

PERANCANGAN USER INTERFACE PADA STARTUP WOODMAKER DENGAN MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Chintya Devi Pratiwi, Helmy Syakh Alam, I Gede Juliana Eka Putra, A.A. Istri Paramitha

Program Studi Sistem Informasi

Primakara Universty

Denpasar, Bali, Indonesia

Email : devichintya03@gmail.com, helmy@primakara.ac.id, julianaekaputra@gmail.com, ita@primakara.ac.id

Abstract - In today's digital era, the use of websites is one of the right choices to make it easier for business people who will sell their goods or products to reach a wider range. With a design that is arranged in such a way and attractively, it will make it easier for prospective customers to get the goods they want. Before building a website, it is certainly very important for the author to determine the website user interface, to ensure that the website can be in accordance with the needs that customers want. In this study, the Design Thinking method will be used in the process of creating the Woodmaker website user interface display. Therefore, the researcher conducted a study entitled "User Interface Design on the WoodMaker startup using the Design Thinking Method" to make it easier for prospective customers to get price information, product details and of course make it easier for customers in the process of ordering craft goods. With this method, the author hopes to provide solutions to the problems faced by customers and craftsmen in the form of website interface designs made by the author using user interface design tools, namely Figma.

Keywords: Design Thinking, User Interface, Startup, Website, Figma

I. PENDAHULUAN

Potensi Indonesia yang kaya akan kayu menduduki peringkat ke-3 terluas di dunia yang mencakup hutan tropis dan hutan hujan seperti yang terletak pada pulau Kalimantan dan Papua[1]. Menurut data *Forest Watch Indonesia* (FWI) ada sebanyak 88 Juta hektar luas daratan Indonesia atau 47% yang masih tertutup oleh hutan. Hutan di Indonesia umumnya adalah jenis hutan hujan tropis yang merupakan hutan dengan pohon-pohon tinggi dan iklim yang hangat. Selain itu hutan hujan tropis biasanya memiliki curah hujan yang tinggi dan memiliki musim kering yang pendek, yaitu lebih dari 1200 mm per tahun. Melihat titik posisi berdasarkan garis lintang wilayah Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki

hutan hujan tropis di wilayah Asia Tenggara, selain Malaysia dan Thailand.

Berdasarkan data Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) pada Tahun 2022 jumlah penduduk Bali sebanyak 4,21 juta jiwa dan dari jumlah penduduk tersebut 15.163 penduduk bekerja sebagai pengrajin kayu[2]. Kayu merupakan hasil hutan dari sumber kekayaan alam yang berupa bahan mentah dari alam yang mudah diproses untuk dijadikan kerajinan baik itu berupa peralatan rumah tangga, patung, dan kerajinan lainnya. Kayu memiliki beberapa sifat yang tidak bisa ditiru oleh bahan – bahan lainnya[3]

Pandemi COVID-19 di tahun 2019 menjadi pukulan keras bagi pengrajin kayu di Bali yang perlahan mulai redup dikarenakan tidak adanya akses pariwisata di Bali. Salah satu pengerajin kayu asal Ubud mengatakan bahwa pada saat pra covid-19 pendapatan mengalami kenaikan yang sangat drastis hingga 100% dimana perbulannya mendapat pesana 15-25 buah barang *random*. Ketika pertengahan covid-19 mengalami penurunan kisaran 30% dimana yang biasanya perbulan mendapat orderan 15-25 buah tetapi pada saat penurunan perbulannya hanya mendapat orderan 8-14 buah barang *random*. Dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada penulis berusaha menciptakan peluang agar pengrajin kayu di Bali mendapatkan pasar yang lebih luas. Harapan nantinya pengrajin kayu dan konsumen yang mencari jasa mereka dapat disatukan di satu tempat sehingga dapat melakukan transaksi. Pada penelitian ini penulis mengembangkan sebuah *startup* atau *platform* yang akan menjadikan jembatan bagi pengrajin kayu dengan konsumen.

WoodMaker hadir untuk menjawab semua permasalahan tersebut. *WoodMaker* adalah *lifestyle store* untuk *furniture* dan *home decor* yang memiliki visi untuk menjadi manufaktur furnitur dan dekorasi berbahan dasar kayu terbesar di Bali

yang berorientasi ekspor. Melalui hutan yang dikelola secara bertanggung jawab *WoodMaker* memastikan setiap produk yang dijual memiliki kualitas yang terbaik. Berawal dari keinginan dari penulis dalam melestarikan produk dalam negeri yang berkualitas ekspor khususnya berbahan dasar kayu, *WoodMaker* diharapkan dapat memberikan produk – produk yang berkualitas dan menjawab kebutuhan pelanggan akan produk – produk dalam negeri. Proses jual beli produk kayu dilakukan secara daring yaitu menggunakan aplikasi *Whatsapp*. Para pembeli akan mencari produk yang diinginkan melalui katalog yang telah ada pada aplikasi *Whatsapp*. Namun tidak jarang terjadi kesalahan pemesanan terkait dengan barang yang dipesan. Terlebih lagi apabila barang tersebut *out of stock* dan keterlambatan respon yang dikarenakan banyaknya jumlah pemesanan barang. Maka dari itu pembuatan *website* menjadi salah satu kunci dari permasalahan tersebut.

