

Perancangan Ivent: Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design Thinking

by John Doe

Submission date: 24-Nov-2020 05:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 1455975339

File name: 17523135.pdf (589.9K)

Word count: 2717

Character count: 18022

Perancangan Ivent: Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan *Design Thinking*

Abstract—Kebutuhan masyarakat terhadap industri acara cukup tinggi tingkat antusiasnya di Indonesia baik itu dalam skala besar atau kecil, mulai dari acara pentas seni bahkan hingga konferensi atau konser besar. Dengan besarnya kebutuhan ini di Indonesia, peran *vendor* acara maupun *event organizer* sangatlah penting sebagai jawaban terhadap kebutuhan masyarakat itu sendiri. Namun, masyarakat masih kesulitan dalam memilih dan menentukan acara mereka mulai dari memilih *vendor* dan *event organizer* yang tepat serta berkualitas untuk kegiatan acara mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, kami mengembangkan aplikasi Ivent ini sebagai sarana yang dapat mempertemukan para konsumen dengan *vendor* ataupun *event organizer* yang mereka butuhkan. Aplikasi ini akan dikembangkan dalam platform *Android* dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*[1]. Dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, diharapkan dalam proses pengembangan aplikasi ini akan semakin dekat dengan kebutuhan para pengguna dengan memahami karakter mereka dan memberikan gambaran awal dari aplikasi Ivent untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna agar kedepannya dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi pengguna.

Kata Kunci—*Event organizer, Vendor, Aplikasi mobil, Ivent*

I. PENDAHULUAN

Masyarakat pada era ini sudah banyak yang mengenal istilah revolusi industri 4.0 bahkan penerapan dari revolusi industri 4.0 itu sendiri sudah banyak ditemukan di sekitar lingkungan hidup kita seperti contohnya aplikasi mobil baik itu berbasis *Android* ataupun *iOS*[2], dengan terus berkembangnya aplikasi mobil sebagai salah satu bagian dari perkembangan zaman yang mempermudah beberapa kegiatan di kehidupan maka bermunculanlah berbagai macam ide-ide yang sangat membantu dalam mempermudah tugas ataupun pekerjaan kita, hal ini salah satunya disebabkan karena aplikasi mobil sangat mudah dan cepat untuk diakses oleh pengguna, seperti *e-commerce* yang merupakan sebagian kecil dari banyaknya aplikasi yang sering kita akses, bahkan *e-commerce* itu sendiri sudah semakin banyak jenisnya sesuai dengan fungsi dan target pasar mereka.

Pada sektor industri acara juga tidak luput dari perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, justru dengan adanya kemajuan teknologi ini dapat meningkatkan jumlah kebutuhan acara itu sendiri, masyarakat sekarang sudah banyak menjadikan acara sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi dan merupakan salah satu sarana kegiatan untuk bertemu dan berkumpul, bahkan tanpa disadari bahwa kegiatan-kegiatan yang diadakan di sebuah acara itu sendiri dapat menunjang kemajuan di beberapa sektor seperti Pendidikan, Teknologi, Perekonomian dan masih banyak lagi. Namun, sebuah acara sering sekali terhambat atau bahkan gagal dalam proses penggarapannya baik itu masalah penyesuaian dana, pemilihan *event organizer, vendor* acara, dan bahkan karena pandemi Covid-19 yang sedang berlangsung ini[3].

Oleh sebab itu, makalah ini menjabarkan sebuah penerapan teknologi dengan mengembangkan sebuah ide bisnis *Startup* yang menghadirkan wadah bagi penggiat acara baik itu konsumen, *vendor* dan *event organizer* dalam satu platform aplikasi mobil yang sangat mudah untuk diakses dan fleksibel bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi Ivent ini. Selain itu, perkembangan teknologi pada *smartphone* akan terus berlanjut dan menghadirkan fitur-fitur canggih untuk mempermudah penggunaannya, di lain sisi aplikasi mobil akan terus berkembang seiring perkembangan teknologi dan menyesuaikan segala fitur canggih *smartphone* untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan bagi pengguna, dengan menghadirkan Ivent pada aplikasi mobil ini dalam tahap pengembangannya maka diharapkan dapat meningkatkan kebutuhan masyarakat di sektor industri acara ini dengan menghadirkan segala kebutuhan masyarakat hanya dalam genggam tangan para pengguna.

