

Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software

Neny Tiara Kusumaningdyah¹, Sukadi²

^{1,2}Fakultas Teknik, Universitas Merdeka Madiun, Jawa Timur, Indonesia
Email: ¹nenytiara34@gmail.com, ²sukadi@unmer-madiun.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kebanyakan selama ini kampanye sosial menggunakan media cetak seperti koran, spanduk, atau brosur untuk menyebarkan informasinya, dan karena saat ini semakin banyak orang yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melakukan semua hal secara digital, maka dalam penelitian ini akan dibuat sebuah desain user interface atau yang biasanya dikenal dengan desain UI/UX aplikasi kampanye sosial sehingga orang bisa menyuarakan aksinya dengan mengunggahnya di sebuah aplikasi kampanye sosial secara digital. Desain aplikasi kampanye sosial ini memiliki user yang nantinya dapat memilih berbagai "Challenge" yang tersedia sesuai minat, yang bertujuan untuk membantu memotivasi pengguna dalam melanjutkan aksinya hingga masa akhir periode aksi tersebut, selain itu juga dapat meningkatkan ketertarikan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Thinking, di mana memiliki 5 tahapan diantaranya empathize, define, ideate, prototyping, dan testing. Solusi yang dapat diberikan antara lain memberikan fitur pop-up notifikasi untuk pengambilan aksi sebagai pengingat, fitur leaderboard, dan fitur share poin kepada teman atau sesama pengguna.

Kata kunci: User Interface, User Experience, Design Thinking.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju seiring dengan berjalannya waktu memberikan banyak perubahan pada teknologi digital. Hal tersebut juga memengaruhi masyarakat dalam kegiatan sehari-hari, termasuk bersosial media. Pada saat ini semakin banyak orang yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melakukan semua hal secara digital. Banyak orang yang sudah mulai beralih dari cara konvensional ke cara yang modern. Hal itu pula yang membuat kemajuan untuk kehidupan masyarakat sekarang. Salah satu contohnya adalah sistem yang menjadi wadah kampanye untuk aksi

sosial sekaligus menjadi sosial media yang unik dan baru. Kebanyakan kampanye zaman dahulu menggunakan koran, spanduk, atau brosur untuk menyebarkan informasi. Namun sekarang orang bisa menyuarakan aksinya dengan mengunggahnya di sebuah aplikasi kampanye sosial secara digital.

Dengan adanya dampak pandemi Covid-19 menjadikan masyarakat terbiasa dihadapkan dengan serba digital. Hal itu mendorong sekaligus memaksa masyarakat menggunakan cara-cara yang baru dan praktis. Tentunya pada sistem atau media yang sudah sangat maju, harus tetap mempertimbangkan kenyamanan dan kemudahan untuk pengguna. Seperti yang kita tahu bahwa tidak semua orang yang menggunakan sistem online adalah anak muda pada usia produktif yang masih mudah mempelajari sesuatu yang baru, tapi juga ada orang dengan usia lanjut yang dituntut untuk tetap mengikuti perkembangan zaman. Di sisi lain ada pula orang-orang dengan keterbatasan tertentu yang membutuhkan perhatian khusus oleh para desainer dalam mendesain sebuah aplikasi. Maka dari itu desain user interface atau yang biasanya dikenal dengan desain UI/UX sebagai suatu cabang bidang untuk membuat tampilan yang user friendly dengan mengedepankan kenyamanan dan kemudahan pengguna menjadi faktor penting keberhasilan dalam pengimplementasian suatu aplikasi.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu design thinking. Design Thinking digunakan untuk memecahkan permasalahan pada pengembangan aplikasi menggunakan pendekatan user-centered. Jadi pada metode ini peran dari pengguna sangat penting karena nantinya hasil desain akan digunakan oleh pengguna [4]. Terdapat 5 proses di dalam design thinking antara lain empathize, define, ideate, prototyping, testing. Pada tahap pertama dilakukan pencarian data menggunakan metode primary dan secondary research, dan melakukan survey pengguna secara online. Tahap selanjutnya adalah mengolah data yang sudah diperoleh di dalam proses define dan mencari ide-ide solusi pada tahap ideate. Tahap prototyping adalah serangkaian kegiatan yang digunakan untuk merancang dan membuat desain sampai dengan versi high fidelity. Hingga tahap terakhir yaitu testing, di mana desain yang sudah selesai siap untuk dilakukan demo kepada pengguna untuk dinilai dari sisi pengguna menggunakan parameter yang sudah disiapkan untuk memberikan penilaian terhadap desain itu sendiri. Dalam pelaksanaannya, testing disebut juga usability testing atau user testing. Dokumen yang diperlukan yaitu

