**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI ANDROID TIMES INDONESIA**

**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

TOPIK : Sistem Informasi



**Disusun oleh :**

Rosandi Fila Setiawan 161.111.031

Muhammad Irfan Faishol 161.111.033

Dyas Irvan Masruri 161.111.069

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER INDONESIA MALANG**

**2020PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI ANDROID TIMES INDONESIA**

**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

TOPIK : Sistem Informasi



**Disusun oleh :**

Rosandi Fila Setiawan 161.111.031

Muhammad Irfan Faishol 161.111.033

Dyas Irvan Masruri 161.111.069

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER INDONESIA MALANG**

**2020**

# LEMBAR PENGESAHAN

**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI ANDROID TIMES INDONESIA**

Obyek penelitian : Sistem Informasi

Bidang / Sektor Usaha : Media Berita

Alamat : Jl. Pandan No.5, Gading Kasri, Klojen, Kota Malang

No. Tlpn / HP : 0812-3345-2700

Waktu Pelaksanaan : 25 Maret 2019 sampai 25 Juni 2019

Pelaksana : 161111031 / Rosandi Fila Setiawan

161111033 / Muhammad Irfan Faishol

161111069 / Dyas Irvan Masruri

Telah diuji dan disetujui oleh :

Pembimbing STIKI, Pembimbing Peusahaan,

(Addin Aditya, S.Kom., M.Kom ) (Bagus Satriawan)

Mengetahui,

Ka. Prodi TI

(Rakhmad Maulidi, M.Kom)

# KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Yang telah melimpahkan hidayahnya dan memberi kami kesempatan dalam menyelesaikan laporan PKL (Praktek Kerja Lapangan) yang kami buat ini. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan PKL (Praktek Kerja Lapangan) bagi pada Mahasiswa dari Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia. Oleh karena itu, dalam kesempatan penulis juga sangat berterima kasih kepada yang terhormat :

1. Addin Aditya, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing atas saran dan bimbingannya.
2. Daniel Rudiaman Sijabat, ST., M.Kom selaku Pembantu Ketua 1 STIKI Malang.
3. Rakhmad Maulidi, M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
4. SW Wahyuning Utami selaku Corporate & Development Director TIMES Indonesia.
5. Bagus Satriawan selaku pembimbing lapangan PKL TIMES Indonesia.
6. Teman-teman seperjuangan satu tim PKL, Andi, Dyas, dan Irfan atas kerjasama dan dukungannya.

Malang, 16 Oktober 2019

Penulis

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN i](#_Toc32315819)

[KATA PENGANTAR ii](#_Toc32315820)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc32315821)

[DAFTAR TABEL vi](#_Toc32315822)

[DAFTAR GAMBAR vii](#_Toc32315823)

[BAB 1 PENDAHULUAN 1](#_Toc32315824)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc32315825)

[1.2 Rumusan Masalah 2](#_Toc32315826)

[1.3 Ruang Lingkup 2](#_Toc32315827)

[1.4 Tujuan dan Manfaat 2](#_Toc32315828)

[1.5 Metodologi Perancangan 3](#_Toc32315829)

[1.5.1 Tempat dan Waktu Pelaksanaan 3](#_Toc32315830)

[1.5.2 Bahan dan Alat Penelitian 3](#_Toc32315831)

[1.5.3 Pengumpulan Data dan Informasi 4](#_Toc32315832)

[1.5 Sistematika Penulisan 5](#_Toc32315833)

[BAB II TINJAUAN UMUM 6](#_Toc32315834)

[2.1 Gambaran Umum Perusahaan dan Struktur Organisasi 6](#_Toc32315835)

[2.2 Profil Perusahaan 7](#_Toc32315836)

[2.2.1 Visi 7](#_Toc32315837)

[2.2.2 Misi 7](#_Toc32315838)

[2.2.3 Legalitas 7](#_Toc32315839)

[2.2.4 Supporting Sistem 8](#_Toc32315840)

[2.3 User Interface 8](#_Toc32315841)

[2.4 User Experience 9](#_Toc32315842)

[2.5 Skeumorphism Design 9](#_Toc32315843)

[2.5 Flat Design 11](#_Toc32315844)

[BAB III URAIAN KEGIATAN 13](#_Toc32315845)

[3.1 Tabel Kegiatan PKL 13](#_Toc32315846)

[3.2 Uraian Kegiatan Praktek Kerja Lapangan 13](#_Toc32315847)

[BAB IV PEMBAHASAN MASALAH 15](#_Toc32315848)

[4.1 Permasalahan 15](#_Toc32315849)

[4.2 Usulan Pemecahan Masalah 16](#_Toc32315850)

[4.3 User Flow Design 16](#_Toc32315851)

[4.4 Desain Lama 20](#_Toc32315852)

[4.5 Desain Baru 24](#_Toc32315853)

[4.6 Kuesioner 31](#_Toc32315854)

[BAB V PENUTUP 41](#_Toc32315855)

[5.1 Kesimpulan 41](#_Toc32315856)

[5.2 Saran 41](#_Toc32315857)

[Lampiran 1 Surat Keterangan diterima PKL 44](#_Toc32315858)

[Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai PKL 45](#_Toc32315859)

[Lampiran 3 Surat Keputusan STIKI 47](#_Toc32315860)

[Lampiran 4 Kuesioner Desain Lama 48](#_Toc32315861)

[Lampiran 5 Kuesioner Desain Baru 49](#_Toc32315862)

# DAFTAR TABEL

[**Tabel 1.1** Jadwal Kegiatan Pelaksanaan 3](#_Toc32276119)

[**Tabel 3.1** *Tabel Uraian Kegiatan* 13](#_Toc32276120)

[**Tabel 4.1** Data Set Desain Lama 32](#_Toc32276121)

[**Tabel 4.2** Transformasi Data 33](#_Toc32276122)

[**Tabel 4.3** Transformasi Data Desain Lama 33](#_Toc32276123)

[**Tabel 4.4** Skala Rata – Rata Desain Lama 34](#_Toc32276124)

[**Tabel 4.5** Data Set Desain Baru 35](#_Toc32276125)

[**Tabel 4.6** Transformasi Data Desain Baru 36](#_Toc32276126)

[**Tabel 4.7** Skala Rata – Rata Desain Baru 37](#_Toc32276127)

# DAFTAR GAMBAR

[**Gambar 2.1** Struktur Organisasi 6](#_Toc32276131)

[**Gambar 4.1** User Flow Design Splash Screen to Home 16](#_Toc32276132)

[**Gambar 4.2** User Flow Design Home to News Detail 17](#_Toc32276133)

[**Gambar 4.3** User Flow Design Home to Category 17](#_Toc32276134)

[**Gambar 4.4** User Flow Design Home to Menu 18](#_Toc32276135)

[**Gambar 4.5** User Flow Design Kanal to Kanal Detail 19](#_Toc32276136)

[**Gambar 4.6** User Flow Design Polling to Polling 19](#_Toc32276137)

[**Gambar 4.7***Splash Screen Lama* 20](#_Toc32276138)

[**Gambar 4.8** Home Lama 21](#_Toc32276139)

[**Gambar 4.9** Menu Lama 21](#_Toc32276140)

[**Gambar 4.10** News Detail Lama 22](#_Toc32276141)

[**Gambar 4.11.** Kanal Lama 22](#_Toc32276142)

[**Gambar 4.12.** Search Lama 23](#_Toc32276143)

[**Gambar 4.13.** Setting Lama 23](#_Toc32276144)

[**Gambar 4.14** Splash Screen Baru 24](#_Toc32276145)

[**Gambar 4.15** Home Baru 24](#_Toc32276146)

[**Gambar 4.16** Kanal Baru 25](#_Toc32276147)

[**Gambar 4.17** Pencarian Baru 25](#_Toc32276148)

[**Gambar 4.18** Video Baru 26](#_Toc32276149)

[**Gambar 4.19** News Detail Baru 26](#_Toc32276150)

[**Gambar 4.20** Headline Baru 27](#_Toc32276151)

[**Gambar 4.21** Pengaturan Baru 27](#_Toc32276152)

[**Gambar 4.22** Terpopuler Baru 28](#_Toc32276153)

[**Gambar 4.23** Fokus Baru 28](#_Toc32276154)

[**Gambar 4.24** Foto Baru 29](#_Toc32276155)

[**Gambar 4.25** Polling Baru 29](#_Toc32276156)

[**Gambar 4.26** Polling Detail 30](#_Toc32276157)

[**Gambar 4.27** User Experience Questionner 31](#_Toc32276158)

[**Gambar 4.28** Bobot Penilaian 32](#_Toc32276159)

[**Gambar 4.29** Grafik Perbandingan Desain Lama dan Desain Baru 40](#_Toc32276160)

# BAB 1 PENDAHULUAN

## Latar Belakang

TIMESIndonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang media mainstream online yang menekankan akurasi, cover both side, reading tourism, user friendly, serta riset. Times Indonesia dalam menyampaikan informasi-informasi yang layak, bermanfaat, membangun semangat, dan optimism, serta pada kepedulian memperbaiki mental bangsa. TIMESIndonesia mengenalkan prinsip *creative news* yang menempatkan mental dan aura positif dalam pemberitaan nilai – nilai berita, dan elemen – elemen jurnalismenya.

