

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Startup Untuk Media Promosi Mie Instan Menggunakan Metode Lean UX (User Experience)

Ivena Lie¹, Yakub²

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Buddhi Dharma
Jalan Imam Bonjol No. 41, Tangerang, Indonesia
Email: ¹ivenalie01@gmail.com, ²y44kub@yahoo.com

Abstrak

Startup cepat berkembang di Indonesia karena memudahkan pengguna, cukup bermodalkan *handphone* dan juga paket data untuk mencari barang/produk yang di inginkan *customer*, lalu memesan secara langsung. Tingginya minat konsumen akan mie instan *Import*, penggunaan teknologi adalah nyawa penting dalam menjalankan aktivitas sebuah *Startup*. *Lean UX (User Experience)* adalah metode merancang desain dari *user experience/protoype* produk yang ditunjukkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pengolah dan perancangan sistem informasi penjualan dengan mengevaluasi dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada sistem penjualan untuk meningkatkan penjualan agar berjalan dengan baik, akurat, dan berkualitas untuk menghindari terjadinya resiko-resiko pontensial yang akan dialami dikemudian hari. Sistem diuji menggunakan metode *UAT (User Acceptance Test)* hasil yang diharapkan adalah mempermudah *customer* dalam mencari suatu informasi mengenai produk mie instan, dan dapat membantu memasarkan produk yang dijual, *customer* dapat membeli secara *online* melalui web dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Sistem ini mudah diakses semua orang, dari hasil uji yang ada, yaitu 83,8% user mengatakan sistem dapat berjalan dan berfungsi dengan baik.

Kata Kunci

Perancangan Strategi Digital, *Platform*, *Startup*, Mie Instan, *User Acceptance Test*

Latar Belakang

Sistem Informasi mempermudah segala aktivitas manusia atau pengguna teknologi untuk mendukung manajemen dan kegiatan operasional yang menyajikan data atau informasi bagi pengguna. Sistem Informasi *Startup* di dimanfaatkan oleh Perusahaan juga menjadi sasaran objek bisnis bagi pemilik startup untuk mendapatkan keuntungan, maka dari itu maraknya fenomena *Samyang Challenge* dimedia sosial menyebabkan produk *Samyang Hot Spicy Chicken* menjadi produk terpopuler dikalangan masyarakat, sehingga menarik anak muda dengan viralnya *challenge* tersebut menyebabkan terbentuknya fenomena promosi *World Of Mouth* (dari mulut ke mulut) dapat menyebar secara cepat. Pada era globalisasi banyak produk mie instan yang di *import* dari luar negeri. Ada gelombang Korea (*Korea Wave*), maka sasaran utamanya adalah anak-anak muda yang merupakan penikmat *Korea Pop* dan beberapa *customer* tertarik ketika menonton Drama *Korea Boys Over Flower* Ep 18 yang bisa diputar di *youtube* tertarik iklan yang menampilkan makanan, *review* berupa *challenge* (tantangan), *Asrm Korean Food*, *Mukbang* mie instan import dan juga video yang menarik yaitu *KPop Idol* makan mie *BTS' love for Ramyeon - YouTube*.

Sistem Informasi *Startup* banyak dimanfaatkan oleh perusahaan yang bergerak dibidang bisnis terutama bisnis *online*, sehingga perkembangan media sosial sangat mempengaruhi pola konsumsi *customer*. Perusahaan yang memanfaatkan sistem informasi *startup* antara lain *frozen food*, minuman kaleng, snack, coklat, dan mie instan *import* terutama mie *import* dari Korea.

Produk mie instan dari Korea diantaranya jenis *Jajangmyeon, Jjamppong, Ramyeon/Ramen* dengan merek *Samyang, Jin Ramen, Nongshim, Ottogi, Paldo* dan rasa *Hot Spicy Chicken Ramen, Hot Chicken Flavor Ramen, Soup Spicy Seafood Flavor, Chapaggeti, Champong Noodle Soup, Nanjam Ramyun, Neoguri Spicy Seafood, Kimchi Ramyun Noodle Soup, Chesse Ramen, Shin Ramyun Noodle Soup*. Product mie instan selama ini banyak di temukan di *K-Mart Wijaya, Lotte Mart, Lawson, Swalayan New Seoul Jakarta, Alfamart, Indomaret, Hari-hari Swalayan*.

Permasalahan ketika *Customer* ingin mendapatkan mie instan dari Korea ini dengan tempat jauh, rasa yang di inginkan tidak sesuai keinginan, *Customer* sekarang disuguhkan banyaknya jenis dan merek produk mie instan *import* yang banyak beredar dipasaran, sehingga *customer* ingin membeli produk mie instan yang diinginkan sulit didapatkan. *Customer* merasakan perbandingan harga produk mie yang di jual di supermarket dengan belanja *online*.

