

## BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dari tahap *empathize* dan *define* dalam perancangan dengan menggunakan pendekatan *design thinking*. Pada tahap ini dilakukan *ideate* dan *prototyping*.

### 5.1 Implementasi

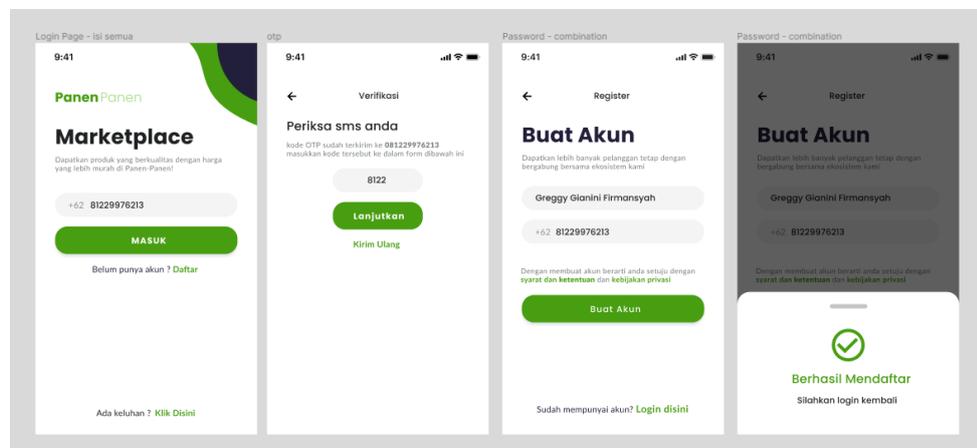
Dalam proses *ideate* ini pengembang melanjutkan proses pendekatan *design thinking* yaitu dari proses yang sebelumnya. Proses *ideate* ini dilakukan pembuatan *wireframe* dan purwarupa.

#### 5.1.1 Purwarupa

Pada tahap selanjutnya dari pengembangan yang dibuat, pengembang melakukan proses pembuatan purwarupa dan *prototype* dengan pendekatan *design thinking* yang dibuat berdasarkan *wireframe* yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan solusi hasil yang dibuat.

#### A. Purwarupa Halaman *Login* dan *Register*

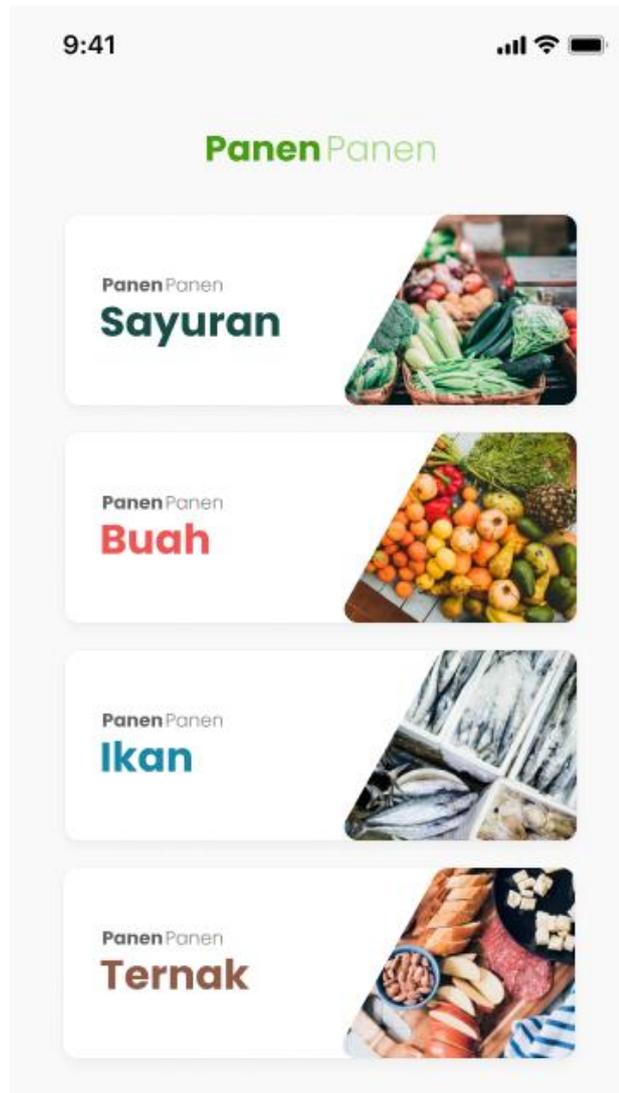
Purwarupa halaman *login* dan *register* pengguna yang digunakan untuk masuk kedalam *prototype*, sebelum pengguna masuk kedalam *prototype*, pengguna melewati tampilan *login* dimana tampilan tersebut bisa langsung menuju ke halaman selanjutnya atau halaman pendaftaran. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 1 Purwarupa Halaman *Login* dan *Register*.