Pada jaman yang serba digital saat ini, penggunaan *website* menjadi salah satu pilihan yang sangat tepat untuk memudahkan para pelaku bisnis yang akan menjual barang dagangan mereka. Dengan *design* yang diatur sedemikian rupa dan menarik, akan memudahkan calon pelanggan mendapatkan barang yang diinginkan. Diharapkan ketika *website WoodMaker* telah dibentuk, dapat memudahkan pelanggan dalam membuat pesanan. Dalam *website* yang akan dibuat untuk *WoodMaker* akan berisi informasi tentang pelanggan yang akan membeli, *list* produk yang akan dibeli oleh pelanggan, harga produk, dan juga detail pengiriman hingga sampai ke tangan pelanggan. Informasi ini sangat penting untuk memudahkan pencatatan proses jual beli. Selain itu dengan informasi tersebut pelanggan dapat mengetahui produk apa yang akan dibeli sebelum mereka melakukan transaksi. Namun sebelum dibangunnya sebuah *website* tentu sangat penting bagi penulis untuk menentukan perancangan tentang *website* yang akan dibuat. Sesuai dengan komponen-komponen yang sudah ditentukan untuk informasi yang akan ditampilkan, maka perlu dirancang sebuah *user interface* untuk memastikan *website* tersebut sesuai dengan kebutuhan perusahaan sesuai dengan metode yang akan dilaksanakan[4]. Pada penelitian ini akan menggunakan metode *Design Thinking*.

Adapun manfaat dari metode *design thinking* ini adalah memudahkan perusahaan memahami kebutuhan calon konsumen, meningkatkan efisiensi proses desain, membantu menciptakan inovasi baru yang berkelanjutan, mengurangi risiko kegagalan produk, menghemat anggaran perusahaan dan meningkatkan pendapatan[5]. Faktanya, 71% perusahaan setuju *design thinking* meningkatkan budaya kerja mereka, dan 69%-nya mengatakan ini membuat proses inovasi perusahaan lebih efisien[6]. Jadi bisa disimpulkan, manfaat *design thinking* cukup meringankan beban perusahaan. Terutama saat melakukan *product development* dalam hal ini

pembuatan *website*. Proses dari metode *design thinking* ini sendiri memiliki alur yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*[7]. Kelima tahap tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan linear. Artinya, tahap tersebut tidak harus dilakukan secara berurutan, namun desainer dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk menggali lebih banyak data. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti membuat penelitian berjudul “Perancangan *User Interface* pada *startup WoodMaker* dengan menggunakan Metode *Design Thinking*” .

II. KAJIAN TEORI

A. *WoodMaker*

WoodMaker adalah *lifestyle store* untuk *furniture* dan *home decor* yang memiliki visi untuk menjadi manufaktur furnitur dan dekorasi berbahan dasar kayu terbesar di Bali yang berorientasi ekspor.

B. *User Interface*

User Interface merupakan tampilan virtual produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (*user*). *User interface* merupakan tampilan yang meliputi warna, bentuk dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Karena *user interface* merupakan tampilan sebuah produk yang dilihat oleh pengguna, maka harus didesain semenarik mungkin. Selain tampilan yang baik tentunya produk harus mudah digunakan agar bermanfaat bagi pengguna tidak hanya pada pengguna pertama kali tetapi juga untuk pemakaian berikutnya[8].

C. *Website*

Website merupakan kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. *Web* terdiri dari *page* atau halaman dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page* yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web*[9].

D. *Design Thinking*

Design Thinking merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi – solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan *feedback*[8].

E. *Mockup*

Dalam proses desain dan pengembangan produk, *mockup* adalah visualisasi sebuah konsep desain. Bentuk *mockup* adalah gambaran *mid-fidelity* ataupun *high-fidelity* yang menggambarkan pilihan warna desain, *layout, tipografi,*

iconography, visual navigasi, dan keseluruhan tampilan produk yang didesain[10].

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dalam tahapan awal perancangan dari *interface website* pada startup *WoodMaker*. Metode *design thinking* merupakan metode pendekatan design yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru.

