

Solusi UI/UX Design untuk Fitur Marketplace pada Integrasi Logistik dengan Marketplace di Aplikasi Krealogi

1st Anggrini

Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

anggrini@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Rio Korio Utoro

Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

korio.utoro@telkomuniversity.ac.id

3rd Tafta Zani

Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

tafta@telkomuniversity.ac.id

Abstrak—Masalah yang dihadapi oleh Du Anyam (Krealogi) adalah tidak memiliki desain aplikasi yang user friendly untuk target pengguna mereka dan belum adanya fitur menyambungkan aplikasi ini dengan marketplace. Oleh karena itu, dibuatnya solusi UI/UX Design untuk fitur Marketplace guna mempermudah pelaku UMKM menyambungkan data pesanan masuk yang ada pada Marketplace ke Aplikasi Krealogi (Du Anyam). Pengerjaan ini menggunakan metode Design Thinking untuk memecahkan masalah yang berpusat pada manusia. Berdasarkan hasil analisis penulis selama pengerjaan menggunakan metode Design Thinking sangat berguna untuk mempersingkat waktu pengerjaan dan mempermudah merealisasikan solusi desain yang dibuat sesuai dengan target pengguna aplikasi Krealogi (Du Anyam).

Kata kunci—UI/UX Design, Design Thinking, Krealogi, UMKM

I. PENDAHULUAN

Sebagai implementasi dari program MBKM yang diselenggarakan oleh pemerintah, kampus Telkom University bekerja sama agar mahasiswanya dapat berkembang melalui program MBKM ini. Proyek akhir ini dibuat berdasarkan pengerjaan yang ada di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) bagian UI/UX Design. PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) adalah salah satu mitra dalam program Kampus Merdeka, PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) menyediakan platform pembelajaran tentang teknologi yang berisi konten mempelajari digital skills dengan metode “blended-learning” dalam bentuk online.[1] Pada PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) diajarkan mengenai UI/UX Design dan diberi 2 (dua) proyek, yaitu proyek individu dan proyek Challenge Partner, proyek yang di fokuskan adalah proyek Challenge Partner (Du Anyam). Pada proyek Challenge Partner (Du Anyam) permasalahannya saat ini adalah tidak memiliki desain aplikasi yang user friendly untuk target pengguna mereka dan belum adanya fitur menyambungkan aplikasi ini dengan marketplace. Oleh karena itu, proyek akhir ini berisi menawarkan solusi dengan membuat dan menambahkan fitur ‘Integrasi dengan Marketplace’ untuk mempermudah user membuat pencatatan otomatis yang di integrasi dengan marketplace pada aplikasi Krealogi (Du Anyam) sesuai dengan target pengguna Krealogi (Du Anyam). Metodologi yang

digunakan terstruktur dengan model pengembangan yang digunakan adalah Design Thinking.

II. KAJIAN TEORI

A. User Interface (UI)

User Interface (Antarmuka Pengguna) adalah suatu cara komunikasi atau interaksi antara pengguna (user) dan system. Fungsi dari sebuah User Interface bisa juga dikatakan sebagai penerjemah antara manusia (Pengguna) dan system informasi sehingga komputer dapat membaca apa yang diinginkan oleh pengguna dan dapat dioperasikan. UserInterface lebih berfokus pada Visual (Terlihat oleh mata).

B. User Experience (UX)

User Experience (Kebiasaan Pengguna) adalah proses mendukung perilaku pengguna melalui kegunaan, kegunaan, dan keinginan disediakan dalam interaksi dengan produk.

C. Design Thinking

Design Thinking adalah suatu proses pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia atau pengguna. Metode pemecahan masalah ini dapat dilakukan dengan pendefinisian masalah, memahami keinginan pengguna, melakukan asumsi ide yang dapat menghasilkan solusi terhadap masalah yang diberikan[6]. Alur dari keseluruhan Design Thinking ini yaitu memahami, mengeksplorasi, dan mewujudkan. Design Thinking ini memiliki 5 tahapan, yaitu : Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing[6].

D. Figma

Figma adalah suatu aplikasi untuk penunjang desain digital dan alat untuk prototyping. Singkatnya Figma sebuah aplikasi untuk desain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil dengan berbasis vektor yang disimpan pada cloud. Figma dapat membantu para penggunanya berkolaborasi dalam suatu project atau pekerjaan dengan banyak pengguna secara real-time dan di mana saja.

