

Desain User Interface Dan User Experience Prototype Mobile Learning Menggunakan Metode Design Thinking Metode Design Thinking

Muhamad Arabi Rizki Angkotasari^{*1}, Aris Wahyu Murdiyanto², Arif Himawan³, Fajar Syahrudin⁴

^{1,2,3}Sistem Infomasi, FTI Unjaya, Yogyakarta, Indonesia

⁴Teknologi Informasi, FTI Unjaya, Yogyakarta, Indonesia

e-mail: ¹rizkiarabi47@gmail.com, ²ariswahyumurdiyanto@gmail.com, ³reef1881@gmail.com,

⁴fajarsyahrudin08@gmail.com

Abstract - Do Up uses the website as online learning. users complain about the accessibility of the website with some minimal features and an unattractive UI when accessed via a smartphone will make the UX limited and will limit user interaction in using Do Up. Designing UI and UX prototypes of mobile learning at startup Do Up, using the design thinking method to solve problems and find the right solution according to the user's wishes. The author applies design thinking in this research. The author makes an illustration in the form of a Do Up mobile learning UI design that is in accordance with user needs and provides the design to Do Up stakeholders. In SEQ there are 4 scales given by users, namely 4.5, 6 and 7 scale. Most users give a 7 scale on the UI/UX design of the Do Up mobile learning prototype. On SUS which shows that the final score is 87 It means that the prototype has been well received by the users. The author has applied design thinking which consists of empathize, define, ideate, prototype and test stages in this study.

Keyword - UI/UX Design, Design Thinking, SEQ, SUS

Abstrak - Do Up menggunakan website sebagai pembelajaran online. pengguna mengeluhkan terkait aksesibilitas website dengan beberapa fitur yang minim dan UI yang kurang menarik ketika diakses melalui smartphone akan membuat UX menjadi terbatas dan akan membatasi interaksi pengguna dalam menggunakan Do Up. Membuat rancangan UI dan UX prototype mobile learning pada startup Do Up, menggunakan metode design thinking untuk memecahkan permasalahan dan menemukan solusi yang tepat sesuai dengan keinginan pengguna. Penulis menerapkan design thinking pada penelitian ini. Penulis membuat gambaran yaitu berupa desain UI mobile learning Do Up yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan desain tersebut kepada stakeholder Do Up. Pada SEQ terdapat 4 skala yang diberikan oleh pengguna yaitu skala 4,5,6 dan 7 Sebagian besar pengguna memberikan skala 7 pada desain UI/UX prototype mobile learning Do Up. Pada SUS yang menunjukkan bahwa skor akhir adalah 87 Artinya prototype telah diterima dengan baik oleh pengguna. Penulis telah menerapkan design thinking yang terdiri dari tahap empathize, define, ideate, prototype dan test pada penelitian ini.

Kata kunci - UI/UX Design, Design Thinking, SEQ, SUSI. Pendahuluan

I. PENDAHULUAN

Penduduk Indonesia yang berjumlah 250 juta merupakan pasar yang besar. Pengguna smartphone Indonesia juga meningkat pesat. Digital Marketing Research Institute Emarketer memprediksi Indonesia akan memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif smartphone pada 2018. Dengan jumlah sebesar itu indonesia menyusul china, india, dan amerika sebagai negara pengguna aktif smartphone terbesar dengan urutan keempat. Indonesia memiliki peluang perkembangan yang sangat cepat dan penting.[1]

Pesatnya perkembangan smartphone telah mempengaruhi berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan smartphone saat ini telah menjadi suatu kebutuhan bagi setiap pelajar. Smartphone dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Penggunaan smartphone dalam pendidikan dikenal sebagai teknologi mobile learning.[2]

Do Up adalah startup edutech dengan situs web yang menawarkan online course, sebagai wadah untuk mengembangkan soft skill dan technical skill melalui program pelatihan online yang relevan untuk memenuhi kebutuhan industri saat ini, sehingga keterampilan yang mereka miliki lebih berkualitas dan dapat bersaing di dunia profesional.[3]

Ketika pengguna mengikuti pelatihan intensif, mereka mengeluhkan terkait aksesibilitas website dengan beberapa fitur yang minim dan user interface yang kurang menarik ketika diakses melalui smartphone. Dalam hal ini, akan membuat user experience menjadi terbatas dan akan membatasi interaksi pengguna dalam menggunakan website Do Up. Dengan adanya masalah-masalah yang dialami dari pengguna tersebut, Do Up ingin mengembangkan mobile learning. Sebelum memasuki tahap pengembangan, tim teknologi 2 informasi Do Up perlu mengetahui gambaran prototype yang dibuat oleh penulis, oleh karena itu, dengan adanya desain user interface dan user experience yang sesuai dengan

keinginan pengguna, akan membantu tim teknologi informasi dalam menentukan gambaran mobile learning.

