

PERANCANGAN MOBILE APPS PLATFORM PENYEDIA JASA KONTRAKTOR DAN ARSITEK

Zidan Raihan Fatih¹, Yanuar Rahman² dan Rizki Yantami Arumsari³

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi.1,
Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Telkom University, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung,
Jawa Barat 40257

zirafa@student.telkomuniversity.ac.id, vidiyan@telkomuniversity.ac.id,
rizkiyantami@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam penyediaan layanan berbasis digital, termasuk di sektor jasa kontraktor dan arsitek. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah platform mobile apps yang dapat menjadi penghubung antara penyedia jasa kontraktor dan arsitek dengan pengguna yang membutuhkan layanan tersebut. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis data dari wawancara mendalam dengan penyedia jasa dan pengguna potensial, observasi terhadap proses kerja di lapangan, serta studi pustaka untuk memahami tren teknologi dan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan prototipe aplikasi mobile yang memiliki fitur-fitur utama seperti pencarian jasa berdasarkan kategori, portofolio penyedia jasa, sistem pemesanan, serta ulasan dan rating dari pengguna. Prototipe ini diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan transparansi dalam proses pencarian dan penyediaan jasa konstruksi serta desain arsitektur. Temuan dalam penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam aspek teknis maupun bisnis, guna mendukung digitalisasi sektor konstruksi dan arsitektur di Kota Cirebon.

Kata kunci: Kontraktor, UI, Arsitek, Aplikasi

Abstract : ABSTRACT

The development of information technology has opened up new opportunities in the provision of digital-based services, including in the contractor and architect services sector. This research aims to design a mobile apps platform that can be a link between contractor and architect service providers and users who need these services. The methodology used in this research includes data analysis from in-depth interviews with service providers and potential users, observation of work processes in the field, and literature study to understand technology trends and user needs. The result of this research is a prototype design of a mobile application that has key features such as service search by category, service provider portfolio, booking system, and reviews and ratings from users. This prototype is expected to improve accessibility, efficiency, and transparency in the process of searching and providing construction and architectural design services. The findings in this research can be the basis for further development, both in technical and business aspects, to support the digitalization of the construction and architecture sectors in Indonesia

Keywords: Contractor, UI, Architect, Mobile Apps

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 menjadi faktor pemicu perkembangan dunia teknologi dan informasi saat ini, serta diiringi bertambahnya kebutuhan manusia terhadap produk dan jasa pada bidang industri budaya, perihal perkembangan pesat pada era saat ini, masyarakat mulai tertarik dan sadar akan pentingnya model hunian rumah atau tempat kerja yang nyaman, aman dan berkonsep sesuai dengan perkembangan jaman. Konsep yang jelas mendorong masyarakat lebih efektif melakukan kegiatan sehari-hari. Saat ini informasi hunian nyaman, aman sangat di butuhkan bagi masyarakat.

Hadirnya internet sebagai sebuah infrastruktur dan jaringan telah menunjang efektifitas dan efisiensi operasional sebuah perusahaan, terutama peranannya sebagai sarana publikasi, komunikasi, serta sarana untuk

mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan. Internet sendiri merupakan ruang komunikasi baru yang salah satunya dapat menjadi media massa Gani, 2020. Seiring berkembangnya teknologi informasi saat ini, menyebabkan perkembangan teknologi *smartphone* juga semakin pesat. Jangkauan pengguna terhadap *mobile apps* juga terus meningkat. Di era modern, *mobile apps* telah banyak digunakan sebagai cara yang efektif untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Tentu saja, hal ini akan memberikan manfaat yang lebih besar bagi kegiatan sehari-hari manusia. Menurut data laporan Data.adjust, lebih dari 212 juta orang di Indonesia akan menjadi 80% pengguna *mobile* pada tahun 2022. Hal ini menjadikan *mobile apps* salah satu alternatif cara yang dapat digunakan untuk menunjang proses hubungan masyarakat. Dengan tingginya minat pengguna terhadap penggunaan *mobile apps* di kehidupan sehari-hari akan mendukung pemenuhan masyarakat. Globalisasi budaya menjadi salah satu peran yang sangat berpengaruh terhadap perilaku kehidupan masyarakat, yang notabene sudah tersebar luas di berbagai jejaring sosial media tentang destinasi wisata, tempat peristirahatan bahkan tempat kuliner yang mengadopsi berbagai bentuk dan gaya arsitektur dari berbagai negara. Pada akhirnya pengalaman estetika tersebut mempengaruhi selera mereka terhadap hunian; tempat tinggal, dan bahkan tempat usaha yang ingin mereka miliki. Dengan banyaknya media informasi masyarakat semakin up to date mengenai perkembangan globalisasi budaya di era sekarang, sehingga asimilasi budaya luar dengan budaya setempat tak bisa lagi terelakan. Tak terkecuali, kabupaten Cirebon merupakan sebuah zona transit penghubung antara Jawa timur atau Jawa tengah dengan Bandung atau Jakarta mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Perkembangan yang sangat pesat ini dipicu pula oleh wacana pembentukan provinsi CIREBON RAYA yang terpisah

