

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI MOBILE PENJUALAN DI 3R STATIONARY MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT

Reksi Prayoga¹, Meriska Defriani², Dede Irmayanti³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, STT Wastukencana, Purwakarta, Indonesia
e-mail: reksi.prayoga2697@gmail.com¹, meriska@wastukencana.ac.id²,
dedeirmayanti@wastukencana.ac.id³

Abstract

In today's technological developments, all business actors try to apply technology to every business field to make it easier to provide services and offer information from these business fields to increase sales, especially using mobile applications. One of the important factors in making mobile applications is the user interface (UI) and user experience (UX) because they have a big influence on users. At this time 3R Stationary does not have a mobile application, therefore a mobile application UI/UX design is made. This study aims to design a 3R Stationary sales application interface using the Design Sprint method. The Design Sprint has 5 stages, namely understand, diverge, decide, prototype, and validate. The testing process is carried out qualitatively using the Single Ease Question (SEQ) method. This SEQ method involves users to become respondents by trying to use the prototype results and filling out questionnaires to get user satisfaction data in an application design. In this SEQ test, the median result is 6.6. With that value, the results from the prototype that have been made are said to be sufficient to meet the acceptable category.

Keywords: Design Sprint, User interface (UI) dan User Experience (UX), Single Ease Question (SEQ), Mobile Application, 3R Stationary

Abstrak

Dalam perkembangan teknologi saat ini, semua pelaku bidang usaha mencoba menerapkan teknologi ke setiap bidang usaha untuk mempermudah dalam melakukan pelayanan jasa dan memperlihatkan informasi dari bidang usaha tersebut guna meningkatkan penjualan terutama menggunakan aplikasi mobile. Salah satu faktor yang penting dalam pembuatan aplikasi mobile adalah user interface (UI) dan user experience (UX) karena memiliki pengaruh besar bagi pengguna. Pada saat ini 3R Stationary belum memiliki aplikasi mobile, maka dari itu dibuatkanlah rancangan UI/UX aplikasi mobile. Penelitian ini bertujuan untuk merancang interface aplikasi penjualan 3R Stationary menggunakan metode Design Sprint. Design Sprint memiliki 5 tahapan yaitu understand, diverge, decide, prototype, dan validate. Pada proses pengujian dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan metode Single Ease Question (SEQ). metode SEQ ini melibatkan pengguna untuk menjadi responden dengan mencoba menggunakan hasil prototype dan mengisi kuisioner guna mendapatkan data kepuasan pengguna pada suatu perancangan aplikasi. Pada pengujian SEQ ini mendapatkan hasil median dengan nilai 6.6 dengan nilai itu maka hasil dari prototype yang sudah dibuat dikatakan cukup untuk memenuhi kategori acceptable.

Kata Kunci: Design Sprint, User interface (UI) dan User Experience (UX), Single Ease Question (SEQ), Aplikasi Mobile, 3R Stationary

1. PENDAHULUAN

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk berbagai penjualan. Semua orang mencoba menerapkan teknologi ke setiap pekerjaan. Saat ini, informasi diterapkan secara luas melalui aplikasi mobile media informasi yang divalidasi oleh perusahaan ketika mereka menjual produknya. Elemen non-sistem terpenting yang diimplementasikan dalam aplikasi seluler adalah desain antarmuka pengguna (UI) karena merupakan koneksi antara pengguna dan sistem. Oleh karena itu, perancangan perangkat lunak yang dibuat dengan desain UI harus dilakukan dengan baik. Desain UI harus memiliki unsur kenyamanan dan kemudahan saat dioperasikan oleh pengguna. Data dari

Kementerian Komunikasi dan Informatika Teknologi dalam 3 tahun terakhir menunjukkan peningkatan jumlah pengguna yang signifikan. Di Tahun 2014, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 82 juta orang. Meningkat pada tahun 2016 mencapai 132,7 juta orang dan pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta orang. Data tersebut juga menunjukkan bahwa usia paling produktif pengguna internet di Indonesia saat ini digunakan oleh siswa yang mencapai 89,7%. Data pengguna smartphone di Indonesia juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yakni telah mencapai 63,1 juta orang (47,6%) dari penduduk Indonesia. Perangkat seluler seperti ponsel cerdas dan PC tablet dapat digunakan dalam mengakses media mobile learning yang mengalami peningkatan dalam hal jenis konten internet yang diakses di bidang pendidikan mencapai 124,4 juta orang, setara dengan 93,8% [1].

3R Stationary adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang fotokopi yang berdomisili di Subang dengan menjual Alat Tulis Kantor (ATK) juga membuka jasa fotokopi, cetak foto, dan jasa print. Perusahaan ini merupakan perusahaan yang sedang berkembang dalam bidang foto copy selama 1 (Satu) tahun terakhir. Kebutuhan jasa mengcopy dokumen, cetak foto, dan jasa print dokumen ini merupakan salah satu kebutuhan bagi sebagian golongan orang yang berbisnis dan instansi atau perusahaan, karena seperti yang diketahui bahwa jasa fotokopi sangat dibutuhkan semua orang untuk memenuhi suatu kebutuhan yaitu mengcopy dokumen, mencetak foto, dan melakukan print dokumen. Sehingga jasa yang ditawarkan perusahaan 3R Stationary ini banyak diminati oleh banyak orang dan instansi atau perusahaan.

