

BUKU MANUAL APLIKASI



**PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER
INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MARKETPLACE SISTEM
RANTAI PASOK “PANEN-PANEN”**

Oleh:

GREGGY GIANINI FIRMANSYAH NIM. 1741720088

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
NOVEMBER 2021**

DAFTAR ISI

BUKU MANUAL APLIKASI.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE	2
BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI.....	4
BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI	9

BAB I PENDAHULUAN

Sebuah desain antarmuka dari sebuah aplikasi *marketplace* “Panen-Panen” yang merupakan sistem penjualan berbasis *online* dengan menerapkan metode *design thinking* untuk dapat membantu pembudidaya sayuran, ikan, buah, dan ternak untuk memperluas pemasaran hasil olahan dan *user* dalam menggunakan aplikasi.

Proses pembuatan tampilan aplikasi menggunakan Figma dan proses *development* aplikasi menggunakan framework *Flutter* dan data disimpan di database *MySQL*.

BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE

2.1. Spesifikasi Hardware

Pada Tabel 2.1 ditampilkan spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yang dibutuhkan untuk pengguna untuk mengakses *User Interface* dan *User Experience Marketplace* Sistem Rantai Pasok “Panen-Panen”.

Tabel 2.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*) Pengguna

No.	Nama Perangkat Keras	Keterangan
1.	<i>Processor</i>	<i>Processor</i> yang mempunyai kecepatan 1GHz
2.	RAM	1GB / 2GB untuk versi 64-bit
3.	Penyimpanan <i>Hard Drive</i>	16 GB / 20GB untuk versi 64-bit
4.	Perangkat Input <i>Keyboard</i> dan <i>Mouse</i>	-

2.2. Spesifikasi Software

Pada Tabel 2.2 ditampilkan spesifikasi perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan untuk pengguna untuk mengakses *User Interface* dan *User Experience Marketplace* Sistem Rantai Pasok “Panen-Panen”.

Tabel 2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*) Pengguna

No.	Nama Perangkat Lunak	Keterangan
1.	Sistem Operasi Windows	Windows 8.1, Windows 10, Windows 11
2.	Sistem Operasi Linux	Semua Linux yang mendukung Browser Chrome 64+, Firefox 78+, Safari 13+, Microsoft Edge 79+

3.	Sistem Operasi Mac	MacOS 10.12 (macOS Sierra)
4.	Sistem Operasi Android	Android Nougat 7.0

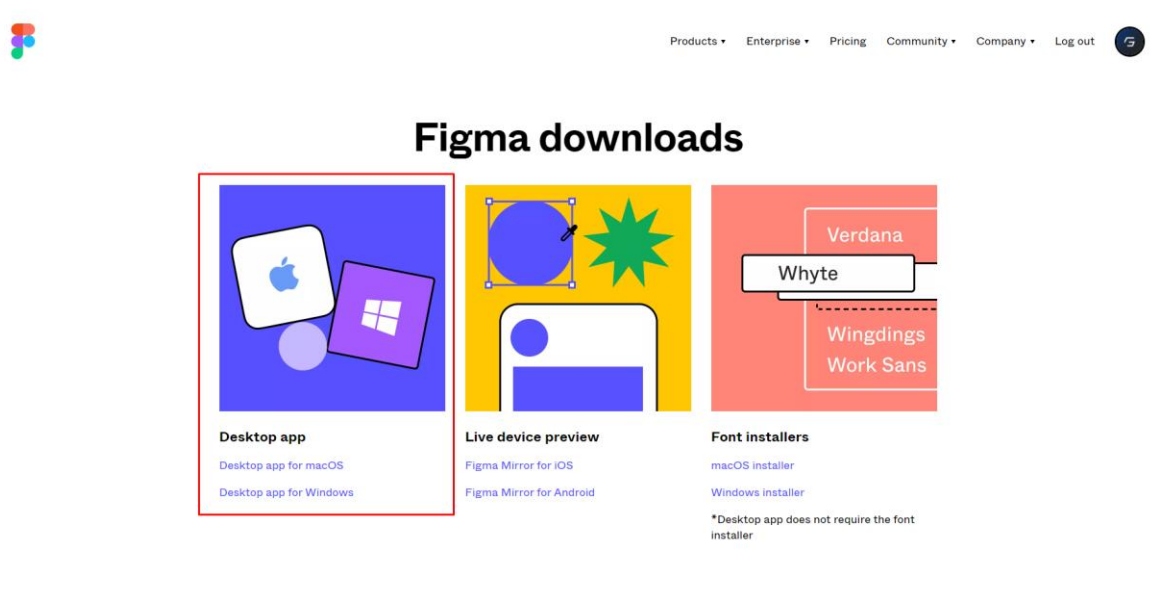
BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI

3.1. Petunjuk Instalasi Aplikasi

3.1.1 Figma




Sebelum mengakses *User Interface* dan *User Experience Marketplace* Sistem Rantai Pasok “Panen-Panen”, terlebih dahulu dilakukan proses instalasi *software* pendukung yaitu *Figma*. Berikut adalah langkah-langkah untuk proses instalasi *software Figma*:

1. Download aplikasi *Figma* dengan mengakses link <https://www.figma.com/downloads/>
2. Pilih “Desktop app” dan pilih sesuai OS yang anda pakai (macOS atau Windows)



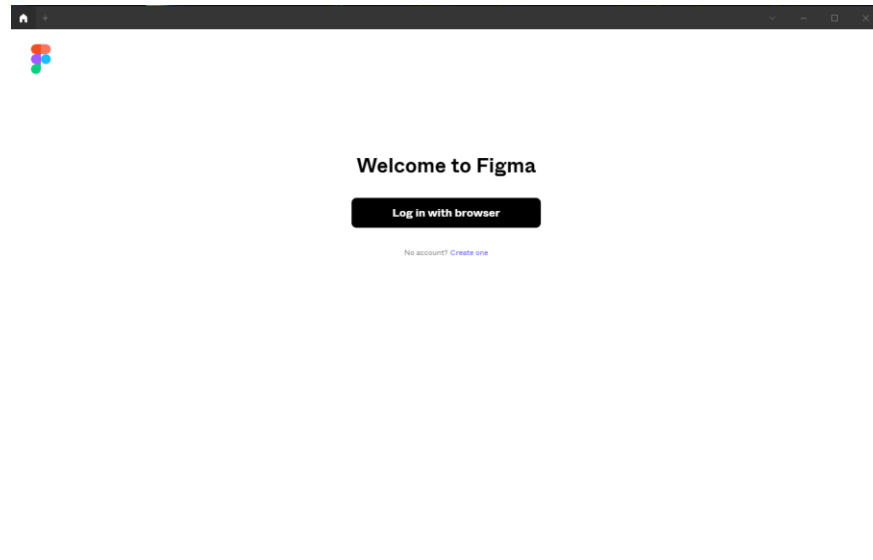
Gambar 3. 1 Tampilan untuk download Figma

3. Setelah mengunduh instalasi *Figma*, lalu buka aplikasi instalasi tersebut yaitu “FigmaSetup.exe”

 draw.io-14.4.3-windows-installer	3/23/2021 8:41 AM	Application	73,637 KB
 FigmaFontHelperSetup	11/10/2020 7:24 AM	Application	4,884 KB
 FigmaSetup	6/29/2021 11:19 PM	Application	81,362 KB

