

PERANCANGAN *USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX)* APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG

Ferry Fernando

Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual ISI Padangpanjang
ferrydamara@gmail.com

ABSTRAK

Indekost bisa disebut juga rumah penginapan. Itu adalah rumah yang digunakan orang untuk menginap selama 1 hari atau lebih, dan kadang-kadang untuk periode waktu yang lebih lama misalnya : minggu, bulan atau tahunan. Dahulunya, para penginapnya biasanya menggunakan sarana kamar mandi atau cuci, pantry dan ruang makan secara bersama-sama. Kehadiran indekost yang ada saat ini sangat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat terutama pemilik indekost dan pertumbuhan ekonomi Kota Padangpanjang Sumatera Barat. MYKOST merupakan aplikasi pencari indekost yang berada di Kota Padangpanjang. Aplikasi ini mempermudah masyarakat yang ingin mencari indekost dengan mendapatkan informasi mengenai alamat, harga, dan fasilitas secara mendetail. Selain itu berguna juga bagi para pemilik indekost untuk mendaftarkan indekostnya agar pendataan lebih teratur dan terpantau dengan baik. Secara solusi desain dipilihnya Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) sebagai pemecahan permasalahan untuk para pencari indekost agar bisa mengetahui informasi mendetail mengenai alamat, harga dan fasilitas dengan menggunakan smartphonenya. Perancangan user Interface & user Experience ini berfungsi untuk mengkomunikasikan fitur-fitur sistem yang tersedia agar user mengerti dan dapat menggunakan sistem, serta memiliki nilai kepuasan dan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Kata Kunci: Indekost; Aplikasi MYKOST; User Interface; User Experience.

PENDAHULUAN

Indekost adalah sebuah jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat untuk ditinggali dengan sejumlah pembayaran tertentu untuk setiap periode yang biasanya dihitung perbulan atau pertahun. Dari setiap indekost terdapat beberapa pilihan seperti memiliki 1 kamar tidur dan kamar mandi di dalam. Kemudian ada juga yang memiliki 1 kamar tidur, dapur dan kamar mandi dan masih banyak jenis lainnya.

Kehadiran indekost yang ada saat ini sangat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat terutama pemilik indekost dan pertumbuhan ekonomi Kota Padangpanjang. Indekost dirancang untuk memenuhi kebutuhan hunian yang bersifat sementara dengan sasaran pada umumnya adalah mahasiswa dan pelajar yang berasal dari luar kota ataupun luar daerah. Namun tidak sedikit

pula, rumah kost ditempati oleh masyarakat umum yang tidak memiliki rumah pribadi dan menginginkan berdekatan dengan lokasi beraktifitas.

Oleh karena itu, fungsi Indekost dijabarkan oleh (MANDASARI, 2015) sebagai berikut: Sebagai sarana tempat tinggal sementara bagi mahasiswa yang pada umumnya berasal dari luar daerah selama masa *studynya*, Sebagai sarana tempat tinggal sementara bagi masyarakat umum yang bekerja di kantor atau yang tidak memiliki rumah tinggal agar berdekatan dengan lokasi kerja, Sebagai sarana pembentukan kepribadian mahasiswa untuk lebih berdisiplin, mandiri dan bertanggung jawab, Sebagai tempat untuk menggalang pertemanan dengan mahasiswa lain dan hubungan social dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Garis Panduan dan Peraturan bagi Perancangan Bangunan oleh Jawatan kuasa kecil piawaian dan kost, Indekost mahasiswa/pelajar dibedakan menjadi : Sistem 2 orang pada satu kamar (*double room*); untuk *double room*, tempat tidur yang digunakan adalah tempat tidur tingkat (*double decker*) dan bila mahasiswa atau pelajar tersebut sudah masuk pada tingkatan yang lebih tinggi diperbolehkan untuk mengganti tempat tidur dengan tempat tidur terpisah (*twin decker*), Sistem satu orang satu kamar (*single room*); dimana hanya diperbolehkan satu pelajar pada tiap kamar, Sistem campuran antara ketiga *system* diatas, biasanya digunakan pada institute pada tingkat kebangsaan/antarbangsa. Indekost juga dapat dibagi berdasarkan pengelolaannya yaitu : Indekost bercampur dengan rumah pengelolanya, tetapi tetap dalam satu bangunan, Indekost yang berdiri sendiri dan mempunyai gedung sendiri khusus untuk mahasiswa dan pengelolanya tidak bertempat tinggal dikedung tersebut secara bersamaan, Indekost yang bercampur dengan rumah kontrakan sehingga pengelola rumah kost mempunyai tempat khusus tetapi tidak dalam satu gedung. (MANDASARI, 2015)



Gambar 1
Kondisi Beberapa Indekost Di Kota
Padangpanjang
(Diambil Oleh ferry fernando, 2018)

METODE PERANCANGAN

Menurut definisi dari ISO (International Organization for Standardization) 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience (UX)* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, system, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun *UX* adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*costumer rule*). Seberapa bagusnya fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat *UX* mejadi rendah. Perkembangan dunia digital dan mobile menjadikan *UX* menjadi lebih konsisten. Kini seseorang dapat mengakses sebuah situs *web* dari berbagai piranti. Perancangan *UX* mengalami ekspansi, karena pengalaman dalam sebuah piranti akan berbeda dengan



piranti lainnya. Mengakses *web* dari komputer *desktop* akan berbeda dengan mengakses web yang sama lewat *smart phone*. Begitu juga media digital yang ditampilkan semakin beragam dengan hadirnya sosial media. Namun dalam hal *content delivery* sebuah brand harus mengeluarkan satu bahasa yang sama di berbagai channel dan media. Untuk itu konsep *UX* perlu dipelajari lebih lanjut agar komunikasi brand tetap solid dan fokus.

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012, p189), *User Interface* adalah input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir. Antarmuka pengguna dapat digunakan langsung oleh pengguna internal atau eksternal sistem. Desain dari *user interface* sendiri bisa bervariasi banyak tergantung pada faktor-faktor seperti tujuan antarmuka, karakteristik pengguna, dan karakteristik perangkat *interface* tertentu. Sebagai contoh, meskipun semua antarmuka pengguna harus dirancang untuk kemudahan maksimal penggunaan, ada beberapa pertimbangan lainnya, seperti efisiensi operasional, yang mungkin penting bagi pengguna internal yang dapat dilatih untuk menggunakan *interface* tertentu, dikombinasikan dan dioptimalkan untuk perangkat keras tertentu (misalnya, *keyboard*, *mouse*, dan layar resolusi tinggi besar). Tujuan sebuah *user interface* adalah mengkomunikasikan fitur-fitur sistem yang tersedia agar user mengerti dan dapat menggunakan sistem tersebut. Dalam hal ini penggunaan bahasa amat efektif untuk membantu pengertian, karena bahasa merupakan alat komunikasi tertua kedua gestur, yang dipakai orang untuk berkomunikasi sehari-harinya.

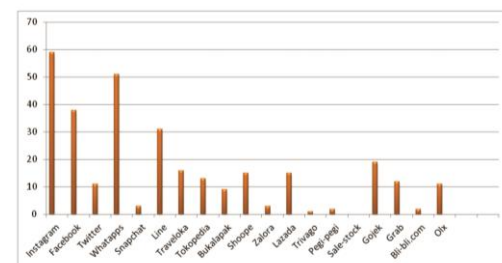
HASIL DAN PEMBAHASAN Brainstorming

Langkah pertama dalam proses perancangan UI & UX Aplikasi Pencari Indekost adalah melakukan pengelompokan ide-ide dalam bentuk gambar yang disebut Brainstorming.



Gambar 2
Mapping Brainstorming
(Dicompare Oleh ferry fernando, 2018)

Pada Penjelasan brainstorming diatas terlihat arah dari perancangan UI & UX aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. Kesan Simple, Future, Modern dan Dinamis Akan terpakai dalam merancang nantinya. Selain itu penulis juga melakukan survey kepada masyarakat yang memakai media social. Dari hasil survey itu, sebagian Masyarakat merasa nyaman dalam menggunakan media social Instagram, Whatapps dan Facebook, karena leminh mudah dipahami dan simple.



Dari beberapa tampilan grafis aplikasi sosial media dan online shop, aplikasi mana saja yang membuat anda nyaman ?

Instagram	59	facebook	38	twitter	11	whatapps	51
Snapchat	3	Line	31	traveloka	16	tokopedia	13
Bukalapak	9	shopee	15	zalora	3	lazada	15
Trivago	1	pegi-peg	2	sale-stock	0	gojek	19
Grab	12	bli-bli.com	2	olx	11		

Gambar 3
Survey Visual Grafis Medsos & Online Shop
(Survey Oleh ferry fernando, 2018)

Perancangan Logo Aplikasi Pencari Indekost

Sebelum merancang UI & UX aplikasi pencari indekost alangkah baiknya terlebih dahulu merancang logo (identitas) aplikasi agar nantinya bisa menghasilkan rancangan yang memiliki satu kesatuan yang utuh (unity). Perancangan logo aplikasi ini lebih menitikberatkan kepada bentuk campuran berupa gabungan logo type dan logo gram agar tercipta logo yang komunikatif dan visual yang memiliki kesatuan bentuk antara satu dan lainnya.

Identitas Logo

Dibutuhkan proses identitas sebelum masuk ketahap sketsa. Identitas ini berfungsi untuk menentukan visual dan karakter apa saja yang akan dimunculkan pada logo aplikasi nantinya. Dengan cara tersebut diharapkan visual dan karakter dapat sesuai dengan hasil riset dan analisa di lapangan. Berdasarkan hal tersebut ditemukan nama yang tepat untuk mewakili aplikasi ini yaitu *MYKOST*.

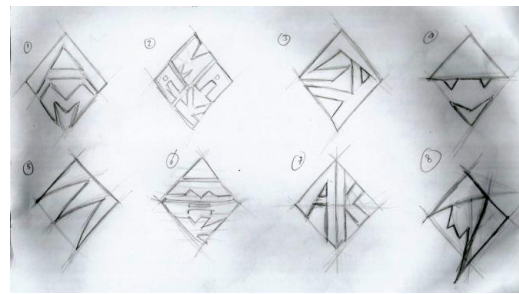
MYKOST yang memiliki arti kosten saya bermetamorfosis menjadi tempat yang enak, nyaman dan bersahabat. Kedekatan emosional didapatkan ketika *MYKOST* diutarakan kepada orang yang mendengarkannya. Sebuah indekost harus mencerminkan kenyamanan antara pemilik dan penyewanya agar ketika berada didalamnya suasana enak dan bersahabat tercipta dengan sendirinya.

Picture Mark

Proses lanjut setelah mendapatkan nama dari aplikasi pencari indekost adalah proses sketsa manual yang dilakukan diatas kertas atau disebut proses Picture Mark. Sketsa di peroleh dari penyederhanaan gambar yang merupakan bentuk visual dari konsep perancangan. Selanjutnya sketsa yang telah diperoleh dikembangkan dalam bentuk digital.

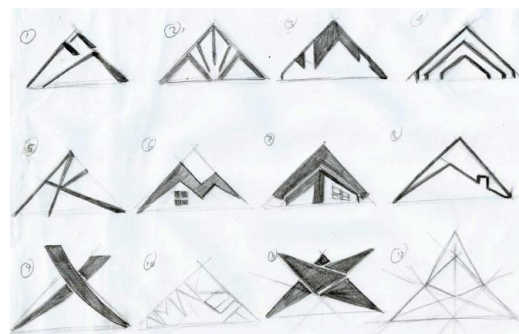
- a. Studi Alternatif Sketsa Picture Mark
 - Sketsa

Belah ketupat



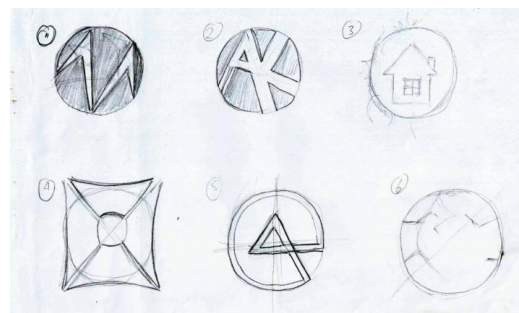
Gambar 4
Sketsa studi Picture Mark 1
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

Segitiga



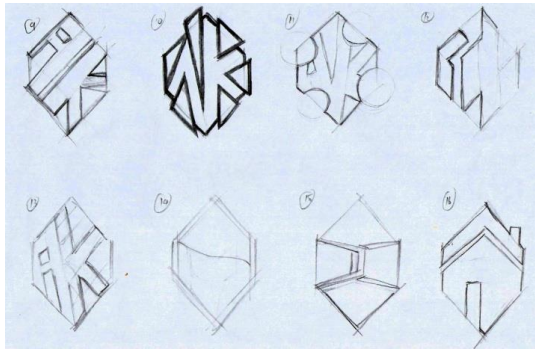
Gambar 5
Sketsa studi Picture Mark 2
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

Lingkaran



Gambar 6
Sketsa studi Picture Mark 3
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

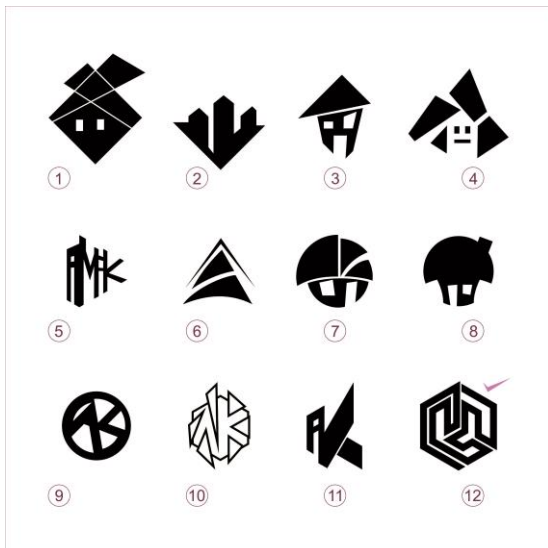
Segienam



Gambar 7
Sketsa studi Picture Mark 4
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

b. Alternatif *Picture Mark* Digital

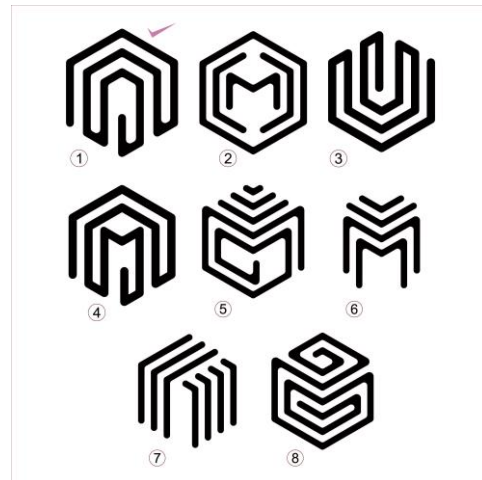
Setelah perancangan sketsa manual selesai terpilihlah beberapa alternative *Picture Mark*. Selanjutnya sketsa terpilih masuk pada tahap komputerisasi atau perancangan sketsa manual dalam bentuk digital. Nantinya hasil digital kembali akan di pilih untuk mendapatkan bentuk visual yang tepat dan cocok untuk perancangan UI & UX Aplikasi pencari indekost di Kota Padangpanjang.



Gambar 8
Alternatif *Picture Mark* Komputerisasi
Alternatif terpilih bertanda ceklis
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

c. Sketsa Terpilih

Sketsa yang telah melalui tahap digital atau komputerisasi akan di kelompokkan kembali dan diseleksi lagi untuk mendapatkan hasil desain akhir dari logo.



Gambar 9
Alternatif *Picture Mark* pengembangan
Komputerisasi
Alternatif terpilih bertanda ceklis
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

d. Final *Picture Mark*

Didapatlah bentuk final *Picture Mark* berupa visual “rumah” yang garisnya terhubung menuju titik fokus di tengah. membentuk sebuah kubus yang memiliki sisi enam buah.



