

Purwarupa aplikasi perawatan tanaman hias dengan metode *design thinking*

Siti Nabila Yasminah Putri*, Yanuar Rahman, Wahyu Lukito

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No.1 Terusan Buahbatu-Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Indonesia

*Penulis korespondensi: nabilaysmn@gmail.com

Abstrak. Teknologi yang semakin canggih saat ini memberikan banyak dampak perubahan pada teknologi pencarian informasi. Kemudahan mengakses informasi tersebut membawa dampak pada kegiatan berkebun, khususnya pada panduan merawat tanaman hias yang praktis dan modern. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan *user interface* aplikasi panduan merawat tanaman hias. Hasil penelitian diharapkan dapat memberi solusi yang efektif bagi para pecinta tanaman hias, sekaligus dapat meningkatkan minat hobi yang produktif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Proses pengumpulan data dipenuhi dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teori *design thinking*, matriks perbandingan, dengan mengacu pada pokok pembahasan seputar perancangan aplikasi, *user interface*, dan *user experience*. Kajian mengenai hal sebelumnya sangat berguna untuk memahami bagaimana merancang aplikasi yang tepat untuk mewujudkan tujuan utama aplikasi ini yang dapat membantu merawat tanaman hias, dan diharapkan dapat menjadi sebuah solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada

Kata Kunci: Desain Purwarupa, *Design Thinking*, *User Interface*, *User Experience*, Tanaman Hias

Abstract. Today's increasingly sophisticated technology has a lot of impact on information search technology. The ease of finding this information leads to paths in gardening activities, especially in practical and modern guidelines for caring of ornamental plants. This study aims to describe the user interface design for a guide application for the caring of ornamental plants. The results of the research are expected to provide effective solutions for ornamental plant lovers, as well as to increase interest in productive hobbies such as gardening. This research is descriptive qualitative research. The data collection process is filled with observation, interviews, questionnaires, and literature study. The data obtained is then analyzed using the theory of design thinking, a comparison matrix, with reference to the subject matter of application design, user interface, and user experience. The study of this matter is very useful for understanding how to design the right application to reach the main purpose of this application which is for offering help of caring ornamental plants, and is expected to be the right solution for the existing problems

Keywords: Prototype Design, *Design Thinking*, *User Interface*, *User Experience*, Ornamental Plants

Pendahuluan

Latar Belakang

Bagi masyarakat perkotaan, berkebun adalah kegiatan yang dilakukan di sekitar rumah atau tempat tinggal, umumnya pada pekarangan rumah yang digunakan untuk menanam tumbuhan-tumbuhan yang hasilnya akan dimanfaatkan untuk keperluan pangan atau sekedar tujuan keindahan/estetika. Di tengah kesibukan masyarakat perkotaan, mayoritas dari masyarakat memiliki sebuah hobi yang dapat membantu mengalihkan pikiran sejenak dari kesibukan dan menghilangkan rasa penat, karena hobi merupakan sebuah kegiatan yang diyakini dapat membantu untuk mengubah suasana hati menjadi lebih positif. Salah satu hobi yang digemari adalah dengan berkebun (Nafilata 2019). Umumnya berkebun pada masyarakat perkotaan bisa disebut dengan istilah *Urban Farming*. Saat ini *urban farming* banyak digemari dan sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat yang ada di kota-kota besar. Salah satu yang termasuk pada konsep *urban farming* adalah berkebun dengan cara menanam tanaman hias seperti yang dilansir dalam artikel dari demfarm.id yang berjudul “Mengenal Urban Farming dan Manfaatnya Bagi Kesehatan Mental” (2021).

Tanaman hias merupakan tumbuhan yang ditanam sebagai bagian dekorasi rumah baik di dalam ruangan atau di area luar rumah. Suatu penelitian mengatakan bahwa berkebun memiliki pengaruh yang kuat untuk menurunkan stress dan memberikan rasa senang, berkebun diklaim dapat membantu menurunkan tingkat depresi hingga 13%, menurunkan stress hingga 16% dan dapat menambahkan kadar energi di tubuh hingga 12% (Chalmin-Pui, Griffiths, Roe, Heaton, Cameron, 2021) dalam kata lain merawat tanaman adalah kegiatan yang bersifat terapeutik.

