini mencakup pengembangan produk atau sistem akhir berdasarkan desain dan pemahaman yang dihasilkan dari prototyping. Selain itu, pemeliharaan produk juga diperlukan untuk memastikan bahwa produk tetap berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna seiring waktu.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahapan awal proses desain, penulis memanfaatkan situs web editing dengan menggunakan Figma. Proses ini melibatkan penciptaan teks, penambahan logo, pembuatan latar belakang, serta penyisipan gambar ilustrasi. Selanjutnya, dalam tahap berikutnya, penulis menggunakan alat Figma untuk membuat prototipe desain situs web.

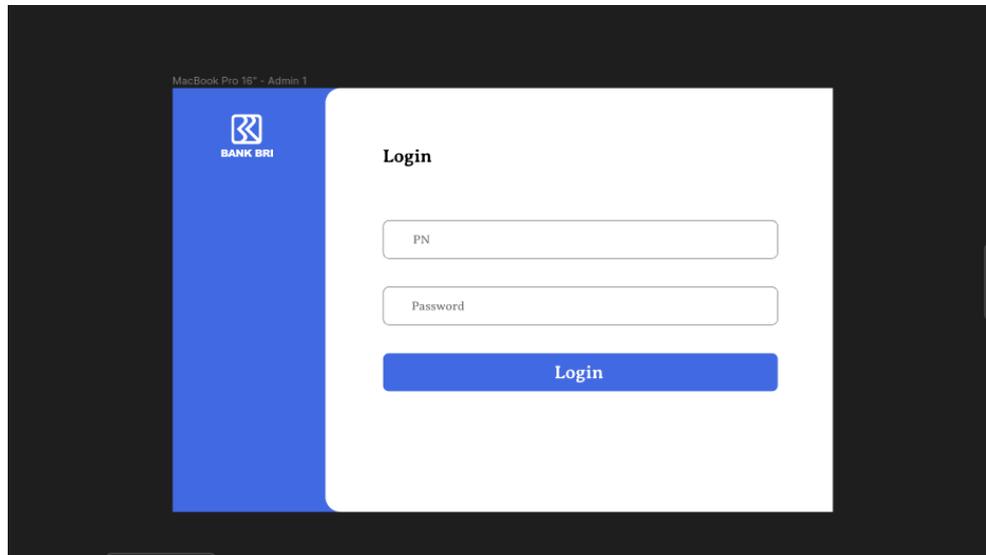
4.1 Proses Desain

Berikut adalah hasil desain akhir yang dibuat menggunakan aplikasi figma :



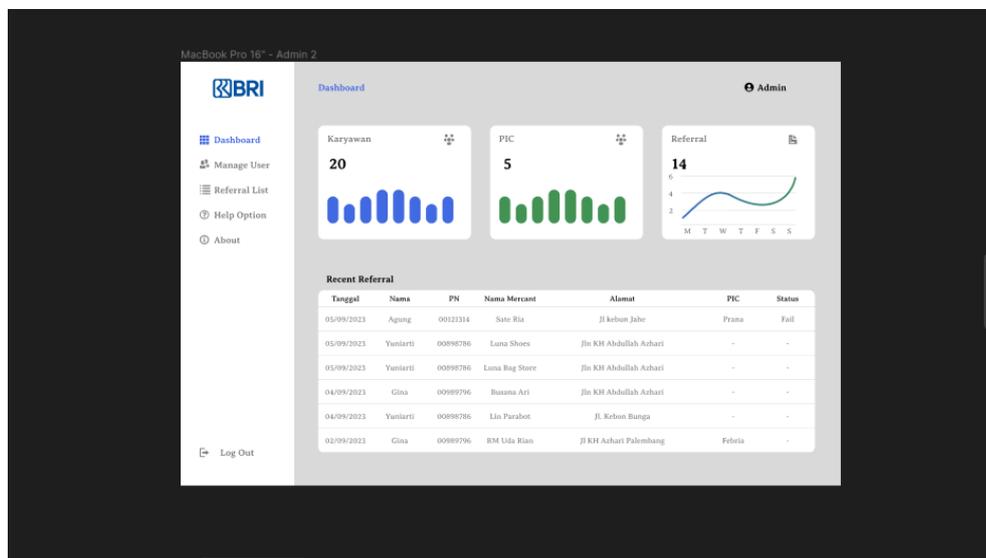
Gambar 1. Tampilan Halaman Awal Website

Pada rancangan desain di atas adalah halaman awal dari website ini. Di halaman ini, terdapat penjelasan mengenai program referral, konsep EDC dan QRIS, serta manfaat yang dapat diperoleh dari pemasangan EDC dan QRIS. Selain itu, terdapat tombol login yang memungkinkan akses sebagai admin, karyawan, atau PIC tindak lanjut ke dalam website ini.



