

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI LAUNDRY BERBASIS ANDROID

Lutfi Julpian¹, Dikri Maulana², dan Gagan Akhmad Fauzi³

^{1,2,3} Program Studi Informatika, Universitas Siliwangi

e-mail: 217006518@student.unsil.ac.id¹, 217006111@student.unsil.ac.id², 217006110@student.unsil.ac.id³

Abstrak

Toko laundry merupakan suatu bisnis yang bergerak di bidang jasa pencucian dan perawatan pakaian serta tekstil lainnya. Bisnis ini kian tumbuh, ditandai dengan bermunculan tempat laundry baru yang menawarkan harga yang kompetitif dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan. Ketersediaan aplikasi berbasis smartphone guna mendukung pemesanan jasa laundry bagi konsumen, merupakan salah satu nilai tambah bagi jasa laundry. Aplikasi pemesanan jasa laundry yang dibangun hendaknya dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu dalam penelitian ini diusulkan suatu rancangan tampilan aplikasi laundry berbasis android. Perancangan *low fidelity* yang dibuat menggunakan tulisan tangan dan rancangan *high fidelity* dibuat menggunakan figma. Percobaan perancangan tampilan pada penelitian ini telah berhasil dibuat 8 rancangan tampilan *low fidelity* dan 8 rancangan tampilan *high fidelity*.

Kata Kunci : laundry, android, antarmuka.

Abstract

A laundry shop is a business that operates in the field of washing and care services for clothes and other textiles. This business is increasingly growing, marked by the emergence of new laundry places that offer competitive prices with various facilities on offer. The availability of smartphone-based applications to support orders for laundry services for consumers is an added value for laundry services. The laundry service ordering application that is built should be well designed and in accordance with user needs. Therefore, in this research, an Android-based laundry application display design is proposed. Low fidelity designs are made using handwriting and high fidelity designs are made using figma. The display design experiments in this research have successfully created 8 low fidelity display designs and 8 high fidelity display designs.

Keywords: laundry, android, interface.

Keywords: Laundry, android, tools canva.

I. PENDAHULUAN

Implementasi teknologi informasi telah merambah ke segala bidang, sehingga dapat membantu manusia dalam melakukan pekerjaan. Salah satu produk teknologi informasi yang terus berkembang saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur yang mutakhir dan berkemampuan tinggi layaknya sebuah komputer [1]. Di Indonesia presentase penggunaan *smartphone* dari tahun ke tahun semakin meningkat, ini dibuktikan pada tahun 2018 mencapai 62,41% [2].

Terdapat berbagai sistem operasi yang umum digunakan pada *smartphone* salah satunya android. Android merupakan perangkat lunak gratis dengan sumber terbuka, sehingga pengguna dimungkinkan untuk mengembangkan sistem operasi tersebut [3].

Toko laundry merupakan suatu bisnis yang menawarkan cuci pakaian dan sejenisnya yang umum digunakan oleh konsumen [4].

Ketersediaan aplikasi berbasis *smartphone* guna mendukung pemesanan jasa laundry bagi konsumen, merupakan salah satu nilai tambah bagi jasa laundry. Aplikasi pemesanan jasa laundry yang dibangun hendaknya dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu dalam penelitian ini diusulkan suatu rancangan tampilan aplikasi laundry berbasis android. Perancangan *low fidelity* yang dibuat menggunakan tulisan tangan dan rancangan *high fidelity* dibuat menggunakan figma

II. METODE

A. Studi Literatur

Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian [5]. Beberapa sumber pustaka yang terkait dengan penelitian ini, ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Penelitian terkait

No.	Penulis	Hasil
1	Syifa Fauziah, dkk [6]	Sistem informasi aplikasi ini berfokus dalam percangan antarmuka menggunakan perancangan <i>Prototype</i> dan teknik <i>Flat Design</i>
2	Wiwit Susilo Ningsih, dkk [7]	Perancangan Antarmuka Pada jurnal ini, perancangan antarmuka aplikasi berfokus menggunakan metode <i>Human Centered Design</i> (HCD)
3	Rizky Fauziah Lubis [8]	Penelitian berfokus pada perancangan antarmuka aplikasi menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD)

