

MENINGKATKAN AKSESIBILITAS DAN KONSISTENSI DESAIN WEB

Studi Implementasi di Figma

Rina[✉], Nor Anisa

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sari Mulia, Banjarmasin, Indonesia
Email: rina@student.unism.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol15No1.pp1-9>

ABSTRACT

In this ever-evolving digital era, technology, especially User Interface (UI) and User Experience (UX) design, plays a crucial role in enhancing user comfort while interacting with applications and websites. As a cloud-based design tool, Figma simplifies the creation of consistent and accessible designs while enabling real-time collaboration among designers. Through user experience testing and analysis, this study aims to determine Figma's role in improving web design accessibility and consistency. The research was conducted through Black Box testing and the distribution of a questionnaire, with 18 respondents participating. The test results indicate that Figma's design is easy to understand and contains many consistent elements. However, there are some areas for improvement, particularly related to navigation and feature search. Overall, 33.3% of respondents rated Figma's web design as excellent in terms of accessibility and consistency, although there is room for further improvement. This study suggests enhancing navigation aspects and ensuring design elements are more consistent across pages to improve the overall user experience.

Keyword: UI/UX, Black Box, Web Design, Figma.

ABSTRAK

Dalam era digital yang terus berkembang ini, teknologi, khususnya desain User Interface (UI) dan User Experience (UX), memainkan peran penting dalam meningkatkan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi dan situs web. Sebagai alat desain berbasis cloud, Figma mempermudah pembuatan desain yang konsisten dan mudah diakses serta memungkinkan kolaborasi real-time antar desainer. Melalui pengujian dan analisis pengalaman pengguna, penelitian ini bertujuan untuk menentukan peran Figma dalam meningkatkan aksesibilitas dan konsistensi desain web. Penelitian dilakukan melalui pengujian Black Box dan penyebaran kuesioner dengan partisipasi 18 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain Figma mudah dipahami dan memiliki banyak elemen yang konsisten. Namun, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, terutama terkait navigasi dan pencarian fitur. Secara keseluruhan, 33,3% responden menilai desain web Figma sangat baik dalam hal aksesibilitas dan konsistensi, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan lebih lanjut. Studi ini menyarankan peningkatan aspek navigasi serta memastikan elemen desain lebih konsisten di seluruh halaman untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata Kunci: UI/UX, Black Box, Web Design, Figma.

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari dan menyentuh setiap

lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak yang tumbuh dengan perangkat pintar hingga profesional yang bergantung pada inovasi untuk mendukung pekerjaan mereka. Hal ini membuat

teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Salah satu perkembangan dalam dunia teknologi yang sedang naik daun adalah User Interface dan User Experience. Bagi yang tengah belajar desain aplikasi web maupun mobile harus mengetahui apa itu User Interface dan User Experience UI/UX (Poerna Wardhanie & Lebdaningrum, 2022).

UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik, serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut. Pelatihan (Dafitri et al., 2023). Dengan fitur berbasis cloud dan kemampuan kolaborasi secara real-time, Figma memudahkan desainer untuk membuat antarmuka yang tidak hanya menarik tetapi juga efisien, selaras dengan prinsip-prinsip dasar UI/UX, seiring dengan kebutuhan akan desain UI/UX yang efektif untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna.

Figma adalah sebuah aplikasi yang digunakan oleh UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) dalam pembuatan tampilan antar muka untuk website, aplikasi figma berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma juga aplikasi untuk kolaborasi antara para desainer yang bisa membuat desain secara bersamaan. Sehingga kelebihan dari figma dapat menghemat waktu (Dafitri et al., 2023). Salah satu masalah yang sering muncul adalah tampilan antar muka pengguna (UI) yang tidak selaras dengan fungsi maupun prinsip desain. Akibatnya, banyak pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan sistem informasi yang telah dibuat. Desain UI/UX yang buruk dapat mengakibatkan frustasi, penurunan produktivitas, dan bahkan penolakan terhadap teknologi yang sebenarnya bermanfaat (Kurnia & Nawaningtyas, 2024).

