

PERANCANGAN *SIMPLE DESIGN SYSTEM CANVAS* SEBAGAI PEDOMAN ANTARMUKA PENGGUNA UNTUK *STARTUP* INDONESIA

Mochamad Faizal

(hai@mf-chan.com)

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No. 01, Bandung, Indonesia.

ABSTRAK

Era industri 4.0 dapat dirasakan dengan pertumbuhan jumlah *startup* di Indonesia. Dari mayoritas *startup* di Indonesia yang masih berskala mikro dan telah memanfaatkan media digital sebagai penunjang proses bisnis yang dilakukannya, seringkali ditemukan permasalahan terkait pendanaan dan sumber daya manusia. Di samping itu, kehadiran *design system* dinilai penting untuk menjaga agar media *website* maupun aplikasi *mobile* yang dikelola *startup* tersebut memiliki nilai kepuasan pengguna yang baik. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah instrumen khusus untuk membantu para penggiat *startup* untuk menjaga kualitas pengalaman para penggunanya, sebagai sebuah pilihan yang dapat membantu dalam menghadapi berbagai hambatan yang dihadapi selama ini. Penelitian ini bertujuan untuk membantu penggiat *startup* dalam merumuskan sebuah *design system* sederhana, sebagai sebuah pedoman atas media-media yang dirancangnya. Artikel ini akan menjabarkan strategi desain linear dengan melakukan tinjauan literatur, observasi visual, wawancara, dan analisis taksonomi untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang dibutuhkan. Peneliti menemukan adanya 12 bagian elemen visual utama dari tujuh *design system* yang diamati, namun tidak seluruhnya dapat diikutsertakan sebagai bagian dari *design system* sederhana. Di samping itu, peneliti juga menemukan bahwa 12 orang narasumber memiliki jabatan yang berbeda-beda, menandakan bahwa struktur pada berbagai *startup* di Indonesia memiliki bentuk yang heterogen, khususnya terkait bidang yang menangani terkait pengelolaan antarmuka pengguna. Hasil penelitian ini menemukan tiga elemen visual dengan 11 bagian yang bersifat fundamental pada sebuah *design system* sederhana. Peneliti telah merancang sebuah kanvas kerja yang bernama "*Simple Design System Canvas*" untuk membantu para *startup* dalam merumuskan sebuah *design system* sederhana, sebagai acuan untuk merancang *website* maupun aplikasi *mobile*.

Kata Kunci: desain antarmuka; elemen visual; kanvas sistem desain sederhana; identitas merek

ABSTRACT

Industry 4.0 era can be felt by the growing number of startups in Indonesia. The majority of startups in Indonesia that are still in micro-scale and have used digital media to support their business processes often found problems related to funding and human resources. Besides, the presence of the design system is considered important to maintain good user satisfaction of the website and mobile applications that managed by these startups. Therefore, a special instrument must be designed to help startup activists to maintain the quality of the experience

of their users, as an alternative that can help in dealing with various encountered problems. This research aims to assist startups in formulating a simple design system, as a guideline for the media they are designing. This article will describe the linear design strategy by conducting a literature review, visual observation, interviews, and taxonomic analysis to collect and analyze the data needed. We found that there were 12 main visual element parts from the seven observed design systems, but not all of them can be included as a part of simple design system. Also, we found that 12 interviewees had different positions, indicating that the structure of various startups in Indonesia has a heterogeneous form, specifically related to the fields that deal with managing the user interface. This study found three visual elements with 11 parts that are fundamental to a simple design system. We have designed a working canvas called "Simple Design System Canvas" to help startups in formulating a simple design system, as a reference for designing websites and mobile applications.

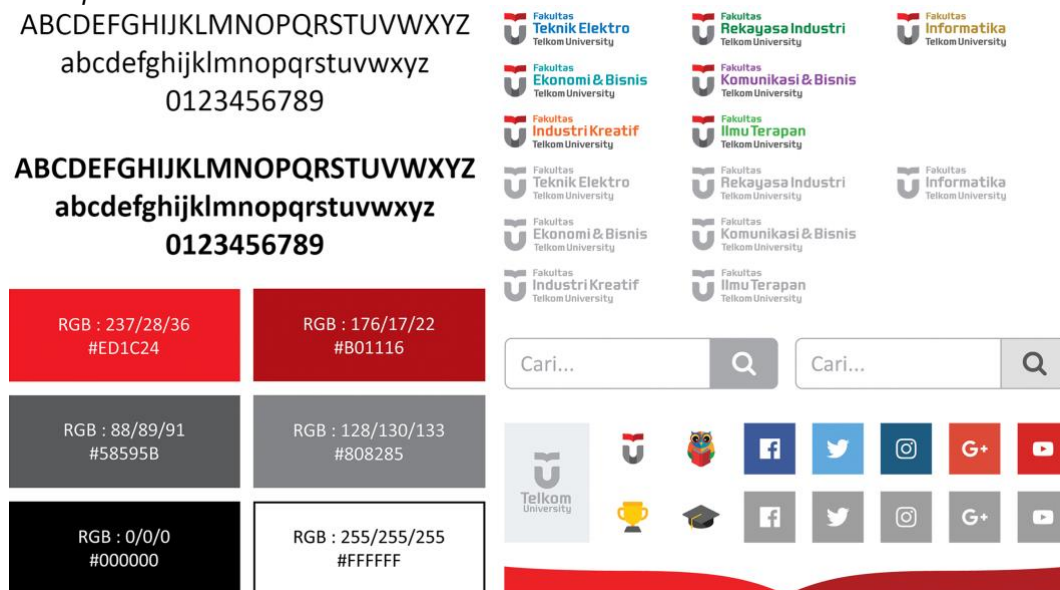
Keywords: brand identity; interface design; simple design system canvas; visual element