Menanam tanaman hias tidak hanya sekedar menjadikannya sebuah hiasan semata di lingkungan sekitar namun perlu juga untuk diperhatikan dan dirawat sebaik mungkin agar tanaman dapat bertumbuh dengan sehat. Tanaman pun tidak dapat berkembang jika metode perawatannya hanya mengenai rutinitas menyiram tanamannya saja, namun ada beberapa hal lain yang penting untuk dilakukan dalam menjaganya, seperti memerhatikan media yang digunakan mulai dari jenis media tanam seperti kompos, arang, pupuk kandang, atau hanya tanah saja karena, media tanam yang baik adalah yang mampu menyuplai air dan unsur hara yang cukup bagi tanamannya guna keberlangsungan pertumbuhan tanamannya. Beberapa hal lain yang perlu diperhatikan saat merawat tanaman adalah mengenai jenis dan karakteristik tanamannya itu sendiri seperti kebutuhan apa yang perlu disediakan untuk tanamannya mulai dari cahaya, suhu ruangan yang cocok, penempatan tanamannya dan nutrisi-nutrisi yang diperlukan untuk perkembangan tanamannya (Fangohoi, 2019).

Permasalahan yang sering ditemui oleh para pemilik tanaman hias adalah daun tanaman yang menguning atau menjadi kering, daun berguguran, ada bagian yang membusuk, dan tanaman tidak berkembang bahkan hingga mati (Ellora 2020). Umumnya masalah tersebut ditemui karena beberapa kelalaian dalam merawat tanamannya seperti kurang memerhatikan kadar asupan air yang diterima, cahaya yang didapatkan tanaman, jenis dan kadar pupuk, suhu di sekitar tanaman menurut (Akmal 2018) yang berjudul “*Indoor Pot Plant*”. Merawat tanaman bisa menjadi hal yang cukup sulit jika para pemilik tanaman tidak terlalu paham mengenai cara-cara merawatnya dan kurang mengetahui tentang tips-tips jitu dalam merawat tanaman hias.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, kegiatan sehari-hari pun tak lepas dari *smartphone*, banyak hal yang bisa didapatkan dari *gadget* seperti informasi tentang berbagai macam topik. Para masyarakat perkotaan yang memiliki tanaman hias cenderung mencari tahu segala informasi tentang tanaman hias melalui *smartphone*. Adanya suatu media yang mudah dipakai kapanpun dan dimanapun dapat membantu para pemilik tanaman hias untuk *tracking* mengenai kondisi tanaman mereka terlebih lagi cukup banyak masalah yang dapat ditemui dalam merawat tanaman hias. Aplikasi tersebut dapat menjadi bahan acuan dengan



data dan informasi yang kredibel sebagai panduan untuk membantu merawat dan melacak perkembangan, kesehatan, dan kebutuhan dari tiap tanaman hias dan menyediakan media khusus bagi para pecinta tanaman hias untuk saling berinteraksi.

Kajian Teori

Perancangan Aplikasi

Di era saat ini dimana teknologi sudah berkembang pesat dan segala sesuatu sudah serba digital, mayoritas dari masyarakat menggunakan perangkat elektronik yang sudah menjadi kebutuhan sehari-hari salah satunya adalah *smartphone*. Dengan menggunakan *smartphone*, manusia dapat dengan mudah mendapatkan banyak hal seperti mendapatkan informasi, bertukar kabar, bermain *game*, berbelanja, dan sebagainya.

Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang secara spesifik telah dirancang untuk beberapa wadah digital seperti iOS, android, atau windows *mobile*. Aplikasi *mobile* ini menggunakan *user interface* yang memiliki sistem interaksi yang menarik, sistem tersebut disediakan oleh wadah digital dalam bentuk *mobile* tadi yang memungkinkan sebuah aplikasi dapat beroperasi sedemikian rupa hingga dapat menyimpan banyak data dengan persisten dalam suatu wadah digital (Pressman & Bruce, 2014).

Berikut adalah beberapa langkah untuk merancang sebuah aplikasi menurut Ching dalam (Wijayanto & Hidayat, 2023:11-18) yaitu dengan membuat ide aplikasi, melakukan *competitive market research*, menulis fitur aplikasi, dan membuat desain purwarupa aplikasi. Ching mengemukakan bahwa tidak ada ide yang sepenuhnya baru melainkan ide aplikasi tersebut adalah bagian dari alterasi atau kombinasi dari yang sudah ada. Maka dari itu terdapat beberapa langkah dalam mendapatkan ide yang kreatif diantaranya adalah dengan *The Remix Technique* yaitu dengan mencontoh dari ide aplikasi yang sudah ada lalu membuat beberapa perbedaan atau mengkombinasikan beberapa unsur dan elemen dari aplikasi lain. Kedua adalah *Scratch your own itch*, adalah langkah dengan menentukan ide aplikasi yang berangkat dari permasalahan yang dialami di kehidupan sehari-hari. Ketiga adalah *Improve an existing app*, cara dengan mencari aplikasi yang memiliki celah untuk diperbaiki atau dikembangkan.

