

Perancangan *Online Market Place* Makanan Tradisional Untuk Usaha Kecil dan Menengah di Surabaya

Didit Prasetyo^{1*}, Putri Dwitasari², Nurina Orta Darmawati³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Jl. Despro, ITS, Sukolilo, Surabaya

*Penulis korespondensi; Email: diditdkv@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat di saat sekarang ini membawa konsekuensi terjadinya disrupsi, perubahan pola hidup dan perubahan gaya hidup menjadi efek yang dirasakan paling awal pada disrupsi, penggunaan teknologi menjadi syarat bagi sebuah bisnis untuk berkembang dan bertahan diantara ekosistem bisnis itu sendiri, dalam hal ini UKM menjadi sektor usaha yang rentan menghadapi era disrupsi, pembekalan dan penerapan teknologi bagi UKM menjadi syarat agar UKM dapat terus berkembang. Dalam hal pengembangan teknologi informasi ini maka perancangan mengambil objek pada Kampung Kue di Rungkut Penjaringan Kota Surabaya, Selama ini UKM di Kota Surabaya tersebut hanya dikenal melalui brosur maupun secara lisan kepada masyarakat. Hal ini dirasa kurang efektif karena membutuhkan waktu yang lama dan informasi yang didapat pun kurang lengkap. Oleh karena itu perancangan aplikasi online market place UKM Kampung Kue Rungkut Penjaringan sebagai media informasi, transaksi dan sebagai media yang mampu meningkatkan kredibilitas para pelaku usaha produksi makanan tradisional. Peranan aplikasi ini diharapkan menjadi bagian yang terintegrasi dengan branding Kampung Kue Rungkut Penjaringan, dimana salah satu branding yang dirancang adalah branding melalui media online, aplikasi Kampung kue diharapkan dapat menjadi pilihan konsumen jaman kini untuk mencari kebutuhannya.

Kata kunci: Aplikasi, marketplace, kampung kue, UKM.

Abstract

Today the rapid development of technology has consequences for disruption. Changes in way of life and lifestyle are the earliest felt effects on disruption. The use of technology is a condition for a business to develop and survive among the business ecosystem itself. In this case, Small Medium Enterprise (SME) is becoming a business sector that is vulnerable to the era of disruption. Provisioning and application of technology for SMEs is a condition for SMEs to continue growth. In terms of the development of this information technology, the design takes the object in Kampung Kue in Rungkut Penjaringan, Surabaya. So far, the SME in Surabaya is only known through brochures or verbally to the public. This is considered ineffective because it requires a long time and the information obtained is also incomplete. Therefore, designing an online marketplace application for SME Kampung Kue Rungkut Penjaringan as a medium of information and transactions can increase the credibility of traditional food production businesses. The role of this application is expected to be an integrated part of the Kampung Kue Rungkut Penjaringan branding, where one of the branding designed is branding through online media. The Kampung Kue application is expected to be the choice of consumers today to look for their needs.

Keywords: Application, marketplace, kampung kue, SME.

Pendahuluan

Kampung Kue Rusun Penjaringan, Kelurahan Penjaringan Sari merupakan salah satu sentra produksi kue tradisional dan jajanan yang cukup dikenal di Surabaya. Salah satu produksinya yaitu keripik melinjo yang telah dipasarkan hingga ke Thailand. Selain keripik kampung kue juga menjual aneka kue basah dan kue kering. Meskipun cukup terkenal luas tetapi harga jual produk

terbilang sangat murah. Keuntungan yang didapat harus digunakan untuk promosi dan membuat kemasan.

Para produsen kue selama ini hanya menggunakan kemasan yang seadanya, selain kurang aman juga tidak ada identitas yang membedakan produk kampung kue dengan lainnya. Dengan latar belakang tersebut dapat diambil kesimpulan, pengembangan Kampung Unggulan Kue dilakukan

melalui perancangan program *branding* dan promosi yang terintegrasi, dimana salah satu pendukung *branding* terintegrasi adalah terorganisirnya komunitas penjual dan pembeli dalam satu kegiatan pemasaran.

