

## PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE STREAMING ANIME MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

Adam Adhitama<sup>1</sup>, Wiwied Widiyaningsih<sup>2</sup>, Mita Lailasari<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, Indonesia

<sup>2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik Industri, Universitas Gunadarma, Indonesia

<sup>1</sup>[adamtama333@gmail.com](mailto:adamtama333@gmail.com), <sup>2</sup>[wiwied.widiya@gmail.com](mailto:wiwied.widiya@gmail.com), <sup>3</sup>[lailasarimita@gmail.com](mailto:lailasarimita@gmail.com)

Corresponding Author: Adam Adhitama

### ABSTRACT

Videos and Japanese cartoons called anime are getting more and more fans. With the development of computer technology, internet, to be able to watch movies and videos, it is enough to look at streaming websites. To create an attractive anime streaming website that provides various kinds of anime videos and films, a user interface design is needed so that website development is easier and can provide user convenience. Good user interface design must be user oriented. This study discusses the design of the user interface on anime streaming websites using the Figma application. The research method used is the prototype method, namely the stage of making the user interface design through a wireframe and then proceed with making a prototype. The finished user interface design will be used as a reference for creating an anime streaming website which will be used as the final product as the output of this research. Based on the test results using the Present facility in the Figma application and trials using a browser on a notebook device, the user interface design of the anime streaming website can run smoothly and the display of all web pages and menu buttons works well.

**Keywords:** *Figma, prototype, user interface, website, wireframe*

### ABSTRAK

Video dan film kartun Jepang yang disebut *anime* semakin banyak penggemarnya. Dengan adanya perkembangan teknologi komputer yaitu internet maka untuk dapat menonton film dan video tersebut cukup dengan melihat pada *website streaming*. Untuk membuat website streaming anime yang menarik dan menyediakan berbagai macam video dan film *anime*, dibutuhkan desain *user interface* agar pengembangan website lebih mudah dan dapat memberikan kenyamanan pada pengguna. Desain *user interface* yang baik harus berorientasi pada pengguna. Penelitian ini membahas mengenai perancangan *user interface* pada *website streaming anime* dengan menggunakan aplikasi Figma. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *prototype*, yaitu dengan tahap pembuatan rancangan *user interface* melalui *wireframe* kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *prototype*. Desain *user interface* yang sudah jadi akan dijadikan acuan untuk membuat *website streaming anime* yang dijadikan produk akhir sebagai *output* dari penelitian ini. Berdasarkan hasil uji coba menggunakan fasilitas *Present* yang ada pada aplikasi Figma dan uji coba menggunakan *browser* pada perangkat *notebook*, desain *user interface* dari *website streaming anime* dapat berjalan dengan lancar dan tampilan semua halaman *website* dan juga tombol menu berjalan dengan baik.

**Kata Kunci:** *Figma, prototype, user interface, website, wireframe*

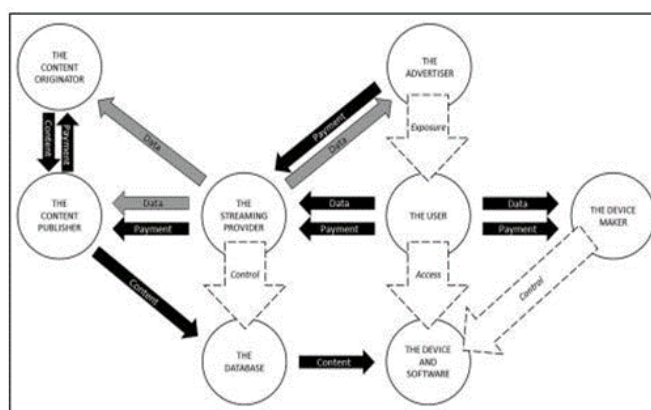
## 1. Pendahuluan

Pada masa sekarang ini banyak sekali video atau film kartun yang dibuat. Adanya teknologi komputer di bidang animasi semakin menambah pesatnya perkembangan film kartun tersebut. Dari banyaknya jenis film atau video, *anime* atau kartun Jepang menjadi salah satu yang cukup banyak diminati baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Anime biasanya memiliki ciri-ciri lewat gambar warna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh. Tokoh-tokoh tersebut memiliki keragaman karakter, mulai dari tokoh yang berperan antagonis, protagonis, hingga figuran. Anime sangat dipengaruhi gaya gambar manga yaitu komik khas Jepang [1].



Selain dibidang animasi, salah satu teknologi yang berkembang pada teknologi komputer adalah adanya internet. Internet (*International Networking*) atau *net* adalah kumpulan luas dari jaringan komputer yang saling terhubung di seluruh dunia, mulai dari komputer kecil (komputer personal) dirumah-rumah sampai komputer besar di perusahaan-perusahaan [2]. Internet sebagai sebuah teknologi pada jaringan komputer membuat seluruh komputer di dunia dapat terhubung satu dengan yang lainnya sehingga pengguna internet dapat memanfaatkan apa saja yang terdapat di internet.

Salah satu yang bisa dimanfaatkan di internet adalah *website streaming*. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri atas teks, gambar, suara, video, animasi dan lain-lain [3]. *Website streaming* adalah *website* yang menggunakan teknologi *streaming*, yaitu teknologi yang digunakan untuk memainkan file video ataupun audio baik secara langsung maupun dengan menggunakan *prerecord* dari suatu mesin *server* (*web server*) [4].