PENDAHULUAN

Di era industri 4.0, ekonomi kreatif di Indonesia bukanlah sebuah hal yang baru. Untuk menyelaraskan pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membangun berbagai *startup*, demi mendukung berbagai program ekonomi kreatif yang ada. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya yang dilakukan oleh berbagai *startup*, masyarakat Indonesia telah dimudahkan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, kapan saja dan di mana saja. Ada hubungan erat yang positif dalam keterkaitan *startup* sebagai contoh penerapan digitalisasi industri, dengan pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia. Ekonomi kreatif dinilai dapat membantu menumbuhkan tingkat perekonomian di Indonesia (Rahmi, 2018). Pada tahun 2018, telah tercatat sebanyak 992 *startup* yang ada di Indonesia, dengan mayoritas masih berskala mikro yakni sebesar 52.97% dari seluruh *startup* yang ada. Berdasarkan bidang usahanya, ada sebanyak 352 *startup* di bidang *e-commerce*, 53 *startup* di bidang *fintech*, 55 *startup* di bidang *game*, dan 532 *startup* bergerak di bidang lainnya. Adapun seluruh *startup* tersebut telah memanfaatkan media *website* maupun aplikasi *mobile* sebagai penunjang atas proses bisnis yang dilakukannya (Zaky et al., 2018).

Di sisi lain, masyarakat Indonesia sudah mengadaptasi penggunaan *internet* sebagai bagian dari aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Hal ini terlihat dari penetrasi pengguna *internet* di Indonesia pada tahun 2018 yang telah mencapai angka 171.17 juta jiwa, atau sebesar 64.8% dari total populasi masyarakat Indonesia (APJII, 2019). Hal tersebut dimanfaatkan oleh beberapa *startup* untuk mengembangkan bisnisnya, khususnya dengan cara memberikan layanan maupun jasa yang dapat diakses melalui *website* maupun aplikasi *mobile* yang dapat diakses melalui berbagai perangkat yang berbeda. Dalam hal ini, sang perancang harus membuat *design system* yang nantinya akan diimplementasikan ke berbagai media yang dirancang. Menurut Aditya Rahmat Mutaqin, seorang *UX researcher* dari Vutura, *design system* adalah sekumpulan koleksi komponen desain yang dijadikan

sebagai standar desain dari sebuah organisasi, dengan tujuan untuk menyeragamkan atau mempertahankan konsistensi dari berbagai kanal yang berbeda, seperti halnya pada *website* atau aplikasi *mobile*. Ketika berbicara dalam konteks pengalaman pengguna, kehadiran konsistensi menjadi salah satu faktor penting karena akan berpengaruh terhadap kemudahan pengguna dalam menggunakan desain tersebut. Desain yang konsisten akan menghindari kebingungan pengguna, dan akan mengarahkan pada nilai kepuasan pengguna yang baik. Dengan demikian, *design system* memegang peranan penting bagi *startup* di Indonesia.



Gambar 1. Kutipan elemen visual dari *design system* untuk *website* Universitas Telkom

Sumber: Olahan peneliti dari Faizal & Adriyanto (2018)

Pada sebuah *design system*, biasanya terjabarkan beberapa detail terkait elemen-elemen visual yang akan ditampilkan pada media yang dirancang. Sebagai contoh, pada Gambar 1 terlihat sebuah *design system* sederhana yang dirancang oleh Faizal & Adriyanto (2018), untuk merancang *website* portal dari Universitas Telkom. *Design system* tersebut telah dirumuskan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah acuan dalam merancang halaman-halaman *website* yang konsisten, dengan tetap menampilkan identitas organisasi.

Pada *startup* dengan skala mikro, telah diketahui bahwa rata-rata jumlah karyawan yang dimiliki adalah sekitar enam orang, dan permasalahan yang paling banyak ditemui pada seluruh *startup* di Indonesia adalah terkait modal sebesar 38.82%, dan terkait sumber daya manusia sebesar 29.41% (Zaky et al., 2018). Mengingat

