

REDESIGN COMPRO KODEGIRI DENGAN METODE DESIGN THINKING: STUDI KASUS KODEGIRI

Hanif Setya Talitha Lituhayu ¹, Cegi Ramdani ²

Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

20103146@ittelkom-pwt.ac.id, cegi@ittelkom-pwt.ac.id

Abstract

PT Kode Evolusi Bangsa is a boutique digital transformation consultancy and software development company. We provide advanced engineering solutions to help companies and their clients solve complex problems on the digital transformation journey. PT Kode Evolution Bangsa collaborates with IT Telkom Purwokerto to offer an internship program for students. The aim and implementation of the Independent Internship that I participated in can be seen from various in-depth activities regarding the UI/UX features and uses of Figma. Kodegiri is a dedicated software development consultancy focused on IT projects and resource management expert teams, connecting people and technology.

Abstrak

PT Kode Evolusi Bangsa adalah konsultan transformasi digital butik dan perusahaan pengembangan perangkat lunak. Kami menyediakan solusi rekayasa canggih untuk membantu perusahaan dan klien mereka menyelesaikan masalah kompleks dalam perjalanan transformasi digital. PT Kode Evolusi Bangsa bekerja sama dengan IT Telkom Purwokerto untuk menawarkan program magang bagi mahasiswa. Tujuan dan pelaksanaan Magang Mandiri yang saya ikuti terlihat dari berbagai kegiatan yang mendalam tentang fitur dan kegunaan UI/UX pada Figma. Kodegiri adalah konsultan pengembangan perangkat lunak khusus yang berfokus pada proyek TI dan manajemen sumber daya tim ahli, menghubungkan manusia dan teknologi.

Article History

Submitted: 1 Juni 2024

Accepted: 5 Juni 2024

Published: 6 Juni 2024

Key Words

UI/UX Designer,

Redesign, Desain

Thinking

Sejarah Artikel

Submitted: 1 Juni 2024

Accepted: 5 Juni 2024

Published: 6 Juni 2024

Kata Kunci

UI/UX Designer,

Redesign, Desain

Thinking

Pendahuluan

Program magang adalah pengalaman kerja jangka pendek yang ditawarkan oleh perusahaan atau institusi kepada mahasiswa atau pelajar di tingkat akhir. Idealnya, magang melibatkan pekerjaan yang sesuai dengan bidang studi mahasiswa, memungkinkan mereka untuk mempraktikkan teori yang dipelajari di perkuliahan. Magang membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan dan memahami dunia kerja serta cara terlibat dalam proyek kerja.

Kodegiri bertujuan untuk menciptakan platform website dan aplikasi bisnis yang kompetitif dan memberikan nilai tambah terbaik bagi para pemangku kepentingan. Visi Kodegiri adalah menjadi konsultan pengembangan perangkat lunak khusus yang fokus pada proyek TI dan manajemen sumber daya tim ahli, menghubungkan manusia dan teknologi. Dengan pengalaman lebih dari 23 tahun, kami membantu perusahaan (B2B) dan lembaga pendidikan meningkatkan teknologi dan kualitas sumber daya manusia.

Kami adalah mitra pengembang perangkat lunak dan lokalisasi yang visioner dan andal untuk merek kelas dunia seperti *Minaque Home Nature*, *STAR Group*, *Accelbytes*, *KeDA Tech*, dan *Deepublish*. Kami juga berkomitmen untuk mengembangkan bakat digital unggul yang akan membantu meningkatkan kemampuan digital dan adopsi teknologi di Indonesia.

◆ Dalam hal hard-skills, mahasiswa yang magang di bidang UI/UX Design akan mengerjakan proyek yang mencakup *Design Thinking*, *User Experience Design*, *User Interface Designing and Prototyping*, serta *Research and Usability Testing*. Kodegiri meningkatkan kompetensi mahasiswa menjadi talenta digital siap kerja melalui pembekalan praktik kerja lapangan.