Gambar 1. Jaringan *Streaming* [5]

Jaringan *streaming* (*network streaming*) dapat terjadi dalam lima tahap yaitu model *streaming* inti, *streaming* dan penerbitan konten, *streaming* dan asal konten, *streaming* dan kontrol perangkat, serta *streaming* dan iklan [5]. *Streaming* berupa *Video on Demand* (VOD) adalah *streaming* dimana file multimedia diarsipkan di *server* untuk dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh pengguna. Salah satu file multimedia yang banyak diminati masyarakat yaitu video.

*Website streaming* memberikan sebuah akses kepada pengunjung *website* atau dengan kata lain siapa saja yang mengakses *website* tersebut dapat menikmati film-film yang disajikan sesuai dengan tatanan dan kategori yang rapih. Pengguna tinggal mengakses film yang ingin ditontonnya [6]. Karena banyaknya peminat akan film dan video *anime*, maka adanya *website streaming* yang menyediakan film dan video *anime* sangat diperlukan. *Website streaming Anime* ialah sebuah media tayangan yang menyajikan informasi berupa kumpulan video-video *anime* yang disukai dan dapat ditonton oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua.

Untuk membuat *website streaming anime*, perlu adanya perencanaan desain *user interface* terhadap *website* tersebut. Perancangan desain *user interface* memiliki peran penting karena menjadi penghubung secara langsung antara sistem dengan penggunanya [7]. *User interface* berpengaruh positif terhadap kenyamanan pengguna, sehingga *user interface* perlu diperhatikan untuk menjaga atau meningkatkan kenyamanan pengguna [8]. Peranan desain *user interface* dalam membuat *website streaming anime* yaitu bagaimana agar pengguna dapat



berinteraksi dengan halaman-halaman, fungsi-fungsi tombol yang disediakan di *website streaming anime*, seperti: pengguna dapat *scroll* halaman dari atas hingga ke bawah atau dari bawah ke atas, klik tombol daftar genre yang jika diklik dapat berpindah ke halaman daftar genre, klik tombol logo *website* yang jika diklik dapat berpindah ke halaman home, desain tampilan yang menarik dan lain-lain.

Desain *user interface* yang baik adalah yang dapat membentuk komunikasi dengan pengguna secara natural, profesional, bersahabat, mudah dipahami, dan efisien. Tampilan *user interface* terdiri dari berbagai aspek, seperti *layout*, gambar, tipografi, warna. Desain *user interface* diharuskan bersifat *user-centered*, dimana desainnya yang dibuat harus berorientasi pada pengguna. Ada 3 prinsip yang digunakan dalam perancangan *user interface*, yaitu familiar, konsisten, dan tidak membuat pengguna merasa terkejut. Familiar berarti mudah dikenali oleh pengguna, baik dari segi ikon maupun bahasa, konsisten berarti desain halaman satu dengan yang lainnya serupa, menggunakan ikon beraksen agar pengguna cepat memahami produk yang digunakan, dan setiap kegiatan saat menjalankan produk dapat diprediksi oleh pengguna [9].

Perancangan desain *user interface website streaming anime* ini menggunakan aplikasi Figma, yaitu 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. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Kemampuan aplikasi figma tersebut yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif [10].

Pada perancangan desain *user interface* nya menggunakan metode *prototype*, dengan uji coba untuk tampilannya dan fungsi tombol menggunakan *tools Present* dari aplikasi Figma, uji coba dengan menggunakan perangkat *notebook*, dan uji coba menggunakan *browser*.

Dengan adanya rancangan *user interface* untuk *website streaming anime* ini diharapkan dapat memberi kemudahan pengembang *website streaming anime* untuk mengaplikasikan *website* sesuai dengan rancangan *user interface* yang dibuat.

## 2. Metode Penelitian

Pengembangan desain *user interface website streaming anime* ini menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan pengguna secara cepat. Berfokus pada penyajian dari aspek-aspek dari desain yang akan dibuat yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai. *Prototipe* tersebut akan dievaluasi oleh pengguna dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan dari desain tersebut [11]. *Prototype* ini adalah versi awal dari sebuah tahapan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mempresentasikan gambaran dari ide, mengeksperimentasikan sebuah rancangan, mencari masalah yang ada sebanyak mungkin serta mencari solusi terhadap penyelesaian masalah tersebut. Model *prototype* yang dipergunakan oleh sistem akan memungkinkan pengguna mengetahui seperti apa tahapan sistem yang dibuat sehingga sistem mampu beroperasi secara baik [12]. Penggunaan metode *prototype* di dalam penelitian ini bertujuan agar peneliti mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui tahap pembangunan *prototype* terlebih dahulu yang akan dievaluasi oleh pengguna. Aplikasi *prototype* yang telah dievaluasi oleh pengguna selanjutnya akan dijadikan acuan untuk membuat aplikasi yang dijadikan produk akhir sebagai output dari penelitian ini [13].



## 2.1. Alur Penelitian



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan digambarkan dalam alur seperti pada gambar 2 di atas yang memiliki penjelasan sebagai berikut: [14]

### 1. Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian ini dilakukan dengan membaca dan mempelajari teori terkait desain *user interface* pada *website streaming* untuk dijadikan referensi dan memperoleh landasan teori yang dapat mendukung kegiatan penelitian.

