

Perancangan Ulang *User Interface User Experience Website Justname.id* berbasis Mobile Dengan Metode *Design Thinking*

M.Hadi Prayitno^{*1}, Arga Kuntadi²

^{*1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Bekasi
e-mail: ^{*1}hadi.prayitno@dsn.ubharajaya.ac.id, ²arga.kuntadi19@mhs.ubharajaya.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang perancangan ulang UI/UX website berbasis mobile Justname.id dengan menggunakan teknik design thinking. Justname.id adalah platform pemasaran yang menggunakan media sosial untuk mempromosikan produk dan layanan bisnis. Studi ini berfokus pada masalah tampilan suboptimal pada perangkat seluler, seperti pemilihan warna yang kaku dan kesulitan dalam menavigasi dashboard. Penelitian ini menerapkan pemikiran desain untuk menciptakan desain baru yang lebih menarik dan responsif untuk perangkat seluler. Proses ini meliputi tahapan empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Telah diuji melalui skenario penggunaan dan hasilnya menunjukkan peningkatan kegunaan dengan skor rata-rata 78 dari 3 responden testing. Hasil penelitian akan memberikan kontribusi positif terhadap desain dan pengalaman pengguna Justname.id. Namun demikian, terdapat kebutuhan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak responden dan alat penilaian yang lebih baik lagi, Perancangan ini diharapkan dapat diterapkan oleh Justname.id untuk meningkatkan kualitas tampilan dan penggunaan pada perangkat seluler.

Kata Kunci: User Interface, User Experience, Mobile dan Media Sosial, Metode Design Thinking.

Abstract

This research discusses redesigning the User Interface User Experience of the Justname.id mobile-based website using design thinking techniques. Justname.id is a marketing platform that uses social media to promote business products and services. This study focuses on suboptimal display issues on mobile devices, such as clumsy color selection and difficulty in navigating the dashboard. This research applies design thinking to create new, more attractive and responsive designs for mobile devices. This process includes the stages of empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. It has been tested through usage scenarios and the results show an increase in usability with an average score of 78 from 3 testing respondents. The research results will make a positive contribution to the design and user experience of Justname.id. However, there is a need to expand the scope of research by involving more respondents and better assessment tools. This design is expected to be implemented by Justname.id to improve the quality of display and use on mobile devices.

Keywords: RUser Interface, User Experience, Mobile and Social Media, Design Thinking Method

I. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia sendiri. Dengan adanya teknologi pada dasarnya adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal. (Voutama, 2018)

saat ini untuk meningkatkan tingkat keberhasilan dalam membangun atau merancang sebuah web dibutuhkan *User interface User experience* karena memudahkan designer dalam membuat *design web* ataupun *mobile*. Hadirnya *User interface User experience* juga dapat memudahkan

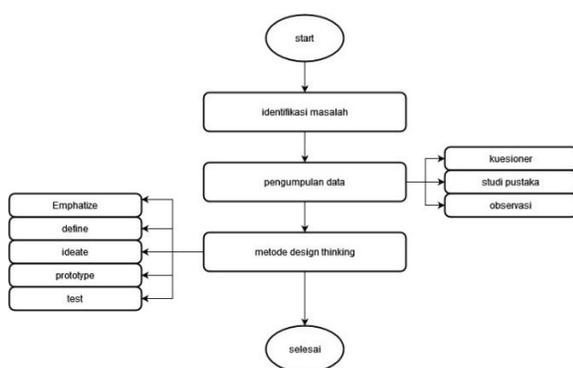
dalam mengakses suatu informasi pada sebuah website dan juga memberikan pengalaman dan kenyamanan pada pengguna dalam mengakses aplikasi dan website. (Tazkiyah & Arifin, 2022)

