

Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan *Design Thinking*

Ahmad Khainur Nadhif¹, Dian Taufiq W², Muh. Fajar Hussein³, Ina Sholihah Widiati⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Informatika STMIK Amikom Surakarta

Email : aknadif58@gmail.com

Abstract

In the modern world like now, humans are greatly assisted by what is called technology, even more advanced technology will make it easier for humans to help their activities, there are also conditions that allow humans to do everything online, especially in this era of the covid pandemic. This application aims to help people in need in the fashion sector to customize clothes according to their design without having to go to a costume shop because of their ignorance of how to make clothes, where is the recommended place to make the best costumes. And also this application helps for cashless transactions without cash, and finished goods will be sent via online motorcycle taxis, this application system is PO (Pre Order) with the customer ordering first and then making it, and there is also a feature for designers to design clothes This feature will allow designers to earn income because the more designs used, the more income they will get.

Keywords: Custom Design, Application

Abstraksi

Di dunia modern seperti sekarang manusia sangat dibantu oleh yang namanya teknologi, teknologi yang semakin maju pun akan semakin mempermudah manusia dalam membantu aktivitasnya, adapula kondisi yang memungkinkan manusia apa-apa serba online, apalagi di era pandemic covid seperti ini. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu orang-orang yang membutuhkan dibidang fashion untuk mengcostume baju sesuai desain keinginannya tanpa harus ke tempat costume baju dikarenakan ketidaktahuannya akan bagaimana cara membuat baju, dimana tempat yang direkomendasikan untuk membuat costum baju yang paling bagus. Dan juga aplikasi ini membantu untu transaksi secara cashless tanpa adanya cash, dan barang yang sudah jadi akan dikirim melalui ojek online, system aplikasi ini adalah PO(Pre Order) dengan costumer memesan dulu baru dibuatkan, dan juga ada fitur untuk para desainer untuk mendesain baju, fitur ini akan memungkinkan desainer untuk mendapat income karna semakin banyak desain yang digunakan akan semakin banyak income yang didapatkan.

Kata Kunci: Desain kustom, Aplikasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat terutama pada bidang informasi. Semakin besarnya kebutuhan akan sebuah informasi dengan teknologi informasi yang memadai, maka sekarang ini teknologi informasi dibutuhkan oleh setiap kalangan dan setiap bidang. Informasi sendiri merupakan pendukung untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusan disetiap organisasi ataupun perusahaan. Tidak terkecuali dalam bidang penjualan. Secara teori seperti dikutip dari [1], penjualan dapat diartikan sebagai pembelian sesuatu baik berupa barang maupun jasa dari suatu pihak kepada pihak lainnya.

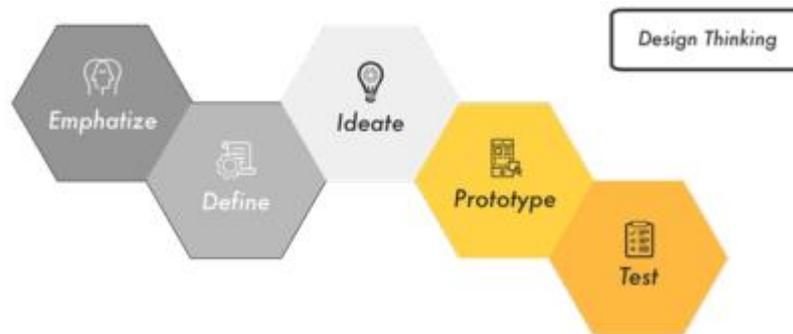
Teknologi digital juga telah merambah bidang penjualan ini ditandai dengan bermunculannya aplikasi-aplikasi penjualan. Aplikasi penjualan pada umumnya dapat menampilkan beragam produk yang disajikan dalam bentuk katalog sehingga pembeli dapat lebih mudah dalam memilih dan membandingkan produk-produk yang ada dalam toko tersebut seperti pada aplikasi yang dikembangkan oleh Asep Deddy [2]. Selain itu, aplikasi penjualan dapat memudahkan dan memperlancar kinerja penjualan dalam hal pengolahan data penjualan [3].

