

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE* PASAR KAMPUS

Oleh

Febri Adhim Handiman

ABSTRAK

Pada penelitian Emarketer, Indonesia diprediksi akan melampaui 100 juta pengguna *smartphone* aktif pada tahun 2018. Penetrasi *smartphone* yang kuat di Indonesia menjadi petanda baik untuk pertumbuhan e-commerce, yang sebagian besar diakses melalui *gatged*. Kemudian dari hasil *survey* pusat kajian komunikasi (PUSKAKOM) UI pada tanggal 24 april 2015 diketahui penggunaan internet terbanyak adalah menggunakan perangkat seluler yang mencapai 85% dari jumlah pengguna internet di Indonesia. Jumlah mahasiswa Telkom University mengalami peningkatan pada setiap tahunnya. Pada tahun ajaran 2014-2015 Telkom University menerima hampir 6000 mahasiswa yang berasal dari 33 provinsi di Indonesia. Jumlah ini menjadi jumlah terbanyak dari jawa barat 1.455 orang, jawa tengah 498 orang, dan Banten 362 orang. Jumlah ini meningkat 14,1 % dibandingkan tahun 2013. Pertumbuhan pebisnis meningkat seiring peningkatan jumlah mahasiswa. Bisnis ini diantaranya adalah makanan, *printing*, laundry, dan lain-lain. Layanan tambahan dari pebisnis adalah pesan-antar. Mahasiswa tidak memiliki media untuk akses belanja kebutuhan dan informasi belanja yang mudah dan memiliki fasilitas jasa pesan-antar. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, analisis matriks, kuesioner, 7P, dan SWOT maka diperoleh sebuah kesimpulan bahwa perlu dibuat sebuah aplikasi *mobile* yang mampu menampilkan sebuah informasi belanja yang mudah dan memiliki fasilitas pesan-antar. Konten pada aplikasi ini adalah daftar pebisnis makanan, laundry, sewa kendaraan, *printing*, logo, alamat, nomer telpon, daftar produk, dan harga. Desain user interface akan disesuaikan dengan target penggunanya yaitu konsumen dan pebisnis, maka desainnya akan dibuat dengan konsep *friendly*, akan diterapkan dalam penggunaan ikon, layout, font, dan color. Melalui aplikasi *mobile*, konsumen dapat menemukan berbagai kebutuhan diantaranya makanan, laundry, sewa kendaraan, dan *printing*. Selain dapat menemukan informasi belanja, konsumen juga dapat melakukan pembelian secara langsung dan produk akan diantar langsung kepada mereka. Pebisnis akan memiliki sebuah media baru untuk memasarkan produknya.

Kata kunci: *smartphone*, mahasiswa, pebisnis, *interface*, *mobile*