Kodegiri juga memiliki komunitas baru bernama ARDCA yang berfokus pada manajemen komunitas digital dengan pendekatan humanisme. Pendekatan ini mengedepankan perencanaan, eksekusi, dan evaluasi yang khas komunitas, dibandingkan hanya memprioritaskan angka penjualan seperti dalam *pool reseller*.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu observasi di mana peneliti mengamati secara langsung fenomena atau perilaku yang terjadi di lapangan. Selanjutnya metode wawancara yaitu pengumpulan data atau informasi yang melibatkan komunikasi langsung antara pewawancara (orang yang mengajukan pertanyaan) dan responden (orang yang menjawab pertanyaan).

Hasil dan Pembahasan

Dalam kasus ini, untuk merancang aplikasi yang berguna bagi pengguna, tim peneliti menerapkan *Design Thinking*. Penerapan *Design Thinking* dalam proyek ini membantu menemukan solusi yang tepat dengan cepat. Metode ini dirancang untuk menyelesaikan masalah dengan memahami kebutuhan pengguna, mengumpulkan banyak ide melalui pola pikir terbuka dan kreatif, serta berkolaborasi dalam tim. *Design Thinking* adalah proses berulang di mana tim berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah untuk mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat pada pemahaman awal tim.

Gambar 1. Tahapan Metode design thinking



1. *Empathize*

Pada tahap ini, perancang memahami pandangan dan kebutuhan pengguna target melalui penelitian sebelum merumuskan pernyataan masalah dan melakukan ideasi. Proses ini melibatkan observasi, keterlibatan, dan berempati dengan individu yang menjadi subjek masalah untuk memahami motivasi dan pengalaman mereka. Hal ini memungkinkan perancang memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang terjadi serta kebutuhan pengguna, yang diwakili dalam Empathy Map.

2. *Define*

Pada tahap ini, kami mendefinisikan masalah pengguna berdasarkan hasil dari tahap Empathize dan menciptakan peluang melalui pertanyaan *How-Might-We*. *Pain point* diidentifikasi dari riset kecil yang dilakukan oleh tim. Dari proses define ini, setiap anggota

tim akan mengusulkan konsep solusi, yang kemudian didiskusikan dan dipilih melalui pemungutan suara untuk mendapatkan solusi terbaik.

3. *Ideate*

Tahap ideate adalah tahap di mana analisis masalah yang telah diidentifikasi dilakukan. Pada tahap ini, dilakukan brainstorming untuk mengembangkan solusi berdasarkan pertanyaan *How-Might-We* yang telah disusun. Bagian ini membutuhkan ide-ide cemerlang; semakin kreatif dan berani ide-ide yang dihasilkan, semakin baik hasilnya.

4. *Prototyping*

Prototype bisa diperlakukan serta diuji dalam tim sendiri, di bagian-bagian lain dari perusahaan, atau oleh sekelompok kecil individu di luar tim pengembangan. Ini merupakan tahap percobaan, dimana fokusnya adalah mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang dihadapi dalam tiga tahap awal. Pada akhir tahap ini, tim pengembangan akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang hambatan yang terkait dengan produk dan tantangan yang dihadapi, serta memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna sebenarnya akan berinteraksi dengan produk final, bagaimana pemikiran mereka, dan bagaimana perasaan mereka saat berinteraksi dengan produk tersebut.

5. *Testing*

Pengujian ini penting untuk mengidentifikasi kesalahan dan masalah penggunaan sejak awal. Tahap pengujian ini tidak selalu merupakan langkah terakhir dalam proses *design thinking*. Hal ini karena melalui pengujian, masalah yang tidak terdeteksi sebelumnya dapat diidentifikasi, memerlukan kembali tahap-tahap sebelumnya. Dalam proses *design thinking* ini, penulis melakukan wawancara dengan seorang pengguna melalui platform Zoom. Penilaian dilakukan berdasarkan metrik ketergunaan.