II. STUDI PUSTAKA



Gambar 1. Proses pengembangan aplikasi dengan *Design Thinking* dan *Agile Development*[4]

Proses pengembangan aplikasi Ivent ini dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking* dan *Agile Development*, menurut kami dalam pengembangan aplikasi Ivent, kedua metode ini merupakan perpaduan yang cukup relevan[4]. Namun, dalam prakteknya berbagai macam metode mungkin memiliki kelebihan maupun kekurangannya masing-masing tetapi pada penggunaan *Design Thinking* dan *Agile Development* menurut kami merupakan salah satu cara yang dapat melengkapi satu sama lain. Berikut ini merupakan penjabaran mengenai kedua metode tersebut.

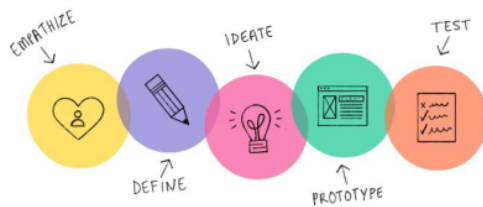
A. *Design Thinking*

Pendekatan *Design Thinking* digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dengan melakukan pemfokusan terhadap kebutuhan pengguna, pendekatan ini dilakukan dengan memberikan ide-ide yang berupa solusi dari permasalahan serta kebutuhan setiap pengguna dan mengimplementasikannya ke aplikasi yang akan dibangun, metode ini dirasa dapat menyesuaikan serta memahami kebutuhan pengguna dengan melihat beberapa kebutuhan serta kesulitan mereka yang bervariasi dengan memahami permasalahan pengguna itu sendiri[5].

B. Agile Development

Agile sendiri memiliki pengertian pengembangan aplikasi yang bersifat cepat dalam perubahan dan inovasi suatu aplikasi, untuk memenuhi kebutuhan para pengguna. Pemanfaatan *Agile* dalam pengembangan aplikasi Ivent dapat melakukan perubahan yang cepat serta memberikan inovasi produk terbaru untuk pengguna sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna itu sendiri dengan fitur yang selalu diperbaharui dan ditambahkan[6]. Namun, dalam penggunaan *Agile* ini rawan mengalami kegagalan apabila tim tidak memiliki komitmen untuk pengembangannya dikarenakan aplikasi yang dikembangkan harus selalu mengikuti kebutuhan para pengguna yang menginginkan pembaruan dan fitur baru secara terus-menerus, selain itu waktu pengembangan aplikasi akan sulit untuk diperkirakan.

III. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 2. Tahapan *Design Thinking*[7]

Dalam pengembangan aplikasi Ivent akan dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan *Design Thinking* itu sendiri memiliki beberapa tahapan yaitu:

1. *Empathy*
2. *Define*
3. *Ideate*
4. *Prototype*
5. *Test*

A. *Empathy*

Pada tahapan ini sangat diharapkan mendapatkan pemahaman dari sebuah permasalahan yang dialami pengguna dengan menjadi pendengar yang baik kepada pengguna sehingga mengetahui apa yang sebenarnya mereka butuhkan dan inginkan[5]. Tujuannya yaitu memiliki pemahaman empati kepada para pengguna itu sendiri dengan menyadari kemauan mereka selama ini. Luaran dari tahapan ini bisa dilakukan dengan observasi kepada para pengguna, semakin dekat dan dalam proses memahami keinginan pengguna semakin dekat tujuan untuk memberikan solusi yang sesuai harapan mereka. Oleh sebab itu, Ivent melakukan survei dengan memberikan beberapa pertanyaan atau kasus seputar industri acara dari beberapa pengguna awam terdekat baik itu teman atau keluarga, namun juga bertanya dan bercerita secara langsung kepada pengguna itu sendiri agar mampu mendapatkan gambaran secara langsung permasalahan dan kebutuhan mereka itu sebenarnya seperti apa.

