

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI JASA PENITIPAN BERBASIS ANDROID

Irfan Asidiq

Teknik Informatika, Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri,
Assidiq.irfan@gmail.com

Zaki imaduddin, S.T, M.Kom

Teknik Informatika, Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri,
zaki_ip@yahoo.com

ABSTRAK

Titip menitip merupakan kegiatan yang sering dilakukan baik secara direncanakan ataupun tidak, dari kebiasaan ini kita sebagai makhluk sosial sering bergantung terhadap sesama kita, misalkan pada saat ingin membeli makanan atau membeli suatu barang lainnya. Kegiatan ini seolah menjadi budaya dan bahkan sangat sulit untuk dipisahkan dalam kehidupan kita saat ini, berkaitan dengan budaya titip tersebut, ada juga budaya yang sekarang menjadi kebutuhan pokok selain kebutuhan makan sehari-hari, yaitu kebutuhan akan internet. Dapat dilihat dari contohnya yang tak jauh dari lingkungan kita tinggal, sudah banyak sekali mulai dari anak-anak hingga dewasa yang menjadikan internet sebagai kebutuhan sehari-hari. Sehingga apabila dua kebudayaan yang sulit dilepaskan dari kehidupan kita ini digabungkan dan dijadikan sebuah aplikasi, maka akan menghasilkan sebuah aplikasi yang sangat menarik. Pada penelitian ini, akan dirancang sebuah aplikasi berbasis mobile android untuk menggabungkan dua kebudayaan tadi menjadi hal yang menarik. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan menjadi sumber usaha baru dalam bidang titipmenitip, sehingga dapat mengurangi jumlah pengangguran yang ada saat ini.

Kata kunci: Aplikasi *mobile*, Titip, budaya, internet

ABSTRACT

Entrusted culture is one of most culture in our live that we always do, even we plan it or not, from it we as a social human always depends to others, such as we want to buy drinks or foods, or many others thing that we need. This activities become an habit in our daily live, even it cannot be apart with our daily activities, related with entrusted culture, there is other culture that being our basics need other than foods in our daily live, that is needs of internet. We can see not far in our environment today, there's so many people from children to adults that made an internet being basics need than the daily foods. So, if we merge both of our culture that cannot be apart from our daily live and make it to an application, then it will be an interesting application. On this research, will be design an application for android mobile base that merging both of these two habits being something that interest. And results of this research hopefully will be a brand new business model in case of entrusted culture, and it can help to reduce big case of unemployment people today.

Keywords: Mobile application, entrusted, culture, internet

1. Pendahuluan

Titip menitip merupakan kegiatan yang sering dilakukan baik secara direncanakan ataupun tidak, dari kebiasaan ini kita sebagai makhluk sosial sering bergantung terhadap sesama kita, misalkan pada saat ingin membeli makanan atau membeli suatu barang lainnya.

Terlebih lagi saat kita atau salah satu dari teman kita pergi berlibur ada kebiasaan yang mana kita akan meminta oleh-oleh dari orang-orang yang pergi ke suatu tempat tersebut. Alih-alih kita atau teman kita menikmati liburannya namun pada saat akan kembali pulang mereka selalu memikirkan oleh-oleh apa yang pas untuk diberikan ke pada teman yang meminta kepada kita, walaupun bahagia namun kita atau teman kita kehabisan banyak uang untuk membelikan oleh-oleh terhadap teman kita tersebut .

Diikuti dengan perkembangan zaman yang begitu pesat, serta perkembangan teknologi yang selalu berkembang dari waktu ke waktu, kebutuhan manusia terhadap teknologi seolah seperti kebutuhan pokok, dapat dilihat dari kebiasaan kita sehari-hari yang tak pernah lepas dari smartphone yang kita gunakan. Pun begitu dengan adanya koneksi internet yang juga menjadi satu bagian yang tak bisa dilepaskan dari smartphone yang kita gunakan menjadikan manusia saat ini menjadi sangat ketergantungan terhadap perangkat tersebut.

