

RANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI LAUNDRYTIME MENGGUNAKAN METODE UCD

Liontadinda Ayu Amizhora*

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Indonesia
liontadinda65@gmail.com

Tata Sutabri

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Indonesia
tata.sutabri@binadarma.ac.id

ABSTRACT

UI (User Interface) is the process of displaying a result in the form of a display that can be seen by the user. Meanwhile, UX (User Experience) is the process of displaying a result in the form of a display that can be seen by the user. Because both are very important, starting from UX which determines that the application can be run comfortably, and UI plays a role in deciding the appearance to make it more attractive. This article describes an application called laundrytime that can make it easier for users to pick up and order laundry through the application. By using the UCD method we can find out what users want exactly. This UCD method has four stages, namely Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions and Evaluation Against Requirements which get the final result, namely the prototype.

Keyword: UI/UX, Canva, UCD.

ABSTRAK

UI (User Interface) adalah proses dimana menampilkan sebuah hasil dalam bentuk tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna (user). Sedangkan, UX (User Experience) adalah proses dimana menampilkan sebuah hasil dalam bentuk tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna (user). Karena kedua nya sangat penting, mulai dari UX yang menentukan agar aplikasi dapat di jalankan dengan nyaman, dan UI berperan dalam memutuskan tampilan agar lebih menarik. Artikel ini menjelaskan tentang aplikasi yang bernama laundrytime yang dapat memudahkan pengguna jasanya untuk mengambil dan memesan laundry melalui aplikasi. Dengan menggunakan metode UCD kita dapat mengetahui keinginan pengguna dengan tepat. Metode UCD ini memiliki empat tahapan yaitu *Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions and Evaluation Against Requirements* yang mendapatkan hasil akhir yaitu prototype.

Kata Kunci: UI/UX, Canva, UCD.

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini, manusia sangat membutuhkan teknologi. Teknologi sekarang berkembang sangat pesat sehingga dapat memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari hari. Teknologi sangat berpengaruh besar dalam kehidupan manusia sehingga membuat manusia sangat bergantung kepadanya. Secara umum aplikasi mobile (mobile application) adalah sebuah program aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile misalnya smartphone maupun tablet PC yang

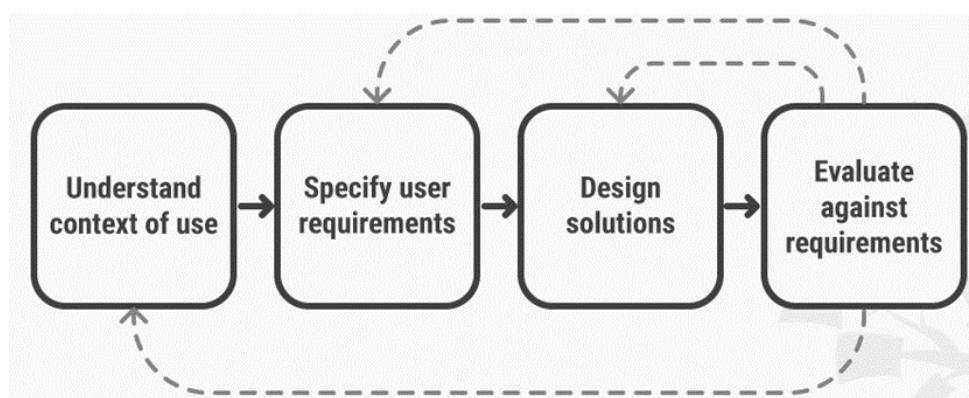
dirancang untuk menunjang aktivitas pengguna sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan fleksibilitas pengguna.

UI UX adalah singkatan dari User Interface (UI) dan User Experience (UX). Istilah ini merujuk pada desain sistem informasi atau produk digital yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan mudah digunakan. UI UX digunakan dalam beberapa platform dan aplikasi. UI UX dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi dan juga membuat aplikasi menjadi makin menarik. Teknologi membantu kehidupan manusia dalam berbagai bidang tak terkecuali dalam bidang bisnis.

