



Rancangan User Interface/User Experience Pelacakan Hasil Panen Serai Wangi Menjadi Minyak Menggunakan Metode Design Sprint

Putri Winly Apriliani, Pristi Sukmasetya*

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang
Jl. Mayjen Bambang Soegeng, Glagak, Sumberrejo, Kec. Mertoyudan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

Email: ¹Putryaprilia2104@gmail.com, ^{2,*}pristi.sukmasetya@ummgl.ac.id

Email Penulis Korespondensi: pristi.sukmasetya@ummgl.ac.id

Submitted: 16/10/2022; Accepted: 15/11/2022; Published: 21/01/2023

Abstrak—Semakin berkembangnya teknologi di era serba digital sekarang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pelacakan usaha dengan bantuan teknologi. Sistem pelacakan dapat divisualisasikan melalui UI(User Interface)/UX(User Experience). Salah satu metode untuk melakukan UI/UX adalah dengan menggunakan metode design sprint. Dengan adanya bentuk dari visualisasi sistem pelacakan dapat memudahkan User atau pelaku usaha dalam menjalankan usahanya terutama dalam system tracking. Fokus utama pada penelitian ini adalah merancang desain dari sistem pelacakan hasil panen serai wangi menjadi minyak menggunakan metode design sprint. Hasil rancangan yang didapat akan diuji ke calon User untuk mendapatkan hasil pengujian dari rancangan aplikasi yang telah dibuat. Dengan adanya sistem tracking dalam proses tersebut membantu pengusaha serai wangi dalam memonitoring proses yang sedang berlangsung. Hal tersebut mengurangi kekhawatiran pengusaha serai wangi jikalau terjadi kecurangan maupun kecelakaan ketika proses hasil tani menjadi minyak berlangsung. Dalam pengujiannya menggunakan bantuan maze dengan nilai kesalahan klik pada Scenario 1 (User mencoba register) sebesar 33.3%, Scenario 2(User membuat order panen) sebesar 16.7% dan Scenario 4(User mencoba untuk menambah rekening bank) sedangkan untuk Scenario 3(User mencoba menambahkan alamat kebun), Scenario 5(User melihat info mengenai on going order) dan Scenario 6(User menyelesaikan proses panen dengan pembayaran menggunakan QR) tidak terdapat kesalahan klik ketika Usability berlangsung.

Kata Kunci: User Interface; User Experience; Design Sprint

Abstract—The development of technology in the digital era can now be used to do business with the help of technology. The system can be visualized through UI(User Interface)/UX(User Experience). One method to do UI/UX is to use the design sprint method. With the form of system visualization, it can make it easier for Users or business actors to run a business, especially in tracking systems. The main focus of this research is to design the design of a system that uses the yield of citronella yields into petroleum design sprint. The results of the design will be tested for potential Users to get the test results from the application design that has been made. Having a tracking system in the process helps lemongrass entrepreneurs in monitoring the ongoing process. This reduces the incidence of citronella in the event of an accident or accident during the direct oil production process. In the test using the help of maze with a click error value in Scenario 1 (User tries to register) of 33.3%, Scenario 2 (User makes a harvest order) of 16.7% and Scenario 4 (User tries to add a bank account) while for Scenario 3 (User tries adding the address of the garden), Scenario 5 (User sees info about going orders) and Scenario 6 (User completes the harvest process by payment using QR) there is no click error when Usability takes place.

Keywords: User Interface; User Experience; Design Sprint

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi pada jaman sekarang sangat membantu berbagai aspek pekerjaan yang membutuhkan digitalisasi dalam mendukung usaha-usaha yang ada. Banyak penggunaan teknologi menggunakan via internet selama pandemic covid-19[1]. Hal itu juga berhubungan dengan sistem pelacakan berbasis teknologi dengan memanfaatkan internet. Hasil dari survei pengguna pada tahun 2018 menyatakan bahwa kenaikan pengguna internet mencapai 143,26 juta orang dan 70,96% pengguna smartphone dari 143,26 jiwa yang menggunakan internet[2]. Sistem lacak menjadi hal yang berguna ketika ada proses pemindahan barang ke tempat lain di sebuah perusahaan. Salah satunya adalah sistem lacak untuk memonitoring hasil panen serai wangi hingga tahap akhir menjadi minyak serai wangi. Pengusaha serai wangi dapat melihat alur proses yang sedang berlangsung tanpa perlu merasa khawatir akan adanya kecurangan pada tahap-tahap pembuatan minyak serai wangi yang dilakukan karyawannya. Adanya sistem lacak pada setiap prosesnya maka dapat dilakukan perbaikan maupun penyelesaian masalah ketika terjadi kecurangan sesuai dengan prosedur yang ada[3]. Sistem lacak dapat berupa bantuan angka unique. Nomor yang tidak unique akan mempersulit proses pelacakan barang[4]. Oleh karena itu, peneliti akan membuat sebuah Design antar muka aplikasi mobile mengenai tracking pada perusahaan serai wangi hingga dapat berproses sesuai dengan alurnya dengan baik karena setiap tahapan terekam secara rinci untuk mengurangi kecurangan.