Strategi bisnis penjualan yang ada sekarang pada 3R Stationary masih memiliki kekurangan dalam menarik konsumen karena belum adanya media untuk melakukan promosi barang ATK yang dapat mempermudah konsumen untuk melihat harga barang dan stok barang yang sedang ada di perusahaan 3R stationary dan hanya melakukan pelayanan online seperti jasa print melalui Whatsapp sehingga masih kurang dalam melakukan pemasaran dan lambat dalam melakukan pelayanan jasa menggunakan media Whatsapp karena memiliki kendala yang merugikan saat melakukan proses print dokumen melalui media Whatsapp yaitu ketika konsumen memesan tetapi hasil print tidak diambil dan pegawai 3R Stationary memiliki kebingungan untuk mengantarkan hasil print alamat mana karena tidak adanya proses cantumkan alamat dan ketika sudah dilakukan chat kepada pembeli, tidak adanya balasan.

Untuk itu dalam melakukan pelayanan jasa fotocopy pun perlu diperhatikan agar dapat melakukan pelayanan dengan mudah dan nyaman ketika konsumen akan melakukan pembelian barang atau jasa di 3R Stationary serta adanya kurir untuk mengantarkan barang pesanan ATK dan juga dokumen-dokumen hasil print yang sudah dilakukan sehingga itu akan meminimalisir kerugian dan mempermudah konsumen dalam melakukan proses printing tanpa harus berangkat ke tempat usaha. Beberapa hal yang menjadi faktor utama dalam melakukan pelayanan terhadap konsumen di antaranya adalah pencarian barang yang dibutuhkan, dan kemudahan dalam melakukan pelayanan jasa print dan cetak foto serta dapat mengantarkan barang, hasil cetak dokumen dan print dokumen kepada konsumen. Hal ini tentunya menjadi permasalahan dan perlu di perhatikan dalam melakukan pelayanan terhadap konsumen. 3R Stationary belum memiliki aplikasi penjualan dan pelayanan berbasis *mobile* yang dapat mempermudah konsumen dan memperluas pemasaran serta adanya kurir untuk mengirimkan barang pesanan, hasil fotokopi dokumen dan print dokumen.

Oleh karena itu agar dapat memecahkan permasalahan dalam melakukan pemasaran penjualan barang, dan juga melakukan jasa foto copy dibutuhkan inovasi yang mempermudah pelayanan dan mempercepat proses penjualan yang salah satu solusinya adalah membuat suatu aplikasi *mobile*. Pada pembuatan aplikasi *mobile* perlu dibuatkannya *user interface* dan *user experience*, *user interface* dan *user experience* merupakan salah satu hal utama dalam pembuatan sebuah aplikasi yang menjadi faktor penentu dalam menaikkan *traffic* penjualan dan mempermudah pelayanan konsumen.

User interface merupakan tampilan pengguna dengan menggambarkan keberhasilan visual grafis yang baik sedangkan *user experience* berkaitan dengan apa yang dirasa oleh pengguna yang berhubungan dengan kemudahan, kenyamanan, efisiensi, kemanfaatan saat menggunakan sebuah aplikasi. Salah satu metode yang digunakan dalam perancangan *user interface* dan *user experience* yaitu metode *design sprint*, Metode ini merupakan metodologi desain yang dikembangkan oleh Google untuk menyelesaikan masalah dengan melibatkan pengguna melalui perancangan, pembuatan prototype, dan pengujian ide dengan cepat. Design Sprint juga dapat diartikan sebagai metode untuk membuat suatu produk yang baru[2].

2. METODE PENELITIAN

2.1. User Interface

UI atau User Interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu 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 aplikasi dan apa yang ditampilkan di halaman aplikasi. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna [3].

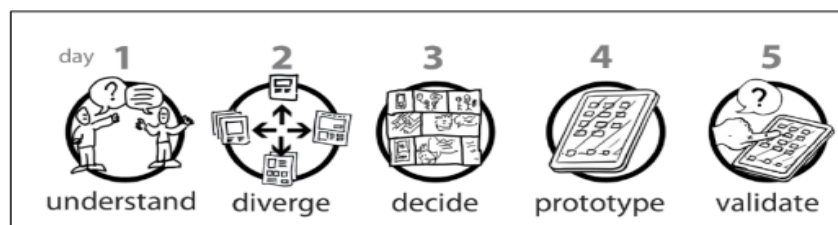
2.2. User Experience

User Experience adalah pengalaman yang diciptakan oleh produk untuk orang-orang yang menggunakan produk tersebut dalam dunia nyata (Garrett, 2011). Interaksi pengguna dengan tampilan antarmuka sistem akan memunculkan sebuah penilaian berdasarkan pengalaman pengguna. User Experience bukanlah tampilan grafis suatu tampilan antarmuka, melainkan keseluruhan proses yang dilewati oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Perancangan UX dengan pendekatan pengguna akan memberikan kenyamanan dan kemudahan selama pengguna berinteraksi dengan sistem.

Menurut Don Norman dan Jakob Nielsen, sebagaimana yang dikutip oleh (Loranger, 2014) mendefinisikan UX dengan persyaratan pertama untuk pengalaman pengguna yang patut dicontoh adalah memenuhi kebutuhan pelanggan secara tepat, tanpa repot atau repot. Berikutnya adalah kesederhanaan dan keanggunan yang menghasilkan produk yang menyenangkan untuk dimiliki, menyenangkan untuk digunakan. UX akan menjadi penghubung tujuan bisnis dan tujuan yang diinginkan oleh pengguna. Tentunya dengan perancangan UX yang melibatkan pengguna akan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam penyampaian tujuan bisnis maupun tujuan pengguna [4].

