

IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA PROSES DESAIN TAS TRANSPORTASI BARANG UNTUK PENGENDARA RODA DUA

Ezra Peranginangin¹, Vincent²

Universitas Bina Nusantara¹, Indonesia

Universitas Agung Podomoro², Indonesia

Email: ezra.peranginangin@binus.edu, vincent.harvery123@gmail.com

INFO ARTIKEL ABSTRAK

Diterima
25 Januari 2022
Direvisi
05 Februari 2022
Disetujui
15 Februari 2022

Kata Kunci:

desain produk tas;
design thinking;
de stijl;
transportasi
daring

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi desain thinking khususnya dalam Model bisnis digital membutuhkan realisasi layanan transportasi yang praktis dan cepat dengan menggunakan kendaraan roda dua. Disamping kepraktisan sepeda motor roda dua, terdapat beberapa kelemahan yang esensial ketika alat transportasi diaplikasikan sebagai media pengantar barang, yaitu: jaminan kualitas barang yang diantarkan, kapasitas penyimpanan, dan kebutuhan akan tempat penyimpanan yang mampu mengurangi penggunaan pengemas barang tambahan. Pendekatan pemikiran desain (*design thinking*) merupakan metode non linear dengan proses yang iterative dalam mengidentifikasi ill-design problem untuk memberikan solusi yang inovatif. Ojek online merupakan sebuah layanan pesan antar bagi pengguna yang ingin pergi, mengantarkan barang, memesan makanan, dan sebagainya melalui aplikasi telepon genggam dan diakses dengan menggunakan internet. Ojek online terutama yang menggunakan sepeda motor memiliki banyak keterbatasan. Keterbatasan ini didasari oleh tingkat kerentanan yang tinggi terhadap faktor eksternal seperti cuaca, polusi, dan sebagainya. Selain faktor eksternal, kapasitas sepeda motor juga menjadi batasan seseorang dalam membawa barang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, antara lain: Studi kepustakaan untuk mendapatkan literatur, observasi terhadap pengemudi Ojek Online, survei terhadap konsumen, dan weighted decision matrix dalam menentukan satu desain terpilih dari beberapa alternatif desain. Selain metode, Peraturan Pemerintah digunakan juga tepatnya Peraturan Pemerintah No.74 tahun 2014. Hasil dari metode-metode tersebut berbanding lurus dengan masalah, banyak yang mengeluhkan proses pengiriman dan kondisi barang yang tidak maksimal. Salah satu bentuk pemecahan masalah adalah dengan merancang produk penunjang, yaitu tas khusus ojek online. Dengan adanya rancangan tas tersebut, diharapkan kinerja para pengemudi ojek online menjadi maksimal dan memberikan kualitas pelayanan yang terjamin.

How to cite:

Peranginangin, E., Vincent(2021) Implementasi Design Thinking pada Proses Desain Tas Transportasi Barang Untuk Pengendara Roda Dua, *Jurnal Syntax Admiration* 3(2).
<https://doi.org/10.46799/jsa.v3i2.397>

E-ISSN:

2722-5356

Published by:

Ridwan Institute

ABSTRACT

This study aims to explore the implementation of design thinking, especially in digital business models requiring the realization of practical and fast transportation services using two-wheeled vehicles. In addition to the practicality of two-wheeled motorcycles, there are some essential weaknesses when the means of transportation are applied as a medium for delivering goods, namely: guaranteeing the quality of the goods delivered, storage capacity, and the need for storage areas that can reduce the use of additional packaging. Design thinking approach is a non-linear method with an iterative process in identifying ill-design problems to provide innovative solutions. Online motorcycle taxi is a delivery service for users who want to go, deliver goods, order food, and so on through a mobile phone application and accessed using the internet. Online motorcycle taxis, especially those using motorbikes, have many limitations. This limitation is based on a high level of vulnerability to external factors such as weather, pollution, and so on. In addition to external factors, the capacity of a motorcycle is also a limitation for someone in carrying goods. This research was conducted using several methods, including: Literature study to obtain literature, observations of online motorcycle taxi drivers, surveys of consumers, and a weighted decision matrix in determining a selected design from several alternative designs. In addition to the method, Government Regulation is also used, precisely Government Regulation No. 74 of 2014. The results of these methods are directly proportional to the problem, many complain about the delivery process and the condition of the goods being not optimal.

