



DIGITAL SYSTEM UI/UX DESIGN MANAGEMENT SUBMISSION OF AGRICULTURAL COST LOANS USING FIGMA SOFTWARE

Manajemen Rancangan Ui/Ux Sistem Digital Pengajuan
Peminjaman Permodalan Biaya Pertanian Menggunakan
Perangkat Lunak Figma

**Sudjiran¹, Mohamad Saefudin²,
Safrido Ahmad Perdana³**

Program Studi Manajemen Informatika¹,
Program Studi Sistem Informasi²,
Program Studi Sistem Informasi³
STMIK Jakarta STI&K^{1, 2, 3}

ontosenosudjiran@gmail.com¹, saefudin@gmail.com²,
safridoap@gmail.com³

Received: April 14, 2023. **Revised:** May 7, 2023. **Accepted:** May 12, 2023 **Issue
Period:** Vol.7 No.1 (2023), Pages 74-85

Abstrak: Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, saat ini segala kebutuhan hidup kita di berbagai bidang secara perlahan mulai merambah ke sektor digital berbasis online (daring). Salah satu diantaranya adalah hal yang terkait dengan peminjaman modal dan pendanaan yang saat ini sudah mulai mengalami perkembangan dengan berbasis online atau dikenal dengan istilah Fintech (Finance Technology) dan teknologi ini sedang marak digunakan oleh masyarakat, terutama di Indonesia. Dimana, jika kita ingin melakukan peminjaman modal atau dana usaha dapat langsung dilakukan cukup dengan menggunakan sebuah platform aplikasi/website yang telah dirancang secara sistem, tanpa harus datang ke Bank atau Koperasi. Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan pengajuan peminjaman modal dan dana dengan efisien, efektif, serta terintegrasi antara sistem dan manusia.

Kata kunci: UI/UX, Pengajuan, Modal, Pertanian, Crowde, Biaya, Fintech

Abstract: In the increasingly rapid development of technology, currently all the needs of our lives in various fields are slowly starting to penetrate the online (online)-based digital sector. One of them is related to capital lending and funding which is currently experiencing online-based development or known as Fintech



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

(Finance Technology) and this technology is being widely used by the public, especially in Indonesia. Where, if we want to borrow capital or business funds, we can do it right away, simply by using an application/website platform that has been systemically designed, without having to come to a bank or cooperative. With the development of this technology, it is hoped that it will make it easier for the public to apply for loans of capital and funds in an efficient, effective and integrated manner between systems and humans.

Keywords: UI/UX, Submissions, Capital, Farming, Crowde, Cost, Fintech

I. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, saat ini segala kebutuhan hidup kita di berbagai bidang (Kesehatan, Pendidikan, perbankan, dll) secara perlahan mulai merambah ke sector digital berbasis online (daring). Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam memenuhi segala kebutuhan sesuai bidangnya dengan cepat, efektif, serta terintegrasi antara sistem dan manusia.

Salah satu diantara beberapa bidang tersebut, hal yang terkait dengan peminjaman modal dan pendanaan sudah mulai mengalami perkembangan dengan berbasis online. Sebagaimana kita mengetahui bahwa saat ini peminjaman modal dan pendanaan berbasis online (daring) sedang marak, terutama di Indonesia. Dimana, jika kita ingin melakukan peminjaman dana atau modal usaha dapat langsung dilakukan cukup dengan menggunakan sebuah platform aplikasi / website yang telah dirancang dan terintegrasi antara manusia dan sistem, tanpa harus datang ke Bank atau Koperasi.

CROWDE merupakan salah satu perusahaan P2P lending yang pada awalnya bergerak di bidang finance technology (fintech) yang berfokus pada pembiayaan dan permodalan para petani di Indonesia. Namun, seiring berjalannya waktu secara model bisnis mengalami perkembangan dan mulai merambah ke sektor agritech. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2015 dan berlokasi di daerah Tebet, Jakarta Selatan. Saat ini, CROWDE memiliki target market sebagai peminjam (borrower), seperti petani tradisional, toko tani, dan petani modern (trader). Akan tetapi, peneliti melihat bahwa website yang dimilikinya yaitu crowde.co hanya bisa menjangkau satu target market saja, yakni petani tradisional. Kedepannya, peneliti ingin terus melakukan berbagai improvement termasuk mengembangkan website tersebut agar menjangkau lebih banyak target market seperti toko tani dan trader. Tujuannya adalah agar dapat melakukan kerjasama serta meningkatkan usability dan aksesibilitas bagi ketiga target market perusahaan.

Permasalahan-permasalahan pada penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa CROWDE membutuhkan sebuah solusi dan upaya untuk membantu target market dalam mengajukan peminjaman modal usaha dan pembiayaan di sektor pertanian. Salah satu cara atau langkah yang efektif untuk menyelesaikan permasalahan di atas adalah dengan membuat sebuah perancangan desain UI/UX pada website CROWDE agar dapat menjangkau semua target pengguna yang dimiliki.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dengan ini akan dibuat sebuah system Perancangan UI/UX Design Website Layanan Pengajuan Peminjaman Permodalan dan Pembiayaan Pertanian CROWDE Menggunakan Figma Pada PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.