Sistem Informasi *Startup* dapat dimanfaatkan oleh perusahaan agar strategi pemasaran lebih baik. *Customer* dapat dengan mudah mencari produk mie instan Korea yang di inginkan secara online. Pegawai dapat mengelola produk-produk mie instan Korea dan memberikan pelayanan yang baik kepada *customer*[1]

Tinjauan Pustaka Analisis

Analisis adalah Kegiatan untuk mencari pola atau gagasan, menelaah sesuatu secara sistematis untuk menentukan bagian-bagiannya dan menghubungkan bagian-bagian tersebut secara keseluruhan.[2]

Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan salah satu tahapan atau elemen dalam keseluruhan pengembangan sistem komputerisasi. Perancangan sistem dalam mengembangkan sistem informasi dibutuhkan waktu lebih lama dari pada *troubleshooting* umum dan menunjukkan aliran data utama dalam sistem. "*Perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai deskripsi, sketsa atau perakitan dari beberapa elemen individu menjadi 1 kesatuan dan fungsi yang terintegrasi.*"[3]

Sistem

Sistem merupakan sekelompok orang-orang, peralatan teknik, yang dimasukkan untuk mengolah jaringan komunikasi yang penting, memproses transaksi berulang tertentu, yang mendukung manajemen dan pengguna internal dan eksternal yang memberikan landasan untuk mengambil keputusan yang baik atau kombinasi alat, media, prosedur dan kontrol.[4]

Informasi

Informasi adalah hasil pengolahan data yang lebih berguna atau berarti bagi penerimanya, serta menggambarkan sebuah kejadian (*event*) di dunia nyata yang diperlukan untuk mengambil keputusan.

Selain itu, informasi tersebut tidak serta merta diproses dari data yang baru saja dimasukkan, tetapi dihasilkan dari data yang sudah ada di dalam database atau diperoleh dari hasil penggabungan data yang telah disimpan dengan data yang baru saja dimasukkan. Beberapa informasi mungkin dapat berguna bagi satu orang, tetapi belum tentu berguna bagi orang lain.[5]

Startup

Startup adalah Perusahaan rintisan atau perusahaan yang belum lama beroperasi. *Startup* adalah Organisasi yang dibuat oleh seseorang untuk mengembangkan produk layanan dibawah kondisi yang sangat penting atau ketidakpastian yang *ekstrem*. *Startup* dirancang untuk menemukan model bisnis yang berulang dan terukur. *Startup* dapat didefinisikan sebagai

perusahaan rintisan yang bertujuan untuk menemukan model bisnis yang tepat untuk kelangsungan hidup perusahaan dalam kondisi yang sangat penting atau ketidakpastian yang ekstrem.[6]

Metode Lean UX (User Experience)

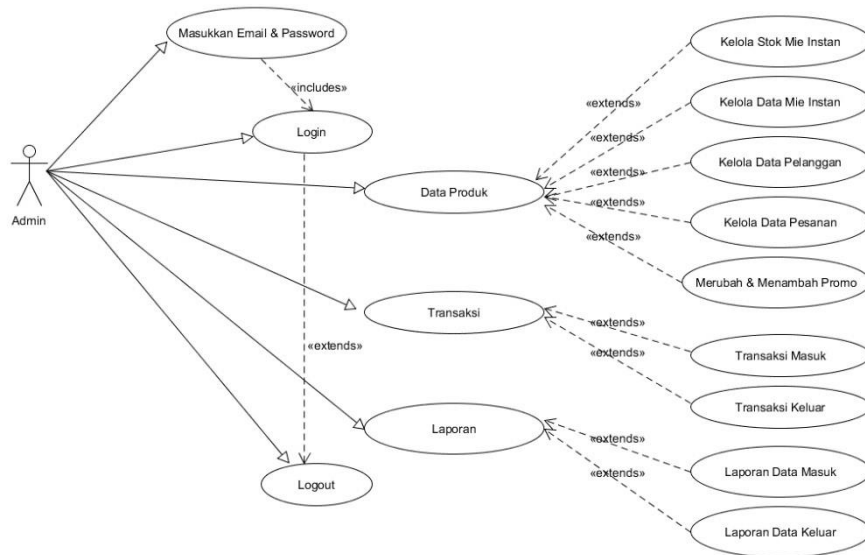
Metode *Lean UX (User Experience)* untuk merancang desain dari *user experience/prototype* produk yang ditunjukkan akan memenuhi kebutuhan pengguna. Cara untuk mencapai kesuksesan lintas fungsional yang lebih cepat dan kolaboratif dari sifat nyata dari sebuah produk dengan berfokus pada pemahaman yang lebih baik tentang produk *experience* yang sedang dirancang dengan fokus minimal pada dokumentasi. Tahap – tahap dari metode *Lean UX* diantaranya :

