**Bantu dong: Inovasi Digital Berbasis Komunitas untuk Mempermudah Hidup dan Menguatkan Ekonomi Rakyat**

**Pendahuluan**

Di tengah dinamika kehidupan perkotaan dan meningkatnya tuntutan gaya hidup yang serba cepat, masyarakat urban kerap menghadapi tantangan sehari-hari: belanja kebutuhan pokok yang terburu-buru, pengiriman barang mendesak, pencarian jasa tukang terpercaya, atau sekadar keinginan untuk menikmati masakan rumahan dari warung tetangga. Sayangnya, di sisi lain, pelaku usaha lokal yang sebenarnya paling memahami kebutuhan masyarakat sekitar seringkali tertinggal karena belum terhubung dengan ekosistem digital.

Menyikapi hal ini, kami menghadirkan **"BantuDong"**, sebuah platform super lokal yang dirancang untuk memberdayakan komunitas melalui solusi digital inklusif. Aplikasi ini tidak hanya memudahkan pengguna dalam memesan makanan, berbelanja kebutuhan harian, mengirim barang, atau mencari bahan bangunan, tetapi juga mengutamakan pelaku usaha kecil di sekitar mereka.

Lebih dari sekadar aplikasi layanan, **"BantuDong"** adalah wujud nyata pemberdayaan ekonomi berbasis komunitas. Dengan mengintegrasikan UMKM dan penyedia jasa lokal ke dalam ekosistem digital, kami membuka peluang bagi mereka untuk meningkatkan pendapatan, memperluas jangkauan pasar, dan bertahan di era digital. Selain itu, aplikasi ini menciptakan lapangan kerja bagi warga sekitar sebagai mitra pengiriman atau tenaga ahli, mendorong pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan.

Dengan pendekatan gotong royong berbasis teknologi, **"BantuDong"** tidak hanya menyelesaikan masalah praktis, tetapi juga memperkuat kesejahteraanmasyarakat. Model bisnis yang scalable dan adaptif memungkinkan platform ini berkembang bersama komunitas di berbagai daerah, menjadikannya solusi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berdaya dampak sosial tinggi.

**Perancangan Menu Aplikasi “Bantu dong”**

Dalam aplikasi **Bantu dong**, menu tidak sekadar berfungsi sebagai daftar fitur, tetapi dirancang sebagai **peta interaksi warga** yang memudahkan pengguna menemukan solusi atas kebutuhan harian mereka secara cepat, sederhana, dan berbasis lokal. Menu ini menjadi representasi digital dari lingkungan masyarakat, tempat pengguna dapat menjelajahi layanan yang tersedia di sekitar mereka, mulai dari kebutuhan belanja hingga layanan transportasi dan kebersihan.

Kami menggunakan **struktur menu hierarki** yang intuitif dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk pengguna awam. Struktur ini diibaratkan seperti sebuah **lingkungan digital**: halaman utama berperan sebagai “rumah” bagi pengguna, sementara fitur-fitur yang tersedia menjadi “gang-gang layanan” yang bisa dijelajahi sesuai kebutuhan. Setiap fitur memiliki tempat yang logis dan konsisten, sehingga pengguna merasa familiar, nyaman, dan terbantu sejak pertama kali membuka aplikasi.

**Mengapa Struktur Menu Hirarki?**

Struktur hierarki dipilih karena **mencerminkan dinamika kehidupan sehari-hari yang penuh prioritas**. Maka, menu disusun berdasarkan:

* **Kebiasaan dan kebutuhan harian masyarakat**
* **Layanan yang paling sering dibutuhkan warga**
* **Kemudahan akses bagi toko dan penyedia jasa lokal**

Struktur ini memungkinkan navigasi bertahap dan terarah, dari tampilan utama ke submenu berdasarkan kategori layanan tertentu, sehingga pengguna dapat menelusuri informasi secara sistematis dan tidak merasa kewalahan.

**Delapan Fitur Utama**

Menu utama **Bantu dong** terdiri dari **delapan fitur inti**, masing-masing dirancang untuk menjawab kebutuhan masyarakat secara praktis dan lokal:

* **Bantu Belanja** – pembelian kebutuhan harian dari toko kelontong sekitar
* **Bantu Lahap** – pemesanan makanan dari warung atau rumah makan lokal
* **Bantu Material** – pembelian bahan bangunan dari toko material terdekat
* **Top Up** – isi ulang pulsa, paket data, dan dompet digital
* **Bantu Antar** – layanan ojek atau pengantaran penumpang
* **Bantu Kirim** – pengiriman barang atau dokumen secara lokal
* **Bantu Obat** – pembelian obat dari apotek atau layanan kesehatan terdekat
* **Bantu Bersih** – layanan kebersihan seperti cuci motor, bersih rumah, dan laundry

Fitur-fitur ini tidak hanya mencerminkan kebutuhan praktis sehari-hari, tapi juga mendukung komunitas lokal dan pelaku usaha mikro. Dengan demikian, **Bantu dong** menjadi sarana pemberdayaan sekaligus pemenuhan kebutuhan warga.