Website Justname.id merupakan layanan pemasaran yang memanfaatkan platform media sosial seperti Facebook, Instagram, dan lainnya untuk mempromosikan produk atau layanan suatu bisnis. Layanan ini mencakup berbagai strategi dan teknik pemasaran yang dirancang untuk menjangkau dan terlibat dengan target melalui media sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan review pengguna terdapat beberapa perbedaan tampilan pada saat pengguna mengakses website dengan komputer dan mobile, dan mengenai tampilan pada website Justname.id yang terlalu kaku seperti pemilihan warna yang terlalu monoton dan kurang sesuai dengan produk yang dijual pada website Justname.id dan navigasi tata letak menu yang menyulitkan pengguna pada tampilan *dashboard*. Penggunaan alur pengguna (user flow) di website Justname.id kurang optimal, terutama ketika pengguna mencoba untuk login. Perancangan ini menggunakan metode design thinking, yang terdiri dari tahapan *empathize, define, ideate, prototype dan test*. *Design thinking* merupakan proses untuk memecahkan masalah yang difokuskan kepada pengguna, Sehingga hasil dari perancangan ini memberikan solusi kreatif yang menggabungkan suatu pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam berfikir.

II. METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini, peneliti membuat kerangka Penelitian, dimana yang bertujuan untuk Pembuatan UI/UX website Justname.id menggunakan Design Thinking pada website Justname.id perangkat mobile yang di implementasikan menyesuaikan dengan objek permasalahan yang di teliti.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Berikut ini adalah penjelasan dari kerangka penelitian tersebut.

Identifikasi masalah.

Setelah mengumpulkan informasi berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan pada website Justname.id yang ada pada website Justname.id pada tampilan website Justname.id

pada halaman login dan registrasi masih terlalu polos dan tidak kesesuaian pada kotak isi dengan ukuran huruf isinya Oleh karena itu diperlukan perancangan ulang UI/UX pada website Justname.id.

Pengumpulan data

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan observasi untuk mengumpulkan data terkait perancangan ulang UI/UX website Justname.id berbasis mobile. Hal ini dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik website Justname.id, dan studi pustaka.

Metode design thinking

Design thinking adalah salah satu pola pikir untuk menyelesaikan masalah yang fokus pada manusia dan pengguna dan memiliki 5 tahapan yaitu: 1. *Emphatize*, pada tahapan *Emphatize* ini penulis melakukan obeservasi dan tanya jawab dengan menggunakan google form. 2. *Define*, pada tahap ini penulis melakukan pendefisian dari hasil tahapan *emphatize*. 3. *Ideate*, pada tahap ini penulis membuat tampilan mockup perancangan ulang yang ada di website justname.id. 4. *Prototype*, pada tahap ini penulis melakukan perancangan prototype pada perancangan ulang website pelayanan jasa sosial media Justname.id. 5. *Testing*, pada tahap ini penulis memberikan testing dan memaparkan hasil testing yang dilakukan pada beberapa responden. (Hussein, 2018)

Kesimpulan dan saran

Peneliti membuat kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah di lakukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini penulis akan menjelaskan hasil dan pembahasan dari penelitian dalam pengembangan aplikasi sebagai berikut:

Emphatize

Pada proses *emphatize* ini, penulis melakukan riset dengan melakukan wawancara terhadap

pengguna dan calon pengguna website Justname.id, penulis telah merancang skenario pengisian kuesioner yang akan dilakukan oleh responden. Pembuatan skenario bertujuan untuk mendapatkan hasil interview yang sesuai harapan dan tetap fokus pada kepentingan pengguna. Sebelum melakukan pengisian kuesioner penulis mengarahkan responden

untuk mencoba melihat tampilan halaman login pada website Justname.id. Setelah responden mengisi kuesioner tersebut dengan responden disusun untuk diproses dalam tahap berikutnya.