Salah satu bisnis yang banyak kita jumpai adalah usaha Laundry, banyak orang yang tidak sempat mencuci pakaian dirumahnya karena memiliki kesibukan masing masing, usaha laundry sangat diminati. Laundry tidak hanya menyediakan jasa mencuci pakaian, tetapi juga menyediakan jasa seperti cuci pakaian sampai kering saja, cuci pakaian lalu di setrika, maupun disetrika saja. Beberapa laundry juga menyediakan jasa mencuci sepatu, jas dan lain sebagainya. Tetapi tidak semua orang memiliki waktu untuk mengantarkan atau mengambil pakaian ke tempat laundry, maka dari itu untuk meminimalisir waktu pengguna dapat melakukan penjemputan atau pengantaran membutuhkan aplikasi yang dapat memungkinkan penjemputan dan pengiriman barang secara online sehingga pengguna tidak perlu datang ke tempatnya. Maka dari itu, dibutuhkan desain untuk merancang aplikasi tersebut.

Perancangan sistem ini diharapkan dapat membantu membuat aplikasi dalam membuat sistem yg efektif dan efisien pada aplikasi laundry ini. Serta diharapkan pengguna dapat menggunakan aplikasi laundry ini tanpa kendala dan menarik untuk dipakai. Perancangan ini menggunakan metode UCD atau *User Centered Design*. Yaitu metode pembuatan aplikasi yang mementingkan *user needs* atau kebutuhan pengguna.

METODE PENELITIAN



Gambar 1. Alur penelitian UCD

User Centered Design (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan user. Dalam kaitannya dengan Sistem Informasi, User Centered Design merupakan bagian dari SDLC (System Development Life Cycle), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan end-user sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan user dan user tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi. User centered design (UCD) merupakan proses desain yang berfokus pada kebutuhan

pengguna. Pendekatan UCD dioptimalkan untuk end-user serta ditekankan pada bagaimana kebutuhan atau keinginan end-user terhadap penggunaan suatu produk yang dirancang sesuai behavior dalam menggunakan produk sehingga produk yang dikembangkan dapat bermanfaat serta mudah digunakan bagi pengguna.

Understand Context of Use

Perancang sistem harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti Siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.

Specify User Requirements

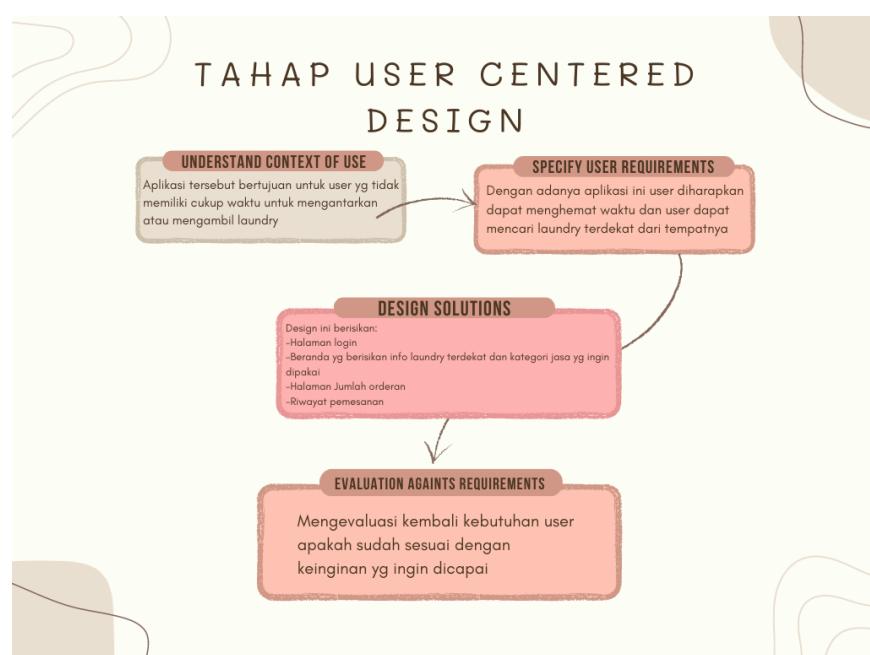
Setelah perancang mengerti konteks penggunaan dari aplikasi, maka dapat berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan user (user requirements). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan user di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai. Tahap ini akan mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi terhadap sistem yang akan dibangun sehingga memenuhi Efficiency, Effectiveness serta Satisfaction.

