JURNAL TANRA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Volume 10 Nomor 1 Januari – April 2023
P-ISSN: 2407-6066 dan E-ISSN: 2715-4629
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 ternational License, https://ojs.unm.ac.id/tanra/

PERANCANGAN DESAIN UI (*USER INTERFACE*) PADA APLIKASI TAILON

Putri Wardatul Fu'adah[1], Ayung Candra Padmasari[2]
[1]Universitas Pendidikan Indonesia
[1]putriwardatul17@upi.edu
[2]ayungcandra@upi.edu

Abstract

Tailon is an Android-based application designed to make it easier for businesses in the sewing service sector to run their business. This application provides a feature for users to find the nearest tailor (tailor) in their environment and other supporting features related to fashion. The purpose of the application design in this research is to develop and produce something new and find out all kinds of factors that influence the UI (User Interface) design of the designed application. UI is a display that is designed in such a way as to be in the form of a visual display, based on user experience or what users feel when using an application or information system that is created. With the implementation of UI/UX design, design components in a web or application become more attractive by using several elements in human-computer interaction theory. The resulting layout design for this application uses methods and theories from human-computer interaction, creates an interface design by applying design principles, and determines the appropriate network design model, which is expected to provide comfort to users in using the application.

Keywords: *Tailon Application, Service Application, User Interface*

Abstrak

Tailon Adalah aplikasi berbasis android yang dirancang agar memudahkan pelaku usaha pada bidang jasa jahit dalam menjalankan usahanya. aplikasi ini menyediakan fitur untuk pengguna mencari jasa jahit (penjahit) terdekat di lingkungannya dan fitur pendukung lainnya yang berkaitan dengan *fashion*. 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)* aplikasi yang dirancang. UI merupakan tampilan yang dirancang sedemikian rupa ke dalam bentuk visual tampilan, berdasarkan pengalaman pengguna atau apa yang pengguna rasakan ketika menggunakan suatu aplikasi atau sistem informasi yang dibuat. Dengan adanya pengimplementasian UI/UX desain, komponen desain dalam suatu web atau aplikasi menjadi lebih menarik dengan menggunakan beberapa elemen dalam teori intraksi manusia-komputer. Dihasilkan desain *layout* pada aplikasi ini dengan menggunakan metode dan teori dari interaksi manusia-komputer, membuat desain *interface* dengan menerapkan prinsip desain, dan menentukan model desain jaringan yang tepat, diharapkan dapat memberikan kenyamanan kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Kata Kunci: Aplikasi Tailon; Aplikasi Jasa; User Interface

PENDAHULUAN

Pelaku usaha dan bisnis kini memiliki banyak peluang untuk megembangkan usahanya, dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. 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.

Belakangan ini, banyak dibuat aplikasi-aplikasi layanan dan usaha yang dapat memudahkan orang-orang dalam melakukan aktivitasnya. Dengan memanfaatkan hal tersebut, manusia menjadi lebih terbantu, berhubung di masa kini segala hal serba cepat dan praktis. Dan dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut, jangkaun pasar dan informasi akan lebih luas, sehingga usaha yang dijalankan menjadi lebih dinamis dan cepat berkembang.

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 bediri 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 keberadaanya. Padahal, banyak orang yang membutuhkan jasa tersebut, tetapi karena kurangnya informasi dan komunikasi, orang-orang kesusahan mencari penjahit, sekalipun di lingkungan terdekatnya

Tailon Adalah aplikasi berbasis android yang dirancang agar memudahkan pelaku usaha pada bidang jasa jahit ini dalam menjalankan usahanya. Tailon merupakan gabungan kata dari *Tailor & Fashion*. Yang mana aplikasi ini menyediakan fitur untuk pengguna mencari jasa jahit (penjahit) terdekat di lingkungannya dan fitur pendukung lainnya yang berkaitan dengan *fashion*. Hal tersebut tidak hanya memberi keuntungan bagi pelaku usahanya saja, tetapi kepada pengguna. Aplikasi ini akan menjadi solusi bagi pengguna untuk mencari dan memakai jasa jahit. Dengan adanya aplikasi ini, dharapkan 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 dengan lebih modern.

