



PENERAPAN UI/UX “JAHIT BUK LAS” DI KOTA PEKANBARU MENGUNAKAN METODE LEAN UX

Julian Nanda Mardiwanto¹⁾, Muhammad Rizki²⁾ dan Syarifah Eiva Fathda³⁾

¹⁾Jurusan Teknologi Informasi, STMIK Amik Riau

e-mail: juliannandamardiwanto@gmail.com

Abstract

Sewing is the work of joining cloth, fur, animal skin, pepagan, and other materials that can be used with a sewing needle and thread. Sewing can be done by hand using a hand needle or with a sewing machine. People who work sewing clothes are called tailors. Men's clothing tailors are called tailors, while women's clothing tailors are called modiste. The community felt the impact of the government's implementation and restrictions, namely difficulty meeting needs that had to be done in person, so they had to move online. However, there were also many things that made sewing services less popular with the public before the pandemic, namely various things, namely unknown or far locations, less extensive orders that only consisted of local people, sewing not according to consumers' wishes and long sewing times. To overcome this problem, a mobile application is needed to help the community, so a solution is needed to help connect tailors and the wider community as potential customers. To realize this solution, researchers propose a sewing application solution design to help people find tailors according to their wishes and needs. The lean UX method is a method that changes a long process into a short one that has success and a very fast process and focuses on increasing user understanding of the design being designed. This application will make it easier for users to place orders on the Buk Las Sewing Application.

Keywords: Sewing; Lean UX; Sewing Business; application; Balsamiq.

Abstrak

Menjahit adalah pekerjaan menyambung kain, bulu, kulit binatang, pepagan, dan bahan-bahan lain yang bisa dilewati jarum jahit dan benang. Menjahit dapat dilakukan dengan tangan memakai jarum tangan atau dengan mesin jahit. Orang yang bekerja menjahit pakaian disebut penjahit. Penjahit pakaian pria disebut tailor, sedangkan penjahit pakaian wanita disebut modiste. Masyarakat merasakan dampak akibat pemberlakuan serta pembatasan yang dilakukan pemerintah, yaitu kesulitan memenuhi kebutuhan yang harus dilakukan secara langsung sehingga harus berpindah menjadi online. Namun juga banyak hal yang menjadikan jasa menjahit kurang diminati masyarakat sebelum pandemi yaitu oleh berbagai hal yaitu lokasi yang tidak diketahui atau jauh, pesanan kurang luas yang hanya terdiri dari orang sekitar, jahitan tidak sesuai keinginan konsumen dan waktu jahit yang lama. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan aplikasi mobile membantu masyarakat sehingga diperlukan solusi untuk membantu menghubungkan antara penjahit dan masyarakat secara luas sebagai calon pelanggan. Untuk mewujudkan solusi tersebut peneliti mengusulkan desain solusi aplikasi jahit untuk membantu masyarakat menemukan penjahit sesuai keinginan dan kebutuhan. Metode lean UX adalah metode yang merubah proses yang panjang menjadi singkat yang memiliki keberhasilan dan proses yang sangat cepat dan berfokus pada peningkatan pemahaman pengguna tentang design yang dirancang. Aplikasi ini akan memudahkan pengguna melakukan pemesanan pada Aplikasi Jahit Buk Las.

Kata Kunci: Jahit; Lean UX; Kata Sewing Business; Aplikasi; Balsamiq.

1. Pendahuluan

Usaha bisnis adalah kegiatan organisasi yang menyediakan barang dan jasa yang dibutuhkan masyarakat sehari-hari yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan.[1] Pelaku usaha dan bisnis kini memiliki banyak peluang untuk mengembangkan usahanya, dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. User Experience (UX) merupakan sebuah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dalam hal pikiran dan perasaan yang dialami, reaksi, dan perilaku yang terjadi pada saat menggunakan sistem tersebut. Desain user experience adalah sebuah deretan kegiatan pemungutan sebuah keputusan dimana hal yang dituju mengarah ke sebuah hasil yang sukses dengan perangkat yang interaktif dan proses yang produktif.[2] Hal ini tidak hanya dapat dirasakan oleh pelaku usaha skala besar, tetapi juga pelaku usaha kecil menengah. Karena saat ini, hampir semua orang memiliki gadget sebagai teknologi dan alat komunikasi yang sangat menunjang kehidupan sehari-hari. Dan jika fasilitas tersebut dimanfaatkan dengan baik, khususnya untuk menunjang usaha dan bisnis, maka usaha dan bisnis akan lebih mudah, praktis dan efisien.[3]

Usaha jahit adalah jenis usaha yang diperlukan. Karena usaha tersebut berhubungan dengan salah satu kebutuhan pokok (primer) manusia yaitu kebutuhan akan sandang. Kebutuhan sandang tersebut sangat krusial bagi manusia karena pakaian merupakan kebutuhan bagi manusia sebagai makhluk yang berbudaya dan memiliki rasa malu dan akal. Usaha jahit dibagi menjadi 3 kategori, yaitu usaha jahit garmen, konveksi kaos, dan tailor. Tailor sendiri merupakan penjahit yang memiliki usaha sendiri (mikro) yang biasanya kelompok usaha kecil menengah. Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) merupakan usaha produktif yang berdiri sendiri, tidak terikat dengan perusahaan besar (bukan anak perusahaan) yang dapat terlibat dengan usaha kecil dan besar baik secara langsung maupun tidak langsung. Usaha tailor biasanya berskala kecil, maka tak banyak orang tahu akan keberadaannya. Padahal, banyak orang yang membutuhkan jasa tersebut, tetapi karena kurangnya informasi dan komunikasi, orang-orang kesusahan mencari penjahit, sekalipun di lingkungan terdekatnya.

“Jahit Buk Las” adalah aplikasi berbasis mobile yang di rancang agar memudahkan pelaku usaha pada bidang jasa jahit ini dalam menjalankan usahanya. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan usaha jahit menjadi lebih berkembang dan dikenal sebagai usaha yang dapat memajukan ekonomi bangsa. Juga menjadi salah satu usaha yang menarik perhatian generasi muda, karena dikemas lebih modern. Aplikasi mobile merupakan software aplikasi yang dapat mempermudah dalam melakukan berbagai aktivitas melalui gadget seperti smartphone[4] Lean UX mengadopsi prinsip-prinsip Agile, sehingga Lean UX dapat menghasilkan solusi terbaik dari suatu masalah melalui asumsi yang dikembangkan menjadi suatu hipotesis yang akan terus berkembang sesuai kebutuhan pengguna dan menggunakan pembentukan personae sesuai dengan data yang diperoleh. Pondasi ketiga yang digunakan adalah Lean Startup yang menggunakan siklus feedback yang disebut “membentuk – mengukur – belajar” untuk meminimalisir risiko proyek.[5] User experience termasuk salah satu aspek yang penting dalam menentukan tingkat penggunaan. [6]

Peneliti juga melakukan observasi yang berbentuk wawancara terhadap beberapa calon pengguna. Dari hasil observasi yang telah dilakukan didapatkan permasalahan yang disampaikan sebagai berikut Sukijan memaparkan bahwa waktu pengerjaan yang tidak sesuai mempengaruhi ketertarikan pelanggan dalam menggunakan jasanya. Menurut pengalaman salah satu pelanggan jahit yaitu Ida juga menjelaskan bahwa pernah mendapatkan pengalaman buruk dalam penggunaan jasa jahit online yaitu kain yang sudah dikirim tidak dikembalikan kembali produk jadinya, namun tidak terlepas dari itu pelanggan juga pernah mendapatkan pengalaman buruk lainnya yaitu produk jadi tidak sesuai dengan yang diinginkan pelanggan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas diperlukan aplikasi mobile untuk membantu masyarakat di masa pandemi sehingga diperlukan solusi untuk membantu menghubungkan antara penjahit dan masyarakat secara luas sebagai calon pelanggan. Solusi tersebut diharapkan dapat membantu penjahit dalam meningkatkan penjualannya. Untuk mewujudkan solusi tersebut peneliti mengusulkan desain solusi aplikasi jahit untuk membantu penjahit menyebarkan penjualannya.

Tujuan perancangan aplikasi dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menghasilkan sesuatu yang baru dan mengetahui segala jenis faktor yang berpengaruh pada perancangan UI (User Interface) dan UX (User Experience) pada aplikasi yang akan di rancang.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang terjadi, maka dengan ini penulis membuat suatu penelitian dengan judul ”Penerapan UI/UX Aplikasi “Jahit Buk Las” di Kota Pekanbaru menggunakan metode Lean UX”.

2. Metode

Lean UX merupakan perubahan dasar dalam membuat desain sebuah produk yang berbeda dengan metode lainnya. Kebanyakan orang menggunakan metode agile atau user centered design. Orang-orang yang sudah sering menggunakan metode agile atau user centered design tidak akan merasa kesulitan karena lean UX memiliki beberapa kemiripan dengan dua metode tersebut. Tetapi lean UX memperkenalkan beberapa hal baru yang tidak ditemukan di metode-metode yang lain [7].

A. Lean Startup

Untuk mengembangkan produk yang efisien, harus ada demand dari calon penggunanya. Untuk menentukan apa yang dibutuhkan pengguna, dibuatlah Minimum Viable Product (MVP) yang langsung digunakan dalam testing agar langsung mendapat umpan balik dari user [8]. Hal ini dilakukan untuk menentukan kebenaran hipotesis yang telah dibuat tentang kebutuhan calon pengguna.

B. Design Thinking

Pada Lean UX, Design Thinking digunakan para desainer untuk mendesain produk berdasarkan observasi langsung dari apa yang dibutuhkan oleh pengguna [8]. Hal ini penting agar desainer dan non-desainer dalam tim dapat meneliti setiap aspek [9]. Definisi dari Design Thinking adalah metode untuk mendesain produk yang memecahkan masalah dengan cara bergantung pada kemampuan pikiran manusia untuk mengidentifikasi pola, dan kemampuan untuk menghasilkan ide yang bermakna dan fungsional.

C. Agile Development

Metode Agile Development terdiri dari 4 prinsip, yaitu[10]:

Mementingkan interaksi anggota tim dibandingkan proses dan alat dengan cara bertukar ide dengan anggota tim secara terus-menerus untuk membuat solusi dan hipotesis. Mementingkan produk yang dapat digunakan dibandingkan dokumentasi yang komprehensif untuk membuat solusi agar dapat menentukan apakah solusi tersebut cocok dengan apa yang diinginkan target pasar.

Mementingkan interaksi dengan calon pengguna dan seluruh anggota tim untuk memahami produk. Hal ini mengurangi dokumentasi dan waktu untuk menjelaskan ulang kepada programmer karenaseluruh anggota tim telah terlibat dalam pembuatan keputusan.

Mementingkan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan dibandingkan mengikuti rencana. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan perubahan saat telah mengetahui apa yang dibutuhkan pengguna dengan cara testing. Perubahan ini lalu diberikan lagi kepada pengguna untuk testing lagi sampai produk sesuai dengan kebutuhan target pasar.[11]

Model Lean UX merupakan pola pikir yang memungkinkan dalam bekerja dengan cara baru dan berpikir tentang mengelola perangkat lunak. Keuntungan menggunakan model Lean UX yaitu kerja tim dapat dimaksimalkan karena tidak terlalu banyak hal yang harus dijelaskan di awal secara lengkap dan cocok untuk pengembangan yang cepat. Model Lean UX memiliki 4 tahapan dalam merancang dan mengembangkan sebuah sistem berdasarkan keinginan pengguna. Tahapan dalam model Lean UX 15 yaitu Decare Assumption, Create An Minimum Viable Product (MVP), Run An Experiment, Feedback and Research.

D. Declare Assumption

Tahap ini merupakan tahap awal dari metode Lean UX. Tahap ini dibagi menjadi enam, yaitu problem statements, assumptions worksheet, prioritizing assumptions, hypotheses, proto-persona, dan collaborative design. Pada problem statements dibuat pernyataan yang berisi tentang tujuan dari produk yang akan dibangun dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.[12]. dan dibuat pernyataan tentang produk yang ingin dibangun dan harus tau juga permasalahan dari pengguna. Identifikasi masalah dengan membuat kuesioner, dan juga membuat daftar asumsi yang terjadi masalah di aplikasi Jahit Buk Las tersebut. Hasil dari asumsi digunakan untuk tolak ukur solusi yang akan diterapkan dipersoalan yang ada.[13].

E. Create An Minimum Viable Product(MVP)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototype pada website berdasarkan asumsi yang telah dihasilkan dari tahapan sebelumnya[14]. Mvp biasanya berupa properti seperti sekam kertas yang dapat diklik.

F. Run An Experiment

Run an experiment ialah menjalankan eksperimen MVP[13]. dilakukan pengujian terhadap desain dan property yang sudah kita buat. Di karenakan untuk memastikan bahwa property yang telah dibuat berjalan dengan baik dan lancar.

G. Feedback and Research

Proses yang dilakukan pada tahapan ini yaitu meneliti umpan balik pengguna dengan memberikan beberapa tugas sesuai dengan skenario yang sudah dibuat[15]. Tahap ini dilakukan karena biar membuktikan bahwa hasil yang telah dirancang sesuai dengan rencana dan kebutuhan pengguna melalui dua tahap literasi pengujian. Tahap pertama yang diuji dengan kuesioner berupa pertanyaan yang terjadi di Aplikasi Jahit Buk Las dan setelah membuat kuesioner kemudian membuat balsamig dan selanjutnya membuat lagi kuesioner kedua untuk membuktikan bahwa pengguna aplikasi Jahit Buk Las merasa puas atau malah ada tidak sesuai dengan aplikasi Jahit Buk Las tersebut, selanjutnya kita membuat bagian fiqma yang sesuai dengan isi kuesioner yang kedua.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada Berdasarkan metode lean ux, ada 4 tahap yang dilakukan agar mendapatkan solusi dari permasalahan yang dibahas di dalam penelitian ini. Dikarenakan dalam kita membuat sebuah aplikasi kita membutuhkan tahap tahap untuk terbuatnya aplikasi Jahit Buk Las jadi Berikut tahap tahap penjelasannya:

A. Declare Assumption

Tahap declare assumption ini adalah pengamatan langsung dan memberikan angket kepada responden pengguna, setelah mendapat ruang lingkup terkait permasalahan ada dilakukannya sebuah asumsi awal yang berguna sebagai titik awal (starting point) untuk identifikasi masalah. Asumsi berisi pertanyaan terkait pendapat, gagasan, dan masalah yang dialami oleh user saat penggunaan aplikasi atau website[14]. Responden yang mengisi sebanyak 20 orang dari kalangan pelajar, mahasiswa maupun pekerja. Dari sebanyak 20 responden ada berbagai macam yang menjawabnya. Karena ada berbagai macam yang menjawabnya maka di buatlah kuesioner kedua. Berikut beberapa pertanyaan yang di ajukan kepada responden.

Tabel 1

| No | Pertanyaan Yang Diajukan Kepada Responden |
|----|---|
| 1 | Apakah anda tau Aplikasi Android? |
| 2 | Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Android? |
| 3 | Bagaimana biasanya anda membuat baju atau mempermak baju? |
| 4 | Apakah anda pernah menemui Aplikasi untuk pemesanan baju? |
| 5 | Apakah perlu dibuatkan Aplikasi Android untuk membuat baju? |

Pertanyaan 1 yang di ajukan kepada responden

Tabel 2

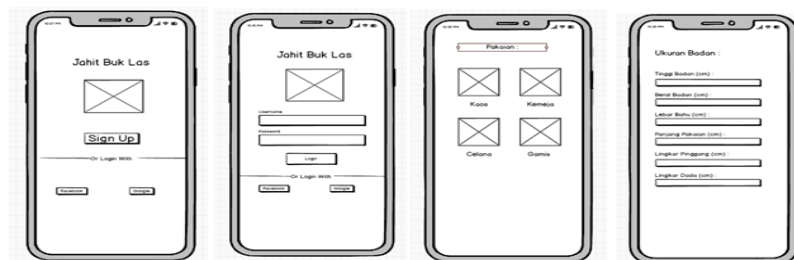
| No | Pertanyaan yang di ajukan kepada responden |
|----|--|
| 1 | Menurut anda apakah Aplikasi ini sangat membantu? |
| 2 | Bagaimana pendapat kamu tentang design Aplikasi ini? |
| 3 | Apakah fitur di Aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan? |
| 4 | Apakah design Aplikasi ini memiliki tampilan yang mudah di mengerti? |
| 5 | Apakah ada hal yang harus ditambahkan ke dalam design atau hal yang semestinya tidak perlu diterapkan ke dalam Design ini? |

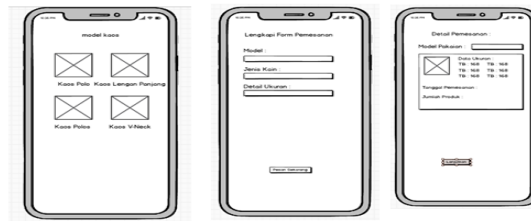
Pertanyaan 2 yang di ajukan kepada responden

Tahap ini bertujuan agar mendapatkan masalah masalah yang ada dan juga mendapatkan solusi yang diinginkan sesuai kesempatan dari responden dan pembuat design bersama agar dapat satu tujuan yang sama.observasi dilakukan di Aplikasi Jahit Buk Las.

B. Create An Minimum Variable Product (MVP)

Tahap ini dilakukan setelah mendapatkan hasil kuesioner yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini kita mulai menganalisa dan merumuskan permasalahan yang ada. Pada tahap ini user menjelaskan masalah masalah dengan jelas. Masalah tersebut terjabarkan dalam hasil jawaban kuesioner yang diberikan kepada pengguna. Setelah menganalisa masalah masalah user yang dikumpulkan dan mendapatkan solusi dari masalah tersebut. Pada proses perancangan aplikasi Jahit Buk Las. Penulis membuat rancangan menggunakan aplikasi balsamiq mockup.





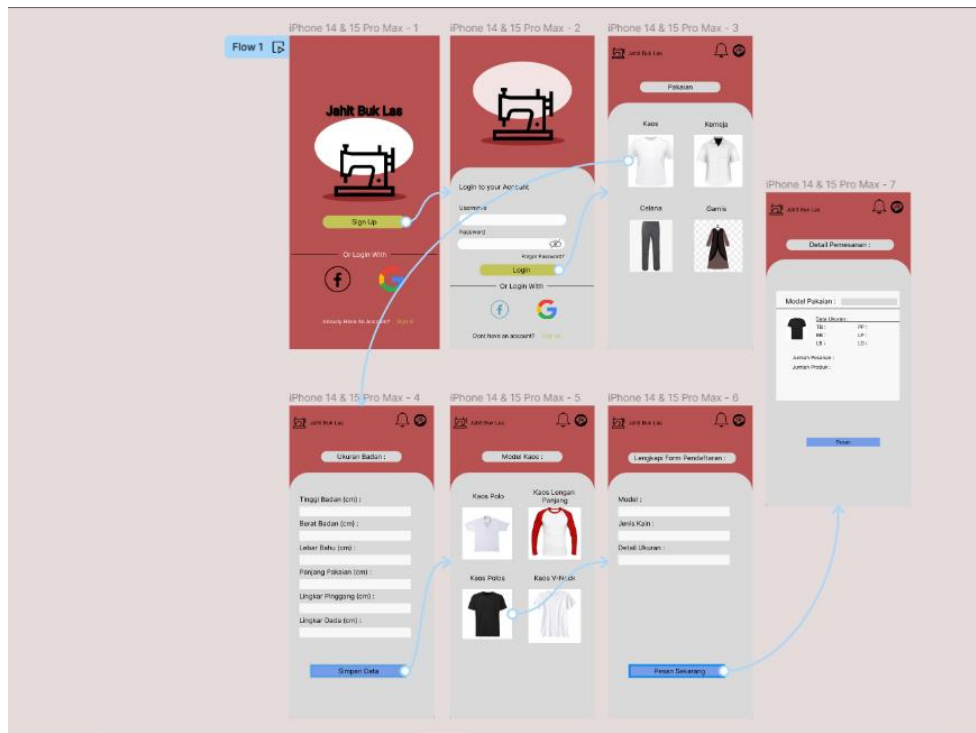
Gambar 1 Tampilan Keseluruhan Design Balsamiq

C. Run An Experiment

Tahapan ini dimana model rancangan desain aplikasi yang dibuat menggunakan figma. Berikut tampilan rancangan desain figma yang sudah dibuat. Di rancangan figma pertama membuat rancangan yang memudahkan pengguna untuk melakukan login di aplikasi Jahit Buk Las, setelah melakukan pendaftaran di bagian figma pertama ,pengguna akan diarah kan untuk melihat berbagai macam produk yang ada di Jahit Buk Las dan juga di rancangan figma tersebut pengguna bisa juga mendapatkan beberapa model baju agar lebih memudahkan pengguna menentukan produk yang di inginkan.



Gambar 2 Tampilan Prototype Aplikasi



Gambar 3 Tampilan Keseluruhan Design Figma

D. *Feedback and Research*

Tahap ini dilakukan kepada user, Proses ini dilakukan dengan melihat jawaban dan evaluasi pengguna terhadap desain aplikasi prototype Jahit Buk Las melalui observasi dan pengumpulan jawaban responden terhadap kuesioner. Menurut user rancangan desain aplikasi sudah bagus dan sesuai dengan keinginan user.

Hasil dari kuesioner pertama dijawab oleh 32 responden, Responden yang bernama Rizki, Yesi, Sri Ana, Heru, Julian, Wahyu, Nabila, Thalitha, Joko, Mardiani, Anisa menjawab perlu dibuatkan desain aplikasi ini, selanjutnya ada responden yang bernama Legha, Memet, Maulana menjawab cukup perlu dibuat desain aplikasi ini, kemudian responden yang bernama Zaki, Ismi, Melati, Devi, Yani, Tiar, Ahmad menjawab sangat perlu dibuatkan desain aplikasi ini.

Hasil dari kuesioner yang kedua di jawab oleh 17 responden, responden yang bernama Abdul, Anisa, Cinta, Fajar, Hana, Harya, Hatta, Heru, Karin, Karunia, Maulana, Rizki, Opi, Putri, Yesi, Yulia menjawab bahwa desain aplikasi ini bagus. lalu responden bernama Yesi menjawab bahwa desain aplikasi ini cukup membantu. kemudian ada responden bernama Abdul yang menjawab bahwa desain ini mudah membantu.

4. Kesimpulan

Rancangan design aplikasi untuk Jahit Buk Las telah dibuat menggunakan metode lean ux dimana diawali dengan perancangan menggunakan wireframe balsamiq dan figma. Penerapan metode lean ux dapat digunakan untuk merancang design aplikasi Jahit Buk Las dan telah dilakukan pengujian dan hasil pengujian pun juga sudah sesuai dengan keinginan user. Rancangan design aplikasi ini diharapkan memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang Jahit Buk Las. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu agar dibuatkan aplikasi untuk Jahit Buk Las ini mempunyai aplikasi khusus mereka sendiri dengan menggunakan tampilan user interface pada penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] F. P. Putra and A. Tedyyana, “Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe,” *Sistemasi*, vol. 10, no. 2, p. 336, 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1229.
- [2] F. W. PRIYANTO, “Penerapan Metode LeanUX Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Website Islamic Vibes.,” <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i1.554>, 2022.
- [3] P. Wardatul and A. C. Padmasari, “PERANCANGAN DESAIN UI (USER INTERFACE) PADA APLIKASI TAILON,” vol. 10, no. April, 2023.
- [4] K. Siregar, J. A. S., & Handoko, “Jurnal Comasie Jurnal Comasie.,” *J. Comasie J. Comasie. J. Comasie*, 6(2), 40–51., 2021.
- [5] P. D. Tikсна, “Desain Interaksi Aplikasi Manajemen Bisnis dengan Metode Lean UX,” p. 104, 2011.
- [6] M. A. Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, “Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 3(8), 2548–2964.,” <http://j-ptiik.ub.ac.id>, 2019.
- [7] L. Klein, “UX for lean startups: faster, smarter user experience research and design,” 2013.
- [8] R. Aarliен, D., & Colomo-Palacios, “Lean UX: A systematic literature review. Computational Science and Its Applications – ICCSA 2020, 500–510.,” https://doi.org/10.1007/978-3-030-58817-5_37, 2020.
- [9] L. A. Liikkanen, H. Kilpiö, L. Svan, and M. Hiltunen, “Lean UX: The next Generation of User-Centered Agile Development?,” in *Proceedings of the 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*, 2014, pp. 1095–1100, doi: 10.1145/2639189.2670285.
- [10] J. Gothelf, J., & Seiden, “Lean UX. <https://doi.org/10.1145/2639189.2670285>,” *Lean UX*. <https://doi.org/10.1145/2639189.2670285>, 2014.
- [11] J. Jocelyn and R. P. Sutanto, “Penerapan Metode Lean UX dan Design Sprint Pada Pembuatan dan Pengembangan Aplikasi Aryanna,” *J. DKV Adiwarna, Univ. Kristen Petra*, vol. 1, 2022.
- [12] J. A. P. (2020). Ramadhan, D. A., & Gultom, “Perancangan Web Pelayanan Perizinan Pemerintah Menggunakan Lean UX. Jurnal Ilmu Komputer Dan Agri-Informatika,” <https://doi.org/10.29244/jika.7.1.21-30>, 2020.
- [13] A. S. yuda. Nursyifa, Mayasari, R., & Irawan, “Penerapan Metode Lean UX Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows.,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., 4, 2013–2015., 2021.
- [14] V. J. Caiozzo, “Peningkatan Kinerja Portal Marketing Pada Website Katalog Smartphone Menggunakan Lean UX.,” *Soc.* 2(1), 1–19. <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZotx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techni>, 2019.
- [15] W. Ardiansyah, F., & Muhammad, “Mobilisasi Pengetahuan pada Repositori Institusi Berbasis Pengalaman Pengguna.,” *J. Ilmu Komput. Dan Agri-Informatika*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.29244/jika.5.2.99-108>, 2019.