Tahapan *design thinking* terdiri dari 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Dalam *design thinking* setiap tahapan dilakukan dengan secara terurut yang dimulai dari tahap *Empathizer* hingga ketahap *Test*.

B. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian, adapun cara yang harus dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data data yaitu wawancara dan studi literatur.

C. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif. Data kualitatif pada penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara kepada *startup WoodMaker* dengan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi mengenai keinginan dari pengerajin kayu bali beserta pelanggan dari lingkungan terdekat mereka.

D. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung yang bersumber melalui wawancara yang akan diajukan kepada calon customer dan pengerajin kayu.

Penentuan sampel dalam penelitian ini ialah menggunakan random sampling untuk mendapatkan sampel. Random sampling merupakan suatu cara pengambilan sampel yang dimana tiap anggota populasi diberikan kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Untuk menentukan jumlah sampel dapat menggunakan rumus slovin seperti pada gambar berikut.

$$n = \frac{N}{1 + N \alpha^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

α = margin error

Gambar 3.1 Rumus Slovin

Sehingga dari hasil rumus tersebut, peneliti akan menggunakan sampel sebanyak 10 orang untuk dalam proses *emphatize* dan *test*.

b. Sumber Data Sekunder

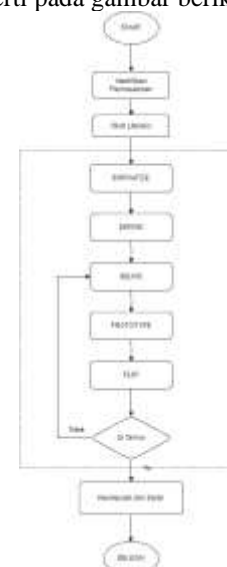
Sumber data sekunder dikumpulkan peneliti melalui studi literatur yang ada pada sebelumnya seperti jurnal, buku, laporan dikomentasi dari beberapa organisasi, dan artikel.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada *startup WoodMaker*. Penelitian akan dilakukan selama 3 bulan terhitung sejak bulan September 2023.

F. Alur Penelitian

Alur penelitian ini dimulai dari analisis masalah yang bertujuan untuk memvalidasi masalah dengan melakukan observasi dengan cara melakukan wawancara yang akan dilakukan kepada pengerajin dan *customer*. Kemudian dilanjutkan dengan Studi Literatur hingga masuk ke tahapan *design thinking*, seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.2 Alur Penelitian

Alur penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh user. Kemudian dilanjutkan dengan studi literatur untuk mencari beberapa referensi terhadap penelitian sebelumnya yang memiliki topik sejenis yang bertujuan sebagai landasan penelitian ini seperti dari berbagai jurnal penelitian mengenai metode *design thinking*. Tahap selanjutnya ialah masuk ke dalam tahapan *design thinking*.

a) Tahapan Empathize

Tahap pertama adalah *empathize*, yaitu mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang terjadi kemudian dipecahkan. Pada tahap ini penulis akan melakukan *Observe* yaitu peneliti melihat perilaku pengguna dalam menggunakan produk dan proses pembelian, *Engage* yaitu berinteraksi dan melakukan wawancara kepada pengguna terkait kebutuhan dan harapan akan *website* yang akan dibuat. *Immerse* yaitu mencoba untuk mengalami atau rasakan apa pelanggan alami atau rasakan dalam proses. Partisipan yang ada pada proses ini adalah *customer* berdasarkan *random sampling*. Ketika *interview* kepada pengguna telah dilakukan, penulis akan membuat transkrip untuk kemudian dikaji kembali demi memahami informasi dari partisipan dengan bentuk *empathy map*. Secara teknis, *empathy map* ini bisa digunakan dalam tahap wawancara pengguna. Peta ini juga bisa dimanfaatkan saat diskusi antar desainer produk.

b) Tahapan Define

Proses define ini dilakukan dengan memahami kebutuhan dan masalah yang didapat dari proses *empathize* sebelumnya. Pada tahap ini penulis membuat persona dari masing-masing responden untuk memahami alur pengguna yang diharapkan dari aplikasi ini. Data yang didapat dari hasil *interview* sebelumnya akan diolah menjadi *empathy map* untuk memahami perasaan dari penggunanya, dari *empathy map* data akan diolah kembali menjadi persona. Tujuan dari pembuatan persona ini adalah untuk lebih memahami kebutuhan dan masalah apa saja yang ditemui dan dihadapi ketika melakukan proses belajar mengajar, sehingga penulis dapat lebih memahami fitur yang diinginkan oleh pengguna agar tercipta fitur yang memang sangat dibutuhkan dan bisa menjadi solusi dari permasalahan yang didapatkan dari pengguna. Penulis melakukan pembuatan persona berdasarkan dari data yang ada di *empathy map* dan wawancara sebelumnya. Penulis membagi empat bagian dalam persona yang terdiri dari data diri persona, tujuan (*goals*), kesulitan (*frustration*) dan fitur. Semua data ini didapatkan dari wawancara pada proses sebelumnya yang melibatkan pada pengguna dan pemateri.