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)* aplikasi yang dirancang. UI *(User Interface)* adalah masukan dan keluaran yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir. Antarmuka pengguna dapat digunakan langsung oleh pengguna internal atau eksternal sistem (Satzinger, Jackson, dan Burd, 2012). Desain dari *user interface* sendiri bisa bervariasi banyak tergantung pada faktor-faktor seperti tujuan antarmuka, karakteristik pengguna, dan karakteristik perangkat *interface* tertentu.

METODE PERANCANGAN

Metode yang diterapkan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode pendekatan kualitiatif studi pustaka. Pendekatan kualitatif merupakan metode yang ditinjau dari menafsirkan makna dari peristiwa atau kejadian yang dilihat dari perspektif peneliti itu sendiri. Metode ini tidak menghubungkan penelitian dengan prosedur statistika ataupun bentuk perhitungan lainnya. Pendekatan studi kualitatif studi pustaka menurut (Darmalaksana, 2020) merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengklasifikasikan data berdasarkan formula penelitian. Tahapan penelitian kualitatif studi pustaka dilaksanakan dengan menghimpun sumber perpustakaan, baik primer maupun sekunder. Yang selanjutnya dilakukan

pengolahan data dan juga pengutipan referensi untuk ditampilkan sebagai acuan dan temuan penelitian sehingga diabstraksikan dan diinterpetasikan untuk menghasilkan pengetahuan untuk menarik kesimpulan dari hasil-hasil yang telah didapat. Data yang dihasilkan melalui prosedur penelitian ini ialah data deskriptif (Moleong, 2010:3).

Perancangan aplikasi menggunakan beberapa tahapan, di antaranya sebagai berikut:

1. Penentuan Ide/Gagasan
   Tahap ini meliputi pengamatan, analisis, dan mengumpulkan informasi/referensi sehingga dihasilkan gagasan atau ide. Gagasan yang sudah didapat, dituangkan dalam bentuk poin tulisan maupun gambar sketsa.
2. Analisis kebutuhan
   Dalam tahap ini, menganalisis dan menentukan kebutuhan dalam perancangan aplikasi, seperti menentukan nama aplikasi, menentukan karakter desain, konsep, palet warna, dan *font*.
3. Perancangan dan Implementasi UI
   Pada tahap ini, ide yang telah dipersiapkan pada tahapan sebelumnya didesain menggunakan *softwere* perancangan *prototype* aplikasi yaitu figma dengan mengimplementasikan UI/UX desain.

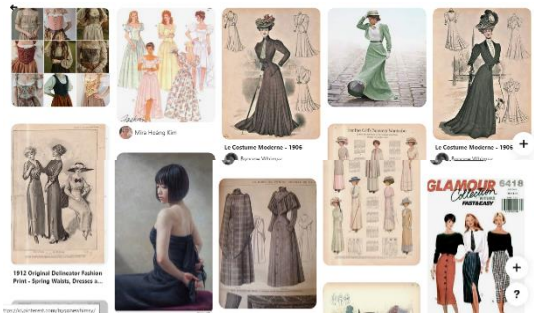
HASIL DAN PEMBAHASAN

Brainstorming

Langkah awal pada perancangan aplikasi Tailon adalah mengumpulkan gagasan atau ide yang terbentuk melalui penelitian, pengamatan, dan referensi dari berbagai sumber. Lalu dituangkan dalam bentuk gambar dan sketsa yang merupakan hasil dari *brainstorming*.

Dalam tahap awal ini, ditentukan beberapa hal seperti penentuan penamaan aplikasi, mencari tahu lebih dalam mengenai kebutuhan yang sesuai dengan usaha jahit dan pengguna, pembuatan sketsa manual berupa kerangka alur antarmuka aplikasi, penentuan palet warna dan *font* (tipografi) yang akan digunakan dalam perancangan desain UI *(User Interface)* aplikasi Tailon.

Arah karakter desain yang dibuat pada aplikasi ini yaitu modern, dinamis, feminim dan bergaya klasik-modern mengunakan unsur estetika desain seperti garis, warna, bentuk, komposisi dan lain-lain. Peneliti ingin memperlihatkan gaya penjahit yang biasanya memiliki sisi klasik dalam diri seorang penjahit dan terinspirasi dari gaya-gaya *tailor* klasik eropa kuno dan menggabungkannya dengan gaya modern (masa kini).