II. METODE DAN MATERI

2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk kebutuhan penelitian ini. Adapun beberapa metode yang digunakan sebagai berikut :

- Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data-data dan informasi yang akan dijadikan sebagai data pendukung dari berbagai sumber referensi berikut. Sumber Data Primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah Challenge Brief yang diadakan oleh pihak Challenge Partner (CROWDE) secara daring via 3 Zoom untuk mengetahui apa saja permasalahan-permasalahan yang sedang dialami dan apa yang harus dikerjakan, serta mengumpulkan data-data yang relevan sebagai syarat pendukung dalam penelitian ini.
- Sumber Data Sekunder Sumber data sekunder atau data pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan E-Book, Jurnal, dan referensi website fintech lainnya dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang relevan dari berbagai sumber referensi tersebut.

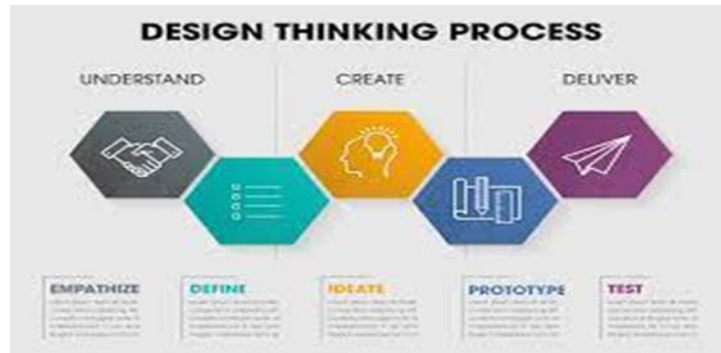
2.2 Perancangan UI/UX



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

tahap kedua yang dilakukan dalam penelitian ini adalah merancang UI/UX design. Adapun metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah Design Thinking. Dalam metode perancangan UI/UX yang dilakukan terhadap penelitian ini adalah menggunakan metode Design Thinking dengan beberapa tahapan berikut:



Gambar 1.1 Design Thinking

Keterangan:

1. Empathize Tahap pertama yang harus dilakukan adalah Empathize. Tahap ini bertujuan untuk membantu penulis dalam mencari tahu pandangan & kebutuhan dari target user-nya dengan research sebelum mendefinisikan problem statement dan melakukan ideation.
2. Define Pada tahap ini, penulis mendefinisikan permasalahan user berdasarkan hasil dari tahap Empathize dan membuat serta menjabarkan point-point apa saja yang menjadi permasalahan user dalam mengakses website tersebut.
3. Ideate Pada tahap ini, penulis menuangkan ide dan saran dari permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan pada tahap define ke dalam beberapa bagian 4 yaitu solution idea, affinity diagram, prioritization idea, crazy 8's, user flow, dan wireframe.
4. Prototype Tahap ini merupakan tahap untuk memulai merancang tampilan UI Design. Prototyping digunakan untuk merancang, mencoba, dan mensimulasikan solusi desain yang telah dibuat. Tahap ini dimulai dari pembuatan UI Styleguide, UI Design, sampai pembuatan Prototype.
5. Test Tahap ini merupakan tahap untuk menguji coba website CROWDE dan melakukan UX Research (User Research) untuk memahami perilaku, kebutuhan, dan pengalaman user dalam kondisi/tujuan tertentu

2.3 Pengertian Aplikasi

Program siap pakai yang dikenal sebagai aplikasi dapat digunakan untuk menjalankan berbagai perintah yang diberikan pengguna. Istilah “aplikasi” juga dapat merujuk pada alat untuk memecahkan masalah dengan menggunakan salah satu teknik pengolahan data aplikasi, seperti komputer pribadi atau smartphone [3].

2.4. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi organisasi adalah kumpulan terstruktur dari personel, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komputer, dan sumber data yang mengumpulkan, mengubah, dan mendistribusikan informasi. [1].

2.5. Definisi Usaha Pertanian

Untuk menghasilkan makanan, bahan baku industri, atau sumber energi, serta untuk mengelola lingkungannya, manusia melakukan kegiatan pertanian. Pertanian umumnya dipahami sebagai kegiatan yang melibatkan penanaman tanaman atau beternak, tetapi istilah ini juga dapat merujuk pada kegiatan ekstraksi sederhana seperti penangkapan ikan atau eksploitasi hutan serta penggunaan mikroorganisme dan bioenzim dalam produksi produk lanjutan seperti keju dan tempe. [4].

Untuk memberikan keuntungan yang layak bagi para pelakunya, yang terangkum dalam berbagai subsistem mulai dari subsistem praproduksi, produksi, panen dan pascapanen, distribusi dan pemasaran, maka usaha pertanian adalah usaha biologi yang menggunakan sumber daya hayati, bahan dan proses. Jika suatu sistem usaha pertanian menggunakan teknologi canggih yang ramah lingkungan atau tidak menimbulkan eksternalitas negatif terhadap lingkungan, baik lingkungan biofisik maupun lingkungan sosial ekonomi pada tingkat mikro dan makro, maka dapat dikatakan berwawasan ekologis. [3]

2.6. Pengertian E-Farming



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

E-Farming (Electronic Agriculture) adalah gagasan perluasan penggunaan TIK yang sebagian besar memainkan peran yang sama di dunia sektor pertanian. Ini identik dengan frasa E-Agriculture dan E-Agribusiness. E-Farming juga disebut sebagai jenis Sistem Informasi Manajemen (MIS) yang mencakup database evaluasi ahli, kebutuhan lingkungan pertanian, dan informasi tentang siklus pertanian. Akibatnya, e-Farming berfungsi sebagai sistem pendukung keputusan yang responsif bagi pengguna, khususnya petani, dalam memutuskan apa yang harus dilakukan di sektor pertanian.