Berdasarkan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peran Figma sebagai alat desain UI/UX dalam meningkatkan aksesibilitas dan konsistensi desain web. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis bagaimana fitur-fitur unggulan Figma. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan pengisian kuesioner untuk

mengumpulkan data dari para responden, yang mencakup Mahasiswa dan pengguna yang pernah menggunakan Figma, guna memahami efektivitas dan pengalaman mereka dalam menggunakan Figma.

TINJAUAN PUSTAKA

Website

Website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman dan halaman yang lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan internet maupun jaringan wilayah lokal. Website mulanya dikembangkan sebagai *hypertext* dimana dokumen disajikan secara elektronik yang saling terintegrasi. *Hypertext* bukan hanya menyajikan teks, namun dapat menyimpan gambar, suara maupun video hingga berkembang ke arah multimedia. Pengembangan sistem berbasis web dilakukan dengan alasan penggunaannya lebih luas yaitu dapat menggunakan perangkat smartphone ataupun laptop (Nurfaizal et al., 2023; Sianturi et al., 2022).

Desain

Pengertian desain berdasarkan keterangan dari *Industrial Designers Society of America* (IDSA) adalah “layanan profesional dalam menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan tampilan produk dan sistem untuk saling menguntungkan antara pengguna dan produsen (Silalahi et al., 2023; Yasin & Widagdo, 2023).

User Interface (UI) dan User Experience (UX)

UI (*User Interface*) adalah desain antarmuka yang lebih berfokus pada interaksi pengguna melalui desain yang menarik. Ini lebih fokus pada tampilan yang indah, seperti pemilihan warna yang tepat dan pas, dan elemen lainnya yang membuat tampilan web e-commerce lebih menarik. Sementara *user experience* (UX) adalah desain yang dirancang untuk meningkatkan kepuasan pengguna web melalui kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dan produk, UI biasanya dibuat setelah UX (*User Experience*)

selesai dengan menentukan layout, logo, warna, typography, dan elemen lainnya (Dafitri et al., 2023).

Figma

Figma adalah salah satu aplikasi grafis berbasis *cloud* yang digunakan untuk mendesain, membuat prototype aplikasi, membuat diagram, dan berkolaborasi di papan tulis online. Untuk seorang desainer website atau aplikasi, Figma berfungsi untuk membuat desain tampilan sebuah website atau aplikasi. Sedangkan dari sisi pengembang, Figma memudahkan mereka untuk selalu meng-update secara berkala terkait fitur-fitur yang dibutuhkan. Figma merupakan platform yang berbasis cloud, jadi pengguna bisa menyimpan file hasil desain secara online, tanpa perlu menyimpannya di PC/Laptop secara manual. Figma dapat berjalan pada web browser, seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, dll, sehingga Figma dapat digunakan di semua sistem operasi, baik Windows, MacOS, dan Linux. Salah satu kelebihan dari Figma adalah dapat digunakan untuk berkolaborasi secara realtime. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja (Yunis, 2024).

Usability (Kemudahan Penggunaan)

Usability berasal dari kata *usable* yang memiliki arti dapat digunakan, yang maksudnya di sini adalah sistem dapat digunakan dengan baik. *Usability* biasanya didefinisikan sebagai proses mengoptimalkan interaksi antara pengguna dan sistem. Kemudahan penggunaan merupakan perspektif yang signifikan dalam kemajuan sebuah situs. Nielsen (2012) mendefinisikan *usability* sebagai evaluasi terhadap seberapa mudah sebuah antarmuka dapat digunakan oleh pengguna. Dengan merancang sistem yang terstruktur dan baik, akan menghasilkan antarmuka yang memudahkan pengguna dalam interaksinya. Pengujian usability bisa dikatakan sangat penting karena pengguna akan lebih cenderung untuk terus menggunakan suatu aplikasi jika nilai usability semakin tinggi. Sebaliknya, pengguna akan cenderung tidak menggunakan suatu aplikasi jika

nilai usability rendah (Ramadhan & Sugiyanto, 2024).