Keywords: *bag product design; design thinking; de stijl; online transportation. One form of problem solving is to design supporting products, namely special online motorcycle taxi bags. With the design of the bag, it is hoped that the performance of online motorcycle taxi drivers will be maximized and provide guaranteed quality of service.*

Pendahuluan

Internet memberikan kemudahan dan kecepatan beraktifitas sehingga mayoritas bisnis telah bermigrasi melalui aplikasi, salah satunya adalah transportasi daring. Sesuai istilahnya, transportasi daring merupakan bagian dari siklus bisnis daring yang mengirimkan barang pesanan dari penjual kepada konsumen. Proses pengiriman ini menjadi penting karena kualitas barang kiriman harus terjaga sepanjang perjalanan. Oleh karena itu tas wadah penyimpanan untuk pengiriman penting dalam menjaga kepuasan konsumen dalam bisnis daring.

Model bisnis digital membutuhkan realisasi layanan transportasi yang praktis dan cepat dengan menggunakan kendaraan roda dua. Tas punggung menjadi salah satu wadah penyimpanan barang yang digunakan pengendara transportasi roda dua dalam mengantarkan barang dengan aman. Desain tas wadah penyimpanan barang yang ada

saat ini memerlukan desain ulang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengantaran untuk menyediakan inovasi dan nilai tambah bagi pelaku transportasi dan juga pelanggan.

Pendekatan pemikiran desain (*design thinking*) merupakan metode non linear dengan proses yang *iterative* dalam mengidentifikasi *ill-design problem* untuk memberikan solusi yang inovatif. Arti dari definisi ini sesuai dengan kasus tas wadah transportasi roda dua ini dimana secara umum tas yang sudah ada di market saat ini sudah baik dan tidak memerlukan pengembangan lanjut. Artikel ini bertujuan mendemonstrasikan bagaimana metoda berpikir desain *ill-design problem* dalam memberikan nilai inovasi pada tas wadah penyimpanan barang untuk transportasi roda dua.

Proses berpikir desain secara garis besar terdiri dari lima fase, yaitu: *emphatize*, *define*, *ideate*, *protoype*, dan *test*. Fase-fase tersebut mencerminkan usaha tim desain dalam memahami *problem-problem* yang *human-centric* sehingga menghasilkan solusi inovatif yang berorientasi pada manusia, seperti kemudahan penggunaan (*ease of use*), ergonomis, aman (*safe*), dan nyaman (*comfort*). Tas wadah penyimpanan barang transportasi roda dua sebagai kasus pada artikel ini, akan dianalisa dengan menggunakan proses berpikir desain sehingga memberikan desain yang berorientasi pada pengendara namun tidak terlepas dari fungsi tas sebagai wadah penyimpanan barang kiriman.

Artikel ini dituliskan dalam beberapa bagian, yaitu pendahuluan, tinjauan Pustaka, implementasi berpikir desain dan hasil, serta diskusi dari hasil implementasi berpikir desain pada kasus tas wadah penyimpanan barang kiriman.

Metode Penelitian

Fase empathize dan *define* dari proses *design thinking* akan dijelaskan pada tahap pengumpulan data dari riset ini. *Empathize* dilakukan melalui eksplorasi melalui observasi terhadap fenomena penggunaan kendaraan roda dua tas wadah penyimpanan pengiriman barang untuk transportasi roda dua (Gambar 2). Kemudian, berdasarkan hasil observasi tersebut didefinisikan *problem* utama yang menjadi bagian dari fase *define*.