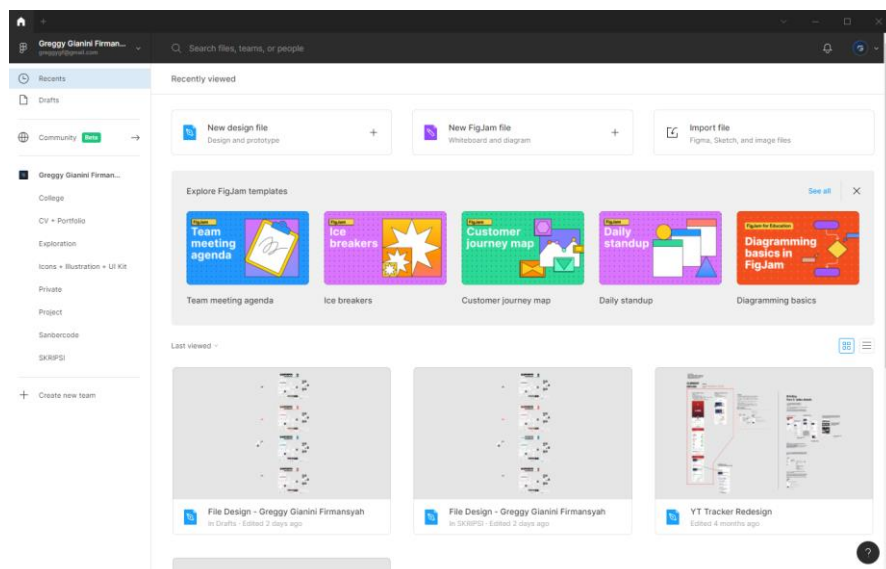
Gambar 3. 2 Aplikasi Instalasi *Figma*

- Setelah membuka aplikasi instalasi *Figma*, *Figma* otomatis akan terinstall. Lalu login menggunakan *account Figma* yang sudah dibuat atau membuat *account* baru apabila sebelumnya tidak mempunyai *account Figma*.



Gambar 3. 3 Tampilan Awal *Figma*

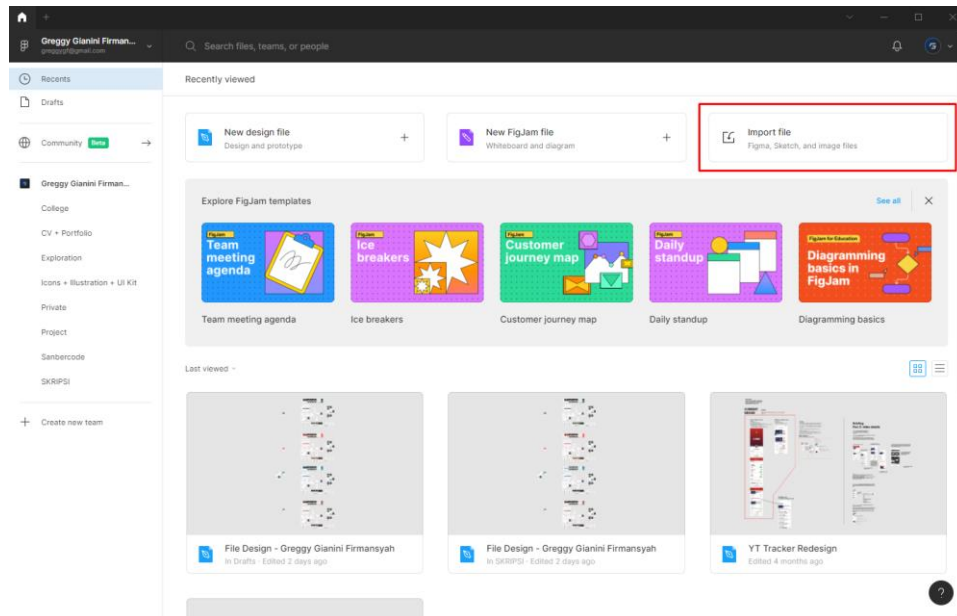
- Setelah masuk menggunakan *account Figma*, maka akan muncul *Dashboard* untuk aplikasi *Figma*, dan aplikasi berhasil terinstall.



Gambar 3. 4 Tampilan *Dashboard Figma*

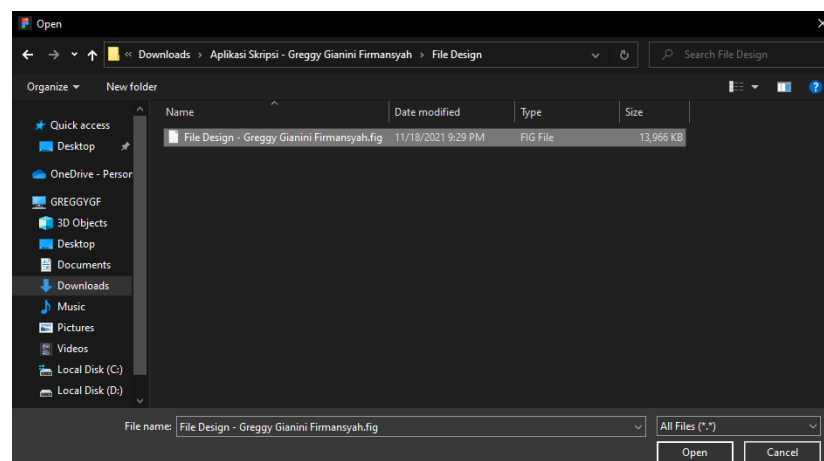
3.1.2 Melakukan proses import file design pada Figma

1. Setelah Figma berhasil diinstal, kemudian melakukan proses *import file* desain pada *Figma*, pilih “Import File” pada bagian pojok kanan atas.



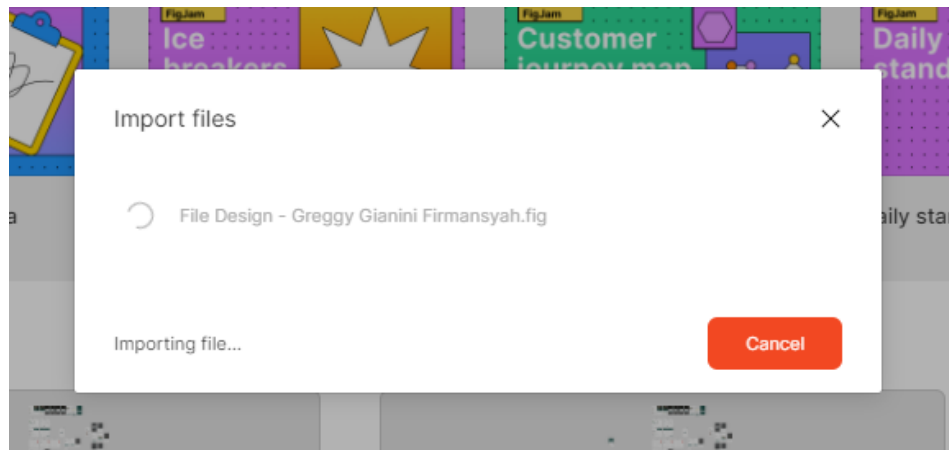
Gambar 3. 5 Tampilan *Dashboard* dan “*Import File*” pada *Figma*

2. Pilih file desain yang akan diimport, lalu klik “Open”



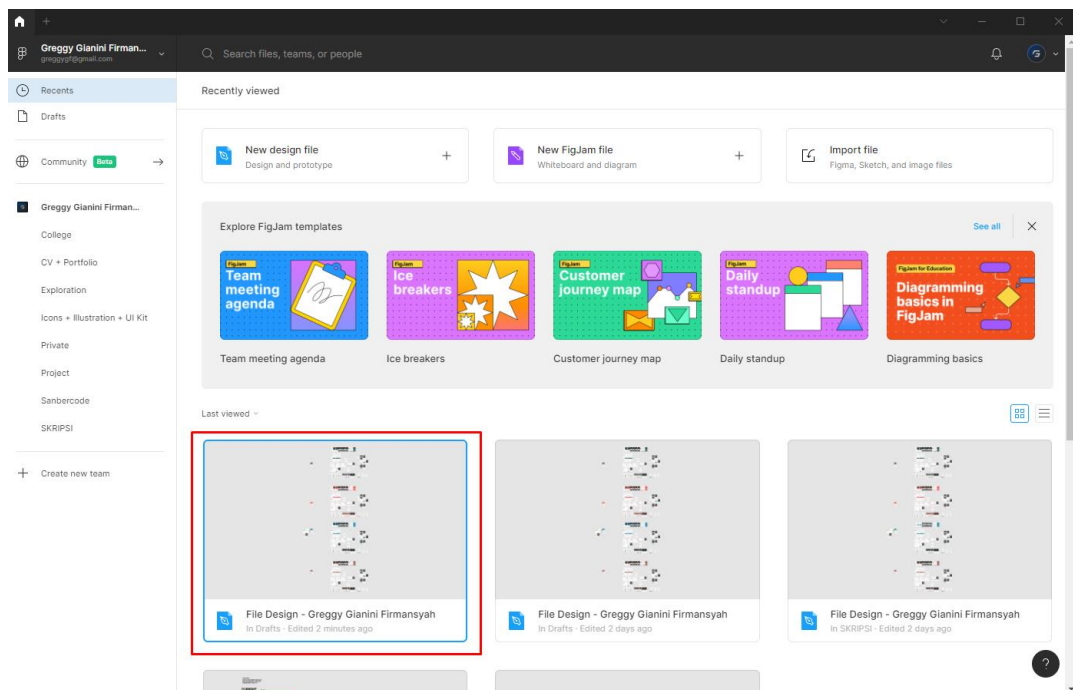
Gambar 3. 6 Tampilan saat proses *import file* desain

3. Menunggu proses *import file* selama 1-2 menit



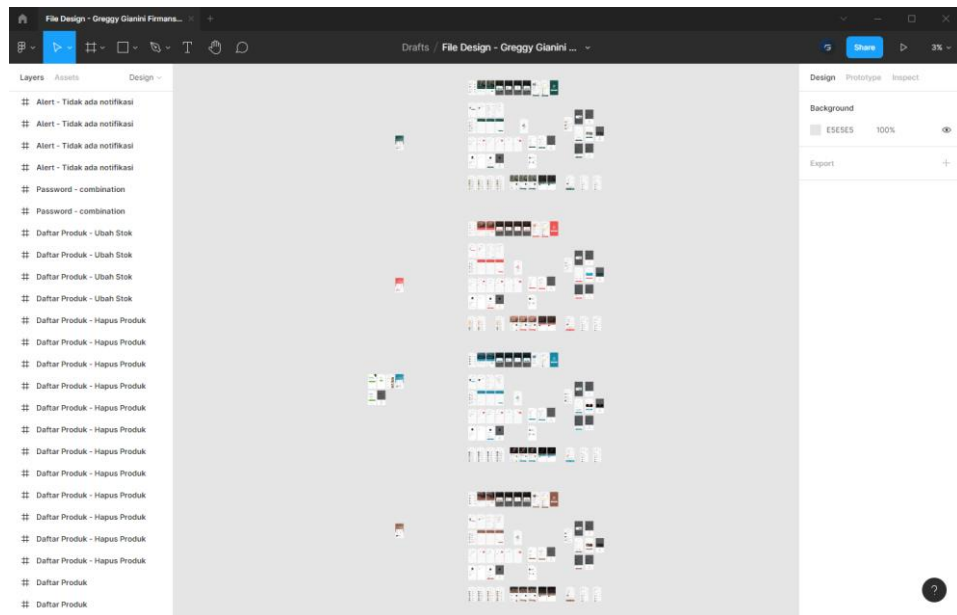
Gambar 3. 7 Proses *import file* design

4. File setelah berhasil diimport, maka akan ditampilkan pada *dashboard* di Figma. Lalu klik 2x pada file desain yang sudah terimport.



