

PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA APLIKASI JASA FREELANCER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Syahril Rizal R I¹, Surya Adi Saputra²
Dosen Universitas Bina Darma¹, Mahasiswa Universitas Bina Darma²
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang
Sur-el : syahril.rizal@binadarma.ac.id¹, suryaadisaputra@gmail.com²

Abstract : *The growth of the information technology sector in Indonesia is relatively fast and will continue to grow, this will affect the way a business entity fulfills human resource needs to complete a project being carried out. Freelancers or freelancers are one solution for project owners who want employees to meet their human resource needs. One of the important factors in determining the success of a project undertaken by a freelancer is recruiting the right people to work on the project, but there are problems with clients towards freelancers, namely communication, turnaround time, and the payment system. So the authors took the initiative to design UI/UX Design for freelancer service applications where the application design is intended to meet 3 aspects of the problem, communication, turnaround time, and payment systems. In addition, application design is built using the UCD (User Centered Design) system development model so that applications are designed according to the objectives and meet user needs.*

Keywords: *Freelancer, Information Technology, UI/UX Design, User Centered Design*

Abstrak : *Pertumbuhan sektor teknologi informasi di Indonesia tergolong cepat dan akan terus berkembang, hal tersebut mempengaruhi cara suatu badan usaha untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia untuk menyelesaikan suatu proyek yang dijalankan. Pekerja lepas atau freelancer merupakan salah satu solusi bagi pemilik proyek yang menginginkan karyawan untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia. Salah satu faktor penting untuk menentukan kesuksesan proyek yang dikerjakan oleh freelancer adalah merekrut orang yang tepat untuk mengerjakan proyek, namun terdapat permasalahan pada para klien terhadap freelancer yaitu komunikasi, waktu penyelesaian, dan sistem pembayaran. Sehingga penulis berinisiatif untuk merancang UI/UX Design pada aplikasi jasa pelayanan freelancer dimana rancangan aplikasi tersebut ditujukan untuk memenuhi 3 aspek permasalahan yaitu komunikasi, waktu penyelesaian, dan sistem pembayaran. Selain itu, rancangan aplikasi dibangun dengan menggunakan model pengembangan sistem UCD (User Centered Design) agar aplikasi yang dirancang sesuai tujuan dan memenuhi kebutuhan pengguna.*

Kata kunci: *Freelancer, Information Technology, UI/UX Design, User Centered Design*

1. PENDAHULUAN

Pekerja lepas atau istilah populernya disebut *freelancer* merupakan salah satu solusi bagi perusahaan yang menginginkan pegawai untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia dalam jangka waktu tertentu. Pilihan untuk menjadi *freelancer* saat ini sedang menunjukkan tren yang signifikan. Sedangkan di

sisi lain, penggunaan pekerja lepas dapat memberikan manfaat lebih bagi perusahaan yang membutuhkan sumber daya manusia dalam hal memaksimalkan produktivitas karyawan yang sejalan dengan efisiensi biaya untuk merekrut, berbagi wawasan antar pekerja, dan fleksibilitas waktu dalam melakukan pekerjaan. Pemanfaatan pekerja lepas juga dapat dimaksimalkan oleh perusahaan berkat kemajuan teknologi informasi

agar dapat memenuhi kebutuhan sumber daya manusia terutama pada keahlian yang dibutuhkan yang tidak dapat dipenuhi oleh pegawai perusahaan yang sudah tersedia dan bekerja secara *full time* sehingga berdampak pada kepada dunia bisnis karena kemudahan untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia dengan keterampilan atau keahlian khusus [1].

Karyawan *freelance* atau *freelancer* sedang marak dalam kalangan Usaha kecil Menengah (UKM) di Indonesia. Bagi mereka, menyewa *freelancer* meningkatkan produktivitas perusahaan tanpa memerlukan biaya yang besar, seperti biaya pelatihan, biaya makan, dan biaya transportasi [2].

Ada beberapa alasan bagi pelaku UKM untuk mempekerjakan *freelancer*. Menurut penelitian 40% dari pelaku UKM di Indonesia merasa mempekerjakan *freelancer* adalah penting karena *freelancer* memiliki keahlian untuk melakukan pekerjaan tertentu. 35% lainnya merasa kekurangan sumber daya manusia untuk mengerjakan secara internal. Sedangkan 20% sisanya merasa bahwa mereka memiliki keterbatasan biaya untuk mencari pekerja tetap. Jasa yang dibutuhkan pun beragam, seperti pengembangan website, desain dan multimedia, marketing, penulisan, dan bidang lainnya [3].

