
PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI OURTICLE PADA PT. KREASI TEKNOLOGI INDONESIA

Ilham Prabowo¹; Fathiya Hasyifah Sibarani²

¹Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

ilhamiglesiasprabowo007@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

fathiyahasyifahsibarani@uinsu.ac.id

Jl. Lapangan Golf Desa Durian Jangak, e-mail: saintek@uinsu.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 02 – Januari - 2023

Received in revised form : 10 – Januari - 2023

Accepted : 16 – Januari- 2023

Available online : 25 – Januari - 2023

ABSTRACT

Indonesia is a country that ranks 62nd out of 70 countries with people who have low interest in reading. This can be seen by the spread of fake news or hoaxes, hate speech, and also slander on several social media. PT. Kreasi Teknologi Indonesia is a company engaged in the field of providing software development services. This study aims to design the interface of an application to read and post articles based on reader interest. The designed application will use Figma software and use the User Centered Design (UCD) method. This method was chosen because the design process has a focus on the objectives of user characteristics, usability, workflow, and tasks. The advantage of the UCD method is that it can help identify case problems from the start so that solutions can be found as soon as possible. With the design of this application, it is hoped that it can be taken into consideration for companies in building an application for reading and posting articles called Ourticle. So that with this application it can benefit the general public and can increase reading interest in the Indonesian people.

Keywords: Application Planning, User Interface, User Centered Design

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang menempati posisi ke-62 dari 70 negara dengan masyarakat yang memiliki minat baca rendah. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya penyebaran berita palsu atau hoaks, ujaran kebencian, dan juga fitnah di beberapa media sosial. PT. Kreasi Teknologi Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyedia jasa pembuatan *software*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *interface* sebuah aplikasi baca dan *posting* artikel berdasarkan minat pembaca. Aplikasi yang dirancang akan menggunakan *software* Figma dan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode ini dipilih karena proses perancangan desain memiliki fokus kepada tujuan dari karakteristik pengguna, kegunaan, alur kerja, dan tugas. Kelebihan dari metode UCD adalah dapat membantu untuk mengenali permasalahan kasus dari awal agar penyelesaiannya dapat ditemukan secepatnya. Dengan adanya rancangan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi perusahaan dalam membangun aplikasi baca dan posting artikel yang diberi nama Ourticle. Sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum dan dapat meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia.

Received 02 – Januari - 2023; Revised 10 – Januari - 2023; Accepted 16 – Januari - 2023

Kata Kunci: Perancangan Aplikasi, User Interface, User Centered Design

1. PENDAHULUAN

Indonesia menempati posisi ke-62 dari 70 Negara dengan masyarakat yang memiliki minat baca rendah. Ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Dosen Universitas Indonesia yang menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia yang memiliki minat baca hanya 0,01 persen atau 100 orang dari penduduk Indonesia. Di zaman yang perkembangannya semakin maju ini mengakibatkan minat baca semakin menurun. Ini dapat dilihat dari banyaknya kalangan masyarakat yang menggunakan *gadget*, dari anak-anak bahkan orang dewasa tidak ketinggalan dalam menggunakan *gadget*. Masyarakat mungkin menilai bahwa *gadget* adalah alat yang memberikan informasi secara cepat, tanpa memilih dan membaca informasi yang baik dan informasi yang buruk. Masyarakat secara terus-menerus akan mengandalkan google untuk mencari informasi yang dimana pada dasarnya tidak semua informasi di google termasuk kedalam kategori informasi-informasi yang baik[1]. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya penyebaran berita bohong atau hoaks, ujaran kebencian bahkan fitnah di media sosial. Pemerintah khususnya Perpustakaan Nasional Indonesia terus mencari cara agar minat baca masyarakat Indonesia meningkat dengan membuat sebuah website dan juga aplikasi[2].

