

Perancangan E-Katalog Berbasis Web Pada RR Collection Sampit Sebagai Media Branding Menggunakan Aplikasi Figma

Rahmah Wati

Program Studi : Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali

Email : rahmah.wati2407@gmail.com

ABSTRACT— RR Jewellery Collection is a business engaged in the sale of accessories made of titanium by providing variants of gold jewelry, rings, bracelets, necklaces, pendants and others with beautiful and charming models. RR Jewellery Collection is located at Jln. Chrsitopel Mihing Gg. Saribumi . First established on March 16, 2020, the products sold are partly local and partly imported from China. Online shopping activities are growing rapidly and are popular in various circles. Moreover, fashion products are all available on various *websites* and can be accessed easily. On the other hand, online shops have several advantages, such as being easy and cheap to access, because it is enough for buyers to see samples of goods via the internet, without having to come to the store, like buying and selling in general. Online stores can be accessed anytime 24 hours. Compared to shops that only operate during business hours. The sales system that has been described causes business owners to have to compete with their competitors to get as many new customers as possible and retain old customers by establishing good communication, therefore RR Collection makes a web-based E-catalog for its own branding and online sales media. In this design the editing software used is Figma, and it contains related information such as product lists, sales and others. . With this design, it is hoped that the RR Collection store can improve performance, service quality, and competitiveness with other stores

Keywords— E-Catalog, Figma, *Website*, Online.

ABSTRAK— RR Jewellery Collection merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan accessories berbahan titanium dengan menyediakan varian perhiasan emas cincin, gelang, kalung, liontin dan lain-lain dengan model-model yang cantik dan menawan. RR Jewellery Collection beralamatkan di Jln. Chrsitopel Mihing Gg. Saribumi . Pertama kali didirikan pada tanggal 16 maret tahun 2020 , Produk yang dijual Sebagian berasal dari lokal dan Sebagian import dari China. Kegiatan belanja online sangat berkembang pesat dan populer di berbagai kalangan. Apalagi produk fashion, semua tersedia di berbagai *website* dan dapat diakses dengan mudah. Dilain sisi *Online* mempunyai beberapa kelebihan seperti mudah dan murah untuk diakses, karena pembeli cukup untuk melihat contoh barang melalui internet, tanpa harus datang ke toko seperti jual beli pada umumnya Online stores dapat diakses kapan saja 24 jam. Dibanding dengan toko-toko yang hanya beroperasi pada jam kerja. Sistem penjualan yang telah dijelaskan menyebabkan pemilik usaha harus berlomba dengan pesaingnya untuk mendapatkan pelanggan baru sebanyak-banyaknya dan mempertahankan pelanggan lama dengan menjalin komunikasi yang baik, maka dari itu RR Collection membuat E-katalog berbasis web untuk sebagai media branding dan penjualan online sendiri. Dalam perancangan ini software editing yang digunakan adalah Figma, dan didalam nya berisi terkait informasi seperti daftar produk, penjualan dan lain-lain. . Dengan perancangan ini diharapkan toko RR Collection dapat meningkatkan kinerja, kualitas pelayanan, daya bersaing dengan toko lainnya

Kata kunci— E-Catalog, Figma, *Website*, Online.

I. PENDAHULUAN

Semakin maju perkembangan zaman saat ini maka teknologi informasi semakin berkembang pesat. Perkembangan ini memicu teknologi menjadi alat atau media dalam mempertahankan persaingan yang ketat dan keras. Salah satu teknologi yang memegang peran penting dalam kehidupan adalah internet maka itulah para pedagang sangat memerlukan teknologi ini. Kegiatan belanja online sangat berkembang pesat dan populer di berbagai kalangan. Apalagi produk fashion, semua tersedia di berbagai *website* dan dapat diakses dengan mudah [1]. *Online* terhitung mudah untuk dijalankan, karena tidak memerlukan modal yang besar. Cukup dengan adanya foto produk dan akses internet untuk memasarkannya, usaha ini sudah dapat berjalan. Dilain