Sementara itu, *competitive market research* dapat dilaksanakan dengan mencari tahu aplikasi yang akan dirancang sudah ada atau apakah terdapat aplikasi yang serupa. Aplikasi serupa tersebut masih dapat dikembangkan. Karena dengan adanya *competitor*, dapat menunjukkan bahwa aplikasi yang akan dirancang yakni dibutuhkan oleh pengguna dan *viable*. Beberapa hal yang dapat diperhatikan dari kompetitor aplikasi serupa ialah nama aplikasi, tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi mengenai kata kunci yang digunakan oleh aplikasi serupa dan mengetahui kata kunci yang paling banyak digunakan yang berguna bagi pemilihan nama dalam membuat aplikasi baru. Hal yang dapat diperhatikan berikutnya adalah mengenai fitur aplikasi, sebaiknya memperhatikan beberapa fitur seperti fitur-fitur inti, fitur yang unik, dan fitur yang tidak dimiliki oleh aplikasi tersebut. Selanjutnya mencari tahu mengenai sifat aplikasi tersebut apakah berbayar secara berkala, atau hanya sekali bayar, atau gratis. Pada tahap ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu reaksi pengguna terhadap aplikasi yang berbayar seperti reaksi pengguna saat melihat iklan dimana beberapa pengguna dalam aplikasi tersebut memilih untuk membayar *subscription* agar tidak perlu melihat iklan dan mencari cara lain untuk monetisasi aplikasi jika aplikasi serupa terlalu mahal. Hal berikutnya berkaitan dengan penerbit aplikasi, tahap ini dapat mencari tahu apakah aplikasi tersebut diterbitkan oleh sebuah lembaga atau dipublikasikan secara individu. Lalu mengidentifikasi seberapa sering aplikasi serupa diperbarui. Jika sebuah aplikasi mendapatkan nilai yang tinggi di *App Store*, Ching menyebutkan bahwa dapat mencoba aplikasi tersebut dan dapat dijadikan sebuah acuan untuk aplikasi yang akan dirancang. Jika aplikasi serupa memiliki nilai yang rendah maka disarankan untuk mencari tahu *feedback* yang didapatkan oleh aplikasi tersebut.

User Interface

User Interface mengacu kepada sistem dan interaksi pengguna antara satu sama lain melalui perintah atau teknik untuk mengoperasikan suatu sistem, memasukkan data, dan menggunakan kontennya. Dimulai dari sistem-sistem seperti komputer, perangkat seluler, dan lainnya hingga ke pemrograman aplikasi dan penggunaan kontennya (Heonsik, 2017). Tampilan desain UI perlu dipahami karena akan berinteraksi langsung dengan pengguna dan akan menentukan keterlibatan pengguna dalam menggunakan aplikasi secara berkelanjutan (Tarute, A., Nikou, S., & Gatautis, R., 2017). Kualitas dari *Interface* sangat penting bagi pengguna, tampilan visual yang bagus akan membuat pengguna tertarik untuk memakai sistemnya. Jika suatu *Interface* tidak menarik maka pengguna tidak memiliki minat untuk memakai aplikasinya (Chandra 2017).

Terdapat beberapa prinsip dalam perancangan sebuah UI. Menurut (Reynaldi 2019) prinsip tersebut merupakan *user familiarity*, pada prinsip ini sebuah perancangan UI dapat menggunakan konsep, istilah, dan kebiasaan para pengguna, lalu perancangan sebuah UI perlu konsisten mengenai sistem, warna, ikon, menu, pemilihan font dan istilah di dalam aplikasi agar tidak membingungkan para penggunanya. Setelah itu terdapat prinsip mengenai *minimal surprise*, yang merupakan sebuah operasi dapat dengan mudah diduga prosesnya berdasarkan perintah yang disajikan, lalu *recoverability* yang berguna untuk konfirmasi terhadap aksi yang merusak (*Confirmation of destructive action*) dan ketersediaan fasilitas untuk pembatalan (*undo*), *user guidance* atau bantuan yang merupakan sistem mengenai menu *help*, manual *online*, dan *caption* pada ikon khusus, dan terakhir adalah *user diversity* yang menyediakan fasilitas yang bermacam untuk berbagai tipe pengguna yang berbeda.

