

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI "LOCAL CRAFT SHOP" UNTUK PENJUALAN PRODUK KERAJINAN KAYU

Muhammad Habib Arfiansyah*¹, Indrawan Ady Saputro²

¹² STMIK Amikom Surakarta

¹²Surakarta, Indonesia

Email: ¹muhammad.10338@mhs.amikomsolo.ac.id,

²indrawanadysaputro@gmail.com

Abstract

This study aims to design the UI/UX of the "Local Craft Shop" application so that wood craftsmen can expand the marketing of their craft products digitally. Wood crafts have high economic value and look beautiful. However, many craftsmen have difficulty in marketing their products to more people. This study uses the Design Thinking method which includes the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages to design solutions that focus on user needs for easy use. For example, how to navigate easily, display products that provide information, and simple product management features. The design process creates examples of applications that are easy to understand and attractive, helping to facilitate consumer access to wood craft products. The study states that the "Local Craft Shop" application can help promote wood crafts in the digital era. Suggestions for further improvement include adding chat features, payment verification, and other features.

Keywords: UI/UX, Wood Craft, Design Thinking

Abstraksi

Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi "Local Craft Shop" agar para pengrajin kayu dapat memperluas pemasaran produk kerajinan mereka secara digital. Kerajinan kayu memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan terlihat indah. Namun, banyak pengrajin mengalami kesulitan dalam memasarkan produk mereka ke lebih banyak orang. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang mencakup tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test untuk merancang solusi yang berfokus pada kebutuhan pengguna agar mudah digunakan. Misalnya bagaimana cara navigasi yang mudah, tampilan produk yang memberikan informasi, dan fitur pengelolaan produk yang sederhana. Proses desain menciptakan contoh aplikasi yang mudah dipahami dan menarik, membantu mempermudah akses konsumen ke produk kerajinan kayu. Studi tersebut menyatakan bahwa aplikasi "Local Craft Shop" dapat membantu promosi kerajinan kayu dalam era digital. Saran untuk meningkatkan lebih lanjut meliputi menambah fitur chat, verifikasi pembayaran, dan fitur lainnya.

Kata Kunci: UI/UX, Kerajinan Kayu, Design Thinking

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak kekayaan budaya, termasuk kerajinan tangan. Kerajinan tangan atau biasa disebut kriya adalah suatu aktivitas di mana seseorang yang mahir membuat barang atau produk dari bahan baku [1]. Salah satu kerajinan tangan yang banyak diminati adalah produk kerajinan kayu yang memiliki nilai estetika dan artistik tinggi serta potensi ekonomi yang besar terhadap negara dengan mendistribusikannya ke perdagangan luar negara atau eksportir [2]. Namun, kesulitan utama yang dihadapi oleh para pengrajin adalah bagaimana memperluas pemasaran produk mereka, terutama di era digital sekarang ini. Dengan majunya teknologi informasi membuat perusahaan bisa memasarkan produk secara digital dengan mudah [3]. Selain itu teknologi informasi juga memengaruhi sistem informasi yang diperlukan oleh individu dan perusahaan dagang atau jasa [4] [5].

Dengan menggunakan *e-commerce*, penjualan dan promosi bisa dilakukan dengan lebih efisien karena informasi tentang kerajinan bisa diakses oleh semua orang melalui gadget mereka [6]. Ini membantu penjual terhubung dengan konsumen melalui internet [7]. Teknologi digital telah masuk ke dunia penjualan dengan hadirnya berbagai aplikasi penjualan [8]. Dengan menggunakan aplikasi dalam proses jual beli, orang-orang mulai merasakan manfaat positifnya yaitu mereka dapat mencari informasi tentang barang atau jasa dengan mudah [9].

