

# Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor

*by* Arief Ramadhan Setiadi

---

**Submission date:** 02-Jun-2020 12:57PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1333275609

**File name:** Paper\_Kolokium\_16523080.pdf (486.2K)

**Word count:** 1835

**Character count:** 12409

# Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (*Human-Centered design*) pada website Thriftdoor

**Abstract** – Perkembangan dunia Teknologi mulai berkembang pesat di Indonesia seiring berjalannya waktu. Penggunaan internet di Indonesia mulai meningkat dengan terkoneksi internet di seluruh Indonesia. Dengan memanfaatkan *trend* perdagangan elektronik dapat merubah gaya hidup masyarakat salah satunya menjadi peluang bisnis baru industri di bidang e-commerce. Dengan permasalahan diatas, dapat memberikan peluang mahasiswa dan masyarakat untuk memasarkan barang atau jasa dengan mengadopsi teknologi salah satunya website. Untuk website Thriftdoor berfokus pada penjualan dan pembelian barang *secondhand* yang berbasis website. Saat ini banyak bermunculan toko-toko online, sehingga mempermudah masyarakat membeli barang secara digital. Penelitian ini menerapkan metode HCD (*Human Centered Design*) untuk proses perancangan UI/UX pada website thriftdoor yang kunci utamanya yaitu *user*. Pada proses penelitian ada 3 tahapan yang digunakan yaitu, *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Pada hasil akhir tahapan akan melibatkan pengguna, untuk memberikan evaluasi terhadap perancangan UI/UX website thriftdoor.

**Keywords**—; Website, Human Centered Design, Trend, UI/UX, e-commerce.

## I. PENDAHULUAN

Semakin pesatnya perkembangan teknologi dari setiap tahun ke tahun, salah satunya di bidang internet memberikan dampak terhadap berbagai sektor di Indonesia. Internet ialah jaringan universal yang dapat menghubungkan jaringan komputer keseluruh dunia, hal ini akan terjadi interaksi antara satu dengan lainnya ke seluruh Indonesia. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai media sistem informasi yang dapat diakses untuk mempromosikan produk atau barang melalui platform yaitu website. Website adalah sebuah sistem yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka web. Selain itu banyak kegunaan website untuk menjadikan peluang bisnis salah satunya yaitu sebagai platform digital jual beli barang atau bisa disebut E-commerce.<sup>[1]</sup>

E-commerce adalah penjualan dan pembelian barang maupun jasa, baik melalui perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui platform media komputer. Pada era modern seperti ini, berbelanja melalui platform-platform online sudah menjadi trend baru bagi masyarakat Indonesia.<sup>[2]</sup>

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat dan maju membuat persaingan di dunia bisnis begitu ketat, karena diperlukan strategi bisnis agar permasalahan yang dihadapi dapat diatasi dengan baik. Terdapat kasus penawaran pada website *e-commerce* berbayar (premium) dan ada juga website yang tidak berbayar atau gratis bisa digunakan oleh setiap orang di internet. Para pelaku bisnis belum mengetahui cara mengembangkan bisnisnya dengan memberikan pengguna akses website tidak berbayar tersebut salah satunya Thriftdoor.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis membuat konsep platform website perancangan UI/UX bernama Thriftdoor. Tujuan platform website ini, kesulitan yang dihadapi dalam mencari barang bekas dengan kondisi bagus di *e-commerce* dapat dengan mudah teratasi. Sebagai mahasiswa, akan berusaha untuk menghemat pengeluaran dengan membeli barang bekas. Selama ini dalam mencari barang bekas, pengguna selalu ditakuti dengan rasa takut apabila barang yang diterima dalam kondisi buruk dan transaksi tidak aman. Oleh karena itu, pengembang berusaha menjembatani masalah tersebut dengan membuat thriftdoor.

## II. KAJIAN PUSTAKA

Dalam perancangan UI/UX website thriftdoor, terdapat beberapa pendekatan dalam segi proses tampilan dan *system*. Namun banyak pertimbangan untuk menentukan metode yang digunakan. Pendekatan yang digunakan untuk perancangan nya yaitu *User Centered Design* (UCD), *Desain Thinking* dan *Prototyping*. Ketiga model pendekatan tersebut cocok untuk merancang sebuah website thriftdoor.

