

PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA  
APLIKASI WEB “INPUT DATA UKURAN” PADA  
PERUSAHAAN EXPRESS TAILOR



PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021

# **PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI WEB “INPUT DATA UKURAN” PADA PERUSAHAAN EXPRESS TAILOR**

Pertanggungjawaban Tertulis Program Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2020  
Oleh: Hafiizh Ash Shiddiqi

## **ABSTRAK**

Proses perancangan web aplikasi Express Tailor hadir sebagai upaya mengatasi permasalahan jarak dan waktu dalam mengirimkan data ukuran konsumen kepada penyedia jasa, namun dalam proses pembuatannya pihak perusahaan tidak memiliki pendanaan untuk melakukan riset tampilan antarmuka. Hal ini melatarbelakangi untuk mencoba mengadaptasi tampilan aplikasi yang digunakan banyak orang seperti Google Drive, Google Mail, dan Yahoo Mail. Bentuk tampilan ini dipilih karena tampilan ini sudah digunakan lebih dari 15 tahun dan bentuk tampilan antarmuka ini tidak pernah dirubah serta masih digunakan hingga sekarang. Tujuan dari percobaan ini hadir adalah untuk membuktikan dugaan, bahwa dengan mengadaptasi tata letak tampilan antarmuka bertahun-tahun digunakan serta banyak pengguna yang familiar dalam bentuk tata letak tampilan antarmuka tersebut, membuat pengguna aplikasi dapat dengan mudah beradaptasi pada bentuk tampilan yang sama meskipun diimplementasikan pada aplikasi baru. Dengan mengetahui desain tampilan antarmuka tersebut mudah di adaptasi oleh pengguna, hal ini bisa digunakan untuk perusahaan lain yang ingin membuat aplikasi namun tidak memiliki banyak dana pengembangan dalam riset tampilan antar muka. Hasil dari pengujian tahap awal yang dilakukan pada perncangan ini adalah dengan mengadaptasi tampilan antarmuka yang sudah digunakan bertahun-tahun dapat membantu mempercepat pengguna dalam beradaptasi menggunakan aplikasi yang baru.

**Kata kunci:** Aplikasi, Desain, Tampilan, Tata Letak, Web Apikasi.

## **I. Pendahuluan**

### **A. Latar Belakang**

Express Tailor adalah perusahaan yang menangani pembuatan pakaian dengan model dan ukuran yang dibuat sesuai dengan pemesan (kustomisasi), berdiri pada tahun 1978 oleh Nadhirin. Express Tailor berlokasi di Kota Pekalongan dan menangani pesanan pembuatan pakaian secara satuan dan partai besar, awal berdirinya Express Tailor hanya sebagai tempat yang melayani pembuatan pakaian saja sehingga konsumen yang ingin membuat sebuah pakaian harus mencari kain di toko lain, kemudian dibawa ke Express Tailor untuk dijadikan sebuah pakaian. Pada tahun 1989 Express Tailor mulai menyediakan berbagai macam kain untuk memudahkan pelanggan dalam membuat pakaian hanya dalam satu atap. Mulai dari kain untuk celana dari jenis *twist*, *denim*, *drill*, dan wool. Untuk baju terdapat kain katun, sifon, tetoron, rayon, *viscose*, satin dll.

Selama berdirinya dari tahun 1978 hingga sekarang, Express Tailor memiliki banyak pelanggan. Salah satu fakta yang ditemukan oleh penulis ketika mencari informasi mengenai Express Tailor, adalah mereka memiliki pelanggan dari generasi ke generasi, berawal dari kakeknya, hingga anaknya mulai kenal, dan cucu juga memiliki kebiasaan membuat baju pakaian. Selain itu, pelanggan setia yang sudah tidak berdomisili di kota Pekalongan juga banyak yang tetap setia menggunakan jasa Express Tailor.

Menurut pengakuan Mutia Safiroh yang merupakan anak dari bapak Nadhirin selaku penerus yang menjalankan perusahaan tersebut saat ini, setidaknya banyak pelanggan tetap mereka yang sekarang tinggal di luar kota, seperti Batang,

Kendal, Semarang, Pemalang, Banjarnegara, Yogyakarta, dan Jakarta. Para pelanggan tersebut tetap setia menggunakan jasa jahit pakaian dengan alasan utama kenyamanan. Salah satu fakta lain yang penulis temukan mengenai jasa pembuatan pakaian adalah ketika pelanggan sudah cocok dengan hasil pakaian yang dibuat oleh suatu penjahit, mereka seringkali enggan untuk berpaling kepada penjahit lain, karena dirasa kurang nyaman. Selain itu, banyak dari pelanggan Express Tailor sendiri tidak memiliki tubuh yang proporsional (ukuran pakaian tidak tersedia dipasaran atau jika ada mereka harus memperbaiki ukuran pakaian tersebut, seperti melebarkan atau mengecilkan bagian tertentu pada pakaian, dan memotong panjang pakaian) yang menyebabkan mereka kesusahan untuk mencari pakaian dengan ukuran yang pas.

Dalam proses pemesanan sebuah pakaian dari pelanggan yang berlokasi di luar kota, terdapat dua hal yang dilakukan yaitu :

1. Pemesan mengirimkan contoh pakaian sebagai contoh model atau ukuran yang ingin diduplikasi pada pakaian baru yang ingin dibuat, beserta dengan kain yang ingin dibuat. Setelahnya pemesan berkomunikasi dengan pihak Express Tailor menggunakan pesan melalui aplikasi Whatsapp atau berkomunikasi dengan telepon untuk berdiskusi dengan pihak penyedia jasa perihal waktu pengerjaan, masalah model yang ingin diubah, dan konfirmasi pembayaran. Kemudian pesanan diterima oleh penyedia jasa untuk dikerjakan dan setelah pengerjaan selesai pakaian tersebut dikirim oleh pihak Express Tailor ke alamat pemesan.

2. Pada saat libur bekerja, cuti, atau saat mereka dalam perjalanan yang melewati kota Pekalongan mereka menyempatkan diri untuk mampir ke toko untuk mengukur badan, mengantarkan kain yang dimiliki atau memilih kain di toko. Setelah pesannya selesai, pakaian dikirim ke alamat pemesan.