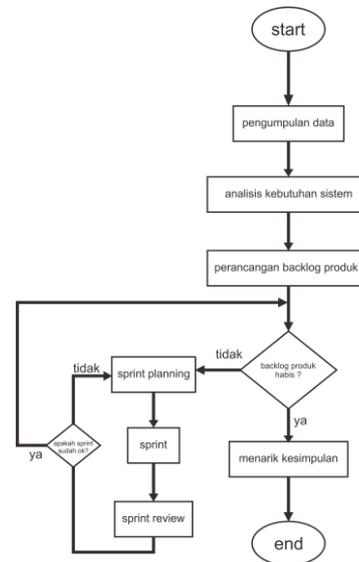
Menurut data yang didapat dari <https://wearesocial.com/special-reports/digital-in2017-global-overview> pada Januari 2017 tercatat bahwa pengguna internet di dunia adalah 3773Miliar, Sedangkan Indonesia sendiri menurut data yang diambil dari <https://wearesocial.com/sg/blog/2017/02/digital-southeast-asia-2017> memiliki pengguna internet sebanyak 132.7 juta dengan rerata penggunaannya sekitar 8 jam 44 menit saat menggunakan laptop/pc dan 3 jam 55 menit menggunakan perangkat mobile.

Apabila dikaitkan antara budaya titip serta ketergantungan manusia saat ini terhadap perangkat smartphone, bisa saja menjadikan model bisnis baru yang dapat menjanjikan.

Dilain pihak ini juga dapat menjadikan suatu peluang yang dapat memenuhi kebutuhan manusia terhadap sesuatu hal dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini.

2. Metode

Alur tahapan penelitian digunakan sebagai alat bantu untuk penulis dalam perancangan aplikasi yang akan di kembangkan. berikut merupakan tahapan yang dirancang penulis dalam pengembangan aplikasi Titip_in dengan menggunakan metode *agile development scrum*:



Penelitian ini menggunakan metode pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode *agile development scrum* yang mana akan berfokus dalam pengembangan aplikasi menggunakan acuan pengembangan yang terdapat dalam scrum. Data dari pengembangan aplikasi ini didapatkan dengan metode studi pustaka serta menyebar kuesioner.

Ada beberapa tahapan dalam metode pengembangan menggunakan scrum ini, diantaranya:

a. *Sprint Planning*,

Pada tahapan ini penulis melakukan perencanaan mengenai jadwal iterasi/perulangan dari sprint yang akan dilakukan. Penulis akan menentukan fitur-fitur yang utama dalam pengembangan aplikasi dan penulis juga akan menyusun fitur-fitur yang dianggap lebih prioritas yang ada dalam pengembangan aplikasi yang akan dibuat.

b. *Sprint*,

Pada tahapan ini penulis melakukan pengembangan aplikasi sesuai dengan proses waktu yang telah dibuat dalam sprint planning. Dalam tahapan ini kegiatankegiatan yang

berhubungan dengan pengembangan aplikasi akan dilakukan mulai dari desain, proses pembugaran kode, serta tahap pengetesan aplikasi.

c. *Sprint Review*,

Pada tahapan ini penulis melakukan *review* dari *sprint* yang telah dikerjakan. Tujuannya untuk mengetahui telah sejauh mana aplikasi ini berkembang, pekerjaan apa yang belum terlaksana, dan kendala-kendala apa yang menghambat proses pengembangan aplikasi tersebut. Informasi yang didapat akan digunakan untuk proses *sprint* selanjutnya.

Selanjutnya, Metode pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi dan data yang nantinya menjadi acuan untuk merancang dan menyelesaikan masalah yang penulis hadapi. Ada dua metode yang digunakan penulis untuk melakukan pengumpulan data ini, antara lain menggunakan studi pustaka serta menggunakan metode wawancara. Berikut paparannya :

a. Studi Pustaka,

pada tahapan ini penulis akan melakukan pengumpulan data dengan membaca berbagai studi pustaka yang mana akan membantu berjalannya pengembangan aplikasi yang akan dikembangkan nantinya.

b. Wawancara

Pada tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa sumber yang nantinya data yang ada akan digunakan untuk membantu proses perkembangan dari aplikasi yang akan dikembangkan.