User Experience

Sementara *User Experience* (UX) adalah pandangan seseorang dan responnya dari pengalamannya dalam menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa atau menentukan bagaimana kepuasan dan kenyamanan pengguna kepada produk tersebut. Pengalaman pengguna dapat dinilai dari emosi pengguna, preferensi, keyakinan, pandangan, reaksi fisik dan psikologis hingga perilaku dan performa kinerja yang terjadi pada sebelum, selama, dan setelah menggunakan aplikasi (Saazari, Bastari, dan Prabawa, 2023).

Metode

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *design thinking*, yang merupakan sebuah strategi dengan cara pemikiran yang menyeluruh atau memungkinkan melihat suatu permasalahan dengan berbagai sisi/pandangan yang bertujuan khusus untuk menciptakan sebuah solusi. Proses tersebut diawali dengan tahap empati terhadap sebuah kebutuhan tertentu dari manusia atau biasa disebut dengan *human centered* yang menciptakan sebuah inovasi yang berangkat dari permasalahan atau kebutuhan penggunanya. Pada awalnya terdapat 3 langkah yaitu *inovasion* yang merupakan masalah yang dialami atau kebutuhan yang memicu sebuah pencarian akan solusi atau inovasi, lalu *ideation* yang menciptakan sebuah ide/pemikiran baru dan pengujiannya, dan *implementation* adalah tahap final untuk pengguna. Ketiga tahap tersebut saat ini berkembang menjadi 5 tahapan baru yang tidak jauh berbeda tetapi lebih mendetail pada bagian tertentu yang menciptakan proses lebih mendalam (Razi, Mutiaz, Setiawan, 2018: 79). Tahapan yang dilalui dalam metode *design thinking* memungkinkan sebuah produk untuk tidak hanya sekedar untuk dijual atau meraih keunggulan karena memanfaatkan teknologi canggih namun, metode ini menggabungkan kebutuhan pengguna



dengan teknologi yang tepat hingga mampu memberikan solusi pada suatu permasalahan dan dapat menjadi suatu produk yang berhasil dalam sebuah bisnis (Lazuardi dan Sukoco 2019).

Beberapa elemen yang dimiliki *design thinking* yang dapat berguna dalam perancangan menurut Kelly & Brown dalam (Shania, Rahman, Lukito, 2022) yaitu *people centered*, dimana setiap langkah harus berpusat pada kepentingan dan kebutuhan pengguna. *Highly creative*, metode yang memberikan kebebasan dan kekreatifan yang tinggi hingga proses perancangan tidak kaku dan lebih leluasa/fleksibel. Lalu terdapat elemen *hands on*, yaitu dalam sebuah proses desain diperlukan beberapa percobaan yang nyata tidak hanya berupa sebuah gagasan atau rancangan teori saja dan elemen *iterative*, proses desain dengan langkah-langkah yang dilakukan secara berulang kali guna menghasilkan sebuah produk atau aplikasi yang baik dan sesuai dengan harapan pengguna.

Terdapat 5 tahapan proses *design thinking* yaitu *empathize*, inti dari proses desain yang berpusat pada manusia, merupakan cara yang seorang desainer lakukan untuk memahami orang-orang tertentu yang berada di dalam cakupan desain yang akan dirancang. *Define*, adalah tentang menghadirkan kejelasan/inti dan berfokus pada desain yang akan dibuat, tahap ini untuk memahami informasi yang luas yang telah dikumpulkan sebelumnya, kemudian ada *ideate*, sebuah proses desain yang berkonsentrasi pada pembuatan ide atau gagasan-gagasan baru.



Gambar. 1 Tahapan *Design Thinking* (Sumber: Darmawan, 2021)

Lalu ada purwarupa, merupakan tahap pembuatan sebuah rancangan awal dari produk yang berangkat dari gagasan-gagasan yang akan menuntun menuju solusi akhir dari desainnya. Terakhir adalah *usability testing*, dimana desain yang telah dirancang akan digunakan oleh pengguna untuk di uji coba. Tujuan dari tahapan ini adalah memperbaiki prototipe dan mendapatkan solusi agar dapat mempelajari lebih lanjut mengenai kebutuhan para pengguna yang berguna dalam meningkatkan kualitas produk.