2.3. Design Sprint

Menurut [2] *design Sprint* merupakan metodologi desain yang dikembangkan oleh *Google* untuk menyelesaikan masalah dengan melibatkan pengguna melalui perancangan, pembuatan *prototype*, dan pengujian ide dengan cepat. *Design Sprint* juga dapat diartikan sebagai metode untuk membuat suatu produk yang baru. Pada penelitian ini akan menghasilkan suatu tampilan *user interface* dari aplikasi *mobile*. Sedangkan menurut [5]. *Design Sprint* adalah suatu metode untuk *build concept* dan *prototype* dalam waktu 5 hari dimana memiliki 5 tahapan yang sangat komunikatif dan interaktif untuk mengeluarkan semua ide, inspirasi, masalah yang ada, solusi yang kemudian diwujudkan dalam *prototype* yang harus dan di cross check ke calon pengguna. Tahapan yang dilakukan dalam metode design sprint seperti pada gambar 2.1 Metode design sprint :



Gambar 1. Metode Design Sprint

a) Understand

Pada tahap ini ditentukan apa kebutuhan pengguna dan teknologi apa yang cocok untuk diimplementasikan. Ditahap ini dilakukan wawancara terhadap pemilik dan pegawai di toko 3R Stationary tentang masalah yang terjadi pada pemilik dan pegawai, penting memahami permasalahan apa yang dialami oleh pemilik dan pegawai toko 3R Stationary. Untuk menggambarkan dan memperoleh karakter *user* yang akan menggunakan rancangan aplikasi ini kedepanya maka di buatlah table

pertanyaan wawancara. Untuk *output* dari hasil wawancara kemudian penulis akan membuat hasil wawancara menjadi deskripsi cerita setiap *user*. Ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan *User Persona*. Kategori informasi *user persona*. Setelah *user persona* sudah dibuat kemudian dilanjutkan ke tahap *diverge* agar dapat mencari solusi dari permasalahan pengguna dan pencarian *ide*.

b) *Diverge*

Dalam tahap ini akan diberikan pemaparan terhadap hasil data yang diperoleh berupa analisis kebutuhan pengguna, kebutuhan fungsional dan *How Might We* (HMW) yang telah dilakukan pada proses *Understand*. Dengan bagaimana kita mendefinisikan masalah dari sudut pandang petugas 3R Stationary di lapangan. Setelah mengumpulkan data dari pegawai dan pemilik 3R Stationary, *How Might We* dibuat untuk menemukan *ide* selama fase desain antarmuka sedang dibangun. Selanjutnya dilakukan penerapan tahapan *crazy 8* yaitu dengan menyiapkan selembarnya kertas A4 kemudian membagi kertas A4 tersebut menjadi 8 bagian lalu menuliskan dan menggambarkan *ide* sebanyak 8 alternatif solusi yang akan membantu dalam menyelesaikan permasalahan pada aplikasi penjualan 3R Stationary.

c) *Decide*

Pada bagian ini akan dibuatkan sebuah *flowchart* untuk *prototype* yang akan dibuat agar mudah memahami alur dari *prototype* yang nantinya akan dibuat. Setelah mendapatkan hasil *flowchart*, kemudian akan dilakukannya pembuatan sebuah *storyboard*. *Storyboard* ini bertujuan sebagai gambaran umum *prototype* yang berguna sebagai solusi yang akan diaplikasikan, sehingga dapat melihat masalah dan titik kebingungan sebelum *prototype* dibuat.

d) *Prototype*

Setelah menyelesaikan tahapan *decide* dan mendapatkan hasil *storyboard* dari tahapan *decide*. Pada *prototype* akan dibuat dalam bentuk sederhana untuk menguji tampilan terhadap aplikasi 3R Stationary. Peneliti menggunakan aplikasi *figma* untuk membuat tampilan *user interface* untuk memudahkan dalam perancangan fungsi pada aplikasi.

e) *Validate*

Pada tahap ini akan dilakukan penyebaran kuisioner kepada responden sesuai dengan jumlah responden yang sudah ditentukan, kemudian dilakukan metode pengujian *Single Ease Question* untuk mendapatkan nilai dari responden dan menentukan apakah *prototype* ini layak digunakan atau tidak adanya masalah pada tampilan.

2.4. Crazy 8's

Crazy 8s adalah latihan cepat. Dengan cara mengambil *ide* terkuat dan dengan cepat membuat sketsa delapan variasi dalam delapan menit. *Crazy 8s* memaksa untuk melewati solusi pertama yang masuk akal dan menjadikannya lebih baik, atau setidaknya pertimbangkan alternatif. Dan sebelum mendapatkan *ide* yang salah, "*crazy*" di *crazy 8's* mengacu pada kecepatan, bukan sifat *ide*. Lupakan saran tradisi *brainstorm* untuk menjadi lambat. Disini akan lebih fokus pada *ide-ide* bagus yang di yakini akan berhasil dan membantu dalam mencapai tujuan dan gunakan *crazy 8's* untuk mengubah dan mengembangkan *ide-ide* bagus tersebut.

Langkah untuk memulai *crazy 8's* dengan selembarnya kertas berukuran letter. Lipat kertas menjadi dua tiga kali, sehingga menjadi delapan panel. Atur timer ke enam puluh detik. Tekan "mulai" dan mulailah membuat sketsa peneliti memiliki enam puluh detik per bagian, dengan total delapan menit untuk membuat delapan sketsa mini [6].

2.5. How Might We

Metode ini disebut *How Might We*. Ini dikembangkan di Procter & Gamble pada 1970-an, tetapi Jack Knapp dan tim-nya mempelajarinya dari agensi desain IDEO. Cara kerjanya seperti ini: Setiap orang menulis catatannya sendiri, satu per satu, pada catatan tempel. lalu peneliti akan menggabungkan seluruh catatan grup, mengaturnya, dan memilih beberapa yang paling menarik. Catatan menonjol ini akan membantu peneliti membuat keputusan tentang bagian peta mana yang akan ditargetkan pada tahap kedua [6].