Design Solutions

Proses berikutnya adalah merancang solusi dari User Requirements yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga desain lengkap. Evaluasi desain solusi dilakukan sebagaimana evaluasi heuristik desain awal. Hasil evaluasi desain solusi adalah temuan permasalahan heuristik yang perlu disempurnakan lebih lanjut.

Evaluation Against Requirements

Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan user yang akan menggunakan, Melakukan evaluasi terhadap desain yang dilakukan pada tahap sebelumnya.



Gambar 2. Flowchart UCD

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Identifikasi User

Berdasarkan hasil tahap identifikasi masalah yaitu adalah obervasi dan studi literatur yang telah dilakukan terdapat beberapa permasalahan seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang dan pendahuluan. Penyelesaian masalah dilakukan dengan menggunakan metode user centered design.

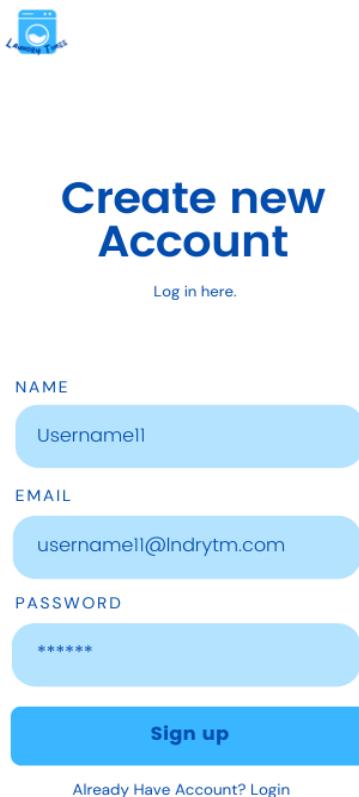
Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, untuk memenuhi kebutuhan user maka dibuatlah perancangan UI/UX pada aplikasi laudrytime agar user tidak merasa kesulitan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan terkait laundry.

Prototype

Proses design UI/UX menggunakan tools Canva. Perbaikan dilakukan sebagai solusi hasil rancangan desain prototype.

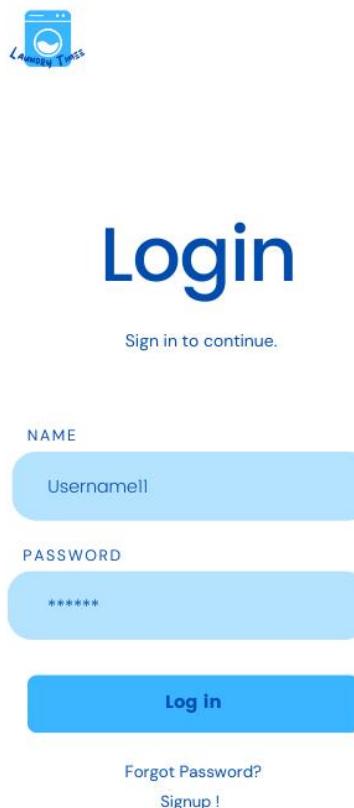
1. Pada halaman pertama aplikasi terdapat logo laundrytime disebelah kiri atas pada bagian tengah terdapat kolom untuk mengisi nama, password, dan email untuk masuk ke dalam aplikasi. Apabila sudah memiliki akun bisa langsung mengklik bagian *already have account* pada bagian bawah tombol *sign up*.



Gambar 3. Halaman pertama sign in

2. Pada halaman kedua terdapat logo laundrytime pada bagian atas kiri, dan pada bagian tengah terdapat nama dan password lalu terdapat juga tombol *login* apabila sudah memiliki akun. Di bawah tombol login terdapat tulisan *forgot password* apabila lupa kata sandi.

Gambar 4. Login akun



3. Pada halaman ketiga terdapat logo laundrytime diatas kiri layar, dibawah logo terdapat tombol untuk membuka settings aplikasi, dan pada bagian kanan terdapat tombol notifikasi untuk menghidupkan dan mematikan notifikasi. Pada bagian tengah terdapat akun dan alamat user lalu pada bagian bawah tengah terdapat kategori untuk memilih jasa apa yang akan digunakan lalu terdapat juga rekomendasi tempat laundry terdekat dari alamat user.



Gambar 5. Beranda akun

4. Pada halaman ke empat terdapat jumlah orderan yang user beserta jumlah harga yang harus dibayar, lalu pada bagian bawah terdapat tombol order sekarang.