B. *Define*

Setelah tahap *Empathy* telah dilakukan dan informasi yang dibutuhkan berhasil didapatkan yang diperoleh setelah melakukan survei maupun bertanya langsung kepada beberapa pengguna maka tahapan yang perlu dilakukan selanjutnya yaitu mengelompokkan permasalahan yang dialami pengguna dan menganalisis masalah tersebut[5], sehingga dapat menetapkan permasalahan yang sebenarnya timbul pada pengguna dan dapat menimbulkan sebuah ide-ide yang relevan serta tepat atau mendekati dengan ekspektasi para pengguna itu sendiri.

C. *Ideate*

Setelah tahap *Define* selesai dilakukan, selanjutnya masuk ke tahap *Ideate* yang merupakan tahapan untuk menghasilkan ide. Semua ide-ide akan dikumpulkan sebagai proses penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini sangat penting untuk mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya agar bisa menghasilkan beberapa solusi yang tepat[5]. Setelah ide sudah cukup banyak terkumpul, maka dilakukan penyaringan dan pengujian sebuah ide yang tepat untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan sebuah permasalahan yang dihadapi pengguna dan menghindari ataupun meminimalisir terjadinya masalah-masalah baru kedepannya.

D. *Prototype*

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian sebuah *prototype* versi awal dalam pengembangan aplikasi Ivent, fungsi pada tahap ini yaitu memberikan bayangan kepada pengguna terhadap aplikasi Ivent untuk menampilkan sebuah bentuk fisik yang dibutuhkan oleh pengguna berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya yang bertujuan untuk memperkirakan solusi yang diberikan itu sudah tepat atau masih kurang dari sudut pandang pengguna[5]. Sebelum dilakukan proses yang lebih matang biasanya *prototype* diuji oleh tim pengembang dan beberapa orang terdekat terlebih dahulu. Jadi, ketika ada masukan maka akan dilakukan perbaikan lagi pada *prototype* ini, sehingga pada pengembangannya akan dihasilkan sebuah *prototype* yang benar-benar bagus dan layak.

E. *Test*

Pada tahapan ini *prototype* akan diuji coba oleh pengguna, sehingga kita dapat melihat respons maupun interaksi pengguna saat menggunakan *prototype* sekaligus mengumpulkan sejumlah *feedback* dari pengguna berupa pengalaman mereka dalam menggunakan *prototype* Ivent ini, dengan melakukan pengujian ini maka kita akan mengetahui kekurangan apa saja yang masih tidak sesuai dengan harapan pengguna terhadap *prototype* Ivent, sehingga kedepannya bisa dilakukan perbaikan untuk meminimalisir kekurangan dan mendekati ekspektasi pengguna terhadap aplikasi Ivent sebelum akan dilakukannya perilisannya[5].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ivent merupakan aplikasi mobil berbasis *Android* yang dikembangkan untuk mempermudah para pembeli dan penjual layaknya sebuah *e-commerce* namun aplikasi ini

merupakan wadah yang bertujuan untuk menghubungkan seluruh pengguna yang antusias terhadap industri acara antara konsumen dengan *vendor* acara atau *event organizer*. Dari *event organizer* dan *vendor* acara pun akan membuka dan memperluas peluang jaringan bisnis mereka dalam memasarkan produk dan jasanya di dalam aplikasi Ivent. Dari pendekatan *Design Thinking* kami mendapatkan hasil penggunaannya sebagai berikut:

A. Empathy

Pada tahap ini kami memberikan kuesioner kepada calon pengguna untuk melihat respons mereka terhadap aplikasi Ivent, hasil dari kuesioner menampilkan lebih dominan pengguna yang menginginkan adanya aplikasi Ivent ini untuk mempermudah mereka dalam mencari *vendor* dan *event organizer*. Beberapa masukan dari calon pengguna kami simpulkan sebagai berikut:

1. Pengguna menyadari pentingnya keamanan dari proses transaksi pada aplikasi dengan menyarankan *event organizer* dan *vendor* yang sudah terverifikasi secara resmi dan jelas yang dapat menjual jasa mereka agar tidak adanya penipuan.
2. Pengguna juga mengharapkan fitur jenis penjualan tiket yang detail seperti *VIP*, *VVIP* dan *Reguler*.
3. Pengguna menginginkan adanya fitur pesan/*chat* agar dapat berkomunikasi secara langsung ke *event organizer* dan *vendor*.

Melihat tanggapan ini kami berupaya mendengarkan *feedback* dari pengguna dan selalu melakukan observasi yang lebih matang serta pengujian ulang agar bisa memberikan solusi yang benar-benar mereka butuhkan.

B. Define

Setelah tahap *Empathy* selesai, selanjutnya melakukan proses pengklasifikasian atau pengelompokan masalah yang telah didapatkan. Hasil pengklasifikasian jenis masalah sebagai berikut:

Masalah	Klasifikasi Masalah
Keamanan saat bertransaksi dengan <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i>	Verifikasi keamanan
Opsi pilihan jenis tiket seperti <i>VIP</i> , <i>VVIP</i> dan <i>Reguler</i>	Jenis Tiket
Fitur pengiriman pesan/ <i>chat</i> antara konsumen dengan <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i>	Aksesibilitas

Tabel 1. Klasifikasi masalah

C. Ideate

Setelah klasifikasi atau pengelompokan masalah telah dilakukan. Maka, selanjutnya dilakukan pengumpulan ide-ide oleh tim sebagai solusi dari permasalahan yang timbul. Pada tahap ini dihasilkan solusi sebagai berikut:

Masalah	Solusi
Keamanan saat bertransaksi dengan <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i>	Melakukan verifikasi akun yang berisi biodata dan keterangan berupa dokumen yang sah pada saat <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i> mendaftarkan akunnya
Opsi pilihan jenis tiket seperti <i>VIP</i> , <i>VVIP</i> dan <i>Reguler</i>	Memberikan pilihan jenis tiket yang akan dijual sesuai dengan rencana acara yang pengguna buat
Fitur pengiriman pesan/ <i>chat</i> antara konsumen dengan <i>event organizer</i> dan <i>vendor</i>	Memberikan fitur pengiriman pesan interaktif antara pembeli dengan penjual, sehingga bisa bertanya atau konsultasi terlebih dahulu