TIMESIndonesia ini juga sudah merambah ke dalam *mobile apps,* walaupun sebenarnya website berita yang mereka kelola masih berjalan juga sampai saat ini. TIMESIndonesia sangat mengikuti perkembangan jaman karena orang – orang belakangan ini lebih banyak penggunaan *smartphone* daripada mereka duduk didepan komputer atau laptop. Maka dari itu TIMESIndonesia mulai mengembangkan aplikasi mobile untuk mengejar penggunaan konsumen terhadap berita – berita yang mereka berikan karena tampilan yang mereka kembangkan masih belom punya daya saing dan masih banyak kekurangan.

Oleh karena itu, melihat peluang di TIMESIndonesia untuk mempelajari lebih lanjut tentang *mobile apps.* Pengembangan aplikasi mobile ini sangat diperlukan baik dari perusahaan maupun dari pengguna *smartphone*.

## Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat desain UI/UX aplikasi yang konsisten terhadap warna, font, ikon simbol dan tombol yang diperlukan?
2. Bagaimana cara membuat desain UI/UX aplikasi dengan menggunakan Adobe XD ?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan desain *prototype* ke aplikasi Android Studio?

## Ruang Lingkup

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini dilaksanakan dilingkup aplikasi *mobile*. Pada aplikasi *mobile* nanti melakukan memodifikasi tampilan dan merapikan berita – berita yang ada di aplikasi mobilemenampilkan berita terbaru, sehingga pada aplikasi di android akan mempunyai penampilan baru, sehingga pengguna bisa nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut.

## Tujuan dan Manfaat

**Tujuan :**

1. Menampilkan tampilan aplikasi berita yang konsistem terhadap warna, font, ikon simbol dan tombol yang diperlukan.
2. Menampilkan tampilan yang lebih terkini pada aplikasi *mobile.*

**Manfaat :**

Dengan berubahnya tampilan aplikasi TIMES Indonesia yang terbaru ini diharapkan bisa menambah para pengguna *mobile* dalam membaca berita dengan nyaman, dan tampilan yang terbaru ini bisa mempertahankan pelanggan setia dari TIMES Indonesia.

## Metodologi Perancangan

Dalam perancangan merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan perancangan. Metode perancangan mencakup aspek – aspek sebagai berikut :

### **1.5.1 Tempat dan Waktu Pelaksanaan**

Tempat : TIMESIndonesia Malang

Alamat : Jalan Pandan No. 5 Gading Kasri, Kec Klojen, Kota Malang

Waktu Pelaksanaan : 3 (tiga) Bulan

Jadwal Pelaksanaan : 25 Maret – 25 Juni 2019

**Tabel 1.1** Jadwal Kegiatan Pelaksanaan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | KEGIATAN | TAHUN 2019 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MARET | | | | APRIL | | | | | MEI | | | | | JUNI | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | ANALISIS |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| 2 | DESAIN |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| 3 | PENGEMBANGAN |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| 4 | LAPORAN |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  |

### **1.5.2 Bahan dan Alat Penelitian**

Bahan dan alat yang digunakan pada saat kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Keras

* Sistem Operasi : Windows 10 Pro 64-bit
* Prosesor : Intel Core i5
* Memori : 4096 MB RAM

1. Perangkat Lunak

* Pengolahan Kata : Microsoft Word 2019
* Pengolahan Data : Microsoft Excel 2019
* Aplikasi Desain : Adobe XD atau Figma
* Text Editor : Android Studio
* Emulator : Andy Android Emulator
* Bahasa Pemrograman : Java

### **1.5.3 Pengumpulan Data dan Informasi**

1. Studi Lapangan

Datang langsung ke obyek kerja praktek kemudian mengamati, menganalisa dan membuat pemecahan masalah.

1. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan pegawai yang berkaitan dengan tema kerja praktek.

1. Studi Literatur

Memanfaatkan literatur-literatur yang berkaitan dengan tema kerja praktek baik dalam bentuk buku pustaka, informasi perusahaan, obyek kerja praktek dan literatur yang kami ambil dari media internet.

1. Kuesioner

Guna mengumpulkan informasi sebagai bahan dasar dalam rangka perancangan untuk menunjang data yang relevan dengan tujuan perancangan.

## Sistematika Penulisan

**BAB I PENDAHULUAN**

Membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Perancangan, Sistematika Penulisan.

**BAB II TINJAUAN UMUM**

Memuat gambaran umum perusahaan mengenai sejarah, visi dan

misi, serta struktur organisasi dan deskripsi layanan perusahaan.

**BAB III URAIAN KEGIATAN**

Bab ini membahas tentang hasil kegiatan apa saja yang dilakukan selama kerja praktek, yang terdiri dari hasil keggiatan kerja praktek yaitu waktu pelaksanaan kerja praktek, bidang kegiatan kerja praktek, sistem dan prosedural kerja, tugas dan tanggung jawab.

**BAB IV PEMBAHASAN MASALAH**

Memuat tentang permasalahan yang terjadi pada perusahaan dan solusi

yang diberikan.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

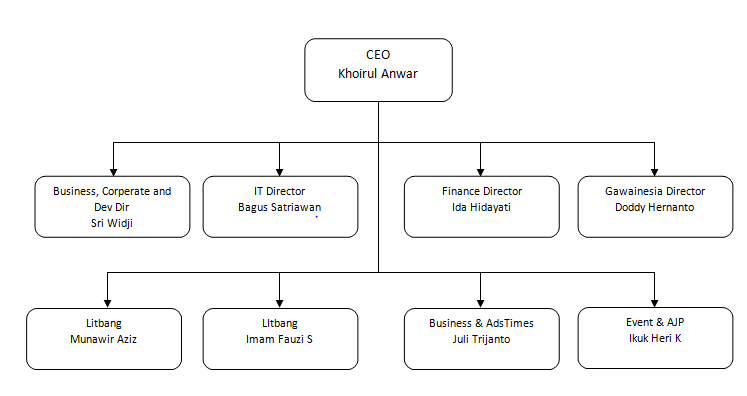
Bab ini berisi kesimpulan dari hasil rangkaian kegiatan PKL serta saran untuk memperbaiki kesempurnaan proyek yang dikerjakan.

# BAB II TINJAUAN UMUM

## Gambaran Umum Perusahaan dan Struktur Organisasi

TIMESIndonesia adalah sebuah media online berjaringan No. 1 di Indonesia, menyajikan informasi berita Indonesia yang membangun. Menginspirasi, dan berpikir positif berdasarkan jurnalisme positif.

TIMESIndonesia di dedikasikan bukan hanya sekedar portal informasi biasa. Tapi lebih dari itu menjadi media mainstream online pertama di Indonesia yang menekankan akurasi, *cover both side*, *reading tourism*, *user friendy*, serta riset. TIMESIndonesia juga memiliki tim dan keahlian di bidang jurnalistik, riset media, *quality assurance*, monitoring dan evaluasi, dan jurnalis-jurnalis yang telah teruji kemampuannya di media massa.



**Gambar 2.1** Struktur Organisasi

## 2.2 Profil Perusahaan

Berikut adalah visi dan misi perusahaan

### 2.2.1 Visi

“Menjadi media online mainstream berjaringan No. 1 Indonesia”

### 2.2.2 Misi

1. Menggerakkan bela negara bidang informasi lewat media online.
2. Menciptakan ketahanan informasi di Indonesia.
3. Membangun dan menegakkan jurnalisme positif (*building, inspiring,* dan *positive thinking*).
4. Membangun media online mainstream pertama di seluruh daerah se-nusantara.
5. Menciptakan entrepreneurship media yang tangguh dan berwibawa.
6. Membangun jejaring informasi yang sehat dan positif.

### **2.2.3 Legalitas**

Penerbit : TIMESIndonesia Network

Badan Hukum : PT. Dawai Citra Semesta

Akte Perusahaan : Perusahaan Khusus Pers

SK Kemenkum HAM : AHU-22172.AH.01.01 Tahun 2012

SIUPP : 517/60/35.73.407/2013

TDP : 130817402104

Status : Terverifikasi Faktual dan Administrasi Pers

### **2.2.4 Supporting Sistem**

Holding : Times Media

Teknologi : Times Tech Net

Hukum : Robikin Emhas SH MH dan Partner

Jaringan : Glutera Network, PayTren Network

Riset : Litbang Times Indonesia (LTI)

## 2.3 User Interface

Semua komponen sistem interaktif yang memberikan informasi dan kontrol bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas – tugas tertentu dengan sistem interaktif (9241-210, ISO 2010).

