

Laporan Riset Pengguna

UMKMGrow (untuk membantu UMKM mengelola produk dan pengaturan
lewat aplikasi mobile)



Kelompok Pixel Craft

Muhammad Faiz Satrio 103062300086

Elsa Melisa Silaen 103062300075

Arimbi Try Wardani 103062300087

S1-IT-KJ-23-002

TEKNOLOGI INFORMASI

TELKOM UNIVERSITY JAKARTA

2025

Metodologi Riset

1. METODE

Pada proyek perancangan antarmuka UMKMGrow, metode riset pengguna yang dipilih adalah “Wawancara Semi-terstruktur”. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang kebutuhan, kebiasaan, dan tantangan yang dihadapi oleh pelaku UMKM dalam mengelola bisnis sehari-hari mereka, terutama dalam hal adopsi teknologi digital.

Pewawancara menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya untuk bertanya tentang hal-hal seperti kebiasaan berjualan, penggunaan teknologi, pengelolaan pesanan, pemasaran digital, dan aplikasi bisnis yang diharapkan. Namun, wawancara dilakukan dengan lebih fleksibel karena dapat memberikan kepada partisipan kesempatan untuk menceritakan pengalaman mereka, kesulitan, dan kebutuhan mereka yang mungkin tidak dibahas dalam pertanyaan tertulis.

Metode ini dianggap efektif untuk menggali lebih banyak informasi karena sebagian besar pelaku UMKM memiliki kebiasaan dan kebutuhan yang sangat berbeda, yang tidak selalu dapat diidentifikasi melalui pendekatan kuantitatif atau kuesioner formal.

2. TEKNIK

Wawancara dilakukan secara langsung (Tatap Muka dengan Narasumber) dan via WhatsApp Chat.

3. LOKASI

Lokasi pelaksanaan di tempat usaha (Kantin Telkom University Jakarta) dan melalui online chat.

4. DURASI

Waktu yang ditempuh selama proses wawancara adalah 05.37 menit.

Profil Narasumber

- Nama: Ayim Abdul Karim
- Usaha: Pemilik Kantin Telkom University Jakarta
- Umur: 43 Tahun.
- Pengalaman Usaha: 4 Tahun.
- Platform Digital yang Digunakan(saat ini): Tidak ada.

Hasil Wawancara

1. Kebiasaan Usaha

- Mayoritas mengandalkan pelanggan sekitar dan jarang menggunakan platform online.
- Kesulitan dalam menemukan produk mana yang paling laris atau tren dikalangan pelanggan.

2. Tantangan

- Kesulitan menghitung jumlah total transaksi harian/mingguan karena masih dengan manual.
- Sering terlupa dalam pengecekan bahan baku, sehingga sering kehabisan.
- Harus bisa membuat menu yang tidak membosankan.
- Banyak jadwal mahasiswa yang online dan libur sehingga menjadikan jualan tidak maksimal.

3. Hubungan terhadap Teknologi

- Aplikasi yang sederhana dengan fitur yang dapat memudahkan dalam pemantauan keluar dan masuk nya transaksi.
- Laporan sederhana harian/mingguan tentang menu terlaris dan total pesanan.
- Bantuan visual (contoh: ikon, foto produk) sangat dibutuhkan karena banyak yang tidak terbiasa membaca teks banyak.

Insight Utama

- Sempel lebih penting daripada fitur banyak. Pengguna menginginkan aplikasi yang intuitif tanpa banyak klik.
- Navigasi cepat dan tombol besar diperlukan karena pengguna sering memakai smartphone dengan layar kecil.
- Manajemen produk dan transaksi adalah fitur terpenting dibandingkan fitur tambahan lain.
- Bahasa sederhana dan ikon visual akan lebih efektif daripada instruksi panjang.

Rekomendasi Desain

Berdasarkan hasil riset, berikut rekomendasi yang perlu diakomodasi dalam desain UMKMGrow:

- Menggunakan struktur navigasi bottom navigation untuk memudahkan akses cepat ke fitur penting.
- Menggunakan modal window untuk input data produk agar fokus dan tidak membuat pengguna keluar dari konteks.
- Menyediakan halaman Produk dengan form sederhana: Nama, Harga, Stok, dan Upload Foto.

- Pada Dashboard, tampilkan ringkasan sederhana: Produk Terlaris, Jumlah Penjualan, dan Status Stok.
- Bahasa antarmuka harus sederhana dan mudah dimengerti.
- Tombol dan ikon harus berukuran cukup besar agar nyaman diakses di layar kecil.