dari Jawa Barat, yang meliputi Cirebon, Majalengka, Indramayu dan Kuningan menurut Tribunjabar.id.

Asimilasi budaya diatas dalam berbagai hal membentuk selera masyarakat kabupaten Cirebon yang semakin majemuk, termasuk selera terhadap gaya dan model desain hunian tempat tinggal atau tempat usaha yang bersifat global, tidak lagi bergaya kedaerahan. Seiring zaman yang serba digital dan perkembangan infrastruktur yang semakin meningkat masyarakat berkompetisi ingin membangun rumah yang mereka idamkan, tetapi masih ada beberapa faktor yang menjadi penghambatnya. Menurut Badan Statistik Indonesia, Beberapa diantaranya adalah minimnya pengetahuan masyarakat mengenai kapasitas kontraktor dan arsitek, Juga keberadaan arsitek dan kontraktor profesional lebih memilih membuka jasanya di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya. Sehingga masyarakat Cirebon khususnya kabupaten pinggiran mayoritas masih menggunakan jasa tukang tradisional dengan berbekal gambar model bangunan dari internet yang belum tentu sesuai dengan luas lahan yang akan dibangun. Karena keterbatasan pengetahuan dan pemahaman tukang tradisional terhadap proporsi, dimensi, bentuk dan varian material mengakibatkan kekecewaan bagi masyarakat. Kurangnya pengetahuan dan pengalaman tukang tradisional menjadikan mereka tidak mampu untuk melakukan improvisasi dan berinovasi. Menurut Muhammad Haekal Ramadhan mahasiswa sipil memaparkan, bahwa dengan adanya kontraktor dan arsitek pembangunan akan semakin terkonsep jelas, sehingga bisa mewujudkan impian yang diinginkan oleh masyarakat. saat ini perkembangan kontraktor dan arsitek semakin bagus, persaingan yang sehat membuat Kontraktor dan Arsitek newbie sulit mencari tender di bandingkan dengan kontraktor dan arsitek ternama. Semua aspek kehidupan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi saat ini. Penggunaan teknologi saat ini membuat kehidupan sehari-

hari lebih mudah. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi smartphone yang dapat menghubungkan arsitek dengan masyarakat melalui smartphone, terutama di kota Cirebon. Semua teknologi di gantikan oleh digital pada era globalisasi saat ini yang meningkat secara menyeluruh. Hal ini melahirkan trobosan baru yaitu internet. Salah satunya sebagai media komunikasi yang menghubungkan pengguna layanan kepada penyedia layanan. Jadi sangat mempermudah untuk mencari informasi mengenai bangunan hunian dan segala hal di jejaring sosial media. Pada akhirnya berkesimpulan untuk merancang sebuah mobile apps sebagai platform penyedia jasa, dan layanan Kontraktor dan Arsitek. Diharapkan dengan adanya perancangan mobile apps ini dapat mempermudah segalanya baik itu Masyarakat mendapatkan Kontraktor dan Arsitek yang tepat, atau Kontraktor dan Arsitek newbie mendapatkan klien.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan penelitian yang berlandaskan filsafat, yang digunakan untuk melakukan penelitian dalam kondisi ilmiah atau eksperimen, dengan alat pengumpulan data kualitatif dan analisis yang lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2018).