Kegunaannya untuk memudahkan penggunaan dan pemahaman aplikasi perangkat lunak. *User interface* memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kegunaan aplikasi karena merupakan media interaksi manusia komputer. Terlepas dari tingkat dimana aplikasi mendukung persyaratan fungsional, kecuali aplikasi tersebut mudah, efisien dan dekat dengan hati pengguna aplikasi. *User interface* memberikan tampilan abstrak dari keseluruhan sistem ke pengguna, kesuksesan dari sistem sangat tergantung pada *user interface*. Oleh karena itu, merancang *user interface* harus memberikan kepentingan yang memadai dalam *The System Design Life Cycle* (SDLC) (Debasmita Saha n.d.).

## 2.4 User Experience

Didefinisikan sebagai “Pengalaman gabungan dari apa yang dirasakan, dipikirkan dan bereaksi secara fisik dan mental oleh pengguna sebelum dan selama penggunaan suatu produk atau layanan”. Pada dasarnya, konsep penting dalam *user experience* adalah proses dimana pengguna membentuk pengalaman sejak mereka pertama kali menemukan produk dan sebagai produk digunakan sepanjang periode (Punchoojit and Hongwarittorrn 2017).

## 2.5 Skeumorphism Design

Kata skeuomorph berasal dari bahasa yunani, skeuos yang artinya perkakas, benda atau alat, dan morphe yang artinya bentuk. Jadi apa sih skeuomorphism itu? Skeuomorphism merupakan gaya desain yang meniru bentuk, fitur dan tekstur benda-benda di dunia nyata. Gaya yang biasa kita temukan di user interface ini memudahkan pengguna untuk memahami dan bertindak dengan mudah terhadap antarmuka tersebut. Tujuan utama gaya desain ini adalah untuk mudah mengingatkan antarmuka dengan dunia nyata dan membuatnya lebih familiar bagi pengguna (Loughborough 2014).

Gaya desain skeumorphism sudah ada sejak lama namun baru populer digunakan ketika Apple menggunakan gaya ini pada antarmuka iOS mereka. Pengguna di buat nyaman dengan ikon dan gaya desain yang terlihat nyata. Namun seiring dengan berjalanya waktu gaya desain ini ditinggalkan penikmatnya. Hal ini dikarenakan pengguna yang swaktu itu cenderung ingin melihat yang simpel dan lebih nyaman dilihat dengan perpaduan warna yang menarik. Dan pada tahun 2013, Apple perusahaan yang mempopulerkan gaya desain skeuomorphism merilis iOS 7 yang mengusung gaya desain flat. Alhasil gaya desain ini pun tergeserkan dengan gaya desain flat yang lebih simple dan menarik (Loughborough 2014).

Kelebihan Skeuomorphism :

* Familiar dengan menirukan tekstur dari benda di dunia nyata. Membuat pengguna akrab dan mengerti apa fungsi serta maksud dari gambar.
* Lebih kaya secara [visual](https://www.kompasiana.com/tag/visual) karena mengunakan banyak efek grafis, seperti; bayangan, gradasi, tekstur dan lain lain.
* Terlihat lebih solid, kokoh tapi intuitif.

Kekurangan Skeuomorphism :

* Antarmuka skeuomorphism cenderung menghambat kecepatan pengguna. Ini juga salah satu alasan tergesernya skeumorphism. Aplikasi dengan antarmuka ini lebih memakan resource tinggi.
* Memakan tempat pada tata letak desain, karena mengandung banyak efek yang tentu membutuhkan tempat lebih.
* Terasa tua karena cenderung menggunakan tekstur kayu dan benda-benda klasik yang nyata.

## 2.5 Flat Design

Flat design atau desain datar adalah salah satu gaya desain dimana gaya desain ini mengusung bentuk yang simple dengan menghilangkan berbagai efek grafis, seperti; gradasi, bayangan, glossy dan lain-lain sehingga terlihat menarik dengan perpaduan warna yang enak dilihat. Desain yang lagi populer sekarang ini sangat dipengaruhi dengan permainan pemilihan warna, tata letak dan tipografi. Berikut adalah contoh dari flat design (Loughborough 2014).

Kelebihan Flat Design :

* Cocok dengan perkembangan [teknologi](https://www.kompasiana.com/tag/teknologi) karena tidak menganduk banyak elemen gambar.
* Flat design menempatkan penekanan pada konten dan pengguna tanpa bergantung pada metode lama.
* Membuat proses mendesain dan pengkodean jadi lebih cepat.
* Efisien ruang tata letak.
* Membuat desainer lebih fokus pada struktur yang jelas dan kegunaan yang baik.
* Tidak memakan banyak resource dalam memproses antarmuka untuk web desain atau aplikasi.

Kelemahan Flat Design :

* Berpotensi menghilangkan makna dan menyebabkan pengguna bingung.
* Karena terlalu sederhanya pengguna bisa saja kurang tertarik pada rancangan grafis atau antarmuka dengan desain flat.
* Desain terbatas.

# BAB III URAIAN KEGIATAN

## Tabel Kegiatan PKL

Dalam Menunjang pembuatan laporan ini, maka setiap kegiatan yang dilakukan pada saat Praktik Kerja Lapangan di TIMESIndonesia di muat pada point 3.2. Berikut rincian kegiatan selama dua bulan praktik kerja lapangan :

Obyek penelitian : User Interface

Alamat : Jl. Pandan No.5 Gading Kasri, Klojen, Kota Malang

Pelaksana : 161111031 / Rosandi Fila Setiawan

161111033 / Muhammad Irfan Faishol

161111069 / Dyas Irvan Masruri

## Uraian Kegiatan Praktek Kerja Lapangan

Berikut adalah tabel uraian kegiatan PKL selama 3 bulan :

**Tabel 3.1** *Tabel Uraian Kegiatan*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Hari** | **Mahasiswa** | **Pekerjaan** | **Keterangan** |
| Minggu ke-1  25/03/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | Mempelajari tampilan – tampilan dari aplikasi TIMESIndonesia untuk di evaluasi | Evaluasi |
| Minggu ke-2  01/04/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | Mempelajari tampilan – tampilan dari aplikasi berita yang lain contohnya detik.com & kompas.com | Evaluasi |
| Minggu ke-3  08/04/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | - Mencari referensi desain – desain Skeuomorphism UI  - *Install* Adobe XD dan mempelajari penggunaannya | Proses |
| Minggu ke-4  15/04/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | Merancang User Flow Design | Proses |
| Minggu ke-5  22/04/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | * Merancang *prototype* tampilan Home * Merancang *prototype* tampilan Video * Merancang *prototype* tampilan Pencarian | Proses |
| Minggu ke-6  29/04/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | * Merancang *prototype* tampilan Favorit * Merancang *prototype* tampilan Pengaturan * Merancang *prototype* tampilan News Detail | Proses |
| Minggu ke-7  06/05/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | * Merancang *prototype* tampilan Kanal * Merancang *prototype* tampilan Splash * Merancang *prototype* tampilan Favorit | Proses |
| Minggu ke-8  13/05/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | Implementasi ke aplikasi tampilan (Splash, Home) | Proses |
| Minggu ke-9  20/05/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | Implementasi ke aplikasi tampilan (Kanal) | Proses |
| Minggu ke-10  27/05/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | Implementasi ke aplikasi tampilan (Pencarian, Video) | Proses |
| Minggu ke-11  10/06/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | Implementasi ke aplikasi tampilan (News Detail) | Proses |
| Minggu ke-12  17/06/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | Implementasi ke aplikasi tampilan (Pengaturan, Favorit) | Proses |
| Minggu ke-13  25/05/2019 | Rosandi Fila Setiawan  Muhammad Irfan Faishol  Dyas Irvan Masruri | Penyerahan hasil dari pengembangan aplikasi | Selesai |