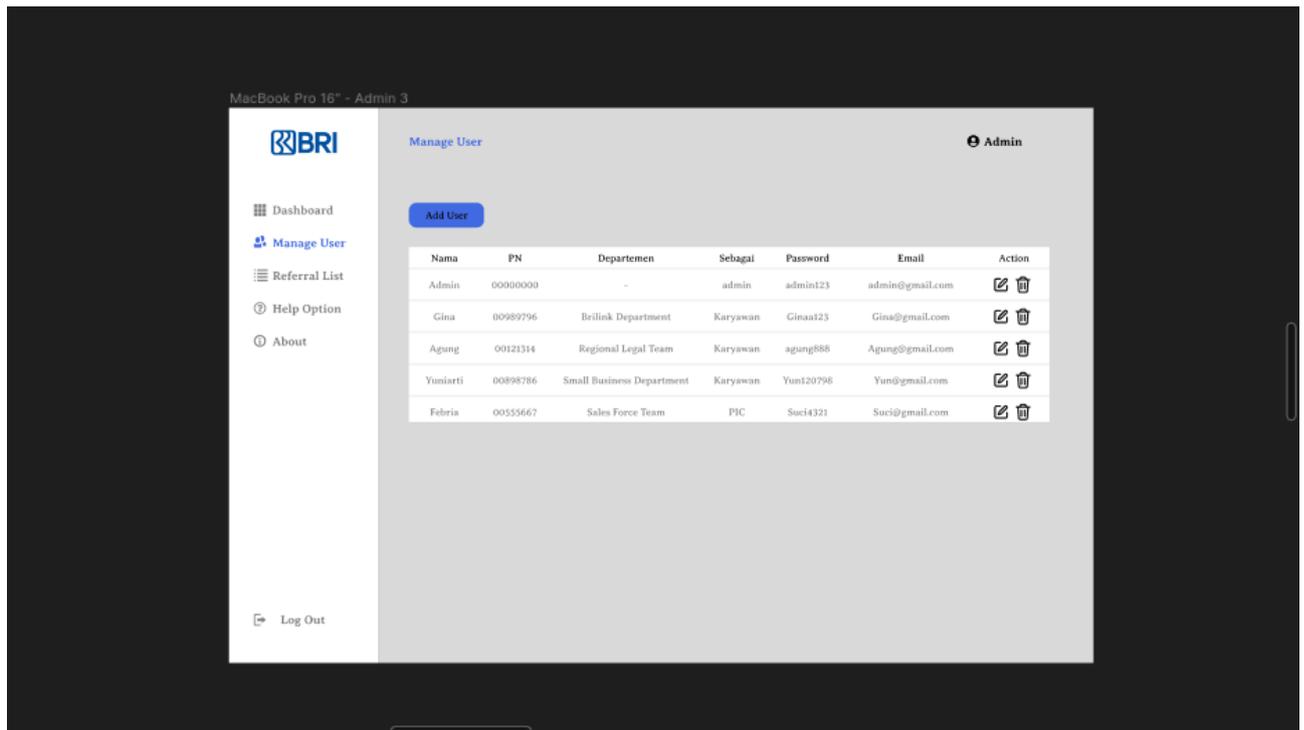
Gambar 2. Tampilan Halaman Login Website

Rancangan desain di atas adalah halaman login dari website ini. Di halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan nomor PN (Personal Number) dan password dengan benar untuk mengakses berbagai fitur website referral, termasuk akses sebagai admin, karyawan, atau PIC tindak lanjut.



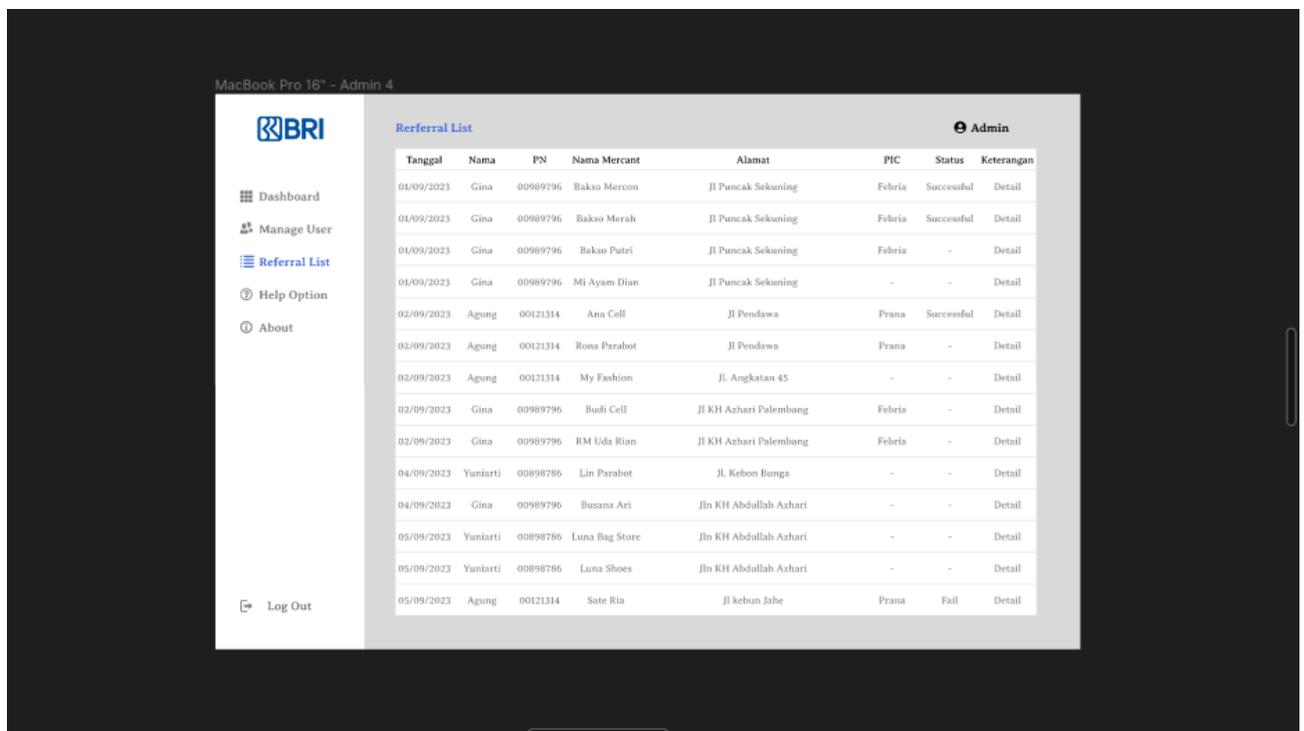
Gambar 3. Tampilan Dashboard

Rancangan desain di atas adalah tampilan dashboard dari website ini. Di halaman dashboard ini, tersedia berbagai informasi relevan, seperti jumlah karyawan, jumlah PIC (Person in Charge), dan jumlah referral yang diperoleh dari karyawan.