Gambar 5. 1 Purwarupa Halaman *Login* dan *Register*

## B. Purwarupa Halaman Komoditas

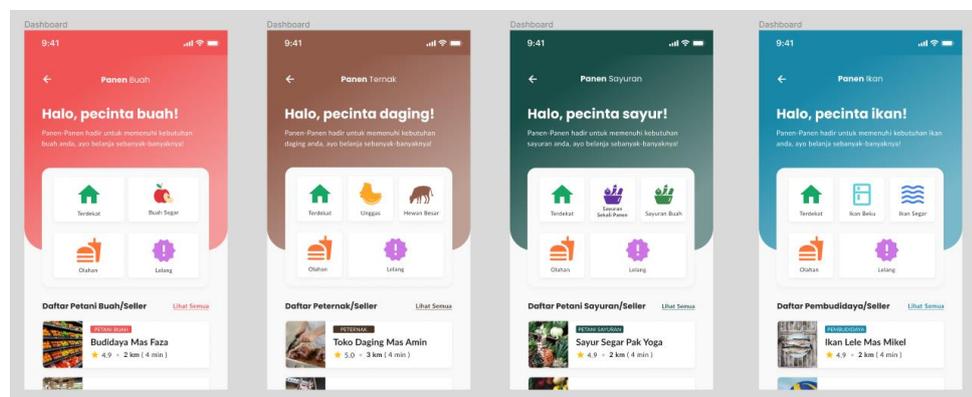
Purwarupa halaman komoditas berisi 4 pilihan komoditas yang disediakan untuk pengguna, yaitu komoditas sayuran, buah, ikan, dan ternak. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 2 Purwarupa Halaman Komoditas.



Gambar 5. 2 Purwarupa Halaman Komoditas

### C. Purwarupa Halaman *Dashboard*

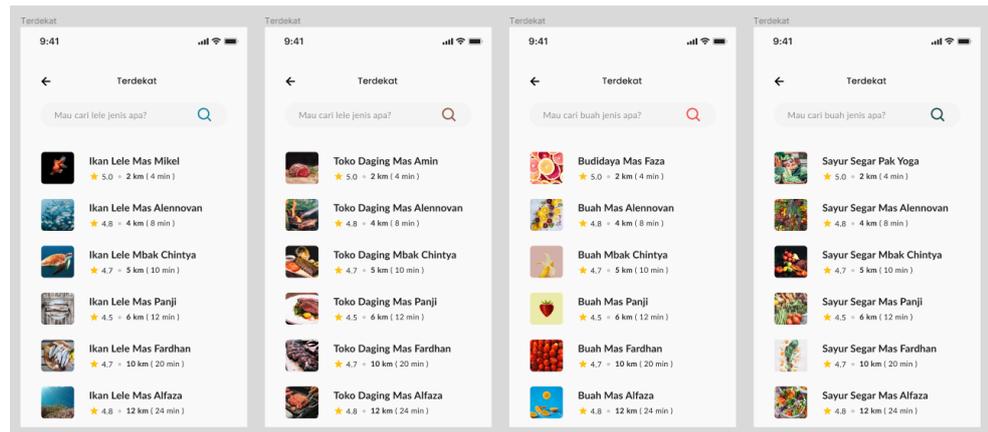
Purwarupa halaman *dashboard* berisi halaman sesuai dengan komoditas yang dipilih, akan muncul ketika pengguna memilih salah satu komoditas pada halaman pilih komoditas. Tampilan halaman *dashboard* berisi tampilan kategori setiap komoditas dan *list seller*. Setiap komoditas memiliki warna yang berbeda-beda. Pada komoditas buah, pengembang memberikan warna *background* merah dengan arti warna yang energik dan membangkitkan selera. Pada komoditas daging, pengembang memberikan warna *background* coklat dengan arti warna yang dapat mewakili cita rasa yang diandalkan, (Dinas Perdagangan Provinsi Kalimantan Selatan, n.d.). Pada komoditas sayur, pengembang memberikan warna *background* hijau dengan arti warna yang berkonotasi ramah lingkungan dan menyehatkan. Dan pada komoditas ikan, pengembang memberikan warna *background* biru dengan arti warna yang merepresentasikan sesuatu yang elegan, ketenangan, dan warna air, (Hidayat, 2020). Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 3 Purwarupa Halaman *Dashboard*.