PT. Kreasi Teknologi Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *software house* atau biasa disebut dengan perusahaan penyedia jasa pembuatan website dan aplikasi. Melihat fenomena banyaknya penyebaran berita bohong atau hoaks dan kurangnya minat baca masyarakat Indonesia membuat PT. Kreasi Teknologi Indonesia mendapatkan sebuah ide untuk merancang sebuah aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* yang akan dirancang adalah aplikasi baca dan posting artikel berdasarkan minat si pengguna, aplikasi ini bernama *Ourticle*.

Perancangan aplikasi mobile harus memperhatikan beberapa hal seperti *user interface*, *user experience*, perancangan sistem, manajemen aplikasi, dan pemeliharaan aplikasi. *User interface* merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan minat pengguna terhadap suatu aplikasi atau website. Karena pengguna akan banyak berinteraksi dengan aplikasi melalui *user interface*. Dan desain *user interface* akan menjadi semakin penting, karena semakin efektif dan efisien sebuah desain, semakin besar kemungkinan pengguna akan menggunakan aplikasi atau website tersebut[3]. *User interface* adalah aspek terpenting dalam sebuah aplikasi karena berhubungan langsung dengan pengguna. *User interface* harus bisa menyampaikan fungsi aplikasi melalui desain visualnya. Menurut studi Nielsen, tujuan akhir dari desain *user interface* adalah *usability*. *Usability* sangat penting karena jika pengguna tidak dapat mencapai tujuan mereka secara efektif, efisien, dan memuaskan maka dapat dicari solusi alternatif untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan[4]. Desain yang mudah dipelajari, efisiensi, kesalahan yang dilakukan pengguna, dan juga kepuasan pengguna merupakan penentuan dari *usability* sebuah desain[5].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam perancangan aplikasi *mobile*, metode yang digunakan adalah *User Centered Design*(UCD). Metode UCD merupakan sebuah proses perancangan desain yang memiliki fokus kepada tujuan dari karakteristik pengguna, kegunaan, alur kerja, dan tugas. UCD juga menggambarkan bagaimana proses desain dalam pengguna akhir yang mana dapat memengaruhi desain terbentuk[6]. UCD adalah suatu metode pendekatan yang baik untuk merancang produk atau aplikasi yang diinginkan untuk populasi tertentu[7], populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah masyarakat Indonesia. Memperhatikan kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna menjadi perhatian lebih saat dalam tahapan proses perancangan. Untuk tahapan metode UCD yang lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Metode *User Centered Design*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang akan dilakukan pada perancangan ini yaitu memahami konteks pengguna, menentukan kebutuhan pengguna, perancangan desain, dan evaluasi desain.

3.1 Memahami Konteks Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan aplikasi *Ourticle* adalah masyarakat Indonesia yang masih duduk di bangku sekolah, mahasiswa, maupun masyarakat umum lainnya. Aplikasi *Ourticle* berisikan beberapa fitur seperti halaman *login* atau *sign up*, halaman pilih favorit, halaman beranda, halaman *explore*, halaman *posting*, halaman *bookmark*, halaman akun.

3.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan hasil pemahaman konteks pengguna, maka ditentukan beberapa kebutuhan fungsional aplikasi terkait *Ourticle* seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Aplikasi *Ourticle*

| Menu | Keterangan |
|--|---|
| Halaman <i>login</i> atau <i>sign up</i> | Halaman ini merupakan halaman awal dari aplikasi saat dibuka, pengguna dapat memilih <i>login</i> atau <i>sign up</i> . |
| Halaman pilih favorit | Halaman ini merupakan halaman yang mewajibkan si pengguna memilih topik apa yang ia sukai sehingga artikel yang muncul berdasarkan pilihan kesukaan pengguna. |
| Halaman beranda | Halaman ini merupakan halaman yang berisi artikel yang kemungkinan akan dibaca oleh pengguna berdasarkan topik yang disukai. |
| Halaman Explore | Halaman ini merupakan halaman yang berisi beberapa topik artikel yang mungkin disukai pengguna. |
| Halaman Posting | Halaman ini merupakan halaman yang membiarkan pengguna memposting artikel yang ia buat. |
| Halaman <i>Bookmark</i> | Halaman ini menyimpan beberapa artikel dan memungkinkan pengguna akan membacanya dikemudian hari. |
| Halaman Akun | Halaman ini berisi tentang pengaturan akun si pengguna. |