stimulus user research yang berisi skenario pengujian dan data record sebagai dokumentasi jawaban responden saat dilakukan pengujian dan wawancara.

2.1. Empathize

Tahapan empathize dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna. Setelah melakukan tahap empathize diharapkan mendapatkan beberapa problem statement berdasarkan permasalahan pengguna untuk diproses lebih lanjut pada tahap berikutnya. Pada tahap empathize penulis melakukan riset dengan melakukan interview dan competitive analysis [3].

Tujuan empathize adalah membantu desainer dalam mencari tahu pandangan dan kebutuhan dari target pengguna dengan riset sebelum mendefinisikan masalah dan melakukan pencarian gagasan ide. Di mana hal pertama yang dilakukan adalah riset dengan beberapa metode yang telah ditetapkan bersama kepada pengguna yang memiliki kriteria sesuai dengan target pengguna yang dibutuhkan.

2.2. Define

Tahapan kedua dari design thinking adalah define. Pada proses define ini mampu memberikan lebih banyak gambaran mengenai permasalahan yang terjadi dan hal-hal yang selama ini dianggap biasa, namun ternyata cukup penting untuk diperhatikan dan dicarikan solusinya [1].

Dalam tahap ini untuk memperluas sudut pandang penyelesaian masalah menggunakan metode How Might We (HMW). Cara kerja metode How Might We yaitu dengan mengubah pernyataan menjadi sebuah pertanyaan. Hal yang ingin dicapai dengan metode How Might We ini adalah informasi apa yang dibutuhkan dari setiap solusi permasalahan dan bagaimana langkah kita menyelesaikan solusi yang dibangun [3].

2.3. Ideate

Tahapan ketiga ialah Ideate (Ide) yang merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses ideate ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat [2]. Tahap ideate memiliki serangkaian kegiatan yang harus dilakukan, antara lain menentukan ide solusi apa saja yang akan dilakukan, mengelompokkan ide

solusi ke dalam affinity diagram, melakukan prioritization idea, dan membuat Crazy 8's.

2.4. Prototyping

Tahap prototyping merupakan hal inti dari sederet proses design thinking. Di tahap ini perlu dilakukan proses desain interface dari hasil crazy 8's, menyusun user interface menjadi sebuah user flow yang sesuai dengan ide solusi, dan membuat prototype/mockup UI yang akan digunakan untuk testing di tahap selanjutnya. User flow adalah langkah-langkah yang harus dilakukan user untuk menyelesaikan sebuah task. Sebenarnya tidak banyak yang dibahas pada tahap ini, selain perubahan dari wireframe ke high fidelity design.