2.6. Storyboard

Storyboard adalah papan cerita yang diambil dari sketsa yang sudah dipilih dan merangkainya menjadi papan cerita. Ini akan mirip dengan papan cerita tiga panel yang Anda buat sketsa pada tahap crazy 8, tetapi akan lebih panjang: sekitar sepuluh hingga lima belas panel, semuanya terhubung erat menjadi satu cerita yang kompak. Storyboard bentuk panjang semacam ini adalah praktik umum dalam produksi film. Pixar, studio film di balik film seperti Toy Story dan The Incredibles, menghabiskan waktu berbulan-bulan untuk membuat storyboard mereka tepat sebelum berkomitmen pada animasi. Untuk Pixar, upaya yang sudah dilakukan masuk akal: Jauh lebih mudah untuk mengubah storyboard daripada merender ulang animasi atau merekam ulang trek suara dengan aktor super terkenal.

Pada Design Sprint memiliki timeline yang lebih pendek dan skala yang lebih kecil dari produksi Pixar. Tapi storyboarding masih bermanfaat. Anda akan menggunakan storyboard untuk membayangkan prototipe yang sudah jadi, sehingga Anda dapat menemukan masalah dan titik kebingungan sebelum prototipe dibuat [7].

2.7. Responden

Dalam melakukan pengujian usability Nielsen [8] menyatakan bahwa jumlah pengguna yang diuji cukup 5 orang untuk mendapatkan permasalahan desain sebuah sistem dan minimal 20 orang untuk mendapatkan respon kuantitatif. Karena [8] juga mengatakan bahwa proses identifikasi masalah yang dilakukan oleh lebih dari lima pengguna hanya akan mengulang masalah yang sama dalam pengujian sebuah situs web, aplikasi perangkat bergerak, internet, dan aplikasi untuk komputer personal.

2.8. Single Ease Question

Menurut [8]. Metode *Single Ease Question* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengukur kemudahan dan kepuasan yang dirasakan pengguna setelah menyelesaikan semua task. Sedangkan menurut [9]. *Single Ease Question* (SEQ) merupakan salah satu *Post Task Questionnaire* yang digunakan dalam menilai tingkat kemudahan pada suatu fitur produk berdasarkan pengalaman user dengan menggunakan satu pertanyaan saja. Pengertian lain mengenai metode *single ease question* juga disampaikan oleh [10] menyatakan bahwa *Single Ease Questions* (SEQ) adalah pengujian yang dilakukan setelah menyelesaikan semua task dan skenario yang diberikan. Peserta akan diberikan task dan terdapat skala peringkat yang terdapat tujuh poin untuk menilai seberapa mudah dan sulitnya task yang dikerjakan peserta.

Kuesioner SEQ ini dikerjakan oleh responden setelah menjalankan prototype. Tahap pertama dalam penggunaan SEQ yaitu dengan membuat kuesioner yang dibagi menjadi satu form dengan tugas-tugas yang diberikan. Kuesioner terdiri dari tugas-tugas yang diberi nilai skala likert 7 poin. Skala likert tersebut mempunyai dua ujung yang diuraikan dari kiri ke kanan yaitu sangat sulit (nilai likert 1) dan sangat mudah (nilai likert 7)[11]. Keterangan lebih jelas mengenai skala likert dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Skala Likert

Respon	Nilai
1	Sangat Sulit
2	Sulit
3	Cukup Sulit
4	Netral
5	Cukup Mudah
6	Mudah
7	Sangat Mudah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Understand

Pada Tahap *Understand* ini sudah dilakukan wawancara terhadap pemilik toko, satu orang pegawai 3R Stationary, dan juga dua orang konsumen. Sehingga didapatkan pokok permasalahan yang

menjadi acuan untuk membuat suatu perancangan interface untuk mengetahui kebutuhan pengguna yang akan dibuatkan dalam bentuk *User Persona*. Berikut adalah user persona berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, kemudian dilakukan analisis karakteristik pengguna dengan menyusun *user persona*. User persona terbagi berdasarkan gambaran dari pengguna yang terdiri dari dua orang pegawai dari 3R Stationary dan juga dua orang konsumen dari 3R Stationary. Dalam pembuatan *user persona* dibagi menjadi 4 bagian yaitu persona, tujuan, kebutuhan, dan motivasi. Salah satu contoh User Persona dapat dilihat pada Gambar 2.

Rienaldi Juniansyah Riwayat - Tanggal Lahir 01 Juni 1998 - Karyawan 3R Stationary - Alamat Ds. Wantilan Rt09 Rw03 Kec. Cipeundeuy, Subang		
Tujuan 1. dapat melihat informasi pemasaran barang 2. membutuhkan media pemasaran	Kebutuhan 1. Perlu adanya stok barang yang ada 2. perlu adanya fitur print kemudian ada kurir yang mengantarkan barang agar tidak ada hasil print yang tidak diambil lagi.	
motivasi hal yang merugikan ketika proses print melalui whatsapp. yaitu karena hasil print tidak diambil dan kami tidak tahu alamat mana yang harus kami kirim hasil print dan ketika di chat, tidak dibalas.		