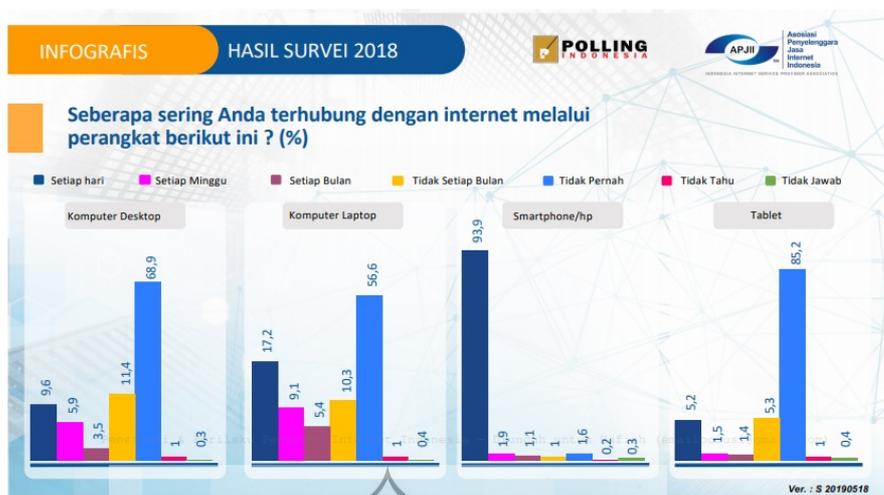
Melalui hal yang telah dijabarkan di atas, penulis melihat permasalahan yang utama adalah terletak pada efisiensi waktu pelanggan. Dalam hal ini pelanggan harus datang ke lokasi toko atau menyempatkan dirinya untuk datang ke lokasi toko untuk mengukur tubuhnya atau dapat mengirimkan contoh baju melalui jasa ekspedisi agar tercatat oleh penyedia jasa. Untuk kebutuhan menjelaskan model pakaian yang pelanggan inginkan kepada pihak Express Tailor, hal ini sudah bisa diatasi melalui komunikasi pesan lewat Whatsapp atau berkomunikasi lewat telepon.

Dari permasalahan tersebut penulis mempunyai gagasan untuk membuat sebuah media yang dapat membantu pelanggan yang berada di luar kota atau pelanggan yang tidak bisa hadir ke lokasi toko, untuk mengirimkan ukuran tubuhnya mudah dan cepat. Melansir dari data APJII 2018<sup>1</sup> (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pertumbuhan pengguna internet di Indonesia meningkat dari 143,26 juta dengan total populasi 262 juta orang pada tahun 2017, menjadi 171,17 juta dari total populasi 264,1 juta orang pada tahun 2018. Dari hasil survei yang dilakukan oleh APJII, perangkat yang sering digunakan untuk terhubung dengan internet sehari-hari adalah ponsel pintar. Ponsel pintar menduduki urutan pertama sebagai perangkat yang paling sering

---

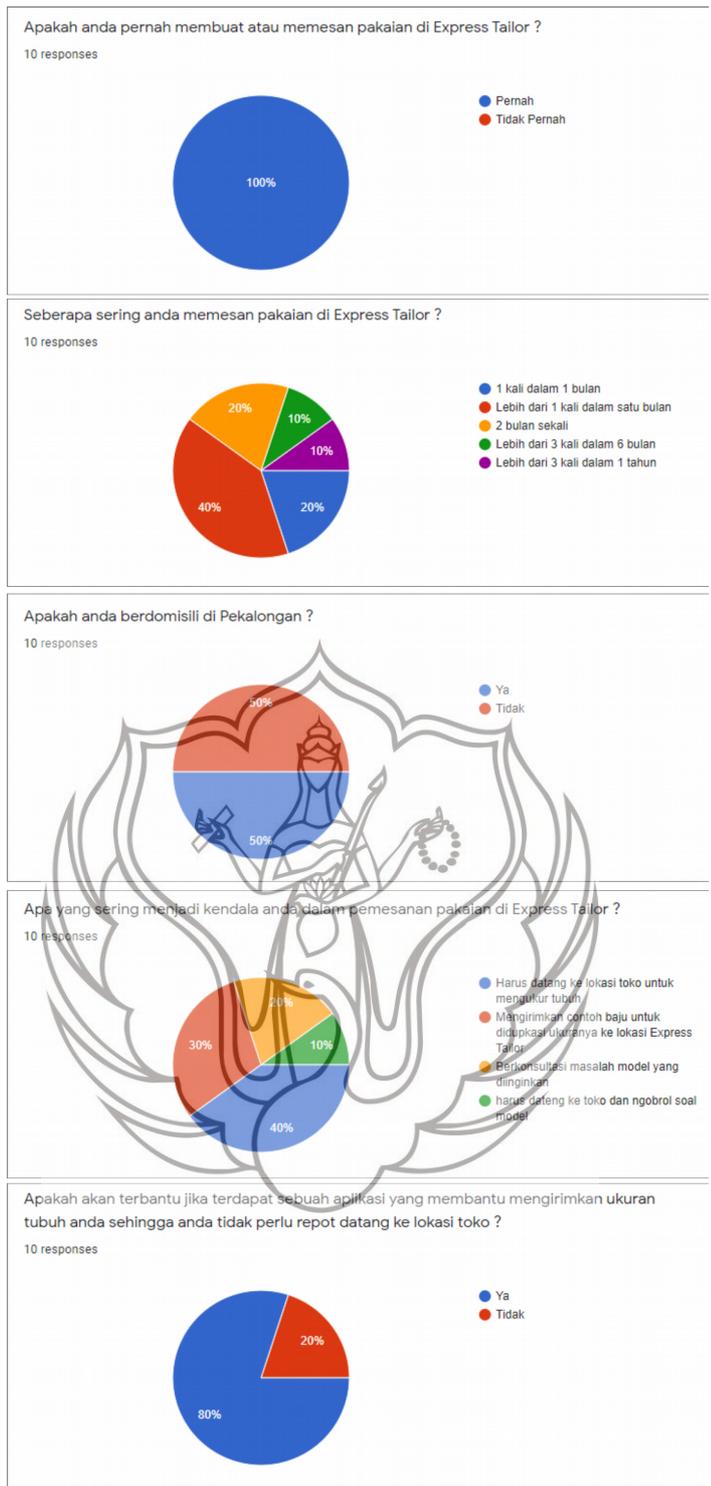
1. Survei APJII 2018, datanya di ambil pada tahun 2019 dengan lama waktu pengambilan data selama 4 bulan, dari bulan february hingga april.

digunakan untuk terhubung ke dalam internet, sementara yang kedua adalah laptop, dan ketiga dihuni oleh komputer.