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Kegiatan ini berupa observasi pada objek yang dijadikan objek penelitian, yakni para penyedia jasa kontraktor dan para customer yang mencari jasa kontraktor, sehingga dapat direlevankan dengan wawancara yang dilakukan

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang bertujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti, atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau (Soewardikoen 2019:53). Wawancara ini akan menjadi sesi tanya jawab terstruktur demi mendapatkan informasi akan kebutuhan penting apa saja yang dibutuhkan oleh para customer pencari jasa kontraktor dan penyedia jasa kontraktor.

3. Daftar Pustaka

Melakukan penelitian teoritis tentang kebutuhan masyarakat akan kebutuhan hunian, dan model hunian. Studi pustaka juga terkait dengan proses pengumpulan, membaca, dan mencatat data, yang bertujuan untuk menutupi kekurangan semua data yang ada sebelumnya.

Adapun yang menjadi landasan terori dalam penelitian ini. Yuhefizar (2012) menerangkan bahwa aplikasi yaitu suatu program untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Dalam pengembangannya dibutuhkan design untuk memperindah dan melengkapi sebuah aplikasi agar dapat dengan baik saat digunakan oleh pengguna. Seperti UI/UX, User interface (UI) dan User Experience (UX) yaitu istilah untuk tampilan instrumen agar menghasilkan tampilan yang menarik, dan persepsi dan respon user dalam menggunakan produk ataupun sistem untuk mengukur kepuasan suatu produk.

Perangkat mobile digunakan untuk menggambarkan perangkat komputer yang kecil, portabel, dan nirkabel yang memungkinkan komunikasi (Prakarsya, A., 2019). Jenis ini termasuk smartphone, tablet, e-reader, dan berbagai jenis perangkat lainnya.

a. Mobile Application

Secara umum, aplikasi mobile (*mobile application*) adalah sebuah program aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile, misalnya smartphone ataupun tablet PC yang dirancang untuk menunjang aktivitas pengguna (Razi 2018:77). Aplikasi *mobile* telah banyak menawarkan fungsi yang efektif dan relevan, sehingga aplikasi mobile telah banyak digunakan fungsinya di kehidupan sehari-hari. Aplikasi *mobile* memiliki *user interface* dengan mekanisme interaksi unik sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi penggunanya untuk mengaksesnya di kehidupan sehari-hari.

Desain Komunikasi Visual atau biasa disingkat DKV, komunikasi pada umumnya yaitu proses yang ditujukan guna menyampaikan pesan kepada komunikan dari komunikator (Putra, R. W. 2020), dalam teori DKV terdapat beberapa teori yang digunakan yaitu, elemen visual yang terdiri dari warna, yang merupakan komponen desain yang memperindah dan menimbulkan persepsi psikologis, sugesti dan suasana dalam aspek tertentu (Hendratman dalam Rizali, M., Warhat, Z., & Zebua, E. 2019). *Layout* atau tata letak (dalam konteks desain) mengacu pada cara elemen-elemen visual ditempatkan atau diatur sedemikian rupa agar dapat menghasilkan hasil yang baik. Tipografi adalah seni dalam memilih dan menata huruf dengan indah dalam suatu pembuatan karya dan menjadi sangat penting karena erat kaitannya dengan penyampaian komunikasi dan psikologi kepada pengguna. Bentuk, penggunaan bentuk dengan cerdas dan baik dapat memberikan kesan estetika yang kuat, dapat dilihat dengan baik pada pengguna dan memperkaya pengalaman visual.

