

Metode *Design Thinking* Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi “KuyBaca”

Ragil Tegar Imanda¹, Anna Mukhayaroh^{1,*}

* Korespondensi: e-mail: anna.auh@nusamandiri.ac.id

¹ Sistem Informasi; Universitas Nusa Mandiri; Jl. Jatiwaringin Raya No. 2 Kelurahan Cipinang Melayu, Kecamatan Makasar, Jakarta Timur, Telp.(021) 8005722; e-mail: tegarragil65@gmail.com, anna.auh@nusamandiri.ac.id

Submitted : 5 April 2023
Revised : 19 April 2023
Accepted : 10 Mei 2023
Published : 30 Mei 2023

Abstract

This research proposes a design thinking style in design that can be applied gradually and is easy to understand, so that visual works can be accurately implemented in any medium. By understanding the design thinking method, designers will have a better understanding of the characteristics and process of creation, so that the creation of works has higher quality, innovation, and objectivity and can be accepted by a large audience. The result of this research is a reading application display on Android-based smartphones that presents in the form of text, images, and sound elements. In this application, there are also novels, poems, and the latest news that are updated every day. This research discusses problem analysis, system requirements analysis, manual data analysis, and decision support system design using design thinking method for UI/UX design on KuyBaca application. After the design process and testing of respondents, it was found that the application design made it easier for users to carry out activities in the application. The effectiveness of UI/UX in the KuyBaca application can be proven from the results of testing the design. Users can understand the flow of the application and can carry out their duties.

Keywords: Application, Design Thinking Method, UI/UX Design

Abstrak

Penelitian mengusulkan gaya *design thinking* dalam desain yang dapat diterapkan secara bertahap dan mudah dipahami, sehingga karya visual dapat diimplementasikan secara akurat dalam media apa pun. Dengan memahami metode *design thinking*, desainer akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang karakteristik dan proses penciptaan, sehingga penciptaan karya memiliki kualitas, inovasi, dan objektivitas yang lebih tinggi serta dapat diterima oleh khalayak banyak. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah tampilan aplikasi membaca pada *smartphone* berbasis Android yang menyajikan dalam bentuk teks, gambar, dan elemen suara. Dalam aplikasi juga terdapat novel, puisi, beserta berita terbaru yang di-*update* setiap harinya. Penelitian ini membahas tentang analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis data manual, dan perancangan sistem pendukung keputusan menggunakan metode *design thinking* untuk perancangan *UI / UX* pada aplikasi KuyBaca. Setelah dilakukan proses perancangan dan pengujian terhadap responden, didapatkan bahwa perancangan aplikasi memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas di dalam aplikasi. Keefektifan *UI / UX* pada aplikasi KuyBaca dapat dibuktikan dari hasil pengujian terhadap desain. Pengguna dapat memahami alur aplikasi dan dapat menjalankan tugasnya.

Kata kunci: Aplikasi, Metode Pemikiran Desain, Desain UI/UX

1. Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu tuntutan dalam kehidupan masyarakat *modern*. Membaca dapat memperluas wawasan dengan memperoleh informasi dari isi bacaan. Dengan membaca, kita akan memperoleh informasi yang diperlukan bahkan memperoleh ilmu baru yang belum diketahui sebelumnya. Membaca perlu dibiasakan sejak dini. Kebiasaan membaca perlu dilatih, khususnya bagi siswa SD, karena jika siswa terbiasa dengan membaca, kebiasaan ini akan terbawa sampai dewasa kelak (Harianto, 2020).

Di era modern sekarang ini, kegiatan membaca tidak hanya dilakukan dengan buku fisik yang biasa dipegang dengan tangan. Kegiatan membaca juga tidak harus dilakukan di perpustakaan, dan bisa membaca di mana saja. Seiring dengan teknologi yang semakin canggih, kini membaca buku juga dapat dinikmati dengan menggunakan gadget dan komputer. Karena, dengan kemajuan teknologi yang memudahkan saat ini, banyak terdapat buku elektronik (*e-book*) atau buku yang dapat kita baca. Banyak mahasiswa, pelajar, maupun pekerja yang menggunakan aplikasi membaca *online* untuk mengisi waktu. Aplikasi membaca *online* ini sangat efektif untuk pemustaka yang haus akan membaca, dikarenakan rasa keinginan untuk membaca yang cukup tinggi (Awaludin, 2020).

Dengan perkembangan teknologi yang ada, aplikasi berbasis Android dapat digunakan untuk meningkatkan membaca ke seluruh masyarakat. Dengan adanya aplikasi membaca berbasis Android ini, semakin memudahkan dalam membaca dari anak-anak hingga orang dewasa. Aplikasi membaca ini diharapkan dapat memberikan minat kepada setiap orang untuk meningkatkan daya membaca. Selain fitur-fitur tersebut, aplikasi Android ini juga diharapkan dapat memperkenalkan kemajuan teknologi di era saat ini (Yati & Rochmawati, 2018).

