



Arty 11 (1) 2022

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

DESIGN USER INTERFACE DUNIAKU.COM MOBILE APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD

PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APPLICATION DUNIAKU.COM MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Roman Aqviriyo[✉], Anung Rachman, Ipung Kurniawan Yunianto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Feb 2022

Disetujui: Maret 2022

Dipublikasikan: April 2022

Keywords:

Geek Culture, User Interface, Mobile App, Design Thinking

Abstrak

Di era digital dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, media informasi memiliki peranan penting dalam memenuhi kebutuhan masyarakat dalam menemukan informasi. salah satu media informasi yang cukup dikenal adalah Duniaku.com, merupakan website yang menjadi penyedia informasi seputar geek culture dengan target audiens para millennial dan generasi Z. Namun dengan target audiens tersebut, media informasi berbasis website belumlah cukup, karena selain penggunaan website dalam memberikan informasi seputar geek culture pada para masyarakat, duniaku.com juga memerlukan media lain untuk penyebaran konten dengan lebih efisien, yang mana media yang dimaksud adalah aplikasi mobile. Dengan fakta bahwa aplikasi mobile lebih diminati para audience maka diperlukanlah desain UI dengan menggunakan gaya atau aliran yang berhubungan dengan generasi sekarang.

Abstract

In the digital era with increasingly advanced technological developments, information media has an important role in meeting people's needs in finding information. One of the information media that is well known is Duniaku.com, a website that provides information about geek culture with a target audience of millennials and Generation Z. However, with this target audience, website-based information media is not enough, because apart from the use of websites to provide information Regarding geek culture in the community, Duniaku.com also needs other media to spread its content more efficiently, which media is a mobile application. With the fact that mobile applications are more attractive to the audience, a UI design is needed using a style or flow that is related to the current generation.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

[✉]Alamat korespondensi:

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Email : gariskoordinat@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Secara Harfiah Geek Culture dapat diartikan sebagai seorang yang mendalami suatu hal yang berbeda dari kebanyakan orang, seperti seorang yang mendalami suatu hal yang menurutnya menarik atau favorit seperti halnya game tertentu, music, film, teknologi maupun anime. Yang mana terlepas dari berbagai macam hal tersebut geek culture sendiri merupakan salah satu isu yang selalu berkembang dari masa kemasa, dan menjadi daya tarik tersendiri dikalangan masyarakat terutama kaum milenial dan generasi Z yang banyak terpapar informasi dari internet. (Kazakova et al., 2018)

Dari perkembangan geek culture yang semakin massif di era digital seperti saat ini Duniaku.com atau yang sebelumnya dikenal dengan duniaku.net merupakan website yang menjadi penyedia informasi seputar geek culture terlengkap untuk para millennial dan generasi Z, mulai dari konten game, anime & manga, film, teknologi, mainan, hingga gawai.

Duniaku.net sendiri didirikan sejak tahun 2011, yang kemudian pada tahun 2019 Duniaku.net resmi bergabung dengan IDN Media menjadi Duniaku.com. Yang menarik dari bergabungnya 2 media besar tersebut adalah desain UI website duniaku.com yang nampak baru dan memang ditargetkan untuk para pembaca milenial dan genZ. Namun terlepas dari desain UI website yang baru, duniaku.com nyatanya belum memiliki aplikasi mobilya sendiri, hal tersebutlah yang memberikan motivasi penulis untuk membuat desain UI mobile yang relevan dan cocok untuk website duniaku.com yang menjadi media penyedia informasi seputar geek culture di Indonesia.

Penulis sendiri memilih desain UI mobile karena di era serba digital seperti saat ini, dimana teknologi berlomba-lomba untuk menjadi lebih efisien, maka memang aplikasi mobile lebih diminati dan menjadi hal yang cukup penting untuk perkembangan website khususnya duniaku.net yang menargetkan millennial dan genZ sebagai audiencenya, hal ini karena smartphone yang sudah dilengkapi dengan teknologi internet dan lebih mudah dibawa kemanapun seseorang pergi, smartphone sendiri juga sudah menjadi benda yang tidak dapat dipisahkan dari tangan masyarakat urban di era modern. (Tirtadarma et al., 2018)

