

E-Catalog Development and User Interface Design at PT. Madina Mentari Teknologi Using Figma

Pengembangan E-Katalog dan Desain Antarmuka Pengguna di PT. Madina Mentari Teknologi Menggunakan Figma

Wahyu Karobby¹, Istian Kriya Almanfaluti²

^{1, 2} Program Studi Bisnis Digital, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia Email

Penulis Korespondensi: istian.alman@umsida.ac.id

Abstract. *This internship focuses on the development of an e-catalog and user interface (UI) design for PT. Madina Mentari Teknologi using Figma. The e-catalog aims to provide a comprehensive, interactive digital catalog that enhances product visibility and accessibility for clients. It will feature a user-friendly layout, detailed product descriptions, and high-quality visuals to facilitate a seamless browsing experience. Concurrently, the UI design will focus on creating an intuitive and aesthetically pleasing interface that aligns with the company's branding and improves user engagement. Figma, a collaborative design tool, will be utilized to streamline the design process, enabling real-time feedback and iterative improvements. This project seeks to integrate modern design principles and technology to elevate PT. Madina Mentari Teknologi's digital presence and user interaction..*

Keywords: *internship, e-catalog, user interface, figma, user interaction.*

Abstrak Kegiatan magang ini berfokus pada pengembangan e-katalog dan user interface (UI) untuk PT. Madina Mentari Teknologi menggunakan Figma. E-katalog bertujuan untuk menyediakan katalog digital yang komprehensif dan interaktif, yang meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas produk bagi klien. E-katalog ini akan menampilkan tata letak yang ramah pengguna, deskripsi produk yang detail, dan visual berkualitas tinggi untuk memfasilitasi pengalaman penjelajahan yang lancar. Secara bersamaan, desain UI akan difokuskan pada pembuatan antarmuka yang intuitif dan menarik secara estetika, yang selaras dengan merek perusahaan dan meningkatkan keterlibatan pengguna. Figma, sebagai alat desain kolaboratif, akan digunakan untuk menyederhanakan proses desain, memungkinkan umpan balik secara real-time dan perbaikan iteratif. Proyek ini bertujuan untuk mengintegrasikan prinsip desain modern dan teknologi guna meningkatkan kehadiran digital dan interaksi pengguna PT. Madina Mentari Teknologi..

Kata Kunci: magang, e-catalog, user interface, figma, interaksi pengguna.

I. PENDAHULUAN

Kebutuhan tenaga kerja saat ini menuntut universitas untuk bersaing dalam mencetak lulusan yang inovatif, terampil, berpendidikan, terlatih, berdisiplin, peka terhadap lingkungan, berkualitas, dan memiliki daya saing tinggi. Pengalaman magang menjadi aset penting dalam mengembangkan soft skill dan meningkatkan motivasi kerja, yang dianggap krusial untuk mempersiapkan mahasiswa memasuki dunia kerja. Tanpa pengalaman magang, mahasiswa mungkin akan menghadapi kesulitan dalam membangun semangat dan kepercayaan diri saat menghadapi tantangan di dunia profesional di masa depan[1].

Nilai estetis atau keindahan suatu karya itulah yang menjadikannya menarik di mata, jiwa, perasaan, dan telinga. Kesatuan, keselarasan, simetri, keseimbangan, kontras dan sejenisnya merupakan komponen dasar dari keindahan[2]. Desain diharapkan akan mempermudah front-end programmer dari PT. Madina Mentari Teknologi dalam membangun antarmuka e-catalog dan aplikasi web dengan menerapkan desain prototipe yang telah dibuat oleh mahasiswa magang. Tujuan penulisan ini adalah untuk merancang Prototipe Antarmuka Pengguna Web madinapay.co.id menggunakan Teknik Flat Design di PT. Madina Mentari Teknologi. Flat design sangat berbeda dari tren sebelumnya karena mengutamakan kesederhanaan dengan menghilangkan efek seperti gradasi, bayangan, dan glossy[3]. Desain ini dicirikan oleh tampilan yang sangat minimalis, yang berfokus pada penghapusan semua elemen dan efek tambahan dari sebuah desain, seperti bevel, bayangan, efek

pencapaian, kedalaman, tekstur, dan setiap elemen yang menciptakan dan memberikan dimensi tambahan pada elemen-elemen ini[4].

Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping yang dirancang untuk memfasilitasi kolaborasi dalam proyek digital. Figma dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux, maupun Mac selama terhubung ke jaringan internet[5]. Dengan Figma, pengguna dapat bekerja sama dalam tim secara real-time dari mana saja, memanfaatkan kemampuan berbasis cloud untuk meningkatkan efisiensi dan konsistensi dalam proses desain. Meskipun mirip dengan alat prototyping lain seperti Sketch dan Adobe XD, Figma menonjolkan kemampuan kolaboratifnya yang memungkinkan tim untuk berkontribusi dan memberikan umpan balik secara bersamaan[6].