6. *Define Pain Points*

Pada tahap empathize, kita telah mengidentifikasi Tujuan, Motivasi, dan Masalah pengguna. Tentu saja, masalah yang ditemukan tidak terbatas pada satu saja. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memfokuskan perhatian pada satu atau beberapa masalah utama. Dengan demikian, desain yang dibuat dapat secara efektif membantu pengguna dalam menjalankan tugas mereka. Pada tahap define ini, beberapa masalah dapat diidentifikasi. Semua informasi yang telah dikumpulkan dari tahap sebelumnya digunakan untuk memahami dan memenuhi kebutuhan serta titik-titik kesulitan pengguna (*pain points*). Penulis menyusun beberapa masalah dan mengelompokkannya menjadi 6 fokus masalah pengguna seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

Paint point

Orang awam belum tahu mengenai ARDCA talitha lthayyu	orang belum mengetahui fitur apa saja yang disediakan oleh ARDCA talitha lthayyu	orang awam belum mengetahui layanan apa saja yang di sediakan oleh ARDCA talitha lthayyu
orang awam belum mengetahui apakah ARDCA adalah komunitas digital yang efektif atau bukan talitha lthayyu	orang butuh diberi kepercayaan oleh ARDCA melalui website talitha lthayyu	orang awam ingin mendapatkan pelayanan yang balance antara harga dan kualitas talitha lthayyu

7. *How Might We (HMW)*

◆ *HMW* adalah strategi untuk mengubah masalah menjadi pertanyaan. Dengan memperoleh pendekatan ini, kita dapat mengubah paradigma bahwa masalah adalah sesuatu yang dapat dipecahkan. *HMW* mendorong kita untuk berpikir secara lebih kreatif dan inovatif.

Bagaimana (How): Menyatakan bahwa kita belum memiliki jawaban definitif.

Mungkin (Might): Menekankan bahwa solusi yang kita ajukan mungkin saja menjadi yang terbaik, namun tidaklah satu-satunya yang layak dipertimbangkan.

Kita (We): Menunjukkan bahwa ide-ide solusi ini muncul melalui kolaborasi. Pada tahap ini, penulis menjelaskan hambatan-hambatan yang teridentifikasi terkait tampilan dan aksesibilitas website. Pada tahap ini, penulis merinci tujuan atau harapan terkait perancangan website yang akan direncanakan.

How might we



8. *Ideate Solution Idea*

Pada tahap ideate, penulis terlibat dalam proses berpikir yang melibatkan penghasilan berbagai gagasan dan perspektif. Semua upaya ditujukan untuk mengatasi masalah yang telah terdefinisi dengan jelas. Dari pertanyaan "*how might we*" ini, dihasilkan beragam ide yang kreatif dan solutif, yang kemudian disusun dalam bentuk gagasan solusi. Prinsip ideation dalam *Design Thinking* adalah fokus pada pengembangan sebanyak mungkin ide dan solusi yang berpotensi. *Ideation* merupakan prinsip inti dalam pemikiran desain dan merupakan langkah kunci dalam proses pemikiran desain.

Solution Idea



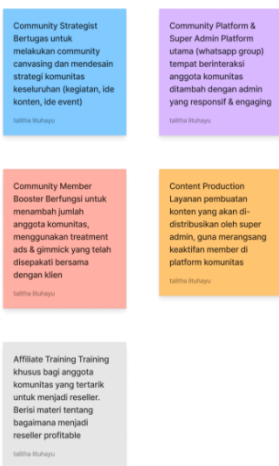
9. Affinity Diagram

Setelah solusi ide telah dirancang, langkah berikutnya adalah membuat *affinity diagram*. Ini adalah teknik untuk mengatur dan mengelompokkan gagasan atau informasi yang diperoleh dari penelitian atau observasi. Biasanya, ini dilakukan setelah sesi brainstorming atau pengumpulan data. Dalam *affinity diagram*, solusi ide dikelompokkan berdasarkan fitur.

