

# REDESIGN WEBSITE ARNGREN.NET DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE FIGMA UNTUK MENINGKATKAN MINAT PEMBELI

Ahmad Rizal Mustofa \*<sup>1</sup>  
Sulaiman Amrozi Jailani <sup>2</sup>  
Mohammad Shofi <sup>3</sup>  
Ronggo Alit <sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Negeri Surabaya

\*e-mail: [ahmad.22128@mhs.unesa.ac.id](mailto:ahmad.22128@mhs.unesa.ac.id) <sup>1</sup>, [sulaiman.22123@mhs.unesa.ac.id](mailto:sulaiman.22123@mhs.unesa.ac.id) <sup>2</sup>,  
[muhammadshofi.22124@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammadshofi.22124@mhs.unesa.ac.id) <sup>3</sup>, [ronggoalit@unesa.ac.id](mailto:ronggoalit@unesa.ac.id) <sup>4</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang tampilan website Arngren.net, sebuah situs belanja online yang saat ini memiliki desain yang kurang memadai. Dalam penelitian ini kami menggunakan metodologi design thinking process untuk mengumpulkan dan mengolah data. Dengan menggunakan aplikasi desain grafis Figma, kami menciptakan desain yang lebih menarik, mudah dimengerti, dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini juga mencakup penjelasan mengenai konsep Frontend dan Backend dalam pengembangan website, serta menggali sikap konsumen terhadap desain website. Melalui perancangan ini, diharapkan website Arngren.net dapat lebih kompetitif dan mendapatkan lebih banyak pengunjung.

**Kata kunci:** Website, Frontend, Backend, Desain, Figma, E-Commerce, Pengembangan Website

## Abstract

This research aims to redesign the appearance of the Arngren.net website, an online shopping site which currently has an inadequate design. In this research we used the design thinking process methodology to collect and process data. By using the graphic design application Figma, we create designs that are more attractive, easy to understand, and can improve the user experience. This research also includes an explanation of the concepts of Frontend and Backend in website development, as well as exploring consumer attitudes towards website design. Through this design, it is hoped that the Arngren.net website can be more competitive and get more visitors

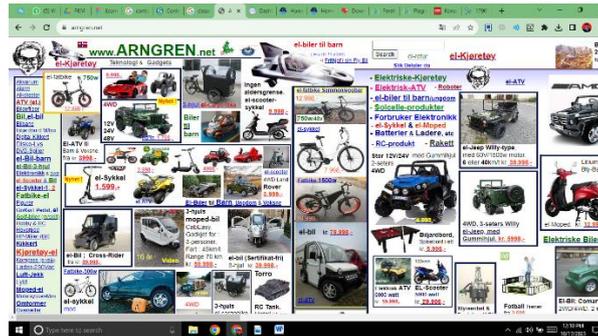
**Keywords:** Website, Frontend, Backend, Design, Figma, E-Commerce, Website Development

## PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi, website telah menjadi elemen digital yang sangat diperlukan dalam kehidupan saat ini. Kemunculan website telah mengubah cara orang berinteraksi, bekerja dan mengakses informasi. Selain itu, banyak pengguna ponsel pintar yang rutin berbelanja online.

Belanja online adalah tren yang telah mengubah cara kita berbelanja dan bertransaksi secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada individu saja, namun juga berdampak besar terhadap dunia usaha, perekonomian, dan masyarakat secara umum. Kemunculan teknologi internet dan platform e-commerce membuka peluang baru bagi konsumen dan pengusaha untuk berinteraksi dalam dunia bisnis. Situs belanja online adalah salah satu bentuk utama e-commerce yang menjadi sangat populer.

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia sangat meningkat pesat dan sudah mencapai angka 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Tidak heran jika e-commerce mulai menjadi solusi berbelanja yang praktis dan mudah bagi banyak orang.