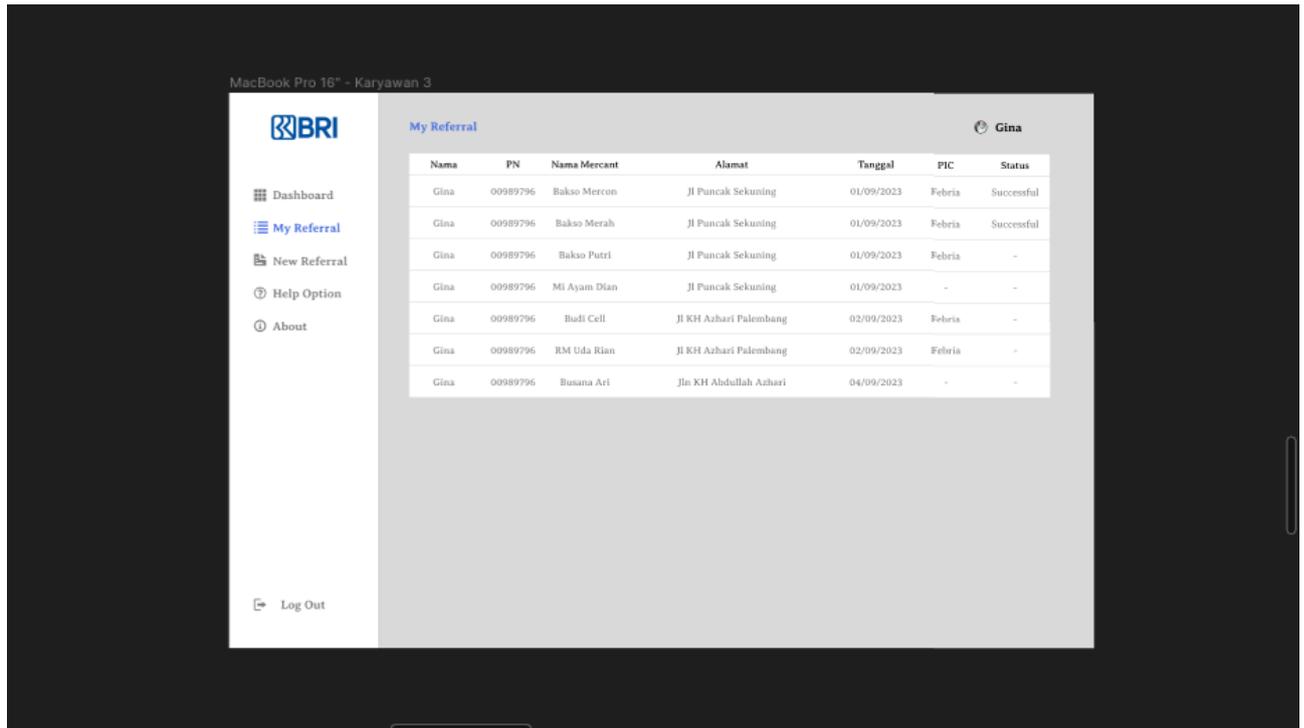
Gambar 4. Tampilan Menu Manage User

Rancangan desain di atas adalah tampilan menu "Manage User" dari website ini, yang khusus ditujukan untuk admin. Dalam menu ini, admin memiliki kemampuan untuk mengelola seluruh pengguna, termasuk menambahkan pengguna baru, melakukan perubahan pada data pengguna, dan menghapus pengguna yang sudah terdaftar.