1. *Mendeklarasikan Asumsi (Declare Assumption)*
Tahapan ini dilakukannya asumsi merupakan sebuah wawancara dilakukan untuk mendapatkan beberapa pengguna, mengamati dari pengumpulan informasi tentang masalah pengguna. Ini berfungsi menjadi awalan untuk menemukan masalah. Setelah asumsi, hasil yang dicapai ditentukan. Hasilnya sebagai ukuran untuk mengenai solusi yang diterapkan pada permasalahan yang dihadapi.
2. *Create MVP (Minimum Viable Product)*
Setelah itu hasilnya diverifikasi yang dibuat sebelumnya. *MVP* berbentuk *prototype*, *sketching*, atau *wireframe* yaitu produk untuk pengujian sebelum diimplementasikan.
3. *Run an Experiment*
Tahapan ini dilakukan dengan menguji *prototype MVP* yang dibuat sebelumnya, dapat melakukan ini untuk anggota tim atau diri mereka sendiri untuk memastikan bahwa berjalan dengan baik dan benar sebelum mengujinya dengan pengguna.
4. *Feedback and Research*
Tahapan ini dilakukannya feedback dan research, dengan memperhatikan dan mendengar umpan balik dari pihak yang akan menggunakan website, baik dari sisi manajemen maupun banyak pengguna. Umpan balik ini membantu untuk perbaikan apabila ditemukan saran dan rekomendasi.[7]

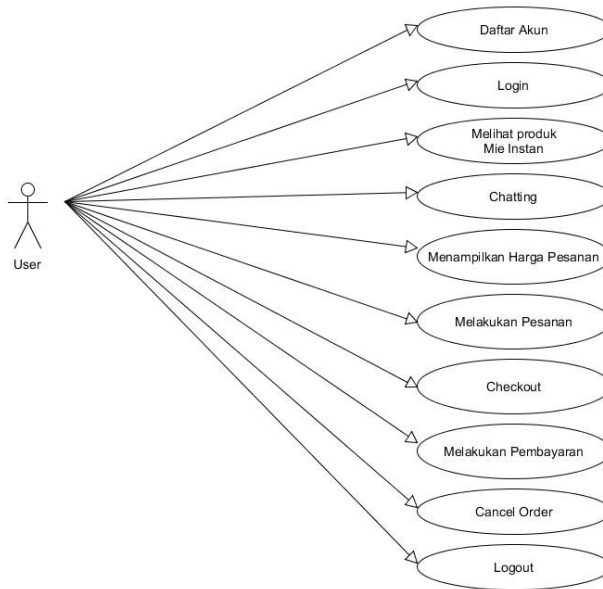
Pembahasan

Pembahasan dari penelitian ini terdiri dari 6 bahasan yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Implementasi Sistem, Pengujian Sistem, Tampilan program,