Gambar 5. 3 Purwarupa Halaman *Dashboard*

#### D. Purwarupa Halaman List Pembudidaya/Seller

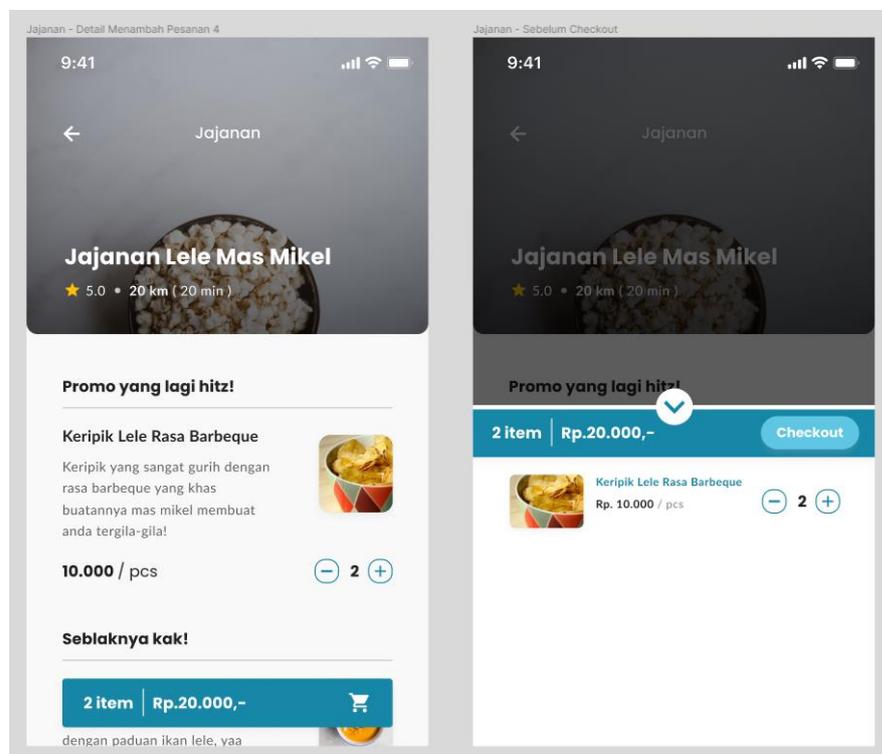
Purwarupa halaman list pembudidaya berisi halaman untuk menampilkan list pembudidaya/seller yang terdaftar di sistem. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 4 Purwarupa Halaman List Pembudidaya/Seller.



