

**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE UNTUK MEMBUAT BRANDING
BAGI USAHA KECIL MENENGAH
*DESIGNING MOBILE APPLICATION USER INTERFACE TO MAKE BRANDING FOR
SMALL MEDUM ENTERPRISES***

Bara Dika Yustitia¹, Bambang Melga, S.Sn., M.Sn²

^{1,2,3}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹baradikayustitia@student.telkomuniversity.ac.id, ²bambangmelga@telkomuniversity.ac.id.

Abstrak

Pesatnya kemajuan teknologi pada era revolusi industri 4.0 saat ini banyak memberikan manfaat pada berbagai aspek didalam kehidupan kita. Perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 ini juga berpengaruh sangat besar pada bidang perekonomian khususnya pada usaha kecil menengah (UKM). Sektor usaha kecil menengah ini mengambil peranan besar dalam perkembangan ekonomi di Indonesia. Permasalahan yang sering luput dari perhatian para pelaku UKM adalah kurang sadarnya mereka akan pentingnya branding bagi usaha mereka. Metode pengumpulan data perancangan ini menggunakan metode wawancara, observasi, studi pustaka dan juga menggunakan analisis AISAS. Media perancangan yang dibuat merupakan *user interface* aplikasi mobile sebagai salah satu media untuk mempermudah para pelaku UKM mendapatkan branding bagi usaha mereka.

Kata kunci : Usaha Kecil Menengah, Lokal, *User Interface* , Aplikasi Mobile..

Abstract

The rapid progress of technology in the era of industrial revolution 4.0 currently provides many benefits to various aspects of our lives. Technological developments in the era of industrial revolution 4.0 also have a huge influence on the economy, especially in small medium enterprises (SME). Small medium enterprise sector is take a major role in economic development in Indonesia. Problems that often escape the attention of SME are their lock of awarness of the importance of branding for their business. The method of collecting data uses interview method, observation, literature review and alos using AISAS analysis. Design media created is a mobile application user interface as one of the media to make it easier for SME to get branding for their businesses.

Keywords: *Small Medium Enterprise, User Interface. Mobile Application*

1. Pendahuluan

Pesatnya kemajuan teknologi pada era globalisasi saat ini banyak memberikan manfaat pada berbagai aspek didalam kehidupan kita. Teknologi yang digunakan manusia dalam membantu pekerjaan pada saat ini menjadi suatu keharusan dalam menjalani hidup pada jaman sekarang. Kemajuan teknologi saat ini sudah masuk pada era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri keempat dimana aspek teknologi yang memudahkan pekerjaan manusia merupakan salah satu aspek penting dalam revolusi industri 4.0 ini.

Perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 ini juga berpengaruh sangat besar pada bidang perekonomian khususnya pada usaha kecil menengah (UKM). Sektor usaha kecil menengah ini mengambil peranan besar dalam perkembangan ekonomi di Indonesia. UKM di Indonesia yang dari waktu ke waktu sangat menunjukkan perkembangan pesat di Indonesia.

Salah satu permasalahan yang cukup serius dihadapi oleh para pengusaha UKM adalah tidak adanya branding. Diambil dari interactive.co.id "Salah satu permasalahan UKM yang sering luput dari perhatian para pengusaha UKM adalah branding. Belum banyak pelaku UKM yang sadar akan pentingnya branding bagi produk dan juga usahanya". Branding pada UKM merupakan salah satu aspek penting demi dapat bersaing serta menaikkan penjualan di pesatnya perkembangan era revolusi industri 4.0 saat ini. Baiknya branding dapat membuat suatu produk atau usaha tersebut lebih mudah diingat oleh khalayak sehingga nantinya akan membuka peluang penjualan yang semakin besar.