Gambar 1. Arngren.net

Arngren adalah contoh situs belanja online. Arngren merupakan website yang menyediakan layanan penjualan online berupa produk elektronik dan alat transportasi. Website ini memiliki fitur yang beragam namun dari segi desain atau layout kurang. Hal tersebut disebabkan pada tampilan yang membuat users kebingungan, foto yang berantakan, dan informasi penjualan produk yang kurang.

Pada umumnya para developer tentunya ingin banyak pengguna yang mengunjungi websitenya. Hal yang perlu diperhatikan untuk menarik perhatian pengguna adalah memiliki desain website yang bagus, mudah dimengerti, dan diterima oleh para pengunjung.

Melalui proposal ini, kami ingin memberikan beberapa layar kepada pengembang yang dapat meningkatkan jumlah pengunjung situs web ini.

## Landasan Teori Website

Salah satu platform yang dapat dijadikan acuan untuk mencari berbagai informasi dan alat komunikasi adalah website, website juga merupakan platform yang paling sering diakses oleh para user. Menurut Lukman Hakim (2004), website adalah sarana internet yang dapat merelasikan dokumen yang mencakup lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen ini biasanya disebut dengan web page dan link pada web page difungsikan untuk beralih dari satu page ke page lain (hypertext) baik page yang tersimpan di dalam server maupun page yang tersimpan di server internasional. Halaman (page) dapat di akses melalui browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox dan lain sebagainya.

Dengan website, user bisa mengumpulkan berbagai informasi mengenai pendidikan, bisnis, kesehatan, dan lain sebagainya. User juga bisa berbelanja melalui website yang telah disediakan oleh google chrome, salah satu contoh aplikasi yang bisa dibuat untuk belanja alat elektronik dan transportasi adalah arngren.net

## Frontend

Salah satu bagian situs web yang bertanggung jawab untuk menampilkan tata letak kepada pengguna adalah front end, yang dibuat dengan menggunakan tiga bahasa pemrograman web: JavaScript, Sliding Style Waste (CSS), dan Hypertext Markup Language (HTTP). Halaman pekerjaan menyatakan bahwa pengembang front-end bertanggung jawab untuk menghubungkan situs web atau aplikasi dengan pengguna. Mereka menghasilkan gambar, tombol, teks, dan menu, serta interaksi antara pengguna dan setiap situs web atau aplikasi. Akibatnya, mereka juga disebut sebagai sisi klien. Tidak mungkin membuat antarmuka pengguna dengan mendesain situs web atau aplikasi dari awal. karena itu pada dasarnya dilakukan oleh pengembang UI.

Salah satu tugas bagian depan adalah mengubah desain UI developer menjadi lebih interaktif dan membuat desain tersebut lebih hidup.

## Backend

Back end, juga dikenal sebagai server side, adalah tempat proses aplikasi atau sistem berjalan. Proses di back end biasanya melibatkan penambahan, perubahan, atau penghapusan data (Arhandi, 2016). Komponen back end, seperti database dan server, biasanya tidak

berinteraksi dengan user secara langsung. Orang yang bekerja sebagai back end developer biasanya programmer atau developer yang berfokus pada keamanan, desain sistem, dan manajemen data sistem.

Untuk membuat sistem atau aplikasi dinamis dengan data yang terus berubah, seperti website dinamis seperti Facebook dan Google, developer back end diperlukan. Dalam kebanyakan kasus, seorang pengembang back end harus mahir dalam bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk mengelola database, mengolah file, dan I/O seperti PHP, ASP, dan Nodejs.

### **Arngren.net**

Arngren.net adalah situs web Norwegia yang didirikan pada tahun 2002 oleh Arngren Electronics yang digunakan terutama untuk menjual segala jenis gadget dan peralatan aneh. Situs web ini mengusulkan koleksi massal berbagai barang mulai dari kendaraan (misalnya sepeda, skuter, sepeda dan mobil) hingga barang koleksi elektronik untuk dibeli.

