

# Perancangan Visual User Interface Aplikasi Marketplace Jasa Desain “DEZIGNID”

Karen Gracia Zakaria<sup>1)</sup>, Betha Almanfaluthi<sup>2)</sup>

Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis  
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

Email: [graciakaren0@gmail.com](mailto:graciakaren0@gmail.com)<sup>1)</sup>  
Email: [betha.almanfaluthi@kalbis.ac.id](mailto:betha.almanfaluthi@kalbis.ac.id)<sup>2)</sup>

**Abstract:** *Currently, many people become graphic designers in Indonesia, specifically Freelancers. Marketplace application becomes something that's needed for designers to find clients easily, but in Indonesia there's not many applications that fits the standard yet. Phone applications also prioritizes on the buyer's side more to this date. In this research writer uses a qualitative research method because the problems that's going to be researched are associated with freelance designers and freelance consumers' experiences. Data collecting is conducted with observation, questionnaire, interview, and literature studies. Analytic method uses qualitative descriptive method. Based on the questionnaire and interview data that's already gathered, It can be concluded that both designers and consumers are quite satisfied with the current freelance applications. However, of course there are some weaknesses and development should be done. Therefore, user interface visual design of design services marketplace DEZIGNID is made.*

**Keywords:** *design services, freelance, graphic design, mobile application, marketplace user interface, visual communication design*

**Abstrak:** *Saat ini, ada banyak orang-orang yang menjadi desainer grafis di Indonesia, khususnya menjadi freelancer. Aplikasi marketplace menjadi hal yang dibutuhkan untuk desainer untuk mencari klien secara mudah, namun di Indonesia belum banyak aplikasi yang memadai. Aplikasi ponsel pun lebih mementingkan sisi pembeli selama ini. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif sebab permasalahan yang akan dikaji berhubungan dengan pengalaman desainer freelance dan konsumen freelance. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Metode analisis penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dari data kuesioner dan wawancara yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa kedua pihak desainer dan konsumen cukup puas dengan aplikasi Freelance yang sudah ada. Namun, tentu masih ada kekurangan dan pengembangan yang harus dilakukan. Oleh karena itu dibuat perancangan visual user interface marketplace jasa desain DEZIGNID.*

**Kata kunci:** *desain grafis, desain komunikasi visual, freelance, jasa desain, marketplace, user interface, aplikasi mobile*

## I. PENDAHULUAN

Pada saat ini, ada banyak orang-orang yang menjadi desainer atau kuliah jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Desainer grafis, ilustrator atau *animator* juga sudah banyak dijumpai dan dicari untuk berbagai kebutuhan. Sebagian besar dari desainer bekerja di rumah sebagai *freelancer*. *Freelancer* adalah pekerjaan lepas per proyek atau kontrak yang melibatkan interaksi langsung antara pembuat jasa atau desainer dengan klien. Perbedaan *freelancing* dari bekerja dengan perusahaan

adalah jam kerja *freelance* cenderung lebih bebas.

Selama ini, sebagian besar desainer di Indonesia menggunakan *website freelance*, aplikasi *freelance* atau mendapatkan klien dari kenalan. Aplikasi di Indonesia yang memadai sedikit untuk memudahkan dan menjadi jembatan antara desainer dengan klien sehingga banyak desainer Indonesia mendapatkan klien dari kenalan. Beberapa aplikasi ponsel juga cenderung fokus untuk pembeli saja dan masih harus bergantung banyak pada browser. Kompetisi yang ketat antara desainer di website

jasa freelance juga membuat hanya segelintir desainer yang mendominasi dan mendapatkan klien.

Beberapa mahasiswa atau desainer muda membutuhkan pemasukan dan mungkin belum mempunyai rekening sendiri. Daftar di *Fiverr* atau website luar negeri lainnya harus menggunakan rekening internasional atau *PayPal*. Perlu aplikasi yang mudah digunakan yang dapat diakses di ponsel dan memiliki cara pembayaran bermacam-macam untuk membuka peluang baru bagi desainer Indonesia pemula maupun orang-orang yang membutuhkan desain.

Saat ini cara desainer mencari klien adalah dengan harus aktif memperlihatkan portfolio desainnya di media sosial seperti *Instagram*, *Dribbble*, *Kreavi*, *Behance*, dan lain-lain. Selain itu juga harus daftar di situs seperti *Fiverr*, *99 designs*, *freelancer*, dan lain-lain [1][2].

Rata-rata orang di Indonesia juga lebih memilih untuk membuat desain sendiri atau mencari desainer lewat koneksi. Padahal, saat ini desain sangatlah dibutuhkan untuk mempromosikan bisnis, membuat *brand* bisnis atau kebutuhan lainnya seperti komisi ilustrasi, dan lain-lain. *Marketplace* desain yang mudah diakses dan yang dibuat seperti media sosial juga dapat menjadi pusat dalam pemenuhan kebutuhan desain.