Metode Design Thinking Menurut William Visser (2006), adalah desainer menggunakan pemikiran desain sebagai strategi kreatif. Menurut Visser, ini adalah proses berpikir komprehensif yang berfokus pada penciptaan solusi yang dimulai dengan empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (berpusat pada manusia), yang mengarah pada inovasi berkelanjutan yang didasarkan pada kebutuhan penggugah. perancangan desain UI / UX lewat empati agar bisa memahami pemahaman orang banyak, dalam penelitian ini menggunakan elemen design thinking untuk mampu menghasilkan UI / UX sesuai apa yang pengguna butuhkan, diantaranya: Tahap *empathize* yang merupakan langkah awal untuk seluruh pemahaman pengguna. Tahap *define* menentukan perspektif masalah dalam rangka mengarahkan desainer untuk bisa memahami apa yang pengguna butuhkan. Tahap *Ideate* berisi ide-ide yang nantinya akan digunakan pada antarmuka suatu aplikasi. Tahapan pembuatan *prototype* merupakan tahapan implementasi design ke dalam sebuah aplikasi untuk dapat diuji coba. Tahapan *Test* atau *Testing* merupakan tahapan akhir untuk menguji hasil *design* dari suatu aplikasi atau produk yang telah dibuat. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi dan meningkatkan suatu produk menjadi lebih baik.

HASIL DAN DISKUSI

Perancangan *mobile apps* platform penyedia jasa kontraktor dan arsitek menggunakan *user interface*. Dengan menggunakan konsep yang minimalis sehingga akan memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Untuk penggunaan font menggunakan *font lucida fax*, font tersebut mempunyai kesan modern dan memiliki karakteristik yang elegan. dan *font* ini akan digunakan sebagai *font text* aplikasi. Aplikasi ini memberikan fitur-fitur pemenuhan

kebutuhan kontraktor dan arsitek serta konsumen dari penyedia jasa seperti layanan online, konsultasi online bersama ahlinya, *company profile* dari setiap penyedia jasa, dan *e-wallet*. Tidak hanya itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan surat perjanjian kerja secara resmi dengan beberapa penyedia jasa kontraktor dan arsitek untuk bekerja sama secara profesional. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan grafik promosi dari jasa kontraktor dan arsiteknya untuk membantu memenuhi kebutuhan promosi melalui data dan grafik yang sudah ada untuk aplikasi ini. Tentunya aplikasi ini dirancang dengan mengutamakan keefektifitasan dan kemudahan, sehingga para pengguna merasa bahwa pemenuhan kebutuhan jasa dan konsumen akan jauh lebih mudah dan cepat.

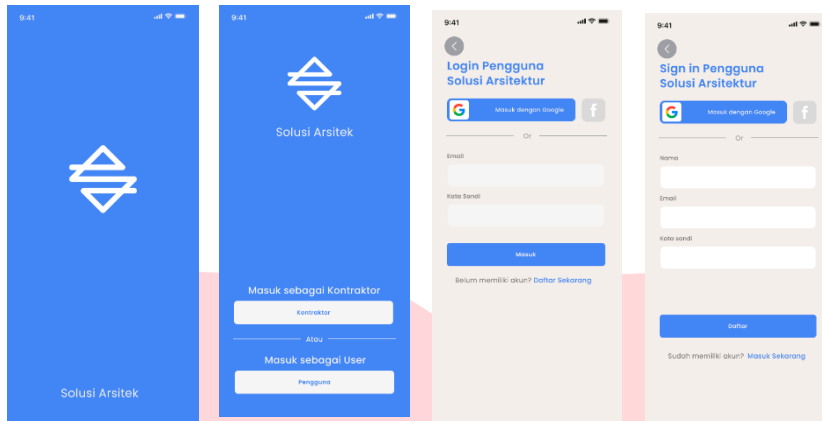
Adapun media pendukung yang digunakan untuk memperkuat *brand* atau media utama yang akan disebar luaskan kepada target pasar yang akan dituju. Pada media pendukung aplikasi *mobile "Refind"* akan menggunakan 3 media pendukung yaitu *brosur*, *x-banner* dan poster.