Dengan adanya masalah tersebut, penelitian ini bertujuan memberikan solusi dengan tampilan aplikasi membaca berbasis Android yang memudahkan dan menyenangkan agar setiap kalangan dapat mudah membaca dimana pun berada.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking* untuk perancangan tampilan *user experience (UX)* dan optimasi *user interface (UI)*, yaitu terdapat 5 (lima) tahapan dari metode *design thinking Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Berbagai tahapan pendekatan *design thinking* menuntut desainer untuk mampu menganalisis masalah, mengungkapkan ide, mencoba membuat *prototype*, dan mengumpulkan umpan balik terkait media yang dibuat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengusulkan gaya *design thinking* dalam desain yang dapat diterapkan secara bertahap dan mudah dipahami, sehingga karya visual dapat diimplementasikan secara akurat dalam media apa pun. Dengan memahami metode *design thinking*, desainer akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang karakteristik dan proses penciptaan, sehingga penciptaan karya memiliki kualitas, inovasi, dan objektivitas yang lebih tinggi serta dapat diterima oleh khalayak banyak. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah tampilan aplikasi membaca pada *smartphone* berbasis Android yang menyajikan dalam bentuk teks, gambar, dan elemen suara. Dalam aplikasi juga terdapat novel, puisi, beserta berita terbaru yang tayang setiap harinya (Yulius & Pratama, 2021).

Dalam penelitian ini menggunakan 3 (tiga) referensi jurnal yang berkaitan dan sesuai dengan permasalahan untuk perancangan *user interface* dan *user experience*, yaitu penelitian berjudul perancangan ulang *UI & UX* menggunakan metode *design thinking* pada aplikasi Siakadu mahasiswa berbasis mobile. Salah satu yang dilakukan oleh salah satu universitas negeri di Surabaya yaitu UNESA menghadirkan aplikasi mobile app UNESA bernama Siakadu Mahasiswa yang berfungsi sebagai penyedia informasi bagi mahasiswa dalam proses perkuliahan. Manfaat sistem informasi akademik bagi perguruan tinggi adalah sebagai penunjang penyelenggaraan pendidikan bagi seluruh civitas akademika dan stakeholder, sehingga tercipta layanan akademik yang lebih baik, efektif, dan efisien. Dengan adanya *redesign UI/UX* aplikasi siakadu mahasiswa, diharapkan dapat memudahkan pengguna aplikasi untuk lebih maksimal dalam menjalankan dan mendapatkan informasi akademik pada aplikasi siakadu mahasiswa (Wardana et al., 2022).

Penelitian selanjutnya berjudul perancangan *UI/UX* pada aplikasi *bapakkost* dengan metode *design thinking*. Permasalahan yang diangkat adalah untuk memberikan kemudahan bagi pemasar kos dalam menjaring penghuni baru dan dalam melakukan penawaran. Dalam menjalankan bisnis, *software* akan memberikan preferensi tempat dan biaya untuk masing-masing kos tersebut sesuai dengan keinginan calon penghuni baru dan bergabung dengan pemilik kos yang disukai melalui pelanggan. *Software* ini akan memudahkan penghuni baru untuk mengubah biaya dan tempat. Kemudian, pemasar rumah kos dapat dibantu dalam mengiklankan dan memasarkan daerahnya kepada calon penghuni baru. Selain itu, pemilik kos bahkan dapat membantu pemilik dalam mengelola dan menanggapi proses dari penghuni kos, sehingga kenyamanan dan ketersediaan pusat yang ditunjuk tercapai. Jika dilihat secara umum, penggunaan *software* akan memudahkan pemilik kos untuk memperkenalkan bisnisnya kepada masyarakat luas, baik di dalam kota Palembang maupun dari berbagai kota, serta membantu meningkatkan penawaran bagi pelanggan (Ridwansyah et al., 2022).

Penelitian berjudul penerapan metode *design thinking* pada model perancangan *UI/UX* pada fitur report helpdesk ticketing sistem. Permasalahan yang diangkat dari penelitian ini adalah membuat model desain *UI/UX* untuk *helpdesk ticketing system* menggunakan metode *design thinking*. Nantinya, desain *ui/ux* yang telah dibuat akan diimplementasikan ke dalam sistem yang dapat meningkatkan kualitas layanan dari setiap keluhan yang disampaikan oleh pengguna ke Departemen Sistem Informasi. Proses penyelesaian masalah yang dilakukan oleh tim DSI (Departemen Sistem Informasi) dapat dipantau langsung, baik oleh user maupun pimpinan DSI itu sendiri (Hartina et al., 2022).