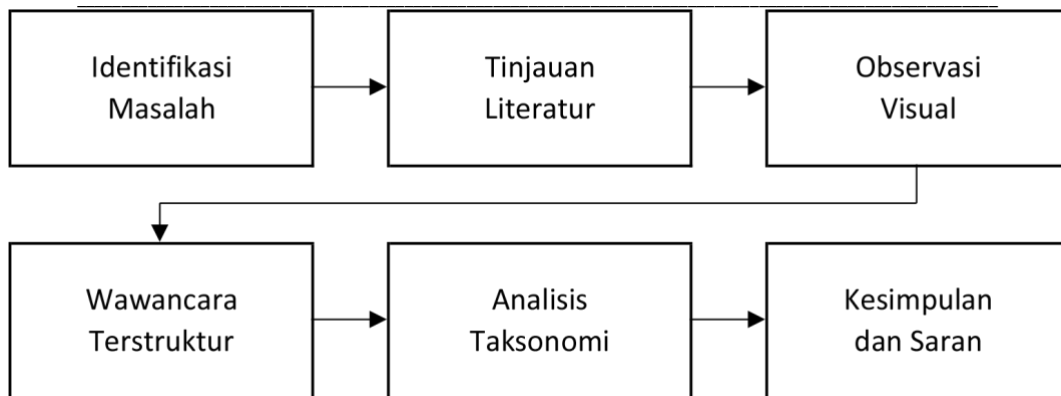
seluruh *startup* di Indonesia sudah mengadopsi media digital sebagai bagian dari proses bisnisnya, maka nilai kepuasan pengguna terhadap *website* atau aplikasi *mobile* tidak boleh diabaikan, walaupun terdapat berbagai permasalahan terkait efektivitas dan efisiensi, khususnya terkait pendanaan maupun kualitas sumber daya manusia. Dalam metodologi *Lean Startup*, biasanya penggiat *startup* dapat berfokus untuk mengembangkan sebuah *minimum viable product* di awal bisnisnya, di mana produk yang ditawarkan memiliki fitur minimal namun dinilai berguna bagi masyarakat (Klein, 2013). Hal ini akan mengurangi upaya-upaya yang tidak diperlukan dalam merancang produk yang belum tentu akan disukai oleh para khalayak yang dituju. Namun, bukan berarti kehadiran *design system* tidak diperlukan, mengingat peranan pentingnya sebagai penjaga konsistensi dan nilai kepuasan pengguna yang baik.

Dengan menimbang permasalahan tersebut, peneliti kemudian merumuskan pertanyaan penelitian berupa "Apa saja elemen visual fundamental yang harus dijabarkan pada sebuah *design system* sederhana sebagai pedoman untuk merancang antarmuka pengguna bagi penggiat *startup* Indonesia?". Pada artikel ini, peneliti akan mengungkap elemen-elemen visual dasar yang harus terdapat pada sebuah *design system* sederhana, khususnya terkait antarmuka pengguna pada *website* maupun aplikasi *mobile* yang dirancang oleh *startup* berskala mikro di Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini akan membantu penggiat *startup* khususnya yang berskala mikro di Indonesia untuk merancang sebuah *design system* sederhana untuk menjaga kualitas dari pengalaman pengguna yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Sistematika Penelitian

Peneliti akan melakukan triangulasi metode melalui pelaksanaan tinjauan literatur, observasi visual, serta wawancara, untuk menambah validasi dari penelitian yang sedang dilakukan (Creswell, 2019; Zamili, 2015). Di penelitian ini, peneliti akan memodifikasi strategi desain model linear yang digunakan oleh Tumimomor dan Ferdinan (2019), sehingga langkah-langkah penelitian dapat dilakukan secara logis, sederhana, dan mudah dipahami, seperti yang telah tergambarkan pada Gambar 2 berikut ini.



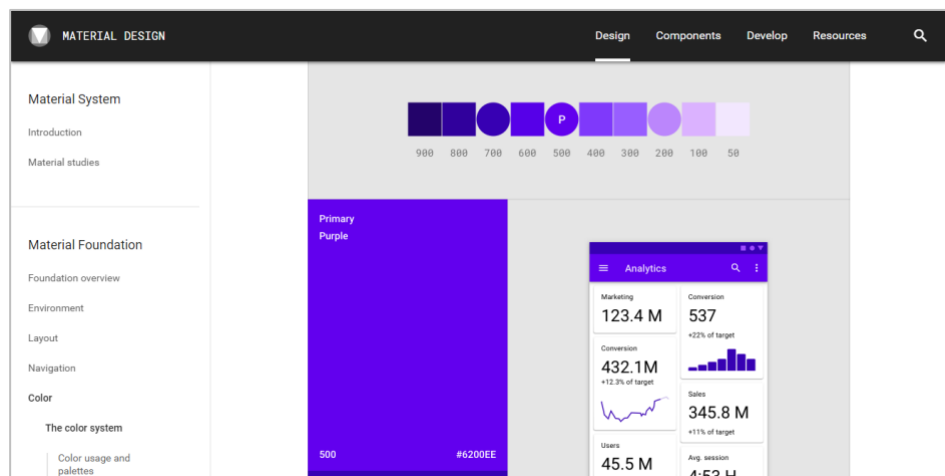
Gambar 2. Sistematika penelitian
Sumber: Dokumentasi peneliti

Peneliti akan memulai dari identifikasi masalah yang diangkat dalam penelitian, dan dilanjutkan dengan melakukan tinjauan literatur terkait *design system*. Kemudian, peneliti akan melakukan observasi visual terhadap beberapa contoh *design system* menggunakan matriks perbandingan, dengan membandingkan setiap objek yang diamati dengan suatu tolok ukur yang sama (Soewardikoen, 2013). Setelah itu peneliti akan melakukan wawancara kepada beberapa narasumber yang mengetahui tentang *design system* dan bekerja di *startup* pada bagian yang menangani terkait pengelolaan antarmuka pengguna. Adapun penentuan kriteria tersebut adalah karena tidak semua orang mengerti terkait permasalahan yang dibahas dalam penelitian, dan para penggiat *startup* inilah yang paling mengerti situasi sebenarnya yang terjadi di lingkungan industri tersebut. Metode wawancara terstruktur dipilih peneliti sebagai cara dalam menjangkau data dalam jumlah yang besar dan dalam waktu yang relatif singkat, terkait pendapat atau pemikiran narasumber penelitian (Soewardikoen, 2013). Narasumber akan menilai elemen-elemen visual dasar apa yang harus hadir dalam sebuah *design system* sederhana untuk merancang antarmuka pengguna berupa *website* maupun aplikasi *mobile*. Sebagai langkah analisis, peneliti akan melakukan analisis taksonomi sebagai sebuah metode yang didasari pada fokus terhadap objek analisis, dengan melakukan analisis model diagram pohon (Sarwono & Lubis, 2007) yang pada akhirnya akan mengarahkan peneliti pada penarikan kesimpulan dan pemberian saran untuk pengembangan-pengembangan berikutnya.