III. METODOLOGI/PERANCANGAN

A. Metodologi Pengerjaan

Metodologi yang digunakan terstruktur dengan model pengembangan yang digunakan adalah Design Thinking. Design Thinking adalah suatu proses pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia atau pengguna. Metode pemecahan masalah ini dapat dilakukan dengan pendefinisian masalah, memahami keinginan pengguna, melakukan asumsi ide yang dapat menghasilkan solusi terhadap masalah yang diberikan. Alur dari keseluruhan Design Thinking ini yaitu memahami, mengeksplorasi, dan mewujudkan. Design Thinking ini memiliki 5 tahapan yaitu, *Empathize* untuk mengetahui masalah yang dihadapi, *Define* untuk menjabarkan masalah yang ingin di selesaikan, *Ideate* berisi solusi dari masalah tersebut, *Prototype* berisi desain dan prototyping untuk testing, dan *Testing* merupakan pengujian desain. Untuk metodologi pengerjaan menggunakan Design Thinking dengan melibatkan tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype*.

B. Analisis

Pada tahapan analisis ini diliputi dengan tahapan *Empathize* dan *Define*, karena proses pada tahap ini yaitu menganalisis dan mencari kebutuhan yang dibutuhkan oleh Krealogi (Du Anyam). Selain itu, ada juga analisis mengenai aplikasi sebelumnya yang dapat menjadi acuan desain aplikasi ini akan berkembang. Pada tahap ini tidak semua murni mencari melainkan ada juga brief dari Challenge Partner mengenai keinginannya

1. Empathize

Pada tahap pertama yaitu *Empathize* tahapan ini berusaha untuk mengenal dan memahami keinginan, kebutuhan, serta apa tujuan user ketika menggunakan aplikasi ini. Ada 3 bagian yaitu, *Secondary Research*, *User Persona*, dan *Challenge Brief*. Disini tidak ada tahapan mewawancarai secara langsung, melainkan mendapatkan informasi dari pihak Krealogi (Du Anyam) tentang *User Personanya*. Sebelum mengembangkan desain, Aplikasi Krealogi (Du Anyam) tersebut sudah di kembangkan pada versi Android, aplikasi ini cukup membantu untuk para UMKM melakukan pencatatan usahanya. Namun, Krealogi (Du Anyam) ingin menambah fitur baru agar lebih mempermudah pengguna. Untuk dapat lebih memahami keinginan mitra dapat dilakukannya *Secondary Research* dan mendapatkan Informasi lainnya. *Secondary Research* secara keseluruhan mendapatkan informasi dari feedback aplikasi serupa, *competitor analysis*, data yang ada di internet, medium maupun resume dari AMA Session. Selain *Secondary Research* ada juga informasi mengenai *User Persona* yang menggunakan aplikasi Krealogi (Du Anyam). Dari *User Persona* rentang usia user yang memakai aplikasi Krealogi yaitu 22 – 51 tahun yang memiliki kesulitan dan kebutuhan masing masing.

2. Define

Setelah melakukan pemahaman, observasi dan pengamatan, tahapan selanjutnya yaitu melakukan analisis terhadap data yang ditemukan pada proses *Empathize*. Dari data tersebut dapat mengetahui bagaimana sebenarnya perilaku seorang user saat menggunakan produk, kesulitannya, apa yang diinginkan dan lainnya. Pada tahap *Define* ini menghasilkan *Pain Points*, dan *How*

Might We. Disini perlu adanya *brainstorming* untuk mendapatkan ide dan solusi yang baik. Tahapan pertama pada *Define* yaitu *Pain Points*, *Pain Points* dapat diartikan sebagai pendefinisian permasalahan user dari hasil *Empathize*. Untuk mendapatkan masalah yang dimiliki user tersebut tempatkanlah user sebagai pusat objek permasalahan. Dari pendefinisian tersebut mendapatkan 13 masalah yang harus diperbaiki.



Gambar 1 Hasil Pain Points

Sedangkan setelah tahu permasalahan dari user seperti apa dan kita dapat memahami apa yang diinginkan oleh user dari kacamata user, maka pada tahapan ini masalah itu di jadikan pertanyaan untuk mendapatkan jawabannya. Dari *Pain Points* yang telah didapatkan mendapatkan 5 *How Might We* seperti berikut :



Gambar 2 Hasil How Might We

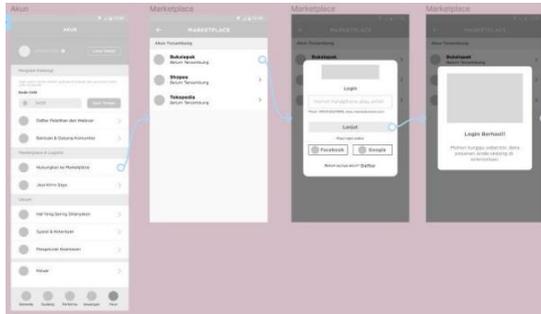
Setelah menyumbangkan ide solusi dari *Pain Points*, diadakannya *voting* untuk ditarik dan dimasukkan ke proses *ideate*. *How Might We* yang didapatkan menjadi “Membuat tampilan simpel yang meliputi integrasi marketplace dan logistik untuk mempermudah user mengolah pesanan.”