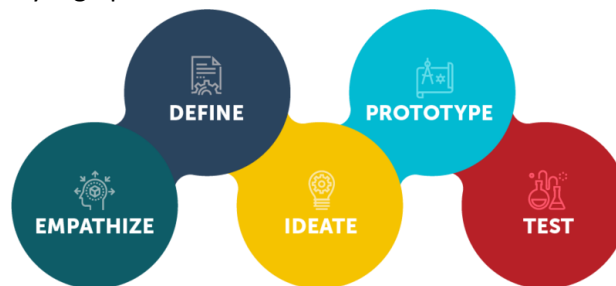
Aplikasi "Local Craft Shop" dirancang khusus untuk mendukung para pengrajin kayu dalam memasarkan produk mereka kepada lebih banyak konsumen melalui media digital. Aplikasi ini ditujukan untuk semua pengrajin kayu maupun pelanggan yang ingin membeli atau mem-*posting* produk kerajinan mereka. Pentingnya aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam perancangan aplikasi ini. Desain UI/UX dapat dimanfaatkan dalam desain produk menggunakan digital dan web dengan baik [10]. Desain UI berkaitan dengan penampilan yang menarik, tata letak yang mudah dipahami, dan penggunaan warna yang menarik untuk menciptakan identitas visual yang kuat bagi pengguna. Sementara itu, desain UX akan difokuskan pada meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi. Ini dilakukan dengan membuat alur navigasi yang mudah dipahami, menyederhanakan proses pembelian, dan memberikan umpan balik yang berguna [11]. Maka, penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi "Local Craft Shop" yang fokus pada kemudahan penggunaan dan tampilan visual menarik. Penelitian ini bertujuan membuat rancangan aplikasi "Local Craft Shop" yang nantinya untuk mempermudah kan pengrajin dalam memasarkan produk dan memberikan pengalaman optimal kepada pengguna. Dan juga kemajuan ini membuat penjualan tidak hanya dilakukan secara datang langsung ke tempat, tetapi dapat dilakukan dengan cara *online* melalui internet [12].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Seperti yang telah ada dalam penelitian sebelumnya [13] mempunyai tujuan melakukan penelitian serupa adalah merancang UI/UX aplikasi penjualan berbasis *website* dan *mobile* untuk memecahkan masalah yang kompleks dan mencari solusi inovatif dari masalah yang dihadapi pada proses penjualan UMKM. Dan penelitian lain membuat Aplikasi penjualan barang ini untuk membantu penjualan dan promosi produk kerajinan sehingga mempermudah dan memperluas penjualan dengan berbasis android seperti hal yang dinyatakan [14]. Dengan adanya persamaan penelitian ini [15] yang menggunakan metode Design Thinking, diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada, seperti membantu pengguna dalam menggunakan *prototype* yang sudah dibuat. Dan adapun perbedaan dengan penelitian [16] yang menggunakan metode HCD (Human Centered Design) tetapi mempunyai tujuan yang sama yaitu membuat wadah khusus untuk menjual atau membeli barang tertentu.

3. METODE PENELITIAN

Langkah untuk mendukung rancangan ini adalah dengan cara menerapkan metode Design Thinking. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan penjualan produk kerajinan kayu. Penggunaan metode Design Thinking juga sebagai solusi yang berguna untuk menyelesaikan masalah dan dapat menciptakan model *design prototype* yang teruji sesuai dengan kebutuhan pengguna [17]. Selain itu metode Design Thinking merupakan cara berpikir yang fokus pada menciptakan solusi berdasarkan kebutuhan manusia yang dimulai dengan proses empati untuk memahami kebutuhan pengguna [8]. Metode ini dipilih karena fokus pada pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna. Hal ini sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.



Gambar 1. Metode Design Thinking

Metode Design Thinking melibatkan lima tahap seperti pada gambar 1, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Berikut merupakan penjelasan tahapan untuk metode Design Thinking :

1. *Empathize* : Memahami kebutuhan, masalah, dan keinginan pengguna, baik pengrajin kayu maupun pelanggan.
2. *Define* : Merumuskan masalah utama yang ingin dipecahkan oleh aplikasi.
3. *Ideate* : Menghasilkan ide-ide untuk solusi aplikasi.
4. *Prototype* : Membuat model awal aplikasi untuk diuji coba.

5. *Test* : Menguji prototipe

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menerapkan metode Design Thinking dalam merancang UI/UX aplikasi "Local Craft Shop", peneliti berhasil mendapatkan beberapa hasil di setiap langkah proses. Langkah-langkah ini termasuk dalam tahap *Empathize* (Empati), *Define* (Mendefinisikan), *Ideate* (Mengidealkan), *Prototype* (Prototipe), dan *test* (Uji Coba). Dengan memahami kebutuhan dan preferensi calon pengguna, desain aplikasi dapat disesuaikan agar lebih optimal.

