

PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI KANGTUKANG DENGAN METODE UCD



Disusun Oleh:

N a m a : Bagas Gilang Ananta

NIM : 19523167

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI KANGTUKANG DENGAN
METODE UCD
TUGAS AKHIR**



Disusun Oleh:

N a m a : Bagas Gilang Ananta

NIM : 19523167



Pembimbing,

(Irving Vitra Paputangan, S.T., M.Sc., Ph.D.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PERANCANAGAN *UI/UX* APLIKASI KANGTUKANG
DENGAN METODE UCD**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 25 Juli 2023

Tim Penguji

Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc., Ph.D.

Anggota 1

Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs.

Anggota 2

Andhik Budi Cahyono, S.T., M.T.



Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Gilang Ananta

NIM : 19523167

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI KANGTUKANG DENGAN METODE UCD

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juli 2023



A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke.

(Bagas Gilang Ananta)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah, rahmat, dan kemurahan-Nya yang telah melimpahkan sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar. Penulis juga mengirimkan shalawat dan salam kepada Nabi Besar, Rasulullah Muhammad SAW.

Sebagai ungkapan rasa syukur dan penghargaan atas cinta dan kasih sayang yang telah diberikan, penulis dengan tulus ingin mendedikasikan laporan tugas akhir ini kepada Ibu Suswati dan Bapak Pramugiyanto Herry Purnawan yang selalu memberikan dukungan moral, bantuan materi, doa, dan restu kepada penulis dalam segala hal. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada teman satu tim, Muhammad Arif Pratama dan Al Tamiz Hazim, yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Terima kasih juga kepada Silvia Maulinda yang telah memberikan semangat dan memberi warna dalam hidup penulis dengan canda dan tawa.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Irving Vitra Papatangan, S.T., M.Sc., Ph.D., yang telah membantu dalam membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan tugas akhir ini. Penulis juga berterima kasih kepada teman-teman kuliah di Program Studi Informatika yang telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan perkuliahan, menemani di saat suka dan duka, serta memberikan bantuan kepada penulis selama masa studi.

Rasa terima kasih yang tak terhingga juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, dukungan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang bermanfaat dalam bidang yang relevan.

HALAMAN MOTO

"Masa depan tidak dapat diprediksi, tetapi dapat diciptakan."

(Peter Drucker)

"Jangan pernah menyerah, karena seringkali keberhasilan berada di ujung tekad yang bulat."

(Raditya Dika)

"Jangan pernah menyerah! Biarkan mereka meremehkan kita, karena di akhir kita akan memperlihatkan kepada mereka betapa hebatnya kita!"

(Roronoa Zoro)

KATA PENGANTAR

Assalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan rasa syukur yang tak terhingga, penulis ingin mengucapkan puji dan syukur atas berkat dan rahmat yang diberikan oleh Allah SWT, yang telah melimpahkan hidayah-Nya serta ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Perancangan *UI/UX* Aplikasi KangTukang dengan Metode UCD". Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan dalam menyelesaikan jalur perintis bisnis pada Program Studi Informatika Sarjana, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Selama proses penyusunan laporan ini, penulis memperoleh pengetahuan dan pengalaman berharga, serta menghadapi tantangan yang menjadi pelajaran berharga untuk masa depan.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, doa, dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini. Semua kontribusi tersebut sangat berarti dalam kelancaran dan keberhasilan penyelesaian tugas akhir ini. Semoga segala bentuk dukungan, bimbingan, doa, dan motivasi yang diberikan mendapatkan balasan pahala yang berlimpah dari Allah SWT.

Harapan penulis adalah agar laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kegunaan bagi para pembaca yang membacanya. Semoga karya ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi yang bermanfaat dalam bidang perancangan *UI/UX*. Penulis berharap bahwa Allah SWT senantiasa memberkahi dan melindungi kita semua. Amin..

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 10 Juli 2023



(Bagas Gilang Ananta)

SARI

Aplikasi KangTukang merupakan sebuah solusi yang berguna untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan jasa tukang bangunan yang sedang dalam tahap pengembangan produk. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan masyarakat dapat dengan mudah melakukan pemesanan jasa tukang bangunan secara *online*. Keberhasilan aplikasi ini sangat tergantung pada desain *UI* dan *UX* yang baik. Berdasarkan informasi tersebut dapat diidentifikasi permasalahan utama yang perlu dipecahkan, yaitu merancang antarmuka yang berfokus pada *UI/UX* untuk platform *mobile* KangTukang. Dalam perancangan platform *mobile* KangTukang ini, *UI/UX* menjadi faktor penting agar pengguna dapat mengakses platform *mobile* KangTukang dengan mudah dan nyaman. Pada penelitian ini untuk memecahkan permasalahan tersebut digunakan metode UCD (*User Centered Design*). Pendekatan UCD dipilih karena memiliki fokus terhadap kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna sebagai dasar untuk mengembangkan desain antarmuka aplikasi. Pendekatan UCD memiliki tahapan meliputi *specify the context of use, specify user and organization requirements, produce design solution, evaluate design against user requirements*. Setelah melewati keempat langkah yang telah disebutkan, maka dihasilkan sebuah prototipe yang kemudian diuji menggunakan pendekatan *cognitive walkthrough*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan antarmuka aplikasi KangTukang berbasis *mobile* berhasil dengan baik, dengan rata-rata waktu pengujian semua skenario sebesar 8,56 detik. Hal ini membuktikan bahwa perancangan desain antarmuka platform *mobile* KangTukang mudah dan nyaman digunakan karena sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *User Centered Design, User Interface, User Experience, Cognitive Walkthrough*

GLOSARIUM

<i>Cognitive Walkthrough</i>	Metode pengujian rancangan desain antarmuka dengan menggunakan skenario tugas-tugas.
<i>User Centered Design</i>	Pendekatan desain yang memiliki fokus terhadap kebutuhan, preferensi dan perilaku pengguna.
<i>User Experience</i>	Desain alur yang dibuat bertujuan untuk menghubungkan aplikasi dengan pengguna.
<i>User Flow</i>	Alur panduan mengenai tindakan atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam sistem.
<i>User Interface</i>	Desain antarmuka yang memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna saat berinteraksi dengan sistem tersebut.
<i>Wireframe</i>	Kerangka rancangan dasar desain antarmuka.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>User Centered Design</i>	5
2.2 Penelitian Terdahulu.....	6
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	8
3.1 Menentukan Konteks Pengguna.....	8
3.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna.....	15
3.3 Evaluasi Desain.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Hasil.....	37
4.2 Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i>	51
4.3 Diskusi dan Pembahasan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Calon Pengguna.....	9
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan	9
Tabel 3.3 Daftar Inti Permasalahan	11
Tabel 3.4 Daftar <i>User Needs</i>	15
Tabel 4.1 Skenario Satu	52
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Skenario Satu.....	54
Tabel 4.3 Skenario Dua.....	54
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Skenario Dua	57
Tabel 4.5 Skenario Tiga.....	58
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Skenario Tiga	59
Tabel 4.7 Skenario Empat.....	60
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Skenario Empat	61
Tabel 4.9 Skenario Lima.....	62
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Skenario Lima	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	5
Gambar 3.1 Tahapan Metode UCD	8
Gambar 3.2 <i>User Persona 1</i>	13
Gambar 3.3 <i>User Persona 2</i>	13
Gambar 3.4 <i>User Persona 3</i>	14
Gambar 3.5 <i>User Persona 4</i>	14
Gambar 3.6 <i>User Persona 5</i>	15
Gambar 3.7 Pemetaan <i>User Needs</i>	17
Gambar 3.8 Pemetaan <i>User Flow</i>	18
Gambar 3.9 <i>User Flow</i> Pemesanan dan Pembayaran	19
Gambar 3.10 <i>User Flow</i> Inspirasi Desain.....	20
Gambar 3.11 <i>User Flow</i> Daftar Harga.....	20
Gambar 3.12 Pemetaan <i>Wireframe</i>	21
Gambar 3.13 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Landing Page</i>	22
Gambar 3.14 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	23
Gambar 3.15 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Register</i>	24
Gambar 3.16 <i>Wireframe</i> Halaman Utama	25
Gambar 3.17 <i>Wireframe</i> Halaman Pembangunan dan Perbaikan.....	26
Gambar 3.18 <i>Wireframe</i> Halaman Pemesanan Pembangunan dan Perbaikan.....	27
Gambar 3.19 <i>Wireframe</i> Halaman Layanan Jasa.....	28
Gambar 3.20 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran	29
Gambar 3.21 <i>Wireframe</i> Halaman Inspirasi Desain	30
Gambar 3.22 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Harga	31
Gambar 3.23 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi	32
Gambar 3.24 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Pesanan.....	33
Gambar 3.25 <i>Wireframe</i> Halaman Layanan	34
Gambar 3.26 <i>Wireframe</i> Halaman Kustomisasi Profil	35
Gambar 4.1 Halaman <i>Landing Page</i> , <i>Login</i> , dan Daftar	38
Gambar 4.2 Halaman Utama.....	39
Gambar 4.3 Halaman Pembangunan dan Perbaikan.....	40
Gambar 4.4 Halaman Pembayaran	41
Gambar 4.5 Halaman Inspirasi Desain	42

Gambar 4.6 Halaman Daftar Harga	43
Gambar 4.7 Halaman Pesanan	44
Gambar 4.8 Halaman Layanan	45
Gambar 4.9 Halaman Notifikasi	46
Gambar 4.10 Halaman Profil	47
Gambar 4.11 <i>Dashboard</i> Admin Halaman <i>Login</i> dan <i>Daftar</i>	48
Gambar 4.12 <i>Dashboard</i> Admin Halaman <i>Daftar Pengguna</i>	49
Gambar 4.13 <i>Dashboard</i> Admin Halaman <i>Pesanan</i>	50
Gambar 4. 14 <i>Dashboard</i> Admin Halaman <i>Pekerja</i>	51
Gambar 4.15 Ilustrasi Skenario Satu	53
Gambar 4.16 Ilustrasi Skenario Dua.....	56
Gambar 4.17 Ilustrasi Skenario Tiga	59
Gambar 4.18 Ilustrasi Skenario Empat	61
Gambar 4.19 Ilustrasi Skenario Lima	62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi aplikasi saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung dan memfasilitasi berbagai kegiatan dan kebutuhan sehari-hari manusia yang tak terlepas dari internet. Pada bidang pemesanan jasa pun, teknologi aplikasi telah mengalami perkembangan yang signifikan (Janis, 2020). Salah satu kebutuhan yang memanfaatkan teknologi dan internet adalah pemesanan jasa pekerja bangunan secara *online*. Sayangnya, masih banyak orang yang mengalami kesulitan dalam mencari tenaga ahli yang dapat membantu mereka dalam pekerjaan pembangunan dan perbaikan rumah atau gedung. Data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2019 menunjukkan bahwa jumlah tenaga kerja konstruksi di Indonesia mencapai 8.505.542 orang, namun hanya 8% yang memiliki sertifikat (Herdiana, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang kesulitan dalam mencari tenaga ahli yang kompeten dalam pembangunan dan renovasi. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan seseorang yang ahli dan memiliki keterampilan khusus yang dapat membantu dalam proses konstruksi atau renovasi yang membutuhkan tenaga lebih dari satu orang untuk mempercepat proses (Safitri & Erlansyah, 2022)

Berdasarkan permasalahan tersebut, muncul ide bisnis pemesanan jasa pekerja bangunan yang berbasis aplikasi mobile secara online. Aplikasi Kangtukung merupakan sebuah *startup* di industri pemesanan jasa yang menawarkan platform pemesanan tukang bangunan secara online berbasis mobile yang terintegrasi dengan mitra tukang bangunan yang telah dipilih oleh tim KangTukung. Aplikasi ini didesain untuk memberikan solusi bagi masyarakat yang mengalami kesusahan dalam mencari tukang bangunan dengan fokus pada pemesanan jasa tukang bangunan yang sesuai dengan pengalaman pengguna. Pemilihan aplikasi KangTukung berbasis *mobile* didasarkan pada pengguna *mobile* atau *smartphone* di Indonesia pada bulan Januari 2020 sebanyak 338.2 juta orang (Hootsuite, 2020). Berdasarkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* atau perangkat *mobile*.

Dalam tahap awal pengembangan aplikasi mobile KangTukung, komponen antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) memiliki peran yang sangat penting. Tujuannya adalah untuk mempermudah interaksi pengguna dengan sistem melalui desain antarmuka (*UI*) serta memberikan pengalaman yang nyaman bagi mereka saat berinteraksi dengan sistem (*UX*). Metode yang digunakan untuk merancang *UI/UX* dalam aplikasi mobile

KangTukang adalah *User Centered Design*. Menurut Susan Weinschenk, Ph.D dari Human Factors di Amerika Serikat, kegagalan sebagian besar aplikasi terjadi karena ketidakmampuannya memenuhi kebutuhan pengguna, tidak dapat menjalin komunikasi yang efektif untuk pelanggan, pengembang, dan pengguna (Rahmalia, 2022). Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini dicapai dengan menerapkan metode *User Centered Design*. *User Centered Design* adalah pendekatan dalam merancang antarmuka pengguna yang menitikberatkan pada tujuan fungsionalitas, karakteristik pengguna, tugas, dan alur kerja dalam desain antarmuka. Pemilihan UCD tepat dalam konteks penelitian ini karena pendekatan ini mempertimbangkan serta melibatkan kebutuhan pengguna secara spesifik sejak awal hingga akhir proses perancangan, guna menghasilkan solusi yang sesuai untuk masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pendekatan ini cocok untuk merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) dalam aplikasi *mobile* KangTukang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan utama yang perlu dipecahkan, yaitu merancang antarmuka yang berfokus pada *UI/UX* untuk platform *mobile* KangTukang dengan menggunakan metode *User Centered Design*.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah tidak melebar dan solusi penyelesaian masih dalam topik pembahasan, maka dibutuhkan batasan masalah. Berikut merupakan batasan masalah dari ide perintisan bisnis ini:

- a. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *User Centered Design*.
- b. Rancangan tampilan antarmuka berbasis *mobile*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari ide perintisan bisnis ini adalah merancang *user interface* dan *user experience* dari platform aplikasi *mobile* KangTukang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan desain antarmuka untuk platform *mobile* KangTukang ini adalah:

- a. Memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang tukang atau pekerja bangunan yang sesuai dengan kebutuhan.
- b. Memudahkan pengguna dalam memesan jasa tukang atau pekerja bangunan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam merancang antarmuka platform *mobile* KangTukang ini adalah *User Centered Design* (UCD). Pendekatan UCD dipilih karena memiliki fokus terhadap kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna sebagai dasar untuk mengembangkan desain antarmuka aplikasi. Adapun empat tahapan dalam *User Centered Design* (UCD), menurut (Rohman, Bashir, Ipmawati, & Laksana, 2023):

a. *Specify the context of use*

Pada tahap pertama ini digunakan untuk mengidentifikasi pengguna yang akan memakai aplikasi. Dalam tahap ini pengembang mengumpulkan dan menganalisis informasi menggunakan metode observasi dan wawancara singkat kepada narasumber.

b. *Specify user and organization requirements*

Pada tahap ini, pengembang melakukan identifikasi terhadap kebutuhan fungsional aplikasi yang sesuai dengan keinginan *user*.

c. *Produce design solution*

Pada tahap ini, dilakukan proses perancangan desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna.

d. *Evaluate design against user requirements*

Tahap terakhir adalah melakukan pengujian desain antar muka yang telah dibuat. Pengujian dilakukan terhadap pengguna yang sebaiknya memiliki persona dan karakteristik berbeda-beda.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab. Berikut merupakan kelima bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini, terdapat penjelasan mengenai pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini. Bab ini terdiri dari beberapa sub bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan metodologi yang digunakan dalam

perancangan desain antarmuka pada platform *mobile* KangTukang. Selain itu, bab ini juga mencakup sistematika penulisan yang akan diikuti dalam tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka menjelaskan *literature review* yang digunakan penulis untuk merancang desain antarmuka platform *mobile* KangTukang.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan metode yang digunakan untuk merancang desain tampilan antarmuka platform *mobile* KangTukang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai hasil penelitian dan pengujian tampilan antarmuka platform *mobile* KangTukang yang telah diuji sebelumnya.

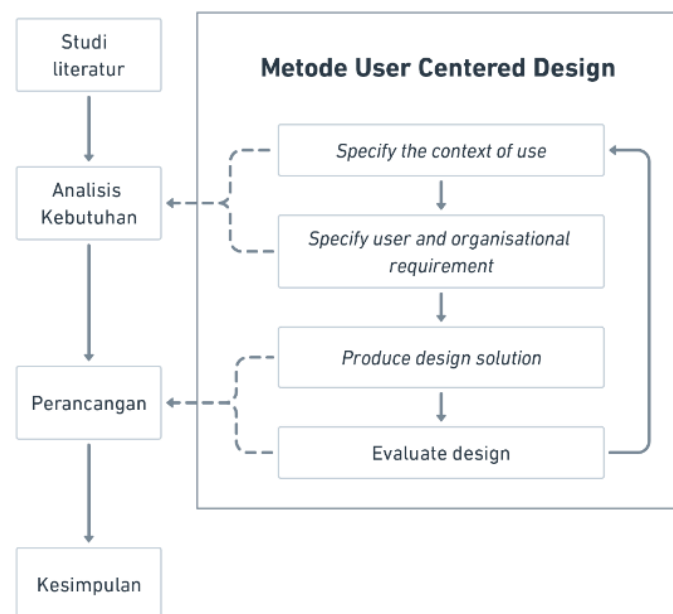
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini, terdapat rangkuman kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Bab ini juga berisi saran dan kritik yang disampaikan oleh penulis sebagai evaluasi dan masukan bagi peneliti selanjutnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *User Centered Design*

User Centered Design (UCD) merupakan sebuah proses perancangan antarmuka (*interface*) yang berfokus pada tujuan penggunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam desainnya (Saputri, Fahli, & Surya, 2017). Peran pengguna sangat ditekankan dalam melakukan pengembangan *design* dengan menggunakan metode UCD sehingga *usability* (nilai kebergunaan) memiliki pengaruh besar terhadap kepuasan pengguna. Berikut tahapan metode UCD yang ditunjukkan pada Gambar 2.2.



Gambar 2.1 Tahapan *User Centered Design*

Sumber: (Rohman, Bashir, Ipmawati, & Laksana, 2023)

User Centered Design (UCD) memiliki empat tahapan penting yaitu:

a. Specify the context of use

Pada tahap awal, dilakukan identifikasi terhadap pengguna atau calon pengguna yang akan menggunakan aplikasi, serta menjelaskan konteks penggunaan aplikasi tersebut. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, pengembang melakukan observasi dan wawancara kepada narasumber yang relevan.

b. Specify user and organization requirements

Tahapan kedua adalah mengidentifikasi kebutuhan fungsional aplikasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

c. Produce design solution

Tahapan ketiga adalah merancang desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *user* atau pengguna.

d. Evaluate design against user requirements

Pada tahap keempat, dilakukan pengujian terhadap desain *UI/UX* yang telah dibuat dengan melibatkan pengguna sebagai subjek uji coba. Disarankan agar pengguna yang terlibat dalam pengujian memiliki beragam persona dan karakteristik yang berbeda.