Penggunaan *freelancer* tidak semudah apa yang dipikirkan. Meskipun mengurangi biaya perusahaan, ada beberapa kesulitan yang harus dihadapi. Ada beberapa kesulitan yang seringkali dihadapi pelaku UKM dalam mempekerjakan *freelancer*. Hal ini tentunya akan mempengaruhi

produktivitas usaha. Diantaranya adalah faktor komunikasi, waktu penyelesaian dan sistem pembayaran [4].

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis berinisiatif untuk membuat rancangan *UI/UX design* untuk aplikasi jasa *freelancer* yaitu aplikasi yang bertujuan untuk membantu dan mempermudah pihak perekrut dalam menyelesaikan masalah terhadap para *freelancer*. Dimana rancangan aplikasi tersebut ditujukan untuk memenuhi 3 aspek permasalahan yaitu komunikasi, waktu penyelesaian, dan sistem pembayaran. Selain itu, rancangan aplikasi dibangun dengan menggunakan model pengembangan sistem UCD (*User Centered Design*) agar aplikasi yang dirancang sesuai tujuan dan memenuhi kebutuhan pengguna.

2. METODOLOGI PENELITIAN

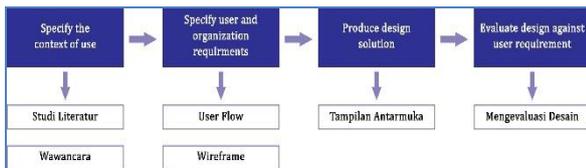
2.1. Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) disebut *human centered design*. *Human centered design* merupakan suatu metode yang dimanfaatkan untuk pengembangan sistem secara interaktif yang bertujuan untuk membuat sebuah perangkat lunak atau sistem [5]. *User Centered Design* adalah tahapan-tahapan desain antarmuka yang berfokus pada kegunaan, kebutuhan pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja pada desainnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam *User Centered Design* sebagai berikut:

- a. Target pengembangan aplikasi adalah pengguna.

- b. Perancangan terstruktur atau terintegrasi.
- c. Proses pengujian dari awal hingga akhir melibatkan pengguna.
- d. Perancangan interaktif.

Dalam metode *User Centered Design*, ada 4 tahapan yang harus dilalui secara iterasi adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Skema UCD

Gambar 1 menunjukkan tahapan yang dilakukan berdasarkan metode pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu:

a. *Specify The Context Of Use*

Merupakan tahap identifikasi sistem yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode studi literatur dan melakukan identifikasi masalah.

b. *Specify User And Organization Requirements*

Merupakan tahap kedua dari metode *User Centered Design*. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan *User Flow* dan *Wireframe*.

c. *Produce Design Solution*

Pada fase ini peneliti akan menampilkan hasil desain atau *user interface* dan *user experience* pada halaman aplikasi yang telah dibangun.

d. *Evaluate Design Against User Requirement*

Merupakan tahapan penilaian *UI/UX Design* yang telah direncanakan, dirancang,

dianalisis dan dibangun. Pada fase ini peneliti akan menjelaskan setiap aspek pada tampilan aplikasi yang berkaitan dengan penyelesaian 3 aspek permasalahan yaitu komunikasi, waktu penyelesaian, dan sistem pembayaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Specify The Context Of Use*

Berikut tahap identifikasi sistem yang akan dikembangkan dengan menggunakan metode studi literatur dan melakukan identifikasi masalah.

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah pengumpulan data-data dengan cara mempelajari berbagai bentuk bahan-bahan tertulis seperti buku-buku penunjang kajian, catatan-catatan maupun referensi lain yang bersifat tertulis [6].

Dalam hal ini penulis juga melakukan studi pustaka dengan cara mempelajari buku-buku untuk mengumpulkan data pustaka, mulai dari membaca, mencatat dan mengelola materi yang berkenaan dengan topik penelitian. Tujuannya untuk membedakan hal-hal yang sudah dilakukan dan hal-hal yang akan dilakukan, dan juga untuk mendapatkan pemikiran yang baru untuk penelitian.

b. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari pengamatan data yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti mendapatkan permasalahan yang dihadapi oleh pelaku UKM dalam mempekerjakan *freelancer*. Adapun identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Komunikasi. Perbedaan tempat bekerja menjadi penyebab utama sulitnya

berkomunikasi dengan *freelancer*. Klien akan semakin sulit mengontrol kinerja *freelancer* jika mereka berada di kota atau bahkan negara yang berbeda.

- 2) Waktu Penyelesaian. *Freelancer* belum tentu dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Seorang *freelancer* tidak hanya mengerjakan tugas dari satu klien saja karena pekerjaannya yang beragam dengan klien yang berbeda. Banyaknya klien yang harus ditangani membuat seorang *freelancer* harus membagi fokusnya agar semua pekerjaannya dapat selesai. Hal ini mengakibatkan hasil yang kurang memuaskan.
- 3) Sistem Pembayaran. Sistem pembayaran *freelancer* bervariasi tergantung pada wilayah atau sistem yang diinginkan *freelancer* sendiri. Hal inilah yang terkadang menjadi kesulitan bagi pelaku UKM. Jika *freelancer* bekerja di wilayah berdekatan satu kota misalnya, maka pembayaran dapat dilakukan dengan metode transfer atau secara langsung, sesuai dengan kontrak. Lain halnya jika *freelancer* tinggal di kota maupun negara yang berbeda. Pebisnis harus melakukan transfer ke bank lain atau menggunakan alat pembayaran virtual seperti paypal.

3.2. Specify User And Organization Requirements

Berikut rancangan perancangan *user flow* dan *wireframe*.

a. User Flow

User flow adalah langkah-langkah atau alur yang harus dilakukan oleh *user* untuk melakukan suatu *task* atau suatu pekerjaan yang menjadi tugas *user*. *User flow* digunakan untuk merancang sebuah aplikasi dimana agar perancang tau apa yang sering dilakukan *user* atau langkah-langkah yang akan dibuat agar *user* merasa nyaman menjalankan suatu *task* [7].

Dalam tahap ini penulis menggunakan *tools* yaitu draw.io yang digunakan untuk perancangan *user flow*. Draw.io adalah sebuah website yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram seperti *flowchart* dan UML secara *online*. Semua fitur yang ada pada situs ini bisa digunakan dengan browser yang mendukung HTML 5.



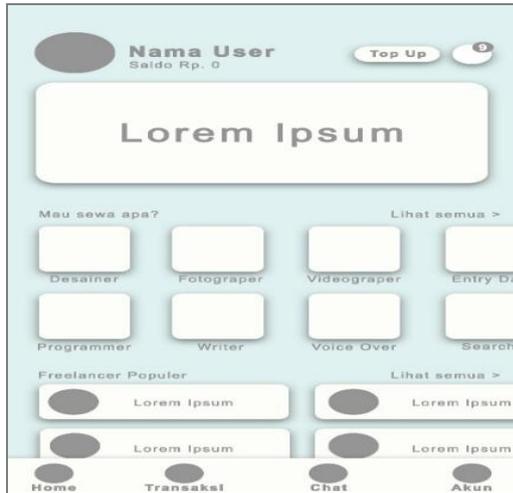
Gambar 2. User Flow

b. Wireframe

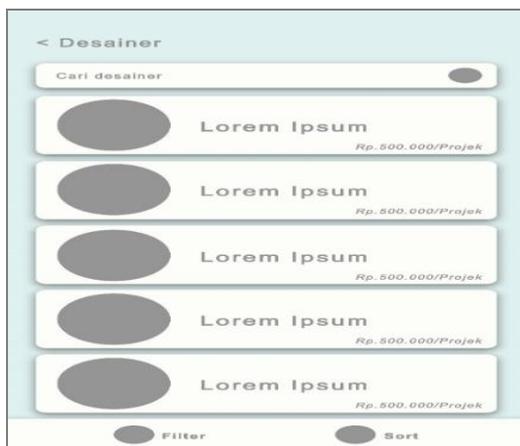
Wireframe adalah gambaran awal kerangka atau coretan kasar untuk menyusun atau menata item-item pada laman *website* dimana proses ini dilakukan sebelum proses desain sesungguhnya dimulai [8]. *Wireframe* ini digunakan untuk memudahkan menjadi lebih terarah dan memudahkan untuk revisi atau perbaikan.

Dalam tahap ini penulis menggunakan *tools* yaitu moqups yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan *wireframe* yang dapat diakses di <https://moqups.com/>. Berikut merupakan tampilan *wireframe* dari UI/UX

design pada aplikasi jasa freelancer berbasis android.



Gambar 3. Wireframe Beranda



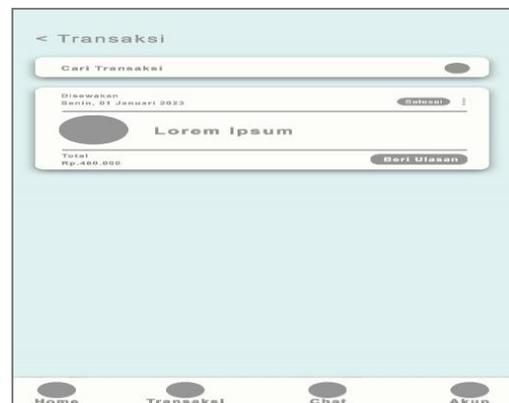
Gambar 4. Wireframe Pencarian



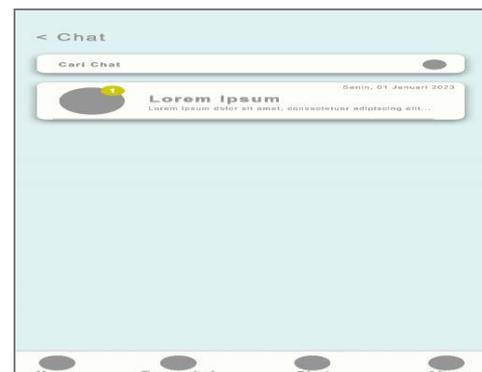
Gambar 5. Wireframe Deskripsi



Gambar 6. Wireframe Pembayaran



Gambar 7. Wireframe Transaksi



Gambar 8. Wireframe Chat

3.3. Produce Design Solution

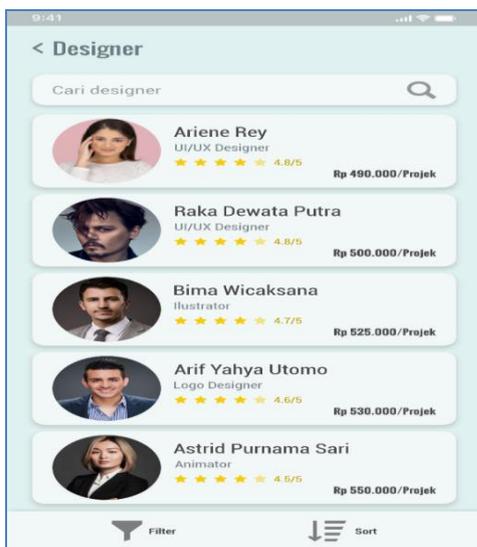
Pada fase ini peneliti akan menampilkan hasil desain atau *user interface* dan *user experience* pada halaman aplikasi yang telah dibangun. *User interface* adalah bagian dari

komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem [9]. *User experience* adalah respon dan persepsi dari pengguna sebagai bentuk reaksi dari sebuah produk, jasa dan sistem. *User experience* merupakan bentuk *user* dapat merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, memegang atau melihat produk tersebut [10].

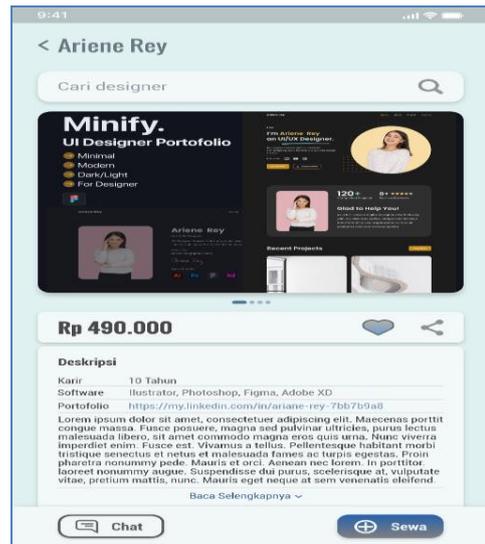
Adapun tampilan-tampilan dari perangkat lunak tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 9. Tampilan Beranda



