



**KAMPUS MERDEKA (STUDI INDEPENDEN) – PERANCANGAN  
DESAIN USER EXPERIENCE UNTUK CUSTOMER FURNITURE PADA  
STARTUP DIMENSLON**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**



**Oleh :**

**Muhammad Aldi Fakhruddin**

**19410200015**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**KAMPUS MERDEKA (STUDI INDEPENDEN) – PERANCANGAN  
DESAIN USER EXPERIENCE UNTUK CUSTOMER FURNITURE PADA  
STARTUP DIMENSION**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik



**Disusun Oleh :**

**Nama : MUHAMMAD ALDI FAKHRUDDIN**

**NIM : 19410200015**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Teknik Komputer**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“Keberanian ada untuk mengakui ketakutan,  
tapi tetap melangkah kedepan.”*

*- Muhammad Aldi Fakhruddin -*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Laporan Kerja Praktik ini*

*Saya persembahkan kepada*

*Keluarga yang saya cintai, Dosen Pembimbing, Mentor, dan*

*Teman-teman tercinta saya yang selalu memberi semangat.*

**LEMBAR PENGESAHAN**

**KAMPUS MERDEKA (STUDI INDEPENDEN) – PERANCANGAN  
DESAIN USER EXPERIENCE UNTUK CUSTOMER FURNITURE PADA  
STARTUP DIMENSION**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Muhammad Aldi Fakhruddin**

NIM : 19410200015

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS  
Dinamika  
Surabaya, 11 Juli 2022

Disetujui :

Pembimbing

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.07.20  
14:53:54 +07'00'

**Yosefine Triwidvastuti, M.T.**  
NIDN. 0729038504

Penyelia

ACHMAD  
ZAKY  
FOUNDATION

**Mushfi Ridho**

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Teknik Komputer

Universitas  
Dinamika  
2022.07.20 15:21:26  
+07'00'

**Pauladie Susanto, S.Kom., M.T.**

NIDN. 0729047501

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Muhammad Aldi Fakhruddin  
 NIM : 19410200015  
 Program Studi : S1 Teknik Komputer  
 Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
 Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
 Judul Karya : **KAMPUS MERDEKA (STUDI INDEPENDEN) –  
 PERANCANGAN DESAIN USER EXPERIENCE UNTUK  
 CUSTOMER FURNITURE PADA STARTUP DIMENSLON**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Juli 2022

Yang menyatakan



**Muhammad Aldi Fakhruddin**

NIM : 19410200015

## ABSTRAK

Yayasan Achmad Zaky Foundation merupakan sebuah lembaga *non – profit* yang didirikan oleh Achmad Zaky yang juga salah satu tokoh startup di Indonesia dengan *Bukalapak* yang mendapatkan kesempatan menyelenggarakan program kampus merdeka startup campus. Kampus Merdeka adalah sebuah kegiatan mahasiswa dengan menghabiskan masa belajarnya untuk belajar diluar perkuliahan biasa. Mahasiswa dapat mengikuti berbagai kegiatan yang ditawarkan seperti Magang Bersertifikat, Pertukaran Pelajar, Studi Independen, Kewirausahaan, bahkan Kampus Mengajar. Startup Campus adalah studi independen bersertifikat yang bertujuan untuk membangun kompetensi dan karakter pendiri startup bagi para mahasiswa menjadi salah satu jalan pengembangan talenta muda didunia digital.

DIMENSI.ON adalah sebuah startup yang bergerak dibidang digital yang membantu untuk berbelanja kebutuhan furniture secara online tanpa datang ke toko dengan melihat furniture melalui fitur *3d view* dan *Augmented Reality* mempermudah customer melihat gambar furniture dengan jelas menggabungkan antara gambar dan dunia nyata melalui kamera hp customer. Kita membuat sebuah survei untuk mengetahui masalah apa yang sedang dialami oleh customer furniture dalam berbelanja online. Penulis memvalidasi dengan adanya DIMENSI.ON, apakah customer dapat menemukan solusinya dalam memenuhi kebutuhan furniturnya atau tidak, maka dari itu penulis merancang desain user experience customer furniture pada startup DIMENSI.ON.

**Kata kunci :** *Perancangan, User Experience, Startup Campus, Furniture*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 6 (enam) bulan di Yayasan Achmad Zaky Foundation. Kerja Praktik ini membahas tentang Kampus Merdeka Studi Independen – Perancangan Desain User Experience Untuk Customer Furniture Pada Startup DIMENSI.ON

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Ibu Yosefine Triwidyastuti, M.T. selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik serta telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik.
3. Bapak Pauladie Susanto S.Kom, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Komputer Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Kepada Kampus Merdeka dan MSIB Studi Independen Mitra yaitu Achmad Zaky Foundation yang telah menerima dan memberikan pengalaman baru dalam lingkungan pekerjaan.
5. Bapak Mushfi Ridho selaku Penyelia yang telah memberikan dukungan serta bimbingan dalam melakukan Kerja Praktik di Yayasan Achmad Zaky Foundation kepada penulis.
6. Bapak Wahyu Priastoto, S.E. selaku Koordinator Kerja Praktik di Universitas Dinamika. Terima kasih atas bantuan yang telah diberikan.



7. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses Kerja Praktik ini.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 11 Juli 2022

Penulis



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Latar Belakang Perusahaan .....	4
2.2 Identitas Perusahaan .....	5
2.3 Visi Perusahaan .....	6
2.4 Misi Perusahaan .....	6
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
3.1 Perancangan .....	7
3.2 Aplikasi .....	7
3.3 Website.....	8
3.4 User Experience .....	9
3.5 User Interface .....	9
3.6 User Persona .....	10
3.7 User Flow .....	11
3.8 Wireframe .....	11
3.9 MockUp .....	12
3.10 User Centered Design .....	13

<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>14</b>
4.1 Penjelasan Kerja Praktik .....	14
4.2 Diagram Alur Proses Pengerjaan .....	14
4.3 Hasil Data Jawaban Survei .....	16
4.3.1. Mengkategori Permasalahan .....	23
4.3.2. Merancang User Persona, User Interface, User Experience .....	24
4.4 Wireframe dan Mockup .....	28
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>32</b>
5.1 Kesimpulan .....	32
5.2 Saran.....	32
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>34</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Logo Kampus Merdeka.....	4
Gambar 2.1.2 Logo Achmad Zaky Foundation .....	5
Gambar 2.2 Lokasi Achmad Zaky Foundation.....	5
Gambar 3.2 Aplikasi .....	8
Gambar 3.3 Website.....	8
Gambar 3.6 Contoh User Persona.....	11
Gambar 3.8. Contoh Wireframe.....	12
Gambar 3.9 Contoh Mockup.....	12
Gambar 3.10 Diagram Alur (UCD). ....	13
Gambar 4.2 Diagram Alur Proses Pengerjaan .....	15
Gambar 4.3.1 Umur Responden.....	17
Gambar 4.3.2 Pekerjaan Responden .....	17
Gambar 4.3.3 Kota Domisili Responden .....	18
Gambar 4.3.4 Responden Nomor 1.....	18
Gambar 4.3.5 Responden Nomor 2.....	19
Gambar 4.3.6 Responden Nomor 3.....	19
Gambar 4.3.7 Responden Nomor 4.....	20
Gambar 4.3.8 Responden Nomor 5.....	20
Gambar 4.3.9 Responden Nomor 6.....	21
Gambar 4.3.10 Responden Nomor 7.....	21
Gambar 4.3.11 Responden Nomor 8.....	22
Gambar 4.3.12 Responden Nomor 9.....	23
Gambar 4.3.13 Kategori Permasalahan.....	24
Gambar 4.3.14 User Persona 1.....	25
Gambar 4.3.15 User Persona 2.....	25
Gambar 4.3.16 User Persona 3.....	25
Gambar 4.3.17 User Persona 4.....	25
Gambar 4.3.18 Loading Page.....	26
Gambar 4.3.19 Landing Page.....	26

Gambar 4.3.20 Customer Journey.....	27
Gambar 4.4.1 Wireframe 1.....	28
Gambar 4.4.2 Wireframe 2.....	28
Gambar 4.4.3 Mockup Apps 1. ....	29
Gambar 4.4.4 Mockup Apps 2. ....	29
Gambar 4.4.5 Mockup Website. ....	30



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Antar Kampus .....	35
Lampiran 2 Surat Balasan Perusahaan .....	36
Lampiran 3 Log Harian Studi Independen .....	38
Lampiran 4 Garis Besar Rencana Kerja .....	66
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....	72
Lampiran 6 Biodata Diri .....	73



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Startup adalah perusahaan atau bisnis yang belum lama terbentuk. perusahaan ini biasanya masih dalam proses pengembangan dan riset untuk menemukan pasar yang tepat. Saat ini ada banyak sekali startup yang mulai bermunculan dan menjamur. Sebuah perusahaan disebut startup adalah ketika perusahaan tersebut masih dalam tahap berkembang. Perusahaan tersebut belum memiliki dana besar dan hanya dijalankan oleh beberapa orang. Karakteristik lain sebuah perusahaan disebut startup adalah perusahaan belum lama berdiri, pegawai yang terlibat masih sedikit, bekerja secara multitasking, mempunyai semangat “muda”, berkaitan dengan pendapatan dan investor, bergerak dibidang teknologi dan beroperasi dengan website.

Banyak yang mengartikan bahwa Startup bisnis adalah sebuah sistem investasi bisnis yang akan menggerakan bisnis secara otomatis. namun startup lebih tepat diartikan sebagai pembangunan sistem bisnis era digital yang berkaitan dengan dunia online. Contoh perusahaan startup yang berhasil adalah *google* dan *facebook* yang melingkupi dunia online. *Google* adalah startup yang paling sukses dalam *search engine*. Sedangkan *Facebook* adalah startup yang tersukses dalam hal *social network* (SNS). Contoh perusahaan startup yang sukses di Indonesia adalah *Gojek*, *Tokopedia*, *Traveloka*, *Bukalapak*, dll.