Hasil dan Pembahasan

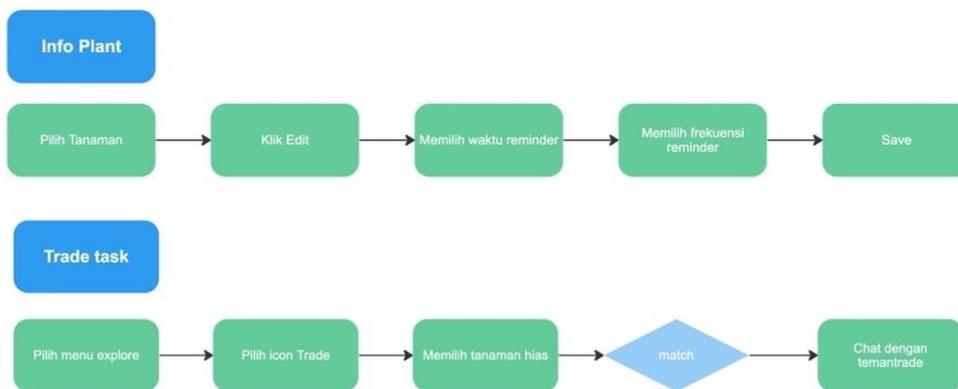
Pada perancangan aplikasi dilakukan tahapan *emphatize* dengan melakukan observasi, wawancara, studi pustaka dan penyebaran kuesioner pada target calon pengguna agar mendapatkan data sebagai bahan acuan dalam membuat aplikasi yang fokus pada permasalahan dalam merawat tanaman hias. Observasi dilakukan kepada para pecinta dan pemilik tanaman hias, sementara wawancara dilakukan dengan mitra komunitas tanaman hias, *agronomist*, para pemilik tanaman hias, dan ahli UI/UX. Lalu penyebaran kuesioner dibagikan

kepada 130 responden untuk mendapatkan validasi data mengenai permasalahan pada perawatan tanaman hias.

Pada proses *define*, diperoleh kesimpulan dari permasalahan utama yang mayoritas dialami para pemilik tanaman hias ialah kurangnya pemahaman dalam merawat tanaman hias dan eksistensi komunitas tanaman hias yang sulit untuk dijangkau. Solusi dari masalah tersebut adalah menyediakan media khusus dalam bentuk aplikasi sebagai bahan acuan dengan informasi dan data yang kredibel dengan tujuan untuk membantu para pemilik tanaman hias dalam merawat tanaman hias dan menyediakan komunitas baru bagi para penggunanya untuk saling berinteraksi dengan mudah. Target pengguna pada aplikasi berusia 25-35 tahun, berlokasi pada kota-kota besar di Indonesia seperti Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, DKI Jakarta, dan Luar Jawa yang berasal dari kaum menengah – menengah atas dengan aktivitas keseharian yang cukup padat dan terbiasa menggunakan *smartphone* pada kesehariannya.

Proses *ideate* adalah dengan merancang konsep aplikasi yang dapat memberi solusi pada permasalahan yang kerap dialami para pemilik tanaman hias. Perancangan aplikasi bertujuan untuk memberikan pengalaman yang memudahkan dan menyenangkan bagi para penggunanya dalam merawat tanaman hias di sela-sela kegiatan mereka yang produktif. Berdasarkan hasil analisis data, konsep kreatif yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah *fun, friendly, interactive* dengan tampilan yang minimalis dan *simple*.

Tahapan proses purwarupa adalah dengan menentukan alur pemakaian pada aplikasi yang didapatkan dari hasil analisis data agar dapat menentukan fitur-fitur pada aplikasi. Berikut adalah sebagian dari beberapa alur *user task flow* pada aplikasi yang dirancang:



Gambar. 2 User Task Flow Aplikasi (Sumber: Dokumen Pribadi)