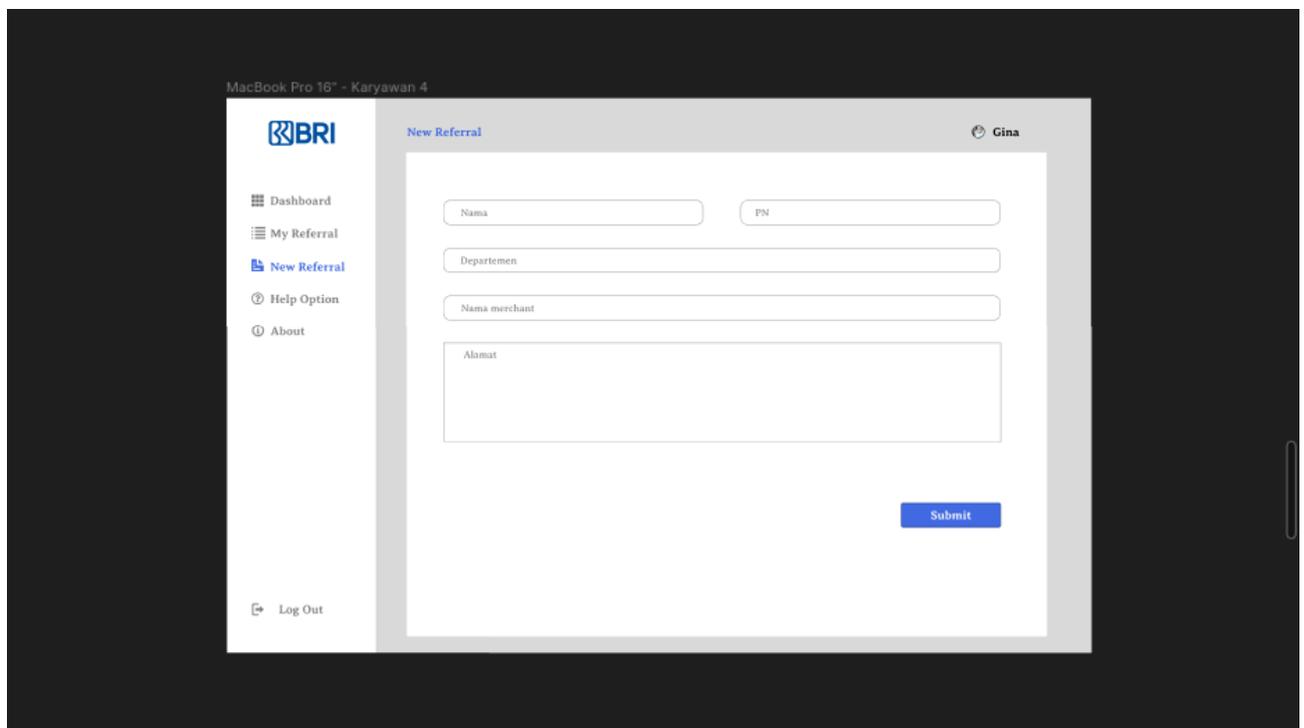
Gambar 5. Tampilan Menu Referral List

Rancangan desain di atas adalah bagian dari menu "Referral List," yang berfungsi sebagai daftar referral para karyawan. Melalui menu ini, admin memiliki akses untuk melihat perkembangan dan progres dari setiap referral yang telah diberikan oleh para karyawan.



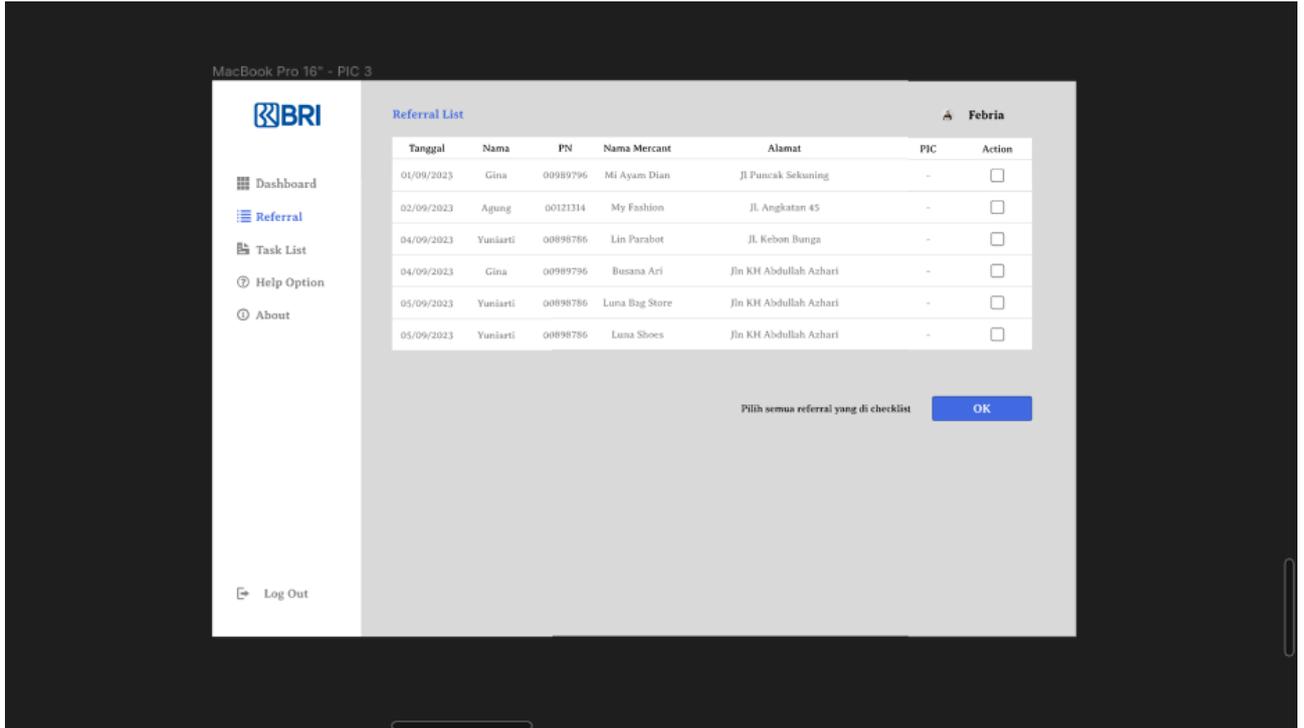
Gambar 6. Tampilan Menu My Referral

Rancangan desain diatas adalah desain untuk menu "My Referral," yang berisi daftar merchant yang telah direferral oleh karyawan. Dalam menu ini, karyawan dapat dengan mudah melacak progres tindak lanjut terhadap referral yang mereka hasilkan, memberikan visibilitas yang lebih baik terhadap aktivitas mereka.