Yayasan Achmad Zaky Foundation merupakan sebuah lembaga *non – profit* yang didirikan oleh Achmad Zaky yang juga salah satu tokoh startup di Indonesia dengan *Bukalapak*. Startup Campus adalah studi independen bersertifikat yang bertujuan untuk membangun kompetensi dan karakter pendiri startup bagi para mahasiswa menjadi salah satu jalan pengembangan talenta muda didunia digital. Startup Campus sendiri berawal dari keinginan Achmad Zaky untuk membawa *Silicon Valley* ke Indonesia. Salah satu syarat untuk mengikuti Startup Campus ialah membentuk tim minimal terdiri dari 2 anggota, diutamakan yang berasal dari

satu kampus. DIMENSI.ON adalah sebuah startup yang mengikuti program kampus merdeka studi independen. Startup Campus ini berasal dari kampus Universitas Dinamika. DIMENSI.ON adalah startup yang bergerak dibidang digital yang membantu untuk berbelanja kebutuhan furniture secara online tanpa datang ke toko dengan melihat furniture melalui fitur *3d view* dan *Augmented Reality* mempermudah customer melihat gambar furniture dengan jelas menggabungkan antara gambar dan dunia nyata melalui kamera hp customer.

Berdasarkan uraian masalah yang ada dan hasil survei yang sudah dilakukan, maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan melakukan perancangan desain user experience untuk customer furniture pada startup DIMENSI.ON. Solusi yang ditawarkan berupa merancang desain User Experience (UX) pada startup DIMENSI.ON.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah pada kerja praktik adalah bagaimana merancang desain user experience untuk customer furniture pada startup DIMENSI.ON.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Target pengguna adalah orang dewasa yang berumur 25 – 40 tahun yang sedang membutuhkan furniture.
2. Menggunakan metode User Centered Design.
3. Perancangan User Experience ini hanya terbatas untuk customer furniture pada startup DIMENSI.ON.



### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disesuaikan bahwa, tujuan dari kerja praktik ini adalah melakukan perancangan desain user experience untuk customer furniture pada startup DIMENSI.ON guna menunjang aktivitas perkembangan startup DIMENSI.ON agar customer lebih mudah memenuhi kebutuhan furniture dan membantu penjual furniture lokal lebih praktis dan mudah dikenal oleh customer.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik ini untuk mitra perusahaan, antara lain :

1. Membantu Yayasan Achmad Zaky Foundation dalam menemukan Startup *Founder* guna mendorong pertumbuhan ekonomi digital di tanah air.
2. Membantu pengusaha furniture lokal untuk ditampilkan *diplatform* DIMENSI.ON untuk furniture yang akan dijual.
3. Membantu dalam merancang data pengalaman user yang berbelanja furniture untuk startup DIMENSI.ON.

Sedangkan manfaat untuk penulis dalam melakukan kerja praktik ini antara lain :

1. Membantu penulis untuk menyelesaikan tugas semester 6 dengan mata kuliah kerja praktik.
2. Membantu penulis untuk mengimplementasikan poin ke 3 tri dharma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.
3. Membantu penulis dalam mengembangkan potensi dalam hal *Merancang User Experience Customer Furniture untuk Startup DIMENSI.ON*.
4. Mengedukasi penulis dalam pembelajaran user experience customer furniture.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Latar Belakang Perusahaan

Kampus Merdeka sebuah program yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang membuat mahasiswa untuk bisa mengambil program – program tertentu di luar proses perkuliahan dan dikonversikan ke dalam beban studi (SKS) sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Salah satu tujuan dari dimulainya program Kampus Merdeka untuk meminimalkan kesenjangan antara dunia perkuliahan dan dunia kerja dengan cara memberikan mahasiswa skill yang diperlukan dalam berbagai cara, diantaranya Magang Bersertifikat dan Studi Independen. Pada program Kampus Merdeka memungkinkan mahasiswa untuk mengambil 1 (satu) semester belajar di luar program studi dan 2 (dua) semester belajar di luar perguruan tinggi.



Gambar 2.1.1 Logo Kampus Merdeka  
(sumber : [kampusmerdeka.kemdikbud.go.id](http://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id))

Achmad Zaky memikirkan sebuah ide untuk merangkul Startup – Startup baru untuk diberikan arahan dan dukungan banyak. Dan dibuatlah perusahaan yang bernama Achmad Zaky Foundation. Achmad Zaky Foundation sebuah perusahaan dengan Legal nama Yayasan Bakti Achmad Zaky juga termasuk dibisnis sektor *Multilaterals* dan *Non-Profit Organizations*. Achmad Zaky, *founder* dari *Bukalapak* (pelapor perusahaan *e-commerce* di Indonesia). Yang berupaya menghadirkan akses pendidikan berkualitas di seluruh Indonesia. Membangun sekolah inovatif, memberikan beasiswa, berinvestasi di startup

*edutech* dan melakukan *bootcamp* digital juga bekerja sama dengan kementerian Pendidikan dan hasil terciptanya sebuah program Startup Campus ([startupcampus.id](http://startupcampus.id)).



Gambar 2.1.2 Logo Achmad Zaky Foundation

## 2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : Yayasan Achmad Zaky Foundation  
 Alamat : Jalan Attahiriyyah II Kompleks Warga Indah Nomor 9c,  
 Kec. Pejaten Barat, Kota Jakarta Selatan, 12510



Gambar 2.2 Lokasi Achmad Zaky Foundation

(Sumber: <https://maps.google.com/>)

No. Telepon : (+62 856-4327-8256)  
Website : <https://startupcampus.id/>  
<http://www.zakyfoundation.org/>  
Email : [startupcampus@zakyfoundation.org](mailto:startupcampus@zakyfoundation.org)

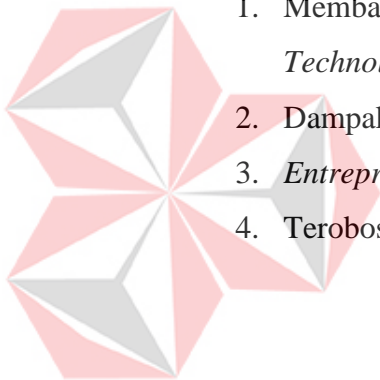
### 2.3 Visi Perusahaan

Menjadi fondasi utama dalam mempercepat transformasi pemimpin generasi berikutnya.

### 2.4 Misi Perusahaan

Untuk mewujudkan visi yang dituju, Yayasan Achmad Zaky Foundation memiliki 4 misi untuk mewujudkan visi tersebut, antara lain:

1. Membangun jaringan terbesar disektor sekolah STEM (*Science, Technology, Engineering, Math*).
2. Dampak *investment*.
3. *Entrepreneurship development*.
4. Terobosan riset.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Perancangan**

Perancangan adalah suatu hal yang menggambarkan, pembuatan sketsa serta memberikan pengaturan yang menjadi satu kesatuan yang utuh dari beberapa elemen yang terpisah sehingga menjadi berfungsi. Dan ada beberapa pengertian perancangan menurut para ahli diantaranya adalah :

1. Menurut Soetam Rizky perancangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mendefinisikan sesuatu hal yang akan dikerjakannya yang mana didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaan.
2. Menurut John Buch & Gary Grudnitski mendefinisikan perancangan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa.
3. Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin , Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

#### **3.2 Aplikasi**

Aplikasi adalah program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam tugas tertentu. Menurut Nazrudin Safaat H, Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Aplikasi – aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi.



Gambar 3.2 Aplikasi

(sumber : <https://img.okezone.com/content/2019/01/28/207/2010333/5-aplikasi-cuaca-terbaik-untuk-ponsel-android-dan-ios-DrApph3emt.jpg>)

### 3.3 Website

Website merupakan sebuah platform yang memberikan sebuah wadah untuk menyampaikan sebuah informasi atau kumpulan halaman melalui domain pada internet agar dapat di akses oleh semua orang yang membutuhkan informasi dari website tersebut (Waryanto, 2018).



Gambar 3.3 Website

(sumber : <https://101red.com/prime/wp-content/uploads/2021/04/Pengertian-Manfaat-dan-Jenis-Jenis-Website.jpg>)

Dalam pembangun aplikasi berbasis website terdapat 3 elemen utama yang harus disiapkan, agar website dapat diakses dan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh orang. Elemen yang dimaksud antara lain :

1. Domain

Domain merupakan unsur website pertama yang harus ada pada sebuah website, karena domain memudahkan orang dalam mencari alamat dari sebuah website. Karena domain menerjemahkan alamat Internet Protocol (IP) yang berupa angka menjadi alamat alphabet yang dapat

disesuaikan dengan kebutuhan nama alamat website yang diinginkan untuk menarik perhatian orang dalam mengakses website tersebut.

## 2. Hosting

Hosting merupakan alat untuk menyimpan kebutuhan data yang dibutuhkan pada website seperti script, gambar, video, musik dan file lainnya yang dibutuhkan dalam website tersebut. Hosting biasanya disediakan oleh pihak ketiga dari pembangun aplikasi dan hosting yang disediakan bersifat prabayar.

## 3. Konten

Konten merupakan salah satu elemen utama yang harus ada pada setiap website, karena konten adalah sebuah informasi yang dibutuhkan oleh orang dalam mengakses website yang dibangun.

Menurut Hasugian (2018) website dibangun dengan menggunakan protokol Hypertext Transfer Protocol (HTTP) yang berisikan dokumen multimedia seperti text, gambar, video, musik dan lain sebagainya, yang kemudian dapat diakses melalui software browser seperti Chrome, Mozilla, dan lain sebagainya.