Menggunakan metode design thinking dalam desain user interface dan user experience prototype mobile learning Do Up. Design thinking merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Diharapkan penggunaan design thinking akan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memecahkan masalah dalam desain prototype user interface dan user experience prototype mobile learning Do Up.[4]

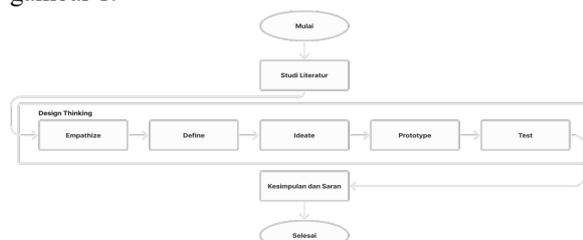
II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian desain user interface dan user experience. penelitian ini menggunakan metode design thinking yang terdiri dari 5 fase empathize, define, ideate, prototype dan test. Penelitian ini membutuhkan data kualitatif yang didapatkan dari pengguna yang ingin meningkatkan skill. terakhir dilakukan usability testing dengan data kuantitatif.

Bahan yang akan dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang berkaitan dengan pengalaman pengguna ketika menggunakan website Do Up. Penelitian Kuantitatif yaitu hasil dari tahap usability test. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah laptop dengan spesifikasi yang cukup untuk menjalankan proses desain prototype user interface user experience dan mampu untuk koneksi ke jaringan internet. Sistem Operasi dan program-program aplikasi yang dipergunakan dalam dalam pengembangan aplikasi ini adalah Sistem Operasi Windows 10 64-bit, Figma, Whatsapp, Whimsical Google Form, dan Microsoft Office Excel 2016.

A. JALAN PENELITIAN

Penelitian ini berawal dari studi literatur dan metode design thinking sebagai pemecahan permasalahan. Jalan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Jalan penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah design thinking, penelitian berawal dari studi

literatur lalu proses design thinking yang terdiri dari 5 tahap yaitu empathize, define, ideate, prototype dan testing. Tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu kesimpulan dan saran.

1. Studi literatur

Pada tahap studi literatur yaitu penulis mencari acuan dalam mempelajari penelitian serupa dan juga memahami lebih dalam metode yang akan digunakan. Studi literatur yang dilakukan tentunya berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan seperti metode design thinking, perancangan user interface dan user.

2. Empathize

Pada tahap empathize membutuhkan data dari responden dengan mengumpulkan data menggunakan in depth Interview melalui whatsapp dengan 5 orang responden. Dengan kriteria responden yaitu seseorang yang pernah menggunakan website Do Up. Pada tahap kedua proses empathize yaitu membuat Empathy Map untuk mengetahui apa yang dikatakan, dipikirkan, dengarkan dan dirasakan oleh pengguna

3. Define

Pada tahap Define yaitu mendefinisikan pernyataan permasalahan dan mengetahui kebutuhan pengguna, setelah data itu diperoleh maka akan dilakukan affinity diagram kepada sebuah sticky note pada software Figma, data yang diperoleh dari hasil In Depth Interview, Data dikelompokkan sesuai dengan permasalahan, wawasan dan kebutuhan pengguna. Setelah itu dibuatlah 1 persona yang nantinya akan dijadikan sebagai target pengguna produk Do Up.

4. Ideate

Pada tahap ideate melakukan brainstorming ide untuk menghasilkan ide berdasarkan permasalahan yang dialami oleh pengguna, ide tersebut berupa fitur-fitur yang nantinya akan ada pada prototype user interface mobile Do Up. mempertimbangkan efektivitas dan kompleksitas ide dengan prioritization idea, membuat information architecture untuk mengetahui informasi yang ada pada prototype user interface mobile Do Up dan implementasi desain solusi dengan Membuat rancangan wireflows.

5. Prototype

Pada tahap prototype yaitu membuat rancangan user interface high fidelity dengan tingkat presisi yang tinggi yang sudah mendekati produk aslinya. prototype yang sudah clickable dan interactive, sehingga nantinya pengguna bisa melakukan

pengujian prototype user interface dengan menggunakan link prototype dari figma.

