

Perancangan User Experience dan User Interface Pengguna Dengan Metode Human Centered Design Pada Website Auctentik

by Rifqi Taufiq Maulana

Submission date: 20-Nov-2019 05:03AM (UTC+0700)

Submission ID: 1217416499

File name: a_Dengan_Metode_Human_Centered_Design_Pada_Website_Auctentik.pdf (668.3K)

Word count: 1147

Character count: 7588

Perancangan *User Experience* dan *User Interface* Pengguna Dengan Metode *Human Centered Design* Pada Website Auctentik

Abstract— Pada era saat ini barang-barang mode atau *fashion* dapat dijadikan investasi. Mulai dari kaos sampai sepatu dengan harga puluhan juta. Karena produsen mengeluarkan barang-barangnya terbatas dan peminatnya sangat banyak. Tidak hanya barang-barang produk luar negeri saja yang diminati tetapi produk lokal Indonesia mulai digemari. Para antusias *fashion* Indonesia mulai memandang produk lokal setara nilainya dengan produk luar negeri yang terkenal. Tim Gaya Sejahtera Nusantara melihat peluang bisnis dalam *Hype Fashion* ini. Di Indonesia belum ada aplikasi khusus untuk melelang dan membeli barang-barang mode atau *fashion* tersebut. Sehingga Tim Gaya Sejahtera Nusantara ingin mengembangkan aplikasi yang memudahkan para penjual dan pembeli dengan sistem penjualan lelang barang. Tujuan penelitian ini adalah merancang *prototype* desain antarmuka Auctentik untuk tim Gaya Sejahtera Nusantara. Dengan mengutamakan aspek dari *user interface* dan *user experience*. Penelitian ini menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD). HCD memiliki 4 aktivitas yaitu *Observation*, *Ideation*, *Prototyping* dan *Testing*. Setelah melakukan 4 aktivitas tersebut hasilnya adalah *prototype*. Untuk *prototype* hasil akhirnya adalah penambahan *alert* dan fitur *quick bidding*.

Keywords— *Hype Fashion*; *prototype*; *style*; *user interface*; *user experience*; *Human Centered Design*; *Observation*; *Ideation*; *Prototyping*; *Testing*;

I. PENDAHULUAN

Geliat industri *fashion* jadi salah satu pendorong ekonomi kreatif di Indonesia. *fashion* menjadi nomer dua setelah industri makanan [3]. Melihat peluang yang sangat bagus ini maka dibuatlah aplikasi Auctentik. Auctentik merupakan platform lelang barang *fashion Hype* yang berbasis website. Barang-barang yang akan dilelang bukan hanya barang produk luar negeri saja tetapi produk lokal dapat dimasukkan juga. Karena salah satu tujuan *platform* ini diciptakan untuk mendukung ekonomi kreatif di Indonesia khususnya dalam bidang *fashion*. Produk *fashion* dalam industri kreatif sendiri berkontribusi 18,01% atau Rp 116 triliun [3]. Dengan banyaknya *brand* lokal yang bermunculan dan kualitas yang tidak kalah dengan *brand* luar negeri. Sehingga masyarakat mulai melirik produk lokal ini dari pada membeli barang imitasi dari produk luar negeri.

Salah satu penunjang sebuah platform aplikasi adalah *User Interface* (UI) dan *User experience* (UX) [5]. Dalam *fashion* keindahan sangat diperhatikan, Auctentik menyadari itu. Sehingga untuk UI pada platform ini berperan sebagai pendukung agar tidak saling dominan dengan barang yang akan dilelang. UXnya sendiri Auctentik memilih untuk simpel dan mudah digunakan agar pengguna mendapatkan pengalaman baru melakukan transaksi lelang *online* menggunakan aplikasi Auctentik. Untuk mencapai *usability* yang diharapkan penelitian ini menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD). HCD sendiri berfokus pada manusia yang memiliki 4

aktivitas, yaitu : *Observation*, *Ideation*, *Prototyping* dan *Testing* [4].

Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan antarmuka yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna. Serta dapat direalisasikan oleh pengembang aplikasi Auctentik.

II. LANDASAN TEORI

A. *User Interface* (UI)

User Interface adalah desain antarmuka yang dapat dilihat oleh pengguna. Bagaimana aplikasi mau dibentuk dan ditampilkan sebagaimana yang diinginkan oleh pengembang dan dapat ditangkap oleh pengguna aplikasi.

B. *User Experience* (UX)

User Experience design adalah interaksi pengguna dengan aplikasi. Bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah digunakan dan tidak membingungkan pengguna.

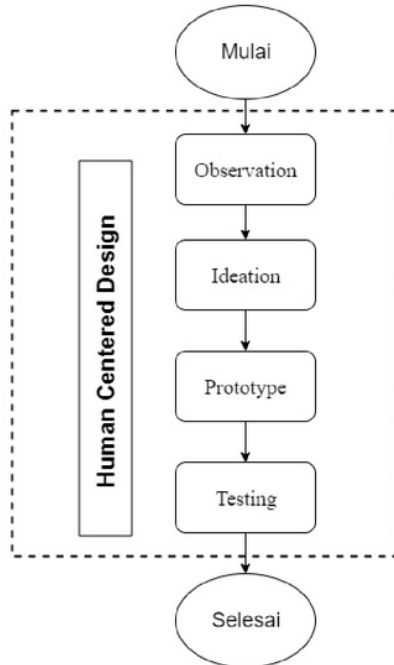
C. *Human Centered Design*

HCD adalah metode pendekatan desain yang berfokus kepada manusia atau penggunanya itu sendiri. Metode ini memiliki 4 aktivitas, yaitu : *Observation*, *Ideation*, *Prototyping* dan *Testing*. Sebelum memulai aktivitas sebaiknya memahami manusianya terlebih dahulu, apa yang dibutuhkannya. Agar solusi yang kita tawarkan dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan masalahnya [1].

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD). HCD sendiri adalah metode pendekatan desain yang berpatokan kepada manusia atau pengguna aplikasi itu sendiri. Metode ini memiliki 4 aktivitas yang dapat dilihat pada gambar 1. Dan pada penelitian ini akan dilakukan satu kali iterasi untuk perbaikan *prototype*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Metode HCD [4]

A. Observasion

Aktivitas pertama yang dilakukan adalah Observasi kepada pengguna. Observasi dilakukan untuk mendapatkan apa masalah dari calon pengguna aplikasi. Metode observasi pada penelitian ini dengan cara wawancara. Wawancara sendiri dilakukan kepada penjual barang fashion dan orang yang pernah melakukan lelang *online*[2].

B. Ideation

Aktivitas kedua adalah ideasi yaitu memecahkan masalah yang sudah didapat dari observasi calon pengguna. Pada tahap ini peneliti melakukan brainstorming dengan tim apa yang dapat diangkat dengan masalah dari calon pengguna aplikasi[2].

C. Prototype

Setelah mendapat ide apa yang akan diangkat untuk dijadikan aplikasi selanjutnya adalah pembuatan *prototype*. Pada penelitian ini *prototyping* menggunakan *tools* adobe xd karena banyak *tutorial* dan *plugin* yang dapat digunakan. Dan untuk tujuan dari *prototyping* sendiri adalah mempercepat ide agar bisa dites oleh pengguna[2].

D. Testing

Aktivitas terakhir adalah mengetes *prototype* yang sudah dibuat. *Testing* pada penelitian ini dilakukan oleh *internal* tim dan calon pengguna. Setelah mendapatkan *feedback* dapat dilakukan perbaikan dari *prototype* yang ada untuk lebih baik lagi[2].