2.2 Penelitian Terdahulu

Metode *user centered design* telah sering digunakan dalam penelitian sebelumnya. Metode ini bisa diterapkan pada berbagai situasi, sehingga berperan dalam mengembangkan solusi desain antarmuka yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Terdapat penelitian serupa terdahulu menggunakan metode *user centered design* yang dapat dijadikan acuan penulis sebagai pengembangan desain tampilan antarmuka ini

Pada penelitian terdahulu, mengenai perancangan *UI/UX* menggunakan metode UCD (*User Centered Design*) yang dilakukan oleh Muhammad Multazam berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada PlacePlus Menggunakan Pendekatan *User Centered Design*” (Multazam, Papatungan, & Suranto, 2020). Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang dialami pengguna mengenai susahny melakukan reservasi, mendapatkan informasi-informasi spesifik *coworking space* seperti informasi fasilitas, kapasitas, harga, ketersediaan dan informasi penting lain. Penelitian ini membangun sebuah *UI/UX* aplikasi berbasis *website* “PlacePlus” yang berguna memberikan informasi *coworking space* yang tersedia di area tertentu dan pemesan *coworking space* secara *online*. Metode UCD pada penelitian ini dipilih karena aplikasi *website* PlacePlus memiliki target pasar khusus yang spesifik seperti rentang usia dan jenis pekerjaan. Metode UCD pada penelitian ini memiliki kelebihan mampu memberikan kesan yang baik bagi dari pengguna terhadap *website* PlacePlus.

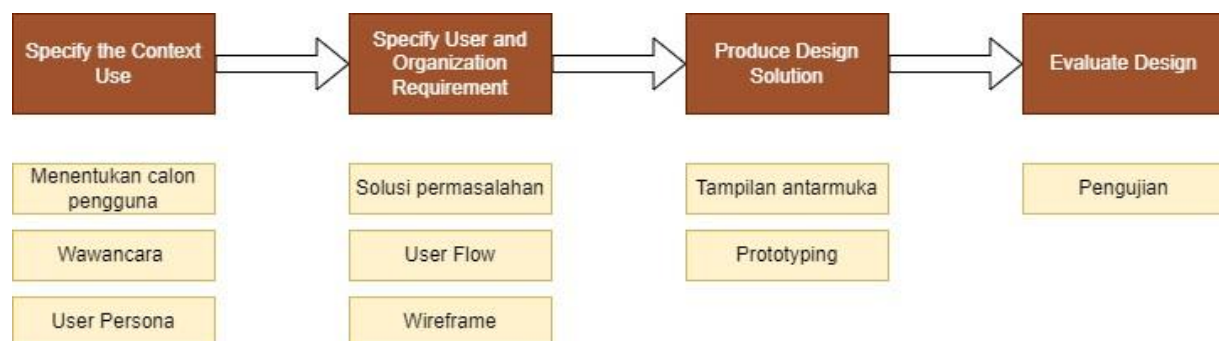
Penelitian terdahulu yang lainnya, mengenai perancangan *UI/UX* menggunakan metode UCD yang dilakukan oleh Billy Indra Irawan berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Situs Web CreativePub dengan Metode *User Centered Design*” (Irawan & Mahardhika, Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan

Metode User Centered Design, 2022). Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang dialami oleh *content creator* mengenai kesulitan untuk mencari *client* dikarenakan belum mempunyai portofolio dan tidak mempunyai koneksi kepada *client*. Begitupun para *client* pun masih sulit menemukan *content creator* yang tepat karena tidak dapat melihat hasil konten atau portofolio pada platform yang sama. Penelitian ini merancang sebuah *UI/UX* aplikasi berbasis website “CreativePub” yang berguna membantu *content creator* dapat memperkenalkan diri dengan mengunggah karya mereka untuk dilihat, dibeli dan disewa jasanya. Penelitian ini menggunakan metode *user centered design* karena metode ini berfokus kepada kebutuhan calon pengguna sehingga memiliki target pengguna yang spesifik. Penelitian ini bertujuan membuat rancangan *UI/UX* situs web CreativePub dengan metode *user centered design*. Penelitian ini menghasilkan desain antarmuka dalam bentuk *prototype* platform *website* CreativePub.

Kemudian penelitian terdahulu yang lainnya, mengenai perancangan *UI/UX* menggunakan metode UCD yang dilakukan oleh Ramadhan Bagus Solichuddin berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs Web Kalografi” (Solichuddin & Wahyuni, 2021). Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang umum terjadi di pengguna jasa dokumentasi pernikahan seperti kesulitan memilih konsep dokumentasi, kekurangan metode pembayaran yang diinginkan oleh pengguna jasa, dan kesulitan dalam penyesuaian kebutuhan hasil dokumentasi. Penelitian ini merancang *UI/UX* platform situs *website* Kalografi yang berguna untuk pemesanan jasa dokumentasi pranikah, pernikahan, dan lamaran. Penelitian ini menggunakan metode *user centered design* karena situs web Kalografi memiliki target pengguna khusus yaitu orang-orang yang ingin menggunakan jasa dokumentasi *prewedding*, pernikahan, dan lamaran. Penelitian ini menghasilkan desain antarmuka *prototype* situs *website* Kalografi yang telah dilakukan pengujian dengan pendekatan *average usability score* dari keseluruhan skenario sebesar 86 yang mengartikan bahwa rancangan tampilan antarmuka ini mudah dipelajari dan dipahami oleh pengguna.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Aplikasi KangTukang adalah sebuah aplikasi berbasis android yang menyediakan berbagai jenis jasa tukang untuk memperbaiki atau membangun bangunan. Aplikasi KangTukang menawarkan kemudahan bagi pengguna untuk memesan jasa tukang bangunan secara *online*. Dalam penelitian ini, pengembangan aplikasi *mobile* KangTukang menggunakan metode UCD dalam menjalankan proyek perancangan desain antarmuka aplikasi. Metode UCD dipilih karena aplikasi KangTukang memiliki target pasar pengguna. Metode ini memiliki fokus terhadap kebutuhan, preferensi dan perilaku pengguna sebagai landasan utama dalam proses pengembangan desain produk atau layanan. Metode UCD memiliki empat tahapan yaitu *specify the context of use*, *specify user and organization requirements*, *produce design solution*, dan *evaluate design against user requirements*. Berikut Gambar 3.1 menampilkan tahapan metode *user centered design*. Metode UCD adalah metode yang memiliki fokus pada *user* atau pengguna oleh karena itu pendekatan ini dipilih.



Gambar 3.1 Tahapan Metode UCD

Sumber: (Dakhilullah & Suranto, 2022)

3.1 Menentukan Konteks Pengguna

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memahami dan menentukan pengguna yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Terdapat beberapa langkah dalam tahapan ini, di antaranya:

3.1.1 Menentukan calon pengguna

Langkah pertama adalah melakukan observasi terhadap calon pengguna dari aplikasi KangTukang untuk menentukan target calon pengguna. Hasil observasi yang telah dilakukan

menghasilkan bahwa pengguna aplikasi KangTukang adalah pengguna yang membutuhkan jasa tukang bangunan. Terdapat kriteria pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini yang disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kriteria Calon Pengguna

No.	Kriteria
1.	Laki-laki atau perempuan berusia \geq 17 tahun
2.	Pernah atau ingin menggunakan jasa tukang bangunan
3.	Paham penggunaan teknologi digital
4.	Berdomisili di Yogyakarta

Kriteria yang dibuat oleh penulis berdasarkan observasi yang telah dilakukan, kriteria yang pertama dibuat berdasarkan observasi di mana calon pengguna aplikasi KangTukang harus berumur lebih dari 17 tahun agar dapat melakukan pembayaran menggunakan metode transfer. Kriteria calon pengguna yang kedua yaitu calon pengguna pernah atau akan menggunakan jasa tukang bangunan yang di mana aplikasi KangTukang bergerak di bidang jasa pemesanan tukang bangunan. Kriteria ketiga yaitu calon pengguna paham akan penggunaan teknologi agar dapat menggunakan aplikasi KangTukang. Kriteria keempat yaitu berdomisili di Yogyakarta yang di mana berdasarkan rancangan bisnis yang dibuat *hustler* dimana aplikasi KangTukang baru dapat tersedia di wilayah Yogyakarta.

3.1.2 Wawancara

Wawancara merupakan tahapan yang penting untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna yang akan digunakan dalam perancangan desain antarmuka aplikasi KangTukang. Peneliti akan mengajukan 15 pertanyaan kepada narasumber yang telah dipilih berdasarkan kriteria calon pengguna. Jumlah pertanyaan yang diajukan ini mempertimbangkan ke efisiensi waktu dan kualitas informasi yang dibutuhkan pengguna dalam perancangan desain tampilan antarmuka aplikasi KangTukang. Tabel 3.2 merupakan pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber.

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda pernah menggunakan jasa tukang bangunan?

2.	Dari mana Anda mendapatkan informasi tukang bangunan tersebut?
3.	Apakah Anda kesusahan dalam mencari tukang bangunan?
4.	Jasa tukang bangunan seperti apa yang pernah Anda gunakan?
5.	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi/ <i>website</i> untuk memesan tukang?
6.	Aplikasi/ <i>website</i> apa yang pernah Anda gunakan untuk memesan tukang?
7.	Apa yang membuat Anda tertarik menggunakan aplikasi tersebut?
8.	Apakah desain <i>UI/UX</i> pada aplikasi yang pernah digunakan sebelumnya sudah dianggap <i>user friendly</i> ?
9.	Bagaimana pengalaman Anda menggunakan aplikasi/ <i>website</i> tersebut?
10.	Apakah Anda merasa membutuhkan aplikasi khusus yang dapat melakukan pemesanan jasa tukang secara <i>online</i> ?
11.	Apakah penting desain <i>UI/UX</i> aplikasi pemesanan tukang bangunan yang mudah dipahami dan digunakan?
12.	Apakah penting bagi desain <i>UI/UX</i> aplikasi pemesanan tukang bangunan untuk mengikuti tren desain <i>UI/UX</i> yang sudah ada?
13.	Fitur apa yang diperlukan pada desain aplikasi/ <i>website</i> pemesanan tukang bangunan untuk meningkatkan minat pengguna?
14.	Apakah fitur pembayaran non-tunai maupun tunai diperlukan?
15.	Apakah fitur inspirasi desain dan daftar harga diperlukan?

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap lima narasumber, didapatkan informasi permasalahan yang dialami oleh calon pengguna. Hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran di bawah.

3.1.3 Inti Permasalahan

Setelah dilakukan wawancara terhadap lima narasumber didapatkanlah hasil wawancara berupa informasi-informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Pemilihan narasumber wawancara berdasarkan kriteria yang telah dibuat penulis yang ditunjukkan pada Tabel 3.1. Wawancara dilakukan hingga data wawancara telah mencapai saturasi (Fitriana, Priharsari, & Kariyoto, 2021). Saturasi data wawancara tercapai setelah melakukan interaksi dengan narasumber ke lima, sehingga dengan lima narasumber telah terpenuhi informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Berdasarkan informasi yang didapatkan, peneliti dapat menyimpulkan permasalahan

yang dihadapi pengguna menjadi *6-point* inti permasalahan calon pengguna. Berikut Tabel 3.3 merupakan daftar inti permasalahan calon pengguna.

Tabel 3.3 Daftar Inti Permasalahan

No.	Inti Permasalahan
1.	Calon pengguna kesusahan menemukan jasa tukang bangunan untuk memperbaiki atau membangun bangunan yang sesuai dengan keahlian.
2.	Calon pengguna memerlukan aplikasi yang dapat mempermudah menemukan jasa pekerja bangunan
3.	Calon pengguna memerlukan desain <i>UI/UX</i> aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan yang dapat mengikuti tren desain <i>UI/UX</i> yang sudah ada
4.	Calon pengguna memerlukan desain <i>UI/UX</i> aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan yang mudah dipahami dan digunakan
5.	Calon pengguna memerlukan aplikasi yang dapat melihat daftar harga jasa tukang bangunan dan inspirasi desain
6.	Calon pengguna memerlukan aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan yang dapat melakukan pembayaran dengan metode non-tunai maupun tunai

Inti permasalahan pertama didapatkan dari hasil wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan “Apakah Anda pernah menggunakan jasa tukang bangunan?”, “Dari mana Anda mendapatkan informasi tukang bangunan tersebut?”, dan “Apakah Anda kesusahan dalam mencari tukang bangunan?”, dari jawaban lima narasumber tersebut dapat disimpulkan bahwa narasumber kesusahan dalam mencari tukang bangunan. Inti permasalahan kedua didapatkan dari hasil wawancara dengan mengajukan pertanyaan “Apakah Anda merasa membutuhkan aplikasi khusus yang dapat melakukan pemesanan jasa tukang secara *Online*?”, semua lima narasumber menjawab membutuhkan aplikasi yang dapat mempermudah pencarian atau pemesanan jasa tukang bangunan. Inti permasalahan ketiga didapatkan dari hasil wawancara dengan mengajukan “Apakah penting bagi desain *UI/UX* aplikasi pemesanan tukang bangunan untuk mengikuti tren desain *UI/UX* yang sudah ada?”, lima narasumber menjawab bahwa mengikuti tren desain *UI/UX* yang sudah ada penting bagi sebuah aplikasi. Inti permasalahan keempat didapatkan dari hasil wawancara dengan pertanyaan “Apakah desain *UI/UX* pada aplikasi yang pernah digunakan sebelumnya sudah dianggap *user friendly*?” dan “Apakah

penting desain *UI/UX* aplikasi pemesanan tukang bangunan yang mudah dipahami dan digunakan?”, dari jawaban lima narasumber tersebut dapat disimpulkan bahwa narasumber membutuhkan desain *UI/UX* yang mudah dipahami dalam suatu aplikasi. Inti permasalahan lima didapatkan dari hasil wawancara dengan mengajukan pertanyaan “Bagaimana pengalaman Anda menggunakan aplikasi/*website* tersebut?”, “Fitur apa yang diperlukan pada desain aplikasi/*website* pemesanan tukang bangunan untuk meningkatkan minat pengguna?”, dan “Apakah fitur inspirasi desain dan daftar harga diperlukan?”, dari pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa narasumber menginginkan adanya daftar harga jasa tukang bangunan dan gambar inspirasi desain bangunan. Inti permasalahan keenam didapatkan dari hasil wawancara dengan mengajukan pertanyaan “Apakah fitur pembayaran non-tunai maupun tunai diperlukan?”, lima narasumber menjawab bahwa memerlukan pembayaran secara non-tunai maupun tunai.

3.1.4 User Persona

User persona merupakan gambaran calon pengguna aplikasi. *User persona* digunakan untuk mengetahui sudut pandang pengguna yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. *User persona* umumnya memuat beberapa informasi pengguna diantaranya: informasi dasar, foto pengguna, *personality*, *user needs*, dan *pain points*. Informasi berguna untuk menentukan untuk siapa aplikasi akan dibuat. *User persona* dibuat berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna, yang kemudian diolah menjadi berbagai ide untuk memprediksi kebutuhan dan keinginan pengguna serta menjadi solusi untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi. Berikut Gambar 3.2 sampai Gambar 3.6 menunjukkan *user persona* pada penelitian ini.

User persona 1



Sallu Muharomah

Demografi	Skill
Umur : 23	Sosial media : ★★★★★
Pekerjaan : Mahasiswa	Massaging : ★★★★★★
Tempat tinggal : Yogyakarta	Online shopping: ★★★★★★

Bio

Sallu Muharomah merupakan mahasiswa asal samarinda yang memiliki tempat tinggal di Yogyakarta. Sebagai pendatang ia kesuahan dalam mencari jasa tukang bangunan, ia pernah memesan jasa tukang bangunan dari Instagram namun hasil pekerjaan tukang bangunan kurang memuaskan.

Gambar 3.2 User Persona 1

User persona 2



Faiz Muzaky

Demografi	Skill
Umur : 24	Sosial media : ★★★★★
Pekerjaan : Guru	Massaging : ★★★★★★
Tempat tinggal : Yogyakarta	Online shopping: ★★★★★★

Bio

Faiz Muzaky merupakan seorang guru sekolah menengah kejurusan, di tempat ia bekerja sering kali membutuhkan tukang bangunan untuk memperbaiki prasarana sekolah. Tempat ia bekerja sudah memiliki tukang bangunan langganan yang sering digunakan namun menemui kendala jika tukang bangunan tersebut bertabrakan jadwalnya dengan yang lain.

Gambar 3.3 User Persona 2

User persona 3



Rayhan Elfandika Ramadhani

Demografi

Umur : 21

Pekerjaan : Mahasiswa

Tempat tinggal : Yogyakarta

Skill

Sosial media : ★★★★★

Massaging : ★★★★★

Online shopping : ★★★★★

Bio

Rayhan Elfandika Ramadhani merupakan mahasiswa bertempat tinggal di Yogyakarta. Ia pernah mencari informasi jasa tukang bangunan melalui aplikasi "OLX" namun mempunyai keluhan harga yang tertera pada aplikasi bukan harga pasti.

Gambar 3.4 User Persona 3

User persona 4



Agastian Rizki Hermawan

Demografi

Umur : 21

Pekerjaan : Mahasiswa

Tempat tinggal : Yogyakarta

Skill

Sosial media : ★★★★★

Massaging : ★★★★★★

Online shopping : ★★★★★★

Bio

Agastian Rizki Hermawan merupakan mahasiswa yang berasal dari Yogyakarta, ia pernah menggunakan jasa tukang bangunan untuk pembuatan pintu pagar. Ia mengalami kesusahan dalam mencari tukang bangunan dikarenakan jadwal tukang bangunan seringkali penuh.

Gambar 3.5 User Persona 4

User persona 5



Farhan Andrianca Sany

Demografi

Umur : 22

Pekerjaan : Mahasiswa

Tempat tinggal : Yogyakarta

Skill

Sosial media : ★★★★★

Massaging : ★★★★★

Online shopping: ★★★★★

Bio

Farhan Andrianca Sany merupakan mahasiswa yang bertempat tinggal di Yogyakarta. Ia mendapatkan informasi jasa tukang bangunan dari tetangganya, namun memiliki kendala jika jadwal tukang bangunan yang ia dapat penuh.

