

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang Bersertifikat kampus Merdeka adalah program dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktifitas di luar perkuliahan serta mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan diri untuk menguasai ilmu yang akan berguna dalam memasuki dunia kerja. Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka juga menjalin kerja sama dengan para mitra sebagai wadah bagi para mahasiswa untuk belajar secara langsung dalam dunia kerja. Salah satu mitra yang bekerja sama dengan program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka adalah PT. Impacbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) yang bergerak di bidang pendidikan teknologi inovasi digital. Program MBKM bersama Skilvul *Virtual Internship Challenge* memberikan pembelajaran bagi mahasiswa untuk menguasai *hard skills* dan *soft skills* untuk menjawab kebutuhan talenta digital, khususnya di bidang Desain *UI/UX*, agar nantinya peserta dari program magang Skilvul lebih siap untuk terjun ke dunia kerja. Bekerja sama dengan *Challenge Partners*, Skilvul menyediakan fasilitas modul pembelajaran di *website* Skilvul.

Salah satu *Challenge Partner* yang tersedia adalah aplikasi Krealogi by Du Anyam. PT Karya Dua Anyam atau Du Anyam adalah sebuah usaha sosial yang bergerak di bidang produksi dan distribusi kerajinan anyaman yang memiliki misi untuk melakukan pemberdayaan ekonomi dan peningkatan kesehatan para perempuan di pedesaan seluruh Indonesia. Didasari oleh pengalaman yang telah dilalui Du Anyam mengenai tata kelola usaha para pengrajin di pedesaan yang dirasa masih kurang, pada akhirnya Du Anyam sebagai perusahaan sosial yang ingin memajukan UMKM di daerah daerah terpencil memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi *mobile* bernama Krealogi. Krealogi merupakan sebuah aplikasi pelatihan untuk mengembangkan kemampuan keterampilan UMKM serta dapat digunakan untuk membantu dalam pencatatan kegiatan operasional dan membuat perencanaan strategis bagi para pelaku usaha. Tantangan yang diberikan oleh Aplikasi Krealogi ini adalah mendesain ulang atau membuat solusi desain untuk menambahkan fitur yang sebelumnya belum tersedia pada aplikasinya dan membuat tampilan pada aplikasi Krealogi ini lebih *user friendly*. Berdasarkan uraian masalah yang telah disampaikan maka yang perlu dilakukan adalah pengembangan desain *UI/UX* pada fitur integrasi logistik dan marketplace di aplikasi Krealogi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Aplikasi Krealogi yang bertujuan untuk memudahkan pelaku UMKM dalam pengurusan usahanya membutuhkan suatu desain *UI/UX* pada fitur integrasi ke logistik dan *marketplace* yang dapat memudahkan *user* dalam melakukan pencatatan kegiatan operasional dan membuat perencanaan strategis.

1.3 Tujuan

Proyek akhir ini bertujuan untuk mengembangkan desain *UI/UX* fitur integrasi ke logistik dan *marketplace* yang berguna untuk memudahkan *user* dalam melakukan kegiatan operasional dan perancangan strategis usaha mereka pada aplikasi Krealogi.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan masalah dan Tujuan di atas maka terdapat batasan dalam pengerjaan proyek akhir, yaitu:

1. Pengerjaan proyek dilakukan pada aplikasi Figma.
2. *Output* proyek merupakan sebuah *design* aplikasi *mobile*.
3. Pengerjaan dilakukan dengan metode *design thinking*.
4. *Designer* hanya mengerjakan dari tahapan *empathize* sampai *prototyping*.

1.5 Definisi Operasional

1. Magang Bersertifikat Kampus Merdeka (MBKM)

MBKM adalah sebuah program dari kemendikbud yang bekerja sama dengan para mitra dengan tujuan untuk mendorong dan memberikan kesempatan terhadap mahasiswa agar menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja.

2. *Design Thinking*

Design thinking adalah sebuah metode *design* dengan mengedepankan pendekatan kepada *user* untuk dapat memecahkan sebuah masalah yang dihadapi oleh *user* saat ini. Metode ini dipakai untuk mengintegrasikan kebutuhan *user* dengan teknologi yang ada hingga mendapat sebuah hasil akhir dari *design* aplikasi yang nyaman dan mudah untuk digunakan.

3. *UI/UX Design*

UI/UX Designer merupakan pekerjaan yang melakukan kolaborasi antara pembuatan *design* antar muka dengan mengedepankan pengalaman pengguna sebagai unsur utamanya, hal ini dilakukan agar *user* merasa terbantu dan nyaman saat menggunakan produk atau aplikasi tersebut.