3. Ideate

Dari permasalahan yang telah dijabarkan pada tahap *Define* di tahap *Ideate* ini kita akan menemukan ide solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut serta menemukan bahan untuk memulai *brainstorming* ide berdasarkan *How-Might We*. Disini ada 4 tahap yaitu *Solution Idea*, *Affinity Diagram*, *Prioritization Idea*, dan *Crazy 8's*. Untuk tahapan pertama dalam *Ideate* adalah *Solution Idea*, dimana dilakukannya *brainstorming* untuk mendapatkan ide solusi yang akan diberikan berpacu pada *How Might We* yang telah di dapatkan. Berikut *Solution Idea* yang didapatkan :

2. Wireframe

Digunakan sebagai blueprint sebelum antarmuka aplikasi didesain. Berfungsi untuk memberikan outline struktur dan layout interface yang akan di rancang. Tipe wireframe yang dibuat adalah Wireframe mid-fidelity. Wireframe mid-fidelity paling umum digunakan, karena tipe ini menampilkan layout yang lebih akurat, meskipun masih belum menggunakan gambar. Jadi, gambaran desain sudah dapat di bayangkan walaupun masih berwarna hitam putih dan tidak sedetail high fidelity.



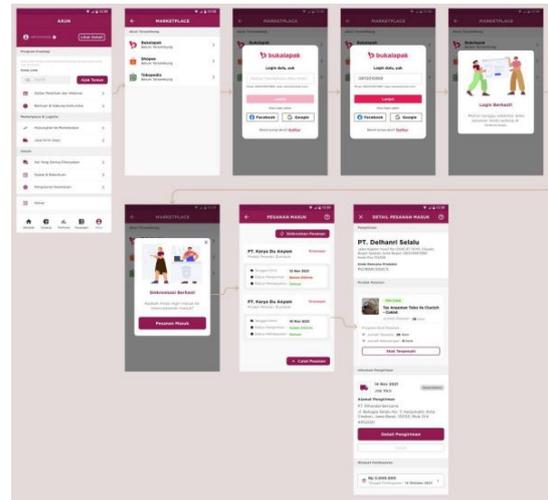
Gambar 8 Contoh Hasil Wireframe

3. Design System

Design System merupakan sekumpulan komponen yang dapat digunakan ulang untuk kebutuhan perancangan dan pengembangan suatu produk dapat berupa desain ataupun code dalam programming. Keuntungan menggunakan Design System itu dapat mempermudah dan mempercepat dalam proses pembuatan serta hasilnya menjadi konsisten. Design System itu memiliki 3 komponen yaitu Atom, Molecule, dan Organism. Di dalam Design System itu ada UI Kit yaitu suatu kumpulan berbagai macam elemen UI yang memiliki aturan desain nantinya akan digunakan pada proses mendesain. Isinya meliputi Typography, Color Palette, Icons, Forms, button, white space, dll. Pada komponen Atom terbagi menjadi : Palet Warna, Input field, Typography, Icon Style, dan Button Styleguide, lalu untuk komponen Molecule terbagi menjadi : Header Bar, Tabbing, Notification Bar, dan Action List, sedangkan yang terakhir komponen Organism terbagi menjadi : Action Sheet, Pop Up, dan Notification Stacked.

4. UI Design

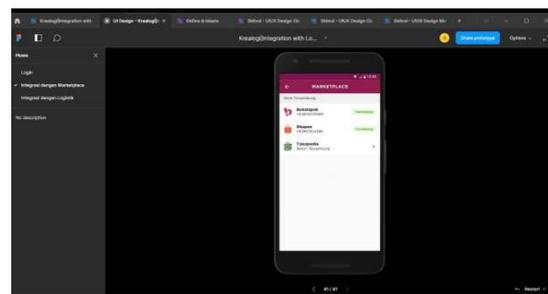
Tahapan selanjutnya yaitu mengimplementasikan Wireframe menjadi UI Design sesuai alur User Flow yang telah dibuat serta menggunakan Design System yang telah ada.



Gambar 9 UI Design Alur berhasil sinkron data

5. Prototyping

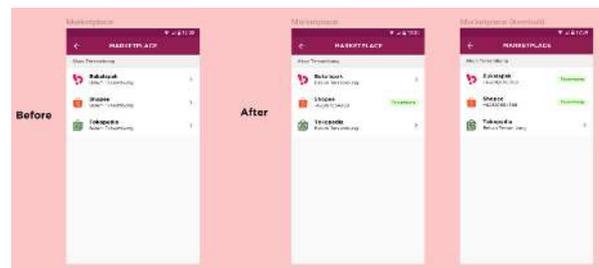
Tahapan terakhir yaitu Prototype. Tools yang digunakan untuk tahapan ini masih tetap Figma. Prototype digunakan untuk mencoba dan mensimulasikan solusi desain yang telah dibuat seperti 40 mempresentasikan produk asli. Keuntungan dari Prototype yaitu dapat mencoba produk dengan mudah, dan dapat memperhatikan flow serta mengevaluasi desain yang telah dibuat.