Gambar 3.6 User Persona 5

3.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna

Tahap ini merupakan tahapan dimana kebutuhan pengguna ditentukan. Dalam tahap ini pengembang diharuskan berpikir kreatif untuk menjawab permasalahan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya, yang dijawab dalam bentuk solusi fitur produk atau sistem. Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap ini di antaranya:

3.2.1 User Needs

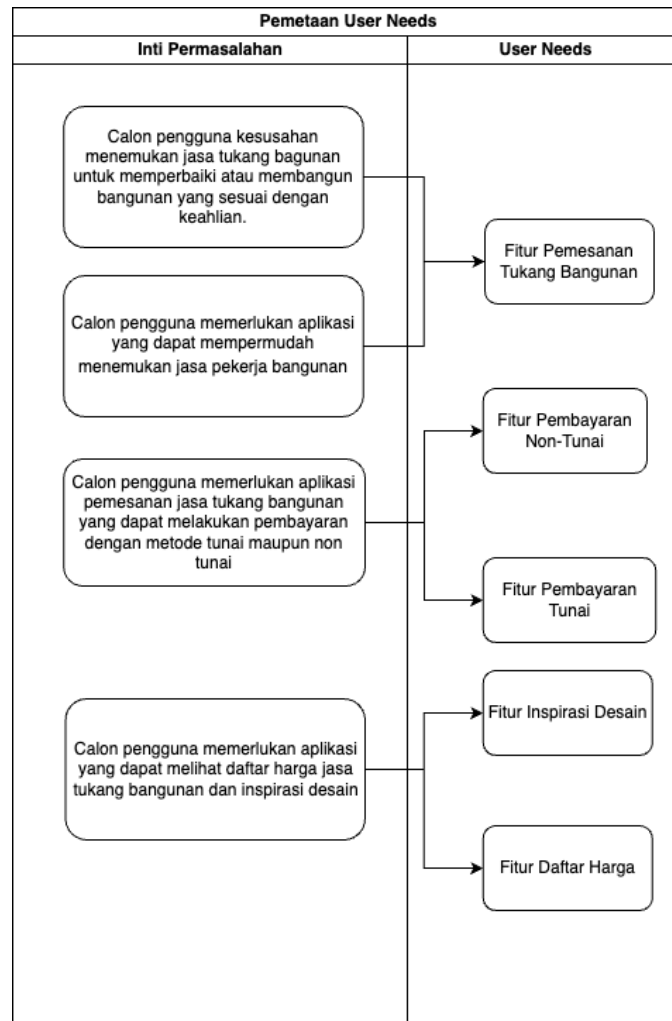
User needs merupakan kebutuhan dan keinginan dari pengguna yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk fitur pada aplikasi yang akan dikembangkan. Melalui analisis hasil wawancara dan pembuatan *user persona*, data dan informasi yang terkumpul dapat digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang spesifik sehingga didapatkan *user needs* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut Tabel 3.4 merupakan daftar *user needs*.

Tabel 3.4 Daftar User Needs

No.	<i>User Needs</i>
1	Fitur pemesanan tukang bangunan
2	Fitur inspirasi desain
3	Fitur pembayaran tunai
4	Fitur pembayaran non tunai

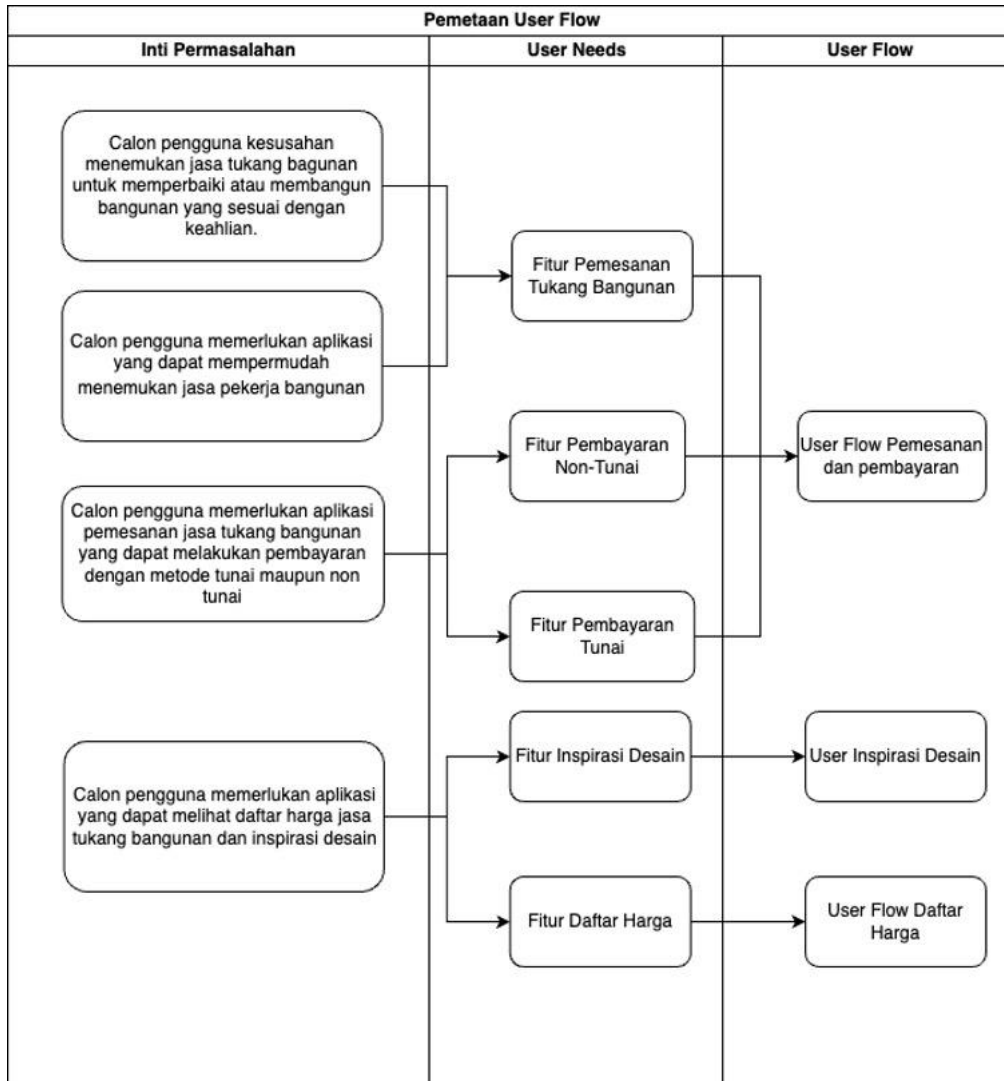
5	Fitur daftar harga
---	--------------------

Fitur pemesanan tukang bangunan dibuat untuk menyelesaikan permasalahan pengguna mengenai kesusahan dalam menemukan atau memesan jasa tukang bangunan. Fitur inspirasi desain dibuat untuk menyelesaikan kebutuhan pengguna mengenai inspirasi desain dalam membangun bangunan. Fitur pembayaran tunai dan non tunai dibuat menyelesaikan kebutuhan pengguna akan pembayaran jasa tukang bangunan dengan menggunakan metode pembayaran non-tunai, aplikasi KangTukang tetap memberi fitur pembayaran tunai sebagai pilihan kepada pengguna yang ingin menggunakan pembayaran tunai. Terdapat inti permasalahan calon pengguna yang belum terpenuhi melalui fitur-fitur yang ada, yaitu kebutuhan akan desain *UI/UX* yang mengikuti tren dan mudah dipahami atau digunakan. Untuk mengatasi permasalahan ini, dilakukan dengan perancangan desain *UI/UX* yang mampu mengikuti tren desain dan mudah dipahami atau digunakan. Berikut gambar 3.7 merupakan salah satu contoh fitur yang dibuat dengan dasar pemetaan terhadap inti permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

Gambar 3.7 Pemetaan *User Needs*

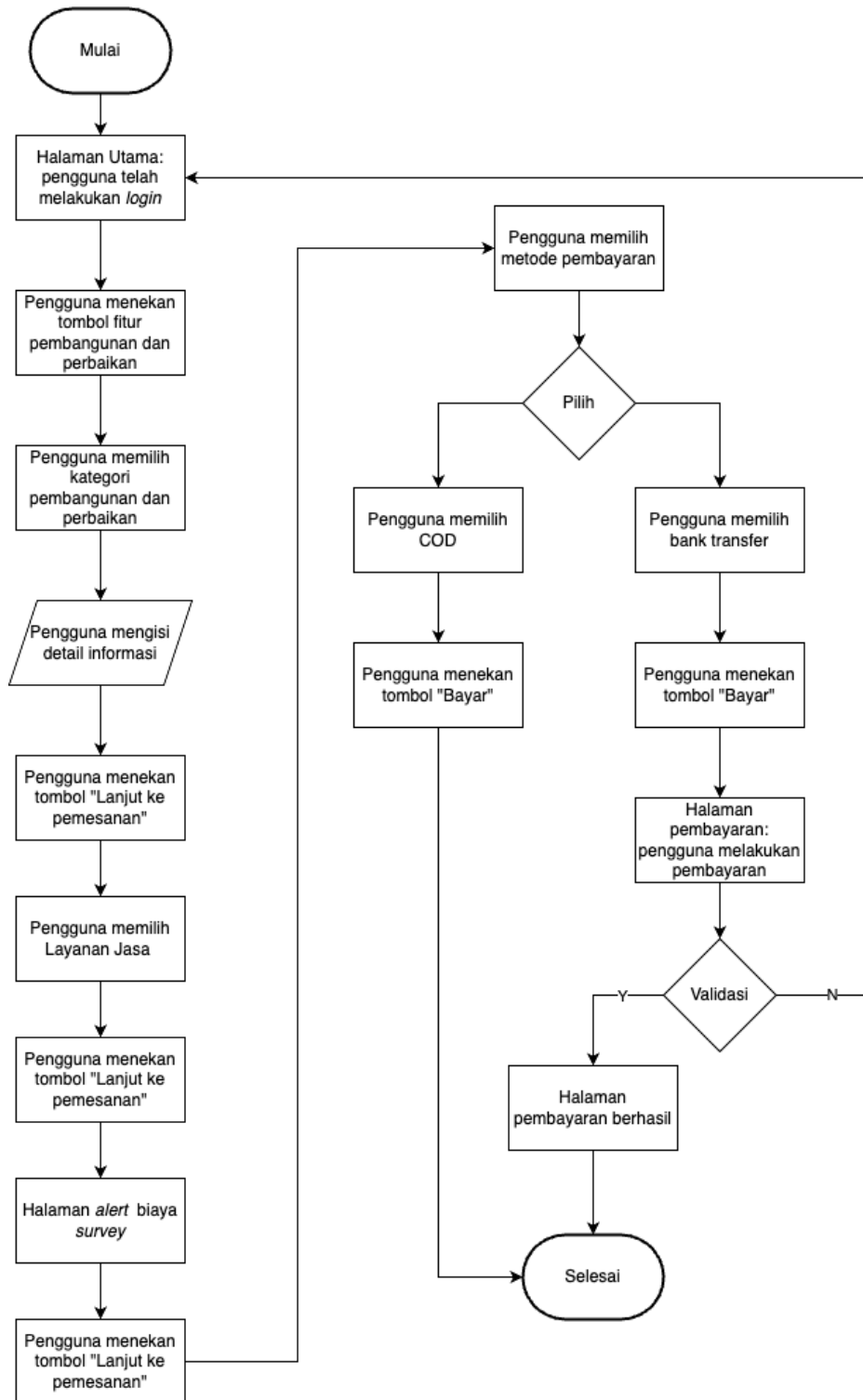
3.2.2 *User Flow*

User flow merupakan alur pengguna dalam menjalankan suatu aplikasi atau produk untuk menyelesaikan suatu *task* yang digambarkan dalam bentuk diagram alir. *User flow* yang dibuat oleh peneliti berdasarkan fitur yang dijelaskan pada tahap sebelumnya yaitu *user needs* dalam rangka menyelesaikan permasalahan calon pengguna. Berikut Gambar 3.8 merupakan pemetaan *user flow* berdasarkan *user needs*.

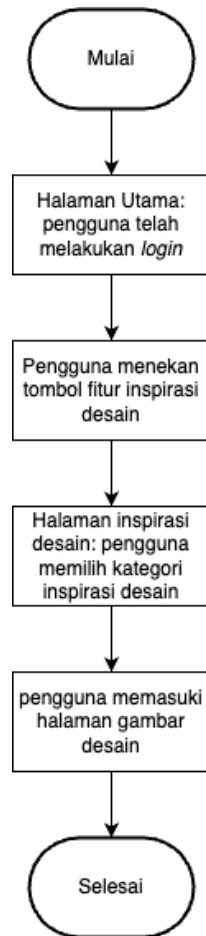


Gambar 3.8 Pemetaan *User Flow*

Berikut merupakan Gambar 3.9 sampai 3.11 merupakan *user flow* dari aplikasi KangTukang yang didasarkan pada *user needs*.

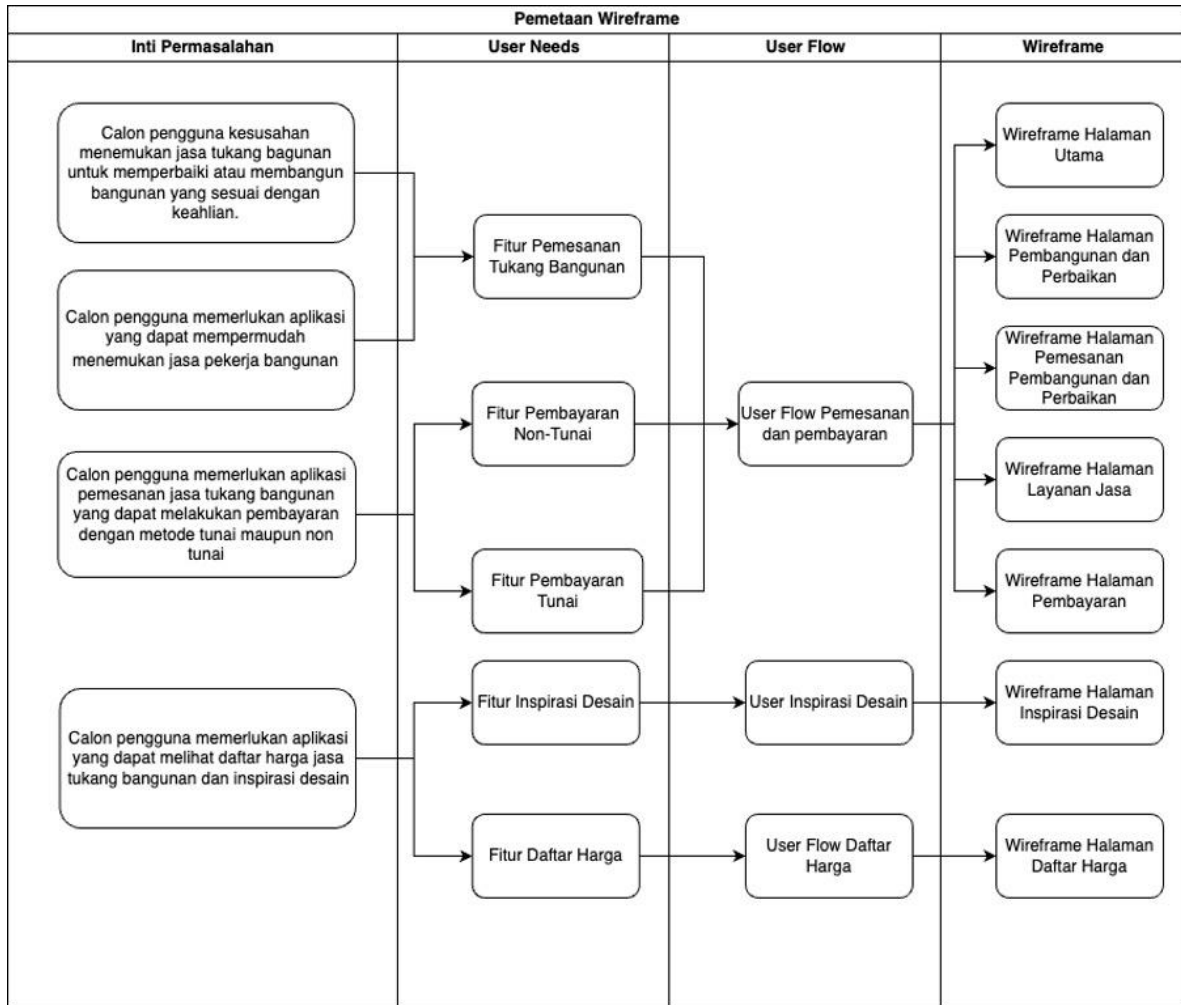


Gambar 3.9 *User Flow* Pemesanan dan Pembayaran

Gambar 3.10 *User Flow* Inspirasi DesainGambar 3.11 *User Flow* Daftar Harga

3.2.3 Wireframe

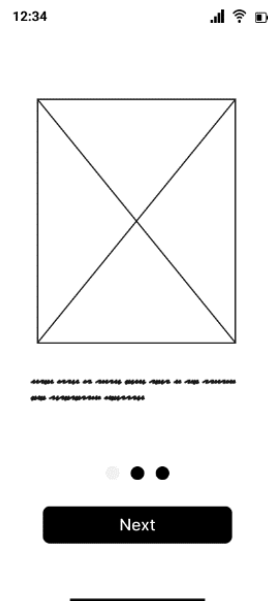
Wireframe merupakan kerangka yang digunakan untuk menata suatu *item-item* di sebuah aplikasi. Beberapa *wireframe* yang dibuat berdasarkan *user flow* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, namun terdapat *wireframe* yang dibuat untuk menyempurnakan sebuah aplikasi. Berikut Gambar 3.12 merupakan pemetaan *wireframe* berdasarkan *user flow* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

Gambar 3.12 Pemetaan *Wireframe*

Berikut merupakan *wireframe* yang dibuat oleh peneliti:

a. *Wireframe* Halaman *Landing Page*

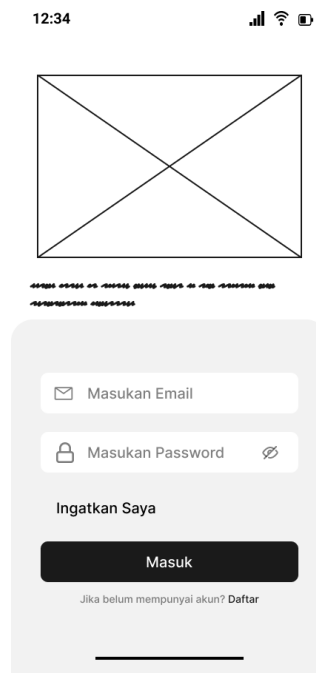
Pada halaman *landing page* menampilkan penjelesaian manfaat yang didapatkan pengguna ketika menggunakan aplikasi KangTukang. Halaman *landing page* akan dibuat satu halaman dengan tiga *slide* gambar yang bergeser secara otomatis, untuk berpindah ke halaman *login* pengguna dapat menekan tombol “masuk”. Tombol “masuk” dirancang akan memiliki warna yang kontras dengan *background* sehingga memudahkan pengguna untuk mengetahui letak tombol “masuk”. Berikut Gambar 3.13 menampilkan *wireframe* halaman *landing page*.



Gambar 3.13 *Wireframe* Halaman *Landing Page*

b. *Wireframe* Halaman *Login*

Pada *wireframe* halaman *login* pengguna diharuskan untuk mengisi *email* dan *password* yang sudah didaftarkan. Pengguna dapat menekan tombol “Ingatkan saya” jika lupa akan *password* yang telah didaftarkan. Pada halaman *login* terdapat tombol “daftar” yang berguna bagi pengguna yang belum memiliki akun. Tombol “masuk” dan “daftar” pada halaman ini dirancang akan memiliki warna kontras dengan *background* sehingga memudahkan pengguna untuk mengetahui tombol tersebut. Berikut Gambar 3.14 menampilkan *wireframe* halaman *login*.