Observasi lapangan untuk mengumpulkan data dilakukan dengan mengamati pengemudi ojek online selama kegiatan operasionalnya. Pengamatan ini meliputi melihat, memesan, dan juga menanyakan. Namun, survei lapangan yang disajikan pada saat ini masih mengutamakan pengalaman pengguna dan sedikit foto secara langsung maupun melalui internet sebagai bentuk penggambaran pengguna dikarenakan keterbatasan akibat pandemi COVID-19. Hal-hal yang diduga menjadi masalah ternyata benar-benar dirasakan oleh pengemudi ojek online. Terkadang, barang atau makanan yang harus diantar memiliki dimensi yang besar atau jumlah yang banyak sehingga pengemudi kesulitan dalam membawa barang tersebut. Selain itu, beberapa pengemudi juga suka meletakkan barang di depan motor, padahal ruang depan motor sangat terbatas dan kurang dianjurkan oleh pemerintah di dalam Peraturan Pemerintah.



Gambar 1
Hasil observasi lapangan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pihak ojek online mulai menyediakan tas khusus bagi pengemudi ojek online hanya saja penggunaannya masih sangat minim dan terbatas. Tas tersebut dikhususkan untuk layanan pesan antar makanan, sehingga tidak semua pengemudi mendapatkan tas tersebut. Dari hasil observasi, Beberapa pengemudi jarang menggunakan tas mereka. Hal ini dapat dilihat dari tas yang mereka tinggalkan di sepeda motor selama mereka pergi membeli pesanan. Ada juga tas yang memang sudah dipasang khusus di sepeda motor sehingga tidak dapat dilepaskan. Hal ini tentu dapat merusak tas tersebut karena faktor eksternal yang ada di sekitarnya, yang berakibat terhadap kerusakan makanan di dalamnya.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi diatas, maka dapat disimpulkan terdapat tiga masalah utama dalam transportasi daring dengan menggunakan sepeda motor roda dua, yaitu: jaminan kualitas barang yang diantarkan, kapasitas penyimpanan, dan kebutuhan akan tempat penyimpanan yang mampu mengurangi penggunaan pengemas barang tambahan.

Kekurangan dalam konteks jaminan kualitas barang yang diantarkan menjadi penting, karena dapat berpengaruh pada kepuasan konsumen dan juga apresiasi konsumen terhadap penjual dan pengantar barang. Dengan demikian, desain tas wadah penyimpanan barang pengiriman harus dapat menjamin barang agar aman dari deformasi saat perjalanan.

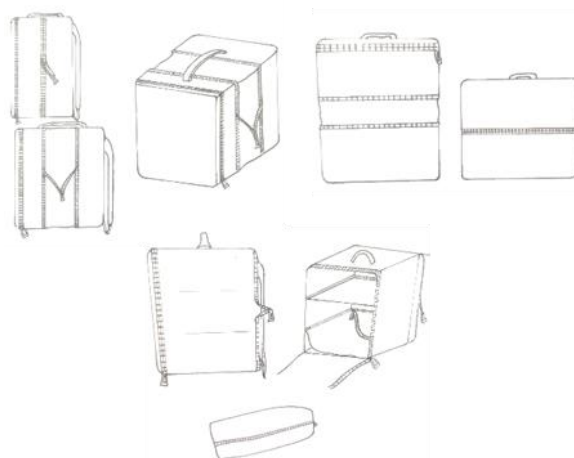
Kapasitas penyimpanan juga menjadi problem dalam transportasi sepeda motor. Transportasi pengantaran barang daring umumnya membutuhkan fleksibilitas agar dapat melayani transportasi penumpang dan barang secara simultan, Dengan demikian, tas penyimpanan barang yang fleksibel dibutuhkan agar dapat dilipat secara ringkas sewaktu melayani penumpang. Oleh karena itu, fitur yang dapat disematkan pada tas penyimpanan barang tersebut adalah fleksibilitas dalam pelipatan seringkali mungkin agar dapat disimpan pada bagasi sepeda motor tanpa mengganggu kenyamanan penumpang sepeda motor roda dua.