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan akan fasilitas yang dibutuhkan serta aktivitas apa saja yang dilakukan oleh sistem secara umum[8]. Untuk melihat lebih jelas penggambaran fungsional aplikasi

Ourticle dapat dilihat pada Gambar 2, yakni alur penggunaan aplikasi yang dirancang. Pengguna akan memulai aplikasi kemudian akan beralih ke pilihan *login* atau *sign up*. Kemudian pengguna akan memilih satu dari enam topik favorit seperti Musik, Film, Olahraga, Travel, Makanan, dan *Game*. Lalu pengguna dapat memilih Menu Beranda, *Explore*, *Bookmark*, Posting atau Akun.



Gambar 2. Alur Penggunaan Aplikasi *Ourticle*

3.3 Perancangan Desain dan Evaluasi

Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan rancangan desain dengan menggunakan *software* Figma. Perancangan ini diimplementasikan dalam bentuk *mockup*, sehingga pengguna dapat melihat dan mengamati saat aplikasi digunakan untuk melakukan fungsinya. *Mockup* merupakan hasil akhir dari sebuah desain yang berisi informasi yang telah dilengkapi dengan bentuk-bentuk komponen dengan tingkat ketelitian yang tinggi[9]. Pengguna juga dapat melihat apakah ada kekurangan dalam aplikasi sehingga peneliti dapat mengubah desain yang dibuat. Konsep perancangan ini menggunakan konsep *usability*, yang berarti bahwa aplikasi harus mudah digunakan dan dipahami. Tujuan akhirnya adalah agar pengguna dapat menjalankan aplikasi secara efektif dan efisien[10]. Untuk perancangan desain aplikasi *Ourticle* bisa dilihat dalam gambar-gambar dibawah ini.

1. Halaman *Landing*

Halaman *landing* ini merupakan halaman yang pertama muncul saat aplikasi digunakan, pada halaman ini terdapat 2 tombol yaitu tombol *Sign In* dan *Sign Up*, tampilan awal dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3. Perancangan Halaman *Landing*

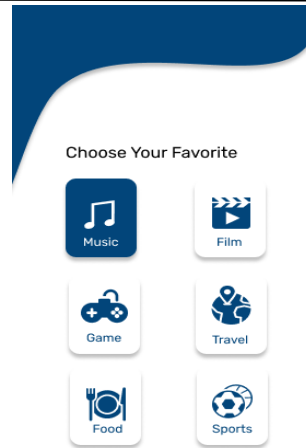
2. Halaman *Sign In* dan *Sign Up*

Halaman *Sign In* merupakan halaman yang digunakan untuk pengguna agar masuk ke dalam aplikasi, pengguna harus memasukkan username dan password. Selanjutnya halaman *Sign Up*, halaman *Sign Up* merupakan halaman yang bertujuan untuk pengguna mendaftarkan akunnya dan mendapatkan akses untuk masuk kedalam aplikasi. Tampilan dari kedua halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 4. Perancangan Halaman *Sign In* dan *Sign Up*

