
PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM

Muhammad Syarif Hartawan
Fakultas Teknik, Universitas Krisnadwipayana

Correspondence author: Muhammad Syarif Hartawan, muhammadsyarif@unkris.ac.id, Jakarta

Abstract

The purpose of this research is as a prototype for the application of User Centered Design in the development of User Interface Design and User Experience on the Film Synopsis android application. In developing android applications, the design of the User Interface (UI) and User Experience (UX) is a very important initial stage in using the application. This UI/UX will provide a user experience in using and interacting with this android application. In this article, we explain how UI/UX is designed in Film Synopsis using a User Centered Design (UCD) approach. At UCD there are 4 (four) stages in the UI/UX approach, namely analysis, design, evaluation, and implementation. Users will be involved in evaluating the designs that are made, so that the designs that are formed (made) can be improved for the convenience of users or android application users.

Keywords: user centered design, user interface design, user experience

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai prototype penerapan *User Centered Design* dalam pengembangan *User Interface Design* dan *User Experience* pada aplikasi android Sinopsis Film. Dalam pengembangan aplikasi android perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan tahapan awal yang sangat penting dalam penggunaan aplikasi. UI/UX ini akan memberikan pengalaman pengguna dalam menggunakan serta berinteraksi pada aplikasi android ini. Dalam artikel ini menjelaskan bagaimana UI/UX dirancang pada Sinopsis Film menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Di UCD ada 4 (empat) tahapan dalam pendekatan UI/UX yaitu analisis, desain, evaluasi, dan implementasi. User atau pengguna akan dilibatkan dalam melakukan evaluasi desain yang dibuat, sehingga desain yang dibentuk akan dapat diperbaiki guna kenyamanan user atau pengguna aplikasi android.

Kata Kunci: desain berbasis pengguna, desain antarmuka pengguna

A. PENDAHULUAN

Dengan meningkatnya jumlah film yang beredar di pasaran, tentunya akan membuat calon penonton merasa kesulitan dalam

menentukan film mana yang akan ditonton. Untuk mengatasi masalah tersebut terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan, misalnya mencari di situs web penyedia layanan film, membaca deskripsi film, atau

menanyakan kepada teman, dan lain sebagainya.

Untuk mendapatkan kenyamanan dalam akses informasi yang cepat dan update merupakan salah satu tuntutan dari suatu aplikasi perusahaan yang mengandalkan penyampaian informasi kepada customer maupun masyarakat saat ini (Hartawan, 2019). Aplikasi Android saat ini telah berkembang sangat cepat menjadi salah satu alternatif media informasi yang dapat diandalkan dalam penyampaian informasi. Disamping itu, media aplikasi android juga memungkinkan penggunanya untuk mendapatkan update data informasi, sehingga informasi dengan cepat dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Namun dalam aplikasi android masih ada permasalahan dalam desain *user interface* yang dibutuhkan oleh pengguna aplikasi android. *Interface* atau antarmuka berfungsi menjembatani pengguna dengan aplikasi tersebut. Karena aplikasi yang satu dengan aplikasi yang lain memiliki desain interface yang berbeda-beda, sehingga harus disesuaikan kembali fungsi dan kebutuhan aplikasi itu sendiri.

Dalam aplikasi sinopsis film ini membutuhkan desain interface yang dapat memenuhi kebutuhan informasi pengguna secara spesifik. Dalam upaya memberikan tampilan awal yang baik kepada pengguna aplikasi sinopsis film memerlukan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang ramah pengguna. Pada level individu, desain user interface dapat mengubah hidup banyak orang, sehingga penting desain sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dari penjelasan tersebut desain user interface mempunyai peran yang penting dalam efektivitas suatu aplikasi android (Mazumder & Das, 2014).

User Interface (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. Sedangkan *User*

Experience (UX) disebutkan sebagai pengalaman pengguna yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem (Joo, 2017).