Dengan adanya tas wadah penyimpanan barang, hendaknya desain tas dapat mengurangi tambahan penggunaan kemasan plastik yang umumnya terdapat pada kemasan makanan. Saat ini dunia sedang berada di dalam krisis limbah plastik yang membludak. Kadar sampah plastik terhadap total produksi sampah nasional di Indonesia mencapai 15% dengan pertumbuhan rata-rata mencapai 14,7% per tahun sehingga plastik menjadi kontributor sampah terbesar kedua setelah sampah organik (Kholidah et al., 2018) (Trihadiningrum et al., 2006). Tas wadah penyimpanan barang pengiriman yang dapat mengurangi penggunaan plastik akan berdampak pada pengurangan limbah plastik.

1. Analysis: Ideation, Prototype and Test

a. Ideation

Ideation pada berpikir desain merupakan deskripsi solusi yang dapat digambarkan dengan menggunakan skema atau gambar sketsa. Relevan dengan desain produk, maka dalam riset ini ideation mengaplikasikan teknik sketsa dalam memvisualisasikan desain tas wadah penyimpanan pengiriman barang seperti pada gambar 2. Berdasarkan sketsa tersebut, kemudian peneliti melakukan interview dengan para pengendara transportasi daring yang berpotensi menggunakan tas wadah penyimpan barang untuk pengiriman tersebut. Pada interview tersebut peneliti mengekspose sketsa tiga alternatif desain dan menjelaskan sketsa alternatif desain.



Gambar 2
Sketsa tiga alternatif solusi pada fase Ideation
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Weighted Decision Matrix

Metode weighted decision matrix adalah sebuah teknik kuantitatif, di mana menyediakan beberapa pilihan yang akan dibandingkan baik ide maupun proyek dengan menggunakan beberapa kriteria untuk dinilai (Valentin, 2021). Metode ini akan digunakan pada saat pemilihan satu desain dari beberapa alternatif desain, dilihat dari beberapa kriteria yang diperlukan dan harus diwujudkan dalam perancangan produk ini.

Ketiga desain alternatif diatas harus diseleksi menjadi satu desain yang terbaik ditinjau dari beberapa kriteria desain yaitu fungsi, fitur, ergonomi, penggunaan, tema desain, dan bagaimana desain tersebut menjawab masalah yang diambil. kriteria-kriteria tersebut nantinya akan diberikan skor mulai dari 1-5, 1 untuk yang terburuk dan 5 yang terbaik. Hasil metode ini dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 1
Perhitungan Metode Weighted Decision Matrix Terhadap 3 Alternatif Desain

No.	Desain	Kriteria Desain				Tema Desain	Rumusan Masalah	Nilai Rata-rata
		Fungsi	Fitur	Ergonomi	Penggunaan			
1	Alt. Desain 1	3	3	4	4	5	4	3.8
2	Alt. Desain 2	4	3	4	4	5	4	4
3	Alt. Desain 3	5	4	4	4	5	4	4.3

Dari poin penilaian tersebut, terdapat beberapa hal yang nilainya harus di sama ratakan seperti ergonomi, penggunaan, dan tema desain. Nilai ketiga aspek tersebut harus sama mengingat tidak ada perbedaan yang diberikan dari 3 alternatif desain tersebut. Untuk rumusan masalah, ketiga desain memberikan solusi. Oleh karena itu, perolehan nilai mereka seimbang.

Dari ketiga desain tersebut, nilai rata-rata tertinggi didapatkan oleh desain nomor 3. Hal utama yang diberikan dari desain 3 adalah keseluruhan fungsi dan fitur. Bila dibandingkan desain kedua dan pertama, ruang yang diberikan oleh desain 3 ini tidak perlu diatur lagi. Selain itu, dengan adanya fitur sekat yang bisa dilepas-pasang menciptakan nilai fungsi tambahan baru. Meskipun begitu, tetap saja desain alternatif ke-tiga (ke-3) ini memiliki kekurangan seperti ukurannya yang masih terlalu besar untuk dibawa ke mana saja, dan kemungkinan fitur lipat desain ke-3 tidak dapat direalisasikan mengingat konstruksi tas akan sedikit kaku.

c. Prototype dan Test

Prototype dari desain tas wadah penyimpan barang untuk pengiriman ini digambarkan dalam format 3D secara digital. Pada iterasi desain alternatif ketiga tersebut, tim desain melakukan iterasi dengan mengintegrasikan aspek estetika.

