

UI/UX DESIGN FITUR INTERGATION WITH LOGISTIC PADA APLIKASI KREALOGI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Zalfa' As Syifa' ¹, Khoiriya Latifah²

^{1,2}*Prodi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang*

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang.

E-mail: zalf.syifa@gmail.com¹, latifa.upgris@gmail.com²

Abstrak

Krealogi merupakan sebuah bagaian dari revolusi digital untuk UMKM Indonesia. Aplikasi Krealogi dibuat dengan tampilan yang ramah pengguna, sehingga dapat digunakan oleh pelaku usaha dari berbagai kalangan. Selain itu, Krealogi juga merupakan sebuah wadah untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan pelaku UMKM. Fitur yang dibuat juga bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi pelaku usaha. Dalam menjawab permasalahan yang dihadapi user, Krealogi membutuhkan fitur Simple CRM, Cash Flow Feature, dan Integration with Logistic dengan desain yang User Friendly. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, artikel ini membuat UI/UX Design aplikasi Krealogi pada fitur Integration with Logistic dengan desain yang User Friendly. Metode yang digunakan dalam pembuatan UI/UX Design ini adalah Design Thinking karena pada setiap tahapan Design Thinking, kita terdorong untuk memaksimalkan potensi kita dalam proses berpikir kreatif. Solution Idea dari permasalahan pada logistik secara keseluruhan task sudah baik karena mudah memenuhi nilai kegunaan, kemudahan, dan kepuasan user dalam menyelesaikan task.

Kata Kunci: *Krealogi, UMKM, UI/UX Design, Design Thinking*

I. PENDAHULUAN

Dari pengalaman menjalankan UMKM kriya sejak 2015, Du Anyam sangat memahami kendala UMKM dalam manajemen pesanan, produksi, persediaan sampai pengiriman. Sejalan dengan visi Du Anyam untuk memberdayakan komunitas, mempromosikan budaya, dan meningkatkan kesejahteraan hidup, Du Anyam menciptakan Krealogi: sebuah ekosistem yang didasari oleh pengalaman Du Anyam dalam menjalankan bisnis Kriya di Indonesia [1].

Du Anyam sangat memahami kendala UMKM dalam manajemen pesanan, produksi, persediaan sampai pengiriman. Krealogi menawarkan solusi yang menyeluruh: komunitas sebagai wadah berjejaring dengan pelaku usaha lainnya, pelatihan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan UMKM, serta aplikasi ramah pengguna untuk membantu pencatatan kegiatan operasional dan membuat perencanaan strategis [1].

Namun Aplikasi Krealogi masih memiliki permasalahan terkait aplikasi tersebut, seperti belum adanya *Simple CRM, Cash Flow Feature, dan Integration with Logistic*.

Saat ini Krealogi membutuhkan sebuah desain aplikasi yang *user friendly* dan tentunya bisa membantu pengguna Krealogi untuk mencatat kegiatan operasional mereka, membuat strategi dan menjaga alur operasional mereka.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, saya membuat *UI/UX Design* Aplikasi Krealogi, khususnya pada fitur *Integration with Logistic*. Tujuannya yaitu untuk memberikan solusi dari permasalahan dan kebutuhan *user* serta memberikan gambaran alur *user* pada logistik yang efektif dan efisien serta *UI Design* pada fitur *Integration with Logistic* yang *user friendly*.

Metode yang digunakan dalam pembuatan *UI/UX Design* ini adalah *Design Thinking* karena pada setiap tahapan *Design Thinking*, kami terdorong untuk memaksimalkan potensi setiap anggota yang terlibat dalam proses berpikir kreatif. Oleh karena itu, dipilihlah *Design Thinking* sebagai *Design Process* yang dilakukan dalam melakukan *UI/UX Design* pada aplikasi ini. Kami menggunakan Platform Figma baik FigJam maupun Figma Design dari proses *Define & Ideate*, hingga *Prototyping* dalam pembuatan *UI/UX Design*.

II. METODOLOGI PENELITIAN

1. *Empathize*

Empathize merupakan proses dalam *Design Thinking* dengan melakukan penelitian untuk mengetahui apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna [3].