2.7. Pengertian Fintech (Financial Technology)

Teknologi keuangan digambarkan sebagai inovasi teknologi dalam industri jasa keuangan yang dapat menghasilkan model bisnis, aplikasi, prosedur, atau produk yang memiliki dampak berarti pada penyampaian layanan keuangan. Selain itu, fintech mempermudah masyarakat umum untuk mengakses produk keuangan dan literasi keuangan [5]

Klasifikasi fintech terdiri dari beberapa macam yaitu:

1. Peer to Peer Lending (P2P) dan crowdfunding Crowdfunding adalah metode pembiayaan bisnis atau usaha bisnis yang melibatkan banyak orang. Sementara itu, pinjaman peer-to-peer (P2P lending) adalah cara untuk meminjamkan uang kepada orang atau bisnis dan sebaliknya. Peminjam atau investor meminta pinjaman kepada pemberi pinjaman secara online.
2. Agregator Pasar mengumpulkan dan mengelola informasi yang dapat digunakan konsumen sebagai alat pengambilan keputusan.
3. Investasi dan Manajemen Risiko Dalam teknologi keuangan, manajemen risiko dan manajemen investasi digunakan sebagai alat perencanaan digital.
4. Paying, settling, and clearing Fintech bidang payment, settlement, dan clearing meliputi layanan sistem pembayaran yang diselenggarakan baik oleh perbankan maupun lembaga Bank Indonesia. [7].

2.8. Pengertian CROWDE

CROWDE adalah perusahaan fintech (financial technology) yang berspesialisasi dalam pertanian dan menyediakan teknologi dan pendanaan untuk petani di seluruh Indonesia. Entitas yang tercakup dalam Peraturan Otoritas Jasa Keuangan No. 77/POJK.01/2016 yang bertindak sebagai perantara berbasis internet untuk menghubungkan pemberi pinjaman dan peminjam.[8].

2.9. Pengertian UI/UX

Antarmuka pengguna didefinisikan sebagai koneksi antara pengguna dan perangkat, aplikasi, atau program komputer. Saat pengguna berinteraksi dengan suatu produk, pertama-tama mereka menggunakan perangkat input seperti keyboard atau mouse, dan hasilnya kemudian disajikan pada perangkat output seperti monitor atau layar perangkat. [9]. Menurut definisi, UX secara langsung mempengaruhi cara pelanggan berinteraksi dengan produk digital dan media online perusahaan. Pendekatan yang terorganisir dibutuhkan untuk mengatasi tantangan organisasi dan operasional UX dengan cara mempertimbangkan bagaimana operasi tim UX dalam mempengaruhi pengalaman pelanggan (McCloude & Slotten, 2018).[10].

2.10. Pengertian Figma

Figma adalah alat berbasis web untuk mengembangkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI dan UX). Ini dapat digunakan untuk merancang antarmuka pengguna untuk situs web, aplikasi seluler, dan proyek lainnya. Figma adalah alat yang memungkinkan desainer untuk berkolaborasi satu sama lain dan membuat desain. Dengan desain yang memanfaatkan sistem cloud, Figma dimaksudkan agar lebih efektif dan konsisten.[11].

Figma memiliki beberapa kelebihan yaitu: Bekerja bersamaan dan berkolaborasi secara realtime. File sharing yang mudah dan cepat. Aplikasi desain yang lengkap dan serba bisa. Berbasis cloud tanpa perlu instansi. Banyak plugin tambahan yang tersedia. Tersedia paket gratis.[12] Sedangkan kelemahannya yaitu: Tidak bisa dijalankan tanpa koneksi internet. Membutuhkan kapasitas RAM yang lumayan dan graphic card yang mumpuni [12].

III. PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1 Analisa Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis mengetahui bahwa CROWDE saat ini memiliki target market sebagai peminjam (borrower), seperti petani tradisional, toko tani, dan petani modern (trader). Akan tetapi, website CROWDE hanya bisa menjangkau satu target market saja, yakni petani tradisional. Dan



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

juga, petani sulit mendapatkan mitra yang tidak hanya memberikan pinjaman dana usaha, namun juga mendampingi serta mengedukasi mereka untuk meningkatkan kualitas hasil pertanian dan peminjam juga sulit menjangkau informasi terkait CROWDE.

3.2 Tahapan Penelitian

Tech.an adalah toko online yang mengutamakan user experience. Dalam hal ini, proses desain dilakukan dengan menggunakan metodologi pemikiran desain. karena ada pola cara pemikir desain mendekati masalah. Proses berpikir desain melibatkan lima fase: empati atau empati, mendefinisikan, mengidealkan, membuat prototipe, dan menguji. Pemikiran desain berusaha untuk mengevaluasi ide lebih cepat dan tidak selalu linier, sehingga kelima tahap ini tidak selalu linier. Pada tahapan empathize ini, akan melakukan riset pengguna dengan melakukan interview (wawancara) dan mengumpulkan data analisis kompetitor seputar fitur apa saja yang membuat aplikasi kompetitor tersebut banyak dipilih oleh masyarakat.