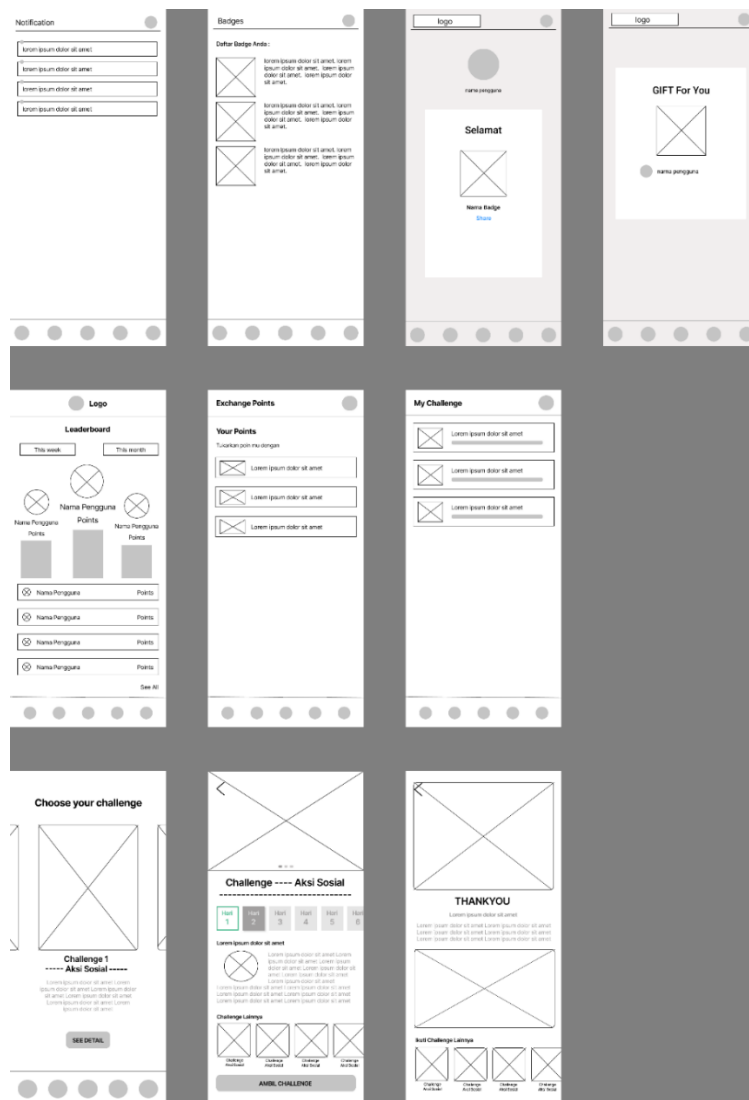
2.5. Testing

Langkah terakhir dalam pelaksanaan tahap desain ialah pelaksanaan testing menggunakan Usability Test dengan mempresentasikan prototype yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dengan memanfaatkan user scenarios sebagai panduan pengguna dalam melakukan testing. Testing adalah metode untuk melakukan pengujian uraian dan memperhitungkan tingkat kemudahan user saat berinteraksi bersama tampilan aplikasi [5]. Pada tahap ini pengujian dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari responden. Umpan balik ini nantinya digunakan untuk memperbaiki desain yang telah dibuat untuk disesuaikan dengan hasil pengujian tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini hasil yang didapatkan bermula dari mendefinisikan permasalahan user dari hasil empathize sebelumnya dan mengelompokkan ke dalam 3 masalah besar. Proses yang dilakukan diantaranya menentukan target user, goals user, motivasi user, dan mendefinisikan problem statement dengan menyusun pain points. Pembuatan task flow adalah menyusun ide-ide yang dapat menyelesaikan masalah tersebut dan melakukan penggolongan ide dengan diagram untuk menentukan jenis fiturnya. Lalu dilakukan prioritization idea, di mana pada langkah ini menentukan jenis-jenis ide yang akan dijadikan fokus utama dan urutan dalam mengimplementasikan ide yang sudah diseleksi sebelumnya. Hal tersebut dilakukan agar desainer tidak keluar dari area yang menjadi topik dan tetap mengacu pada ide-ide yang dinilai efektif dan bisa memberikan impact yang besar dari pengembangan yang dilakukan.

Setelah mendiskusikan mapping untuk prioritas ide, langkah berikutnya adalah membuat crazy 8's dengan selembar kertas A4 dan dilipat hingga membentuk kotak-kotak berjumlah 8. Di setiap kotak mewakili satu frame atau screen yang akan dipakai untuk membuat wireframe dalam versi rough (kasar) dan setiap frame hanya memiliki durasi 1 menit, jadi total durasi dalam membuat crazy 8's secara keseluruhan adalah 8 menit. Dari crazy 8's tersebut, dituangkan ke dalam wireframe yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Wireframe

Pada tabel 1 menjelaskan hasil dari serangkaian proses desain UI/UX pada aplikasi kampanye sosial menggunakan metode design thinking.