Pada saat pandemi COVID seperti ini, pekerjaan *freelancing* juga semakin dibutuhkan. Kegiatan yang banyak dilakukan online membutuhkan desainer grafis, serta sedang gencar jasa komisi ilustrasi. Kondisi pandemi yang menyulitkan membuat para freelancer membutuhkan pemasukan lebih.

Dari segi visual dan aksesibilitas, aplikasi ponsel aplikasi freelancer lokal belum menyaingi aplikasi dari luar negeri seperti *Fiverr*. Contohnya seperti salah satu aplikasi lokal bernama “Panggilin”. Dari segi kegunaan dan visual memang bisa digunakan tetapi layout visualnya belum menandingi *Fiverr* atau *Fastwork*.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh para desainer dan pencari desain, perancangan visual UI aplikasi perlu diterapkan untuk mempermudah pengguna di Indonesia dalam mencari klien maupun mencari desainer. Selain itu, perancangan aplikasi ini dapat menjadi sarana desainer untuk menunjukkan kemampuannya, menawarkan konsumen jasa desain yang dibutuhkan.

Aplikasi ini tidak hanya dapat menjadi jembatan antara desainer dengan klien, tetapi juga membantu mempromosikan karya-karya dari portofolio yang bisa muncul di *home user* yang bisa disimpan di *likes*, sehingga peluang desainer mendapatkan klien juga dapat bertambah.

Aplikasi ini juga berpeluang untuk ditambahkan cabang fitur-fitur yang menarik seperti *workshop* desain yang bisa diadakan oleh desainer, komunitas desain, dan lain-lain. Karena cabang desain yang luas, aplikasi ini bisa membantu banyak sekali desainer maupun yang membutuhkan desain.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan penulis, diperlukan adanya perancangan visual *user interface* aplikasi marketplace jasa desain “DEZIGNID”.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang akan dijelaskan sebagai berikut: Ada cukup banyak desainer muda yang kesulitan untuk menjadi *freelancer* dalam mencari klien selain dari koneksi, kesulitan dalam sistem pembayaran dan kompetisi yang ketat dalam dunia *freelance*. Belum banyak *user interface* aplikasi *mobile freelance* yang bisa digunakan sepenuhnya tanpa mengandalkan versi *website*. Fitur-fiturnya pun juga belum selengkap di *website*. Alur visual aplikasi *mobile freelance* masih banyak yang prosedurnya rumit.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah tersebut adalah sebagai berikut: Bagaimana proses perancangan visual *user interface* aplikasi DEZIGNID dalam *platform mobile* yang fungsional untuk desainer dalam penyediaan layanan desain? Bagaimana bentuk perancangan visual *user interface* aplikasi dengan prosedur yang simpel namun membantu *user* dalam mencari layanan desain?

Berdasarkan uraian di atas, maka embatasan masalah dalam perancangan ini antara lain adalah: Memfokuskan perancangan dalam lingkup visual *user interface* aplikasi untuk memberi kemudahan pada *user* dalam menawarkan atau mencari layanan desain.

Target perancangan difokuskan pada desainer muda atau *freelancer* dalam rentang usia 17-40 tahun dan orang yang membutuhkan jasa desain *freelance*.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari perancangan ini antara lain: Membuat proses perancangan visual *user interface* aplikasi *marketplace*

DEZIGNID untuk sarana layanan jasa desain. Membentuk rancangan visual *user interface* aplikasi yang efektif dalam mencari atau menawarkan layanan desain. Membuat aplikasi untuk *freelance* yang *user-friendly* dengan fitur-fitur bervariasi.

Manfaat yang ingin dicapai dari perancangan ini antara lain adalah sebagai berikut: Secara akademis, perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan untuk penelitian serupa dalam bidang Desain Komunikasi Visual terutama mengenai perancangan visual *user interface* aplikasi. Secara praktis, perancangan ini diharapkan dapat memberi kemudahan pada pengguna dalam mengakses dan menggunakan layanan desain DEZIGNID serta solusi efektif desainer untuk mencari klien.

## II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif sebab permasalahan yang akan dikaji berhubungan dengan pengalaman desainer *freelance* dan konsumen *freelance*.

Penulis mengumpulkan data primer melalui observasi, wawancara, dan survei melalui kuesioner *online* yang disebar pada responden yang sesuai dengan kriteria penelitian. Penulis mengumpulkan data sekunder melalui studi kepustakaan dan internet. Penulis melakukan observasi terhadap *freelancer* desain, perilaku konsumen dan *website freelance* kompetitor.

Penulis menyebarkan kuesioner secara *online* kepada responden yang sesuai dengan kriteria penelitian, yaitu kalangan remaja dan dewasa dengan rentang usia antara 16-40 tahun berjenis kelamin laki – laki atau perempuan yang tinggal di Indonesia. Selain itu, kriteria responden adalah desainer pemula atau profesional dan orang-orang yang pernah menjadi klien desain atau tertarik dengan membeli jasa desain. Selain itu, penulis melakukan wawancara dengan dua desainer *freelance* muda yang berpengalaman menjual jasa di aplikasi lain.