Gambar 1. Referensi karakter desain untuk aplikasi Tailon. Sumber: www.pinterest.com

Penentuan Palet Warna

Littlejohn (dalam Sinung, 2010:38) berpendapat bahwa dalam ilmu komunikasi desain dan bahasa rupa, warna menjadi pesan non verbal artifaktual melalui penampilan untuk membangun image atau citra tertentu kepada pengamat. Pesan non verbal mempunyai makna yang universal (*universal meaning*) yang seringkali merupakan *display emosional* dari komunikator. Fiesner (dalam Sinung, 2010:38) mengatakan bahwa warna dalam kajian psikologi juga memiliki arti sensasi cahaya yang ditangkap oleh mata dan disampaikan ke otak. Warna yaitu kesan pertama yang dilihat oleh manusia melalui pantulan cahaya.

Penentuan palet warna pada aplikasi Tailon ini yaitu menggunkan warna-warna cerah dan berkesan feminin, karena pada data hasil penelitian yang diperoleh dari artikel yang ditulis (Sarlide Saragih, Damanik, dan Tumanggor, 2021) yang berjudul "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Rumah Tangga Usaha Jahit Di Kota Pematangsianta", dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin perempuan memiliki presentase

yang dominan yaitu 80% dengan jumlah 56 orang, sedangkan presentase jenis kelamin laki-laki yaitu 20% sebanyak 14 responden. Dengan begitu, desain aplikasi dirancang menggunakan warna-warna yang memiliki kesan feminim seperti ungu dan merah muda.

Gambar 2. Palet warna yang digunakan pada aplikasi Tailon

Penggunaan warna hitam yaitu sebagai warna dasar untuk menyeimbangkan dan membuat kontras bagian-bagian teks pada desain aplikasi agar teks dan desain sama-sama terlihat jelas. Warna hitam Simbolis warna hitam yaitu elegan, resmi (formalitas), berani, melankolis, kekuatan dan dan berkarisma.

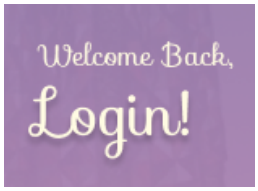
Penggunaan warna ungu bertujuan agar aplikasi tidak terlalu terkesan feminim, mengingat pengguna aplikasi ini tidak hanya dikhususkan untuk perempuan saja, tetapi dapat dipakai oleh seluruh golongan dan jenis kelamin. Warna ungu mendominasi desain aplikasi, hampir seluruh antarmuka berwarna dasar ungu. Warna ungu menjadi warna yang banyak disukai oleh anak-anak muda, khususnya ungu muda. Warna ini memberi kesan romantis dan feminim sehingga cocok untuk desain yang ingin menunjukan sisi feminim. Warna ini juga tidak sering dijumpai di alam. Sehingga banyak yang menyebutnya warna buatan manusia. Warna ini juga bisa dilambangkan dengan kemewahan, keroyalan, harta dan kebangsawanan, tahta dan sering dihubungkan dengan dunia fantasi, misteri dan sihir.

Warna merah muda menjadi warna sekunder dalam aplikasi Tailon ini. Merah muda atau biasa disebut pink adalah warna yang sangat terkesan feminim. Warna merah muda melambangkan cinta, kasih sayang, hati yang lembut dan modern.

Warna putih tulang dimanfaatkan untuk menjadi warna penyeimbang dalam desain ini. Warna putih tulang terkesan memberi kelembutan dan keseimbangan bila dipadukan dengan warna ungu tua dan warna gelap lembut lainnya. Maka dari itu, penggunaan warna putih tulang pada aplikasi juga dapat memberi sentuhan klasik pada desain aplikasi ini.