Dalam Aplikasi yang sedang dirancang meringankan Pengguna yang akan memesan Baju dalam jumlah banyak. Seperti dikutip dari [4], dengan adanya aplikasi penjualan dalam bidang fashion memungkinkan pengguna atau pelanggan memilih maupun membeli baju secara online dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang ke toko. Selain itu, pada masa pandemi ini akan sangat merepotkan jika melakukan apa-apa serba manual, maka akan dibutuhkan sebuah aplikasi yang akan membantu pengguna untuk melakukan hal-hal tersebut dan di rumah saja secara *cashless*. Pengguna yang tidak tahu tempat dan bagaimana cara mengcustom baju juga akan membuat susah, Orang awam yang ingin mengcustom baju tetapi tidak bisa custom desain sendiri akan menjadi masalah baru, sehingga diperlukan suatu aplikasi yang bisa membantu dalam masalah ini. Adapun desainer yang ingin mendapatkan income dari karyanya dengan cara mengupload desain baju yang bisa dipakai untuk orang awam yang tidak bisa desain juga akan menjadi masalah tersendiri, aplikasi ini ditargetkan untuk usia 16 tahun ke atas.

Dalam perancangan aplikasi penjualan ini mengaplikasikan prinsip *design thinking* dalam perancangannya. *Design Thinking* adalah sebuah pola pemikiran dari kaca mata desainer dalam memecahkan masalahnya selalu dengan pendekatan *human oriented*. Kemampuan berpikir desain akan lebih mendasarkan pada pola-pola baru penciptaan karena dalam prosesnya lebih menitikberatkan kepada aktivitas persepsi, posibilitas, dan praktek. Kelebihan menggunakan Design Thinking dari awal hingga akhir perancangan salah satunya adalah menghasilkan tingkat *user experience* yang baik [5]. *User Experience (UX)* merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalam seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk [6].

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan Metode Design Thinking. metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunaannya. Lebih lanjut lagi dipaparkan bahwa, awalnya terdapat 3 tahapan yang terdiri dari *inspiration* yaitu kebutuhan atau masalah yang memotivasi pencarian suatu solusi atau inovasi, *ideation* yaitu proses menghasilkan gagasan, pengembangan dan pengujian gagasan, dan yang terakhir *implementation* yaitu finalisasi peneranan ke pengguna. Dalam perkembangannya, ketiga tahapan tersebut berkembang menjadi 5 tahapan yang pada dasarnya tidak berbeda jauh namun terdapat penekanan pada bagian tertentu sehingga menghasilkan prosedur yang lebih terperinci [6].



Gambar 1. Tahapan Design Thinking [7]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengguna di masa pandemic ini akan sangat merepotkan jika melakukan apa-apa serba manual, seperti membeli makan, membeli baju dan lain-lain, maka akan dibutuhkan suatu aplikasi yang akan membantu pengguna untuk melakukan hal-hal tersebut dan dirumah saja secara *cashless*. Pengguna yang tidak tahu tempat dan bagaimana cara mengcustom baju juga akan membuat susah, Orang awam yang ingin mengcustom baju tetapi tidak bisa custom design sendiri akan menjadi masalah baru, sehingga diperlukan suatu aplikasi yang bisa membantu dalam masalah ini. Adapun desainer yang ingin mendapatkan income dari karyanya dengan cara mengupload desain baju yang bisa dipakai untuk orang awam yang tidak bisa desain, maka desain yang dibuat oleh desainer akan dimasukkan dalam pilihan kepada customer yang tidak bisa desain sehingga akan saling menguntungkan antara orang yang tidak bisa desain dan para desainer yang karyanya akan dipakai oleh costumer yang tidak bisa desain sehingga desainer akan mendapatkan income dari setiap karyanya yang semakin banyak dipakai akan semakin banyak income yang masuk.