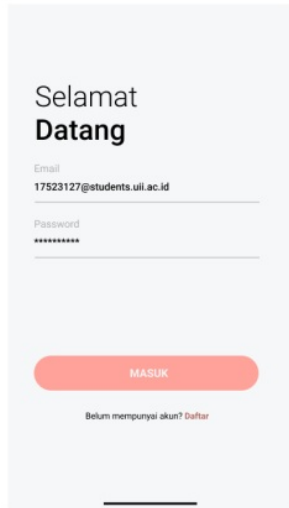
Tabel 2. Solusi dari masalah

D. Prototype

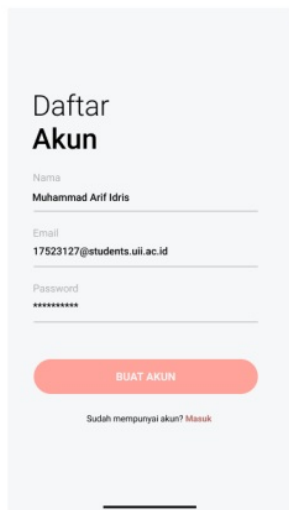
Setelah mengusulkan ide untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi pengguna. Selanjutnya yaitu mengimplementasikan ide tersebut kedalam *prototype* yang dibangun, tujuan dari implementasi ide ke dalam *prototype* yaitu untuk melihat respons pengguna terhadap solusi yang diberikan sudah sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna atau belum, sehingga apabila terjadinya perubahan maka akan dilakukan perbaikan untuk memberikan kepuasan terhadap pengguna.

Dalam perancangan aplikasi Ivent kedepannya akan mengalami beberapa pengembangan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna berdasarkan *feedback* mereka melalui *prototype* ini. Dengan adanya *feedback* pengguna, maka tim dapat mengetahui letak kekurangan aplikasi yang dibangun sehingga bisa mencari solusi yang tepat kepada pengguna dan tetap berinovasi untuk menghadirkan produk yang mampu mengatasi permasalahan pengguna.

Oleh sebab itu, peran *Hacker* dalam kondisi seperti ini akan terus berkolaborasi dengan *Hipster* dalam proses menyesuaikan desain yang cocok dengan pengguna, *Hacker* pun akan memberikan pandangan dalam proses pembangunan aplikasi kedepannya untuk memperkirakan aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan tampilan dari harapan *Hipster*. Hasil dari pengembangan aplikasi Ivent telah mencapai tahap *prototype*, beberapa tampilan dari aplikasi Ivent sebagai berikut:

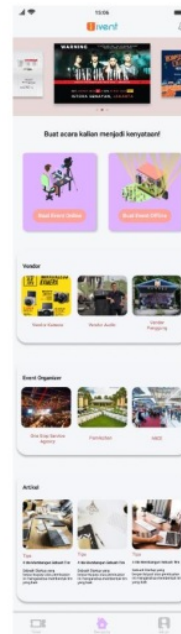


Gambar 3. *Sign-In* Ivent



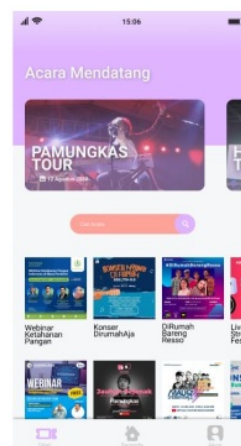
Gambar 4. *Sign-Up* Ivent

Pada gambar 3 dan 4 di atas merupakan halaman *Sign-In* dan *Sign-Up*. Pada halaman *Sign-In* pengguna hanya memerlukan *email* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya untuk bisa masuk, sedangkan halaman *Sign-Up* pengguna hanya perlu mengisi nama, *email*, dan *password* untuk mendaftarkan akunya.



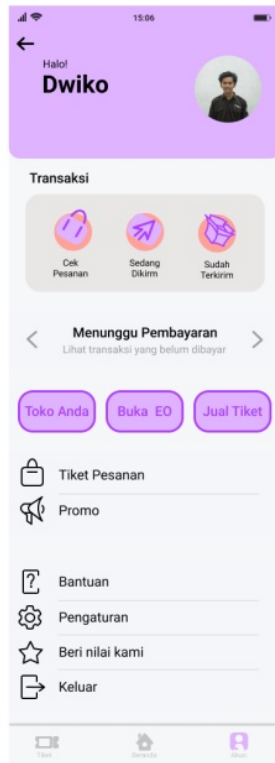
Gambar 5. *Home Page* Ivent

Pada Gambar 5 di atas menampilkan halaman *Home Page* akan menampilkan acara yang akan diadakan dalam waktu dekat, pemilihan jenis acara yang ingin pengguna buat baik itu acara *online* ataupun *offline*, di bagian tengah akan diisi oleh sejumlah pilihan *vendor* maupun *event organizer* serta dibagian bawahnya akan ada artikel yang menampilkan sejumlah informasi terkait acara. Pada bagian *Navigation Bar* juga terdapat tiga menu utama untuk bagian *Main Page* pada aplikasi Ivent yang terdiri dari menu *Tiket*, *Beranda*, dan *Akun*.