**Prinsip Desain Menu**

Dalam perancangannya, struktur menu mengacu pada tiga prinsip utama desain antarmuka:

* **Konsistensi** – penggunaan ikon seragam, penamaan fitur dengan pola “Bantu + [layanan]”, dan penempatan menu yang tetap
* **Organisasi Informasi** – pengelompokan fitur berdasarkan jenis layanan (belanja, transportasi, digital, jasa) untuk memudahkan pemahaman
* **Jumlah Pilihan Optimal** – delapan fitur utama sesuai prinsip kognitif “angka ajaib 7 ± 2”, agar pengguna tidak kewalahan dalam memilih

Dengan pendekatan ini, menu dalam **Bantu dong** bukan hanya alat navigasi, tetapi juga sarana membangun hubungan antara warga, lingkungan sekitar, dan teknologi secara harmonis.

**Desain Navigasi**

Aplikasi **“Bantu dong”** menerapkan sistem navigasi bawah (*bottom navigation bar*) sebagai fondasi utama dalam mengarahkan pengguna untuk menjelajahi fitur-fitur yang tersedia. Pada bagian bawah layar, terdapat empat ikon utama—**Home**, **Location**, **Notification**, dan **History**—yang berfungsi sebagai pintasan ke fitur-fitur penting. Metode navigasi ini lazim digunakan pada aplikasi berbasis mobile karena posisinya yang strategis, mudah dijangkau dengan ibu jari, dan sangat mendukung penggunaan dengan satu tangan, terutama saat pengguna sedang bergerak.

* **“Where am I?” (Di mana saya berada?)**  
  Aplikasi memungkinkan pengguna mengetahui lokasi mereka saat ini melalui tampilan **Home**, yang menyajikan daftar rekomendasi toko terdekat lengkap dengan jarak estimasi (misalnya: 1,5 km). Hal ini memberi konteks lokasi secara langsung. Selain itu, tab **Location** memiliki potensi untuk memperlihatkan peta interaktif atau visualisasi posisi pengguna secara lebih detail, sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai lingkungan sekitar mereka.
* **“Where can I go?” (Kemana saya bisa pergi?)**  
  Layanan utama seperti *Bantu belanja*, *Bantu lahap*, *Bantu kirim*, dan lainnya disajikan dalam bentuk ikon intuitif di halaman utama aplikasi. Ikon-ikon ini merepresentasikan kategori layanan yang dapat dijelajahi lebih lanjut. Dengan tampilan visual yang jelas dan langsung, pengguna dapat memahami dengan cepat berbagai opsi layanan yang bisa diakses sesuai kebutuhan mereka, tanpa harus membuka halaman tambahan terlebih dahulu.
* **“How to get there quickly?” (Bagaimana saya bisa sampai ke sana dengan cepat?)**  
  Navigasi cepat dihadirkan melalui penempatan ikon-ikon fitur utama di tengah layar serta *bottom navigation* yang konsisten tampil di seluruh halaman aplikasi. Hal ini memfasilitasi perpindahan yang efisien antar fitur atau kembali ke *homepage* hanya dengan satu kali sentuhan. Selain itu, keberadaan fitur pencarian di bagian atas layar semakin mempermudah pengguna untuk menemukan layanan atau toko tertentu dengan cepat, tanpa harus menggulir seluruh konten secara manual.

**Kesesuaian Desain dengan Prinsip Navigasi Efektif**

* **Konsistensi:** Semua ikon baik pada navigasi bawah maupun ikon layanan menggunakan gaya visual yang seragam dan dilengkapi dengan teks label yang jelas, sehingga meminimalkan kebingungan pengguna. Konsistensi ini penting agar interaksi pengguna terasa familiar dan mudah diingat.
* **Visibilitas & Hierarki:** Layanan-layanan utama diletakkan di bagian tengah layar agar mudah ditemukan, sementara navigasi global tetap berada di bagian bawah untuk memastikan aksesibilitas yang konsisten. Elemen-elemen ini disusun berdasarkan prioritas fungsi, sehingga pengguna bisa fokus pada fitur yang paling relevan.
* **Aksesibilitas:** Penempatan tombol dan ikon dirancang agar berada dalam jangkauan ibu jari, mendukung kenyamanan penggunaan satu tangan. Desain ini juga mempertimbangkan kebutuhan pengguna yang mungkin sedang beraktivitas lain sambil mengakses aplikasi, sehingga tetap mudah dan cepat digunakan.