Gambar 3.14 *Wireframe* Halaman *Login*

c. *Wireframe* Halaman *Register*

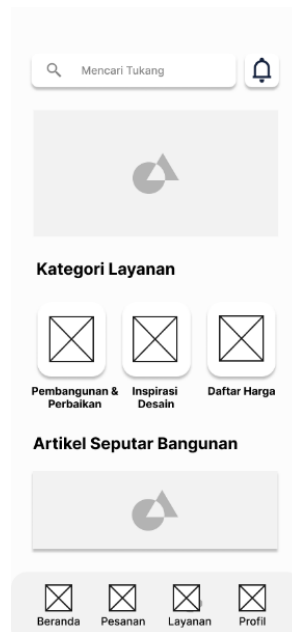
Pada *wireframe* halaman *register*, pengguna yang belum memiliki akun dan akan mendaftar diharuskan mengisi *form register*. Pengguna yang telah memasukkan data diri pada halaman ini dapat menekan tombol daftar untuk mendaftar akun aplikasi KangTukang. Tombol “Daftar” pada halaman ini dirancang akan memiliki warna yang kontras dengan warna *background* sehingga memudahkan pengguna mengetahui letak tombol tersebut. Berikut Gambar 3.15 menampilkan *wireframe* halaman *register*.

The image shows a mobile application wireframe for a registration page titled "Daftar Akun". At the top, there is a status bar with the time "12:34", signal strength, Wi-Fi, and battery icons. Below the status bar is a back arrow. The main content area is a rounded rectangle containing the title "Daftar Akun" and six input fields, each with a corresponding icon: a person icon for "Masukan Nama Lengkap", an envelope icon for "Masukan Email", a telephone handset icon for "Masukan No Telepon", a location pin icon for "Masukan Alamat", and a lock icon for both "Masukan Password" fields. The second password field has a small "x" icon to its right. At the bottom of the form is a dark button labeled "Daftar Akun".

Gambar 3.15 *Wireframe* Halaman *Register*

d. *Wireframe* Halaman Utama

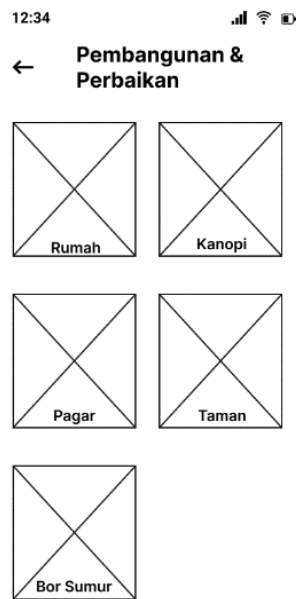
Pada *wireframe* halaman utama terdapat *item* fitur-fitur dari aplikasi KangTukang. Dalam halaman ini terdapat fitur utama dari aplikasi KangTukang yaitu fitur pembangunan dan perbaikan, inspirasi desain, dan daftar harga. Selain fitur utama terdapat juga fitur yang lainnya seperti fitur pesanan, layanan, kustomisasi profil pengguna, artikel seputar bangunan dan gambar hasil pekerjaan terdahulu. Tombol fitur pembangunan dan perbaikan, inspirasi desain, dan daftar harga pada halaman ini dirancang memiliki *effect drop shadow* untuk memudahkan pengguna mengetahui letak tombol tersebut. Halaman ini terdapat navigasi bar dengan warna kontras sehingga memudahkan pengguna untuk mengetahui letak navigasi bar tersebut. Berikut Gambar 3.16 menampilkan *wireframe* halaman utama.



Gambar 3.16 *Wireframe* Halaman Utama

e. *Wireframe* Halaman Pembangunan dan Perbaikan

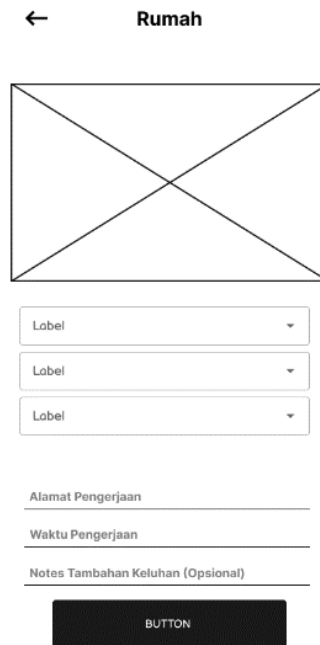
Pada *wireframe* pembangunan dan Perbaikan, menampilkan beberapa kategori jasa yang terdapat pada fitur pembangunan dan perbaikan. Pengguna dapat memilih kategori pembangunan dan perbaikan yang dibutuhkan. Tombol kategori jasa dirancang memiliki gambar yang sesuai dengan masing-masing kategori sehingga memberi kemudahan pengguna untuk mengetahui letak tombol. Pada masing-masing tulisan tombol dirancang memiliki efek bayangan sehingga memudahkan pengguna untuk membaca masing-masing kategori jasa. Berikut Gambar 3.17 menampilkan *wireframe* halaman kategori pembangunan.



Gambar 3.17 *Wireframe* Halaman Pembangunan dan Perbaikan

f. *Wireframe* Halaman Pemesanan Pembangunan dan Perbaikan

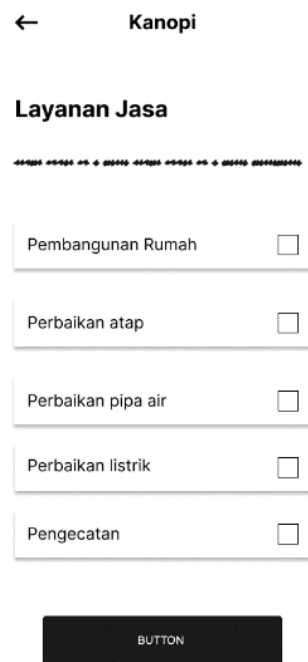
Setelah pengguna memilih kategori pada fitur pembangunan atau renovasi, sistem akan menampilkan halaman pemesanan. Pengguna diharuskan mengisi beberapa *element input* yang berguna sebagai data pemesanan jasa. Pada halaman ini, terdapat tombol dirancang memiliki warna yang kontras *background* untuk beralih ke halaman selanjutnya sehingga memudahkan pengguna mengetahui letak tombol tersebut. Gambar 3.18 menampilkan *wireframe* halaman daftar penyedia jasa.



Gambar 3.18 *Wireframe* Halaman Pemesanan Pembangunan dan Perbaikan

g. *Wireframe* Halaman Layanan Jasa

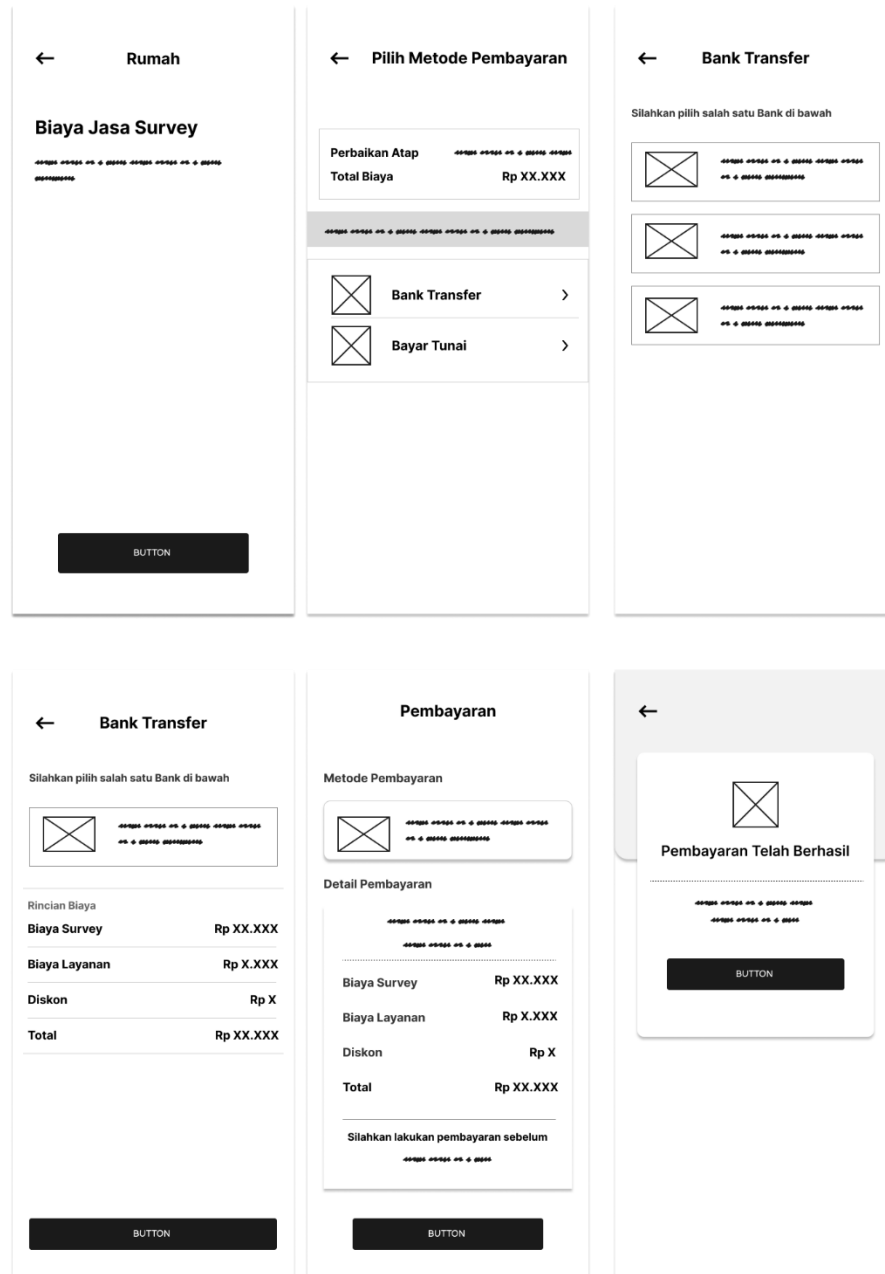
Wireframe halaman layanan jasa merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk memilih layanan jasa yang akan di pesan. Halaman ini dirancang untuk memiliki *check box* pada masing-masing layanan jasa sehingga memudahkan pengguna untuk menekan pilihan layanan jasa. Terdapat tombol yang dirancang berwarna kontras untuk beralih ke halaman selanjutnya sehingga memudahkan pengguna mengetahui letak tombol tersebut. Berikut Gambar 3.19 merupakan *wireframe* halaman layanan.



Gambar 3.19 *Wireframe* Halaman Layanan Jasa

h. *Wireframe* Halaman Pembayaran

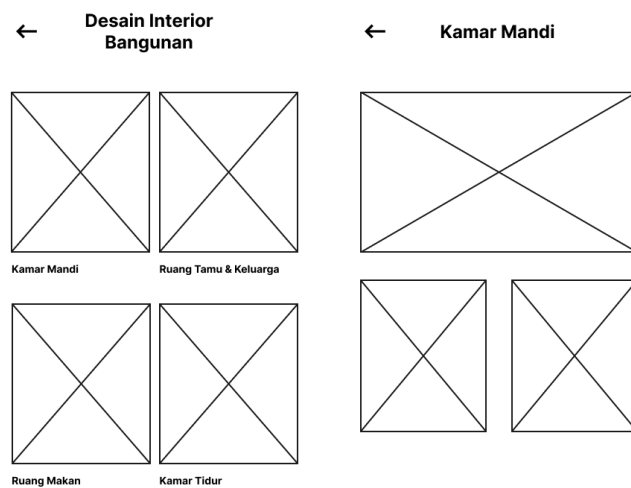
Wireframe halaman pembayaran terdiri dari beberapa halaman yang berupa halaman *alert*, metode pembayaran, detail pembayaran, konfirmasi pembayaran, dan pemberitahuan pembayaran berhasil. *Wireframe* ini dibuat berdasarkan permasalahan pengguna yang membutuhkan pembayaran metode non-tunai maupun tunai. Pada beberapa halaman *wireframe* ini terdapat tombol yang dirancang memiliki warna kontras sehingga memudahkan pengguna menemukan letak tombol tersebut. Berikut Gambar 3.20 merupakan *wireframe* halaman pembayaran.



Gambar 3.20 Wireframe Halaman Pembayaran

i. Wireframe Halaman Inspirasi Desain

Wireframe halaman inspirasi desain merupakan halaman yang berupa kumpulan gambar desain yang berguna sebagai inspirasi desain bagi pengguna. Gambar-gambar desain yang tersedia dikelompokkan berdasar kategori desain ruangan. Berikut Gambar 3.21 merupakan wireframe halaman inspirasi desain.



Gambar 3.21 *Wireframe* Halaman Inspirasi Desain

j. Wireframe Halaman Daftar Harga

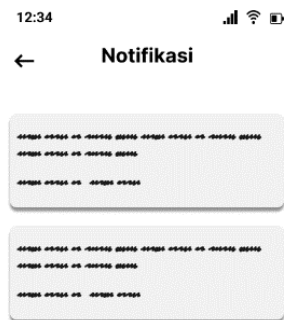
Wireframe halaman daftar harga merupakan halaman yang menampilkan daftar harga jasa tukang bangunan. Pada halaman ini pengguna dapat melihat daftar harga jasa tukang bangunan untuk memperkirakan biaya yang harus dikeluarkan. Pada *wireframe* halaman ini, harga setiap jasa tukang bangunan dipisahkan untuk memudahkan pengguna membaca daftar harga jasa tukang bangunan tersebut. Berikut Gambar 3.22 merupakan *wireframe* halaman daftar harga.



Gambar 3.22 *Wireframe* Halaman Daftar Harga

k. *Wireframe* Halaman Notifikasi

Pada *wireframe* halaman notifikasi menampilkan pemberitahuan kepada pengguna mengenai pembayaran berhasil dan konfirmasi pembayaran. Pada halaman ini, notifikasi yang ada dirancang untuk memiliki *frame* yang berbeda sehingga memudahkan pengguna membedakan isi antar notifikasi. Berikut gambar 3.23 merupakan *wireframe* halaman notifikasi.



Gambar 3.23 *Wireframe* Halaman Notifikasi

1. *Wireframe* Halaman Daftar Pesanan

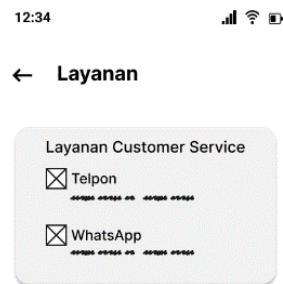
Pada *wireframe* halaman daftar pesanan, pengguna dapat melihat daftar semua pesanan yang dilakukan oleh pengguna. Pengguna juga dapat melihat detail pesanan seperti tanggal dan waktu, kategori pesanan, detail transaksi, dan status pesanan. Pada halaman ini terkait tanggal dan waktu, kategori pesanan, status pesanan dirancang untuk memiliki *icon* berdasarkan masing-masing detail pesanan. Berikut Gambar 3.24 menampilkan *wireframe* halaman pesanan.



Gambar 3.24 Wireframe Halaman Daftar Pesanan

m. Wireframe Halaman Layanan

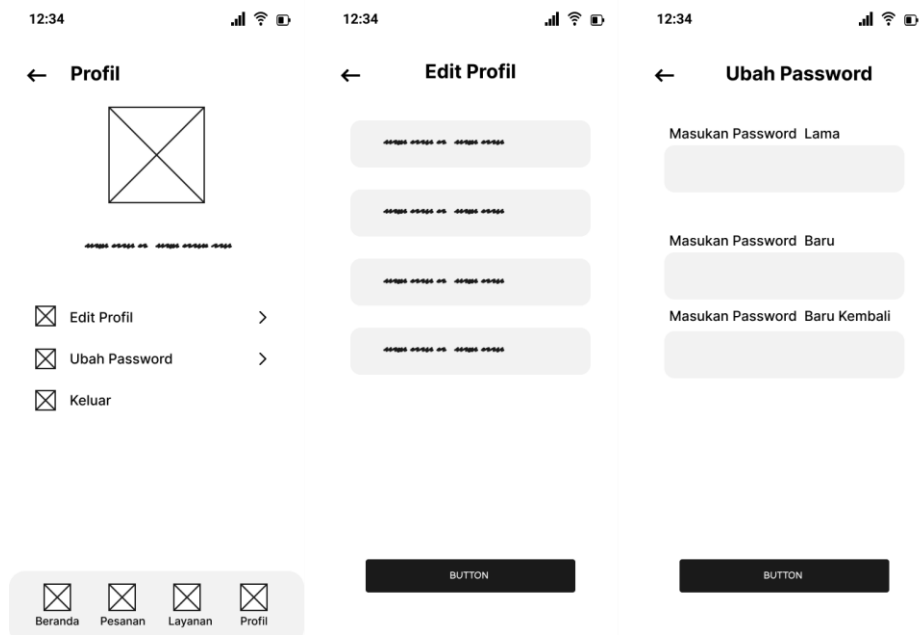
Pada wireframe halaman Layanan terdapat nomor *customer service* aplikasi KangTukang yang terdiri dari nomor telepon dan nomor Whatsapp. Pengguna dapat memanfaatkan fitur ini sebagai layanan bantuan jika terdapat kendala atau pertanyaan seputar penggunaan aplikasi KangTukang. Berikut Gambar 3.25 merupakan wireframe halaman layanan.



Gambar 3.25 *Wireframe* Halaman Layanan

n. *Wireframe* Halaman Kustomisasi Profil

Pada *wireframe* halaman kustomisasi profil, pengguna dapat mengganti informasi profil dari akun yang dimiliki dimulai dari nama, *email*, nomor telepon, alamat dan *password*. Pada halaman ini terdapat fitur untuk mengeluarkan akun pengguna. Tombol keluar akun pada halaman ini dirancang berwarna merah sebagai tanda bahwa tombol tersebut mengarahkan pengguna untuk dapat mengeluarkan akunnya dari aplikasi KangTukang. Berikut Gambar 3.26 menampilkan *wireframe* halaman kustomisasi profil.



Gambar 3.26 Wireframe Halaman Kustomisasi Profil

3.3 Evaluasi Desain

Dalam melakukan evaluasi desain terdapat beberapa pendekatan yang dapat dilakukan untuk melakukan evaluasi desain. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan yaitu *black box testing* dan *cognitive walkthrough*.

Black box testing adalah metode pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional atau informasi domain suatu produk tanpa mempertimbangkan struktur kontrolnya. Metode ini hanya berfokus pada pengujian antarmuka yang terlihat secara eksternal. Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam pengujian *black box*. Salah satu kelebihannya adalah tidak memerlukan pengetahuan tentang bahasa pemrograman dan tidak perlu memperhatikan detail implementasi. Namun, kelemahannya adalah sulit untuk merancang kasus uji tanpa memiliki spesifikasi yang jelas, dan sering kali membutuhkan pengujian yang berulang-ulang (Elva, Priyadi, & Adrian, 2021).

Cognitive Walkthrough merupakan metode pengujian di mana dilakukan oleh evaluator dengan membutuhkan skenario tugas-tugas dari sebuah *prototype* awal dan bertindak sebagai pengguna yang bekerja antarmuka pengguna (Alexandra & Bellanar, 2019). *Cognitive Walkthrough* berfokus pada kemudahan belajar dengan eksplorasi dan didasarkan pada teori pembelajaran eksploratif yang dikemukakan oleh Lewis. Pembelajaran eksplorasi di sini berarti bahwa pengguna mencoba menyelesaikan tugas dengan menggunakan teknik "*trial and error*". Metode ini menyimulasikan proses kognitif pengguna ketika mereka melakukan serangkaian

tindakan melakukan tugas tertentu (Bligard & Osvalder, 2013). Pengujian dilakukan dengan menetapkan kriteria bahwa pengujian harus dapat menyelesaikan setiap skenario dalam waktu kurang dari 30 detik. Pengujian dianggap berhasil jika mampu memenuhi kriteria tersebut (Kurnia, 2019). Metode ini mengukur seberapa mudah pengguna dapat memahami langkah-langkah yang harus dilakukan saat menggunakan aplikasi yang telah dikembangkan.