Online marketplace merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pemasaran sebuah produk di era disrupsi sekarang. *Online Marketplace* menjadi sarana pendukung aktivitas pemasaran yang bersifat mudah diakses, fleksibel dan berimplikasi luas, *online marketplace* dalam era kekinian menjadi etalase produk yang ditawarkan dan menjadi sebuah keharusan bagi Kampung Kue dalam rangka tetap menekan biaya promosi namun dapat menambah standar kemasan serta membangun kesadaran merk Kampung Kue baik untuk pelanggan lama maupun pada calon konsumen baru.

Pengembangan Kampung Unggulan Kue ini perlu didukung oleh sebuah program *branding* yang terintegrasi melalui sebuah identitas visual, langkah yang kemudian dilakukan dalam rangka program branding adalah penciptaan sebuah kegiatan promosi. Maka perancangan *online marketplace* kampung kue diarahkan untuk mendukung kegiatan promosi.

Website merupakan salah satu media informasi dan komunikasi yang banyak diakses oleh masyarakat, penggunaan media *website* sebagai sarana informasi terhitung lebih murah dibanding menggunakan media cetak. Namun tren penggunaan *website* telah bergeser menjadi aplikasi *mobile* yang lebih praktis dan prestisius bagi beberapa kalangan pengguna.

Dengan melakukan penggalan data mengenai aktivitas dan minat segmen pengguna aplikasi serta kajian literatur mengenai metode mengembangkan *website* menjadi sebuah aplikasi *mobile* yang maka dirancanglah aplikasi online market place kampung kue runkut penjarangan.

Tinjauan Pustaka

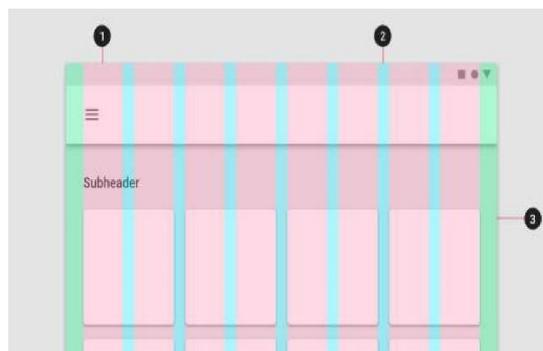
Desain Website

Desain *website* adalah sebuah perencanaan, pembuatan dan pembaharuan situs *web*. Desain *website* sama dengan desain *fashion*, selalu berubah mengikuti perkembangan zaman. Ada tren yang sama sekali baru dan ada pula yang merupakan pengulangan dari tren beberapa tahun ke belakang. Namun, elemen-elemen esensial di dalamnya tidak banyak yang berubah (Griffiths, 2015). Adanya elemen desain *website* tidak hanya agar menampilkan *website* yang estetis tetapi juga meningkatkan *user experience* (UX) (Kujala, 2011).

Desain *web* melibatkan prinsip arsitektur informasi, struktur *website*, user interface, navigasi, dan grafis (Kujala, 2011). Desain adalah proses mengumpulkan gagasan, mengatur dan menerapkan secara estetika yang diikat oleh prinsip-prinsip tertentu untuk tujuan tertentu. Berdasarkan Griffiths (2015) dan Shneiderman (1998), desain *web* tidak terlepas dari disiplin ilmu dan keterampilan yang mengikutinya, desain *web* memiliki beberapa elemen visual seperti:

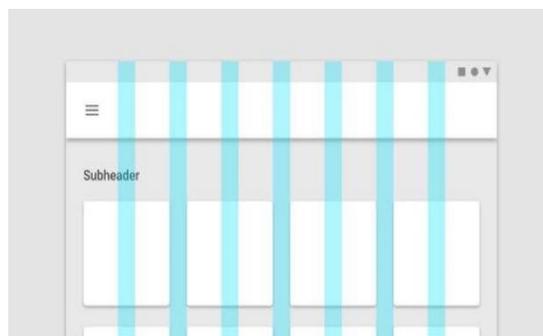
a. Layout

Semua komponen sejajar dengan *grid baseline* yaitu 8 dp persegi untuk *handphone*, tablet dan *desktop*. Sedangkan untuk ikonografi, tipografi dan elemen-elemen lain sejajar dengan 4dp. Untuk *grid layout* terdiri dari tiga elemen: *column*, *gutters*, dan *margin*. Lebar kolom ditentukan oleh *breakpoint* di mana layar dilihat apakah itu *breakpoint* di *handphone*, tablet, atau ukuran lainnya.



Gambar 1. Grid Line

Gutters adalah ruang diantara kolom yang membantu memisahkan isi konten. Lebar *gutters* yang direkomendasikan pada *responsive web* dalam *mobile* dengan *breakpoint* 360dp yaitu menggunakan 16dp *gutter*. Sedangkan untuk tablet pada *breakpoint* 600dp, tata letak *grid* menggunakan 24dp *gutters*.



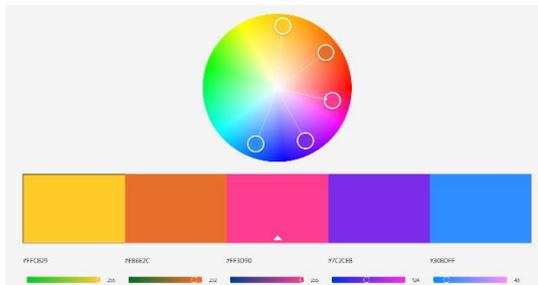
Gambar 2. Rekomendasi *gutters* pada tablet

Untuk memastikan kepadatan informasi yang seimbang dan berfungsi dengan baik, ukuran objek minimal harus dengan ukuran 48 dp x 48 dp.

b. Color

Warna sangat berpengaruh dalam sebuah desain. Skema warna dalam desain harus bisa mewakili karakter yang diinginkan, dalam sebuah *UI design*, terdapat beberapa warna yang digunakan. Palet warna ini awalnya dibuat oleh desain material di tahun 2015 secara harmonis dan dapat dipilih sesuai kebutuhan.

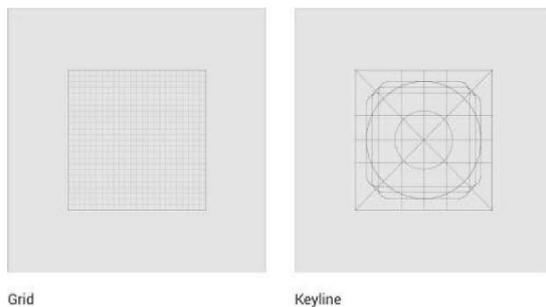
Dengan warna primer dan sekunder dengan opsi warna terang dan lebih gelap sebagai pemisah satu dan lainnya. Dengan memberi warna yang memenuhi standar aksesibilitas. *Color palette* yang digunakan dalam website diambil dari *tone* warna yang *playful* sehingga memberikan kesan ceria, muda dan bersemangat sesuai segmen aplikasi *marketplace*.



Gambar 3. Rekomendasi warna

c. Icon

Pada *website* terdapat *guideline* dalam pembentukan besaran sebuah ikon. *Guideline* tentang besaran suatu ikon agar kompatibel dan berjalan dengan baik menurut rekomendasi dari *Google material design* adalah seperti contoh berikut:



Gambar 4. Grid dan Keyline

Aplikasi Mobile (App) berbasis Web

Mobile app berbasis *web* adalah aplikasi *web* yang diformat untuk *smartphone* dan *tablet* yang dapat diakses melalui *web browser* dari perangkat *mobile* atau menggunakan *launcher website*. Seperti aplikasi *web* konvensional, *app mobile web* dibangun dengan 4 teknologi inti: HTML (mendefinisikan teks statis dan gambar), CSS (mendefinisikan gaya

dan presentasi), JavaScript (mendefinisikan interaksi dan animasi) dan Android Studio atau perangkat lunak yang mampu membuat aplikasi yang berjalan dengan baik pada sistem operasi android.

Karena *apps web* berbasis *browser*, *app* tersebut dimaksudkan dapat dijalankan pada berbagai seri OS android, *Mobile app* berbasis *web* normalnya mengunduh data dari server pusat *web* atau *hosting* setiap kali dijalankan, sehingga aplikasi *marketplace* Kampung Kue berbasis sistem online apabila digunakan oleh pengguna.

Bagan Informasi

Super admin	: merubah menu aplikasi : merubah keseluruhan tampilan aplikasi
Operator	: menambah konten : merubah konten
Konsumen	: melihat konten : memesan makanan : melakukan review layanan

Skema informasi aplikasi berbasis *website* yang disajikan dibagi menjadi 2 pengguna, yaitu operator dan konsumen, operator memiliki akses untuk merubah informasi dari konten yang disajikan dan memiliki akses untuk membagi pekerjaan pesanan makanan kepada produsen dan meneruskan pesanan kepada kurir untuk mengantar pesanan kepada konsumen, pembayaran dilakukan melalui rekening atas nama Kampung Kue Rungkut Penjaringan dan akuntabilitasnya diketahui oleh semua produsen. Kerja operator secara manual masih digunakan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan dan budaya penggunaan teknologi oleh produsen makanan di Kampung Kue.

Bagan bagian konsumen dapat melihat informasi setiap produk yang ditampilkan dalam aplikasi, konsumen dapat memesan dan merubah pesanan, konsumen dapat masuk aplikasi tanpa melakukan pendaftaran, namun untuk memesan makanan konsumen harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu.

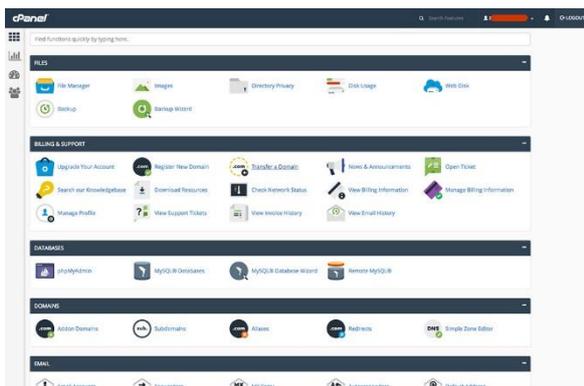
Hasil dan Pembahasan

Desain Website Marketplace

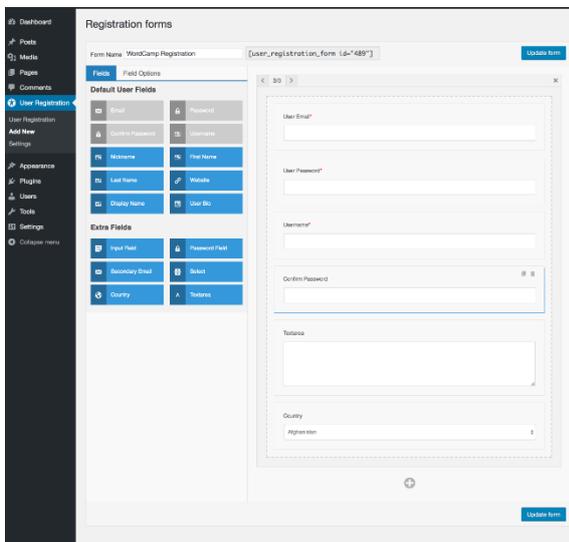
Domain digunakan sebagai alamat akses situs *marketplace*. *Domain* yang digunakan adalah IP

address, di mana hal ini salah satunya adalah untuk membatasi akses *domain* oleh pihak pengguna di luar aplikasi karena *marketplace* ini ditujukan hanya dapat diakses melalui aplikasi *mobile* saja.

Langkah pertama adalah mengakses *control panel* (CPanel) pada *IP address* yang telah didaftarkan dan melakukan instalasi *Wordpress* sebagai *engine* yang digunakan untuk *backend* dan *frontend* karena *engine* tersebut cukup fleksibel dan memiliki ekosistem pendukung yang cukup luas.



Gambar 6. Halaman *control panel website*



Gambar 7. Halaman *form registrasi*

Halaman registrasi dibuat lengkap dengan memasukkan identitas diri, alamat, email dan nomor *handphone* yang aktif digunakan oleh konsumen aplikasi. Hal ini untuk menjamin transaksi yang dilakukan adalah nyata, dan memudahkan operator dalam menginformasikan promo atau kegiatan di aplikasi *Kampung Kue*.

Brand strategy untuk *Rusun Kue* adalah pluralistik di mana *Rusun Kue* merupakan *brand* induk yang

membawahi brand-brand pribadi dari setiap produsen makanan di *Kampung Kue*.

Desain aplikasi peluncur versi mobile

Aplikasi *marketplace online* *Kampung Kue* dibatasi penggunaannya melalui aplikasi *mobile* atau android yang banyak digunakan oleh segmen yang dituju. Metode aplikasi peluncur website yang dipilih untuk mengakses *marketplace online* dan dalam membangun aplikasi peluncur digunakan perangkat lunak yang bersifat online. Hal tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kemudahan dan efektivitas ukuran aplikasi yang apabila dikerjakan secara *online* akan menghasilkan ukuran file yang cukup ringan. Penggunaan aplikasi *online* dipilih untuk membangun aplikasi *launcher market place*.



Gambar 8. Penggunaan perangkat lunak *online* untuk membuat aplikasi *launcher*

Implementasi warna identitas *Kampung Kue* dari konsep integrasi *branding* yang telah dilakukan didapatkan hasil rancangan baik untuk konten *website* maupun konten *Play Store*, di mana distribusi aplikasi adalah melalui *Play Store Google*. Hal tersebut untuk memudahkan konsumen dalam mendapatkan aplikasi, sekaligus untuk menambah kesan modern dari *Kampung Kue* itu sendiri.

Pada *Play Store* terdapat bagian informasi yang wajib untuk diisi oleh pengembang aplikasi, berikut adalah desain atau konten pada bagian informasi di *Play Sstore* tersebut.



Gambar 9. Tampilan pada banner Google Play Store



Gambar 10. Tampilan pada pada promo graphic Google Play Store



NASI CAMPUR

By operator

Nov 22, 2019

harga : Rp 25.000,- / porsi varian campuran : nasi - tumis - mie - ayam 1 potong - tempe

Read More



Gambar 11. Tampilan halaman utama aplikasi online market place Kampung Kue



NASI TUMPENG

By operator

Nov 22, 2019

Harga : 5 porsi : Rp 120.000,- 7 porsi : Rp 160.000,- 9 porsi : Rp 200.000,- 12 porsi :

Read More



KUE CUCUR

By operator

Nov 22, 2019

Harga : Rp 20.000,- / box (isi 6) Varian rasa : pandan vanilla green tea

Gambar 12. Tampilan lanjutan halaman utama pada aplikasi Rusun Kue

NASI TUMPENG

operator

Posted on November 22, 2019



Harga :

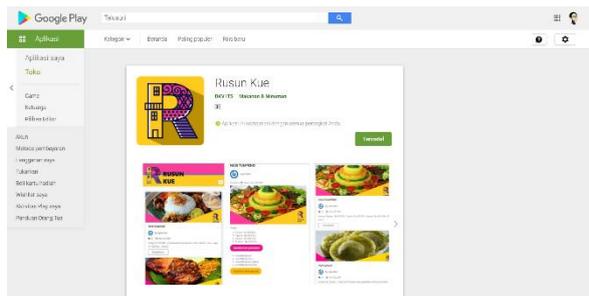
- 5 porsi : Rp 120.000,-
- 7 porsi : Rp 160.000,-
- 9 porsi : Rp 200.000,-
- 12 porsi : Rp 260.000,-

Tambahkan pesanan

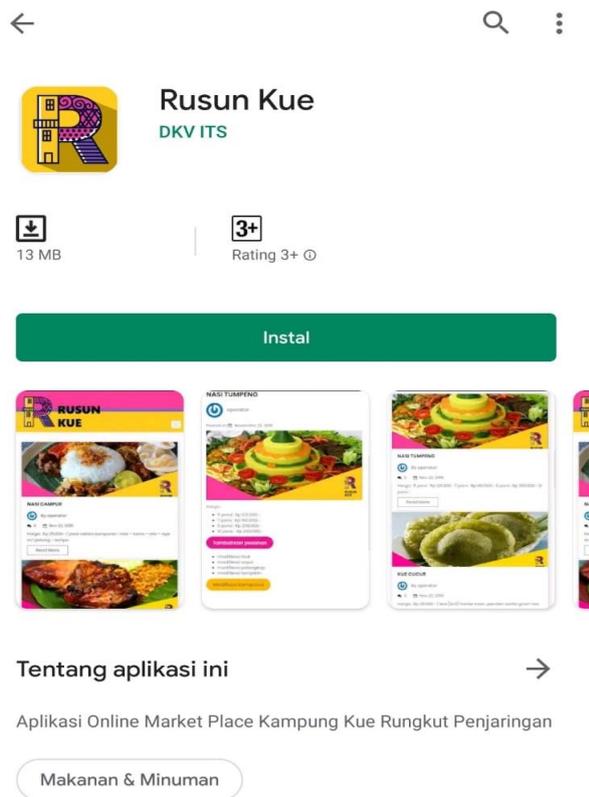
- modifikasi lauk
- modifikasi sayur
- modifikasi pelengkap
- modifikasi tampilan