E-Katalog adalah sebuah media elektronik yang di buat dengan maksud memberikan informasi sekaligus promosi secara efektif dalam tampilan yang menarik serta menyajikan informasi yang lebih mendetail. E-katalog yang baik memiliki beberapa karakteristik penting. Katalog elektronik mengurangi penggunaan kertas, menjamin spesifikasi, memudahkan proses, menghemat waktu dan uang. Implementasinya meliputi pemilihan barang dan jasa, tata cara pembelian produk, dan proses registrasi[7].

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan komponen penting bagi sebuah situs web, aplikasi, maupun platform yang berbasis online. UI/UX dapat menjadi salah satu faktor penentu bagi pengunjung dari sebuah situs tertarik untuk menjelajah dan mengeksplorasi sebuah platform[8].

Rumusan Masalah

Penerapan e-katalog di PT. Madina Mentari Teknologi penting untuk meningkatkan promosi dan efisiensi bisnis. Figma mendukung kolaborasi desain antarmuka e-catalog secara optimal. Prinsip estetika dan desain yang baik membantu front-end programmer dalam membangun antarmuka, sementara UI dan UX yang tepat meningkatkan keterlibatan serta kepuasan pengguna di situs web Madinapay.

Pertanyaan

1. Bagaimana penerapan e-katalog yang baik dapat mempengaruhi efektivitas promosi dan efisiensi proses bisnis di PT. Madina Mentari Teknologi?
2. Bagaimana kelebihan Figma sebagai alat desain berbasis cloud dan prototyping dalam mendukung kolaborasi tim dalam proyek digital dapat dioptimalkan dalam proses desain antarmuka e-catalog dan tampilan web di PT. Madina Mentari Teknologi?
3. Bagaimana prinsip estetika dan desain yang efektif dapat mempengaruhi kemudahan kerja front-end programmer dalam membangun antarmuka e-catalog dan aplikasi web di PT. Madina Mentari Teknologi?
4. Bagaimana desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam menjelajahi situs web madinapay?

Kategori SDGS

Berdasarkan pendahuluan dan rumusan masalah pada penelitian ini berfokus pada Sustainable Development Goals pada point nomor 8, yaitu industri, inovasi dan infrastruktur.

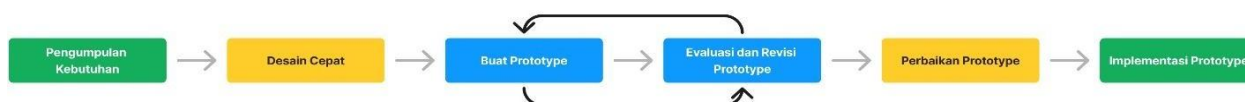
II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Prototyping, yaitu salah satu teknik pengembangan sistem yang memanfaatkan pembuatan prototipe sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan dan mendefinisikan sistem yang akan dibangun. Metode ini sangat cocok digunakan ketika spesifikasi lengkap dari suatu sistem belum jelas di awal proses pengembangan, atau ketika ada kebutuhan untuk berinteraksi langsung dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang cepat dan akurat.

Dalam metode prototyping, tahap analisis, desain, dan implementasi dilakukan secara bersamaan

dan berulang hingga desain aplikasi selesai dikembangkan[9]. Pengembang tidak langsung membuat sistem akhir, melainkan terlebih dahulu membangun versi awal atau model kerja dari sistem yang disebut prototype. Prototype ini biasanya mencakup antarmuka pengguna (UI) dan fungsi dasar yang menunjukkan bagaimana sistem akan bekerja. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran awal yang konkret bagi pengguna atau pemilik sistem, sehingga mereka bisa lebih memahami dan mengevaluasi bagaimana sistem akan berfungsi. Dengan prototype tersebut, pengguna bisa memberikan masukan dan saran secara langsung, yang kemudian akan digunakan oleh tim pengembang untuk menyempurnakan sistem.

Flowchart 1. Metode prototyping



Untuk memahami bagaimana pembuatan desain dari e-catalog dan user interface web oleh PT. Madina Mentari Teknologi menggunakan aplikasi Figma yang inovatif sehingga mampu menarik perhatian dari calon pengguna. Dalam konteks ini, analisis deskriptif berusaha memberikan gambaran yang rinci tentang proses desain, termasuk bagaimana aplikasi Figma digunakan untuk menciptakan tampilan web yang menarik dan modern, serta bagaimana pengguna dapat dengan mudah menemukan dan menggunakan produk melalui platform tersebut. Analisis ini juga membahas tentang peran penting user interface dan user experience dalam meningkatkan kenyamanan pengguna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahapan awal proses desain, penulis mulai dengan menggunakan Figma untuk membuat desain dari modul maupun tampilan website dari PT. Madina Mentari Teknologi. Proses ini meliputi menentukan layout desain yang akan dibuat, membuat gambar ilustrasi, background, memasukkan logo, menambahkan teks, dan membuat tombol. Selain itu, penggunaan Figma juga melibatkan proses prototyping dalam tampilan awal aplikasi. Figma sangat membantu karena sudah sering digunakan dalam perkuliahan, sehingga mempermudah proses desain.