### 3.4 User Experience

User experience adalah bentuk interaksi dimana manusia dan komputer (*human computer interaction*) yang meliputi aplikasi, website, *smartphone* dan aplikasi *desktop*. User experience juga berhubungan dengan kemudahan, efisiensi, kenyamanan, kemanfaatan, di saat menggunakan aplikasi tersebut.

User experience merupakan persepsi yang pengguna timbulkan serta respon yang timbul dari interaksi yang dilakukan oleh pengguna dengan produk, sistem atau layanan lainnya. User experience juga di definisikan sebagai keseluruhan interaksi yang dilakukan atau dialami pengguna tidak hanya dengan perusahaan namun juga dengan produk dan layanannya.

### 3.5 User Interface

User interface didefinisikan dengan standar *ISO* yaitu semua komponen sistem interaktif (software maupun *hardware*) yang menjadi penyedia informasi dan kendali kepada pengguna untuk bertujuan menyelesaikan tugas tertentu dengan

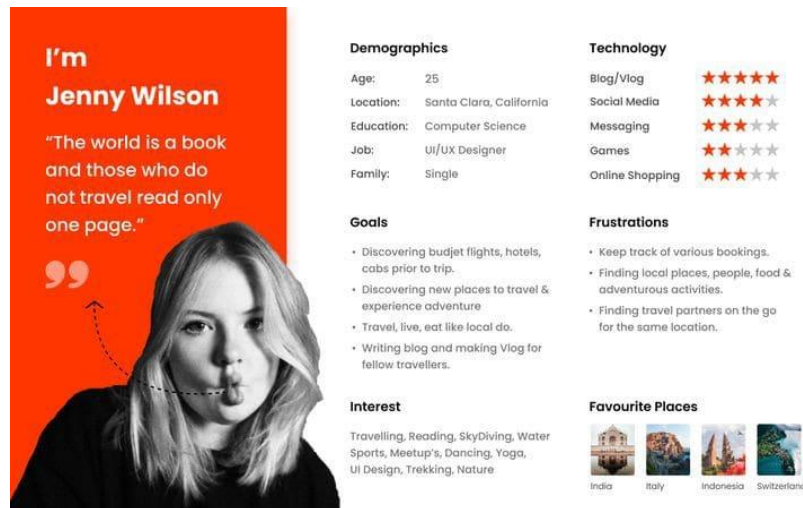
sistem interaktif, dan ada beberapa aspek yang termasuk dalam User interface yaitu *window*, *icon*, *pointer*, *menu*. User interface juga merupakan sesuatu hal yang dapat dilihat pada komputer dan perangkat lunak serta dapat didengar, disentuh, dan diajak bicara baik secara langsung maupun dengan proses pemahaman tertentu. Antar muka yang baik atau User interface yang baik merupakan pintu masuk atau jendela untuk melihat kemampuan sistem serta jembatan bagi kemampuan perangkat lunak dalam membantu memenuhi kebutuhan user, bahkan user yang mengalami cacat.

### 3.6 User Persona

Persona adalah sebuah dokumentasi yang menjelaskan tentang karakteristik user serta tujuan, kebutuhan dan ketertarikan yang menjadi target user yang dihasilkan dari penelitian tentang user yang menjadi target. Istilah persona ini ditemukan atau diperkenalkan oleh Alan Cooper yang memakai persona dalam perancangan interaksi secara praktis hingga menghasilkan produk *high-tech*.

Persona menjadi hal yang penting bagi seseorang untuk merancang sebuah sistem yang berorientasi pada user. Dalam merancang sebuah aplikasi yang berorientasi terhadap user maka harus mempunyai pemikiran target user tidaklah sama dengan perancangan aplikasi. Oleh sebab itu, perlu melakukan penelitian tentang target user agar lebih memahami user yang menjadi target. Dan persona menjadi suatu hal yang sangat penting bagi seorang desainer user experience untuk melakukan pekerjaannya karena persona ini dilakukan untuk memahami target user, kebutuhan dan karakteristik lainnya, sehingga dapat melakukan perancangan antarmuka yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan user, dan persona ini dilakukan dengan menggambarkan atau mendeskripsikan user dengan poin-poin penting seperti : foto, nama, umur, lokasi, pekerjaan dan biografi serta hal-hal yang menjadi penting di setiap penelitian yang dilakukan.





Gambar 3.6 Contoh User Persona

(sumber : [https://www.hashmicro.com/id/blog/wp-](https://www.hashmicro.com/id/blog/wp-content/uploads/2022/02/WhatsApp-Image-2022-02-23-at-10.01.23.jpeg)

[content/uploads/2022/02/WhatsApp-Image-2022-02-23-at-10.01.23.jpeg](https://www.hashmicro.com/id/blog/wp-content/uploads/2022/02/WhatsApp-Image-2022-02-23-at-10.01.23.jpeg))

hal ini dilakukan untuk memudahkan seorang desainer user experience merancang sebuah aplikasi, sehingga aplikasi ini mudah di gunakan oleh target user.

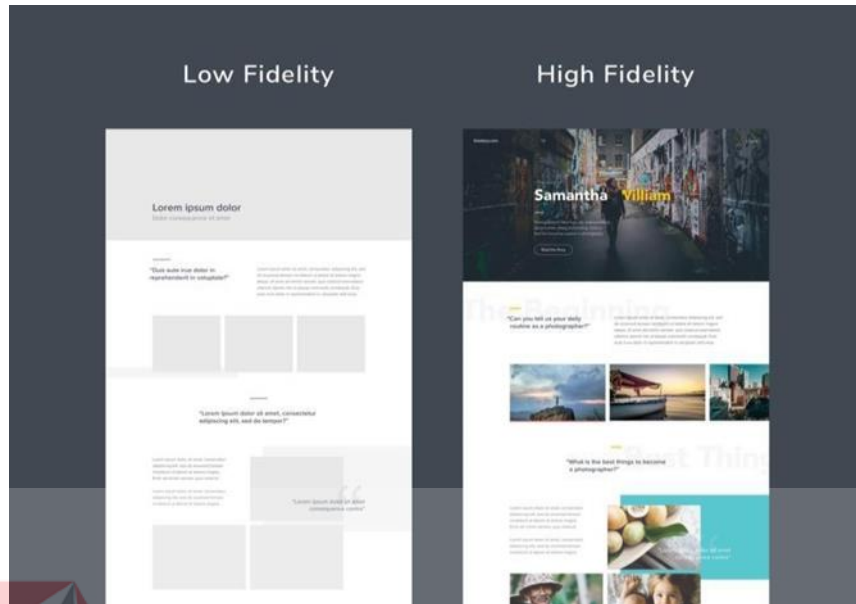
### 3.7 User Flow

User Flow adalah sebuah Langkah-langkah atau alur yang harus dilakukan oleh user untuk melakukan suatu pekerjaan yang menjadi tugas user. user flow digunakan untuk merancang sebuah aplikasi dimana agar pembuat tau apa yang sering dilakukan user atau langkah-langkah yang akan di buat agar user merasa nyaman menjalankan suatu pekerjaan.

### 3.8 Wireframe

Wireframe adalah gambaran awal kerangka atau coretan kasar untuk menyusun atau menata *item-item* pada laman website dimana proses ini dilakukan sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. *Item-item* yang bisa ditata contohnya adalah *banner*, *header*, *content*, *footer*, *link*, *from input*, dan lain-lainnya. Wireframe ini digunakan untuk memudahkan, menjadi terarah, dan memudahkan untuk revisi atau perbaikan, bayangkan bila membuat suatu aplikasi dengan merancang langsung tanpa adanya perancangan awal atau wireframe, akan sering terjadinya kesalahan dalam pembuatan, waktu yang bertambah atau

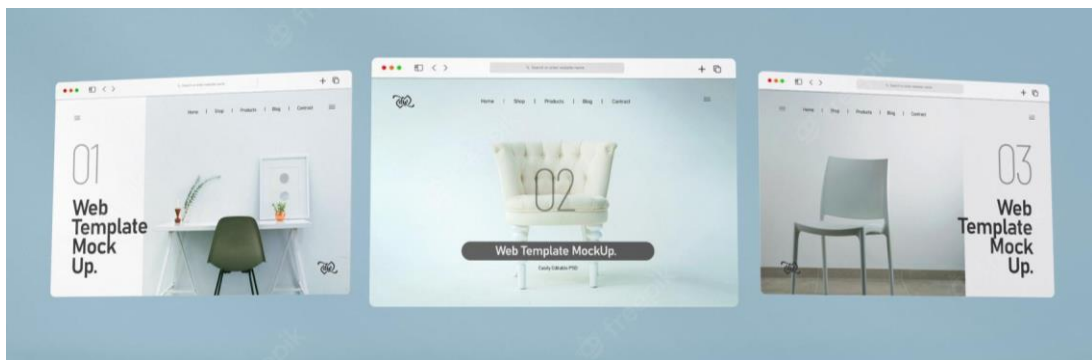
menghambat pekerjaan yang sudah di targetkan waktunya, adanya kekurangan atau adanya perbaikan yang diinginkan customer, hal-hal ini sudah bisa menjadi alasan untuk seseorang yang membuat aplikasi untuk melakukan tahapan wireframe agar tidak ada kerja dua kali untu mendesain sebuah aplikasi.



Gambar 3.8 Contoh Wireframe  
(sumber : google.com/search wireframe website)

### 3.9 Mockup

Kata Mockup digunakan dalam bidang yang berbeda mengungkapkan istilah lain dari model atau demonstrasi produk. Secara harfiah, produk mockup adalah presentasi grafis dari sebuah produk sehingga terkesan nyata seperti aslinya. Tujuan membuat mockup untuk memvisualisasikan produk sehingga klien dapat secara langsung melihat hasil akhir produk secara visual, setidaknya seperti itulah tujuan mockup pada umumnya. Berikut adalah gambaran dari mockup.

