Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) yang menekankan pada keterlibatan aktif pengguna dalam setiap tahap proses perancangan. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa desain aplikasi PinjamAja benar-benar menjawab kebutuhan serta preferensi pengguna, baik sebagai pihak penyewa maupun pemilik barang. Tiga tahapan utama dalam proses ini adalah: pengumpulan kebutuhan pengguna, perancangan desain antarmuka, dan validasi awal terhadap hasil rancangan.

1. Riset Kebutuhan Pengguna

Tahap pertama dilakukan untuk memahami secara mendalam ekspektasi, perilaku, dan permasalahan yang dialami calon pengguna. Data dikumpulkan melalui wawancara langsung terhadap dua orang responden dan penyebaran survei digital menggunakan Google Form yang berhasil mengumpulkan 30 responden tambahan. Responden berasal dari berbagai latar belakang, dengan mayoritas adalah mahasiswa dan masyarakat usia produktif dari daerah Bone, Sulawesi Selatan.

Beberapa aspek yang berhasil diidentifikasi meliputi:

* Faktor utama dalam menyewa dan menyewakan barang (harga, keamanan, proses yang mudah).
* Fitur yang dianggap penting seperti sistem rating, ulasan, layanan antar-jemput, laporan transaksi, dan chat langsung.
* Kekhawatiran pengguna terhadap risiko kerusakan barang atau penipuan.
* Preferensi desain antarmuka, di mana mayoritas memilih desain minimalis dan mudah digunakan.

1. Perancangan UI

Hasil dari tahapan sebelumnya menjadi dasar dalam menyusun rancangan antarmuka awal (low-fidelity wireframe). Prinsip-prinsip desain yang diterapkan mencakup kemudahan navigasi, konsistensi visual, dan aksesibilitas bagi pengguna dengan berbagai tingkat literasi digital. Rancangan juga memprioritaskan fitur yang paling sering disebutkan oleh pengguna, seperti:

* Navigasi utama yang sederhana menggunakan bottom navigation.
* Tampilan daftar barang dengan sistem rating dan jarak lokasi.
* Halaman profil pemilik barang serta fitur komunikasi dua arah melalui chat.
* Kontrol fleksibel untuk pemilik dalam mengatur ketersediaan, harga, dan status barang.

1. Validasi dan Evaluasi Awal

valuasi awal dilakukan dengan mencocokkan hasil rancangan antarmuka aplikasi dengan prinsip-prinsip evaluasi heuristik, seperti yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana rancangan awal memenuhi standar kenyamanan dan efisiensi penggunaan aplikasi oleh pengguna. Beberapa prinsip yang menjadi fokus evaluasi antara lain:

* Visibility of system status, memastikan pengguna selalu mengetahui kondisi sistem (misalnya, status barang tersedia atau tidak).
* Match between system and the real world, memastikan istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami oleh masyarakat umum.
* User control and freedom, memungkinkan pengguna membatalkan atau mengubah tindakan tanpa kesulitan.
* Consistency and standards, menjaga konsistensi tampilan dan interaksi antar halaman.
* Recognition rather than recall, meminimalkan kebutuhan pengguna untuk mengingat informasi dari satu bagian ke bagian lain.
* Flexibility and efficiency of use, desain dapat digunakan baik oleh pengguna baru maupun yang sudah terbiasa.
* Help users recognize, diagnose, and recover from errors, antarmuka menyediakan umpan balik yang jelas dan instruksi saat terjadi kesalahan.

Evaluasi dilakukan secara internal berdasarkan skenario penggunaan yang dibuat dari temuan pengguna. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar iterasi desain sebelum pembuatan prototipe tingkat lanjut, agar aplikasi PinjamAja dapat benar-benar intuitif, nyaman, dan fungsional sesuai ekspektasi pengguna.