

# Perancangan UI/UX Design Untuk Fitur Pengintegrasian Dengan Logistik Pada Fitur Pengintegrasian Dengan Logistik Dan Marketplace Di Aplikasi Krealogi

## *UI/UX Design For Logistic Features In Logistic Integration And Marketplace Features In Krealogi Applications*

1<sup>st</sup> Syafira Laila Ramadhani  
Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia  
syafiralailaramadh  
@student.telkomuniversity.ac.id

2<sup>nd</sup> Entik Insanudin  
Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia  
insanudin@telkomuniversity.ac.id

3<sup>rd</sup> Tafta Zani  
Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia  
tafta@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak**—Krealogi ialah aplikasi *mobile* pencatatan serta perencanaan *digital* untuk pengguna yang memiliki UMKM khususnya dalam sektor kriya, tetapi Krealogi sendiri belum memiliki fitur yang mengintegrasikan langsung dengan logistik dan *marketplace*. *UI/UX Design* Fitur integrasi logistic yang penulis rancang bertujuan agar pengguna dapat langsung melakukan pengiriman dari satu aplikasi. *UI/UX Design* untuk perancangan fitur integrasi logistik dan *marketplace* dapat menyambungkan langsung ke logistik (ekspedisi) dan *marketplace*. Adapun metode yang digunakan oleh penulis yaitu metode *design thinking*. Metode *design thinking* menciptakan inovasi dalam product design untuk menciptakan design yang diinginkan atau dibutuhkan oleh penggunaannya. Hasil desain yang penulis rancang fokus untuk membantu pengguna dalam pengaplikasiannya, desain dibuat sederhana, dan user friendly dengan tampilan yang mudah dipahami oleh pengguna baru maupun lama. Hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa fitur integrasi logistik dan marketplace pada aplikasi krealogi sesuai permintaan pengguna dan baik.

**Kata Kunci**—aplikasi krealogi, *design thinking*

**Abstract**—Krealogi is a *mobile* recording and planning *digital* for users who have UMKM, especially in the craft sector, but Krealogi itself does not yet have a feature that integrates directly with logistics and the *marketplace*. *UI/UX Design* The logistic integration feature that the author designed aims to allow users to directly make deliveries from one application. *UI/UX Design* integration features *marketplace* can connect directly to logistics (expedition) and *marketplaces*. The method used by the author is the method of *design thinking*. The *design thinking* creates innovation in product design to create designs that are desired or needed by users. The results

of the design that the author designed focus on helping users in their application, the design is made simple, and user friendly with a display that is easily understood by new and old users. The test results can be concluded that the logistics and marketplace integration features in the crealogy application are according to user requests and are good.

**Keywords**—Aplikasi Krealogi, *Design Thinking*

### I. PENDAHULUAN

Melalui program kampus merdeka PT Impactbyte Teknologi Edukasi membuka magang virtual berbasis tantangan yang dilaksanakan selama 4 bulan, magang ini dapat disebut juga dengan Skilvul *Virtual Internship*. PT Impactbyte Teknologi merupakan organisasi yang bergerak di bidang pendidikan teknologi dan inovasi digital, Skilvul mengetahui bahwa jumlah digital talenta yang terbilang sedikit dibandingkan kebutuhan yang ada. Program magang bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge memperlengkapi para mahasiswa dengan keterampilan hard skills and soft skills untuk menjawab kebutuhan talenta digital, khususnya *UI/UX Designer*, yang siap kerja untuk setelah para peserta magang menyelesaikan program ini dan studinya di universitas. Krealogi merupakan sebuah bagian dari revolusi digital untuk UMKM Indonesia. Aplikasi *mobile* Krealogi dibuat dengan tampilan yang ramah pengguna sehingga dapat digunakan oleh pelaku usaha dari berbagai kalangan. Fitur yang dibuat juga bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi pelaku usaha. Namun krealogi belum memiliki fitur yang mengintegrasikan langsung ke logistik (ekspedisi) dan

