



## **SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR) : TREND PERANCANGAN UI UX MENGUNAKAN FIGMA**

CZIDNI SIKA AZKIA

Program Studi S1 Informatika, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Bhakti Asih Tangerang,  
Jl. Raden Fatah No.62, Kota Tangerang, Banten, Indonesia.

**Sari** – Era digital yang sangat maju dan pesat saat ini, pengembangan sistem sangat masif di berbagai sektor seperti kesehatan, keuangan, seni hingga di sektor pendidikan dan pelayanan masyarakat. Dalam pengembangan sistem banyak aspek yang sangat diperhatikan salah satunya aspek tampilan yang menjadi jembatan utama user dalam menggunakan aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang penelitian dalam aspek UI/UX pada pengembangan sistem yang datanya diperoleh dari jurnal terkait rentang waktu 2018-2023 sebagai gambaran studi terbaru mengenai perancangan UI/UX. Penelitian ini menggunakan Systematic Literature Review (SLR). Penelitian ini menghasilkan metode penelitian yang lebih banyak digunakan dalam perancangan UI/UX menggunakan figma adalah design thinking berbasis website dan cakupan yang paling banyak digunakan adalah sistem layanan/jasa.

**Kata kunci:** Perancangan, UI, UX, Figma, Prototype, Trend

**Abstract** – The current digital era is very advanced and rapid, system development is very massive in various sectors such as health, finance, arts to the education and community service sectors. In system development, many aspects are given great attention, one of which is the appearance aspect which is the main bridge for users in using the application. This research aims to identify research opportunities in the UI/UX aspect of system development with data obtained from journals related to the 2018-2023 time period as an illustration of the latest studies regarding UI/UX design. This research uses Systematic Literature Review (SLR). This research produces a research method that is more widely used in UI/UX design using Figma, namely website-based design thinking and the scope that is most widely used is service systems.

**Keywords:** Design, UI, UX, Figma, Prototype, Trend

### **1. PENDAHULUAN**

Teknologi Informatika dan komputer adalah salah satu bidang ilmu dan teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Di dunia terutama yang sekarang sudah terhubung dengan jaringan internet serta kompleksitas kehidupan manusia yang terus-menerus menginginkan adanya bantuan dari teknologi menyebabkan teknologi Informatika dan komputer tidak bisa bersifat stagnan (Ramadani & Mahdiana, 2023). Salah satu kemajuan teknologi, User Interface (UI) dan User Experience (UX) dapat memanfaatkan sarana digital dan internet untuk merancang produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik dan meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan barang atau jasa tersebut.

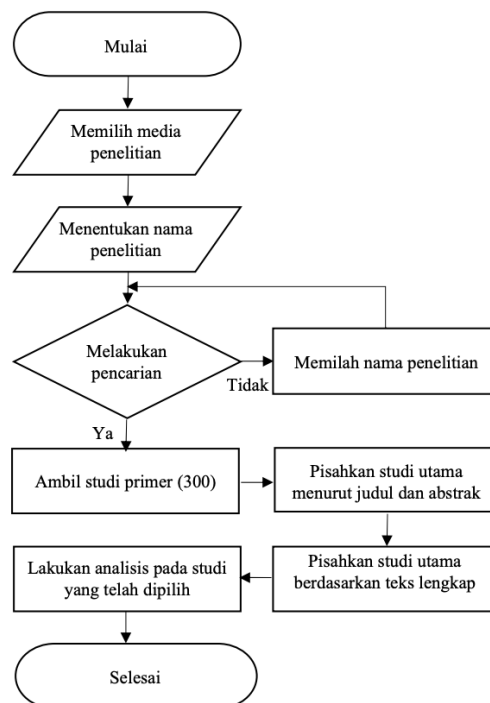
Beberapa topik hangat di bidang teknologi informatika dan komputer yang menjadi tren pada 5 tahun terakhir dan akan menjadi tren berkelanjutan pada 10 tahun yang akan datang. Sebagai contoh teknologi penggunaan tool figma pada 5 tahun yang lalu masih bersifat statis yang bersifat web. Dewasa ini penggunaan figma telah berkembang cepat menjadi dinamis dengan berbagai animasi serta kegunaan berbagai hal seperti pembuatan UI Mobile bahkan pembuatan ilustrator dengan ditambahkan plugin yang memudahkan pengguna. Aplikasi figma juga sudah dapat digunakan secara offline pada dekstop, mengingat sebelumnya user diwajibkan untuk menyambungkan internet jika harus menggunakan aplikasi figma.