Pendekatan yang dipilih untuk evaluasi pada penelitian ini adalah *cognitive walkthrough*. Pendekatan *cognitive walkthrough* dalam pengujian *usability* ini dipilih karena pendekatan ini menempatkan fokus utama pada pengalaman pengguna saat menggunakan tampilan antarmuka tersebut. Pendekatan ini menyimulasikan skenario pengguna secara nyata, hal ini membantu peneliti menemukan masalah atau kesulitan pengguna dalam menggunakan desain antarmuka aplikasi KangTukang.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan perancangan *UI/UX* aplikasi KangTukang menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan metode evaluasi *usability Cognitive Walkthrough* pada *prototype* yang telah dibuat maka dihasilkan tampilan antarmuka aplikasi KangTukang.

Metode *Cognitive Walkthrough* merupakan pengujian *usability* dimana peserta pengujian melakukan rangkaian skenario yang telah dibuat untuk menjalankan aplikasi tersebut, serta meminta tanggapan dari peserta. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna dapat melalui rangkaian skenario dengan baik dan tanpa kebingungan. Meskipun terdapat beberapa kesalahan yang tidak signifikan, namun hasil pengujian secara keseluruhan memuaskan. Oleh karena itu, kami sebagai pengembang merasa yakin untuk melanjutkan rancangan ini dan mengimplementasikannya secara langsung.

4.1.1 Tampilan Antarmuka

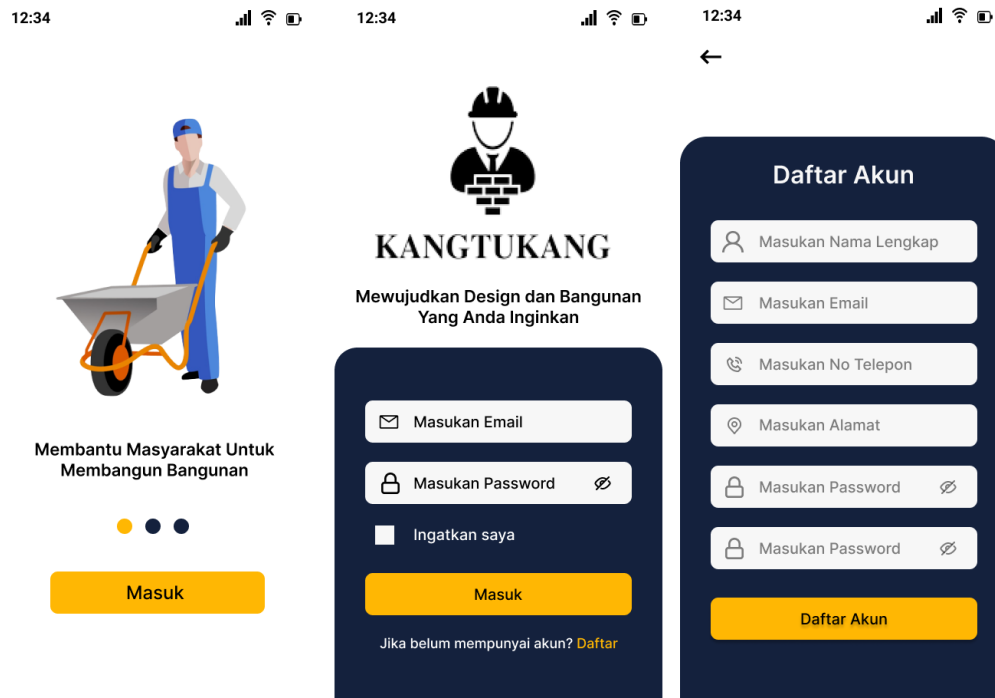
Bagian ini menjelaskan pelaksanaan dari rencana antarmuka yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Desain antarmuka aplikasi KangTukang berbasis android dibuat menggunakan *tools* Figma. Berikut merupakan tampilan antarmuka aplikasi KangTukang yang telah dirancang:

a. Tampilan Antarmuka Halaman *Landing Page*, *Login*, dan Daftar

Halaman *landing page* menampilkan manfaat yang diberikan oleh aplikasi KangTukang. Halaman ini terdiri dari tiga *slide* gambar ilustrasi tukang bangunan beserta manfaat aplikasi KangTukang. Terdapat juga *button next* yang akan mengarahkan pengguna menuju halaman *login*.

Pada halaman *login* terdapat logo dan slogan aplikasi KangTukang yang terletak di bagian tengah tampilan, lalu pada bawah logo terdapat kolom *input* “*email*” dan “*password*” yang harus di *input* oleh pengguna sebagai langkah untuk dapat mengakses aplikasi KangTukang. Pada bagian bawah kolom *input* “*password*” terdapat *check button* pengingat *email* dan *password* dari pengguna yang terlebih dahulu telah menginput *email* dan *password*. Bagian bawah *button* “masuk” terdapat *button* “daftar” ditujukan bagi pengguna yang belum memiliki akun.

Desain antarmuka halaman daftar terdapat beberapa *element input* yang harus diisi oleh pengguna. Pengguna diharuskan mengisi nama, *email*, nomor telepon, alamat, dan *password*. Berikut Gambar 4.1 merupakan tampilan antarmuka halaman *landing page*, *login*, dan daftar.



Gambar 4.1 Halaman *Landing Page*, *Login*, dan Daftar

b. Tampilan Antarmuka Halaman Utama

Pada halaman utama dibuat semenarik dan seefisien mungkin dengan menampilkan *banner* promosi, fitur pembangunan dan perbaikan, fitur inspirasi desain, fitur daftar harga, dan *banner* artikel seputar bangunan. Berikut Gambar 4.4 merupakan tampilan antarmuka halaman utama.



Gambar 4.2 Halaman Utama

c. Tampilan Antarmuka Halaman Pembangunan dan Perbaikan

Pada halaman pembangunan dan perbaikan menampilkan kategori jasa yang tersedia dalam aplikasi KangTukang. Pengguna dapat memilih kategori jasa yang dibutuhkan seperti kategori rumah, kanopi, pagar, taman, dan bor sumur.

Halaman pilihan tukang bangunan menampilkan daftar pilihan tukang bangunan yang bekerja sama dengan aplikasi KangTukang. Pengguna dapat memilih tukang bangunan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

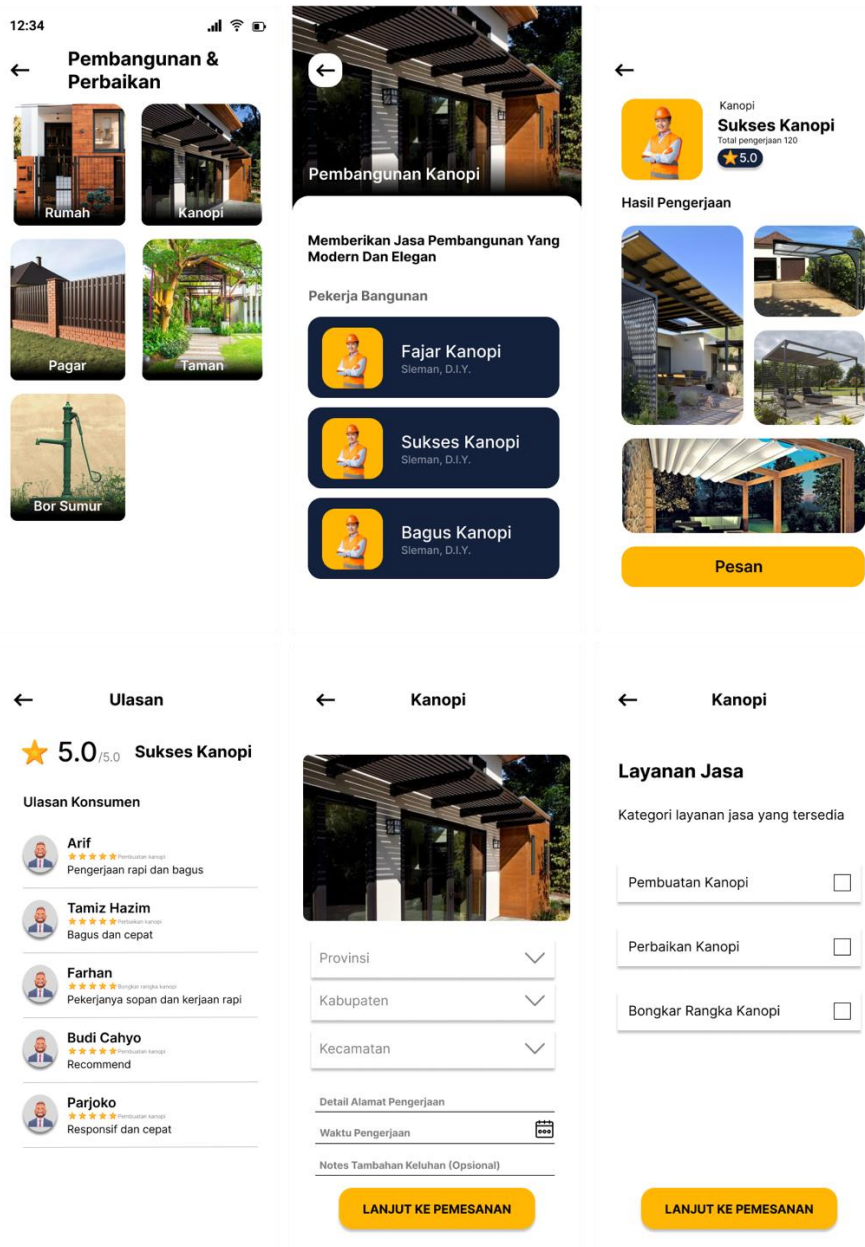
Pada halaman selanjutnya adalah halaman hasil pengerjaan. Halaman hasil pengerjaan ini menampilkan foto hasil pengerjaan dan *rating* dari tukang bangunan tersebut. Pengguna dapat melihat hasil pengerjaan dan *rating* tukang bangunan yang akan dipilih.

Pada halaman *rating* menampilkan ulasan pengguna yang telah menggunakan jasa tukang bangunan tersebut. Pengguna dapat melihat daftar ulasan konsumen yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan pemilihan tukang bangunan

Halaman detail pemesanan dibuat seefektif mungkin namun tetap menampilkan detail yang diperlukan untuk melakukan pemesanan jasa tukang bangunan. Halaman ini terdiri dari beberapa *element drop down* oleh pengguna seperti Provinsi, Kabupaten, dan Kecamatan selain itu terdapat *element input* berupa alamat pengguna, waktu pengerjaan, dan notes keluhan.

Halaman layanan jasa merupakan halaman lanjutan setelah pengguna mengisikan detail pemesanan yang dijelaskan pada *point* sepuluh di atas. Halaman ini merupakan halaman yang

berupa kategori layanan yang harus dipilih oleh pengguna. Berikut Gambar 4.3 merupakan antarmuka halaman pembangunan dan perbaikan.

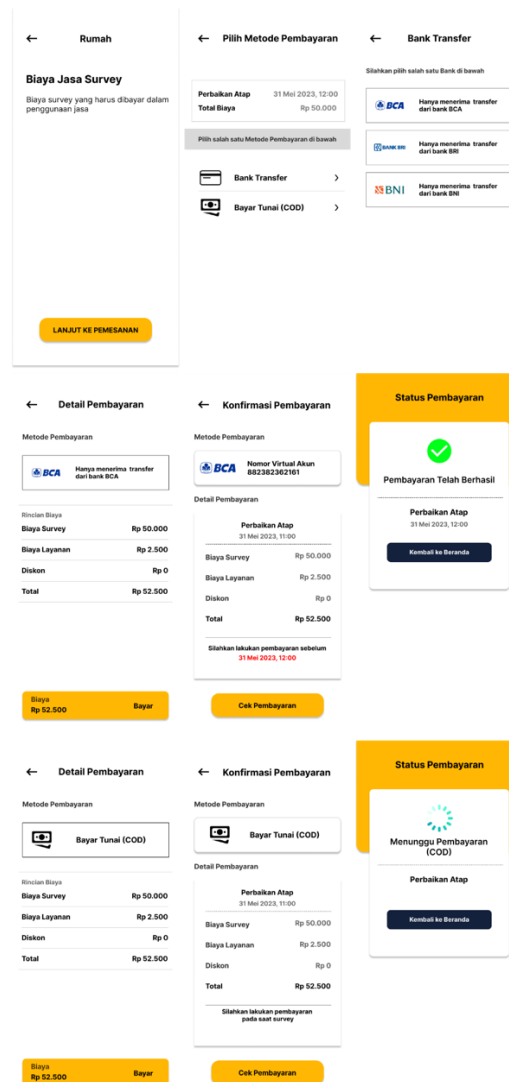


Gambar 4.3 Halaman Pembangunan dan Perbaikan

d. Tampilan Antarmuka Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk melakukan transaksi pembayaran. Pada awal halaman pembayaran terdapat "alert page" yang mengingatkan pengguna biaya yang harus dibayarkan merupakan biaya *survey*. Pada halaman

selanjutnya pengguna dapat memilih metode pembayaran, jika pengguna memilih pembayaran metode transfer terdapat halaman pilihan bank yang kemudian pada halaman setelahnya akan muncul nominal dan batas waktu pembayaran, pengguna yang berhasil melakukan pembayaran akan diteruskan pada halaman konfirmasi pembayaran berhasil. Berikut Gambar 4.4 merupakan tampilan antarmuka halaman pembayaran.

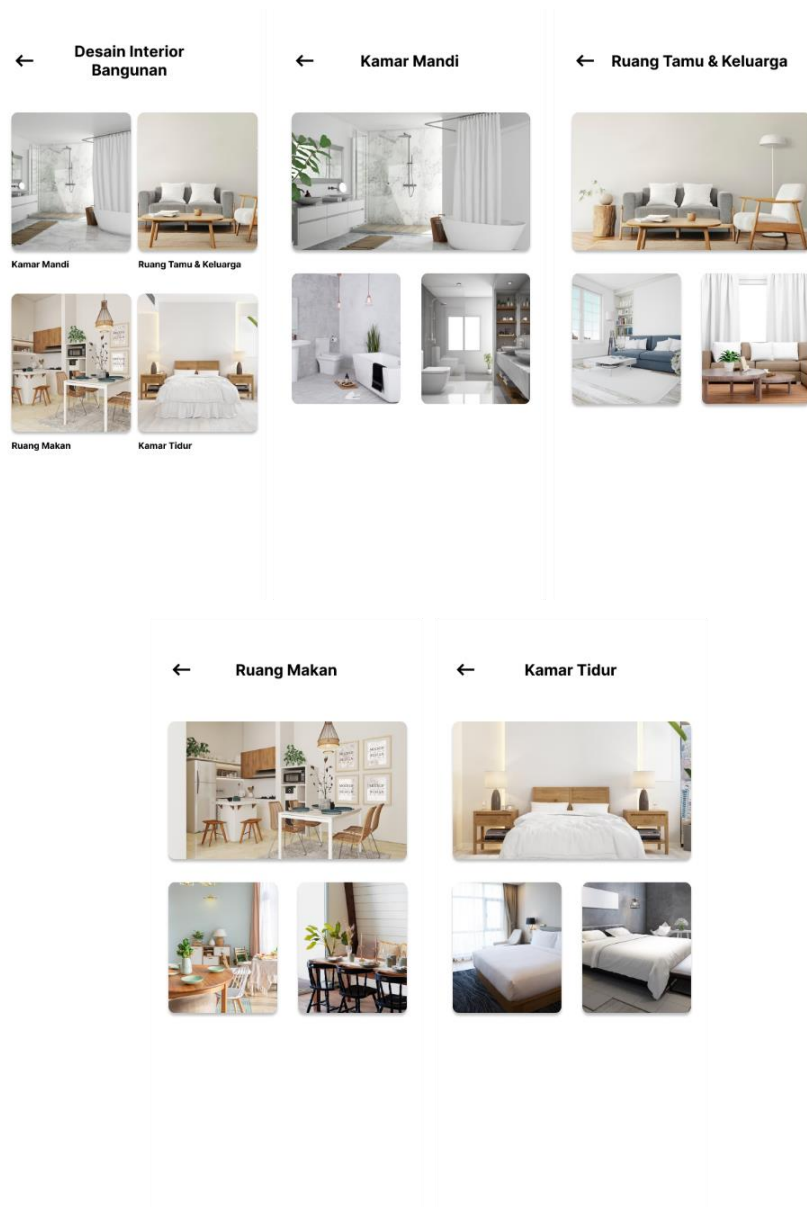


Gambar 4.4 Halaman Pembayaran

e. Tampilan Antarmuka Halaman Inspirasi Desain

Halaman fitur inspirasi desain memuat gambar-gambar desain ruangan, pengguna yang membutuhkan inspirasi desain ruangan dapat melihat pada halaman ini. Pada Halaman ini terdapat beberapa kategori inspirasi desain ruangan diantaranya kamar mandi, ruang tamu dan keluarga, ruang makan, dan kamar mandi yang dimana pengguna dapat memilih kategori

tersebut untuk melihat lebih banyak gambar inspirasi desain ruangan. Berikut Gambar 4.5 merupakan tampilan antarmuka halaman inspirasi Desain.



Gambar 4.5 Halaman Inspirasi Desain

f. Tampilan Antarmuka Halaman Daftar Harga

Halaman ini menampilkan daftar harga jasa layanan aplikasi KangTukang. Halaman daftar harga dibuat sederhana untuk memudahkan pengguna mencari harga jasa yang dibutuhkan. Berikut Gambar 4.6 merupakan tampilan antarmuka halaman daftar harga.