c) Tahapan Ideate

Tahapan ideate penelitian ini akan membuat gambaran umum mengenai *website* yang ingin dibuat dalam bentuk *Information Architecture (IA)*. *Information Architecture* merupakan informasi yang diwujudkan dalam bentuk berupa bagan, kolom, atau desain terstruktur yang saling berkaitan

agar lebih mudah dimengerti oleh orang lain [19]. Pada tahap ini penulis berpedoman pada standar perancangan *information architecture* yang berorientasi kepada pengguna, untuk memperbaiki aspek *usability website*, *Card Sorting* digunakan untuk menyusun *information architecture* sesuai ekspektasi pengguna, dan perancangan *user interface* sesuai tujuan pengguna dengan *goal-directed design*. Dalam tahap ini pula penulis akan membuat *user flow* untuk mengetahui tahapan *website*.

d) Tahapan Prototype

Pada tahap ini peneliti akan merancang tampilan antarmuka pada *website WoodMaker* dengan menggunakan tools figma. Hasil dari antarmuka yang akan dibuat mengacu pada *information architecture* dan *user flow* yang sudah dibuat. Peneliti akan melewati tahap *prototype* dan langsung menuju ke proses implementasi dan melakukan tahap *testing*. Kegiatan implementasi yang akan dilakukan yaitu dalam bentuk *prototyping* sehingga bisa menampilkan bentuk visual yang disebut tahapan rancangan *mockup*.

e) Tahapan Test

Pada tahap ini peneliti akan melakukan *testing* tentang kegunaan produk untuk mengetahui rancangan *website* oleh *WoodMaker* kepada pengguna. Pada tahap test peneliti akan mencobanya langsung dengan mendatangi pengrajin dan pelanggan di lingkungan pengrajin. Pengguna akan diberikan tugas berupa mengecek harga, jenis kayu, kualitas kayu dan contoh kerajinan yang sudah jadi. Setelah proses telah selesai peneliti akan melakukan wawancara ulang mengenai pasca *test* untuk mencari informasi pengguna saat menggunakan *website* dari *WoodMaker*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

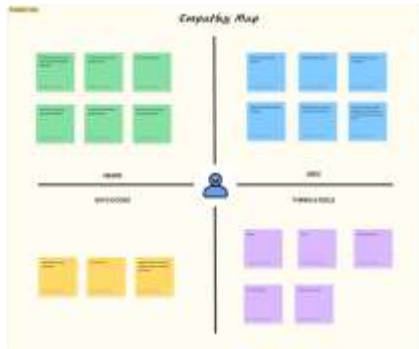
A. Hasil Penelitian

1. Tahapan Empathize

Dari hasil *Observe*, *Engage* dan *Immerse* yang dilakukan penulis mendapatkan gambaran untuk alur dari proses pembelian produk. Untuk penjualan ada dua metode, yaitu bisa secara offline maupun online (sosial media). Kalo untuk online, customer bisa membeli barang yang sudah jadi yang ditemukan pada marketplace, atau bisa langsung chat melalui *WhatsApp* atau *Messenger*. Setelah itu customer bisa memberikan ukuran kerajinan yang diinginkan dan jenis kayu yang ingin digunakan. Selanjutnya customer bisa membayar uang muka terlebih dahulu sebesar 30% dari total pembelian melalui transfer ataupun datang langsung ke workshop. Pengrajin akan menghubungi customer jika barang telah jadi dan customer melakukan pelunasan produk. Adapun kekurangan yang dirasakan customer melalui metode online berdasarkan hasil wawancara ialah customer tidak mengetahui dengan pasti jenis kayu yang diinginkan dari kayu yang tersedia, tidak dapat memberikan info detail terkait gambar

atau detail ukuran yang diinginkan dan sering terjadi kesalahpahaman dalam proses pemesanan melalui metode online. Lalu untuk kekurangan melalui metode offline ialah customer jarang ada yang datang langsung ke workshop, semenjak ada penjualan melalui online.