Pada tahap ini kami melakukan pencarian permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan memahami *brief* yang diberikan oleh *Challenge Partner* serta melakukan riset pengguna, sehingga kami dapat memahami permasalahan yang dihadapi oleh pengguna dalam penggunaan Aplikasi Krealogi.

2. *Define*

Define merupakan proses menentukan permasalahan pengguna dengan memanfaatkan hasil penelitian dan observasi pada tahap *empathize* [3].

3. *Ideate*

Ideate merupakan proses *brainstorming* ide untuk menangani kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi berdasarkan hasil identifikasi pada tahap *define* [3].

4. *Prototype*

Prototype merupakan proses yang bertujuan untuk memahami komponen mana yang berhasil, dan mana yang tidak. Dalam tahap ini, mulai melakukan pertimbangan dampak dan kelayakan ide melalui umpan balik pada *prototype* [3].

5. *Testing*

Tahap ini dilakukan dengan melakukan pengujian *prototype* dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan verifikasi apakah tujuan perancangan telah tercapai [3].

Pada tahap ini, *feedback* yang diberikan pengguna akan menentukan apakah ide yang dibuat bisa langsung diimplementasikan, atau perlu ditinjau ulang dan dikembalikan lagi ke fase *define*, *ideate* atau *prototype*, tergantung seberapa banyak iterasi yang harus dilakukan berdasarkan *feedback* tersebut [4].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam *UI/UX Design* yang dilakukan kami menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Tentunya selain *Design Thinking* saya dapat menggunakan *Waterfall Model*, *Spiral Model*, *Iterative Model*, dan sebagainya. kami memilih *Design Thinking* sebagai *Design Process* yang kami lakukan karena pada setiap tahapan *Design Thinking*, kami terdorong untuk memaksimalkan potensi setiap anggota yang terlibat dalam proses berpikir kreatif. Oleh karena itu, kami memilih menggunakan *Design Thinking* sebagai *Design Process* yang kami lakukan dalam melakukan *UI/UX Design* pada aplikasi ini.

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan *Design Thinking* yang dilakukan:

1. *Empathize*

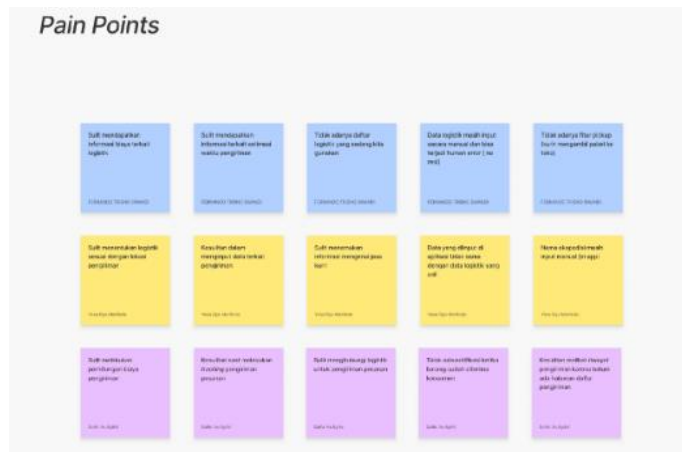
Pada tahap ini kami melakukan pencarian permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan memahami *brief* yang diberikan oleh *Challenge Partner* serta melakukan riset pengguna, sehingga kami dapat memahami permasalahan yang dihadapi oleh pengguna dalam penggunaan Aplikasi Krealogi.

Objektif dari Aplikasi Krealogi yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat tampilan Aplikasi Krealogi yang *user-friendly* untuk target pengguna saat ini.
- b. Membuat solusi berupa desain untuk fitur yang belum tersedia (*Simple CRM*, *Cash Flow Feature* dan *Integration with Logistic*)

2. Define

Pada tahap ini kami melakukan pemahaman atas permasalahan dan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil dari proses sebelumnya. Kemudian kami mencari dan proses menentukan *Pain Points* dan *How Might We* (HMW) terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna.