Gambar 5. 4 Purwarupa Halaman List Pembudidaya/Seller

### E. Purwarupa Halaman List Produk Toko/Pembudidaya

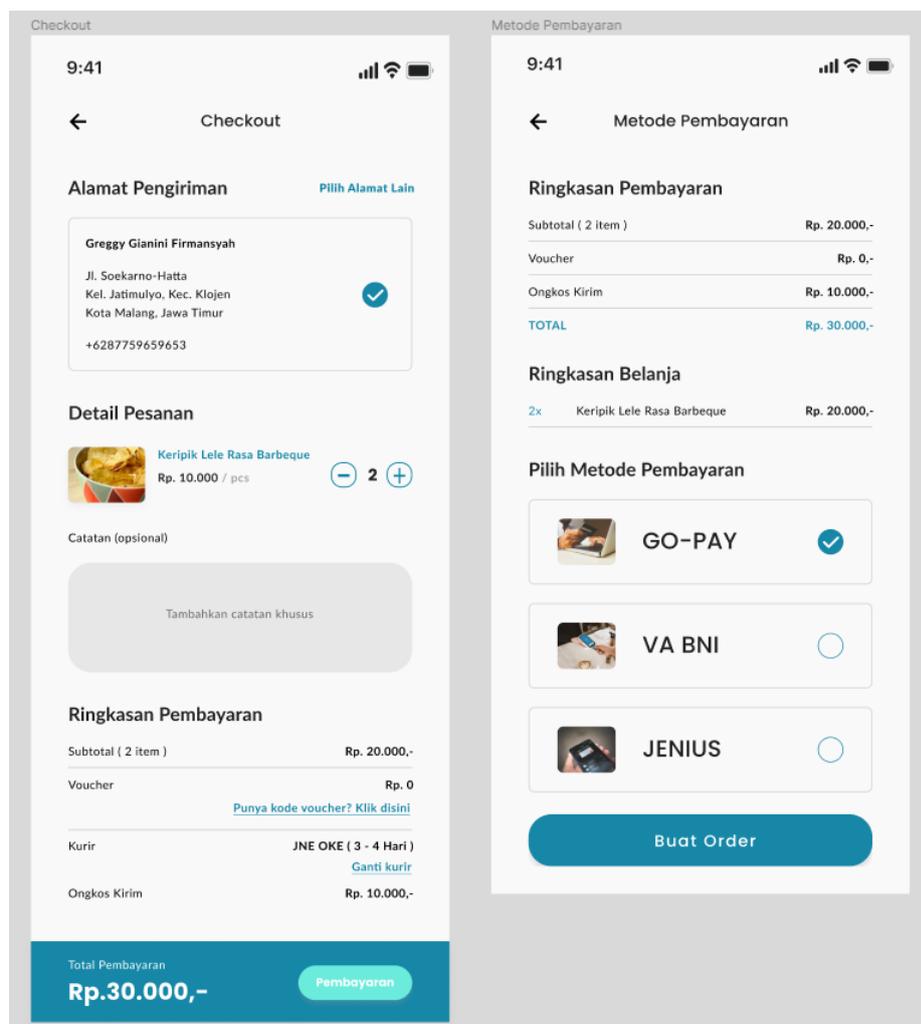
Purwarupa halaman *list* produk toko/pembudidaya akan muncul ketika pengguna memilih salah satu pembudidaya yang berada di halaman list pembudidaya/*seller*, tampilan halaman *list* produk memiliki 6 isi utama diantaranya menampilkan *rating* toko, jarak antara rumah dengan toko, menu produk, deskripsi produk, harga produk yang dijual, dan promo. Tampilan halaman *list* produk toko/pembudidaya dapat dilihat pada Gambar 5. 5 Purwarupa Halaman *List* Produk Toko/Pembudidaya.



