

## PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI RAIH MIMPI DI BINAR ACADEMY

Anggun Pratiwi <sup>1)</sup>

1) Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Indonesia

E-mail: [annggunpratiwi@gmail.com](mailto:annggunpratiwi@gmail.com)

### Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui kehadiran platform edutech. Raih Mimpi adalah salah satu platform edutech yang berfungsi menyediakan informasi mengenai berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan diri, seperti webinar, kompetisi, kegiatan relawan, hingga beasiswa. Agar aplikasi ini mampu menyajikan layanan yang optimal bagi penggunaannya, diperlukan rancangan antarmuka pengguna (*user interface*) serta pengalaman pengguna (*user experience*) yang dirancang dengan baik. Oleh karena itu, peran UI dan UX dalam pembuatan design prototype sangat penting, sebab hal tersebut memengaruhi kenyamanan serta kualitas pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi. Perancangan ini disusun dengan menerapkan metode *design thinking* yang meliputi lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*.

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

### Pendahuluan

Sejalan dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat, berbagai kebutuhan manusia kini dapat dipenuhi melalui ponsel pintar dengan beragam aplikasi. Semakin banyak perusahaan mengembangkan aplikasi sesuai kebutuhan pengguna, semakin besar pula peranan perancang antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX designer*). Hal ini dikarenakan peran mereka menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan suatu aplikasi. PT Lentera Bangsa Banderang (Binar Academy) berkomitmen untuk terus mendorong inovasi dan kolaborasi dalam upaya memberikan dampak positif bagi masyarakat. Salah satu wujud nyata dari komitmen tersebut adalah pengembangan aplikasi edutech bernama Raih Mimpi, yaitu platform pendidikan yang berfokus pada penyediaan informasi terkait berbagai kegiatan pengembangan diri, seperti webinar, lomba, kegiatan relawan, dan beasiswa. Laporan ini akan mengkaji peran *UI/UX designer* dalam merancang *user interface* dan *user experience* yang cocok untuk digunakan pengguna.

### Studi Pustaka

#### Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses untuk membuat perencanaan dan gambaran detail dari sesuatu dengan tujuan untuk mencapai hasil akhir yang optimal, sering kali untuk memecahkan masalah atau mengembangkan sistem yang ada.

#### *User Interface*

*User interface* adalah input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir antarmuka pengguna dapat digunakan langsung oleh pengguna internal atau eksternal sistem. Desain dari *user interface* sendiri bisa bervariasi banyak tergantung pada faktor-faktor seperti tujuan antarmuka, karakteristik pengguna, dan karakteristik perangkat interface tertentu.

#### *User Experience*

*User experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk sistem, atau jasa. *User experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem dan jasa.

### Design Thinking

Sebuah metode penyelesaian masalah berbasis solusi yang berpusat pada pengalaman pengguna serta dilakukan secara berulang. Metode ini terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

### Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk merancang *user interface* dan *user experience* aplikasi raih mimpi. Langkah langkah yang akan dilakukan dalam menganalisis ini meliputi:

#### Empathize

Pemahaman empatik tentang masalah yang ingin di selesaikan, dengan cara observasi atau wawancara dan kuisioner. Wawancara dilakukan secara online (kuisisioner) yang disebarakan pada pengguna. Setelah diproses, didapatkan sudut pandang dari pengguna mengenai website online shop secara umum yaitu:

- Sebagian pengguna tertarik akan aplikasi edukasi ini.
- Beberapa pengguna membutuhkan wadah untuk disediakannya suatu informasi webinar, lomba, kegiatan relawan, dan beasiswa.

#### Define

Proses define Adalah proses mendapatkan opini pengguna dan memahami kebutuhan pengguna, maka dibuatkan *user persona*. persona menjelaskan tentang identitas seperti nama, umur dan pekerjaan, kemudian berisikan tujuan, frustration keadaan saat ini pada pengetahuan teknologi. Berikut hasil user persona yang telah di kumpulkan:



Gambar 1. Hasil *user persona*

#### Ideate

Berdasarkan ide-ide yang telah dikumpulkan, berikut merupakan rancangan Solusi yang diajukan:



Gambar 2. Hasil ide

### Prototype

Kegiatan ini mencakup proses perancangan tampilan aplikasi serta penerapan ide-ide yang telah dikembangkan guna menghasilkan prototipe visual dalam bentuk wireframe low fidelity dan high fidelity yang telah di iterasikan.



Gambar 3. Prototyping

### Test

Proses pengujian melibatkan 15 partisipan yang dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu pengguna awam, pengguna berpengalaman, dan pengguna ahli terhadap website. Metode *usability testing* diterapkan untuk menilai pengalaman pengguna (user experience) dengan tujuan mengukur sejauh mana antarmuka sistem dapat berfungsi secara optimal dan mudah digunakan oleh pengguna.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini berupa prototype hi-fi tampilan dari aplikasi Raih Mimpi yang telah disesuaikan dalam hasil wawancara yang telah didapatkan, berikut tampilan aplikasi yang ada pada aplikasi raih mimpi

#### Halaman Utama



Gambar 3. Halaman utama

Pada Halaman Utama raih mimpi terdapat pilihan webinar, lomba, volunter, beasiswa. Pada bagian webinar pengguna dapat mengikuti webinar yang diinginkan lalu membayarnya sesuai metode pembayaran yang ada. Lalu bagian lomba pengguna dapat mengupload persyaratan lomba yang telah di pilih begitupun dengan bagian *volunter* dan beasiswa.

## Artikel



Gambar 4. Artikel

Bagian artikel pengguna dapat melihat artikel terupdate seputar webinar, lomba, *volunter* dan beasiswa

## Profil



Gambar 5. Profil

Bagian *profil* dapat mengedit akun pengguna dan mengupload setifikat yang telah di dapatkan oleh pengguna.

## Hasil Testing



Gambar 6. Hasil *testing*

Berdasarkan *test prototype* yang di lakukan pada pengguna, ada perubahan mendasar seperti warna dan posisi tombol , serta perubahan pada tampilan yang disajikan. Maka didapatkan hasil dari segi SUS (*system usability scale*) yakni aplikasi sudah dapat diterima oleh *user*. Sedangkan dari segi SEQ (*Single Ease Question*) yakni setiap *task* yang dilakukan “Mudah” untuk dilakukan.

**Kesimpulan**

Perancangan diteliti dengan menggunakan metode *Design Thinking* untuk membuat aplikasi raih mimpi. *User experience* dilakukan untuk mengumpulkan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pengguna sementara *User interface* dibuat dengan kecocokan kebutuhan sehingga pengguna dapat menggunakan dengan nyaman

**Daftar Pustaka**

- [1] D. H. Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web pada Laportea Company,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021.
- [2] S. R. R. I. Syahril and S. A. Saputra, “Perancangan UI/UX Design pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 25, no. 1, Apr. 2023.
- [3] I. B. K. Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widianana, “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17..
- [4] A. A. Ibrahim and I. Lestari, “Perancangan UI/UX pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking,” *TEKNIKA*, vol. 12, no. 2, pp. 96–105, Jul. 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.