Gambar 1. Pain Pint

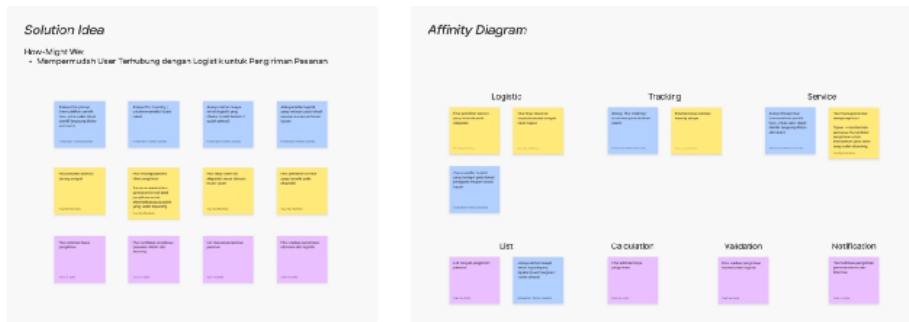
Hasil yang kami dapatkan dari proses menentukan *How Might We* (HMW) tersebut yaitu Mempermudah *User* Terhubung dengan Logistik untuk Pengiriman Pesanan.



Gambar 2. How Might We (HMW)

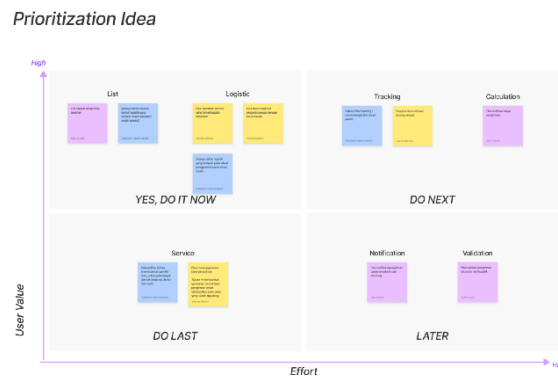
3. Ideate

Pada tahap ini kami mengembangkan hasil dari *How Might We* (HMW) dengan mencari serta menentukan *Solution Idea*, *Affinity Diagram*, dan *Prioritization Idea*. Setelah itu kita membuat *User Flow*, *Wireframe*, dan *UI Styleguides*.



Gambar 3. Hasil *Solution Idea* dan *Affinity Diagram*

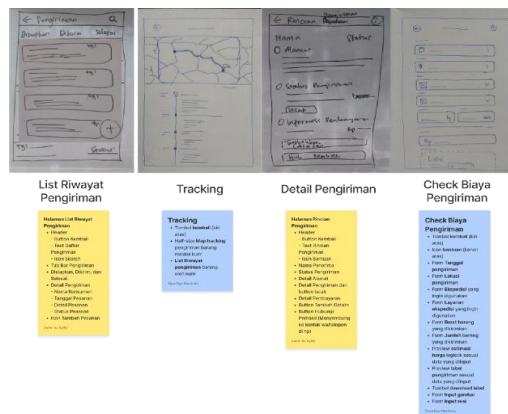
Setelah menentukan *Solution Idea* dan *Affinity Diagram*, kami menentukan *Prioritization Idea* dalam implementasi *Solution Idea* tersebut untuk mengetahui fitur mana yang harus dibuat terlebih dahulu.