Penulis menghimpun semua ide, informasi, atau temuan yang diperoleh dari penelitian atau observasi menggunakan sticky notes. Pada tahap ini, penulis mengkategorikan data yang terkumpul dan telah dibagi menjadi beberapa fitur dan paket.

Affinity diagram

Fitur



Paket



10. Prioritization

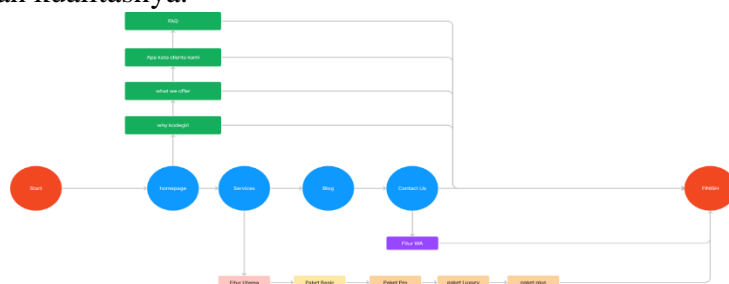
Idea

Setelah mengelompokkan pain points, langkah berikutnya adalah memetakan kelompok-kelompok tersebut ke dalam skala prioritas penggunaannya. *Prioritization Idea* merupakan proses penilaian dan pemilihan ide-ide yang dihasilkan dalam tahap penemuan atau generasi ide. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi ide-ide yang memiliki potensi atau relevansi tertinggi untuk menjadi fokus pengembangan selanjutnya. Pengelompokan skala prioritas ini disebut *prioritization idea*, yang terdiri dari kategori "yes do it now," "do next," "do last," dan terakhir "later."



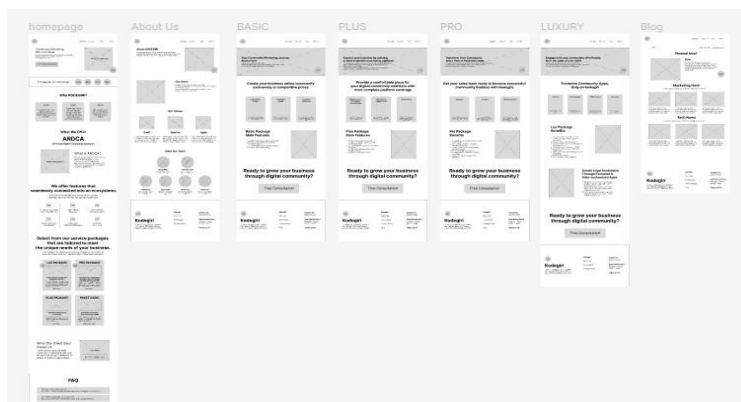
11. Prorotype User

Prototype User Flow merupakan visualisasi atau diagram yang menggambarkan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna saat berinteraksi dengan *prototype* produk atau layanan. Alur pengguna ini memberikan gambaran tentang bagaimana pengguna akan berpindah antara layar, elemen, atau fitur yang ada dalam *prototype*. Penulis dan tim telah menciptakan empat alur pengguna berdasarkan fitur yang ingin diperkenalkan dalam desain antarmuka investasi emas. Alur tersebut didasarkan pada pengalaman umum pengguna dalam aplikasi investasi emas, dengan beberapa penyesuaian untuk meningkatkan kualitasnya.