marketplace lalu tantangan yang diberikan oleh Skilvul Virtual Internship melakukan *Re-design* atau membuat solusi *design* untuk menambahkan fitur yang sebelumnya belum tersedia pada aplikasi krealogi berbasis *mobile* dan membuat aplikasinya lebih mudah digunakan. Maka dari itu penulis melakukan Perancangan UI/UX Design untuk Fitur Logistik pada Fitur Pengintegrasian Logistik dan Marketplace di Aplikasi Krealogi berbasis aplikasi *mobile*. tujuan yang ingin dicapai proyek ini yaitu merancang UI/UX Design fitur integrasi dengan logistik untuk melakukan pencatatan pesanan masuk bagi pemesanan yang dilakukan secara langsung kepada pihak UMKM-nya serta melakukan pengiriman dalam aplikasi *mobile* disisi lain juga memudahkan pengguna aplikasi krealogi bagi UMKM dalam melakukan pengiriman barang yang terdapat dalam fitur logistik (ekspedisi) aplikasi krealogi.

## II. KAJIAN TEORI

### A. User Interface

user interface (UI) adalah cara program dan pengguna berinteraksi. UI juga seringkali disebut hubungan manusia dan komputer atau *Human Computer Interaction* (HCI) di mana semua aspek saling berhubungan. Secara umum, UI atau antarmuka pengguna menggunakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna serta merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, atau dimengerti manusia. Contoh penerapan UI dapat dilihat pada perangkat seperti *mouse* komputer, *remote control*, *automated teller machine* (ATM)[1]. Dengan demikian, UI berfungsi sebagai penghubung atau penerjemah informasi antar pengguna dengan sistem informasi sehingga komputer dapat digunakan. Pada intinya, UI terdiri dari dua komponen *input* dan *output*. Input adalah ketika seseorang menyampaikan perintah kepada komputer melalui perangkat seperti keyboard dan mouse, sedangkan output adalah cara komputer menyatakan respon berupa hasil dari perhitungan dan kebutuhan sesuai dengan perintah pengguna [2].

### B. User Experience

Definisi UX atau *user experience* menurut Borry Hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi user flow menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi. Titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya *user experience* atau interaksi dengan web. Membuat wireframe atau mendesain *mockup* adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX.

### C. Logistik

*Christopher* mengatakan bahwa pengertian logistik adalah suatu proses yang dilakukan secara strategis dalam mengelola pengadaan, pergerakan, dan juga penyimpanan material suku cadang serta barang jadi dan aliran informasi terkait dengan organisasi melalui jaringan pemasarannya,

dalam prosedur dimana profit perusahaan (baik untuk saat ini ataupun di masa depan) bisa dimaksimalkan seefektif mungkin [3].

### D. Ekspedisi

Secara umum, arti ekspedisi adalah perjalanan terorganisasi yang dilakukan untuk tujuan tertentu. Misalnya, sekelompok ilmuwan melakukan ekspedisi ke Jogjakarta untuk melakukan penelitian mengenai Candi Borobudur. Ekspedisi merupakan perjalanan yang serius, sering kali dengan tujuan sangat spesifik. Perjalanan ini dilakukan oleh beberapa orang dengan banyak peralatan. Dalam dunia bisnis, arti ekspedisi lebih condong ke pengiriman barang. Sebuah perusahaan pengangkut barang pun dinamai sebagai ekspedisi. Jadi, dapat dikatakan ekspedisi adalah pemindahan barang secara fisik dari satu titik ke titik lain, seperti pemindahan barang dagang di gudang ke pelanggan.

## III. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada perancangan aplikasi yang dikerjakan yaitu melakukan pembuatan UI/UX *Design* pada fitur Integrasi dengan Logistik dalam fitur pengintegrasian logistik dan *Marketplace*. Dalam melakukan pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *Design Thinking*.

### A. Implementasi

Tahap awal untuk menganalisis ialah melakukan tahap *empathize* dan *define*, yang dimana pada tahap analisis yaitu melakukan analisis sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### 1. Empathize

Pada tahap *empathize* melakukan *brainstorming* dari data user persona yang diberikan oleh Du Anyam dan dilakukan analisis. Laporan dari tahap *Empathize* bersikan *secondary research* dan user persona. Dalam tahap *empathize* harus mengerti apa yang pengguna rasakan dan pikirkan, dan bagaimana cara pengguna berperilaku. Hasil dari *secondary research* mencari aplikasi serupa dengan Du Anyam dengan hasil