3. Uraian penelitian

a. Titip,

Secara bahasa titip memiliki arti menaruh, supaya disimpan, mengamanatkan dan atau menumpangkan[1]. Titip menitip menjadi sebuah kebiasaan yang tak lepas dari kehidupan manusia dari tahun ketahun sampai pada saat ini kegiatan ini secara tidak langsung seolah menjadi budaya yang tak lepas dari kehidupan kita bermasyarakat. Dengan melihat perkembangan android yang sangat tinggi dan dibuktikan dengan banyaknya aplikasi yang terdapat dalam playstore yang mencapai 2.953.010[2], membuktikan bahwa pengguna android di dunia ini sangatlah banyak dan bisnis yang terjadi pada perangkat ini pun akan semakin menjanjikan. Namun dengan melihat perkembangan yang semakin pesat dan tuntutan terhadap kebutuhan masyarakat yang semakin tinggi, menciptakan berbagai macam aplikasi yang mau tidak mau mengikuti kebutuhan masyarakat banyak. Baik dari

aplikasi yang membantu menyelesaikan masalah sosial secara langsung ataupun aplikasi yang bersifat hiburan.

b. *Agile Development Scrum*

* Pengertian Scrum, Scrum merupakan sebuah framework untuk membantu pengembangan sebuah software[3]. Scrum dikemukakan pertama kali oleh Jeff Sutherland dan Ken Schwaber dalam paper mereka yang berjudul “SCRUM Software Development Process” pada tahun 1995[4]. Dalam menggunakan framework scrum ini ada beberapa fokus yang biasanya harus di lakukan yaitu, *sprint planning*, *daily scrum*, *sprint review*, *sprint retrospective*[5].

* Scrum Team, Dalam Scrum team ada 3 aspek penting yang saling berkaitan, yaitu *product owner*, *development team* dan *scrum master*. [6]
***Product Owner* *Product owner* bertanggung jawab untuk memaksimalkan setiap nilai dari produk, serta mengontrol tim pengembang yang juga menjadi tanggung jawabnya.

Product owner merupakan seseorang (bukan sekelompok orang) yang mengatur berjalannya *backlog* dalam pengerjaan produk /proyek aplikasi yang sedang berlangsung.

***Development Team*, *Development team* merupakan sekelompok orang yang bekerja secara profesional, dimana tim ini akan mengantarkan produk yang dikerjakan menuju ke tahap “Done” pada akhir setiap *sprint* produk yang berlangsung.

Dalam pengembangan software, tim ini biasanya terdiri dari *software engineers*, *architects*, *programmers*, *analysts*, *QA experts*, *testers*, dan *UI designers*[7]. ***Scrum Master*, *Scrum master* bertanggung jawab untuk mengajarkan scrum pada anggota tim sehingga tidak ada satu anggota tim pun yang tidak memahami apa itu scrum. *Scrum master* juga memiliki tanggung jawab untuk melakukan pelaporan pada *product owner* dalam kurun waktu tertentu seperti yang sudah disepakati dengan tim seluruhnya.

* *Scrum Artifacts*, Ada beberapa hal yang terdapat dalam *Scrum Artifacts*, diantaranya[8]:

***Product Backlog* *Product backlog* merupakan kumpulan list dari berbagai kebutuhan yang mungkin di butuhkan dalam pengembangan sebuah produk.

Product backlog bersifat dinamik, sehingga tidak ada kata sempurna dalam *product backlog* ini. Selama pengembangannya terus berjalan maka *product backlog* ini juga akan terus berubah sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang ada. *Product backlog* ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab bagi

product owner, dimana ia bertanggung jawab mengenai konten, ketersediaan dan urutan dari product backlog ini.

****Sprint Backlog** Sprint backlog merupakan bagian kecil dari product backlog yang telah dipilih untuk dimasukkan kedalam sprint. Pada saat satu sprint dari product backlog selesai maka akan dilanjutkan pada sprint selanjutnya. Namun pada saat sprint berjalan dan dirasa ada rencana yang tidak sesuai dengan produk yang dibuat maka rencana tersebut dapat dicabut/dihilangkan, tapi hanya development team-lah yang mempunyai wewenang untuk mengubah sprint backlog ini selama sprint yang dikerjakan berjalan.