Gambar 2. Contoh *User Persona* Aplikasi 3R Stationary

3.2. Diverge

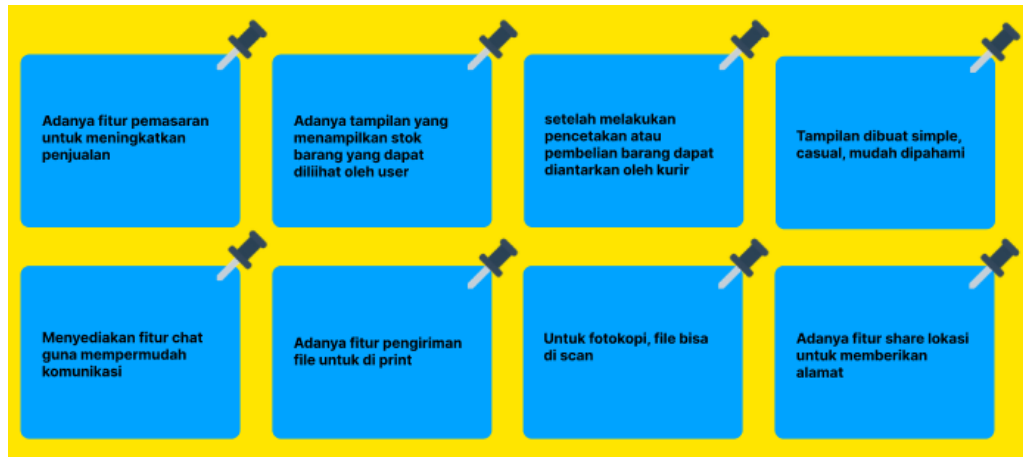
Berdasarkan hasil dari wawancara dan *user persona* yang pernah dibuat pada tahap *uunderstand*, selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan pada aplikasi mobile 3R Stationary. Pada tahap ini dilakukan perancangan dengan menyusun "*How Might We*" (HMW) dan dilakukan metode *crazy 8*. Berikut adalah hasil dari tahap *diverge*:

a) *How Might We*

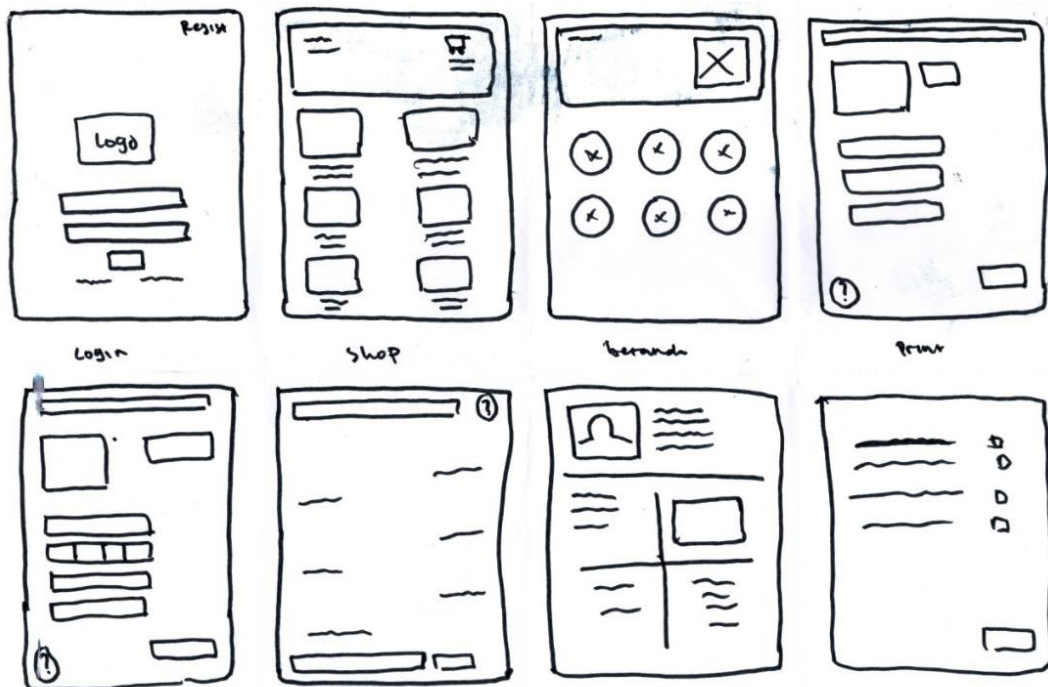
Pada tahap *How Might We* peneliti membuatkan suatu gambaran dari penentuan pernyataan masalah dari sudut pandang pegawai 3R stationary dan konsumen dari 3R Stationary untuk mencari ide pada tahap pembuatan perancangan interface yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.

b) *Crazy 8's*

Pada tahap ini tim peneliti mengambil ide terkuatnya dan dengan cepat membuat sketsa delapan variasi dalam delapan menit sesuai dengan aplikasi yang akan dibuat dan di sesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan yang telah ditemui di tahap *understand*. Seluruh hasil ide-ide akan di ditekankan pada tahap *crazy 8* dengan menu menu terkait. Hasil dari *crazy 8's* yang sudah dibuat dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 3. Hasil *How Might We* Aplikasi 3R Stationary