Gambar 1. Hasil survei ASPJII mengenai perangkat yang digunakan untuk terhubung dengan internet (Sumber: <https://apjii.or.id/survei>)

Melihat dari data yang penulis dapatkan tersebut dan menyambung kepada gagasan perancangan ini, yaitu membuat sebuah media penghubung antara Express Tailor dan konsumennya, penulis memiliki ide untuk mewujudkannya dalam sebuah aplikasi yang bisa digunakan pada ponsel pintar. Sebagai langkah awal penulis mencoba survei kepada 10 responden pelanggan Express Tailor untuk menilai apakah gagasan dan ide penulis dapat memenuhi kebutuhan dan menjadi upaya dalam penyelesaian masalah yang ditemukan penulis.



Gambar 2. Hasil survei penulis terhadap pelanggan Express Tailor (Sumber : Penulis)

Melalui hasil survei yang dilakukan penulis didapati 40% responden (n=10) memiliki permasalahan untuk datang ke lokasi toko, 30% memiliki permasalahan untuk mengirimkan ukuran, 20% memiliki permasalahan berkonsultasi masalah model dan 10% diisi dengan 2 permasalahan sekaligus yaitu harus datang ke lokasi toko dan berkonsultasi masalah model. Kemudian untuk mengkonfirmasi ulang terhadap gagasan dan ide penulis, penulis memberikan pertanyaan terhadap responden, apakah akan terbantu jika terdapat aplikasi yang bisa mengirimkan ukuran tubuh mereka? 80% menjawab akan terbantu jika aplikasi tersebut hadir. Namun aplikasi apa yang akan digunakan dalam perancangan ini, setidaknya terdapat 3 tipe aplikasi yang harus dipilih, yaitu:

1. Aplikasi ponsel (*native apps*)

Aplikasi ponsel (*Native application*) dibuat pada sistem operasi yang spesifik seperti iOS atau Android dan membutuhkan instalasi pada alat yang digunakan.

2. Aplikasi hibrida (*hybrid apps*)

Aplikasi hibrida atau campuran bisa dikatakan sebuah aplikasi web yang ditransformasikan menjadi aplikasi ponsel (*native*), sehingga aplikasi tersebut dapat berjalan pada sistem operasi tertentu layaknya aplikasi ponsel (perlu diunduh dan membutuhkan instalasi) dan dapat dijalankan pada aplikasi peramban tanpa perlu instalasi.

3. Aplikasi berbasis web (*web based apps*).

Aplikasi berbasis web bekerja layaknya *website* dengan memasukkan alamat website pada aplikasi peramban internet. Aplikasi

berbasis web tidak perlu di unduh serta dipasang (*install*) pada perangkat tertentu.

Dalam konteks perancangan yang terdapat pada Express Tailor ini, pertimbangan dalam merealisasikan ide penulis adalah kemampuan finansial perusahaan, Express Tailor merupakan sebuah perusahaan UKM dengan omset di bawah 400 juta rupiah per tahun. Dari ketiga jenis tipe aplikasi tersebut aplikasi ponsel (*native*) dan hibrida memerlukan nominal pembiayaan hingga mencapai 500 juta rupiah. Pembiayaan untuk pembuatan aplikasi dengan nominal di atas 500 juta rupiah tidaklah realistis untuk perusahaan dengan omset di bawah 400 juta rupiah per tahun. Tapi berbeda dengan aplikasi berbasis web yang dalam pembuatan dan perawatannya tidak memerlukan biaya semahal kedua aplikasi tersebut, sehingga aplikasi berbasis web menjadi pilihan. Adanya aplikasi berbasis web ini juga dapat memberikan nilai baru untuk pelanggan Express Tailor, berupa kemudahan pemesanan dan efisiensi waktu pemesanan.

## **B. Rumusan Masalah**

Inti dari latar belakang tersebut adalah melihat ulang kendala-kendala yang dihadapi oleh pelanggan Express Tailor dalam memesan sebuah pakaian. Melihat dari kendala-kendala yang dihadapi, penulis memiliki gagasan untuk membuat sebuah media yang diimplementasikan dalam bentuk aplikasi berbasis web. Untuk kemudahan pemesanan dan efisiensi waktu pemesanan. Pertanyaan perancangan yang hadir dari hal tersebut adalah:

Bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis web untuk digunakan pelanggan Express Tailor dalam memasukkan ukuran tubuh mereka?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Memberikan kemudahan dalam mengirimkan data ukuran pakaian pelanggan Express Tailor, terutama untuk pelanggan setia Express Tailor yang berdomisili di luar kota Pekalongan.

### **2. Manfaat**

Mempermudah dan menghemat waktu pelanggan Express Tailor dalam melakukan pengukuran tubuh pelanggan yang terhambat oleh jarak dan waktu.

## **II. Kajian Sumber dan Metode Perancangan**

### **A. Tinjauan Pustaka**

Pada awal 1990, *World Wide Web* (www) dikenalkan dengan tujuan untuk mengakses informasi dari sumber mana pun secara sederhana. Konsep ini berawal dari pemikiran Timothy John Berners-Lee. Tim Berners-Lee adalah ilmuwan komputer dari Inggris yang bekerja di laboratorium CERN (Conseil européen pour la recherche nucléaire) di Jenewa, Swiss. Ditujukan untuk ilmuwan yang menghasilkan data dalam jumlah besar, mendokumentasikannya dan membaginya dengan ilmuwan lain (Jazayeri, 2007: 1). Menggunakan *hypertext* sebagai cara untuk memberikan akses ke dokumen dan menghubungkannya secara bersama. Protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dirancang untuk memungkinkan satu komputer dapat mengakses data dan dokumen dari komputer lain. Situs web (*website*) dan aplikasi web (*web application*) dibedakan melalui konten yang disajikannya, situs web hanya mengirimkan konten dari data statis, sedangkan aplikasi web menyajikan konten yang

dirancang secara dinamis berdasarkan parameter permintaan, perilaku pengguna yang terlacak, dan pertimbangan keamanan (Shklar & Rosen, 2003: 22).