sisi *Online* mempunyai beberapa kelebihan seperti mudah dan murah untuk diakses, karena pembeli cukup untuk melihat contoh barang melalui internet, tanpa harus datang ke toko seperti jual beli pada umumnya. Oleh karena itu tidak heran jika *Online* sangat cepat berkembang [2]. Online stores dapat diakses kapan saja 24 jam. Dibanding dengan toko-toko yang hanya beroperasi pada jam kerja. Ditambah lagi dengan dibutuhkan waktu juga tenaga untuk mencapai toko yang diinginkan. Untuk saat ini belanja online benar benar mempunyai nilai lebih di mata konsumen untuk berbelanja. Sistem penjualan yang telah dijelaskan menyebabkan pemilik usaha harus berlomba dengan pesaingnya untuk mendapatkan pelanggan baru sebanyak-banyaknya dan mempertahankan pelanggan lama dengan menjalin komunikasi yang baik (Sugesti, 2018). E-Katalog dirasa

dibutuhkan sebagai media promosi branding pada RR Collection dikarenakan, E-Katalog bersifat dinamis dan integrasi Paik, HY, Benatallah, B., & Hamadi, R. (2002). E-katalog didefinisikan sebagai representasi elektronik dari informasi tentang produk dan/atau layanan suatu organisasi, dalam Era Internet seperti sekarang ini, dibutuhkan katalog berbasis *online* yang berguna untuk mendapatkan atensi serta model terkini dari pelanggan maupun calon pelanggan dalam jumlah yang luas, E-Katalog juga dapat memberikan kemudahan dalam mengakses dibandingkan katalog produk pada etalase toko yang kita harus ke toko jika ingin melihatnya [2]. Untuk pembuatan E-Katalog yang lebih praktis, maka dibuat dengan Aplikasi Figma untuk E-Katalog ini kami rancang dalam bentuk *website* sehingga dapat mempermudah konsumen dalam menemukan atau memesan produk yang mereka cari di manapun dan kapanpun selama terhubung dengan jaringan Internet. Sampai detik ini toko masih melakukan promosi penjualan melalui mulut ke mulut, ataupun media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Whatsapp. Sehingga jangkauan penjualan masih terbatas dan hal itu membuat penjual harus memiliki strategi pemasaran yang berbeda [3]. Oleh karena itu dibutuhkannya sebuah aplikasi berbasis web yang mampu memberi informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Penggunaan teknologi sangat membantu dalam mempermudah dan mempercepat melakukan suatu aktivitas seperti pada penelitian terdahulu membuat sistem informasi perpustakaan pada persekolahan, sistem informasi penjualan berbasis kinerja (Hendrianto, 2014; Aisyah & Falgenti, 2017). Dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirancanglah sebuah E-Katalog sebagai media sarana promosi penjualan produk untuk RR Collection. Dengan adanya E-Katalog akan dapat memudahkan RR Collection mengelola proses transaksi penjualan. Dengan mempunyai E-Katalog, RR Collection akan terlihat lebih profesional dan terpercaya, disamping itu keamanan dalam mengelola bisnis juga akan lebih terjamin daripada membuka dan membangun etalase produk pada sebuah marketplace gratis yang belum tentu akan bertahan lama waktu aktif atau tidaknya marketplace tersebut..

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Suatu teknik pengumpulan data dimana penulis mengadakan sesi tanya jawab langsung dengan pemilik RR. Collection yang dapat memberikan suatu penjelasan mengenai informasi yang berhubungan dengan penelitian.

2. Studi Pustaka

Mencari literatur yang mendukung penelitian dan mengumpulkan data-data yang relevan terhadap topik penelitian dengan mengumpulkan teori-teori pendukung seperti buku, jurnal ilmiah sebagai acuan dalam penelitian ini.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Perancangan

Definisi Perancangan menurut Jogiyanto dalam bukunya “Analisis dan Desain” menjelaskan bahwa perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem. (2005:196).

2. UI/UX

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan [4].

3. User Interface (UI)

UI atau *User Interface* adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna [5].

4. User experience (UX)

Definisi UX atau *User experience* menurut Borrys Hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi user flow menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi. Titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya *User experience* atau interaksi dengan web. Membuat wireframe atau mendesain mockup adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX [6].