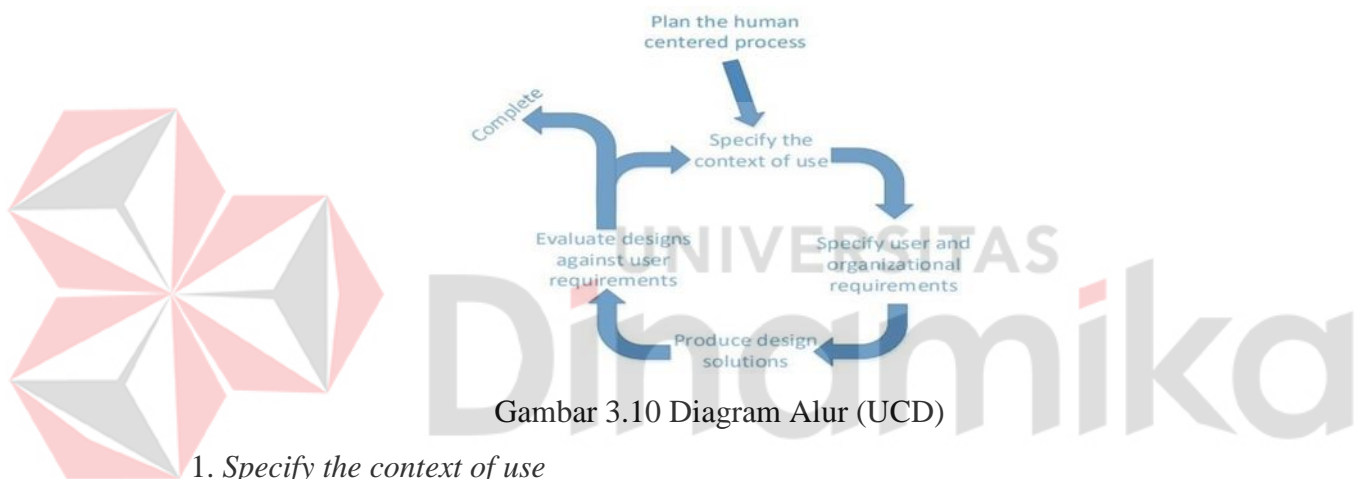


Gambar 3.9 Contoh Mock up

(sumber : [https://img.freepik.com/free-psd/website-presentation-mockup-isolated\\_359791-171.jpg?w=2000](https://img.freepik.com/free-psd/website-presentation-mockup-isolated_359791-171.jpg?w=2000))

### 3.10 User Centered Design

User Centered Design (UCD) adalah sebuah proses untuk mengumpulkan pendapat dari user untuk merancang ulang atau memperbaiki desain user experience dan user interface yang dibuat. User Centered Design (UCD) memiliki konsep user sebagai pusat atau inti dari proses pengembangan sistem. Semua hal dalam desain user experience dan user interface yang didasari permintaan dan pengalaman user, berikut ini adalah fase-fase dalam User Centered Design.



#### 1. *Specify the context of use*

Pada bagian ini atau fase ini bertujuan mengidentifikasi orang atau user yang akan menggunakan sistem. Pada bagian ini akan menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa, mereka akan menggunakan sistem.

#### 2. *Specify User and Organizational Requirements*

Pada bagian ini mendefinisikan kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi.

#### 3. *Produce Design Solutions*

Membangun dan merancang desain sebagai solusi dari sistem yang sedang dianalisis.

#### 4. *Evaluate Design*

Pada bagian ini akan dilakukan evaluasi terhadap desain yang dilakukan pada tahap sebelumnya.

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

#### 4.1 Penjelasan Kerja Praktik

Kerja Praktik yang penulis lakukan merupakan sebuah kegiatan dari Kampus Merdeka MSIB dari sebuah *project* yang dibuat berjudul “Merancang Desain User Experience Customer Furniture”, yang berfokus pada untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada di masyarakat dengan memberikan sebuah gambaran secara *real-time* untuk mencoba peletakkan furniture saat akan membeli secara online.

Untuk perancangan user experience customer furniture pada startup DIMENSI.ON, melakukan survei terhadap orang yang mempunyai kebutuhan membeli furniture agar tahu apa saja yang sebenarnya dibutuhkan oleh customer. Setelah survei, mengelompokkan data – data jawaban dari survei yang telah dilakukan. Data – data yang telah terkumpul, kemudian mulai dirancang untuk desain user experience, user interface, user persona untuk startup DIMENSI.ON.

Fokus yang menjadi bagian dari penulis adalah pada sebuah *project* merancang user experience dan user interface untuk memperkenalkan startup DIMENSI.ON sebagai *platform* berbelanja furniture online bagi customer yang biasanya membeli furniture langsung datang ke tokonya.

#### 4.2 Diagram Alur Proses Pengerjaan

Terdapat serangkaian proses yang harus dijalankan oleh penulis selama pengerjaan Kerja Praktik. Adapun prosesnya tergambarkan pada diagram alur dibawah ini :



Gambar 4.2 Diagram Alur Proses Pengerjaan.

#### 1. Membuat Survei Customer Furniture

Bagian untuk mencari data customer furniture. Kali ini mencari datanya dengan membuat *google* formulir lalu menyebarkan ke orang yang memiliki umur 24 – 50 tahun, memiliki penghasilan lebih dari 1 juta, sudah menikah, dan warga Negara Indonesia.

#### 2. Mengelompokkan data jawaban survei

Pengelompokkan data jawaban yang telah terkumpul ini digunakan untuk memilah jawaban yang sama lalu diolah dan dibuatkan diagram bulat yang dilihat dari persentase.

#### 3. Merancang desain user persona, user interface, dan user experience

Data jawaban survei yang sudah dikelompokkan tadi, kemudian divalidasi untuk menentukan calon user persona startup DIMENSI.ON . Setelah user persona dibuat, user interface dibuat dari data jawaban survei dan user experience customer furniture.

#### 4. Membuat Wireframe dan MockUp

Membuat wireframe untuk dibentuk pola dari hasil perancangan user persona dan user experience untuk website dan aplikasi pada startup DIMENSI.ON. Setelah pola sudah ditentukan, kemudian merancang mockup website dan aplikasi dari wireframe.

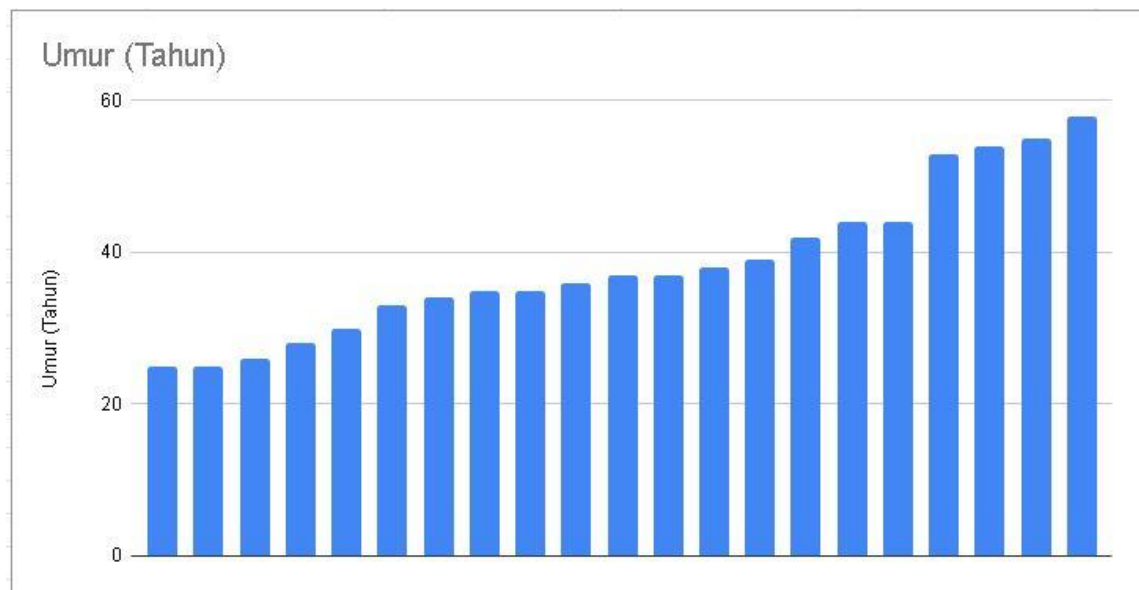
### 4.3 Hasil Data Jawaban Survei

Data survei yang telah dilakukan dari *google* formulir dengan total pertanyaan 9 dan mendapat 21 responden orang yang mengisi. Berikut adalah pertanyaan yang terdapat di survei :

- Umur
  - Pekerjaan
  - Kota Domisili
1. Biasanya membeli furniture dengan cara :  
Online saja, Offline saja, Online dan Offline
  2. [Pertanyaan khusus untuk jawaban sebelumnya "Offline saja"] Jika jawaban lainnya, tulis "Tidak"
  3. [Pertanyaan khusus jawaban sebelumnya Online juga] jika membeli Offline saja, pilih "Tidak"  
*Marketplace (shopee. tokopedia, blibli, bukalapak, dll), Website toko, Marketplace dan Website toko, Tidak*
  4. Seberapa sering melihat produk Furniture secara Online (per bulan)  
10 kali, 20 kali, 20 kali
  5. Permasalahan paling umum ketika belanja Furniture secara Online
  6. Seberapa sering kecenderungan barang Furniture yang dibeli secara Online tidak sesuai dengan harapan ( Nilai 1 – 10 , 1 = Tidak Tertarik; 10 = Sangat Tertarik)
  7. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk memutuskan membeli suatu produk Furniture  
2 Jam, 5 Jam, 12 Jam, 24 Jam
  8. Seberapa khawatir barang yang dibeli tidak sesuai dengan bidang yang tersedia di rumah ( Nilai 1 – 10 , 1 = Tidak Tertarik; 10 = Sangat Tertarik)
  9. Seberapa tertarik Bapak/Ibu jika ada Teknologi yang membantu pembeli untuk menampilkan produk furniture secara visual dan *Real-Time* di rumah melalui Handphone ( Nilai 1 – 10 , 1 = Tidak Tertarik; 10 = Sangat Tertarik)

Jawaban dari responden :

- Umur : Responden berumur dari 25 – 58 tahun.