Untuk tahap selanjutnya langsung menuju pembuatan E-Katalog, dimana dalam pelaksanaannya menggunakan E-Katalog yang akan berguna dan memudahkan bagi pelaku bisnis dan konsumen[10]. Desain E-Katalog ini merupakan hasil dari proses perancangan produk berdasarkan data hasil analisis kebutuhan fungsional. Data tersebut kemudian diolah dan diwujudkan dalam bentuk storyboard, gambar, serta bagan untuk memberikan visualisasi yang jelas dan menarik. Dalam perancangan ini, aspek fungsionalitas dan estetika menjadi perhatian utama, guna menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik secara visual. Desain tersebut tidak hanya menampilkan daftar produk, tetapi juga memuat informasi penting seperti spesifikasi, harga, dan deskripsi rinci yang akan memudahkan pengguna dalam membuat keputusan[11]. Berikut ini adalah contoh cover, halaman about, dan isi konten dari e-katalog PT. Madina Mentari Teknologi yang telah dibuat.



Gambar 1. Front cover



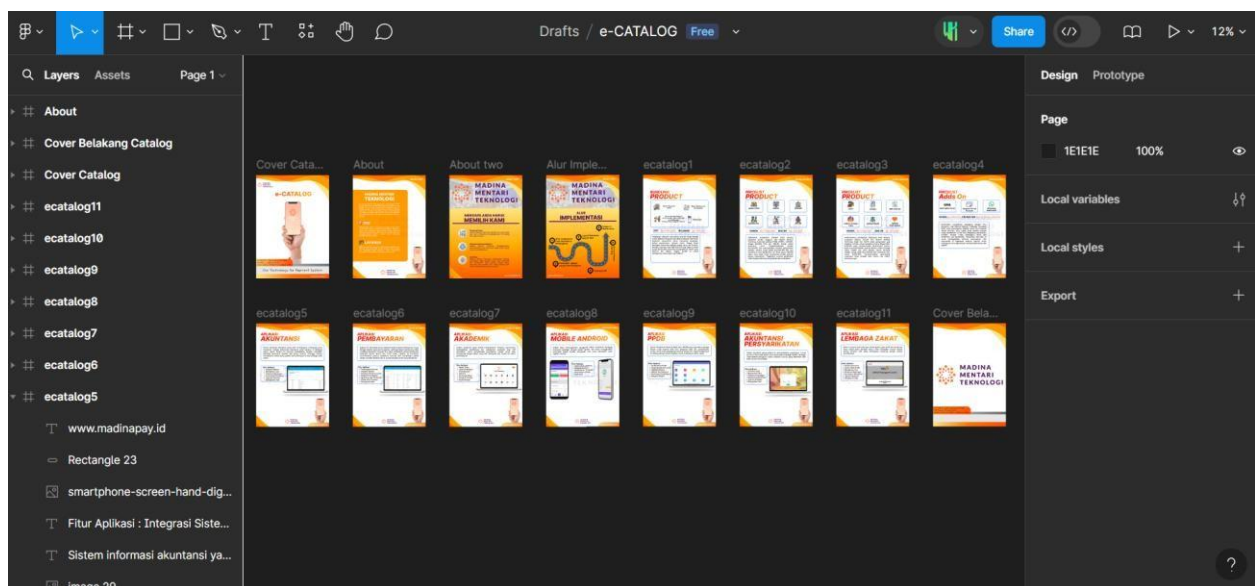
Gambar 2. About MMT



Gambar 3. Isi content MMT



Gambar 4. Isi content MMT



Gambar 4. Proses prototyping e-katalog secara manual menggunakan figma

Prototype e-catalog Madina Mentari Teknologi dibuat secara digital menggunakan aplikasi figma dengan melakukan eksperimen terhadap susunan isi dan penggunaan elemen visual didalamnya agar mendapatkan struktur katalog yang mudah dibaca, dipahami, menarik dan tidak mengurangi unsur informasi didalamnya. Pembuatan media pemasaran harus kreatif, menarik, dan informatif. Dalam prosesnya, tim perancang membutuhkan berbagai informasi terkait produk, bidang usaha, kebutuhan bisnis, masalah dalam strategi pemasaran sebelumnya, serta identifikasi pengguna dan target produk. Informasi ini sangat penting untuk memudahkan tim dalam merancang dan mengimplementasikan

karya desain yang efektif dengan menggunakan media promosi yang tepat[12].

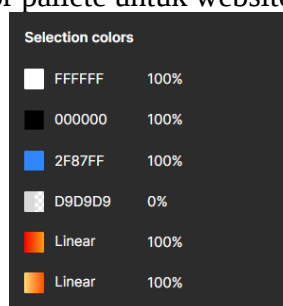
Dalam pembuatan desain antarmuka web, tidak boleh sembarangan mendesain. Oleh karena itu, sebelum memulai proses desain, penulis melakukan diskusi dengan tim User Experience (UX) PT. Madina Mentari Teknologi. Tujuannya agar hasil desain antarmuka web ini tidak hanya dapat memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga memberikan kenyamanan bagi calon pengguna. Kenyamanan ini bisa dicapai jika desain antarmuka web dirancang secara matang, mulai dari pemilihan kombinasi warna, kontras antara teks dan latar belakang, tingkat kecerahan warna pada setiap elemen, Informasi yang disajikan mengenai navigasi seperti penempatan tombol teks, tombol, gambar, kontrol yang akan memudahkan pengguna berinteraksi dengan fungsi system[3].