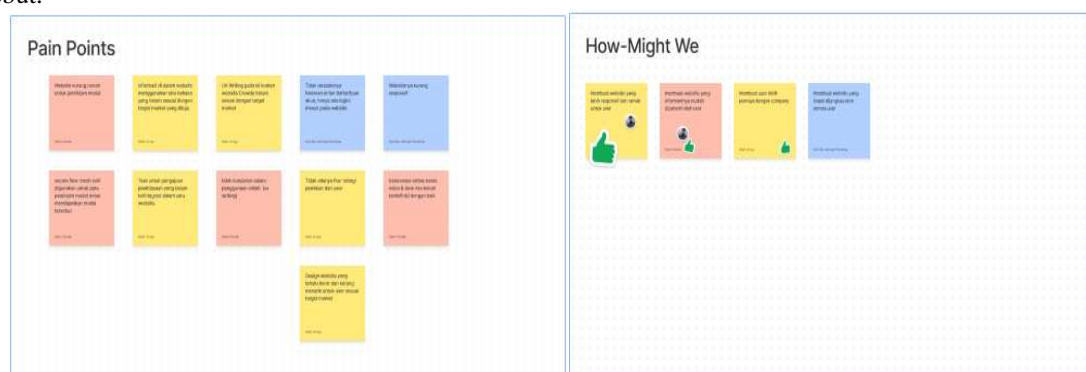
Dalam melakukan perancangan ini, menggunakan metode Design Thinking terdapat beberapa tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Dimulai dari Tahap Emphatize, Define, Ideate, Pembuatan User Flow, Wireframe, UI Design, Prototyping, sampai Testing. Tahapan-tahapan dalam perancangan tersebut dapat dijelaskan di bawah ini

1. Tahap Empathize:

Tahap pertama yang harus dilakukan adalah Empathize. Tahap ini bertujuan untuk membantu penulis dalam mencari tahu pandangan & kebutuhan dari target usernya dengan research sebelum mendefinisikan problem statement dan melakukan ideation.

2. Tahap Define

Pada tahap ini, penulis mendefinisikan permasalahan user berdasarkan hasil dari tahap Empathize dan membuat serta menjabarkan point-point apa saja yang menjadi permasalahan user dalam mengakses website tersebut.



Gambar 2. Pain Point dan How-Might We

Pada tahap ini, penulis menjabarkan apa saja kendala-kendala yang terjadi pada website tersebut dari segi tampilan dan aksesibilitas. Pada tahap ini, penulis menjabarkan tujuan atau harapan apa saja yang akan direncanakan membuat perancangan website tersebut.

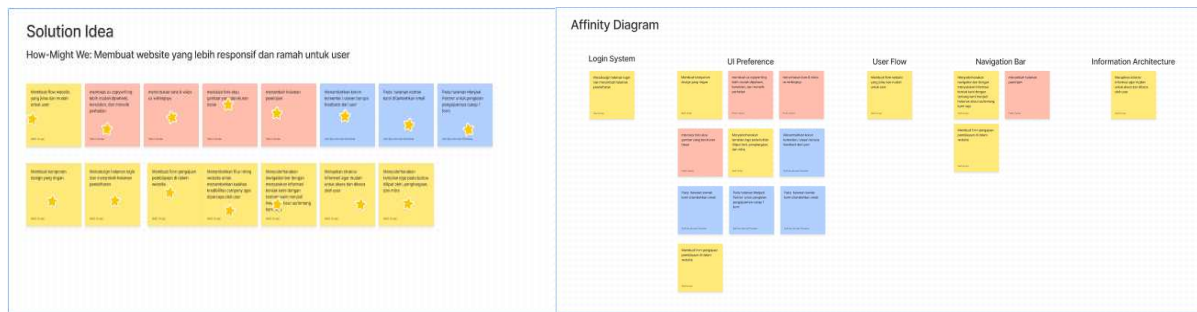
3. Tahap Ideate Affinity Diagram

Pada tahap ini, penulis menuangkan ide dan saran dari permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan pada tahap define ke dalam beberapa bagian yaitu solution idea, affinity diagram, prioritization idea, crazy 8's, user flow, dan wireframe. Pada tahap solution idea kita melakukan brainstorming (menyampaikan) ide dan pendapat berdasarkan How-Might We yang sebelumnya terpilih, kemudian masing-masing dari anggota kelompok menjelaskan maksud dari ide yang telah ditulis. Selanjutnya mengelompokkan ide-ide pada solution idea yang telah dibuat menjadi beberapa kategori, seperti fitur-fitur apa saja yang tidak ada pada website sebelumnya kemudian ditambahkan dan dikembangkan ke dalam website yang akan dirancang.



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

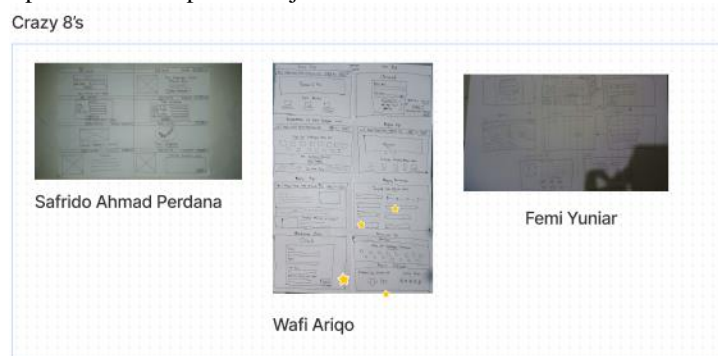
Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 3. Solution Idea Affinity Diagram