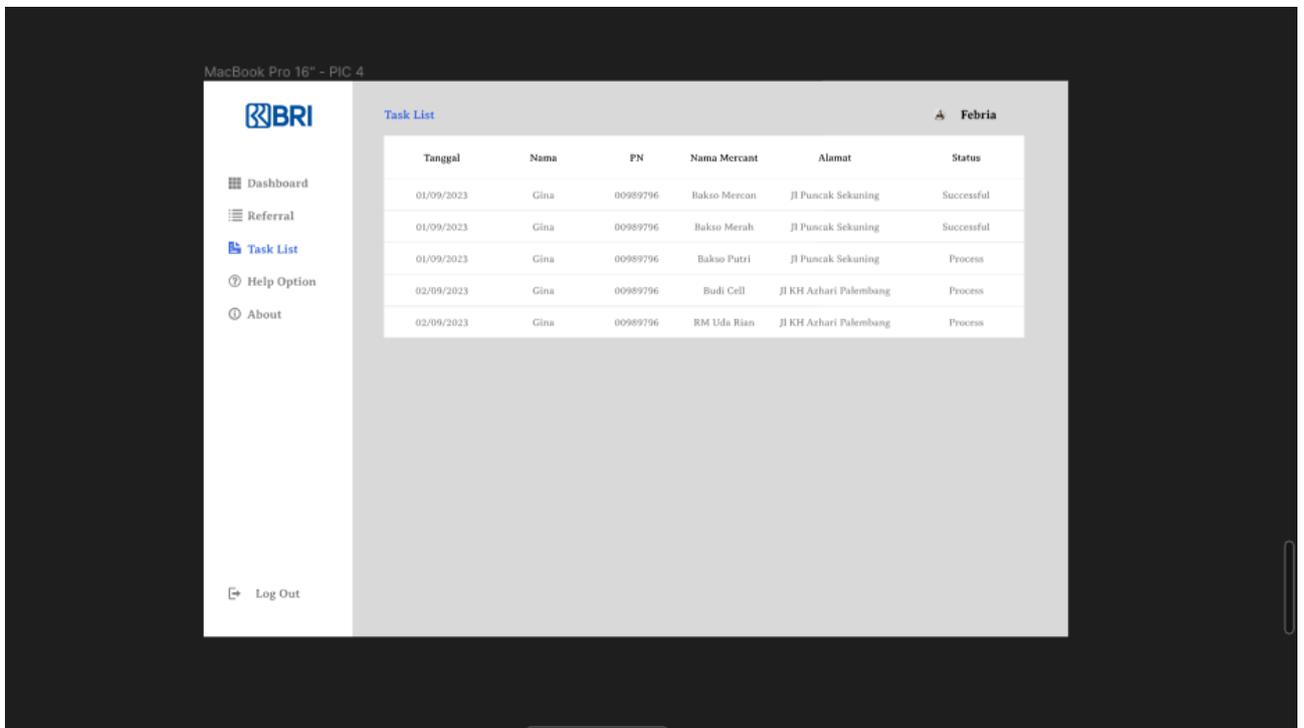
Gambar 7. Tampilan Menu New Referral

Rancangan desain diatas adalah tampilan dari menu "New Referral," yang memungkinkan karyawan untuk memberikan referral baru dengan mudah. Melalui menu ini, karyawan dapat mengisi informasi tentang merchant yang ingin mereka referralkan.



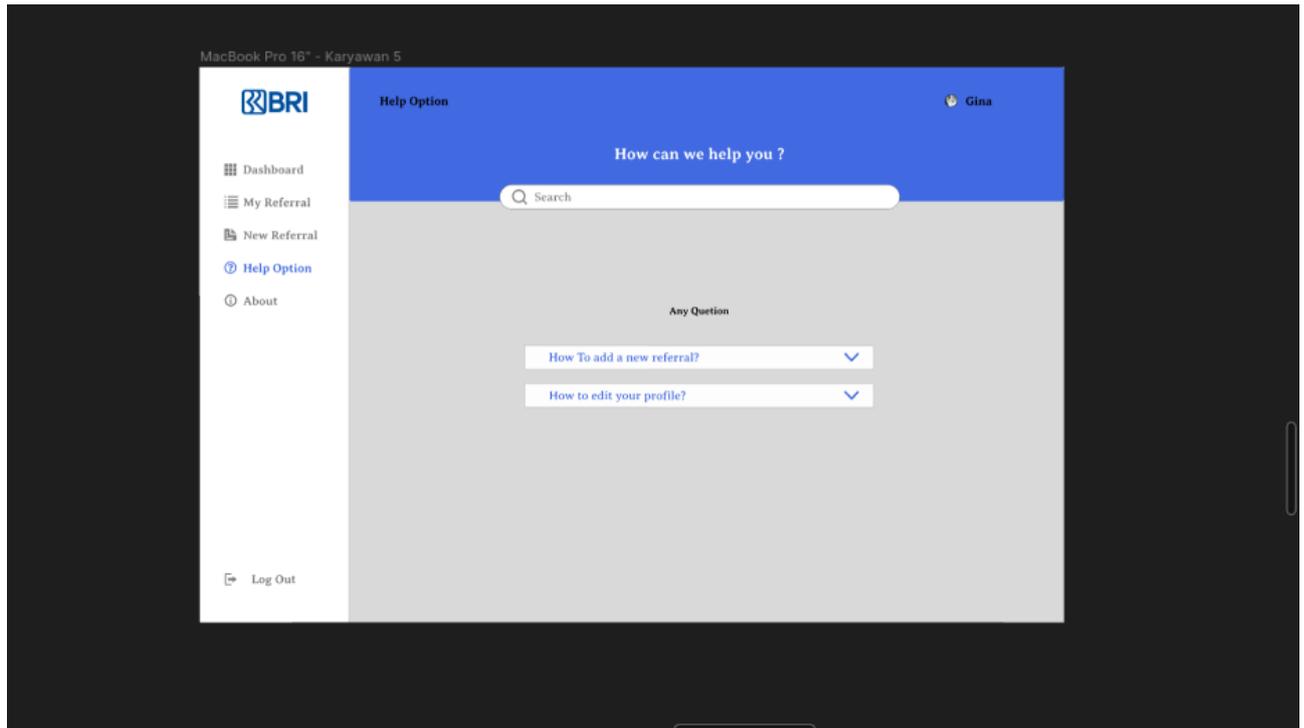
Gambar 8. Tampilan Menu Referral List PIC

