

Perancangan *UI/UX* Aplikasi *Dropship* Berbasis Android di PT. Lafeea Tetra Indotama Malang Menggunakan Metode *Design Thinking*

Tarangga Lanang Kalepasa¹, Galandaru Swalaganata²
^{1,2}*Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang, 081357374463,*
email: kalepase17@gmail.com¹, galandaru.swalaganata@unmer.ac.id²

ABSTRAK

Kata Kunci:

Android
Dropship
Design Thinking
UI/UX

Perusahaan modern dapat memanfaatkan internet sebagai alat pemasaran yang ampuh berkat evolusi TI dan internet, yang telah merevolusi praktik bisnis. *Dropship* merupakan salah satu strategi bisnis yang semakin populer di dunia internet *marketing*. Daripada menyimpan persediaan, pedagang bisa menjual produk langsung dari pemasok ke konsumen. Tidak adanya sistem manajemen yang menyeluruh, efisien dan efektif merupakan salah satu kendala utama yang dihadapi oleh perusahaan dropshipping tertentu. Aplikasi *platform* jualan *online* masih banyak digunakan oleh banyak pelaku usaha, meskipun tidak praktis, sulit secara teknis, dan berbiaya tinggi. Hal ini menyulitkan beberapa bisnis, terutama bisnis baru, untuk mengelola operasionalnya. Oleh karena itu, mereka tidak mampu mengelola penjualan dengan baik, membuat penilaian bisnis yang baik, dan mengembangkan perusahaannya. Tujuan kami adalah menciptakan aplikasi dropshipping berbasis web yang dapat memenuhi kebutuhan para wirausahawan, berapapun ukurannya, karena kami tahu betapa pentingnya membantu pertumbuhan pemasaran online di Indonesia. Hal ini akan meningkatkan efisiensi teknis, meningkatkan permintaan konsumen, dan mempermudah pengambilan keputusan dengan memanfaatkan digitalisasi.

ABSTRACT

Keyword:

Android
Dropship
Design Thinking
UI/UX

Modern companies can leverage the internet as a powerful marketing tool thanks to the evolution of IT and the internet, which have revolutionized business practices. Dropshipping is a business strategy that is increasingly popular in the world of internet marketing. Instead of holding inventory, traders can sell products directly from suppliers to consumers. The absence of a comprehensive, efficient and effective management system is one of the main obstacles faced by certain dropshipping companies. Online sales platform applications are still widely used by many business people, even though they are impractical, technically difficult and have high costs. This makes it difficult for some businesses, especially new businesses, to manage their operations. Therefore, they are unable to manage sales well, make good business judgments, and develop their company. Our goal is to create a web-based dropshipping application that can meet the needs of entrepreneurs, regardless of size, because we know how important it is to help the growth of online marketing in Indonesia. This will increase technical efficiency, increase consumer demand, and make decision making easier by leveraging digitalization.

I. PENDAHULUAN

Banyak sekali faktor yang mempengaruhi perkembangan jual beli Indonesia masa kini, namun salah satunya adalah peninggalan perdagangan zaman dulu. Inovasi internet adalah salah satu faktornya, karena inovasi ini sangat memengaruhi kemampuan kita untuk menciptakan kemajuan teknis yang memberikan manfaat yang diharapkan oleh pengguna internet. Selain berkomunikasi dan mengumpulkan informasi, internet telah menjadikan berbelanja dan berjualan menjadi kenyataan bagi banyak masyarakat Indonesia (Lailatul Risma, 2022).

Di kalangan pengusaha, *dropshipping* adalah salah satu cara menghasilkan uang secara *online* yang paling banyak dibicarakan. *Dropshipping* adalah metode melakukan transaksi bisnis melalui sarana elektronik. Pasar gambar dan gambar *online* menghilangkan kebutuhan akan pertemuan fisik antara pembeli dan penjual dengan memfasilitasi pertukaran produk dan layanan melalui penggunaan informasi harga dan ukuran yang telah diatur sebelumnya. Ditambah lagi, menurut (Lailatul Risma, 2022), pedagang dibebaskan dari kewajiban menyimpan persediaan fisik barang yang dijualnya.