5. Metode Prototype

Prototype adalah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (software) atau perangkat lunak. Prototype dalam Bahasa Inggris “prototype” disebut juga dengan purwarupa. Prototype biasanya dibuat sebagai model untuk tujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah software. Kata Prototype berasal dari Bahasa Latin, yaitu kata “proto” yang berarti asli, dan “typus” yang berarti bentuk atau model. Dalam konteks non-teknis, Prototype adalah contoh khusus sebagai wakil dari kategori tertentu [7].

6. E-Catalogue

Katalog Elektronik (E-Catalogue) adalah sistem informasi elektronik yang memuat daftar jenis, merk, spesifikasi teknis, dan harga barang atau jasa tertentu dari berbagai Penyedia Barang/Jasa yang tersedia, yang dapat diakses secara digital. E-catalogue tidak memiliki tanggal expired, karena bisa direvisi kapan saja, sehingga tidak perlu terus menerus mencetak ulang seperti pada katalog manual [7].

7. Web Website

adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan [4].

8. Branding

branding adalah segala usaha untuk menciptakan sebuah brand. Dengan kata lain, proses menentukan misi, visi, serta logo dapat dikategorikan sebagai branding [5].

C. SOFTWARE

1. Figma [8]

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja di bidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis.

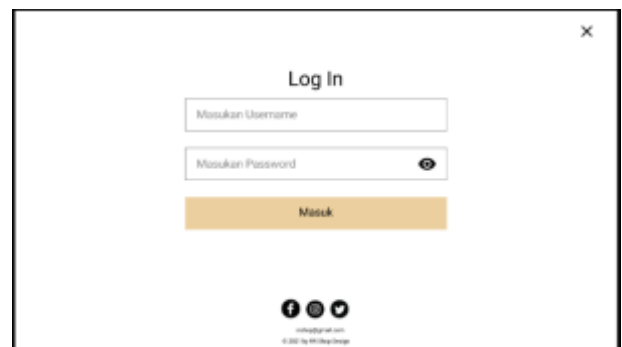
Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

III. DESAIN, HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses ini merupakan tahap awal dalam proses editing dari proses membuat desain web yang menggunakan tools figma dan proses kerangka kerja dari web yang akan di buat, import gambar, import logo, insert text, hingga peletakan tombol yang akan di gunakan dalam tampilan web yang akan dibuat nanti.

A. Proses Desain Website

Pada gambar 1 dapat dilihat hasil dari proses desain website yang telah di buat menggunakan aplikasi figma. Pada gambar 1 ada beberapa page website yang telah dibuat diantaranya, home, collection, location, about, contact, dan login.



Gambar 1. Proses Desain

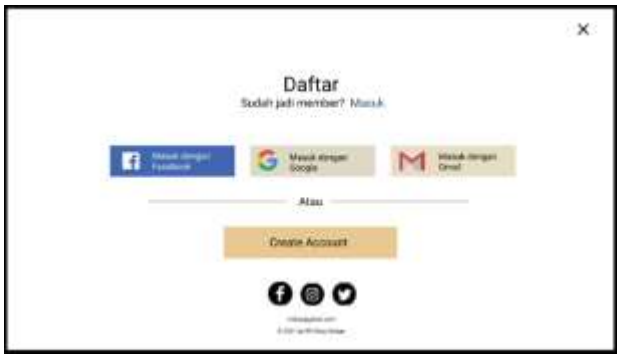


Gambar 2. Proses Prototype

Pada Gambar 2 terdapat flow atau prototype dimana garis-garis itu nanti akan saling berhubungan satu sama lain. Dan nantinya agar fitur yang ada di page 1 nanti bisa di klik atau bisa di gunakan sesuai dengan kebutuhan dari fitur masing-masing.