Upaya penting dari permasalahan tersebut adalah bagaimana membuat para pelaku bisnis atau calon pelaku bisnis usaha kecil menengah dapat beradaptasi dengan semakin berkembangnya teknologi di era revolusi industri 4.0, para pelaku UKM dapat memulai usaha mereka yang baik seperti membuat branding yang baik bagi usaha mereka. Dengan berkembangnya teknologi dan internet saat ini hal tersebut dapat dilakukan dalam satu aplikasi mobile yang menjadi wadah bagi para pelaku bisnis atau calon pelaku bisnis usaha kecil menengah untuk membuat branding demi membantu salah satu strategi pemasaran agar dapat bertahan serta menaikkan penjualan mereka. Fenomena yang terjadi saat ini adalah bagaimana penjualan online sangat digemari masyarakat, semua orang mencari barang yang mereka inginkan hanya dalam satu wadah internet dan aplikasi. Hal ini membuat para pelaku UKM harus dapat beradaptasi dengan tren masyarakat saat ini yaitu dengan penjualan online, hal ini juga harus didukung dengan branding yang baik seperti logo, website, desain sosial media dan media promosi pendukung lainnya, demi dapat bertahan di era revolusi industri 4.0. Dengan mawadahi para pelaku UKM dalam satu aplikasi untuk membantu branding mereka diharapkan nantinya hal ini dapat membuat para pelaku UKM dapat beradaptasi serta meningkatkan penjualan mereka pada era revolusi industri 4.0 saat ini.

2. Dasar Teori

2.1 Perancangan

Dalam buku *Desain Komunikasi Visual Terpadu* (Yongky Safanayong, 2006:2) menyebutkan bahwa perancangan merupakan sebuah proses dalam menggambarkan atau merencanakan sesuatu hal yang sedang dan ingin dirancang.

2.2 Teori Aplikasi Mobile

Dalam buku Software Engineering (2015:391) Pressman dan Bruce menyebutkan Aplikasi Mobile adalah aplikasi yang dibuat khusus sebagai Platform Mobile (contohnya Android atau iOS). Aplikasi Mobile merupakan sebuah peranti lunak atau software yang diciptakan untuk perangkat portable smartphone yang mewajibkan penggunaannya untuk mengunduh piranti lunak atau software aplikasi disuatu media yang disediakan agar aplikasi dapat digunakan.

2.3 Teori User Interface

User Interface atau Antarmuka Pengguna adalah sebuah bagian dari sistem yang bertindak sebagai perantara antara pengguna dengan sistem yang memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem secara efisien. User interface juga memberikan serta menerima informasi dari pengguna dan untuk pengguna, yang bertujuan dalam membantu untuk mengarahkan suatu alur navigasi hingga pengguna mendapatkan solusi dari masalah yang dicari. (Debasmita, 2015:1).

2.4 Branding

Didalam buku Information Technology Business Start-Up Yudho Yudhanto (2018:148-152) Kata Brand yang berarti merek, sedangkan pengertian dari branding sendiri merupakan segala sesuatu kegiatan komunikasi yang sengaja dilakukan oleh perusahaan sebagai maksud untuk menumbuhkan dan membesarkan merek tersebut agar lebih dikenal di masyarakat.

2.5 Desain Komunikasi Visual

Dalam buku Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2018:15) menyebutkan desain komunikasi visual adalah seni untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan memakai bahasa visual

yang disampaikan dengan media berupa desain. Tujuan dari desain komunikasi visual sendiri merupakan untuk mempengaruhi, menginformasikan, hingga mengubah perilaku target (audience) sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan.

3. Pembahasan

3.1 Data Pemberi Proyek

Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Kota Bandung adalah salah satu perangkat daerah di lingkungan Pemerintah Kota Bandung yang memiliki tugas fungsi untuk melaksanakan urusan Pembinaan dibidang Koperasi, Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. Pembentukan Dinas Koperasi, Usaha Mikro, Kecil dan Menengah Kota Bandung didasarkan pada Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 08 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah dan Peraturan Walikota Bandung Nomor 1394 tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Dinas Koperasi, Usaha Mikro, Kecil dan Menengah Kota Bandung.

3.2 Data Proyek Sejenis

Tokopedia

Tokopedia merupakan sebuah e-commerce berbentuk website dan aplikasi yang mewadahi para penjual untuk berjualan di e-commerce mereka. Tokopedia merupakan e-commerce yang populer di Indonesia. Didalam Tokopedia sendiri mewadahi para penjual untuk berjualan berbagai macam jenis produk didalamnya.

Canva

Canva merupakan sebuah platform website dan aplikasi untuk membuat desain secara gratis dan berbayar. Aplikasi canva memberikan desain secara gratis kepada penggunanya namun kekurangannya

adalah desain yang bisa didapat oleh penggunaannya merupakan desain template dan bisa dipakai siapa saja.