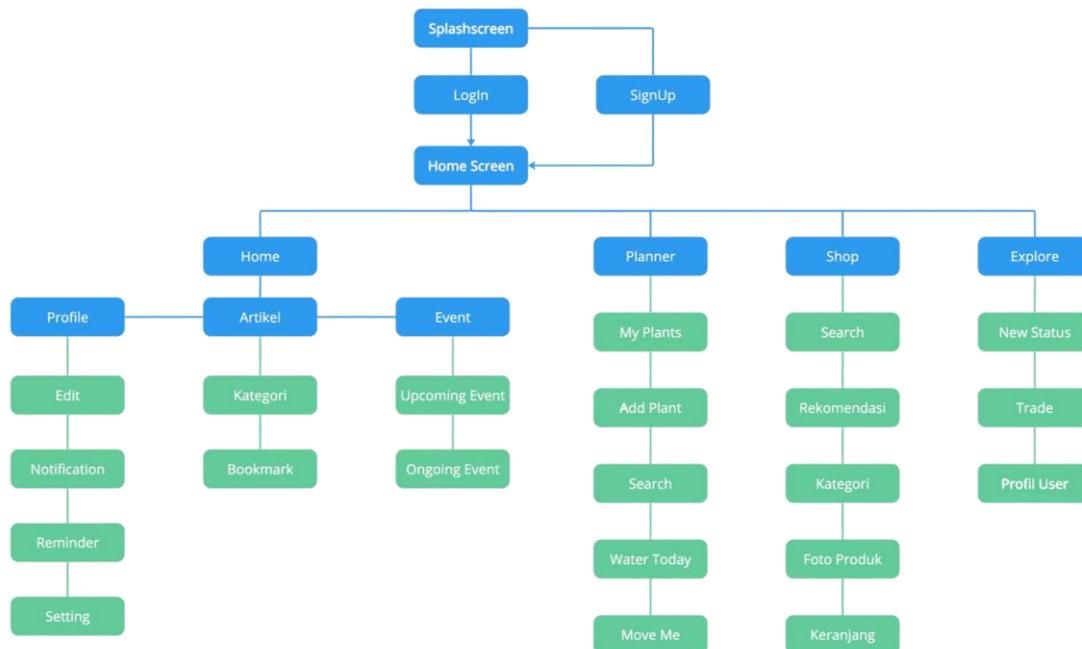
Gambar di atas merupakan tampilan alur pengguna saat menggunakan fitur untuk mengakses informasi perencanaan perawatan dan data dari koleksi tanaman hias pengguna. Fitur dapat dimulai saat pengguna menekan tombol pilih tanaman dan pengguna akan diarahkan untuk mengubah detail informasi atau mengubah perencanaan perawatan tanaman hias tersebut. Alur berikutnya merupakan tentang fitur bertukar tanaman hias dengan pengguna lain. Pengguna dapat menekan menu navigasi *explore* yang akan otomatis mengarahkan pengguna pada halaman *timeline* dan pengguna dapat langsung menekan ikon *trade* tanaman hias, maka pengguna sudah dapat mengoperasikan dan melanjutkan proses bertukar tanaman hias.

Aplikasi yang dirancang dinamakan “*temantanam*”, diambil dari kata “*teman*” yang memiliki makna dan harapan bahwa para pengguna aplikasi merasa memiliki teman untuk memudahkan proses dalam merawat tanaman hias dengan pengalaman yang menyenangkan. Lalu kata “*tanam*” yang mewakilkan tujuan utama dari eksistensi aplikasi yaitu mengenai perawatan tanaman hias.



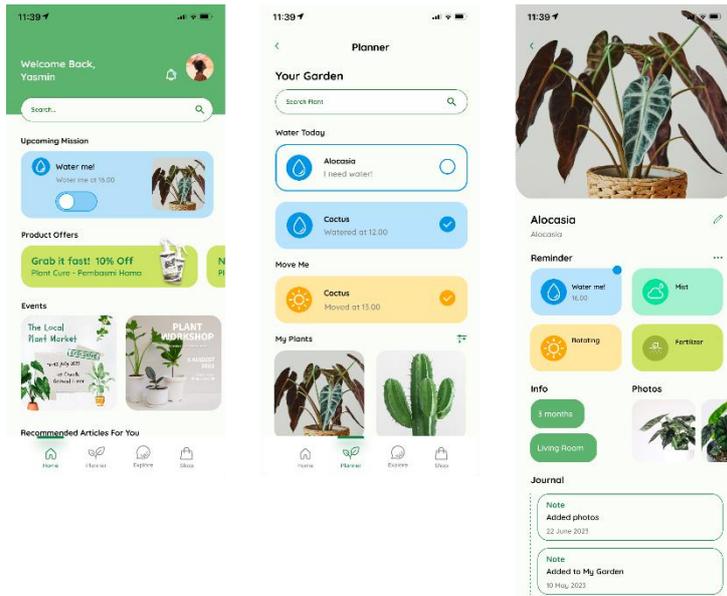
Gambar. 3 logo aplikasi "temantanam" (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan desain logo aplikasi "temantanam" diambil dari bentuk pot tanaman, bentuk daun, dan juga bentuk tangan. Makna dari bentuk pot tanaman yaitu sebagai wadah bagi tanaman agar dapat terus berkembang menjadi lebih besar dan lebih indah. Bentuk daun melambangkan tujuan dari adanya aplikasi yang akan dirancang yaitu mengenai tanaman hias dan bentuk tangan menggambarkan konsep 'komunitas' yang dapat membangun koneksi atau dimana tempat orang berkumpul dan membuat teman baru untuk saling berbagi cerita dan informasi.