Gambar 10
Final *Picture Mark*
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

Studi Tipografi

Setelah bentuk visual logo diperoleh selanjutnya masuk pada tahap pemilihan font melalui tahap studi tipografi. Diatas sudah disinggung sedikit bahwa logo untuk aplikasi pencari indekost memakai gabungan antara logo type dan logo gram. Untuk itulah dengan memilih tipografi yang tepat, layout yang baik, warna, dan bentuk yang sesuai, diyakini mampu menguatkan isi pesan visual dan pesan verbal dari aplikasi MYKOST

Berikut jenis tipografi aplikasi MYKOST yang diterapkan dalam perancangan UI & UX antara lain :

- MYKOST (Terpilih)**
Jenis font ini bernama arkitech
- MYKOST**
Jenis font ini bernama Futurama Bold Font
- MYKOST**
Jenis font ini bernama Futurama Klondike Font
- MYKOST**
Jenis font ini bernama Futurama Planet Kosmos
- MYKOST**
Jenis font ini bernama Futurama Velocity

Pada perancangan ini tipografi yang digunakan untuk MYKOST adalah jenis font Arkitech. Dimana font ini memiliki lekuk pada bagian sudut font dan selaras dengan bentuk logo gramnya. Sedangkan untuk bodytext aplikasi nantinya memakai jenis font ubuntu.

- login, signup, email, search
Jenis font ini bernama BN Dragon
- login, signup, email, search
Jenis font ini bernama Continuum Light
- login, signup, email, search
Jenis font ini bernama Ebrima
- login, signup, email, search
Jenis font ini bernama Helvetica
- login, signup, email, , search
(Terpilih)
Jenis font ini bernama Ubuntu – Title

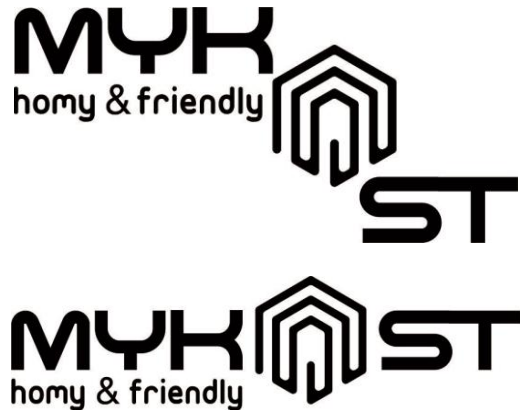
Setelah bodytext terpilih selanjutnya ada beberapa jenis-jenis tagline untuk aplikasi MYKOST diantaranya adalah :

- Aman, Nyaman dan Sejuk
- Indah dan Cantik
- Nikmati Kepuasan Anda Mencari Hunian
- homy & friendly
- Cepat dan Terpercaya
- Life is Wonderful
(Terpilih)

Desain Alternatif Logo

Untuk masuk ketahap final desain pilih salah satu alternative desain logo yang nantinya dapat dikembangkan lebih lanjut.





Gambar 11
Desain Alternatif Logo
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

Final Logo (B/W)

Berikut final B/W (black / white) logo yang telah terpilih



Gambar 12
Final Logo
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

Orisinal Logo gram yang berlandaskan dari bentuk segi enam dengan paduan garis yang tidak putus menjadikan logo lebih unik dan menarik. Perpaduan itu menciptakan bentuk baru yaitu atap rumah yang sangat indetik dengan indekost. Estetis

Logo dirancang untuk menyampaikan kepada masyarakat bahwa aplikasi MYKOST hadir dengan rasa persahabatan, nyaman dan enak yang disederhanakan dalam bentuk atap rumah yang memiliki fungsi untuk melindungi siapapun yang berada didalamnya. Dinamis

Logo yang memiliki kesan lengkung tanpa ada sudut runcing memberikan kesan dinamis tidak kaku. Setiap garis terhubung satu dengan yang lainnya. Kesatuan itulah yang akan dihadirkan oleh aplikasi MYKOST dalam melayani setiap masyarakat yang ingin

mendapatkan fasilitas yang enak dan bersahabat. Sehingga aplikasi dapat dinikmati senyaman mungkin.