Use Case Diagram

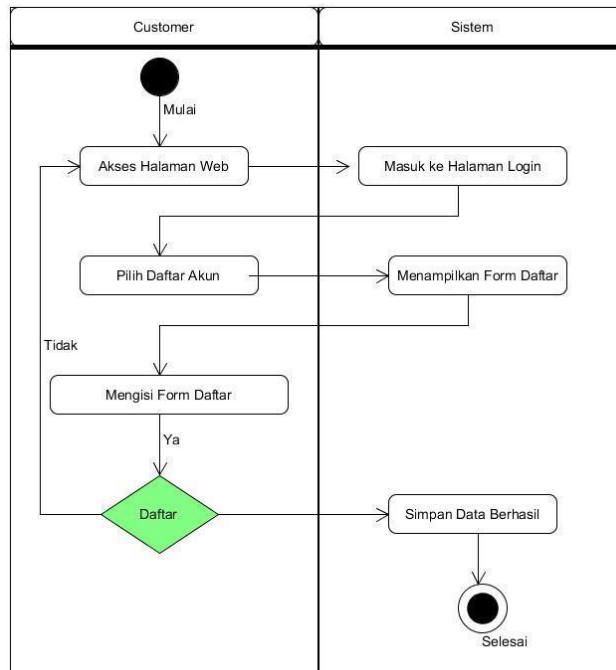


Gambar 1 Use Case Diagram Admin

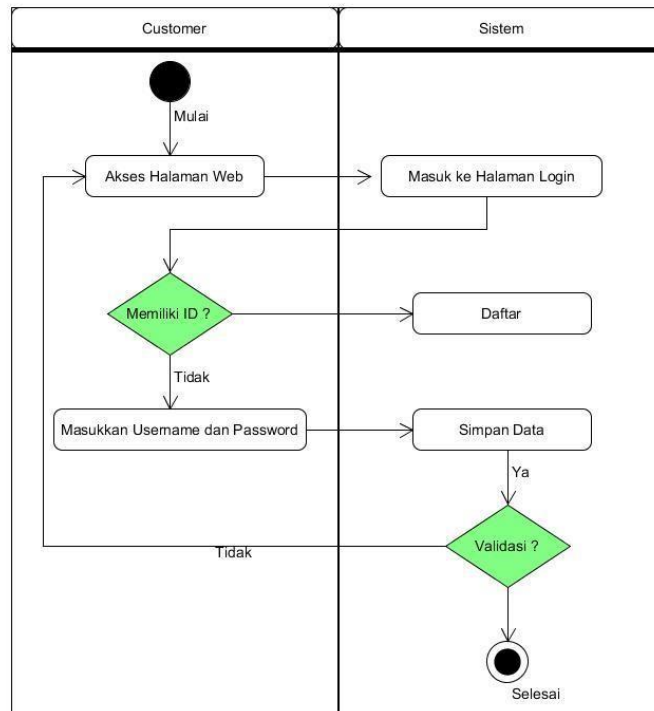


Gambar 2 Use Case Diagram Customer

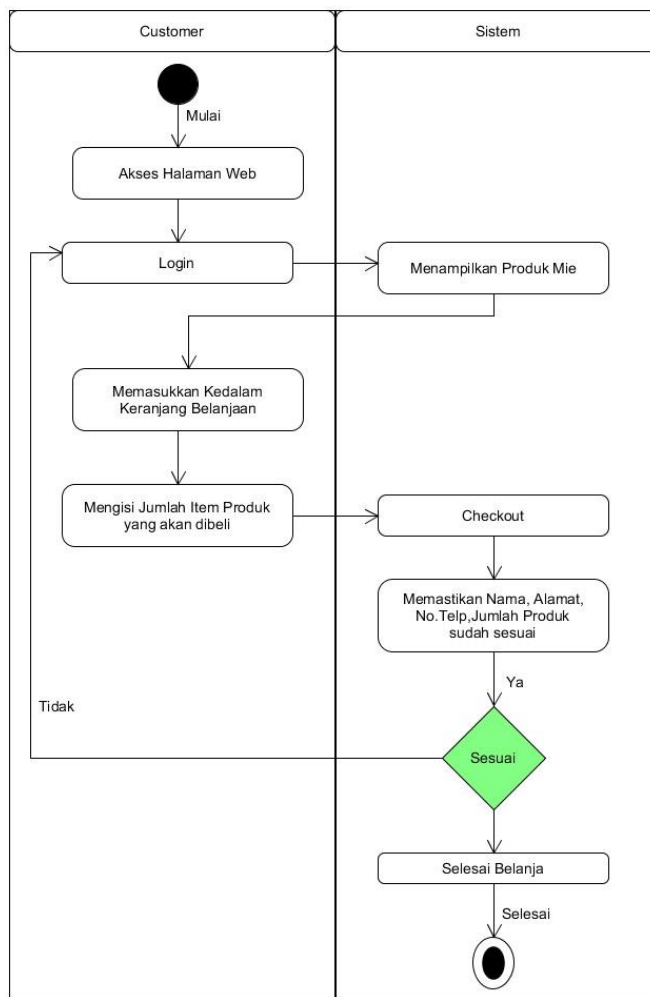
Activity Diagram



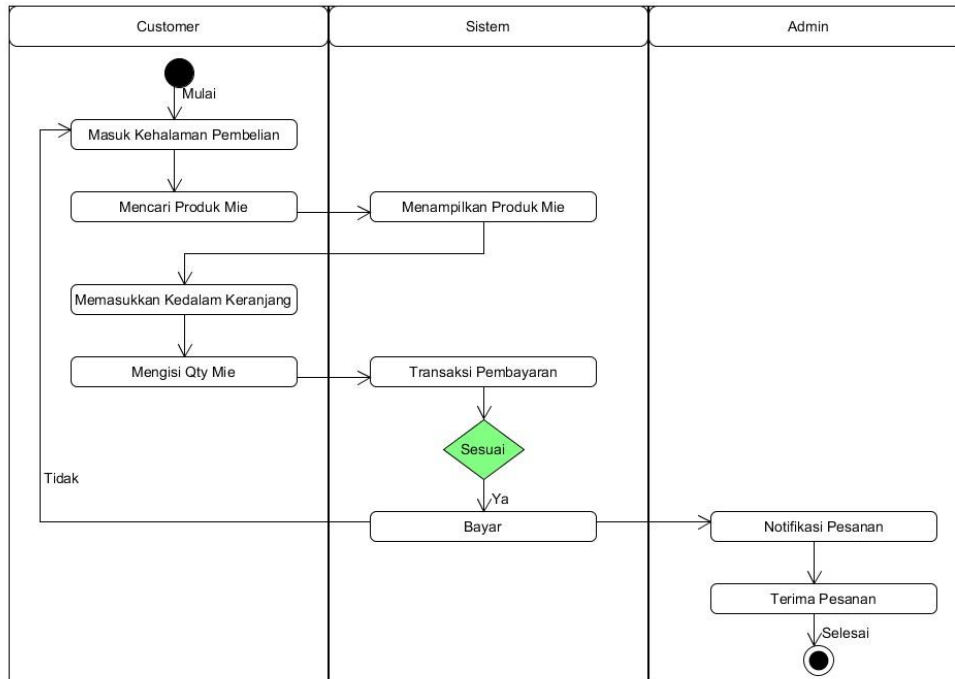
Gambar 3 Activity Diagram Regestrasi Akun



