

Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Usahaqqu Dengan Menggunakan Metode Design Thinking

Ja'Far^{1*)}, Ahmad Zaky Nadimsyah², & Muhammad Rizky Pribadi³

^{1, 2, 3}Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas MDP

¹ajib.aiwa@mhs.mdp.ac.id, ²nadim@mhs.mdp.ac.id, ³rizky@mdp.ac.id

Keyword :

Design Thinking; Dropship;
Usahaqqu; User Interface; User
Experience.

Abstract: *Researcher's struggle of making money without having the knowledge nor the fund in how to start a business is the reason Researcher start to have intrest about Dropshipping. Usahaqqu provides an easy connection between the supplier and dropshipper, education training about dropshipping through mentorship system. The development team build an early design of the mobile application using the Design Thinking approach. Design Thinking is a method that approach that centered around users to help with certain problems and provides a solution and an innovation through future updates on the application. The usage of Design Thinking is to provide the needs and solve the problems for users of Usahaqqu. After identifying the problems, development team can design the Mobile Application that consist of User Interface (UI) that provide the User Experience (UX) which will always up to date so that it can be the immediate and future solution for future problems.*

Kata Kunci:

Design Thinking; Dropship;
Usahaqqu; User Interface; User
Experience.

Abstrak: Pengalaman peneliti yang mengalami kesulitan untuk menghasilkan uang disaat perkuliahan tanpa adanya dasar pengetahuan dan modal untuk memulai usaha bisnis yang memulainya untuk belajar mengenai metode *Dropshipping*. Usahaqqu memberikan kemudahan hubungan antara *supplier* dan *dropshipper* serta memberikan pelatihan dan edukasi mengenai *dropshipping* dengan sistem *mentoring* untuk memberikan pengalaman yang terbaik, *team development* usahaqqu melakukan pengembangan desain awal dengan pendekatan *Design Thinking*. Metode *design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia (dalam hal ini pengguna aplikasi) untuk menyelesaikan masalah dan terus menghasilkan inovasi baru (pembaharuan aplikasi) Pembaharuan aplikasi didapat dari *feedback* dan analisis terhadap permasalahan dilakukan proses penelitian dan pengujian. Penggunaan metode *Design Thinking* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna aplikasi usahaqqu. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil desain aplikasi mencakup *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang akan terus berkembang sehingga menjadi solusi permasalahan yang ada dan permasalahan nantinya.

Ja'far .et al (2022). Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Usahaqqu dengan Menggunakan Metode Design Thinking
MDP Student Conference 2022

PENDAHULUAN

Usahaqqu merupakan aplikasi yang telah mengembangkan transaksi jual beli dengan metode *dropshipping* dimana *dropshipper* hanya berperan sebagai “perantara” antara *Supplier* dan Pembeli (Konsumen).

Dimulainya *startup* Usahaqqu diharapkan oleh peneliti bisa membantu mereka yang mengalami kesulitan yang sama dalam menghasilkan uang serta menghubungkan dan membangun jaringan antara *Supplier* dan *Dropshipper*, *Dropship* pada dasarnya merupakan upaya untuk mempromosikan dan menjualkan produk dari *supplier*, tanpa Anda harus repot menyetok barang, dan juga melakukan proses pengepakan dan pengiriman yang ribet [1]. Selain itu juga Usahaqqu membantu membentuk komunitas antar *Dropshipper* dan meningkatkan kualitas *Dropshipper* -nya melalui pelatihan dan pendidikan dengan sistem *Mentoring*. Untuk menunjang semua kebutuhan dan keinginan dari *startup* Usahaqqu ini perlu dibuat aplikasi yang memberi kemudahan dalam mengakses semua manfaat dan fiturnya. Untuk membuat aplikasi yang “mudah” digunakan untuk semua pengguna perlu dilakukan Perancangan *User Interface* (UI) yang baik untuk memberikan *User Experience* (UX) pengalaman yang baik pula dalam menggunakan aplikasi maka perlunya dilakukan Perancangan UI/UX dengan pendekatan *Design Thinking*.