### 2.1 User Centered Design

Proses desain yang berfokus kepada kebutuhan pengguna dengan analisis yang lebih dalam terhadap *audiens*, seperti jenis kelamin dan usia. Perbedaan utama dari filosofi desain ialah desain yang berpusat pada pengguna mencoba untuk mengoptimalkan produk serta mengimplementasikan keinginan pengguna. Desain berpusat pada pengguna diciptakan oleh penelitian Donald A. Norman dan hasil penerbitan bukunya yang populer yaitu *User-Centered System Design: New Perspectives on Human Computer Interaction* pada tahun 1986.<sup>[3]</sup>

Konsep ini mendapatkan perhatian lebih lanjut dalam buku *The Design Of Everyday Things*. Dalam buku ini, Norman menggambarkan psikologi menurut perspektif desain secara baik dan buruk. Proses UCD merupakan pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada proses sebelum melanjutkan ketahap selanjutnya. Dengan menggunakan UCD, seorang perancang dapat melihat sudut pandang pengguna yang lebih spesifik dan membuat suatu rancangan yang lebih baik.

## 2.2 Desain Thinking

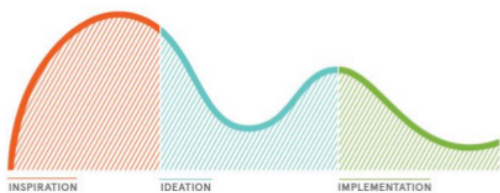
*Desain Thinking* merupakan metodologi yang memberikan pendekatan kepada pengguna untuk memecahkan solusi-solusi. Metode ini sangat berguna untuk mengatasi masalah-masalah yang kompleks dengan memahami masalah dari kebutuhan pengguna, dengan cara pendekatan berpusat pada manusia. Selain itu, menciptakan banyak ide-ide lebih dalam dari pengguna dan mengadopsi secara pendekatan langsung dalam pembuatan ide *prototype* dan pengujian.

Model pendekatan ini sangat berkaitan dengan perancangan website *thriftdoor*, karena mengedepankan *human center approach* yang berhubungan dengan pemikiran manusia. Dalam penerapannya, *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *emphaty*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Tujuan dari kelima tahapan tersebut untuk memperoleh pemahaman bagi pengguna dan mendalami mengenai produk tersebut. Selain itu bahwa kelima tahapan ini tidak harus berjalan lurus atau linear, melainkan bersifat paralel dan bisa diulang ke fase sebelumnya.

## 2.3 Prototyping

Menurut Pressman(2020;50), dalam melakukan suatu perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode ini. *Prototyping* merupakan model dengan mengumpulkan kebutuhan pengguna dengan saling berinteraksi selama proses pembuatan. Pada metode *prototyping* seorang pengembang dan pengguna dapat secara langsung berinteraksi satu sama lain.<sup>[4]</sup> Tujuan metode *prototyping*, pengembang akan mendapatkan ide-ide gambaran dari pengguna untuk dibuat ke dalam fase *prototype*.

### III. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. Tahapan Metode Human Centerd Design

Tahapan perancangan website *Thriftdoor* menggunakan pendekatan *Human Centered Design*. Metode ini adalah memecahkan sebuah masalah yang berpusat pada manusia agar mendapatkan solusi-solusi inovatif yang banyak berfokus pada pengguna agar mendapatkan wawasan yang berkaitan dengan pengguna sesuai kebutuhan.<sup>[5]</sup> *Human Centered Design* terdapat 3 tahapan,yaitu:

#### A. Inspiration

*Inspiration* merupakan hal yang penting dalam metodologi *Human Centered Design*, karena dalam tahap *Inspiration* dapat mengetahui masalah yang dihadapi dan memahami tujuan yang dicapai oleh para pengguna serta kendala yang dihadapi.<sup>[6]</sup> Proses *Inspiration* sangat penting, karena membutuhkan hasil spesifikasi kebutuhan pengguna agar mendapatkan solusi terbaik. Tujuannya ialah memahami situasi baik dari sisi pengembang maupun pengguna, sehingga dapat mengetahui masalah-masalah yang pengguna rasakan. Beberapa metode yang digunakan dalam tahap *Inspiration* ialah melakukan wawancara dan merencanakan langkah-langkah dari masalah pengguna.

#### B. Ideation

Pada tahapan *ideation*, pengembang mengumpulkan ide-ide secara kolektif mengenai masalah pengguna serta mendapatkan penyelesaian dari masalah tersebut. Dalam tahap *ideation* kreativitas sangat dibutuhkan tanpa perlu memperhatikan batasan dari pengguna dan *business model canvas (BMC)* yang menjadi tolak ukur dalam proses perancangan.<sup>[7]</sup> Pengembang akan melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan solusi terbaik. Tujuan dalam tahapan *ideation*, pengembang dapat mengumpulkan ide sebanyak mungkin dengan tetap fokus terhadap kebutuhan dan keinginan pengguna. Maka dari itu, hasil *brainstorming* akan berkembang menjadi solusi-solusi yang tepat bagi pengguna.