Pada penelitian ini, akan dilakukan pengkajian literatur terhadap jurnal terkait mengenai perancangan UI UX untuk mengembangkan suatu aplikasi baik berbasis mobile, dekstop maupun web. Hasil penelitian tersebut kemudian akan dianalisis untuk mengetahui hasil penelitian dari jurnal terkait. Dan juga tidak kalah penting yaitu untuk meningkatkan pemahaman pada pengembang, mahasiswa hingga peneliti lainnya terkait perancangan UI UX menggunakan aplikasi Figma.

## 2. DATA DAN METODOLOGI

Dalam penelitian ini digunakan metode yang disebut literature review atau kajian Literatur. Kajian literatur adalah salah satu metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengumpulkan sejumlah pustaka yang diperoleh atau berasal dari buku-buku literatur, majalah, artikel jurnal, atau petikan artikel di surat kabar yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian (Aliffigo Yogatura et al., 2024). SLR mempunyai tujuan yaitu cara mengulas penelitian yang sudah ada sebelumnya yang sejenis dan menjadikannya berupa satu kesatuan.

Di dalam penelitian ini terdapat dua kriteria inklusi yaitu yang pertama adalah hasil penelitian dari beberapa literatur yang berisi tentang perancangan atau pengembangan UI UX menggunakan figma. Dan yang kedua adalah topik atau judul penelitian yang sedang trend terkait UI UX.



**Gambar 1.** Flowchart metode penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan cara data primer berupa beberapa artikel jurnal nasional ataupun internasional, buku-buku literatur, majalah, ataupun petikan artikel di surat kabar. Pengumpulan data literatur ini digunakan struktur tematik yaitu mengelompokkan sesuai dengan tema topiknya. Hal ini bertujuan untuk

mendapatkan literatur yang relevan dan sesuai dengan topik penelitian ini Serta memperkuat ketajaman pembahasan dalam penelitian ini (Windiarti, 2021).

Pencarian jurnal artikel yang digunakan adalah jurnal artikel yang terbit pada periode tahun 2018 sampai 2023 dengan kata kunci antara lain “perancangan”, “UI UX” , “figma”, “prototype”. Adapun metode identifikasi adalah dengan mendasarkan pada relevancy isi artikel jurnal dengan keterkaitan topik penelitian yang sedang berlangsung (Utah Sufandi et al., n.d.). Dalam penelitian SLR, sumber data yang didapatkan akan dievaluasi berdasarkan pertanyaan kriteria quality assessment sebagai berikut.

1. QA1: Apakah literatur yang digunakan terbit pada rentang tahun 2018 – 2023?
2. QA2: Apakah literatur yang digunakan bukan kertas ulasan?
3. QA3: Apakah literatur memberikan informasi mengenai metode perancangan UI/UX pada pengembangan sistem?

Dari masing – masing pertanyaan diatas, akan diberi nilai pada jawaban dari setiap pertanyaan diatas sebagai berikut.

1. Ya, jika jurnal/paper menunjukkan kriteria telah dipenuhi
2. Tidak, jika jurnal/paper menunjukkan kriteria tidak dipenuhi.

Untuk meminimalkan kesalahan pada penelitian maka peneliti memberikan *Research Question* dengan tujuan melakukan tinjauan literatur secara sistematis atas penerapan metode untuk perancangan UI/UX (Neliani Yan Jaya et al., 2022). Adapun beberapa pertanyaan atau *Research Question* yang relevan untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. RQ1 : Metode apa saja yang banyak ditemukan dalam perancangan UI/UX untuk pengembangan sistem?
2. RQ2 : Fokus area apa yang dibahas terkait penelitian metode perancangan UI/UX pada rentang 2018-2023?
3. RQ3 : Perangkat apa yang sering digunakan dalam penerapan metode perancangan UI/UX ?