Komunikatif Logo MYKOST yang terdiri dari kesatuan logo type dan logo gram dapat menciptakan komunikasi yang baik dengan para user-nya. Setiap informasi yang dibutuhkan nantinya memberikan keterhubungan satu dengan yang lain. Garis hitam menunjukkan ketegasan dan keharmonisan dalam memberikan kenyamanan dalam berselancar menggunakan aplikasi tersebut.

Perancangan *Layout UI & UX* *Story Telling*

Sebelum merancang layout UI, terlebih dahulu harus membuat *storytelling* mengenai aplikasi MYKOST ini. Tujuan agar langkah setiap halaman aplikasi dapat dipahami dan dimengerti oleh masyarakat. Menurut Echols (dalam aliyah, 2011) *storytelling* terdiri atas dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Penggabungan dua kata stortytelling berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita.

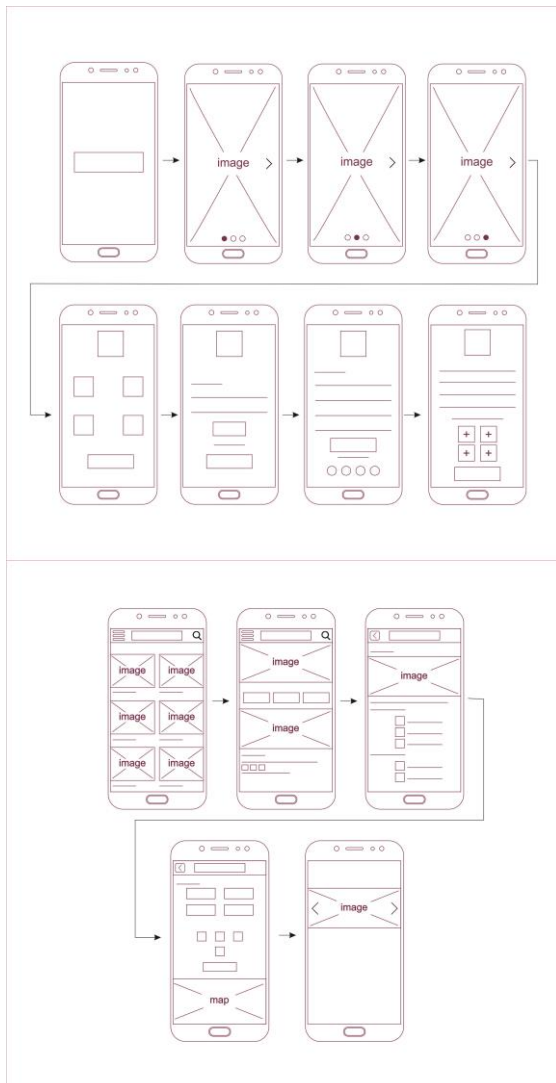
Berikut *storytelling* aplikasi MYKOST :

- Tampilan pertama, Kemunculan logo dengan proses *loading*.
- Tampilan kedua tentang pemilihan *login* dan *signup*.
- Tampilan ketiga tetang proses *login* dengan mengisi nama dan *password*.
- Tampilan keempat tentang proses *signup* dengan mengisi alamat *email*, nama, *password* dan *retype password*.
- Tampilan kelima tentang *home* yang mana pada *home* ini terdapat menu pencarian, *gallery*, tipe indekost, map, dan bantuan.
- Tampilan keenam tentang menu pencarian yang mana terdapat daerah pencarian indekost sesuai filternya seperti nama pemilik indekost, alamat, kecamatan, kota.
- Tampilan ketujuh tentang *gallery* yang mana terdapat berbagai macam foto indekost lengkap dengan fasilitasnya.
- Tampilan kedelapan tentang tipe indekost yang mana ada spesifikasi dari tipe indekost mulai yang rendah , sedang dan

tinggi. Selain itu terdapat juga penjelasan mengenai status dari indekost tersebut.

- Tampilan kesembilan tentang map yang mana terlihat posisi dari indekost sekitar kota padangpanjang.
- Tampilan kesepuluh tentang bantuan yang mana terdapat kontak person dari admin mykost dan tutorial menggunakan aplikasi.