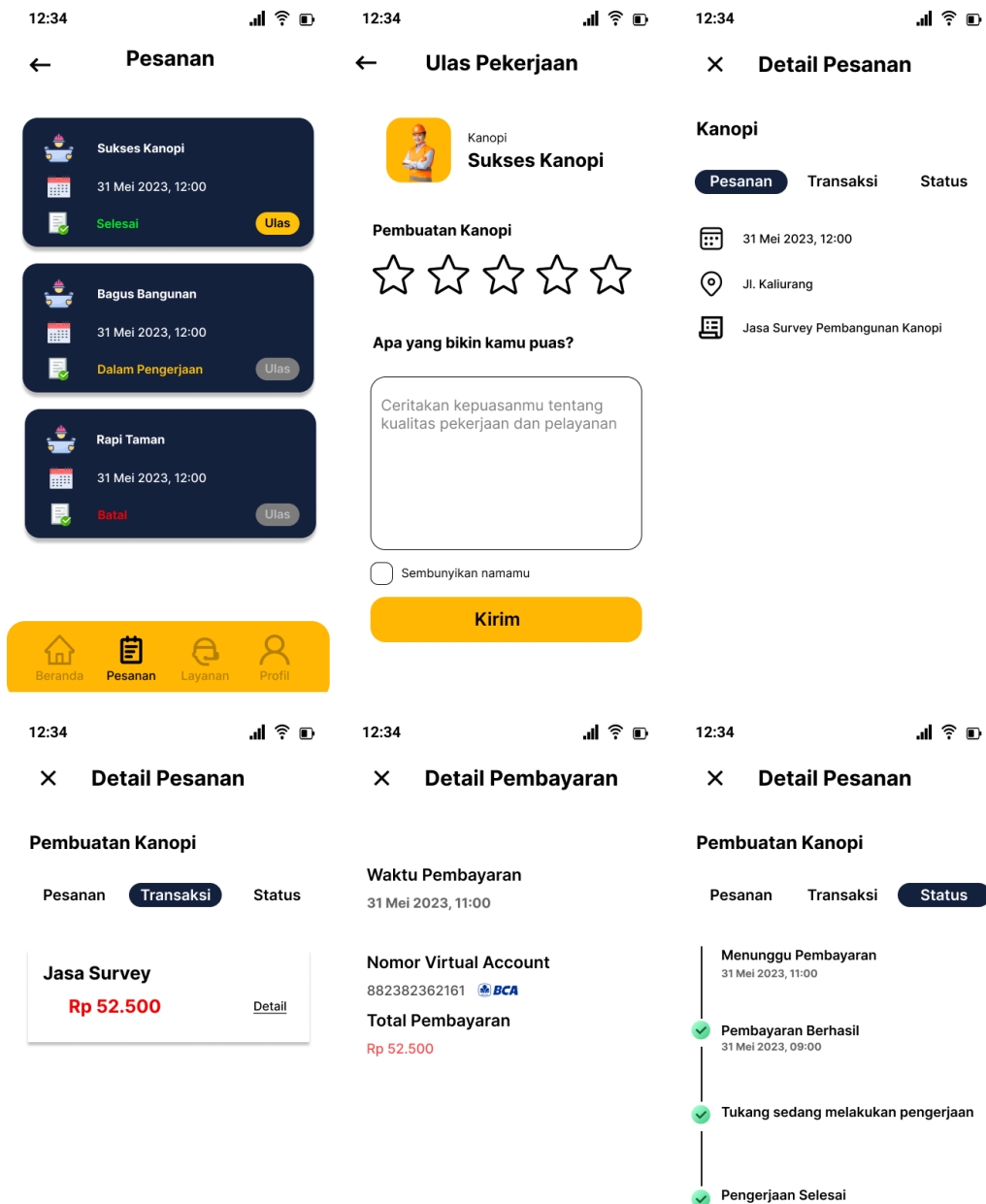


← Daftar Harga	
Pasang Dinding	Rp 35.000,00 / m ²
Pasang Pondasi	Rp 95.000,00 / m ²
Pasang Keramik	Rp 65.000,00 / m ²
Pasang Rangka Atap	Rp 75.000,00 / m ²
Pasang Genteng	Rp 35.000,00 / m ²
Pasang Langit-Langit Gypsum	Rp 40.000,00 / m ²
Pengecatan	Rp 12.000,00 / m ²
Instalasi Listrik	Rp 75.000,00 / titik Rp 100.000,00 / titik
Pemasangan Pompa	Rp 245.000,00
Pembuatan Sumur	Rp 250.000,00 / m ²

Gambar 4.6 Halaman Daftar Harga

g. Tampilan Antarmuka Halaman Pesanan

Pada halaman pemesanan menampilkan riwayat pemesanan secara keseluruhan baik yang telah selesai, dalam pengerjaan, dan dibatalkan. Pengguna dapat memberikan *rating* dan ulasan kepada tukang bangunan yang telah digunakan. Terdapat detail informasi mengenai pesanan di antaranya detail pesanan, detail transaksi, status pesanan. Desain pada halaman pemesanan dibuat sedetail mungkin yang dimaksudkan agar pengguna dapat melihat detail dan proses pesanan. Berikut Gambar 4.7 merupakan tampilan antarmuka halaman Pemesanan.

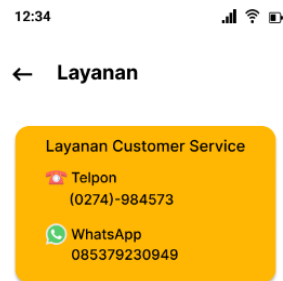


Gambar 4.7 Halaman Pesanan

h. Tampilan Antarmuka Halaman Layanan

Pada halaman layanan, desain dibuat sederhana sehingga pengguna dapat langsung melihat nomor *customer service* aplikasi KangTukang. Terdapat dua layanan *customer service* yang

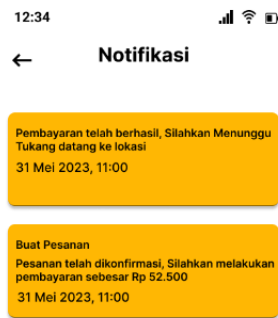
dapat dihubungi pengguna yaitu nomor telepon dan nomor Whatsapp. Berikut Gambar 4.8 merupakan tampilan antarmuka halaman layanan.



Gambar 4.8 Halaman Layanan

i. Tampilan Antarmuka Halaman Notifikasi

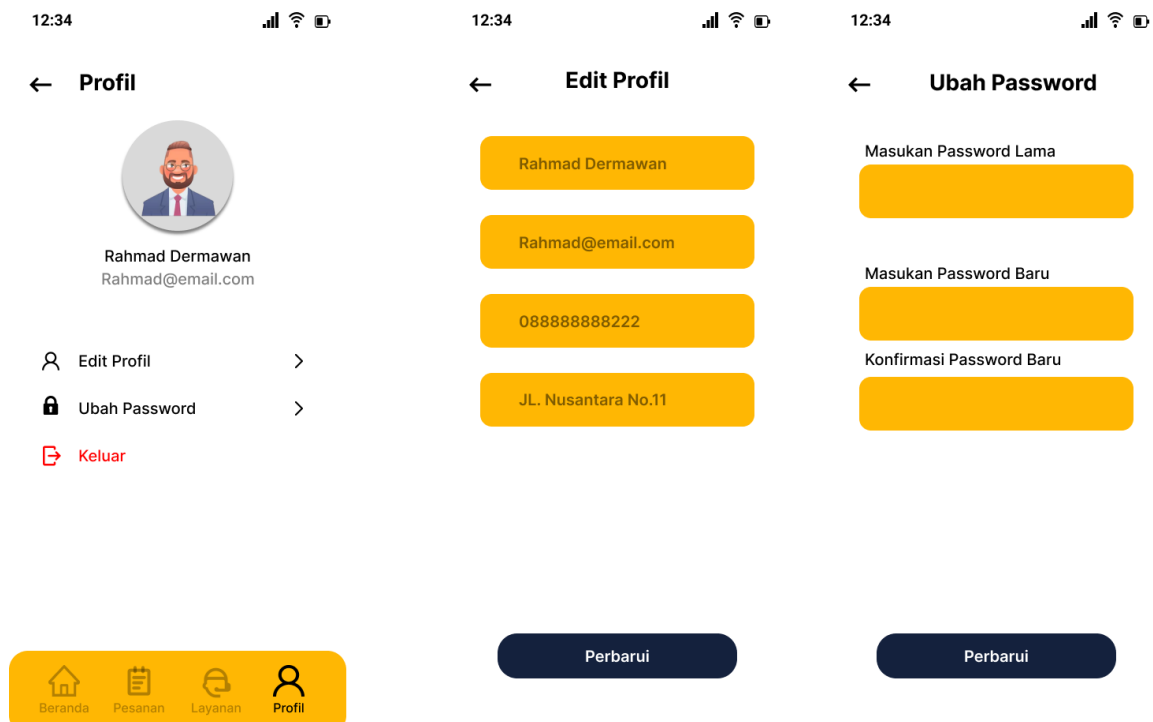
Halaman Notifikasi merupakan halaman pemberitahuan kepada pengguna mengenai pemesanan jasa, seperti pemberitahuan pembayaran berhasil dan konfirmasi pemesanan. Berikut Gambar 4.9 merupakan tampilan antarmuka halaman notifikasi.



Gambar 4.9 Halaman Notifikasi

j. Tampilan Antarmuka Halaman Profil

Halaman Profil merupakan halaman yang digunakan untuk mengganti informasi profil, pengguna dapat mengganti informasi pribadi meliputi nama, *email*, nomor telepon, alamat dan *password* aplikasi KangTukang. Pengguna yang akan mengganti *password* diharuskan memasukkan *password* lama sehingga perubahan *password* baru berhasil. Terdapat juga *alert* bagi pengguna yang telah berhasil memperbarui, selain itu terdapat *alert* bagi pengguna yang akan mengeluarkan akun dari aplikasi KangTukang di mana pengguna harus menekan tombol 'Ya' pada *alert* jika ingin mengeluarkan akun. Berikut Gambar 4.10 merupakan antarmuka halaman Profil.

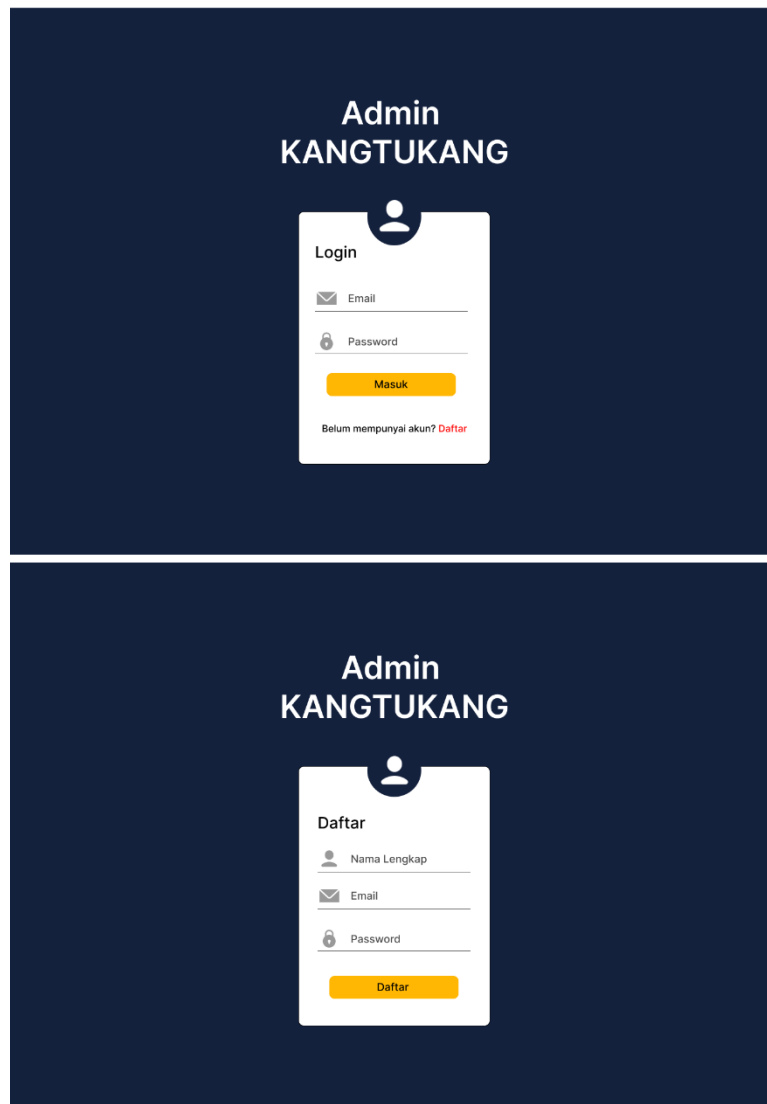


Gambar 4.10 Halaman Profil

k. Tampilan Antarmuka *Dashboard* Admin Halaman *Login* dan *Daftar*

Pada *dashboard* admin halaman *login* terdapat tulisan keterangan *admin* KangTukang yang terletak di bagian atas tampilan. Halaman ini terdapat kolom input “*email*” dan “*password*” yang harus di *input* oleh admin sebagai langkah untuk dapat mengakses *dashboard admin* KangTukang. Bagian bawah terdapat *button* “*daftar*” ditujukan bagi admin yang akan mendaftarkan akunnya.

Pada *dashboard* admin halaman *daftar* terdapat beberapa *element input* yang harus diisi oleh *admin*. *Admin* diharuskan mengisi kolom input “*nama*”, “*email*” dan “*password*”. Berikut Gambar 4.11 merupakan tampilan antarmuka *dashboard* admin halaman *login* dan *daftar*.



Gambar 4.11 *Dashboard* Admin Halaman *Login* dan *Daftar*

1. Tampilan Antarmuka *Dashboard* Admin Halaman *Daftar* Pengguna

Pada tampilan antarmuka *dashboard* admin halaman pengguna terdapat tabel daftar pengguna yang berisikan foto profil, nama, alamat, *email*, telepon, dan *button* “hapus”. Pada halaman ini admin dapat menghapus akun yang terdaftar di aplikasi KangTukang. Berikut Gambar 4.12 merupakan tampilan antarmuka *dashboard* admin halaman daftar pengguna.



KangTukang

Admin 1

Pengguna


Pesanan

Pekerja

Keluar

Daftar Pengguna

10 Pengguna

Profil	Nama	Alamat	Email	No. Telepon	
	Sukoco	Jl. Kaliurang KM. 15	Sukoco@gmail.com	08xxxxxx	Hapus
	Sukoco	Jl. Kaliurang KM. 15	Sukoco@gmail.com	08xxxxxx	Hapus
	Sukoco	Jl. Kaliurang KM. 15	Sukoco@gmail.com	08xxxxxx	Hapus

Gambar 4.12 *Dashboard* Admin Halaman Daftar Pengguna

m. Tampilan Antarmuka *Dashboard* Admin Halaman Pesanan

Pada tampilan antarmuka *dashboard* admin halaman pesanan terdapat daftar pesanan yang ditampilkan dalam bentuk tabel. Pada halaman ini berisikan id pesanan, nama, metode pembayaran, pekerja, alamat, tanggal pengerjaan, *notes*, layanan jasa, dan status pesanan. Pada halaman ini admin dapat mengedit dan menghapus pesanan yang diterima. Admin memiliki kemampuan untuk mengubah status pesanan yang diterima, yang bisa berupa status "selesai", "sedang dalam proses", atau "dibatalkan". Berikut Gambar 4.13 merupakan tampilan antarmuka *dashboard* admin halaman pesanan.

KangTukang

Daftar Pesanan

3 Pesanan

Id	Nama	Pembayaran	Pekerja	Alamat	Tanggal Pengerjaan	Notes	Layanan Jasa	Status
#1256K	Budi C.	Transfer	Sukses Kanopi	Jl. Kaliurang KM. 15	21/09/2023	-	Pembuatan Kanopi	Pengerjaan
#1256K	Budi C.	Transfer	Sukses Kanopi	Jl. Kaliurang KM. 15	21/09/2023	-	Pembuatan Kanopi	Selesai
#1256K	Budi C.	Transfer	Sukses Kanopi	Jl. Kaliurang KM. 15	21/09/2023	-	Pembuatan Kanopi	Batal

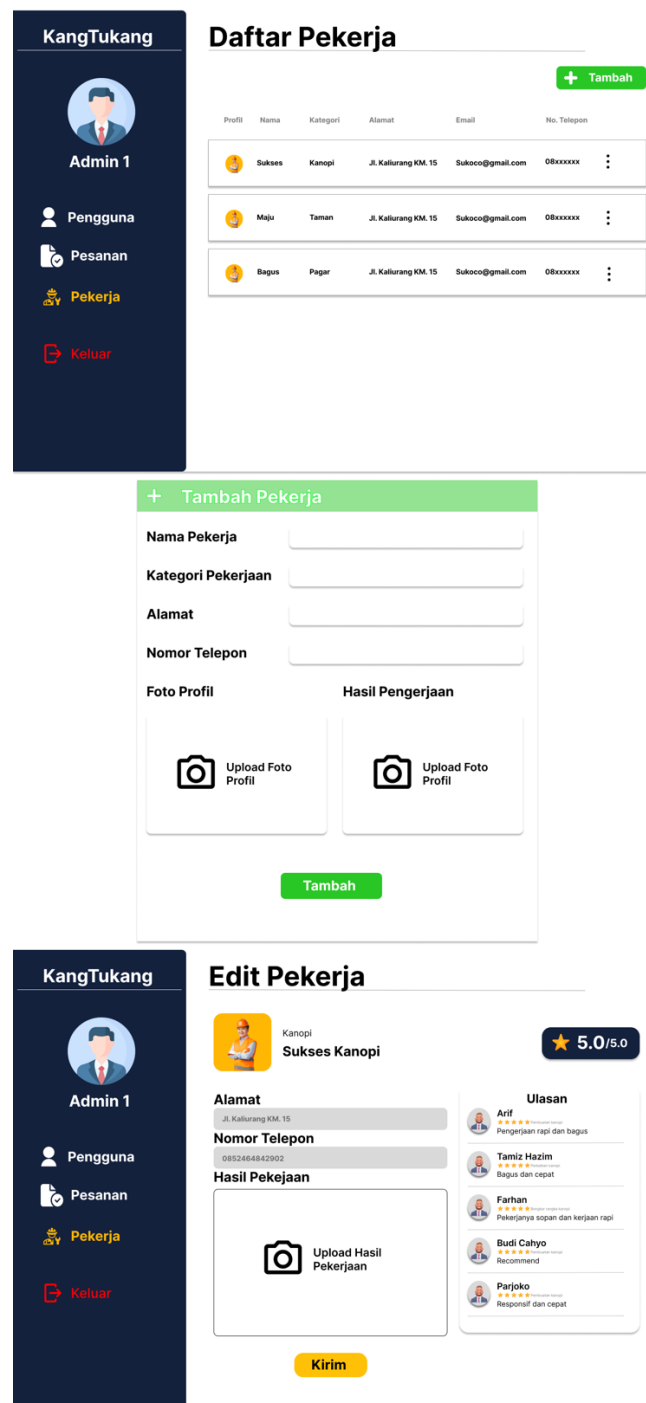
Gambar 4.13 *Dashboard* Admin Halaman Pesanan

n. Tampilan Antarmuka *Dashboard* Admin Halaman Pekerja

Pada tampilan antarmuka *dashboard* admin halaman pekerja terdapat daftar pekerja dari aplikasi KangTukang yang ditampilkan dalam bentuk tabel. Tabel yang tertampil berisikan foto profil, nama pekerja, kategori pekerjaan, alamat, *email*, dan nomor telepon. Pada Halaman ini admin dapat menambahkan, mengedit dan menghapus pekerja.

Pada halaman penambahan pekerja terdapat kolom *input* yang berupa nama pekerja, kategori pekerjaan, alamat, nomor telepon, foto profil, dan foto hasil pengerjaan yang wajib diisi oleh admin guna menambahkan pekerja ke dalam aplikasi KangTukang.

Pada halaman *edit* pekerja terdapat kolom *input* alamat, nomor telepon, dan foto hasil pekerjaan. Pada halaman ini, admin dapat melihat ulasan yang diberikan oleh pengguna terdapat kinerja pekerja KangTukang. Admin dapat menambahkan foto hasil pekerjaan dari pekerja bangunan. Berikut Gambar 4.14 merupakan tampilan antarmuka *dashboard* admin halaman pekerja.