Dimulai dengan target audience duniaku.com yang berpusat pada para milenial dan genZ maka design mobile UI akan banyak menggunakan gaya atau aliran yang pernah mendominasi industri desain grafis sebelumnya, yaitu flat design sebagai dasar desain UI maupun pada icon dan ilustrasi nantinya, yang mana hal tersebut sebagai upaya untuk menerapkan suatu desain yang sederhana dan tampak modern, sehingga dapat menarik lebih banyak audience milenial nantinya, juga tidak dapat dipungkiri bahwa flat design pernah menjadi trend khususnya di kalangan remaja. (Hasanudin & Adityawan, 2020)

Seperti halnya flat design dalam membuat icon maupun ilustrasi desain UI mobile Duniaku.com, Penggunaan warna juga menjadi atribut yang sangat penting dalam memberikan elemen desain untuk membangun kesan yang sudah menjadi ciri khas Duniaku.com sejak lama di benak audience, yang mana hal tersebut dapat terjadi karena warna memberikan kepuasan tersendiri dalam penglihatan seseorang, dan

merangsang munculnya suatu perasaan atau kesan yang khas dan unik satu sama lain. Sehingga warna dapat memudahkan audience dalam mengenali suatu objek tertentu. (Hartadi et al., 2020)

Dari penjabaran mengenai konsep awal perancangan desain UI Duniaku.net, maka software figma yang akan digunakan dalam membuat prototypenya. Figma sendiri adalah aplikasi atau software berbasis desain cloud dan alat prototyping dalam dunia digital, yang memiliki spesifikasi yang cukup ringan dalam penggunaannya, peranan aplikasi figma diciptakan untuk memudahkan penggunanya yang bekerja di dunia kreatif, berkolaborasi, membuat suatu proyek, maupun bekerja didalam suatu tim sekaligus dimana saja dengan lebih mudah. (Rully Pramudita et al., 2021)

Tidak hanya karena memiliki spesifikasi yang sangat rendah karena menggunakan system cloud dalam pengoprasianya, figma juga terbilang software yang cukup mudah digunakan, hal tersebut terjadi karena pengguna tidak perlu melakukan coding dalam Menyusun desain UI, namun juga kemudahan dalam menentukan device apa yang akan digunakan nantinya.

METODE PENELITIAN

Dalam kebutuhan berkomunikasi manusia dapat membuat suatu karya maupun desain yang terlampau kreatif, dimana dalam kreatifitasnya Design Thinking menjadi salah satu senjata utama bagi manusia dalam menciptakan kreatifitas, hingga menyelesaikan suatu masalah, problem design, dan problem-forming. Memang dalam faktanya Design Thinking dapat berguna dalam menyelesaikan

suatu permasalahan, namun Design Thinking juga berguna dalam membentuk dan merancang suatu permasalahan. Karena di dalam prosesnya Design Thinking bersifat human centered atau berpusat pada manusia. Setiap proses design thinking berasal dan ditujukan pada manusia. Jadi Design Thinking pada dasarnya merupakan suatu metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna itu sendiri. (Syahrul, 2019)

Penggunaan metode Design Thinking berawal dari rasa empati terhadap keinginan kategori perspektif design sebagai kebutuhan pengguna, atau dalam istilah lain merupakan user centered design. Karena dianggap membawa hal yang positif bagi penggunanya, metode Design Thinking juga dapat mengajak para pembelajar mendekati suatu masalah secara langsung pada subjeknya, bekerja dalam tim dan berpikir multiperspektif untuk menjawab tantangan dengan solusi hebat. Karena sebesar apapun masalah maupun kondisi yang tidak menguntungkan pasti selalu ada optimism dalam membuat perubahan. Sehingga penggunaan metode Design Thinking dapat menambah rasa percaya diri bagi manusia dan meningkatkan kemandirian dalam hal apapun. (Baskoro & Haq, 2020)