2. Metode Penelitian

2.1. Pengertian *UI / UX*

Antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) adalah komponen penting untuk sebuah situs web, aplikasi, atau *platform* berbasis online. *UI / UX* bisa menjadi salah satu faktor penentu bagi pengunjung yang tertarik menjelajahi sebuah *platform UI* dan *UX* adalah

singkatan dari *User interface (UI)* dan *user experience (UX)*, yaitu tampilan visual dari aplikasi atau *digital marketing tools* berupa *website* atau aplikasi yang diharapkan dapat meningkatkan sebuah *brand* lebih baik lagi (Kurniawan & Romzi, 2022).

2.2. User Interface (UI)

User interface memegang peranan penting dalam sebuah aplikasi. Produk digital umumnya memiliki tampilan yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Ada tombol, menu, kotak isian, kotak dialog, animasi, *splash screen*, dan lain sebagainya. Itu semua dibuat agar pengguna produk digital itu merasa nyaman ketika menggunakannya. Dalam pembuatan *prototype*, para desainer merancang konsep *user interface* dengan cara menggambarinya secara langsung. Figma membantu desainer membuat konsep *user interface* yang menarik. Di lingkup komunitas desainer aplikasi, *user interface* sering disingkat dengan *UI* (Jubilee Digital, 2022).

2.3. User experience (UX)

Dibuat untuk menggambarkan pengalaman seseorang ketika menggunakan aplikasi atau *website*. Apakah mereka merasa terbantu, menemukan kesulitan, frustrasi dengan tata letak menu, kebingungan dengan adanya tombol-tombol, atau justru merasa puas dengan *experience* yang dialami? *User experience* mengarah kepada faktor-faktor psikologis. Tetapi kata kuncinya terletak pada *User interface*. Jika *user interface* bagus maka diharapkan *user experience* juga akan bernilai positif. Di dalam komunitas desainer dan pengembang aplikasi, *user experience* sering disingkat dengan *UX* (Jubilee Digital, 2022).

2.4. Software Editing Figma

Figma adalah aplikasi desain *UI* dan *UX* berbasis browser dengan alat desain, pembuatan *prototype*, dan pembuatan kode yang sangat baik. Saat ini alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan fitur canggih yang mendukung tim yang bekerja di setiap fase proses desain (Kurniawan & Romzi, 2022). Beberapa fitur terbaik dalam aplikasi Figma adalah:

a. Design Features

Figma menawarkan kemudahan dalam membuat desain yang responsif dan otomatis menggunakan *plugin*. Fitur-fitur yang tersedia ini sangat cocok untuk mendesain *UI* aplikasi atau *website*.

b. Prototyping Features

Setelah melakukan proses desain, langkah selanjutnya yang bisa dilakukan saat membangun *website* atau aplikasi adalah melakukan *prototyping*. Figma juga menyediakan elemen berupa *prototyping features* yang membuat proses pembuatan alur menjadi lebih mudah dan tetap menarik. Tersedia fitur andalan, seperti penambahan animasi, GIF, jenis interaksi, dan opsi transisi yang bisa diatur secara singkat. Untuk melihat hasil *prototyping*, gunakan fitur *mobile viewing* yang dibuat semirip mungkin dengan *setting* yang sudah diterapkan.

c. Design System Features

Merupakan penjelasan dari kemudahan aksesibilitas dan elemen pendukung lainnya yang cukup lengkap. Fitur ini menawarkan perpustakaan lengkap dan aset yang dapat dicari

dengan cepat. Selain itu, juga dapat mengukur penggunaan dan perubahan apa yang dilakukan tim terhadap desain.

d. *Collaboration Features*

Jenis fitur keunggulan yang sangat dibutuhkan Figma saat bekerja dengan tim. *Collaboration features* memudahkan tim untuk bekerja sama dalam satu halaman atau beberapa halaman secara *real time*.

2.5. Design Thinking

Merupakan salah satu metode baru dalam melakukan proses desain. *Design thinking* adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna. Menurut Brown dalam (Ladita, 2020) *design thinking* adalah disiplin yang menggunakan kepekaan dan metode desainer untuk mencocokkan kebutuhan masyarakat dengan apa yang layak secara teknologi dan apa bisnis yang layak secara strategis dapat diubah menjadi nilai pelanggan dan peluang pasar dalam (Ladita, 2020). Dikemukakan bahwa *design thinking* digunakan untuk meningkatkan kejelasan parameter suatu masalah dan mekanisme desain dalam proses pembuatan kebijakan. *Design thinking* mengkolaborasi proses-proses sistematis yang berpusat pada manusia sebagai pengguna dan penerima manfaat melalui proses terencana sehingga menghasilkan perubahan perilaku dan kondisi sesuai dengan harapan (Darmalaksana, 2020).