6. Test

Pada tahap testing untuk mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menguji prototype user interface yang telah dibuat. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan 20 orang responden menggunakan single ease question, nantinya setiap tugas akan diuji ke setiap responden, ketika tugas tersebut sudah diselesaikan maka responden akan mengisi kuisioner tentang tugas yang sudah diberikan yang jawabannya merupakan skala likert 1 hingga 7 dan pengisian Kuisioner system usability scale dengan 10 pertanyaan.

7. Kesimpulan dan saran

Pemberian kesimpulan dan meminta saran kepada pengguna setelah menyelesaikan proses testing.

B. IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PENGGUNA

Pada bab ini penulis melakukan riset berdasarkan user experience untuk mengetahui lebih dalam tentang permasalahan dan wawasan pengguna ketika menggunakan website Do Up. Menggunakan metode design thinking sebagai solusi dalam memecahkan permasalahan serta memunculkan solusi yang tepat. Terdapat tiga tahapan design thinking yang akan digunakan pada identifikasi kebutuhan pengguna antara lain yaitu empathize, define dan ideate.

1. Empathize

Design thinking tahap pertama yaitu empathize, pada tahap ini penulis melakukan user interview untuk mengetahui wawasan, pengetahuan dan permasalahan yang di alami oleh pengguna ketika pengguna menggunakan website Do Up dan penulis membuat empathy map untuk memahami pengguna terhadap suatu produk mengenai wawasan ketika ingin meningkatkan skill.

a. In-Depth Interview

Sebelum melakukan interview, penulis menentukan kriteria partisipan yang nantinya akan diinterview. Terdapat beberapa aspek dalam menentukan kriteria partisipan antara lain yaitu demografi, tujuan utama dan perilaku. Adapun kriteria partisipan yang telah ditentukan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kriteria partisipan

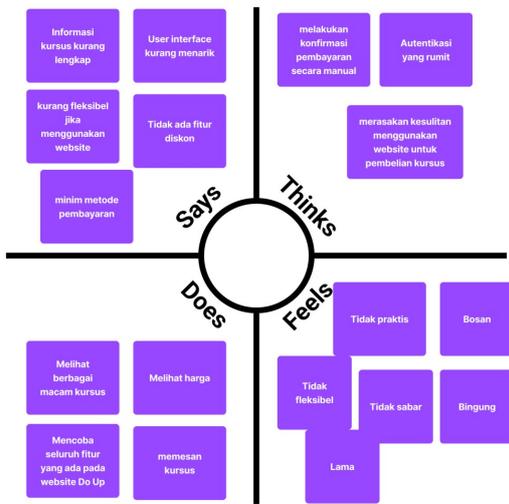
Pada tahap In-depth interview penulis melakukan interview untuk menggali informasi pengguna dengan 5 orang responden menggunakan whatsapp untuk melakukan pengamatan, mengetahui wawasan dan permasalahan yang pengguna rasakan ketika pengguna mengakses website Do Up. Jawaban hasil interview penulis catat pada sticky note menggunakan aplikasi figma yang nantinya data tersebut akan dikelompokkan pada tahap define yaitu affinity diagram.

b. Empathy Map

Setelah melakukan interview, penulis menganalisis jawaban pengguna berdasarkan hasil in-depth interview, penulis membuat empathy map untuk memudahkan penulis dalam memahami apa yang pengguna katakan, pikirkan, lakukan dan rasakan. Terdapat 4 kuadran yang masing-masing memiliki perbedaan.

1. Kuadran Says, “Bagaimana pendapat pengguna ketika menggunakan website Do Up”
2. Kuadran Thinks, “Kesulitan apa yang pengguna alami ketika menggunakan website Do Up”
3. Kuadran Does, “Apa yang pengguna lakukan, ketika berinteraksi dengan website Do Up”
4. Kuadran Feels, “Bagaimana perasaan pengguna ketika memesan kursus pada website Do Up”

Adapun hasil Empathy Map yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Empathy map

pengguna dengan tujuan pengguna. Menentukan target pengguna mobile learning Do Up dengan menggunakan persona, yang dimana pada persona terdapat komponen foto pengguna, nama, umur, pekerjaan, lokasi, sasaran, perilaku dan permasalahan. Adapun persona yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 5.