Tinjauan Literatur

Pyrhönen (2019) telah menjelaskan bahwa *design system* merupakan sistem panduan yang terdiri dari kode maupun aset-aset desain yang dapat digunakan

berulang kali, dan berperan sebagai sebuah alat bagi organisasi dalam menyampaikan identitas merek yang konsisten di sepanjang waktu. Biasanya, *design system* tersebut dirancang, digunakan, dan dipelihara oleh tim yang mengelola produk, yang merujuknya ketika membuat sebuah desain, *Design system* biasanya diimplementasikan ke dalam banyak produk di beberapa unit bisnis. Salah satu contoh *design system* yang terkenal adalah Material Design yang dirancang oleh Google, yang tidak hanya digunakan secara khusus pada produk-produk Google, namun juga oleh perancang aplikasi Android yang bekerja di luar perusahaan tersebut.



Gambar 3. Kutipan *design system* dari Material Design
Sumber: <https://material.io>

Pada Gambar 3 terlihat sebagian *design system* dari Material Design, yang dapat menyeragamkan berbagai aplikasi Android, mempercepat proses desain visual bagi sang perancang aplikasi, serta memperkuat nilai merek yang dimiliki Google. Pyrhönen (2019) telah memaparkan beberapa keuntungan dari perancangan *design system*, seperti :

1. Memberikan identitas merek yang baik melalui seluruh media
2. Memungkinkan adanya perubahan budaya organisasi
3. Menghemat biaya
4. Meningkatkan konsistensi
5. Mengurangi upaya yang diperlukan untuk perawatan
6. Memfasilitasi bentuk komunikasi
7. Meningkatkan nilai melalui pembelajaran terhadap perilaku pengguna

Suarez, Anne, Saylor-Miller, Mounter, & Stanfield (2019) telah menyebutkan beberapa elemen visual yang hadir secara fundamental pada sebuah *design system*, seperti penggunaan warna, tipografi, dan ilustrasi. Selain itu, dapat ditambahkan pula elemen-elemen lain seperti detail visual, gerakan, dan suara, yang akan membentuk suatu pengalaman pengguna tertentu. Selanjutnya, peneliti akan membahas rincian dari elemen-elemen tersebut.

Warna merupakan elemen pelengkap yang mewakili suasana kejiwaan pada komunikasi yang mampu merangsang munculnya perasaan tertentu (Kusrianto, 2009). Warna dalam *design system* yang akan diterapkan ke dalam antarmuka pengguna berfungsi untuk menyampaikan umpan balik berupa tindakan yang sukses maupun gagal, informasi berupa grafik, maupun sebagai penekanan atas hierarki visual. Umumnya, warna yang digunakan adalah berupa tiga warna primer yang merupakan bagian dari identitas merek. Namun ketika warna-warna tersebut dinilai tidak sesuai ketika diterapkan pada pranala maupun tombol, perancang dapat menambahkan warna lainnya yang sesuai. Warna juga dapat diterapkan untuk menekankan notifikasi kepada pengguna (Suarez et al., 2019). Tipografi merupakan salah satu perangkat komunikasi yang harus dapat berkomunikasi secara kuat, jelas, dan mudah terbaca (Kusrianto, 2009). Tipografi dalam *design system* meliputi jenis *typeface* yang digunakan, jarak antar paragraf, ukuran tipografi, serta tinggi baris. Umumnya, penggunaan *typeface* dari sebuah *design system* tidak melebihi dua jenis (Suarez et al., 2019). Kemudian, ilustrasi adalah jenis seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan yang berguna sebagai pendukung cerita maupun penghias ruang kosong (Kusrianto, 2009). Ilustrasi dalam *design system* meliputi varian penggunaan *icon* dan juga jenis ilustrasi yang menjadi identitas dari suatu merek atau organisasi, yang dituangkan dan direpresentasikan oleh *design system* tersebut (Suarez et al., 2019).

Suarez et al. (2019) menjelaskan bahwa bagian-bagian elemen antarmuka pengguna seperti tombol dan form merupakan bentuk turunan yang dirancang melalui penggabungan elemen-elemen fundamental pada *design system*. Langkah selanjutnya dalam merancang sebuah *user interface library*, dengan melakukan inventarisasi setiap antarmuka pengguna, di mana para *stakeholder* akan dapat melihat daftar elemen-elemen yang muncul pada *website* atau aplikasi *mobile*. *User interface library* melihat komponen sebenarnya dari UI. Secara garis besar, *design system* merupakan sebuah solusi untuk memunculkan kesesuaian dalam setiap implementasi desain interaksi, namun yang terpenting adalah untuk dapat tercapainya pemahaman yang sama antar anggota tim.