Gambar 4 Activity Diagram Login Akun

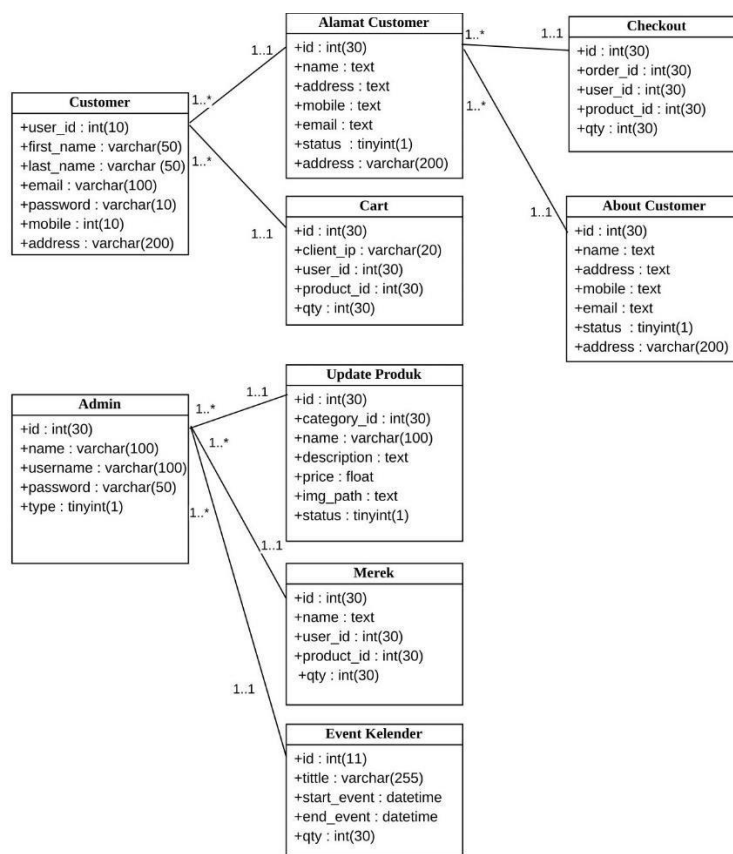


Gambar 5 Activity Diagram Proses Pemesanan Produk



Gambar 6 Activity Diagram Proses Transaksi Pemesanan Class

Diagram



Gambar 7 Class Diagram

Implementasi Sistem

Pengimplentasi Sistem digunakan untuk melihat sistem dan mengimplementasikan secara nyata. Tahapan ini diperlukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun dapat berjalan dengan baik dan benar **Pengujian Sistem**

Pada fase ini dilakukan pengujian sistem sesuai dengan metode *black box testing* adalah fase pengujian fungsional yang menguji perangkat lunak tanpa mengetahui kode atau struktur internal program. Pengujian ini menunjukkan bahwa sistem diharapkan berjalan tanpa kesalahan atau bug yang terdeteksi.

Requirement Elicitation

Requirement Elicitation dilakukan untuk mengetahui sistem seperti apa yang dibutuhkan dan diinginkan *user* dan *admin*, menjadi suatu informasi pendukung dalam memonitoring produk yang masuk dan terjual.

1. Membuat sistem *login*
2. Menampilkan menu-menu sistem
3. Menampilkan nama *customer & admin*
4. Menampilkan produk mie berdasarkan rasa dan merek
5. Menampilkan keterangan dan harga produk
6. Menampilkan total harga produk di keranjang belanjaan
7. Melakukan pemesanan dari sistem
8. Melakukan pembatalan pesanan
9. Memilih transaksi pembayaran
10. Menyediakan *call center* dan chat melalui *Whatapp*
11. Sistem *reminder logout* kepada *customer & admin*
12. Menampilkan status pemesanan customer
13. Menambahkan produk baru

14. Melakukan sistem terima pesanan

User Acceptance Testing

Kuisisioner ini dibuat untuk mengetahui kebutuhan pengguna akan fitur dan desain visual seperti apa yang dibutuhkan dan diminati *customer*. Kuisisioner yang disebarakan terdiri dari 10 pertanyaan yang di isi 42 responden, sebagai berikut:

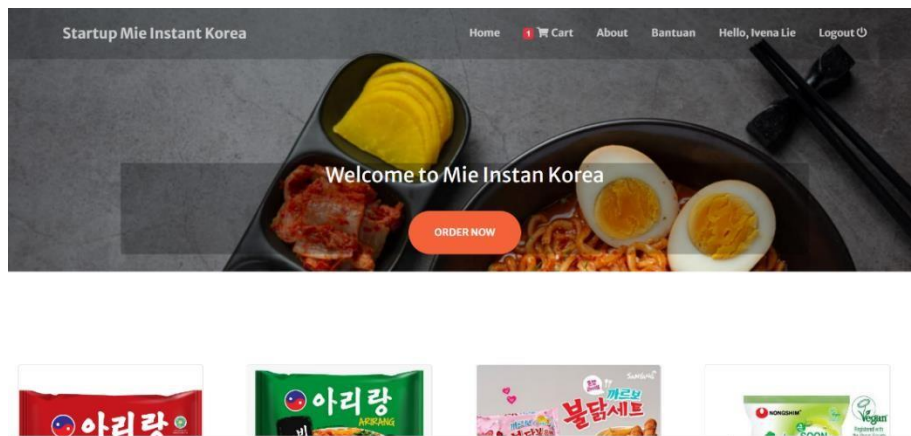
Table 1 Hasil Perhitungan

No	Pertanyaan	Jawaban					Jml	Rata - Rata	
		1x1	2x2	3x3	4x4	5x5			%
Aspek Learnability									
1	Menurut Anda, Apakah Sistem mudah di mengerti ?	0	0	9	96	75	180	4,2	84%
2	Apakah Sistem ini memudahkan Anda untuk, mencari dan memesan produk Mie Instan Korea ?	0	0	12	72	100	184	4,3	86%
Aspek Efficiency									
3	Apakah Informasi dan Sistem yang diberikan mudah membantu dalam pembelian produk Mie Instan Korea ?	0	4	6	84	85	179	4,2	84%
4	Apakah Sistem ini sudah, menjadi solusi bagi pengguna untuk membeli produk Mie tanpa perlu ke Supermarket?	0	2	12	64	105	183	4,3	86%
Aspek Memorability									
5	Dengan Adanya Sistem ini Apakah dapat membantu mencari dan memesan produk Mie Instan Korea jadi efektif ?	0	4	6	72	100	182	4,3	86%
6	Apakah Sistem ini Menarik, Interaktif dan mudah digunakan secara visual ?	0	2	12	96	65	175	4,1	82%
7	Menurut Anda Apakah Sistem mudah untuk menampilkan dan memproses data yang diminta cukup cepat ?	0	0	12	84	85	181	4,3	86%
Aspek Errors									
8	Apakah Sistem sudah berjalan dengan baik tanpa terjadi Error ?	0	0	30	80	60	170	4,0	80%

Aspek Satisfaction									
9	Apakah Anda puas dengan tampilan dan menu yang disediakan untuk berbelanja ?	0	2	21	80	70	173	4,1	82%
10	Apakah Anda Merekomendasikan Sistem ini untuk digunakan orang lain ?	0	2	24	68	80	174	4,1	82%

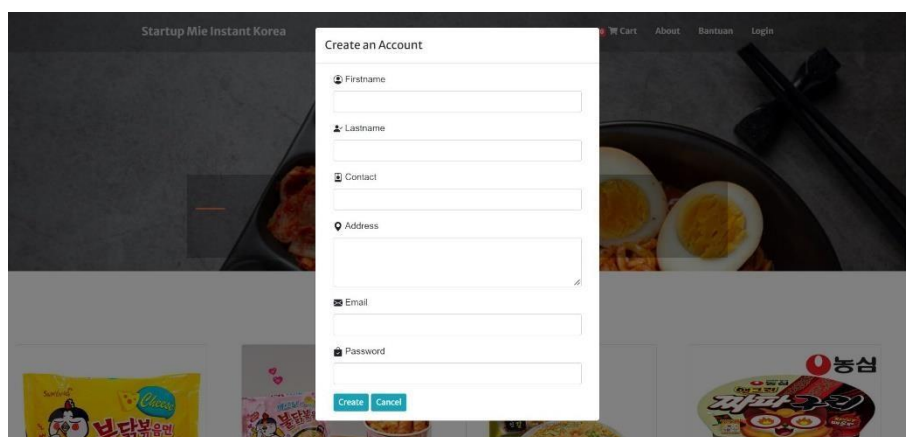
$$\frac{(84 + 86 + 84 + 86 + 86 + 82 + 86 + 80 + 82 + 82)}{10 \text{ (Jumlah Pertanyaan)}} = 83,8\%$$

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa sebesar 83,8% responden puas dengan program tersebut, program yang digunakan layak dan mudah dimengerti untuk mempermudah kebutuhan *user*, juga mampu menampilkan data yang diminta dan juga menarik untuk direkomendasikan kepada orang lain. Namun program masih terdapat *errors* pada program tersebut. **Tampilan Program**