Salah satu kantor tim PT. *Lafeea Teetra* Indotama akan menjadi lokasi perancangan aplikasi untuk penelitian ini. Program yang digunakan adalah *Order-Online*, yaitu program yang membantu pengelolaan usaha perusahaan *online* untuk menjamin kelancaran dan keberhasilan operasionalnya. Aplikasi *Order-Online* berbasis web, namun hanya pengguna desktop yang dapat menikmati tampilan situs web yang dioptimalkan. Sejumlah karyawan di salah satu kantor PT ingin sekali melihat aplikasi android untuk *Order-Online*, sebaiknya yang lebih mirip versi desktop.

Selain karena aplikasi *Order-Online* masih berbasis web, permasalahan lainnya adalah terlalu banyak fungsi yang ditawarkan, beberapa di antaranya kurang dimanfaatkan atau tidak pernah dimanfaatkan sama sekali. Selain itu, pengguna biasa tidak boleh memiliki akses ke sejumlah fungsi yang hanya diperuntukkan bagi admin dan jika disalahgunakan dapat menimbulkan masalah besar.

Pendekatan *Design Thinking* akan digunakan untuk membangun sistem informasi sebagai jawaban atas permasalahan di atas. Studi kasus dalam penelitian ini adalah PT. *Lafeea Teetra* Indotama. Peneliti akan menggunakan metodologi *Design Thinking* untuk menciptakan antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) pada aplikasi *Order-Online* berbasis android, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan karyawan tersebut.

II. METODE

Design thinking merupakan cara berpikir tentang desain yang berfokus pada kebutuhan manusia untuk memecahkan tantangan dalam konteks dunia nyata. Menurut (Ayu & Wijaya, 2023) ada lima tahapan *design thinking*, antara lain:

a) *Emphatize*

Antarmuka pengguna dan desain pengalaman aplikasi pemesanan *online* dimulai dengan fase ini. Pengumpulan data adalah topik yang dibahas. Peneliti mewawancarai dan mengamati karyawan di kantor Tim Apetiga salah satu dari beberapa yang memanfaatkan aplikasi pemesanan *online* sebagai bagian dari tahap pengumpulan data PT. *Lafeea Tetra* Indotama. Perusahaan ini menawarkan barang-barang di sektor rumah tangga dari kantor pusat Tim Apetiga menggunakan pendekatan *dropshipping*. Peralatan dan perabotan terkait dapur, kamar mandi, ruang tamu, kamar tidur, teras, taman dan garasi semuanya merupakan bagian dari produk yang dipasok.

b) *Define*

Di sini, peneliti akan menggunakan temuan-temuan dari wawancara dan observasi untuk menggali lebih dalam permasalahan yang ditemui. Sosialisasi dengan pengguna aplikasi menghasilkan permasalahan berupa informasi apa saja yang perlu diperbaiki dan apa yang bisa dikembangkan. Masalah ini akan didefinisikan dengan menggunakan kerangka kerja "*How Might We*". Langkah pendefinisian adalah ketika contoh *How Might We* berikut ini diisi. *Prototype* Model adalah produk yang dikembangkan dalam bentuk yang lebih kecil atau sebagai versi yang ditiru atau dijadikan sampel. Prototipe bisa dalam bentuk gambar, maket kertas, maket digital atau yang sejenisnya.

c) *Ideate*

Fase ini melibatkan pengumpulan penelitian dan umpan balik pengguna dalam bentuk diagram afinitas, alur pengguna, sketsa solusi, daftar prioritas, dan *crazy-8* untuk menginformasikan desain aplikasi dan membangunnya untuk mengatasi masalah pengguna.

d) *Prototype*

Dimungkinkan untuk memvisualisasikan hasil pekerjaan fase *Ideate* dalam fase prototipe. Pada prototipe akan dibuat *wireframe* dasar untuk melihat tampilan *mockup* di mata pengguna. Penelitian ini menggunakan *Figma* untuk menyempurnakan tampilan aplikasi *order* di internet sebagai administrator dan dukungan klien untuk memfasilitasi desain fungsionalitas aplikasi.

e) *Testing*

Sekarang prototipe admin pengguna dan layanan pelanggan dalam perangkat lunak *order-online* telah diuji, desain akan diperbaiki tergantung pada temuan. Aplikasi diuji

untuk memastikan memenuhi persyaratan kegunaan menurut *SUS*. Karena mengevaluasi aplikasi secara holistik, *SUS* digunakan.