4. Crazy 8's

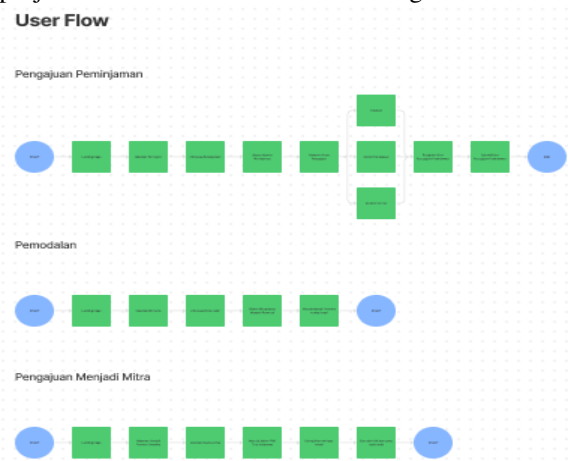
Membuat gambaran screen dari UI yang akan dibuat nanti secara manual menggunakan kertas HVS A4 yang dilipat menjadi 8 bagian dalam waktu 8 menit (1 gambar dalam waktu 1 menit). Kemudian digambarkan pada masing-masing individu, lalu dijelaskan dan melakukan voting untuk gambar yang menarik. Dan dari hasil voting nya nanti akan dipilih dan diterapkan menjadi wireframe.



Gambar 4. Crazy 8's

5. User Flow

Pada tahap ini, penulis membuat diagram / alur langkah-langkah yang harus dilakukan user untuk menyelesaikan sebuah task / project. User flow dibentuk sesuai dengan alur bisnis dari perusahaan.



Gambar 5. User Flow

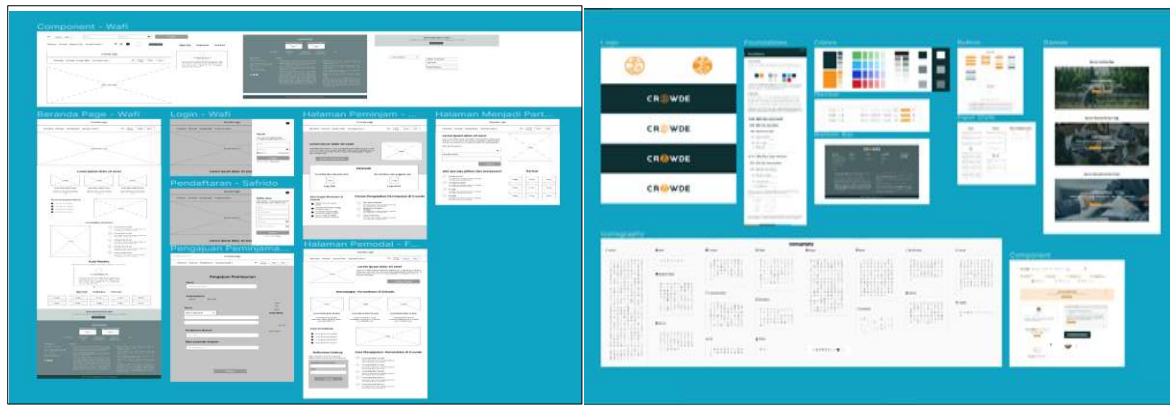
6. Wireframe

Membuat wireframe adalah langkah selanjutnya setelah menyelesaikan alur pengguna. Wireframe adalah kerangka awal berupa tata letak antarmuka dalam versi low-fidelity (Lo-Fi) yang dapat membantu desainer menyampaikan informasi dalam antarmuka dengan memberikan garis besar struktur dan tata letak antarmuka serta mempercepat proses brainstorming. Biasanya, gambar rangka masih dibuat dalam skala abu-abu dan belum menyertakan gambar apa pun.



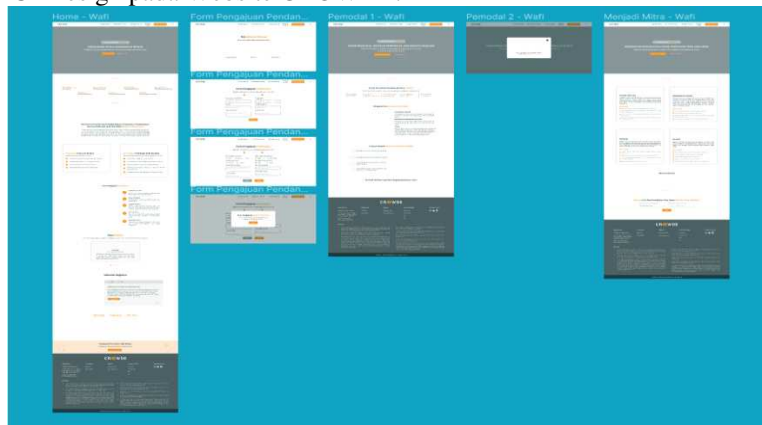
DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 6. Wireframe dan UI Styleguide