### 2. Analisis Kebutuhan *User Interface*

Pada tahapan analisis kebutuhan *user interface* meliputi tahapan analisis kebutuhan *user interface* yang berfokus pada kebutuhan pengguna ketika menggunakan *website streaming anime* untuk memperoleh hasil yang optimal. Pada tahap ini dilakukan penelitian terkait kebutuhan dan perilaku pengguna dalam menggunakan teknologi dengan menggunakan teknik dasar yaitu survei dan observasi ke pengguna. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan *user requirements* untuk mengetahui fitur apa saja yang pengguna butuhkan pada *website streaming anime* nanti kedepannya.

### 3. Arsitektur Informasi dan Desain

Pada tahap ini dilakukan pembuatan informasi arsitektur aplikasi sebagai dasar dalam membuat *wireframe* aplikasi. Informasi arsitektur dibuat untuk menggambarkan model atau konsep informasi aplikasi [15]. Arsitektur informasi pada pembuatan desain *prototype website streaming anime* dibuat secara spesifik untuk menunjukkan bagaimana pengguna akan menemukan informasi melalui struktur navigasi aplikasi yang dibuat.

### 4. Merancang Desain *Wireframe* Aplikasi



Merancang *wireframe* aplikasi dilakukan berdasarkan arsitektur informasi. Hasil yang diperoleh pada tahapan ini adalah desain rancangan *prototype website* dalam bentuk *low fidelity prototype (wireframe)* menggunakan Figma.

#### 5. Evaluasi Desain Solusi ke Pakar

Evaluasi desain solusi dilakukan untuk menemukan permasalahan *user interface* yang perlu disempurnakan lebih lanjut. Pada tahap evaluasi desain solusi ini tersaji dalam bentuk daftar catatan perbaikan oleh pakar yang menggambarkan temuan permasalahan berdasarkan desain *wireframe* yang telah dibuat dan ditunjukkan ke pakar

#### 6. Perbaikan dan Pembuatan Desain *Prototype* Hasil Evaluasi ke Aplikasi Figma.

Pada tahap ini, dilakukan perbaikan desain *user interface* berdasarkan catatan perbaikan oleh pakar. Perbaikan dilakukan sebagai solusi hasil rancangan desain *prototype*.

#### 7. Kesimpulan

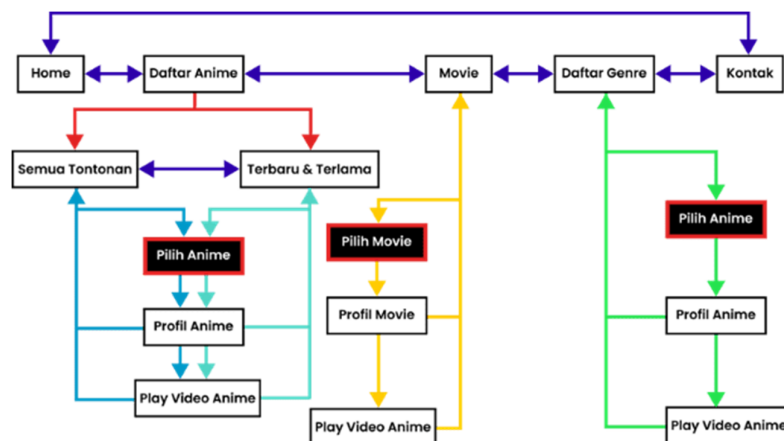
Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menjawab rumusan masalah yang menjadi intisari penelitian secara umum. Kemudian, penulisan saran dilakukan dengan menjelaskan hal-hal apa saja yang dinilai masih kurang dalam penelitian agar bermanfaat untuk proses penelitian selanjutnya.

### 2.2. Alat Bantu Dalam Perancangan

Alat bantu yang digunakan dalam melakukan desain adalah Struktur Navigasi dan *Usecase Diagram*.

#### 2.2.1. Struktur Navigasi

Struktur Navigasi merupakan struktur atau alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan (rantai kerja) dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan Website [16].



Gambar 3. Struktur Navigasi User Interface Website Streaming Anime

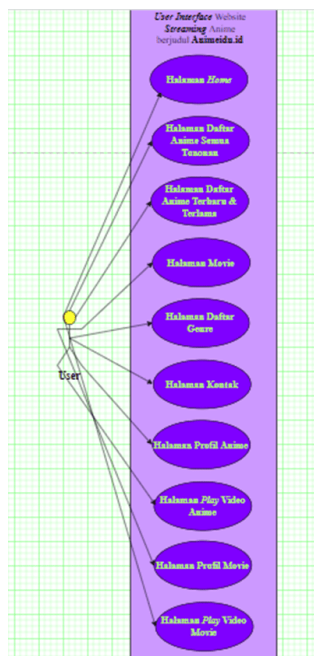
#### 2.2.2. *Usecase Diagram*

*Use Case Diagram* Merupakan diagram yang bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan suatu sistem tersendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Use case diagram* terdiri dari sebuah aktor dan



interaksi yang dilakukannya, aktor tersebut dapat berupa manusia, perangkat keras, sistem lain, ataupun yang berinteraksi dengan sistem [17].