Rancangan desain di atas menggambarkan menu "Referral List PIC," yang berfungsi sebagai wadah untuk referral yang belum mendapatkan tindak lanjut. Melalui menu ini, PIC memiliki kemampuan untuk memilih referral mana yang akan mereka tindak lanjuti dengan cara yang sangat sederhana. PIC hanya perlu menandai atau checklist referral yang ingin mereka tindak lanjuti, lalu mengklik tombol "OK." Setelah checklist, referral yang dipilih akan otomatis muncul di dalam menu "Task List PIC,".



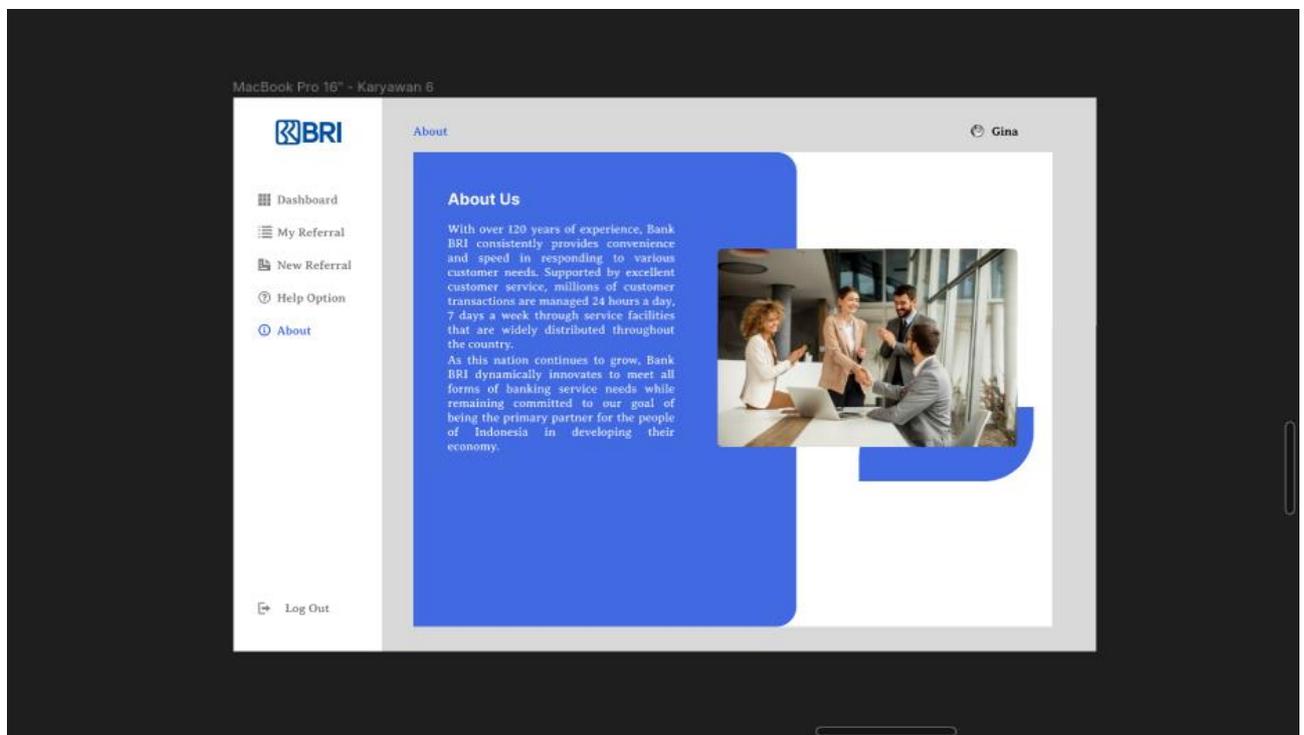
Gambar 9. Tampilan Menu Task List

Rancangan di atas menggambarkan menu "Task List," yang berfungsi sebagai wadah penyimpanan referral yang akan ditindaklanjuti oleh PIC. Dalam menu ini, PIC dapat dengan mudah mengakses dan mengelola daftar tugas yang terkait dengan referral yang perlu mereka tindak lanjuti.