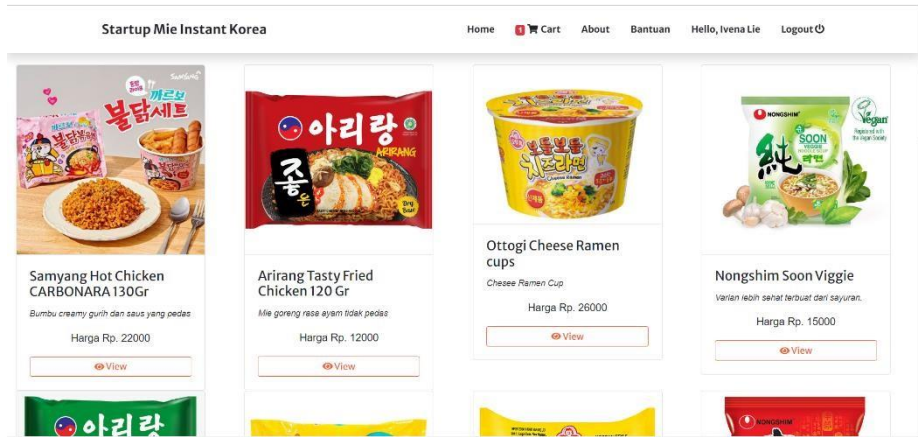
Gambar 8 Halaman Utama/Home

Halaman Utama/Home muncul ketika *customer* sudah mengisi halaman *login* atau belum *login*. Halaman ini berisi foto produk, harga, berat produk, informasi produk, *testimonials*, *google map*.



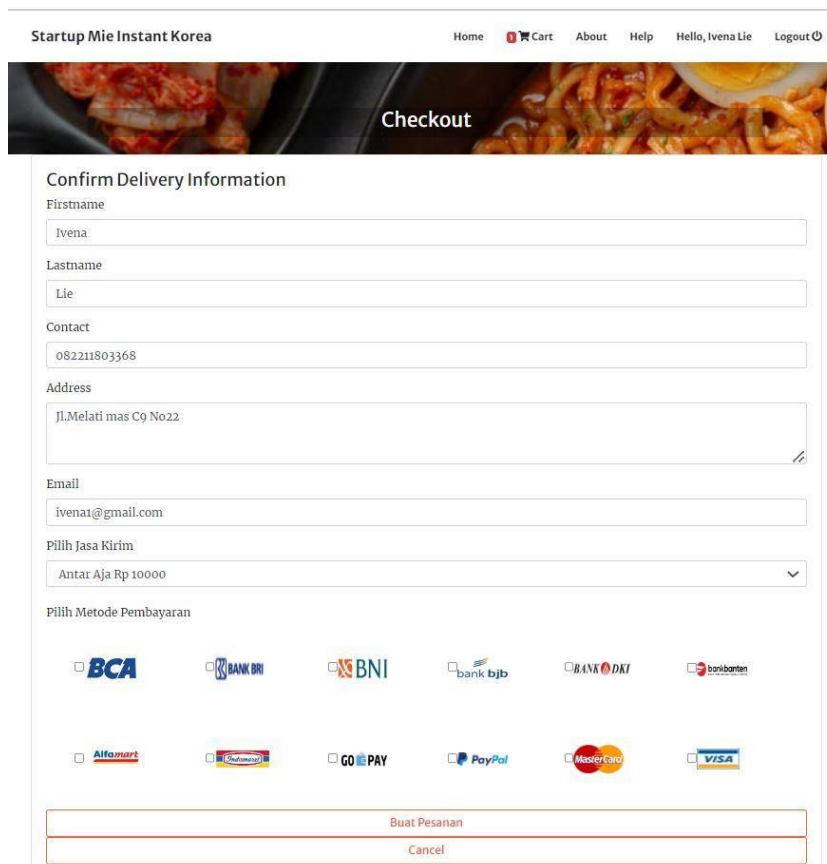
Gambar 9 Menu Registrasi Akun

Tampilan Menu Registrasi tersedia bagi *customer* yang belum pernah mempunyai akun / belum mendaftar.



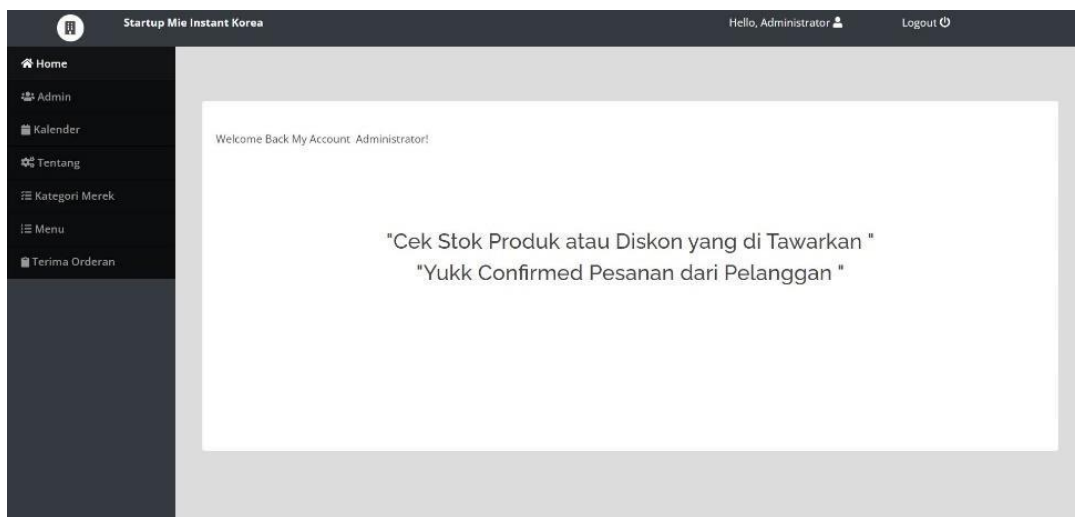
Gambar 10 Tampilan Produk

Tampilan produk mie instant yang dijual, dimana *customer* dapat memilih dan membeli produk yang di inginkan.