3. Halaman Pilih Favorit

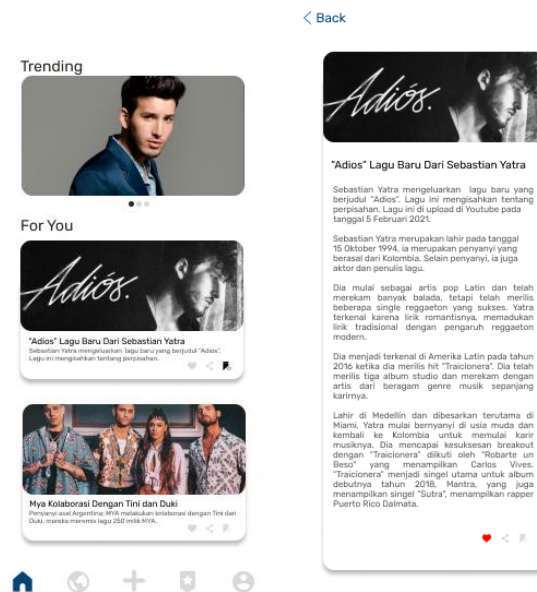
Halaman pilih favorit merupakan halaman dimana pengguna diwajibkan memilih artikel mana yang menjadi favorit si pengguna. Halaman ini berfungsi untuk menentukan kategori artikel yang disukai oleh pengguna. Dalam halaman ini terdapat 6 tombol pilihan kategori yang dapat dipilih oleh pengguna, yaitu *Music, Film, Game, Travel, Food, dan Sports*. Dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perancangan Halaman Pilih Favorit

4. Halaman Beranda dan Halaman Baca

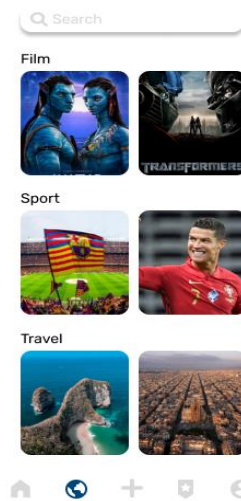
Halaman Beranda adalah halaman ini menampilkan 3 artikel trending dan juga terdapat artikel rekomendasi yang sesuai dengan artikel yang disukai pengguna. Jika pengguna mengklik pada artikel, maka pengguna akan diarahkan ke halaman baca. Halaman Baca adalah halaman yang menampilkan isi dari artikel. Pengguna bisa menyukai artikel ini dan bisa juga menambahkannya ke *bookmark*. Perancangan dari halaman beranda dan halaman baca dapat dilihat dengan jelas pada Gambar 6.



Gambar 6. Perancangan Halaman Beranda dan Halaman Baca

5. Halaman Explore

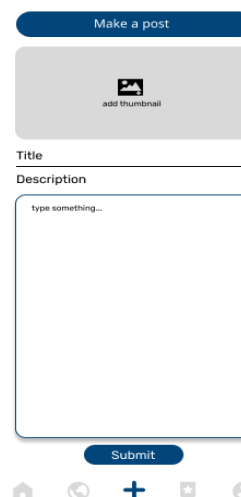
Halaman ini bertujuan untuk menampilkan artikel-artikel terbaru sesuai dengan kategorinya. Pada halaman ini juga pengguna bisa mencari artikel yang pengguna inginkan melalui fitur pencarian yang disediakan. Perancangan halaman *Explore* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Perancangan Halaman *Explore*

6. Halaman Posting Artikel

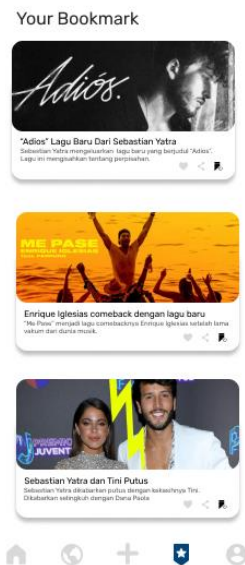
Halaman ini berfungsi untuk pengguna yang ingin mengunggah artikel yang ia buat. Pada halaman ini pengguna diminta untuk thumbnail, title, dan description artikel sebelum artikel diposting. Perancangan ini dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Perancangan Halaman Posting