METODE PENELITIAN

Metode Pengujian Black Box

Dalam penelitian ini, pengujian "Black Box Testing" dilakukan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan, konsistensi desain, dan aksesibilitas aplikasi atau desain web yang dibuat menggunakan Figma. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menguji fungsionalitas antarmuka pengguna tanpa memeriksa kode sumber atau struktur internal aplikasi. Untuk memastikan bahwa elemen desain seperti tombol, menu, teks, dan ikon berfungsi dengan baik dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal, pengujian ini berfokus pada cara pengguna berinteraksi dengan elemen tersebut. Metode ini memungkinkan kami untuk menemukan masalah atau kelemahan yang dapat mempengaruhi efektivitas desain dalam hal aksesibilitas dan konsistensi di seluruh halaman. Hasil pengujian ini diharapkan dapat menunjukkan seberapa mudah aplikasi digunakan dan sejauh mana desain yang dibuat dapat memenuhi standar aksesibilitas.

Berikut ini adalah skenario pengujian dalam black box yang digunakan untuk mengevaluasi fungsionalitas desain web berdasarkan interaksi pengguna dengan elemen-elemen antarmuka.

a. Skenario Uji 1 Desain Mudah Dipahami

Bertujuan untuk menguji apakah desain halaman web mudah dipahami oleh pengguna. Setelah itu untuk proses input pengguna menggeser halaman pertama. Berikut adalah langkah pengujian:

1. Akses halaman utama dari web Figma
2. Evaluasi apakah elemen desain seperti teks, ikon, dan gambar terlihat jelas dan tidak membingungkan.

b. Skenario Uji 2 Kemudahan Navigasi Elemen

Bertujuan untuk menguji kemudahan navigasi antar elemen halaman web. Setelah itu untuk proses input pengguna mengklik atau menavigasi menu dan tombol pada halaman web. Berikut adalah langkah pengujian:

1. Akses halaman web dan coba navigasi antara berbagai elemen (menu, tombol, ikon).
 2. Perhatikan apakah tombol atau menu mudah ditemukan.
- c. Skenario Uji 3 Pembacaan Teks dan Elemen Visual
- Bertujuan untuk menguji apakah teks, ikon, dan elemen visual dapat dengan mudah dilihat dan dibaca. Setelah itu untuk proses input pengguna membaca teks dan melihat elemen visual seperti ikon atau gambar. Berikut adalah langkah pengujian:
1. Akses berbagai halaman di situs web.
 2. Evaluasi apakah teks dan elemen visual mudah dibaca dan dilihat dalam berbagai kondisi (terang/gelap).
- d. Skenario Uji 4 Konsistensi Elemen Desain
- Bertujuan untuk menguji apakah elemen desain seperti warna, ukuran teks, dan ikon konsisten di seluruh halaman. Setelah itu untuk proses input pengguna mengakses beberapa halaman dalam situs web. Berikut adalah langkah pengujian:
1. Akses beberapa halaman dari situs web.
 2. Evaluasi apakah elemen desain seperti warna dan ukuran teks konsisten.
- e. Skenario Uji 5 Fungsi Elemen yang Konsisten
- Bertujuan untuk menguji apakah setiap elemen desain berfungsi secara konsisten. Setelah itu untuk input pengguna berinteraksi dengan berbagai elemen (tombol, menu, ikon). Berikut adalah langkah pengujian:
1. Klik tombol dan ikon di berbagai halaman.
 2. Perhatikan apakah fungsi tombol dan ikon tetap konsisten di seluruh halaman.
- f. Skenario Uji 6 Kemudahan Menemukan Fitur atau Informasi
- Bertujuan untuk menguji apakah pengguna dapat menemukan informasi atau fitur dengan mudah. Setelah itu untuk input pengguna mencari informasi tertentu di dalam halaman. Berikut adalah langkah pengujian:
1. Pengguna mencari fitur atau informasi di halaman web.
2. Perhatikan seberapa mudah pengguna menemukan fitur tersebut.
- g. Skenario Uji 7 Penggunaan Tombol dan Menu
- Bertujuan untuk menguji apakah tombol atau menu mudah dikenali dan digunakan. Setelah itu untuk input pengguna berinteraksi dengan tombol atau menu pada halaman. Berikut adalah langkah pengujian:
1. Akses halaman dan coba gunakan tombol atau menu.
 2. Evaluasi apakah tombol mudah ditemukan dan berfungsi dengan baik.