**Pemilihan Window**

Dalam perancangan aplikasi mobile, terdapat tiga jenis *window* yang umum digunakan, yaitu **modal**, **modeless**, dan **unfolding (expandable)**. Masing-masing memiliki fungsi dan konteks pemakaian yang berbeda, disesuaikan dengan kebutuhan interaksi pengguna di perangkat bergerak.

**1. Modal**

Modal digunakan untuk menampilkan informasi atau tindakan penting, seperti proses login atau konfirmasi transaksi. Window jenis ini menonaktifkan atau mengaburkan tampilan di belakangnya, sehingga perhatian pengguna terfokus pada satu tugas. Pada perangkat mobile, modal sangat efektif karena mampu mengurangi distraksi dan mendukung interaksi yang lebih jelas di layar yang terbatas.

**2. Modeless**

Berbeda dengan modal, modeless memungkinkan pengguna tetap berinteraksi dengan konten utama meskipun ada *window* tambahan yang terbuka. Biasanya digunakan untuk menampilkan *tooltip* atau informasi bantuan singkat. Namun, pada perangkat mobile, modeless cenderung kurang optimal karena keterbatasan ruang layar dapat menimbulkan kebingungan pengguna.

**3. Unfolding (Expandable)**

Unfolding sering digunakan dalam aplikasi mobile untuk menampilkan informasi atau detail tambahan secara bertahap, biasanya melalui efek geser dari bawah layar (*slide-up*). Pendekatan ini menjaga konteks tetap terlihat dan mengurangi kebutuhan pengguna untuk berpindah layar atau melakukan scrolling berlebihan.

**Kesesuaian dengan Perangkat Mobile**

Pemilihan jenis *window* harus mempertimbangkan beberapa hal penting, antara lain:

* **Ukuran layar yang terbatas**: Modal dan unfolding lebih cocok karena dapat menyajikan informasi tanpa sepenuhnya mengganggu tampilan utama.
* **Mengurangi scrolling berlebihan**: Panel unfolding membantu menyajikan konten tambahan secara efisien tanpa membuat pengguna menggulir layar terlalu jauh.
* **Kesesuaian dengan konteks tugas**: Jenis *window* yang digunakan harus relevan dengan aktivitas pengguna, sehingga navigasi tetap efisien dan pengguna tidak kehilangan orientasi.

Dengan pertimbangan tersebut, penggunaan jenis *window* yang tepat dapat meningkatkan kenyamanan, efektivitas, dan alur interaksi dalam aplikasi mobile secara keseluruhan.

**Visual Mockup/Wireframe:**

Foto pertama menampilkan halaman pemesanan makanan dengan tampilan visual menarik, nama dan harga jelas, serta navigasi mudah melalui ikon pencarian dan keranjang. Tata letak grid membuat menu mudah dipilih di layar kecil.

Foto kedua menunjukkan halaman pembayaran dengan pilihan metode yang jelas dan ikon familiar. Desain vertikal dan simpel mendukung alur cepat tanpa banyak scrolling, sesuai kebutuhan pengguna mobile.

**Kesimpulan**

Desain antarmuka aplikasi ini menunjukkan pendekatan yang matang dan responsif terhadap kebutuhan pengguna mobile. Penggunaan **bottom navigation bar** mempermudah orientasi dan akses cepat ke halaman utama, lokasi, notifikasi, dan riwayat.

**Window modal** dan **unfolding panel** meningkatkan efisiensi interaksi di layar kecil, menjaga fokus tanpa kehilangan konteks. Desain visual juga menampilkan informasi secara hierarkis, dengan ikon yang konsisten dan navigasi antarhalaman yang alami.

Secara keseluruhan, desain ini mendukung pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan nyaman untuk eksplorasi lokasi maupun pengaturan akun.

**Referensi**

* 1. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), Tim Dosen IMK FIF: THE USER INTERFACE (UI) DESIGN PROCESS Step 3 – Understand the Principles of Good Interface and Screen Design
  2. <https://www.researchgate.net/publication/377798147_A_Review_Paper_on_Design_and_Experience_of_Mobile_Applications>
  3. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), Tim Dosen IMK FIF: THE USER INTERFACE (UI) DESIGN PROCESS Step 4 - Develop System Menus and Navigation Schemes
  4. <https://jurnal.itscience.org/index.php/CNAPC/article/view/4206/3242>