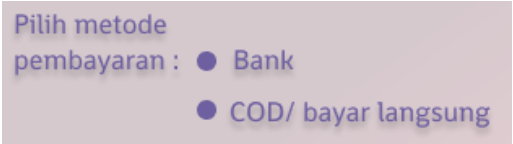
Penentuan Tipografi

Pemakaian font pada aplikasi ini yaitu memakai 2 jenis font. Pemakaian font sangat menentukan dan mendukung arah karakter suatu desain. Pada zaman sekarang, desain yang sedang trend adalah desain yang dinamis dan simpel. Semakin sederhana suatu desain maka semakin bagus. Maka, penentuan font juga berpengaruh. Jika desain ingin terlihat lebih kekinian, maka cukup memakai satu atau dua jenis font, karena jika menggunakan banyak font, maka karakter pada desain pun tidak akan terlihat dan terkesan tidak memiliki karakter. Font yang digunakan pada rancangan desain aplikasi ini yaitu font Sofia dan font Shanti.



Gambar 3. Penggunaan font Sofia pada aplikasi Tailon

Font Sofia ini digunakan untuk judul-judul pada hampir seluruh antarmuka aplikasi. Font tersebut terkesan elegan dan memiliki gaya yang cukup kompleks tetapi tetap terbaca dengan jelas. Pemakaian font ini agar karakter yang pada desain yang ingin dibangun semakin kuat. Karena font Sofia terlihat seperti font yang elegan, klasik dan modern.



Gambar 4. Penggunaan font Shanti pada aplikasi Tailon

Penerapan font Shanti pada aplikasi memberi kesan lebih sederhana dan dapat menyeimbangkan desain agar tidak terlalu terkesan rumit dan resmi. Font Shanti dipakai untuk teks-teks yang bersifat umum yang ada

pada aplikasi.

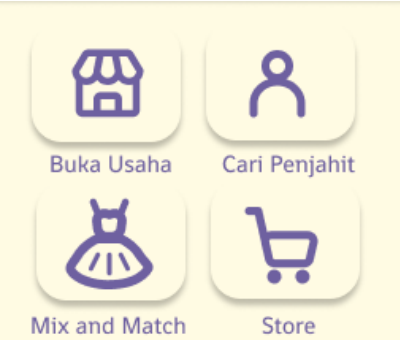
Implementasi UI

UI *(User Interface)* dan UX *(User Experience)* adalah kedua faktor yang saling berhubungan dan sangat penting dalam merancang suatu aplikasi karena keduanya menjadi penentu keberhasilan suatu sistem informasi, yaitu pada aplikasi-aplikasi berbasis web maupun *mobile*. Dengan adanya UI/UX, dapat membuat suatu sistem informasi dalam aplikasi menjadi lebih menarik dan dapat tersampaikan dengan baik. UI merupakan tampilan yang dirancang sedemikian rupa ke dalam bentuk visual tampilan, berdasarkan pengalaman pengguna atau apa yang pengguna rasakan ketika menggunakan suatu aplikasi atau sistem informasi yang dibuat. Dengan adanya pengimplementasian UI/UX desain, komponen desain dalam suatu web atau aplikasi menjadi lebih menarik dengan menggunakan beberapa elemen dalam teori intraksi manusia-komputer, berdasarkan kepada segmentasi *user*, perilaku konsumen, teori pemasaran baru, pengetahuan akan produk, baik dari sisi visual, konten, multimedia hingga *layout* menu.

Pada aplikasi Tailon berbasis *mobile* ini, dibuat rancangan aplikasi dimulai dari bidang permukaan aplikasi. Pada bidang ini, pengguna akan melihat serangkaian halaman aplikasi yang terdiri dari teks dan gambar. Dan beberapa gambar yang ditampilkan pada aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna, dan memiliki fungsi akses seperti membawa ke keranjang belanja, mencari gambar serupa dan lainnya. Beberapa ilustrasi dan dan foto-foto adalah termasuk ke dalam gambar.

Gambar 5. Foto pada permukaan aplikasi yang dapat diakses pengguna pada aplikasi Tailon

Pada permukaan suatu desain aplikasi atau situs terdapat penempatan beberapa elemen wajib, seperti tombol, control, foto, dan blok teks. Kerangka pada perancangan aplikasi dibuat untuk mengoptimalkan pengaturan pada setiap elemen-elemen ini, agar suatu sistem aplikasi atau web memiliki efek yang maksimal dan efisien, sehingga pengguna aplikasi dapat mengingat setiap fungsi elemen-elemen yang ada dalam aplikasi.

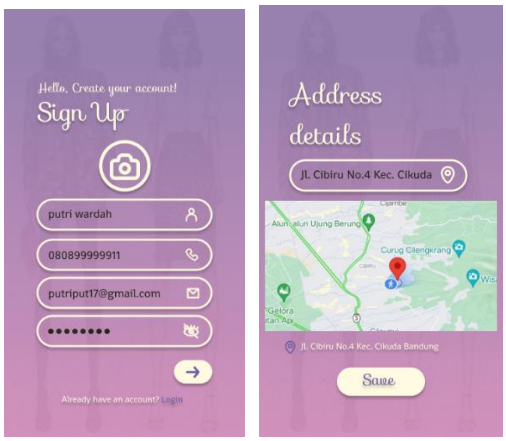


Gambar 6. Penerapaan simbol dan gambar untuk fitur di aplikasi Tailon.

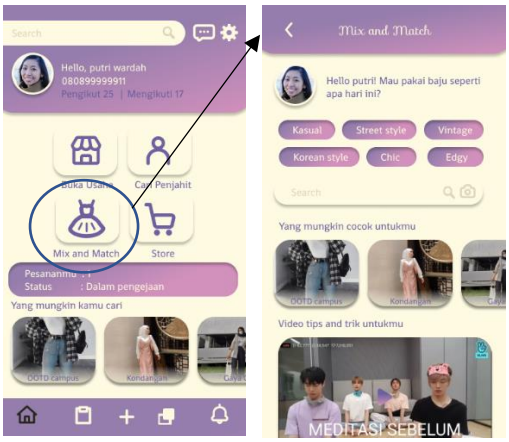
Aplikasi Tailon banyak menerapkan elemen ikon untuk menyimbolkan beberapa fungsi dari setiap fitur aplikasi. Penerapan simbol-simbol tersebut dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi dan juga dapat menarik perhatian pengguna dibanding hanya dengan menerapkan teks saja untuk menginformasikan setiap fitur.

Untuk pengimplementasian *User Experience*, aplikasi dirancang menggunakan beberapa model desain jaringan komputer khususnya untuk aplikasi. Seperti penggunaan model *Hirarki, Hub & Spoke, Table view dan filter view*. Penenetuan model desain jaringan yang tepat, akan memberikan kenyamanan

kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 7. Laman *Sign up* dan *address detail*: Penerapaan model jaringan hirarki pada aplikasi Tailon.

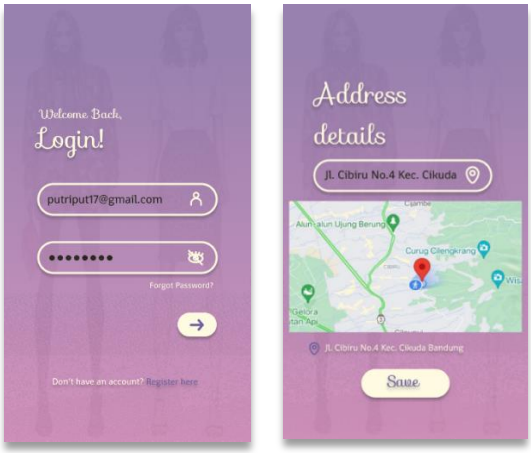


Gambar 8. Laman menu utama dan *mix and match*: Penerapaan model jaringan *Hub & Spoke* pada aplikasi Tailon.

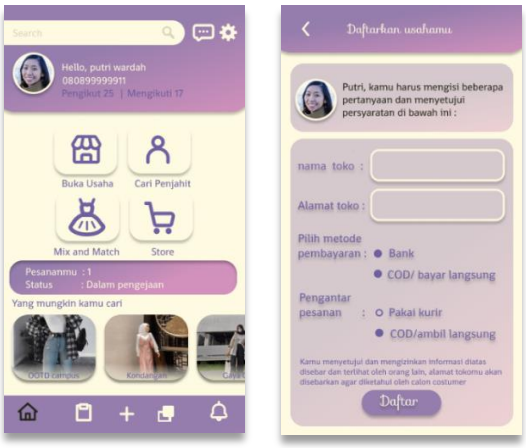
Gambar 9. Laman *search*: Penerapaan model jaringan *Filter view* pada aplikasi Tailon.