#### C. Implementation

Pada tahap *Implementation*, pengembang akan mendapatkan validasi dari pengguna untuk tahap akhir serta desain yang tepat guna menghasilkan produk pengguna di dunia nyata. Dengan pembaruan yang telah diterapkan, pengembang tetap mengamati masukan yang diberikan sebagai umpan balik untuk mendapatkan solusi dari masalah pengguna.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pembahasan yang telah dilakukan untuk merancang sebuah platform website melalui metode *Human Centered Design*, memperoleh beberapa hasil yaitu:

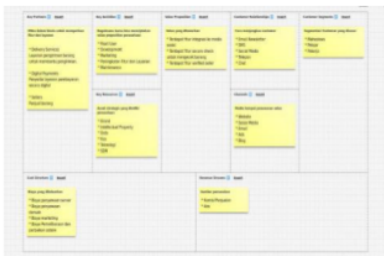
#### A. Inspiration

Pada tahapan *inspiration*, pengembang mendekati diri kepada pengguna untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi. Hasil dari observasi permasalahan pengguna terhadap

platform website yang berkaitan dengan konsep bisnis pengembang adalah sebagai berikut:

1. Pengguna menginginkan adanya platform *E-commerce* yang menjadi lapak jual beli pengguna untuk berbisnis secara online dengan konsep penjualan barang-barang bekas
2. Bagi pengguna yang menginginkan model transaksi platform *E-commerce*, diberikan sistem yang aman agar pengguna tidak takut dalam hal ber-transaksi serta fisik barang yang dijual sesuai dengan aslinya.
3. Bagi pengguna adanya sistem *E-commerce* dapat mempermudah, baik dari segi pencarian, transaksi maupun fitur-fitur yang mendukung untuk mempermudah pemakaian pengguna.

### B. Ideation



Gambar 3. Model Busines Model Canvas (BMC)

Pada tahapan *ideation* website *thriftdoor*, pengembang mengumpulkan gagasan menjadi kerangka sederhana untuk mendeskripsikan elemen-elemen penting yang terdapat pada *Businnes Model Canvas*. Secara garis besar, bagian elemen akan mengalir dari satu elemen menuju elemen berikutnya. Untuk model BMC, pengembang dapat memvalidasi hasil dari ide-ide *brainstorming* yang divisualkan melalui gambar. Konsep bisnis BMC, mengandalkan ide-ide berbentuk visual sehingga orang-orang memiliki pemahaman yang sama terhadap elemen-elemen yang berkaitan.

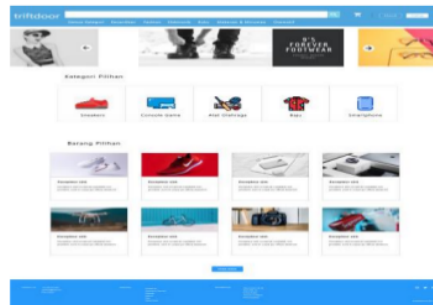
### C. Implementation

Adapun cara yang digunakan ialah menggunakan teknik kuisioner secara online kepada para pengguna. Berdasarkan hasil survei yang telah dibagikan, mendapatkan umpan balik positif dari responden. Dapat disimpulkan dari rancangan purwarupa yang telah dibuat baik dari segi desain dan juga konsep bisnisnya. Namun ada beberapa masukan dari pengguna sebagai berikut:

1. Pengguna memerlukan penambahan fitur chat ke penjual, untuk berinteraksi dengan penjual terhadap barang yang diminati oleh pengguna.
2. Pengguna memberikan saran mengenai font penulisan terhadap website *Thriftdoor*.
3. Mengenai konsep warna pada website *Thriftdoor*, pengguna memberikan saran berupa konsep warna yang perlu ditekankan guna menambah daya tarik pembeli untuk menggunakan website

Ada beberapa tampilan Interface website *Thriftdoor* yang telah dibuat melalui Aplikasi Adobe XD, ada beberapa hasil tampilan, sebagai berikut:

#### A. Home Page



Gambar 4. Halaman Home Page

Untuk awal tampilan website berupa halaman homepage, yang terdiri beberapa fitur yang digunakan oleh pengguna seperti menu kategori barang, pencarian barang, daftar akun penjual dan pembeli serta fitur lainnya. Pembeli dapat memakai fitur yang tersedia dengan mudah untuk mencari barang yang sedang dicari dan untuk masalah yang terkait seputar website pengguna dapat memberikan saran dan kritik agar pengembang memperbarui website untuk kenyamanan pembeli.

