

PERANCANGAN APLIKASI WEB “INPUT DATA UKURAN” PADA PERUSAHAAN EXPRESS TAILOR

Hafiizh Ash Shiddiqi

Magister Penciptaan Seni Minat Desain Komunikasi Visual
Pascasarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indonesia
e-mail : hapidh@gmail.com



Diterima : 06 April 2021. Disetujui : 05 Mei 2021. Dipublikasikan : 26 Juni 2021

©2021 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ABSTRAK

Proses perancangan web aplikasi Express Tailor hadir sebagai upaya mengatasi permasalahan jarak dan waktu dalam mengirimkan data ukuran konsumen kepada penyedia jasa, namun dalam proses pembuatannya pihak perusahaan tidak memiliki pendanaan untuk melakukan riset tampilan antarmuka. Hal ini melatarbelakangi untuk mencoba mengadaptasi tampilan aplikasi yang digunakan banyak orang seperti Google Drive, Google Mail, dan Yahoo Mail. Bentuk tampilan ini dipilih karena tampilan ini sudah digunakan lebih dari 15 tahun dan bentuk tampilan antarmuka ini tidak pernah dirubah serta masih digunakan hingga sekarang. Tujuan dari percobaan ini hadir adalah untuk membuktikan dugaan, bahwa dengan mengadaptasi tata letak tampilan antarmuka bertahun-tahun digunakan serta banyak pengguna yang familiar dalam bentuk tata letak tampilan antarmuka tersebut, membuat pengguna aplikasi dapat dengan mudah beradaptasi pada bentuk tampilan yang sama meskipun diimplementasikan pada aplikasi baru. Dengan mengetahui desain tampilan antarmuka tersebut mudah di adaptasi oleh pengguna, hal ini bisa digunakan untuk perusahaan lain yang ingin membuat aplikasi namun tidak memiliki banyak dana pengembangan dalam riset tampilan antar muka. Hasil dari pengujian tahap awal yang dilakukan pada perncangan ini adalah dengan mengadaptasi tampilan antarmuka yang sudah digunakan bertahun-tahun dapat membantu mempercepat pengguna dalam beradaptasi menggunakan aplikasi yang baru.

Kata kunci: aplikasi, desain, tampilan, tata letak, web apikasi.

ABSTRACT

The process of designing the Express Tailor web application comes as an effort to solve the problem of time and distance in sending consumer size details to service provider (tailor) but in the process of designing the company does not have sufficient funds to conduct interface research. This is the background for trying to adapt the appearance of application that are used by many people such as Google Drive, Google Mail and Yahoo Mail. This form of display was chosen because it has been used for more than 15 years, has never been changed and is still in use today. The purpose of this experiment is to prove the conjecture that by adapting the interface layout over many years of use and many user who are familiar with the interface layout, making application users can easily adapt to the same display form even if implemented in the application. Knowing the user-adaptable interface design can be used for other companies that want to build application but don't have much development funds in interface research. The result of initial testing carried out on this design is that adapting the interface that has been used for years can help accelerate users in adapting to new application.

Keyword: application, design, interface, layout, web application, web based application

PENDAHULUAN

Express Tailor adalah perusahaan yang menangani pembuatan pakaian dengan model dan ukuran yang dibuat sesuai dengan pemesan (custom) yang berdiri pada tahun 1978. Sebagai sebuah yang berdiri lama Express Tailor memiliki banyak pelanggan yang loyal baik di dalam Kota Pekalongan (tempat dimana lokasi perusahaan berada) hingga menyebarkan ke luar kota, diantaranya Batang, Kendal, Semarang, Pemalang, Banjarnegara, Yogyakarta dan Jakarta. Dalam proses pemesanan sebuah pakaian dari

pelanggan yang berlokasi di luar kota, terdapat 2 hal yang dilakukan yaitu :

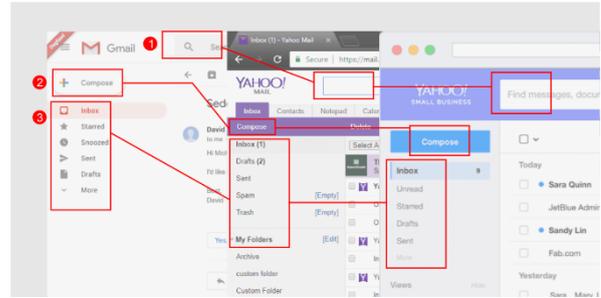
1. Pemesan mengirimkan pakaian contoh yang ukurannya ingin digunakan pada pakaian yang ingin dibuat, beserta dengan kain yang ingin dibuat menjadi pakaian atau hanya mengirimkan baju contoh yang menjadi patokan ukuran. Setelahnya pemesan berkomunikasi dengan pihak Express Tailor menggunakan pesan melalui Whatsapp dengan mengirimkan contoh gambar yang diinginkan atau berkomunikasi telepon. Kemudian pesanan diterima oleh pengelola toko diukur dan dijahit. Setelah selesai

pakaian tersebut dikirim oleh pihak Express Tailor ke alamat pemesan.

2. Pada saat libur bekerja, cuti atau saat mereka dalam perjalanan yang melewati kota Pekalongan mereka menyempatkan diri untuk mampir ke toko untuk mengukur badan, mengantarkan kain yang dimiliki atau memilih kain di toko, setelah pesannya selesai pakaian dikirim ke alamat pemesan. Melalui hal yang telah dijabarkan di atas, penulis melihat permasalahan yang utama adalah terletak pada efisiensi waktu pelanggan. Dalam hal ini pelanggan harus datang ke lokasi toko atau menyempatkan dirinya untuk datang ke lokasi toko untuk mengukur tubuhnya atau dapat mengirimkan contoh baju melalui jasa ekspedisi agar tercatat oleh penyedia jasa. Untuk kebutuhan menjelaskan model pakaian yang pelanggan inginkan kepada pihak Express Tailor, hal ini sudah bisa diatasi melalui komunikasi pesan lewat Whatsapp atau berkomunikasi lewat telepon. Dari sini penulis memiliki gagasan untuk membuat sebuah media yang dapat membantu pelanggan yang berada di luar kota atau pelanggan yang tidak bisa hadir ke lokasi toko, untuk mengirimkan ukuran tubuhnya mudah dan cepat. Ide dari gagasan tersebut diwujudkan dalam bentuk aplikasi.

Terdapat 3 jenis aplikasi, yaitu aplikasi ponsel (native apps) yang merupakan aplikasi yang dibuat pada sistem operasi tertentu, kemudian aplikasi campuran (hybrid apps) atau bisa dikatakan sebuah aplikasi web yang ditransformasikan menjadi native app, sehingga aplikasi tersebut dapat berjalan pada sistem operasi tertentu layaknya native app (perlu diunduh dan membutuhkan instalasi) dan dapat dijalankan pada aplikasi peramban (web browser) tanpa perlu instalasi. dan Aplikasi berbasis web (web based apps), yaitu aplikasi yang bekerja layaknya website dengan memasukkan alamat website pada aplikasi peramban internet (web browser). Aplikasi berbasis web tidak perlu di unduh serta dipasang (install) pada perangkat tertentu. Diantara 3 jenis aplikasi, aplikasi berbasis web dipilih dalam perancangan ini karena faktor pembiayaan dalam pembuatan aplikasi ini relatif lebih terjangkau untuk perusahaan sekelas UMKM seperti Express Tailor.

Selanjutnya yang menjadi pertimbangan dalam proses perancangan web aplikasi ini adalah tampilan antarmuka, dalam proses pembuatan aplikasi tentunya membutuhkan alokasi dana untuk menguji sebuah tampilan antarmuka tersebut. Minimnya alokasi dana dalam pembuatan web aplikasi ini membuat penulis mencoba mengadaptasi tampilan antarmuka dari aplikasi yang memiliki banyak pengguna dan tata letak tampilan antarmuka dari aplikasi tersebut sudah lama digunakan seperti Google Drive, Google Mail, dan Yahoo Mail. Hal ini ditempuh sebagai upaya menguji asumsi, apakah dengan mengadaptasi tampilan antarmuka yang familiar dapat membuat pengguna sebuah aplikasi baru menjadi mudah beradaptasi pada aplikasi tersebut.



Gambar 1. Tampilan antar muka *Google Mail*, *Yahoo Mail* klasik dan *Yahoo Mail* baru

Google drive merupakan aplikasi sinkronisasi data pada komputer yang diluncurkan pada 24 april 2012. Enam tahun setelahnya, pada juli 2018 Google Drive tercatat memiliki 800 juta pengguna aktif. Jika melihat secara tata letak tampilan antar muka Google Drive, mereka tidak pernah mengubah secara besar tampilan layout yang digunakan. Perubahan yang pernah dilakukan berupa penggantian warna, ikon, dan huruf. Google Drive dan Google Mail memiliki tampilan yang identik yang membedakannya adalah pilihan menu dan ikon menu yang dibuat mewaliki tiap menu yang ada. Penulis menduga tampilan antara Google Drive dan Google Mail dibuat senada untuk membiasakan pengguna terhadap tampilan antarmuka aplikasi Google dan kenyamanan untuk masuk dalam ekosistem perangkat aplikasi Google. Dugaan penulis yang lain dalam melihat tampilan antarmuka Google Drive dan Google Mail, yaitu mereka mengadaptasi dari tampilan Yahoo Mail yang rilis 7 tahun lebih awal pada 8 oktober 1997. Hal ini di lihat dari peletakan kolom untuk mencari, tombol untuk menulis pesan baru, dan peletakan menu pesan masuk, pesan terkirim, draf dan lain-lain.

Melihat dari banyaknya pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut dan terbiasanya pengguna melihat tampilan tata letak aplikasi tersebut, dan tidak dilakukan perubahan dalam bentuk tata letak selama bertahun-tahun, membuat penulis ingin mengadaptasi tampilan antar muka tersebut diimplementasikan untuk tampilan antar muka aplikasi web Express Tailor. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah dengan mengadaptasi tata letak tampilan antarmuka Google Drive, Google Mail, dan Yahoo Mail, dapat membuat calon pengguna web aplikasi Express Tailor mudah beradaptasi meskipun aplikasi yang digunakan adalah aplikasi baru. Dengan mengetahui desain tampilan antarmuka tersebut mudah di adaptasi oleh pengguna, hal ini bisa digunakan untuk perusahaan lain yang ingin membuat aplikasi namun tidak memiliki banyak dana pengembangan dalam riset tampilan antar muka.

METODE PENELITIAN

Pada perancangan ini penulis mengadaptasi konsep Tim Brown dari IDEO yaitu *design thinking*

yang dipublikasi pada tahun 2008. Konsep *design thinking* Tim Brown dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

Inspirasi

Tahapan inspirasi adalah tahapan di mana desainer menggali data dari berbagai sudut pandang seperti dari pemilik produk dan penggunaannya, melihat berbagai kendala yang dari sudut pandang pemilik produk dan penggunaannya, kemudian mencari titik yang menjadi permasalahan dari kedua sudut pandang tersebut. Tahapan inspirasi dalam perancangan ini adalah penulis mencoba mencari data mengenai bagaimana cara pelanggan *Express Tailor* untuk membuat sebuah pakaian baik yang berlokasi di Kota Pekalongan dan di luar Kota Pekalongan. Kemudian penulis melihat berbagai kendala yang dihadapi penyedia jasa untuk menghadapi berbagai pelanggan yang dapat hadir ke lokasi toko, yang tidak dapat hadir ke lokasi toko meski masih berdomisili di Kota Pekalongan, dan pelanggan yang tidak dapat hadir ke lokasi toko yang tidak berdomisili di Kota Pekalongan. Melalui data yang didapat, penulis melihat permasalahannya terletak pada efisiensi menghubungkan antara pelanggan dan penyedia jasa.

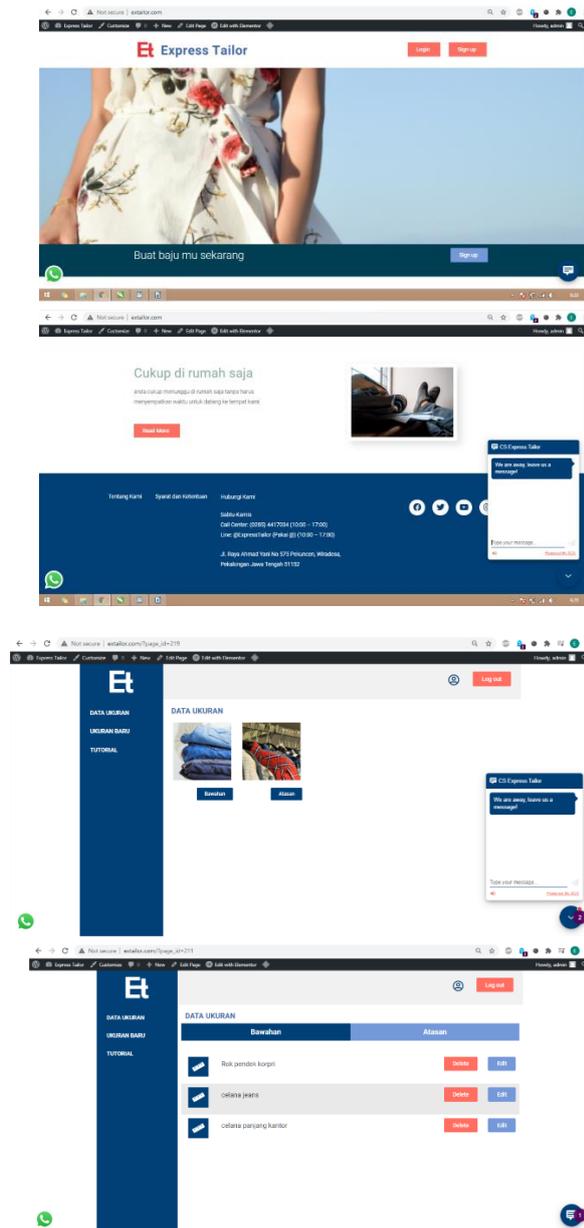
Ideasi

Tahapan ideasi adalah tahapan dimana desainer menemukan gagasan dan ide sebagai bentuk tawaran jawaban dari permasalahan yang telah ditemukan pada tahapan sebelumnya. Tahapan ideasi dalam perancangan ini yaitu ketika penulis sudah dapat melihat permasalahan terhadap objek yang diamati. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya permasalahan yang penulis temukan pada objek yang penulis amati adalah efisiensi menghubungkan antara pelanggan dan penyedia jasa. Dari permasalahan tersebut penulis memiliki gagasan merancang sistem yang efisien untuk menghubungkan pelanggan dan penyedia jasa dengan cepat. Ide dari gagasan ini berupa media dalam bentuk aplikasi web, aplikasi web dipilih karena pertimbangan utamanya terletak pada besaran alokasi dana yang dimiliki perusahaan.

Implementasi

Pada tahapan ini desainer mencoba mengimplementasikan gagasan dan ide yang merupakan hasil yang di dapat pada tahapan sebelumnya yaitu ideasi. bentuk implementasinya pada tahapan ini adalah membangun, membuat atau merancang *prototype* yang kemudian diuji untuk mendapatkan data-data mengenai kekurangan dan kelebihan dari sebuah produk yang dibuat untuk diperbaiki. Tahapan implementasi dalam perancangan ini adalah penulis merancang sebuah aplikasi web yang nantinya aplikasi ini akan diuji coba dengan calon pengguna, melakukan evaluasi, memperbaiki pada titik-titik yang butuh perbaikan dan diuji kembali. Bentuk implementasi dari gagasan dan ide yang penulis dapatkan pada proses ideasi dan sebagai sebuah tawaran dalam menjawab uraian masalah yang penulis temukan pada proses tahapan inspirasi.

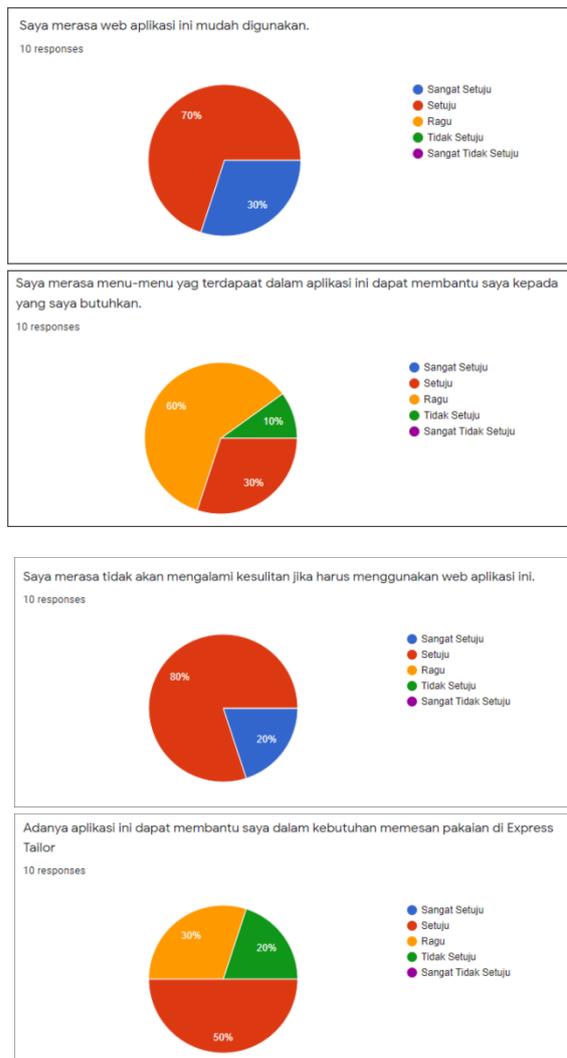
HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Tampilan aplikasi web *express tailor*.

Pada proses evaluasi tahap awal web aplikasi *Express Tailor* penulis melakukan percobaan web aplikasi ini kepada calon pengguna untuk mendapatkan akurasi data untuk menilai hal *usability*, seperti yang sudah di jelaskan oleh Jakob Nielsen dalam *usability tes* terdapat 5 hal yang mejadi parameter penilaian yaitu *Learnability*, efisiensi, *Memorability*, Error, dan kepuasan. Melalui parameter penilaian ini penulis melakukan survei web aplikasi kepada pelanggan *Express Tailor*, selain mengukur *usability* dari web aplikasi yang telah dibuat, melalui pengujian ini penulis juga mencari kekosongan yang perlu diperbaiki dalam web aplikasi ini. Tampilan web aplikasi ini sudah *hosting* dan memiliki alamat domain *extailor.com*, responden secara langsung dapat mengakses web

aplikasi tersebut dengan web *browser* yang tersedia diperangkat yang dimiliki responden. Berikut adalah hasil survei yang dilakukan penulis terhadap responden web aplikasi *Express Tailor*.



Gambar 3 . Data survei terhadap calon pengguna

Ketika calon pengguna diberi pertanyaan tentang keunggulan perancangan ini mereka lebih menyatakan kepada tampilannya yang sederhana, membuat penggunanya bisa langsung melakukan apa yang perlu dilakukan dalam web aplikasi ini. Namun yang menjadi kekurangan dari perancangan ini adalah minimnya fitur yang tersaji pada web aplikasi ini, mayoritas calon pengguna lebih menyarankan terdapat fitur komunikasi berupa pesan, fitur pemesanan langsung, dan layanan pembayaran yang bisa dilakukan dalam satu aplikasi, sehingga pengguna tidak perlu menggunakan dua aplikasi bersamaan ketika harus konfirmasi dengan admin. Beberapa calon pengguna juga menyarankan untuk menambahkan fitur pemesanan pakaian langsung dari web aplikasi, sehingga tidak perlu menggunakan aplikasi tambahan.

Melalui evaluasi tahap awal ini penulis mendapatkan hasil, bahwa efisiensi dalam penggunaan

web aplikasi ini masih kurang dari fitur-fitur yang tersedia sehingga responden harus menggunakan aplikasi tambahan ketika fitur aplikasi ini tidak mendukung kebutuhan tugas yang dilakukan pengguna. Untuk perbaikan selanjutnya web aplikasi ini perlu ditambahkan fitur layanan komunikasi dengan admin.

PENUTUP

Keseluruhan perancangan ini merupakan tahapan awal pengembangan web aplikasi *Express Tailor* sebagai upaya mengatasi permasalahan jarak dan waktu dalam mengirimkan data ukuran konsumen kepada penyedia jasa pada perusahaan *Express Tailor*, tahapan yang dicapai penulis adalah membangun *prototype* awal yang sudah bisa diuji coba secara langsung oleh calon pengguna dan mendapatkan data evaluasi. Dalam perancangan web aplikasi ini penulis menduga bahwa mengadaptasi tampilan antarmuka yang sudah digunakan bertahun-tahun dapat membantu mempercepat pengguna dalam beradaptasi menggunakan aplikasi yang baru, sejauh penulis mengerjakan perancangan web aplikasi dengan dua kali pengujian penulis mendapatkan hasil sesuai yang penulis duga di awal, yaitu responden dapat dengan cepat beradaptasi dengan web aplikasi *Express Tailor*, namun dugaan ini masih perlu dikaji ulang melihat dari banyaknya varian menu yang dapat dilakukan pada aplikasi *Google Drive*, *Google Mail*, dan *Yahoo Mail*, berbeda dari web aplikasi *Express Tailor* varian menu dalam aktivitas penggunaan aplikasinya yang sedikit.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin. & Harris, Paul. 2007. *The Layout Book*. Lausanne: Ava Publishing SA.
- Brown, Tim. 2009. *Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations*. New York: Harper Collins.
- Dissanayake, NR., Dias GKA. (2017) *Web Based Applications: Extending the General Perspective of the Service*.
https://www.researchgate.net/publication/319058851_Web_based_Applications_Extending_the_General_Perspective_of_the_Service_of_Web
- Galitz, Wilbert O. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, Third Edition*. Indianapolis: Wiley Publishing Inc.
- Ingle B.R. 2013. *Introduction to Design Thinking. In: Design Thinking for Entrepreneurs and Small Businesses*. Berkeley: Apress,
- Nielsen, J. 2012. *Usability 101: Introduction to Usability*.
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.
- Skhlar, Leon. & Rosen Richard. 2003. *Web Applications Architecture Principles, Protocols and Practice*. Chichester: John Wiley & Son Ltd

- Shneiderman, Ben., Plaisant, Catherine. 2018. *Designing User Interface Sixth Edition: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*.
- Ruzic, Ljilja., Tina Lee, Seunghyun., Elaine Liu, Yilin, dkk. 2016. *Development of Universal Design Mobile Interface Guidelines (UDMIG) for Aging Population*. Doi: 10.1007/978-3-319-40250-5_10.
- Zakiah, Nurul binti Ayob., Razak Che Hussin, Ab., dan Mohamed Dahlan, Halina. 2009. *Three Layers Design Guideline for Mobile Application*. Doi: 10.1109/ICIME.2009.99