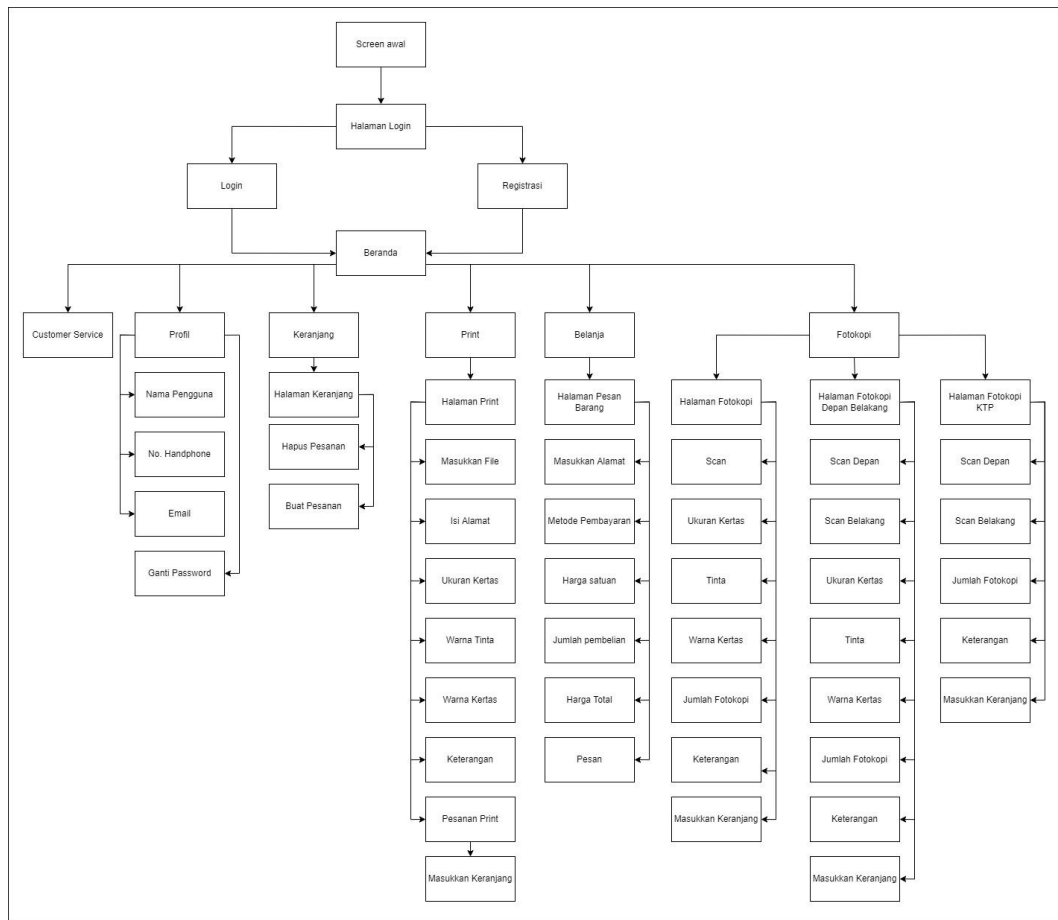
Gambar 4. Hasil *Crazy 8's* Aplikasi 3R Stationary

3.3. Decide

Setelah dilakukan tahap *diverge* selanjutnya tahap *decide* dengan membuat *Flowchart* aplikasi dan storyboard berdasarkan hasil dari tahapan yang sudah dibuat sebelumnya terutama pada hasil dari *crazy 8*. Terdapat 2 *flowchart* pada perancangan aplikasi 3R Stationary ini yaitu *Flowchart* Aplikasi Pengguna dan *Flowchart* Aplikasi penjual/admin.

a) *FlowChart* aplikasi pengguna

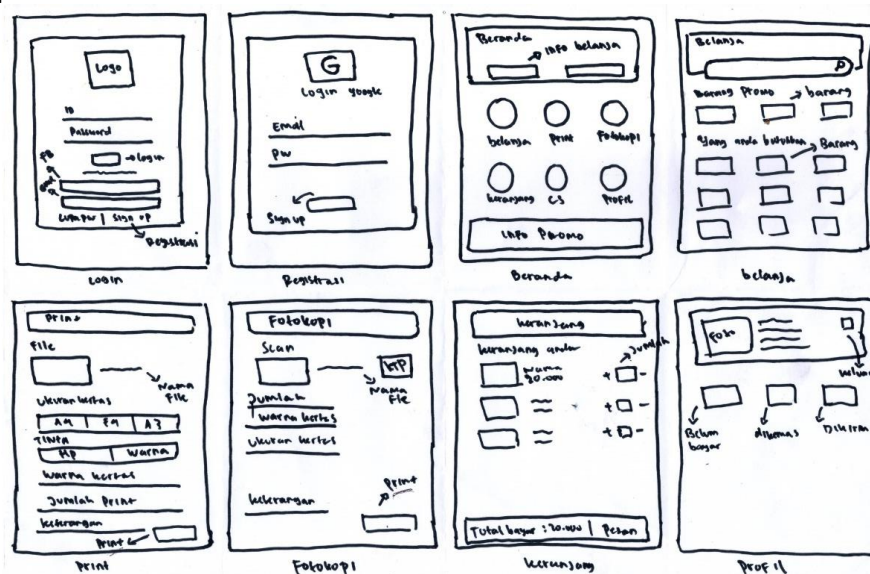
Dari gambar *flowchart* aplikasi pengguna terdapat 7 kebutuhan pengguna untuk suatu rancangan aplikasi *mobile* 3R Stationary. Kebutuhan-kebutuhan tersebut terdiri dari Beranda, Profil, Keranjang, Print, Fotokopi, Belanja, dan Customer service. Pada gambar 5 dapat dilihat *flowchart* aplikasi pengguna 3R Stationary.



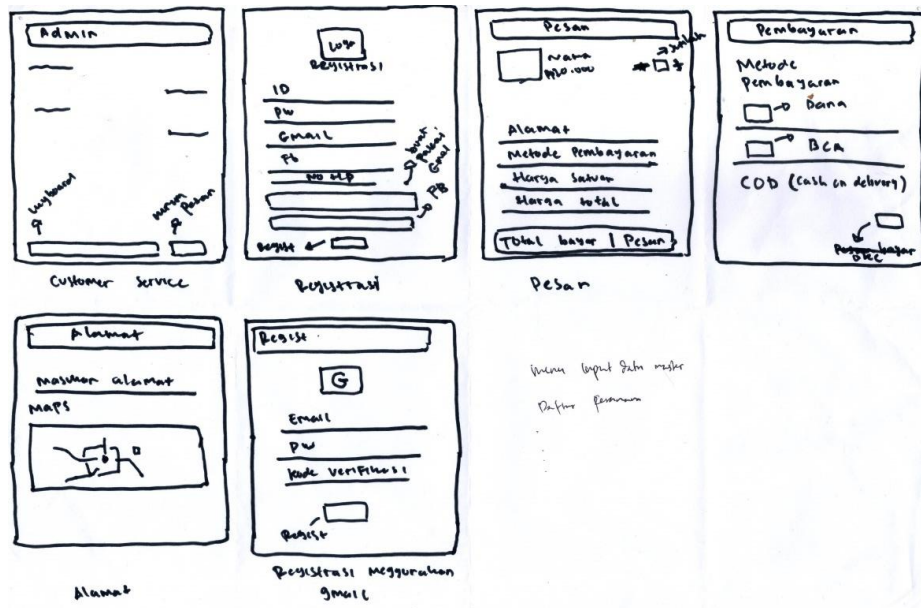
Gambar 5. Flowchart Aplikasi 3R Stationary