# BAB IV PEMBAHASAN MASALAH

## Permasalahan

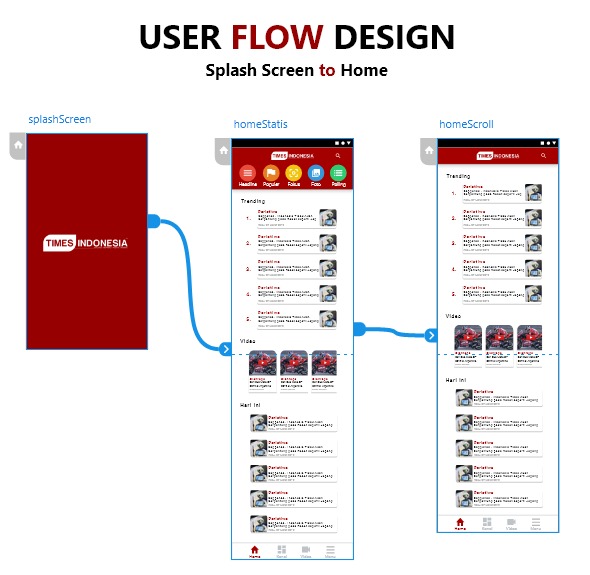
TIMESIndonesia merupakan perusahaan berita online yang memiliki aplikasi berupa website maupun mobile untuk memberikan fasilitas kepada pengguna untuk mengakses berita – berita yang disajikan. Dengan berjalannya waktu TIMESIndonesia sudah tidak lagi memperbaruhi tampilan – tampilan aplikasi yang mereka miliki. Dengan begitu, pengguna tetap yang sedang mengakses merasakan tampilan yang dimiliki kurang relevan dengan masa sekarang karena TIMESIndonesia sibuk membuat konten untuk beritanya sampai tidak memperhatikan bahwa jumlah pengguna yang mengakses aplikasinya turun drastis.

Maka dilakukan evaluasi terhadap aplikasi – aplikasi tersebut untuk dikembangkan lebih lanjut. Dikembangkan untuk memperhatikan konsistensi warna, font, ikon simbol dan tombol tertentu yang bertujuan membantu pengguna untuk menentukan pola dalam penggunaan aplikasi, yang memungkinkan mereka mengakses informasi yang disajikan.

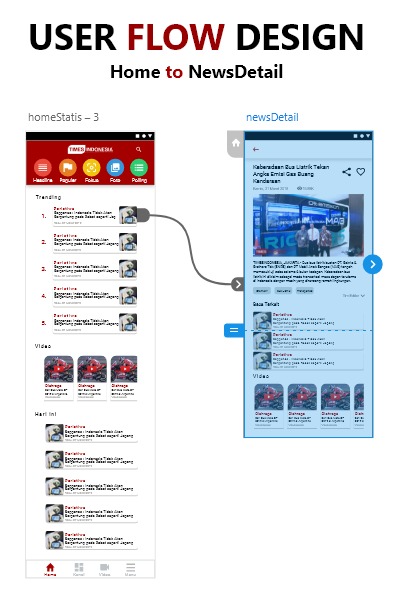
## Usulan Pemecahan Masalah

Setelah memperhatikan temuan masalah maka penyususun memberikan suatu solusi yaitu membuat desain ulang untuk aplikasi TIMESIndonesia berbasis android dengan tampilan yang lebih terbaru dan lebih *fresh*, agar meningkatkan daya saing dengan kompetitor lain dan daya tarik pengguna aplikasi.

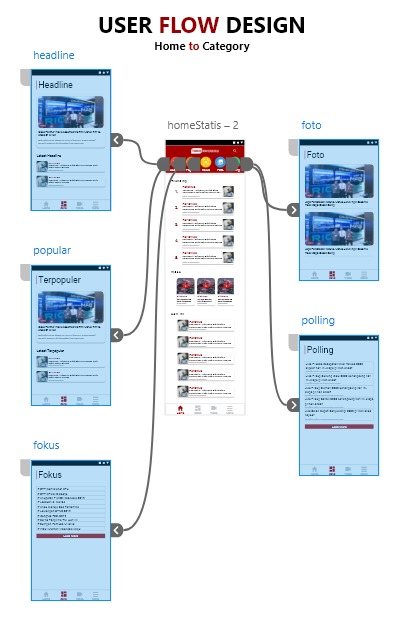
## User Flow Design



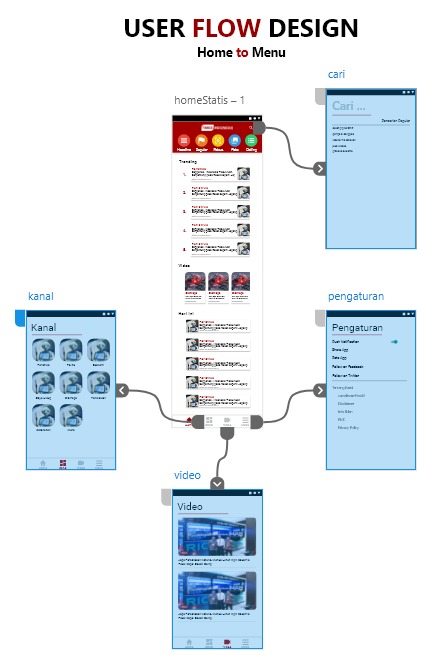
**Gambar 4.1** User Flow Design Splash Screen to Home



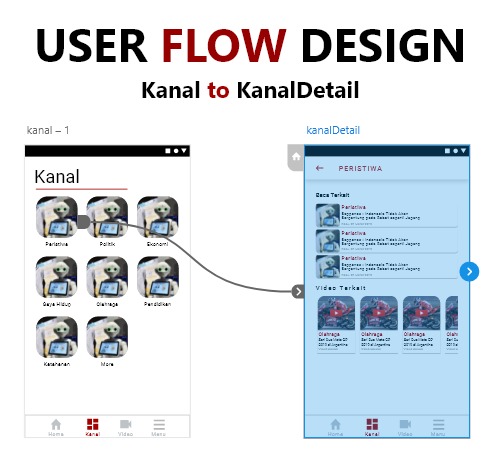
**Gambar 4.2** User Flow Design Home to News Detail



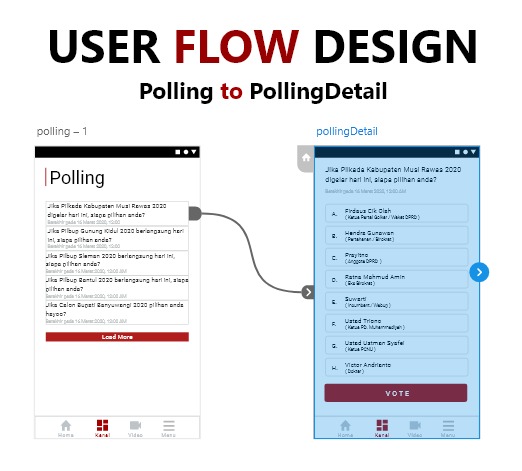
**Gambar 4.3** User Flow Design Home to Category



**Gambar 4.4** User Flow Design Home to Menu



**Gambar 4.5** User Flow Design Kanal to Kanal Detail



**Gambar 4.6** User Flow Design Polling to Polling

## Desain Lama

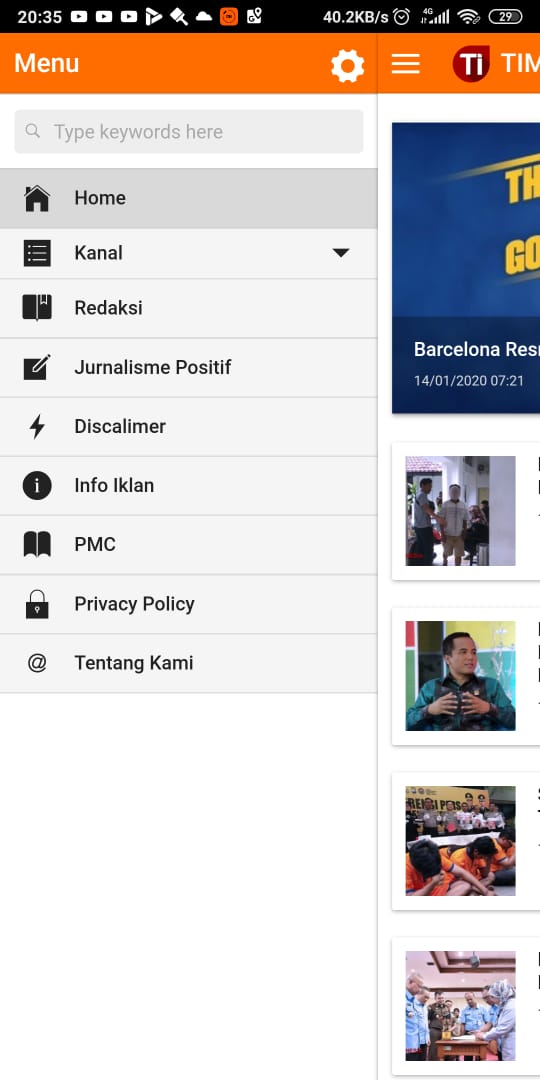
Berikut adalah desain lama dari aplikasi TIMESIndonesia :