Interface merupakan bagian visual yang mengaitkan desain produk dengan User. Design ui yang baik menjadi penentu apakah User merasa nyaman dalam penggunaannya dan memilih untuk terus mengeksplor aplikasi tersebut tanpa cepat bosan karena tampilan atau User Interfacenya yang buruk[5]. User Interface menyajikan Design yang selalu berbeda dilihat dari sisi kegunaannya[6]. Menurut kebanyakan orang Design adalah sesuatu yang dipandang cantik Namun, Steve Jobs membantah hal itu. Menurutnya Design yang baik seharusnya yang dapat berguna dan bekerja dengan baik[7]. User Experience adalah perjalanan pengalaman User yang meliputi hal yang dirasakan, dilakukan dan dipikirkan User ketika menggunakan sebuah produk[8]. Pada pembuatan Design antarmuka pelacakan hasil panen serai wangi hingga menjadi minyak ini menggunakan metode



sprint. Design sprint adalah metode yang sudah terbukti dalam mengatasi permasalahan sehingga menghasilkan solusi dengan cepat sehingga terbilang efektif[9]. Design sprint dilakukan dalam jangka waktu 5 hari dengan detail pelaksanaannya adalah setiap satu harinya sesuai dengan kelima tahap yang ada. Hasil penelitian mengenai Design ui/ux tracking hasil panen serai wangi menjadi minyak menggunakan Design sprint ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi untuk dapat diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi yang utuh.

Peneliti membahas mengenai beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode yang sama dan berbeda terkait perancangan desain UI/UX. Penelitian pertama yaitu studi kasus Perancangan UI/UX dengan metode User centered Design pada situs web Kalografi yang ditulis oleh Ramadhana Bagus Solichuddin dan Elysa Gustri Wahyuni dari jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia. Web kalografi adalah situs web yang melayani pembayaran online dengan keikutsertaan dari pihak ketiga, selain itu terdapat layanan konsep dokumentasi serta mencetak fotografi sesuai custom User. Pada penelitiannya terdapat 4 tahap User Centered Design ini yaitu Understand context of use, Specify User requirements, Design solutions dan Evaluate against requirements[10]. Pada penelitian ini, peneliti melibatkan calon pengguna dalam proses awal hingga akhir sampai tahap evaluate against requirements terwujud. Hasil dari penelitiannya adalah sebuah desain situs web kalografi. Penelitian selanjutnya adalah studi kasus perancangan UI/UX aplikasi Golek Kost berbasis mobile menggunakan metode desain sprint. Penelitiannya adalah Nur Ifani Khoirunisa dan Erika Ramadhani dari fakultas Teknologi Industri di Universitas Islam Indonesia. Alasan peneliti merancang desain tersebut karena kurangnya informasi mengenai kebutuhan kost seperti perabotan kost, jasa angkut serta informasi terkait kost[1]. Peneliti memilih Design sprint dikarenakan tidak memakan waktu terlalu lama dan rancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan User[1]. Terdapat 5 tahapan pada metode ini yaitu Understand, Diverge, Decide, Prototype dan Validate. Hasil dari penelitiannya adalah Prototype aplikasi Golek Kost yang menjadi solusi dari permasalahan yang di alami mahasiswa terutama pada kebutuhan kost mereka[1].

Berbeda dari penelitian sebelumnya, Rafi Pragiwaka Gani menggunakan metode Design thinking untuk merancang desain UI/UX dashboard monitoring proyek untuk menerapkan sistem earned value management pada PT.XYZ. PT.XYZ adalah sebuah perusahaan yang menyediakan pelayanan terkait jaringan[11]. Metode ini memiliki 5 tahapan yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Testing. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan User Interface dashboard monitoring proyek melalui pendekatan dengan User dengan User Experience. Yang keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Arief Ramadhan Setiadi mengenai perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD(Human Centered Design) pada website Thriftdoor. Penelitian ini berfokus pada masalah yang terjadi pada manusia sebagai User untuk mendapatkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan. Pada penelitian ini terdapat 3 tahap yaitu Inspiration, Ideation dan Implementation. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan akhir yang memenuhi kebutuhan pengguna[12]. Penelitian yang kelima mengenai perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC menggunakan figma sebagai platform pembuatannya yang diteliti oleh M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan dan Agus Sevtiana. MY CIC adalah layanan system berisi akademik yang digunakan oleh mahasiswa. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah perancangan desain berbasis mobile[13]. Berdasarkan penjabaran beberapa penelitian dengan metode berbeda-beda sebelumnya, peneliti memilih untuk menggunakan metode Design sprint dalam studi kasus perancangan UI/UX pelacakan hasil panen serai wangi menjadi minyak dikarenakan efektif dalam penggunaan waktu ketika pelaksanaan desain maupun tahap research

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data untuk merancang design aplikasi dengan tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Tujuan dari penggunaan studi literatur adalah agar peneliti dapat mendapatkan referensi sebagai acuan teori untuk permasalahan yang ada pada penelitian ini[14]. Studi literatur ini digunakan dalam pengembangan aspek teoritis dan juga aspek praktis dari penelitian terdahulu.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan permasalahan-permasalahan mengenai hasil panen. Peneliti menanyakan langsung kepada pengusaha serai wangi mengenai permasalahan yang sedang dihadapi khususnya dibagian alur atau proses hasil panen menjadi minyak. Permasalahan yang ada akan diteliti dan dicarikan solusinya.