B. Aplikasi Canva

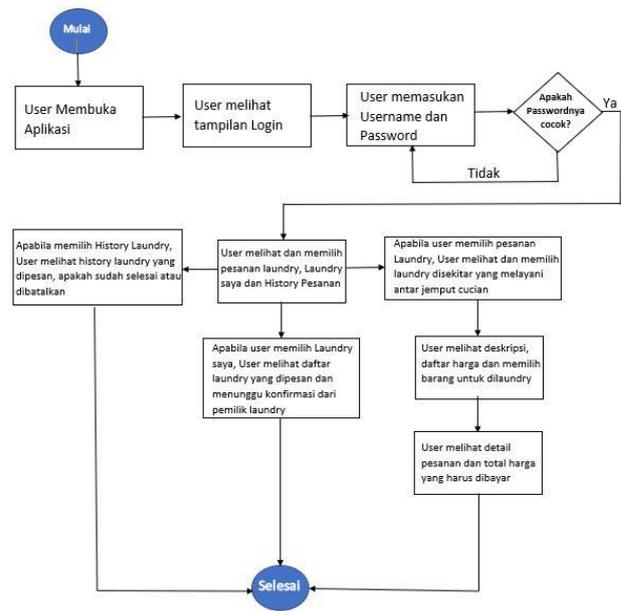
Canva merupakan tools desain online terpopuler yang memungkinkan membuat desain dari berbagai template. Desain logo, poster, slide presentasi atau bahkan proyek pribadi seperti undangan dan kartu ucapan dapat dibuat dengan menggunakan tools Canva [9].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. User Persona / Skenario

Aplikasi laundry online berbasis android dirancang untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh konsumen – konsumen selama ini. Salah satunya kesulitan mencari toko laundry terdekat. Penelitian ini menganalisis perancangan antarmuka aplikasi laundry online berbasis android yang baik, sehingga aplikasi ini mampu memenuhi kebutuhan dari pemilik usaha maupun konsumen.

Alur dari aplikasi laundry ini dapat dilihat di gambar *Sitemap* dibawah ini.



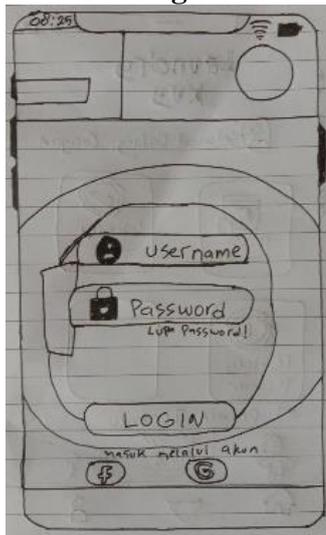
Gambar 1. *Sitemap*

Alur penggunaan aplikasi laundry diawali dengan user melakukan login dengan memasukkan username dan password yang sudah terdaftar. Setelah itu, user dapat memilih menu pesanan laundry, laundry saya, dan histori pesanan. Untuk menu pesanan laundry digunakan user ketika ingin memilih laundry terdekat; untuk menu laundry saya digunakan user ketika ingin melihat pesanan laundry tersebut; dan untuk menu histori laundry digunakan user untuk mengecek apakah pesanan sudah selesai / dibatalkan oleh pihak pemilik laundry.

B. Low Fidelity

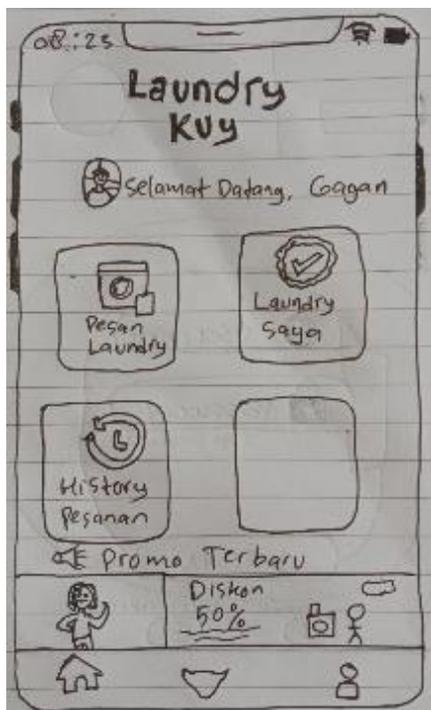
Low Fidelity adalah design yang tingkat presisinya masih rendah. Tingkat presisi ini bisa dilihat dari segi warna, ukuran teks dan tombol, jarak antar elemen, dan lain - lain [10].