3.3 Data Hasil Observasi dan Wawancara

a. Data Hasil Observasi

Data yang diambil merupakan data yang diambil dari hasil observasi terhadap Usaha Kecil Menengah (UKM) di Kota Bandung berdasarkan branding dari UKM tersebut. Data hasil observasi terhadap beberapa sampel UKM yang ada, dapat disimpulkan bahwa UKM di Kota Bandung belum semua menerapkan branding untuk produk dan usaha mereka.

b. Data Hasil Wawancara

Berdasarkan wawancara terhadap narasumber yang telah dilakukan kepada 3 narasumber, dapat ditarik kesimpulan bahwa Masalah dan kendala yang utama yang dihadapi oleh para pelaku UMKM adalah packaging, legalitas, modal, promosi dan tentunya branding. Biasanya pun jika diberi modal, mereka masih bingung harus membuat usaha apa. Branding seperti logo, packaging, dan promosi masih menjadi masalah utama juga disini, mereka masih bingung harus mendapatkan branding ini darimana, karena teknologi dan informasi nya juga masih terbatas dan dalam pengembangan suatu aplikasi yang baik langkah yang harus dilakukan adalah membuat alur proses bisnis yang sudah fix atau userflow yang benar. Hal ini penting untuk membuat aplikasi menjadi jelas dan tidak membingungkan. Hal lain yang paling penting adalah user interface. UI yang dibuat tentu saja harus menarik karena user interface menciptakan first impression pengguna maupun calon pengguna serta yang paling penting untuk suatu aplikasi adalah fitur nya harus sederhana atau simpel dan tidak ribet.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Dalam membuat suatu perancangan pastinya harus memiliki pesan yang ingin disampaikan. Dalam perancangan aplikasi untuk membuat branding bagi usaha kecil menengah ini dibuat dengan memiliki tujuan untuk membantu para pelaku usaha kecil menengah yang memiliki usaha atau ingin membuat usaha namun tidak mempunyai branding atau bingung dimana tempat untuk membuat branding bagi usaha nya. Dan juga ingin memberitahu para pelaku usaha kecil menengah bahwa pentingnya branding bagi usaha mereka demi menaikkan penjualan bagi usaha mereka.

4.2 Konsep Kreatif

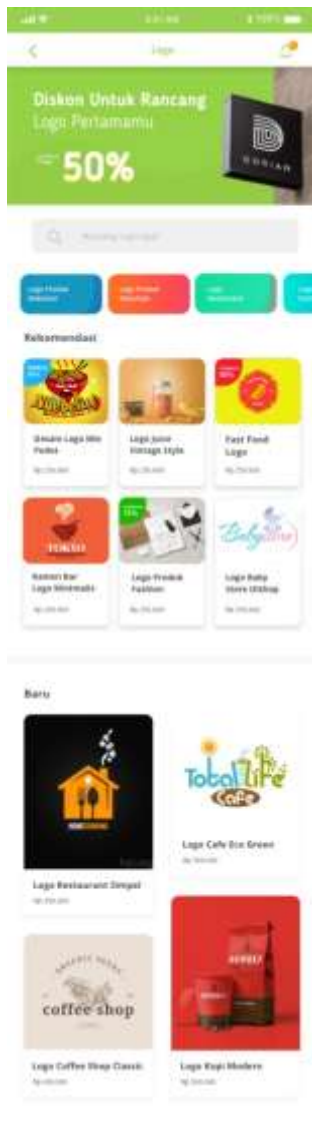
Pada perancangan ini, konsep kreatif ini berpengaruh dalam pembuatan konsep pada aplikasi ini. Pada konsep kreatif ini hal yang dilihat adalah kebiasaan dan perilaku target audiens dari aplikasi ini sendiri. Pengguna yang ingin dituju adalah para pelaku usaha kecil menengah muda para milenial dan khalayak dewasa dengan usia produktif yang menghabiskan waktunya dalam smartphone dan sosial media mereka. Oleh karena itu perancangan desain yang dibuat harus mengikuti tren dan perkembangan saat ini.

4.3 Konsep Media

Pemilihan media utama yang dipilih untuk perancangan ini yaitu Aplikasi mobile. Aplikasi mobile sendiri dipilih karena cocok dengan target audiens yang ingin dituju yaitu para pelaku usaha kecil menengah muda dan orang dewasa dengan usia produktif, dimana penggunaan smartphone untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari tentunya sangat tinggi.