Design Thinking memiliki pengembangannya sendiri yang dapat dikenal dengan pendekatan model five steps design thinking oleh Stanford d.school. dimana model five tersebut antara lain adalah Empathize yang bertujuan mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang ingin dipecahkan, Define atau informasi yang sudah dikumpulkan selama tahap empathize yang kemudian dianalisis dan sintesis untuk menentukan masalah inti yang

akan diidentifikasi, ideate yang merupakan tahapan menghasilkan ide, prototype atau tahapan menghasilkan fitur khusus atau versi murah produk dan diperkecil, dan yang terakhir adalah tahap tes yang merupakan pengujian dan evaluasi. (Alrazi & Rachman, 2021)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Dalam bab Hasil penulis akan menjabarkan tentang bagaimana hasil dari perancangan desain User Interface yang telah di buat pada bab-bab sebelumnya. Di bab ini meliputi berbagai hal mulai dari wireframe, prototype, dan mock up mobile UI duniaku.com.

a. Wireframe

Dalam proses pembuatan Wireframe Design Mobile User Interface Duniaku.com, diawali dengan pembuatan wireframe tipe low fidelity atau dalam bentuk sketch paling dasar untuk membangun desain informasi dalam mempresentasikan suatu konten yang ingin disampaikan pada audience, merancang navigasi, dan interface dalam penempatan elemen seperti tombol, font, link dan lainnya.

Yang kemudian proses pembuatan Wireframe tersebut dilanjutkan berdasarkan tipe mid-fidelity, desain dengan tipe wireframe memiliki level detail lebih baik dari desain wireframe sebelumnya, yang mana semua fitur web ataupun aplikasi dapat terdiferensiasi dengan jelas pada tipe wireframe ini, dengan menambahkan penggunaan warna hitam putih dan abu-abu sebagai cara memperjelas elemen-elemen yang digunakan.

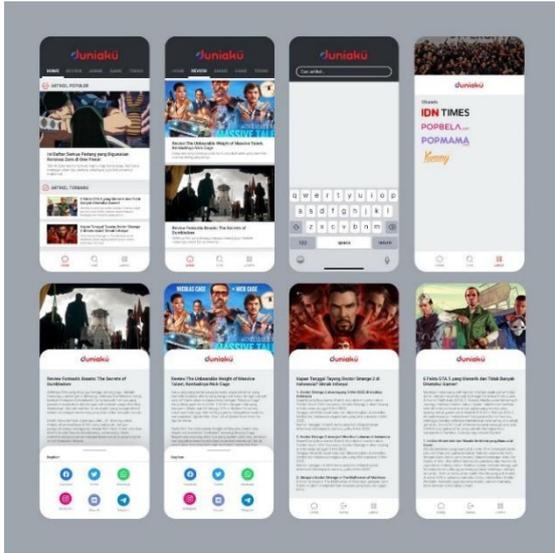


Gambar 1. Desain wireframe duniaku.com

(Sumber: Aqviriyo, 2022)

b. Prototype

Prototype dibuat berdasarkan wireframe yang telah buat, dengan menggunakan figma sebagai software yang digunakan sebagai perancangan desain, maka prototype yang dihasilkan dapat memiliki Aspect Ratio yang cukup akurat, serta dalam penggunaan desain asetnya dalam format vector (SVG/AI/EPS/PNG) sehingga menghasilkan gambar dengan resolusi HD. Yang mana hasil dari prototype sendiri juga di upload pada website dribbble.com.



Gambar 2. Desain prototype duniaku.com
(Sumber: Aqviriyo, 2022)

c. Mockup

Mockup adalah proses terakhir maupun hasil final dari perancangan desain UI duniaku.com yang juga sudah diupload pada website dribbble.com. Dengan mockup sebagai hasil akhir dari perancangan mobile UI duniaku.com maka diharapkan mockup dapat memberikan gambaran pada para audience dalam mengimajinasikan desain UI sebagaimana mestinya bila desain UI tersebut sudah direalisasikan dalam perangkat mobile.



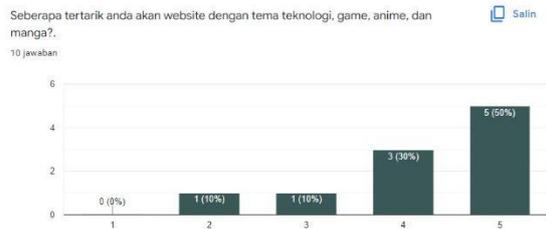
Gambar 3. Desain mockup duniaku.com
(Sumber: Aqviriyo, 2022)