Pembuat halaman web ini memiliki keterbatasan anggaran atau terlalu fokus untuk menjejalkan semua produk mereka ke dalam satu halaman sehingga mereka mengabaikan semua persyaratan gaya lainnya. Ada kemungkinan bahwa situs web tersebut sengaja dirancang untuk memberikan rangsangan visual kepada para penghobi, kolektor, dan orang-orang yang ingin tahu tentang teknologi. Namun, bagi pengguna pada umumnya, situs web ini memiliki berbagai kesalahan, termasuk kurangnya hierarki dan struktur konten, kerangka navigasi yang buruk, ukuran dan warna font yang tampak acak, dan tidak adanya tujuan yang dinyatakan dengan jelas.

### **E-Commerce**

E-commerce didefinisikan sebagai saluran online yang dapat diakses manusia melalui komputer, digunakan oleh bisnis untuk melakukan aktivitas komersial, dan digunakan oleh konsumen untuk mendapatkan informasi dengan bantuan dukungan IT. Dengan demikian, dukungan IT memberikan layanan informasi kepada pelanggan untuk membantu mereka membuat keputusan. Kotler & Armstrong (2012) menjelaskan definisi e-commerce ini sebagai berikut: E-commerce didefinisikan sebagai proses pembelian, penjualan, dan pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti radio, televisi, jaringan komputer, atau internet. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa e-commerce adalah sekumpulan teknologi, aplikasi, dan proses bisnis dinamis yang menghubungkan dunia bisnis dengan konsumen serta komunitas tertentu di mana terjadi pertukaran barang dalam skala besar antara pengecer dan konsumen berbagai produk. Pengiriman barang dari pengecer menggunakan transportasi.

### **Figma**

Figma merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk mendesain dengan bentuk grafis, namun sangat sesuai aplikasi ini digunakan untuk mendesain antarmuka pada website dan platform yang berbasis website. Kemampuan dalam membuat beberapa frame individual merupakan fitur yang paling menonjol kepada perancang website. Dan dapat digunakan dengan cara yang mirip dengan artboards. (Figma, 2018)

### **Website Arngren.net**

Arngren.net adalah situs web Norwegia yang didirikan pada tahun 2002 oleh Arngren Electronics yang digunakan terutama untuk menjual segala jenis gadget dan peralatan aneh. Situs web ini mengusulkan koleksi massal berbagai barang mulai dari kendaraan (misalnya sepeda, skuter, sepeda dan mobil) hingga barang koleksi elektronik untuk dibeli.

Pembuat halaman web ini memiliki keterbatasan anggaran atau terlalu fokus untuk menjejalkan semua produk mereka ke dalam satu halaman sehingga mereka mengabaikan semua persyaratan gaya lainnya. Ada kemungkinan bahwa situs web tersebut sengaja dirancang untuk memberikan rangsangan visual kepada para penghobi, kolektor, dan orang-orang yang ingin tahu tentang teknologi. Namun, bagi pengguna pada umumnya, situs web ini memiliki berbagai

kesalahan, termasuk kurangnya hierarki dan struktur konten, kerangka 4 navigasi yang buruk, ukuran dan warna font yang tampak acak, dan tidak adanya tujuan yang dinyatakan dengan jelas.

## METODE

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan tampilan pada website Arngren.net yang merupakan website e-commerce. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode design thinking yang mana metode tersebut dapat digambarkan pada penggambaran metode pada Gambar 2 :



Gambar 2. Design Thinking Process

Dengan melakukan aktivitas ini selanjutnya, kami menggunakan metodologi desain, atau pemikiran desain. Pemikiran desain adalah metodologi desain yang menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk pemecahan masalah. Ini sangat berguna untuk menangani masalah yang kompleks, tidak jelas atau tidak diketahui, memahami kebutuhan pemangku kepentingan, membingkai masalah dengan cara manusia, menghasilkan banyak ide untuk brainstorming, dan membuat prototipe dan menguji dengan pendekatan langsung. Pada tahap persiapan kegiatan ini dilakukan 3 langkah persiapan, antara lain:

### Metode Persiapan Aplikasi Empati

Langkah pertama dalam pemikiran desain adalah mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang ingin Anda selesaikan. Pada tahap ini melibatkan banyak pihak, pada tahap ini kami mengumpulkan informasi tentang keinginan pengguna yang berbeda jika permintaan ini dibuat nanti.