4.4 Konsep Visual

Gaya visual yang diterapkan dalam perancangan aplikasi ini adalah flat desain dengan campuran warna-warna gradient. Gaya visual ini cocok untuk di terapkan dalam aplikasi mobile



Gambar 3 Tampilan Kategori Logo

Sumber: Bara Dika Yustitia, 2019

Terdapat beberapa kategori dalam aplikasi Rancang, salah satunya adalah kategori logo dimana kategori ini berisi produk-produk rancangan desain yang bisa dibeli dan di custom nama merek dan warna yang kita inginkan. Dalam kategori logo ini juga terdapat sub-kategori lagi dari kategori logo tersebut.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dengan memulai perancangan aplikasi mobile “Rancang” yang dimulai dari identifikasi masalah, perumusan masalah, pengumpulan data, sampai

dengan perancangan serta visualisasi dari aplikasi mobile “Rancang” ini, dapat diambil kesimpulan bahwa berkembangnya teknologi serta bertumbuhnya sektor ekonomi yang di bangun oleh para pengusaha kecil menengah (UKM) baik itu oleh orang tua dengan umur produktif serta anak muda pun mulai banyak yang memulai usaha nya sendiri yang dimulai dari usaha kecil menengah.

Namun, semakin ketatnya persaingan dipasar tidak hanya bagaimana mereka membuat produk yang unik serta menarik dari sisi isi produk itu sendiri, namun juga sisi marketing khususnya pada era digital saat ini, desain merupakan satu hal yang sangat penting bagi suatu produk yang ingin bersaing dipasaran. Namun kurangnya pengetahuan mereka akan desain serta tidak tahu harus kemana mereka membuat desain menjadi satu masalah ketikan mereka ingin membuat suatu produk yang dikemas dengan desain yang menarik. Sehingga penulis disini merasa perlu menghadirkan suatu jawaban bagi para pengusaha usaha kecil menengah yang ingin membuat desain dan branding bagi usaha mereka dengan harga yang terjangkau dan mudah yaitu membuat suatu platform / aplikasi mobile yang bernama “Rancang” sebagai satu aplikasi dan wadah bagi para pengusaha usaha kecil menengah untuk membuat desain dan branding bagi usaha mereka dimana para desainer juga bisa menjual desain mereka kepada para pengusaha kecil menengah.

5.2 Saran

Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi “Rancang” ini dapat sangat berguna untuk mempermudah para pengusaha usaha kecil menengah membuat desain dan branding bagi usaha mereka serta para desainer dapat dengan mudah menjual desain mereka di aplikasi ini sehingga para pengusaha kecil menengah dapat lebih memperhatikan usaha mereka dari sisi desain yang lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

Buku

- [1] Sugiyama, Kotaro dan Andree, Tim (2011),
The Dentsu Way, United States: Dentsu Inc.
- [2] Rustan, Suriyanto. (2009), Layout Dasar &
Penerapannya, Jakarta: Gramedia.
- [3] Savitri, Astrid. (2019), Revolusi Industri 4.0:
Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era
Disrupsi 4.0, Jakarta: Penerbit Genesis.
- [4] Redono, Daru. (2013), Simple Promotion dan
Branding untuk UKM, Malang: UB Press.
- [5] Yudhanto, Yudho. (2018), Information
Technology Business Start-Up: Ilmu Dasar
Merintis Start-Up Berbasis Teknologi
Informasi, Jakarta: Gramedia.
- [6] Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana. (2018),
Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar
Panduan Untuk Pemula, Bandung: Penerbit
Nuansa.
- [7] Kusrianto, Adi. (2007), Pengantar Desain
Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi.
- [8] Safanayong, Yongky. (2006), Desain
Komunikasi Visual Terpadu, Jakarta: Arte
Intermedia.
- [9] Pressman, Roger dan Maxim, Bruce. (2014),
Software Engineering : A Practitioner's
Approach, New York: Mc-Graw Hill
Education.

E-book

Cao, Jerry. (2015), Elegant Web UI Design
Techniques: Flat Design & Colors. UXPin.
Diakses pada 05-03-2019, dari
[https://www.uxpin.com/studio/ebooks/web-ui-
design-techniques-colors-flat-design/](https://www.uxpin.com/studio/ebooks/web-ui-design-techniques-colors-flat-design/)