Metode Pengujian Kusioner

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Fokus penelitian ini adalah untuk menilai penggunaan Figma untuk meningkatkan konsistensi dan aksesibilitas desain web. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui pengisian kuesioner yang dimaksudkan untuk mengetahui lebih lanjut tentang pengalaman pengguna. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 18 orang, masing-masing dari mahasiswa dan pengguna yang sebelumnya telah menggunakan Figma. Metode pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan serangkaian pertanyaan terstruktur, wawancara untuk mendapatkan lebih banyak informasi, dan studi literatur untuk mendukung laporan yang diberikan. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini bersifat pasif; peneliti tidak terlibat langsung dalam desain responden, tetapi mereka melihat pola dan hasil dari jawaban mereka pada kuesioner dan wawancara.

Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah mengumpulkan data. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner ini terdiri dari sejumlah pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui pengalaman dan persepsi responden tentang penggunaan Figma dalam desain web, khususnya tentang aksesibilitas dan konsistensi desain. Adapun dari pertanyaan yang disebutkan yaitu:

1. Mengenai data diri (nama, email dan asal instansi atau universita).
2. Pengalaman pengguna dalam aksesibilitas
 - a) Apakah Anda merasa desain ini mudah dipahami?

- b) Seberapa mudah Anda menavigasi setiap elemen di halaman web?
 - c) Apakah teks, ikon, dan elemen visual mudah dilihat dan dibaca?
 - d) Apakah warna dan kontras di desain web ini membantu Anda dalam memahami konten?
3. Konsistensi Desain
- a) Apakah elemen-elemen desain (warna, ukuran teks, ikon, dll.) terasa konsisten di seluruh halaman?
 - b) Apakah setiap elemen memiliki fungsi yang jelas dan konsisten?
 - c) Apakah Anda menemukan elemen atau tampilan yang terlihat tidak konsisten?
4. Tingkat Kemudahan Penggunaan (Usability)
- a) Seberapa mudah untuk menemukan fitur atau informasi yang Anda cari?
 - b) Apakah tombol atau menu mudah dikenali dan digunakan?
 - c) Apakah penggunaan template yang tersedia muda di pahami atau tidak?
5. Penilaian Keseluruhan
- Skala keseluruhan mengenai kepuasan pengguna terhadap aksesibilitas dan konsistensi.

		elemen halaman, seperti menu, tombol, dan ikon.	mudah digunakan.
4	Kemudahan Menemukan Fitur atau Informasi	Pengguna dapat menemukan fitur atau informasi yang dicari	85% pengguna menemukan informasi yang dicari dalam 1 menit.

Tabel di atas menunjukkan skenario uji pengujian Black Box untuk menilai kemudahan penggunaan, konsistensi desain, dan aksesibilitas desain web. Setiap skenario menilai elemen penting pengalaman pengguna, seperti kemudahan memahami desain, konsistensi elemen, navigasi, dan pencarian informasi. Misalnya, 80 persen pengguna merasa desain mudah dipahami, 90 persen mengkonfirmasi konsistensi elemen desain, dan 85 persen dapat menemukan informasi dengan cepat. Tabel ini menunjukkan tujuan pengujian dan hasil yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengujian Black Box

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box

No	Skenario Uji	Output	Keberhasilan
1	Desain Mudah Dipahami	struktur dan informasi pada halaman web tanpa dapat dipahami	80% pengguna mengonfirmasi desain mudah dipahami.
2	Konsistensi Elemen Desain	Elemen desain seperti warna, teks, dan ikon konsisten di seluruh halaman	90% pengguna merasa elemen desain konsisten di seluruh halaman.
3	Kemudahan Navigasi Elemen	Pengguna dapat dengan mudah mengakses	Pengguna merasa navigasi intuitif dan

Hasil Pengujian Kusioner

Berdasarkan pertanyaan pada kusioner berikut adalah data yang di kumpulkan.

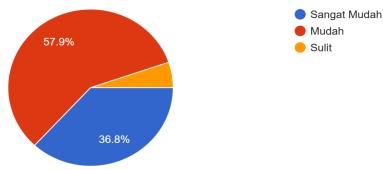
Pengalaman Pengguna dalam Aksesibilitas



Gambar 1. Jawaban Pertanyaan *Aksesibilitas* 1

Berdasarkan gambar 1 sebanyak 61,1% dari responden mengatakan desain web Figma mudah dipahami, sementara 27,8% mengatakan sangat mudah dipahami. Namun, 11,1% mengatakan sulit dipahami. Hasil ini menunjukkan bahwa desain web ini sudah cukup baik untuk membuatnya mudah digunakan, tetapi masih ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki agar semua orang dapat menggunakannya.