### Define (Penetapan)

Pada tahap Penetapan kami mengumpulkan informasi yang dibuat dan dikumpulkan pada tahap Empati. Kami menganalisis hasilnya dan menggabungkannya untuk menentukan masalah utama yang teridentifikasi sejauh ini. Fase definisi membantu desainer mengumpulkan ide-ide hebat untuk mendefinisikan fitur, fungsi, dan elemen lain yang akan membantu mereka memecahkan masalah atau setidaknya memungkinkan pengguna memecahkan masalah dengan usaha sesedikit mungkin.

### Ideate

Tahap ini merupakan tahap ketiga dari proses design thinking, desainer siap untuk mulai menghasilkan ide. Perancang harus menjelaskan solusi yang diperlukan. Hal ini bisa dilakukan dengan evaluasi bersama tim desain, memadukan kreativitas masing-masing desainer. Penting untuk mendapatkan ide atau solusi masalah sebanyak mungkin selama fase pembuatan ide. Pada akhir fase ideation, tim harus memilih teknik ideation lain untuk mengeksplorasi dan menguji ide-ide tim untuk menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah.

### Prototype

Tahap ini merupakan tahap visualisasi produk. Fase ini merupakan fase percobaan dan tujuannya adalah untuk menemukan solusi terbaik untuk setiap masalah yang teridentifikasi pada

tiga fase pertama. Solusi diimplementasikan sebagai prototipe dan satu demi satu diperiksa dan diterima, diperbaiki dan dimodifikasi atau ditolak berdasarkan pengalaman pengguna. Kemudian kami melakukan survey dengan beberapa user. Pada tahap ini, kami akan menerima umpan balik dari pengguna dan melakukan perbaikan nanti

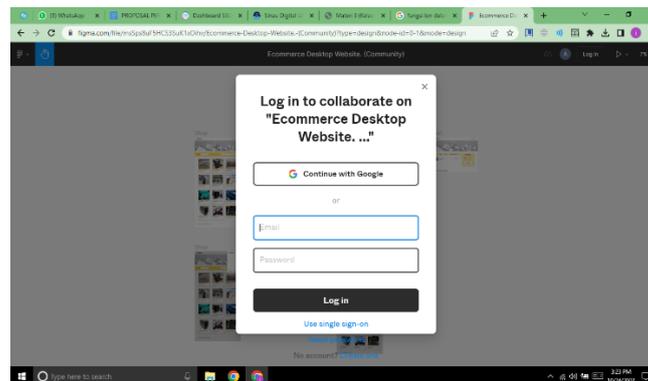
## Pengujian

Desainer atau analis menguji secara menyeluruh seluruh produk menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase prototipe. Pada fase ini, aplikasi diuji oleh pengguna dan perancang untuk memastikan bahwa aplikasi siap digunakan dan tidak ada masalah dengan aplikasi tersebut. Proses UI menguji aplikasi ini dalam metode kotak putih, di mana pengujian ini dilakukan untuk setiap modul yang telah ditentukan sebelumnya. Cara ini dianggap paling tepat karena dapat meminimalisir error pada setiap modul program. Proses ini mengharuskan setiap modul bekerja sesuai dengan proses bisnis. Cara ini juga dianggap paling cocok karena dengan menggunakan cara ini setiap anggota tim yang mengerjakan aplikasi ini ikut serta menguji program minimal satu kali. Metode white box mengasumsikan bahwa setiap terjadi kesalahan, segera dilakukan tindakan perbaikan dan koreksi pada program, hal ini dianggap lebih efektif agar masalah pada program dapat diselesaikan dengan benar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab pembahasan penulis menggunakan metode *Design Thinking Process* yang mendapatkan hasil seperti dibawah ini :