2. Pembahasan

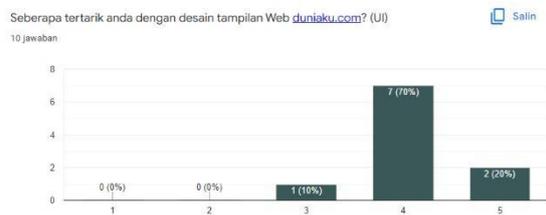
Dalam bab Pembahasan berisi tentang semua analisis Desain Mobile User Interface duniaku.com. menggunakan metode design thinking yang telah di buat di bab sebelumnya. Dimana perancangan analisis menggunakan metode design thinking meliputi beberapa hal yang dapat dijabarkan melalui emphasize, define, ideate, prototype, dan test :

a. Empathize

Pada proses ini analisis dilakukan dengan memahami empatik tentang masalah yang ingin diselesaikan, melalui observasi atau melakukan survey lewat google form pada 10 orang, sehingga hasil atau masalah yang didapatkan lebih optimal karena berasal dari sudut pandang audience website duniaku.com. Dengan demikian hasil yang didapat setelah melakukan kuesioner adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Grafik tentang ketertarikan audience dengan tema website duniaku.com
(Sumber: Aqviriyo, 2022)



Gambar 5. Grafik tentang ketertarikan audience dengan design ui web duniaku.com
(Sumber: Aqviriyo, 2022)

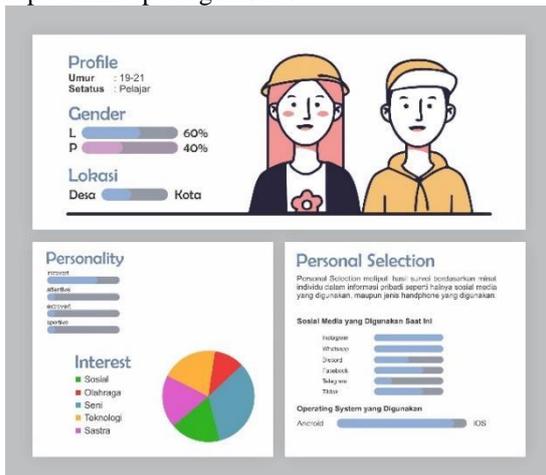


Gambar 6. Grafik tentang kenyamanan audience mengakses website duniaku.com
(Sumber: Aqviriyo, 2022)

b. Define

Define adalah proses riset yang dilakukan pada audience untuk lebih mengenal mereka, dan tentang apa saja yang mungkin menjadi kebutuhan mereka. Karena pada dasarnya mengenal para audience dapat memberikan gambaran besar tentang desain UI seperti apa yang kiranya dapat membuat mereka nyaman, sehingga meningkatkan ketertarikan mereka pada desain UI yang akan dibuat, juga mendapatkan solusi desain yang diharapkan mampu membuat pengalaman aplikasi yang ramah pengguna. Sehingga data dari para pengguna tersebut nantinya akan dimanfaatkan menjadi user persona.

Untuk mendapatkan data para user yang nantinya dijadikan user persona, maka proses define sendiri dilakukan dengan cara survey bersama 10 mahasiswa secara online dengan menggunakan google form. Yang mana dari setiap persona mengisi berbagai jenis identitas mereka seperti nama, umur, tempat tinggal dan data lainya yang dapat dilihat pada gambar 7.

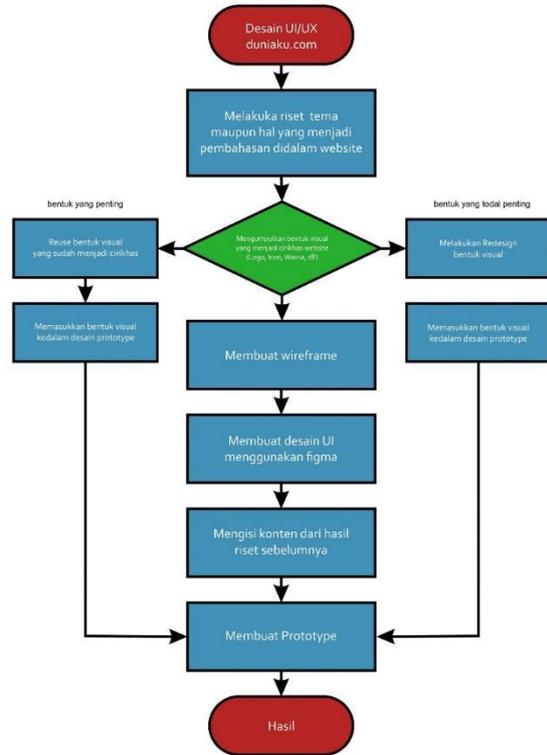


Gambar 7. User Persona
(Sumber: Aqviriyo, 2022)