Dalam pembuatan suatu produk atau aplikasi dengan menggunakan metode *design thinking*, langkah-langkah berikut ini akan dilakukan berulang kali sesuai kebutuhan untuk menghasilkan produk yang tepat. Ada 5 (lima) tahapan *design thinking* menurut Brown dalam (Ladita, 2020) yaitu:

a. *Empathize*

Seorang desainer perlu mengetahui pengalaman, emosi, dan situasi pengguna atau *user* yang akan dituju. Mencoba menempatkan diri pada posisi pengguna sehingga dapat benar-benar memahami kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan wawancara, mengamati kehidupan pengguna, dan cara lainnya.

b. *Define*

Setelah desainer memahami kebutuhan pengguna, maka desainer perlu mendeskripsikan ide atau pandangan pengguna yang akan menjadi dasar dari produk atau aplikasi yang akan dibuat. Dapat dilakukan dengan membuat daftar kebutuhan pengguna dan menggunakan pengetahuan tentang kondisi saat ini.

c. *Ideate*

Dengan kebutuhan yang ada, desainer perlu menggambarkan solusi yang dibutuhkan. Dapat dilakukan dengan melakukan evaluasi bersama tim desain dengan memadukan kreativitas masing-masing desainer.

d. *Prototype*

Ide yang sudah ada sebelumnya perlu langsung diimplementasikan dalam aplikasi atau produk uji coba. Penting untuk menghasilkan produk nyata dan kemungkinan skenario penggunaan.

e. *Testing*

Dari uji coba produk atau aplikasi yang telah dibuat, akan dilakukan uji coba terhadap pengguna. Pengalaman pengguna dalam menggunakan produk trial, akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan terhadap produk yang sudah ada.

3. Hasil dan Pembahasan

Terdapat beberapa tahapan dalam *design thinking* yang telah dilakukan oleh peneliti selama mengerjakan proyek, di antaranya *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, peneliti bekerja sambil belajar bagaimana menggali masalah secara langsung melalui wawancara dengan pengguna. Pertanyaan dan skenario harus dipersiapkan dengan baik. Cara berkomunikasi dengan pengguna juga harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Pada tahap *define* dan *ideate*, peneliti menyelaraskan masalah dan solusi yang akan dibuat dengan beberapa aspek pertimbangan. Pada tahap *prototype*, peneliti mengimplementasikan *UI/UX* ke dalam desain yang dibuat. Penulis terus mengeksplorasi desain. Tidak cukup hanya satu solusi desain, tetapi ada banyak solusi desain yang harus dicoba. Pada tahap uji coba, akan diketahui sejauh mana hasil eksplorasi dan penciptaan solusi yang telah dilakukan peneliti dapat menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan pengguna. Hasil yang didapatkan dalam pengujian bahwa eksplorasi desain yang peneliti lakukan dapat memudahkan pengguna, baik secara tampilan maupun pengalaman penggunaan.

3.1. Inisiasi Proyek

Inisialisasi proyek merupakan tahap pertama dalam pengembangan proyek aplikasi KuyBaca. Pada tahap ini, dilakukan proses identifikasi terhadap proyek berdasarkan kebutuhan dan rencana kerja. Sejumlah peran dibagi untuk menangani setiap kebutuhan dan pengerjaan proyek aplikasi KuyBaca, antara lain: (a) *Project Manager*, bertanggung jawab untuk memimpin implementasi proyek, menentukan ruang lingkup proyek, melakukan penjadwalan proyek, memberikan arahan kepada tim, dan mengevaluasi serta menilai hasil pengembangan proyek; (b) *UI/UX Designer*, bertanggung jawab untuk melakukan penelitian pengguna dan produk yang sedang dikembangkan, menerjemahkan hasil penelitian ke dalam desain (*prototype*) *low-fidelity* dan *high-fidelity*, serta melakukan pengujian *prototype* kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik; (c) *Web Developer*, bertanggung jawab atas implementasi dan eksekusi desain aplikasi KuyBaca dalam bentuk kode program.

3.2. Pendefinisian Proyek

Setelah tahap inisialisasi proyek diterima, maka akan dilanjutkan ke tahap pendefinisian proyek aplikasi KuyBaca. Aplikasi KuyBaca adalah aplikasi yang menyediakan bahan bacaan secara daring atau *online*. Perancangan *UI/UX* aplikasi KuyBaca dilakukan untuk memberikan pengalaman pengguna yang terbaik saat menggunakannya. Metode *design thinking* digunakan dalam karya desain *UI/UX* aplikasi KuyBaca. Lingkup pengerjaan proyek desain *UI/UX* aplikasi KuyBaca meliputi tampilan, fungsionalitas, dan target *audiens*.