- a. BukuKas lebih berfokus kepada pencatatan laporan keuangan yang begitu lengkap, sedangkan Krealogi lebih berfokus kepada pencatatan rencana produksi serta laporannya walaupun belum begitu lengkap.
- b. Ginee adalah platform layanan manajemen bisnis untuk pencatatan khusus yang dihubungkan pada *marketplace*. Data seller langsung diambil dari *marketplace* secara otomatis. Kelebihan : fitur sudah cukup banyak, data pesanan otomatis terintegrasi, simple, dan dapat di pahami namun Ginee belum memiliki aplikasi *mobile* untuk pengaplikasiannya
- c. Krealogi adalah *platform* digital untuk membantu UMKM dalam pencatatan kegiatan operasional dan perencanaan melalui aplikasi *mobile* dalam melakukan pengiriman barang yang terdapat dalam fitur *logistic* (ekspedisi) aplikasi krealogi dengan adanya fitur pengintegrasian logistik dan *marketplace* yang akan dirancang oleh penulis.

2. Define

Pada tahap *define* yaitu mengidentifikasi dari masalah yang dihadapi pengguna dari hasil proses *empathize*. Setelah itu mengelompokkan ide-ide menjadi spesifik dan membuat *how might we* untuk membuat ide dan solusi.

a. Pain Points



*pain points* merupakan kumpulan permasalahan dari pengguna yang harus diselesaikan dan dikembangkan menjadi sebuah ide dan solusi pada tahap *how might we*.

b. How Might We

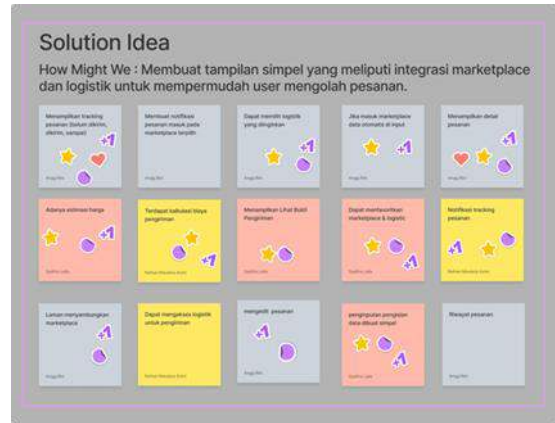


Proses *how might we* merangkum hasil dari temuan *pain points* dan mengidentifikasi sebuah solusi dari permasalahan dengan menambahkan kata “bagaimana kamu dapat” membantu proses penemuan terbaik.

3. Ideate

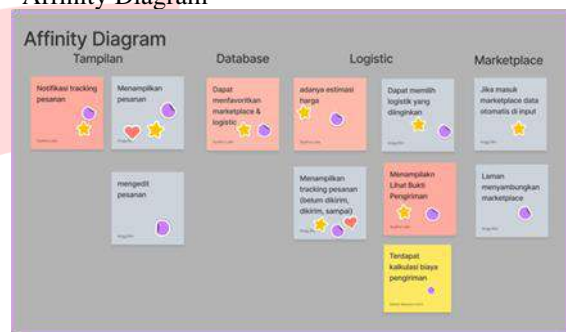
Setelah melakukan *brainstorming* dan mengidentifikasi masalah yang pengguna hadapi. Kemudian pada tahap *ideate* melakukan *solution idea* dari *how might we* yang telah dibuat lalu setelah itu mengelompokkan hasil *solution idea* ke *affinity diagram* memilih dan melakukan tahap *prioritazion idea* terbaik berdasarkan tingkatan, proses ini bertujuan untuk memperlihatkan fitur apa saja yang krusial dan tidak terlalu krusial, proses ini membantu dalam perancangan desain.

a. Solution Idea



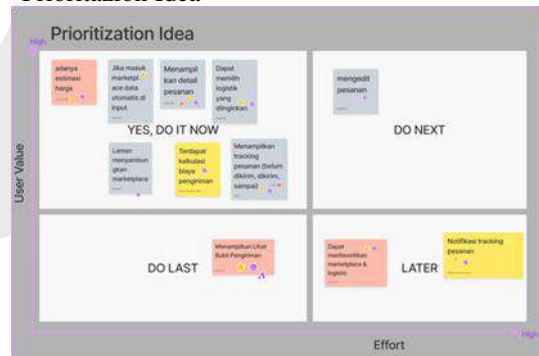
dalam tahapan *solution idea* penulis menyimpulkan *how might we* “Membuat tampilan simpel yang meliputi integrasi *marketplace* dan *logistic* untuk mempermudah user mengolah pesanan”

b. Affinity Diagram



Tahap ini mengorganisasikan ide dalam satu tema yang sama. Pada tabel berikut merupakan ide yang sudah dikelompokkan.

c. Prioritazion Idea



Tahap *Prioritazion Idea* ada 4 bagian yang akan dikerjakan mulai dari yang harus dikerjakan terlebih dahulu sampai bisa dikerjakan nanti.