Terdapat beberapa pilihan pendekatan dalam merancang UI/UX, namun yang terkenal hanya *Human Centered Design* (HCD) dan *User Centered Design* (UCD). HCD adalah pendekatan yang berfokus kepada semua pengguna, baik potensial, ataupun tidak akan menjadi objek uji coba dalam proses pengumpulan data dan proses evaluasi dari desain yang sedang dirancang (Wijaya, 2019). Sedangkan pendekatan UCD berfokus pada calon pengguna yang spesifik, misalnya jenis kelamin dan rentang usia (Abrams, Maloney-Krichmar, & Preece, 2004). Proses perancangan dari kedua pendekatan HCD dan UCD dilakukan dengan proses wawancara dan proses perancangan desain pengguna.

Wireframe adalah sebagai kerangka awal sebelum halaman website atau antarmuka sebuah aplikasi didesain. *Wireframe* merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. *Wireframe* merupakan tahap penting sebelum *stakeholder* menyetujui letak-letak informasi untuk aplikasi sebelum desain *user interface* di buat.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini dilakukan untuk mempresentasikan perancangan UI/UX pada aplikasi android. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat 4 (empat) tahapan dalam pendekatan UI/UX yaitu analisis, desain, evaluasi, dan implementasi.

B. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan UI/UX ini ada 4 (empat) langkah yang akan dilakukan yaitu :

1. Tahapan Analisa

Proses analisis dilakukan saat pertama kali akan memulai seluruh proses perancangan, proses ini sangatlah penting

untuk mendapatkan gambaran awal sesuai dengan ekspektasi pengguna.

2. Tahapan Desain

Tahapan proses desain adalah membuat sebuah prototype desain *wireframe* untuk aplikasi android yang dapat di evaluasi pada tahapan percobaan. Proses *prototyping* bagi pengembang sistem memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi respon pengguna terhadap sistem melalui interaksi pengguna dengan *prototype* yang dikembangkan, alasannya karena *prototype* cukup menggambarkan versi awal dari sistem yang sesungguhnya (Purnomo, 2017). Proses pembuatan desain *prototype* adalah karena *prototype* dapat ditambah ataupun dikurangi secara mudah sesuai dengan proses pengembangan. Manfaat yang tidak kalah penting adalah dapat menghemat waktu, dana dan sumber daya.

3. Tahapan Evaluasi

Tahapan Evaluasi desain *wireframe* UI/UX dilakukan dalam penyelesaian desain *prototype* dilakukan pada evaluasi desain *prototype* UI/UX. Dalam tahapan evaluasi dilakukan berulang kali guna mendapatkan umpan balik terus menerus terhadap desain *wireframe* yang telah dibuat, siklus ini dilakukan secara intensif sampai memperoleh desain *wireframe* UI/UX yang paling sesuai oleh pengguna. Tahapan proses evaluasi ini sesuai dengan pendekatan UCD yang sangat berfokus pada *end user* atau pengguna. Teknik yang digunakan dalam proses evaluasi adalah dengan memperlihatkan hasil desain dari proses tahapan sebelumnya dihadapan *end user* atau pengguna akhir.

4. Tahapan Implementasi

Dalam tahapan implementasi rancangan desain UI/UX yang telah dievaluasi. Proses terakhir dalam perancangan desain UI/UX ini adalah tahapan proses implementasi dalam bentuk aplikasi android. Tahapan proses implementasi

dilakukan dengan cara pembuatan rancangan desain aplikasi dengan menggunakan android studio.

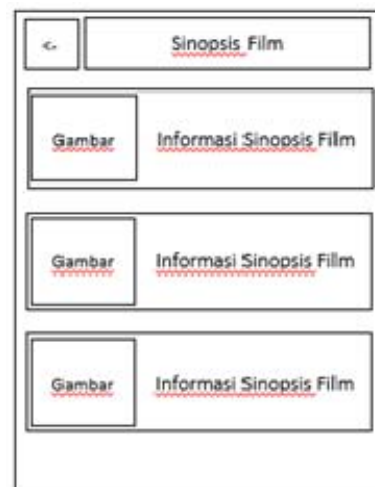
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil-hasil dari perancangan wireframe UI/UX pada aplikasi android sinopsis film menggunakan pendekatan UCD. Dalam gambar di bawah ini di dapat desain wireframe UI/UX pada tahapan awal. Desain ini merupakan desain home pada aplikasi.