Gambar 4. 14 Dashboard Admin Halaman Pekerja

4.2 Pengujian Cognitive Walkthrough

Tahapan ini dilakukan pengujian terhadap lima responden yang sesuai dengan kriteria calon pengguna yang telah dijelaskan pada tabel 3.1. Peserta pada pengujian ini dijadikan sebagai acuan untuk merancang *user interface* dan *user experience* dalam pengembangan aplikasi *mobile* KangTukang. Pengujian ini dilakukan menggunakan bantuan *tools record*

screen guna merekam aktivitas pengujian yang dijalankan oleh peserta. Dalam pengujian ini dibentuk lima skenario yang harus dijalankan oleh peserta. Penyelesaian skenario bagi peserta pengujian yang tidak melebihi 30 detik dinyatakan berhasil. Pada setiap skenario yang dijalankan oleh peserta memiliki batasan kesalahan 50% jika melebihi batasan tersebut maka akan dilakukan perbaikan kembali terhadap rancangan desain *UI/UX* (Alexandra & Bellaniar, 2019). Berikut skenario dari pengujian rancangan tampilan antarmuka aplikasi KangTukang.

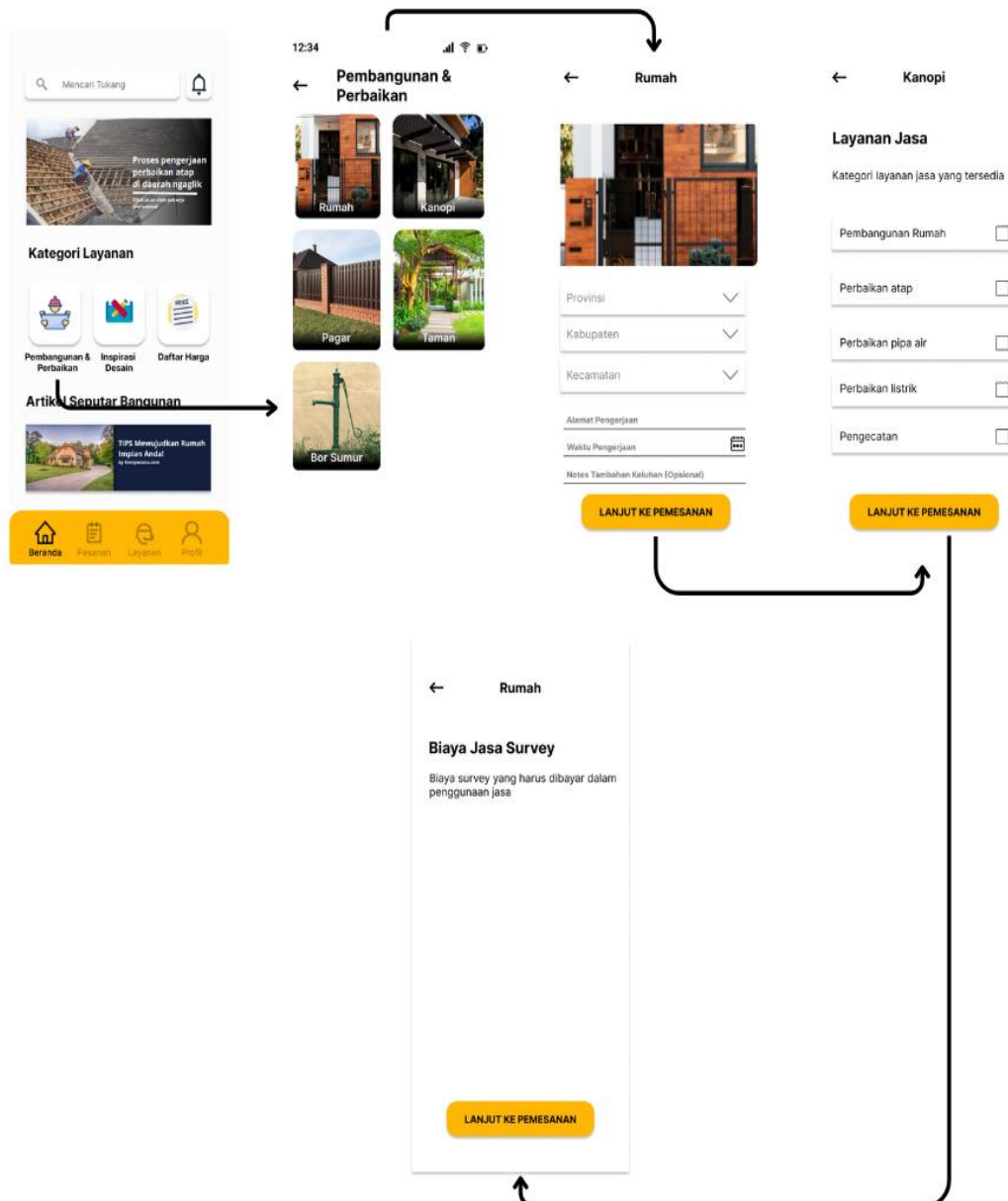
a. Skenario Pemesanan Jasa Tukang Bangunan

Peserta diharuskan melakukan aktivitas pemesanan jasa tukang pada aplikasi KangTukang. Berikut Skenario satu dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Skenario Satu

<i>Goals</i>	Peserta dapat melakukan pemesanan tukang bangunan
Skenario	Peserta diarahkan menuju fitur pemesanan untuk memilih layanan jasa tukang bangunan lalu mengisi data pemesan.

Alur skenario yang harus dilakukan oleh peserta adalah menekan tombol “Pembangunan dan Perbaikan” lalu akan beralih ke halaman kategori jasa, pada halaman tersebut peserta diharuskan memilih kategori jasa tukang bangunan yang akan digunakan, setelah memilih kategori jasa peserta akan dialihkan ke halaman detail pemesanan. Pada halaman detail pemesanan peserta harus mengisi alamat, jadwal pengerjaan, dan catatan tambahan keluhan setelah melakukan tersebut aktivitas tersebut, pengguna diharuskan menekan tombol “Lanjut ke Pemesanan” untuk beralih ke halaman layanan jasa. Pada halaman layanan jasa pengguna diharuskan mengisi *check box* layanan jasa yang akan digunakan, selanjutnya pengguna harus menekan tombol “Lanjut ke Pemesanan” untuk beralih ke halaman pembayaran. Berikut ini gambaran alur skenario satu dapat dilihat pada Gambar 4.11 di bawah ini.



Gambar 4.15 Ilustrasi Skenario Satu

Melalui penggunaan skenario satu yang telah disiapkan, semua peserta berhasil mencapai tujuan mereka secara optimal. Hasil uji coba ini tercatat dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Skenario Satu

Partisipan	Pengisian data pemesanan	Pemilihan Layanan Jasa	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	10 detik	0
2	✓	✓	14 detik	0
3	✓	✓	11 detik	0
4	✓	✓	12 detik	0
5	✓	✓	9 detik	0
Jumlah Peserta yang Berhasil	5	5	Rata – rata 11,2 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada skenario pertama, semua peserta dapat menjalankan skenario ini tanpa ada kesalahan dengan rata-rata waktu 11,2 detik. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa peserta tidak menemukan kesulitan dalam memahami tampilan dan berhasil menyelesaikan tugas dengan mudah.

b. Skenario Pembayaran Metode Transfer

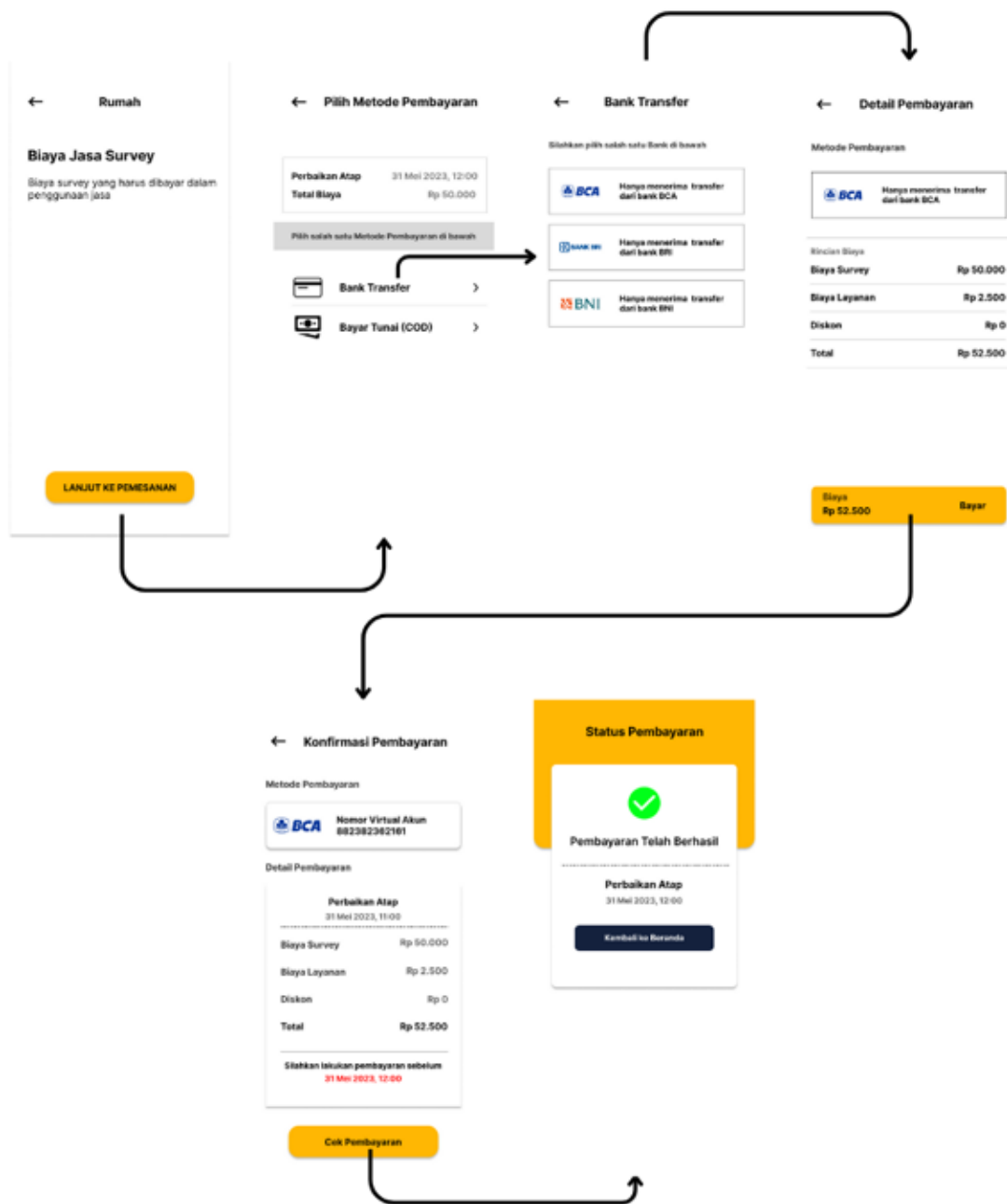
Peserta diharuskan melakukan aktivitas pembayaran menggunakan metode transfer. Berikut skenario dua dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Skenario Dua

<i>Goals</i>	Peserta dapat melakukan pembayaran menggunakan metode transfer
Skenario	Setelah peserta melakukan skenario dua akan dialihkan ke halaman pembayaran untuk melakukan pembayaran dengan metode transfer

Alur Skenario dua yang harus dilakukan oleh peserta setelah melakukan skenario satu adalah beralih ke halaman *alert biaya survey* yang berisi pemberitahuan bahwa harga yang tertera hanyalah harga biaya *survey*, peserta diharuskan menekan tombol “Lanjut ke Pemesanan”. Setelah menekan tombol tersebut peserta akan beralih ke halaman pilihan metode

pembayaran dan memilih metode pembayaran bank transfer. Setelah langkah tersebut sudah dilakukan, peserta akan dialihkan ke halaman pilihan bank dan diharuskan memilih bank yang akan digunakan untuk melakukan pembayaran. Peserta yang telah menentukan bank akan dialihkan ke halaman detail pembayaran lalu diharuskan menekan tombol “Bayar”, setelah langkah tersebut peserta dialihkan ke halaman konfirmasi pembayaran yang berisi biaya pemesanan jasa yang harus dibayarkan ke bank yang dipilih. Peserta yang telah memasuki halaman konfirmasi pembayaran diharuskan menekan tombol “Cek Pembayaran” yang akan beralih ke halaman status pembayaran. Berikut ini gambaran alur skenario dua dapat dilihat pada Gambar 4.12 di bawah ini.



Gambar 4.16 Ilustrasi Skenario Dua

Pada pengujian skenario dua yang telah dibuat menunjukkan pencapaian yang memuaskan karena tidak ada kesalahan yang dilakukan oleh pengguna. Berikut pengujian skenario dua dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Skenario Dua

Partisipan	Pilih Bank Transfer dan Bayar	Cek Pembayaran	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	10 detik	0
2	✓	✓	9 detik	0
3	✓	✓	13 detik	0
4	✓	✓	8 detik	0
5	✓	✓	12 detik	0
Jumlah Peserta yang Berhasil	5	5	Rata – rata 10,4 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

Berdasarkan hasil pengujian skenario dua, peserta berhasil menjalankan semua langkah skenario dengan lancar, mulai dari memilih bank transfer, melakukan pembayaran, hingga memeriksa pembayaran dengan rata-rata waktu 10,4 detik. Tidak ada kesalahan yang terjadi selama proses ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka pengguna pada skenario ini mudah dipahami oleh pengguna.

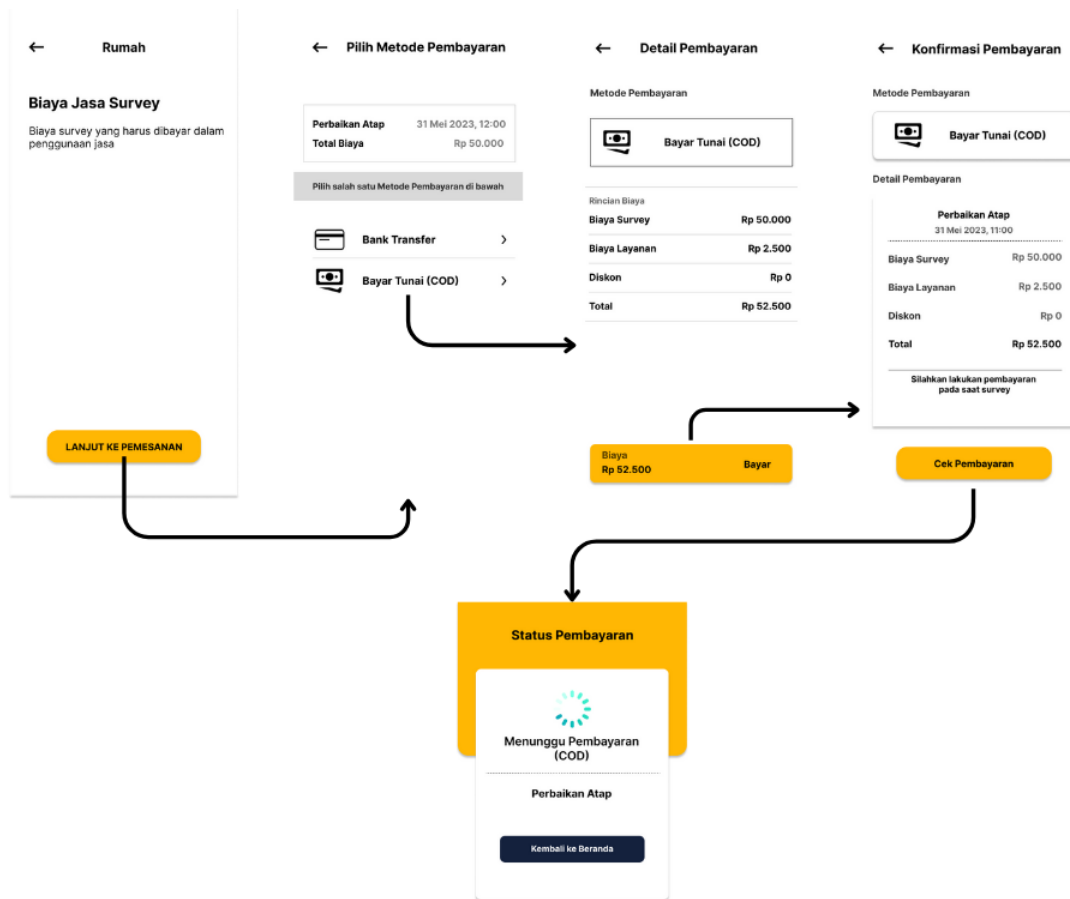
c. Skenario Pembayaran Metode Tunai

Pada skenario ini peserta diharuskan untuk melakukan pembayaran pemesanan jasa tukang bangunan menggunakan metode tunai. Berikut skenario tiga dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Skenario Tiga

<i>Goals</i>	Peserta dapat melakukan pembayaran dengan menggunakan metode tunai
Skenario	Peserta yang telah melakukan skenario satu akan dialihkan ke halaman pembayaran menggunakan metode tunai atau COD

Alur skenario tiga yang harus dilakukan oleh peserta berawal pada halaman *alert* biaya *survey*, peserta diharuskan menekan tombol “Lanjut ke Pemesanan” yang akan dialihkan ke halaman metode pembayaran. Pada halaman metode pembayaran peserta diharuskan untuk memilih metode pembayaran tunai selanjutnya dialihkan ke halaman detail pembayaran, setelah memasuki tersebut pembayaran peserta diharuskan menekan tombol “Bayar” yang akan dialihkan ke halaman konfirmasi pembayaran. Peserta yang telah memasuki konfirmasi pembayaran diharuskan menekan tombol “Cek Pembayaran” akan dialihkan ke halaman status pembayaran. Berikut ini gambaran alur skenario tiga dapat dilihat pada gambar 4.13 di bawah ini.



Gambar 4.17 Ilustrasi Skenario Tiga

Dalam uji coba skenario tiga, tidak ditemukan masalah oleh peserta saat melakukan pembayaran tunai pada aplikasi KangTukang. Berikut hasil pengujian skenario tiga dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Skenario Tiga

Partisipan	Pilih Bayar Tunai dan Bayar	Cek Pembayaran	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	9 detik	0
2	✓	✓	9 detik	0

3	✓	✓	11 detik	0
4	✓	✓	8 detik	0
5	✓	✓	7 detik	0
Jumlah Peserta yang Berhasil	5	5	Rata – rata 8,8 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

Hasil uji coba skenario tiga menunjukkan bahwa semua peserta berhasil menjalankan skenario tersebut dengan mudah dan tanpa adanya kesalahan. Hal ini dapat disebabkan oleh kesamaan skenario dua dengan skenario tiga yang membuatnya lebih mudah dipahami dan dijalankan oleh peserta dengan waktu rata-rata 8,8 detik.