Design system terdiri dari komponen-komponen yang digunakan secara berulang dan menjadi standar dalam pembuatan user interface pada penelitian ini. Komponen-komponen tersebut perlu disiapkan sejak awal agar UI Designer tidak perlu membuat ulang setiap komponen dari nol setiap kali membuat halaman web baru[13].

Tabel 1. Konsep Desain

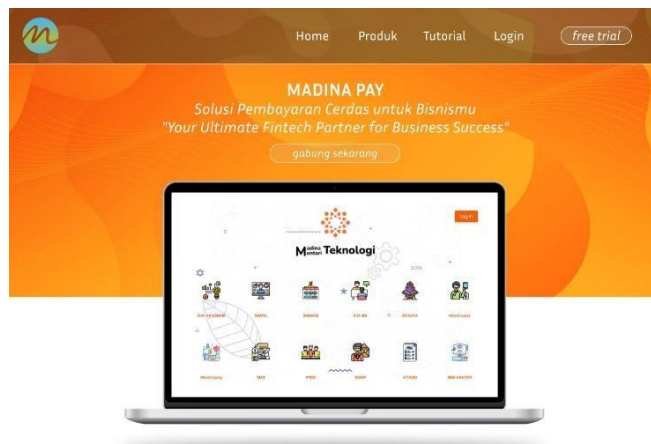
Variabel	Konsep Desain
Tipografi	Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif[14]. Font Inter sangat populer dan sering digunakan dalam desain User Interface (UI) karena tampilannya yang modern, bersih, dan mudah dibaca, menjadikannya pilihan favorit dalam banyak proyek desain digital. Pemilihan font ini juga dikarenakan memiliki sifat yang mudah dibaca, serta memberi kesan modern dan tidak kaku[15].
Layout	Tata letak situs yang baik perlu mempertimbangkan kemudahan navigasi dan keindahan setiap halaman[16]. Visualisasi yang saya terapkan di sini menggabungkan penataan halaman yang terdiri dari foto-foto yang dilengkapi dengan caption, serta memanfaatkan ikon untuk mengelompokkan dan mengklasifikasikan informasi secara lebih terstruktur. Selain itu, elemen visual ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dengan memberikan navigasi yang intuitif dan tampilan yang menarik secara estetika.

Gambar 5. Pemilihan color pallete untuk website Madina Mentari Teknologi



Color pallete adalah kumpulan warna yang digunakan dalam proses pembuatan tampilan sebuah website[17]. Color pallete yang digunakan adalah kombinasi warna putih, oranye, biru, merah, dan hitam. Ketika membuat palet warna, desainer tidak hanya menggabungkan satu atau dua warna, melainkan menggunakan beberapa warna[18]. Kombinasi warna ini akan memberikan kesan bersih dan elegan. Ini bisa membantu produk memiliki tampilan profesional. Dan menambah fokus kepada produk utama yang di-highlight[19].

Gambar 6. Prototype desain home pada madinapay.co.id



Dengan tampilan yang cerah dan professional, menggunakan warna dominan oranye dan putih, situs ini memiliki navigasi utama yang mencakup menu Home, Produk, Tutorial, Login, serta tombol Free Trial. Di bagian tengah, terdapat judul dan deskripsi yang menekankan layanan sebagai mitra fintech terbaik untuk kesuksesan bisnis, dengan ajakan untuk “gabung sekarang”. Gambar laptop di tengah halaman menunjukkan berbagai fitur dan produk yang ditawarkan, seperti layanan e-wallet, transfer, dan tagihan, yang dikelola oleh Madina Mentari Teknologi.



Pada Tabel diatas menu “Home” ini menampilkan halaman utama yang didominasi oleh warna oranye cerah, yang mencerminkan semangat dan energi dari brand MadinaPay. Dengan elemen branding yang kuat, halaman ini memberikan kesan profesional sekaligus ramah pengguna. Di bagian atas, terdapat navigasi yang sederhana namun efektif dengan pilihan menu seperti “Home,” “Produk,” “Tutorial,” dan “Login,” serta tombol “Free Trial” yang ditempatkan secara strategis untuk menarik

perhatian pengguna yang ingin mencoba layanan secara gratis. Slogan “Solusi Pembayaran Cerdas untuk Bisnismu” diletakkan di tengah, dilengkapi dengan tombol ajakan “Gabung Sekarang,” yang mengundang pengguna baru untuk segera mendaftar. Visual laptop di bawahnya menampilkan beberapa aplikasi unggulan dari Madina Mentari Teknologi, menegaskan bahwa layanan ini berbasis teknologi canggih dan terintegrasi.