Gambar 4.3.1 Umur Responden

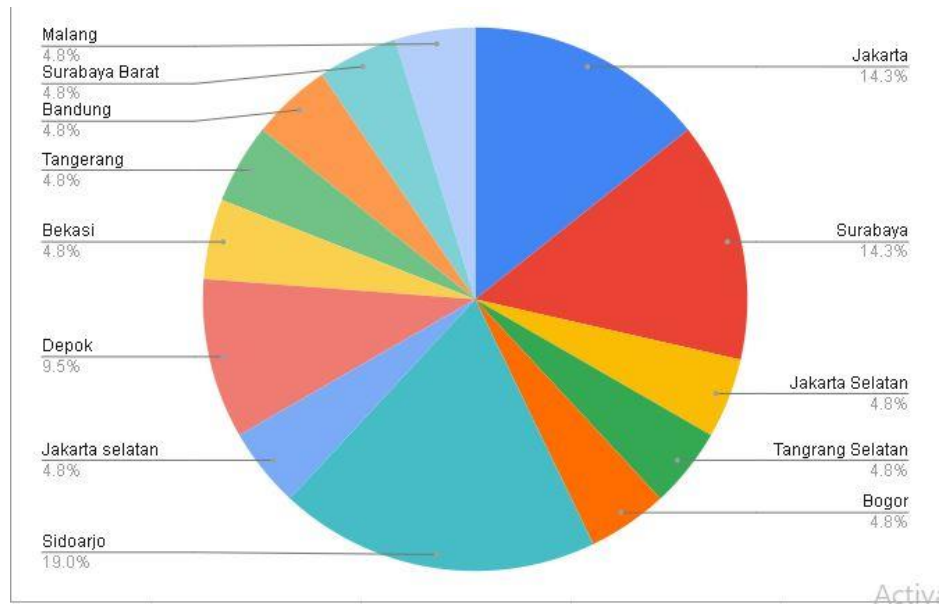
- Pekerjaan : Semua Responden memiliki pekerjaan yang sama yaitu Karyawan Swasta.



Gambar 4.3.2 Pekerjaan Responden



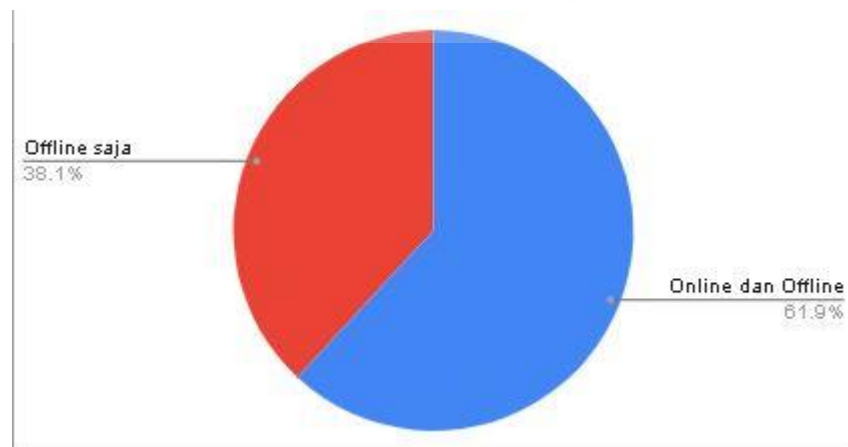
- Kota Domisili : Domisili dari setiap responden :



Gambar 4.3.3 Kota Domisili Responden

Dari gambar diatas, Kota Domisili dari responden berasal dari beberapa kota, yaitu Malang 4,8% Surabaya Barat 4,8% Surabaya 14,3% Sidoarjo 19% Bandung 4,8% Tangerang 4,8% Tangerang Selatan 4,8% Bekasi 4,8% Depok 9,5% Jakarta Selatan 9,5% Jakarta 14,3% Bogor 4,8%.

1. Biasanya membeli furniture dengan cara :



Gambar 4.3.4 Responden Nomor 1

Dari gambar diatas, customer furniture (responden) paling banyak disukai adalah berbelanja furniture online dan offline dengan persentase sebesar 61,9%. Sisanya, customer furniture suka berbelanja melalui offline dengan persentase sebesar 38,1%.

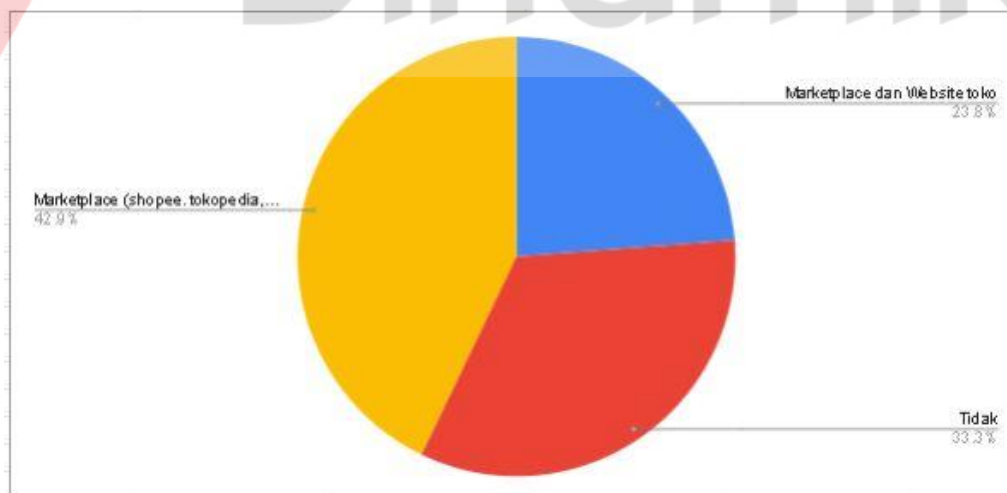


2. [Pertanyaan khusus untuk jawaban sebelumnya "Offline saja"] Jika jawaban lainnya, tulis "Tidak" :

[Pertanyaan khusus untuk jawaban sebelumnya "Offline saja"] Jika jawaban lain
Diraba dan lihat live
bisa memilih dan melihat kondisi barang
Karena langsung mengetahui barang asli dan tahu kondisinya
Bisa melihat fisik barang dan bahannya.
Melihat, merasakan dan mengukur barangnya
Langsung liat barang, ngerasain sampe dicobain
Tidak
Tidak
Bisa lebih jelas ukuran dan bahannya, serta biaya pengiriman ringan atau gratis
Tidak
Supaya bisa lihat barang nya langsung
Tidak
Tidak
Karena bisa merasakan detail produknya.
Tidak
Tahu detail produknya dan sesuai dengan spesifikasi yg diinginkan
Melihat barangnya langsung
Langsung tahu mutu & kualitas produk
Bisa lihat kualitas, bahan dan warna
Bisa sesuai dgn yg kita mau
Langsung lihat

Gambar 4.3.5 Responden Nomor 2

3. [Pertanyaan khusus jawaban sebelumnya Online juga] jika membeli Offline saja, pilih "Tidak" :

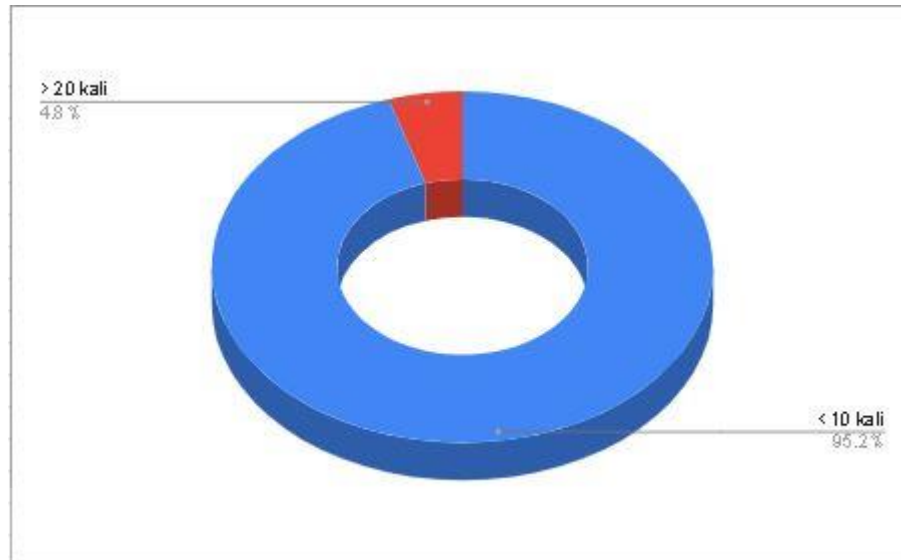


Gambar 4.3.6 Responden Nomor 3

Dari gambar diatas, customer furniture (responden) paling banyak yaitu berbelanja furniture online melalui *marketplace (shopee, tokopedia, blibli, bukalapak, dll)* dengan persentase sebesar 42,9%. Lalu customer yang memilih

“Tidak” untuk offline saja, persentase sebesar 33,3% Sisanya, customer furniture melalui *marketplace* dan website toko dengan persentase sebesar 23,8%.

4. Seberapa sering melihat produk Furniture secara Online (per bulan) :



Gambar 4.3.7 Responden Nomor 4

Dari gambar diatas, customer furniture (responden) yang sering melihat furniture secara online sebanyak 10 kali per bulan yaitu persentasenya sebesar 95,2%. Sisanya yang sering melihat furniture secara online sebanyak 20 kali per bulan yaitu persentase hanya sebesar 4,8%.