Design thinking adalah metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi [2]. Metode Pendekatan *Design Thinking* menekankan pada aspek yang ada dalam *Human/User Centered Design* dimana fokus berpikir perancangan desain ada pada nilai - nilai kemanusiaan pengguna itu sendiri. Metode Pendekatan *Design Thinking* itu sendiri memiliki 5 langkah yaitu: (1) *Emphasize*, (2) *Define*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, (5) *Testing*, langkah - langkah ini bukanlah langkah satu arah dimana setelah satu langkah selesai maka tidak akan pernah kembali ke langkah tersebut namun ada beberapa langkah dan tergantung kepada kasus permasalahan tertentu yang bisa membuat kembali ke langkah sebelumnya hal ini bisa diterapkan ketika akan melakukan proses pembaharuan aplikasi.

Penelitian dilakukan untuk mendukung keterbaharuan aplikasi agar aplikasi Usahaqqu dapat mampu menjawab permasalahan mengenai *Dropshipping* sekarang dan kedepannya akan mampu menjawab permasalahan di masa yang akan datang, penelitian memanfaatkan *Feedback* atau umpan balik dari user aplikasi Usahaqqu dan karena itulah aplikasi Usahaqqu akan terus berinovasi.

METODE

Development Team melakukan proses pengembangan aplikasi Usahaqqu menggunakan tiga metodologi penelitian yaitu:

A. Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah Studi Literatur, Studi Literatur adalah proses pencarian referensi atau acuan teori yang berhubungan dengan kasus permasalahan yang dihadapi. Referensi bisa didapatkan dari buku, jurnal, artikel, dan situs - situs di internet. *Output* dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah [3]. Tujuannya adalah menjadi dasar teori dalam melakukan penelitian studi dan menjadi dasar untuk melakukan desain *prototype mobile application* Usahaqqu.

B. Tahap Pembuatan Mobile Application

Mobile application development adalah istilah yang dipakai untuk menyebut proses pengembangan aplikasi yang beroperasi di perangkat mobile. Jadi, apabila ingin disederhanakan, *mobile application development* adalah proses pembuatan aplikasi *smartphone* [4]. Setelah dilakukan tahap pengumpulan data, dapat diketahui ranah kebutuhan pengguna. Kebutuhan pengguna tersebut selanjutnya akan digambarkan ke dalam sebuah *use case diagram*. *Use case diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menjelaskan secara umum siapa yang akan menggunakan sistem, interaksi apa yang akan dilakukan, apa saja yang bisa dilakukan dan fungsi - fungsi apa yang akan ada di sistem. Melalui *use case diagram* dapat diketahui fungsi - fungsi apa saja yang akan ada pada sistem [5].

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi Usahaqqu adalah *prototype*. Metodologi *prototype* merupakan metode yang menyajikan gambaran yang lengkap tentang sistem, pemesan dapat melihat pemodelan sistem dari sisi tampilan maupun teknik *procedural* yang akan dibangun [6]. Tahap pertama dari

metodologi *prototype* adalah pembuatan sketsa / *mock-up*. *Mock-up* adalah sebuah media visual atau *preview* dari sebuah konsep desain yang akan diberikan efek visual sehingga hasilnya tampak menyerupai wujud nyata. *Mock-up* dapat memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep desain bagaimana konsep itu akan terlihat setelah diaplikasikan menjadi benda nyata [7].

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *prototype* dari *mobile application* Usahaqqu. *Prototype* dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi Figma. Pada tahap pengembangan *mobile application*, kami juga melakukan proses membandingkan aplikasi serupa agar aplikasi buatan kami dapat dikembangkan menjadi lebih baik, juga dapat belajar dari kelebihan dan kekurangan yang kami temukan.

Dalam kasus ini, kami menjadikan aplikasi Tokopedia, Gojek, Ternak Uang dan Baleomol sebagai pembanding aplikasi Usahaqqu. Kami mencoba mempelajari bagaimana fitur - fitur yang disuguhkan oleh aplikasi seperti interaksi daripada *user-interface*-nya, bagaimana notifikasi pada aplikasi tersebut bekerja dan juga kami mempelajari kekurangan dari aplikasi tersebut.

C. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir yang akan dilalui proses pembuatan *mobile application* Usahaqqu adalah evaluasi. Evaluasi adalah penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan ke arah tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan [8]. Evaluasi dalam hal ini mengacu pada tahapan terakhir pada Metode *Design Thinking* yaitu *testing* dimana kami melakukan evaluasi dengan melakukan *testing* pada hasil *Prototype*. Disini tidak dilakukan *testing* oleh *user* / pengguna baru, tetapi *team development* yang bertindak sebagai *user* sekaligus melakukan evaluasi dan memberi *feedback* sendiri untuk pengembangan *mobile application* lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Usahaqqu adalah *mobile application* yang dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang ada tentang kegiatan *dropshipping*. Setelah dilakukannya penelitian terkait pengembangan aplikasi Usahaqqu, didapatkan sebuah hasil berupa *prototype* yang memuat tampilan / *interface* aplikasi Usahaqqu. *Prototype* yang dikembangkan ini adalah hasil dari penelitian yang menggunakan pendekatan *User Centered Design* yang mengedepankan kebutuhan pengguna. Konsep dari UCD adalah *user* sebagai pusat dari proses pengembangan sistem yang mana tujuan /sifat-sifat, konteks, dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna [9].