Dalam penelitian ini penulis mencari jurnal, artikel, dan buku yang berkaitan dengan desain *user interface*, desainer, lingkup desain, jasa desain, *marketplace*, dan *freelance*.

Metode analisis yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Penulis ingin mencari data dari berbagai sumber yang ingin diteliti dan mengamati *User Interface* sejenis

untuk memberikan konsep baru. Metode ini fokus pada penjelasan dan kata-kata. Pendapat, pengalaman dan perasaan responden dapat diberikan kepada penulis.

Selain itu, penulis menggunakan metode analisis *design thinking* dan 5W+1H dalam *Empathize* untuk lebih memahami kebutuhan pengguna yang sebenarnya, dari memahami pengguna itulah dapat ditemukan ide fitur-fitur untuk aplikasi ini.

### A. Desain

Pengertian desain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah 1. Kerangka bentuk; rancangan, 2. Motif; pola; corak. Desain pada umumnya adalah aktivitas yang membutuhkan kreativitas untuk merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan inovatif dalam rangka mencari solusi suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya. [3]

### B. Desain Grafis

Menurut Suyanto, Desain grafis dapat didefinisikan sebagai penerapan dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni komersil). [4].

Seni grafis adalah seni murni, dan Desain Grafis adalah proses Seni Terapan yang dapat membuat konsep yang dapat menjawab dan memberikan solusi masalah berdasarkan kebutuhan manusia, proses menciptakan warna, pengembangan dalam penggunaan bahan, proses teknik produksi, mengatur seluruh biaya produk dan sebagainya. [5]

### C. Lingkup Desain

Lingkup desain sangat bervariasi dan tidak terbatas, hal tersebut dikarenakan adanya pengembangan-pengembangan yang diciptakan dengan wacana kebudayaan dunia. Desain melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk diatasi oleh imajinasi dan kreativitas manusia. Dalam perkembangan desain di dunia internasional, terdapat beberapa bidang profesi desain yang paling umum yaitu Desain Produk Industri (Industrial Design), Desain Grafis (*Graphic Design*) Desain Interior (*Interior Design*), Desain Komunikasi Visual (*Visual Communication Design*), dan Desain Multimedia (*Multimedia Design*). [6]

### C. *Freelance*

*Freelance* adalah sebutan bagi orang yang berstatus kerja tetapi waktu kerja tersebut bebas, dapat diatur sendiri. Tidak seperti karyawan tetap atau profesional lainnya, yang harus memiliki jam kerja selama kira-kira 8 jam sehari. [7]

### D. Jasa Desain Grafis dan Sistem Kerjanya

Menurut *Passion Designs*, Jasa desain grafis, juga bisa disebut jasa desain grafis atau jasa desainer grafis, adalah sejenis jasa yang menghasilkan sebuah seni dengan memanfaatkan tulisan, ruang dan gambar untuk mengkomunikasikan sebuah pesan. Desain grafis bisa dibuat dalam bentuk fisik atau digital. Jasa-jasa desain grafis yang paling umum digunakan adalah jasa desain logo, maskot, company profile, media sosial atau Instagram, poster/brosur/banner, dan kemasan. [8]

### E. *Marketplace*

*Marketplace* adalah salah satu pilihan tempat untuk desainer menjual produk yang mereka buat. *Online Marketplace* adalah situs *networking* atau aplikasi dalam *gadget* yang menyediakan fasilitas *online trading* dari berbagai sumber. Di dalam *marketplace*, pemilik aplikasi atau *network website* hanya menyediakan fasilitas untuk pengguna dalam menampilkan produk yang dijual. [9]

### F. *Aplikasi Mobile*

Aplikasi *mobile* terdiri dari *software/program* yang digunakan di ponsel dan memberikan manfaat tertentu untuk *user*. Aplikasi *mobile* adalah segmen informasi global dan komunikasi teknologi yang baru dan cepat berkembang. Aplikasi *mobile* itu mudah, *user friendly*, tidak mahal, dapat diunduh dan digunakan dalam hamper semua jenis ponsel termasuk ponsel yang murah dan ponsel level terbawah. Aplikasi *mobile* memiliki kegunaan yang luas seperti menelpon, mengirim pesan, *browsing*, *chatting*, komunikasi jaringan sosial, *audio*, *video*, dan lain-lain [10].

### G. *User Interface (UI)*

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd, pengertian *User Interface* adalah input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir [11]. *User Interface* bisa juga

didefinisikan sebagai tampilan visual produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (*user*). Tampilan UI dapat berupa warna, bentuk, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin untuk pengguna. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dapat dilihat dengan baik oleh pengguna [12].