3.3. Perencanaan Proyek

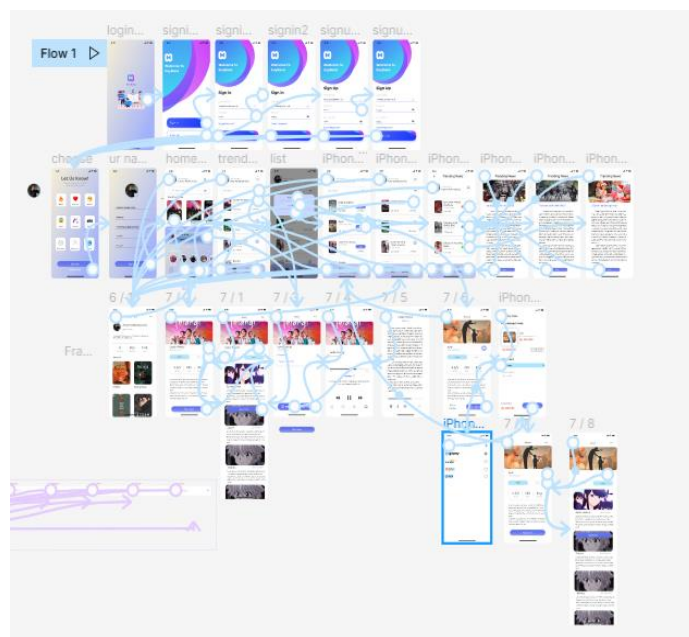
Perencanaan proyek dilakukan berdasarkan kebutuhan pada tahap inialisasi dan pendefinisian proyek. Penyusunan perencanaan kerja proyek meliputi penelitian dan pengumpulan data, pengolahan data, desain, dan pengujian, dimulai dengan penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang masalah yang dihadapi oleh pengguna. Pemahaman terhadap masalah diperoleh dengan melakukan beberapa penelitian, antara lain penelitian pengguna dan penelitian produk pesaing.

Ide-ide yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya akan diwujudkan dalam bentuk *prototype*. Prosesnya dimulai dari pembuatan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* hingga pembuatan *prototype*. Desain *prototype* akan diuji berdasarkan skenario pengujian untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Pengujian dilakukan secara langsung dengan responden untuk menguji setiap fitur yang ada di aplikasi KuyBaca. Hasil yang diperoleh dari proses pengujian ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi desain akhir yang akan dikembangkan.

3.4. Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan proyek dilakukan setelah semua tahapan sebelumnya diselesaikan. Pekerjaan desain pada desain *UI/UX* untuk aplikasi KuyBaca dilakukan sesuai dengan metodologi yang digunakan, yaitu *design thinking*. Pekerjaan desain *UI/UX* dilakukan dengan menggunakan *tools* Figma.

Figma adalah alat yang digunakan selama kegiatan merancang dan membuat beberapa desain seperti *moodboard*, *wireframe*, dan *prototype*. *Tools* yang bisa digunakan bersama secara *real time* seperti Figma dipilih karena sesuai dengan kebutuhan kerja sama tim. Pengerjaan dengan Figma dipantau dan dipandu langsung oleh seorang mentor atau desainer senior *UI/UX*.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 1. Aplikasi Figma

3.5. Pemantauan dan Pengendalian proyek

Evaluasi pengerjaan proyek, pemantauan dan pengecekan kegiatan proyek desain *UI/UX* untuk aplikasi KuyBaca dilakukan dalam agenda rutin *sprint meeting*. Proses manajemen ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana proyek ini telah dikembangkan. Dalam agenda rutin *sprint meeting*, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, antara lain menyampaikan progres masing-masing peserta dan tim, memberikan saran dan masukan terkait pekerjaan, serta memberikan pembekalan untuk tugas selanjutnya. Pemberian saran biasanya juga dilakukan langsung pada hasil karya melalui *tools* Figma.

Tabel 1. Evaluasi Pemantauan Proyek

No.	Skenario	Tujuan
1	Mengumpulkan hasil penelitian dan analisis persaingan pada tahap <i>empathize</i> .	Hasil analisis persaingan perlu ditambah dengan jumlah pesaing. Hasil penelitian cukup lengkap untuk diteruskan ke tahap selanjutnya. Penyusunan hasil penelitian termasuk dalam Miro.
2	Mendefinisikan masalah dan menemukan ide pada tahap <i>ideate</i> dengan <i>how might we</i> dan <i>brainstorming</i> .	Definisi masalah yang tidak akurat. Analisis masalah dapat diulang sebelum memulai tahap penelitian selanjutnya.
3	Membuat <i>style guidelines</i> , <i>user flow</i> , dan <i>low-fidelity</i> .	Pembuatan <i>style guidelines</i> lebih memperhatikan konsistensi ikon dan tombol. Untuk <i>user flow</i> , dapat dilengkapi lagi untuk setiap aktivitas yang dilakukan oleh pengguna. Tata letaknya bagus. Pastikan dalam membuat desain <i>high-fidelity</i> mengikuti <i>framework</i> yang sudah dibuat.
4	Membuat desain <i>high-fidelity</i> dan <i>prototype</i> .	Pemilihan warna, ikon, dan tata letak bagus, tetapi pada beberapa bagian <i>card</i> lebih baik membuat bayangan lebih halus dan memperhatikan opasitasnya.