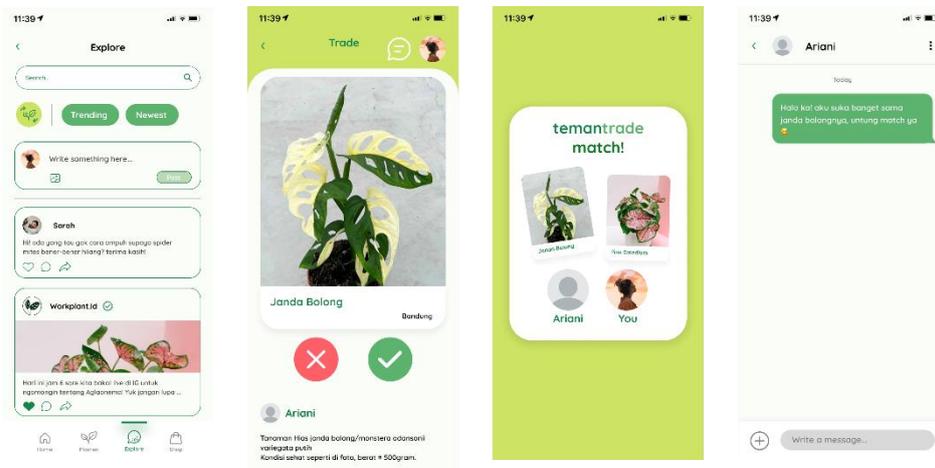
Gambar. 4 Site Map aplikasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas menjelaskan alur operasional pada aplikasi. Pengguna akan disambut dengan tampilan *splashscreen* yang berisi logo yang langsung diikuti dengan tampilan untuk *login* ke aplikasi. Setelah pengguna berhasil *login* atau *sign up*, pengguna langsung diarahkan ke tampilan utama pada aplikasi yang biasa disebut *home screen*.



Gambar. 5 Tampilan halaman *home screen* & *planner* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tampilan *home screen*, terdapat empat menu navigasi di bagian bawah yang menunjukan menu *home*, *planner*, *shop*, dan *explore*, selain itu terdapat menu navigasi di bagian atas untuk melihat informasi profil pengguna.



Gambar. 6 *Explore* & *Trade* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Halaman ini merupakan halaman dengan konsep media sosial yang memungkinkan para penggunanya berbagi macam hal yang nantinya akan muncul pada *timeline*. Terdapat tombol fitur "*trade*" pada halaman menu *explore* yang merupakan halaman untuk mengakses informasi sesama pengguna yang sedang mencari teman untuk bertukar tanaman hiasnya. Halaman ini dapat sangat membantu para pengguna aplikasi ini agar dapat membangun komunitas baru dan menambah koneksi antara sesama pecinta tanaman hias.

Tahapan terakhir pada perancangan aplikasi adalah *usability testing*, yang dilaksanakan melalui Zoom dan Whatsapp untuk uji coba purwarupa aplikasi. Pengguna sudah dapat memahami alur penggunaan aplikasi, dapat memahami *task* yang diberikan pada fitur di aplikasi namun, ada sedikit kendala dalam beberapa tombol yang tidak dapat dioperasikan dan



pengguna memberi masukan untuk menambahkan fitur yang dapat digunakan dalam mengakses data dan informasi lengkap mengenai jenis-jenis tanaman hias.

Perancangan purwarupa aplikasi yang telah dilaksanakan dapat dipromosikan melalui beberapa media pendukung yang dirancang agar eksistensi aplikasi mudah dijangkau oleh target pengguna.



Gambar. 7 X-banner aplikasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Desain pada x-banner bertujuan untuk menyampaikan pesan pada audiens mengenai fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi “temantanam”. X-banner disini memuat ilustrasi mengenai sebagian tampilan aplikasi dan mencantumkan fitur-fitur terbaik pada aplikasi.



Gambar. 8 Feeds Instagram (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Desain pada media sosial bertujuan untuk mempromosikan eksistensi aplikasi dengan memuat informasi mengenai fitur-fitur pada aplikasi, *review* pengguna aplikasi, dan permasalahan yang biasa dialami oleh para pemilik tanaman hias dengan penyampaian yang ramah dan tidak terkesan kaku. Selanjutnya terdapat media pendukung berupa tampilan *app review* atau *app screenshots* yang pada umumnya terdapat pada App Store atau Play Store.