*User interface design* adalah bagian dari bidang studi *human-computer interaction (HCI)*. *Human-computer interaction* adalah studi, perencanaan, dan perancangan tentang bagaimana orang dan komputer saling bekerja sama sehingga kebutuhan seseorang terpenuhi dengan cara yang paling efektif (Galitz, 2007) [13]. Menurut Garrett, *User Interface design* adalah tentang memilih elemen yang benar untuk hal yang user sedang mencoba untuk selesaikan dan mengaturnya ke layar dengan cara yang dapat siap dimengerti dan mudah digunakan. Interface yang berhasil adalah saat user langsung melihat hal yang penting [14].

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner Online dilaksanakan untuk memahami kebutuhan pengguna aplikasi *Freelancer* dari sisi konsumen. Kuesioner disebar dengan kriteria umur 10 ke atas, Warga Indonesia, serta pernah membeli atau menjadi konsumen jasa desain, komisi ilustrasi, edit video atau jasa desain lainnya (Terutama di aplikasi *Freelance* seperti Fiverr, Sribulancer, dll).

Sebagian besar responden berasal dari kalangan umur 18-25 tahun, mayoritas berjenis kelamin Laki-laki dan berdomisili di Jakarta. Dari 54 responden, 35 orang pernah membeli jasa desain dengan aplikasi atau website *Freelance*. Selain dari aplikasi *Freelance*, mayoritas responden mencari jasa desain melalui media sosial. Sebagian besar responden mencari jasa dengan menggunakan *handphone* serta merasa harus ada aplikasi *Freelance* di Indonesia.

Narasumber yang diwawancarai adalah dua orang mahasiswa *Freelancer* muda berusia 21 tahun bernama Nadya dan Phoebe. Mereka memulai *freelancing* di Fiverr sejak pandemi, karena diajak dan diajari *senior* yang sudah sukses. Nadya menawarkan jasa ilustrasi *Card Game*, dan Phoebe menawarkan jasa desain *layout* buku, majalah atau *report* serta jasa Photoshop sebagai sampingan.

Dari data kuesioner dan wawancara yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa kedua pihak desainer dan konsumen cukup puas dengan aplikasi Freelance yang sudah ada. Namun, tentu masih ada kekurangan dan pengembangan yang harus dilakukan.

Dari kedua sisi, dapat disimpulkan bahwa diperlukan aplikasi *freelance* yang mengutamakan desainer pemula dengan cara menonjolkan fitur-fitur yang lebih dibutuhkan dan mengurangi fitur yang tidak terlalu diperlukan. Perlu juga ada fitur untuk konsumen seperti *filter* harga, dan pencarian kategori yang lebih spesifik supaya menambah kesempatan desainer baru serta juga membantu konsumen dalam mencari *style* desain yang diinginkan. Perlu juga diadakan fitur yang mempermudah komunikasi seperti chat, fitur seperti media sosial dan fitur telepon antara klien dengan desainer.

## A. Analisis Design Thinking

### 1. Empathize

*User research* dilakukan dengan membagikan kuesioner ke 54 orang yang pernah membeli jasa desain untuk sisi pembeli, serta wawancara dengan desainer freelance muda untuk sisi desainer. Dari *user research* yang telah dilakukan, penulis menjabarkannya dalam 5W+1H:

- a. (5W+1H)
    - i. **Who** - Target audiens: *Freelancer* Indonesia berusia 17-40 tahun yang merupakan desainer grafis, mahasiswa, atau *freelancer* pemula; Pembeli jasa desain Indonesia berusia 13-45 tahun yang membutuhkan jasa desain.
    - ii. **What** - Solusi desain: Prototipe aplikasi marketplace *Freelance mobile* DEZIGNID
    - iii. **When** - Kapan dibutuhkan dan waktu proyek: Dibutuhkan saat masyarakat Indonesia membutuhkan aplikasi ponsel *Freelance* yang mudah dan praktis dipakai baik untuk desainer ataupun pembeli.
- Aplikasi ini dapat digunakan untuk jangka panjang, dan bisa terus dikembangkan seterusnya.
- iv. **Where** - Dimana desain akan digunakan: Desain akan digunakan di *Smartphone*, *tab*, dsb.
  - v. **Why** - Mengapa solusi desain diperlukan: Karena tingginya kebutuhan

desain dan banyaknya desainer namun aplikasi *mobile* Indonesia belum cukup memadai.

- vi. **How** - Bagaimana solusi akan diterapkan: Dibuat dan dipresentasikan sebagai prototipe dengan aplikasi Figma
- b. USP (*Unique Selling Point*)
    - i. Produk. Pendaftaran pembeli dan penjual; Penjual - Pemasangan jasa desain, fitur chat, tawaran pembeli; Pembeli - Pembelian jasa desain, fitur chat, Pemasangan tawaran pembeli; dan Inspirasi (Media sosial aplikasi)
    - ii. *Value Proposition*. Pendaftaran jadi penjual dan pembeli bisa langsung dari aplikasi; UI simpel dan terus terang; Cocok dipakai untuk pemula; dan Berbagai metode pembayaran dari Indonesia

### 2. Define

DEZIGNID merupakan aplikasi marketplace *Freelance* desain yang cocok dipakai untuk desainer pemula atau pencari desainer. Pendaftaran dan prosedur pembelian yang terus terang. Adanya fitur portofolio dan Inspirasi untuk membantu dalam mencari klien.