Halaman ini juga memberikan informasi mengenai keunggulan MadinaPay, seperti keamanan yang terjamin, akses di mana saja, penggunaan yang mudah, serta layanan customer service 24/7. Di bagian bawah, ada detail mengenai beberapa produk unggulan, seperti aplikasi untuk pembayaran dan zakat, serta kolaborasi dengan klien-klien Muhammadiyah yang prestisius. Sebagai penutup, halaman ini menyertakan sistem kontak yang memudahkan pengunjung untuk berinteraksi dan bertanya lebih lanjut. Secara keseluruhan, desain ini modern, informatif, dan user-friendly, dengan kombinasi visual yang menarik, ajakan untuk bertindak yang jelas, dan sistem yang kuat pada pengalaman pengguna dan manfaat layanan.

Pada homepage website MadinaPay, terdapat sebuah bagian – bagian berfungsi sebagai pembatas pada jendela browser, sehingga konten di halaman website tetap berada dalam batas-batas tampilan sistem. Penataan menu di dalam containing block tersebut menggunakan sistem grid, yang secara keseluruhan membagi tampilan homepage menjadi tiga bagian utama: Header, Konten, dan Footer[20].

Gambar 11. Prototype desain header pada madinapay



Header yang telah saya bikin menerapkan beberapa prinsip desain yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kesederhanaan (Simplicity): Desain header terlihat cukup minimalis dengan hanya menampilkan elemen-elemen yang penting seperti logo, navigasi menu (Home, Produk, Tutorial, Login), serta tombol "Free Trial". Ini menciptakan tampilan yang bersih dan fokus, memudahkan pengguna dalam menemukan apa yang mereka butuhkan tanpa gangguan visual yang berlebihan.

2. Hirarki Visual (Visual Hierarchy): Ada pemisahan yang jelas dalam hirarki elemen. Tombol "Free Trial" ditempatkan di ujung kanan dengan gaya yang lebih menonjol (outline button) untuk menarik perhatian pengguna, menunjukkan bahwa fitur ini penting atau menjadi ajakan tindakan utama (Call to Action). Sedangkan opsi navigasi lainnya memiliki ukuran font yang seragam dan mudah dibaca, memberikan kesan seimbang.

3. Penggunaan Ruang (Spacing): Setiap elemen pada header diberi jarak yang cukup untuk memberikan ruang bernapas. Ini membantu memudahkan pemindaian pengguna, karena menu tidak terasa padat atau berdesakan.

4. Konsistensi Warna (Color Consistency): Warna latar belakang coklat dengan gradasi hangat memberikan kesan ramah dan menyatu dengan logo serta elemen teks. Penggunaan warna putih pada teks juga membuat navigasi mudah dibaca, sementara tombol "Free Trial" menggunakan outline dan teks yang lebih kontras untuk menarik perhatian.

5. Logo Sebagai Identitas: Logo ditempatkan di sisi kiri, sesuai dengan konvensi umum desain web, yang membantu dalam pengenalan merek. Logo berfungsi sebagai elemen yang memperkuat branding dan memudahkan pengguna untuk mengingat situs ini.

6. Responsivitas Potensial: Berdasarkan tampilan yang simpel dan tidak terlalu banyak elemen, desain ini kemungkinan responsif dan dapat beradaptasi dengan baik untuk berbagai ukuran layar, dari desktop hingga perangkat mobile.

Prinsip-prinsip ini membantu dalam menciptakan navigasi yang intuitif dan berfokus pada pengalaman pengguna yang baik (User Experience), memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menjelajahi website dan terfokus pada tujuan utama, seperti mencoba versi "Free Trial."

Gambar 12. Prototype desain header pada madinapay



Bagian footer dari suatu situs web. Prinsip desain yang diterapkan pada footer ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Keterbacaan (Legibility): Teks di bagian footer menggunakan warna putih yang kontras dengan latar belakang berwarna oranye dengan gradasi. Ini membantu meningkatkan keterbacaan dan membuat informasi penting mudah diakses oleh pengguna.

2. Struktur Informasi (Information Hierarchy): Footer terbagi menjadi beberapa bagian utama:

a. Logo dan Deskripsi: Di sisi kiri, logo bersama dengan deskripsi singkat tentang Madina Pay berfungsi untuk memperkuat branding dan memberikan pengenalan cepat tentang layanan yang ditawarkan.

b. Navigasi: Di tengah terdapat bagian "Navigasi" yang menyediakan link ke halaman penting seperti Home, Produk, Karir, dan About. Ini memberi pengguna akses cepat ke bagian-bagian utama situs.

c. Kontak: Di sisi kanan terdapat bagian "Hubungi Kami" yang memuat informasi kontak, seperti alamat email dan platform komunikasi lainnya seperti WhatsApp. Ini memudahkan pengguna untuk menghubungi perusahaan dengan berbagai cara.

3. Penggunaan Ruang (Whitespace): Setiap bagian footer diberi ruang yang cukup untuk mencegah tampilan yang terlalu padat. Ruang ini juga membantu pengguna untuk memindai dan menemukan informasi dengan cepat tanpa merasa kewalahan oleh informasi yang terlalu banyak dalam satu tempat.