4.1. *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, bertujuan untuk menggali permasalahan, mengetahui apa yang dibutuhkan oleh *user* dari aplikasi ini dan siapa saja pihak yang dapat mengakses aplikasi ini. Adapun masalah-masalah yang bisa diselesaikan dengan aplikasi ini pada hal memperluas pemasaran produk menggunakan aplikasi di era digital ini. Dari hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa terdapat beberapa pihak yang dapat mengakses yaitu pelanggan dan penjual (pengrajin kerajinan kayu). Dan untuk pelanggan ingin memiliki aplikasi yang mudah dipahami dan digunakan, serta menyediakan informasi produk yang lengkap dan jelas seperti gambar, deskripsi, harga, dan stok barang. Saat ini, pengrajin ingin mempermudah penjualannya dengan aplikasi ini dapat memproses unggah produk dan pengaturan stok barang. Tahap ini menekankan pentingnya navigasi yang mudah dimengerti dan desain yang menarik, akan menjadi dasar dalam merancang aplikasi ini.

4.2. *Define*

Pada tahap *Define*, tujuan utamanya adalah merumuskan masalah yang ditemukan selama tahap *Empathize* yang akan menjadi dasar pengembangan solusi dalam aplikasi. Berdasarkan analisis data yang dikumpulkan, diketahui bahwa pengrajin kayu menghadapi kesulitan dalam memasarkan produk mereka secara digital, sementara pelanggan menginginkan aplikasi yang mudah digunakan dengan informasi produk yang lengkap seperti gambar, deskripsi, harga, dan stok barang. Selain itu, pengrajin membutuhkan aplikasi yang memungkinkan mereka untuk dengan mudah mengunggah produk dan mengelola stok barang. Dari informasi ini, masalah utama yang dapat dirumuskan adalah bagaimana menciptakan aplikasi yang dapat membantu pengrajin memasarkan produk mereka lebih luas, serta mempermudah pelanggan dalam mencari dan membeli produk kerajinan kayu melalui antarmuka yang sederhana dan navigasi yang intuitif. Dengan memahami masalah tersebut, tujuan solusi aplikasi menjadi jelas yaitu untuk memperluas pemasaran produk kerajinan kayu, menyediakan fitur *posting* produk yang mudah bagi pengrajin, dan memastikan pengalaman berbelanja yang menyenangkan bagi pelanggan.

4.3. Ideate

Pada tahap *Ideate*, berbagai ide dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan aksesibilitas, informasi produk yang jelas, dan kemudahan pengelolaan produk pada aplikasi "Local Craft Shop." Solusi untuk pelanggan termasuk desain tampilan produk yang menarik dan informatif dengan gambar, deskripsi, harga, dan stok. Untuk pengrajin, fokusnya adalah antarmuka yang sederhana untuk unggah produk dan pengaturan stok, sehingga mereka dapat dengan mudah menambah atau mengedit gambar, deskripsi, harga, serta stok produk. Kemudian, solusi ini diterjemahkan menjadi gambar kasar yang menunjukkan tata letak antarmuka, ikon, dan posisi elemen-elemen navigasi. Hal ini bisa menarik minat pengguna dan mendukung *branding* produk lokal. Berikut tabel untuk memperjelas tahap *ideate*.

Tabel 1. Tabel Ide

Kategori	Detail	Tujuan
Intro	Halaman registrasi dan login	Memberikan kesan awal dan mempermudah pengguna baru untuk memulai.
Hal Utama	Menu utama, Wishlish, keranjang dan profil	Navigasi fitur utama
Produk Dijual	Daftar produk	Memberikan detail produk seperti nama, gambar, harga dan stok
Check Out	Proses pembayaran	Memberikan kemudahan pembayaran sederhana
Wishlish	Fitur menyimpan produk favorit	Meningkatkan keterlibatan pengguna dengan fitur produk favorit
Keranjang	Fitur pengelola produk yang ingin dibeli	Membantu pengguna melihat produk yang ingin mereka beli.
Profil	Informasi akun	Memberikan pengguna kendali atas akun mereka.