5. Permasalahan paling umum ketika belanja Furniture secara Online :

Permasalahan paling umum ketika belanja Furniture secara Online
Beda dg ekspektasi
tidak sesuai dengan gambar
Barang yg tidak sesuai dengan gambar atau bisa disebut rusak
Bahan dan beratnya
Fisik asli berbeda dengan gambar, khususnya warna
Barang yg datang ga sesuai ekspektasi
Barang tidak sesuai ekspektasi
Barang tidak sesuai dengan online display
Belum pernah beli secara online
N/A
Pengiriman
Kesesuaian gambar, dimensi, bahan dengan kondisi real
Verifikasi kualitas, bahan, warna dan kecocokan dengan interior rumah
Tidak dapat merasakan detail produk
Spec bahan
Barang tidak sesuai profil picture. Potonya bagus, barangnya kurang bagus.
Tidak bisa melihat barangnya langsung
Meragukan kualitas produk meskipun sdh tau type & modelnya. Malas riwa riwi komplain
Khawatir dengan kualitasnya
Gak sesuai dgn bahannya
Tidak tahu kwalitas

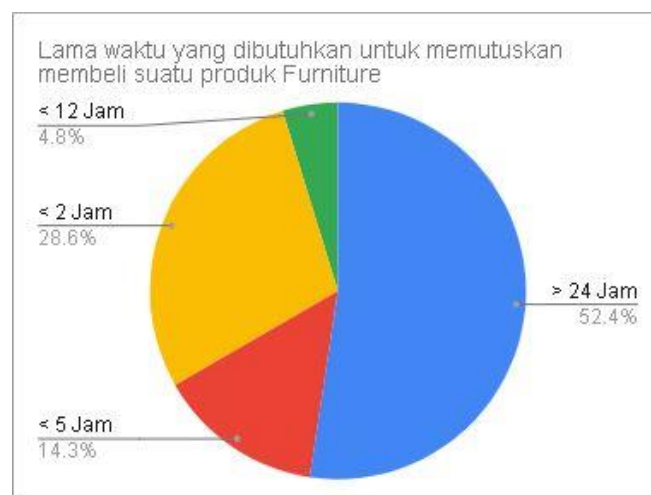
Gambar 4.3.8 Responden Nomor 5

6. Seberapa sering kecenderungan barang Furniture yang dibeli secara Online tidak sesuai dengan harapan ( Nilai 1 – 10 , 1 = Tidak Tertarik; 10 = Sangat Tertarik ) :



Gambar 4.3.9 Responden Nomor 6

7. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk memutuskan membeli suatu produk Furniture :



Gambar 4.3.10 Responden Nomor 7

Dari gambar diatas, customer furniture (responden) lama waktu untuk memutuskan beli furniture kurang dari 2 jam yaitu persentasenya sebesar 28,6%.

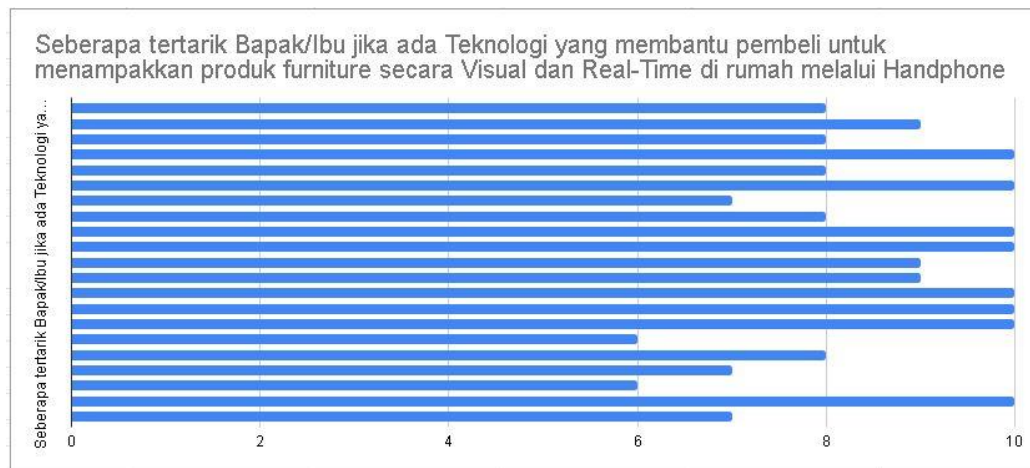
Lalu lama waktu untuk memutuskan beli furniture kurang dari 5 jam yaitu persentasenya sebesar 14,3%. Yang paling lama waktunya untuk memutuskan beli furniture lebih dari 24 jam yaitu persentasenya sebesar 52,4%. Dan Sisanya lama waktu untuk memutuskan beli furniture kurang dari 12 jam yaitu persentase hanya sebesar 4,8%.

8. Seberapa khawatir barang yang dibeli tidak sesuai dengan bidang yang tersedia di rumah ( Nilai 1 – 10 , 1 = Tidak Tertarik; 10 = Sangat Tertarik):



Gambar 4.3.11 Responden Nomor 8

9. Seberapa tertarik Bapak/Ibu jika ada Teknologi yang membantu pembeli untuk menampilkan produk furniture secara visual dan *Real-Time* di rumah melalui Handphone ( Nilai 1 – 10 , 1 = Tidak Tertarik; 10 = Sangat Tertarik ) :

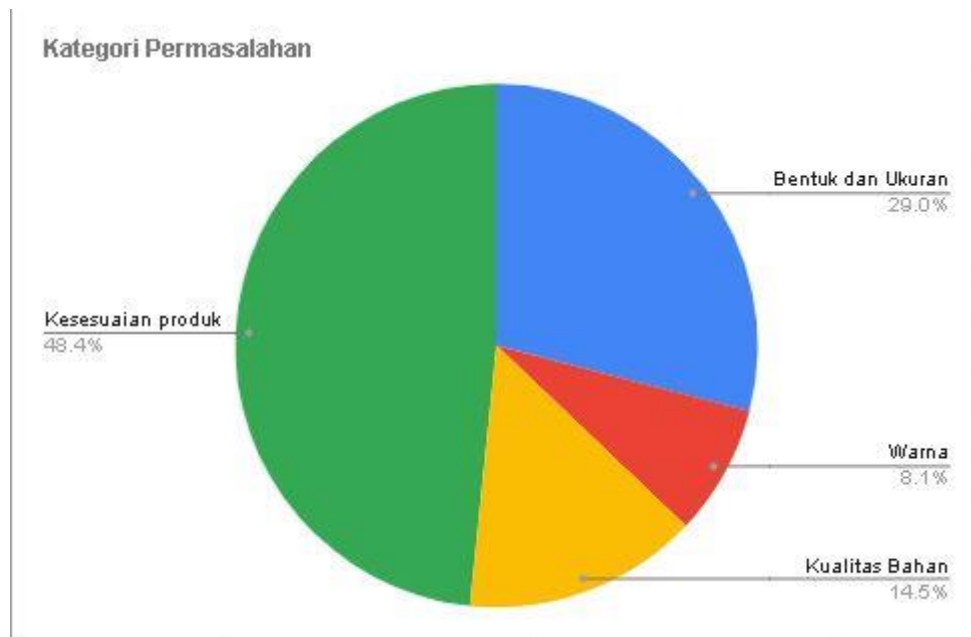


Gambar 4.3.12 Responden Nomor 9

Terlihat dari gambar diatas, responden yang memberi nilai paling kecil yaitu “6” ada 2 responden. Lalu dengan nilai “7” ada 3 responden. Lalu dengan nilai “8” ada 5 responden. Lalu dengan nilai “9” ada 3 responden. Dan dengan nilai “10” ada 8 responden. Total ada 21 responden dengan nilai paling banyak yaitu “10” dengan 8 responden. Data menunjukkan bahwa responden yang memberi nilai “8”, “9”, “10”, responden tertarik dengan adanya teknologi yang membantu pembeli atau customer furniture secara visual dan *real-time* di rumah melalui handphone atau smartphone.

#### 4.3.1 Mengkategori Permasalahan

Setelah terkumpul semua data responden, kita dapat memberikan kategori dari masalah yang telah diambil, seperti gambar dibawah ini :



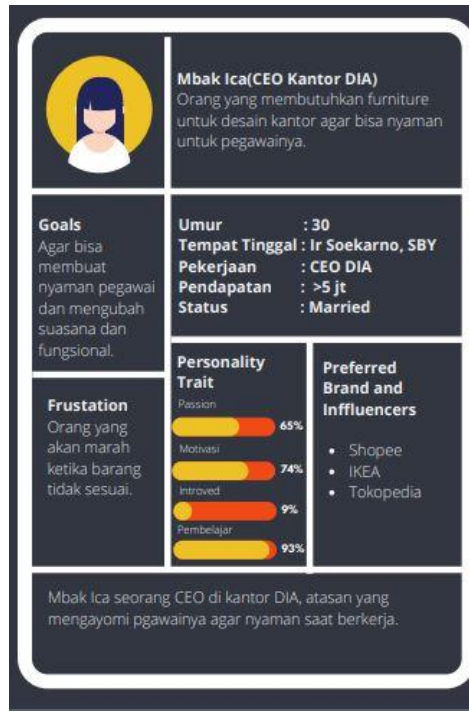
Gambar 4.3.13 Kategori Permasalahan

Dari gambar diatas, dapat dilihat terdapat 4 kategori permasalahan yaitu Kesesuaian produk, Bentuk dan Ukuran, Warna, dan Kualitas bahan. Kesesuaian produk adalah masalah yang paling banyak ditemui oleh customer furniture sebesar 48,4%. Lalu disusul oleh Bentuk dan Ukuran juga adalah masalah yang banyak ditemui customer furniture setelah kesesuaian produk sebesar 29%. Setelah itu ada kualitas bahan yang dipakai sebesar 14,5% dan Warna sebesar 8,1%.