### 3. Ideate

- a. Profil desainer
- b. Fitur *filter* berdasarkan *style*, harga, dan lain-lain
- c. Fitur pendaftaran desainer
- d. Portofolio untuk memperlihatkan jasa desain
- e. Fitur media sosial (Inspirasi)

### 4. Prototype

Sebelum membuat *prototype*, *wireframe* untuk perencanaan aplikasi dibuat dengan aplikasi *Balsamiq Wireframes*. *Prototype* hasil desain dibuat menggunakan Figma dan bisa diakses dengan link <https://bit.ly/Dezignid/> dimanapun melalui *browser*.

### 5. Test

Tes dilakukan dengan meminta pendapat dari seorang *programmer* untuk mendapatkan masukan dari segi kegunaan dan desainer dari segi visual. Feedback dari *programmer* menyatakan bahwa aplikasi sudah sangat baik untuk digunakan. Selain itu *programmer* juga memberikan beberapa poin-poin perbaikan seperti menyederhanakan halaman masuk dan sign up, serta menghapus bagian metode pembayaran dari laman *home* pembeli.

## B. Analisis Target User

Berdasarkan hasil analisis dari data wawancara dan kuesioner, *target user* yang dituju oleh penulis adalah sebagai berikut:

### 1. Untuk Desainer:

- a. Demografis: Usia: 17-40 tahun (Remaja awal – dewasa); Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan; Lokasi: Indonesia; dan Profesi: Desainer grafis, siswa, mahasiswa, *freelancer* pemul.
- b. Psikografis: Gaya hidup: Memiliki waktu luang untuk pekerjaan sampingan atau tidak memiliki pekerjaan. Lebih sering menghabiskan waktu di rumah; Kepribadian: Baru masuk dalam dunia desain sebagai pemula, memiliki bakat namun menginginkan cara yang praktis dan mudah untuk mencari klien sebagai *freelancer* desain. Lebih ingin waktu bebas kerja di rumah daripada kerja sebagai karyawan di kantor, atau menginginkan masukan sampingan sambil kuliah atau bekerja; dan Persepsi: Ingin mendapatkan penghasilan dengan menjadi *freelancer*, namun menginginkan cara yang lebih praktis dengan metode pembayaran dan klien dari Indonesia.

- b. Behavioral: Minat: Desain, gaya hidup *freelance*, dan pendapatan sebagai *freelancer*; dan Kebiasaan: Mempelajari desain, menambah portofolio, mencari pendapatan sampingan

### 2. Untuk Konsumen

- a. Demografis: Usia: 12-60 Tahun (Remaja awal - Lansia akhir); Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan; Lokasi: Indonesia; dan Profesi: Pengusaha (Individu /Kelompok), Mahasiswa dan profesi lainnya yang membutuhkan atau menginginkan jasa desain
- b. Psikografis: Gaya hidup: Memiliki usaha baru sendiri, menghabiskan waktu mempersiapkan usahanya, atau mahasiswa yang menghabiskan waktu luangnya melihat ilustrasi; Kepribadian: Memiliki keinginan untuk membuka bisnis sendiri, ingin mencari jasa desain yang praktis dan cepat. Mencari aplikasi yang memenuhi kebutuhan dengan mudah, serta untuk konsumen yang menginginkan jasa desain namun belum mempunyai akun *bank*; dan Persepsi: Ingin mencari jasa desain yang sesuai, namun menginginkan cara yang lebih praktis dengan metode pembayaran dan desainer dari Indonesia.
- c. Behavioral: Minat: Bisnis, desain, ilustrasi, jasa desain yang sesuai *style* dan kebutuhan; dan Kebiasaan: Membuka usaha, melihat ilustrasi, dan lain-lain sesuai jasa yang dicari.

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka dibuat *user persona* sesuai dengan target perancangan. *User persona* adalah profil buatan yang digunakan untuk mewakili tipe user aplikasi. Seperti pada Gambar 1 dan gambar 2.



Gambar 1 User Persona 1



Gambar 2 User Persona 2

## C. Media

Media yang digunakan dalam perancangan *user interface* ini menggunakan media digital dalam bentuk aplikasi ponsel berupa prototipe. Prototipe aplikasi dapat diakses melalui link yang dapat diakses dan dipakai untuk interaksi langsung di perangkat smartphone, PC dan lain-lain. Software yang digunakan untuk membuat visual aplikasi adalah Figma untuk prototipe aplikasi dan Adobe Illustrator untuk desain *icon*.