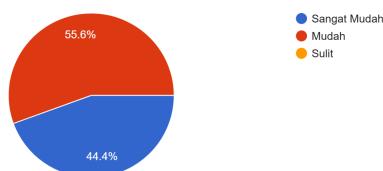
Seberapa mudah Anda menavigasi setiap elemen di halaman web figma?
18 responses



Gambar 2. Jawaban Pertanyaan *Aksesibilitas 2*

Berdasarkan gambar 2 sebanyak 57.9% orang yang menjawab mengatakan elemen tersebut mudah dinavigasi, diikuti oleh 36.8% orang yang mengatakan sangat mudah. Namun, 5.3% orang yang menjawab menganggap navigasi cukup sulit. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna masih bisa diperbaiki meskipun navigasi sudah cukup baik.

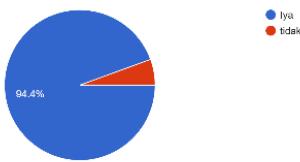
Apakah teks, ikon, dan elemen visual mudah dilihat dan dibaca?
18 responses



Gambar 3. Jawaban Pertanyaan *Aksesibilitas 3*

Berdasarkan gambar 3 55.6% orang yang menjawab mengatakan bahwa teks, ikon, dan elemen visual pada desain web mudah dilihat dan dibaca. Sebaliknya, 44.4% orang yang menjawab mengatakan bahwa elemen-elemen tersebut sangat mudah dilihat dan dibaca. Tidak ada orang yang memilih kategori "sulit" dalam penilaian mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa komponen visual dalam desain web memenuhi harapan pengguna dengan baik.

Apakah warna dan kontras di desain web ini membantu Anda dalam memahami konten?
18 responses

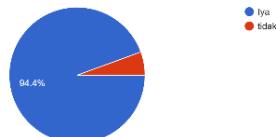


Gambar 4. Jawaban Pertanyaan *Aksesibilitas 4*

Berdasarkan gambar 4 94.4% orang yang menjawab mengatakan bahwa warna dan kontras dalam desain web membantu mereka memahami konten, hanya 5.6% yang mengatakan bahwa itu tidak membantu. Ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna percaya bahwa desain warna dan kontras membantu mereka memahami konten lebih baik.

Konsistensi Desain

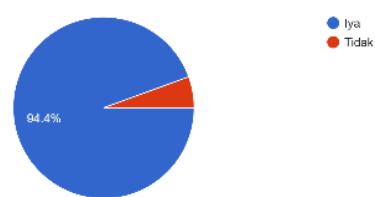
Apakah elemen-elemen desain (warna, ukuran teks, ikon, dll.) terasa konsisten di seluruh halaman?
18 responses



Gambar 5. Jawaban Pertanyaan Desain 1

Berdasarkan gambar 5 sebanyak 94,4% orang yang menjawab mengatakan bahwa komponen desain seperti warna, ukuran teks, dan ikon terasa konsisten di seluruh halaman. Hanya 5,6 persen orang yang mengatakan sebaliknya. Hasil ini menunjukkan bahwa desain web Figma telah berhasil menjaga elemen visual konsisten, yang membuat pengalaman pengguna lebih teratur dan nyaman. Namun, mungkin ada beberapa perbaikan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan semua pengguna.

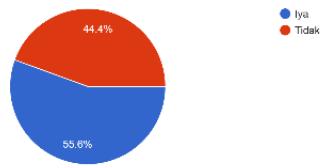
Apakah setiap elemen memiliki fungsi yang jelas dan konsisten?
18 responses



Gambar 6. Jawaban Pertanyaan Desain 2

Berdasarkan gambar 6 sebagian besar orang yang menjawab, 94,4%, setuju bahwa setiap elemen dalam desain web Figma memiliki fungsi yang jelas dan konsisten. Hanya 5,6% yang mengatakan bahwa elemen tertentu memiliki fungsi yang tidak konsisten atau kurang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua responden setuju dengan aspek fungsionalitas desain web ini.