Gambar 3. Hasil *Prioritization Idea*

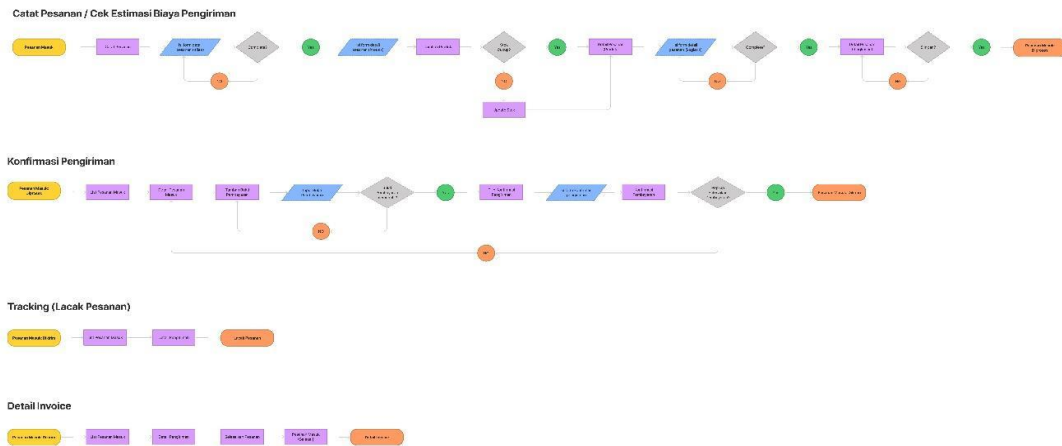
Kami memilih meletakkan *List* (Daftar Riwayat Pengiriman Pesanan) dan *Logistic* (Estimasi Biaya Pengiriman Pesanan) di *YES, DO IT NOW* untuk dibuat terlebih dahulu karena fitur tersebut merupakan fitur dasar yang harus ada agar Aplikasi Krealogi terintegrasi dengan logistik.

Kemudian kami melakukan proses Crazy 8's setelah menentukan *Prioritization Idea*. Pada tahap ini, setiap anggota menyiapkan kertas A4 yang telah dilipat sebanyak 4 (empat) kali sehingga terdapat 8 (delapan) bekas lipatan.



Gambar 4. Hasil Proses Sketsa Crazy 8's

Tahap selanjutnya yaitu membuat *User Flow*. *User Flow* yang kami buat terdapat 4 (empat) *flow* yang meliputi *User Flow* Catat Pesanan/Cek Estimasi Biaya Pengiriman, Konfirmasi Pengiriman, *Tracking* (Lacak Pesanan), dan *Detail Invoice*.