PEMBAHASAN

Data dan Analisis

Dari tinjauan literatur, telah diketahui bahwa elemen-elemen visual fundamental pada sebuah *design system* adalah meliputi warna, tipografi, dan gambar. Untuk mengembangkan pemahaman terkait apa saja yang menjadi bagian dalam ketiga elemen fundamental tersebut, peneliti telah mengumpulkan sampel *design system* dari tujuh organisasi yang telah memainkan peran pada pengembangan industri digital, yakni Apple, Go-Jek, Google, IBM (International Business Machines), Mailchimp, Microsoft, dan juga Shopify. Adapun bagian-bagian tersebut telah terjabarkan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil tinjauan literatur dan observasi visual

Tabel 2.

Elemen Visual	Bagian
<p>Warna; merupakan elemen pelengkap yang mewakili suasana kejiwaan pada komunikasi yang mampu merangsang munculnya perasaan tertentu</p> <p>(Kusrianto, 2009)</p>	<p>Warna primer (Apple, n.d.; Go-Jek, n.d.; Google, n.d.; International Business Machines, n.d.; Mailchimp, n.d.; Microsoft, n.d.; Shopify, n.d.; Suarez et al., 2019)</p>
	<p>Warna sekunder (Apple, n.d.; Go-Jek, n.d.; Google, n.d.; International Business Machines, n.d.; Mailchimp, n.d.; Microsoft, n.d.; Suarez et al., 2019)</p>
	<p>Warna tema (Apple, n.d.; Google, n.d.; International Business Machines, n.d.; Mailchimp, n.d.; Microsoft, n.d.)</p>
	<p>Warna umpan balik (Go-Jek, n.d.; Google, n.d.; International Business Machines, n.d.; Mailchimp, n.d.; Suarez et al., 2019)</p>
	<p>Kontras warna (Go-Jek, n.d.; Shopify, n.d.)</p>
<p>Tipografi; salah satu perangkat komunikasi yang harus dapat berkomunikasi secara kuat, jelas, dan mudah terbaca</p>	<p>Jenis tipografi (Apple, n.d.; Go-Jek, n.d.; Google, n.d.; International Business Machines, n.d.; Mailchimp, n.d.; Shopify, n.d.; Suarez et al., 2019)</p>
	<p>Gaya tipografi (International Business Machines, n.d.; Microsoft, n.d.)</p>
	<p>Ukuran tipografi</p>

(Kusrianto, 2009)	(Go-Jek, n.d.; Google, n.d.; International Business Machines, n.d.; Mailchimp, n.d.; Microsoft, n.d.; Shopify, n.d.; Suarez et al., 2019)
	Hierarki tipografi (Go-Jek, n.d.; Google, n.d.; Shopify, n.d.)
Ilustrasi ; jenis seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan yang berguna sebagai pendukung cerita maupun penghias ruang kosong (Kusrianto, 2009)	Varian ikon (Apple, n.d.; Google, n.d.; International Business Machines, n.d.; Microsoft, n.d.; Suarez et al., 2019)
	Ukuran ikon (Apple, n.d.; Microsoft, n.d.)
	Jenis ilustrasi (Shopify, n.d.; Suarez et al., 2019)

Sumber: Dokumentasi peneliti

Dari hasil tinjauan literatur dan observasi visual yang terlihat pada Tabel 1 tersebut, didapat 12 bagian utama dari tiga elemen visual pada *design system*. Langkah selanjutnya adalah mendiskusikan bersama narasumber penelitian terkait bagian-bagian mana saja yang harus hadir dalam sebuah *design system* sederhana untuk melakukan perancangan antarmuka pengguna berupa *website* maupun aplikasi *mobile*.

Dari buku laporan "Mapping & Database *Startup* Indonesia 2018" (Zaky et al., 2018), peneliti mendapatkan 12 narasumber penelitian yang bekerja pada *startup* dari seluruh Indonesia. Melalui wawancara, penulis akan membahas hasil pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya dengan seluruh narasumber penelitian yang berprofesi sebagai *managing director*, *project manager*, *product designer*, *UX researcher*, maupun *UI designer*. Sebelumnya, peneliti telah menentukan syarat narasumber sebagai orang-orang yang mengetahui tentang *design system* serta bekerja di *startup* pada bagian yang menangani terkait pengelolaan antarmuka pengguna. Dengan perbedaan jabatan ini, terlihat bahwa struktur pada berbagai *startup* di Indonesia memiliki bentuk yang heterogen, khususnya terkait bidang yang menangani terkait pengelolaan antarmuka pengguna. Adapun hasil penilaian yang didapat dari wawancara tersebut telah terangkum dalam Tabel 2. Hasil wawancara kepada narasumber

Elemen Visual	Bagian	Narasumber Setuju
Warna	Warna primer	100%
	Warna sekunder	83.33%
	Warna tema	33.33%

	Warna umpan balik	91.67%
	Kontras warna	100%
Tipografi	Jenis tipografi	91.67%
	Gaya tipografi	91.67%
	Ukuran tipografi	100%
	Hierarki tipografi	91.67%
Ilustrasi	Varian icon	91.67%
	Ukuran icon	83.33%
	Jenis ilustrasi	91.67%