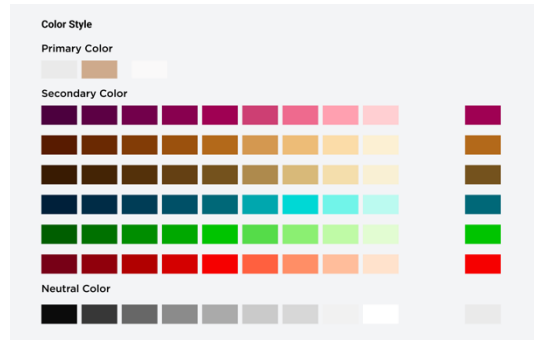
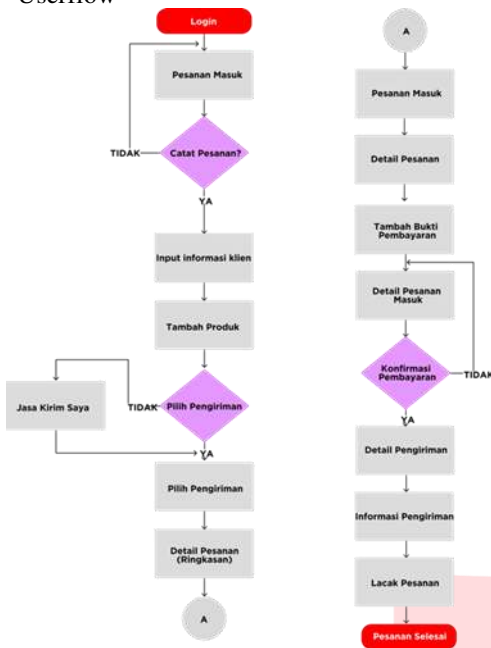
B. Pengujian

Setelah melewati proses tahapan analisis dan mengembangkan sebuah ide untuk mencapai tujuan pada tahap pengujian dilakukan melakukan rancangan desain yang akan diaplikasikan.

1. Prototype

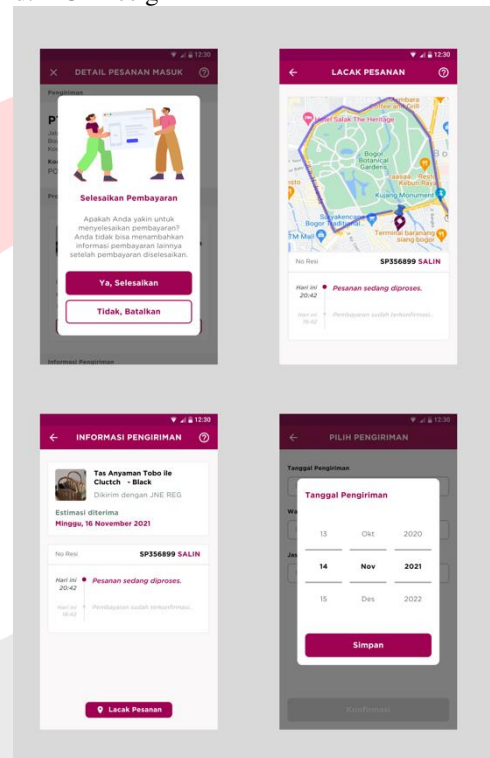
Pada tahap *prototype* menyusun UI menjadi sebuah *userflow* proses yang sesuai dengan ide dan solusinya, mendesain wireframe, dan membuat UI Styleguide, dan font.

a. Userflow



Pada bagian desain sistem yaitu apa saja yang akan terlibat dalam proses pengembangan sistem berdasarkan dari hasil riset pengguna yang telah dilakukan pada metode design thinking. Hasilnya akan berbentuk *UI Styleguide*.