****Increment** Increment merupakan gabungan hasil dari semua product backlog yang telah selesai dikerjakan selama sprint. Pada akhir dari sprint, setiap increment baru harus bersifat "Done", yang berarti setiap increment harus dalam kondisi yang dapat digunakan dan seluruh tim menyepakati arti dari kata "Done". Produk yang telah selesai harus dalam kondisi yang dapat digunakan tanpa memperhatikan apakah produk tersebut telah diputuskan oleh product owner untuk diluncurkan atau tidak.

* **Scrum Events** Dalam scrum events ini, ada beberapa events yang dapat menjadi acuan untuk mengerjakan sebuah produk dalam menjalankan poin-poin product backlog antara lain[9]:

****Sprint** Sprint merupakan jantung inti dari scrum, berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan dalam jangka waktu sebulan atau kurang dari

sebulan, sprint harus bersifat useable, dan harus bersifat mengarahkan produk yang dikerjakan sampai selesai[9].

Ada beberapa aturan yang terdapat dalam sprint ini, diantaranya:

******Tidak boleh ada perubahan yang membahayakan produk sehingga tidak bisa mencapai finish.

******Kualitas untuk mencapai produk selesai tidak boleh berkurang.

******Cakupan pekerjaan dapat diklarifikasikan dan dinegosiasikan kembali antara product owner dan development team selama dalam pembelajaran untuk mencapai hasil maksimal.

****Sprint Planning** Sprint planning adalah perencanaan pekerjaan yang dibuat oleh seluruh anggota tim yang tergabung dalam produk yang menggunakan framework scrum sebagai landasan pekerjaannya yang nantinya hasil dari sprint planning ini akan dimasukkan kedalam sprint[9].

Dalam perencanaannya, sprint planning harus dapat menjawab beberapa pertanyaan seperti berikut:

******Apa yang dapat disampaikan dalam rapat hasil increment dari sprint yang akan datang?

******Bagaimana pekerjaan yang ada dapat mengantarkan increment mencapai finish?

******Bagaimana setiap increment dapat mencapai sprint goal yang telah direncanakan? Setiap anggota tim terlebih development team harus selalu ingat sprint goals dari tugas-tugas yang telah disepakati pada sprint planning, sehingga pada saat melaporkan hasil dari increment setiap task kepada product owner atau kepada scrum master tidak ada miss dari setiap pekerjaannya.

****Daily Scrum** Daily scrum adalah 15 menit waktu yang telah ditetapkan untuk development team dalam mensinkronisasikan setiap aktivitas yang telah dikerjakan dan membuat rencana untuk melakukan pekerjaan apa yang akan dilakukan untuk 24 jam selanjutnya[9].

Dalam daily scrum ini ada beberapa bahasan yang biasanya tidak lepas dari hal-hal berikut ini:

******Apa yang telah saya kerjakan kemarin?

******Apa yang akan saya lakukan sekarang?

******Apakah ada halangan yang membuat saya atau anggota tim dalam mencapai sprint goal?

Daily scrum dapat membantu peningkatan komunikasi antar tim, mengurangi meeting-meeting lainnya, mengidentifikasi halangan-halangan yang dapat mengganggu pengerjaan produk, membuat pengambilan keputusan lebih cepat, serta meningkatkan pengetahuan anggota tim mengenai produk yang sedang dikerjakan sudah sejauh mana.

****Sprint Review** Sprint review diadakan pada setiap akhir dari sprint untuk mengamati/memeriksa setiap increment serta adaptasi dari product backlog apabila diperlukan. dalam sprint review ini, seluruh anggota tim serta para stakeholder berkolaborasi untuk membahas tentang apa yang telah diselesaikan dalam sprint yang sebelumnya berjalan[9].

****Sprint Retrospective** Sprint retrospective merupakan tanggung jawab dari masing-masing anggota tim dalam mengamati kinerja dari dirinya sendiri serta membuat perencanaan-perencanaan yang akan dikerjakan selama sprint selanjutnya.

Sprint retrospective ini biasanya muncul saat pembahasan di sprint review serta saat membahas prioritas apa saja yang akan dikerjakan dalam sprint planning selanjutnya.

Pada akhir sprint retrospective ini, anggota tim sudah harus mengidentifikasi improvisasi apa saja yang akan di implementasikan dalam sprint planning selanjutnya[9].