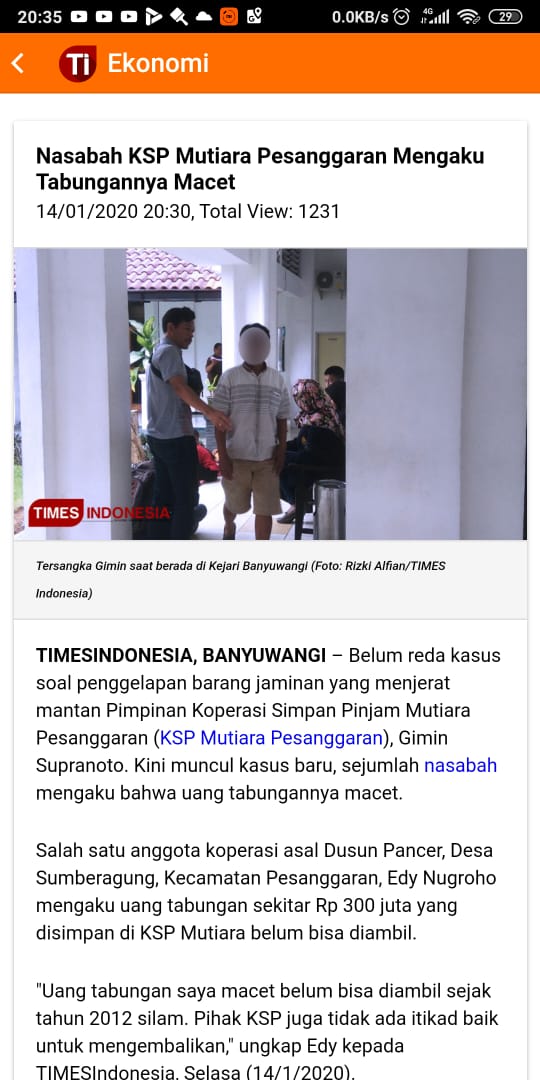
**Gambar 4.7***Splash Screen Lama*



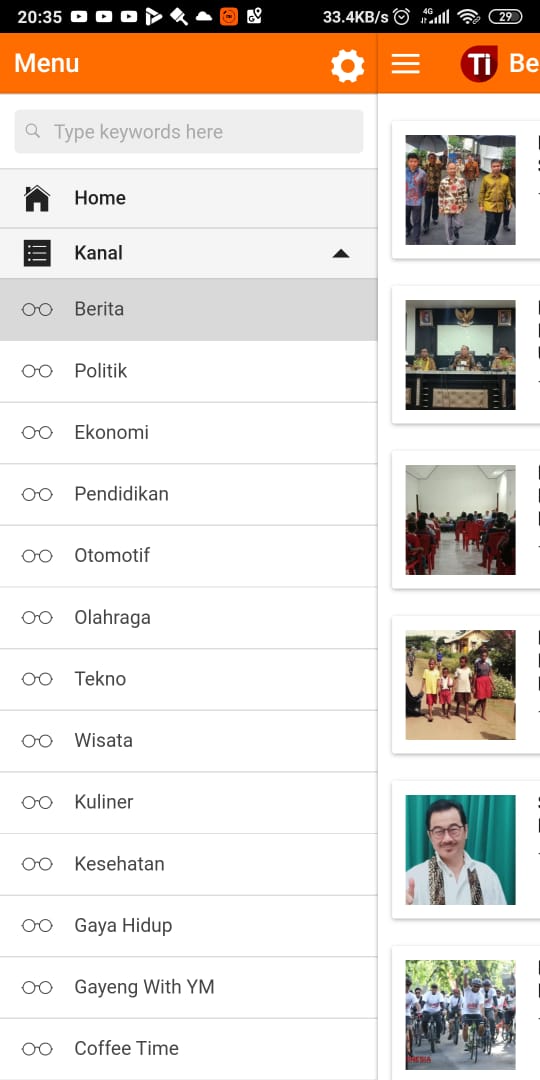
**Gambar 4.8** Home Lama



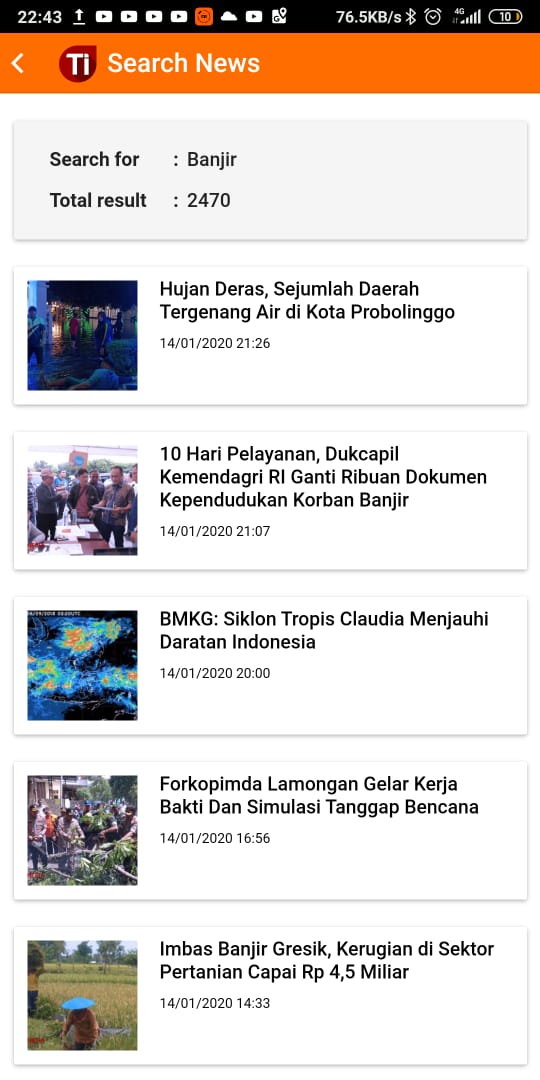
**Gambar 4.9** Menu Lama



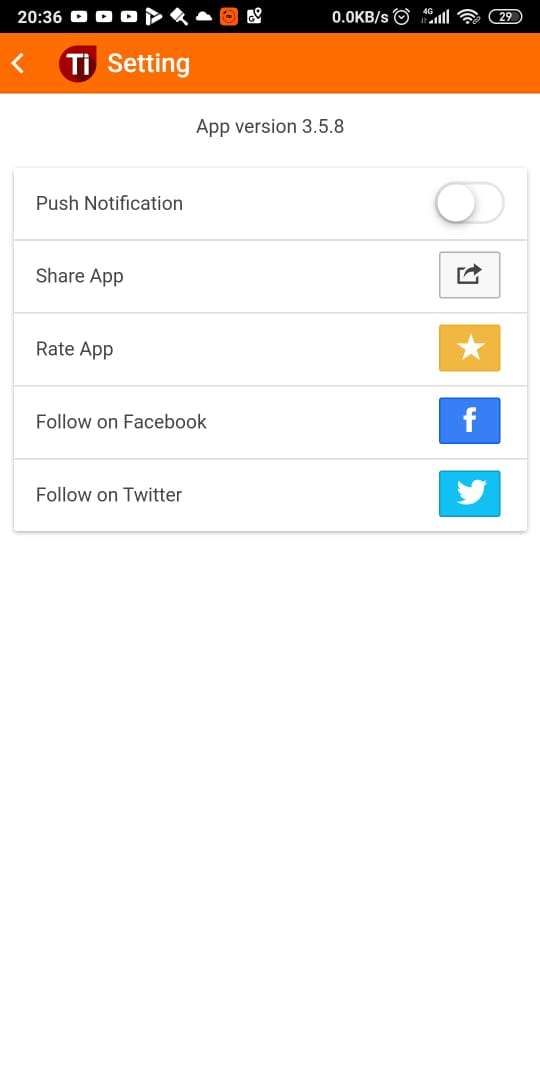
**Gambar 4.10** News Detail Lama



**Gambar 4.11.** Kanal Lama



**Gambar 4.12.** Search Lama



**Gambar 4.13.** Setting Lama

## Desain Baru

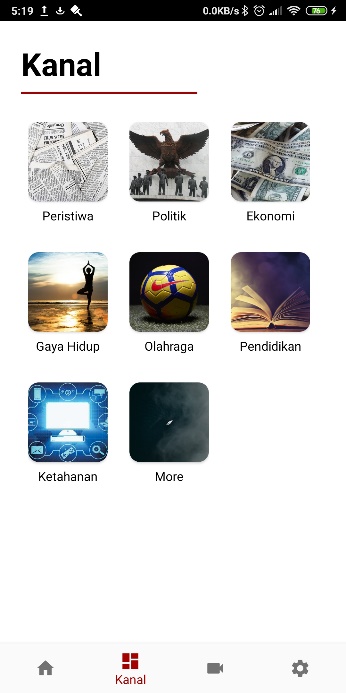
Berikut adalah desain baru dari aplikasi TIMESIndonesia :