a. Target Pengguna

Emphatize yang merupakan dasar dari metode *design thinking* bertujuan untuk menggali permasalahan, mengetahui apa yang dibutuhkan oleh user, memahami siapa saja target pengguna dari aplikasi ini dan siapa saja pihak yang berkaitan dengan aplikasi ini. Adapun masalah-masalah yang bisa diselesaikan dengan aplikasi ini pada masa pandemi yang susah untuk memungkinkan melakukan kontak fisik pada orang-

orang sekitar, sehingga banyak aplikasi yang sangat membantu untuk mengatasi masalah kontak fisik ini dengan cara digital.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), pada 3 bulan pertama tahun 2019 produksi industri pakaian jadi tumbuh sebesar 29,19% secara tahunan, kebutuhan masyarakat Indonesia akan meningkat seiring pertumbuhan produksi, dengan memanfaatkan pasar ini, Ditambah dengan keadaan masa pandemi yang menyebabkan peningkatan kebutuhan aplikasi-aplikasi mobile akan menambah persentase pendapatan di era digital saat ini.

b. Ideate (Ide)

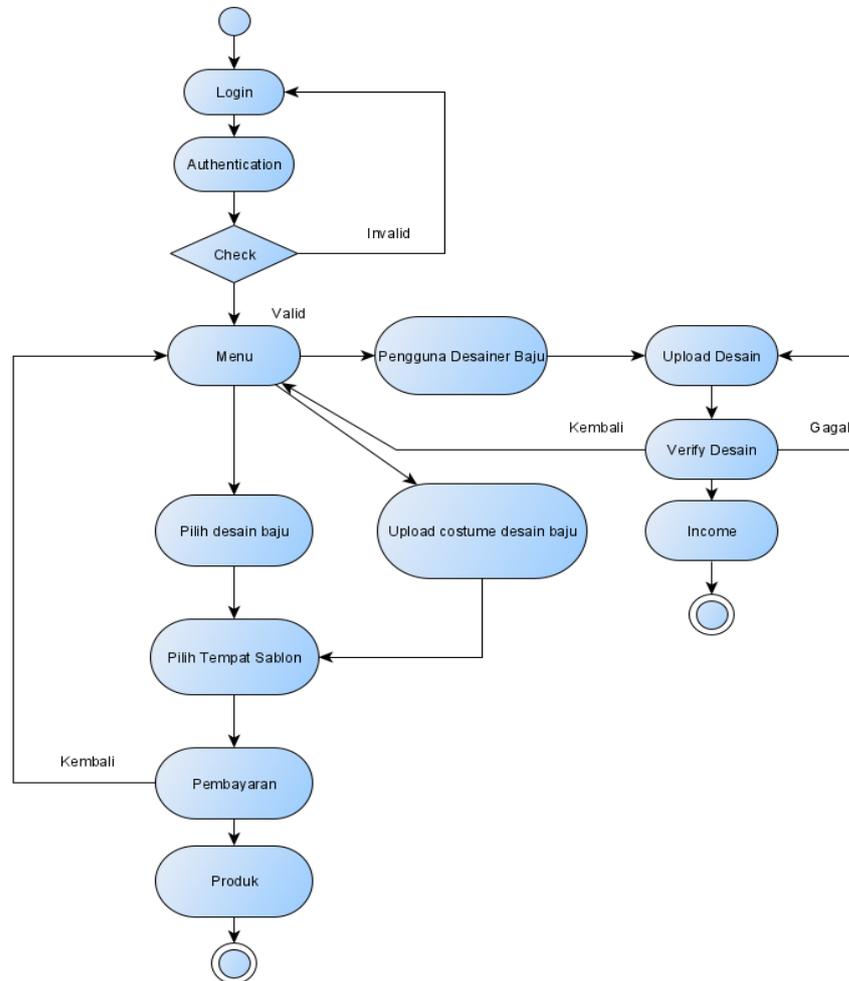
Dari banyak masalahnya tersebut maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memecahkan semua masalah tersebut yaitu dengan aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk yang berkeinginan mengcustom baju tetapi tidak ingin keluar rumah, cashless, dan juga tidak tahu bagaimana cara custom baju, tidak tahu tempat custom baju di sekitar rumah pengguna, dan menjadikan suatu karya desainer yang akan menjadikan income setelah karyanya di upload, aplikasi ini akan menjadi solusi untuk permasalahan ini. Dengan menjadikan suatu karya desainer yang akan diaplikasikan ke pengguna awam yang tidak bisa desain tetapi ingin meng custom baju yang bagus maka akan membuat suatu interaksi antar pengguna yang menguntungkan, desainer mendapat income dari setiap pengguna yang akan menggunakan karya dari desainer tersebut untuk dijadikan baju custom.