Kemudian peneliti akan menentukan evaluator dan mengumpulkan melalui wawancara pada beberapa para pengguna aplikasi *order-online*. Sampel yang dikumpulkan berjumlah 40 responden yang ditampilkan pada Tabel 1. Tujuan pemilihan evaluator untuk pengujian kegunaan adalah untuk mengukur penggunaan aplikasi *order-online*, yaitu dengan mengelompokkan calon konsumen menjadi pengguna sebenarnya. Jumlah responden di masing-masing *jobdesk*: pemimpin tim 3, *customer service* 23, dan mahasiswa 14.

Tabel 1. Daftar Para Evaluator

No	Nama	Usia	Jenis kelamin	Jobdesk
1	Nama 1	22	Wanita	Customer Service
2	Nama 2	27	Pria	Customer Service
3	Nama 3	20	Pria	Customer Service
4	Nama 4	22	Wanita	Customer Service
5	Nama 5	22	Pria	Customer Service
6	Nama 6	20	Pria	Mahasiswa
7	Nama 7	24	Wanita	Customer Service
8	Nama 8	24	Pria	Mahasiswa
9	Nama 9	23	Pria	Mahasiswa
:	:	:	:	:
17	Nama 17	25	Pria	Pemimpin tim
18	Nama 18	23	Pria	Pelayanan pelanggan
19	Nama 19	24	Wanita	Pemimpin tim
20	Nama 20	22	Pria	Pemimpin tim

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan dari survei ini setelah uji validitas dan reliabilitasnya dianalisis dan diinterpretasikan menggunakan *acceptability*, skala nilai dan *adjective rating*. Skor *System Usability Scale* dihitung menggunakan rumus berikut:

$$((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2,5 \quad (1)$$

Satu responden dapat dihitung dengan menggunakan prosedur penghitungan ini. Menemukan rata-rata adalah langkah berikutnya; untuk melakukan hal ini, pertama menjumlahkan semua skor rekap responden dari kuesioner dan kemudian membagi jumlah tersebut dengan jumlah total responden. Setelah menghitung skor setiap orang, kemudian membaginya dengan jumlah responden (40 orang). Tabel 2 menunjukkan data yang dihasilkan.

Tabel 2. Tabel *SUS* Awal

R	Pernyataan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R1	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5
R2	5	4	5	5	4	1	5	1	5	2
R3	5	2	5	2	4	2	5	1	4	1
R4	5	1	5	2	4	2	5	1	4	2
R5	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2
:										
R35	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5
R36	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
R37	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
R38	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
R39	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5
R40	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4

Skor *SUS* adalah indikator seberapa baik pengguna menerima *acceptability range*. *SUS* dianggap dapat diterima, dengan skor harus lebih tinggi dari 70. Desain solusi dibuat *prototyping* dan kemudian pengujian kegunaan diulangi dengan 40 peserta. Berikut Tabel 3 menampilkan hasil perhitungan *SUS*.

Tabel 4. Skor Pernyataan *SUS* Akhir

R	Pernyataan										Jumlah	Jumlah (x2,5)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	29	72,5
R2	5	4	5	5	4	1	5	1	5	2	36	90
R3	5	2	5	2	4	2	5	1	4	1	35	87,5
R4	5	1	5	2	4	2	5	1	4	2	35	87,5
R5	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	33	82,5
:												
R35	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	24	60
R36	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	25	62,5
R37	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	25	62,5
R38	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	22	55
R39	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	22	55
R40	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	44	110
Rata-rata Skor												70,32

Nilai *SUS* sebesar 70,32 diperoleh dari temuan perhitungan skor rata-rata yang berarti termasuk ke kategori bagus.

IV. SIMPULAN

Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna aplikasi pemesanan online berbasis android dikembangkan melalui lima iterasi metodologi *Design Thinking*. Langkah pertama adalah menempatkan diri peneliti pada posisi pengguna, yang berarti mengumpulkan informasi dari responden mengenai fitur-fitur yang saat ini hilang dari desain aplikasi saat ini dan menganalisisnya.