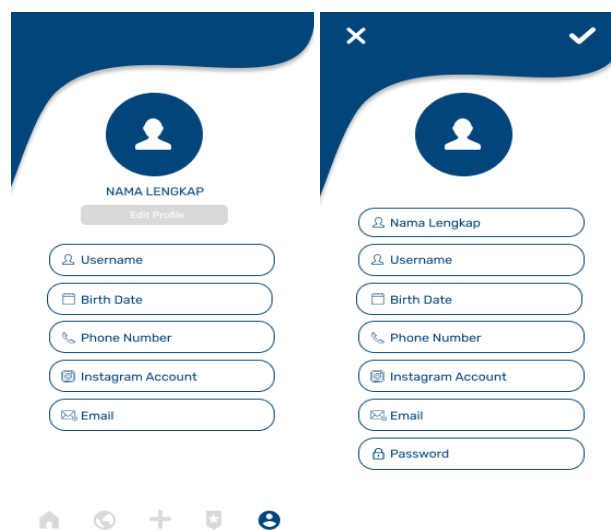
7. Halaman *Bookmark*

Halaman bookmark adalah halaman yang menampilkan kumpulan artikel-artikel yang disimpan pengguna melalui tombol bookmark ketika pengguna membaca artikel. Dapat dilihat pada Gambar 9.

Gambar 9. Perancangan Halaman *Bookmark*

8. Halaman Akun dan Halaman Pengaturan Akun

Halaman akun adalah halaman yang menampilkan informasi mengenai pengguna. Pada halaman ini dapat dilihat dari nama lengkap, *username*, tanggal lahir, *phone number*, *instagram account*, dan email dari si pengguna. Untuk halaman pengaturan akun, halaman ini berfungsi untuk mengatur informasi dari si pengguna. Perancangan halaman akun dan halaman pengaturan akun dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Perancangan Halaman Akun dan Halaman Pengaturan Akun

3.4 Pengujian Sistem

Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian adalah dengan metode black box testing. Black box testing adalah teknik pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari aplikasi[11]. Hasil dari pengujian aplikasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Pengujian *Black Box*

| No | Fungsi yang diuji | Aktivitas pengujian | Output yang diharapkan | Output yang dihasilkan | Hasil |
|----|-------------------|------------------------|------------------------|------------------------|--------|
| 1 | Landing Sign In | Menavigasikan pengguna | Menampilkan | Menampilkan | Sesuai |

| | | | | | |
|----|-------------------|--|--|--|--------|
| | | dari halaman landing ke halaman Sign In | halaman Sign In kepada pengguna | halaman Sign In kepada pengguna | |
| 2 | Landing Sign Up | Menavigasikan pengguna dari halaman landing ke halaman Sign Up | Menampilkan halaman SignUp kepada pengguna | Menampilkan halaman SignUp kepada pengguna | Sesuai |
| 3 | Sign In | Memasukkan username dan password | Berhasil sign in dan menampilkan halaman pilih favorit | Berhasil sign in dan menampilkan halaman pilih favorit | Sesuai |
| 4 | Sign Up | Melakukan Sign Up dengan memasukkan informasi pengguna untuk didaftarkan pada aplikasi | Berhasil sign up dan menampilkan halaman pilih favorit | Berhasil sign up dan menampilkan halaman pilih favorit | Sesuai |
| 5 | Pilih Favorit | Memilih artikel diantara 6 tombol kategori favorit | Berhasil memilih dan menampilkan halaman beranda | Berhasil memilih dan menampilkan halaman beranda | Sesuai |
| 6 | Baca Artikel | Mengklik artikel yang berada di halaman beranda | Menampilkan halaman baca artikel | Menampilkan halaman baca artikel | Sesuai |
| 7 | Tombol Suka | Mengklik tombol suka pada artikel yang dibaca, kemudia tombol suka akan berubah warna menjadi warna merah | Berhasil menambahkan jumlah suka, dan warna tombol berubah | Berhasil menambahkan jumlah suka, dan warna tombol berubah | Sesuai |
| 8 | Tombol Bookmark | Mengklik tombol bookmark, kemudian artikel akan tersimpan pada halaman bookmark dan warna tombol berubah menjadi merah | Berhasil menambahkan artikel ke halaman bookmark dan warna tombol berubah | Berhasil menambahkan artikel ke halaman bookmark dan warna tombol berubah | Sesuai |
| 9 | Tombol Cari | Memasukkan kata kunci pada kolom pencarian kemudian sistem akan mencari artikel berdasarkan kata kunci | Menampilkan beberapa artikel berdasarkan kata kunci yang dicari | Menampilkan beberapa artikel berdasarkan kata kunci yang dicari | Sesuai |
| 10 | Tubmnaail Article | Mengklik ikon gambar untuk memasukkan gambar artikel yang sesuai menurut pengguna | Membuka galeri pengguna dan ketika pengguna telah memilih gambar maka pengguna akan diarahkan ke halaman posting artikel | Membuka galeri pengguna dan ketika pengguna telah memilih gambar maka pengguna akan diarahkan ke halaman posting artikel | Sesuai |
| 11 | Submit Article | Memasukkan semua informasi tentang artikel yang akan dibuat | Berhasil memasukkan data artikel | Berhasil memasukkan data artikel | Sesuai |