## **2. Ketergunaan Aplikasi**

Salah satu isu yang menjadi perhatian dalam membangun tampilan aplikasi ataupun tampilan situs web adalah ketergunaan (*usability*). Apa yang dimaksud ketergunaan (*usability*)?, berdasarkan Organisasi Standar Internasional (ISO 9241-11, 2018) ketergunaan (*usability*) adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Pada konteks tampilan antarmuka, Jakob Nielsen dalam *101 Introduction to Usability*, menjelaskan bahwa kata “ketergunaan” (*usability*) adalah sebuah kata yang digunakan untuk menggambarkan kualitas atribut-atribut yang tampil dalam tampilan antarmuka mudah digunakan atau tidak. Jakob Nielsen juga menjelaskan aspek-aspek yang menjadi perhatian ketika sebuah tampilan antarmuka memiliki ketergunaan (*usability*) yang berkualitas, yaitu: keterpelajaran, efisiensi, kateringatan, eror, dan kepuasan (Nielsen, 2012).

## **B. Tinjauan Perancangan**

### **1. Google Drive, Google Mail, dan Yahoo Mail**

Apa yang dilihat penulis pada Google Drive sebagai sebuah tinjauan, yaitu dalam hal tampilan antarmuka atau user interface yang secara spesifik berfokus pada tata letak (layout) dan navigasinya atau alur penggunaan aplikasinya.

## 2. iwearzule

Dalam hal ini apa yang penulis lihat pada iwearzule adalah ia dapat memberikan secara rinci bagaimana cara mengukur pakaian dengan mudah, yang bisa dilakukan sendiri oleh pemesannya. Cara yang digunakan oleh pihak iwearzule dengan memberikan bagan ukuran sebagai patokan standar ukuran yang dimiliki pihak iwearzule. Jika konsumen merasa ukurannya kurang tepat, konsumen diberi tata cara mengukur tubuh melalui gambar bagian yang perlu diukur dan ditambah dengan video untuk memperjelas konsumen iwearzule dalam melakukan pengukuran tubuhnya. Hal ini bisa digunakan untuk referensi tambahan dalam perancangan ini.

### C. Landasan Perancangan

#### 1. Tampilan Antarmuka

Membangun sebuah aplikasi baik berbasis web ataupun aplikasi ponsel tentunya akan berhubungan erat dengan tampilan antarmuka atau *user interface*. *User interface* adalah sebuah tampilan antarmuka dari sebuah piranti lunak dalam sebuah layar, yang penggunaannya bisa melihat, menyentuh, mendengar, berbicara atau mengerti (Galitz, 2007: 4). Sebagai sebuah mediator antara pengguna dan perangkat komputer, *user interface* memiliki mekanisme kerja menampilkan dan mengkomunikasikan kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna pada sebuah tampilan layar.

### **a. Tata Letak**

Tata letak adalah membuat susunan dalam sebuah ruang yang ditempati atau dalam penjelasan lain yang digunakan Gavin Ambrose (2005: 11), tata letak adalah manajemen bentuk dalam ruang.

### **b. Navigasi**

Navigasi dalam tampilan antarmuka pengguna adalah tindakan perpindahan antarlayar aplikasi.

### **c. Warna**

Warna dalam tampilan antarmuka selain berfungsi sebagai identitas dari sebuah jenama, warna juga berfungsi membantu untuk kesinambungan visual, memberikan informasi mengenai status, membantu merespon pengguna dalam menanggapi tindakan yang dilakukan, dan membantu dalam memvisualisasi data.

### **d. Sistem Huruf**

Terdapat 4 pengkategorian umum yang digunakan dalam tipografi. Pengkategorian jenis huruf ini bertujuan membuat urutan dari banyaknya huruf yang ada untuk membantu desainer dalam mengorganisasi banyak huruf untuk membantunya dalam memilih. 4 kategori jenis huruf yaitu: *serif*, *san serif*, dekoratif, dan *script*.

### **e. Ikon**

Dalam ikon terdapat dua hal yang diperhatikan. Yang pertama adalah ikon aplikasi dan kedua adalah sistem ikon. Ikon aplikasi adalah ikon yang digunakan untuk tampilan utama sebuah program sebelum memasuki program

tersebut. Sistem ikon adalah seluruh ikon yang digunakan dalam sistem aplikasi yang membantu pengguna dalam menjalankan aplikasi tersebut.

#### **f. Komunikasi**

Dalam *user interface*, sebagai sebuah mediator antara pengguna dan perangkat komputer, penggunaan kalimat dengan jelas sangat diperlukan agar pengguna dapat mengerti mengenai terhadap tindakan yang dilakukan ketika menggunakan aplikasi tersebut.

### **D. Metode Perancangan**

Pada perancangan ini penulis mengadaptasi konsep Tim Brown dari IDEO, yaitu Berfikir Desain (Brown, Harvard Business Review, Juni 2008: 88-89). Konsep berfikir desain Tim Brown dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

#### **1. Inspirasi**

Tahapan inspirasi adalah tahapan di mana desainer menggali data dari berbagai sudut pandang seperti dari pemilik produk dan penggunanya, melihat berbagai kendala yang dari sudut pandang pemilik produk dan penggunanya, kemudian mencari titik yang menjadi permasalahan dari kedua sudut pandang tersebut.

#### **2. Ideasi**

Tahapan ideasi adalah tahapan dimana desainer menemukan gagasan dan ide sebagai bentuk tawaran jawaban dari permasalahan yang telah ditemukan pada tahapan sebelumnya.

### **3. Implementasi**

Pada tahapan ini desainer mencoba mengimplementasikan gagasan dan ide yang merupakan hasil yang di dapat pada tahapan sebelumnya yaitu ideasi. bentuk implementasinya pada tahapan ini adalah membangun, membuat atau merancang purwarupa yang kemudian diuji untuk mendapatkan data-data mengenai kekurangan dan kelebihan dari sebuah produk yang dibuat untuk diperbaiki.

### **III. Proses Perancangan**

Pada proses perancangan, penulis menjabarkan beberapa langkah yang dilakukan penulis dalam proses perancangan aplikasi web, yaitu pengumpulan data, membuat sketsa aplikasi web, membuat alur halaman aplikasi web, penetapan warna yang digunakan, dan penetapan huruf digunakan untuk aplikasi web.