Eksplorasi aspek estetika dilakukan dengan menggunakan moodboard (gambar 3) yang diperoleh dari gambar-gambar berwarna yang memicu inspirasi desain sehingga muncul ide tema desain De Stijl. De Stijl merupakan gaya seni yang digagas oleh Piet Mondrian. Gaya seni ini terdiri dari warna putih dan beberapa warna primer dengan tambahan garis hitam baik secara horizontal maupun vertikal. Jenis gaya seni ini mampu memikat mata karena keunikannya. Desain ini terbukti memikat mata dan meninggalkan kesan yang baik, sehingga dapat mendukung kepuasan pelanggan kemudian memberikan persepsi baik terhadap layanan antar dan juga persepsi positif terhadap penjual barang.



Gambar 3
Moodboard

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian empathize, produk ini nantinya harus dapat melindungi makanan atau barang yang diantar oleh pengemudi ojek online dari bahaya luar. Bahaya tersebut antara lain adalah cuaca buruk atau tidak kondusif terhadap barang yang diantar, polusi udara, atau cipratan air. Selain itu, produk ini harus kedap air sehingga barang tidak basah, dapat menyimpan barang yang diantar dengan rapi, dan mampu mengurangi penggunaan kantong plastik dalam jangka panjang. Sebagai tambahan nilai estetika, produk ini nantinya disajikan menggunakan tema De Stijl dengan varian warna yang banyak khususnya primer sehingga terlihat eye-catching terutama bagi pengguna ojek online.

Setelah mendapatkan satu desain terpilih yaitu desain nomor tiga, selanjutnya adalah mengaplikasikan sketsa desain tersebut ke dalam bentuk tiga dimensi. Tujuan dari menggambar kembali ke dalam bentuk tiga dimensi agar dapat memvisualisasikan bentuk yang diinginkan dengan lebih tepat, dapat menggambar dengan lebih detail dan presisi, serta memberikan material atau warna yang lebih merepresentasikan desain sesungguhnya (Gambar 4).



Gambar 4
Hasil rendering 3D
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Studi Desain

Studi desain berisi tentang keterangan dan spesifikasi desain secara mendetail yang ditinjau dari beberapa studi yaitu studi material, ergonomi, konstruksi, estetika, dan warna.

a. Studi Material

Dalam menunjang perancangan desain produk ini, material yang digunakan terdiri dari material utama dan material pelengkap. Material utama yang digunakan adalah kain Nylon Longchamp atau yang bisa disingkat Longchamp. Kain Longchamp merupakan bahan yang cukup eksklusif dengan karakteristik permukaan yang halus, ringan, dan kuat. Kain ini memiliki spesifikasi tahan sobek, tahan air, tebal, dan permukaan yang rapat. Hal ini didapatkan karena pembuatannya menggunakan serat sintetis dengan proses teknologi tinggi. Kain Longchamp akan digunakan ke sebagian besar produk terutama bagian luar kain. Sebagai penopang dan memperkuat konstruksi, bagian dalam kain ini akan diisi oleh busa setebal 1 cm untuk tiap dinding, dan busa 2 cm untuk bagian bawah tas.

Selain material utama, terdapat beberapa material pendukung yaitu resleting, kain jala, dan aluminium foil. Resleting akan digunakan di bagian luar dan dalam tas, sedangkan kain jala dan aluminium foil digunakan di bagian dalam tas. Resleting berguna untuk membuka dan menutup tas serta menutup tiap sekat yang nanti akan terdapat di bagian dalam tas. Kemudian, kain jala akan menjadi tempat penyimpanan tambahan yang menyatu dengan bagian pembuka tas, serta aluminium foil akan digunakan khusus untuk bagian dalam tas yang memiliki kemampuan untuk menahan suhu dalam tas sehingga cocok jika barang yang di bawa memiliki sensitivitas terhadap suhu. Material tambahan lainnya seperti velcro juga ditambahkan untuk mempermudah proses penggunaan tas bagian samping.

b. Studi Ergonomi

Produk ini nantinya harus memenuhi kenyamanan pengguna baik dari segi ukuran dan proses pada saat produk akan dibawa. Pemenuhan aspek kenyamanan ini disesuaikan dengan beragam jenis postur tubuh orang dewasa. Produk ini juga harus mudah dibawa ke mana saja karena sasaran konsumen merupakan pengemudi ojek online yang dalam kegiatannya harus selalu bepergian.