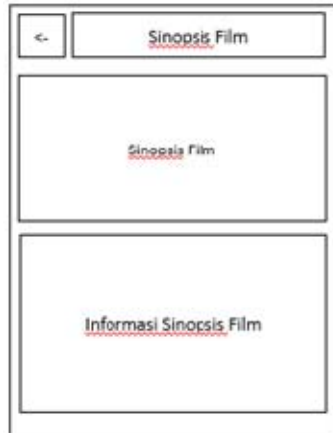
Gambar 1. Wireframe desain home awal.

Wireframe desain berikutnya adalah merupakan desain *halaman Informasi Sinopsis Film* pada aplikasi.



Gambar 2. Wireframe desain halaman pemilihan informasi atau cerita sinopsis film.

Pada wireframe desain berikutnya adalah merupakan desain wireframe *Informasi Cerita Film* yang telah dipilih pada aplikasi *Sinopsis Film* pada aplikasi.

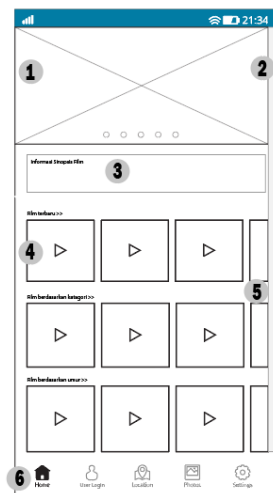


Gambar 3. Wireframe desain halaman pemilihan informasi atau cerita sinopsis film.

Hasil Perbaikan Wireframe Desain

Desain *Wireframe* di bawah ini merupakan hasil evaluasi berkali-kali sehingga di dapat desain *wireframe* UI/UX pada tahapan implementasi.

Dalam gambar 5 di bawah ini merupakan hasil revisi desain dari gambar 1 dan 2, dikarena kan pada desain halaman utama wajib menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh end user atau pengguna akhir aplikasi android.



Gambar 4. Hasil Revisi Desain

Deskripsi Visual Komponen Desain wireframe

1. Gambar Film.
2. Scroll Bar.
3. Teks Informasi.
4. Tampilan gambar film.
5. Penanda tampilan scroll ke kanan.
6. Navigasi

Fungsi Komponen Desain Wireframe

1. Menampilkan gambar film
2. Untuk menggulung layar aplikasi android ke bawah dan ke atas.
3. Memberikan informasi sinopsis film sesuai dengan tampilan gambar diatasnya.
4. Gambar film sekaligus untuk menampilkan langsung trailer film.
5. Menandakan bahwa pada bagian ini layar dapat di geser ke kiri dan kanan.
6. Navigasi utama yang dapat mengakses home, user login informasi, lokasi bioskop, foto-foto film, dan setting untuk dapat sesuai kebutuhan.

D. PENUTUP

Hasil desain wireframe UI/UX disimpulkan bahwa penggunaan metode UCD pada pembuatan desain wireframe ini mampu memberikan tata letak yang baik dari letak navigasi terhadap aplikasi android sinopsis film, selain tata letak yang tersusun rapi, terdapat juga informasi desain guna kebutuhan pengguna pada saat untuk mencari informasi saat simulasi proses desain awal terhadap rancangan UI/UX versi terakhir juga bisa dilakukan dengan baik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications. (inpress). Retrieved from <https://www.academia.edu/download/6190316/10.1.1.94.381.pdf/>

- Hartawan, M. S. (2019). Analisis User Experience Untuk User Interface Pada Website fortis.id. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, vol. XIV, no. 01, 51-56.
- Joo, H. (2017). A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change. *International Journal of Applied Engineering Research ISSN 0973-4562 Volume 12, Number 20* , 9931-9935 .
- Mazumder, F. K., & Das, U. K. (2014). Usability Guidelines For Usable User Interface . *IJRET: International Journal of Research in Engineering and Technology Vol 03*, 79-82.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan (JIMP)*, Vol.2 No.2, ISSN 2503-1945.
- Wijaya, A. S. (2019, May 31). *User Centered Design*. Retrieved from School Of Information Systems, Binus University:
<https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>