#### 4.3.2 Merancang User Persona, User Interface, User Experience

User persona ini dilakukan dengan menggambarkan atau mendeskripsikan user dengan poin-poin penting seperti : foto, nama, umur, lokasi, pekerjaan dan biografi serta hal-hal yang menjadi penting di setiap penelitian yang dilakukan. Ada 4 orang yang telah saya buat sebagai user persona untuk startup DIMENSION.





Gambar 4.3.14 User Persona 1



Gambar 4.3.15 User Persona 2



Gambar 4.3.16 User Persona 3



Gambar 4.3.17 User Persona 4

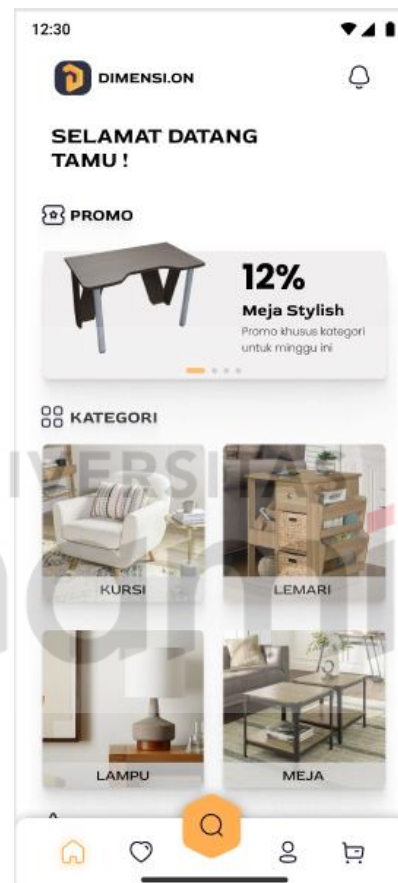
Dari 4 orang diatas yang menjadi asumsi user persona bagi startup DIMENSI.ON, user persona diatas memudahkan seorang desain user experience

merancang sebuah aplikasi sehingga aplikasi ini mudah digunakan oleh target customer furniture DIMENSI.ON.

Lalu implementasi user interface startup DIMENSI.ON diambil dari data survei untuk mendesain kebutuhan customer furniture. Berikut adalah user interface setelah melihat dari data survei yang dibutuhkan customer furniture DIMENSI.ON.



Gambar 4.3.18 Loading Page

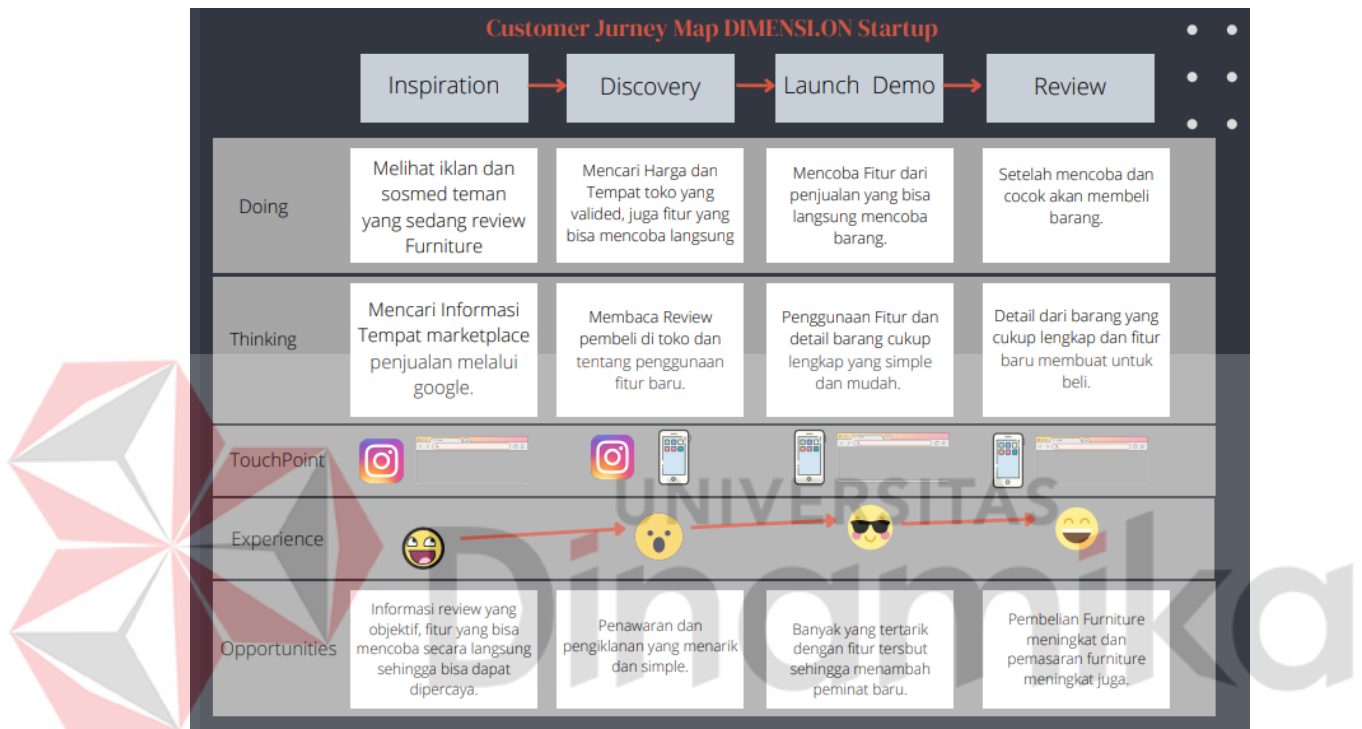


Gambar 4.3.19 Landing Page

Gambar diatas yaitu gambar loading page setelah *dibuild*, berisi logo DIMENSI.ON dengan *background* berwarna oranye. Setelah itu terdapat gambar landing page setelah *dibuild*, dari atas berisi logo dan nama DIMENSI.ON lalu notifikasi. Dapat dilihat juga ada bagian untuk promo aplikasi, lalu beberapa pilihan kategori terdapat kursi, lemari, lampu, meja, lalu ada tombol *home*, favorit, cari produk, akun, dan keranjang yang akan dibeli.



Setelah itu terdapat user experience, jadi setelah membuat survei untuk customer furniture, lalu mengkategorikan dari setiap masalah customer furniture, setelah itu membuat user persona customer furniture startup DIMENSI.ON. Dibawah ini terdapat user experience untuk customer furniture DIMENSI.ON pada saat menggunakan aplikasi maupun website, dengan membuat customer *journey map*.

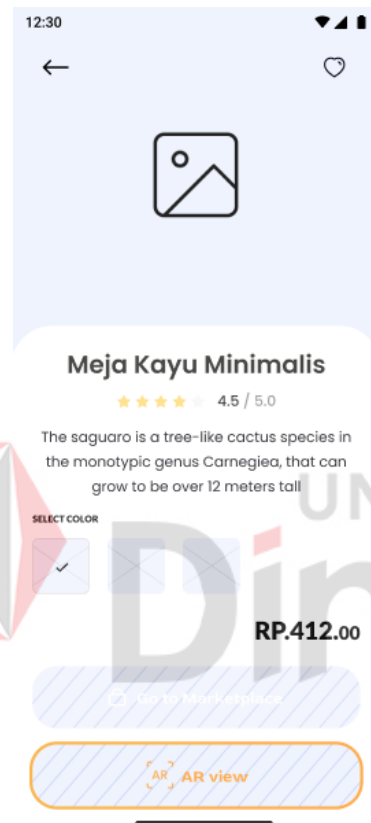


Gambar 4.3.20 Customer Journey

Dengan membuat customer journey DIMENSI.ON, customer furniture memiliki pengalaman yang menarik pada saat membeli kebutuhan furniturnya melalui aplikasi atau website DIMENSI.ON yang telah diluncurkan nanti. Karena dari pengalaman customer saat berbelanja furniture, membuat customer merasakan kemudahan dalam membeli sebuah furniture yang dibutuhkan tanpa membuang banyak waktu dan lebih praktis. Dengan demikian customer furniture DIMENSI.ON sudah sesuai dengan user experience yang diharapkan.

#### 4.4 Wireframe dan Mockup

Wireframe yang dibuat terdiri dari penempatan – penempatan yang digunakan untuk mockup. Penempatan kerangka tersebut guna menata item – item yang dibutuhkan aplikasi dan website. Untuk pembuatan wireframe, dibuat melalui website *Figma*.



Gambar 4.4.1 Wireframe 1



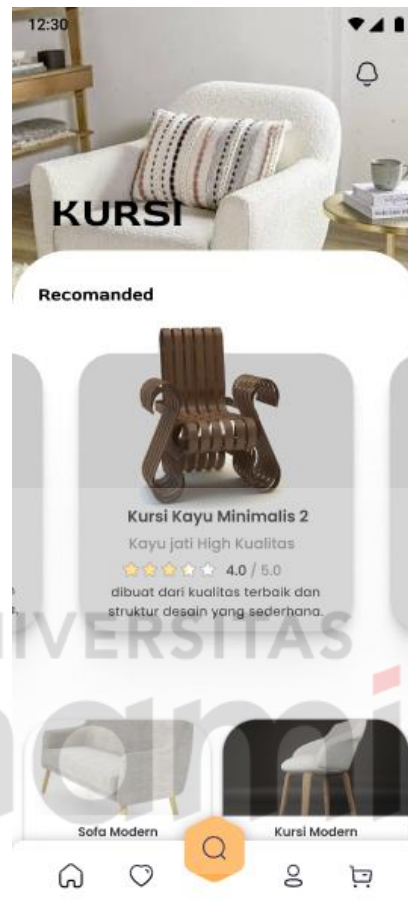
Gambar 4.4.2 Wireframe 2

Wireframe diatas dibuat untuk kerangka aplikasi DIMENSI.ON yaitu di gambar 1 terdapat tombol kembali, favorit, kerangka untuk menambah gambar produk, nama produk, deskripsi produk, pemilihan jenis warna, harga produk, memasukkan keranjang, dan *Augmented Reality* sebagai bentuk kemudahan bagi customer furniture agar dapat melihat furniture secara nyata diruang manapun. Di gambar 2 terdapat foto beberapa produk, kerangka untuk rekomendasi produk, dan kategori produk.

