

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Produk Vaping Untuk Pengawasan Dan Pelarangan Pembelian Bagi Remaja

Zihan Alfiansyah
Institut Kesenian Jakarta
3180250117@ikj.ac.id

ABSTRAK: *Kehadiran layanan berbasis aplikasi online saat ini menjadi pusat perhatian masyarakat dalam melakukan berbagai macam aktivitas, contohnya adalah berbelanja. Berdasarkan riset yang saya lakukan, diketahui bahwa dalam mengoperasikan aplikasi belanja online seperti marketplace dan e-commerce terdapat beberapa kendala yang dialami oleh beberapa golongan. Adapun kendala yang dimaksud berkaitan dengan user interface. Saat ini, Tokopedia menduduki rating tertinggi yang dipilih konsumen di Indonesia. Tidak semua Marketplace yang ditawarkan benar benar membuat konsumen merasa nyaman baik dari tampilan user interface maupun fitur fitur yang diberikan oleh Marketplace tersebut, dan keamanan marketplace tersebut juga masih rentan untuk dimanipulasi oleh pengguna yang tidak bertanggung jawab untuk pembelian produk yang memiliki ketentuan seperti produk Vaping maupun produk lainnya. Untuk mengetahui sejauh mana UI/UX Aplikasi yang efektif digunakan oleh user, dilakukan riset dan penelitian untuk menciptakannya, dengan metode usability criteria yang digunakan effectiveness, efficiency, learnability, security, memorability dan satisfaction. Berdasarkan usability problem yang ditemukan, dilakukan perbaikan dengan menggunakan sketsa alternatif rancangan. Kemudian, dilakukan pemilihan konsep untuk menentukan konsep yang dipilih dalam pembuatan high fidelity prototype.*

Kata kunci: *UI/UX, Produk Vaping, Marketplace, Aplikasi*

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan industri vaping khususnya di Indonesia semakin berkembang pesat, banyak nya strategi pemasaran yang dilakukan para pedagang seperti melakukan promosi melalui media sosial untuk mengenalkan produk tersebut, memasarkan melalui marketplace dan official store yang tersebar di berbagai kota di Indonesia.

Vaping semakin diminati oleh masyarakat Indonesia, menjamurnya para penjual vaping menjadi indikasi bahwa penggunaan vaping semakin banyak. Pada saat ini vaping sudah sangat mudah didapatkan dan dijual bebas melalui penjualan online. Rokok elektrik pun berkembang menjadi berbagai macam bentuk desain dan varian rasa yang banyak. Harga vaping pun terbilang terjangkau untuk menengah ke atas, kisaran harganya mulai dari ratusan ribu hingga sampai ada yang jutaan rupiah. Selain di jual di marketplace vaping pun mudah ditemukan di toko-toko atau rata-rata peminat Vaping adalah kalangan muda hingga orang tua (BPOM, 2015)

Tetapi tidak semua Marketplace yang menjual produk vaping benar benar membuat konsumen merasa nyaman baik dari tampilan user interface maupun fitur fitur yang diberikan oleh Marketplace tersebut, serta keamanan marketplace tersebut juga masih rentan untuk dimanipulasi oleh user yang tidak bertanggung jawab untuk pembelian produk yang memiliki ketentuan seperti produk Vaping maupun produk lainnya.

Karena Semakin pesatnya perkembangan industri Vaping di Indonesia, sehingga ada beberapa oknum yang tidak bertanggung jawab memasarkan produk vaping ke remaja dibawah umur, yang hal itu tidak dibolehkan, karena peraturan untuk pembelian produk vaping adalah 21 tahun keatas, hal itu sudah ditentukan oleh pemerintah melalui Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 109 Tahun 2012 Tentang Pengamanan Bahan Yang Mengandung Zat Adiktif Berupa Produk Tembakau bagi Kesehatan, Pasal 27 yang dijelaskan bahwa “mencantumkan penandaan/tulisan “18+” dalam Iklan Produk Tembakau” menandakan bahwa produk tersebut tidak boleh digunakan oleh remaja yang dibawah umur.