****User Story** User story merupakan salah satu hal utama yang ada dalam artifacts Scrum. User story adalah kebutuhan yang paling tinggi dan berisi mengenai informasi-informasi yang dapat membantu developer dalam menjalankan dan mengestimasi waktu pada produk atau proyek yang sedang berlangsung[10].

***Unified Modeling Language(UML)**

****Pengertian UML** UML atau Unified Modeling language merupakan bahasa yang digunakan oleh para penggiat IT dalam memodelkan aplikasi menjadi bahasa yang lebih mudah dimengerti[11].

UML dikemukakan pertama kali oleh The Object Management Group pada tahun 1997 yang memiliki tujuan untuk membantu komunitas pengembang aplikasi dalam menggunakan menggunakan bahasa yang sama dan sesuai sehingga akan mudah diaplikasikan dalam bahasa apapun[11].

UML sebagai Bahasa menyediakan kumpulan kata serta aturan untuk menggabungkan kata-kata pada kumpulan kata dengan tujuan untuk berkomunikasi. Bahasa pemodelan adalah bahasa yang kosa kata dan aturannya terfokus pada representasi konseptual dan fisik dari suatu sistem. Bahasa pemodelan seperti UML adalah bahasa standar yang digunakan sebagai cetak biru dari perangkat lunak.[12]

*** Diagram dalam UML** Dalam UML terdapat beberapa diagram, diantaranya[12] :

****Use-Case Diagram** Use-case diagram biasanya digunakan untuk menggambarkan komunikasi fungsi yang paling penting dalam sistem serta cakupan-cakupan tertentu dalam sistem.

****Class Diagram** Pada class diagram menunjukan bagaimana perbedaan dari entitas baik itu entitas berupa orang, benda, ataupun data yang berkaitan satu sama lain. Dengan kata lain, ini menunjukan struktur dari sistem yang sedang atau akan dibangun.

Class biasanya digambarkan dalam bentuk persegi dengan 3 buah garis horizontal yang memisahkan satu section dengan section lainnya.

****Sequence Diagram** Sequence diagram menunjukan detail-detail dari alur pengerjaan dari use-case atau bagian kecil dari salah satu use-case.

Sequence diagram memiliki 2 buah dimensi, dimana ada dimensi vertikal yang menunjukan pesan dimana bagian-bagian dari task muncul sedangkan dimensi horizontal menunjukan

instan dari suatu objek yang memberikan pesan pada task tersebut.

****Statechart Diagram** Dalam statechart diagram akan memodelkan perbedaan dari bentuk class yang dapat dimasukkan dan menjelaskan bagaimana perubahan transisi sebuah class dari satu state ke state lainnya.

****Activity Diagram** Dalam activity diagram dijelaskan tentang alur kontrol prosedur-prosedur diantara dua atau lebih objek class saat aktifitas dari suatu class tersebut sedang dikerjakan.

****Component Diagram** Component diagram menunjukan bentuk fisik dari suatu sistem, ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa perangkat lunak yang ada bisa saja bergantung dengan perangkat lunak lain yang ada dalam sistem.

****Deployment Diagram** Dalam deployment diagram menunjukan bagaimana gambaran dari sistem yang akan dikembangkan kedalam perangkat keras

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan, pengujian fungsional dengan blackbox serta hasil dari wawancara yang telah dilakukan dalam proses pengembangana aplikasi penitipan jasa atau dengan nama lain titip_in ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Agar dapat membuat kegiatan titip memiliki nilai bisnis maka dibuatlah aplikasi native yang beroperasi pada perangkat android yang mana nantinya akan memberikan manfaat sekaligus menghasilkan bagi orang yang dititipi, sehingga akan memiliki timbal balik yang sesuai antara orang yang dititipi dengan orang yang menitipi.
- Dilihat dari semua pengguna/penguji aplikasi yang menjawab ya pada kuesioner dengan pertanyaan “Apakah aplikasi ini akan membantu dan menjadi produk bisnis baru dimasyarakat sebagai sarana usaha baru yang menghasilkan?” setelah percobaan aplikasi, maka penulis dengan sangat yakin menjawab bahwa aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini akan sangat membantu dan menjadi produk bisnis baru dimasyarakat yang dapat menghasilkan