c. Ideate

Pada proses Ideate dari berbagai ide yang menghasilkan suatu solusi dapat digambarkan melalui brainstorming, yang mana pada tahap ideate sendiri proses perancangan solusi akan ditawarkan

lewat desain UI yang terbentuk dari berbagai riset pada para audience sebelumnya maupun dari ide yang sudah dikumpulkan, maka terbentuklah gambaran perancangan solusi lewat desain flowchart proses pembuatan UI itu sendiri yang dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Flowchart Desain UI duniaku.com
(Sumber: Aqviriyo, 2022)

d. Prototype

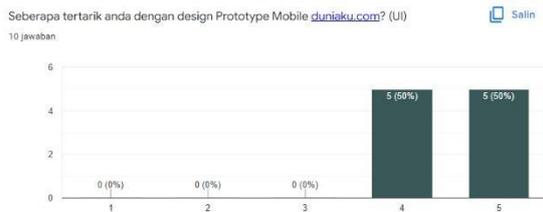
Perancangan prototype, atau tahap prototype dibuat dari hasil riset dan metode yang sudah dilakukan sebelumnya, sehingga menciptakan komponen desain yang utuh. Dalam komponen pembentukan desain UI prototype sendiri tidak banyak merubah desain asli yang sudah menjadi ciri khas website duniaku, sehingga tata letak atau layout dari desain UI yang digunakan juga sebisa mungkin dibuat user friendly dan sesederhana mungkin, sehingga segala fitur, navigasi, maupun elemen grafis lainya dapat dengan mudah untuk dilihat dan digunakan oleh para audience.

e. Test

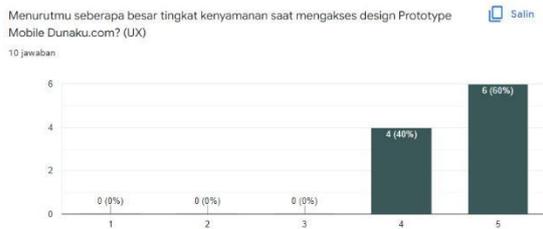
Pada tahapan test maka dilakukanlah sebuah evaluasi dengan melakukan pengujian pada desain UI duniaku.com pada 10 mahasiswa, lewat prototype yang sudah dibuat lewat software figma yang dapat diakses secara online. Dalam tahapan ini, sebuah survei dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sebuah desain UI mobile duniaku yang telah dibuat dari sudut pandang para user, maupun untuk mendapatkan feedback. Yang mendapatkan hasil seperti pada gambar berikut :



Gambar 9. Grafik kesesuaian design UI mobile dengan website duniaku.com (Sumber: Aqviriyo, 2022)



Gambar 10. Grafik tentang ketertarikan user dengan design UI mobile duniaku.com (Sumber: Aqviriyo, 2022)



Gambar 11. Grafik tentang kenyamanan audience dalam mengakses UI mobile duniaku.com (Sumber: Aqviriyo, 2022)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang dicapai dari penelitian dan uraian mengenai pembahasan pembuatan design UI mobile app untuk website duniaku.com dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pembuatan design UI mobile app untuk suatu website penyedia layanan media informasi cukup penting untuk menarik minat para pembaca, karena pada umumnya aplikasi mobile lebih diminati para audience terutama para millennial dan generasi Z yang mana mereka hidup di tengah era serba digital dimana segala sesuatunya terutama teknologi berlomba-lomba untuk menjadi lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 105. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2), 134–144.
- Kazakova, G. M., Andreev, E. A., & Tuzovskiy, I. D. (2018). Geek Culture As a New ‘Image’ of Contemporary Culture. *KnE Engineering*, 3(8), 169. <https://doi.org/10.18502/keg.v3i8.3629>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Tirtadarma, E., Waspada, A. E. B., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 181207. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.4046>
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 83–93.
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117.

<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>

Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190–202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2>.