Dalam aspek ergonomi terutama antropometri tubuh, bagian tubuh yang menjadi pusat utama adalah bagian punggung dan keseluruhan tangan baik dari p5 sampai p95. Penyesuaian dengan bagian tubuh ini dikarenakan produk yang dibuat digunakan dengan cara digendong di belakang punggung dan diangkat dengan tangan. Data antropometri ini didapat dari buku *Human Dimension & Interior Space* karya Julius Panero dan Martin Zelnik.

Dari data antropometri terhadap punggung sampai bokong pada saat duduk, ukuran terendah berada pada 53.8 cm dan tertinggi di 69,3 cm. Oleh karena itu, tinggi tas yang dibuat tidak boleh jauh dari ukuran tersebut. Bila diambil nilai

rata-rata, tinggi tas yang ideal berkisar 55-60 cm. Pertimbangan ini dilihat dari seberapa besar tinggi punggung pengguna dan tinggi maksimal yang dapat diberikan pada tas agar fungsinya lebih maksimal. Selain itu, lebar punggung tertinggi adalah 52.6 cm dan terendah adalah 37.8 cm. Dari data antropometri ini, lebar rata-rata yang dapat diberikan oleh tas berkisar 40-45 cm.

Bila ukuran punggung menjadi batas utama dalam merancang tas bagian utama, ukuran telapak tangan berkontribusi besar dalam merancang pegangan tas bagian atas. Dengan adanya ukuran data antropometri tangan, proses perancangan pegangan tas dapat lebih maksimal. Semua ukuran rata-rata dipertimbangkan dari kenyamanan seluruh pengguna baik dari p95 pria sampai dengan p5 wanita mengingat tidak ada keterbatasan jenis kelamin maupun ukuran tubuh untuk pengemudi Ojek Online.

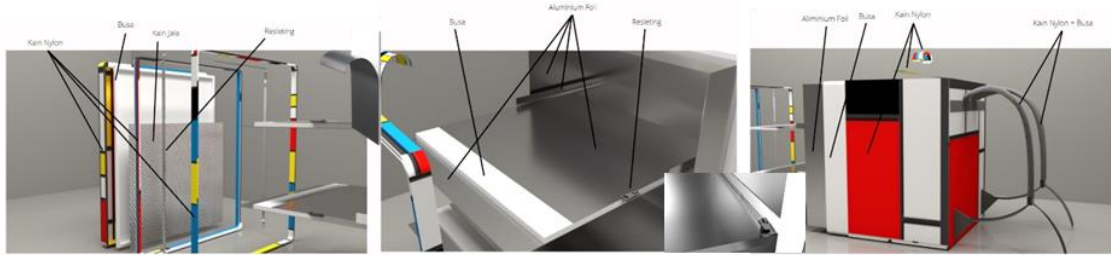
c. Studi Konstruksi

Dalam perancangan produk ini, bentuk yang digunakan adalah balok. Bentuk ini ideal karena memiliki volume ruang yang lebih maksimal bila dibandingkan dengan bentuk tiga dimensi lainnya. Selain itu, produk ini memiliki dimensi yang cukup besar yang disesuaikan dengan ukuran tubuh manusia, sepeda motor, dan Peraturan Pemerintah No.74 tahun 2014 tentang Angkutan Jalan. Untuk konstruksi bagian dalam akan memiliki sekat sehingga dapat memisahkan tiap barang yang dibawa.



Gambar 5
Gambar unguah desain 3D
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Secara garis besar, Peraturan Pemerintah No,74 tahun 2014 menginformasikan tentang batas-batas dalam ukuran barang bawaan yang dapat dibawa oleh pengemudi. Batas-batasnya tersebut adalah tidak lebih tinggi dari 90 cm, lebar tidak melebihi stang motor, dan harus diletakkan di belakang pengemudi. Oleh karena itu, pastinya konstruksi dari produk tersebut nantinya lebih mengarah kepada tas ransel dengan ukuran yang masih dapat diangkut oleh punggung pengemudi.