b) Storyboard

Storyboard dirancang berdasarkan permasalahan dari user dengan menggambarkan alur penggunaan setiap tampilan. Berikut adalah hasil dari storyboard untuk aplikasi 3R Stationary dapat dilihat pada Gambar 6 dan 7.



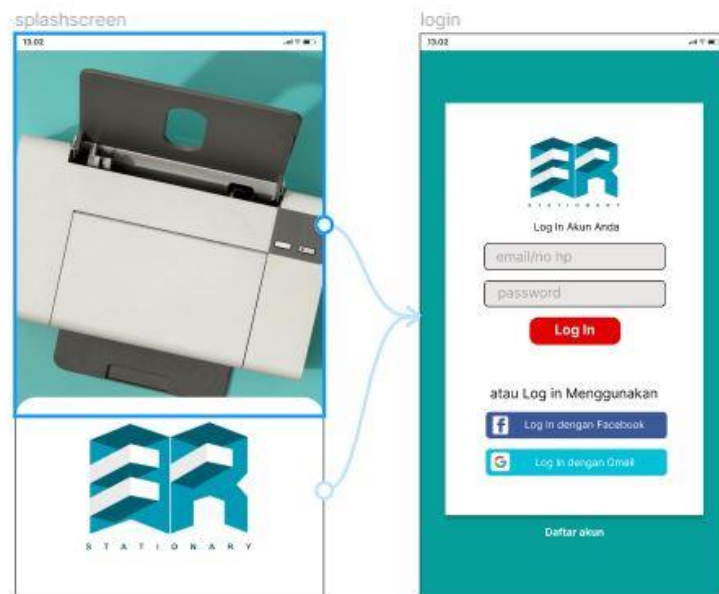
Gambar 6. Storyboard Aplikasi 3R Stationary



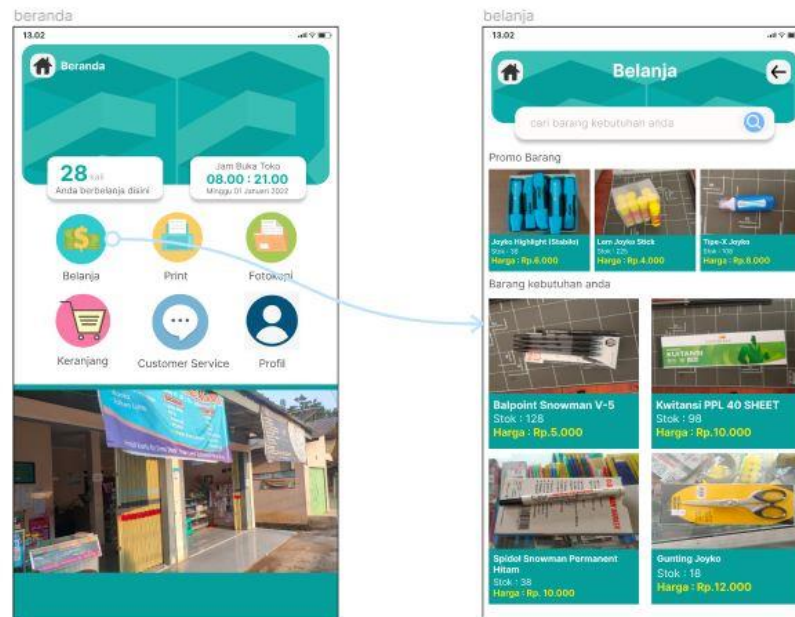
Gambar 7. Storyboard Aplikasi 3R Stationary

3.4. Prototype

Pada prototipe aplikasi, peneliti membuat tampilan yang memenuhi kebutuhan dan kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil dari tahap sebelumnya yaitu tahap decide. Agar prototipe terlihat menarik dan buat memiliki fitur yang sesuai dengan hasil dari tahapan-tahapan yang sudah dilalui. Contoh prototipe aplikasi dapat dilihat pada Gambar 8 dan 9.



Gambar 8. Prototype Splashscreen ke Login Aplikasi 3R Stationary



Gambar 9. Prototype Beranda ke Belanja Aplikasi 3R Stationary

3.5. Validate

Pada tahap ini dilakukan metode pengujian menggunakan metode *Single Ease Question*. Pada pengujian aplikasi 3R Stationary memiliki 10 *task* untuk diberikan kepada responden dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada responden untuk mencoba menjalankan aplikasi 3R Stationary dan diukur dengan menggunakan kuesioner yang dibuat berdasarkan *Single Ease Question*. Pada pengujian ini jumlah responden 21 orang yang terdiri dari satu orang pemilik, satu orang pegawai, dan memilih 19 orang responden secara acak. *Task* yang akan diberikan kepada responden seperti berikut ini :