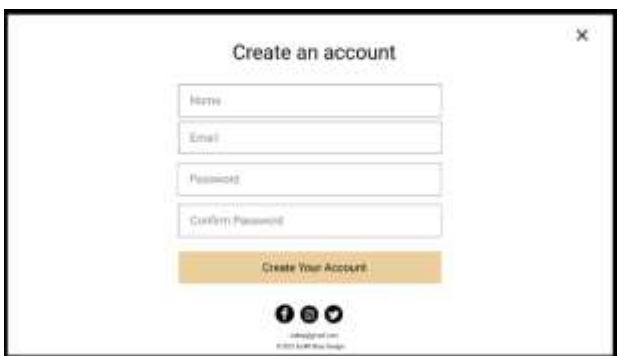
B. Hasil Tampilan Pada Desktop

Menu pertama menampilkan halaman untuk masuk dimana ada beberapa pilihan masuk diantaranya facebook, google, gmail, dan juga user atau customer bisa create accounts



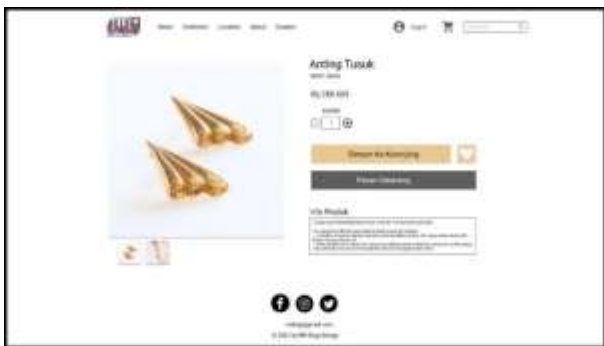
Gambar 3. Tampilan Log In

Apabila kita memilih create account tampilannya akan seperti berikut ini.



Gambar 4. Tampilan Create Account

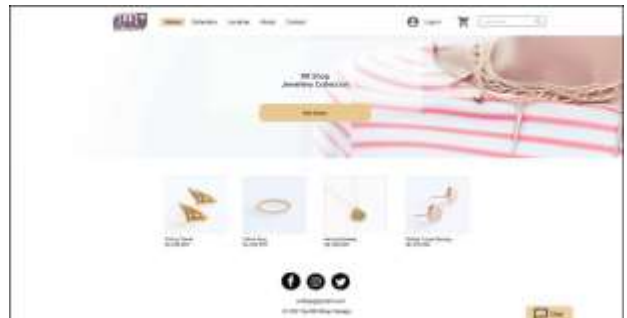
Setelah selesai create account maka akan masuk halaman login tampilannya seperti berikut ini.



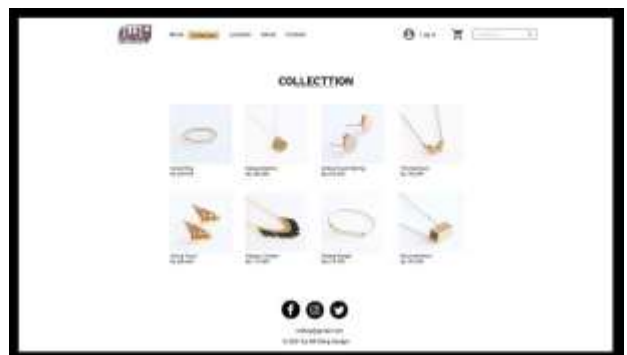
Gambar 5. Tampilan Log In

Setelah login maka akan masuk pada menu tampilan home yang isinya menampilkan beberapa produk dari RR Collection, dan bagian header diantaranya ada home,

collection, location, about, contact, log in, cart, dan search atau pencarian. Sedangkan bagian footer ada fitur chat dan berikut ini tampilannya



Gambar 6. Tampilan Home



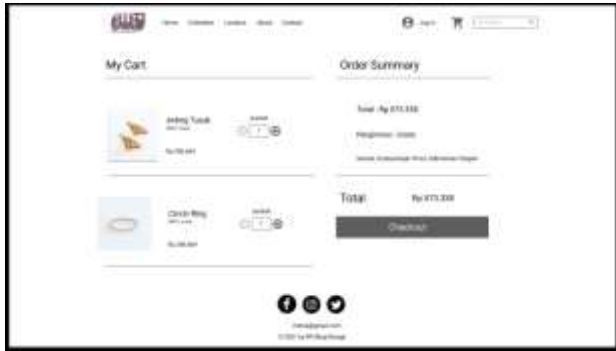
Gambar 7. Tampilan Collection

Selanjutnya di menu collection menampilkan semua isi produk baik anting dan aksesoris lainnya. Apabila nanti salah satu produk di klik dia akan mengarahkan ke bagian menu pemesanan, dimana bagian pemesanan itu ada beberapa pilihan diantaranya ada whistlist,pesan sekarang,dan simpan ke keranjang atau cart dibawah ini tampilan untuk desainnya.