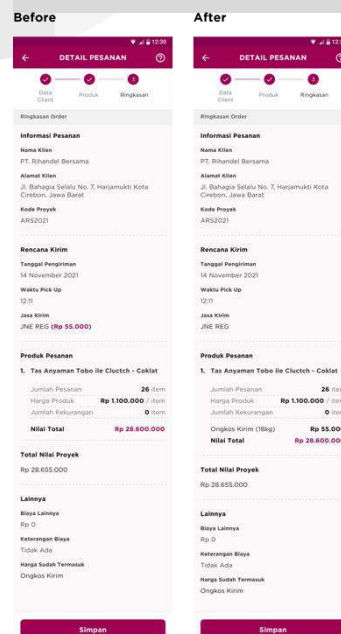
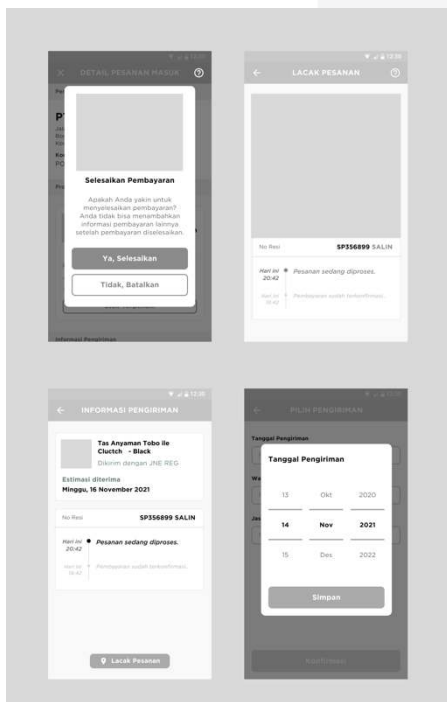
d. UI Design



*User flow* merupakan diagram Langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan *goals*. *User flow* dibentuk sesuai alur bisnis dari sebuah perusahaan tetapi bisa juga dari kebiasaan pengguna selanjutnya akan dibentuk menjadi *user flow*. Membuat *user flow* dapat dibuat dari hasil *interview* tentang kebiasaan pengguna dalam melakukan aktivitas, hasil dari user persona dari sebuah aplikasi atau produk.

b. Wireframe

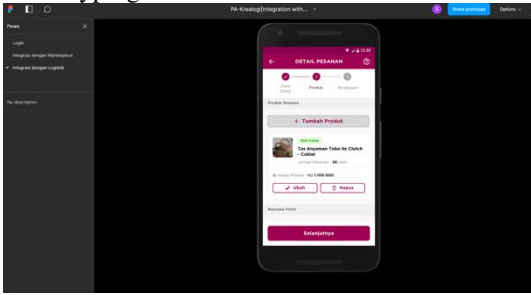
*Wireframe* dibuat *low fidelity*, berikut wireframe yang dibuat:



c. Desain Sistem

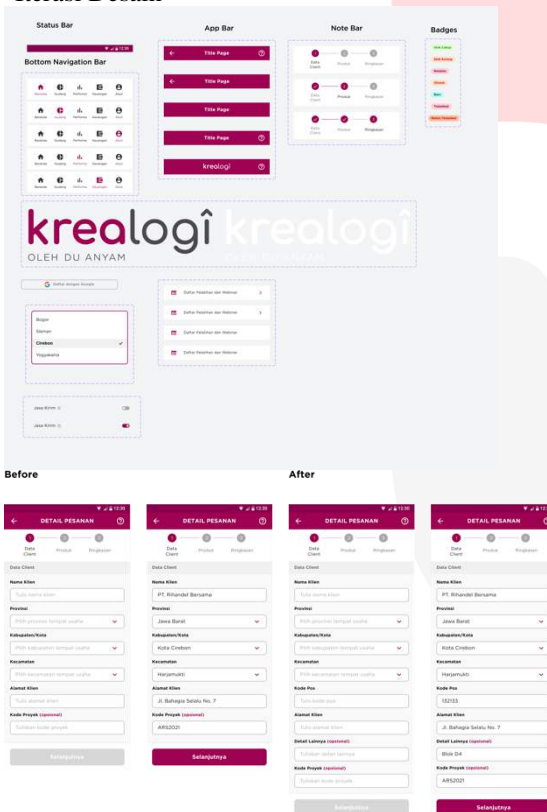
UI Design merupakan implementasi dari sebuah wireframe yang telah dibuat.