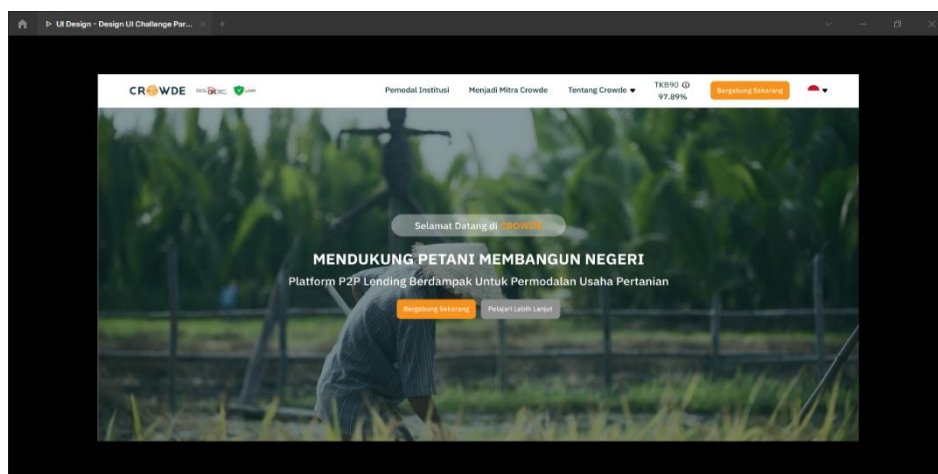
Sebelum melanjutkan ke tahap UI Design, penulis membuat UI Styleguide yang merupakan kumpulan dari komponen desain yang dapat digunakan secara berulang untuk menjaga konsistensi dalam mendesain. Penulis diberikan beberapa panduan dari Crowde seperti brand color, font style, dan logo. Kemudian membuat beberapa variasi warna menggunakan website eva design, dan membuat beberapa komponen yang diperlukan pada UI Design. Setelah selesai membuat semua komponen pada UI Styleguide, tahap selanjutnya yaitu membuat rancangan UI Design pada Website CROWDE.



Gambar 7. UI Design

7. Prototype

Tahap ini merupakan tahap terakhir setelah membuat UI Styleguide dan merancang UI Design. Prototype adalah sebuah bentuk 1:1 dari tampilan produk yang akan di-develop namun belum nyata. Prototype digunakan untuk mencoba dan mensimulasikan solusi desain yang telah dibuat.



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Gambar 8. Prototype

8. Stimulus User Research

Pada tahap ini, peneliti membuat sebuah dokumen yang berisi tahapan-tahapan dalam proses User Research yang terdiri dari Research Objective, Respondent Criteria, List Of Question, dan Research Scenario. Metode yang digunakan dalam User Research ini adalah In-Depth Interview.

Stimulus User Research	
Application Name	CROWDE
Research Method	In-depth Interview & Usability Testing
Research Date	Selasa, 30 November 2021

Research Objective

1. Mencari tahu informasi apa saja yang dibutuhkan user terkait peminjaman dana pertanian.
2. Mencari tahu apakah user dapat mengerti dan memahami informasi yang disediakan di website CROWDE.
3. Mencari tahu apakah proses pengajuan pendanaan mudah atau sulit bagi user.
4. Mengetahui Usability Level dan tingkat keberhasilan dari SEO website CROWDE.

Respondent Criteria

1. Mahasiswa / Masyarakat Umum
2. Berusia 16 - 50 tahun
3. Warga Negara Indonesia
4. Memiliki latar belakang di bidang pertanian atau sejenisnya
5. Pernah/tahu mengenai proses pendanaan usaha
6. Mampu menggunakan perangkat digital (PC/Laptop)

List of Questions

1. Pertama-tama kami persilahkan Anda untuk memperkenalkan diri terlebih dahulu mulai dari nama, usia, pekerjaan, dan domisili saat ini.
2. Apakah sebelumnya Anda pernah memiliki pengalaman di bidang usaha pertanian atau sejenisnya?
3. Boleh diceritakan secara singkat kepada kami pengalaman yang pernah Anda lakukan?
4. Sudah berapa lama Anda berkecimpung dalam bidang tersebut?
5. Dalam menjalani kegiatan Anda dalam bidang tersebut, kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dapat menunjang dalam bidang yang Anda jalani?

Research Scenario

1. Berikan salam saat bertemu dengan responden.
2. Perkenalan diri dan jelaskan maksud tujuan kegiatan yang akan dilakukan
3. Jelaskan alur proses kegiatan dari awal sampai akhir.
4. Minta responden untuk memperkenalkan diri mulai dari nama, pekerjaan, dan domisili.
5. Melakukan wawancara berdasarkan Question List.
6. Menjelaskan secara singkat tentang CROWDE dan mengarahkan responden untuk mengakses website CROWDE dengan mengirimkan link websitenya.
7. Memberikan link Figma kepada responden untuk melakukan testing dan mengarahkan responden untuk share screen.
8. Menjelaskan singkat tentang apa yang harus dilakukan dan cara mengoperasikan Figma Prototype oleh Responden.
9. [TASK 1] Minta user untuk mengakses Landing Page dan Membaca informasi yang terdapat di dalam nya dan observasi apa yang dilakukan oleh responden :
 - a. Adakah kendala yang Anda rasakan?
 - b. Apakah informasi yang ada sudah memenuhi kebutuhan?
 - c. Adakah masukan/saran dari Anda?
10. [TASK 2] Minta User untuk melakukan Pengajuan Pendanaan dengan mengarahkannya untuk mengklik tombol Bergabung Sekarang dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
 - a. Dalam melakukan proses pengajuan pendanaan tadi, apakah ada kendala yang Anda alami?
 - b. Apakah informasi yang ada sudah memenuhi kebutuhan?
 - c. Adakah masukan/saran dari Anda?
11. [TASK 3] Minta User untuk Explore setiap page yang ada dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
 - a. Secara keseluruhan, apakah ada kendala yang Anda rasakan?
 - b. Apakah informasi di setiap page sudah memenuhi apa yang dibutuhkan? Mengapa?
12. Menanyakan tingkat kegunaan, kemudahan dan kepuasan dari User setiap menyelesaikan Task yang diberikan.
13. Menanyakan tentang tingkat Single Ease Question kepada responden.