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

3.6. Proses dan Hasil Pelaksanaan Proyek

Dilakukan sebagaimana tahapan *design thinking*. Terdapat lima tahapan yang dilaksanakan secara terurut.

a. Tahap *Empathize*

Tahap ini dilakukan peneliti untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam pengembangan dan perancangan aplikasi KuyBaca. Peneliti sebagai desainer *UI/UX* membangun pemahaman bersama dengan *stakeholder* dan pengguna. Mentor divisi *UI/UX* menjelaskan tujuan dari desain *UI/UX* aplikasi KuyBaca yang didapatkan langsung dari *stakeholder*, bahwa tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah untuk menghasilkan aplikasi yang nyaman bagi pengguna (*user friendly*). Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan penelitian dengan melakukan wawancara dan analisis persaingan. Setelah melakukan tahap *empathize*, diperoleh beberapa temuan dari hasil wawancara dengan pengguna, selanjutnya

akan diolah pada tahap *define*. Sedangkan, hasil dari tahap analisis persaingan akan didiskusikan dengan tim pada tahap *ideate*.

b. Tahap *Define*

Hasil yang diperoleh dalam proses wawancara dengan responden kemudian didefinisikan lebih jelas agar fokus pada inti permasalahan. Setiap masalah yang ditemukan pada tahap *empathize* akan dicarikan solusinya dengan mendefinisikannya. Proses pendefinisian masalah dilakukan dengan memaparkan setiap kemungkinan masalah yang dialami pengguna saat menggunakan aplikasi KuyBaca. Pada tahap ini, untuk memperluas sudut pandang pemecahan masalah, peneliti menggunakan metode *How Might We (HMW)*. Cara kerja metode *How Might We* adalah dengan mengubah pernyataan menjadi pertanyaan. Hakikat masalah yang telah ditemukan pada proses pendefinisian masalah kemudian diubah menjadi bentuk pertanyaan berupa *how* atau bagaimana. Pertanyaan tentang masalah dapat dijawab dengan mengacu pada setiap solusi atau kekuatan yang mungkin atau *might*. Informasi dan langkah-langkah menyelesaikan solusi adalah apa yang ingin didapatkan dengan menggunakan metode *How Might We*.

c. Tahap *Ideate*

Dilakukan proses pengumpulan ide melalui *brainstorming* yang bertujuan untuk mendapatkan ide untuk pemecahan masalah yang ada. Proses *brainstorming* dilakukan bersama-sama dalam tim *UI/UX*. Setiap anggota menuliskan ide mereka dalam catatan. Hasil *brainstorming* telah disaring terlebih dahulu berdasarkan kesamaan ide yang muncul dalam proses *brainstorming*. Hasil dari proses *brainstorming* akan diolah dan diurutkan kembali berdasarkan aspek minat pengguna dan aspek pengembangan aplikasi KuyBaca. Setelah semua ide terkumpul, peneliti mulai mengelompokkan setiap ide berdasarkan dampak terhadap pengguna dan pengembangan aplikasi dengan tim divisi *UI/UX* yang didampingi oleh seorang mentor untuk mengomunikasikan temuan atau hasil dari proses ini dengan pengembangan aplikasi tim. Mengutamakan ide sebagai bentuk finalisasi ide yang akan dibuat menjadi sebuah desain. Ide yang berada di kiri atau ke arah atas akan menjadi ide yang diprioritaskan karena berdampak besar bagi pengguna dan mudah dikembangkan. Sedangkan, ide yang terletak di kanan atau ke arah rendah adalah ide dengan prioritas kerja yang rendah, meskipun berdampak pada pengguna, tetapi memiliki tingkat pengembangan dengan usaha yang besar. Beberapa solusi seperti halaman alur pembelajaran, halaman FAQ, dan notifikasi dalam aplikasi tidak dapat dikembangkan di aplikasi ini karena pertimbangan aspek pengembangan.

d. Tahap *Prototype* dan *Mockup*

Proses desain yang akan dilakukan pada tahap ini adalah pembuatan *user flow*, *moodboard*, *style guideline*, dan *wireframe*. Hasil tahap *prototype* akan diuji kembali kepada responden atau calon pengguna untuk memvalidasi apakah desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak. Sebelum mulai membuat *user flow* dan *wireframe*, peneliti menyusun *sitemap* aplikasi KuyBaca *user flow* yaitu (1) *User flow* yang dirancang oleh

peneliti digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna untuk menyelesaikan tugasnya atau mencapai tujuannya; (2) *Moodboard*, bertujuan untuk menambah referensi desain. Pada tahap ini, peneliti dan mentor berbagi pandangan tentang desain yang akan dibuat dengan cara mengumpulkan desain dari kompetitor dan situs referensi desain. Hasil yang didapatkan dalam pembuatan *moodboard* ini adalah warna, *interface style*, *icon*, dan *font*; (3) *Style Guideline*, pembuatan *style guideline* untuk menjaga konsistensi setiap elemen visual yang dibuat dalam desain *wireframe*; dan (4) *Wireframe*, masalah dan kebutuhan pengguna menjadi dasar dari proses desain. peneliti merancang *wireframe* low-fidelity dan high-fidelity untuk aplikasi KuyBaca berdasarkan hasil yang diperoleh dari proses *empathize* hingga proses *define*. *Wireframe* yang dirancang oleh peneliti akan digunakan sebagai dasar pembuatan *prototype* yang akan diujikan pada responden atau pengguna.