Pada perancangan desain *user interface website streaming anime*, *use case* menjelaskan bahwa pengguna / *user* dapat mengakses semua halaman pada *user interface website streaming anime* pada aplikasi Figma.



Gambar 4. Use Case Diagram User Interface Website Streaming Anime

### 2.3. Perangkat Lunak Yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang desain *user interface website streaming anime* adalah aplikasi Figma. Figma adalah aplikasi desain grafis khusus untuk mendesain *wireframes*, *prototype*, *user interface* dan antar muka aplikasi. Figma digunakan untuk produk *digital* seperti *smartphone application* atau *website*. Figma adalah aplikasi desain *user interface* berbasis *browser*, dengan desain yang sangat baik, *prototyping*, dan alat pembuatan kode [18].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat *user interface website streaming anime* dengan model *wireframes* dan *prototype* menggunakan aplikasi Figma. Rancangan *user interface* yang dibuat sepenuhnya menggunakan aplikasi Figma dengan memfokuskan pada fitur Daftar *Anime*, *Movie*, Daftar Genre, Kontak.

Rancangan *user interface* dimulai dengan membuat model *wireframes* lalu dilanjutkan ke tahap pembuatan navigasi dan pembuatan *prototype*. Rancangan *user interface* yang sudah

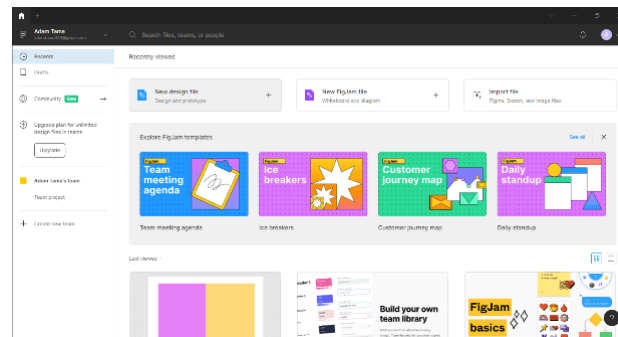


dibuat, selanjutnya diuji tiap halamannya untuk memastikan kelancaran dari tiap fitur yang ada. Tahap terakhir dilakukan uji perbandingan pada perangkat *notebook* berbeda.

### 3.1. Pembuatan *Wireframes*

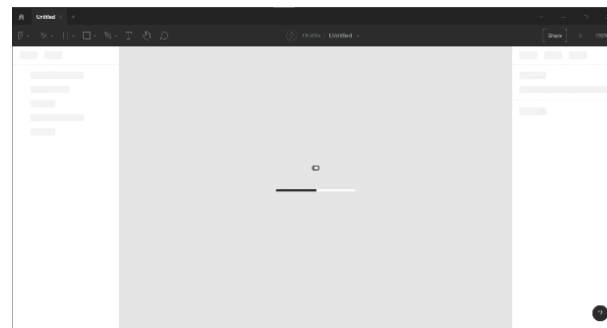
*Wireframes* adalah sketsa dari *system* yang akan dibangun. *Wireframes* harus mengklarifikasi dengan tema elemen apa yang menjadi fitur yang berbeda di semua halaman atau layar produk tanpa detail lengkap. Warna yang digunakan pada pembuatan *wireframes* ada 3, yaitu: hitam untuk teks, putih dan abu-abu untuk elemen-elemen dan komponen-komponen. Langkah-langkah sebelum membuat *wireframes*, antara lain:

1. Sebelum membuat sebuah *wireframe* diharuskan membuat *file* baru terlebih dahulu untuk menyimpan *wireframe* yang nanti akan dibuat. Dengan cara klik simbol + di sebelah kanan *New design file*



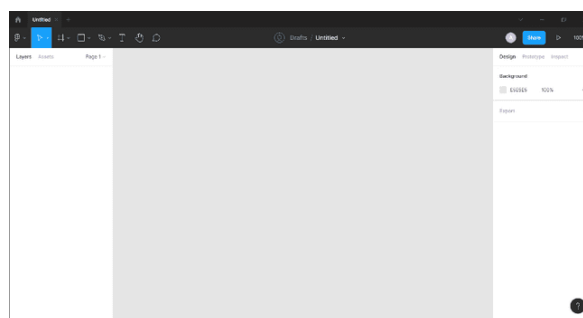
Gambar 5. Tampilan Halaman Utama Aplikasi Figma

2. Pada gambar di bawah ini adalah tampilan *loading* setelah mengklik simbol +



Gambar 6. Tampilan *Loading* Saat Membuka *File*

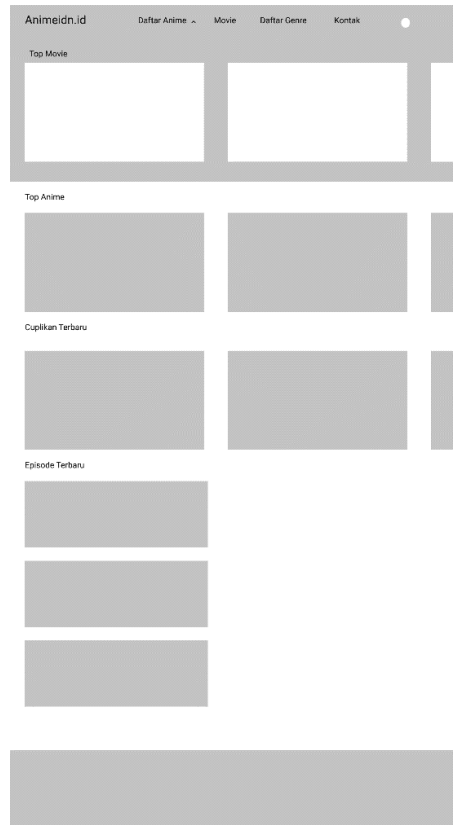
3. Tampilan *file* yang sudah dibuat setelah proses *loading* selesai