Gambar 5. 5 Purwarupa Halaman *List* Produk Toko/Pembudidaya

## F. Purwarupa Halaman *Checkout* dan Metode Pembayaran

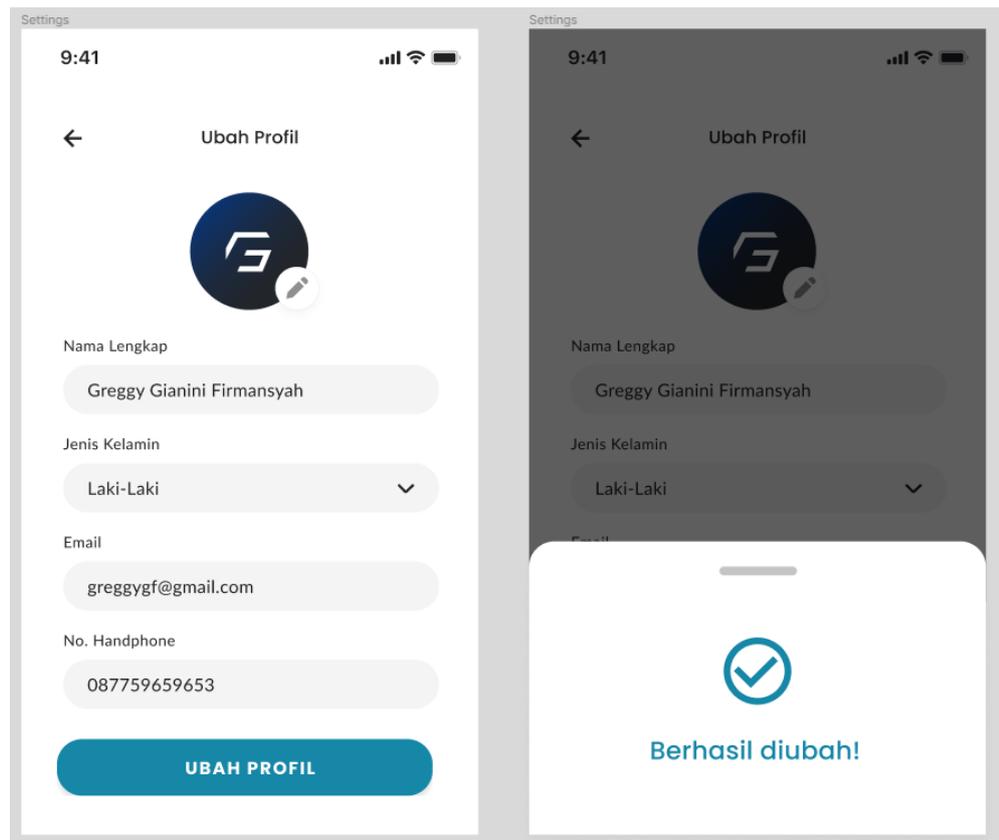
Purwarupa halaman *checkout* dan metode pembayaran akan muncul ketika pengguna memilih tombol “*checkout*” pada halaman *list* produk toko/pembudidaya. Di halaman *checkout* memiliki isi utama yaitu menampilkan alamat pengiriman, detail pesanan, catatan pesanan, ringkasan pembayaran, total pembayaran. Pada halaman metode pembayaran memiliki isi utama yaitu ringkasan pembayaran, ringkasan belanja/produk yang akan dibeli, dan memilih metode pembayaran sesuai keinginan dari pengguna. Tampilan halaman *checkout* dan metode pembayaran dapat dilihat pada Gambar 5. 6 Purwarupa Halaman *Checkout* dan Metode Pembayaran.



Gambar 5. 6 Purwarupa Halaman *Checkout* dan Metode Pembayaran

### G. Purwarupa Halaman *Profile*

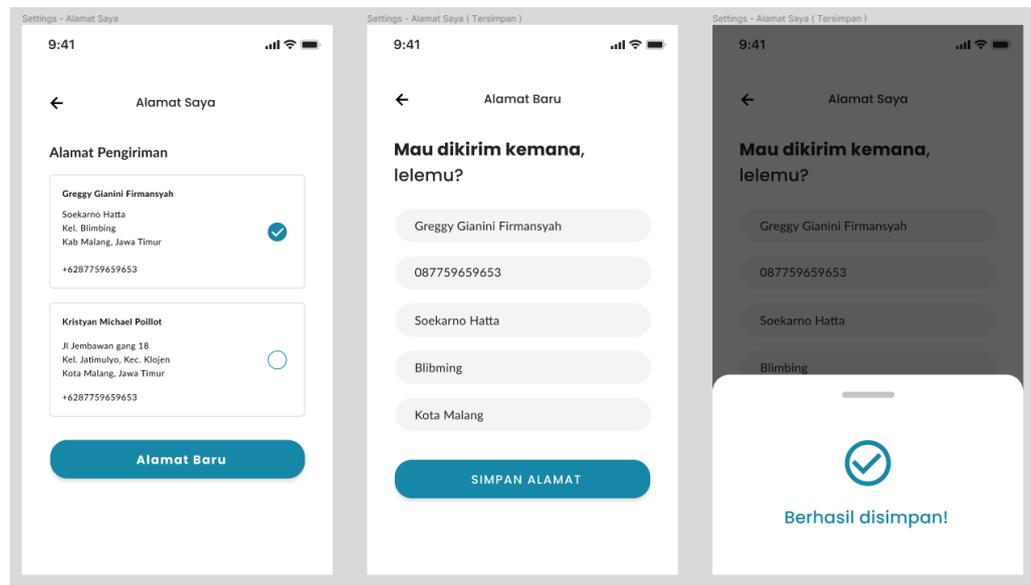
Purwarupa halaman *profile* akan muncul ketika pengguna memilih *menu* “Akun” pada *homepage*. Purwarupa halaman *profile* akan menampilkan detail *profile* pengguna, yaitu nama, jenis kelamin, *email*, dan nomor handphone. Tampilan halaman *profile* dapat dilihat pada Gambar 5. 7 Purwarupa Halaman *Profile*.