HASIL PERANCANGAN



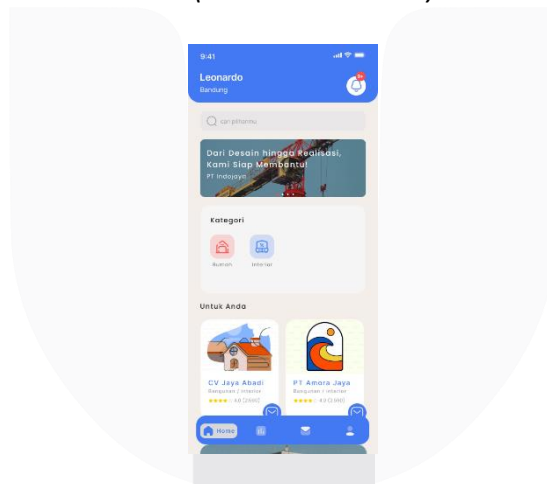
Gambar 1 Logo Aplikasi

Sumber : (Dokumen Pribadi)



Gambar 2 Splash Screen, Main Menu, Log in & Sign Up

Sumber : (Dokumen Pribadi)



Gambar 3 UI Home

Sumber : (Dokumen Pribadi)



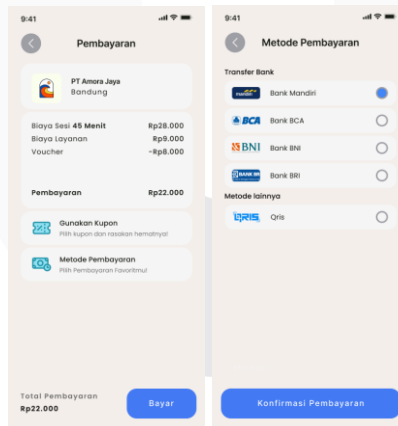
Gambar 4 *Kategori*

Sumber : (Dokumen Pribadi)



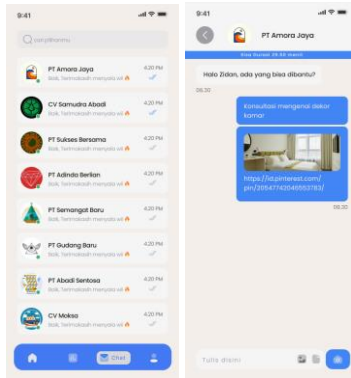
Gambar 5 *Fitur feed*

Sumber : (Dokumen Pribadi)

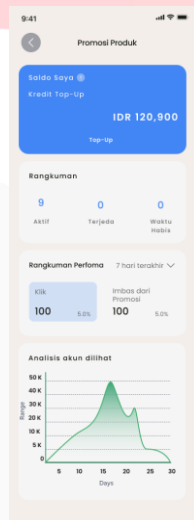


Gambar 6 *Transaksi*

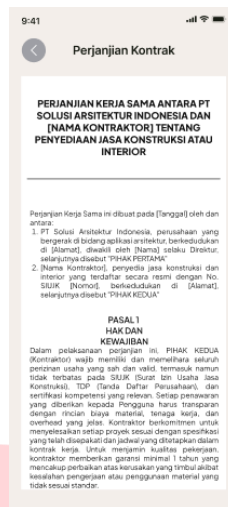
Sumber : (Dokumen Pribadi)



Gambar 7 Konsultasi chat
 Sumber : (Dokumen Pribadi)

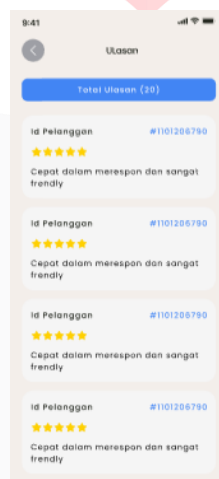


Gambar 8 Promosi produk
 Sumber : (Dokumen Pribadi)



Gambar 9 Perjanjian kontrak antara penyedia jasa dan pihak aplikasi

Sumber : (Dokumen Pribadi)



Gambar 10 Rating hasil pembelian jasa konsultasi dari customer

Sumber : (Dokumen Pribadi)

Usability test diperlukan untuk mengukur apakah aplikasi dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan *user* yang telah ditargetkan.

berikut adalah perilaku *user* sebagai pembeli jasa :

- Memilih model hunian melalui fitur feeds
- Konsultasi kepada penyedia jasa

- c. Mengecek *rating* penjual jasa
- d. *Log out* aplikasi

Dan berikut adalah perilaku user sebagai penyedia jasa :

- a. Memasarkan jasa melalui iklan
- b. Menerima jasa konsultasi dengan customer
- c. Cek ulasan dan *rating*
- d. *Log out* aplikasi

KESIMPULAN

Perancangan aplikasi mobile untuk platform penyedia jasa kontraktor dan arsitek bertujuan untuk menciptakan solusi digital yang mempermudah proses pencarian, perencanaan, dan pelaksanaan proyek konstruksi atau renovasi. Dengan fitur-fitur seperti pencarian berbasis kebutuhan, katalog feeds, *company profile* masing masing perusahaan, komunikasi langsung, dan sistem pembayaran yang aman, aplikasi ini menawarkan kemudahan, transparansi, dan efisiensi bagi klien maupun penyedia jasa.

Maka dari itu hadir aplikasi ini untuk memudahkan para customer dan jasa kontraktor untuk mudah bertemu dengan satu aplikasi. Aplikasi ini akan menghubungkan klien yang membutuhkan solusi konstruksi berkualitas tinggi dengan profesional yang berpengalaman, dan juga menciptakan lingkungan kerja sama yang menguntungkan. Platform ini memiliki potensi untuk menjadi standar baru dalam industri arsitektur dan konstruksi kontemporer dengan fokus pada kepuasan pengguna dan pendekatan berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adminmitracomm. (2020, May 6). Alasan Mengapa Bisnis Anda Membutuhkan Aplikasi Mobile. <https://mitracomm.com/alasan-mengapa-bisnis-anda-membutuhkan-aplikasi-mobile/>
- Ananda Risya Triani, S. M., Yanuar Rahman, S. M., & Lia Yuldinawati, S. M. (2018). Perancangan Ulang Identitas Visual BDC (Business Development Center) dan Implementasinya pada Media Promosi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1-8.
- Angelia Cristine Jiantono. (2023, February 8). Mengenal Beberapa Istilah Penting dalam Desain UI/UX. <https://sis.binus.ac.id/2023/02/08/33313/>
- Ellavie Ichlasa Amalia. (2022, April 15). Laporan Data Perilaku Pengguna Perangkat Mobile di Indonesia. <https://hybrid.co.id/post/data-perilaku-pengguna-perangkat-mobile-di-indonesia>
- Karl. S. (2020) The design thinking process - how does it work. Diakses 8 Oktober 2023. <https://www.maqe.com/insight/the-design-thinking-process-how-does-itwork/>
- Cynthia, V. (2022) Desirability, feasibility and viability diagram: What does it mean?. Diakses 3 Juni 2024. <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/desirabilityviability-and-feasibility/>
- Rahma, Y. N., Arumsari, R. Y., & Adhika, F. A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI UNTUK KORBAN PELECEHAN SEKSUAL DI INDONESIA. *e-Proceeding of Art & Design*, 1039-1051.
- Ricky W. Putra. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. Penerbit Andi. Diakses 3 Juni 2024. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+komunikasi+visual+adalah&ots=za1UZke0pG>

&sig=rv

ttLbbnBgqXNUwTvzYaXVMzPfQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Putra, P., Irfa, N. N. P., Sazaki, Y., Hardiyanti, D. Y., & Novianti, H. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Terhadap Perancangan User Interface Marketplace BuildID Untuk User. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(5). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i5.3398>.
- Laily Bunga Rahayu, E., & Syam, N. (2021). Digitalisasi Aktivitas Jual Beli di Masyarakat: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 672–685. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1303>.
- Rembulan, S. (2023, October 16). *Apa itu Arsitek? Simak Pengertian, Tugas, dan Skill yang Harus dikuasai*. From Arkademi: <https://arkademi.com/blog/arsitek-adalah/>
- Rochmawati, I. (2019). IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 31-44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>.
- Ricky W. Putra. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Penerbit Andi
- Anonim. “Pengertian Desain Komunikasi Visual, Prinsip dan Unsurnya” www.komunikasipraktis.com. Diakses pada 29 November 2024. Pengertian Desain Komunikasi Visual (DKV), Prinsip, dan Unsurnya | Blog Komunikasi Jurnalistik Media Humas (komunikasipraktis.com)