1) Tampilan Login



Gambar 2. Low Fidelity untuk Tampilan Login

2) Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Low Fidelity untuk Tampilan Menu Utama

3) Tampilan Menu Pesanan Laundry



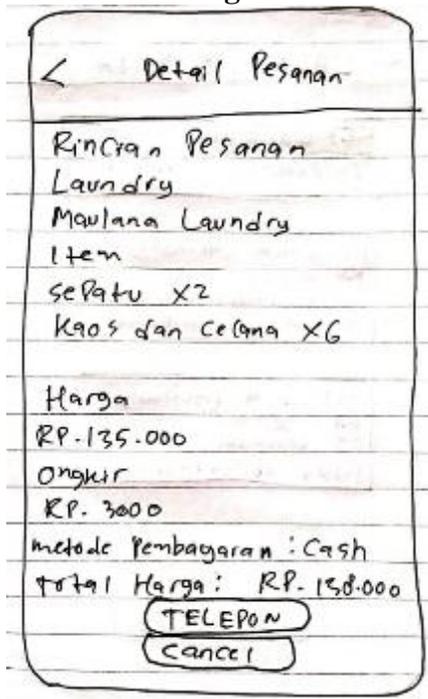
Gambar 4. Low Fidelity untuk Tampilan Pesanan Laundry

4) Tampilan Toko Laundry

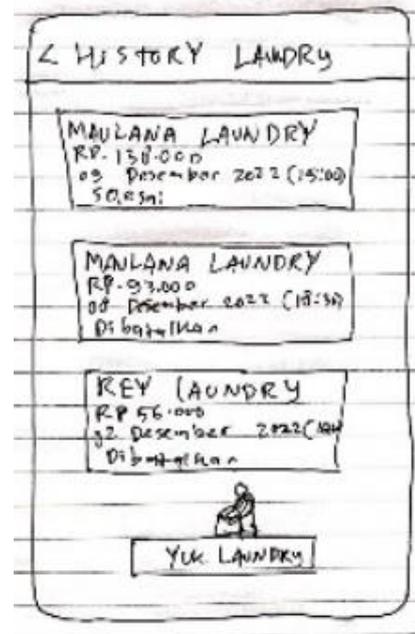


Gambar 5. Low Fidelity untuk Tampilan Toko Laundry

5) Tampilan Menu Detail Pemesanan

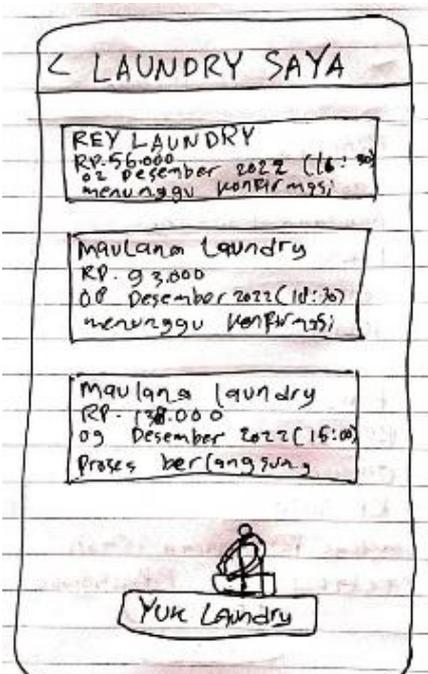


Gambar 6. Low Fidelity untuk Tampilan Menu Detail Pemesanan



Gambar 8. Low Fidelity untuk Tampilan Menu History Laundry

6) Tampilan Menu Laundry Saya



Gambar 7. Low Fidelity untuk Tampilan Menu Laundry Saya

7) Tampilan Menu History Laundry

C. High Fidelity

High fidelity adalah tipe wireframe yang memiliki detail paling baik dibanding dua lainnya [11]. High fidelity dibuat ketika konsepnya sudah matang dan siap untuk pengerjaan bagian yang lebih rumit seperti sistem menu atau peta interaktif. Untuk bentuk High Fidelity aplikasi laundry online berbasis android dapat dilihat dibawah ini.