Apakah Anda menemukan elemen atau tampilan yang terlihat tidak konsisten?
18 responses

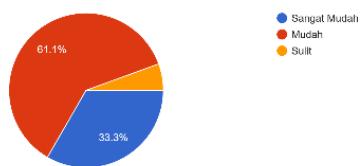


Gambar 7. Jawaban Pertanyaan Desain 3

Berdasarkan pada gambar 7 Data menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden percaya bahwa elemen desain harus diperbaiki untuk mempertahankan keselarasan dan konsistensi tampilan; 55,6% responden menemukan elemen atau tampilan yang tidak konsisten, sementara 44,4% tidak menemukannya.

Tingkat Kemudahan Penggunaan (Usability)

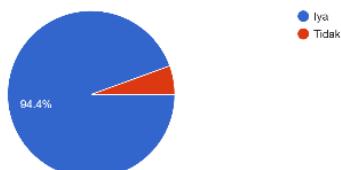
Seberapa mudah untuk menemukan fitur atau informasi yang Anda cari?
18 responses



Gambar 8. Jawaban Pertanyaan Usability 1

Berdasarkan gambar 8 sebanyak 61,1% dari orang yang menjawab merasa menemukan fitur atau informasi yang mereka cari di desain web ini tergolong mudah, sementara 33,3% bahkan bilang prosesnya sangat mudah. Namun, 5,6% dari orang yang menjawab merasa sulit menemukan fitur atau informasi yang mereka cari. Hasil ini menunjukkan bahwa desain web Figma sudah cukup efektif dalam membantu pengguna menemukan informasi, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

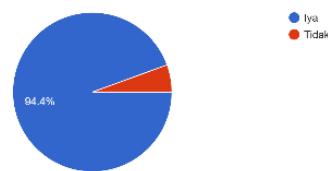
Apakah tombol atau menu mudah dikenali dan digunakan?
18 responses



Gambar 9. Jawaban Pertanyaan Usability 2

Berdasarkan gambar 9 sebanyak 94,4 % orang yang menjawab mengatakan bahwa tombol dan menu dalam desain web ini mudah dikenali dan digunakan. Hanya 5,6 persen orang yang mengatakan sebaliknya. Hasil ini menunjukkan bahwa desain menu dan tombol telah berhasil membuatnya mudah digunakan dan jelas bagi mayoritas pengguna. Namun, penyesuaian kecil mungkin diperlukan untuk memastikan bahwa semua orang dapat dengan mudah mengidentifikasi dan menggunakan komponen navigasi tersebut.

Apakah penggunaan template yang tersedia mudah dipahami atau tidak?
18 responses

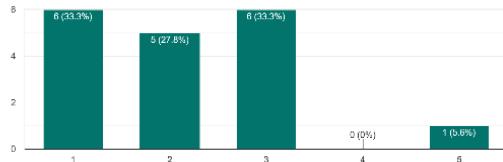


Gambar 10. Jawaban Pertanyaan Usability 3

Berdasarkan gambar 10 sebanyak 94,4% orang yang menjawab mengatakan bahwa penggunaan template yang tersedia dalam desain web ini mudah dipahami. Hanya 5,6% orang yang menjawab bahwa itu sulit untuk dipahami. Hasil ini menunjukkan bahwa template telah dirancang dengan baik sehingga mudah digunakan. Namun, masih ada peluang untuk melakukan penyempurnaan lebih lanjut untuk membuatnya lebih mudah dipahami oleh semua orang.

Penilaian Keseluruhan

Skala keseluruhan mengenai kepuasan pengguna terhadap aksesibilitas dan konsistensi
18 responses



Gambar 11. Penilaian Keseluruhan Responden

Berdasarkan penilaian responden pada gambar 11, sebanyak 33,3% memberikan skor 1 yang menunjukkan bahwa mereka merasa aksesibilitas dan konsistensi desain sangat baik. Selanjutnya, 27,8% memberikan skor 2,