Define

Pada tahapan define untuk menguraikan beberapa permasalahan yang dibutuhkan dalam perancangan ulang website Justname.id pada perangkat mobile. Tahapan define digunakan untuk menganalisis masalah dan kebutuhan yang telah didapatkan oleh penulis dari tahap sebelumnya. Tahap define menghasilkan list daftar kebutuhan pengguna yang akan digunakan untuk acuan pada tahap selanjutnya

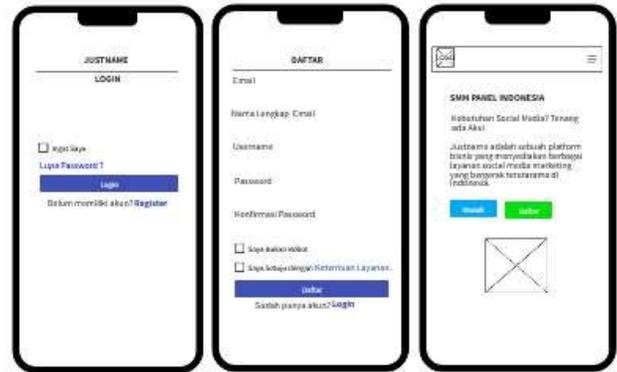
Gambar-gambar harus dijamin dapat tercetak dengan jelas (ukuran font, resolusi dan ukuran garis harus tercetak jelas). Gambar dan tabel dan diagram/skema sebaiknya diletakkan sesuai kolom di antara kelompok teks atau jika terlalu besar diletakkan di bagian tengah halaman. Tabel tidak boleh mengandung garis-garis vertikal, sedangkan garis-garis horizontal diperbolehkan tetapi hanya yang penting-penting saja (lihat penulisan tabel di Tabel 1).

Tabel 1. Tahap *define*

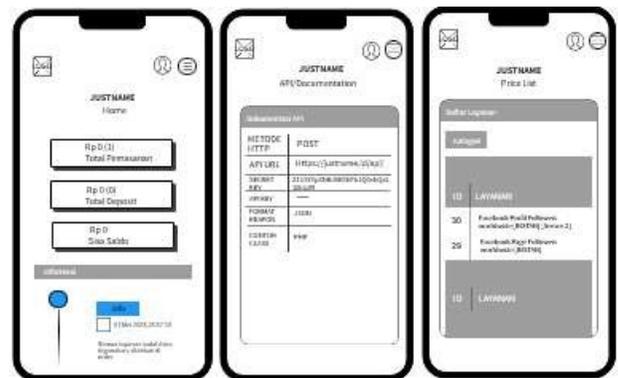
No	Daftar kebutuhan pengguna melalui kuesioner.
1	Dibutuhkan perubahan tampilan pada <i>website</i> Justname pada perangkat <i>mobile</i> .
2	Tampilan pada <i>website</i> justname.id ketika mengakses pada perangkat mobile terlihat terlalu polos dan monoton.
3	Kurang responsifnya <i>website</i> justname.id ketika pengguna mengakses dengan perangkat <i>mobile</i> .
4	Kurang optimalnya alur pengguna (<i>user flow</i>) <i>website</i> justname.id terutama pada proses pengguna melakukan <i>login</i> pada perangkat <i>mobile</i> .

Ideate

Setelah mengetahui masalah yang terjadi melalui tahap Emphatize dan Define, berikutnya adalah penulis ingin memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Pada analisa sistem usulan penulis melakukan tahapan ideate untuk membuat mockup website Justname.id pada perangkat mobile dengan menggunakan mockflow. Berikut adalah beberapa tampilan mockup yang telah dibuat dengan menggunakan mockflow



Gambar 2. Tampilan *Mockup* *Homepage*, *Login*, *Daftar* Usulan Perangkat *Mobile*

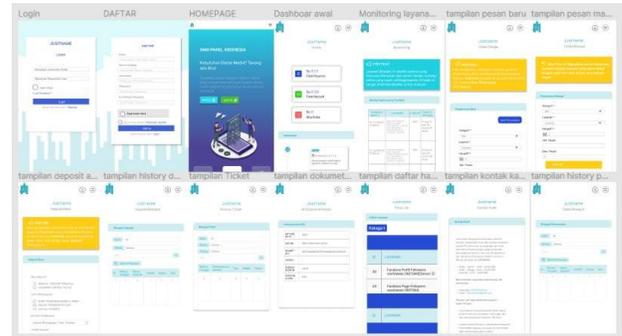


Gambar 3. Tampilan *Mockup* *Dashboard*, *Dokumentasi* *API*, Dan *Daftar* *Harga* Untuk Perangkat *Mobile*.



Gambar 4. Tampilan Mockup Monitoring, Kontak Kami, Dan Riwayat Tiket Untuk Perangkat Mobile

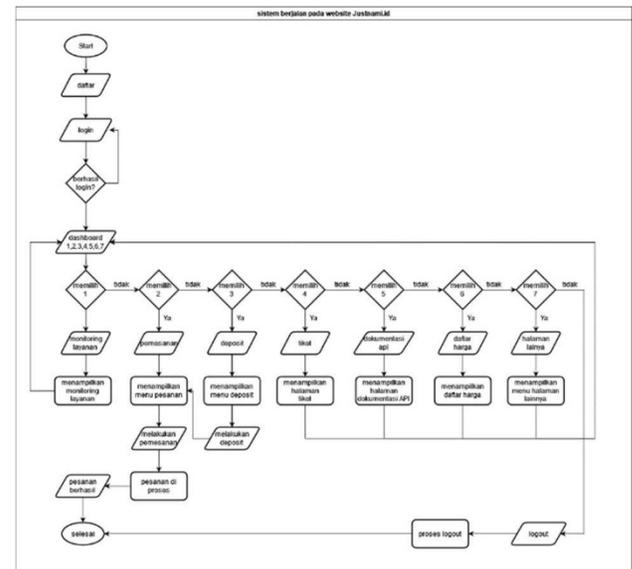
skenario penggunaan desain yang sudah dapat di uji coba. Berikut adalah gambar desain yang sudah dibuat Menggunakan Figma:



Gambar 7. Tampilan Prototype UI/UX Untuk Website Justname.id



Gambar 5. Tampilan Mockup Pemesanan Untuk Perangkat Mobile.



Gambar 8. Skenario Prototype Pada Desain UI/UX Website Justname.id.



Gambar 6. Tampilan Mockup Deposit Untuk Perangkat Mobile

Prototype

Prorotype adalah proses yang Penerapan ide yang sudah didapatkan dari proses sebelumnya yaitu ideate menjadi sebuah desain yang interaktif yang sudah dapat diuji coba. Tahapan ini menghasilkan

Berikut adalah penjelasan dari gambar 8.:

1. Mulai
2. pengguna melakukan registrasi
3. pengguna melakukan login, jika gagal maka pengguna melakukan login kembali
4. setelah melakukan login pengguna akan menuju halaman dashboard awal
5. lalu dapat memilih menu yang akan dituju, ada beberapa halaman menu yang dapat di pilih seperti: monitoring layanan, pemesanan, deposit, tiket, dokumentasi API, daftar harga, dan halaman lainnya,

6. pada halaman monitoring layanan akan menampilkan monitoring layanan, pada halaman daftar harga menampilkan beberapa daftar harga dan beberapa produk layanan yang ada pada jasa layanan sosial media justname.id. dan pada halaman lainnya menampilkan kontak kami.
7. pada halaman deposit menampilkan deposit awal untuk melakukan deposit yang akan digunakan untuk melakukan pemesanan.
8. setelah melakukan deposit pengguna melakukan pemesanan pada halaman pemesanan setelah melakukan pemesanan, pengguna membayarkan saldo yang sudah tertera menggunakan saldo yang ada di deposit, setelah pembayaran telah dilakukan pengguna menunggu layanan yang di pesan terkirim.
9. setelah pesanan pengguna telah dilakukan oleh pihak justname.id, pengguna kembali ke dashboard awal dan menuju pada halaman logout, dan melakukan logout.
10. selesai.

Test

Setelah selesai melakukan 4 tahap sebelumnya, selanjutnya adalah tahap terakhir yaitu tahap test. Tahapan test berguna untuk mendapat hasil feedback dari responden terhadap *prototype* yang telah dirancang. Pada tahapan test ini penulis melibatkan 4 orang responden untuk melakukan pengujian desain baru dari pada website Justname.id pada perangkat mobile. Pengujian ini dibuat berdasarkan skenario yang sudah di buat penulis buat yang bertujuan untuk mendapatkan hasil efektif. Pada pengujian ini penulis menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan aplikasi maze design. Berikut adalah hasil dari tahap test:

Tabel 2. Daftar Skenario *Usability Test* Menggunakan Maze

Tugas	Skenario
T1	Pengguna melakukan daftar dan melakukan login
T2	Pengguna melakukan pemesanan, pesan baru
T3	Pengguna melakukan logout
T4	Pengguna memberikan tingkat kepuasan pada desain baru website Justname.id pada perangkat mobile.

Tabel 4. Hasil Skenario *Testing* Skenario T1

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	9.12s	0
Responden 2	Direct	11.18s	1
Responden 3	Direct	7.08s	0
Succes Rate (%)	100	9.1s	10%
Usability Score	95		

Tabel 5. Hasil Skenari *Testing* Skenario T2

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	17.22s	4
Responden 2	Direct	14.95s	2
Responden 3	Direct	11.41s	2
Succes Rate (%)	100%	14.5%	57.1%
Usability Score	66		

Tabel 6. Hasil Skenario *Testing* Skenario T3

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	11.78s	3
Responden 2	Direct	10.19s	2
Responden 3	Direct	5.76s	2
Succes Rate (%)	100%	9.2s	53.8%
Usability Score	75		

Tabel 7. Hasil Skenario *Testing* Skenario T4

Penguji	Response
Responden 1	5
Responden 2	5
Responden 3	5

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel diatas, didapatkan nilai usability sebesar rata-rata 78 dari 3 responden pada setiap skenario dan dapat

disimpulkan bahwa desain mampu memperbaiki permasalahan yang didapat pada tahap define. Setelah dilakukan pengujian terhadap desain baru dapat membantu responden untuk menyelesaikan seluruh tugas, semua responden dapat menyelesaikan hampir seluruh tugas skenario pengujian pada desain baru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terkait Perancangan Ulang User Interface User Experience Website Justname.id Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking, maka dapat disimpulkan:

Setelah melalui proses perancangan ulang dan pengujian terhadap responden, ditemukan bahwa desain baru dari situs Justname.id memberikan tampilan yang lebih segar bagi pengguna perangkat mobile. Hasil pengujian pada perangkat mobile menunjukkan bukti konkret terhadap perbaikan desain tersebut. Dengan pemahaman terhadap kelemahan dalam alur pengguna, khususnya selama tahap login, di Justname.id, dilakukan langkah-langkah perbaikan untuk meningkatkan kenyamanan akses pengguna. Optimalisasi alur pengguna melibatkan penyederhanaan proses login, dengan harapan dapat memberikan pengalaman yang lebih efisien, mengurangi hambatan, dan meningkatkan kepuasan pengguna. Secara keseluruhan, upaya ini ditujukan untuk memberikan pengalaman positif dan efisien kepada pengguna saat berinteraksi dengan Justname.id, terutama selama proses login. Tujuan utamanya adalah menciptakan sistem navigasi yang lebih mudah dipahami pengguna, dengan fokus pada pengurangan gesekan dan peningkatan kejelasan antarmuka pengguna.

IV. REFERENSI

- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press.
<https://books.google.co.id/books?id=nNWFDwAAQBAJ>
- Jatmiko, W., Santoso, H. B., Purbarani, S. C., Syulistyo, A. R., & Purnomo, D. M. J. (2016).

Panduan Penulisan Artikel Ilmiah. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia.

- Lahman, M. K. E. (2022). *Writing & Representing Qualitative Research* (1st ed.). Sage Publications.
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78.
- Voutama, A. (2018). Perancangan Aplikasi M-Discussion Berbasis Android Sebagai Wadah Diskusi Sekolah. *Syntax: Jurnal Informatika*, 7(2), 116–124.