1) Logo



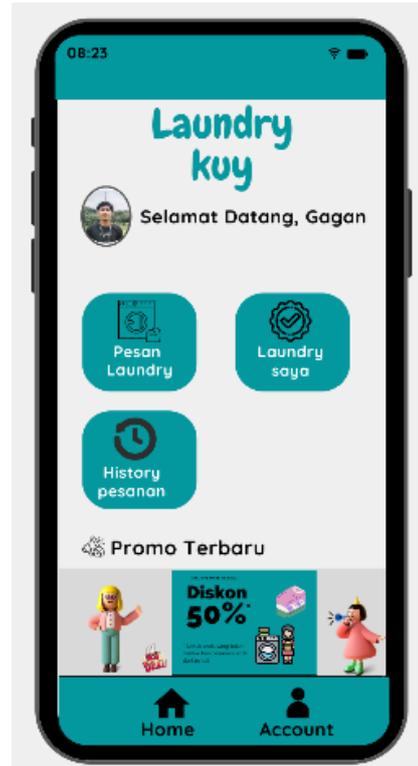
Gambar 9. High Fidelity untuk Logo

2) Tampilan Login



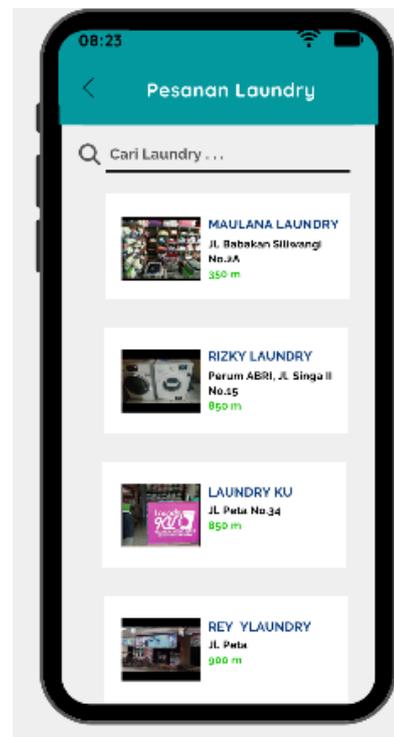
Gambar 10. High Fidelity untuk Tampilan Login

3) Tampilan Menu Utama



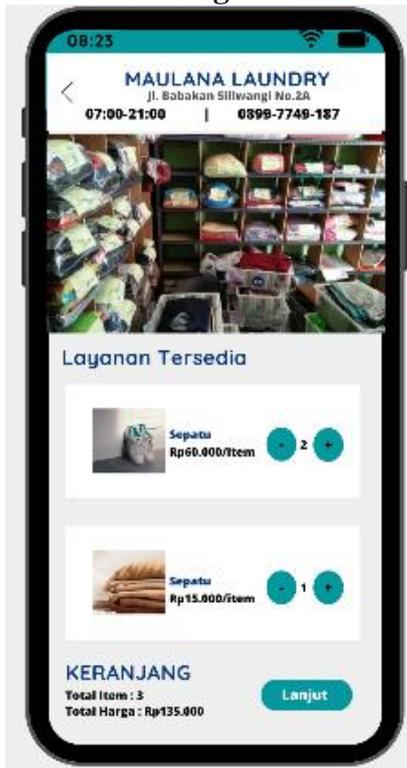
Gambar 10. High Fidelity untuk Tampilan Menu Utama

4) Tampilan Menu Pesanan Laundry



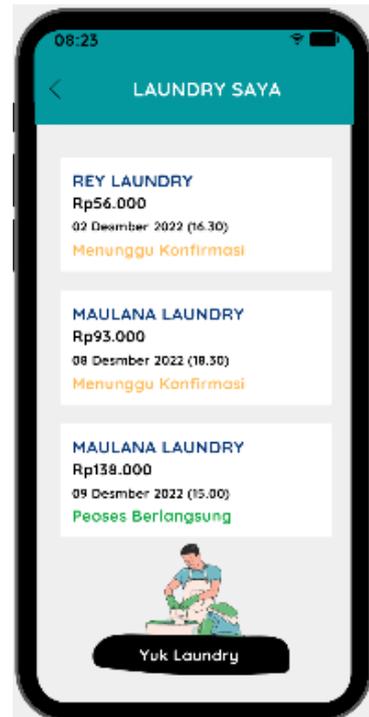
Gambar 11. High Fidelity untuk Tampilan Menu Pesanan Laundry

5) Tampilan Toko Laundry



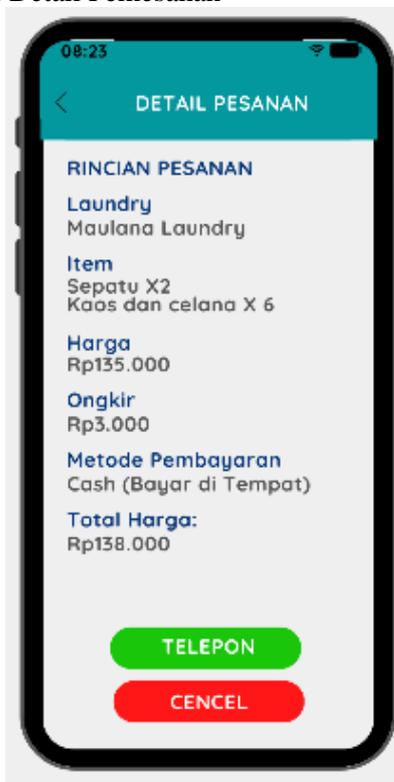
Gambar 12. High Fidelity untuk Tampilan Menu Toko Laundry