Gambar 9. Stimulus User Research

No	Pertanyaan	Jawaban
10	1. Pertama-tama kami persilahkan Anda untuk memperkenalkan diri terlebih dahulu mulai dari nama, usia, pekerjaan, dan domisili saat ini.	Nama saya Laili N. Khoir, berusia 21 tahun, seorang mahasiswa, dan saat ini saya berdomisili di DKI Jakarta
11	2. Apakah sebelumnya Anda pernah memiliki pengalaman di bidang usaha pertanian atau sejenisnya?	Pernah
12	3. Boleh diceritakan secara singkat kepada kami pengalaman yang pernah Anda lakukan?	Sebelumnya saya pernah mengikuti magang di salah satu perusahaan yang bergerak di bidang pertanian yaitu PT. Pupuk Kujang sebagai anak perusahaan dari PT. Pupuk Indonesia. Selain sebagai penyedia pupuk, PT. Pupuk Kujang juga bergerak di bidang pertanian.
13	4. Sudah berapa lama Anda berkecimpung dalam bidang tersebut?	5 bulan
14	5. Dalam menjalani kegiatan Anda dalam bidang tersebut, kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dapat menunjang dalam bidang yang Anda jalani?	Untuk di PT. Pupuk Kujang sendiri pastinya yang menjadi kebutuhan adalah bahan-bahan untuk pupuk ya. Karena memang PT. Pupuk Kujang ini adalah perusahaan yang menyediakan pupuk untuk pasokan pertanian.
15	6. Apakah sebelumnya Anda pernah mengalami kendala terkait pengadaan kebutuhan-kebutuhan tersebut? A. Jika Ya, kendala seperti apa yang pernah Anda alami? Mengapa? B. Jika tidak, mengapa?	Tidak ada kendala, karena PT. Pupuk Kujang memang di bawah BUMN dan sudah memiliki pasokan-pasokannya sendiri
16	7. Apakah Anda pernah menggunakan platform pendanaan modal usaha untuk bidang pertanian dan sejenisnya? A. Jika Ya, 1. Platform pendanaan modal usaha apa yang Anda ketahui? 2. Apakah Anda pernah menggunakannya? 3. Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan platform tersebut? 4. Informasi apa saja yang Anda butuhkan terkait pendanaan modal usaha? B. Jika tidak, mengapa?	Kalau mengenai pendanaan (modal), saya kurang begitu mengetahuinya, akan tetapi dari penasarannya sendiri memang memfasilitasi bagi petani mulai dari service [pelayan]an pupuk, dan menjual tanah yang akan digunakan oleh petani dari lahan pertanian itu sendiri.
17	8. Dalam menjalankan kegiatan dalam bidang yang Anda tekuni, apakah diadakan program pembinaan dan pelatihan di dalamnya? A. Jika Ya, 1. Seperti apa program tersebut? B. Jika tidak, mengapa?	

Gambar 9. Record Data



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

18	
19	[TASK 1] Pendaftaran & Login
20	1. Penjelasan informasinya sudah cukup bagus
21	2. Pada tampilan designnya, lebih baik ditambahkan pemas
22	3. Informasi dan gambar-gambarnya sudah cukup bagus
23	4.
24	5.
25	6.
26	7.
27	8.
28	9.
29	10.
30	
31	[TASK 2] Peminjam & Pemodal Page
32	1. Tampilan form tidak ribet dan mudah diakses
33	2. Ditambahkan informasi mengenai jenis-jenis
34	3.
35	4.
36	5.
37	6.
38	7.
39	8.
40	9.
41	10.
42	
43	[TASK 3] Layout Overview
44	1. Jika diakses via mobile, bisa dipakai dan tampilannya
45	2. Jika diakses via desktop, tampilannya kurang enak
46	3. Banyaknya space yang masih kosong



Gambar 10 Task Responden dan Single Ease Question (SEQ)

3.6 Implementasi Tampilan UI/UX Design Website

Pada tahapan ini akan dijelaskan tentang implementasi dari tampilan UI/UX Design pada website CROWDE yang telah dibuat. Implementasi tampilan halaman yang pertama adalah beranda. Beranda adalah halaman utama dari semua halaman yang ada pada website. Halaman ini disebut halaman utama, karena pada saat pertama kali membuka website maka halaman inilah yang akan tampil di awal. Pada halaman ini berisi tentang profil dan informasi mengenai Crowde. Hasil tampilan beranda dapat dilihat pada gambar 11.