4. Konsistensi Branding: Warna latar belakang gradasi oranye yang cerah digunakan di seluruh bagian, selaras dengan warna di logo dan elemen desain lainnya di halaman. Ini menciptakan kesan branding yang konsisten dan visual yang menarik.

5. Kesederhanaan (simplicity): Desain footer ini sangat sederhana dan fokus pada fungsi. Tidak ada elemen visual yang rumit, memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari, seperti deskripsi singkat, navigasi, dan informasi kontak.

6. Estetika yang Seimbang (Visual Balance): Elemen-elemen dalam footer disusun dengan seimbang, dengan logo dan deskripsi di sebelah kiri, navigasi di tengah, dan informasi kontak di sebelah kanan. Penyusunan ini menciptakan tampilan yang rapi dan terstruktur dengan baik.

7. Hak Cipta (Copyright Notice): Di bagian bawah, terdapat informasi hak cipta yang menyatakan bahwa semua konten dilindungi dan dimiliki oleh Madina Mentari Teknologi. Ini adalah elemen standar pada footer untuk melindungi hak kekayaan intelektual perusahaan.

Secara keseluruhan, desain footer ini memprioritaskan keterbacaan, kesederhanaan, dan kemudahan navigasi, memberikan akses cepat ke informasi penting yang mungkin dibutuhkan oleh pengguna di akhir halaman website.

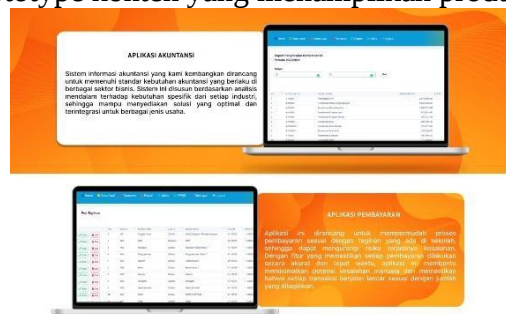
Header dan footer yang dirancang dengan baik memberikan berbagai keuntungan signifikan bagi sebuah website, termasuk peningkatan pengalaman pengguna dengan memudahkan navigasi, akses cepat ke informasi penting, serta menciptakan citra merek yang kuat melalui elemen visual yang menarik dan konsisten. Desain yang intuitif dapat meningkatkan waktu yang dihabiskan pengunjung di situs, mendorong tingkat konversi yang lebih tinggi melalui elemen panggilan untuk bertindak yang efektif, serta berkontribusi pada SEO dengan struktur konten yang jelas. Selain itu, footer yang informatif mendukung keterhubungan dengan pengunjung melalui informasi kontak dan tautan media sosial, sambil memudahkan akses ke kebijakan legal dan syarat penggunaan. Semua ini berkontribusi pada kesan profesionalisme dan kepercayaan yang lebih tinggi, serta memastikan pengalaman yang memuaskan dan responsif di berbagai perangkat.

Gambar 13. Prototype konten madinapay



Bagian atas halaman “Produk” menampilkan judul "PRODUK DAN LAYANAN" yang diikuti oleh deskripsi singkat mengenai tujuan utama layanan. Poin-poin penting yang ditekankan, seperti pengembangan lebih dari 30 aplikasi, lebih dari 1000 pengguna aktif, 20+ klien yang telah memanfaatkan layanan, serta pengelolaan 10.000+ data, memperkuat reputasi serta keandalan sistem yang ditawarkan oleh PT. Madina Mentari Teknologi. Di tengah halaman, logo Madina Mentari Teknologi terpampang jelas, memberikan identitas citra merek yang kuat, sementara tagline “Our Technology for Payment System” menegaskan fokus utama layanan yang dikembangkan oleh Madina Mentari Teknologi dalam teknologi sistem pembayaran. Desain visual yang segar dan dinamis, dengan latar belakang berwarna oranye, menyajikan informasi secara menarik dan modern, menciptakan kesan profesional yang tetap ramah bagi pengguna. Halaman ini dirancang untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan mengesankan tentang nilai tambah yang ditawarkan kepada calon klien, mendorong mereka untuk percaya dan tertarik menggunakan layanan yang telah dikembangkan oleh Madina Mentari Teknologi.

Gambar 14. Prototype konten yang menampilkan produk dari madinapay



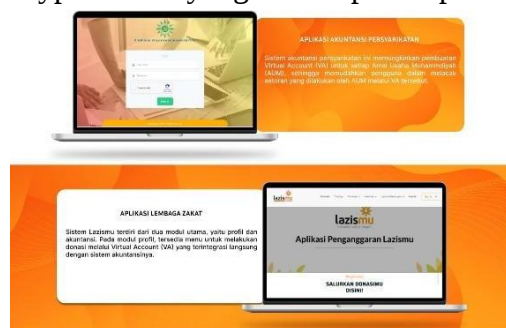
Gambar 15. Prototype konten yang menampilkan produk dari madinapay



Gambar tersebut menampilkan dua aplikasi utama yang berhubungan dengan ayer akademik dan aplikasi mobile. Pada bagian atas terdapat aplikasi akademik yang merupakan ayer untuk meningkatkan efisiensi operasional, memudahkan administrasi, serta memberikan akses yang lebih personal bagi mahasiswa untuk mengelola materi pembelajaran. Pada bagian bawah, terdapat aplikasi mobile yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai transaksi keuangan, seperti pembayaran tagihan atau pemantauan cicilan secara langsung melalui perangkat ponsel. Desain antar muka dari

kedua aplikasi digambarkan melalui tampilan layar perangkat laptop dan ponsel.