Gambar 6. Jumlah order barang

5. Pada halaman kelima berisi riwayat pesanan atau orderan yang bisa dihapus juga, lalu terdapat tombol kembali ke beranda.

Riwayat Pesanan

Cuci Barang 11 maret 2023 9 item Pesanan Selesai	 Rp.365.000
Cuci Pakaian 19 april 2023 14 item Pesanan Selesai	 Rp.28.000
Setrika 21 april 2023 2 item Pesanan Selesai	 Rp.39.000

[Kembali Ke beranda](#)

Gambar 7. Riwayat pesanan.

KESIMPULAN

UI UX adalah singkatan dari User Interface (UI) dan User Experience (UX). UI UX digunakan dalam beberapa platform dan aplikasi. UI UX dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi dan juga membuat aplikasi menjadi makin menarik. Teknologi membantu kehidupan manusia dalam berbagai bidang tak terkecuali dalam bidang bisnis. Salah satu bisnis yang banyak kita jumpai adalah usaha Laundry, banyak orang yang tidak sempat mencuci pakaian dirumahnya karena memiliki kesibukan masing masing, usaha laundry sangat diminati.

Dengan dibuatnya aplikasi Laundrytime menggunakan desain UI/UX dengan menggunakan metode user centered design, user diharapkan dapat terbantu dan dapat mempermudah pekerjaan atau mempermudah mencari informasi yang diinginkan terkait dengan laundry. Dan juga diharapkan user bisa menggunakan aplikasi dengan nyaman dan puas terhadap desain aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ermawati, Erni , Tri wahyuni, Indriyanti, Nurul Ichsan, dan Haerul Fatah. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Inventory Dengan Qrcode Berbasis Website Pada Rsi Assyifa Sukabumi.*
- Nuha Arifin , Ikrima, Herman Tolle, dan Retno Indah Rokhmawati. (2019). *Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human-Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Ezyschool.*
- Utan Sufandi , Unggul, Dwi Astute Aprijani, dan Paken Pandiangan. (2021). *Evaluasi Dan Hasil Review Desain User Interface Prototype Aplikasi Mobile Sitta Universitas Terbuka*
- Budi Utomo ,Rahmad. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Manasik Haji Dan Umroh Berbasis Multimedia Dengan Metode User Centered Design (UCD)*
- Ar razi ,Aria, intan risky mutiaz, dan pindi Setiawan. (2018). *Penerapan metode design thingking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer*
- kurdiansyah ,Agus, dan dedy syamsuar, eka puji agustini. (2022). *Perancangan Prototype Aplikasi Si Lele Dengan Pendekatan UCD*
- Rasyid Shadiq, Muhammad, Beni Susanto, Irving V, dan Paputungan. (2020). *Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer "Evoria" Dengan Pendekatan User-Centered Design*
- Mayadi, Rakhmi Khalida, dan Siti Setiawati. (2020). *Meningkatkan Service Quality Usaha Laundry Menggunakan Throw-Away Prototyping*
- Tata sutabri, Yudhazaldi Nuki Putrasadi, Yohanes Bowo Widodo. (2020). *Perancangan Aplikasi Posyandu Digital Berbasis Android*
- Intan Sandra Yatana Saputri, Mardhiah Fadhli, Ibnu Surya. (2017) Penerapan Metode UCD(User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web
- Rizky Alparez Rati, Octri Cesar Muda, Sasta Lois Pernando. (2021) Analisis dan Desain Penerapan *Location Based Service (LBS)* dan *Geographic Information System (GIS)* pada Aplikasi Pemesanan Jasa Laundry
- Sarah Aulia, Yuda Syahidin. (2023) Perancangan UI/UX dengan Metode Design Thingking pada Shoekuna Shoe Laundry Berbasis Mobile
- Ariel Matitaputty, Leonardi Paris Hasugian. (2022) Sistem Informasi Layanan Jasa Laundry pada Rumah Cuci Kirei Bandung
- Yunita, Siti Lailatul Fitriana, Hilda Amalia. (2022) Rancang Bangun Pelayanan Jasa Laundry pada Saidi Laundry Berbasis Mobile
- Khairunnisak Nur Isnaini, Dina Fajar Sulistiyan, Zezya Ramadhany Kharisma Putri. (2021) Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva