

# **Perancangan UI/UX Pada Website UMKM Cigadung Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)**

**OKI KURNIAWAN<sup>1\*</sup>, ASEP NANA HERMANA<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Institut Teknologi Nasional Bandung  
Email: okikurniawan213@mhs.itenas.ac.id

*Received 08 02 2023 | Revised 15 02 2023 | Accepted 15 02 2023*

## **ABSTRAK**

*Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat meningkat. Teknologi informasi membuat semua hal menjadi lebih mudah dan murah. Setiap perusahaan yang ingin memperluas jangkauan pemasarannya pasti mempunyai website, yang menjadi wahana promosi maupun transaksi bagi perusahaan. Usaha kecil menengah (UKM) sebagai bagian dari bentuk usaha di Indonesia seharusnya memanfaatkan teknologi informasi demi kemajuan usahanya. Saat ini tingginya angka PHK yang diakibatkan oleh situasi covid-19 membuat masyarakat Indonesia kehilangan pekerjaan dan akhirnya mencoba peruntungan menjadi pelaku usaha kecil dan menengah. Perancangan User Interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi user flow menjadi desain produk yang teruji dan indah. Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini membuat konsep platform website perancangan UI/UX bernama UMKM Cigadung. Tujuannya mengoptimalkan penjual dalam melakukan transaksi maupun mengenalkan produk - produknya melalui platform digital.*

**Kata kunci:** *UKM, UI/UX, PHK*

## **ABSTRACT**

*The development of information technology is currently increasing. Information technology makes everything easier and cheaper. Every company that wants to expand its marketing reach must have a website, which is a vehicle for promotions and transactions for the company. Small and medium enterprises (SMEs) as part of the form of business in Indonesia should utilize information technology for the advancement of their business. At present the high number of layoffs caused by the Covid-19 situation has made Indonesian people lose their jobs and finally try their luck to become small and medium business actors. User Interface Design is the science of the graphical layout of a web or application. Based on what they do, UX designers are people who create useful products and visualize user flow into tested and beautiful product designs. Based on the problems above, this research created a UI/UX design website platform concept called UMKM Cigadung. The goal is to optimize sellers in conducting transactions and introducing their products through digital platforms.*

**Keywords:** *UKM, UI/UX, PHK*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini merambah segala sendi kehidupan manusia. Teknologi informasi membuat semua hal menjadi lebih mudah dan murah. Peran teknologi informasi (TI) dalam *bisnis* juga semakin kuat, hal ini ditunjukkan dengan keaktifan perusahaan besar multinasional untuk menggunakan *internet* sebagai sarana pemasaran produknya. Penggunaan *internet* dan *world wide web* (www) bagi perusahaan saat ini sangat diperlukan. Setiap perusahaan yang ingin memperluas jangkauan pemasarannya pasti mempunyai *website*, yang menjadi wahana promosi maupun transaksi bagi perusahaan. [1]

Usaha kecil menengah (UKM) sebagai bagian dari bentuk usaha di *Indonesia* seharusnya memanfaatkan teknologi informasi demi kemajuan usahanya. Masalah utama perkembangan bisnis pengolahan (manufaktur) di *Indonesia* saat ini adalah kesulitan dalam pemasaran. Dan *Indonesia* saat ini sedang menghadapi wabah *covid-19* yang mengakibatkan tingginya angka PHK yang diakibatkan oleh situasi tersebut membuat sebagian besar masyarakat *Indonesia* kehilangan pekerjaan dan akhirnya mencoba peruntungan mereka dengan menjadi pelaku usaha kecil dan menengah. Munculnya berbagai bisnis UMKM di berbagai sektor mulai dari *F&B*, *fashion*, hingga transportasi justru membantu menguatkan perekonomian negara. Meski demikian, tidak mudah bagi para pebisnis UMKM dalam menjalankan bisnis yang mereka miliki di tengah situasi perekonomian yang tidak stabil serta berbagai permasalahan lainnya yang dapat mengancam kestabilan bisnis. Karena para pebisnis UMKM kurang memanfaatkan pemasaran digital untuk meningkatkan penjualan dan tidak adanya *branding* atau teknik marketing agar lebih efektif untuk menarik pembeli.

Perancangan *User Interface* adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk *layout*, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen *visual* yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis *font* yang digunakan untuk teks. *Designer UI* harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna.[2]

Perancangan User experience menurut Borrys 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.[2]

Berdasarkan permasalahan diatas, dengan konsep *platform website* perancangan UI/UX bernama *UMKM Cigadung*. Platform ini, sebagai media lapak jual-beli untuk penjual mikro maupun menengah khususnya daerah cigadung. Tujuannya mengoptimalkan penjual dalam melakukan transaksi maupun mengenalkan produk - produknya melalui platform digital. Adanya platform *website e-commerce* dapat memberikan dampak positif para pemilik umkm yaitu dikenalnya toko dan produk-produk secara luas.

## 2. METODOLOGI

### 2.1 Metode Human Centered Design (HCD)

Pendekatan HCD adalah pendekatan yang berpusat pada manusia dalam menciptakan sesuatu berdasarkan karakteristik, psikologi dan persepsi manusia. Metode HCD adalah memecahkan sebuah masalah yang berpusat pada manusia agar mendapatkan solusi-solusi inovatif yang banyak berfokus pada pengguna agar mendapatkan wawasan yang berkaitan dengan pengguna sesuai kebutuhan.[3]



**Gambar 1 Tahapan Human Centered Design (HCD)**

Pendekatan *Human – Centered Design* (HCD) dipilih untuk merancang *website* Umkm Cigadung. HCD memiliki tiga tahapan, yaitu :

#### 2.1.1 Inspiration

*Inspiration* merupakan hal yang penting dalam metodologi *Human Centered Design*, karena dalam tahap *Inspiration* dapat mengetahui masalah yang dihadapi dan memahami tujuan yang dicapai oleh para pengguna serta kendala yang dihadapi. Selain itu, proses *Inspiration* sangat penting karena membutuhkan hasil spesifikasi kebutuhan pengguna agar mendapatkan solusi terbaik. Tujuannya ialah memahami situasi, baik dari sisi pengembang maupun pengguna sehingga dapat mengetahui masalah-masalah yang didapatkan pada posisi user untuk dijadikan sebagai bahan observasi.

Mendapatkan informasi tentang kebutuhan dan permasalahan yang sesungguhnya dihadapi oleh pengguna bisa diperoleh dengan berbagai cara. Beberapa cara tersebut yaitu: wawancara, mengamati secara langsung, kuesioner dan lain-lain. Adapun beberapa proses analisis yang dilakukan dalam perancangan *UI/UX E-Commerce* UMKM Cigadung, yaitu :

1. Analisis Pengguna : Pada proses ini pengembang memahami tujuan dari pengguna untuk mendapatkan informasi dan masalah - masalah yang pengguna rasakan . Untuk hasil yang lebih spesifik, pengembang melakukan riset beberapa metode yakni observasi dan kusioner. Dengan beberapa hasil responden mengisi kuisioner informan. Dengan daftar pertanyaan sebanyak 8 pertanyaan. Berikut Tabel Pertanyaan yang akan ditanyakan pada pengguna/user.

**Tabel 1 Pertanyaan Umum untuk pengguna**

| No | Pertanyaan                                                                                   | <i>Stackholder</i> |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 1. | Device apa yang kamu sering gunakan untuk melakukan transaksi secara <i>online</i> ?         | Pengguna           |
| 2. | Menurut kamu lebih menyukai menggunakan aplikasi mobile atau <i>website</i> ?                |                    |
| 3. | Lebih tertarik mencari barang secara online atau <i>offline</i> ?                            |                    |
| 4. | dalam mencari barang <i>online</i> kendala atau masalah apa yang kamu alami ?                |                    |
| 5. | berdasarkan pengalamanmu mengunjungi <i>e-commerce</i> . Fitur apa yang harus ditingkatkan ? |                    |
| 6. | Apa yang membuat kamu puas dalam belanja <i>online</i> ?                                     |                    |
| 7. | Kategori barang apa yang biasa kamu cari ?                                                   |                    |
| 8. | Bagaimana menurutmu tampilan <i>website</i> umkm cigadung ?                                  |                    |

### 2.1.2 Ideation

Pada Tahap *Ideation*, apabila informasi dan masalah sudah diketahui melalui kuesioner, selanjutnya membuat solusi terbaik dan memberikan ide-ide terkait penyelesaian masalah yang didapatkan pada tahap *Inspiration*. Dengan membuat *prototype* dengan memikirkan kebiasaan calon pengguna. Adapun aktifitas yang ada pada tahap *Ideation*, yaitu:

1. Analisis Proses *Bisnis* : Pada proses ini dapat mengetahui masalah-masalah yang pengguna dapatkan secara kolektif untuk di jadikan sebagai gambaran awal terkait perancangan yang dibutuhkan oleh pengembang dengan proses bisnis *website* umkm cigadung.
2. Analisis Proses Desain *Prototype* : Pada proses ini pengembang mulai merancang prototype dan memulai pengujian untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna. Dengan *prototype*, pengembang bisa mengidentifikasi dan mengamati interaksi pengguna serta menerima masukan dan kritikan dari pengguna.

### 2.1.3 Implementation

Pada tahap ini, pengembang akan mendapatkan respon dari pengguna pada tahap akhir serta desain yang tepat sesuai yang akan dibutuhkan. Dengan pembaruan yang telah diterapkan, pengembang tetap mengamati masukan yang diberikan untuk mendapatkan solusi dari masalah pengguna alami.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dan pembahasan yang didapatkan setelah melakukan beberapa tahapan dalam metode *human centered design* yang terdiri dari *Inspiration*, *Ideation*, Dan *Implementation*.

### 3.1 Inspiration

Pada tahapan ini pengembang mendapatkan respon dari beberapa pengguna untuk dapat mengetahui masalah apa saja yang dialami pada *platform website E-Commerce*. Hasil kuesioner dari permasalahan pengguna terhadap website E-Commerce sebagai berikut :

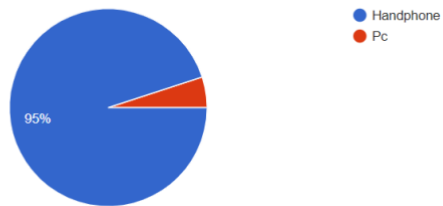
**Tabel 2 Feedback Pengguna**

| No | Feedback Pengguna                                                                                                                 |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Pengguna menginginkan <i>design</i> tidak terlalu rumit                                                                           |
| 2. | Pengguna menginginkan spesifikasi barang secara lengkap                                                                           |
| 3. | Pengguna menginginkan untuk tampilkan wisata dikarenakan untuk memperkenalkan wisata daerah tersebut melalui <i>website</i> umkm. |
| 4. | Pengguna menginginkan <i>filter search</i> sesuai dengan katalog                                                                  |
| 5. | Sebagian besar pengguna memilih mobile dalam menggunakan <i>E-commerce</i>                                                        |
| 6. | Pengguna menginginkan Tampilan warna yang konsisten                                                                               |
| 7. | Pengguna menginginkan <i>website</i> yang rapi dimana sesuai dengan kebutuhan                                                     |
| 8. | Pengguna menginginkan <i>design</i> yang menarik dan warna yang konsisten                                                         |

Pada tahap pertama, Teknik *observasi* sudah dilakukan dan pengisian kuesioner. Kuesioner disebar secara *online* menggunakan *google form* dengan mendapatkan 20 responden. Dengan hasil sebagai berikut

1. Perangkat apa yang kamu sering gunakan untuk melakukan transaksi secara online ?

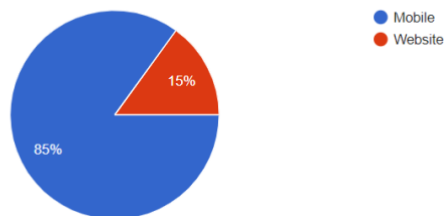
20 responses



**Gambar 2 Presentase perangkat yang sering digunakan**

2. Menurut kamu lebih menyukai menggunakan aplikasi mobile atau website ?

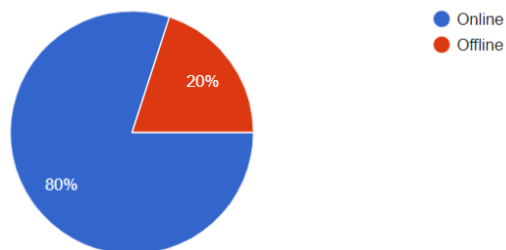
20 responses



**Gambar 3 Presentase menyukai aplikasi mobile atau website**

3. Lebih tertarik mencari barang secara online atau offline ?

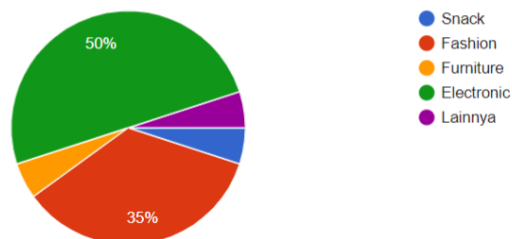
20 responses



**Gambar 4 Presentase cari barang online atau offline**

7. Kategori barang apa yang biasa kamu cari ?

20 responses



**Gambar 5 Presentase barang yang sering dicari**

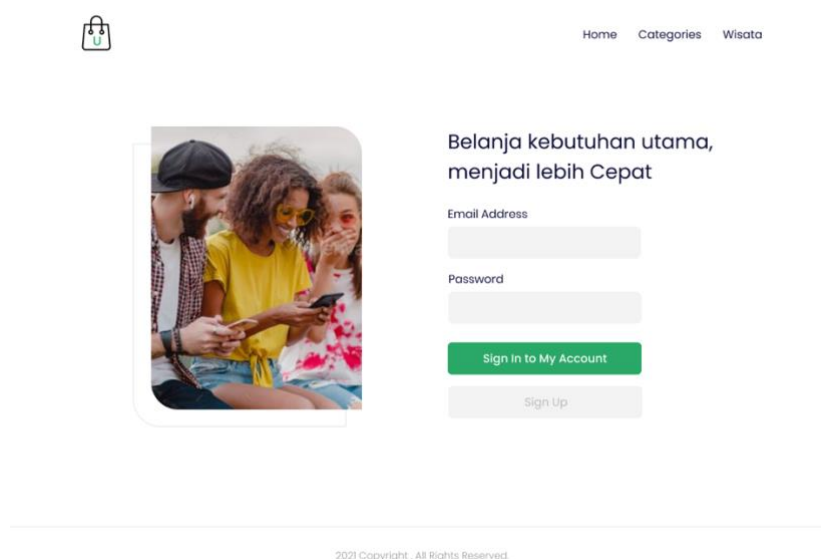
### 3.2 Ideation

Pada tahapan ini pengembang mengumpulkan tanggapan atau ide-ide yang telah diberikan pengguna menjadi kerangka sederhana untuk dideskripsikan sehingga pengembang dapat mengandalkan ide-ide dalam bentuk *visual*.

Perancangan desain *website prototype UI/UX e-commerce* umkm Cigadung melakukan analisis secara mendalam dengan mengetahui masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna. Hasil dari proses analisis dapat digambarkan kedalam bentuk *prototype*. Hasil *prototype* berguna untuk mendapatkan respon atau umpan balik dari pengguna terhadap interaksi dengan sistem. Hasil dari proses analisis akan menjadi acuan pengembang untuk menjadikan solusi-solusi terbaik yang dioptimalkan menjadi sebuah *website*.

Untuk proses rancangan desain *prototype* menggunakan tool "*Figma*". Pada tampilan awal terdapat halaman *home* dan beberapa fitur yang terletak di bagian *header* yaitu *menu*, kategori barang, wisata, daftar, *login*,. Pada bagian tengah berisikan kategori pilihan dan produk baru yang tersedia diwebsite dan bagian footer terdapat *information copyright*.

Berikut adalah hasil prototype pada website umkm cigadung :



**Gambar 6** Halamn login

Pada gambar 6 adalah halaman login pada *website* yang berisikan *input email* dan *password* , jika tidak punya akun harus daftar terlebih dahulu. Dan pada halaman *login* terdaftar fitur *home*, kategori, dan wisata yang diinginkan oleh pengguna tanpa harus masuk akun terlebih dahulu.

Memulai untuk jual beli  
dengan cara terbaru

Full Name

Email Address

Password

Store

Apakah anda juga ingin membuka toko?

☒ Iya, boleh ☐ Enggak, makasih

Nama Toko

Category

Select Category

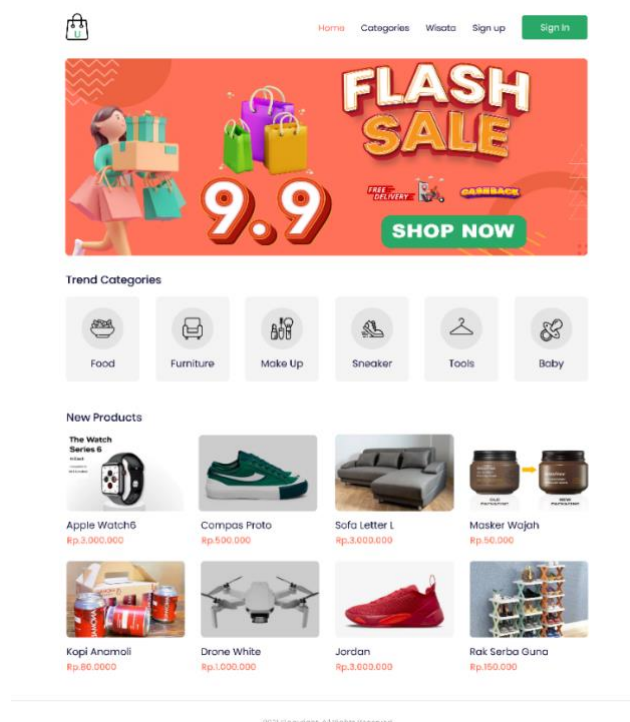
Sign Up Now

Back to Sign In

2021 Copyright. All Rights Reserved.

**Gambar 7 Halaman Daftar**

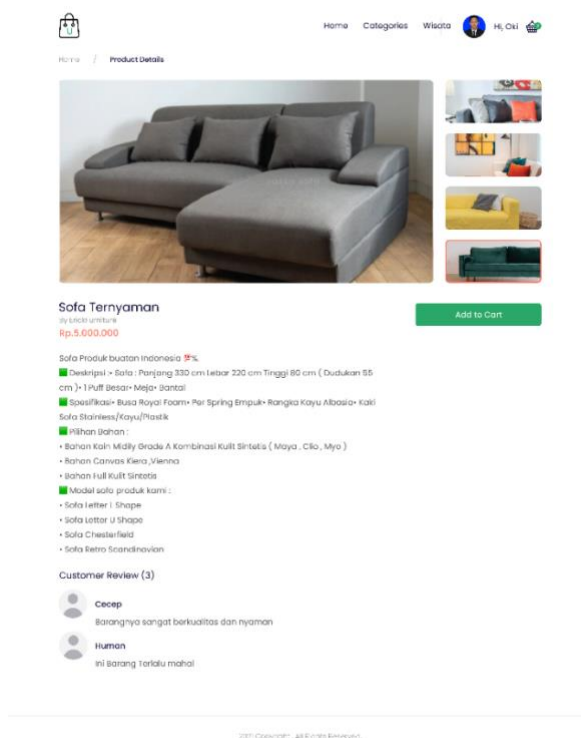
Pada gambar 7 adalah Halaman daftar yang terdiri dari inputan data diri dan apakah ingin membuka toko atau tidak jika ya maka tampilan akan berubah dengan inputan nama toko dan kategori akan hilang atau disembunyikan.



**Gambar 8 Halaman Home**

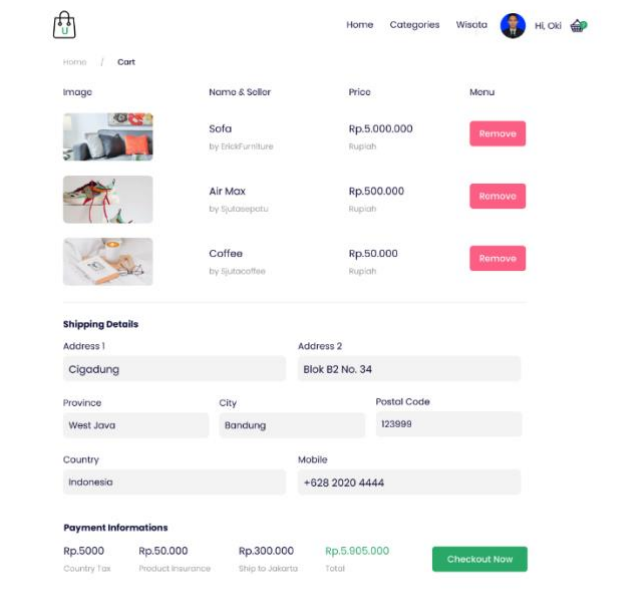
Pada gambar 8 adalah halaman *home* yang terdiri dari fitur kategori dan produk - produk baru akan tampil pada halaman *home* secara otomatis.

## Perancangan UI/UX Pada Website UMKM Cigadung Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)



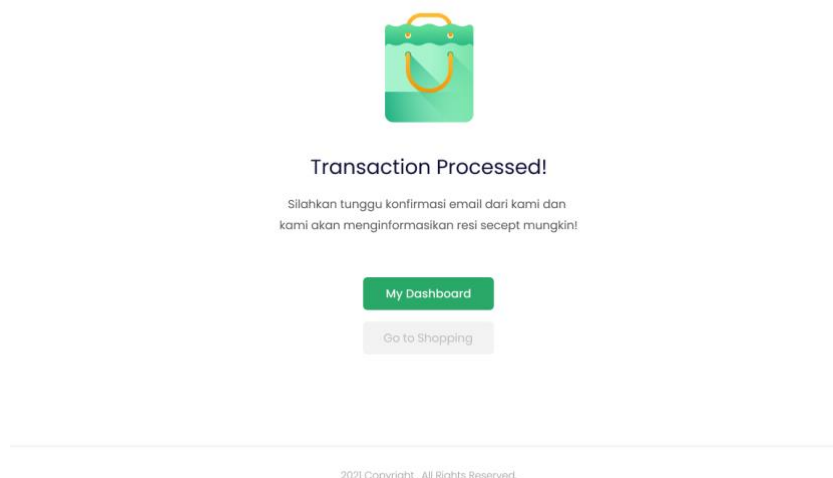
**Gambar 9 Halaman Produk Details**

Pada gambar 9 adalah halaman produk *details* yang memiliki tombol tambahkan ke keranjang . Halaman ini menjelaskan secara lengkap spesifikasi barang tersebut beserta gambar gambar dari barang tersebut dan terdapat komentar dari pembeli sebelumnya.



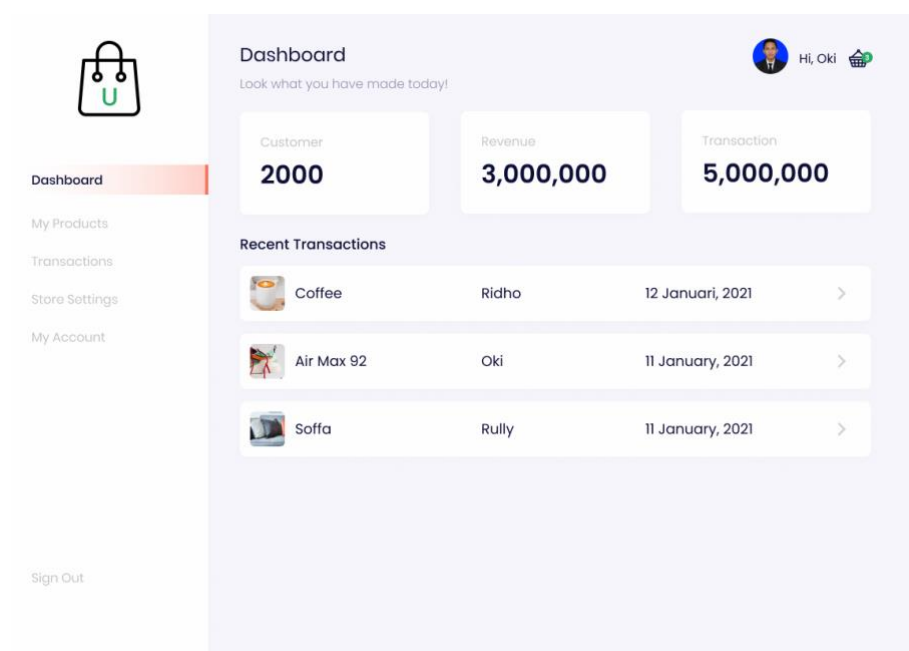
**Gambar 10 Halaman Keranjang**

Pada gambar 10 adalah halaman keranjang yang berisikan barang - barang yang sudah ditambahkan ke-keranjang untuk disimpan atau langsung melakukan *checkout* yang berisikan alamat dan informasi beserta total pembayaran.



**Gambar 11 Halaman Transaksi Diproses**

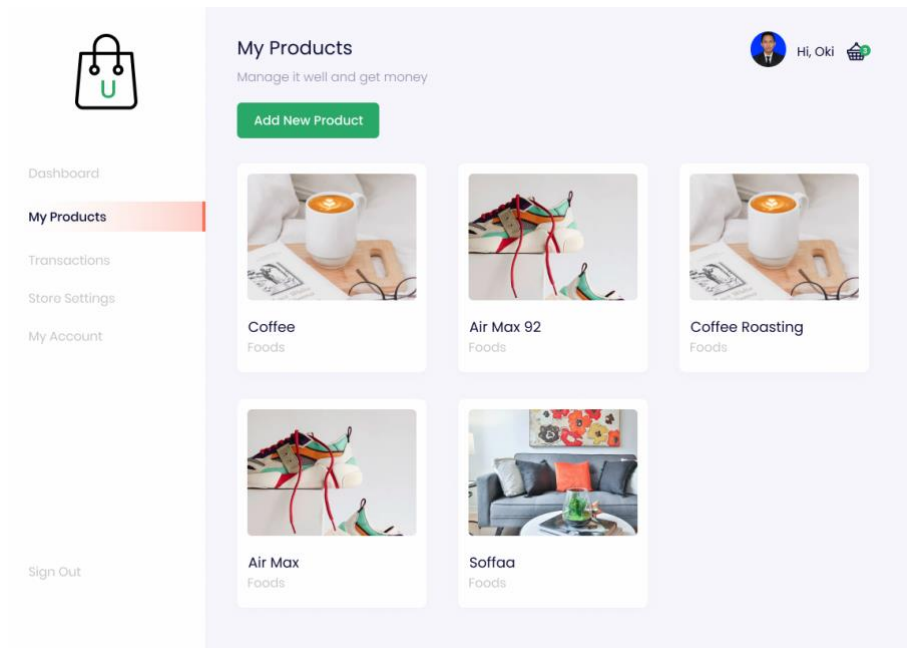
Pada gambar 11 adalah halaman transaksi diproses jika sudah melakukan transaksi melalui payment method dengan midtrans dan akan diinformasikan bahwa transaksi sukses akan segera dikirim.



**Gambar 12 Halaman Dashboard Penjual**

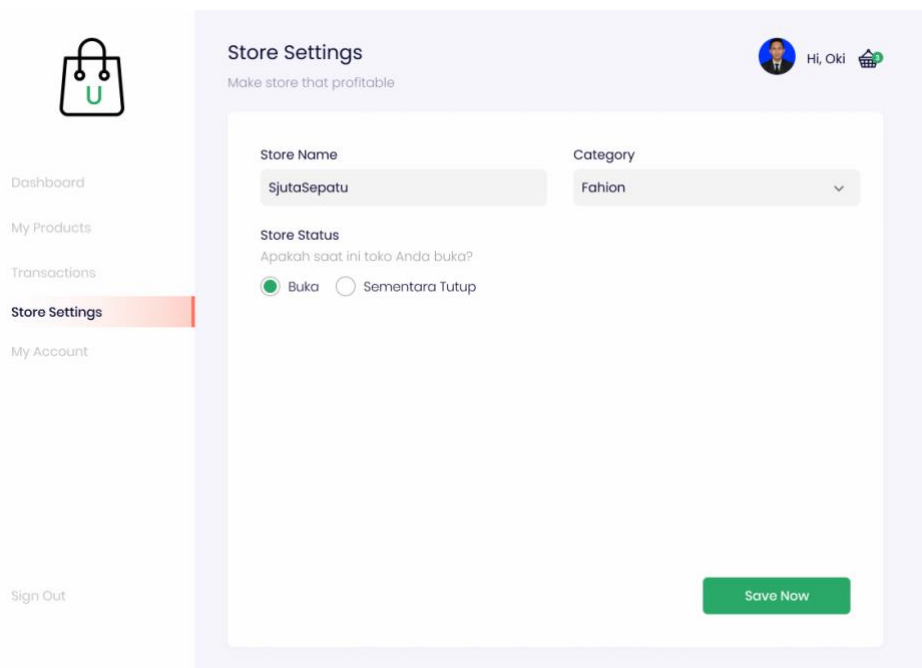
Pada gambar 12 adalah halaman *dashboard* penjual yang berisikan fitur - fitur total *customer*, keuntungan, dan total transaksi barang beserta Riwayat transaksi.

*Perancangan UI/UX Pada Website UMKM Cigadung Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)*



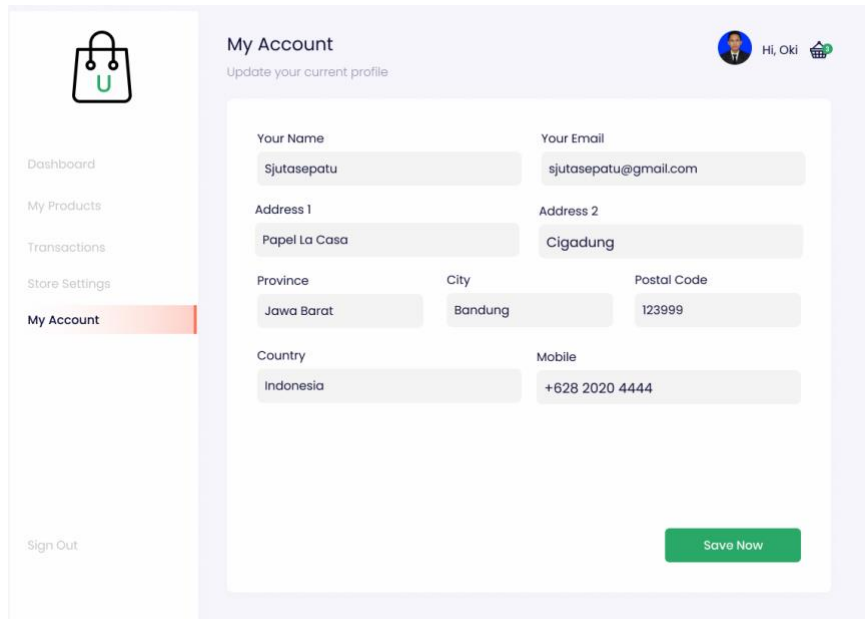
**Gambar 13 Halaman Produk – produk yang dijual**

Pada gambar 13 adalah halaman produk yang dijual berisikan fitur untuk menambahkan produk sesuai dengan kebutuhan penjual.



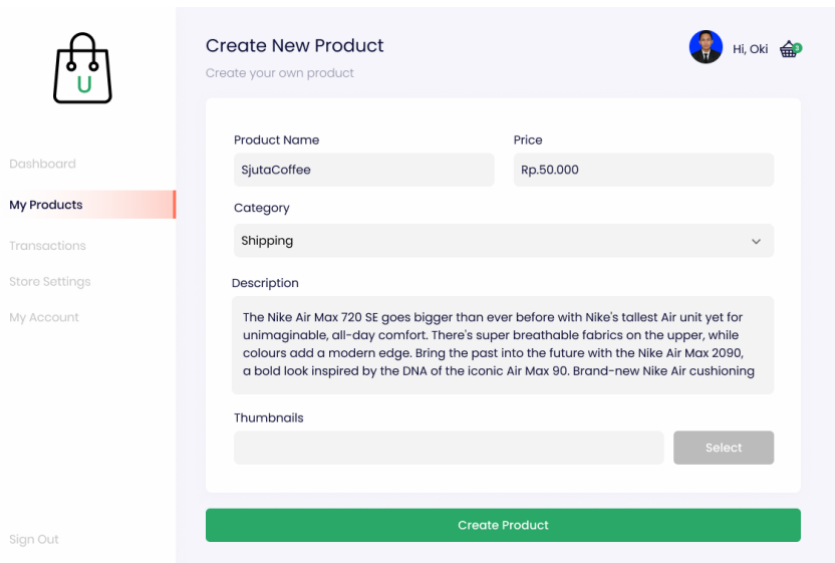
**Gambar 14 Halaman Pengaturan pada toko**

Pada gambar 14 adalah halaman pengaturan pada toko untuk meng-*update* toko dari nama, kategori , maupun pengaturan buka atau tutup.



**Gambar 15 Halaman informasi akun**

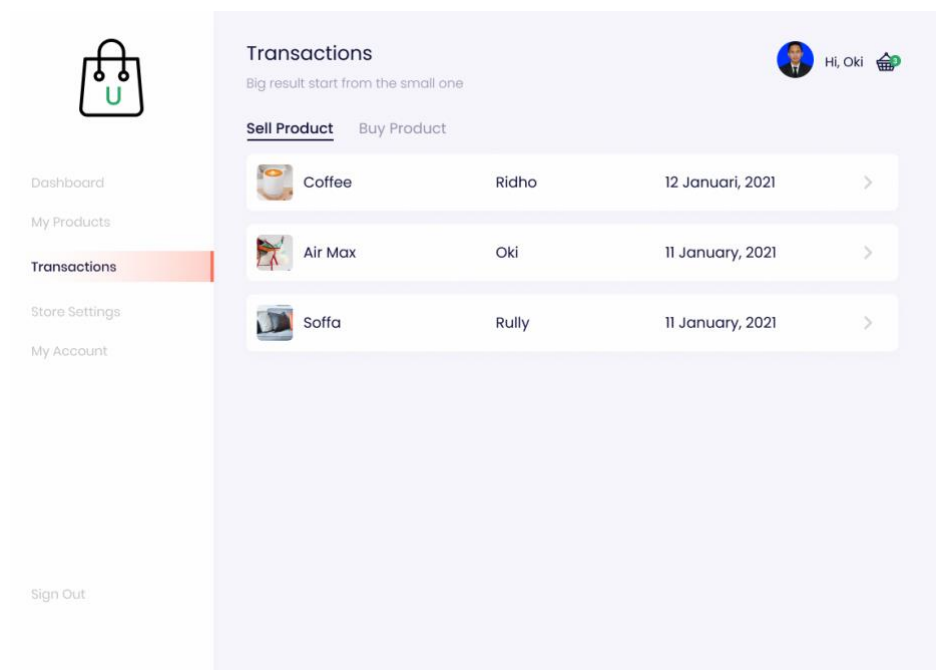
Pada gambar 15 adalah halaman informasi akun yang berisi tentang akun seperti nama *email* alamat dapat diupdate jika ada perubahan.



**Gambar 16 Halaman untuk menambahkan produk**

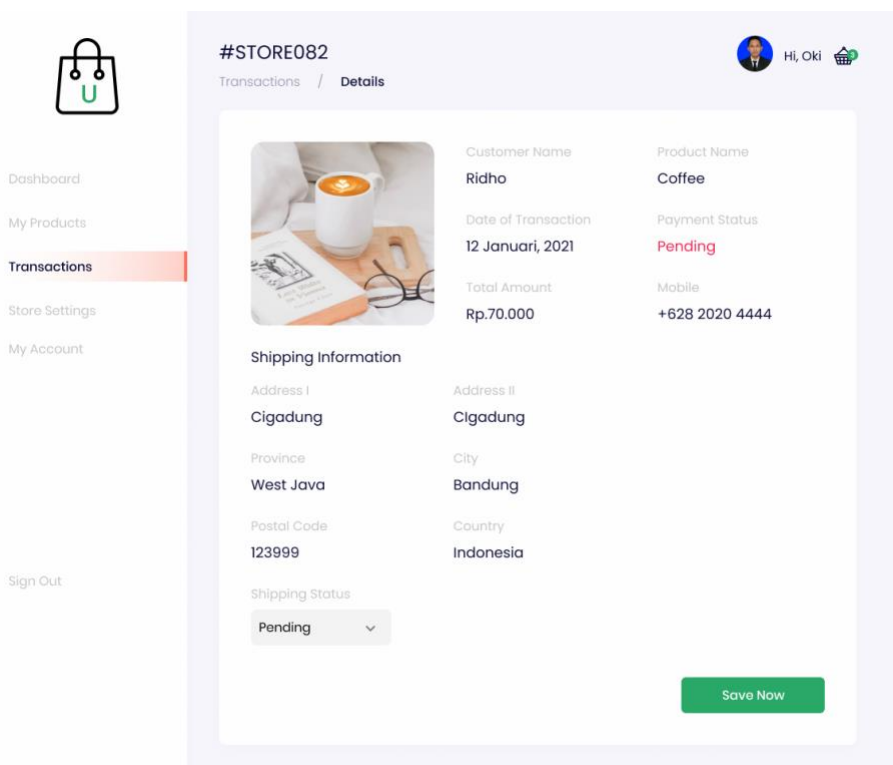
Pada gambar 16 adalah halaman untuk menambahkan produk dengan menginputkan nama produk, harga, kategori dan deskripsi secara lengkap beserta foto detail produk jika susah sesuai terdapat tombol *create* produk agar muncul pada halaman *home* maupun kategori.

*Perancangan UI/UX Pada Website UMKM Cigadung Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)*



**Gambar 17 Halaman transaksi**

Pada gambar 17 adalah halaman transaksi yang berisikan informasi produk yang terjual

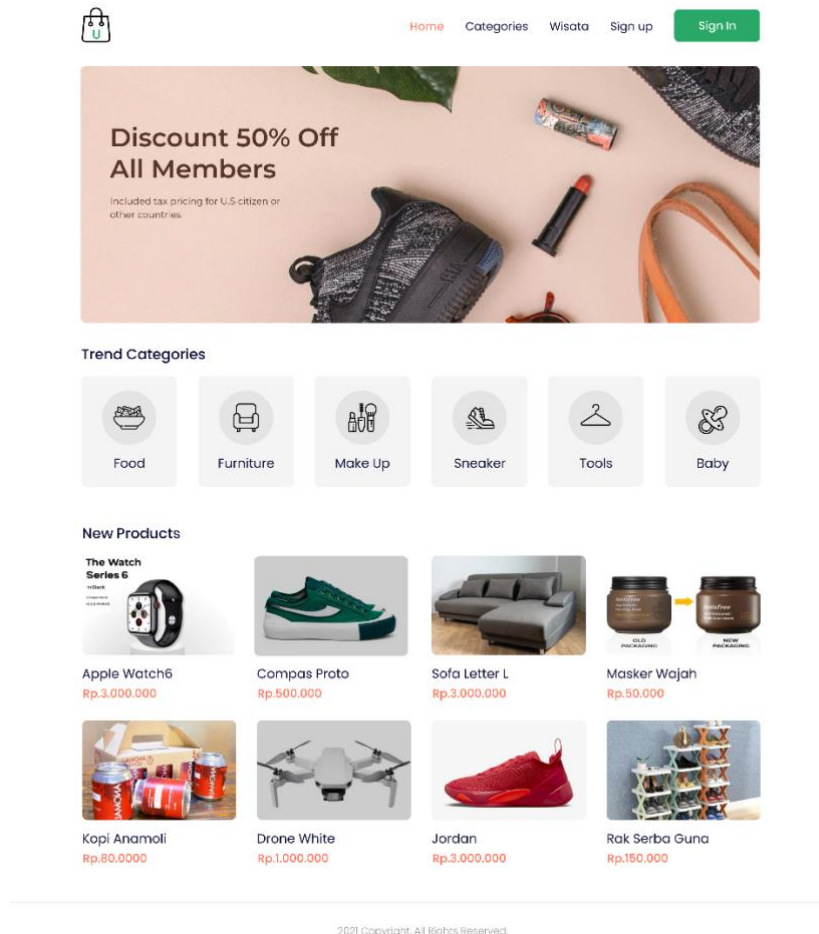


**Gambar 18 Halaman Transaksi Details**

Pada gambar 18 adalah halaman transaksi *detail* yang berisikan info pembeli dan meng-update barang untuk statusnya *pending* atau *shipping*.

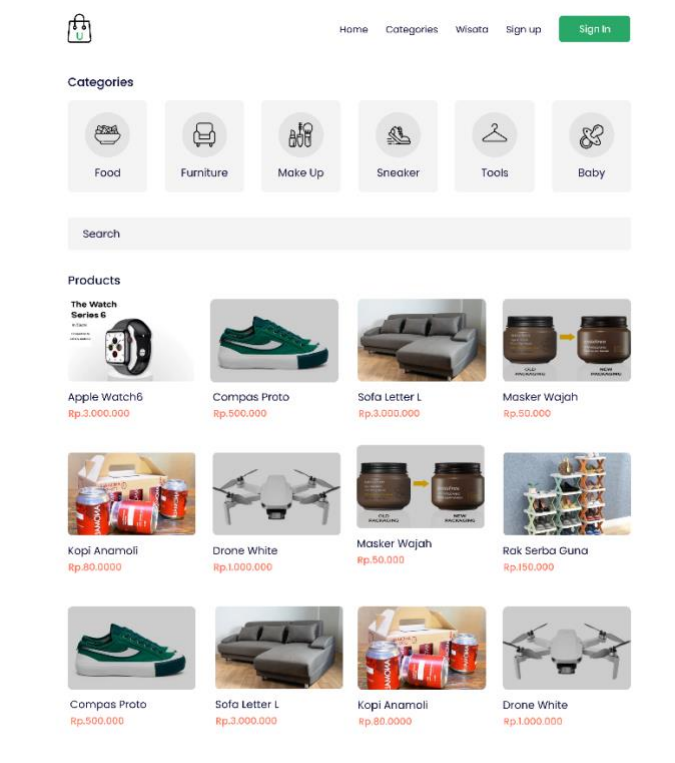
### 3.3 Implementation

Setelah melewati tahapan *ideation*, pada tahap *implementation* adalah tahap akhir bentuk sistem website yang sesuai setelah melewati beberapa tahap. Pada saat proses implementasi berlangsung, maka pengembang melakukan perbaikan pada halaman home untuk konsisten, halaman kategori dengan fitur *search* beserta halaman wisata untuk mengenalkan wisata daerah cigadung.

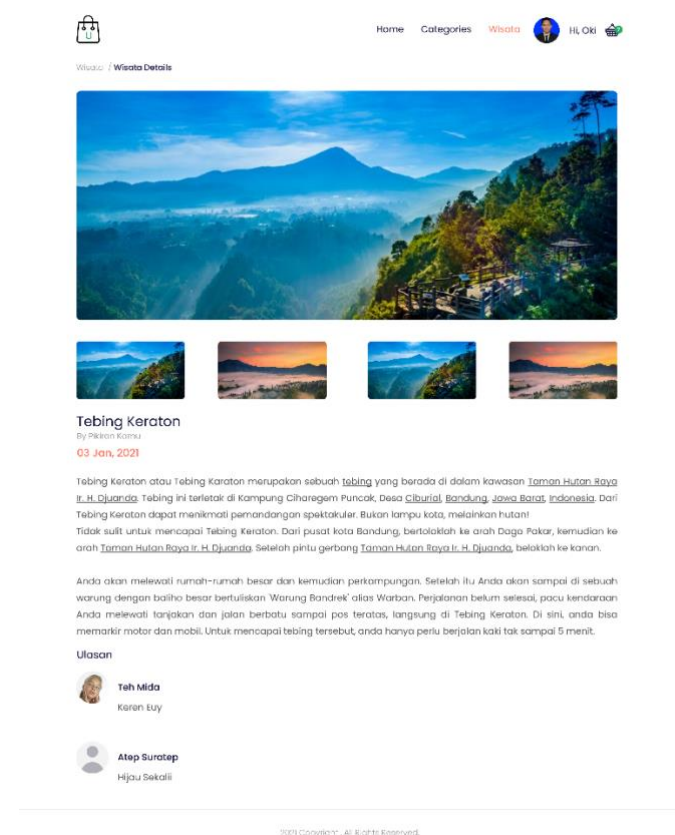


**Gambar 19** Halaman Home Hasil Akhir

## Perancangan UI/UX Pada Website UMKM Cigadung Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)



**Gambar 20** Halaman Kategori Hasil Akhir



**Gambar 21** Halaman Wisata Hasil Akhir

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari tugas besar ini menggunakan pendekatan *Human Centered Design (HCD)* yang berpusat pada manusia dalam hal kebutuhan dan masalah yang dihadapi ketika mengakses beberapa *E-Commerce*, pendekatan ini sangat cocok karena mampu memberikan kebutuhan dari sisi pengguna dan mendapatkan respon dari beberapa pengguna melalui kuesioner yang sudah disebarluaskan Sehingga dapat mengoptimalkan hasil akhir perancangan *UI/UX website* ini.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diucapkan kepada pihak Karang Taruan Dan Kepala Lurah Cigadung yang telah memberi tempat kami bekerja sama dalam tugas besar perancangan *website* umkm cigadung.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Wicaksana, "PERAN E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING USAHA KECIL DAN MENENGAH ( UKM )," *Https://Medium.Com/*, vol. 21, pp. 1–15, 2016, [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- [2] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "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.
- [3] 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.