Langkah pendefinisian kemudian memusatkan perhatian pada permasalahan yang paling mendasar dengan mengurangi cakupan kesulitan-kesulitan yang telah diperiksa sebelumnya. Langkah selanjutnya adalah melakukan brainstorming solusi potensial terhadap tantangan saat ini dan mengembangkan desain awal berdasarkan kerangka kerja yang ada. Fase keempat mencakup pengembangan desain antarmuka, kadang-kadang dikenal sebagai tahap prototipe. Langkah terakhir adalah pengujian, yang melibatkan pengujian prototipe untuk melihat bagaimana reaksi konsumen. Hasil pengujian *SUS* mendapatkan skor rata-rata 70,32 yang menandakan masuk kategori bagus (*good*).

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Alviano, M., Trimarsiah, Y., & Suryanto. (2023). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Perusahaan Dagang Dendis Production Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Informatika Dan Komputer (Jik)*, 14(1), 37–44.
- [2] Apriandi, I. (2017). Implementasi Qanun Nomor 11 Tahun Tahun 2002 Tentang Syariat Islam di Kota Langsa. *Implementasi Kebijakan; Sosialisasi; Kepatuhan Masyarakat*, 11–35.
- [3] Astari, N. (2014). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 9.
- [4] Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- [5] Cahyono, G. H. (2018). Kewirausahaan dan Inovasi dalam E-Commerce. *Swara Patra: Majalah Ilmiah PPSDM ...*, 8(1), 80–92.
- [6] Hadi, R. (2019). Analisis Praktek Jual Beli Dropshipping Dalam Perspektif Ekonomi Islam Latar Belakang Masalah. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 4(2), 231. <https://doi.org/10.30829/ajei.v4i2.5548>
- [7] Hermawansyah, W., & Kusmara, E. (2022). Perancangan Desain User Interface & User Experience Pada Website Epic Tour Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Informatics, Science, and Technologies Journal (Jurnal GERBANG STMIK Bani*

Saleh), 12(2), 48–55.

- [8] Hidayatullah, R. (2016). *Pembuatan Desain Website Sebagai Penunjang Company Profile CV. Hensindo*. 11–25. http://sir.stikom.edu/id/eprint/2329/5/BAB_III.pdf
- [9] Jain, V., Malviya, B., & Arya, S. (2021). An Overview of Electronic Commerce (e-Commerce). *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*, 27(3). <https://doi.org/10.47750/cibg.2021.27.03.090>
- [10] Jamilah, Y. S. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 73–78. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- [11] Lailatul Risma. (2022). Analisis Jual Beli Online Dengan Sistem Dropshipping Di Toko Alhusna Herbal Pemalang Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Bisnis Dan Kewirausahaan*, 2(3), 110–118. <https://doi.org/10.55606/jurimbik.v2i3.147>
- [12] Mucjal, A. A., Mahardhika, G. P., & Suranto, B. (2020). Perancangan Ivent: aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design Thinking. *Automata*.
- [13] Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- [14] Purbaningrum, S., & Mustika, W. P. (2023). Analisa Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Gas Elpiji (APALJI) Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(10), 862–870. <https://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/view/921%0Ahttps://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/download/921/1208>
- [15] Roudhotul Rohmah, I., Saputri, A. D. D., Ramadhani, H. Y., Aryanta, Z., & Auliasari, K. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Pengembangan Aplikasi Pencarian Kerja GETJOB. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 735–745. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3280>
- [16] Shaza, F. (2017). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- [17] Sidik, S.Sn, M.Ds, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83–88.
- [18] Singh, G., Kaur, H., & Singh, A. (2018). *Dropshipping in E-Commerce*. 49(2), 7–14. <https://doi.org/10.1145/3271972.3271993>
- [19] Suyanto, B. (2013). Masalah Sosial Anak. *Jakarta : Kencana*, 389. https://www.google.co.id/books/edition/Masalah_Sosial_Anak/zqRPDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [20] Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes. *E-Library UNIKOM*, 8–45. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2753/>
- [21] Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2023). Pemanfaatan Metode Design

Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android.
Journal of Computer and Information Systems Ampera, 4(2), 106–125. <https://journal-computing.org/index.php/journal-cisa/index>