3.7. Mockup

a. Tampilan Login

Pada Gambar 2 merupakan tampilan halaman login aplikasi KuyBaca: (1) Tampilan Halaman Masuk adalah tampilan dimana pengguna yang sudah mempunyai akun bisa langsung masuk dengan input email dan *password* yang sudah di daftar kan di aplikasi tersebut; (2) Pada Halaman Daftar *user* bisa *input email* dan *password* yang ingin di daftarkan terlebih dahulu.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 2. Tampilan Halaman Login Aplikasi KuyBaca

b. Tampilan Halaman *Homepage*

Pada Gambar 3 merupakan tampilan *Homepage* ini ada halaman-halaman untuk membaca seperti halaman novel, halaman berita, halaman yang sedang *trending*, dan halaman *profile*. *User* dapat memilih apa saja yang akan di baca dari novel hingga berita terbaru yang sudah di *update* oleh aplikasi KuyBaca.

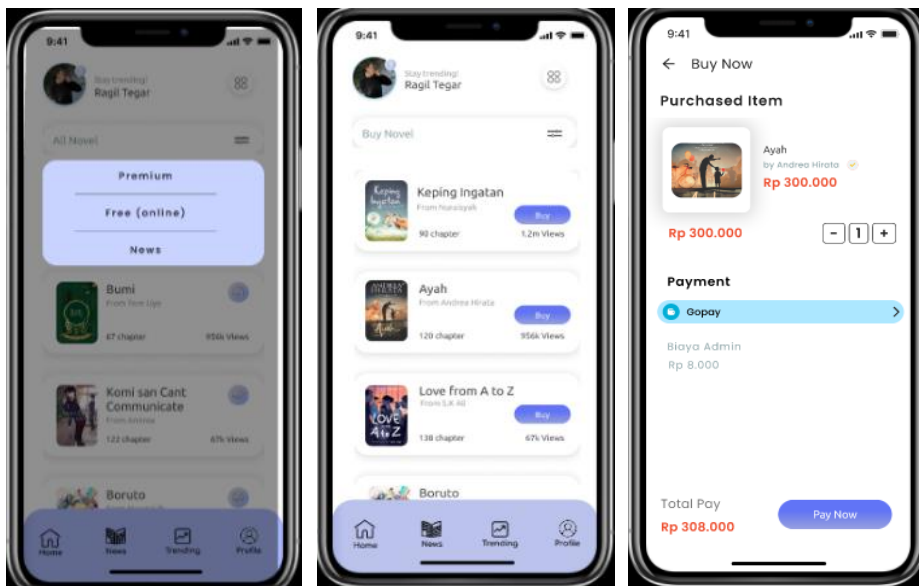


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 3. Tampilan Halaman *Homepage* Aplikasi KuyBaca

c. Tampilan Halaman Berbayar

Pada Gambar 4 merupakan tampilan Premium (berbayar) pengguna dapat membeli novel terbaru dengan rating bagus dan pengguna juga dapat membaca dengan *offline*. Untuk melakukan pembayaran pengguna bisa membayar lewat aplikasi *Gopay*, *Shopee*, Transfer bank, ataupun metode pembayaran lainnya.

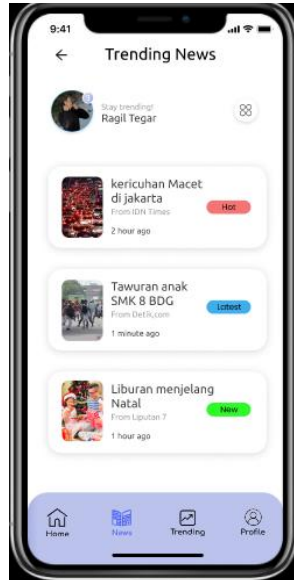


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 4. Tampilan Halaman Berbayar Aplikasi KuyBaca

d. Tampilan Berita (*News*)

Pada Gambar 5 merupakan tampilan Berita (*News*) user dapat membaca berita-berita terbaru yang trending topik agar pengguna tidak ketinggal dengan berita terkini dari dalam negeri hingga luar negeri.