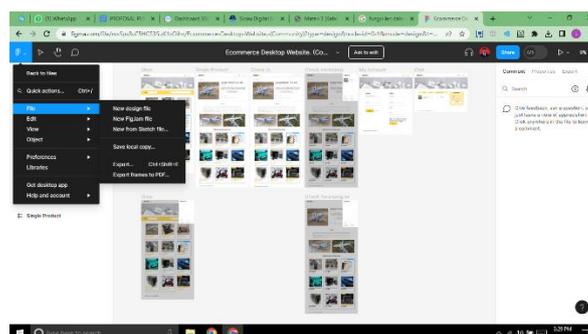
1. Untuk meredesain kembali pada website arngren.net. gunakan website figma dengan cara login terlebih dahulu pada figma.



Gambar 3. halaman login pada figma

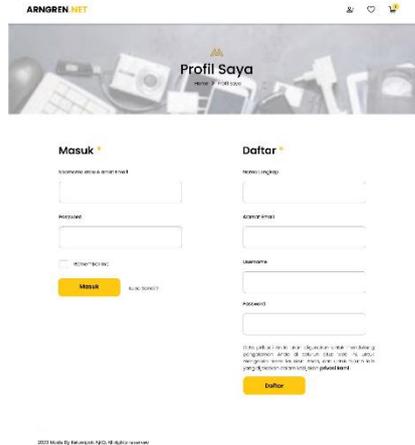
User dapat menggunakan akun google nya agar bisa mengakses figma, atau mengcreate akun.

2. Kemudian user bisa memahami fitur - fitur yang ada pada figma, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. Halaman utama pada figma

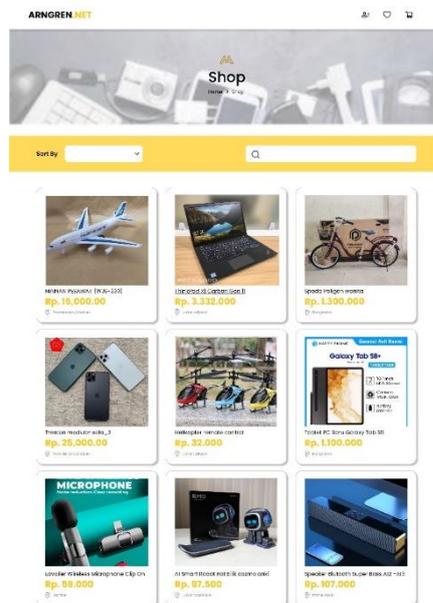
- Setelah memahami fitur - fitur pada figma, kami membuat desain untuk mengcreate akun pada website arngren.net tersebut, seperti gambar dibawah ini :



Gambar 5. halaman login pada website arngren.net

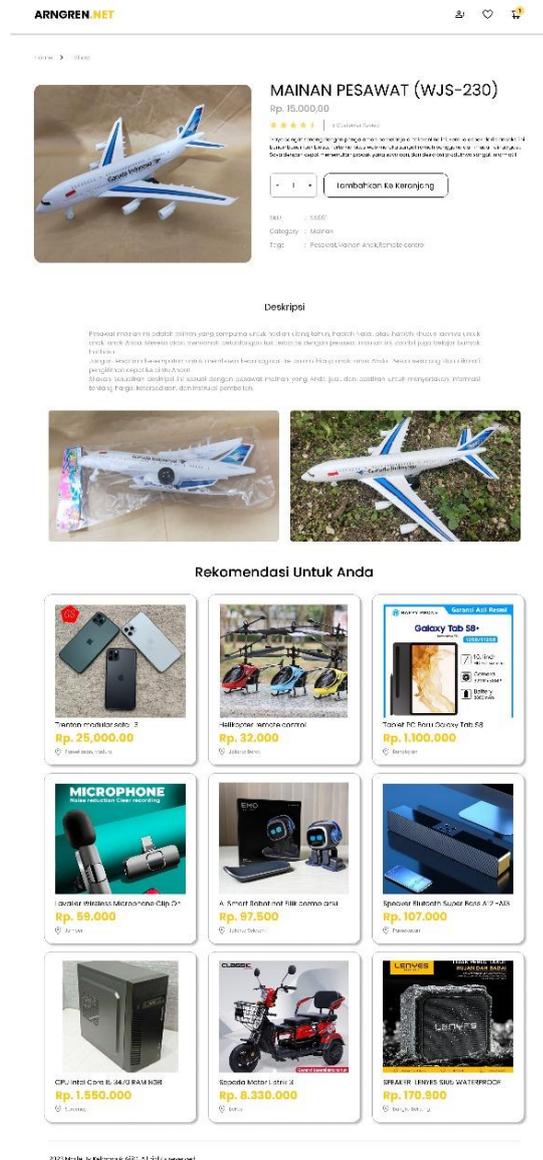
Pada halaman ini para user diberi dua pilihan, antara login atau create akun terlebih dahulu. jika user telah memiliki akun maka masukkan username atau alamat email dan password lalu klik masuk. jika user tidak memiliki akun , maka terlebih dahulu untuk daftar terlebih dahulu dengan mengisi permintaan yang telah disediakan, kemudian klik daftar. setelah mendaftarkan lakukan registrasi pada perintah login atau masuk.