Berdasarkan dari hasil tersebut, penulis mengkaji kembali dalam bentuk *emphaty map*. Adapun untuk hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Empathy Map

2. Tahapan Define

Pada tahapan *define* dilakukan dengan memahami kebutuhan dan masalah yang didapat dari proses *emphatize* sebelumnya. Dan dari data pada *emphaty map* sebelumnya penulisan dapat membuat user persona dari responden untuk dapat memahami alur pengguna dari website yang akan dibuat, yang bertujuan untuk lebih bisa memahami kebutuhan dan masalah yang ditemui dan dihadapi ketika dalam proses pemesanan berbagai kerajinan dari kayu. Adapun untuk persona yang dibuat adalah sebagai berikut.



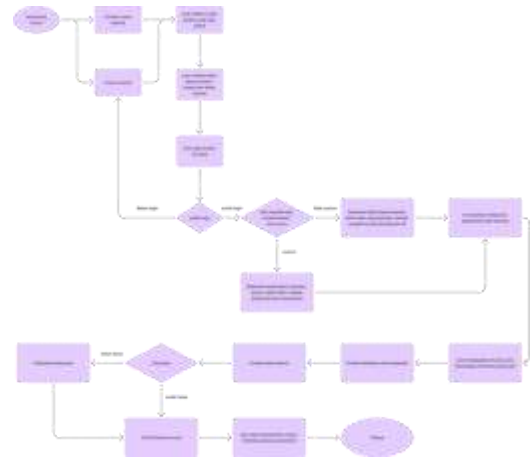
Gambar 4.2 User Persona Sarah



Gambar 4.3 User Persona Surya

3. Tahapan Ideate

Pada tahap ini penulis akan membuat *user flow* berdasarkan data dari *user persona* yang telah dibuat di tahapan sebelumnya. Dan untuk hasil *user flow* yang telah dibuat dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4.4 User Flow

Proses *user flow* dimulai dari menampilkan onboarding screen. Kemudian user bisa melihat tampilan beranda dari website untuk melihat-lihat produk apa yang diinginkan atau bisa juga untuk login terlebih dahulu. Jika belum memiliki akun bisa mendaftar atau login menggunakan gmail agar lebih mudah. Setelah itu, jika user ingin produk tersebut bisa mengklik dan memasukkan informasi detail yang dibutuhkan untuk proses pemesanan atau disini user dapat memesan secara custom untuk produk yang diminati. User juga dapat memasukkan detail produk yang diperlukan dalam proses pembuatan produk tersebut secara custom sesuai keinginan user. Selanjutnya user dapat melakukan pengecekan jika ada salah input atau kurang memasukkan detail produk yang diinginkan sebelum melakukan proses pembayaran (disini untuk pembayaran dapat langsung lunas atau dengan dp minimal 30%). Selanjutnya user akan mendapatkan *invoice* terkait pesanan yang dilakukan user. Setelah itu, pengerajin akan memproses pesanan yang telah dibuat oleh user. Setelah selesai produk dibuat user melakukan pelunasan jika masih ada kukurangan pembayaran. Selanjutnya produk akan diantarkan ke user dan user dapat memberikan penilaian terhadap produk tersebut.

Setelah membuat *user flow*, penulis dapat membuat *site map* untuk *website* yang akan dibuat. Untuk *site map* yang telah dibuat dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4.5 Sitemap

Pada *site map* website yang dibuat memiliki 6 fitur yaitu beranda, furniture, koleksi, hubungi kami, keranjang, dan akun. Menu beranda terdiri dari barang terlaris, produk berdasarkan kategori, keunggulan produk, dan CTA untuk pemesanan custom furniture. Menu furniture terdiri dari

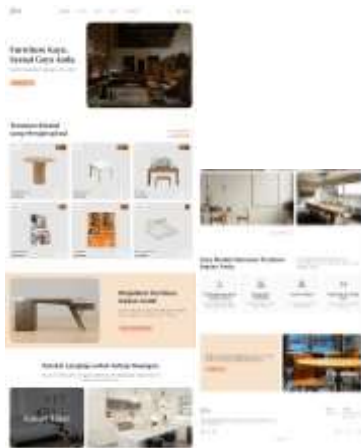
tampilan semua produk dan filter produk berdasarkan jenis produk. Menu koleksi berisi tampilan set produk jenis sesuai koleksi dan akan berisi filter produk. Untuk menu hubungi kami terdiri dari info mengenai woodmaker, contact person berupa form yang bertujuan agar user mudah ketika ingin menghubungi admin. Menu profile terdiri dari update profile, riwayat belanja dan pengaturan. Menu keranjang terdiri dari produk yang telah dipilih atau disimpan dan untuk mulai melakukan proses *checkout* dan pembelian.

4. Tahapan Prototyping

Pada tahap selanjutnya, peneliti membuat prototype untuk website dari WoodMaker yang berdasarkan dari hasil userflow dan sitemap yang telah dibuat ditahap sebelumnya. Adapun untuk hasil yang didapatkan yaitu sebagai berikut.

A) Halaman Beranda

Pada halaman ini user tanpa perlu login tetap bisa mengakses halaman beranda ini. Namun, jika user perlu melakukan transaksi, maka user perlu melakukan login. Untuk tampilan home yang user belum memiliki akun atau belum masuk seperti gambar berikut.



Gambar 4.6 Halaman Beranda

Adapun untuk tampilan beranda jika sudah melakukan login akun yang dimiliki, yang membedakan hanya pada bagian headernya saja. Tampilan header ketika login dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.7 Hero Section

B) Halaman Furniture

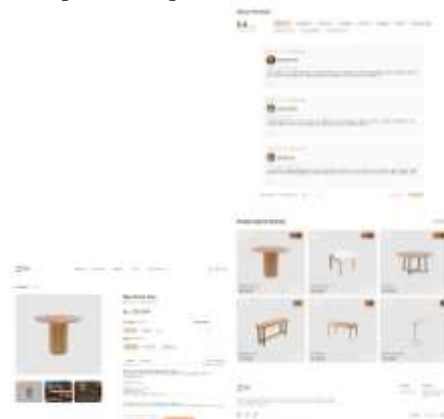
Pada halaman ini berisi tampilan semua produk dan juga ada filter yang dimana untuk memudahkan user jika memerlukan untuk melakukan pencarian barang yang

diinginkan berdasarkan jenis-jenisnya. Untuk tampilannya dapat dilihat pada gambar berikut.



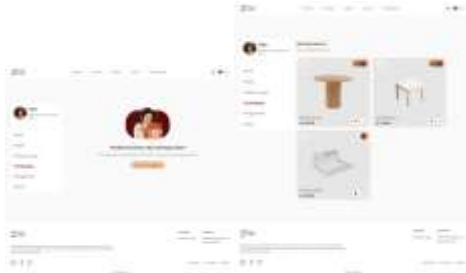
Gambar 4.8 Tampilan Furniture

Selanjutnya jika user melakukan klik pada salah satu produk, user akan menuju ke halaman detail produk yang berisi keterangan dan untuk memesan produk tersebut. Untuk tampilan detail produk dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.9 Tampilan Detail Produk

Untuk di tampilan ini user dapat menyimpan produk yang diinginkan dan nantinya dapat dilihat pada tampilan barang tersimpan yang berada pada profile. Untuk gambar tampilan produk tersimpan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.10 Tampilan Produk Tersimpan

C) Halaman Koleksi

Pada halaman ini akan menampilkan dari tampilan produk yang telah di filter menurut ruangan dan fungsinya. Adapun untuk tampilannya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.11 Tampilan Koleksi

D) Halaman Custom

Pada halaman ini, user dapat melakukan untuk pemesanan custom dan disini user perlu mengisi form terkait data yang diperlukan dalam proses pemesanan custom. Adapun gambarnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.12 Halaman Custom

E) Halaman Hubungi Kami

Pada halaman ini berisi terkait dengan informasi mengenai WoodMaker seperti kontak yang bisa dihubungi, lokasi, dan *customer service*. Adapun untuk tampilannya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.13 Hubungi Kami

F) Halaman Checkout

Pada halaman ini berisi ketika user ingin *checkout* produk yang ingin dibeli. Dari proses produk yang tersimpan dikeranjang, maupun produk yang tidak disimpan terlebih dahulu di keranjang. Proses ini berlangsung hingga proses pembayaran. Adapun untuk gambar tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.14 Tampilan Keranjang dan Checkout

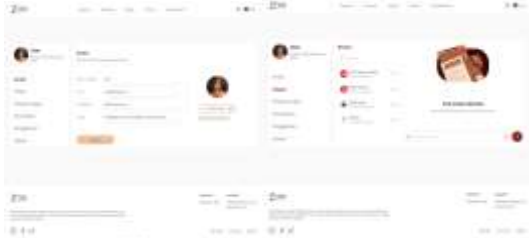
Setelah itu user perlu menyelesaikan proses pembayarannya. Untuk tampilannya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.15 Tampilan pembayaran

G) Halaman Profil

Pada halaman ini, user dapat mengubah informasi pribadi milik user, melihat riwayat belanja, melihat produk yang tersimpan, pesan yang masuk dan pengaturan. Adapun untuk detail tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.16 Tampilan Profil dan Pesan