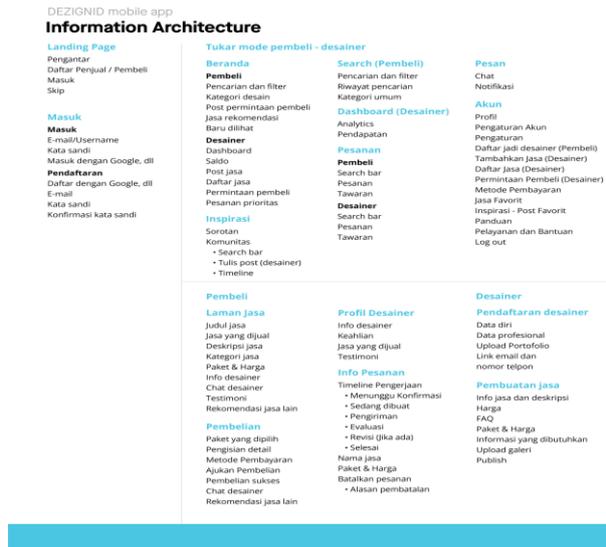
## D. Strategi Komunikasi

1. Tone & Manner. *Tone* dan *manner* dari aplikasi ini dimodifikasi sepenuhnya oleh penulis karena merupakan *brand* buatan baru. Citra yang ditampilkan dalam tampilan aplikasi adalah simpel, kasual dan *straightforward*.
2. Gaya Bahasa. Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa formal. Istilah yang digunakan dalam aplikasi juga diusahakan menggunakan istilah umum untuk

memudahkan user dalam menggunakan aplikasi.

### E. Information Architecture

Berdasarkan penelitian yang telah dianalisa, dibuat *information architecture* yang berisi fitur-fitur keseluruhan aplikasi DEZIGNID. Tampilan Information Architecture dapat dilihat di gambar 4.2.



Gambar 3 Information Architecture

### F. Strategi Visual

#### 1. Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan untuk perancangan *user interface* ini adalah tampilan yang simpel dan bersih, menyesuaikan dengan identitas DEZIGNID yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara terus terang dan jelas bagi pemula.

#### 2. Warna

Skema warna yang digunakan untuk perancangan user interface ini menggunakan warna dominan biru *turquoise* dan warna netral (Hitam, abu-abu, dan putih). Warna turunan dan shade dari warna dominan digunakan sebagai warna pendukung. Warna tambahan lain juga akan dipakai sebagai indikator umum yaitu hijau, kuning dan merah. Gambar 4.



Gambar 4 Skema Warna

### 3. Tipografi

Jenis *typeface* yang digunakan adalah sans serif. *Typeface* yang dipilih adalah *typeface* yang tergolong simpel sesuai tujuan DEZIGNID, untuk mempermudah keterbacaan *user*. *Typeface* ini juga menampilkan kesan kasual sesuai citra *freelancer* yang cenderung santai. Gambar 5.



Gambar 5 Tipografi

### 4. Logo

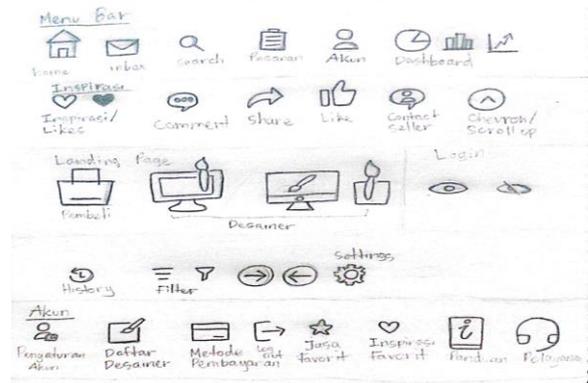
Logo DEZIGNID dimodifikasi penuh oleh penulis. Logo ini merupakan jenis *wordmark*, yaitu logo yang fokus pada nama *brand* saja. Logo DEZIGNID dimodifikasi dari *typeface* aslinya, memberikan bentuk kuas di dalam huruf D, yang menandakan kreativitas dan desainer. Gambar 6.



Gambar 6 Logo DEZIGNID

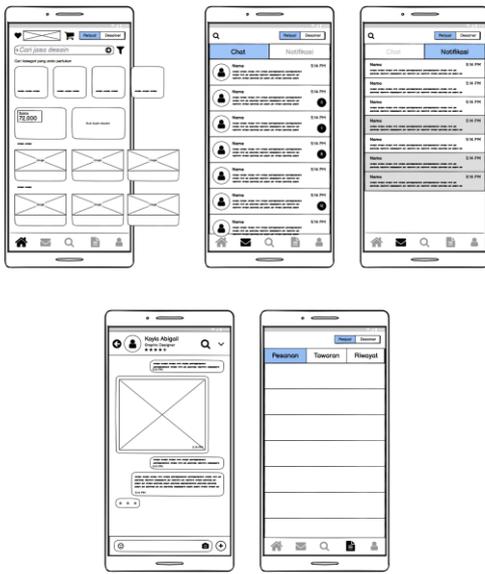
### G. Proses Hasil Perancangan

#### 1. Sketsa Icon, dapat dilihat pada Gambar 7

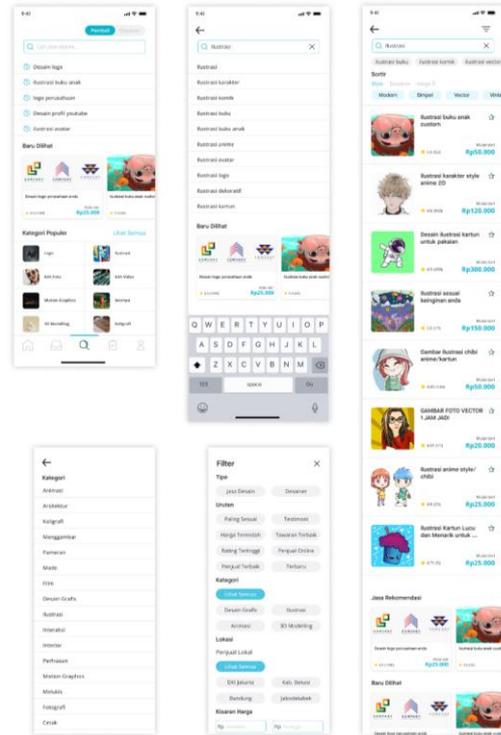


Gambar 7 Sketsa Icon

2. Sketsa/Wireframe Aplikasi, dapat dilihat pada Gambar 8



Gambar 8 Sketsa Aplikasi



Gambar 11 Tampilan Search dan Filter

3. Hasil Perancangan Icon, dapat dilihat pada gambar 9



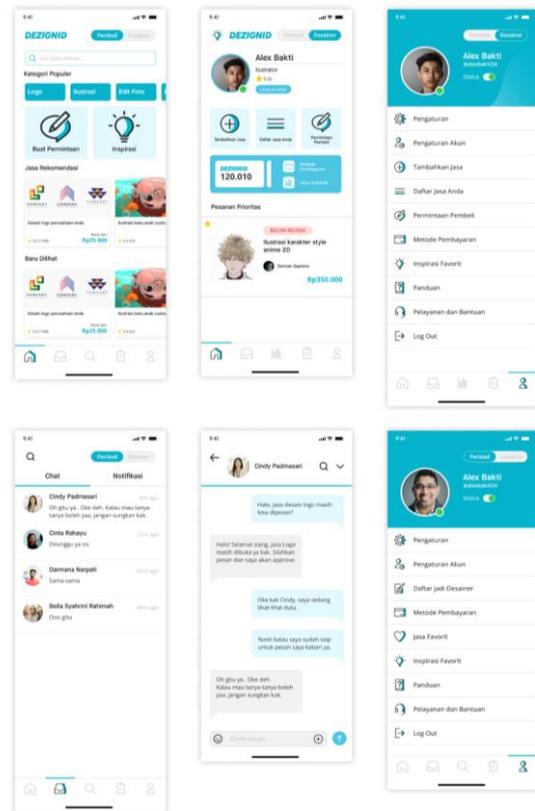
Gambar 9 Tampilan icon DEZIGNID

4. Hasil Perancangan Aplikasi

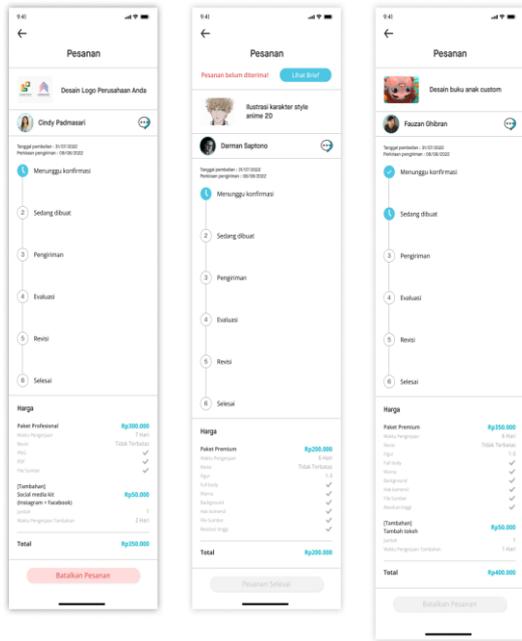
Prototipe perancangan visual dari desain ini bisa diakses melalui browser ponsel atau perangkat lainnya melalui link <https://bit.ly/Dezignid>. Berikut ini adalah tampilan dari hasil perancangan aplikasi pada Gambar 10 sampai dengan Gambar 14.