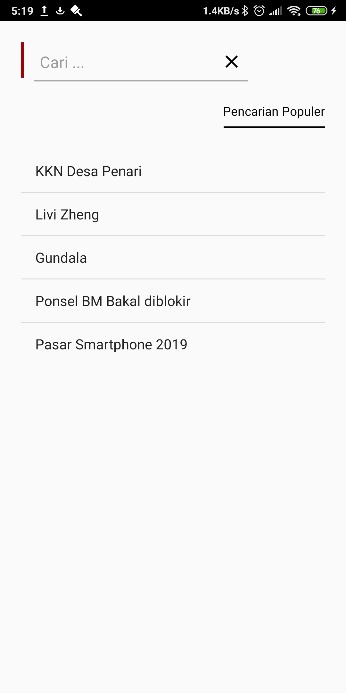
**Gambar 4.14** Splash Screen Baru

****

**Gambar 4.15** Home Baru

****

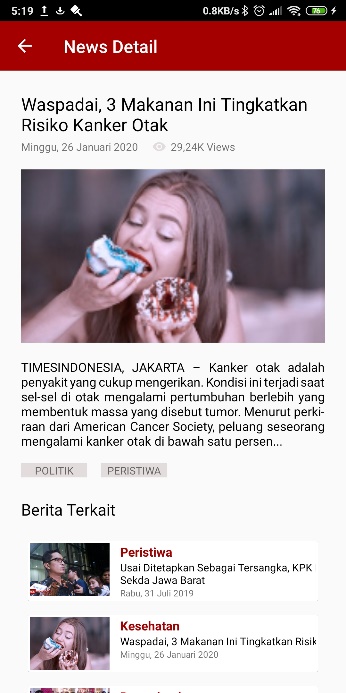
**Gambar 4.16** Kanal Baru

****

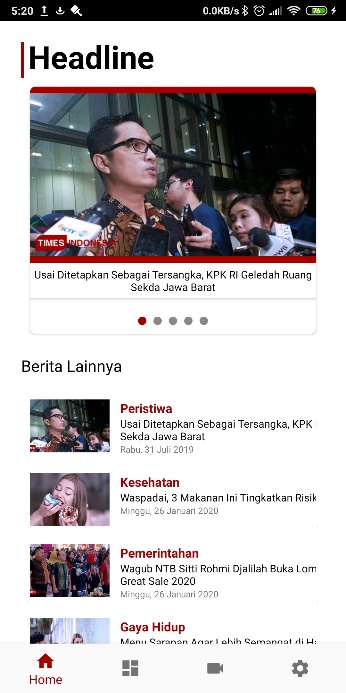
**Gambar 4.17** Pencarian Baru

****

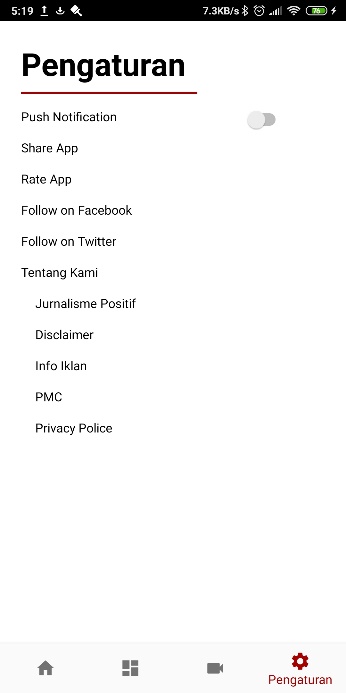
**Gambar 4.18** Video Baru

****

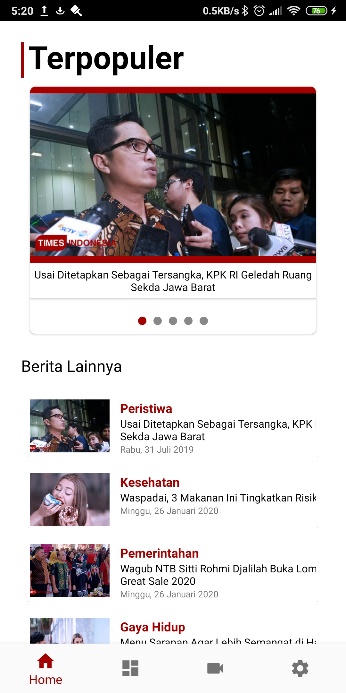
**Gambar 4.19** News Detail Baru

****

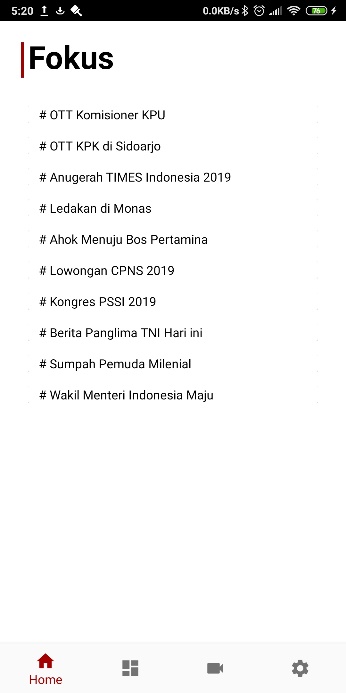
**Gambar 4.20** Headline Baru

****

**Gambar 4.21** Pengaturan Baru

****

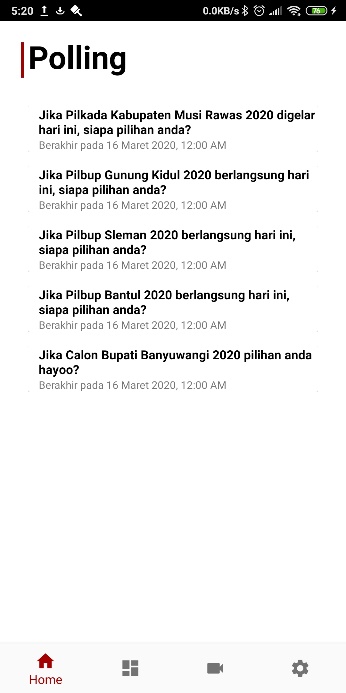
**Gambar 4.22** Terpopuler Baru



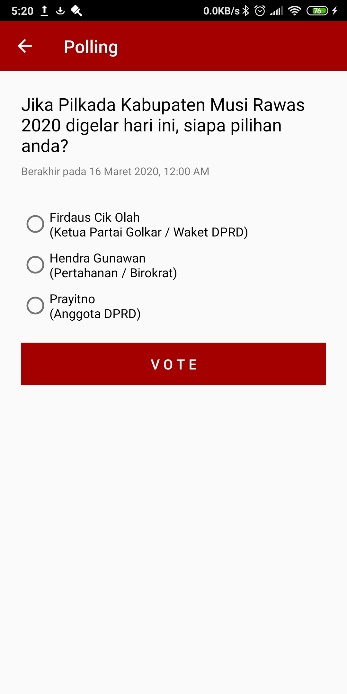
**Gambar 4.23** Fokus Baru

****

**Gambar 4.24** Foto Baru

****

**Gambar 4.25** Polling Baru

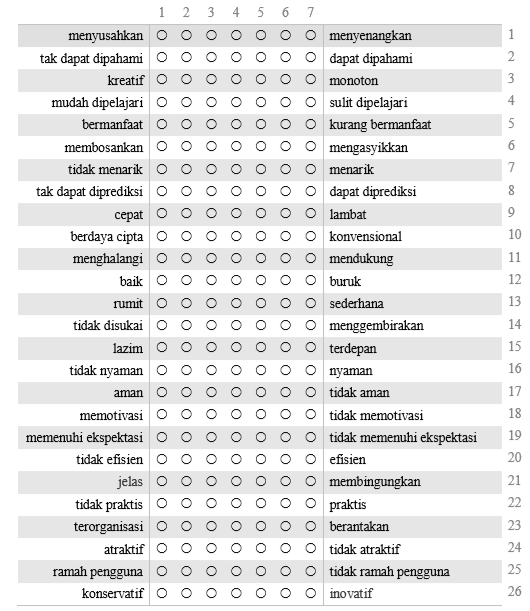
****

**Gambar 4.26** Polling Detail

## 4.6 Kuesioner

*User experience questionnaire* (UEQ) merupakan sebuah metode evaluasi *user experience* berupa kuesioner evaluasi yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan aplikasi yang dievaluasi. Metode penilaian ini dilakukan dengan memberikan 26 paramater yang terdiri dari 6 kategori yang diberikan kepada 21 responden sebagai pengguna (Martin Schrepp 2019).