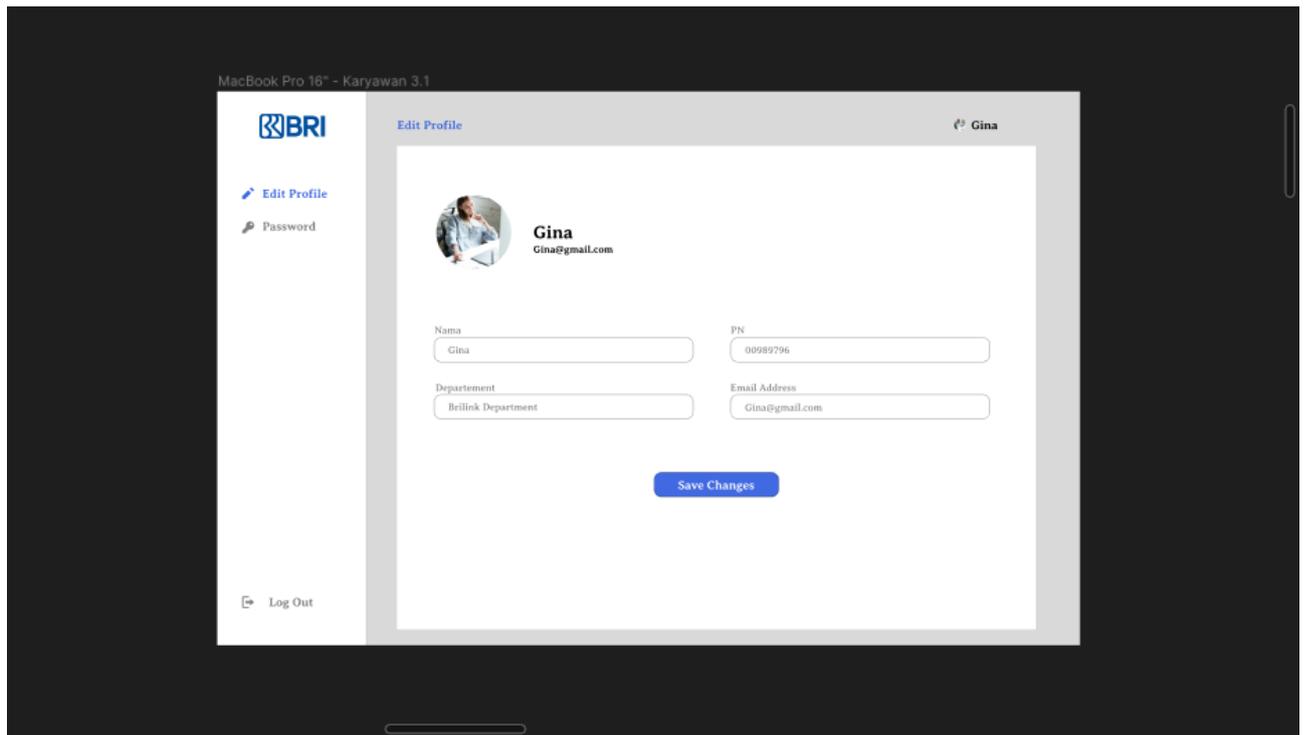
Gambar 10. Tampilan Halaman Bantuan

Rancangan di atas adalah desain halaman bantuan. Halaman ini dirancang untuk memberikan panduan, petunjuk, dan informasi yang berguna kepada pengguna yang memerlukan bantuan atau memiliki pertanyaan terkait dengan layanan atau fitur yang ada dalam website atau aplikasi yang mereka gunakan.