#### **A. Pengumpulan Data**

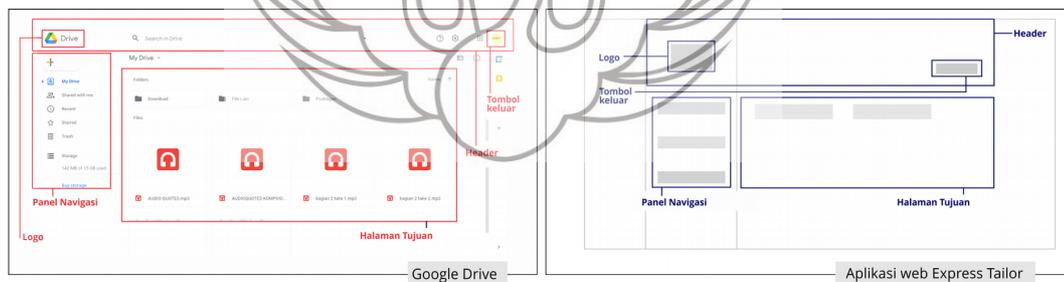
Pada proses pengumpulan data, penulis mengumpulkan detail data yang dibutuhkan pihak penyedia jasa dalam membuat sebuah pakaian, yaitu berupa bagian-bagian tubuh yang perlu diukur dan bagaimana cara mengukur bagian tubuh tersebut. Hal ini digunakan sebagai patokan ukuran untuk pihak penyedia jasa dalam membuat sebuah pakaian dan untuk cara-cara mengukur tubuh akan digunakan sebagai panduan pengguna aplikasi, ketika mereka mengukur tubuh mereka sendiri. Penulis membagi menjadi dua kategori untuk jenis kebutuhan data ukuran yang dibutuhkan pihak penyedia jasa, yaitu kategori atasan dan

bawahan<sup>2</sup>. Kategori atasan adalah jenis pakaian seperti kemeja, hem, jas, safari, dan untuk kategori bawahan adalah jenis pakaian seperti rok, sarung, dan celana. Data yang dibutuhkan untuk bagian atasan meliputi ukuran lingkaran leher, panjang badan, lebar badan, lingkaran dada, panjang lengan, dan lingkaran lengan. Untuk kategori bawahan yang dibutuhkan adalah panjang kaki, lingkaran perut/pinggung, lingkaran pinggul, lingkaran paha, lingkaran *pesak* (lingkaran bagian selangkangan), lingkaran paha, lingkaran pergelangan kaki (khusus untuk kebutuhan celana panjang).

Sebagai catatan tambahan, untuk mengukur rok yang dibutuhkan hanya panjang, lingkaran pinggang dan lingkaran pinggul, sehingga dengan memiliki ukuran format celana pihak penyedia jasa sudah bisa membuat pesanan bawahan dengan jenis rok tanpa perlu memasukan ukuran baru.

## B. Purwarupa Aplikasi Web

### 1. Sketsa Tampilan



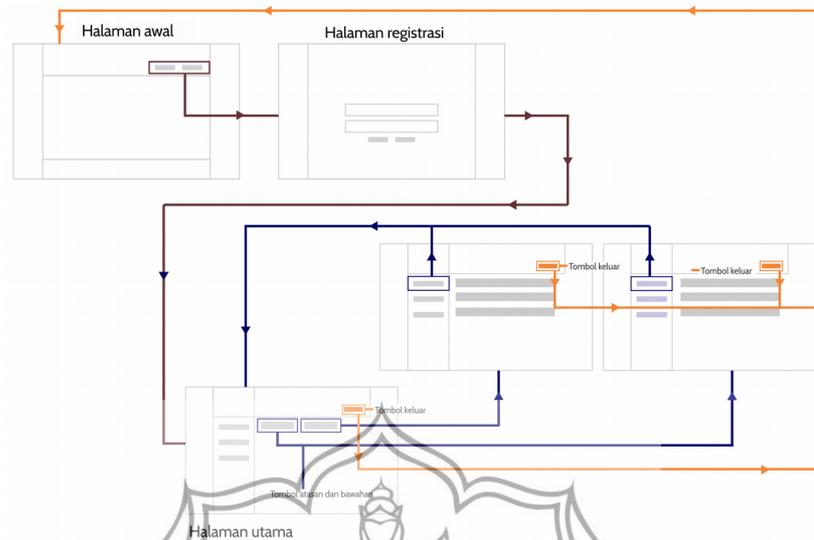
Gambar 3. Sketsa tampilan halaman utama aplikasi  
(Sumber: Penulis)

Tata letak dalam penyusunan aplikasi web Express tailor mengadaptasi dari tampilan Google *drive*, Google *Mail*, dan Yahoo *Mail*. Susunan elemen yang digunakan yaitu penempatan panel navigasi, *header* aplikasi diletakan pada bagian atas aplikasi,

2. Kategori atasan dan bawahan adalah kata keterangan yang sering digunakan oleh pelanggan untuk menerangkan kepada penyedia jasa.

penempatan tombol keluar pada bagian *header* aplikasi, penempatan logo diletakan pada *header* aplikasi, dan penempatan halaman yang dituju bagian kanan aplikasi.

## 2. Alur



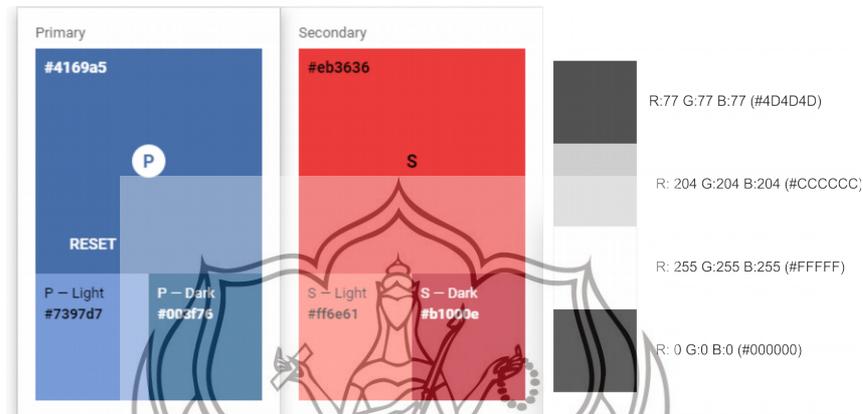
Gambar 4. Sketsa alur aplikasi  
(Sumber: Penulis)

Aplikasi web Express Tailor menggunakan dua jenis navigasi, yaitu navigasi maju dan navigasi lateral. Navigasi maju diletakan pada halaman awal, melewati halaman registrasi, dan terakhir menuju halaman utama. Sedangkan untuk halaman utama menggunakan sistem navigasi lateral, sehingga ketika pengguna mengakses aplikasi web untuk menuju halaman tertentu, tampilan yang berubah hanya pada bagian sisi kanan layar, sedangkan panel navigasi yang diletakan pada sisi kiri tampilan layar dan *header* aplikasi web pada bagian atas berada pada posisi yang tetap.