Berikut kuesioner UEQ yang digunakan sebagai penilaian yang terdiri dari 6 kategori ( *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, *novelty*) :



**Gambar 4.27** User Experience Questionner

Dengan parameter yang diberikan, bisa dilakukan penilaian dengan 7 pilihan jawaban yang tersedia untuk setiap parameter. Nantinya hasil kuesioner akan diubah menjadi dalam bentuk bobot seperti berikut :



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

**Gambar 4.28** Bobot Penilaian

Berikut hasil dari jawaban dari responden pada desain lama yang sudah diolah sesuai bobot penilaian pada gambar 4.28 :

**Tabel 4.1** Data Set Desain Lama



Dengan data set berdasarkan kuesioner sebelumnya, data tersebut diubah berdasarkan nilai yang sudah ditentukan sebagai berikut :

**Tabel 4.2** Transformasi Data

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bobot | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Nilai | -3 | -2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 3 |

Berikut hasil dari data set desain lama yang sudah ditransformasi berdasarkan nilai yang ada pada tabel 4.2 :

**Tabel 4.3** Transformasi Data Desain Lama



Berikut hasil dari transformasi data set desain lama yang sudah diubah, selanjutnya dihitung menjadi skala rata – rata per responden yang ada berdasarkan 6 kategori ( *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, *novelty*) :

**Tabel 4.4** Skala Rata – Rata Desain Lama



Keterangan untuk menghitung skala mean yaitu dengan menghitung rata – rata per kategori sesuai dengan pertanyaan yang ada :

1. *Attractiveness* (Daya Tarik) meliputi pertanyaan nomor : 1, 12, 14, 16, 24, 25 dari gambar 4.27.
2. *Perspicuity* (Kejelasan) meliputi dari kuesioner nomor : 2, 4, 13, 21 dari gambar 4.27.
3. *Efficiency* (Efisiensi) meliputi dari kuesioner nomor : 9, 20, 22, 23 dari gambar 4.27.
4. *Dependability* (Ketepatan) meliputi dari kuesioner nomor : 8, 11, 17, 19 dari gambar 4.27.
5. *Stimulation* (Stimulasi) meliputi dari kuesioner nomor : 5, 6, 7, 18 dari hasil gambar 4.27.
6. *Novelty* (Kebaruan) meliputi dari kuesioner nomor : 3, 10, 15, 26 dari hasil gambar 4.27.

Berikut hasil dari jawaban dari responden pada desain baru yang sudah diolah sesuai bobot penilaian pada gambar 4.28 :

**Tabel 4.5** Data Set Desain Baru



Berikut hasil dari data set desain lama yang sudah ditransformasi berdasarkan nilai yang ada pada tabel 4.2 :

**Tabel 4.6** Transformasi Data Desain Baru



Berikut hasil dari transformasi data set desain baru yang sudah diubah, selanjutnya dihitung menjadi skala rata – rata per responden yang ada berdasarkan 6 kategori ( *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, *novelty*) :

**Tabel 4.7** Skala Rata – Rata Desain Baru



Keterangan untuk menghitung skala mean yaitu dengan menghitung rata – rata per kategori sesuai dengan pertanyaan yang ada :

1. *Attractiveness* (Daya Tarik) meliputi pertanyaan nomor : 1, 12, 14, 16, 24, 25 dari gambar 4.27.
2. *Perspicuity* (Kejelasan) meliputi dari kuesioner nomor : 2, 4, 13, 21 dari gambar 4.27.
3. *Efficiency* (Efisiensi) meliputi dari kuesioner nomor : 9, 20, 22, 23 dari gambar 4.27.
4. *Dependability* (Ketepatan) meliputi dari kuesioner nomor : 8, 11, 17, 19 dari gambar 4.27.
5. *Stimulation* (Stimulasi) meliputi dari kuesioner nomor : 5, 6, 7, 18 dari hasil gambar 4.27.
6. *Novelty* (Kebaruan) meliputi dari kuesioner nomor : 3, 10, 15, 26 dari hasil gambar 4.27.

Setelah dilakukan skala rata – rata terhadap desain lama dan desain baru, maka dilakukan perbandingan untuk menghasilkan skala perbandingan sebagai berikut :

**Tabel 4.8** Hasil Skala Perbandingan Desain Lama dan Desain Baru



Keterangan untuk menghasilkan skala perbandingan pada desain lama dan desain baru sebagi berikut :

1. Mean : Untuk menghasilkan rata-rata dari hasil tabel 4.4 dan

tabel 4.7.

1. Standart Deviasi : Untuk mengukur jumlah variasi atau sebaran sejumlah

nilai data, dengan rumus

=STDEV(number1;number2;dst)

1. N : Merupakan jumlah banyak responden.
2. Confidence : Untuk menghasilkan data untuk menentukan seberapa

akurat data tersebut setelah diuji, dengan rumus

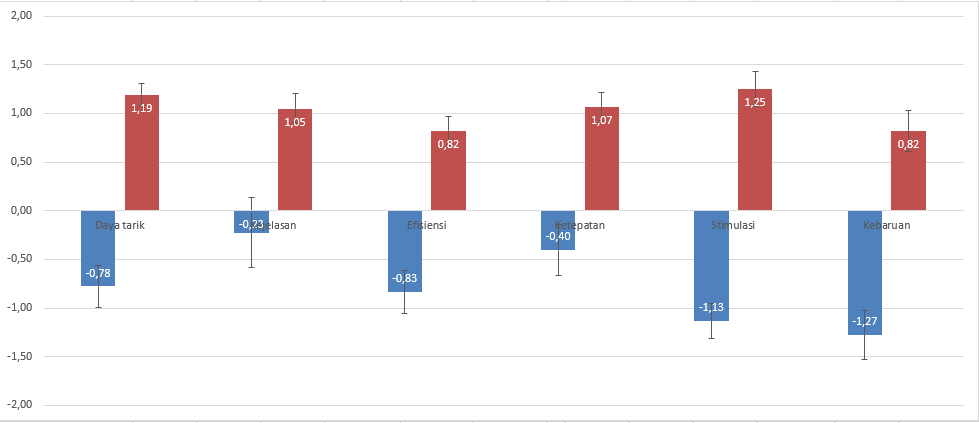
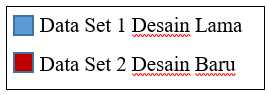
=CONFIDENCE(alpha; STD; N)

1. Confidence Interval : Untuk menentukan rentang akurasi data berdasarkan

skala rata-rata untuk mencapai presisi, dengan rumus

* Confidence level = Point estimate of population parameter +/- (confidence factor)(measure variability)(adjusting factor)
* Confidence level = Point estimate of population parameter +/- margin error

Setelah dilihat dari hasil skala perbandingan yang dilakukan pada desain lama dan desain baru, maka dihasilkan grafik sebagai berikut :



**Gambar 4.29** Grafik Perbandingan Desain Lama dan Desain Baru

# BAB V PENUTUP

## Kesimpulan

Dari hasil perancangan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Disimpulkan bahwa desain baru lebih baik karena skala rata – rata yang dihasilkan desain baru lebih tinggi dibandingkan skala rata – rata yang dihasilkan desain lama, yang berarti pengguna lebih menyukai dan nyaman dalam menggunakan aplikasi *mobile* menggunakan desain yang lebih terbaru.
2. Perancangan tampilan aplikasi yang dilakukan sudah diperbaruhi dengan konsep *Skeuomorphism UI* yang sebelumnya dengan konsep *Flat UI*
3. Perancangan aplikasi menghasilkan pengalaman pengguna yang nyaman bagi pengguna.

## Saran

Berdasarkan hasil implementasi perancangan desain ini, maka saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan kedepannya yaitu :

1. Setelah dilakukan perancangan desain aplikasi ini masih ada banyak kekurangan di *code* program seperti *Backend Develop, API* dan lain - lain, karena keterbatasan waktu, ilmu dan referensi.
2. Aplikasi membutuhkan *maintenance* terjadwal untuk menjaga berita tetap *up to date* untuk bisa bersaing dengan kompetitor.
3. Berita harus relevan dengan jaman sekarang dan terbaru untuk menjaga *branding* bisnis yang dilakukan.

**DAFTAR PUSTAKA**

9241-210, ISO, International Standard. 2010. “Human-Centred Design for Interactive Systems.” 2010.

