

INTISARI

PENGEMBANGAN DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI POS UMKM DI UNIVERSITAS GADJAH MADA

Oleh:

Rajesh Siburian
17/410854/SV/12781

Sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Indonesia berkontribusi besar terhadap produk domestik bruto (PDB) mencapai 58%, Namun, sampai saat ini kualitas daya saing UMKM di Indonesia masih tertinggal jauh dari UMKM negara lain di Asia Tenggara, Salah satu indikator ketertinggalan tersebut ialah digitalisasi. Sampai saat ini banyak pelaku UMKM di Indonesia yang terkendala aspek digitalisasi ini. Ketika ditelisik lebih dalam, permasalahan semacam ini nyatanya juga terjadi pada berbagai UMKM di level universitas. Hingga kini, terdapat banyak UMKM di Universitas Gadjah Mada (UGM) yang belum *Go Digital*, termasuk halnya kantin. Dengan kata lain, mayoritas kantin di UGM masih belum menggunakan kasir digital sebagai titik penjualannya (*point of sale*) karena sulit untuk memahami dan menggunakan aplikasi *point of sale* (POS) yang ada.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini merancang dan menciptakan desain pengalaman pengguna (*user experience*) POS pada kasir UMKM di UGM dengan desain tampilan antarmuka pengguna (*user interface*) yang mudah dipahami dan digunakan. Aplikasi ini diberi nama K-Jur Penjual, filosofi penamaan aplikasi ini berasal dari kantin kejujuran di UGM dan penjual yang menandakan bahwa aplikasi ini akan digunakan oleh para penjual dan kasir. Aplikasi ini dikembangkan oleh prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak UGM. Pembuatan aplikasi K-Jur Penjual akan dikembangkan oleh 3 orang yang terdiri dari pengembang (*developer*) aplikasi android, *developer* website, dan penulis sebagai desainer untuk tampilan ponsel android dan website.

Pada proses pelaksanaannya, metode pengembangan desain akan menggunakan metode Lean UX yang bertujuan untuk membuat aplikasi POS dengan merilis fitur yang paling penting terlebih dahulu, pada metode Lean UX ini mencakup mulai dari proses riset wawancara hingga melakukan validasi desain melalui proses tes kegunaan (*usability testing*) kepada pengguna potensial. Proses desain *user interface* menggunakan alat (*tool*) aplikasi Miro Adobe XD, Office, dan Useberry.

Hasil dari pembuatan desain ini adalah berupa prototipe yang dapat membantu pihak *developer* dalam melanjutkan proses pembuatan aplikasi K-Jur Penjual. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, maka akan segera diimplementasikan oleh para penjual dan kasir UMKM di UGM, dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan para penjual dan kasir terbantu dalam melakukan transaksi dan merekap laporan penjualan dimana mereka dapat mengambil keputusan yang tepat, sehingga dapat meningkatkan performa usaha dan meningkatkan kualitas daya saing UMKM di Indonesia.

Kata kunci: *Point of sale*, Desain, *User interface*, *User Experience*, Aplikasi Kasir

ABSTRACT

DESIGN DEVELOPMENT OF *USER EXPERIENCE* RELATED TO UMKM'S POS APPLICATION IN THE UNIVERSITAS GADJAH MADA

By:

Rajesh Siburian
17/410854/SV/12781

Indonesia's Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) or UMKM sector contributed significantly to gross domestic product (GDP) reaching 58%, however, to date the quality of MSME competitiveness in Indonesia is still far behind that of other countries in Southeast Asia, One indicator The lag is digitization. Until now many MSME actors in Indonesia are constrained by this aspect of digitization. When examined more deeply, this kind of problem actually also occurs at various SMEs at the university level. Until now, there are many MSMEs at Universitas Gadjah Mada (UGM) that have not yet Go Digital, including the canteen. In other words, the majority of canteens at UGM still do not use digital cashiers as their point of sale because it is difficult to understand and use existing point of sale (POS) applications.

Based on this, this research designs and creates POS *user experience* designs at MSME cashiers at UGM with *user interface* designs that are easy to understand and use. This application is named K-Jur Penjual, the philosophy of naming this application comes from the kantin Kejujuran (*honesty canteen*) at UGM and the penjual (*seller*) which indicates that this application will be used by sellers and cashiers. This application was developed by the Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak UGM study program. Making K-Jur Penjual application will be developed by 3 people consisting of android application developers, website developers, and writers as designers for the appearance of android phones and websites.

In the process of implementation, the design development method will use the Lean UX method which aims to create a POS application by releasing the most important features first, the Lean UX method includes starting from the interview research process to validating the design through the *usability testing* process to potential *users*. The *user interface* design process uses the Miro Adobe XD, Office and Useberry application tools.

The results of making this design are in the form of a prototype that can assist the developer in continuing the process of making the K-Jur Penjual application. After the application has been developed, it will be immediately implemented by UMKM sellers and cashiers at UGM, by using this application it is expected that the sellers and cashiers will be assisted in conducting transactions and recapitulating sales reports where they can make the right decisions, so as to improve business performance and improve the quality of competitiveness of UMKM's in Indonesia.

Keywords: Point of sale, Design, *User interface*, *User Experience*, Cashier Application