c. Persona

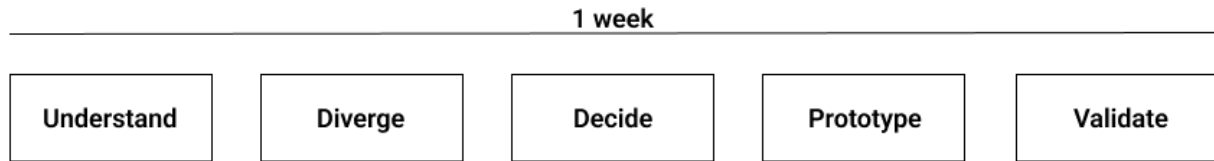
Peneliti akan mendapatkan kebutuhan User yang lebih spesifik dengan menganalisisnya menjadi User Persona[15]. Peneliti akan berfokus kepada pengusaha serai wangi yang memiliki kendala mengenai pelacakan karyawannya. Dengan adanya Persona peneliti menjadi lebih mudah dalam perancangan aplikasi pelacakan karena didasarkan dengan latar belakang User.

d. Testing

Tahap ini peneliti melakukan testing atau pengujian kepada calon User dengan rancangan yang sudah dibuat. Platform yang digunakan pada penelitian ini adalah maze sebagai alat untuk testing prototype dan zoom sebagai media wawancara dengan calon User. Maze yang digunakan berisi kumpulan skenario agar calon User dapat melakukan pengujian dengan mudah.

2.2 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode sprint dalam proses perancangan UI/UX pelacakan hasil panen serai wangi menjadi minyak. Metode sprint ini dilakukan selama 5 hari berturut-turut dengan melakukan tahapan design sprintnya pertahap setiap harinya. Design sprint memiliki 5 tahap yaitu Understand, Diverge, Decide, Prototype dan validate. Sesuai dengan Gambar 1 terkait Design sprint terdiri dari 5 tahapan.



Gambar 1. Tahapan Design Sprint

a. Understand

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan User terkait permasalahannya. Pada tahap ini akan menghasikan POV(Point Of View), HMW(How Might We), User persona dan CJM(Customer journey map). POV(Point Of View) adalah rangkuman kebutuhan User yang terdiri dari User, Needs dan Insight. HMW(How Might We) adalah beberapa pertanyaan terkait dengan permasalahan yang ada. User persona adalah informasi sederhana user. CJM(Customer journey map) adalah perjalanan User selama menggunakan produk.

b. Diverge

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan ide maupun gagasan sesuai dengan kebutuhan terkait masalah yang dialami User. Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan menggunakan crazy 8s sehingga setiap ide yang ada dapat tertata dengan baik.

c. Decide

Pada tahap ini dilakukan card sorting (penyaringan) ide sehingga menghasilkan solusi terbaik lalu dilanjutkan dengan pembuatan flowchart yang bertujuan agar alur User dalam mengoperasikan aplikasi.

d. Prototype

Pada tahap ini dilakukan visualisasi desain yang interaktif untuk User menggunakan aplikasi figma sehingga dapat diuji pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini terdiri dari pembuatan Wireframe dan Prototype. Wireframe adalah rangkaian desain awal yang hanya berupa karnagka saja. Prototyping adalah pembuatan Mockup sekaligus prototype agar design lebih interaktif bagi User.

e. Validate

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi terkait hasil Prototype yang sudah dibuat kepada User untuk mendapatkan feedback. Pada tahap ini dilakukan proses Usability testing menggunakan proses wawancara dan test dengan maze.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Metode Design Sprint

a. Understand

Hari senin dilakukan tahap Understand untuk memahami kebutuhan User. Pada tahap ini menghasilkan POV(Point Of View), CJM(Customer journey map), User Persona dan HMW(How Might We). Peneliti melakukan proses wawancara untuk mengetahui kebutuhan User yang sesungguhnya. Berikut adalah kriteria responden yang telah ditentukan:

Responden :

1. Pengusaha serai wangi
2. Usia 30-50 tahun
3. Memiliki karyawan

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa User tidak dapat memonitor karyawan dan proses yang sedang berlangsung saat panen hingga menjadi minyak, sehingga User membutuhkan aplikasi dengan fitur layanan tracking (pelacakan) untuk melacak proses yang sedang berlangsung. Hasil dari permasalahan disajikan dalam bentuk POV(Point Of View). POV(Point Of View) adalah pengimplementasian permasalahan dari sisi User dengan yang lebih sederhana. Dalam pembuatannya peneliti akan mendiskripsikan mengenai problem statement yang akan diselesaikan. POV(Point Of View) terbagi menjadi 3 elemen yaitu:

1. User:

User adalah seorang pemilik lahan serai wangi yang ingin memantau hasil lahan dan penyulingan secara real time.

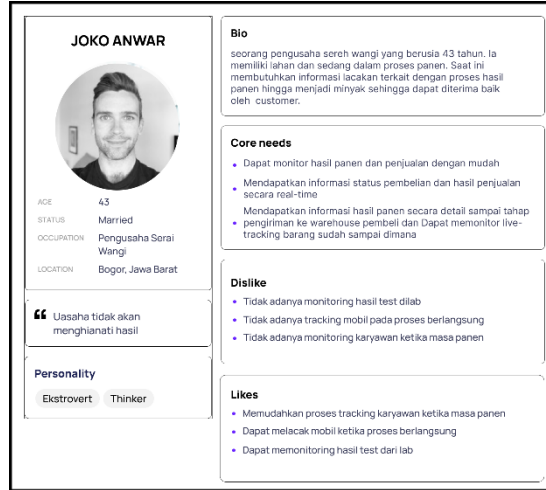
2. Needs:

Membutuhkan Informasi mengenai berat dan pergerakan hasil panen secara real time. Selain itu, dibutuhkan juga informasi mengenai hasil penyulingan dan tingkat grade yang diberikan sehingga mendapat informasi yang akurat mengenai pembayaran hasil minyak.

3. Insight :

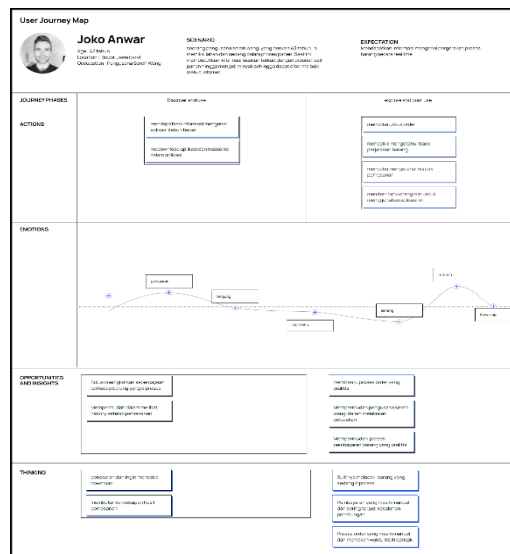
User adalah seorang pemilik lahan serai wangi yang ingin memantau hasil lahan dan penyulingan secara real time karena dengan tidak adanya proses pemantauan akan memungkinkan terjadinya kesalahan yang dapat terjadi seperti kurangnya hasil timbangan atau kecelakan dalam proses perjalanan.

Setelah permasalahan ditemukan dan diimplemetasikan menjadi POV maka selanjutnya adalah pembuatan User Persona. User Persona adalah sosok yang dapat mewakili calon User. Persona yang ditentukan adalah bentuk dari demografi yang berasal dari calon User yang diantaranya terdiri dari nama, umur, gender dan bio. Gambar 2 berikut merupakan hasil dari User Persona pengusaha serai wangi.



Gambar 2. User Persona

CJM(Customer journey map) adalah point-point perjalanan customer/User ketika menggunakan sebuah produk. Pada kasus ini diawali Ketika sebelum mengenal produk pelacakan dan setelah mengenal produk pelacakan. Point-pointnya terdiri dari ‘actions’, ‘emotions’, ‘opportunities and Insight’ dan ‘thinking’. Actions adalah aksi awal yang dilakukan User ketika sebelum dan sesudah menjelajahi produk pelacakan. Emotions adalah perasaan yang dirasakan User selama menggunakan produk pelacakan. Opportunities and Insight adalah hal-hal yang didapatkan selama penggunaan produk pelacakan. Thinking adalah hal-hal yang sedang dipikirkan User sesuai dengan aksi yang sudah dilakukan. Gambar 3 berikut merupakan hasil dari CJM(Customer journey map).



Gambar 3. CJM(Customer journey map)

HMW(How Might We) dibuat dengan merujuk pada point-point di CJM(Customer journey map) sebelumnya. Berikut adalah HMW yang didapatkan:

1. Bagaimana cara agar User dapat mengetahui informasi perjalanan atau on going order hasil panen?
2. Bagaimana cara agar User dapat mengetahui informasi mengenai kebun mereka?
3. Bagaimana cara agar User dapat melakukan transaksi order setelah mengetahui perjalanan hasil panen mereka?

b. Diverge

Hari selasa dilakukan proses pengumpulan ide/gagasan untuk menghasilkan beberapa ide pilihan yang digunakan sebagai acuan untuk tahap selanjutnya. Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah crazy 8s. Crazy 8s adalah proses

penelitian ide dengan membagi kedalam 8 bagian. Setiap partisipan memasukan satu idenya pada setiap bagian yang ada[11]. Pada penelitian ini dihasilkan 7 pengelompokkan ide-ide atau solusi dari pemasalahan yang ada mengenai hasil panen serai wangi sehingga menjadi minyak. Gambar 4 berikut adalah hasil dari pengumpulan ide menggunakan Crazy8s.



Gambar 4. Hasil Crazy8s

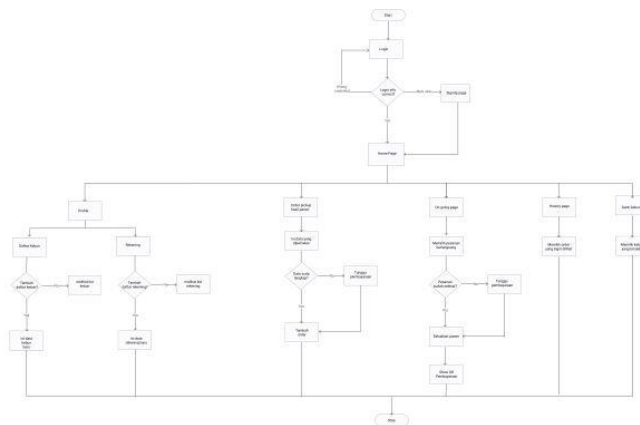
c. Decide

Hari ketiga, dilakukan proses card sorting yaitu pembuatan fitur-fitur yang akan dibuat di aplikasi pelacakan hasil panen serai wangi menjadi minyak. Card sorting pada penelitian ini berisi komponen-komponen apa saja yang akan digunakan di setiap halamannya. Gambar 5 berikut adalah hasil dari proses card sorting.



Gambar 5. Card sorting

Selain itu pada tahap ini juga dilakukan pembuatan flowchart yang bertujuan untuk mengidentifikasi User dengan menentukan fungsi serta batasan yang dapat dilakukan User. Pembuatan flowchart dimulai dari calon User atau pengusaha serai wangi melakukan pendaftaran akun hingga proses akhir yaitu User dapat melakukan transaksi pembayaran. Setelah itu, dilakukan proses uji dari hasil yang didapatkan. Flowchart dapat dilihat pada link (<https://www.figma.com/file/IBzB9sPJgMdha5GUNGIBX0/Flowchart?node-id=0%3A1>) atau pada Gambar 6 berikut.



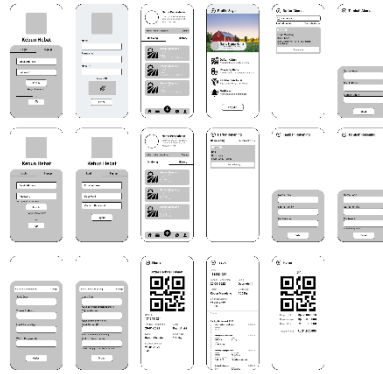
Gambar 6. Flowchart aplikasi

d. Prototype

Hari keempat dilakukan proses Prototype. Prototype adalah proses visualisasi dalam bentuk desain sesuai dengan solusi yang sudah didapat dari permasalahan User sebelumnya sekaligus digunakan sebagai indikator untuk membedakan gambaran aplikasi yang akan dibuat[16]. Prototype terdiri dari Prototype low-fidelity dan Prototype high-fidelity. Proses Prototype ini dimulai dari pembuatan wireframe, Wireflow, Mockup dan Prototype.

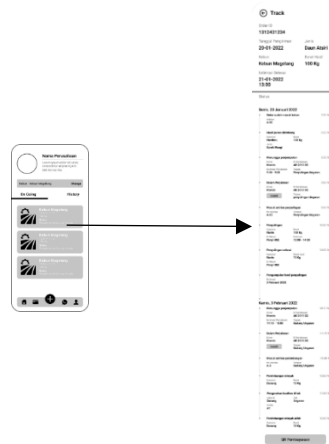
Wireframe adalah kerangka paling dasar yang berisi susunan komponen-komponen yang terhubung[17]. Tujuan tersebut sering disebut dengan proses layouting, wireframe bertujuan untuk menentukan gambaran kasar

sebelum dilakukan visualisasi produk aplikasi pelacakan ini. Gambar 7 berikut merupakan hasil dari pembuatan wireframe lengkap aplikasi pelacakan pada penelitian ini.



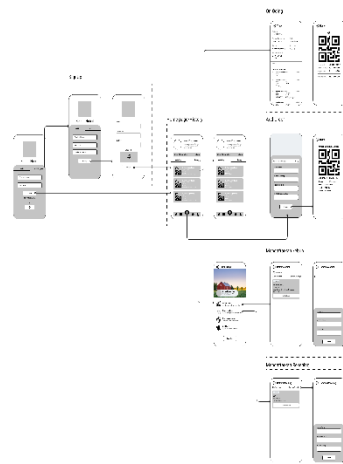
Gambar 7. Wireframe aplikasi

Untuk bagian pelacakannya pada aplikasi ini terdapat pada halaman status yang terletak di halaman utama dan halaman hasil pelacakan yang terletak pada komponen status ketika diklik. Halaman status berisi informasi lahan kebun dan status perjalanan yang sedang berlangsung sedangkan halaman hasil pelacakan berisi data hasil panen, status perjalanan dan diakhiri dengan komponen untuk transaksi. Gambar 8 adalah wireframe pada bagian halaman status pelacakan dan hasil pelacakan.



Gambar 8. Halaman status pelacakan dan halaman hasil pelacakan

Wireflow adalah langkah selanjutnya setelah pembuatan wireframe. Wireflow bertujuan untuk menentukan alur yang lebih jelas yang akan dilalui User dari awal membuka aplikasi pelacakan hingga akhir. Wireflow berfokus pada flow sebuah wireframe sehingga pengusaha serai wangi sebagai User dapat lebih mudah menggunakan aplikasi. Wireflow digunakan pada rancangan desain berbasis mobile. Gambar 9 berikut merupakan hasil dari Wireflow aplikasi pelacakan.



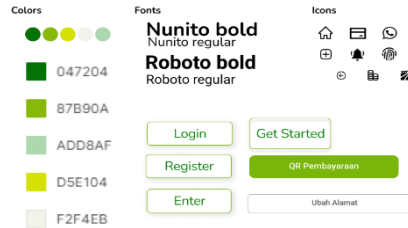
Gambar 9. Wireflow

Mockup adalah visualisasi dari rancangan aplikasi yang sudah dibuat sebelumnya pada wireframe atau sebagai preview dari tampilan produk yang sebenarnya[18]. Mockup dapat menjadi gambaran untuk menampilkan desain kepada client. Mockup digunakan untuk pijakan sebuah model desain sebelum diimplementasikan. Hasil dari pembuatan Mockup akan menjadi gambaran paling terdekat dengan aplikasi pelacakan yang akan dibuat. Gambar 10 berikut merupakan hasil dari Mockup.



Gambar 10. Mockup

Pembuatan Mockup dibutuhkan design system dalam memberikan sentuhan visualisasi dengan mudah. Adanya Design sprint ini rancangan Mockup didalamnya menjadi lebih konsisten dalam hal warna, font dan komponen-komponennya. Gambar 11 berikut merupakan Design system pada penelitian ini.



Gambar 11. Design system

Prototype adalah gambaran sebuah produk yang didalamnya sudah tersedia interaksi sehingga fitur-fitur yang ada dapat menjadi interactive. Hasil dari Prototype aplikasi tracking hasil panen serai wangi menjadi minyak dapat diakses melalui link (<https://www.figma.com/proto/ocsaXBAtmDHN4jQGUP5j72/Kebun-hebat?node-id=1%3A81&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A81>). Gambar 12 berikut merupakan hasil dari pembuatan Prototype.



Gambar 12. Prototype



e. Validate

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan perolehan uji prototype ke calon user agar mereka dapat mencoba menggunakan hasil prototype yang sudah dibuat dan memberikan feedback[19]. Proses ini dilakukan secara langsung ke calon user[20].

f. Usability Testing

Target Partisipan Dalam menentukan target partisipan mengacu pada User Persona dan POV yang telah dibuat.

-Scenario:

1. User mencoba Sign Up
2. User mencoba untuk membuat order panen
3. User mencoba untuk menambah rekening
4. User mencoba untuk menambah alamat kebun
5. User mencoba untuk melihat info tentang ongoing order
6. User menyelesaikan proses panen dengan pembayaran menggunakan QR

-Pertanyaan:

1. Bagaimana Kesan/pengalaman kamu ketika melakukan Usability testing ini?
2. Menurutmu, bagaimana terkait flow yang sudah dijalankan tadi?
3. Apa ada hal membingungkan ketika menjalankan aplikasi tadi?
4. Apa yang kamu suka pada aplikasi ini? Di bagian mananya?
5. Menurutmu apakah butuh Pengembangan lagi?
6. Menurutmu, ada hal yang tidak usah dikembangkan lagi dan sudah pas tidak?

Usability testing dilakukan melalui media zoom meeting sebagai media tatap muka dan maze sebagai layanan untuk testing secara online. Mengacu pada pertanyaan yang sudah dibuat maka feedback dari responden dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Feedback Responden

No	Data Responden	Feedback
1	Nama : Deni Pekerjaan : Pemilik Lahan Tanggal : 25 Januari 2022 Jam : 9:00	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara design sudah cukup bagus, penggunaan butuh di training terlebih dahulu karena pertama kali menggunakan cukup membingungkan, kurang user friendly perlu tutorial. 2. Menurut saya cukup mudah dalam bernavigasi dalam aplikasi, lebih enak karena simpel. 3. Selain menemukan penambahan rekening, alamat lahan belum ada. 4. Design nya simple dan semua orang bisa mudah paham penggunaan aplikasi dan informasi yang cukup lengkap dan runtut membantu monitoring ketika tidak di lokasi 5. Misal minyak dapat 100kg dimasukan manual dalam aplikasi, itu bisa terjadi karyawan inputnya berbeda dengan kenyataan butuh ide agar penggunaan aplikasi tetap sesuai dengan keadaan. 6. Sudah cukup semua, karena gampang penggunaan nya tidak terlalu ribet
2	Nama : Deswita Pekerjaan : Pemilik Lahan Tanggal : 26 Januari 2022 Jam : 11:00	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman awal better sign up, dibawahnya login lalu UI nya oke kok pemilih icon yang familiar sehingga Overall sudah enak. 2. Enak namun di akhir rada bingung ketika mencent bayar karena kurang terlihat namun overall mudah flownya 3. Ketika akan pembayaran dengan QR 4. Profile karena bisa nambah rekening dan alamat sangat provide buat user 5. Tulisan log in aj dituker dengan sign up 6. Homepage sudah oke dan On going order besar kecilnya udah pas sehingga mudah digapai.

Tabel 2 berikut merupakan hasil UT menggunakan maze :

Tabel 2. Hasil rata-rata UT

No	Scenario	Total Score	Avg Duration
1	User mencoba Sign Up	58	4.6 detik
2	User mencoba untuk membuat order panen	66	4.4 detik
3	User mencoba untuk menambah rekening	50	3.6 detik
4	User mencoba untuk menambah alamat kebun	70	2.2 detik

No	Scenario	Total Score	Avg Duration
5	User mencoba untuk melihat info tentang ongoing order	75	3.0 detik
6	User menyelesaikan proses panen dengan pembayaran menggunakan QR	25	1.7 detik

Pada tabel 2 diatas disajikan data scenario hasil dari testing dengan responden menggunakan maze secara garis besar. Pada tabel 2 tersebut tertera total score dan rata-rata durasi yang dimiliki responden ketika proses testing berlangsung. Hal tersebut digunakan untuk melihat besar durasi keseluruhan setelah proses testing selesai. Detail hasil maze untuk setiap skenario dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Detail hasil maze

Scenario	Persentase kesalahan klik	Durasi	Persentase sukses	Persentase lompatan
Scenario 1	33.3 %	27.3 detik	50.0%	0.0%
Scenario 2	16.7 %	15.6 detik	50.0%	0.0%
Scenario 3	10.0 %	11.1 detik	50.0%	0.0%
Scenario 4	0.0 %	3.0 detik	50.0%	0.0%
Scenario 5	0.0 %	3.0 detik	50.0%	0.0%
Scenario 6	0.0 %	3.5 detik	0.0%	50%

Pada detail hasil maze diatas terdiri dari 5 bagian yaitu Scenario, persentase kesalahan klik, durasi, persentase sukses dan persentasi lompatan. Persentase kesalahan klik adalah besarnya tingkat kesalahan klik User ketika menjalankan Scenario pada maze. Kesalahan klik dapat berupa kesalahan klik dalam menekan tombol, kolom atau komponen pada desain aplikasi kebun hebat tersebut. Durasi adalah lamanya User menjalankan Scenario tersebut. Durasi ini akan menjadi acuan untuk menentukan berhasil tidaknya Scenario dijalankan. Persentase sukses adalah besarnya kesuksesan yang didapatkan ketika menjalankan Scenario dalam pengujian tersebut. Lalu untuk persentase lompatan adalah besar User melakukan lompatan ke halaman lain diluar dari Scenario harusnya berjalan.

3.2 Diskusi

Setelah itu, peneliti melakukan beberapa rangkuman terkait feedback yang ditanyakan kepada User/partisipan sesuai dengan pertanyaan yang sudah dibuat yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Feedback tersebut mencantumkan Things that i like the most (apa yang disukai), Things that could be improved (apa yang harus dikembangkan), Things that I don't Understand (apa yang tidak dimengerti) serta New ideas to consider (ide baru untuk dipertimbangkan). Gambar 13 berikut merupakan hasil dari feedback grid capture.



Gambar 13. Feedback grid capture

Selain itu, peneliti mendapatkan perolehan hasil UT menggunakan maze. Untuk menilai apakah Scenario pada aplikasi pelacakan tersebut terbilang berhasil atau tidak maka dibuatlah indikator waktu untuk menentukan tingkatnya. Tabel 4 berikut merupakan indikator waktu untuk hasil pengujian penelitian ini sedangkan tabel 5 adalah perhitungan tingkatan keberhasilan setiap skenarionya.

Tabel 4. Indikator waktu

Scenario	Berhasil	Kebingungan	Kesusahan
Scenario 1	< 15 detik	15 detik - 50 detik	> 50 detik
Scenario 2	< 30 detik	30 detik - 1 menit	> 1 menit
Scenario 3	< 30 detik	30 detik - 1 menit	> 1 menit
Scenario 4	< 15 detik	15 detik - 30 detik	> 30 detik
Scenario 5	< 15 detik	15 detik - 50 detik	> 50 detik
Scenario 6	< 15 detik	15 detik - 30 detik	> 30 detik

Tabel 5. Tingkatan keberhasilan

Scenario	Perolehan
Scenario 1	27.3 detik



Scenario	Perolehan
Scenario 2	15.6 detik
Scenario 3	11.1 detik
Scenario 4	3.0 detik
Scenario 5	3.0 detik
Scenario 6	3.5 detik

Indikator tersebut memiliki 3 warna penentu yaitu hijau menyatakan berhasil, oren menyatakan kebingungan dan merah menyatakan kesulitan. Karena hanya terdapat dua partisipan dalam pengujian maze ini maka diambil perolehan rata-ratanya untuk identifikasi tingkat keberhasilan. Sesuai dengan hasil maze per Scenario yang dibahas pada tahapan Usability testing sebelumnya. Pada perolehan tabel 5 diatas dapat disimpulkan bahwa hanya Scenario 1 yang mengalami sedikit kesulitan sehingga User merasa kebingungan sedangkan untuk Scenario lainnya User berhasil menjalankan testing aplikasi tanpa merasa kesulitan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan prototipe aplikasi tracking hasil panen serai wangi hingga menjadi minyak dengan disediakan beberapa fitur, fitur utama yang ada yaitu status pelacakan dan hasil tracking atau pelacakan hasil panen yang dapat dilakukan pada aplikasi. Sesuai dengan penjelasan yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa metode Design sprint dapat diterapkan untuk pembuatan design aplikasi berbasis mobile ini dikarenakan setiap tahapan yang berlangsung dikerjakan setidaknya satu hari sehingga membuat hasil yang lebih maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengujiannya menggunakan bantuan maze dengan nilai kesalahan klik pada Scenario 1 (User mencoba register) sebesar 33.3%, Scenario 2(User membuat order panen) sebesar 16.7% dan Scenario 4(User mencoba untuk menambah rekening bank) sedangkan untuk Scenario 3(User mencoba menambahkan alamat kebun), Scenario 5(User melihat info mengenai on going order) dan Scenario 6(User menyelesaikan proses panen dengan pembayaran menggunakan QR) tidak terdapat kesalahan klik ketika Usability berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa desain yang telah dibuat baik untuk diimplementasikan.

REFERENCES

- [1] N. I. Khoirunisa and E. Ramadhani, "Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile," *J. Sist. Komput. dan Inform.* Hal 464–, vol. 472, no. 4, pp. 464–472, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4262.
- [2] R. Ramadan and H. M. Az-zahra, "Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 8831–8840, 2019.
- [3] T. Mardianto, "EVALUASI PENGENDALIAN INTERN TERHADAP MUTASI BARANG," vol. 19, no. 1, pp. 108–123, 2020.
- [4] E. O. Gunawan and D. H. Setiabudi, "Perangkat Lunak Logistik Kemanusiaan untuk Memantau Distribusi Bantuan Korban Bencana Alam," *J. Infra*, vol. 8, no. 10, pp. 1–5, 2020, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/9871>
- [5] I. Rochmawati, "Analisis User InteRochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web iwearup.com. Visualita, 7(2), 14. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>face Situs Web iwearup.com," *Visualita*, vol. 7, no. 2, p. 14, 2019, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>
- [6] Y. M. Geasela, P.- Ranting, and J. F. Andry, "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation," *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 270–277, 2018, doi: 10.31311/ji.v5i2.3741.
- [7] R. D. Munthe, K. C. Brata, and L. Fanani, "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 7, pp. 2679–2688, 2018, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1672>
- [8] D. N. Heny, "Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta," *Conf. Senat. STT Adisutjipto Yogyakarta*, vol. 2, p. 183, 2016, doi: 10.28989/senatik.v2i0.77.
- [9] E. H. Susanto and H. Hadiq, "Pengembangan Startup Guna Meningkatkan Penjualan Beras Organik di Kabupaten Banyuwangi Memanfaatkan Metode Design Sprint," *JPM (Jurnal Pemberdaya. Masyarakat)*, vol. 4, no. 1, pp. 300–307, 2019, doi: 10.21067/jpm.v4i1.3038.
- [10] R. F. A. Aziza, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 1, p. 7, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i1.265.
- [11] R. P. Gani, I. Arum Puspita, and W. Tripiawan, "Perancangan Ui/ux Design Pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada Pt. Xyz," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 5, pp. 8465–8480, 2021.
- [12] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [13] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Seviana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [14] E. W. Sulistyono and S. Sofiana, "Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang," *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 03, 2022.



- [15] W. Andhyka Kusuma, H. Jordan Lunggito, D. Yanto, U. Muhammadiyah Malang, M. Kontak Person, and W. Andhyka Kusuma Jl Raya, “PENGGUNAAN USER PERSONA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PENGGUNAAN KEBUTUHAN PADA PERANGKAT LUNAK.”
- [16] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, “Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [17] A. Segara, “Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada -----45-Article Text-169-1-10-20190204,” *J. Magenta, STMK Trisakti*, vol. 3, 2019.
- [18] I. A. Dzulfikar, R. Roedavan, and Y. Siradj, “Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Gerak Manusia Berbasis Augmented Reality Pada Smpn 1 Tambelang,” *eProceedings ...*, vol. 7, no. 6, pp. 3480–3495, 2021, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/16831%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/16831/16548>
- [19] R. U. Rahmaningtyas and A. Rachman, “Perancangan Iklan Digital Produk Ayuka Flower Berbasis Mobile,” *J. Nawala Vis.*, vol. 3, no. 2, pp. 76–80, 2021, doi: 10.35886/nawalavisual.v3i2.233.
- [20] A. Purnomo, “Design Sprint: 5 Hari Desain Produk untuk Sukses Wirausaha,” *Inst. Teknol. Kreat. Bina Nusant. Malang*, pp. 1–5, 2019, [Online]. Available: <https://binus.ac.id/malang/2020/07/design-sprint-5-hari-desain-produk-untuk-sukses-wirausaha-1-3/>

\