Gambar 10 Prototyping

6. Iterasi Design

Setelah melakukan Testing tahap terakhir adalah Iterasi Desain dimana kekurangan pada desain dari hasil testing di perbaiki. Pada tahap ini memfokuskan untuk memperbaiki desain yang sudah dinilai oleh user dan di berikan feedback, disini terdapat 3 bagian yang harus di iterasi, namun untuk Marketplace sendiri memiliki 1 bagian desain yang harus di iterasi, mungkin terlihat simple tapi sangat berdampak.



Gambar 11 Iterasi Desain pada bagian Hubungkan ke Marketplace

Dari hasil feedback didapatkan Iterasi pada bagian “Hubungkan ke Marketplace” user meminta untuk

menambahkan kata “terhubung” agar user tahu bahwa bisa terhubung dengan lebih dari 1 marketplace. Karena sebelumnya user kebingungan terhadap hal ini.

B. Testing

Untuk menguji desain, pada tahap testing yang dilakukan oleh team researcher melakukan usability testing dengan metode in depth interview. Menghasilkan score SEQ sebesar 5. Hasil skor tersebut menunjukkan bahwa desain tersebut membutuhkan tahap iterasi pada bagian marketplace yang terhubung juga bagian lainnya. Gambar pertanyaan dan hasil SEQ oleh team researcher dapat dilihat pada halaman Lampiran 6.

V. KESIMPULAN

Dengan ini penulis sudah menyelesaikan program MBKM di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) dengan baik. Program MBKM sangatlah berguna untuk penulis karena penulis dapat berkembang dan mendapatkan banyak manfaat terutama terhadap peningkatan softskill maupun hardskill yang dimiliki, selain itu penulis pun diberi kesempatan untuk merasakan dunia kerja yang sesungguhnya. Adapula perancangan UI/UX Design pada aplikasi Krealogi (Du Anyam) guna menambah fitur tambahan “Integrasi Logistik dengan Marketplace” ini jika dikembangkan akan sangat membantu dan bermanfaat untuk UMKM yang menggunakan aplikasi Krealogi (Du Anyam) mengelola bisnisnya. Berdasarkan pengujian, solusi desain ini sudah cukup layak namun masih harus memperhatikan detail kecil lainnya.

REFERENSI

- [1] PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI, “About Skilvul,” 2019. <https://skilvul.com/about> (accessed Jul. 22, 2022).
- [2] M. Arsyad, R. Rachmayanie, and Sulistiyana, *Buku Panduan Merdeka Belajar- Kampus Merdeka Program Studi Bimbingan Dan Konseling Universitas Lambung Mangkurat*. 2021. Accessed: Jul. 02, 2022. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Panduan_Merdeka_Belajar_Kampus_Merd/W14kEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [3] PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI, “Visi dan Misi Skilvul,” 2019. <https://skilvul.com/about> (accessed Jul. 20, 2022).
- [4] PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI, “Krealogi: UI/UX Challenge,” 2021. <https://skilvul.com/challenges/krealogi-uiux-challenge> (accessed Jul. 01, 2022).
- [5] S. R. Noviah, “10+ Kriteria Website User-Friendly dan Contohnya,” Nov. 17, 2021. <https://www.exabytes.co.id/blog/website-user-friendly/> (accessed Jul. 13, 2022).
- [6] S. Gibbons, “Design Thinking 101,” Jul. 31, 2016. <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/> (accessed Jul. 20, 2022).
- [7] F. NKD, “Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya,” Jan. 07, 2021. <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/> (accessed Jul. 02, 2022).
- [8] A. Swarnadwitya, “Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya,” Mar. 17, 2020. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/> (accessed Jul. 02, 2022).
- [9] A. K. Kadas, “Kenalan Lebih Dekat dengan Tools Figma, Yuk!,” Jan. 03, 2022. <https://myskill.id/blog/dunia-kerja/kenalan-lebih-dekat-dengan-tools-figma-yuk/> (accessed Jul. 19, 2022).
- [10] A. Y. Abdullah, “Figma, tools yang mempermudah hidup UI Designer,” Feb. 12, 2020. <https://www.dicoding.com/blog/figma-tools-yang-mempermudah-hidup-ui-designer/> (accessed Jul. 19, 2022).
- [11] A. K. Kadas, “Cara Menggunakan Tools Figma dengan Berbagai Fitur, Yuk Belajar!,” Jan. 03, 2022. <https://myskill.id/blog/dunia-kerja/cara-menggunakan-tools-figma/> (accessed Jul. 13, 2022).