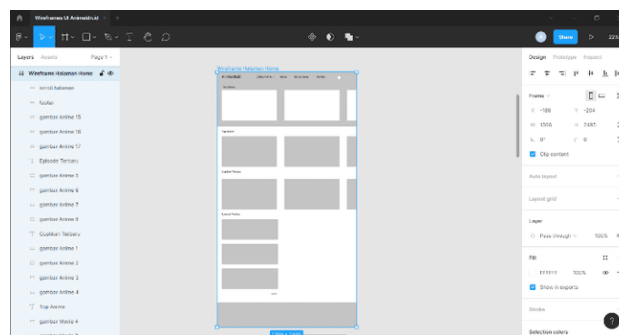
Gambar 7. Tampilan *File* Aplikasi Figma

### 3.2.1 Wireframe Home

Di *Wireframe Home* berisikan sebuah menu-menu navbar, berupa: logo Animeidn.id, Daftar *Anime*, *Movie*, Daftar Genre, *Movie*, Kontak, dan Tentang. Berikut adalah *output* pembuatan *Wireframe* Halaman *Home*:



Gambar 8. *Wireframe* Halaman *Home*



Gambar 9. Tampilan *Wireframe* Halaman *Home* Di Aplikasi Figma

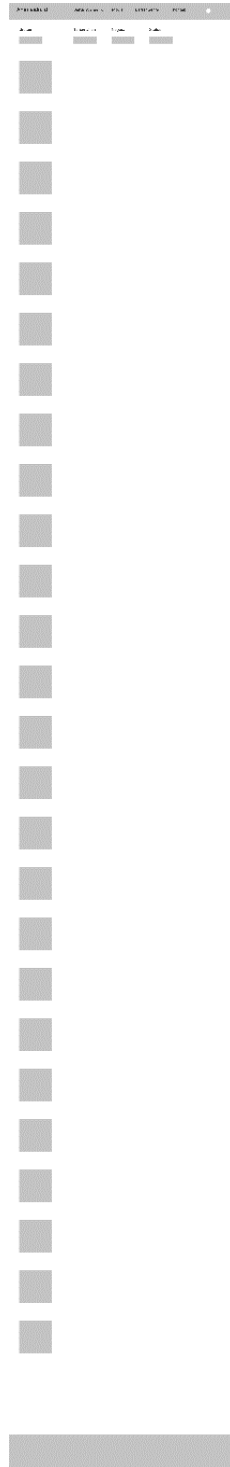
### 3.2.2 Wireframe Halaman Daftar *Anime* Semua Tontonan



Lisensi  
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.



Di *Wireframe* Halaman Daftar *Anime* Semua Tontonan berisikan video-video *Anime* berdasarkan urutan, terjemahan, negara dan status.



Gambar 10. *Wireframe* Halaman Daftar *Anime* Semua Tontonan



### 3.2.3 Wireframe Halaman Movie

Di *Wireframe* Halaman Daftar *Anime Movie* berisikan video-video *Movie* berdasarkan tahun perilisan.



Gambar 11. *Wireframe* Halaman *Movie*

### 3.2.4 Wireframe Halaman Daftar Genre

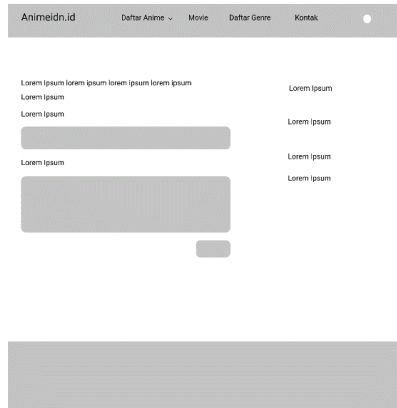
Di *Wireframe* Halaman Daftar Genre berisikan genre-genre pada video-video *Anime*.



Gambar 12. *Wireframe* Halaman Daftar Genre

### 3.2.5 Wireframe Halaman Kontak

Di *Wireframe* Halaman Kontak berisikan informasi kontak terkait Animeidn.id.