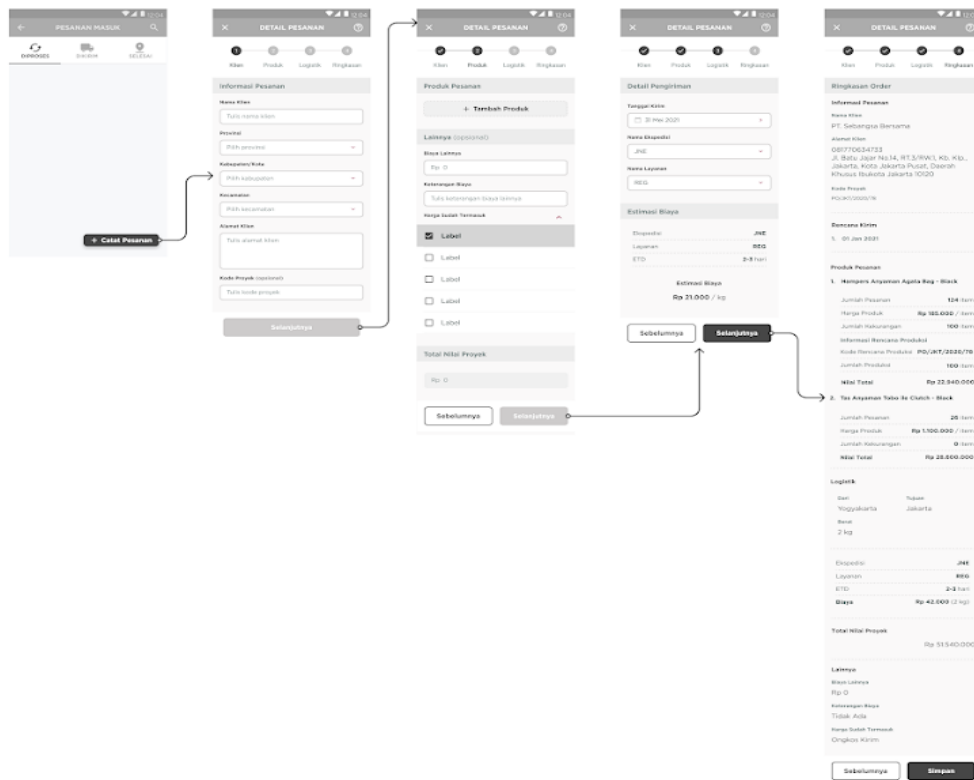


Gambar 5. *User Flow*

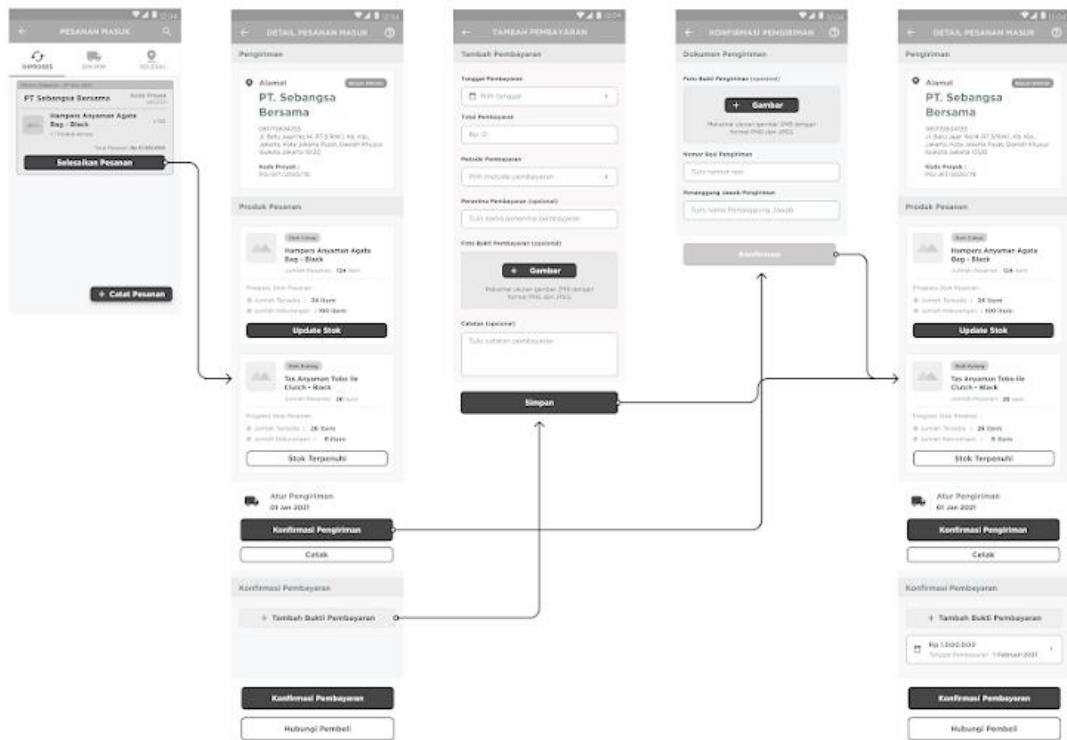
Kemudian pada tahapan proses berikutnya kami membuat *Wireframe* sesuai dengan *User Flow* yang telah dibuat sebelumnya.

Berikut ini adalah *wireframe* untuk *User Flow* yang telah dibuat, di antaranya:

a. Catat Pesanan/Cek Estimasi Biaya Pengiriman

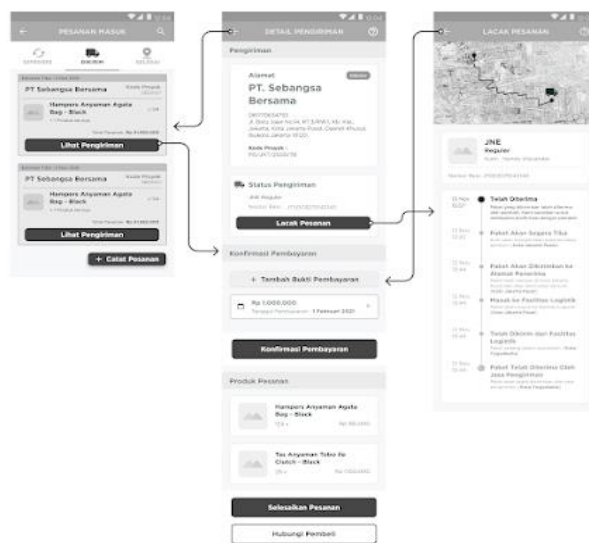


Gambar 6. *Wireframe* Catat Pesanan/Cek Estimasi Biaya Pengiriman



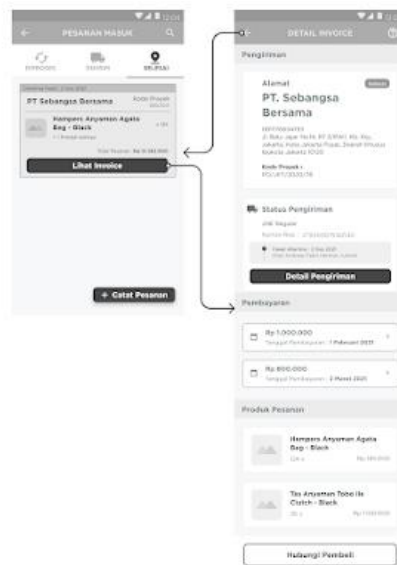
Gambar 7. Wireframe Konfirmasi Pengiriman

b. Tracking (Lacak Pesanan)



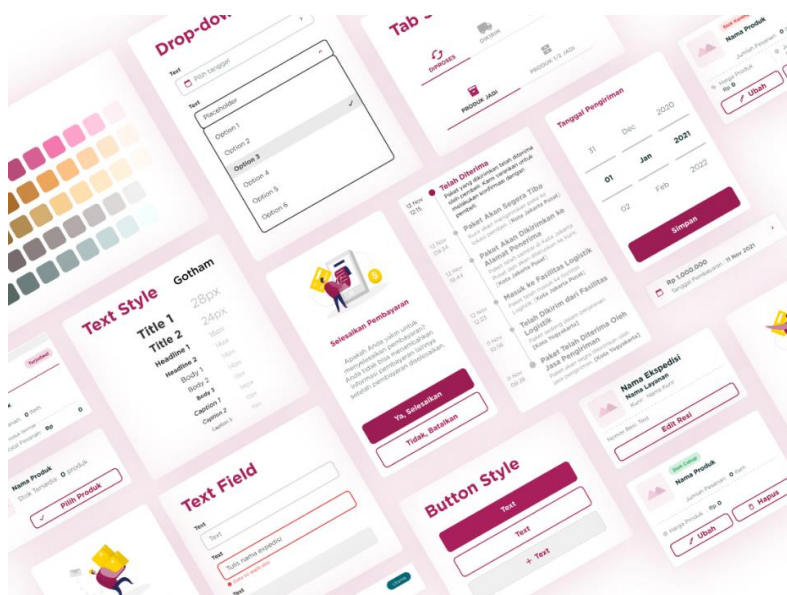
Gambar 8. Wireframe Tracking (Lacak Pesanan)