c. Fitur Aplikasi

1. Aplikasi ini akan mempermudah pengguna untuk menginginkan bikin baju sesuai desain yang diinginkan hanya dengan dirumah saja, dan barang/produk jadinya akan dikirimkan ke rumah.
2. Aplikasi ini dapat menjadikan income untuk para desainer yang mendesain baju, jika hasil desainnya banyak dipakai orang akan semakin besar pendapatan yang dihasilkan.
3. Desain UI yang simpel akan memudahkan user untuk berinteraksi.
4. Dibuat seefektif mungkin agar membuat kenyamanan antar interaksi yang terjadi pada aplikasi ini.

d. Perancangan Aplikasi

Berikut merupakan alur sistem atau flowchart dari aplikasi yang akan dibangun.



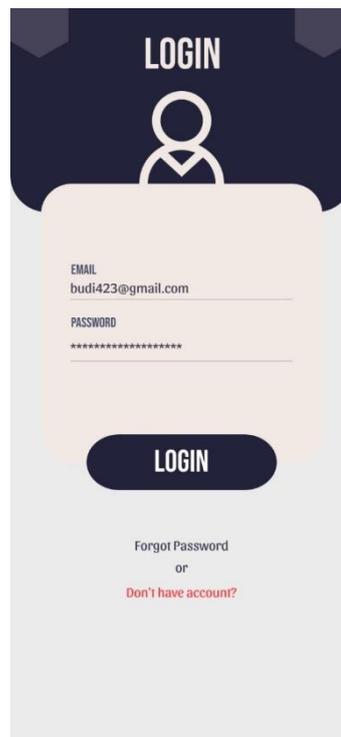
Gambar 2. Flowchart Sistem

Sedangkan gambar 3 berikut merupakan Use Case diagram.