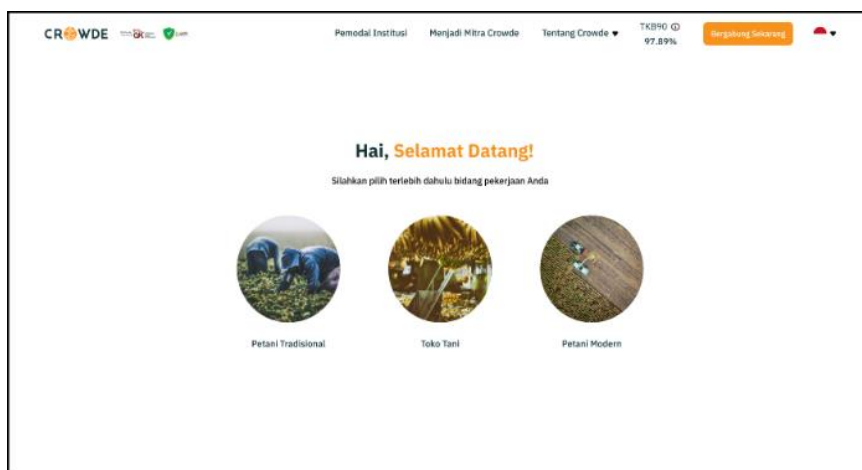
Gambar 11. Beranda (Halaman Utama)

Pada halaman ini, sebelum para target market melakukan pengajuan pinjaman modal/dana, disarankan untuk memilih peran yang sesuai dengan profesinya terlebih dahulu. Peran disini terdiri dari 3 jenis, yaitu sebagai Petani Tradisional, Toko Tani, dan Petani Modern. Hasil tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.21



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 13. Halaman Target Market

3.7. Halaman Pengajuan Pendanaan

Pada halaman ini, para target market dapat melakukan pengajuan peminjaman modal/dana dengan mengisi dan melengkapi form yang telah disediakan terdiri dari nama lengkap, nomor KTP, alamat, tanggal lahir, nomor telepon/WhatsApp, dan alamat email. Hasil tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 12.

Gambar 14. Halaman Pengajuan Dana.

Masih di halaman yang sama, para target market dapat melakukan pengajuan peminjaman modal/dana dengan mengisi dan melengkapi form yang telah disediakan terdiri dari jenis komoditas pertanian, pengalaman bertani, alamat lahan pertanian, luas lahan pertanian, jenis kepemilikan lahan pertanian, jenis kelompok tani, nama kelompok tani, dan biaya yang diajukan. Hasil tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 15.



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Gambar 15 Halaman Pengajuan Dana.

No	Pengujian	Aktifitas	Hasil Pengujian	Ket
1	Beranda (Halaman Utama)	Melihat tampilan UI pada beranda (halaman utama)	Tampilan UI pada beranda (halaman utama) cukup baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna	[X] Berhasil [] Gagal
2	Halaman Target Market	Memilih peran sesuai profesinya masing-masing sebelum melakukan proses pengajuan.	Jika pengguna sudah memilih perannya, maka akan langsung masuk ke halaman pengajuan peminjaman	[X] Berhasil [] Gagal
3	Halaman Pengajuan Peminjaman Modal / Dana	Melakukan pengajuan peminjaman modal / dana dengan mengisi dan melengkapi form yang tersedia	Pada saat melakukan pengajuan, form masih belum bisa terisi (disable)	[] Berhasil [X] Gagal
4	Halaman Pemodal	Melihat tampilan UI pada halaman pemodal	Tampilan UI pada halaman pemodal sudah baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna	[X] Berhasil [] Gagal



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

5	Halaman Partnerhip	Melihat tampilan UI pada halaman partnership	Tampilan UI pada halaman partnership cukup baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna	[X] Berhasil [] Gagal
---	--------------------	--	--	---------------------------

Tabel 1. Hasil Pengujian Tampilan UI Design Website

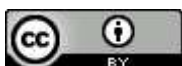
IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari laporan akhir ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Website yang telah dirancang ini hanya sebatas pembuatan desain tampilan halamannya saja, tidak menggunakan bahasa pemrograman apapun
2. Dalam membuat perancangan UI pada website ini hanya menggunakan aplikasi Figma dan melakukan UX Research menggunakan Google Docs, Spreadsheet, dan Website Medium
3. Hasil dari perancangan website ini mungkin masih banyak kekurangannya, namun penulis berharap dengan adanya website ini dapat membantu perusahaan untuk mencapai semua target market dan dapat memberikan kemudahan bagi user (khususnya petani) dalam menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Yakub, Pengantar Sistem Informasi, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2012.
- [2.] Jubilee Digital, Desain UI/UX dengan Figma, CV. Jubilee Solusi Enterprise, Yogyakarta, 2021.
- [3.] Elgamar, Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP, CV. Multimedia Edukasi, Malang, 2020.
- [4.] Sitti Arwati, Pengantar Ilmu Pertanian Berkelanjutan, CV. Intimediata, Makassar 2018.
- [5.] Rumondang, Astri, Acai Sudirman, Faried Effendy, Janner Simarmata, dan Tuti Agustin, Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital, Yayasan Kita Menulis, Medan, 2019.
- [6.] Razi, Aria Ar, dkk., Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan, Vol.3, No.02, 2018.
- [7.] Diah Rahayu Ningsih, Peran Financial Technology (Fintech) Dalam Membantu Perkembangan Wirausaha UMKM, Seminar Nasional Pendidikan PPs Universitas PGRI Palembang, 2020.
- [8.] Crowde: "Pengertian Crowde", Crowde.co, 2020



DOI: 10.52362/jisicom.v7i1.1090

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).