Gambar 3. 8 File desain yang sudah terimport

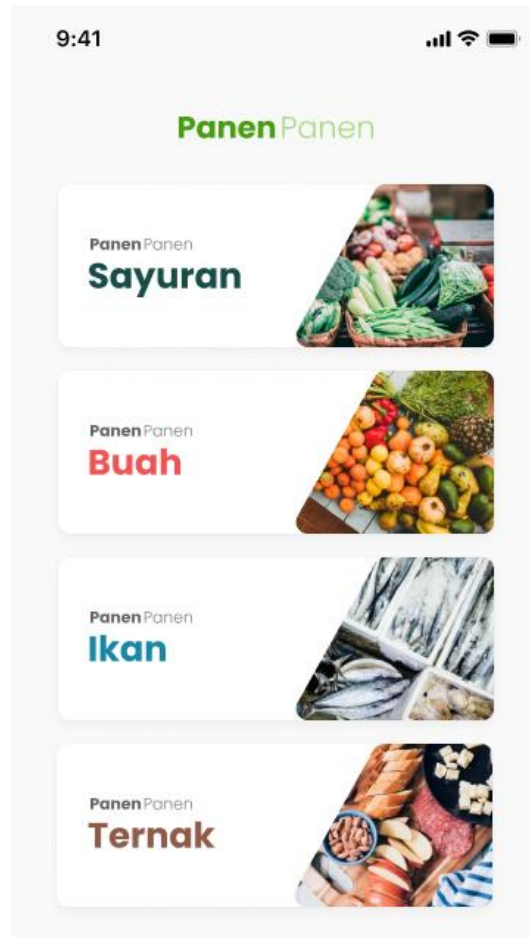
5. Desain siap untuk digunakan



Gambar 3. 9 Tampilan Desain pada *Figma*

BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI

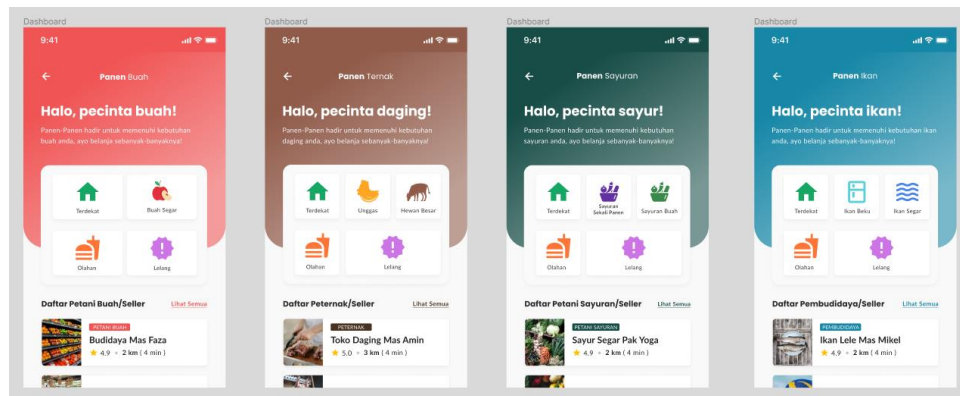
4.1 Halaman Komoditas



Gambar 4. 1 Halaman Komoditas

Halaman komoditas berisi 4 pilihan komoditas yang disediakan untuk pengguna, yaitu komoditas sayuran, buah, ikan, dan ternak.

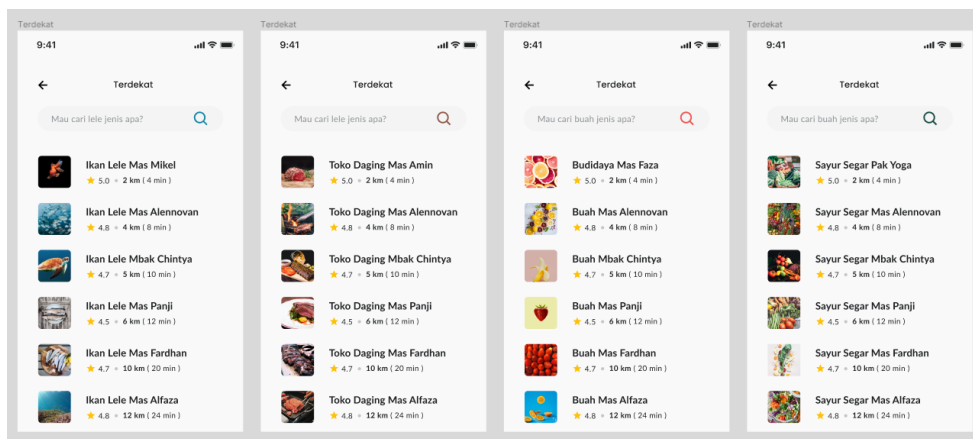
4.2 Dashboard



Gambar 4. 2 Halaman Dashboard

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*.