Gambar 6
Gambar unghkah beserta detail material
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Produk yang berupa tas ini memiliki dimensi sebesar 40x40x60 cm dan hadir dalam 3 sekat secara horizontal dengan tinggi tiap sekatnya 17 cm (di luar tebal tiap sekat). Sekat ini nantinya akan memiliki sistem resleting untuk dibuka ketika tidak digunakan dan ditutup ketika ingin digunakan. Secara ukuran, tas ini ideal untuk mengangkat banyak barang dengan kapasitas kurang lebih 96 liter yang masih dapat diangkat oleh pengguna.

Untuk bagian konstruksi, setiap bagian tas akan ditopang dengan menggunakan busa 1 cm dan busa 2 cm khusus untuk bagian bawah. Busa sangat berguna untuk menjaga bentuk tas serta melindungi barang yang ada di dalamnya dari benturan luar.

d. Studi Estetika & Warna

Tas ini memiliki tema desain *de stijl*. Tema desain ini memiliki ciri khas terdiri dari pola kotak-kotak berbeda ukuran yang disusun secara unik dan khas. Pola desain ini memberikan nilai estetika pada produk yang akan dibuat dengan tujuan menambah nilai estetika dan bertujuan agar produk lebih *eye-catching* sehingga dapat dilihat dengan cepat oleh siapapun. Selain itu, material yang digunakan yaitu berupa kain Longchamp ikut memberikan nilai estetika tambahan karena kain Longchamp memiliki permukaan yang sedikit licin mengkilap sehingga terlihat lebih indah.



Gambar 7
Gaya seni de stijl

Tema de stijl ini terdiri dari beberapa warna khas yang sebagian besar terdiri dari warna primer, yaitu merah, biru, kuning, putih, dan hitam. Penggunaan warna ini akan diletakkan di tiap kotak-kotak sesuai dengan desain visualnya. Di

samping itu, setiap kotak akan dipisah dengan list berwarna hitam. Semua pewarnaan ini akan diberikan langsung oleh kain Longchamp yang akan digunakan. Selain tema de stijl, bagian dalam akan menggunakan aluminium foil yang pastinya berwarna silver.

3. Prototyping

Proses prototyping merupakan serangkaian proses untuk merealisasikan visual desain ke dalam bentuk fisik, namun masih dalam bentuk yang lebih sederhana daripada yang seharusnya. Proses prototyping melibatkan beberapa aspek, yaitu pengukuran, pemilihan material, pembelian material, dan proses menjahit. Hasil prototype lebih berfokus pada fungsi, sehingga visual luar yang diperlihatkan masih belum menyerupai desain yang diinginkan.



Gambar 8
Prototype desain tas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kesimpulan

Ojek online merupakan sebuah layanan yang berfokus pada layanan pengantaran, baik manusia maupun barang. Kegiatan pengantaran ini sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal baik dari konsumen, restoran atau tujuan pemesanan, bahkan faktor lingkungan. Hal ini menyebabkan banyaknya gangguan pada kegiatan ojek online sehingga menuntut adanya suatu solusi yang bisa diberikan untuk mengurangi maupun mencegah gangguan tersebut terjadi. Bentuk solusi yang dapat diberikan adalah sebuah perancangan produk yang dapat digunakan oleh pengemudi ojek online dalam melakukan kegiatan mereka.