Gambar 5. 7 Purwarupa Halaman *Profile*

## H. Purwarupa Halaman Alamat

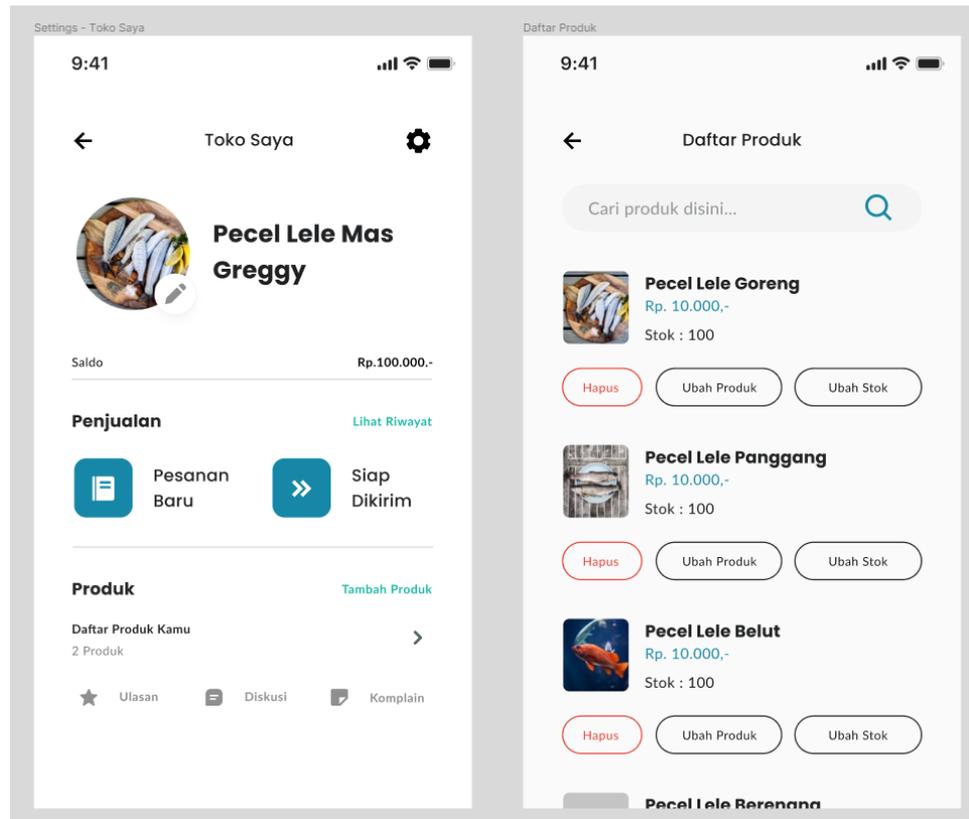
Purwarupa halaman alamat akan muncul ketika pengguna memilih menu “Akun” pada *homepage*. Purwarupa halaman alamat akan menampilkan *detail* alamat pengguna, yaitu list alamat, nama, nomor *handphone*, alamat, kecamatan, kota/kabupaten. Tampilan halaman alamat dapat dilihat pada Gambar 5. 8 Purwarupa Halaman Alamat.