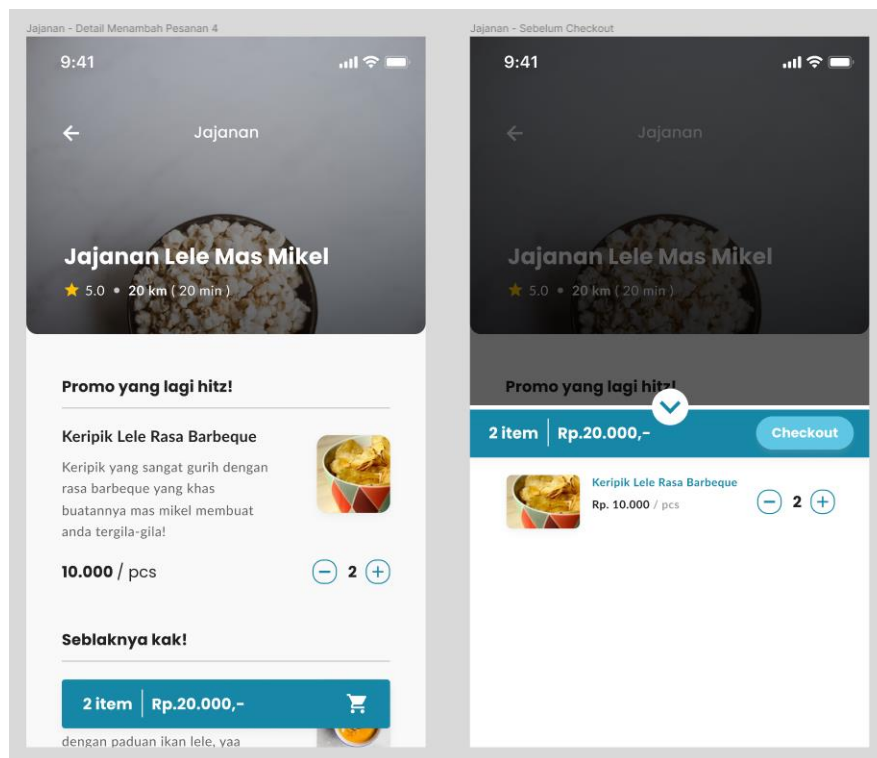
4.3 Halaman List Pembudidaya/Seller



Gambar 4. 3 Halaman List Pembudidaya/Seller

Halaman list pembudidaya berisi halaman untuk menampilkan list pembudidaya/*seller* yang terdaftar di sistem.

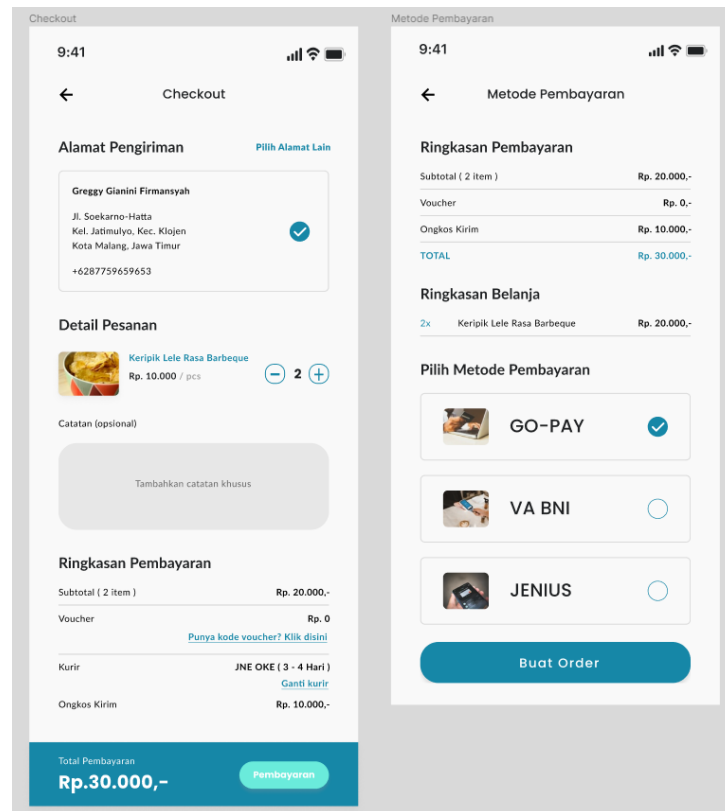
4.4 Halaman List Produk Toko/Pembudidaya



Gambar 4. 4 Halaman List Produk Toko/Pembudidaya

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.

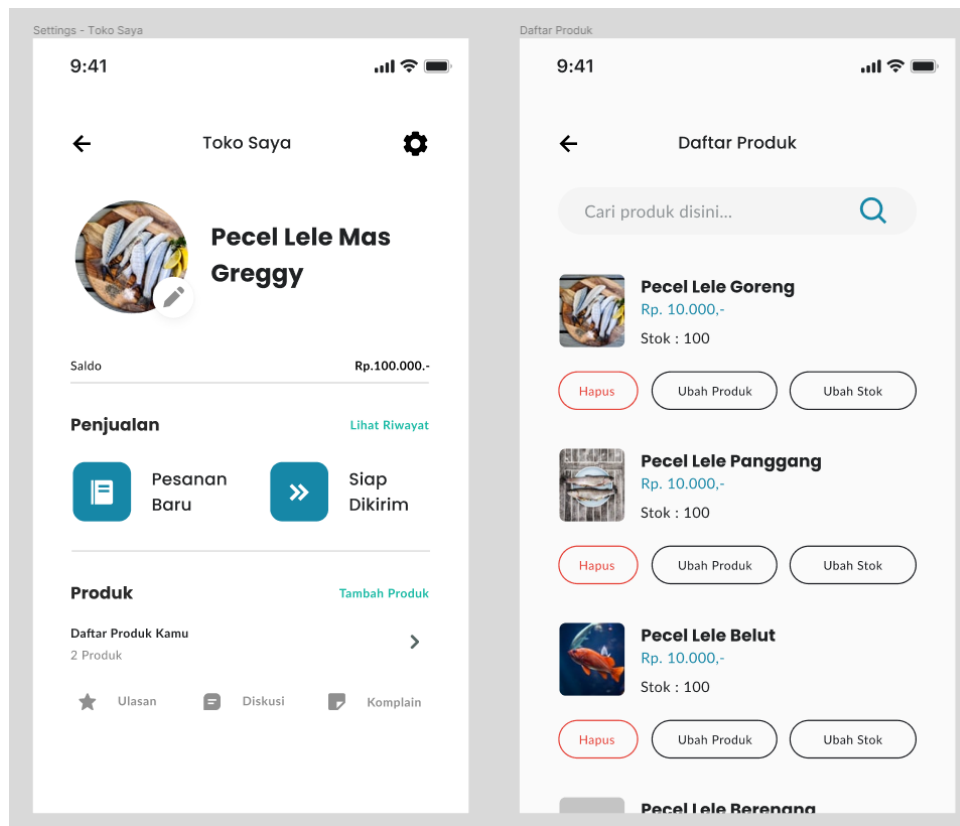
4.5 Halaman Checkout dan Metode Pembayaran