## 3. Warna

Warna yang digunakan dalam aplikasi ini adalah didominasi warna putih, penggunaan warna abu-abu sebagai warna teks, ditambah warna merah dan

biru. Warna merah dan biru menjadi pilihan karena disesuaikan dengan warna identitas perusahaan (*corporate identity*) yang digunakan oleh Express Tailor. Namun sebagai catatan tambahan penulis mengganti logo Express Tailor pada perancangan ini, karena pihak Express Tailor tidak memiliki data mengenai jenis huruf yang digunakan sebagai logo dan lisensi dari huruf tersebut dalam penggunaan secara komersial.



Gambar 5. Warna yang digunakan  
(Sumber: Penulis)

### 3.4. Huruf



Gambar 6. Roboto font  
(Sumber: <http://www.fontriver.com/font/roboto/>)

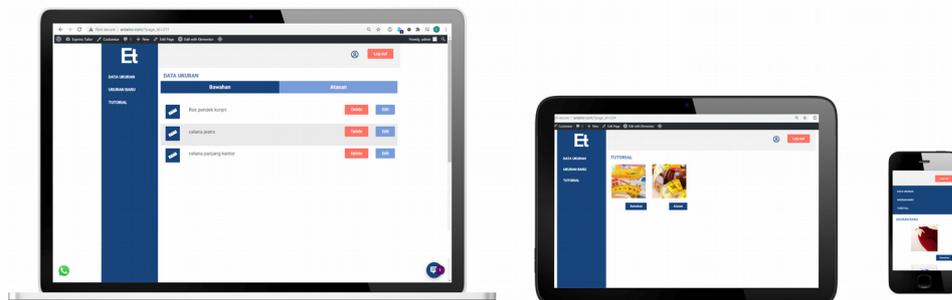
Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan ini adalah *sans serif* bernama Roboto. Roboto merupakan huruf yang didesain oleh Christian

Robertson yang diterbitkan oleh Google, disebarakan secara gratis untuk digunakan dalam pengembangan aplikasi ponsel pintar berbasis android dan pembuatan situs web. Terdapat keuntungan menggunakan huruf Google, yaitu proses memuat halaman web menjadi lebih cepat, karena Google *font* memiliki sistem *caching font*. Sistem ini memuat sebuah halaman web baru yang menggunakan Google *font* pada alat yang kita gunakan, Google secara otomatis menyimpan data *cache* pada alat yang digunakan. Akibatnya ketika memuat ulang halaman tersebut tidak membutuhkan data yang besar dalam proses mengunduhnya dan berdampak pada proses menampilkannya menjadi lebih cepat.

#### IV. Ulasan Perancangan dan Evaluasi

Pada bab IV penulis membuat purwarupa aplikasi web, hasil purwarupa aplikasi web kemudian diujicobakan kepada responden, yaitu calon pengguna atau konsumen dari Express Tailor. Melalui hasil data yang didapatkan dari pengujian kepada calon pengguna, penulis melakukan perbaikan dan mengujikan kembali kepada calon pengguna untuk mendapatkan hasil final.

##### A. Tampilan Aplikasi



Gambar 7. Tampilan aplikasi  
(Sumber: penulis)

### **1. Halaman Awal**

Halaman awal adalah tampilan aplikasi web yang muncul pertama ketika pengguna mengakses aplikasi web Express Tailor dengan nama domain (extailor.com) yang telah didaftarkan dan dapat diakses melalui aplikasi peramban. Halaman ini berisi logo penyedia jasa, ajakan untuk memesan pakaian, dan tombol untuk untuk masuk mendaftar ke aplikasi web ini.

### **2. Halaman Registrasi**

Halaman registrasi adalah halaman tampilan aplikasi web ketika pengguna memasuki aplikasi web Express Tailor, halaman ini berisi logo penyedia jasa serta tombol untuk untuk masuk dan mendaftar ke aplikasi web Express Tailor. Halaman ini hanya akan tampil ketika pengguna menggunakan pertama kali menggunakan aplikasi web ini atau pengguna melakukan keluar (*logout*) dari aplikasi web.

### **3. Halaman Menu Utama**

Halaman menu utama adalah halaman yang akan muncul setelah pengguna melakukan pendaftaran atau melakukan registrasi menggunakan alamat surat elektronik atau menggunakan akun sosial media Facebook. Pada halaman ini terdapat pilihan menu untuk memasukan ukuran, melihat data tersimpan atau data ukuran yang sebelumnya pernah dimasukan, dan melihat cara mengukur pakaian sendiri baik dari atasan maupun bawahan.

### **a. Menu Memasukan Ukuran**

Halaman ukuran baru adalah halaman dimana pengguna dapat memasukan data ukuran tubuh mereka untuk disimpan dan diterima oleh pihak penyedia jasa.

### **b. Halaman Data Tersimpan**

Pada halaman data ukuran berisi data-data ukuran yang sebelumnya pelanggan masukan melalui menu ukuran baru, pada halaman ini pengguna dapat melakukan perubahan pada ukuran yang telah disimpan dan dapat menghapusnya juga.

### **c. Halaman Tata Cara Mengukur**

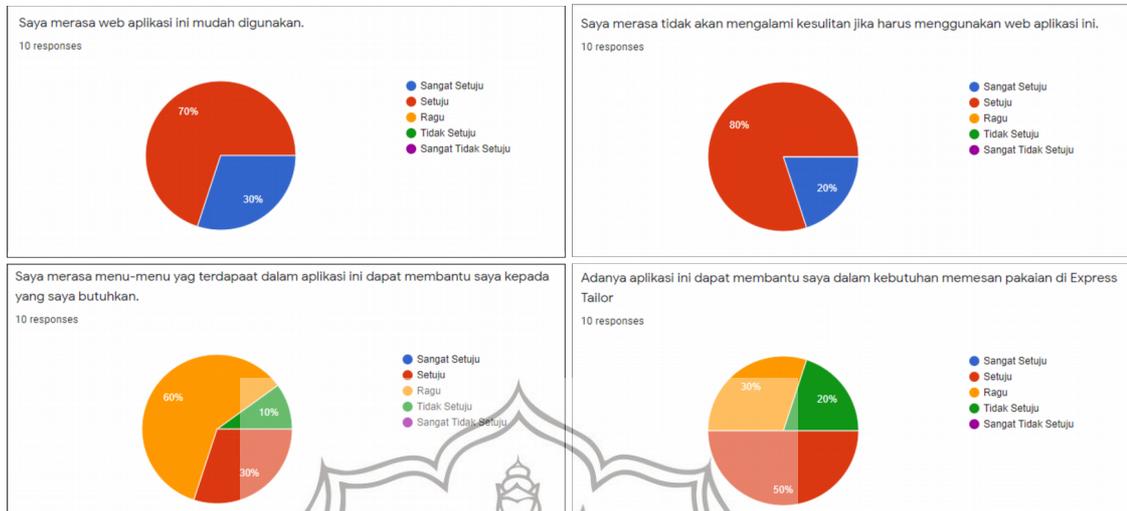
Halaman tata cara mengukur pakaian berisi video keterangan bagaimana cara mengukur pakaian dari atasan hingga bawahan, video tata cara ini nantinya dapat digunakan pengguna aplikasi web Express Tailor untuk mengukur bagian tubuh mereka, kemudian memasukan datanya kedalam aplikasi ini dan diterima oleh penyedia jasa.