Gambar 16. Prototype konten yang menampilkan produk dari madinapay



Bagian tengah konten ini menampilkan produk-produk yang telah dikembangkan oleh PT. Madina Mentari Teknologi, yang terdiri dari berbagai macam aplikasi, terutama aplikasi fintech yang inovatif dan fungsional. Secara umum, bagian ini memiliki kesamaan, yaitu menyampaikan informasi terperinci mengenai produk-produk yang ditawarkan oleh Madina Pay, termasuk fitur-fitur unggulan dan manfaat yang dapat diperoleh pengguna. Dengan demikian, pengunjung dapat dengan mudah mengetahui inovasi terkini serta kesempatan menarik dari produk-produk yang tersedia untuk mereka, sehingga dapat membuat keputusan yang lebih baik dalam memilih solusi finansial yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Gambar 17. Prototype yang menampilkan menu tutorial dari madinapay



Desain halaman web yang ditampilkan pada gambar di atas menampilkan menu tab “Tutorial” dan “Troubleshooting” untuk platform MadinaPay. Bagian utama halaman ini berisi daftar aplikasi terkait yang disusun rapi dalam bentuk folder, sehingga pengguna dapat dengan mudah menavigasi berbagai aplikasi seperti SIA, Akuntansi, Pembayaran, Akademik, Mobile, PPDB, Akuntansi Pesantren, serta Lembaga Zakat. Judul utama “Tutorial dan Troubleshoot MadinaPay” secara langsung menunjukkan bahwa halaman ini berfungsi sebagai pusat panduan bagi pengguna, membantu mereka dalam mengatasi masalah teknis dan memahami cara penggunaan aplikasi.

Desain didominasi oleh warna putih dengan aksen oranye, memberikan nuansa modern, bersih, dan profesional, sehingga pengalaman pengguna tetap menyenangkan dan tidak membingungkan. Di bagian atas, terdapat kotak pencarian yang memudahkan pengguna untuk langsung mencari informasi yang mereka butuhkan dengan cepat. Penataan folder yang intuitif dan navigasi yang mudah memastikan pengguna dapat mengakses berbagai panduan dan solusi dengan efisien, memperkuat tujuan halaman ini sebagai pusat bantuan yang handal bagi pengguna MadinaPay.

Gambar 18. Prototype yang menampilkan menu login dari madinapay



Desain tampilan web pada gambar di atas menampilkan halaman login untuk platform MadinaPay

dengan tata letak yang sederhana dan mudah dipahami. Pada bagian atas, terdapat logo MadinaPay dan pesan sambutan "Selamat Datang, Silahkan Masukan Akun Anda." Pengguna dapat login menggunakan email atau nomor handphone serta password, dilengkapi dengan opsi "Lupa Password?" jika pengguna tidak ingat kata sandinya. Tombol "Masuk" berwarna biru muda berada di tengah, memberikan kesan visual yang jelas dan menonjol. Ada juga opsi untuk login melalui akun Google, serta link untuk mendaftar bagi pengguna yang belum memiliki akun. Aksen warna oranye di samping menambah kesan dinamis pada tampilan yang bersih dan profesional.

IV. KESIMPULAN

Penulis memanfaatkan Figma untuk merancang e-katalog dan tampilan website PT. Madina Mentari Teknologi, dengan fokus menyajikan informasi secara visual yang menarik dan fungsional. Proses desain dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, perencanaan tata letak yang rinci, melibatkan elemen visual seperti ilustrasi, latar belakang, logo, teks, dan tombol interaktif, yang kemudian disusun secara sistematis hingga tahap prototyping. Figma, yang sudah sering digunakan selama perkuliahan, menjadi alat yang sangat berguna dalam membuat prototipe struktur e-katalog yang tidak hanya informatif dan mudah dibaca, tetapi juga mampu menarik perhatian pengguna secara visual.