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metodologi pendekatan *Design Thinking* didapatkan poin - poin penting yang akan diimplementasikan dalam pembuatan purwarupa aplikasi Usahaqqu. Poin - poin tersebut yaitu:

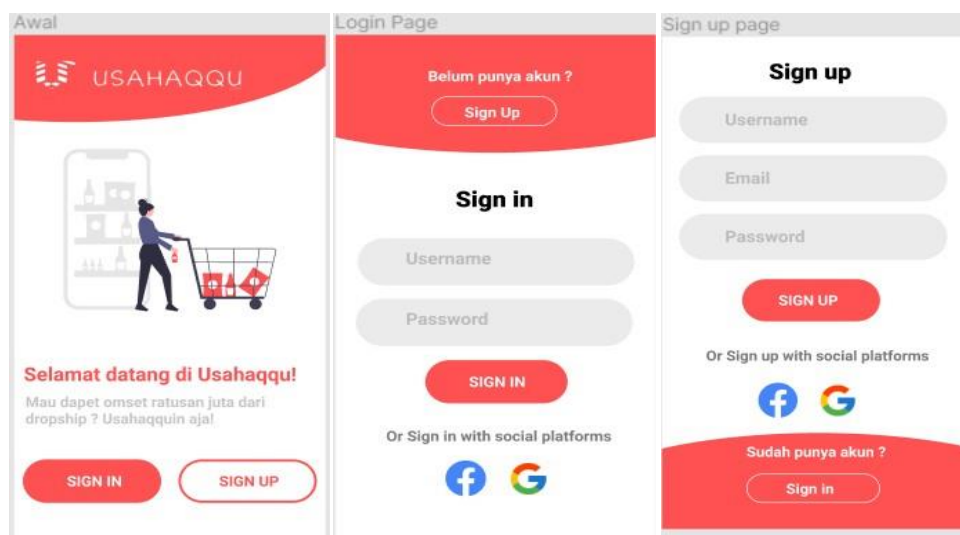
1. Tahap *empathize* digunakan dalam menganalisa kebutuhan target pengguna. Pada aplikasi ini tim pengembang mencoba memposisikan diri sebagai seseorang yang ingin terjun memulai bisnis dalam bidang *dropship*.
2. Tahap *define* dilakukan dengan memperkecil dan memfokuskan kebutuhan pengguna hasil dari tahap *empathize*. Dalam hal ini tim pengembang mencoba mendefinisikan macam kebutuhan pengguna dalam melakukan kegiatan *dropshipping* untuk nanti bisa menjadi inspirasi ide yang akan digunakan di tahap *ideate*.
3. Tahap *ideate* ini memungkinkan beragam kebutuhan seperti hubungan antara *supplier* dan *dropshipper*, video *mentoring* dan list barang apa saja yang dimiliki *supplier*, hal - hal tersebut menjadi finalisasi pembentukan ide yang menjawab semua permasalahan mengenai *dropship*.
4. Tahap *prototype* adalah tahap dimana pada bagian inilah dituangkannya hasil ide yang telah dikemukakan di tahap *ideate* yang akan diwujudkan dalam bentuk purwarupa. Purwarupa dapat disebut sebagai rupa awal yang dibuat untuk mewakili skala sebenarnya sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya [10]. Sebuah purwarupa ini akan dikembangkan untuk nantinya akan masuk ke tahap pengujian. Purwarupa Usahaqqu yang dibentuk menggunakan pendekatan *design thinking* ini, mencoba mengembangkan kebutuhan pengguna yang terkait aktivitas *Dropshipping* sesuai dengan *Use Case Diagram* pada Gambar 1 disusun ke dalam tabel 1.

