**Aplikasi E-Commerce SayurKu untuk Pasar Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kesejahteraan Ekonomi Kerakyatan**

1. **Pendahuluan**

Pasar tradisional merupakan bagian penting dari ekonomi kerakyatan di Indonesia karena menjadi tempat bertemunya pedagang kecil dan konsumen dalam kegiatan jual beli sehari-hari. Namun, seiring meningkatnya adopsi teknologi dan pergeseran kebiasaan belanja masyarakat ke platform digital, keberadaan pasar tradisional semakin tersisih. Penurunan jumlah pengunjung menjadi tantangan utama bagi pedagang karena semakin banyak orang memilih belanja secara online dibanding datang langsung ke pasar. Hal ini menyebabkan pendapatan pedagang tidak stabil dan sulit berkembang di tengah perubahan tren belanja yang semakin digital.

Di sisi konsumen, khususnya generasi muda yang terbiasa dengan layanan serba cepat dan praktis, pasar tradisional dianggap kurang efisien dan kurang responsif terhadap kebutuhan zaman. Hal ini menciptakan kesenjangan antara pelaku pasar tradisional dengan gaya hidup konsumen modern yang kini cenderung mencari kemudahan dalam melakukan transaksi melalui aplikasi berbasis mobile. Tanpa adanya campur tangan berbasis teknologi, pasar tradisional dikhawatirkan akan semakin terpinggirkan dan berpotensi kehilangan perannya dalam mendukung keberlanjutan ekonomi lokal.

Berdasarkan isu tersebut, dirancanglah aplikasi SayurKu, sebuah aplikasi e-commerce berbasis mobile yang ditujukan untuk mendukung eksistensi pasar tradisional di era digital. Aplikasi ini dirancang supaya bisa digunakan oleh siapa saja, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dari berbagai kalangan. Tujuan utama dari SayurKu adalah memberikan sarana digital yang memungkinkan pedagang menjangkau konsumen secara lebih luas, memperluas potensi pasar, dan pada akhirnya meningkatkan kesejahteraan ekonomi kerakyatan melalui transformasi digital yang berkelanjutan.

1. **Metodologi**

Penelitian ini menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD), yaitu metode perancangan sistem yang berfokus pada kebutuhan, karakteristik, dan tujuan pengguna. Tahapan dalam proses perancangan meliputi:

1. Identifikasi Masalah dan Tujuan Proyek

Melakukan studi literatur dan observasi awal untuk memahami kondisi pasar tradisional saat ini serta tantangan yang dihadapi para pedagang. Berdasarkan hasil tersebut, dirumuskan tujuan proyek, yaitu merancang aplikasi e-commerce yang dapat menjembatani pedagang dan konsumen secara digital.

1. Riset Pengguna

Dilakukan melalui penyebaran kuesioner daring dan wawancara kepada pedagang serta konsumen pasar tradisional. Pertanyaan dalam riset berfokus pada pengalaman berjualan/berbelanja, hambatan yang dihadapi, serta harapan terhadap penggunaan teknologi dalam aktivitas pasar.

1. Perancangan Artefak Desain Awal

Berdasarkan hasil riset, disusunlah beberapa artefak desain seperti persona, peta empati, dan user journey map untuk merepresentasikan tipe pengguna serta alur interaksi mereka. Kemudian, dibuat analisis kebutuhan sistem yang mencakup kebutuhan fungsional dan non-fungsional aplikasi.

1. Pembuatan Wireframe Lo-Fi

Membuat sketsa awal tampilan antarmuka (wireframe) menggunakan Figma. Fokus utama adalah menyusun struktur dan alur navigasi aplikasi agar sederhana, mudah digunakan, dan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pengguna.

1. Evaluasi Heuristik

Wireframe yang telah dibuat dievaluasi menggunakan prinsip heuristik dari Nielsen. Proses ini dilakukan untuk mengidentifikasi potensi masalah dari segi usability serta memberikan saran perbaikan agar aplikasi lebih efektif dan efisien saat digunakan.

Metodologi ini membantu untuk menghasilkan desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari kalangan pedagang pasar maupun konsumen.

**3. Temuan Awal**

Riset pengguna terhadap calon pengguna aplikasi SayurKu dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur serta pengisian kuesioner. Tujuan utama dari riset ini adalah untuk memahami kebutuhan, tantangan, dan preferensi pengguna dalam konteks digitalisasi aktivitas jual beli di pasar tradisional.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar pedagang dan konsumen belum memiliki keterampilan digital untuk memanfaatkan platform online dalam kegiatan jual beli. Meskipun demikian, mereka merespons positif gagasan aplikasi digital seperti SayurKu, selama desainnya sederhana, mudah digunakan, dan tidak menyulitkan proses transaksi. Hambatan umum yang dihadapi pedagang mencakup menurunnya jumlah pengunjung pasar akibat kemacetan dan kebiasaan belanja online, ketidakpastian stok barang, serta naiknya harga bahan baku secara tiba-tiba. Sementara itu, konsumen mengungkapkan keinginan untuk tetap bisa mengakses produk pasar yang segar dan murah tanpa harus menghadapi keramaian dan bau pasar secara langsung.

Kuesioner yang dibagikan mendukung hasil wawancara, di mana sebagian besar responden menyatakan minat terhadap aplikasi yang menawarkan informasi stok dan harga secara real-time, fitur komunikasi langsung antara penjual dan pembeli, serta opsi pengantaran barang dan pembayaran digital yang praktis. Observasi di pasar juga mengonfirmasi bahwa proses transaksi dan promosi masih sangat manual dan terbatas, sehingga banyak potensi produk segar yang belum menjangkau konsumen di luar pasar. Temuan-temuan ini menjadi dasar bagi perancangan fitur utama SayurKu yang bertujuan memudahkan pengalaman pengguna sekaligus memperluas jangkauan pasar bagi pedagang.

**4. Rencana Kontribusi Publikasi**

Proyek ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya dalam konteks pasar tradisional. Melalui perancangan aplikasi SayurKu, kami menunjukkan bagaimana pendekatan desain yang berfokus pada pengguna (user-centered design) dapat dimanfaatkan untuk menjawab tantangan nyata di lapangan, seperti menurunnya jumlah pengunjung pasar. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah proses jual beli baik bagi pedagang maupun konsumen, dengan antarmuka yang sederhana, relevan, dan mudah dipahami.

Selama proses pengembangan, dilakukan serangkaian tahapan seperti riset langsung ke pengguna (wawancara dan kuesioner), pembuatan artefak desain awal (persona, journey map, wireframe), serta evaluasi desain dengan prinsip usability. Ke depan, desain awal ini akan dikembangkan menjadi prototipe interaktif dan diuji secara langsung kepada pengguna untuk melihat efektivitas dan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi.

Rencana kami adalah menyusun jurnal ilmiah berbasis hasil proyek ini dan mengirimkannya ke jurnal yang relevan, seperti Journal of Information Technology Literacy (JITLIT) agar hasil dan pembelajaran dari proyek ini dapat dibagikan secara lebih luas. Dengan publikasi tersebut, kami berharap temuan dan proses desain ini bisa menjadi referensi atau inspirasi bagi mahasiswa, dosen, maupun pengembang aplikasi lain yang memiliki perhatian terhadap digitalisasi sektor informal dan penguatan ekonomi kerakyatan.