## **B. Evaluasi**

### **1. Tahap Pertama**

Pada proses evaluasi tahap awal aplikasi web Express Tailor penulis melakukan percobaan aplikasi web ini kepada calon pengguna untuk mendapatkan akurasi data untuk menilai hal ketergunaan, seperti yang sudah di jelaskan oleh Jakob Nielsen pada bab sebelumnya. Melalui parameter penilaian ini penulis melakukan survei aplikasi web kepada pelanggan Express Tailor, selain mengukur ketergunaan dari aplikasi web yang telah dibuat, melalui

pengujian ini penulis juga mencari kekosongan yang perlu diperbaiki dalam aplikasi web ini. Berikut adalah hasil survei yang dilakukan penulis terhadap responden aplikasi web Express Tailor.



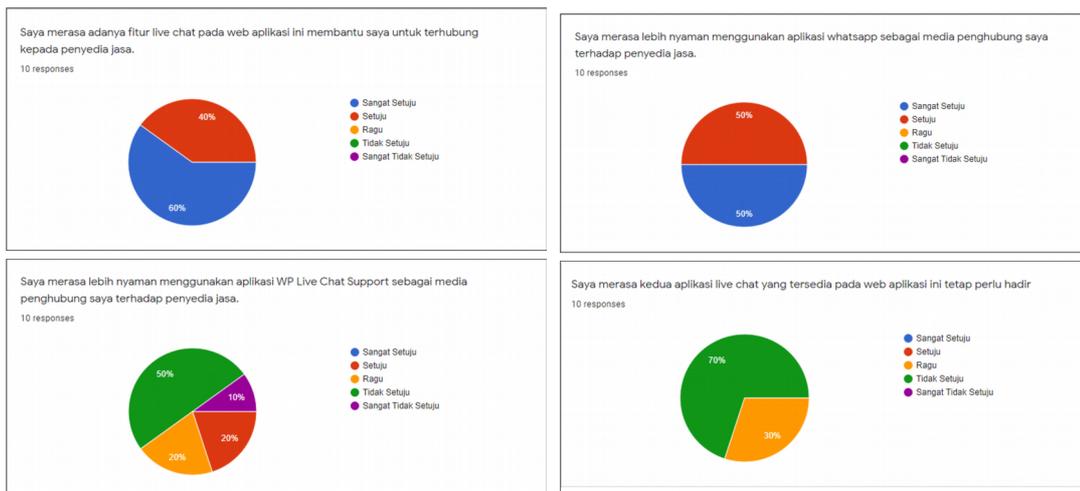
Gambar 8. Data survei terhadap calon pengguna  
(Sumber: Penulis)

Ketika calon pengguna diberi pertanyaan tentang keunggulan perancangan ini mereka lebih menyatakan kepada tampilannya yang sederhana, membuat penggunaannya bisa langsung melakukan apa yang perlu dilakukan dalam aplikasi web ini. Namun yang menjadi kekurangan dari perancangan ini adalah minimnya fitur yang tersaji pada aplikasi web ini, mayoritas calon pengguna lebih menyarankan terdapat fitur komunikasi berupa pesan, fitur pemesanan langsung, dan layanan pembayaran yang bisa dilakukan dalam satu aplikasi, sehingga pengguna tidak perlu menggunakan dua aplikasi bersamaan ketika harus konfirmasi dengan admin. Beberapa calon pengguna juga menyarankan untuk menambahkan fitur pemesanan pakaian langsung dari aplikasi web, sehingga tidak perlu menggunakan aplikasi tambahan.

Melalui evaluasi tahap awal ini penulis mendapatkan hasil, bahwa efisiensi dalam penggunaan aplikasi web ini masih kurang dari fitur-fitur yang tersedia sehingga responden harus menggunakan aplikasi tambahan ketika fitur aplikasi ini tidak mendukung kebutuhan tugas yang dilakukan pengguna. Untuk perbaikan selanjutnya aplikasi web ini perlu ditambahkan fitur layanan komunikasi dengan admin.

#### **4.3.2. Tahap Kedua**

Tahap kedua, menindaklanjuti hasil dari uji coba pertama yang didapatkan penulis, yaitu responden menyarankan untuk memiliki fitur berkomunikasi dengan penyedia secara langsung sehingga tidak membutuhkan aplikasi tambahan untuk menghubungi penyedia jasa. Melalui evaluasi tersebut penulis mengimplementasikan fitur *live chat* pada aplikasi web Express Tailor menggunakan aplikasi WP Live Chat Support, penulis juga menambahkan Whatsapp sebagai aplikasi pembading untuk dipilih calon pengguna dalam pengujian ini. Berikut adalah hasil survei tahap kedua yang dilakukan penulis terhadap responden web aplikasi Express Tailor.



Gambar 9. Data survei kedua

(Sumber: Penulis)

Dalam hasil survei penulis mendapatkan 8 dari 10 responden lebih memilih menggunakan aplikasi Whatsapp dalam melakukan komunikasi dengan penyedia jasa, ketika penulis bertanya kenapa lebih memilih menggunakan aplikasi Whatsapp dari pada aplikasi WP Live Chat Support untuk menghubungi pihak penyedia jasa?, mereka menjawab lebih familiar karena biasa digunakan sehari-hari. Ketika penulis menanyakan tentang keluhan menggunakan WP Live Chat Support?, mereka mengeluhkan tidak adanya fitur kirim gambar pada aplikasi WP Live Chat Support, selebihnya untuk masalah performa ketika mereka menggunakan WP Live Chat Support masih dirasa responsif dan tidak ada masalah terhadap performanya.