Gambar 8. Tampilan Setelah memilih produk

Berikutnya merupakan tampilan dari menu cart, ditampilkan menu cart ini ada beberapa produk yang sudah di simpan ke keranjang apabila kita memilih simpan ke keranjang pada gambar 5. Didalam menu ini ada beberapa fitur diantaranya fitur jumlah apabila customer mau menambah produk tinggal klik icon (+) begitupun sebaliknya apabila customer ingin mengurangi jumlah barang customer tinggal klik icon (-).dan fitur terakhir yaitu checkout fungsinya untuk pesan sekarang.



Gambar 9. Tampilan Cart

Setelah itu ada menu location tempat dimana toko RR collection beroperasi.



Gambar10. Tampilan Location

Setelah itu ada menu about disini menampilkan dari deskripsi singkat tentang RR Collection.

Selanjutnya isi di menu contact ada nama, email, dan ketik pesan disini. Fungsi nya untuk mengirimkan pendapat atau pertanyaan yang membingungkan para konsumen atau menyulitkan konsumen dalam hal apapun didalam web ini seperti transaksi, pencarian barang dan lain-lain. Dan nanti akan dapat feedback dari admin atau ownernya untuk membantu atau menyelesaikan masalah customer tersebut.



Gambar 11. Tampilan Contact

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam mendapatkan informasi di RR Collection, serta perancangan dan implementasi desain *User Interface* dan *User experience* prototype, maka kesimpulannya sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang dapat memudahkan pengunjung untuk dapat mengetahui informasi produk yang ada di RR Collection tanpa dibatasi ruang dan waktu.
2. Sistem yang dirancang dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan interaksi dengan cara berkomentar tentang produk dan dapat berdiskusi melalui forum yang tersedia.
3. Website editing Figma dapat digunakan untuk mendesain tampilan web perancangan E-Catalogue dengan *User Interface* yang menarik, modern dan minimalis.

V. REFERENSI

- [1] Hendra. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Produk Katalog Berbasis Web pada CV. Eklesia Sentrum Gloria. *JURNAL ILMIAH CORE IT Vol. 9 No. 1, 9, 17-23.*
- [2] Dina Yulistina, B. D. (2019). E-Katalog Sebagai Sistem Informasi Pemasaran Kopi Sapit Berbasis Web. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan*
- [3] Anshori, Y. (2012). PROTOTYPE SISTEM KATALOG BUKU ONLINE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI JAVA DAN XML UNTUK. *Jurnal Ilmiah Foristek Vol.2, No.2, September 2012, 2, 178-183.*
- [4] Linda, Deppi. "Merancang e-katalog Berbasis Website Sebagai Media Informasi pada Badan Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi Daerah (BPAD) Lampung." *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika) 7.1 (2016).*
- [5] Beatrik, Endrik. PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN KAMAR VIA RENATA

MELALUI E-KATALOG BERBASIS WEB. Diss. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, 2015.

- [6] Sahara, Fitriani, and Rena Adriana. "APLIKASI E–KATALOG PERPUSTAKAAN BERBASIS MOBILE ANDROID." Jurnal Informatika Global 7.2 (2016).
- [7] DINAYULISTINA, DINAYULISTINA. PENGEMBANGAN E-KATALOG SEBAGAI SISTEM INFORMASI PEMASARAN KOPI SAPIT BERBASIS WEB. Diss. UNIVERSITAS HAMZANWADI, 2019.
- [8] Ardhanasidi, Kuku. "Aplikasi E-katalog Pada Toko Begundal CB semarang Berbasis Web." (2016).