- Kemudian pada tampilan awal kami meredesain dengan inovasi yang menurut kami bagus. Dengan tampilan gambar produk yang rapi dan informasi yang disajikan, dan juga terdapat informasi mengenai harga, penilaian dari para pembeli sebelumnya, dan alamat seller seperti gambar dibawah ini :



Gambar 6. Tampilan awal pada website

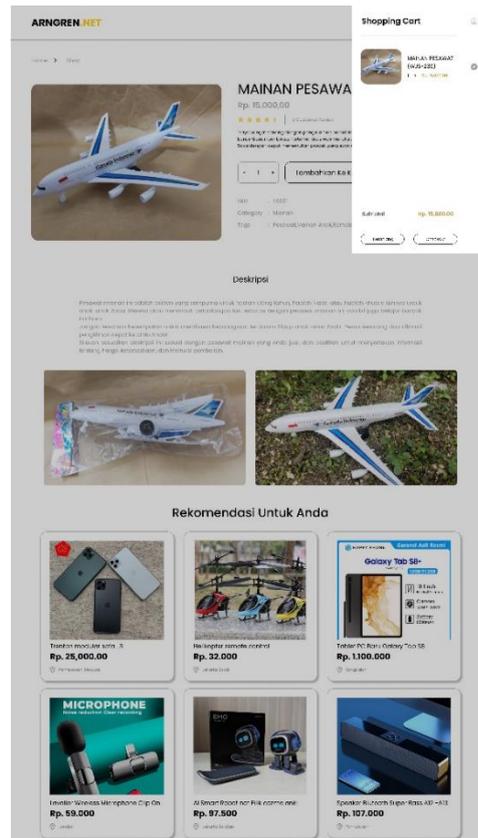
5. Pada halaman ini kami menyediakan menu sort by yang berfungsi untuk mengumpulkan produk - produk yang sesuai dengan jenisnya. Dan juga menyediakan search bar yang berfungsi untuk mencari barang - barang tertentu sesuai dengan keinginan user. Kemudian untuk tampilan setelah mengklik salah satu produk yang diinginkan oleh user. Kami membuat desain seperti gambar dibawah ini :



Gambar 7. Tampilan ketika mengklik salah satu produk

Ketika user mengklik salah satu produk atau gambar, maka akan muncul informasi dan deskripsi yang lengkap mengenai produk tersebut, kemudian user diperintahkan untuk memasukkan jumlah barang yang akan dibeli dan diperintahkan untuk meng-klik masukkan keranjang untuk diproses lebih lanjut lagi. dan website akan merekomendasikan produk lain di bagian bawah deskripsi.