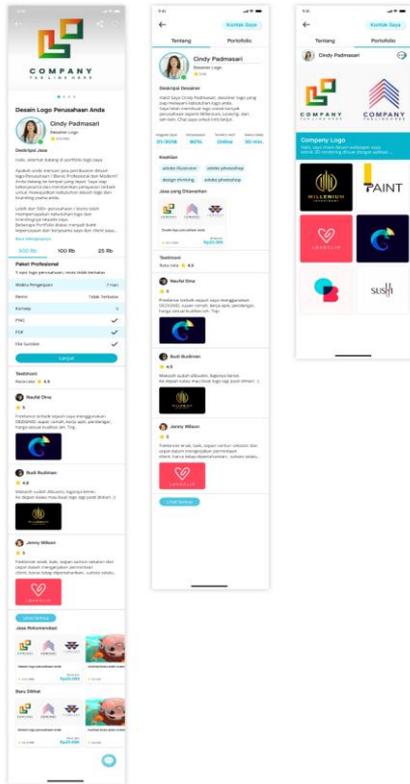
Gambar 10 Tampilan keseluruhan aplikasi DEZIGNID



Gambar 12 Tampilan Home pembeli dan desainer, chat, dan akun



Gambar 13 Tampilan Info Pesanan



Gambar 14 Tampilan Jasa Desain dan Profil Desainer

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan pembahasan yang telah dijelaskan, berikut ini adalah kesimpulan dalam Perancangan

Visual *User Interface* Aplikasi *Marketplace* Jasa Desain “DEZIGNID”: Berdasarkan pengumpulan data, Kedua pihak desainer dan konsumen cukup puas dengan aplikasi *Freelance* yang sudah ada. Namun, tentu masih ada kekurangan dan pengembangan yang harus dilakukan; Hasil perancangan berupa *prototype* yang dapat diakses oleh pengguna. *Prototype* dibuat dengan satu *size* ukuran layar telepon sehingga beberapa bagian desain memerlukan *scrolling* lebih atau mungkin terlihat seperti terpotong; dan Setelah diuji, DEZIGNID terbukti dapat digunakan dan dimengerti dengan baik. Namun hasil penelitian dan karya ini masih terbatas dan dapat dikembangkan lagi melalui rancangan atau penelitian lanjutan.

Perancangan *prototype* ini belum sempurna dan belum mencapai seluruh ekspektasi. Seperti aplikasi lain, tentu sebuah aplikasi membutuhkan pengembangan lebih lanjut untuk menyesuaikan keinginan target konsumen.

Adapun saran dari penulis dalam Perancangan Visual *User Interface* Aplikasi *Marketplace* Jasa Desain “DEZIGNID” sebagai berikut: Dalam merancang *User Interface marketplace*, harus mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang terjadi saat memakai aplikasi; *User Interface marketplace freelance* memiliki alur yang rumit dan harus memperhatikan dari kedua sisi pembeli dan penyedia jasa. Perlu pendapat dari pihak IT/*Programmer* untuk mengkonfirmasi kegunaan; *User Interface* dan *icon* sebaiknya dibuat konsisten dan memiliki kemampuan sendiri untuk menjelaskan kepada *user*, dan lebih baik menggunakan *prototyping* yang akan sesuai dengan aplikasi aslinya.

#### V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] “Bagaimana cara mendapat klien dalam sebuah bisnis desain grafis?” diakses tanggal 10 November 2021 dari <https://id.quora.com/Bagaimana-cara-mendapat-klien-dalam-sebuah-bisnis-desain-grafis>
- [2] “5 Situs Jasa Freelance Untuk Desain Grafis” diakses tanggal 10 November 2021 dari <https://vektoria.id/blog/situs-jasa-freelance-desainer-grafis/>
- [3] T. Gamal. “Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli” diakses 10 November 2021 dari <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- [4] Suyanto. (2004), Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Andi, Yogyakarta. (<https://books.google.co.id/books?id=K71bFHVt6AAC&lpq=PA1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>) Diakses tanggal 10 Nov 2021

- [5] B. Octa Danu Putra, "Persepsi Seni Grafis Terhadap Desain Komunikasi Visual", *bhagirupa*, vol. 1, no. 1, pp. 31-35, Oct. 2021.
- [6] Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *Tinjauan Desain*. Penerbit Institut Teknologi Bandung. Tanpa tahun.
- [7] "Dicoding - Apa itu Freelance? Pahami dan Ketahui Kelebihan serta Kekurangannya". 2020. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-freelance/> Diakses tanggal 10 nov 2021
- [8] "Passion Designs - Jasa Desain Grafis, Apa Saja Jenisnya dan Berapa Harganya" <https://passiondesigns.co.id/jasa-desain-grafis/> diakses tanggal 13 nov 2021
- [9] Hermanto, Y. A. L. (2020). Online marketplace characteristics for freelance designers. *KnE Social Sciences*.
- [10] Islam, R., Islam, R., & Mazumder, T. (2010), "*Mobile application and its global impact*", *International Journal of Engineering & Technology (IJEST)*, 10(6), 72. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.657.9773&rep=rep1&type=pdf>
- [11] John W. Satzinger, Robert B. Jackson, Stephen D. Burd. 2012. "*Introduction To System Analysis And Design*."
- [12] A. Putri, "Niagahoster Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya," <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>, (diakses tanggal 11 nov)
- [13] Galitz, W. O. (2007). "The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques," John Wiley & Sons.
- [14] Garrett, J. J. (2010), "The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond," Pearson Education.