Gambar 5. 8 Purwarupa Halaman Alamat

## I. Purwarupa Halaman Toko

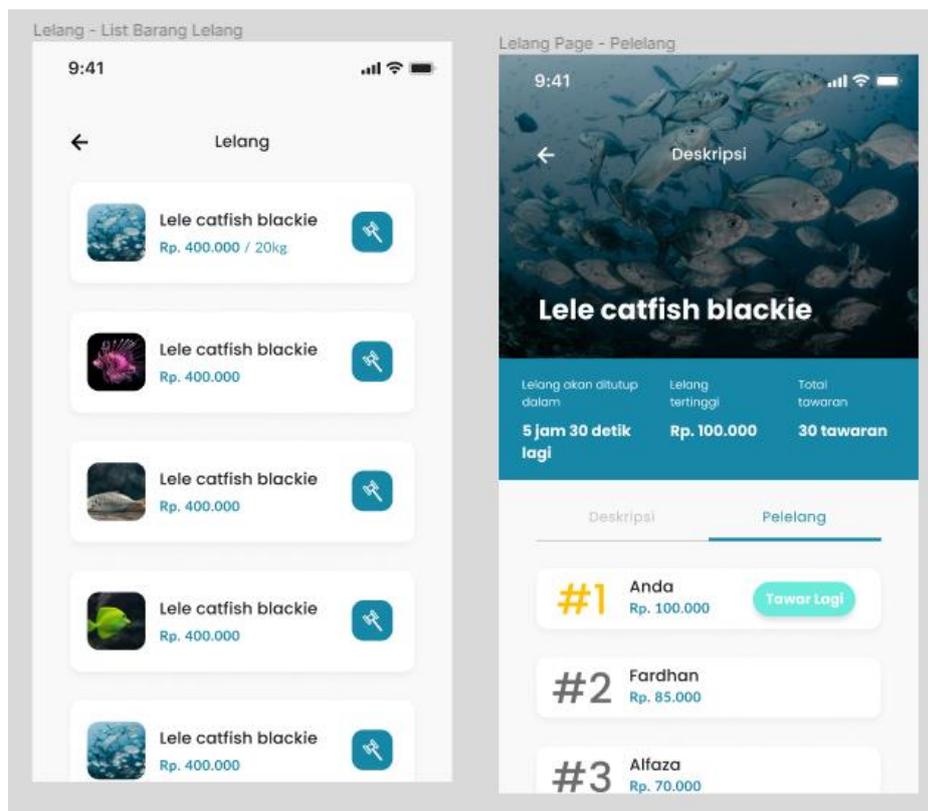
Purwarupa halaman toko akan muncul ketika pengguna memilih menu “Akun” pada *homepage*. Purwarupa halaman toko akan menampilkan nama toko, saldo toko, laporan penjualan, daftar produk. Tampilan halaman toko dapat dilihat pada Gambar 5. 9 Purwarupa Halaman Toko.



Gambar 5. 9 Purwarupa Halaman Toko

## J. Purwarupa Halaman Lelang

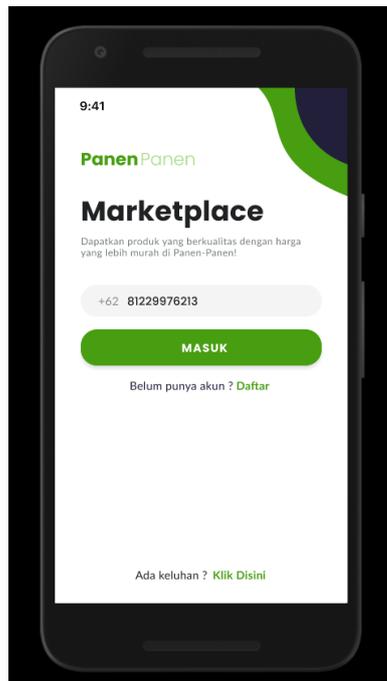
Purwarupa halaman lelang akan muncul ketika pengguna memilih menu lelang pada *homepage*. Purwarupa halaman lelang akan menampilkan daftar barang yang sedang di lelang, sisa durasi lelang, harga lelang yang tertinggi, total pelelang, deskripsi barang yang dilelang, dan 3 pelelang tertinggi. Tampilan halaman lelang dapat dilihat pada Gambar 5. 10 Purwarupa Halaman Lelang.



Gambar 5. 10 Purwarupa Halaman Lelang

## 5.2 Prototyping

*Prototyping* ini dibuat menggunakan *Figma* dan *maze.design* agar dapat membantu pengembang melakukan *usability testing* pada hasil metode *design thinking*. *Prototyping* ini dilakukan dengan memberikan sebuah animasi pada alur *prototype* agar bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Berikut link *prototyping* <http://bit.ly/market-panen-prototype> dan contoh *prototyping* yang dijelaskan pada Gambar 5. 11 *Prototyping Marketplace* “Panen-Panen”.