Tabel 1. Fungsi Aktivitas *Dropshipping*

Nama Fungsi	Kebutuhan Fungsionalitas
<i>Landing Page</i>	Menampilkan halaman ketika pertama kali mengunduh / membuka <i>mobile application</i> Usahaqqu, berisi <i>Link</i> ke <i>Form Sign In</i> atau <i>Sign Up</i>
<i>Home / Halaman Utama</i>	Menampilkan halaman utama aplikasi Usahaqqu, berisi <i>search bar</i> produk, kategori produk, rekomendasi <i>Supplier</i> & rekomendasi produk
<i>Akademi</i>	Menampilkan <i>list</i> video tutorial edukatif yang telah dibuat oleh mentor yang ahli dalam kegiatan <i>Dropshipping</i>
<i>Result Product</i>	Menampilkan hasil pencarian dari <i>search bar</i> produk, ditampilkan berupa daftar produk yang sesuai pencarian dan produk yang menyerupai hasil pencarian
<i>Supplier Page</i>	Menampilkan Profil mengenai <i>Supplier</i> berupa barang apa saja yang <i>disupply</i> dan cara menjalin hubungan transaksional dengan <i>supplier</i> tersebut

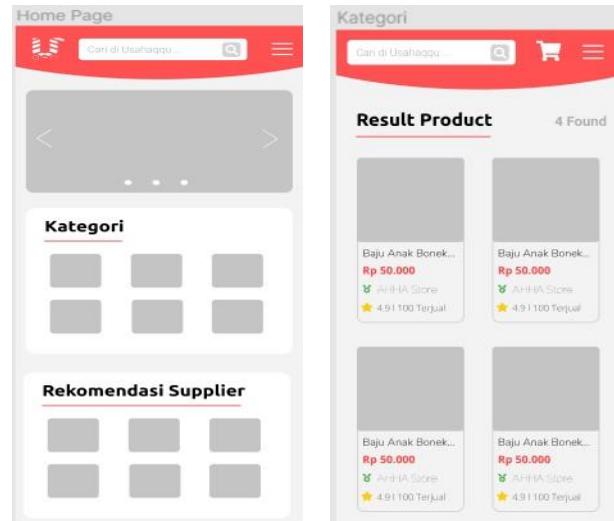
5. Tahap *Testing* mencakup aktivitas pengujian di lapangan yang merupakan realisasi Tahap Evaluasi pada Bab Metode. Pengujian dilakukan oleh *team development*, dimana *prototype* aplikasi Usahaqqu dijalankan dan *team development* berperan sebagai *user* mencoba menggunakan semua fitur dan memberikan *feedback* berupa pengalaman *user* tersebut dalam menggunakan aplikasi Usahaqqu. *Feedback* ini digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan purwarupa dan menjadi solusi dengan menginformasikan iterasi selanjutnya dan mengungkap apa saja yang *team development* gagal dalam membingkai masalah dengan benar.

Gambar 2, 3 dan 4 adalah beberapa tampilan / *Interface* yang ada dalam *mobile application* Usahaqqu:

Gambar 2. Halaman *Landing Page*, *sign in form* dan *sign up form*

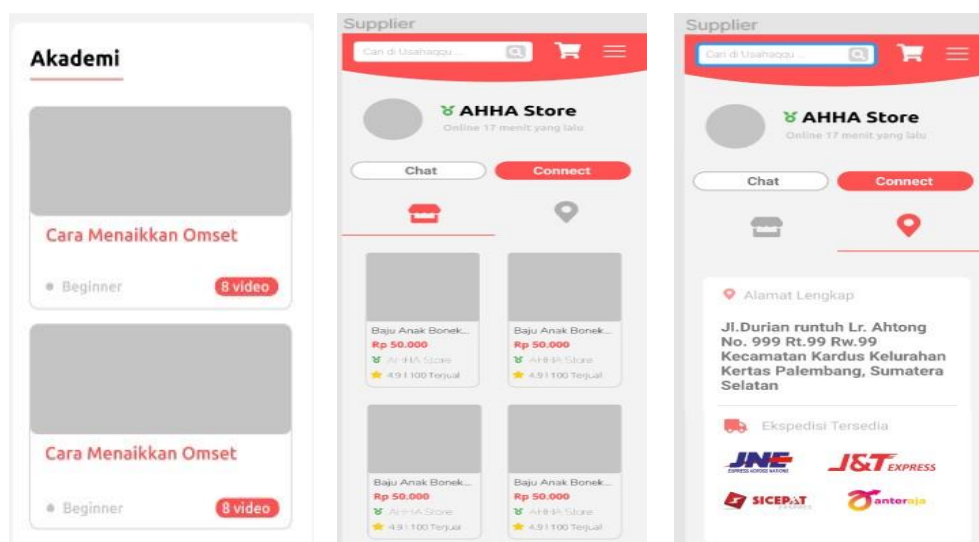
Gambar 2 menampilkan halaman awal ketika membuka aplikasi Usahaqqu dimana semua pengguna aplikasi Usahaqqu harus *sign in* untuk mereka yang sudah terdaftar atau mendaftar awal di menu *sign up*. Pada

