

ABSTRACT

MENGGABUNGKAN DESIGN THINKING MICRO CYCLE DENGAN LEAN UX UNTUK PENGEMBANGAN UI / UX SECARA INCREMENTAL

STUDY CASE: MINJEMIN STARTUP MOBILE APP

Oleh

MUHAMMAD ROZZAQ YUSALIANO

NIM: 1202161228

Tidak dapat dipungkiri bahwa Internet menjadi bagian integral dari masyarakat kita di abad ini, baik di dunia maupun di Indonesia. Internet dimulai tidak lebih dari sebuah eksperimen yang dilakukan oleh seorang mahasiswa di suatu Universitas untuk menghubungkan Universitas tersebut dengan Universitas lainnya. Namun, sedikit yang mereka tahu bahwa mereka akan memulai era baru, zaman baru, zaman di mana segala sesuatu terhubung, dan orang-orang dari seluruh dunia dapat berkomunikasi hampir secara instan. Perangkat seperti PC atau Laptop digunakan sepanjang tahun untuk menghitung tingkat data gila yang harus dilakukan pikiran manusia dengan cepat, kemudian, perangkat ini akan digunakan untuk lebih dari itu, dan salah satu hal yang dapat dilakukan adalah untuk mengakses Internet. Internet dan PC hampir menjadi sesuatu yang tidak dapat dipisahkan setelah diperkenalkan; orang akan selalu berharap bahwa PC terhubung ke Internet dan akan dianggap sebagai PC yang tidak lengkap jika itu tidak terjadi. Itulah betapa terintegrasinya Internet dengan masyarakat pada abad ke-20.

Sepanjang penemuannya, Internet masih dianggap sebagai tidak lebih dari koneksi yang akan digunakan orang untuk berbicara dan berkomunikasi satu sama lain; mereka masih melihatnya sebagai turunan lain dari saluran telepon atau kode Morse, cara lain untuk berkomunikasi lebih cepat dan lebih efisien. Sepanjang tahun, bagaimanapun, orang-

orang mulai memahami betapa kuatnya Internet, mereka melihat bahwa Internet dapat digunakan untuk komunikasi mesin ke mesin, mereka melihat bahwa itu dapat digunakan untuk mengunggah file ke server untuk disimpan tanpa batas waktu, ia dapat digunakan untuk mengirim informasi yang rumit dengan kecepatan yang mengejutkan, dan yang paling penting itu dapat memfasilitasi perdagangan jarak jauh, melewati batas dan dapat digunakan untuk memfasilitasi perdagangan di negara yang berbeda, bahkan di benua yang berbeda. Komunikasi dapat dilakukan dalam sekejap, yang merupakan teknologi yang sangat revolusioner pada saat itu, dan masih demikian.

Dalam studi ini, penulis akan menjadi bagian dari anggota perusahaan baru bernama Minjemin. Perusahaan ini berurusan dengan platform penyewaan barang di mana ia akan digunakan untuk memfasilitasi tindakan penting menghubungkan vendor ke penyewa, yang merupakan konsep yang kurang dimanfaatkan yang juga berkontribusi terhadap maraknya konsumerisme di Indonesia. Studi ini berfokus terutama pada bagian desain UI dan UX dari Perangkat Lunak, yang terutama akan berfokus pada perangkat seluler. Studi ini juga akan menyentuh pada aspek bisnis Minjemin, meskipun ringan. Studi ini juga membahas pesaing Minjemin dan membahas elemen UI UX dari pesaing, mendidik tebakan keputusan mereka dalam memilih demikian, dan membedah pro dan kontra sambil juga mempertimbangkan pro dalam desain UI UX Minjemin sambil menghapus kontra untuk tidak jatuh ke lubang yang sama seperti yang mereka lakukan.

Namun, yang tidak menjadi makalah ini adalah aspek teknis dari aplikasi yang dibuat oleh Minjemin Startup, juga tidak berbicara tentang kerangka kerja yang digunakan selama pembuatannya, aspek teknis, tantangan, dan batasan, atau tentang kesalahan atau dokumentasi tentang proses backend. Namun, ia berbicara tentang kasus penggunaan aplikasi, apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan oleh pengguna, dan apa yang akan terjadi ketika keputusan seperti itu dibuat. Aspek teknis aplikasi ditangani oleh anggota tim Minjemin lainnya dan saling berhubungan dengan makalah ini.

Kata kunci: sewa barang pinjaman, Perangkat Lunak, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, front-end, inkremental tambahan.