Tabel 1. Hasil Desain

Fitur/Komponen	Hasil Desain
Pop-up Notifikasi Ambil <i>Challenge</i>	Notifikasi akan ditampilkan setiap pengguna membuka aplikasi ketika memiliki aksi <i>challenge</i> yang belum diselesaikan. Maka dari itu pop-up notif akan muncul setiap user membuka aplikasi. Di sisi lain notifikasi juga akan muncul di bar notif <i>smartphone</i> pengguna.
<i>Leaderboard</i>	Tampilan <i>leaderboard</i> untuk memberi apresiasi kepada pengguna. Pemberian peringkat dalam <i>leaderboard</i> ini dimaksudkan untuk membangun motivasi user agar terpacu untuk berkompetisi dengan pengguna lain.
Pop-up Notifikasi Penyaluran Donasi	Notifikasi ketika donasi dari <i>challenge</i> yang diikuti pengguna telah tersalurkan. Pop-up notifikasi ini akan ditampilkan kepada pengguna yang berpartisipasi mengikuti <i>challenge</i> -nya, meskipun nantinya pengguna lain yang tidak mengikuti <i>challenge</i> pun bisa melihat berita ini di dalam fitur Cerita dan Berita.
Pop-up Notifikasi <i>Reward</i> <i>Badge</i> Koleksi <i>Badge</i>	Pemberian <i>badge</i> baru kepada setiap pengguna yang melakukan suatu aksi atau <i>task</i> tertentu sebagai bentuk apresiasi untuk pengguna. Kumpulan <i>badge</i> yang belum dan sudah terbuka berada pada koleksi <i>badge</i> untuk memudahkan pengelompokkan <i>badge</i> .
Penukaran Poin	Pengguna bisa dengan mudah menukarkan poin yang didapatkan untuk ditukarkan ke saldo <i>e-wallet</i> yang sudah tersedia. Namun, ketentuan penukaran poin tetap disesuaikan agar tidak memberatkan salah satu pihak.
<i>Share Poin</i>	Selain <i>reward</i> berupa <i>badges</i> dan saldo <i>e-wallet</i> , penulis juga memberikan fitur yaitu memberi poin sebagai <i>gift</i> kepada sesama pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan dan pengujian yang sudah dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*, maka didapatkan kesimpulan antara lain:

1. Perancangan desain UI/UX bisa menambah motivasi pengguna dalam rangka menyelesaikan aksi challenge hingga selesai.
2. Fitur dan sistem gamifikasi yang dirancang ada beragam macam yang disesuaikan dengan masalah yang dihadapi oleh pengguna selama menggunakan aplikasi, sehingga dapat mengurangi ketidaknyamanan bagi pengguna.
3. Tidak semua ide dan solusi dalam perancangan *prototype* ini dapat diimplementasikan, karena mempertimbangkan pihak yang bersangkutan yang harus menindaklanjuti lebih dalam.
4. Berdasarkan hasil *prototype*, beberapa perubahan yang dilakukan terletak pada gamifikasi yang berguna untuk membuat pengguna tertarik melakukan aksi *challenge* dan notifikasi yang berfungsi untuk memberitahukan tentang informasi terkait *challenge* kepada pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 37–45. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.50>
- [2] Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- [3] Shirvanadi, E. C., & Moh. Idris, S.Kom, M. K. (2020). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- [4] Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Prosiding Simposium Nasional Rekayasa Aplikasi Perancangan Dan Industri*, 18(1), 364–370. <http://hdl.handle.net/11617/11706>
- [5] Teknologi, I., Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2023). *Jurnal Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan*

Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking using Design Thinking Approach. 5, 70–78.