4.4. Prototype

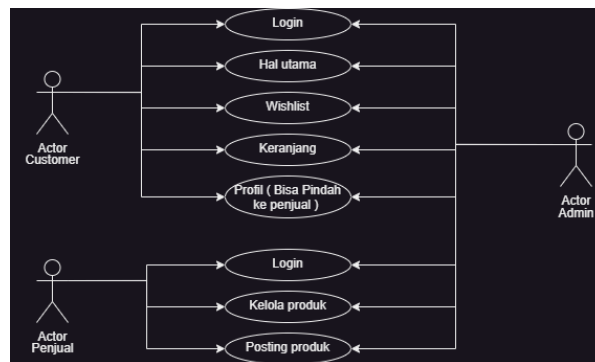
Tahap ini akan menciptakan prototipe aplikasi yang nantinya diuji di tahap *Test* dan diimplementasikan nantinya. Berikut rangkaiannya :

4.4.1. Perancangan Aplikasi

Gambar 2 berikut merupakan alur sistem atau *flowchart* dari aplikasi yang akan dibangun. Sedangkan gambar 3 berikut merupakan Use Case diagram.



Gambar 2. Flowchart Sistem



Gambar 3. Use Case Diagram

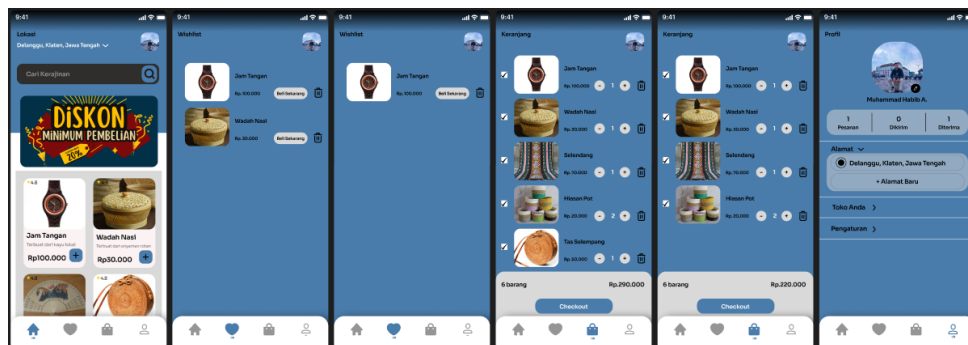
4.4.2. Hasil Akhir

Pertama, *form login* adalah halaman pertama yang akan dijumpai oleh pengguna. Di dalam *form login* ini jika sudah memiliki akun bisa langsung masuk saja menggunakan *username* dan *password* yang telah didaftarkan, dan apabila belum punya akun bisa registrasi terlebih dahulu, kemudian jika sudah terdaftar bisa masuk.



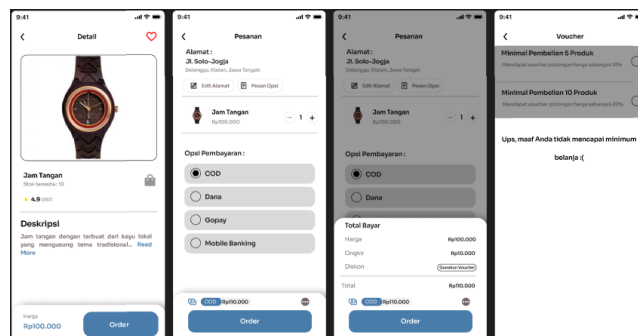
Gambar 4. Desain *form login*

Halaman Menu Utama, terdapat beranda yang memuat produk kerajinan yang telah di *posting* oleh para pengrajin. Wishlish yang berguna untuk menyimpan produk favorit. Keranjang berguna untuk pengelola produk yang ingin dibeli. Profil berguna untuk menyimpan informasi mengenai akun. Tampilan menu utama ditampilkan gambar 5 berikut.



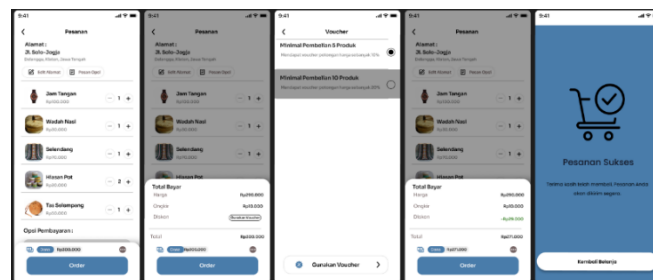
Gambar 5. Tampilan menu utama

Detail produk dan pembayaran, terdapat detail produk seperti gambar, nama, deskripsi, harga dan stok pada produk yang dipilih. Dan di halaman selanjutnya terdapat opsi bayar dari produk yang ingin dibeli seperti pada gambar 6. Jika tidak membeli produk minimal 5 maka tidak dapat menggunakan *voucher*. Dan jika di klik order akan diteruskan ke pesanan berhasil yang berada pada gambar 7 di bawah.