12. Wireframe

Wireframe UI/UX berperan dalam mengilustrasikan struktur, tata letak, dan interkoneksi antara elemen-elemen kunci dalam antarmuka, tanpa memperhatikan detail visual atau gaya desain yang lengkap. Biasanya, *wireframe UI/UX* dibuat dengan menggunakan elemen-elemen dasar seperti kotak, garis, teks, dan ikon, tanpa mempertimbangkan warna, tipografi, atau elemen visual yang rumit. Tujuannya adalah untuk fokus pada arsitektur informasi, hierarki konten, dan navigasi produk atau layanan yang sedang dirancang. Tahap selanjutnya adalah pembuatan wireframe, yang merupakan representasi kasar (*low-fidelity*) atau kerangka dasar untuk menyusun item di dalam laman website atau aplikasi. Konsep *wireframe* bertujuan untuk menyampaikan susunan, layout, navigasi, struktur, dan organisasi konten. Di sini, penulis dan timnya membuat wireframe untuk berbagai halaman seperti halaman utama, investasi emas, pembelian emas, penjualan emas, pencetakan emas, dan poin hadiah (gamifikasi). Proses pembuatan *wireframe* dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma.



13. *UI Style*

Guide

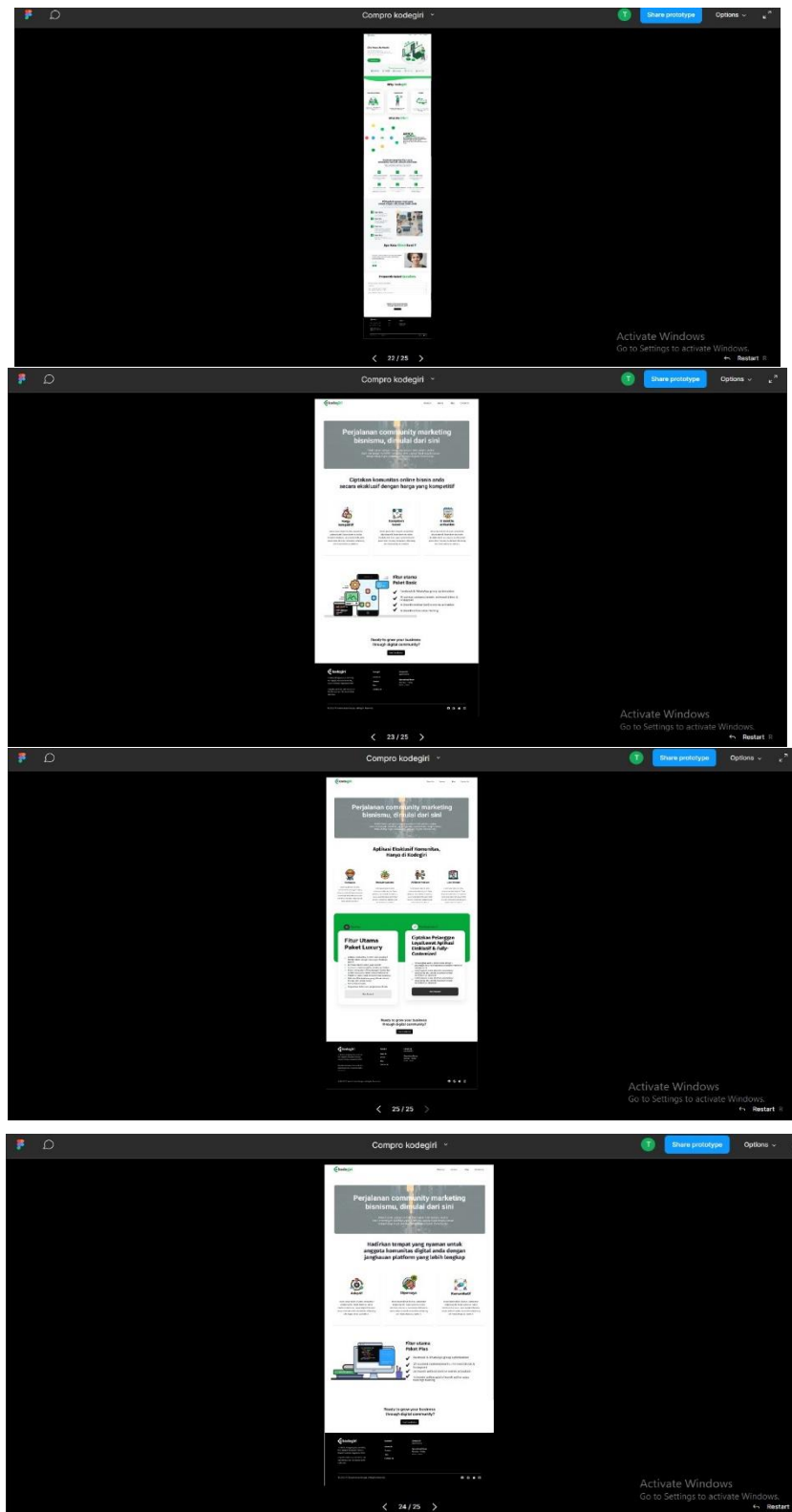
Sebelum memulai pembuatan mockup desain *UI*, persiapan yang perlu dilakukan adalah membuat panduan gaya *UI* (*UI style guide*). *UI style guide* ini berisi kumpulan komponen desain yang konsisten. Tujuannya adalah agar *UI style guide* dapat digunakan secara berulang dan dapat diakses oleh anggota tim produk digital yang berbeda. Dalam sebuah *UI style guide*, terdapat tiga struktur utama, yaitu atom, molekul, dan organisme. Namun, dalam proyek ini, penulis dan tim hanya fokus pada struktur atom serta beberapa struktur molekul.

14. *Mockup UI Design*

Pembuatan mockup *UI design* adalah langkah terakhir dalam proses ideate. Selain berfungsi sebagai representasi visual dari sebuah konsep desain, *mockup UI design* juga dapat dianggap sebagai gambaran konkret dari produk yang direncanakan. Tahap ini dikenal sebagai high fidelity dalam pembuatan *mockup UI design*.

15. *Prototyping*

Prototype adalah representasi visual dan fungsional dari desain yang sudah sangat akurat, termasuk antarmuka pengguna (*UI*), interaksi, dan animasi. Ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan aplikasi investasi emas, yang sangat berguna untuk mengidentifikasi potensi masalah sebelum memulai tahap pengembangan yang lebih lanjut. Proses pembuatan *prototype* menjadi langkah krusial dalam pengembangan produk karena memungkinkan pengujian dan validasi desain sebelum menghabiskan banyak sumber daya untuk pengembangan produk final. Hal ini berdampak pada peningkatan kualitas dan pengalaman pengguna akhir, serta mengurangi risiko kesalahan dan biaya pengembangan yang signifikan.



16. Testing

Saat proses pengujian dilakukan, pengguna target berinteraksi dengan *prototipe* yang telah dibuat sebelumnya oleh penulis dan timnya. Tahap pengujian ini juga memberikan umpan

◆ balik yang berharga untuk meningkatkan kinerja aplikasi investasi emas. Sebelum memulai pengujian, penulis dan timnya merancang Stimulus *User Research* yang mencakup *Research Objective, User Criteria, List of Question, dan Research Scenario*. Untuk mengevaluasi kualitas aplikasi, penulis dan tim menggunakan metode *SEQ (Single Ease Question)*. Setelah responden menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan yang diberikan, mereka memberikan penilaian dengan memberi nilai 6 dari skala 1–7. Hasil penilaian menunjukkan bahwa desain yang dibuat sudah cukup baik untuk dikembangkan.

Kesimpulan

Kodegiri ingin memperbarui identitasnya di situs web. Oleh karena itu, mereka memutuskan untuk melakukan redesain situs web ARDCA, komunitas digital terbaru, agar dapat menarik perhatian komunitas dan konsumen. Penulis ditantang untuk melakukan redesain yang unik dan kreatif sebagai bagian dari penilaian keterampilan magang di PT. Kode Evolusi Bangsa. Selain itu, ini juga memberikan kesempatan kepada magang untuk terlibat langsung dalam proyek dan merasakan pengalaman bekerja pada proyek aktual.