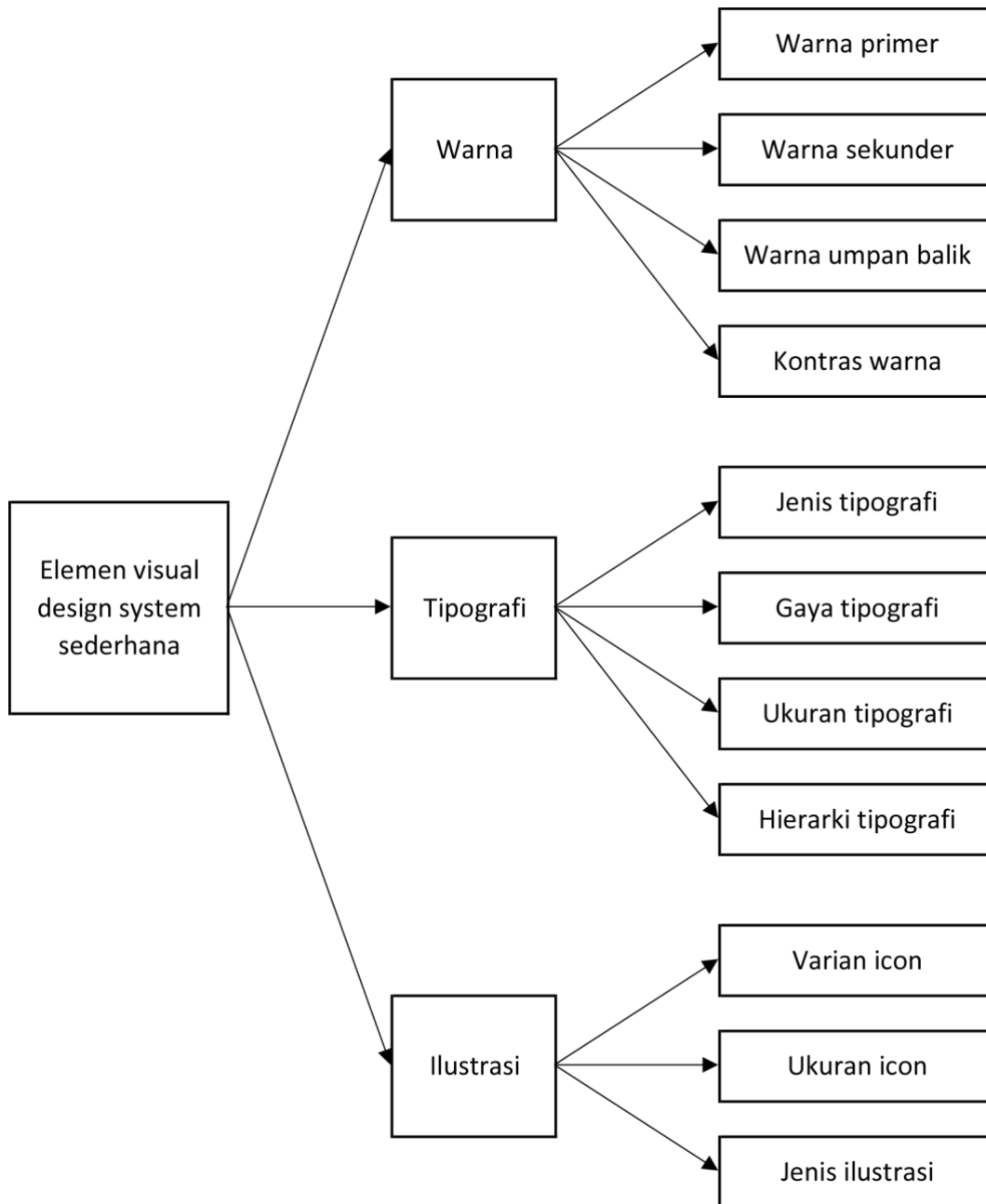
Sumber: Dokumentasi peneliti

Dari Tabel 2 di atas, terlihat bahwa seluruh bagian telah disetujui oleh sebagian besar narasumber, kecuali untuk bagian warna tema. Dalam sebuah *design system* sederhana, warna tema seperti *dark mode* dinilai kurang penting oleh sebagian besar narasumber, terlihat dari persentase jumlah narasumber yang rendah yakni sebesar 33.33%. Oleh sebab itu, peneliti tidak akan memasukan warna tema sebagai bagian dari elemen warna, pada kerangka kerja maupun kanvas kerja yang menggambarkan *design system* sederhana.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa narasumber penelitian menyepakati terkait *design system* sebagai sebuah bahasa visual yang digunakan oleh para anggota pengembang baik itu pedesain maupun teknisi, untuk mencapai suatu pemahaman yang sama untuk berkolaborasi dalam merancang suatu hasil karya visual. Hal ini juga telah dijelaskan oleh Suarez et al. (2019) bahwa adanya penetapan prinsip akan menjadi suatu standar eksplisit yang dibutuhkan dalam menjaga keseragaman serta mengevaluasi kinerja. Melalui observasi visual, peneliti menemukan adanya prinsip-prinsip dari setiap *design system* yang dipaparkan pada keseluruhan objek yang telah diamati.

Dari kegiatan pengumpulan serta analisis data yang telah dilakukan, peneliti telah menemukan adanya tiga elemen visual yang bersifat fundamental, beserta 11

bagian yang tergabung di dalamnya sebagai acuan untuk merancang sebuah *design system* sederhana. Peneliti telah memetakan dan menggambarkan bagian-bagian tersebut pada Gambar 4.