Modifikasi komposisi

Gambar 13. Tampilan halaman menu makanan pada aplikasi Rusun Kue



Gambar 14. Tampilan aplikasi pada *Google Play Store* versi *desktop*



Gambar 15. Tampilan aplikasi pada *Google Play Store* versi *mobile android*

Simpulan

Dalam pembuatan aplikasi marketplace online ini dibutuhkan berbagai macam proses yang kompleks dan beberapa macam keahlian, tidak hanya keahlian teknis dan desain visual namun juga keahlian berkomunikasi yang baik dan studi pengalaman pengguna untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada banyak perangkat android, aplikasi dapat berjalan dengan baik pada android versi 5.0 atau versi di atasnya, tidak diperlukan spesifikasi perangkat yang tinggi, hanya membutuhkan koneksi data untuk membuka situs data online, tampilan aplikasi pada perangkat android berjalan baik, aplikasi tidak

dapat digunakan dalam mode tampilan landscape pada semua perangkat android.

Pengoperasian pencatatan dan pembagian transaksi pembelian dilakukan secara manual melalui operator aplikasi yang bekerja secara online. Penggunaan 1 rekening bersama di internal produsen dapat berjalan baik, dokumentasi pembagian pesanan dan transaksi dapat diakses oleh setiap produsen makanan yang berjumlah 25 produsen.

Skema informasi pada aplikasi yang mudah digunakan oleh pelanggan dan konsumen baru menjadi kelebihan aplikasi sekaligus menjadi kelemahan dalam hal pengalaman pengguna yang akan cepat merasa bosan, diperlukan penelitian dan pengujian lanjut untuk membangun pengalaman pengguna yang lebih menarik dan imersif bagi pengguna aplikasi.

Penggunaan tenaga operator pada saatnya akan menemukan titik jenuh dan ketidak efektifan yang dikarenakan bertambahnya transaksi, dalam hal ini perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk membangun sebuah system yang berbasis Artificial Intelligent dan big data yang bekerja menggantikan kerja operator manusia, operator manusia akan lebih efektif apabila melakukan fungsi kontrol kualitas dan evaluasi transaksi, sekaligus menjalankan fungsi Customer Relationship Marketing yang lebih mengedepankan pendekatan secara emosional kepada setiap pelanggan, baik melalui sekam promo yang ditawarkan, balasan chat yang tepat waktu dan mengenai pokok komunikasi, penggunaan gaya Bahasa yang sesuai dengan segmentasi pelanggan dan bentuk-bentuk strategi marketing yang tidak dapat dilakukan oleh mesin.

Daftar Pustaka

Griffiths, Stephen. "Mobile App UX Principles". Google, 2015.

Kujala, Sari; Roto, Virpi; Väänänen-Vainio-Matila, Kaisa; Karapanos, Evangelos; Sinnelää, Arto. "UX Curve: A method for evaluating long-term user experience". *Interacting With Computers*, 2011: 473-483.

Ben Shneiderman. *Designing User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction*. Michigan University: Addison Wesley Longman, 1998: 74.

Hanington, Bruce & Martin, Bella. *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems*. Pennsylvania: Rockport Publisher, 2012.

Rainer, R. Kelly Jr and Casey G. Cegielski. *Introduction to Information System: Support and Transforming Business Fourth Edition*. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc., 2012.

Ridder, D. Lennard. 2018. *9 Cutting Web Design Trends for 2018*.