Gambar 4. 5 Halaman Checkout dan Metode Pembayaran

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.

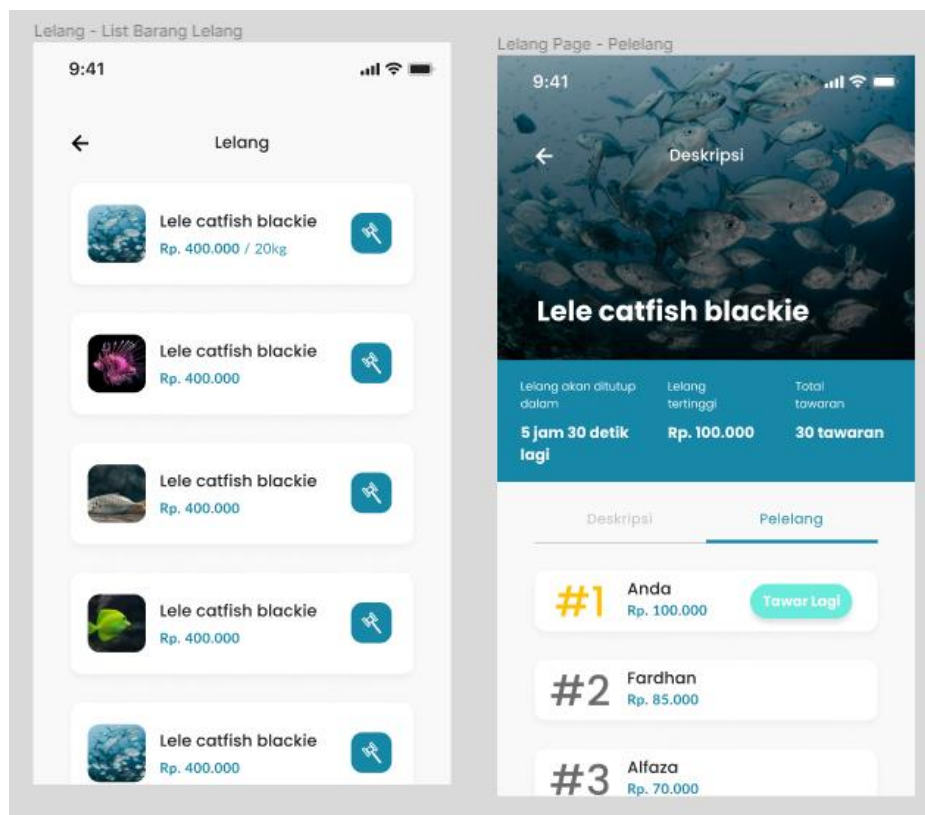
4.6 Halaman Toko



Gambar 4. 6 Halaman Toko

Halaman toko akan muncul ketika pengguna memilih menu “Akun” pada *homepage*. Halaman toko akan menampilkan nama toko, saldo toko, laporan penjualan, daftar produk.

4.7 Halaman Lelang



Gambar 4. 7 Halaman Lelang

Halaman lelang akan muncul ketika pengguna memilih menu lelang pada *homepage*. 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.