sementara 33,3% m skor 3, yang mencerminkan tingkat kepuasan yang cukup baik tetapi masih memerlukan sedikit peningkatan. Tidak ada responden yang memberikan skor 4, namun 5,6% memberikan skor 5, yang berarti ada sedikit pengguna yang merasa desain ini kurang baik dari segi aksesibilitas dan konsistensi. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden puas dengan desain web, meskipun ada peluang untuk meningkatkan pengalaman bagi beberapa pengguna.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang penggunaan Figma untuk meningkatkan aksesibilitas dan konsistensi desain web menunjukkan bahwa Figma telah terbukti efektif dalam membantu membuat desain web yang menarik dan Mayoritas orang yang menjawab menyatakan bahwa desain web yang dibuat menggunakan Figma mudah dipahami, dengan 61,1% dari mereka mengatakan bahwa desain itu cukup jelas. Selain itu, sebagian besar pengguna percaya bahwa elemen desain seperti teks, ikon, dan warna konsisten di seluruh halaman, yang membuat konten lebih mudah ditemukan dan dipahami. Hasil pengujian usability juga menunjukkan bahwa desain web ini cukup baik 94,4% orang yang mengikuti pengujian mengatakan bahwa template, tombol, dan menu mudah digunakan dan dipahami.

Meskipun kebanyakan pengguna puas, masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Sebagai contoh, meskipun sebagian besar responden setuju bahwa desain konsisten, 5,6% merasa kesulitan dalam menemukan fitur atau informasi yang dicari, menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk penyempurnaan desain dalam hal kemudahan pencarian informasi. Selain itu, meskipun sebagian besar responden setuju bahwa elemen desain konsisten di seluruh halaman, 5,6% menyatakan bahwa elemen tidak konsisten di seluruh halaman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembang dan desainer yang menggunakan Figma harus lebih memperhatikan aspek konsistensi dan aksesibilitas desain. Meskipun sebagian besar orang yang menjawab menganggap desain web mudah dipahami, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, terutama dalam hal navigasi

dan pemahaman desain secara keseluruhan. Untuk membuat halaman lebih mudah digunakan, perlu dilakukan perbaikan pada konsistensi elemen desain di seluruh halaman dan memastikan bahwa semua fitur dan informasi dapat diakses dengan lebih mudah. Disarankan untuk mempertahankan dan meningkatkan desain warna dan kontras yang telah terbukti membantu pemahaman konten. Penggunaan template yang tersedia juga perlu dipastikan dapat dipahami dengan mudah oleh semua pengguna. Secara keseluruhan, meskipun hasilnya sudah baik, masih terdapat ruang untuk penyempurnaan agar desain lebih optimal dan memenuhi kebutuhan seluruh pengguna, menciptakan pengalaman yang lebih nyaman dan intuitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., Ade,), & Humaira, P. (2023). *Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma* (Vol. 3, Issue 2).
- Kurnia, S., & Nawaningtyas, N. (2024). *Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik*. 3(4), 113–119.
<https://doi.org/10.55606/jtmei.v3i4.4433>
- Nurfaizal, H., Efendi, A., & Prasetyo, E. (2023). *Pelatihan Pembuatan Website Personal Sebagai Media Informasi dan Publikasi Domain Web (Hosting)*).
https://jurnalmahasiswa.com/index.php/app_a
- Poerna Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2022). 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). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174.
<https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>
- Ramadhan, B. N., & Sugiyanto, S. (2024). Analisis Usability Website Sistem Informasi SD Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*.
- Sianturi, L. M., Jamaluddin, J., & Purba, E. N. (2022). Sistem Informasi Pengarsipan Pada Kantor Ditreskrimum Subdit III Polda

- Sumatera Utara Berbasis Website.
TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi,
2(2), 72–75.
<https://doi.org/10.46880/tamika.Vol2No2.p>
p72-75
- Silalahi, H. A. D. S., Hutapea, M. I., & Jamaluddin. (2023). Digitalisasi Akses Sistem Layanan Terpadu Untuk Anak Stunting di Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana di Kota Medan Berbasis Mobile. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(1), 17–23.
<https://doi.org/10.46880/tamika.Vol3No1.p>
p17-23
- Yasin, M., & Widagdo, P. P. (2023). Perancangan Desain Aplikasi Mobile Pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur Menggunakan Figma. *Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Dan Sistem Informasi (PETISI)*, 1(2), 39–50.
<https://doi.org/10.30872/petisi.v1i2.1144>
- Yunis, R. (2024). *pemanfaatan figma dalam perancangan user interface e-commerce*. 4(3), 104–111.
<https://doi.org/10.55606/nusantara.v3i4.304>