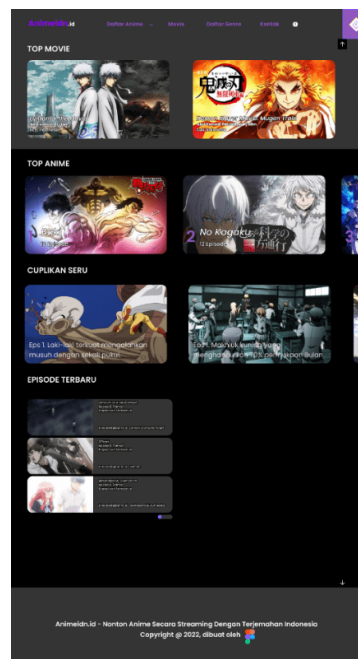


Gambar 13. *Wireframe* Halaman Kontak

### 3.2. Pembuatan Prototype

Sebuah *prototype* dalam hal ini adalah tata letak semi fungsional yang dapat memberikan gambaran dari fungsi antarmuka pengguna *website* yang sebenarnya. Pada tahap ini nantinya akan menampilkan rancangan antarmuka sebagaimana dapat bekerja dengan semestinya. Ini membantu untuk menguji ide dan membuat beberapa perubahan pada tahap awal proyek.

#### 3.2.1. Prototype *Home*

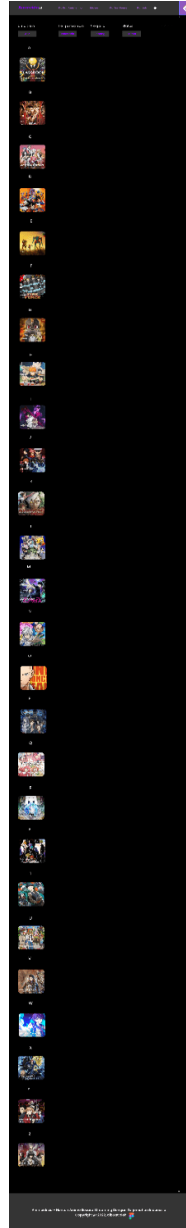


Gambar 14. *Prototype Halaman Home*

Pada halaman *home* ini adalah tampilan awal saat pengguna atau pengunjung mengunjungi *website anime* berjudul *Animeidn.id*. Di *header* terdapat sebuah navbar, terdiri dari: Daftar *Anime*, *Movie*, Daftar Genre dan Kontak. Di samping kanan menu Kontak ada logo *about* atau tentang website.

Di bagian *body*, memuat video-video anime yang dapat digeser ke kiri dan ke kanan atau *slide* oleh pengguna atau pengunjung.

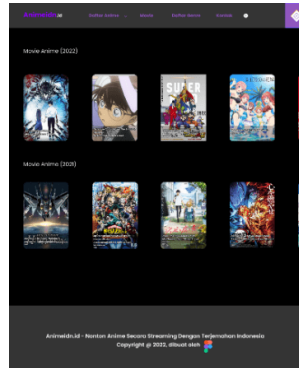
### 3.2.2. *Prototype Daftar Anime Semua Tontonan*



Gambar 15. *Prototype Halaman Daftar Anime Semua Tontonan*

Pada halaman Daftar *Anime* Semua Tontonan, dibuat keterangan berupa: Urutan, yaitu video-video *anime* yang diurutkan dari huruf A sampai huruf Z. Terjemahan, yaitu video-video *anime* yang sudah diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Negara, yaitu video-video *anime* yang dibuat dari negara Jepang. Status, yaitu video-video *anime* yang sudah mencapai episode terakhir.

### 3.2.3. *Prototype Movie*

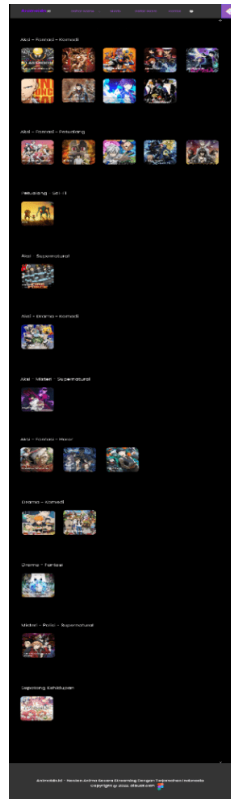


Gambar 16. *Prototype* Halaman *Movie*

Pada halaman *Movie*, dimasukkan 2 keterangan yaitu *Movie Anime 2022* dan *Movie Anime 2021*. Perbedaan pada *Movie Anime 2022* dan *Movie Anime 2021* adalah di *Movie Anime 2022*, video *movie* belum keluar dan keluar di tahun 2022, baru berupa *trailer*, genre sudah diketahui. Sedangkan *Movie Anime 2021* adalah sudah ada video nya, ada genre, ada durasi pemutaran *movie* nya, sudah diterjemahkan ke bahasa Indonesia.

### 3.2.4. *Prototype Daftar Genre*

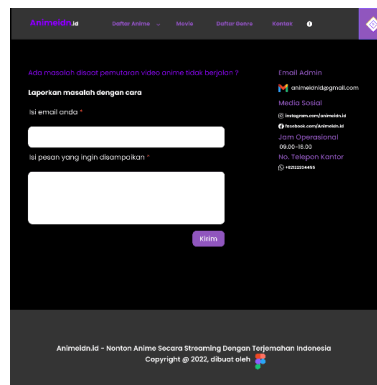




Gambar 17. *Prototype* Halaman Daftar Genre

Di halaman Daftar Genre terdapat banyak genre, antara lain: Aksi – Fantasi - Komedi, Aksi – Fantasi - Petualang, Petualang – Sci-Fi, Aksi - Supernatural, Aksi - Drama-Komedi, Aksi - Misteri-Supernatural, Aksi – Fantasi - Horor, Drama - Komedi, Drama - Fantasi, Misteri – Polisi - Supernatural, Sepotong Kehidupan.