c. *Detail Invoice*



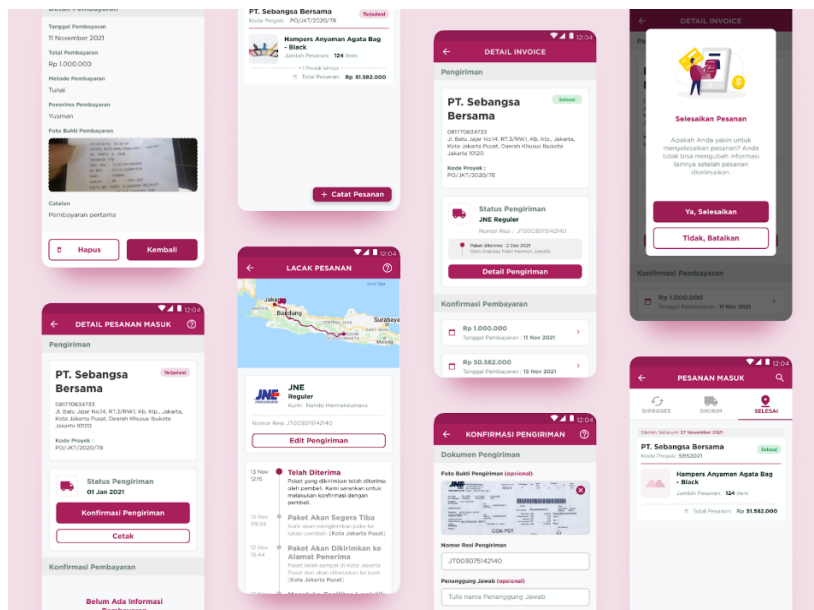
Gambar 9. *Detail Invoice*

Selanjutnya kami membuat *UI Styleguides* sebagai acuan panduan kami dalam membuat *UI Design*.



Gambar 10. *UI Styleguides*

4. Prototype



Gambar 11. UI Design

Pada tahap ini, mulai melakukan pertimbangan dampak dan kelayakan ide melalui umpan balik pada *prototype*. Kami membuat *UI Design* berdasarkan hasil dari tahap-tahap yang telah dilakukan sebelumnya. Kami fokus pada kendala dan kekurangan *prototype* tersebut. *Prototype* ini juga akan terus ditingkatkan, dirancang, diperbaiki sehingga mendekati hasil dari produk yang diinginkan.

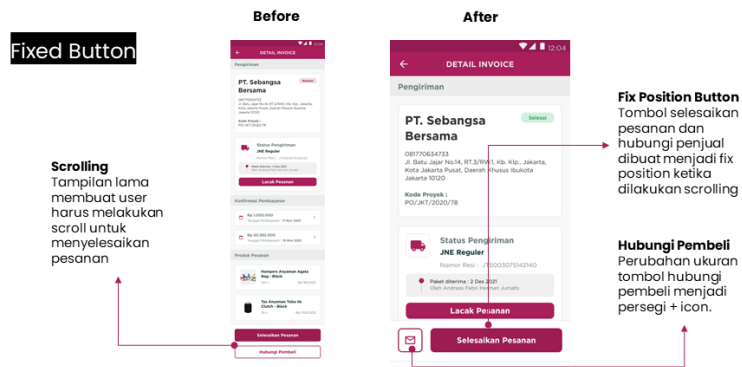
5. Testing

Tahapan dalam proses *Design Thinking* selanjutnya adalah melakukan uji *prototype* langsung kepada *respondent*. Tahap ini dilakukan dengan melakukan pengujian *prototype* dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan verifikasi apakah tujuan perancangan telah tercapai. Kami melakukan *User Research* menggunakan metode *In-Depth Interview & Usability Testing* dengan *Usability Metric Single Ease Question*. Hasilnya yaitu *respondent* memberikan nilai 6 (skala 1-7) pada SEQ (*Single Ease Question*) dari semua *task* yang diberikan. Selain itu, *respondent* eberapa poin yang menurut *respondent* masih belum sesuai dengan kebutuhan *respondent*, yaitu sebagai berikut:

- Tampilan Detail Pesanan Masuk (List Pesanan Masuk) terlihat memenuhi layar, sehingga kesulitan ketika ingin melanjutkan ke langkah berikutnya (harus *scroll* sampai bawah). Sarannya yaitu sebaiknya informasi yang ditampilkan lebih *simple* lagi.
- Terkadang *respondent* merasa butuh cepat dalam melacak pesanan yang telah dikirim. Sarannya yaitu ada fitur lacak pesanan di Halaman Home yang langsung terhubung ke *tracking* pesanan.
- Mungkin satu fitur yang bisa ditambahkan seperti foto pesanan diterima sebelum mengakhiri pesanan (Detail Invoice).