Gambar 4.17 Tampilan Pesanan Saya

5. Tahapan Test

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengujian dari hasil prototipe website. Peneliti menggunakan metode *usability testing* dalam aspek *completion rate* dengan menggunakan *task skenario* dalam proses pengujiannya. Proses pengujian dilakukan dengan cara menguji langsung prototipe yang telah dibuat ke user dan user diberikan beberapa tugas untuk dikerjakan, yang dimana ini bertujuan untuk mengukur seberapa baik dan mudahnya prototipe ini digunakan oleh user. Adapun untuk daftar tugas yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tugas	Skenario
Mencari furniture (T1)	Anda sedang mencari furniture meja untuk keperluan rumah baru Anda.
Melihat detail produk (T2)	Ketika Anda sudah menemukan furniture meja yang anda inginkan, Anda ingin melihat mengenai detail meja tersebut. Dari bahan apa saja yang tersedia, ukuran yang ada apa saja, dan detail lainnya mengenai meja tersebut.
Membuat akun (T3)	Ketika Anda telah cocok dengan meja tersebut, namun Anda ingin melihat-lihat produk lainnya. Sehingga anda perlu menyimpan meja yang Anda inginkan, jikalau ternyata memang tidak ada yang lebih cocok. Namun, untuk menyimpan produk tersebut Anda harus mempunyai akun, sedangkan anda belum memilikinya. Sehingga Anda perlu untuk membuat akun terlebih dahulu.
Menyimpan produk (T4)	Anda ingin melihat produk yang lainnya. Namun, Anda ingin untuk menyimpan produk yang anda inginkan. Dan bisa Anda lihat atau temukan nanti.
Mencari koleksi (T5)	Anda sedang membangun rumah dan Anda membutuhkan set koleksi untuk kamar tidur di rumah baru Anda.
Melihat produk tersimpan (T6)	Anda ingin menemukan produk yang anda simpan sebelumnya.
Memasukkan produk ke keranjang (T7)	Anda ingin memasukkan produk ke dalam daftar belanjaan anda di keranjang, untuk Anda checkout selanjutnya.
Memesan custom furniture (T8)	Anda sudah memiliki ide mengenai furniture yang Anda inginkan dan tidak ada yang sesuai dengan display. Sehingga Anda perlu melakukan pemesanan secara custom untuk produk yang Anda inginkan.
Menghubungi customer service (T9)	Ternyata ketika anda melakukan transaksi anda menemukan kesulitan atau ada yang perlu anda tanyakan kepada <i>customer service</i> .
Melakukan checkout produk (T10)	Anda sudah pasti ingin membeli sebuah produk yang anda inginkan. Sehingga anda perlu melakukan pemesanan di website.

Tabel 4.1 Daftar Tugas Skenario

Dari tugas yang diberikan telah ditetapkan indikator keberhasilan dan kegagalan, jika berhasil menyelesaikan skenario tugas akan diberikan kode Sukses (S) dan jika gagal/menyerah akan diberikan kode Gagal (G). Untuk indikator tingkat keberhasilan dapat dilihat pada tabel berikut.

Kode	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
S	Sukses	Menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario
G	Gagal/Menyerah	Tidak menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario atau menyerah

Tabel 4.2 Indikator Keberhasilan

Pada tabel 4.3 merupakan data dari hasil penyelesaian responden user setelah menyelesaikan tugas skenario secara keluruhan.

Tugas	Tingkat Penyelesaian Keseluruhan			
	Responde	Persentase (S)	Responden	Persentase (G)

	n (S)	(responden (S) /jumlah responden) x 100%	(G)	(responden (G) /jumlah responden) x 100%
T-1	10	100%	0	0%
T-2	8	80%	2	20%
T-3	9	90%	1	10%
T-4	8	80%	2	20%
T-5	8	80%	2	20%
T-6	9	90%	1	10%
T-7	8	80%	2	20%
T-8	8	80%	2	20%
T-9	9	90%	1	10%
T-10	10	100%	0	0%

Tabel 4.3 Tingkat penyelesaian responden

Pada tabel 4.4 merupakan perhitungan untuk mendapatkan hasil *completion rate*.

Persentase	Jumlah Responden (S)	Jumlah Tugas (JT)	Total Responden (TR)
	87	10	10
$\frac{S}{JT \times TR} \times 100\%$	$\frac{87}{10 \times 10} \times 100\% = 87\%$		

Tabel 4.4. Perhitungan nilai rata-rata completion rate

Hasil dari pengujian usability testing aspek completion rate mendapatkan tingkat keberhasilan sebesar 87%. Dengan tingkat penyelesaian tugas yang sudah melebihi nilai minimum yang dibutuhkan, maka dapat disimpulkan tingkat penyelesaian tugas sudah masuk kategori baik meskipun masih ada beberapa responden yang gagal dalam beberapa tugas yang diberikan.

V. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bab – bab sebelumnya tentang Perancangan User Interface Pada Startup Woodmaker dengan menggunakan Metode Design Thinking. Penulis menyimpulkan bahwa, metode ini cocok digunakan untuk penelitian ini. Dikarenakan dengan metode ini dapat membantu dalam menemukan inovasi baru yang dimana startup WoodMaker ini juga merupakan terobosan baru, yang dimana dapat menjembatani antara pengerajin dan pembeli kayu dan masih banyak manfaat yang lainnya dari penggunaan metode ini. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan. Metode ini terdiri dari 5 tahapan. Pada tahap pertama, peneliti melakukan observasi, engage, dan immerse untuk mendapatkan gambaran terkait alur proses pemesanan dan pembelian produk. Setelah itu, peneliti mengkaji kembali hasil yang didapatkan sebelumnya dalam bentuk *emphaty map*. Setelah mendapatkan permasalahan yang ada pada tahap sebelumnya ditahap kedua, peneliti memahami kebutuhan dan masalahnya yang ada. Peneliti dapat membuat user persona agar lebih dapat memahami dari alur proses website yang akan dibuat. Selanjutnya pada tahap ketiga, peneliti membuat *user flow* berdasarkan *user persona* yang telah dibuat sebelumnya. Setelahnya penulis membuat sitemap untuk website yang akan

dibuat. yang bertujuan untuk mempermudah dalam proses pembuatan desain website. Tahap selanjutnya, penulis mulai mengimplementasikan hasil ide tersebut melalui desain website yang dibuat menggunakan aplikasi Figma. Pada tahap selanjutnya melakukan *testing* dengan menggunakan metode *usability testing* dalam aspek *completion rate* dengan menggunakan *task skenario*. Dan mendapatkan hasil completion rate sebesar 87%. Dan nilai tersebut sudah melebihi batas minimum yang dibutuhkan.

Adapun saran yang ingin disampaikan oleh penulis, jika ada yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Design Thinking*, agar dapat mempertimbangkan saran penulis, diantaranya 1) Dalam perancangan *design website* harap perhatikan design yang *responsive* agar pengguna dimudahkan saat mengakses *website* melalui *smartphone*, 2) Pada saat proses *testing* pastikan keinginan pengguna sudah kita ketahui, agar mempermudah saat proses *ideate* jika design belum bisa diterima sepenuhnya.

REFERENCES

- [1] Indonesia.go.id, "Anugerah dari Hutan Indonesia," 2018. <https://indonesia.go.id/ragam/keanekaragaman-hayati/ekonomi/anugerah-dari-hutan-indonesia>.
- [2] I. Laksana and I. Jember, "Pengaruh Tenaga Kerja, Bahan Baku dan Produksi terhadap Pendapatan Pengrajin Industri Kerajinan Kayu di Kabupaten Gianyar," *E-Jurnal EP Unud*, vol. 7[8], pp. 1679–1707, 2016.
- [3] S. O. Dapas and R. Pandaleke, "Tradisional Produksi Desa Woloan Terhadap Gempa Sesuai Standar Nasional Indonesia (Sni)," vol. 7, no. 5, pp. 527–536, 2019.
- [4] A. Rahayu, "Manajemen Design Thinking dalam Penignkatan Profesionalisme Widyaiswara." 2021.
- [5] T. A. Saputra, P. M. Bisnis, P. S. Manajemen, U. K. Petra, and J. Sivalankerto, "IMPLEMENTASI DESIGN THINKING DALAM MEMBANGUN INOVASI MODEL BISNIS PERUSAHAAN PERCETAKAN," no. 2008, pp. 833–844, 2016.
- [6] A. Dan, P. Sistem, P. Of, S. Pada, and C. V Sanjaya, "No Title," pp. 1–10
- [7] B. Di and P. Sukmajaya, "Penerapan metode design thinking dalam rancang aplikasi penanganan laporan pencurian barang berharga di polsek sukmajaya," vol. 06, pp. 267–276, 2021.
- [8] S. Emawati and A. D. Indriyanti, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi ...," *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/49296%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/49296/40992>.
- [9] J. A. S. Siregar and K. Handoko, "pengembangan system presensi karyawan dengan teknologi GPS berbasis web," *J. Comasie*, vol. 6, no. 2, p. 3, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal%0AJurnalComasie%20ISSN%202715-6265%0APERANCANGAN>.
- [10] U. N. Surabaya and U. N. Surabaya, "PENGARUH MEDIA MOCK UP PADA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN Abstrak," vol. 07, pp. 3861–3871, 2019.