4. Aplikasi *Mobile*

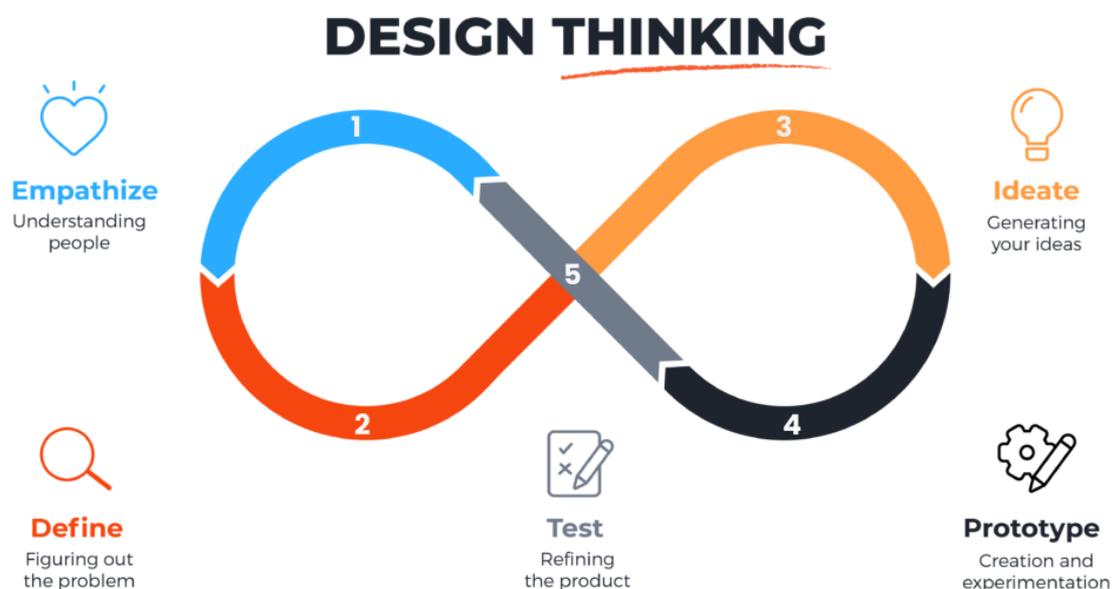
Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang dibuat untuk digunakan pada perangkat *mobile* seperti *Smartphone*, *Smartwatch*, dan *Tablet*. Aplikasi *mobile* lebih sering digunakan daripada website dan aplikasi desktop karena lebih banyak pengguna yang menggunakan perangkat *mobile* dan *design* antar muka pada aplikasi *mobile* biasanya sangat menarik dan lebih mudah untuk digunakan oleh para pengguna.

5. Figma

Figma adalah aplikasi *design* berbasis *cloud* dan alat *prototyping* digital yang mana berarti aplikasi Figma dapat digunakan tanpa harus melakukan *saving file* pada tiap proyek yang dikerjakan. Figma dibuat untuk membantu para *designer* agar bisa membuat *design* dengan cara berkolaborasi atau bekerja sama dimana saja dan kapan saja, hal ini merupakan sebuah keuntungan yang hanya dimiliki oleh aplikasi Figma.

1.6 Metode Pengerjaan

Design thinking adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan suatu masalah. *Design thinking* memiliki lima tahapan utama seperti pada Gambar 1-1.



Gambar 1-1 *Design Thinking* (<https://nextup.id/>)

Pada proyek akhir ini *designer* memulai pengerjaan dari tahapan *empathize* sampai tahapan *prototype*, sementara itu tahapan *testing* dilakukan oleh tim *researcher*. *Designer* hanya mendampingi saat pelaksanaan *research* lalu membuat sebuah iterasi *design* dari hasil *research* tersebut. Penjelasan singkat dari tahapan *design thinking* adalah sebagai berikut:

1. Empathize

Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman empati dari *user* hingga ditemukan suatu masalah yang ingin dipecahkan dengan cara melakukan *primary research* dari *user persona* yang ada dan *secondary research*.

2. Define

Informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *empathize* dianalisis dan di sintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi dengan cara menentukan *pain point* masalah dan membuat *how-might we* sebagai solusi dari masalah tersebut.

3. Ideate:

Pada tahap ini dilakukan sesi *brainstorming* untuk menentukan *solution idea* agar permasalahan bisa terselesaikan. Apabila *solution idea* telah ditemukan maka dilakukan pengelompokan ide lalu ditentukan prioritas ide yang akan dikerjakan terlebih dahulu.

4. Prototype:

Pada tahapan ini *designer* mengaplikasikan hasil *empathize*, *define*, dan *ideate* yang sudah siap digunakan ke dalam *frame*.

5. Testing:

Ketika proses desain telah selesai, hasil *prototype* akan diuji atau dievaluasi oleh *user* untuk menghasilkan sebuah perubahan atau yang sering disebut dengan *design iteration*.