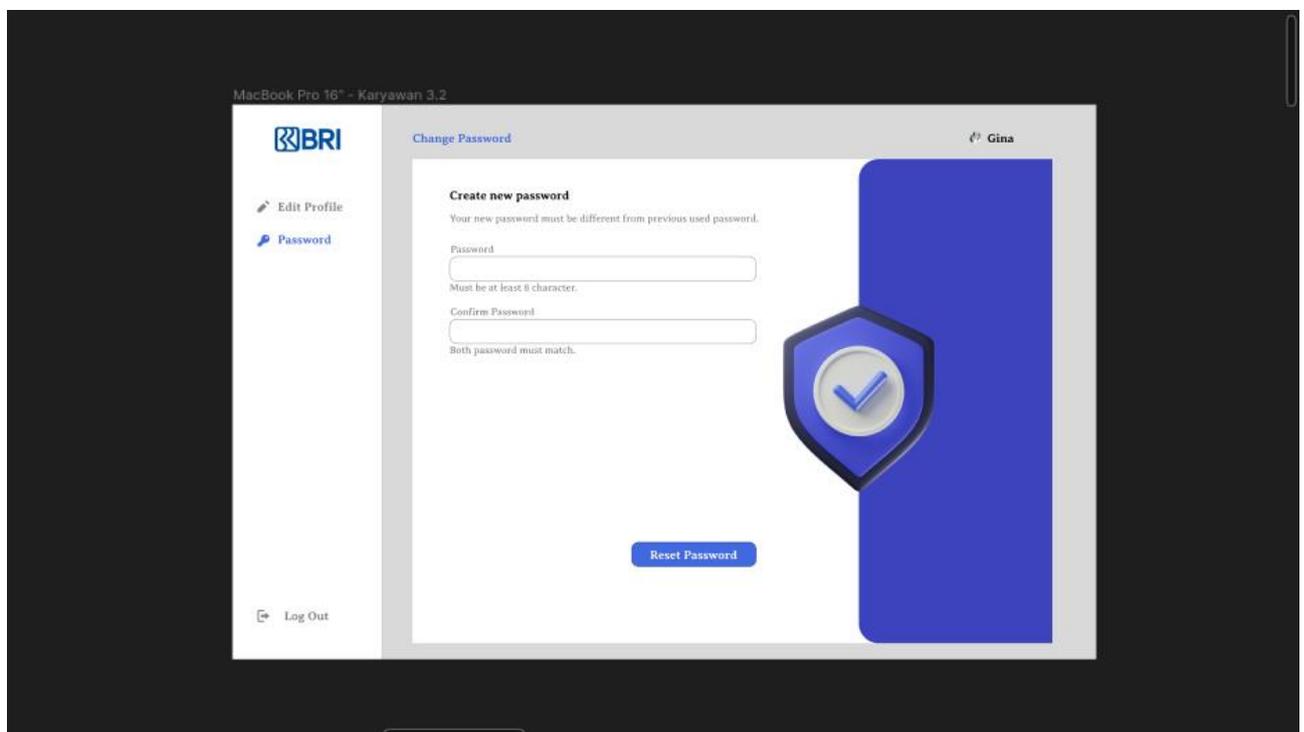
Gambar 11. Tampilan Menu About

Gambar di atas menggambarkan tampilan dari menu "About" yang berisi informasi mengenai Bank BRI. Menu "About" ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pengguna mengenai Bank BRI dalam dunia perbankan.



Gambar 12. Tampilan Menu Edit Profil

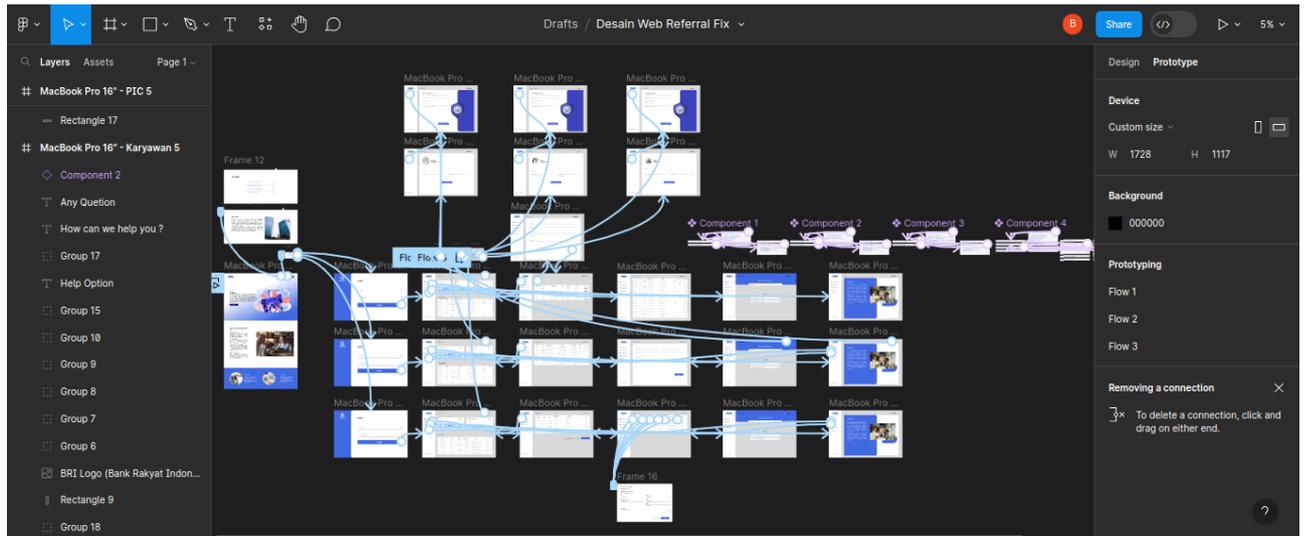
Rancangan di atas adalah tampilan dari menu "Edit Profil." Menu ini memungkinkan pengguna untuk mengubah dan memperbarui data profil mereka sesuai kebutuhan. Dengan fitur ini, pengguna dapat dengan mudah menjaga keakuratan informasi dalam profil mereka di platform ini.



Gambar 13. Tampilan Menu Change Password

Pada rancangan di atas, terdapat tampilan menu "Change Password." Menu ini memungkinkan pengguna untuk mengganti kata sandi mereka sesuai dengan kebutuhan. Dengan fitur ini, pengguna dapat dengan mudah meningkatkan keamanan akun mereka dengan mengubah kata sandi mereka secara berkala atau setelah situasi tertentu yang memerlukan perubahan kata sandi.

4.2 Hasil Tampilan Prototype



Gambar di atas menggambarkan sebuah prototipe dari desain website ini. Pada tahapan prototyping ini, penulis telah menjalankan prototipe ini dengan cermat melalui aplikasi Figma, menghubungkan dengan baik seluruh elemen tombol dan menu yang telah disusun dalam proses perancangan. Tujuan utama dalam proses ini adalah memastikan bahwa aliran kerja yang diinginkan dapat tercapai. Dalam tahap pengujian yang telah dilaksanakan, seluruh tombol dan fitur dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Bank BRI Regional Office Palembang mengenai perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk program Gerakan Funding Culture, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Untuk mendukung penuh program Gerakan Funding Culture, diperlukan perancangan sebuah laman web yang dapat mereferralkan para pedagang.
2. Dalam kerangka penelitian ini, penulis berhasil menghasilkan sebuah prototipe perancangan antarmuka pengguna laman web yang akan digunakan untuk program Gerakan Funding Culture.
3. Desain UI/UX yang telah disusun dalam bentuk mockup yang selanjutnya akan diimplementasikan dalam pembuatan sistem.

REFERENCES

- Al Qardh, J., Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). *60 IAIN Palangka Raya PERKEMBANGAN SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA*.
- Ladjamudin, A.-B. Bin. (2005). Analisis dan desain sistem informasi. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 1, 1–6.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). www.youtube.com,
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). *Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thrifdoor*.
- Yurindra. (2017). *Software Engineering*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=4Jo9DwAAQBAJ>