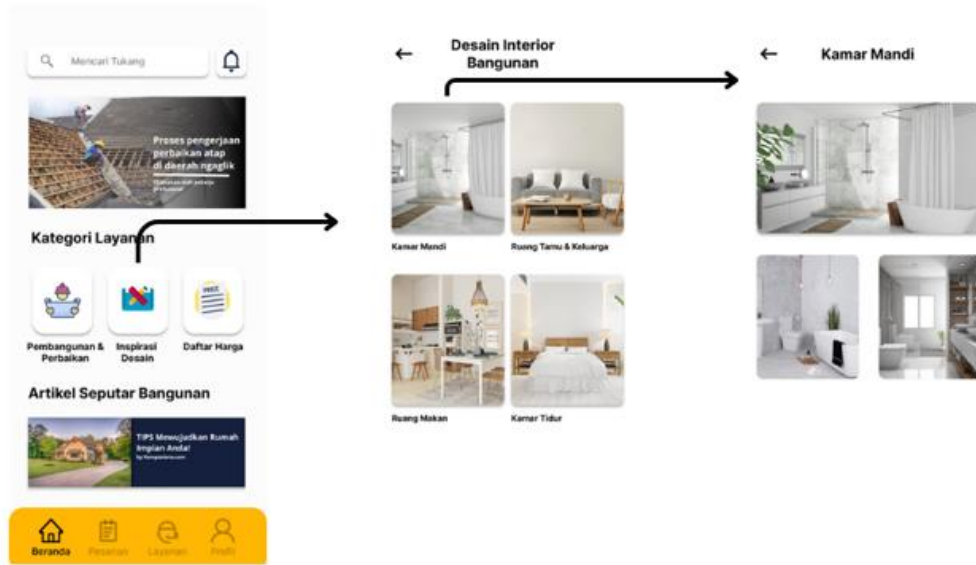
d. Skenario Melihat Inspirasi Desain

Pada Skenario ini peserta diharuskan untuk melihat inspirasi desain yang berada di fitur inspirasi desain. Berikut skenario empat dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Skenario Empat

<i>Goals</i>	Peserta dapat melihat gambar inspirasi desain
Skenario	Peserta diarahkan ke fitur inspirasi desain untuk melihat gambar inspirasi desain

Alur skenario empat yang harus dilakukan oleh peserta adalah menekan tombol “Inspirasi Desain” yang berada di halaman beranda lalu akan dialihkan ke halaman inspirasi desain. Pada halaman Inspirasi desain peserta diharuskan memilih kategori gambar inspirasi desain, setelah memilih peserta akan dialihkan ke halaman gambar inspirasi desain. Berikut ini gambaran alur skenario empat dapat dilihat pada Gambar 4.14 di bawah ini.



Gambar 4.18 Ilustrasi Skenario Empat

Pengujian skenario empat dilakukan oleh peserta dan berjalan dengan lancar tanpa terjadi kesalahan. Berikut hasil pengujian skenario empat tercatat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Pengujian Skenario Empat

Partisipan	Pilih Kategori Inspirasi Desain	Lihat Gambar Inspirasi Desain	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	8 detik	0
2	✓	✓	7 detik	0
3	✓	✓	11 detik	0
4	✓	✓	6 detik	0
5	✓	✓	9 detik	0
Jumlah Peserta yang Berhasil	5	5	Rata – rata 8,2 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%	100%		

Berdasarkan hasil pengujian skenario empat, peserta berhasil menyelesaikan skenario dengan rata-rata waktu 8,2 detik tanpa adanya kesalahan. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka skenario ini mudah dipahami oleh peserta.

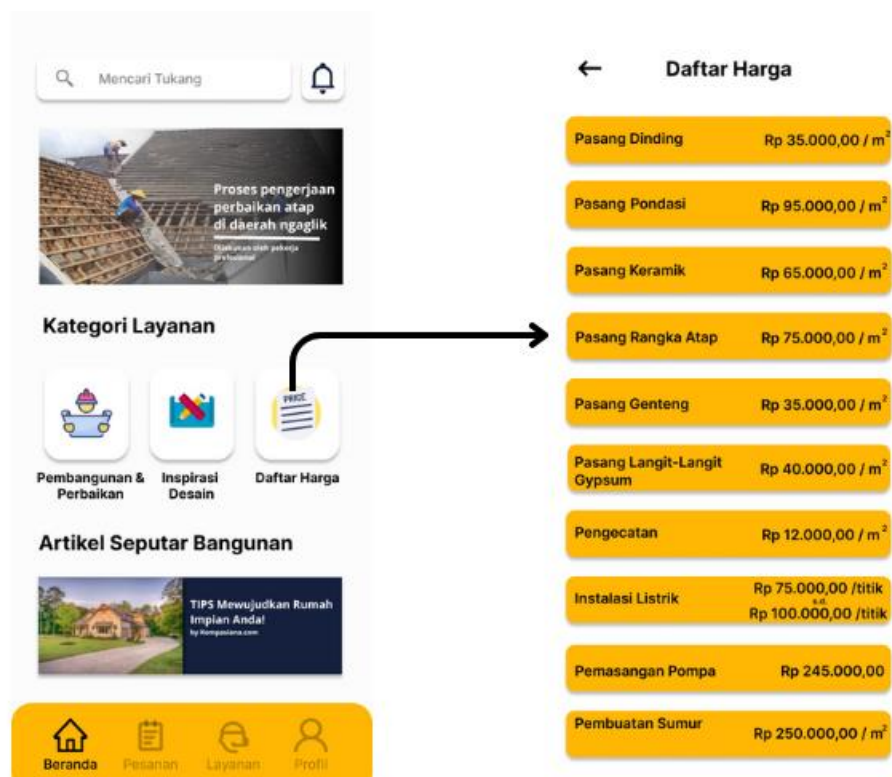
e. Skenario Melihat Daftar Harga

Pada skenario ini peserta diharuskan untuk melihat daftar harga yang berada di fitur daftar harga. Berikut skenario lima dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Skenario Lima

<i>Goals</i>	Peserta dapat melihat daftar harga
Skenario	Peserta diarahkan ke fitur daftar harga untuk melihat daftar harga jasa tukang bangunan

Alur Skenario lima yang harus dilakukan oleh peserta adalah menekan tombol “Daftar Harga” yang berada di halaman beranda lalu peserta akan dialihkan ke halaman daftar harga untuk melihat daftar harga jasa tukang bangunan. Berikut ini gambaran alur skenario lima dapat dilihat pada Gambar 4.15 di bawah ini.



Gambar 4.19 Ilustrasi Skenario Lima

Peserta berhasil menjalankan skenario lima dengan mudah dalam pengujian yang dilakukan. Berikut hasil pengujian skenario lima dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil Pengujian Skenario Lima

Partisipan	Lihat Daftar Harga	Waktu	Kesalahan
1	✓	4 detik	0
2	✓	3 detik	0
3	✓	5 detik	0
4	✓	5 detik	0
5	✓	4 detik	0
Jumlah Peserta yang Berhasil	5	Rata- rata 4,2 detik	Persentase kesalahan 0%
Persentase Keberhasilan	100%		

Dari hasil pengujian skenario Lima yang dilakukan oleh peserta, dapat disimpulkan bahwa peserta berhasil menyelesaikan tugas tanpa melakukan kesalahan dan dengan waktu rata-rata yang singkat, yaitu 4,2 detik.

4.3 Diskusi dan Pembahasan

Setelah melalui tahap perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *User Centered Design*, tampilan antarmuka aplikasi *mobile* KangTukang telah diuji coba dan divalidasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Cognitive Walkthrough* terhadap lima partisipan dengan kriteria yang telah disebutkan dalam bab tiga pada tabel 3.1. Pengujian yang dilakukan menunjukkan hasil yang memuaskan, di mana partisipan berhasil menjalankan semua skenario yang telah dibuat dengan rata-rata waktu pengerjaan satu skenario sebesar 8,56 detik sehingga tidak diperlukan perancangan ulang. Selain itu, partisipan juga memberikan umpan balik positif mengenai kemudahan pemahaman tampilan antarmuka. Berdasarkan hasil pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa rancangan tampilan antarmuka yang telah dibuat memiliki kualitas yang layak untuk diimplementasikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan *user interface* dan *user experience* yang telah dilakukan pada aplikasi *mobile* KangTukang dengan metode *User Centered Design*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode *User Centered Design* dalam penelitian ini berhasil digunakan dalam merancang *UI/UX* aplikasi berbasis *mobile* KangTukang karena pendekatan ini memprioritaskan kebutuhan calon pengguna. Hal ini memungkinkan calon pengguna untuk dengan mudah mencari dan memesan jasa tukang bangunan yang mereka perlukan.
2. Dari hasil *Usability Testing* menggunakan metode pendekatan *cognitive walkthrough*, perancangan tampilan antarmuka aplikasi berbasis *mobile* KangTukang berhasil menciptakan sistem yang ramah pengguna (*user-friendly*) dikarenakan mencatat rata-rata waktu pengerjaan satu skenario sebesar 8,56 detik.
3. Rancangan tampilan antarmuka aplikasi berbasis *mobile* KangTukang berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Hal ini terjadi salah satunya karena fitur utama aplikasi Kangtukang memiliki kemampuan untuk melakukan pemesanan jasa tukang bangunan secara *online* dengan menggunakan metode pembayaran bank transfer maupun tunai.

5.2 Saran

Dalam perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi berbasis *mobile* KangTukang, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki, yaitu:

1. Perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi *mobile* KangTukang pada penelitian hanya berbasis *mobile* sehingga diharapkan adanya perancangan *UI/UX* dalam bentuk *platform website* agar dapat diakses menggunakan *desktop*.
2. Tampilan antarmuka aplikasi *mobile* KangTukang diharapkan dapat terus mengikuti perkembangan tren tampilan yang selalu berubah sehingga tidak hanya berhenti pada tampilan penelitian ini.
3. Dalam pengembangan ke depan, diharapkan adanya penambahan fitur-fitur yang lebih beragam dan menarik sehingga dapat mengait lebih banyak pengguna dan tetap relevan seiring berjalannya waktu.

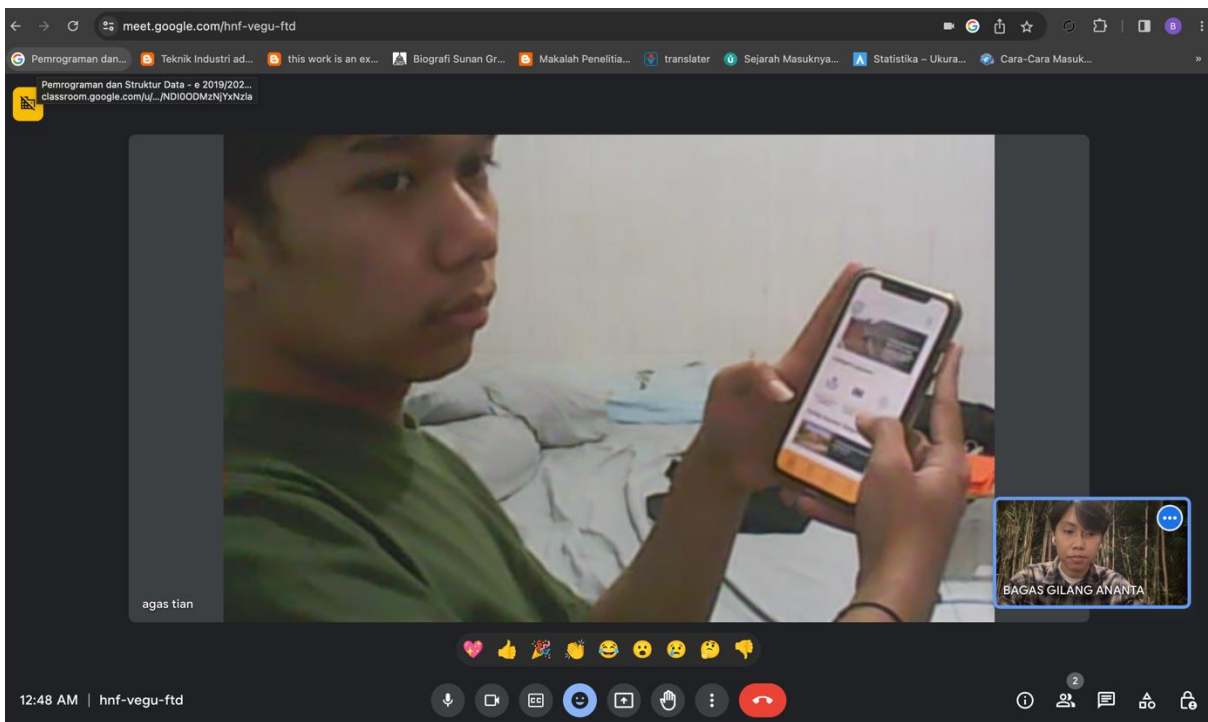
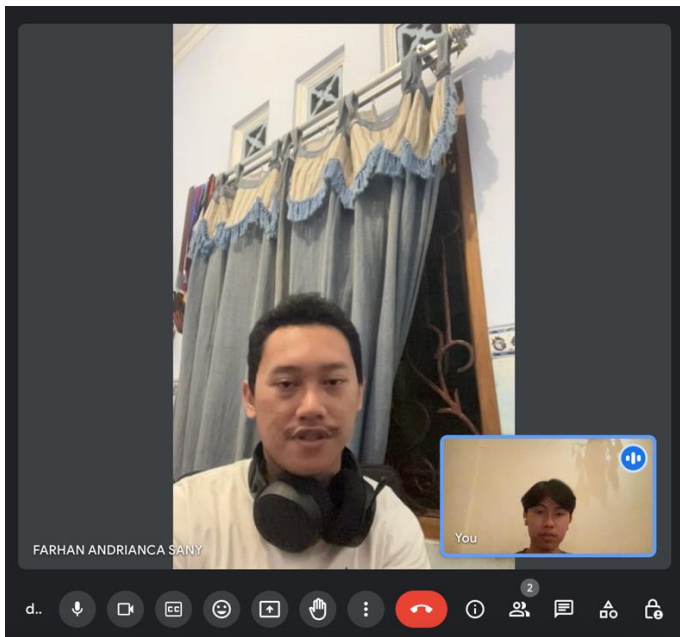
DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, F., & Bellaniar, M. (2019). Evaluasi Usability Pada Desain E-Learning Menggunakan Metode CognitiveWalkthrough. *JURNAL SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKAS*.
- Bligard, L. O., & Osvalder, A. L. (2013). Enhanced cognitive walkthrough: Development of the cognitive walkthrough method to better predict, identify, and present usability problems. *Advances in Human-Computer Interaction*.
- Dakhilullah, T. D., & Suranto, B. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *Automata*.
- Elva, D., Priyadi, Y., & Adrian, M. (2021). Perancangan User Interface dalam Bentuk Mobile Application untuk Aplikasi Inventory dan Finance management bagi UMKM Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Telekomunikasi Elektro Komputasi dan Informatika*.
- Fitriana, K., Priharsari, D., & Kariyoto. (2021). Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Herdiana, I. (2021, November 9). *Jumlah Tenaga Kerja Konstruksi Bersertifikat di Indonesia Sangat Minim*. Diambil kembali dari BandungBergerak.id: <https://bandungbergerak.id/article/detail/1689/jumlah-tenaga-kerja-konstruksi-bersertifikat-di-indonesia-sangat-minim>
- Hootsuite, W. A. (2020, Februari 18). *Digital 2020: Indonesia*. Diambil kembali dari datareportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Irawan, B. I., & Mahardhika, G. P. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design. *Automata*.
- Janis, J. W. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Kurnia, W. (2019). DESAIN INTERAKSI APLIKASI REKAM MEDIS BERBASIS UCD (Studi Kasus : RSUD dr. Soehadi Prijonegoro Sragen). *Automata*.
- Kurnianto, F., & Wahyuni, E. G. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung. *Automata*.

- Multazam, M., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Automata*.
- Rahmalia, N. (2022, September 29). *User-centered Design: Definisi, Manfaat, Prinsip, dan Proses Perancangannya* . Diambil kembali dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah/>
- Rohman, J., Bashir, N. A., Ipmawati, J., & Laksana, F. F. (2023). PERMODELAN UI/UX APLIKASI SANTRI INFORMATION MANAGEMENT SYSTEM (SAIMS) DENGAN MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN (UCD). *Jurnal Informatika dan Komputer*.
- Safitri, E., & Erlansyah, D. (2022). Sistem Informasi Pemesanan Jasa Tukang Online Berbasis Website. *Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*.
- Saputri, I. S., Fahli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* .
- Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi. *Automata*.

LAMPIRAN







Pertanyaan	Jawaban partisipan 1	Jawaban partisipan 2	Jawaban partisipan 3	Jawaban partisipan 4	Jawaban partisipan 5
Apakah Anda pernah menggunakan jasa tukang bangunan?	Pernah	Pernah	Pernah	Pernah	Pernah
Dari mana Anda mendapatkan informasi tukang bangunan tersebut?	Teman dan aplikasi	Teman dan tetangga	Teman dan aplikasi	Saudara dan aplikasi	Tetangga
Apakah Anda kesusahan dalam mencari jasa tukang bangunan?	Kesusahan	Tidak terlalu kesusahan	Kesusahan	Kesusahan	Kesusahan dikarenakan jadwal tukang yang padat
Jasa tukang bangunan seperti apa yang pernah Anda gunakan?	Perbaikan kelistrikan, pengecatan, dan taman	Wastafel, keramik, dan pembersihan taman	Pengecatan	Pembuatan pintu garasi dan pembuatan toilet	Pengecatan, pasang keramik, dan pasang pompa air
Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi/ <i>website</i> untuk memesan jasa tukang bangunan?	Pernah	Belum pernah	Pernah	Pernah	Belum pernah
Aplikasi/ <i>website</i> apa yang pernah	Instagram	-	OLX	OLX	-

Anda gunakan untuk memesan tukang?					
Apa yang membuat Anda tertarik menggunakan aplikasi tersebut?	Saran Teman	-	Terbiasa menggunakan aplikasi OLX yang dapat mencari jasa di banyak bidang	Praktis dan mudah digunakan	
Apakah desain <i>UI/UX</i> pada aplikasi yang pernah digunakan sebelumnya sudah dianggap <i>user friendly</i> ?	Dalam mencari tukang bangunan dirasa belum <i>user friendly</i>		Belum <i>user friendly</i> karena OLX tidak fokus pada satu bidang saja dalam menawarkan suatu jasa atau produk	Sudah <i>user friendly</i>	
Bagaimana pengalaman Anda menggunakan aplikasi/ <i>website</i> tersebut?	Mudah dalam menghubungi jasa tukang bangunan dan terdapat hasil kerja terdahulu	-	Kesusahan dalam memilih tukang yang terpercaya dan tidak bisa memperkirakan harga pasti	Belum adanya harga yang pasti	-
Apakah Anda merasa membutuhkan aplikasi khusus yang dapat melakukan pemesanan jasa	Membutuhkan	Membutuhkan	Membutuhkan	Membutuhkan	Membutuhkan

tukang secara <i>online</i> ?					
Apakah penting desain <i>UI/UX</i> aplikasi pemesanan tukang bangunan yang mudah dipahami dan digunakan?	Penting	Penting	Penting	Penting	Penting
Apakah penting bagi desain <i>UI/UX</i> aplikasi pemesanan tukang bangunan untuk mengikuti tren desain <i>UI/UX</i> yang sudah ada?	Penting	Penting	Penting	Penting	Penting
Fitur apa yang diperlukan desain aplikasi/ <i>website</i> pemesanan tukang untuk meningkatkan minat pengguna?	Hasil kerja dan <i>review</i>	Hasil kerja dan <i>review</i>	Hasil kerja dan <i>review</i>	Fitur untuk menampilkan daftar harga yang pasti	Fitur spesialisasi tukang dan daftar harga
Apakah fitur pembayaran non-tunai	Perlu	Perlu	Perlu	Perlu	Perlu

maupun tunai diperlukan					
Apakah fitur inspirasi desain dan daftar harga diperlukan?	Perlu	Perlu	Perlu	Perlu	perlu