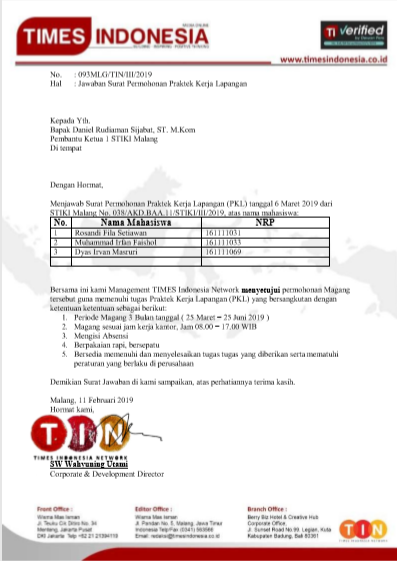
Debasmita Saha, Ardhendu Mandal. “User Interface Design Issues for Easy and Efficient Human Computer Interaction An Explanatory.”

Loughborough, University. 2014. “Skeuomorphism or Flat Design : Future Directions in Mobile Device User Interface ( UI ) Design Education.”

Martin Schrepp. 2019. “User Experience Questionnaire Handbook.” : 1–15.

Punchoojit, Lumpapun, and Nuttanont Hongwarittorrn. 2017. “Usability Studies on Mobile User Interface Design Patterns : A Systematic Literature Review.” 2017.

# Lampiran 1 Surat Keterangan diterima PKL



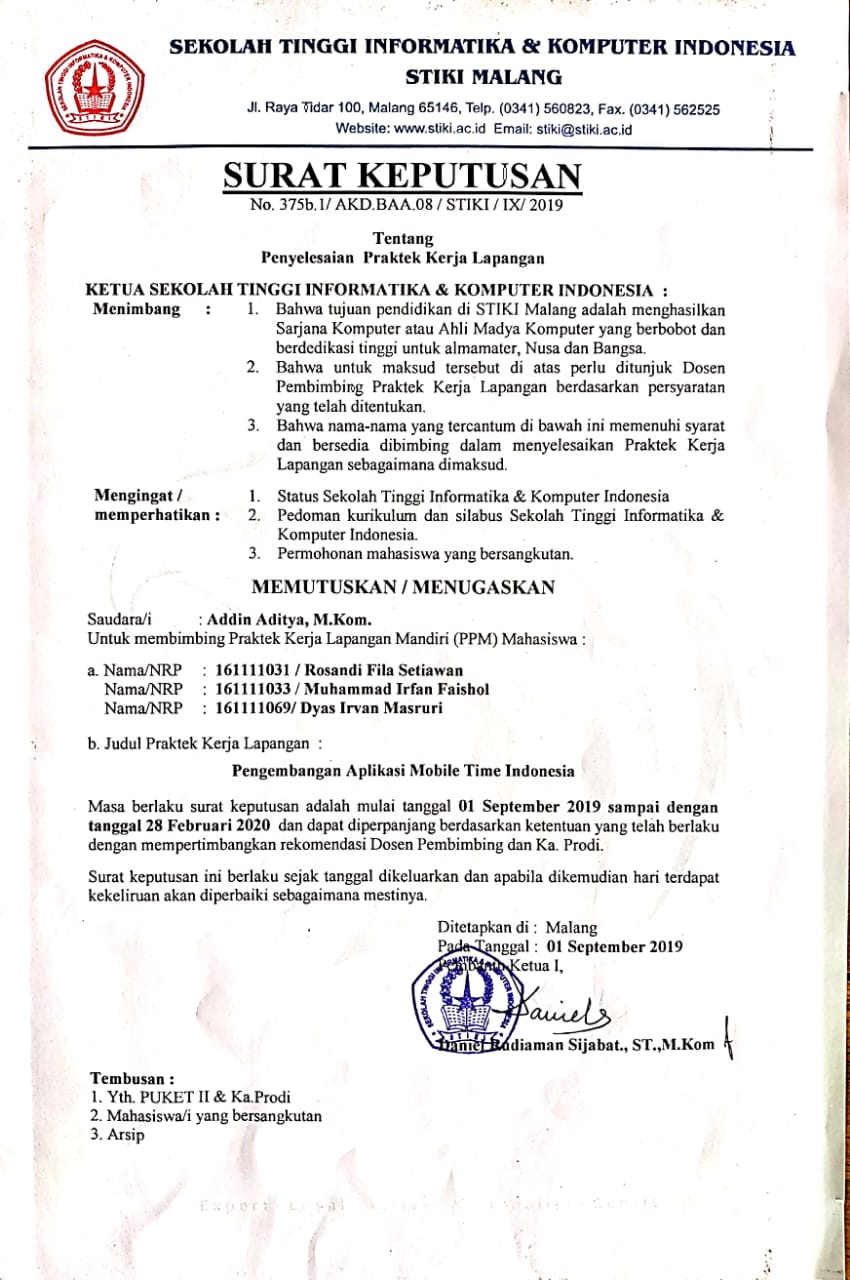
# Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai PKL



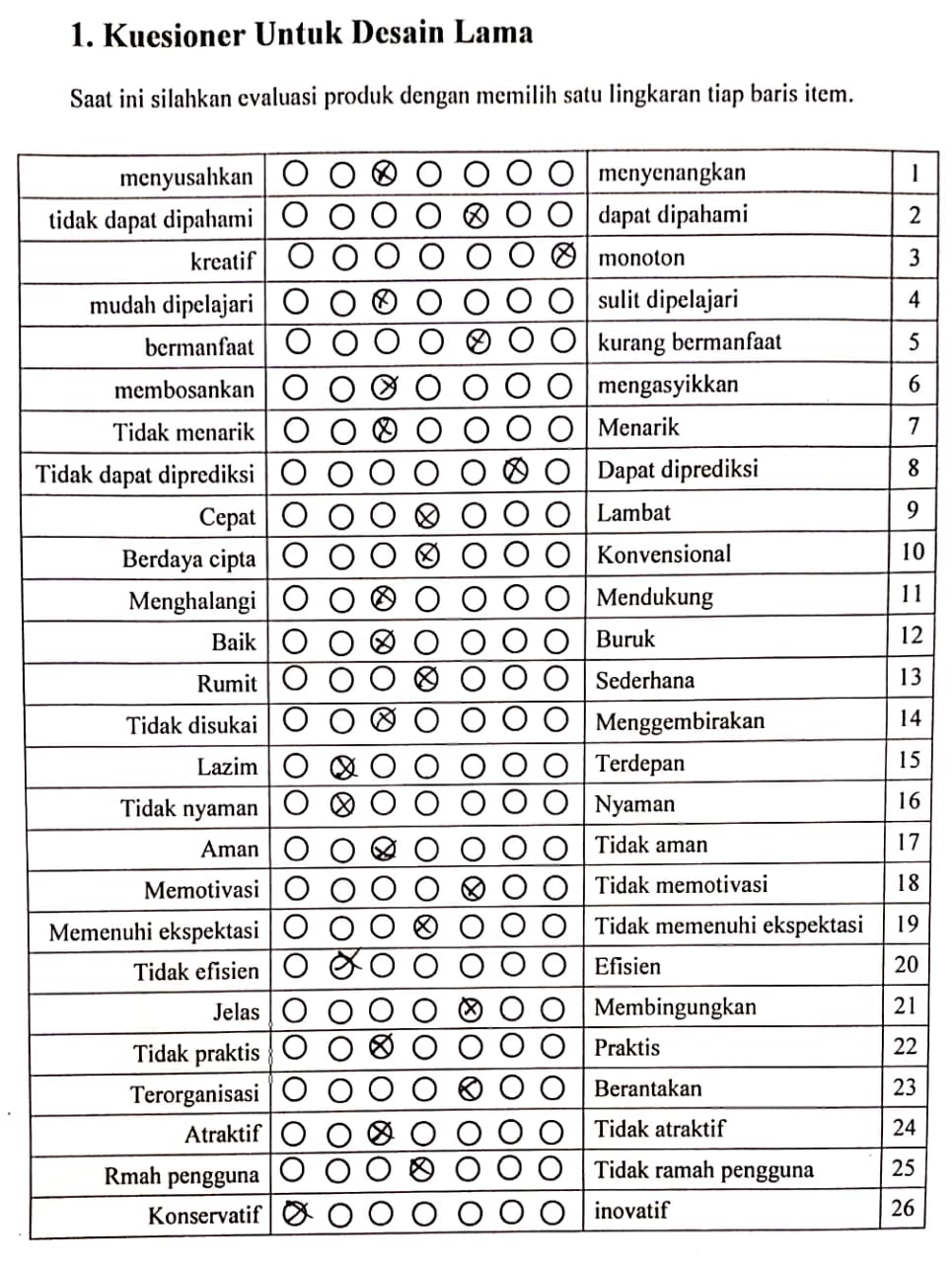




# Lampiran 3 Surat Keputusan STIKI



# Lampiran 4 Kuesioner Desain Lama



# Lampiran 5 Kuesioner Desain Baru