| | | | | | |
|----|-------------|--|--|--|--------|
| 12 | Edit Profil | Melakukan pengeditan pada menu pengaturan akun | Berhasil mengedit dengan menampilkan data-data terbaru dari pengguna | Berhasil mengedit dengan menampilkan data-data terbaru dari pengguna | Sesuai |
|----|-------------|--|--|--|--------|

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Tahapan perancangan ini dilakukan secara *digital* menggunakan *software* Figma. Perancangan user interface aplikasi Ourticle ini didasari oleh fenomena rendahnya minat baca masyarakat Indonesia, yang berdasarkan penelitian dari berbagai peneliti. Perancangan ini menggunakan metode *User Centered Design* dan juga dibuat dalam bentuk *mockup*, agar pengguna dapat melihat dan mengamati aplikasi yang sedang digunakan untuk menjalankan fungsinya. Pada perancangan ini, pengguna dapat membaca maupun memposting artikel yang ia sukai. Dengan adanya rancangan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi perusahaan dalam membangun aplikasi baca dan posting artikel yang diberi nama Ourticle. Sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum dan dapat meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Masyarakat, D. I. Kota, and N. Maghfiroh, "Jurnal Pendidikan Untuk Semua," vol. 4, no. 4, pp. 63–72, 2020.
- [2] A. Nafisah, "Arti Penting Perpustakaan Bagi Upaya Peningkatan Minat Baca Masyarakat," *J. Perpust. Libr.*, vol. 2, no. 2, pp. 70–81, 2014.
- [3] R. Faticha, A. Aziza, and Y. T. Hidayat, "ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE," vol. 13, no. 1, pp. 7–11, 2019.
- [4] L. Punchoojit and N. Hongwarittorn, "Usability Studies on Mobile User Interface Design Patterns : A Systematic Literature Review," vol. 2017, 2017.
- [5] A. K. Rianingtyas and K. K. Wardani, "Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel," *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 7, no. 2, 2019, doi: 10.12962/j23373520.v7i2.36874.
- [6] C. Abras, D. Maloney-krichmar, and J. Preece, "User-Centered Design," pp. 1–14, 2004.
- [7] J. Saudi, "Perancangan User Interface Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Metode User Centered Design," vol. 9, no. 3, pp. 2027–2041, 2022.
- [8] L. Setiyani, E. Tjandra, and S. Informasi, "Analisis kebutuhan fungsional aplikasi penanganan keluhan mahasiswa studi kasus:stmik rosma karawang," vol. 02, 2021.
- [9] S. L. Ramadhan, I. Fitri, A. Rubhasy, U. Nasional, U. Experience, and U. C. Design, "Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP Menggunakan Metode UCD Pada Kelurahan Tanah Baru," vol. 8, no. 1, pp. 287–298, 2021.
- [10] E. R. Subhiyakto, Y. P. Astuti, and L. Umaroh, "KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design," pp. 145–154, 2021.
- [11] M. Alda, "Perancangan E-Commerce Penjualan Kue Dengan Menerapkan Model B2C (Business To Consumer)," *J. Comput. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–36, 2022, doi: 10.56427/jcbd.v1i1.6.