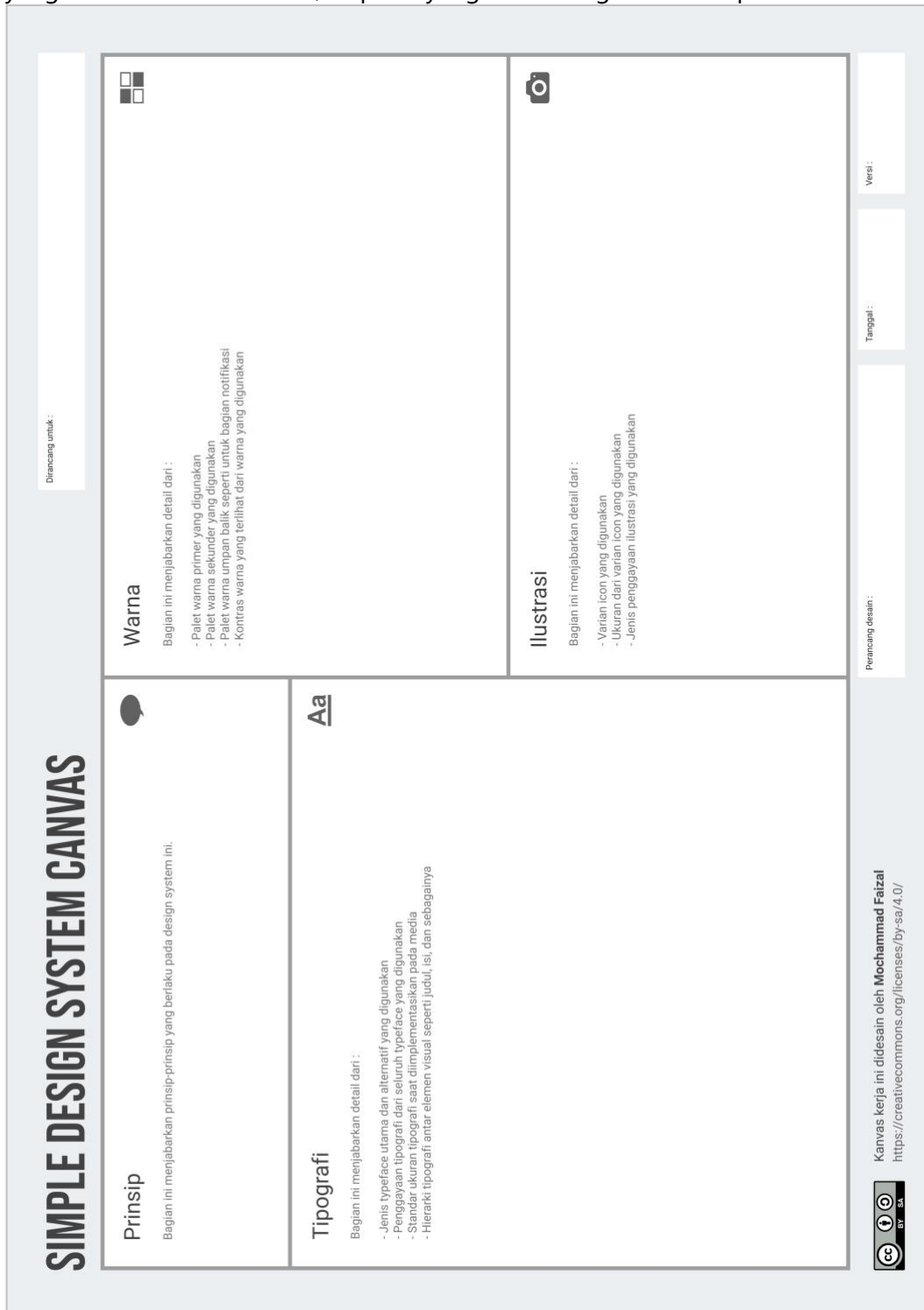


Gambar 4. Analisis taksonomi elemen visual fundamental pada *design system* sederhana
Sumber: Dokumentasi peneliti

Standar *Design System* Sederhana

Untuk mempermudah pemilik *startup* dalam merancang dan memetakan sebuah *design system* sederhana, peneliti telah membuat sebuah kanvas kerja sebagai visualisasi dari hasil analisis taksonomi yang telah tergambarkan pada Gambar 4.

Kanvas kerja ini akan menjabarkan sebuah *design system* sederhana, dengan pemaparan prinsip yang terkandung beserta visualisasi dari ketiga elemen visual yang bersifat fundamental, seperti yang telah tergambarkan pada Gambar 5.



Gambar 5. *Simple Design System Canvas*

Sumber: Dokumentasi peneliti

Seperti yang terlihat pada Gambar 5 di atas, visualisasi dari kanvas tersebut terinspirasi dari *Business Model Canvas* dan juga *Lean Canvas* (Akbar, 2019; Rizqi et al., 2019). Adapun sebuah *Business Model Canvas* digunakan untuk membantu penggiat usaha dalam mengevaluasi elemen-elemen kunci dalam suatu model bisnis yang kemudian dipetakan secara visual, sedangkan *Lean Canvas* merupakan kanvas kerja yang diadaptasi dari *Business Model Canvas*, namun peruntukannya lebih dikhususkan kepada *startup* maupun bisnis-bisnis kewirausahaan. Pada penelitian ini, kanvas kerja yang dirancang lebih terfokus pada tujuannya untuk memetakan elemen-elemen visual dasar yang dapat membantu para penggiat *startup* khususnya yang berskala mikro untuk dapat mengelola produk digitalnya dengan baik. Adapun kanvas kerja yang telah dirancang dalam kegiatan penelitian ini diberi nama oleh peneliti sekaligus perancang sebagai "*Simple Design System Canvas*".