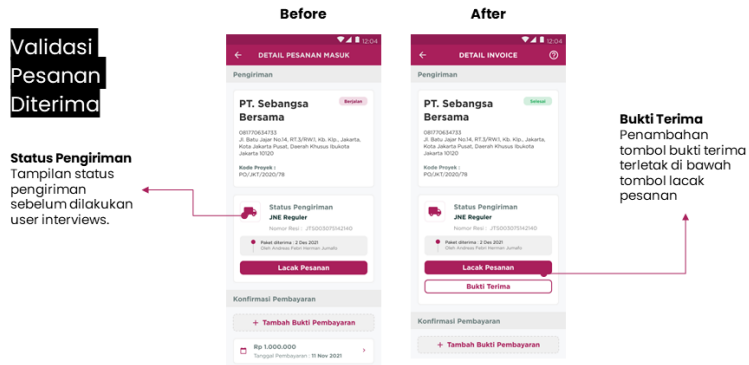
Selanjutnya kami melakukan Iterasi Desain menurut *feedback* dari *respondent*. Kami memilih 2 (dua) desain yang memiliki sedikit dampak perubahan pada desain utama, di antaranya:

- Fixed Button* agar *user* tidak perlu melakukan *scroll* sampai bawah untuk melanjutkan ke Langkah selanjutnya.



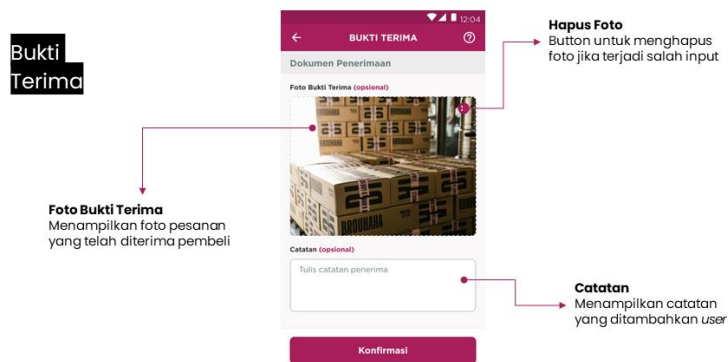
Gambar 12. Fixed Button

- b. Validasi Pesanan Diterima yaitu penambahan tombol bukti terima terletak di bawah tombol lacak pesanan.



Gambar 13. Iterasi Desain Validasi Pesanan Diterima

- c. Penambahan form Upload Bukti Terima



Gambar 14. Iterasi Desain Upload Bukti Terima

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perancangan *UI/UX Design* Fitur *Integration with Logistic* pada Aplikasi Krealogi menggunakan Metode *Design Thinking*, maka dapat diambil kesimpulan yaitu *UI Design* Fitur *Integration with Logistic* pada Aplikasi Krealogi dirancang sudah cukup membantu *user* dalam melakukan *monitoring* yang lebih tepat atas pesannya. Hal ini dibuktikan dari nilai SEQ (*Single Ease Question*) yang diperoleh mencapai 6 (skala 1-7) dari semua *task* yang diberikan. Dengan ditambahkan fitur *Integration with Logisti* yang *User Friendly* diharapkan dapat meningkatkan performa aplikasi dan minat pengguna baru untuk menggunakan aplikasi Krealogi. Kami setuju bahwa aplikasi ini memerlukan pengembangan seperti fitur *Integration with Marketplace*. Fitur tersebut dapat melengkapi fitur integrasi dengan logistik yang ada dengan penambahan fitur lainnya seperti *pick up* pesanan, *input* resi otomatis oleh sistem, dsb.

V. REFERENSI

- [1] “Tentang Krealogi” Diakses Pada Tanggal 17 November 2021 Melalui Laman <https://Krealogi.Com/Tentang-Krealogi/>
- [2] Judul H, Industri Ft, Indonesia Ui. Perancangan Ulang Ui / Ux Situs E-Learning Amikom (Studi Kasus: Amikom Center) Perancangan Ulang Ui / Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). Published Online 2021.
- [3] Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking Pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi, 2(1), 37–45.
- [4] “Design Thinking: Pengertian, Tahapan Dan Contoh Penerapannya” Diakses Pada Tanggal 22 November 2021 Melalui Laman <https://Sis.Binus.Ac.Id/2020/03/17/Design-Thinking-Pengertian-Tahapan-Dan-Contoh-Penerapannya/>