Dari hasil evaluasi tahap kedua ini penulis melihat kedua aplikasi *live chat* ini dapat berjalan dengan baik pada aplikasi web Express Tailor, hanya saja responden lebih banyak memilih Whatsapp sebagai fitur penghubung dengan penyedia jasa, melalui evaluasi tahap kedua ini penulis menyadari

bahwa mempersingkat langkah dari sebuah tindakan perintah dalam tampilan antarmuka sebuah aplikasi web, dapat memberikan kesan mudah (tidak ribet) kepada para penggunanya.

## **V. Penutup**

### **1. Kesimpulan**

Keseluruhan perancangan ini merupakan tahapan awal pengembangan aplikasi web Express Tailor, sebagai upaya mengatasi permasalahan jarak dan waktu dalam mengirimkan data ukuran konsumen kepada penyedia jasa pada perusahaan Express Tailor, tahapan yang dicapai penulis adalah membangun purwarupa awal yang sudah bisa diuji coba secara langsung oleh calon pengguna dan mendapatkan data evaluasi. Dalam perancangan aplikasi web ini, penulis menduga bahwa mengadaptasi tampilan antarmuka yang sudah digunakan bertahun-tahun dapat membantu mempercepat pengguna dalam beradaptasi menggunakan aplikasi yang baru, sejauh penulis mengerjakan perancangan aplikasi web dengan dua kali pengujian penulis mendapatkan hasil sesuai yang penulis duga di awal, yaitu responden dapat dengan cepat beradaptasi dengan aplikasi web Express Tailor, namun dugaan ini masih perlu dikaji ulang melihat dari banyaknya varian menu yang dapat dilakukan pada aplikasi Google Drive, Google Mail, dan Yahoo Mail, berbeda dari aplikasi web Express Tailor karena varian menu dalam aktivitas penggunaan aplikasinya yang sedikit. Dalam proses perancangan ini penulis juga mendapati, bahwa mempersingkat langkah dari sebuah tindakan perintah dalam tampilan antarmuka dapat memberikan kesan mudah (tidak ribet) bagi penggunanya.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Ambrose, Gavin. & Harris, Paul. 2006. *The Fundamental of Typography*. Lausanne: Ava Publishing SA.
- Ambrose, Gavin. & Harris, Paul. 2007. *The Layout Book*. Lausanne: Ava Publishing SA.
- Brown, Tim. 2009. *Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations*. New York: Harper Collins.
- Eiseman, Leatrice. 2017. *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results*. Beverly: Rockport Publishers.
- Fling, Brian. 2009. *Mobile Design and Development*. Sebastopol: O'Reilly Media Inc.
- Galitz, Wilbert O. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, Third Edition*. Indianapolis: Wiley Publishing Inc.
- Ingle B.R. 2013. *Introduction to Design Thinking*. In: *Design Thinking for Entrepreneurs and Small Businesses*. Berkeley: Apress.
- Skhlar, Leon. & Rosen Richard. 2003. *Web Applications Architecture Principles, Protocols and Practice*. Chichester: John Wiley & Son Ltd
- Sherin, Aaris. 2012. *Design Element: Color Fundamentals*. Beverly: Rockport Publishers.
- Shneiderman, Ben., Plaisant, Catherine. 2018. *Designing User Interface Sixth Edition: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*.
- Strizver, Ilene. 2006. *Type Rules!: The Designer's Guide to Professional Typography*. Hoboken: John Wiley & Sons Inc.
- Tondreau, Beth. 2019. *Layout Essentials: 100 Principles Using Grid*. Beverly: Rockport Publishers.

## **Jurnal**

- Jazayeri, Mehdi. 2009. Some Trends in Web Application Development. DOI: 10.1109/FOSE.2007.26
- Ruzic, Ljilja, Tina Lee, Seunghyun, Elaine Liu, Yilin, dkk. 2016. *Development of Universal Design Mobile Interface Guidelines (UDMIG) for Aging Population*. Doi: 10.1007/978-3-319-40250-5\_10.
- Zakiah, Nurul binti Ayob., Razak Che Hussin, Ab., dan Mohamed Dahlan, Halina. 2009. *Three Layers Design Guideline for Mobile Application*. Doi: 10.1109/ICIME.2009.99

## **Webtografi**

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (13 Mei 2020) Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia.  
<https://apjii.or.id/survei>
- Apple, (27 Maret 2020) Human Interface Guidelines.  
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>
- CERN, (11 Desember 2020) A short history of the Web.  
<https://home.cern/science/computing/birth-web/short-history-web/>
- Chruch, Jeremy . (21 Mei 2020) Confused About REM and EM.  
<https://j. Jeremy.net/confused-about-rem-and-em/>
- Dissanayake, NR., Dias GKA. (15 Juli 2020) Web Based Applications: Extending the General Perspective of the Service.  
[https://www.researchgate.net/publication/319058851\\_Web\\_based\\_Applications\\_Extending\\_the\\_General\\_Perspective\\_of\\_the\\_Service\\_of\\_Web](https://www.researchgate.net/publication/319058851_Web_based_Applications_Extending_the_General_Perspective_of_the_Service_of_Web)
- Google, (28 Maret 2020) Material Design.  
<https://material.io/design>
- iTeh Inc. (26 Oktober 2020) Ergonomics of human-system interaction - Part 11: Usability: Definitions and concepts (ISO 9241-11:2018).  
<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/cen/27038069-43af-418a-9523-59d74171d848/en-iso-9241-11-2018>

Lardinois, Frederic.(22 Mei 2020) Google Drive will hit a billion users this week.

<https://techcrunch.com/2018/07/25/google-drive-will-hit-a-billion-users-this-week/?guccounter=1>

Nielsen, Jakob. (21 Oktober 2020) Usability 101: Introduction to Usability.

<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Nielsen, Jakob. (21 Oktober 2020) Why You Only Need to Test with 5 Users.

<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

Will Bedingfield. (16 Mei 2020) How Dark Mode Took Over Our Screens.

<https://www.wired.co.uk/article/google-chrome-dark-mode-design>

Zieliński, Wojciech. (9 Mei 2020) How to use typography in UI Design

<https://blog.prototypr.io/how-to-use-typography-in-ui-design-ce045fa4ff2e>