Desain *Layout User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*



Gambar 13

Alternatif layout UI & UX

(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

Studi Icon

Studi icon dalam aplikasi MYKOST lebih menitik beratkan kepada bentuk outline/garis.

Garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana. Suasana yang tercipta dari sebuah garis terjadi karena proses simulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kita lihat disekitar kita. Garis juga memiliki dimensi seperti tebal, tipis, panjang dan pendek. Pemilihan icon untuk aplikasi MYKOST memberikan kesatuan antara logo dimana bentuk logo lebih kepada bentuk garis yang tebal dan saling berhubungan satu dengan lainnya.

Beberapa icon yang ada dalam aplikasi MYKOST antara lain :



Gambar 14

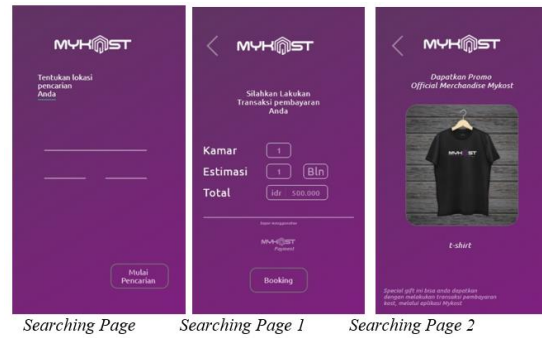
Studi Icon

(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)



Indekost Indekost Sidebar

Gambar 16
Final User Interface (UI) & User Experience
(UX) MYKOST
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)



Gambar 17
Final User Interface (UI) & User Experience
(UX) MYKOST
(Dibuat Oleh ferry fernando, 2018)

PENUTUP

Setelah melalui proses perancangan UI & UX Aplikasi Pencari Indekost yang bernama MYKOST dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Masyarakat Kota Padangpanjang memiliki peluang untuk terbantu dalam mempromosikan indekost yang mereka miliki dengan menggunakan aplikasi MYKOST.
2. Para pencari indekost berpeluang tidak lagi bersusah payah dalam mengetahui informasi dan fasilitas yang ada pada indekost.
3. Hadirnya aplikasi MYKOST memberikan peluang kepada pemerintah daerah untuk menata dan mengelola indekost yang tersebar di Kota Padangpanjang agar dapat menjadi pemasukan bagi pemerintah kota.
4. Perancangan UI & UX aplikasi MYKOST dapat memberikan kenyamanan kepada pemakai media social dalam mencari setiap informasi yang ada tentang indekost di Kota Padangpanjang.

KEPUSTAKAAN

- Beaird, Jason. 2007. *The Principles of Beautiful Web Design*. Jakarta: ANDI.
- Garett , Jesse James .2011.*The Elements Of User Experience : User-Centered Design for the Web*. Berkeley

- John W. Satzinger, Robert B. Jackson, Stephen D. Burd. 2012. *Introduction To System Analysis And Design*. Boston
- John dan David Colett. 2006. *Black and White Photography Technique*.
- Jonatan Sarwondo & Harry Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lebond, Bayu. 2017. "Colour Therapy". Pengaruh Warna Bagi Manusia
- MANDASARI, D. A. (2015). *Analisis Sosio-Spasial Kost Yang Mempengaruhi Preferensi Kost Mahasiswa Di Lingkungan Kampus Ums*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- O'Galitz, Wilbert. 2002 *The Essential Guide of User Interface Design*. Indiana polis: Wiley Publishing
- Sugiono, Dendy. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus. 2002. *Sosiologi Desain*. Bandung: ITB
- Wiryawan, Mendiola B. 2011. *User Experience Sebagai Bagian Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Humaniora Vol 2 No 2.

Sumber Lain :

- Perda, No 8.2011. Pajak Daerah
- ISO (International Organization for Standardization) 9241-210
- <http://www.ablok.com/en/reactable.html> (5 November 2017, Jam 20.30)
- <http://blog.re.or.id/antarmuka-pemakai-user-interface.htm> (5 November 2017, Jam 20.30)
- <http://www.pasbana.com>, 27 Desember 2016, 10.15 (5 November 2017, Jam 20.30)
- Playstore android*. (5 November 2017, Jam 20.30)