### 3.2.5. *Prototype* Kontak



Gambar 18. *Prototype* Halaman Kontak

Di halaman Kontak ini, pengguna atau pengunjung bisa melaporkan masalah terhadap kerusakan video *anime* disaat melakukan pemutaran atau juga memberikan sebuah kritik apabila terjadi *bug* pada *website Anime* dengan cara masukkan *email* pengguna atau pengunjung, lalu masukkan isi pesan yang ingin disampaikan. *Email* dan pesan yang sudah diisi lalu klik kirim, nanti pesan akan sampai di *email* Animeidn.id.

### 3.3. Uji Coba



Lisensi  
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

### 3.3.1. Uji Coba *User Interface Website Streaming Anime*

Uji Coba ini dilakukan untuk mengetahui *user interface* website *streaming anime* menggunakan *Present* pada aplikasi Figma. *Present* merupakan fungsi untuk menampilkan *output* setelah selesai melakukan proses *prototype*. Hasil pengujian tersebut antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Coba *Output User Interface Website Streaming Anime*

Pengujian <i>user interface</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil nyata	Hasil
Klik Daftar <i>Anime Semua</i> Tontonan	Apabila tombol Daftar <i>Anime Semua</i> Tontonan diklik maka akan berpindah ke halaman Daftar <i>Anime Semua</i> Tontonan	Klik Daftar <i>Anime Semua</i> Tontonan, maka berpindah ke halaman Daftar <i>Anime Semua</i> Tontonan	Sukses
Klik Daftar <i>Anime Terbaru &amp; Terlama</i>	Apabila tombol Daftar <i>Anime Terbaru &amp; Terlama</i> diklik, maka akan berpindah ke halaman Daftar <i>Anime Terbaru &amp; Terlama</i>	Klik Daftar <i>Anime</i> kategori <i>Terbaru &amp; Terlama</i> , maka berpindah ke halaman Daftar <i>Anime Terbaru &amp; Terlama</i>	Sukses
Klik <i>Movie</i>	Apabila tombol klik <i>Movie</i> diklik, maka akan berpindah ke halaman <i>Movie</i>	Klik <i>Movie</i> , maka berpindah ke halaman <i>Movie</i>	Sukses
Klik Daftar Genre	Apabila tombol Daftar Genre diklik, maka akan berpindah ke halaman Daftar Genre	Klik Daftar Genre, maka berpindah ke halaman Daftar Genre	Sukses
Klik Kontak	Apabila tombol Kontak diklik, maka akan berpindah ke halaman Kontak	Klik Kontak, maka berpindah ke halaman Kontak	Sukses
Klik gambar <i>Anime</i>	Apabila tombol gambar <i>Anime</i> diklik maka akan berpindah ke halaman Profil <i>Anime</i>	Klik <i>Anime</i> , maka berpindah ke halaman Profil <i>Anime</i>	Sukses
Klik Video <i>Anime</i>	Apabila tombol Video <i>Anime</i> diklik, maka akan berpindah ke halaman <i>Play Video Anime</i>	Klik Video <i>Anime</i> , maka berpindah ke halaman <i>Play Video Anime</i>	Sukses
Klik gambar <i>Movie</i>	Apabila tombol gambar <i>Movie</i> diklik, maka akan berpindah ke halaman Profil <i>Movie</i>	Klik <i>Movie</i> , maka berpindah ke halaman Profil <i>Movie</i>	Sukses



Klik <i>Video Movie</i>	Apabila tombol <i>Video Movie</i> diklik, maka akan berpindah ke halaman <i>Play Video Anime</i>	Klik <i>Video Movie</i> , maka berpindah ke halaman <i>Play Video Movie</i>	Sukses
Klik tombol <i>Kirim</i>	Apabila tombol <i>Kirim</i> diklik, maka akan menampilkan <i>pop up</i> berupa informasi	Klik tombol <i>Kirim</i> , maka menampilkan <i>pop up</i>	Sukses

Hasil Uji Coba *user interface* website *streaming* anime dengan aplikasi Figma berjalan dengan baik, dan semua tombol menu di dalamnya berfungsi dengan baik.

### 3.3.2. Uji Coba Perangkat

Dalam tahap uji coba menggunakan aplikasi Figma pada dua perangkat *notebook*, pengujian dilakukan pada semua tampilan dari menu yang ada untuk memastikan *user interface website streaming* anime berjalan dengan baik.

Tabel 2. Uji Coba Perangkat Pada *Output Tampilan User Interface Website Streaming Anime*

Perangkat Laptop	Spesifikasi	Hasil
HP Pavilion x360 Convertible	Windows-10 Resolusi 1366 x 768 pixels RAM 4GB	1. Dapat menampilkan <i>user interface website anime</i> dengan baik 2. Setiap tombol berfungsi dengan baik Tidak terjadi kesalahan
HP EliteBook 820 G4	Windows-10 Resolusi 1366 x 768 pixels RAM 8GB	1. Dapat menampilkan <i>user interface website anime</i> dengan baik 2. Setiap tombol berfungsi dengan baik Tidak terjadi kesalahan

Uji coba pada perangkat *Notebook* dalam mencoba menguji tampilan awal halaman *Home*, *Daftar Anime*, *Movie*, *Daftar Genre* dan *Kontak* berjalan dengan baik dan tidak terjadi kesalahan.