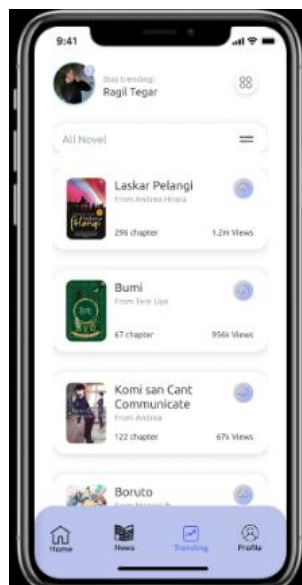


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 5. Tampilan Halaman Berita (*News*) Aplikasi KuyBaca

e. Tampilan Halaman Novel

Pada Gambar 6 merupakan tampilan Halaman Trending, *user* dapat membaca berita atau novel yang sedang terkenal dan sering dibicarakan oleh masyarakat ataupun media-media nasional maupun internasional.

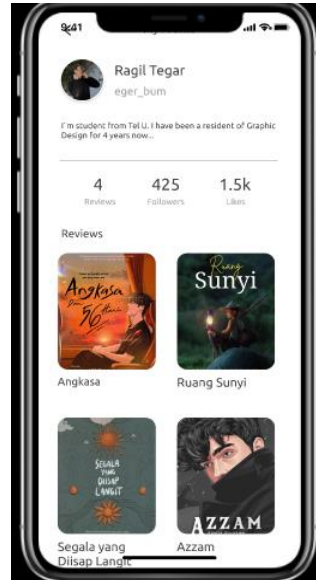


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 6. Tampilan Halaman Novel Aplikasi KuyBaca

f. Tampilan Halaman *Profile*

Pada Gambar 7 merupakan tampilan *Profile*, user dapat mengetahui biodata user, views (pandangan) dari user lain yang sudah melihat isi dari *profile* user, peng-eikuy user dari akun lain, dan suka dengan *profile* lain.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 6. Tampilan Halaman Profile Aplikasi KuyBaca

3.8. Hasil Pengujian

Untuk memastikan desain *UI/UX* aplikasi KuyBaca memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah, maka dilakukan proses pengujian. Pengujian dilakukan dengan menguji *prototype* kepada sejumlah responden. Selama pengujian, observasi dilakukan mengenai pengalaman menggunakan desain oleh responden. Hasil pengujian ini akan digunakan sebagai saran dalam merancang desain *UI/UX* aplikasi KuyBaca.

Pengujian dilakukan dengan melibatkan responden untuk menguji desain *prototype* aplikasi KuyBaca dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Hasil yang didapatkan setelah dilakukan pengujian bahwa rancangan *prototype* peneliti dapat membantu responden atau pengguna menyelesaikan semua tugas dengan mudah. Responden berhasil menyelesaikan semua poin skenario pengujian *prototype* aplikasi KuyBaca.

4. Kesimpulan

Berdasarkan desain dan pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking* pada penelitian ini, diperoleh kesimpulan penerapan metode *design thinking* untuk perancangan tampilan *user interface* dan *user experience* KuyBaca dapat memberikan hasil rancangan yang memudahkan pengguna. Tampilan aplikasi KuyBaca di harapkan bisa mejadi

media baru untuk membaca di mana pun berada, dan dengan aplikasi ini agar seluruh masyarakat dapat kembali menaikan minat baca.

Daftar Pustaka

- Awaludin, A. (2020). *Perpustakaan Digital: Solusi Membaca di Masa Pandemi*. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Banten. <https://dpk.bantenprov.go.id/Layanan/topic/289>
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis: Pembelajaran, Riset, dan Partisipasi Masyarakat*. [http://digilib.uinsgd.ac.id/34057/1/Full-Design Thinking Hadis 04102020.pdf](http://digilib.uinsgd.ac.id/34057/1/Full-Design%20Thinking%20Hadis%2004102020.pdf)
- Hariato, E. (2020). "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal DIDAKTIKA*, 9(1), 2. <https://jurnaldidaktika.org/>
- Hartina, I., Nurmalasari, N., & Hidayat, T. (2022). Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Pada Fitur Report Helpdesk Ticketing Sistem. *INTI Nusa Mandiri*, 17(1), 24–31. <https://doi.org/10.33480/inti.v17i1.3451>
- Jubilee Digital. (2022). *Desain UI/UX dengan Figma dari Nol*. https://books.google.co.id/books?id=SVJSEAAAQBAJ&pg=PA78&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 05(1), 1–7. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/109>
- Ladita, P. (2020). Analisis Penerapan Aplikasi Android Tokocrypto Menggunakan Pendekatan Design Thinking Dibantu dengan Platform Design Toolkit v.2. *Jurnal Teknologi*.
- Ridwansyah, A. R., Dinata, C., Savitri, N., Rahmawati, N., Herdiana, N., & Rahman, A. (2022). Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*, 1(1), 504–511.
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.
- Yati, M. N., & Rochmawati, N. (2018). Aplikasi Belajar Mengaji Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 89–97.
- Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6(2), 111–116. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>