### 3. HASIL PENELITIAN

Pada *literature review* yang telah dilakukan, pencarian pertama dilakukan berdasarkan tahun terbit dengan menggunakan kata kunci pada tema jurnal ini yaitu “Perancangan UI UX menggunakan Figma” pada periode 2018-2023. Hasil pencarian *Publish or Perish* (PoP) menyertakan 1.800 artikel dari *Google Scholar*, setelah itu artikel tersebut diseleksi. Literatur yang digunakan hanya artikel jurnal dengan proses pemilihan studi penelitian juga dilakukan dengan melihat judul, abstrak, dan teks tambahan, sehingga menghasilkan hasil kajian utama yang akan digunakan untuk analisis lebih lanjut. Setelah proses tersebut dilakukan pemindaian data dari jurnal yang dipilih hanya 10 jurnal inklusi dan eksklusi serta melewati proses evaluasi dari peneliti. Sehingga ditetapkan pada penelitian ini menggunakan 10 jurnal bersumber *google scholar*. Hasil evaluasi dari penilaian kualitas akan dibahas pada bagian selanjutnya.

**Tabel 1.** Hasil Kualitas Penilaian

No	Judul	Sitasi	Penulis	Tahun	QA1	QA2	QA3	Hasil
1	Penerapan metode sprint dalam perancangan UI/UX Aplikasi	5	Neliani Yan Jaya, M. Agustian Reyza	2022	Y	Y	Y	Y

	pengingat sarapan		Novris, Junadhi					
2	Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking	32	Ratna Nur Fadilah, Dhian Sweetania	2023	Y	Y	Y	Y
4	Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma	87	Muhammad Naufal Muhadzib Al Faruq, Siti Nur'aini, Muhammad Haikal AUFAN	2022	Y	Y	Y	Y
5	Perancangan ui/ux aplikasi my cic layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma	438	Muhammad Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana	2020	Y	Y	Y	Y
6	Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya	208	Rully pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, Shika Dina Anwariya	2021	Y	Y	Y	Y
7	Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking	35	Muhammad Fadil Ardiansyah, Perani Rosyani	2023	Y	Y	Y	Y

8	Perancangan UI/UX aplikasi KTM Multifungsi menggunakan metode design thinking	22	Herdin Yohnes Madawara, Penidas Fiodinggo Tanaem, Dwi Hosanna Bangkalang	2022	Y	Y	Y	Y
9	Rancang Bangun Design UI/UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website	16	M Lutfi Akbar, Ari Usman, Arief Budiman	2023	Y	Y	Y	Y
10	Perancangan UI/UX untuk aplikasi Bank Jago menggunakan metode user contered design	36	Calvin Ravelino, Yeremia Alfa Susetyo	2023	Y	Y	Y	Y

#### 4. PEMBAHASAN

Pada bagian sub bab ini peneliti akan menjelaskan dan menjawab dari *Research Question* (RQ) dari RQ1, RQ2 dan RQ3. **RQ1: Metode apa saja yang banyak ditemukan dalam perancangan UI/UX untuk pengembangan sistem.** Tabel 2 dibawah ini memberikan informasi daftar pengelompokkan metode yang menjawab RQ1. Berdasarkan tabel dibawah ini metode yang sering digunakan dalam perancangan UI/UX dalam rentang tahun 2018-2023 adalah metode *Design Thinking*.

Tabel 2. Pengelompokkan Metode

No	Jenis Pendekatan (Metode)	Hasil
1.	Design Thinking	4
2.	User Centered Design	2
3.	Sprint	2
4.	<i>Design Science Research Methodology</i>	2
	Total	10

Pada pertanyaan RQ1 yaitu metode apa saja yang banyak ditemukan dalam perancangan UI/UX untuk pengembangan sistem dalam rentang waktu 2018/2023 yaitu *Design Thinking* yang merupakan proses berfikir komprehensif yang berfokus pada penciptaan solusi. Dimulai dengan memahami kebutuhan sistem yang berpusat pada manusia dan mengarah pada inovasi berkelanjutan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Umumnya *design thinking* memiliki tahapan dari *empathize, define, ideate, prototype* dan *test*.