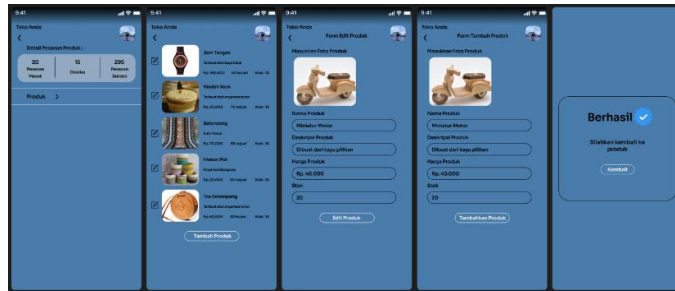
Gambar 6. Detail Produk dan Pembayaran

Pembelian menggunakan *voucher*, dapat dilakukan jika pelanggan membeli minimal 5 produk. Setelah disetujui syaratnya menggunakan *voucher* maka harga akan berubah menjadi lebih murah dari sebelumnya. Dan pesanan pun selesai.



Gambar 7. Pembelian Banyak Dengan Memakai Voucher

Tampilan penjual, dapat diakses melalui profil pengguna dan klik "Toko Anda". Terdapat detail produk yang dijual dan bisa untuk edit maupun tambah produk. Pada *form* edit dan tambah isinya sama, yaitu ada tambahkan gambar, nama, deskripsi, harga dan stok seperti pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Penjual

4.5. Test

Tahap *test* ini akan dilakukan tahap uji coba pada perancangan aplikasi Local Craft Shop ini. Pada perancangan desain aplikasi penjualan kerajinan ini, penulis melakukan uji coba menggunakan *blackbox ai*. Dari uji coba ini menghasilkan data berupa tabel seperti gambar 9 berikut.

No	Fitur yang Diuji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status	Skor (%)
1	Alur Registrasi	1. Klik tombol "Register" di layar intro. 2. Masukkan data yang diperlukan. 3. Klik tombol "Submit".	Sistem mengarahkan ke layar "Success". Akun pengguna berhasil dibuat.	Lulus	52
2	Navigasi Halaman Utama	1. Klik menu "Wishlist", atau "Keranjang", atau "Profil".	Setiap menu membawa pengguna ke halaman yang sesuai.	Lulus	93
3	Tambah Produk ke Keranjang	1. Pilih produk dari daftar. 2. Klik tombol "Tambah ke Keranjang".	Produk berhasil ditambahkan ke keranjang, dan notifikasi muncul.	Gagal	15
4	Checkout Tanpa Voucher	1. Tambahkan produk ke keranjang. 2. Klik tombol "Checkout". 3. Isi detail pembayaran dan klik "Bayar".	Pesanan berhasil diproses, dan layar "Success" muncul.	Lulus	72
5	Checkout dengan Voucher	1. Tambahkan produk ke keranjang. 2. Pilih voucher yang tersedia. 3. Klik tombol "Checkout". 4. Klik "Bayar".	Diskon voucher diterapkan, dan pesanan berhasil diproses dengan layar "Success" muncul.	Lulus	61
6	Edit Produk yang Dijual	1. Buka halaman "Edit Produk". 2. Ubah informasi produk. 3. Klik tombol "Simpan".	Informasi produk berhasil diperbarui, dan halaman produk diperbarui.	Gagal	21
7	Validasi Formulir Registrasi	1. Klik tombol "Submit".	Sistem menampilkan pesan kesalahan, seperti "Kolom wajib diisi" jika data tidak lengkap.	Lulus	83
8	Hapus Produk dari Keranjang	1. Buka halaman keranjang. 2. Klik tombol "Hapus" pada produk tertentu.	Produk berhasil dihapus, dan daftar keranjang diperbarui.	Lulus	87