Gambar 11 Metode *Checkout*/Pembayaran

Setelah mengklik *Proceed to Chechout* customer akan diarahkan untuk mengecek ulang informasi data diri seperti nama, no.telp, alamat, *email*, jasa pengiriman dan klik metode pembayaran bias lewat bank maupun alfamart, indomaret, gopay, *paypal* dll.



Gambar 12 Menu Login Admin

Halaman *Login admin* terdapat menu-menu yang dapat diakses oleh *admin*, seperti mengisi visi dan misi dari *web*, menambahkan kategori produk dan *qty*, memvalidasi pesanan dan pembayaran, melihat data pembelian *customer*.

No	Name	Address	Email	Mobile	Jasa Kirim	Pembayaran	Status	Cek Order
1	Ashton Smit	Jl. Nangka 3 No 23 Jakarta Timur	ashtonsmith@gmail.com	08417562493	Ninja	Master Card	Confirmed	View Order
2	yanti mawar	Jl. Bukit Indah 1 No32	melati@gmail.com	0988828227	Sicepat	Gopay	Confirmed	View Order
3	yanti mawar	Jl. Bukit Indah 1 No32	melati@gmail.com	0988828227	JNT	BJB	Confirmed	View Order
4	Ashton Smit	Jl. Nangka 3 No 23 Jakarta Timur	ashtonsmith@gmail.com	08441756483	Wahana	Indomart	For Verification	View Order
5	Ivena Lie	Jl.melati mas 3 no 9	ivena@gmail.com	09887667179	JNT	BRI	For Verification	View Order
6	Ivena Lie	Jl.melati mas 3 no1	ivena@gmail.com	0872663644	Sicepat	PayPal	For Verification	View Order
7	Ivena Lie	Jl.melati mas 3 no1	ivena@gmail.com	0872663644	BRI	Ninja	For Verification	View Order
8	Ivena Lie	Jl.melati mas 3 no1	ivena@gmail.com	0872663644	Antar Aja	BCA	For Verification	View

Gambar 13 Terima Orderan

Setelah melakukan pembayaran maka data pesanan akan masuk kedalam data terima orderan seperti nama, alamat, *email*, no.telp dan status.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dalam penulisan ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Adanya Sistem penjualan ini dapat membantu meningkatkan penjualan produk mie instan Korea.
2. Dengan hadirnya sistem ini sangat memudahkan konsumen untuk berbelanja mie instan Korea dari mana saja dan kapan saja.
3. Sistem ini dibuat dengan berbasis web, sehingga mudah diakses oleh semua orang.

Ucapan Terima Kasih

Dengan terselesainya penelitian ini, penulis mengucapkan Terima Kasih kepada Pak Yakub Sebagai Dosen Pembimbing serta Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma.

Referensi :

- [1] A. I. Dewi, I. Gusti, A. Ketut, and S. Ardani, "PERAN BRAND IMAGE MEMEDIASI PENGARUH WORD OF MOUTH TERHADAP PURCHASE INTENTION (Studi Pada Produk Mie Samyang Hot Spicy Chicken di Kota Denpasar)," vol. 7, no. 4, pp. 1771–1801, 2018, doi: 10.24843/EJMUNUD.2018.v7.i04.p03.
- [2] Elsy Rosmery, "ANALISA KEBIJAKAN PELAYANAN ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN DAN CATATAN SIPIL DI ERA COVID19 DIKOTA BANDUNG," 2020. [Online]. Available: <http://ejournal.ipdn.ac.id/registratie>
- [3] Lidiawati, Suwita Jaka, and Iskandar Joni, "perancangan dan analisis sitem pengertian94242-1-PB," *IPSIKOM*, vol. 6, pp. 1–8, 2018.
- [4] F. Ayu, N. Permatasari, M. Informatika, M. Riau, J. H. Soebrantas, and N. 77 Panam, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL) PADA DEVISI HUMAS PT. PEGADAIAN," vol. 2, no. 2, 2018.
- [5] J. K. Bisnis *et al.*, "PENGARUH GAYA HIDUP, LABEL HALAL DAN HARGA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KOSMETIK WARDAH PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI MANAJEMEN FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN," 2016, [Online]. Available: www.pom.go.id
- [6] Mardi Arya Jaya, Ridi Ferdiana, and Silmi Fauziati, *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Informatika, 2017 : Kudus, 25 Juli 2017*. 2017.
- [7] Y. Adhipratama, T. Sagirani, P. Kartikasari,) Program, S. / Jurusan, and S. Informasi, "Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean Ux Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan," 2018. [Online]. Available: <http://www.hellowork->