Kolaborasi erat dengan tim front-end programmer dan mentor dari PT. Madina Mentari Teknologi juga menjadi bagian penting dari proses ini, memastikan desain antarmuka web benar-benar berpusat pada kebutuhan pengguna. Diskusi terperinci dengan mentor PT. Madina Mentari Teknologi dilakukan mengenai aspek-aspek seperti palet warna, tipografi, tata letak, serta penempatan header dan footer, untuk menciptakan navigasi yang intuitif dan pengalaman interaksi yang nyaman. Penekanan khusus juga diberikan pada penerapan sistem desain yang bersifat standar, dengan komponen-komponen yang dapat digunakan kembali di berbagai halaman. Hal ini tidak hanya mempercepat perancangan desain pengembangan web, tetapi juga menjamin konsistensi visual dan fungsional, sehingga menciptakan pengalaman pengguna yang terpadu dan memuaskan di seluruh elemen desain

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih banyak kepada Pimpinan Perusahaan dan semua karyawan PT. Madina Mentari Teknologi atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan dalam pelaksanaan magang mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo tahun 2024. Tanpa bantuan dan kerjasama dari semua pihak terkait, kegiatan magang ini tidak akan berjalan dengan lancar. Dukungan serta bantuan yang telah diberikan sangat berharga bagi kami dalam menyelesaikan kegiatan magang. Sekian Terima Kasih.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. P. Pambajeng, S. Sumartik, dan H. M. Kumala, "Pengaruh Pengalaman Magang, Motivasi Kerja, dan Soft Skill Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Dalam Memasuki Dunia Kerja," *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, vol. 7, no. 2, hlm. 2864–2875, Jan 2024, doi: 10.31539/costing.v7i2.7338.
- [2] S. Fauzia, F. Eka, U. Syaripudin, dan Y. Ichsani, "PERANCANGAN PROTOTYPE TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI WEB KAMARDAGANG.COM DENGAN TEKNIK FLAT DESIGN PADA PT. SELARAS UTAMA INTERNASIONAL," *J. Teknik inform.*, vol. 9, no. 2, Jan 2018, doi: 10.15408/jti.v9i2.5606.
- [3] R. N. Fadilah dan D. Sweetania, "PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, Art. no. 2, Mei 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [4] "Creating-Flat-Design-Websites.pdf." Diakses: 4 Oktober 2024. [Daring]. Tersedia pada:

<https://www.programmer-books.com/wp-content/uploads/2020/06/Creating-Flat-Design-Websites.pdf>

- [5] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, dan M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, Art. no. 1, Agu 2022.
- [6] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, dan S. D. Anwariya, "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA," *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Jul 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [7] A. Nfh dan E. S. Rahman, "PERANCANGAN E-KATALOG OBJEK WISATA MAMMINASATA," *Metrik*, vol. 18, no. 2, hlm. 6, Mar 2021, doi: 10.26858/metrik.v18i2.20748.
- [8] B. Kurniawan dan M. Romzi, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *JSIM : Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, hlm. 1–7, Jul 2022.
- [9] M. Fadhli dan A. Marion, "Penerapan Metode Prototyping Pada Aplikasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Berbasis Web," *Journal of Applied Computer Science and Technology*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Jun 2022, doi: 10.52158/jacost.v3i1.267.
- [10] A. Widodo dkk., "Workshop Dan Pelatihan Pembuatan E-Katalog Sebagai Media Penjualan Online Dan Cloud Application Untuk Umkm Saat Wfh Covid-19," *charity*, vol. 5, no. 1, hlm. 1, Feb 2022, doi: 10.25124/charity.v5i1.2991.
- [11] B. Oktaviani, R. M. Chandra, M. Irsyad, dan P. Pizaini, "Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 3, Art. no. 3, Apr 2023, doi: 10.47065/josh.v4i3.3387.
- [12] M. A. Suminto, dan P. F. Arifianto "Perancangan E-Catalog Ardent Signature Sebagai Media Pemasaran Digital Produk Kursi Kantor Premium" 2024
- [13] D. R. Setiawan dan P. E. Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma," *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 3, Art. no. 3, Des 2022.
- [14] R. dewi Indahsari dan E. Setyati, "DESAIN SIMPLE DAN MODERN DALAM PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN | Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia," Mei 2017, Diakses: 4 Oktober 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jitika/article/view/85>
- [15] I. W. M. P. Tunas, P. Pratiwi, J. Prestiliano, dan M. Bezaleel, "Desain Antar Muka Website Oemah Djari dengan Pendekatan User Centered Design," *J.DES*, vol. 10, no. 3, hlm. 475, Jun 2023, doi: 10.30998/jd.v10i3.14869.
- [16] "View of Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout pada Desain Situs." Diakses: 4 Oktober 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/2887/2281>
- [17] V. A. R. Turnip, H. Tolle, dan D. C. A. Nugraha, "Perancangan Implementasi Tampilan Baru Web 'Sambat' Kota Malang menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 3, Art. no. 3, Mar 2023.
- [18] Suliswaningsih, A. P. Kuncoro, A. N. Ikhsan, M. T. Jamil, dan S. Sani, "Penerapan Multi-Palette Color untuk Pemberian Saran Pemilihan Warna Tema Desain Visual Vektor," *Infotekmesin*, vol. 15, no. 1, Art. no. 1, Jan 2024, doi: 10.35970/infotekmesin.v15i1.2081.
- [19] M. M. Salam, dan R. Lalensang "Perancangan Ulang Tampilan Pengguna Dari Website Perusahaan Central Spring Bed" 2024.
- [20] K. N. L. Mastra dan R. F. Dharmawan, "TINJAUAN USER INTERFACE DESIGN PADA WEBSITE E- COMMERCE LAKU6" 2018.