PENUTUP

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti telah melakukan tinjauan literatur, observasi, wawancara, dan analisis taksonomi hingga akhirnya menemukan bahwa warna, tipografi, dan ilustrasi menjadi tiga elemen visual dengan 11 bagian di dalamnya yang harus dijabarkan dalam sebuah kanvas kerja yang memetakan *design system* sederhana. Dengan dirancangnya "*Simple Design System Canvas*" sebagai kanvas kerja yang diusulkan dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat membantu para *startup* untuk membuat sebuah pedoman visual sebagai acuan untuk keperluan perancangan antarmuka *website* maupun aplikasi *mobile*, sebagai penunjang dari berbagai kegiatan bisnis yang dijalankan.

Penelitian ini memberikan kontribusi empiris dalam merumuskan sebuah kanvas kerja melalui strategi desain linear, yang dapat menjadi contoh bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa. Adapun saran untuk para praktisi penggiat *startup* yang menggunakan hasil dari penelitian ini, adalah untuk selalu memperhatikan dan menyempurnakan *design system* yang dirancang, seiring dengan perkembangan bisnis yang tengah dijalankan dan juga bertambahnya tingkat kompleksitas dari *website* maupun aplikasi *mobile* yang dirancang. Sedangkan untuk akademisi, dapat dilakukan penelitian untuk menguji tingkat pemahaman para penggiat *startup* baru yang mengelola media digital sebagai bagian dari bisnisnya, terkait penggunaan kanvas kerja yang diusulkan dari hasil penelitian ini. Hal ini mengingat berbagai *startup* di Indonesia memiliki bentuk

organisasi yang beragam, khususnya terkait bidang yang menangani terkait pengelolaan antarmuka pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada para narasumber dari Aplikasi, Arkamaia, Dana, DutaMoney, IDwebhost, Jakpat, Klob, Mapan, Myedisi, Nuwira, OndeOndeStudio, Qasir, dan Vutura, serta seluruh pihak lainnya yang telah turut membantu dalam kegiatan penelitian dan perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. I. (2019). Usulan Model Bisnis Brand Kue Kering Online Cascake dengan Menggunakan Lean Canvas. *Journal Industrial Services*, 4(2), 28–34. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i2.5149>
- APJII. (2019). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia : Survei 2018*. <https://apjii.or.id/survei>
- Apple. (n.d.). *Human Interface Guidelines*. Diambil 5 Desember 2019, dari <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines>
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4 ed.). Pustaka Pelajar.
- Faizal, M., & Adriyanto, A. R. (2018). Perancangan Ulang Antarmuka Website Sebagai Media Informasi Perguruan Tinggi Universitas Telkom. *Serat Rupa Journal of Design*, 2(1), 54–66. <https://doi.org/10.28932/srjd.v2i1.477>
- Go-Jek. (n.d.). *Asphalt*. Diambil 5 Desember 2019, dari <https://asphalt.gojek.io>
- Google. (n.d.). *Material Design*. Diambil 5 Desember 2019, dari <https://material.io>
- International Business Machines. (n.d.). *Carbon*. Diambil 5 Desember 2019, dari <https://www.carbondesignsystem.com>
- Klein, L. (2013). *UX for Lean Startups : Faster, Smarter User Experience Research and Design*. O'Reilly. <https://www.oreilly.com/library/view/ux-for-lean/9781449335007/>
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi.
- Mailchimp. (n.d.). *Mailchimp UX*. Diambil 5 Desember 2019, dari <http://ux.mailchimp.com/patterns>

Microsoft. (n.d.). *Fluent Design*. Diambil 5 Desember 2019, dari <https://www.microsoft.com/design/fluent>

Pyrhönen, E. (2019). *Hack the Design System*. Idean Publishing.
<https://www.idean.com/micro/invent-design-systems>

Rahmi, A. N. (2018). Perkembangan Industri Ekonomi Kreatif dan Pengaruhnya Terhadap Perekonomian di Indonesia. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 1386–1395.

Rizqi, Z. U., Purba, R. D. A., & Nugroho, R. R. (2019). Penentuan Strategi Pengembangan Bisnis menggunakan Analisis SWOT dan Business Model Canvas. *Industrial Engineering National Conference*, 307–315.
<http://hdl.handle.net/11617/10718>

Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi.

Shopify. (n.d.). *Polaris*. Diambil 5 Desember 2019, dari <https://polaris.shopify.com>

Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual, dari Seminar ke Tugas Akhir*. Dinamika Komunika.

Suarez, M., Anne, J., Saylor-Miller, K., Mounter, D., & Stanfield, R. (2019). *Design Systems Handbook*. InVision. <https://www.designbetter.co/design-systems-handbook>

Tumimomor, A. Y. M., & Ferdinan, Y. R. (2019). Visualisasi Potret Anak Jalanan Kota Semarang melalui Film Dokumenter. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 48–59.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i1.425>

Zaky, M. A., Nuzar, I., Saputro, W. E., Prayusta, B. D. S., Wijaya, S. B., & Riswan, M. (2018). *Mapping & Database Startup Indonesia 2018*.
https://www.bekraf.go.id/downloadable/pdf_file/1812634-mapping-database-startup-indonesia-2018.pdf

Zamili, M. (2015). Menghindar dari Bias: Praktik Triangulasi dan Kesahihan Riset Kualitatif. *Lisan Al-Hal: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan*, 9(2), 283–304.
<https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/lisanalhal/article/view/97>