Gambar 5. 11 *Prototyping Marketplace* “Panen-Panen”

### 5.3 Skenario Pengujian

Skenario digunakan pada proses pengujian *prototype* yang dilakukan oleh pengguna. Pengujian yang dilakukan dengan skenario pengguna akan membuat pengembang mengetahui pengguna dalam menggunakan *prototype* dan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna dalam menyelesaikan suatu misi/skenario. Dari hasil pengujian yang dilakukan nantinya pengembang dapat mengetahui langkah mana yang menyulitkan pengguna dan dilakukan sebuah iterasi untuk perbaikan *design*.

#### A. Skenario Pengujian Pendaftaran Akun

Skenario pengujian dalam pendaftaran akun berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan pendaftaran akun. Adapun skenario pengujian pendaftaran akun dapat dilihat pada Tabel 5. 1 Skenario Pengujian Pendaftaran Akun.

Tabel 5. 1 Skenario Pengujian Pendaftaran Akun

Goals	Pendaftaran Akun
Skenario	Kamu ingin mencari sayuran, buah-buahan, ikan atau daging dan ingin menggunakan <i>prototype marketplace</i> Panen-Panen, tetapi kamu belum mempunyai akun. Kamu akan membuat akun untuk mencari sayuran, buah-buahan, ikan atau daging.

#### B. Skenario Pengujian *Login* Akun

Skenario pengujian dalam *login* akun berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan *login* akun. Adapun skenario pengujian *login* akun dapat dilihat pada Tabel 5. 2 Skenario Pengujian *Login* Akun.

Tabel 5. 2 Skenario Pengujian *Login* Akun

Goals	<i>Login</i> Akun
Skenario	Kamu adalah seorang pengguna lama yang ingin memakai <i>prototype marketplace</i> Panen-Panen lagi, jadi kamu harus

	melakukan login dengan akun kamu yang pernah terdaftar sebelumnya dan login kembali ke dalam <i>prototype marketplace</i> Panen-Panen.
--	--

### C. Skenario Pengujian Mencari Pembudidaya

Skenario pengujian dalam mencari pembudidaya berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan pencarian pembudidaya. Adapun skenario pengujian mencari pembudidaya dapat dilihat pada Tabel 5. 3 Skenario Pengujian Mencari Pembudidaya.

Tabel 5. 3 Skenario Pengujian Mencari Pembudidaya

Goals	Mencari Pembudidaya
Skenario	Kamu adalah seorang pengguna lama yang ingin mencari pembudidaya di komoditi “Panen-Panen Ikan”, kamu diberi misi untuk mencari pembudidaya yang berada di dalam menu kategori “Terdekat”.

### D. Skenario Pengujian Memesan Produk

Skenario pengujian dalam memesan produk berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan memesan sebuah produk. Adapun skenario pengujian memesan produk dapat dilihat pada Tabel 5. 4 Skenario Pengujian Memesan Produk.

Tabel 5. 4 Skenario Pengujian Memesan Produk

Goals	Memesan Produk
Skenario	Pengguna diberikan sebuah misi untuk mencari pembudidaya bernama “Ikan Lele Mas Mikel” yang berada di dalam menu kategori “Terdekat”. Pengguna diharapkan menambah pesanan 1 pcs “Keripik Lele Rasa Barbeque”.

#### E. Skenario Pengujian Lelang

Skenario pengujian dalam lelang berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan penawaran lelang sebuah produk. Adapun skenario pengujian menawarkan lelang suatu produk dapat dilihat pada Tabel 5. 5 Skenario Pengujian Lelang.

Tabel 5. 5 Skenario Pengujian Lelang

Goals	Lelang
Skenario	Pengguna diberikan sebuah misi untuk mencari produk komoditi “Panen-Panen Ikan” yang dilelang bernama “Lele catfish blackie” yang berada di dalam menu kategori “Lelang”. Pengguna diharapkan menawarkan lelang lagi sampai berhasil.