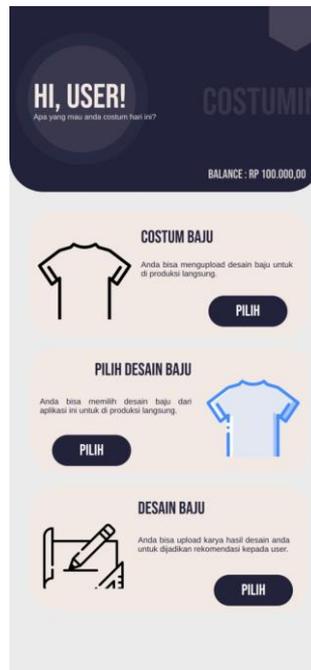


Gambar 3. Use Case Diagram

e. Hasil Akhir

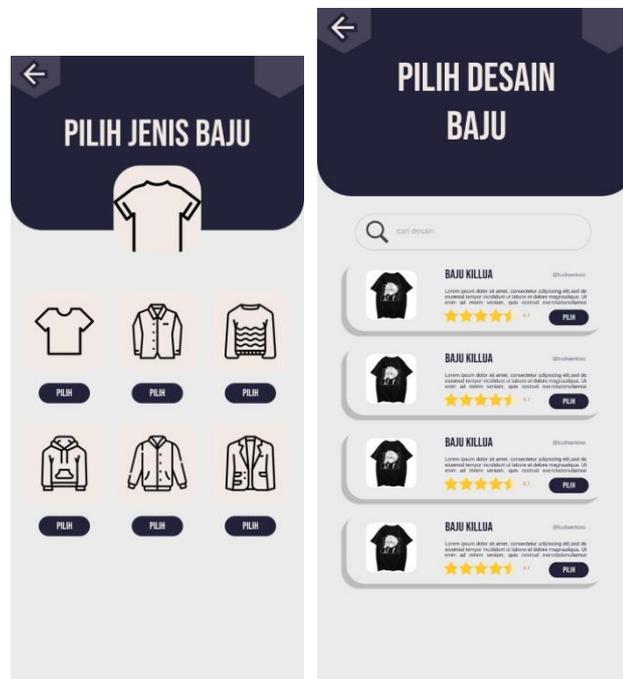


Gambaf 4. Antarmuka Form Login

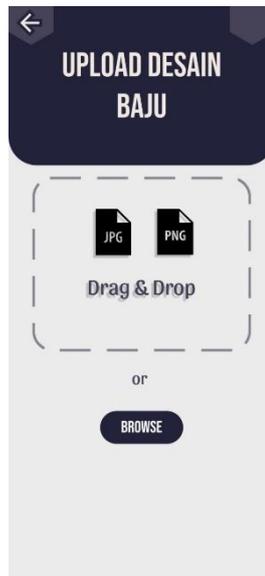


Gambar 5. Tampilan Menu Utama

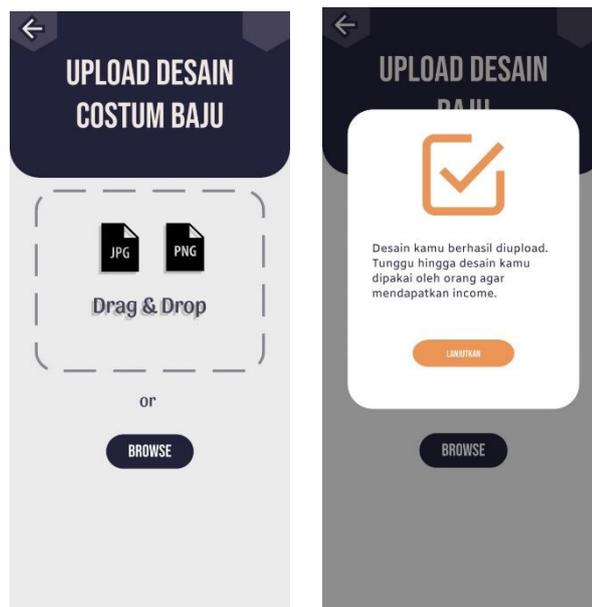
- Screenshoot tampilan beberapa fitur :



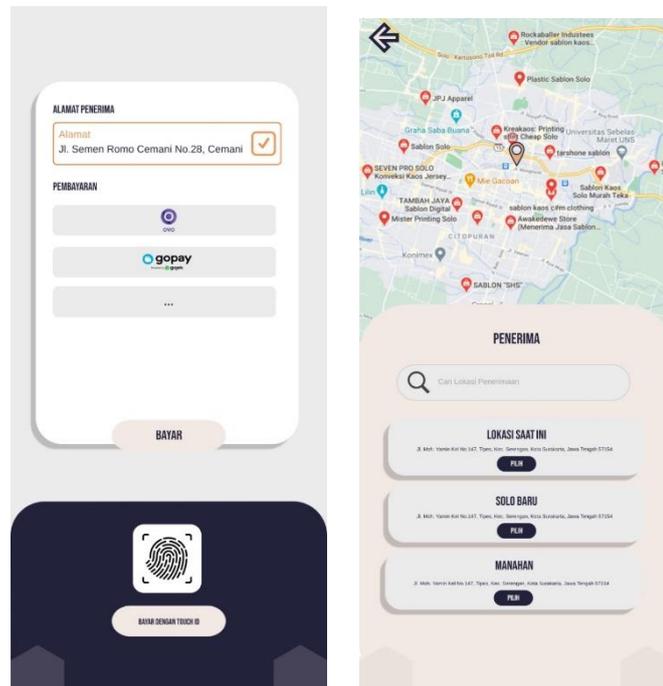
Gambar 6. Tampilan Pilihan Jenis dan desain Baju