#### e. Prototyping



Tahap prototyping untuk mencoba hasil UI Desain yang telah dikerjakan dan dapat memperlihatkan flow dari suatu produk.

#### f. Iterasi Desain



Dari hasil wawancara dan pengujian tampilan disimpulkan oleh penulis bahwa Iterasi yang akan dilakukan sebagai berikut:

#### g. Testing

Testing dilakukan oleh team researcher untuk mengetahui terpenuhinya kebutuhan pengguna, testing menggunakan *usability testing* dengan metode *in depth interview*.

## IV. KESIMPULAN

Dari hasil proyek akhir *UI/UX Design* untuk fitur pengintegrasian dengan logistik (ekspedisi), fitur dirancang untuk memudahkan pengguna serta tampilan dibuat

sederhana agar pengguna dapat menggunakannya. UI Design pada aplikasi *mobile* sudah adanya pencatatan penjualan yang memudahkan user untuk melakukan pendataan. Sudah ada UI Design untuk fitur pengintegrasian dengan logistik (ekspedisi). Dengan menyambungkan dengan logistic (ekspedisi) suatu platform yang disambungkan dengan aplikasi krealogi akan mendapat pengguna yang meningkat dan data lebih terkontrol. Berdasarkan hasil dari tahap testing dapat disimpulkan bahwa design perlu diiterasi dan UI Design sudah diperbaiki oleh penulis agar tampilan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## REFERENSI

- [1] Institut Teknologi Padang, "Apa itu Kampus Merdeka?," 2022. [mbkm.itp.ac.id/mbkm](http://mbkm.itp.ac.id/mbkm) (accessed Jul. 16, 2022).
- [2] du Anyam, "Tentang Du Anyam," 2022. Tentang Du Anyam (accessed Jul. 16, 2022).
- [3] Jogiyanto, *Analisis & desain : sistem informasi : pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis / Jogiyanto*. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [4] S. Lastiansah, "Pengertian User Interface," 2012.
- [5] Galitz, *Introduction to GUI Design Principles and Techniques. The Essential Guide to User Interface Design (p. 857)*. John Wiley & Sons, 2007. 2002. Accessed: Jul. 31, 2022. [Online]. Available: [https://books.google.com.my/books?id=Q3Xp\\_Awu49sC&dq=visual+interface+but+also+voice+interface+ergonomics&lr=&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.my/books?id=Q3Xp_Awu49sC&dq=visual+interface+but+also+voice+interface+ergonomics&lr=&source=gbs_navlinks_s)
- [6] PT Cipta Piranti Sejahtera, "Pengertian Logistik: Tujuan, Manfaat, dan Peran Logistik Dalam Perusahaan," 2022.
- [7] Tommy Aland Saputra, "Design Thinking," *IMPLEMENTASI DESIGN THINKING DALAM MEMBANGUN INOVASI MODEL BISNIS PERUSAHAAN PERCETAKAN*.
- [8] Interaction Design Foundation, "What is Design Thinking?," 2019.
- [9] Muhammad Iqbal Zulkifli and Agung Nugroho Jati, "PERENCANAAN DAN REALISASI APLIKASI BERGERAK BAGI PENYEDIA LAYANAN PERNIKAHAN," 2019, Accessed: Jul. 31, 2022. [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/10697/10555>
- [10] Ardiansyah, "Pengujian Usability User Interface dan User Experience Aplikasi E-Reader Skripsi Berbasis Hypertext ," *Jitter (Jurnal Ilmiah Teknik Informasi Terapan)*, pp. 213–220, 2016.
- [11] 2018 Mailoi, "PENGEMBANGAN PROTOTIPE APLIKASI COMMUNITY MENGGUNAKAN BALSAMIQ MOCKUP DAN FIGMA ( Studi Kasus : PT Mozaik Bintang Persada )," *Skripsi.(UIN Jakarta, 2020*.
- [12] Cindy Paskalina, "Kenalan dengan Wireframe yuk!," Sep. 2021. <https://skilvul.com/blogs/kenalan-dengan-wireframe-yuk> (accessed Jul. 31, 2022).