## 4. Kesimpulan

Desain *user interface website streaming anime* dapat memudahkan pengembang *website* untuk membuat dan mengaplikasikan *website streaming anime* sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Aplikasi Figma dapat digunakan untuk membuat desain *user interface* tersebut melalui model *wireframe* dan *prototype*. Pengembangan rancangan desain *user interface website streaming anime* menggunakan metode *prototype*, dan berdasarkan hasil uji coba menggunakan fasilitas *Present* pada aplikasi Figma, desain *user interface* berjalan dengan baik, dan semua tombol menu di dalamnya berfungsi dengan baik. Demikian pula dengan hasil uji coba menggunakan perangkat *notebook*, semua desain *user interface* berjalan dan berfungsi dengan baik. Untuk pengembangan lebih lanjut, pengembang *website* dapat menambahkan





fitur seperti *like*, *share*, *search*, dan *download* sehingga pengguna mendapatkan banyak manfaat dari *website streaming anime* tersebut.

## REFERENSI

- [1] T. Yamane, "Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia," *Jurnal Ayumi*, vol. 7 Nomor 1, pp. 68-82, 2020.
- [2] A. Bhaskoro, R. Andreswari and F. M. Al, "Perancangan Sistem Informasi Inti Maintenance Sebagai Pengelolaan Material Berbasis Web Pada Modul Pergudangan (studi Kasus Pt Inti)," in *eProceedings of Engineering : Vol.5, No.3*, Bandung, 2018.
- [3] J. D. P. N. H. Fakhurramadhan, "Pembuatan Website Sebagai Pengembangan Media Promosi Di Malang Punya Tour & Trip Dengan Menggunakan CMS Wordpress," *JAB: Jurnal Aplikasi Bisnis*, vol. 5 Nomor 2, pp. 442-445, 2019.
- [4] D. A. A. Dwi Oktaviyanti, "Analisis Perbedaan Performansi Website Streaming Video V Live pada Dua Provider," *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia & Jaringan*, vol. 6 Nomor 2, pp. 51-56, 2021.
- [5] T. Colbjørnsen, "The streaming network: Conceptualizing distribution economy, technology, and power in streaming media services," *The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 1 Nomor 24, pp. 1-24, 2020.
- [6] T. O. Wibowo, "Fenomena Website Streaming Film di Era Media Baru: Godaan, Perselisihan, dan Kritik," *Jurnal Kajian Komunikasi*, vol. 6 Nomor 2, pp. 191-203, 2018.
- [7] P. Wulandari, "Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Sehat Retno Berbasis Smartphone dan Evaluasi System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Setya Medika*, vol. 6 Nomor 1, pp. 21-29, 2021.
- [8] Basiroh, "Pengaruh User Interface Toko Online Terhadap Kenyamanan Pengguna Studi Kasus Pada E-Commerce Wonosobo Mall," Universitas Sains Al-Quran, Wonosobo, 2021.
- [9] K. D. P. Mentari and N. N. Anggalih, "Perancangan User Interface Pada Aplikasi Mobile Perawat Kulit Menggunakan Material Design Guidelines," *Jurnal Barik*, vol. 3 Nomor 3, pp. 150-159, 2022.
- [10] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'ain and M. H. Aufan, "Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4 Nomor 1, pp. 43-52, 2022.
- [11] T. Pricillia and Zulfachmi, "Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," *Bangkit Indonesia*, vol. X Nomor 01, pp. 6-12, 2021.
- [12] E. W. Fridayanthie, Haryanto and T. Tsabitah, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web," *Paradigma*, vol. 23 Nomor 2, pp. 151-157, 2021.
- [13] T. Khristianto, I. Nugroho, D. A. Diartono and R. Soelistijadi, "Desain User Interface Pada Toko Online Helm Indonesia Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, vol. 15 Nomor 1, pp. 83-94, 2022.
- [14] U. U. Sufandi, D. A. Aprijani and P. Pandiangan, "Evaluasi Dan Hasil Review Desain User Interface Prototype Aplikasi Mobile Sitta Universitas Terbuka," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, vol. 10 Nomor 3, pp. 147-156, 2021.
- [15] Y. R. Kriswanto, "Penerapan Arsitektur Informasi Pada Digital Library," *urnal Pustaka Budaya*, vol. 7 Nomor 2, pp. 79-70, 2020.
- [16] R. Widyastuti, W. Indrarti, M. Novaliza and Rani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Boneka Berbasis Web Studi Kasus di Toko Boneka Cihampelas Bandung," *Jurnal PROSISKO*, vol. 7 Nomor 2, pp. 96-101, 2020.



- [17] T. B. Kurniawan, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Cafeteria NO CAFFE Di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Dan MySql," *Jurnal TIKAR*, vol. 1 Nomor 2, pp. 192-206, 2020.
- [18] B. Kurniawan and M.Romzi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat MEmnggunakan Aplikasi Figma," *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 05 Nomor 1, pp. 1-7, 2022.



**Lisensi**

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.