Gambar. 9 *App screenshots* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Desain pada *application screenshots* ini berfungsi untuk memberikan gambaran kepada calon pengguna mengenai aplikasi yang dirancang dengan menunjukkan beberapa fitur-fitur utama dan fungsi dari aplikasi guna menarik perhatian para audiens yang dituju.

Simpulan

Berdasarkan observasi, penelitian dan analisis data, tentunya dalam merawat tanaman hias kerap ditemui beberapa kendala oleh para pemilik tanaman hias. Berdasarkan analisis data yang telah didapatkan melalui metode wawancara dan kuesioner, dapat disimpulkan bahwa suatu perancangan aplikasi mengenai panduan dalam merawat tanaman hias dapat membantu para pemilik tanaman hias dalam memerhatikan kondisi tanamannya sekaligus membangun sebuah komunitas baru didalamnya yang dapat mempermudah para pemilik tanaman hias untuk saling berinteraksi.

Dalam mewujudkan solusi bagi permasalahan yang dialami oleh para pemilik tanaman hias, diterapkan metode *design thinking* pada perancangan aplikasi “temantanam” yang berorientasi pada penggunaannya agar dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi. Aplikasi yang dirancang memiliki beberapa fitur yaitu untuk membuat *planner* mengenai rutinitas dan kebutuhan tanaman hias, mengakses informasi dalam bentuk artikel, melihat daftar dan jadwal mengenai berbagai *event* tentang tanaman hias, mengakses data mengenai berbagai jenis tanaman hias, berinteraksi dengan pengguna lain dengan saling membagikan unggahan dan komentar, atau dengan fitur bertukar tanaman hias, dan berbelanja hal seputar tanaman hias yang dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi para penggunanya.

Hasil perancangan pada penelitian ini merupakan sebuah tampilan purwarupa aplikasi dalam bentuk *smartphone*. Bagi penelitian selanjutnya jika ingin melengkapi dan menyempurnakan perancangan ini dapat mempertimbangkan dengan melibatkan lebih banyak praktisi di bidang tanaman hias agar kegunaan pada aplikasi dapat menjadi lebih variatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan para pecinta tanaman hias, membuat alternatif tampilan *landing page website* untuk mempromosikan aplikasi agar eksistensi aplikasi mudah terjangkau oleh khalayak umum, dan dapat memperbarui fitur secara berkala dengan mengikuti perkembangan teknologi agar aplikasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Daftar Pustaka

- Akmal, I. (2018). *Seri Rumah Ide: Indoor Pot Plant*.
- Chalmin-Pui, L. S., Griffiths, A., Roe, J., Heaton, T., & Cameron, R. (2021). Why garden?—Attitudes and the perceived health benefits of home gardening. *Cities*, 112, 103118. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2021.103118>.
- Chandra, T. (2013). Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan. *Jurnal TIMES*, 2(2). 1–7.
- Demfarm. (2021). *Mengenal Urban Farming Dan Manfaatnya Bagi Kesehatan Mental*. Demfarm.Id. April 26, 2021.
- Ellora, D. (2020). 5 Permasalahan Yang Umum Terjadi Pada Tanaman Rumah Dan Cara Mengatasinya. *Journal Sociolla.Com*. June 1, 2020.
- Fangohoi, L. (2019). *Buku Ajar Pengelolaan Media Tanam*.
- Joo, H. (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), 9931-9935.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1-11.
- Nafilata, A. (2016). Perancangan Informasi Berkebun Dengan Hidroponik Vertikultur Melalui Buku. *Tugas Akhir*. Universitas Komputer Indonesia.
- Pressman, R. S. (2005). *Software engineering: a practitioner's approach*. Palgrave macmillan.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>.
- Reynaldi, A. (2019). Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost. *Tugas Akhir*. Universitas Negeri Makassar.
- Sazari, Tiara M. F., Bastari, R. P., & Prabawa, B. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Seluler Pengatur Anggaran Untuk Persiapan Pernikahan. *Tugas Akhir*. Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.
- Shania, D. A., Rahman, Y., & Lukito, W. (2022). Perancangan Ulang Ui/Ux Pada Website Indonesia Design Development Center. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Tarute, A., Nikou, S., & Gatautis, R. (2017). Mobile application driven consumer engagement. *Telematics and Informatics*, 34(4), 145-156. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.01.006>.
- Wijayanto, S. A., & Hidayat, D. (2022). Perancangan Purwarupa Mobile Apps Untuk Menyampaikan Pesan Self-Love. *Cipta*, 1(1), 123-134.