7) Tampilan Menu Laundry Saya



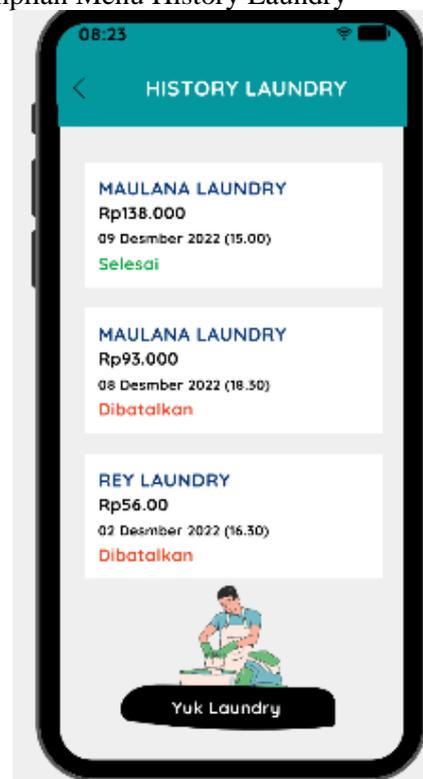
Gambar 14. High Fidelity untuk Tampilan Menu Laundry Saya

6) Menu Detail Pemesanan



Gambar 13. High Fidelity untuk Tampilan Menu Detail Pemesanan

8) Tampilan Menu History Laundry



Gambar 15. High Fidelity untuk Tampilan Menu History Laundry

IV. KESIMPULAN

Perancangan *low fidelity* yang dibuat menggunakan tulisan tangan dan rancangan *high fidelity* dibuat menggunakan figma. Percobaan perancangan tampilan pada penelitian ini telah berhasil dibuat 8 rancangan tampilan *low fidelity* dan 8 rancangan tampilan *high fidelity*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Prawiro, "Maxmanroe," Pengertian Smartphone, Sistem Operasi, Fitur, dan Jenis Smartphone, 16 Mei 2018. [Online]. Available: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>. [Accessed 16 Desember 2022].
- [2] S. Y. M. G. A.-F. Y. W. Anita Desiani, "Perancangan perangkat lunak pada aplikasi pelayanan dan pemesanan laundry online berbasis android," *Jurnal Penelitian Sains (JPS)*, vol. 22, no. 3, 2020.
- [3] W. S. Bintara, "Dianisa," Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan, 9 Juni 2022. [Online]. Available: <https://dianisa.com/pengertian-android/>. [Accessed 16 Desember 2022].
- [4] R. D. Kurnia, "Qoala," 9 April 2021. [Online]. Available: <https://www.qoala.app/id/blog/inspirasi/apa-itu-usaha-laundry/>. [Accessed 15 Desember 2022].
- [5] H. Sjafei, "Kompas," 18 Agustus 2022. [Online]. Available: <https://buku.kompas.com/read/2051/metode-penelitian-studi-literatur-apa-itu>. [Accessed 15 Desember 2022].
- [6] F. E. M. A. U. S. Y. I. Syifa Fauzia, "Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.com dengan Teknik Flat Design Pada PT. Selaras Utama Internasional," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9, no. 2, 2016.
- [7] H. M. A.-Z. T. A. Wiwit Susilo Ningsih, "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Prakerin berbasis Website menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: SMKN 2 Sragen)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 12, 2021.
- [8] R. F. Lubis, "Perancangan Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Menggunakan User Centered Design Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya," *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, vol. 4, no. 1, 2017.
- [9] G. Zakawali, "Sirclo Store," 5 Manfaat Aplikasi Canva, Tools Desain Andalan Sejuta Umat!, 18 Oktober 2022. [Online]. Available: <https://store.sirclo.com/blog/manfaat-aplikasi-canva/>. [Accessed 16 Desember 2022].
- [10] Dwinawan, "Medium," 30 Oktober 2017. [Online]. Available: <https://medium.com/insightdesign/istilah-istilah-dalam-bidang-ui-ux-59f125628742>. [Accessed 16 Desember 2022].
- [11] N. Rahmalia, "Glints," Yuk, Kenalan dengan Wireframing untuk Desain UI/UX, 11 Februari 2021. [Online]. Available: <https://glints.com/id/lowongan/wireframe-adalah/#.Y5wbtXZBy3A>. [Accessed 16 Desember 2022].