Dengan adanya fenomena tersebut, penulis tertarik untuk merancang desain UI/UX aplikasi Penjualan Produk Vaping untuk Mengawasi Serta Larangan untuk Pembelian produk vaping Bagi Remaja dibawah umur, bertujuan agar dapat mengawasi perkembangan industri vaping dan tidak terjadi kejadian manipulasi dalam pembelian produk, dengan meningkatkan Keamanan aplikasi, seperti mendaftarkan diri menggunakan KTP untuk para user, sehingga para user pengguna aplikasi bisa di data melalui identitas resmi penduduk Dan mendata para penggiat industry vaping untuk lebih bijak dalam berbisnis dan tetap mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah sehingga melalui aplikasi ini diharapkan bisa mengawasi serta melarang remaja dibawah umur membeli produk vaping

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penulisan proposal ini adalah:

1. Bagaimana perancangan desain ui/ux yang sesuai untuk Aplikasi Penjualan Produk Vaping agar Remaja dibawah umur tidak dapat membeli produk tersebut dengan bebas?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari Penelitian ini adalah:

1. Membuat UI UX aplikasi Penjualan Produk Vaping untuk Pengawasan baik secara produk maupun pengawasan terhadap konsumen dan membuat keamanan aplikasi untuk Pelarangan Pembelian Bagi Remaja dibawah umur

2. Membuat UI/UX dengan melakukan riset serta pendalaman desain untuk membuat ui/ux yang sesuai dengan proteksi yang hanya bisa diakses oleh pengguna dewasa yang memiliki KTP serta mudah dipahami untuk bertransaksi

METODOLOGI

1.3.1 Studi Literatur

Mengumpulkan data dari literatur berupa buku dan artikel mengenai objek pembahasan tentang ui/ux dan Aplikasi Pembelian Produk Vaping guna memperbanyak informasi yang dibutuhkan..

1.3.2 Kuisisioner

Mengumpulkan data dengan memberikan kuisisioner kepada target dalam bentuk digital menggunakan google form untuk mengetahui konsep desain yang sesuai dengan aplikasi.

1.3.3 Wawancara

Mengumpulkan data melalui proses wawancara dengan seorang Vapers dan distributor produk vaping

1.4 Metode Penciptaan

Metode yang dilakukan pada laporan Perancangan Desain UI/UX aplikasi Perancangan Pembelian Produk Vaping dengan menggunakan metode kuantitatif yaitu dilakukan riset data dari studi literatur dan juga dengan pembuatan kuisisioner dan wawancara untuk mendapatkan informasi baru mengenai objek yang berkaitan dengan perancangan desain aplikasi tersebut

PEMBAHASAN

Vape atau rokok elektrik adalah salah satu jenis pengiriman nikotin elektronik. Rokok jenis ini dikenal karena kemampuannya untuk membantu pecandu tembakau mulai berhenti. Dengan beralih dari vaping ke vaping. Padahal, baik rokok elektrik maupun rokok tembakau

sama-sama berbahaya bagi kesehatan. Banyak anak di bawah umur mulai mencoba rokok elektrik dan tembakau pada saat yang bersamaan, produk ini harus digunakan oleh usia 21 tahun ke atas, jadi bagaimana anak di bawah umur bisa mendapatkan produk ini dengan mudah?

Jadi saya mengajukan pertanyaan ini sebagai proyek terakhir saya. Melalui kuesioner yang saya lakukan, dan penelitian yang saya teliti. Tujuan saya adalah untuk mempelajari alasan mengapa anak di bawah umur mulai mencoba atau menjadi kecanduan produk vaping. Dimana anak di bawah umur bisa mendapatkan produk vaping tersebut dan menutup celah agar anak di bawah umur tidak bisa membeli produk vaping (vaping).

Melihat fenomena tersebut, penulis tertarik untuk mengambil produk nikotin rokok elektrik sebagai subjek tugas akhir yang berkaitan dengan kesehatan masyarakat khususnya remaja, dengan merancang desain UI/UX aplikasi sebagai tempat pembelian produk nikotin sehingga bahwa remaja di bawah umur tidak dapat dengan mudah membeli produk tersebut, sehingga mudah diawasi dan tidak terganggu oleh remaja yang membelinya

KESIMPULAN

Dengan melakukan sebuah riset serta dilakukannya pengumpulan data melalui kuesioner dapat disimpulkan alasan remaja dibawah umur sudah mulai menggunakan produk vaping, yang pada seharusnya tidak diperbolehkan / dilarang, sesuai dengan peraturan pemerintah. Oleh karena itu, Pentingnya membangun sebuah security dalam sebuah UI/UX aplikasi untuk melarang konsumen khususnya remaja dibawah umur agar tidak dapat membeli produk vaping, serta pentingnya peran orang tua dalam mengawasi remaja agar tidak terjerumus / kecanduan dalam produk vaping.