Mockup yang telah dibuat, adalah tahap selanjutnya setelah membuat kerangka aplikasi atau website. Tujuannya supaya presentasi grafis dari sebuah produk sehingga terkesan nyata seperti aplikasi atau website aslinya. Mockup juga dibuat melalui website *Figma*.

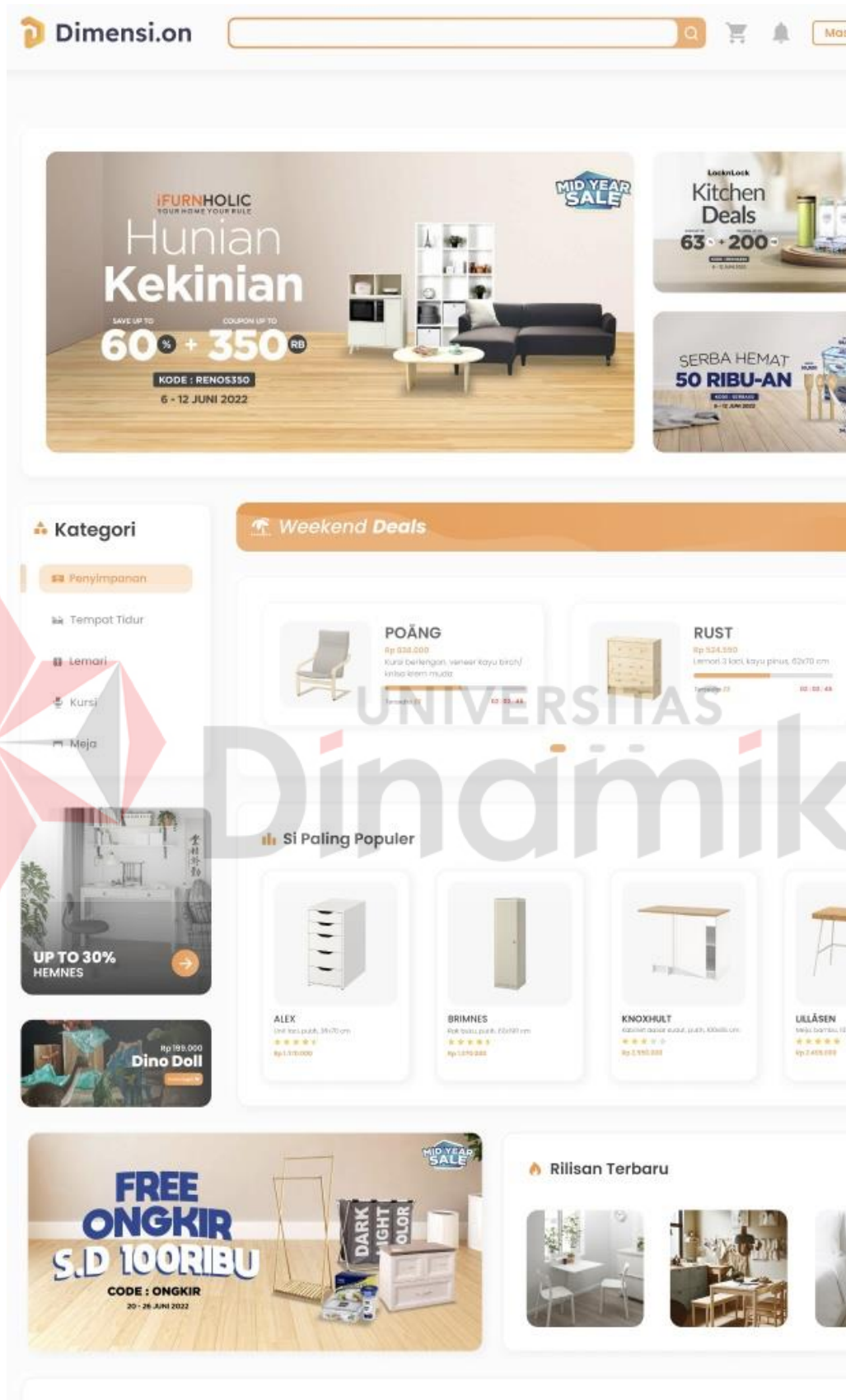


Gambar 4.4.3 Mockup Apps 1



Gambar 4.4.4 Mockup Apps 2

Mockup diatas dibuat untuk memvisualisasi sebuah aplikasi DIMENSI.ON yaitu di gambar 1 terdapat tombol kembali, favorit, gambar produk, nama produk, deskripsi produk, pemilihan jenis warna, harga produk, memasukkan keranjang, dan *Augmented Reality View* sebagai bentuk kemudahan bagi customer furniture dapat melihat furniture secara nyata diruang manapun. Di gambar 2 terdapat foto beberapa produk, rekomendasi produk, dan kategori produk. Selain itu, mockup website juga diperlukan untuk memvisualisasikan kepada klien, karena website itu mudah diakses dengan perangkat digital manapun, bisa dari komputer, laptop, dan smartphone.



Gambar 4.4.5 Mockup Website

Mockup diatas untuk memvisualisasi sebuah website DIMENSI.ON yaitu di gambar terdapat logo DIMENSI.ON, tombol pencarian produk, notifikasi, untuk masuk akun *diplatform*, gambar produk, nama produk, kategori produk ( penyimpanan, tempat tidur, lemari, meja, dll. ), beberapa promo terbaik, kategori *weekend deals*, kategori paling populer, kategori, rilisan produk terbaru, harga produk, memasukkan keranjang. Di mockup website ini lebih banyak fitur karena customer furniture dapat mengakses website dengan mudah melalui perangkat digital manapun, bisa dari komputer, laptop, dan smartphone. Jadi customer mungkin belum memiliki perangkat digital yang mumpuni, bisa mengaksesnya dengan cara yang lain supaya dapat membeli furniture melalui platform DIMENSI.ON.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan Kerja Praktik yang sudah dilaksanakan oleh penulis selama 6 bulan di Yayasan Achmad Zaky Foundation Kampus Merdeka Studi Independen Startup Campus dan hasil *Merancang Desain User Experience Customer Furniture pada Startup DIMENSI.ON* serta perancang user experience dengan menggunakan metode pengujian *User Centered Design*, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, antara lain :

1. Dari data yang menanyakan ketertarikan jika ada teknologi yang membantu pembeli untuk menampilkan produk furniture secara visual dan *Real-Time* di rumah melalui handphone, dapat disimpulkan bahwa yang memberi nilai “8”, “9”, “10”, responden tertarik dengan adanya teknologi yang membantu pembeli atau customer furniture secara visual dan *real-time* di rumah melalui handphone atau smartphone.
2. Dengan membuat survei kepada customer furniture untuk mengetahui masalah apa yang ada dan yang dibutuhkan di oleh customer furniture. Permasalahan customer furniture ini terjadi ketika customer membeli furniture secara online melalui *marketplace* yang telah ada seperti ( *tokopedia, shopee, dll.* ) dengan data yang telah diambil, customer memiliki masalah pada kesesuaian produk, bentuk dan ukuran, kualitas bahan, dan warna. Kesesuaian produk masih menjadi permasalahan yang tinggi ketika customer membeli furniture secara online lalu ketika barang datang, barang tersebut tidak sesuai dengan yang ada difoto dan deskripsi *marketplacena*.

#### 5.2 Saran

Penulis ingin memberikan beberapa hal saran untuk lebih mengembangkan laporan kerja praktik ini, yaitu :

1. Melakukan survei atau wawancara lagi untuk memvalidasi data agar pada saat melakukan perancangan user experience customer, memiliki banyak data responden supaya data menjadi lebih akurat.
2. Membuat website dan aplikasi menjadi *responsive* agar bisa digunakan dimanapun terutama untuk pengguna *mobile*, karena sudah banyak *marketplace* furniture melalui *mobile* yang besar.
3. Menggunakan metode-metode yang mendukung, selain metode yang sudah dipakai pada penelitian ini atau mengkombinasikan metode yang dipakai pada penelitian ini dengan metode yang baru, untuk menghasilkan keluaran yang baik.



UNIVERSITAS  
Dinamika



## DAFTAR PUSTAKA

- RL Bau, R. T., & Setyanto, R. (2020). Adaptasi Skala User Experience Questionnaire Dalam Pengujian User Experience Sistem Repositori. *Jurnal Teknologi Informasi*, 37 - 42.
- Anggada, S.F., Istanto, F. H. & Prihatmanti, R. (2016). Desain Interior Modern Berkonsep Avenue di Dalam Kantor dan Showroom Granito Tile. *Aksen*, Vol. 2, No. 1, Universitas Ciputra Surabaya.
- M. Multazam, I. V. Papatungan and B. Suranto. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design,.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *JNTETI*, 150-157.
- Hendryadi, & Suryani. (2015). Metode Riset Kuantitatif : Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi IIsam. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Wardhono, W. S., Marji, & Kusuma, L. P. (2015). Evaluasi User Acceptance *Augmented Reality* Triage Mobile Pada Sistem Kedaruratan Medis. *Seminar Teknologi dan Reakayasa (SENTRA)*, 218-223.
- Klein, L. (2013). UX for Lean Startups. United States of America: O'Reilly Media.