- a) Fungsi F1
Mendaftarkan akun baru menggunakan email, no handphone, password.
- b) Fungsi F2
Melakukan Login menggunakan username dan password, kemudian menekan tombol Login untuk kemudian diarahkan ke tampilan beranda
- c) Fungsi F3
Kamu berada di tampilan beranda, kemudian menekan tombol belanja, lalu menekan barang yang akan dipesan, kemudian menekan tombol masukkan alamat, lalu menekan tombol pilih pada metode pembayaran, kemudian menekan tombol pesan, lalu menekan notifikasi pembelian.
- d) Fungsi F4
Anda berada di tampilan beranda, kemudian menekan tombol print, lalu memasukkan dokumen, kemudian lalu menekan tombol keranjang yang akan diarahkan ke keranjang.
- e) Fungsi F5
Kamu berada di tampilan beranda, kemudian menekan tombol fotokopi, lalu menekan scan dan ceklis di pojok kanan atas jika selesai, kemudian menekan tombol keranjang.
- f) Fungsi F6
Kamu berada di tampilan fotokopi, kemudian menekan tombol ktp, lalu scan depan, kemudian scan belakang, lalu menekan tombol keranjang.
- g) Fungsi F7
Kamu berada di tampilan fotokopi, kemudian menekan tombol depan belakang, lalu scan depan, kemudian scan belakang, lalu menekan tombol keranjang.

- h) Fungsi F8
Kamu berada di tampilan beranda, kemudian menekan tombol keranjang, lalu pilih pesanan di keranjang, kemudian menekan tombol hapus, lalu menekan tombol buat pesanan.
- i) Fungsi F9
Kamu berada di tampilan beranda, kemudian menekan tombol profil, lalu menekan tombol ganti password, kemudian mengisi password, kemudian menekan tombol ganti.
- j) Fungsi F10
Kamu berada di tampilan beranda, kemudian menekan tombol customer service, lalu dapat melakukan chat, kemudian tekan home untuk kembali ke beranda.

Dari hasil kuesioner yang sudah dilakukan didapatkan hasil dari jawaban responden dengan metode *single ease question* dengan task F1 sampai F10 didapatkan data dengan hasil pada tabel 2 :

Tabel 2. Hasil Kuisisioner Responden

Responden	Nilai									
	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
R1	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6
R2	7	6	6	7	6	6	6	7	7	6
R3	6	5	5	7	7	6	7	5	5	6
R4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R5	6	7	7	7	6	6	7	7	6	7
R6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R7	6	6	4	7	6	7	7	6	7	7
R8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R9	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R10	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R11	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R12	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R13	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R14	6	6	5	5	5	7	5	6	6	5
R15	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R16	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R17	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R18	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R19	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R20	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R21	5	5	6	4	3	6	6	7	7	6

Setelah mendapatkan data dari responden langkah selanjutnya yaitu untuk mendapatkan nilai setiap *task* dari tabel 2 diambil nilai rata-ratanya. Maka akan didapatkan nilai seperti pada tabel 3 :

Tabel 3. Nilai Rata-Rata

Task	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
Rata-rata	6.6	6.5	6.4	6.6	6.4	6.7	6.7	6.7	6.7	6.6
Median	6.6									

Skala nilai untuk mendapatkan hasil akhir dari metode *single ease question* diambil dengan menghitung median sesuai dengan perhitungan pada tabel 4.3 Nilai Rata-rata. Maka hasil dari median pada task F1 sampai F10 adalah 6.6. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa perancangan *prototype* yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

4. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan seluruh rangkaian penelitian kesimpulan dari peneliti adalah penelitian menghasilkan rancangan *prototype* aplikasi *mobile* 3R Stationary dengan menggunakan metode *design sprint* dengan memiliki fitur beranda, belanja, print, fotokopi, keranjang, customer service, dan profil pengguna yang telah di sesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan pengujian dengan menggunakan metode pengujian *single ease question* didapatkan nilai median sebesar 6.6. berdasarkan hasil dari perhitungan tersebut menunjukan bahwa rancangan *prototype* yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Sumual, J. Reimon Batmetan, and M. Kambey, "Design Sprint Methods for Developing Mobile Learning Application," *KnE Soc. Sci.*, vol. 3, no. 12, p. 394, 2019, doi: 10.18502/kss.v3i12.4106.
- [2] R. Ramadan, A.-Z. H. Muslimah, and R. I. Rokhmawati, "Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 3, no. 9, pp. 8831–8840, 2019.
- [3] 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.
- [4] E. C. Shirvanadi and M. Idris, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Aminkom center Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," *Automata*, vol. 2, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>.
- [5] A. F. Reyhan, I. Aknuranda, and R. I. Rokhmawati, "Pengujian Usability Untuk Aplikasi Silsilah Keluarga Myheritage Dalam Memenuhi Kebutuhan Umat Islam Dengan Pendekatan Kuantitatif," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 7, pp. 2111–2120, 2020.
- [6] J. Knapp, J. Zeratsky, and B. Kowitz, "Sprint How to Solve Big Problems and Test," 2016.
- [7] U. Khulsum, Y. Hudiyo, and E. D. Sulistyowati, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma," *DIGLOSIA J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018, doi: 10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12.
- [8] W. H. Nunung Dwi Supriyono, Abdul Aziz, "Analisis User Interface Dan User Experience Pada Game Perang Komando Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, pp. 95–101, 2019.
- [9] L. D. Sagala, R. Fauzi, and A. Syahrina, "Perancangan User Interface Pada Aplikasi Informasi Berbasis Website Untuk Tindakan Perbaikan Layanan Angkutan Umum Di Kota Bandung Menggunakan Metode User Centered Design," *eProceedings Eng.*, vol. 7, no. 2, pp. 7596–7609, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/12861>.
- [10] A. Herlambang, A. S. R. Ansori, and M. H. Syahbani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata dan Tempat Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design," *e-Proceeding Eng.*, vol. 8, no. 5, pp. 6574–6582, 2021.
- [11] D. A. Anggara, W. Harianto, and A. Aziz, "Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 4, pp. 58–74, 2021.