**RQ 2 : Fokus area apa yang dibahas terkait penelitian penerapan metode perancangan UI/UX dalam rentang tahun 2018-2023?**

**Tabel 3** dibawah ini memberikan hasil mengenai pengelompokkan fokus cakupan area UI/UX pada penelitian yang sudah dilakukan terkait trend perancangan UI/UX pada sebuah system dengan rentang waktu 2018-2023.

**Tabel 3.** Fokus area penelitian.

No	Fokus Area	Hasil
1.	Sistem Kesehatan	2
2.	Sistem Keuangan	2
3.	Sistem Jasa	2
4.	Sistem Layanan	4
	Total	10

**RQ 3 : Perangkat apa yang sering digunakan dalam penerapan metode perancangan UI/UX dalam rentang tahun 2018-2023?**

**Tabel 4** dibawah ini merupakan informasi mengenai pengelompokkan mengenai daftar pengelompokkan perangkat apa saja yang digunakan dalam perancangan UI/UX sebuah sistem. Berdasarkan tabel dibawah ini perangkat yang paling banyak menerapkan metode perancangan UI/UX adalah aplikasi berbasis website.

**Tabel 4.** Pengelompokkan perangkat

No	Perangkat	Hasil
1.	Website	6
2.	Dekstop	2
3.	Mobile	2
	Total	10

Pada penelitian ini telah terjawab semua pertanyaan dari penelitian sebagaimana yang dicantumkan pada metodologi penelitian. Batasan waktu untuk literatur yang diterbitkan adalah dari tahun 2018-2023 dengan tujuan agar menemukan metode *trend* pada rentang waktu tersebut untuk perancangan UI/UX menggunakan figma dari sebuah sistem. Metode yang trend pada perancangan UI/UX pada tahun 2018-2023 menggunakan metode *design thinking*. Untuk pengelompokkan perangkat sistem yang dituju paling banyak adalah berbasis website, sedangkan fokus area penelitian yang dibuat pada perancangan UI/UX rentang waktu 2018-2023 adalah berbasis *website*.

**5. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan melalui metode *Systematic Literatur Review* (SLR) pada rentang waktu 2018-2023, menunjukan fokus utama sebagian besar jurnal yang telah diteliti pada perancangan UI/UX menggunakan aplikasi figma berupa sistem layanan berbasis website. Penemuan ini menunjukan potensi besar untuk penelitian lebih lanjut dalam konteks sistem layanan yang terus berkembang. Metode yang paling banyak digunakan dalam perancangan UI/UX menggunakan figma adalah *design thinking* dan human centered design yang lebih memprioritaskan pendekatan research ke lapangan langsung dengan kuesioner yang diberikan.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pembuatan penelitian ini peneliti hanya manusia biasa yang tak luput dari salah. Jika dalam penelitian ini terdapat kesalahan bisa disampaikan melalui email. Dan peneliti terbuka untuk berdiskusi lebih lanjut. Terimakasih untuk pihak-pihak yang sudah membantu untuk menyelesaikan penelitian ini agar bisa dipelajari oleh mahasiswa dan peneliti lainnya.

## PUSTAKA

- Aliffigo Yogatura, M., Voutama Sistem Informasi, A., Singaperbangsa Karawang Jl Ronggo Wahlyo, U. H., & Telukjambe Timur, K. (2024). PERANCANGAN UI/UX UNTUK PLATFORM E-LEARNING KELAS FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FIGMA. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- Nelianli Yan Jaya, M. Agustian Reyza Novris, & Junadhi. (2022). Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Peningkat Sarapan. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 152–161. <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.892>
- Ramadani, R., & Mahdiana, D. (2023). *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW ON THE APPLICATION OF UI/UX DESIGN METHODS IN SYSTEM DEVELOPMENT*. 5(4), 103–111. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.2073>
- Utah Sufandi, U., Trihapningsari, D., Mellysa, W., & Layanan Bahan Ajar, P. (n.d.). Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic literature review UI/UX Research Opportunities in Mobile Application Development: Systematic Literature Review. In *Agustus* (Vol. 21, Issue 3).
- Windiarti, I. S. (2021). KAJIAN LITERATUR TREND PENELITIAN DI BIDANG INFORMATIKA DAN KOMPUTER UNTUK DOSEN DAN MAHASISWA. In *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi e-issn* (Vol. 3, Issue 2).