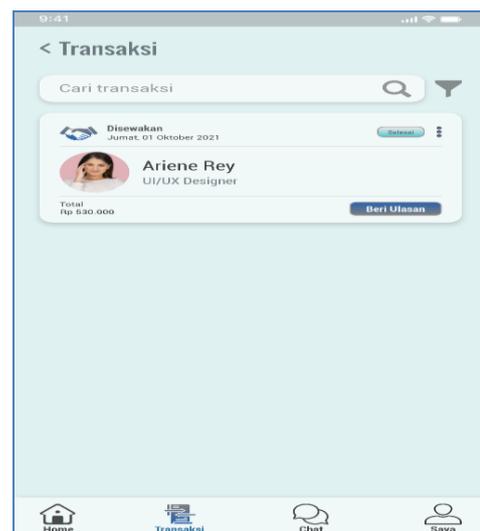
Gambar 10. Tampilan Pencarian



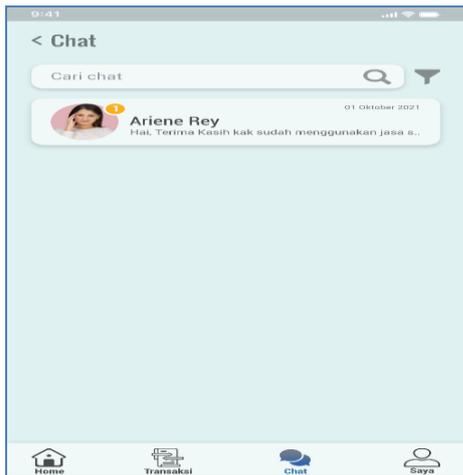
Gambar 11. Tampilan Deskripsi



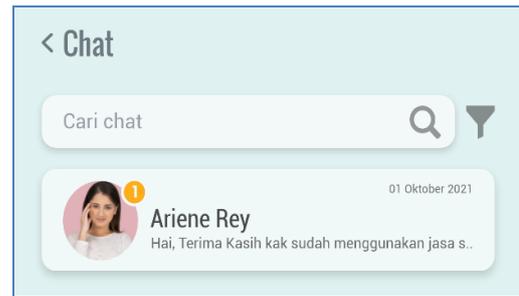
Gambar 12. Tampilan Pembayaran



Gambar 13. Tampilan Transaksi



Gambar 14. Tampilan Chat



Gambar 16. Fitur Chat

2) Waktu Penyelesaian

Pada perancangan *UI/UX design* terhadap aplikasi penyedia jasa *freelancer*, peneliti menambahkan fitur pemilihan jadwal pada menu *checkout* yang ditujukan untuk mempermudah waktu penyelesaian antara klien dan *freelancer*.



Gambar 15. Tampilan Profil



Gambar 17. Fitur Pemilihan Jadwal

3.4. Evaluate Design Against User Requirement

Pada fase ini peneliti akan menjelaskan setiap aspek pada tampilan aplikasi yang berkaitan dengan penyelesaian 3 aspek permasalahan yaitu komunikasi, waktu penyelesaian, dan sistem pembayaran.

1) Komunikasi

Pada perancangan *UI/UX design* terhadap aplikasi penyedia jasa *freelancer*, peneliti menambahkan fitur *chat* yang ditujukan untuk mempermudah komunikasi antara klien dan *freelancer*.

3) Metode Pembayaran

Pada perancangan *UI/UX design* terhadap aplikasi penyedia jasa *freelancer*, peneliti menambahkan fitur pemilihan metode pembayaran pada menu *checkout* yang ditujukan untuk mempermudah sistem pembayaran antara klien dan *freelancer*.



Gambar 18. Fitur Metode Pembayaran

4. KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang dijelaskan pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan rancangan *UI/UX design* aplikasi penyedia jasa *freelancer* berbasis *android*.
2. Rancangan *UI/UX design* aplikasi ini menggunakan metode pengembangan sistem yaitu *User Centered Design*.
3. Rancangan *UI/UX design* aplikasi ini menggunakan *tools* yaitu *draw.io*, *moqups.com*, dan *Adobe XD*.
4. Rancangan *UI/UX design* aplikasi ini menghasilkan 3 aspek permasalahan yaitu komunikasi, waktu penyelesaian, dan sistem pembayaran.

- [6] M. Jogiyanto Hartono and others, *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi, 2018.
- [7] Julianto, "Perancangan Ulang Desain Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Petshopgrosir)," Universitas Komputer Indonesia, 2020.
- [8] M. A. Fakhruddin, "LKP: Kampus Merdeka (Studi Independen)-Perancangan Desain User Experience untuk Customer Furniture pada Startup Dimensi. on," Universitas Dinamika, 2022.
- [9] Debbie, *User interface design and evaluation*. Elsevier, 2019.
- [10] Wiwesa, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rusdianto, "Pembangunan Sistem Freelance Marketplace Untuk Bidang Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Web," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, vol. 2548, p. 964X, 2019.
- [2] Wigunadika, *Peranan Teknologi dalam Mengembangkan Bisnis: Diandra Kreatif*. Diandra Kreatif, 2022.
- [3] Nofriansyah, *Bisnis Online: Strategi dan Peluang Usaha*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [4] Mustofa, "Pekerja Lepas (Freelancer) dalam Dunia Bisnis," *Jurnal MoZaiK*, vol. 10, no. 1, pp. 19–25, 2018.
- [5] S. Supardianto, A. B. Tampubolon, and others, "Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau," *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 4, no. 1, pp. 74–83, 2020.