Gambar 2 juga terdapat *Form* halaman *login* dan *Form* Halaman pendaftaran. Pengguna Usahaqqu juga bisa menggunakan akun facebook atau google untuk mempermudah proses autentikasi.



Gambar 3. Halaman *Home Page* dan hasil *search product*

Gambar 3 menampilkan halaman *Home Page* yang berisi *search bar* untuk produk yang dicari, *Kategori* daripada produk dan rekomendasi *Supplier*. Pada Gambar 3 juga terdapat halaman hasil *search product* yang berisi semua produk yang sesuai dengan pencarian.



Gambar 4. Halaman *Akademi* dan Halaman *Profil Supplier*

Gambar 4 menampilkan halaman *Akademi* dimana pada halaman ini berisi video - video tutorial yang telah disusun oleh mentor yang ahli dan berpengalaman dalam bidang *Dropship*. Pada Gambar 4 juga terdapat halaman *Profil Supplier*, dimana pada halaman ini bisa melihat produk apa saja yang di *supply* oleh *Supplier*, ada juga menu *chat* untuk berdiskusi dengan *supplier* dan menu *connect* untuk memulai transaksi *dropship* dengan *supplier*, disitu juga terdapat pilihan *Ekspedisi* apa saja yang bisa digunakan dalam proses transaksi antara *supplier* dan *dropshipper*.

SIMPULAN

Dengan menggunakan metode pendekatan *Design Thinking* membantu pembuat kebutuhan baik itu desainer atau *inovator* untuk menghasilkan inovasi yang akan dapat menjadi solusi untuk masalah sekarang dan yang akan datang. Atas dasar permasalahan itulah, Usahaqqu dikembangkan untuk menjadi solusi berupa *mobile application*, Usahaqqu bertujuan untuk mempermudah transaksi jual beli antar *Supplier* dan *Dropshipper*. Metode *Prototyping* digunakan dalam pengembangan *mobile application* Usahaqqu dan dengan pendekatan *User Centered Design* diharapkan aplikasi Usahaqqu dapat memenuhi kebutuhan penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Huang and S. A. Airlangga, *Dropship Mastery*. Jakarta: PT.Alona Indonesia Raya, 2017.
- [2] A. S. Santoso, "Kenali Design Thinking sebelum bikin Startup," 2016. <https://www.marketeers.com/kenali-design-thinking-sebelum-bikin-startup> (accessed Dec. 02, 2021).
- [3] D. Rosmala, M. D. Djatmiko, and B. Julianto, "Implementasi Aplikasi Website E-Commerce Batik Sunda dengan Menggunakan Protokol SSL," *J. Inform. ITENAS Bandung*, vol. 3, no. 3, pp. 58–67, 2012.
- [4] E. Suanto, "Apa itu Mobile Application Development ?," 2021. <https://aqi.co.id/news/apa-itu-mobile-application-development> (accessed Dec. 03, 2021).
- [5] R. A. Sukanto and M. Shalahuddin, *Rekayasa perangkat lunak : terstruktur dan berbasis objek*. Informatika, 2013.
- [6] D. Irawan, "PERANCANGAN PROTOTYPE BUCKET ELEVATOR," vol. 11, no. 1, pp. 1–11, 2017.
- [7] M. Maki, "Apa itu mockup dan apa pengertiannya ?," 2016. <https://www.jagodesain.com/2016/09/apa-itu-mockup.html> (accessed Dec. 04, 2021).
- [8] D. Dillasamola, *Buku Ajar Teknik Evaluasi Bioaktivitas*. Padang: LPPM Universitas Andalas, 2021.
- [9] A. Amborowati, "Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Skripsi. STMIK AMIKOM Yogyakarta*, pp. 1–15, 2012.
- [10] F. Nurlela, "IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security - ISSN: 2302-5700 – <http://ijns.org>," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 2, no. 4, pp. 20–25, 2013.