A. Observation

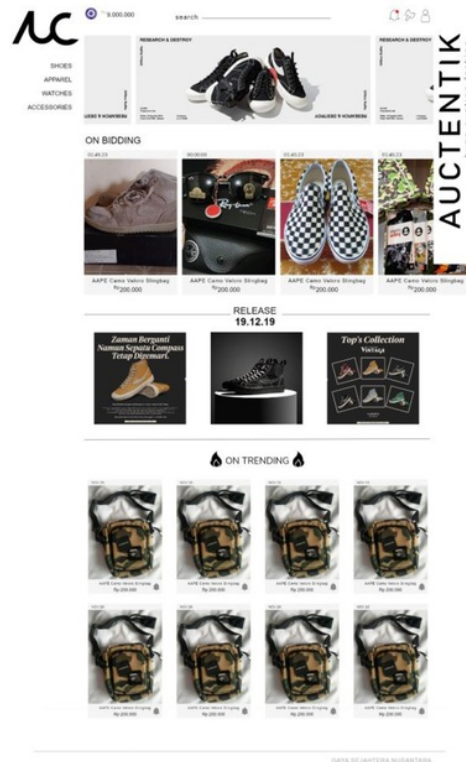
Setelah mewawancarai seorang penjual barang *fashion* dengan cara lelang masalah yang didapat adalah *bidding* tidak terorganisir dengan baik. Sehingga mengakibatkan *bidding* tidak teratur dan butuh waktu untuk mencari pemenang lelang. Masalah kedua dari penjual adalah *bid and run* pemenang lelang tidak menyelesaikan transaksi yang sudah dijanjikan. Wawancara kedua dilakukan dengan pencari barang lelang masalahnya adalah meragukan keaslian barang yang dilelang. Jadi masalah yang didapat adalah *bid* tidak dari sistem, *bid and run* dan keaslian barang.

B. Ideation

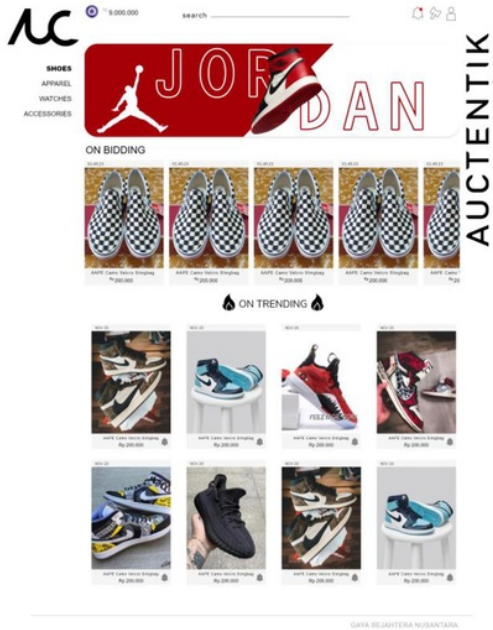
Setelah *brainstorming* dengan tim masalah yang dapat diangkat adalah *bid by system* untuk *bidding* lebih terorganisir dan itu dijadikan fitur utama. Yang kedua adalah melakukan lelang harus mempunyai dompet *virtual* dengan jumlah *deposit* sama jumlahnya dengan harga barang yang akan dilelang, dan ini menjadi fitur utama. Untuk masalah keaslian barang akan dijadikan fitur tambahan.

C. Prototype

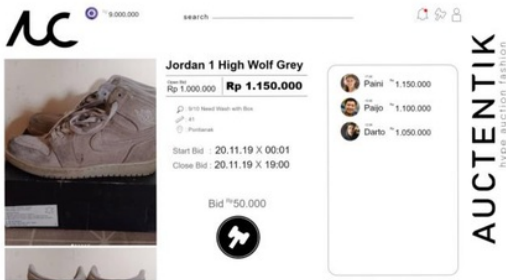
Hasil dari *prototyping* yang dibuat dengan adobe xd, sebagai berikut :