Gambar 10. Laman menu utama: Penerapaan model jaringan *Table view* pada aplikasi Tailon.

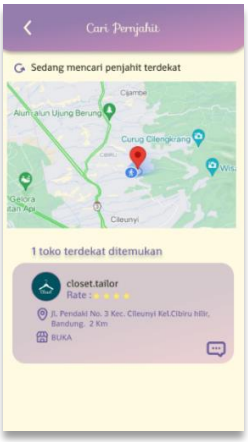
Hasil Akhir Layout UI TAILON



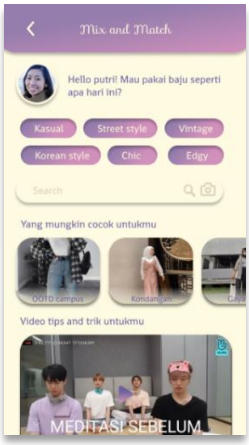
Login *Pengisian alamat*



Menu utama



Menu Buka Usaha



Menu Cari penjahit

Menu Mix and match

Menu Store

Pesanan Saya

SIMPULAN DAN SARAN

UI *(User Interface)* dan UX *(User Experience)* adalah kedua faktor yang saling berhubungan dan sangat penting dalam merancang suatu aplikasi karena keduanya menjadi penentu keberhasilan suatu sistem informasi, yaitu pada aplikasi-aplikasi berbasis web maupun mobile. Dengan adanya UI/UX, dapat membuat suatu sistem informasi dalam aplikasi menjadi lebih menarik dan dapat tersampiakan dengan baik. UI merupakan tampilan yang dirancang sedemikian rupa ke dalam bentuk visual tampilan, berdasarkan pengalaman pengguna atau apa yang pengguna rasakan ketika menggunakan suatu aplikasi atau sistem informasi yang dibuat.

Pada aplikasi Tailon berbasis *mobile* ini, dibuat rancangan aplikasi dimulai dari bidang permukaan aplikasi. Pada bidang ini, pengguna akan melihat serangkaian halaman aplikasi yang terdiri dari teks dan gambar. Dan beberapa gambar yang ditampilkan pada aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna. Pada permukaan suatu desain aplikasi atau situs terdapat penempatan beberapa elemen wajib, seperti tombol, kontrol, foto, dan blok teks. Kerangka pada perancangan aplikasi dibuat untuk mengoptimalkan pengaturan pada setiap elemen-elemen ini, agar suatu sistem aplikasi atau web memiliki efek yang maksimal dan efisien.

Untuk pengimplementasian UI/UX desain, aplikasi dirancang menggunakan beberapa model desain jaringan komputer khususnya untuk aplikasi. Seperti penggunaan model *Hirarki, Hub & Spoke, Table view dan filter view*, dan menerapkan prinsip desain UI. Penentuan model desain jaringan yang tepat dan prinsip desain yang benar, diharapkan dapat memberikan kenyamanan kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Datya, A. I. (2019, October). Implementasi Elemen User Interactive (UI) Dan User Experience (UI) Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi E-Tourism Di Bali Berbasis Web. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 2).

Multazam, M., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan user interface dan User experience pada placeplus menggunakan pendekatan user centered design. *AUTOMATA*, *1*(2).

Mulyadi, B., & Teddyyana, A. (2019). Aplikasi Sistem Pemesanan Jasa Laundry (E-Laundry) Berbasis Android. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, *1*(1), 48-57.

Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking. *AUTOMATA*, *2*(2).

Saragih, S., Damanik, D., & Tumanggor, B. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Rumah Tangga Usaha Jahit Di Kota Pematangsiantar. *Jurnal Ekuilnomi*, *3*(2), 81-93.

Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan evaluasi user interface aplikasi smart grid berbasis mobile application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, *7*(2), 150-157.

Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, *15*(1), 104-115.

Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh psikologi kombinasi warna dalam website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *1*(01), 45-54.