Gambar 9. Hasil tabel uji coba

Berdasarkan hasil pengujian *blackbox* tersebut terhadap aplikasi "Local Craft Shop", sebagian besar fitur berhasil memenuhi kriteria dengan skor di atas 50% dan berstatus "Lulus." Fitur-fitur penting seperti alur registrasi, navigasi halaman utama, *checkout* tanpa *voucher*, *checkout* dengan *voucher*, validasi formulir, dan penghapusan produk dari keranjang berhasil diimplementasikan dengan baik. Namun, ada beberapa fitur yang membutuhkan perbaikan, seperti "Tambah Produk ke Keranjang" dan "Edit Produk yang Dijual," yang memiliki skor rendah dan berstatus "Gagal." Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi sudah cukup fungsional, masih ada peluang untuk meningkatkan kualitas pada bagian-bagian tertentu agar pengalaman pengguna lebih optimal dan bebas dari kendala.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil uji coba yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwasanya fitur dari perancangan desain aplikasi "Local Craft Shop" untuk mendukung penjualan produk kerajinan kayu teruji baik meskipun ada beberapa fitur yang harus ditingkatkan agar pengguna lebih optimal dan bebas kendala baik dari yang ingin menjual maupun membeli produk di aplikasi penjualan kerajinan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. M. . R. sumanto, "Ragam_Teknik_Dan_Bahankerajinan_Tangan_Sebagai_Sum," *Sekol. Dasar*, pp. 30–38, 2017.
- [2] I. Averushyd Juliansyah and I. V Papatungan, "Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking," *Automata*, vol. 3, no. 1, pp. 4996–5004, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/21895>
- [3] A. H. Putu Sanisa Pascaline, Fariani Hermin, "Perancangan Ui / Ux Pada Platform Tenderplus . Id Menggunakan Metode Design Thinking Menggunakan Metode Design Thinking," pp. 21–42, 2023.
- [4] E. A. Risti, "Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Furniture Jati Sungu Bandar Lampung)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 4, pp. 435–445, 2023, doi: 10.33365/jatika.v3i4.2448.
- [5] T. Turbudi and A. U. Hamdani, "Penerapan Model E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Kerajinan Tangan," *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 5, no. 1, pp. 19–29, 2022, doi: 10.36080/idealis.v5i1.2877.
- [6] T. Y. Lamawuran, P. A. Nani, and F. Tedy, "Aplikasi Penjualan Online Kerajinan Lokal Khas Masyarakat Nusa Tenggara Timur Berbasis Android," *JURTEKSI (Jurnal Teknol. dan Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 2, pp. 165–172, 2021, doi: 10.33330/jurteksi.v7i2.643.
- [7] D. F. Aryansyah, P. Sokibi, and R. Fahrudin, "Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android," *J. Manaj. Inform. Sist. Inf. dan Teknol. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 128–135, 2023, doi: 10.70247/jumistik.v2i1.19.
- [8] N. I. Assaufa and M. Arifin, "Perancangan UI/UX Aplikasi 'BISA' Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 9, no. 2, p. 50, 2023, doi: 10.55635/jic.v9i2.174.
- [9] A. M. B. Ardi Mandani, "Analisa Dan Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan," vol. 9, no. 1, pp. 46–53, 2023.
- [10] M. Hariyanto, M. Kholiq, A. Yani, and Narti, "Inti nusa mandiri," *Inti Nusa Mandiri*, vol. 14, no. 2, pp. 133–138, 2020.
- [11] M. Tombeng and J. Y. Mambu, "Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Penjualan Kaki Lima UI / UX Design of Street Vendor Sales Application," pp. 29–38, 2024.
- [12] S. Nurmaharani and Heriyanto, "Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi," *INFOTECH J.*, vol. 9, no. 1, pp. 46–53, 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i1.4393.
- [13] G. Kurniawan, F. Adnan, and J. A. Putra, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi E-Commerce Kain Batik pada UMKM Rezti's Batik Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 3, pp. 551–560, 2023, doi: 10.25126/jtiik.20231036733.

- [14] T. Dahlia and U. Apsiswanto, "Daerah (Dekranasda) Kota Metro," *J. Inf. dan Komput.*, vol. 11, no. 1, p. 2023, 2023.
- [15] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [16] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [17] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.51211/imbi.v7i1.1949.