Dalam merancang produk tersebut, pastinya banyak sekali aspek yang perlu diperhatikan dan dijaga agar tidak terlewat. Beberapa kriteria desain yang ingin diberikan seperti produk yang tahan air, memiliki ruang yang besar untuk menyimpan barang, dan kuat dari benturan luar menjadi suatu patokan dalam merancang produk ini. Suatu produk yang cocok dengan hal ini adalah tas barang untuk pengemudi sepeda motor, seperti ojek online ini, Tas merupakan pilihan yang tepat karena lebih fleksibel, nyaman, dan mudah dibawa apabila dibandingkan dengan produk penyimpanan lainnya seperti container dan sebagainya. Sebenarnya, tas ojek online sudah ada dan digunakan

oleh para pengemudi ojek online, namun yang ada saat ini masih minim digunakan, terbatas, dan kurang memperhatikan masalah serta beberapa aspek desain yang baik. Oleh karena itu, perancangan tas ini harus mendetail dengan memperhatikan beberapa aspek desain.

Beberapa aspek desain yang harus diperhatikan dalam merancang tas ojek online adalah aspek material, ergonomi, konstruksi, estetika, dan warna. Ketika semua aspek telah sesuai dan terjawab dengan baik melalui desain yang dibuat, maka produk memiliki peluang besar dalam menjawab masalah yang ada.

BIBLIOGRAFI

- Abdillah. (2020). *Metode Survey*. Rumusrumus.Com. <https://rumusrumus.com/metode-survey/>. [Google Scholar](#)
- Astutik, Y. (2020). *Juta Masyarakat Indonesia Pakai Transportasi Online*. [Www.Cnbcindonesia.Com](http://www.cnbcindonesia.com). <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200317150135-37-145529/217-juta-masyarakat-indonesia-pakai-transportasi-online>. [Google Scholar](#)
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84. [Google Scholar](#)
- Cerdasco. (2019). *Ideasi*. Cerdasco.Com. <https://cerdasco.com/ideasi/> [Google Scholar](#)
- Honda, W. (2018). *7 Alasan Sepeda Motor Lebih Efektif Daripada Mobil*. [Www.Wahanahonda.Com](http://www.wahanahonda.com). <https://www.wahanahonda.com/blog/7-alasan-sepeda-motor-lebih-efektif-daripada-mobil> [Google Scholar](#)
- Kholidah, N., Faizal, M., & Said, M. (2018). Polystyrene Plastic Waste Conversion into Liquid Fuel with Catalytic Cracking Process Using Al₂O₃ as Catalyst. *Science and Technology Indonesia*, 3(1), 1–6. [Google Scholar](#)
- Ladita, P. (2020). *Analisis penerapan aplikasi android tokocrypto menggunakan pendekatan design thinking dibantu dengan platform design toolkit v. 2*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah [Google Scholar](#)
- Lestari, R. D. (2018). *Penciptaan Tas Kulit Wanita Minimalis*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. [Google Scholar](#)
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space: a source book of design reference standards*. Watson-Guptill. [Google Scholar](#)
- Setiawan, S. (2021). *Studi Kepustakaan Adalah*. Gurupendidikan.Co.Id. <https://www.gurupendidikan.co.id/studi-kepuustakaan/> [Google Scholar](#)

- Suprobo, F. P. (2012). Kajian design thinking: Proses metakognisi dalam pelaksanaan proyek desain produk (studi kasus proyek studio desain produk bertema eksplorasi bentuk). *Prosiding Seminar Nasional Teknoin*, 55–65. [Google Scholar](#)
- Tjiabrata, G. V. (2016). Implementasi Design Thinking untuk Business Sustainability Perusahaan Distributor Keramik di Surabaya. *Agora*, 4(1), 620–628. [Google Scholar](#)
- Trihadiningrum, Y., Wignjosoebroto, S., Simatupang, N. D., Tirawaty, S., & Damayanti, O. (2006). Reduction capacity of plastic component in municipal solid waste of Surabaya City, Indonesia. *Proc. International Seminar on Environmental Technology and Management Conference*, 7–8. [Google Scholar](#)
- Valentin. (2021). *Weighted Decision Matrix: Your Tool Towards Pro-Level Prioritization*. Airfocus.Com. <https://airfocus.com/blog/weighted-decision-matrix-prioritization/>. [Google Scholar](#)
- Zakky. (2020). *Pengertian Observasi Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Zonareferensi.Com. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-observasi/>. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Ezra Peranginangin, Vincent (2022)

First publication right:

Jurnal Syntax Admiration

This article is licensed under:

