

# Perancangan Antarmuka Aplikasi UMKMGrow untuk Mendukung Digitalisasi UMKM di Indonesia

## I. Abstrak

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Indonesia berperan penting dalam perekonomian negara, menyumbang lebih dari 60% Produk Domestik Bruto (PDB) dan menyerap lebih dari 97% tenaga kerja nasional. Namun, banyak pelaku UMKM, khususnya usaha mikro, masih kesulitan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital untuk mengelola bisnis mereka. Aplikasi **UMKMGrow** hadir sebagai solusi untuk membantu pelaku UMKM dengan menyediakan platform digital yang sederhana dan mudah digunakan untuk mengelola produk, menganalisis data penjualan, dan memanfaatkan pemasaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi UMKMGrow dengan pendekatan desain berbasis pengguna (**user-centered design**) yang fokus pada kebutuhan utama pelaku UMKM. Desain antarmuka aplikasi ini mencakup fitur-fitur penting seperti dashboard real-time, manajemen produk, analisis pasar, dan pemasaran digital, dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional UMKM. Evaluasi heuristik dilakukan untuk memastikan aplikasi ini mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pelaku UMKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa UMKMGrow dapat membantu pelaku UMKM dalam menjalankan bisnis mereka secara lebih efisien dan efektif.

*Kata kunci:* UMKMGrow, aplikasi UMKM, desain berbasis pengguna, digitalisasi UMKM, antarmuka aplikasi

## II. Pendahuluan

UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) memiliki kontribusi besar terhadap perekonomian Indonesia, baik dalam hal penciptaan lapangan pekerjaan maupun sebagai pendorong pertumbuhan ekonomi lokal. Data menunjukkan bahwa lebih dari 60% Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia berasal dari sektor UMKM, dan sektor ini menyerap lebih dari 97% tenaga kerja di seluruh Indonesia. Namun, meskipun kontribusinya sangat besar, banyak pelaku UMKM, khususnya usaha mikro yang bergerak di bidang makanan, kerajinan tangan, dan produk lokal, yang belum dapat memanfaatkan teknologi digital dengan optimal untuk meningkatkan efisiensi bisnis mereka.

Salah satu masalah utama yang dihadapi oleh pelaku UMKM adalah keterbatasan dalam penggunaan aplikasi digital yang kompleks. Banyak aplikasi yang ada di pasar memiliki antarmuka yang rumit dan sulit dipahami oleh pelaku UMKM, terutama yang tidak memiliki latar belakang teknis. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat menyederhanakan proses pengelolaan bisnis dan memberikan solusi praktis dalam manajemen produk, analisis penjualan, dan pemasaran digital.

Aplikasi **UMKMGrow** hadir untuk menjawab tantangan ini. Dengan desain antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, UMKMGrow bertujuan untuk

membantu pelaku UMKM dalam mengelola produk, memantau kinerja penjualan, dan memanfaatkan pemasaran digital secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi UMKMGrow dengan pendekatan desain berbasis pengguna (**user-centered design**), yang diharapkan dapat mempermudah pelaku UMKM dalam menjalankan bisnis mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan **User-Centered Design (UCD)** yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahapan desain. Proses perancangan aplikasi **UMKMGrow** dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

### **1. Riset Pengguna**

Riset dilakukan dengan metode wawancara dan survei kepada pelaku UMKM dari berbagai sektor, seperti kuliner, kerajinan tangan, dan produk lokal. Survei ini bertujuan untuk memahami masalah utama yang dihadapi oleh pelaku UMKM dalam mengelola produk mereka dan menggunakan teknologi digital. Selain itu, riset ini juga mengidentifikasi fitur-fitur yang diinginkan oleh pengguna dalam aplikasi yang akan dirancang.

### **2. Pembuatan Persona dan Peta Empati**

Dari hasil riset pengguna, dibuatlah **persona pengguna** yang mewakili karakteristik pelaku UMKM yang berbeda. **Peta empati** digunakan untuk menggambarkan perasaan, pikiran, dan tantangan yang dihadapi pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi. Hal ini bertujuan untuk memahami lebih dalam tentang pengalaman pengguna.

### **3. Desain Prototipe**

Prototipe aplikasi UMKMGrow dirancang menggunakan **Figma**, dengan fokus pada kesederhanaan antarmuka dan kemudahan penggunaan. Prototipe ini mencakup fitur-fitur utama seperti dashboard real-time, manajemen produk, analisis penjualan, dan pemasaran digital.

### **4. Evaluasi Heuristik**

Prototipe aplikasi diuji dengan menggunakan **evaluasi heuristik** berdasarkan prinsip-prinsip Nielsen yang terdiri dari 10 aturan desain untuk memastikan aplikasi mudah digunakan, konsisten, dan dapat diakses dengan mudah oleh pelaku UMKM yang tidak memiliki latar belakang teknis.