5. Daftar pustaka

- [1]kbbi.web.id. (n.d.). kbbi.web.id. Retrieved April 25, 2017, from <http://kbbi.web.id/titip>: <http://kbbi.web.id/titip>
- [2]appbrain.com. (n.d.). appbrain.com. Retrieved May 31, 2017, from appbrain.com: <https://www.appbrain.com/stats/stats-index>
- [3]scrumguides.org. (n.d.). www.scrumguides.org. Retrieved May 31,

- 2017, from www.scrumguides.org/
<http://www.scrumguides.org/>
 [4]scrumguides.org. (n.d.).
www.scrumguides.org. Retrieved May 31,
 2017, from [www.scrumguides.org:](http://www.scrumguides.org/history.html)
<http://www.scrumguides.org/history.html>
 [5]scrumguides.org. (n.d.).
www.scrumguides.org. Retrieved May 31,
 2017, from [www.scrumguides.org:](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#theory)
[http://www.scrumguides.org/scrum-](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#theory)
[guide.html#theory](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#theory)
 [6]scrumguides.org. (n.d.).
www.scrumguides.org. Retrieved May 31,
 2017, from [www.scrumguides.org:](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#team)
[http://www.scrumguides.org/scrum-](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#team)
[guide.html#team](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#team)
 [7]Hamzah, D. (2016). ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE MONITORING PERKEMBANGAN JANIN UNTUK BIDAN BERBASIS ANDROID DAN IOS. Jakarta: STT Terpadu Nurul Fikri.
 [8]scrumguides.org. (n.d.).
www.scrumguides.org. Retrieved May 31,
 2017, from [www.scrumguides.org:](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#artifacts)
[http://www.scrumguides.org/scrum-](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#artifacts)
[guide.html#artifacts](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#artifacts)
 [9]scrumguides.org. (n.d.).
www.scrumguides.org. Retrieved May 31,
 2017, from [www.scrumguides.org:](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#events)
[http://www.scrumguides.org/scrum-](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#events)
[guide.html#events](http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html#events)
 [10]agilemodeling.com. (n.d.).
www.agilemodeling.com. Retrieved May 31,
 2017, from [www.agilemodeling.com:](http://www.agilemodeling.com/artifacts/userStory.htm)
[http://www.agilemodeling.com/artifacts/userSto-](http://www.agilemodeling.com/artifacts/userStory.htm)
[ry.htm](http://www.agilemodeling.com/artifacts/userStory.htm)
 [11]ibm.com. (n.d.). www.ibm.com. Retrieved
 May 31, 2017, from [www.ibm.com:](https://www.ibm.com/developerworks/rational/library/769.html)
[https://www.ibm.com/developerworks/rational/l-](https://www.ibm.com/developerworks/rational/library/769.html)
[ibrary/769.html](https://www.ibm.com/developerworks/rational/library/769.html)
 [12]Grady Booch, J. R. (1998). The Unified Modeling Language User Guide. In G. Booch, The Unified Modeling Language User Guide. Addison Wesley.
 [13]http://searchsoftwarequality.techtarget.com.
 (n.d.).
http://searchsoftwarequality.techtarget.com.
 Retrieved 1 17, 2018, from
[http://searchsoftwarequality.techtarget.com:](http://searchsoftwarequality.techtarget.com/definition/native-application-native-app)
[http://searchsoftwarequality.techtarget.com/defi-](http://searchsoftwarequality.techtarget.com/definition/native-application-native-app)
[nition/native-application-native-app](http://searchsoftwarequality.techtarget.com/definition/native-application-native-app)
 [14]Babich, N. (n.d.). https://uxplanet.org.
 Retrieved 1 18, 2018, from [https://uxplanet.org:](https://uxplanet.org/designing-ux-login-form-and-process-8b17167ed5b9)
[https://uxplanet.org/designing-ux-login-form-](https://uxplanet.org/designing-ux-login-form-and-process-8b17167ed5b9)
[and-process-8b17167ed5b9](https://uxplanet.org/designing-ux-login-form-and-process-8b17167ed5b9)