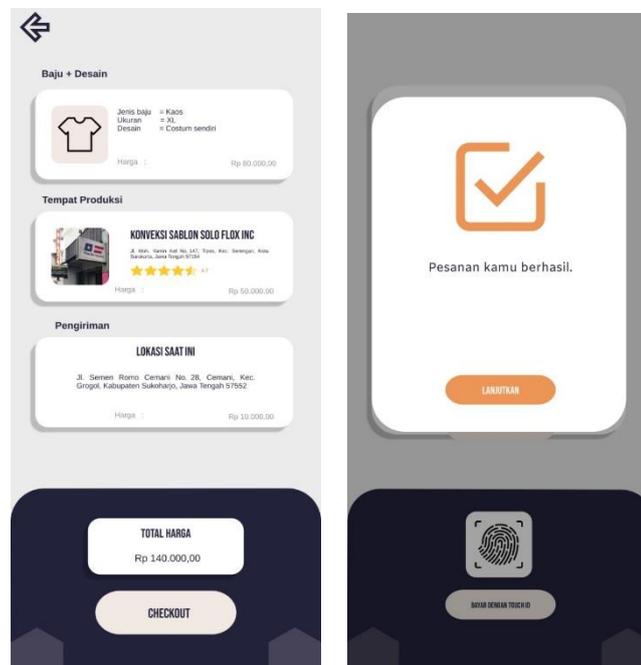
Gambar 7. Tampilan Pilih Upload Desain Baju



Gambar 8. Tampilan Menu Upload Desain Custom Baju



Gambar 9. Tampilan Menu Alamat Penerima



Gambar 10. Tampilan Menu CheckOut Baju dan Desain

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah dapat mengetahui penerapan design thinking pada perancangan aplikasi penjualan desain dan penerapan Aplikasi Custom Baju yang dapat meringankan dalam sebuah pemesanan Skala banyak.

5. SARAN

Berdasarkan permasalahan yang ada saat ini telah membuat aplikasi penjualan , pada bagian ini penullis memberikan saran yang sekiranya dapat berguna pengembangan program aplikasi yang ada selanjutnya.

- a. aplikasi yang bisa di gunakan untuk orang mencari lapangan pekerjaan khusus dalam bidang Desain bisa mendapat berapa % dalam penjualan Baju.
- b. dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memecahkan semua masalah tersebut yaitu dengan aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk yang berkeinginan mengcustom baju tetapi tidak ingin keluar rumah.
- c. perlu adanya apa yang dibutuhkan oleh user, untuk memahami siapa saja yang berkaitan dengan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Saputra, A. Imamuddin, and P. Sukamto, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Case Study: PT. X," *Infotech J. Inform. dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [2] A. Deddy and H. Mulyyasar, "Pengembangan Aplikasi Penjualan Beragam Produk Dari Banyak Penjual Berbasis Web," *J. Algoritm.*, vol. 17, no. 1, 2020.
- [3] D. Marsudi, A. Mufti, and M. Lestari, "Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan Sparepart Pada Toko Kim Jaya Motor," *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 1, no. 3, 2020.
- [4] I. S. Widiati, "Pengembangan Ecommerce Produk Fashion Menggunakan Metode User Centered Design," *J. IT Cida*, vol. 5, no. 2, 2019.
- [5] G. Karnawan, S. Andryana, and R. T. Komalasari, "Implementation of User

- Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Application,” *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 1, 2020.
- [6] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer,” *Demandia J. Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 2, 2018.
- [7] H. Plattner, *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Stanford: Institute of Design at Stanford, 2010.