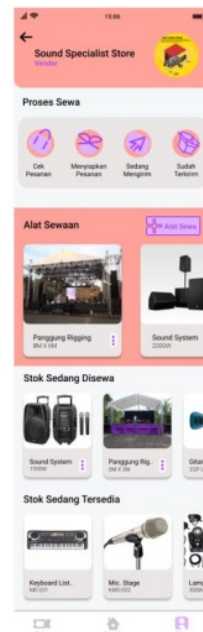
Gambar 6. *Ticket Page* Ivent

Pada Gambar 6 di atas menampilkan halaman tiket menampilkan acara yang akan diadakan dalam waktu dekat pada bagian atas, serta terdapat *search box* untuk mencari acara sesuai kriteria pengguna dan pada bagian bawah terdapat pilihan acara-acara yang dapat pengguna pilih dan tekan untuk melihat informasi secara detail.

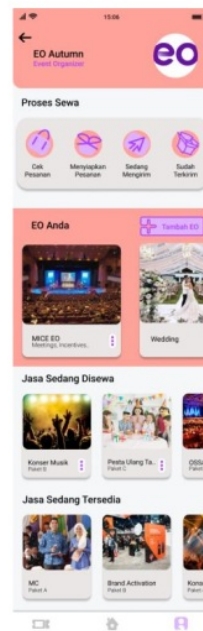


Gambar 7. Account Page Ivent

Pada Gambar 7 di atas menampilkan halaman akun pengguna, dalam halaman ini pengguna bisa melihat transaksi pesanan mereka, serta pengguna sendiri bisa mulai membuka bisnis mereka juga sebagai *vendor* maupun *event organizer*, para pengguna juga bisa melakukan penjualan tiket mereka dengan mengarahkan pengguna ke halaman *home page* untuk mendaftarkan acara dan membuat tiket mereka, selain itu pada halaman ini pengguna juga bisa mengakses promo menarik.



Gambar 8. Seller Page(Vendor) Ivent



Gambar 9. Seller Page(EO) Ivent

Pada gambar 8 dan 9 merupakan tampilan *Seller Page* untuk *vendor* dan *event organizer*, kedua *page* ini memiliki tampilan yang serupa, tetapi menampilkan penjualan sesuai dengan jenis dan kebutuhan para pengguna itu sendiri, baik itu proses sewa, stok yang sedang tersedia maupun stok yang

sedang disediakan, penggunaan tampilan seperti ini berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam pemantauan serta melihat proses penjualan.

E. Test

Setelah melakukan tahap pembuatan *prototype*, maka selanjutnya masuk ke tahap *Test* atau pengujian dari *prototype* berdasarkan kebutuhan pengguna. Fungsi dari tahap *Test* ini dilakukan untuk melihat respons dan *feedback* pengguna terhadap *prototype* yang dibangun sudah sesuai dengan harapan calon pengguna atau masih terdapat kekurangan agar kedepannya dapat diperbaiki dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut ini adalah *feedback* dari pengguna melalui kuesioner yang diberikan lewat *Google Form*:

The image shows a screenshot of a Google Form survey with ten questions and their respective responses. The questions and responses are as follows:

- Question: "Jika bisa login menggunakan FB atau soamed lainnya" (If possible, login using FB or social media). Response: "3 responses".
- Question: "Kombinasi warna belum sesuai sarannya gunakan kombinasi warna yg menggambarkan tema aplikasi" (Color combination is not suitable, use a combination that represents the app's theme). Response: "1 response".
- Question: "Fitur rating EO/Vendor" (Rating feature for EO/Vendor). Response: "1 response".
- Question: "Profile EO / vendor mungkin bisa ditambah fitur video yg menampilkan trackrecord event dari eo sebelumnya jadi bisa jadi bahan pertimbangan buat mlh event tsb. Sama di platform user, bisa ditambahin 'Filter' biar user atau calon pembuat event bisa mem'hortlist' kriteria apa yg diinginkan, mulai dari budget, location, rating, dll." (Profile EO/vendor could have a video feature showing event track record. Also, a 'Filter' feature for users to list criteria like budget, location, rating, etc.). Response: "1 response".
- Question: "Kalau dari yang ada (ditata) cuma bisa komentar dari segi UI nya. Style nya masih kurang padu ada yang beda satu sama lainnya, kayaknya terlalu banyak untuk warna paletnya mungkin bisa dibatas 2 atau 3 halau mau lebih mungkin perlu diperhatikan lagi palet yang paling cocok, ada bagian-bagian yang kontras juga antara warna font sama bg, padding/margin kayanya belum seirama, shadow button masih bisa diperhalus. Sarannya: aplikasin clean design pasti lebih kece 🙌tips2 atau contohnya bisa di search aja" (Comments on UI style: inconsistent colors, too many colors, need a better palette, contrast, padding, margins, and button shadows). Response: "1 response".
- Question: "Perpaduan warna yg saya kira kurang tepat, beberapa tampilannya terlihat sedikit terlalu polos. Saran saya karena ini aplikasi untuk event jadi mungkin bisa lebih dibuat menarik lagi untuk desain dan tampilan aplikasinya baik itu dari perpaduan warna, background, font, dan mungkin aja tambahan animasi pada beberapa menu tampilan." (Color combination is not quite right, some look too plain. Suggest more attractive design and appearance for an event app). Response: "1 response".
- Question: "Tampilan warna dan font mungkin bisa diubah agar lebih menarik" (Color and font appearance could be changed to be more attractive). Response: "1 response".
- Question: "Perbaiki penempatan pada UI agar terlihat lebih user friendly" (Improve UI placement to be more user-friendly). Response: "1 response".
- Question: "maksimalkan lagi desain aplikasinya (untuk keseluruhan)" (Maximize the app's design overall). Response: "1 response".

Gambar 10. Hasil Survei Melalui *Google Form*

berdasarkan hasil survei melalui *Google Form* tersebut, kebanyakan respons pengguna menanggapi soal perbaikan pada tampilan dari aplikasi Ivent ini beserta beberapa fitur tambahan seperti *login* dengan aplikasi *Facebook* atau sosial

media lainnya, serta fitur *rating* pada *event organizer* dan *vendor*.

V. KESIMPULAN

Dalam membangun sebuah aplikasi memerlukan sebuah rancangan dan tahapan yang matang dan terstruktur, dengan menggabungkan pendekatan *Design Thinking* dan *Agile Development* menurut kami pengembangan aplikasi Ivent sudah relevan dengan mengedepankan *feedback* calon pengguna aplikasi ini untuk mempermudah pengguna dalam mencari *vendor* dan *event organizer* begitu juga sebaliknya, meskipun permintaan dan permasalahan pengguna ada yang berbeda dan saling bertolak belakang, diharapkan dengan menerapkan kedua metode ini dapat memunculkan ide-ide sebagai solusi dan jalan tengah untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pada prakteknya pengembangan aplikasi dengan menggunakan *Agile Development* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, salah satu contohnya yaitu perkiraan waktu pengembangan aplikasi yang tidak pasti. Berikut ini kendala yang dapat mengakibatkan lamanya proses pengembangan aplikasi:

1. Dalam proses pengembangan aplikasi mobil Ivent terdapat kendala pada saat melakukan observasi yang hanya bisa dilakukan secara *online* dikarenakan pandemi Covid-19 yang menyebabkan tidak bisanya dilakukan observasi secara langsung sehingga proses observasi hanya bisa dilakukan dengan mengamati serta mengunjungi halaman *website* dan akun sosial media milik *vendor* atau *event organizer*.
2. Proses pengumpulan informasi yang bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Ivent dilakukan dengan membagikan kuesioner menggunakan *Google Form*, tetapi dalam pelaksanaannya terdapat informasi yang tidak sesuai dengan tujuan dibagikannya kuesioner diantaranya masih terdapat pengguna yang tidak serius dalam mengisi kuesioner, sehingga harapan untuk memberikan solusi kepada pengguna itu sendiri akan terhambat.

Dalam menerapkan *Agile Development* perlu dilakukannya pembiasaan kepada tim terlebih dahulu agar saling mempunyai komitmen dan tanggung jawab atas tugasnya masing-masing serta komunikasi yang lancar agar aplikasi yang dibangun dapat berjalan sesuai dengan target maupun tujuan yang dibentuk oleh tim sejak awal. Hal ini dikarenakan tim harus siap dengan perubahan dan kebutuhan yang terus bertambah dari pengguna.

Pada saat ini masih cukup banyak masukan dari calon pengguna terhadap *prototype* ini yang hasil dan penerapannya belum bisa kami tampilkan dan selesaikan, kami akan melakukan analisis serta pengelompokan masalah yang menjadi kelemahan utama pada aplikasi ini, kedepannya aplikasi yang dikembangkan akan selalu

terbuka dengan *feedback* dari pengguna agar dapat memberikan solusi yang tepat dan sesuai ekspektasi mereka.

VI. REFERENSI

- [1] M. Telaumbanua, "5 Tahap Design Thinking menurut Stanford," [Online]. Tersedia: <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>.
- [2] Vghouse, "Aplikasi Mobile dan Revolusi Industri 4.0," [Online]. Tersedia: <https://www.trentech.id/aplikasi-mobile-dan-revolusi-industri-4-0/>.
- [3] Muliaariyanti, "MASA PANDEMI COVID 19 – MENDORONG BISNIS EVENT ORGANIZER LEBIH KREATIF," [Online]. Tersedia: <https://yonulis.com/2020/10/25/masa-pandemi-covid-19-mendorong-bisnis-event-organizer-lebih-kreatif/>.
- [4] A. Pratomo, "Design Thinking dan Agile Development," [Online]. Tersedia: <https://medium.com/@kotakmakan/design-thinking-dan-agile-development-5eabb0ca285e>.
- [5] R. Mahfunda, "Apa itu Design Thinking?," [Online]. Tersedia: <https://medium.com/design-jam-indonesia/apa-itu-design-thinking-63c8416c9dd0>.
- [6] M. R. Adani, "Penjelasan Lengkap Metode Agile dalam Pengembangan Perangkat Lunak," [Online]. Tersedia: <https://www.sekawanmedia.co.id/metode-agile-development/>.
- [7] A. B. Mutiara, "Design Thinking for Everyday Life," [Online]. Tersedia: <https://medium.com/mytake/design-thinking-for-everyday-life-c19f52352c0f>.

Perancangan Ivent: Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design Thinking

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	medium.com Internet Source	1%
2	widuri.raharja.info Internet Source	1%
3	www.scribd.com Internet Source	1%
4	yonulis.com Internet Source	<1%
5	meded.ucsf.edu Internet Source	<1%
6	id.123dok.com Internet Source	<1%
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
8	Rizkillah Lestiannina, Sunardy Kasim. "Perancangan Buku Resep Masakan dan Jajanan Tradisional Khas Tana' Taliang", Jurnal	<1%

SASAK : Desain Visual dan Komunikasi, 2020

Publication

9

www.sekawanmedia.co.id

Internet Source

<1%

10

www.kingkongbola.com

Internet Source

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On