Gambar 2. Prototype Home Page



Gambar 3. *Prototype Lelang Sepatu*



Gambar 4. *Prototype Bid Page*



Gambar 5. *Prototype Login*

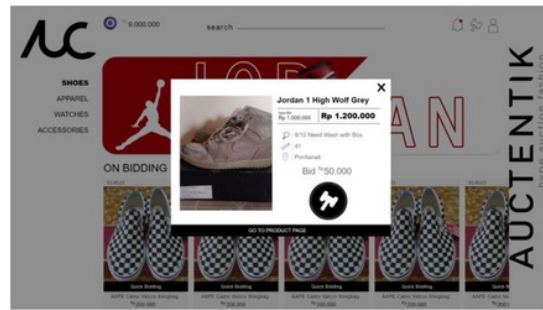
D. Testing

Setelah melakukan testing kepada *internal* tim dan 5 calon pengguna. Ada beberapa masukan yang disarankan oleh *tester*, sebagai berikut : lebih banyak *alert notification* untuk mengetahui proses yang terjadi. Yang kedua adalah *quick bidding* untuk mempercepat proses lelang.

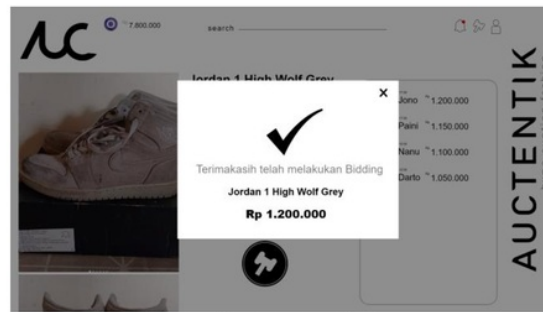
Hasil perbaikan prototype, sebagai berikut :



Gambar 6. *Button Quick bidding*



Gambar 7. *Prototype Quick Bidding*



Gambar 8. *Prototype Alert*

V. KESIMPULAN

Tujuan awal dari penelitian ini adalah pembuatan *prototype* untuk aplikasi Auctentik. Dengan penelitian ini diharapkan UI dan UX aplikasi auctentik sesuai dengan pengguna aplikasi itu sendiri. Menggunakan metode *Human Centered Design (HCD) prototype* dapat cepat dibuat dan

diujikan kepada calon pengguna aplikasi. Sehingga *prototype* cepat mendapatkan *feedback* dan dapat diperbaharui dengan kesesuaian dari pengguna aplikasi. Hasil dari penelitian ini adalah *prototype* Auctentik dengan tambahan fitur *Quick Bidding* dan *alert*. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah *prototype* aplikasi Auctentik pada *mobile*. Dan dapat segera direalisasikan menjadi aplikasi oleh pengembang aplikasi auctentik.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] [medium.com](https://medium.com/codelabs-unikom/human-centered-design-bfddadd95396), "Human Centered Design," 2017. [Online]. Available: <https://medium.com/codelabs-unikom/human-centered-design-bfddadd95396>. [Accessed: 17-Nov-2019].
- [2] guruproduktif.com, "Penerapan Human Centered Design Dalam Menciptakan Inovasi," 2019. [Online]. Available: <https://guruproduktif.com/2019/09/14/penerapan-human-centered-design-dalam-menciptakan-inovasi/>. [Accessed: 17-Nov-2019].
- [3] Cnbcindonesia.com, "Gairah Industri Fashion Indonesia," 2019. [Online]. Available: <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190712155341-35-84555/gairah-industri-fashion-indonesia>. [Accessed: 12-Nov-2019].
- [4] Don Norman, 1988. *The Design of Everyday Things*. Amerika Serikat: Basic Books.
- [5] Steve Krug, 2000. *Don't Make Me Think*. Amerika Serikat: Prigel Books.

Perancangan User Experience dan User Interface Pengguna Dengan Metode Human Centered Design Pada Website Auctentik

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

1%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

4%

2

www.dsc.com.tw

Internet Source

1%

3

Submitted to Stockholms universitet

Student Paper

1%

4

id.scribd.com

Internet Source

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On