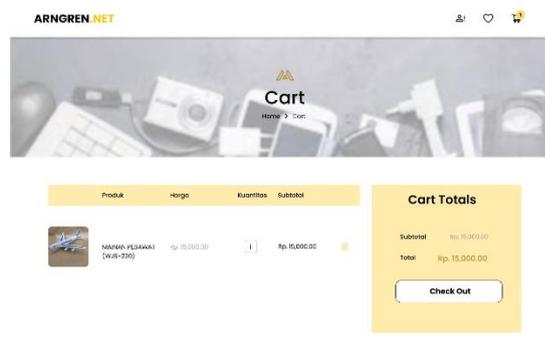
6. Untuk selanjutnya, kami membuat desain pada informasi keranjang yang berisi produk - produk yang sebelumnya telah dimasukkan keranjang oleh user. Seperti gambar dibawah ini :



Gambar 8. Tampilan pada menu keranjang

Dengan adanya menu ini seorang pembeli bisa mengetahui barang yang telah di masukkan keranjang dan siap di check out. sehingga jika user ingin membeli barang yang dulu pernah dibeli, dia tidak perlu susah susah mencari barang lagi. Jadi user cukup mengklik menu keranjang dan lakukan check out pada barang yang dituju.

7. Untuk melanjutkan proses pembelian barang, kami menyediakan desain yang menampilkan informasi berupa nama barang, harga, kuantitas, dan harga. dan jika pembeli sudah yakin dengan produk yang akan dibeli, maka klik pada tombol check out. seperti gambar berikut :



Gambar 9. proses check out barang

Pada halaman ini para user tidak perlu bingung mengenai barang yang akan di check sudah tepat atau tidak, karena kami menyediakan informasi yang telah cukup memberikan keyakinan kepada pembeli.

## KESIMPULAN

Website Arngren.net merupakan situs yang dibuat oleh developer luar negeri, dimana pada website tersebut berisi transaksi jual beli alat transportasi dari yang klasik hingga canggih. Website ini tidak cocok untuk direkomendasikan kepada para user, karena memiliki tampilan yang berantakan dan informasi pada produk yang kurang jelas. Oleh karena itu kami merekomendasikan desain yang cocok untuk website ini agar dapat direkomendasikan kepada para user.

Desain ini dirancang menggunakan figma dengan beberapa perbaikan terhadap website arngren.net. Dengan penyusunan gambar yang rapi, informasi yang jelas, dan tampilan yang mudah dipahami, kami yakin bahwa desain ini sangatlah cocok jika diterapkan

## DAFTAR PUSTAKA

- Figma year in review: 2018: Figma Blog (no date) Figma. Available at: <https://www.figma.com/blog/figma-year-in-review-2018/> (Accessed: 25 October 2023).
- Block, L. (2021) 'The Society for Consumer Psychology Jennifer Argo University of Alberta Thomas Kramer University of California at Riverside'
- Wilson, N., Keni, K. and Tan, P.H.P. (2019) 'The effect of website design quality and service quality on repurchase intention in the E-commerce industry: A cross-continental analysis', Gadjah Mada International Journal of Business,
- Schroeder, Timothy. (2011). Three Faces of Desire. Three Faces of Desire. 1-224. 10.1093/acprof:oso/9780195172379.001.0001.
- Sodurlund, H., & O'hman, A. (2005). The three faces of intention: Hope, plan, and desire. Psychological Review, 112(2), 220-252.
- Wong, J. (2010). Internet Marketing for Beginners. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2012). Principles of Marketing. New Jersey: Pearson Education.
- Arhandi, P. P. (2016). Pengembangan Sistem Informasi Perizinan Tenaga Kesehatan dengan Menggunakan Metode Back End dan Front End. Politeknik Negeri Malang.
- Hakim, L. (2004). Website sebagai Media Komunikasi dan Informasi. Jurnal Komunikasi Universitas Gadjah Mada, 13(1), 1-20
- Deny, S. (2023) Masih Digandrungi, Pengguna E-Commerce Indonesia Capai 196 Juta di 2023, liputan6.com. Liputan6. Available at: <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5447108/masih-digandrungi-pengguna-e-commerce-indonesia-capai-196-juta-di-2023>