### **5. Iterasi dan Dokumentasi**

Berdasarkan hasil evaluasi heuristik, prototipe diperbaiki dan diiterasi untuk meningkatkan desain antarmuka. Dokumentasi dilakukan untuk menyusun rencana pengembangan lebih lanjut dan perbaikan aplikasi UMKMGrow.

### III. Hasil Desain

Hasil desain aplikasi **UMKMGrow** menunjukkan beberapa fitur utama yang dapat membantu pelaku UMKM mengelola bisnis mereka dengan lebih efisien:

#### 1. Dashboard Real-Time

Dashboard utama menampilkan informasi mengenai jumlah produk, total transaksi, performa penjualan, dan notifikasi penting secara real-time. Desain ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam memantau bisnis dan mengambil keputusan yang cepat.

#### 2. Fitur Manajemen Produk

Pengguna dapat menambah, mengedit, atau menghapus produk dengan mudah melalui form yang sederhana. Fitur ini juga dilengkapi dengan pencarian dan filter produk untuk memudahkan pengelolaan inventaris.

#### 3. Analisis Pasar

Aplikasi ini menyediakan laporan tentang tren penjualan, produk terlaris, dan transaksi dalam format grafik dan tabel yang mudah dimengerti oleh pelaku UMKM. Fitur ini memudahkan pelaku UMKM dalam memahami pasar dan membuat keputusan berbasis data.

#### 4. Pemasaran Digital

Aplikasi menyediakan fitur untuk membuat promosi dan diskon yang dapat dipublikasikan melalui media sosial atau platform lain. Fitur pemasaran digital ini dirancang untuk membantu pelaku UMKM menjangkau pasar yang lebih luas.

#### 5. Navigasi yang Mudah

Menggunakan **bottom navigation bar** untuk mempermudah akses ke fitur utama aplikasi. **Modals** digunakan untuk konfirmasi tindakan penting, seperti menambah produk atau menghapus produk.

Desain ini memastikan aplikasi dapat diakses dengan baik pada smartphone dengan spesifikasi rendah, yang banyak digunakan oleh pelaku UMKM di Indonesia.

## IV. Pembahasan

Aplikasi **UMKMGrow** berhasil menghadirkan solusi praktis dan mudah digunakan bagi pelaku UMKM. Berdasarkan hasil evaluasi dan pengujian prototipe, beberapa temuan utama meliputi:

### 1. Kesederhanaan Penggunaan

Desain aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami sangat dibutuhkan oleh pelaku UMKM yang tidak memiliki latar belakang teknis. Antarmuka aplikasi yang minimalis dan mudah dinavigasi membantu pelaku UMKM dalam mengelola produk dan pemasaran tanpa kesulitan.

### 2. Akses Mudah ke Data Penjualan

Fitur analisis pasar yang menyediakan laporan dalam format grafik dan tabel memungkinkan pelaku UMKM untuk mengakses data penjualan dengan mudah. Hal ini membantu mereka dalam merencanakan strategi bisnis berdasarkan informasi yang akurat.

### 3. Pemasaran Digital yang Terjangkau

Fitur pemasaran yang mudah digunakan memungkinkan pelaku UMKM untuk memanfaatkan media sosial sebagai alat pemasaran tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang mendalam.

## V. Simpulan

Aplikasi **UMKMGrow** yang dirancang berbasis riset pengguna berhasil menyediakan solusi yang tepat untuk pelaku UMKM. Dengan desain antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, aplikasi ini dapat membantu pelaku UMKM dalam mengelola produk, menganalisis data penjualan, dan memanfaatkan pemasaran digital untuk mengembangkan bisnis mereka. Prototipe aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan mayoritas pelaku UMKM dan diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam mendigitalisasi bisnis mereka.

Penelitian lebih lanjut akan berfokus pada uji coba langsung dengan pengguna untuk mendapatkan metrik kuantitatif yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna dan kinerja aplikasi **UMKMGrow**.

## VI. Referensi

1. **Suryana, A., & Diniati, A.** (2021). *Application of the User-Centered Design Method to Evaluate the Relationship Between User Experience, User Interface, and Customer Satisfaction on Banking Mobile Application*. International Journal of User Experience, 10(2), 35–47. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/377448646>
2. *User-Centered Design*. Materi kuliah Interaksi Manusia dan Komputer, Telkom University.
3. **Interaksi Manusia dan Komputer.** (n.d.). *Proses Desain User Interface*. Materi kuliah Interaksi Manusia dan Komputer, Telkom University.