#### B. Halaman Log-in



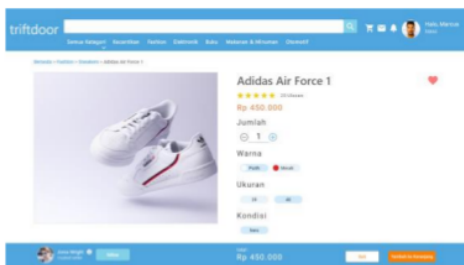
Gambar 5. Halaman Log-in



Pada halaman *log-in* berupa tampilan *sign-in* untuk merepresentasikan menuju *account* pengguna ke dalam website *thriftdoor*. Pengguna juga dapat menggunakan fitur *log-in* melalui facebook dan google serta jika pengguna lupa *password account* dapat menggunakan fitur *reset password* yang telah tersedia.

### C. Tampilan Barang

Pada tampilan barang, pengguna akan melihat list barang dan detail barang ketika memilih produk yang diinginkan. Ada beberapa label yang berisikan nama produk, jumlah barang yang tersedia, warna, serta ukuran kondisi barang tersebut.



Gambar 6. Tampilan Barang

Hasil *survey* yang didapatkan dari *feedback* pengguna, akan menjadikan acuan bagi pengembang pada pembuatan website *thriftdoor* yang bermodelkan bisnis penjualan barang-barang bekas. Metode *Human Center Design (HCD)* mampu membangun sebuah platform website dengan sebuah informasi-informasi terkait dengan pengguna. Oleh karena itu masukan yang diberikan oleh pengguna dapat menjadikan *feedback* bagi pengembang untuk mempresentasikan perbaikan pada platform demi kenyamanan pemakaian pengguna.

### V. KESIMPULAN

Dengan menggunakan metode *Human Centered Design* pada penelitian ini, maka dari pihak pengembang mendapatkan temuan ide-ide masalah yang selama ini menjadi keluhan dari pengguna, sehingga hasil dari pengumpulan masalah-masalah yang dihadapi akan dikumpulkan menjadi sebuah *framework*

gambaran *visualchart* dan hasil dari *visualchart* akan diterapkan purwarupa website untuk menjadi gambaran bagi para calon pengguna sehingga menjadi acuan memperbaiki platform website.

### VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Waryanto, "Pengertian Website Lengkap dengan Jenis dan Manfaatnya," Niagahoster, 22 January 2018. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>. [Accessed 30 Juni 2020].
- [2] D. H. Candra Ahmadi, *E-Business & E-Commerce*, pp. 225-228, 2013.
- [3] . Norman, *Desain Sistem yang Berpusat pada Pengguna: Perspektif Baru tentang Interaksi Manusia-Komputer.*, California, 1986.
- [4] T. Pangaribuan, "PROTOTYPING DAN PENERAPANNYA," *medium.com*, 30 Maret 2019. [Online]. Available: <https://medium.com/@trispangrib/prototyping-dalam-proses-design-thinking-abca91721570>. [Accessed 25 Juni 2020].
- [5] "Design Kit: The Human Centered Design Toolkit," juni 2012. [Online]. Available: <https://www.ideo.com/post/design-kit>. [Accessed 5 Juni 2020].
- [6] E. G. Ramadhan, "Human Centered Design," *medium.com*, 13 July 2017. [Online]. Available: <https://medium.com/codelabs-unikom/human-centered-design-bfddadd95396>. [Accessed 07 Juni 2020].
- [7] H. Purba, "Business Model Canvas (BMC) pada Design Thinking," *mediu.com*, 18 November 2018. [Online]. Available: <https://medium.com/@hansamanda14/business-model-canvas-bmc-pada-design-thinking-38ebc58adce9>. [Accessed 15 Juni 2020].

# Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejournal.stikom-db.ac.id">ejournal.stikom-db.ac.id</a> Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%
3	Submitted to Institute of Technology, Sligo Student Paper	1%
4	<a href="http://eprints.uad.ac.id">eprints.uad.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://olats.org">olats.org</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://sir.stikom.edu">sir.stikom.edu</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://sambungjaring.blogspot.com">sambungjaring.blogspot.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://medium.com">medium.com</a>	

---

Exclude quotes      Off

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On

# Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---