**Perancangan Antarmuka Aplikasi KerjaLokal sebagai Platform Pencarian dan Pemesanan Jasa Harian Berbasis Lokasi**

**Abstrak**

Perkembangan teknologi digital telah memudahkan masyarakat dalam mengakses layanan berbasis aplikasi mobile. Namun, masih banyak penyedia jasa harian dan calon pengguna yang mengalami kesulitan dalam proses pencarian, komunikasi, hingga pemesanan jasa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dari aplikasi *KerjaLokal*, sebuah platform yang menghubungkan pengguna dengan penyedia jasa harian berdasarkan lokasi. Metode yang digunakan meliputi riset pengguna melalui kuisioner daring, penyusunan artefak desain seperti persona, peta empati, user journey map, hingga evaluasi heuristik berbasis 10 prinsip usability dari Nielsen. Hasil perancangan menunjukkan bahwa struktur menu hirarki, navigasi berbasis bottom navigation, dan kombinasi modeless–modal window memberikan kemudahan dan efisiensi bagi kedua pihak pengguna aplikasi. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi serupa dengan pendekatan human-centered design.

**Kata kunci**UI/UX, desain antarmuka, aplikasi jasa harian, user-centered design, heuristik evaluasi

**Pendahuluan**

Kebutuhan masyarakat akan layanan jasa harian seperti tukang, ART, dan teknisi semakin meningkat. Sayangnya, proses pencarian dan pemesanan jasa masih banyak dilakukan secara manual atau melalui media informal seperti grup WhatsApp. Hal ini menimbulkan kendala dari segi efisiensi waktu, kejelasan informasi, dan kepercayaan pengguna. Untuk menjawab masalah tersebut, dirancanglah aplikasi *KerjaLokal*, yang bertujuan menjadi platform digital yang aman, mudah digunakan, dan dapat mempertemukan dua pihak secara langsung melalui sistem pemetaan lokasi. Fokus utama dari penelitian ini adalah perancangan antarmuka pengguna (UI) yang mengutamakan kenyamanan, keterbacaan, dan kemudahan navigasi.

**Metodologi**

Metodologi yang digunakan dalam proyek ini adalah pendekatan desain user-centered, dimulai dari :

* Identifikasi masalah melalui observasi dan studi literatur
* Riset pengguna dengan metode kuisioner online (Google Form)
* Pembuatan artefak desain, meliputi:
  + Persona dan peta empati
  + User journey map
  + Analisis kebutuhan fungsional
  + Wireframe lo-fi
* Evaluasi heuristik menggunakan 10 prinsip Nielsen untuk mengukur kualitas usability dari desain yang telah dibuat.

**Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil riset pengguna awal, ditemukan dua persona utama: pencari jasa dan penyedia jasa. Keduanya memiliki kebutuhan dan kendala berbeda yang dijawab melalui rancangan fitur aplikasi seperti pencarian berbasis kategori dan lokasi, sistem pemesanan jasa langsung, fitur chat, riwayat pemesanan, serta sistem ulasan.

Struktur navigasi menggunakan model bottom navigation untuk akses cepat ke fitur utama. Halaman dibangun dengan struktur menu hirarki untuk menyederhanakan alur pencarian dan booking. Kombinasi antara modeless window (untuk navigasi bebas) dan modal window (untuk aksi kritis seperti booking dan ulasan) dipilih agar interaksi lebih fokus dan efisien.

Evaluasi heuristik mengidentifikasi beberapa masalah ringan, seperti ketiadaan feedback visual saat booking dan ketidakkonsistenan ikon. Rekomendasi perbaikan telah dicatat untuk meningkatkan usability pada tahap implementasi lebih lanjut.

**Kesimpulan**

Perancangan UI aplikasi *KerjaLokal* telah dilakukan melalui pendekatan berorientasi pengguna. Artefak desain yang dibuat menunjukkan bahwa dengan memahami konteks pengguna dan menerapkan prinsip desain yang tepat, aplikasi ini dapat memberikan pengalaman yang efektif dan nyaman. Proses ini juga menekankan pentingnya iterasi dan evaluasi usability dalam desain antarmuka. Diharapkan, hasil rancangan ini dapat menjadi dasar pengembangan lebih lanjut atau referensi dalam proyek serupa.