Nama
James

Umur
22 tahun

Pekerjaan
Mahasiswa

Lokasi
Indonesia

Sasaran

- Menggunakan mobile learning Do Up sebagai sarana pembelajaran online
- Memfaatkan fitur-fitur mobile learning Do Up yang telah ada

Perilaku

- Pengguna smartphone
- Menambah ilmu pengetahuan menggunakan mobile learning

Permasalahan

- Fitur-fitur website Do Up cenderung kurang lengkap
- Informasi kursus pada website Do Up kurang detail
- Metode pembayaran manual
- User interface pada website kurang menarik

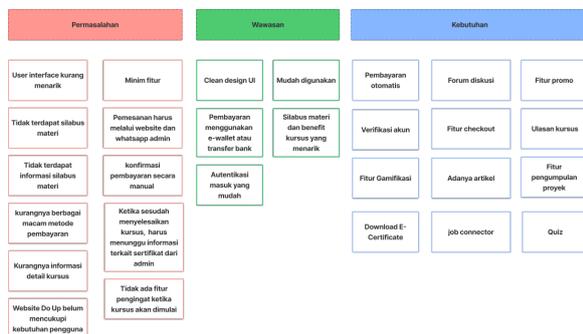
Gambar 5. Persona

2. Define

Design thinking tahap kedua yaitu define, pada tahap ini penulis mendefinisikan permasalahan dan memahami tentang apa yang pengguna inginkan dengan menggunakan affinity diagram dan mengelompokkan data yang telah diperoleh dari tahap empathize. Penulis membuat persona yang nantinya akan digunakan sebagai target pengguna Do Up.

a. Affinity diagram

Tahap pertama define yaitu mengelompokkan data yang telah diperoleh dari tahap empathize dengan menggunakan metode affinity diagram, mengelompokkan data temuan sesuai dengan kategori permasalahan, wawasan dan kebutuhan. Adapun Affinity Diagram yang telah dikelompokkan berdasarkan beberapa kategori dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Affinity diagram

b. Persona

Tahap kedua define yaitu menentukan target pengguna yang nantinya akan menggunakan mobile learning Do Up. persona merupakan dokumentasi yang menggabungkan deskripsi karakteristik

3. Ideate

Design thinking tahap ketiga yaitu ideate, mengembangkan ide solusi yang inovatif dan kreatif berdasarkan masalah yang dialami oleh pengguna yang telah didefinisikan pada tahap define. Tahapan ideate terbagi atas 4 tahap yaitu brainstorming ide yaitu untuk mengumpulkan ide solusi, Prioritization ide untuk memprioritaskan ide-ide sesuai dengan efektifitas dan kompleksitas ide yang diperoleh dari pengumpulan ide. Membuat information architecture untuk mengetahui struktur informasi yang ada pada setiap halaman mobile learning dan pembuatan wireflows yang merupakan gabungan antara wireframing dan user flow pengguna untuk memberikan gambaran sebelum memasuki tahap prototype.

a. Brainstorming ide

Tahap pertama ideate yaitu mengumpulkan ide solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh pengguna, yang nantinya ide tersebut akan diimplementasikan pada tahap prototype. Penulis melakukan brainstorming ide yang merupakan fitur-fitur yang nantinya akan ada pada mobile learning Do Up, 24 penulis mencatat ide-ide kedalam sticky note menggunakan figma.

Berikut merupakan kumpulan daftar fitur-fitur yang penulis catat dalam sticky note yang nantinya akan ada pada mobile learning Do Up yaitu E-Certificate, login & register, link live session, profil, filter kategori kursus, upload file tugas, grup diskusi, unduh silabus materi, keranjang, rekomendasi pekerjaan, payment gateway, promo, pengingat kalender kursus, ulasan, gamification, Quiz, artikel.

Adapun kumpulan ide-ide dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Brainstorming ide

b. Prioritization idea

Tahap kedua ideate yaitu memprioritaskan ide-ide yang merupakan fitur-fitur yang akan ada pada user interface Do Up. Memprioritaskan ide-ide sesuai dengan efektifitas yang didapat oleh pengguna dan kompleksitas yang dilakukan oleh designer. Memetakan hasil brainstorming ide kedalam solution matrix. Pada solution matrix terdapat 4 kuadran. Ide yang akan diprioritaskan pada desain mobile learning Do Up yaitu kuadran pertama dengan sticky note yang berwarna ungu dan kuadran kedua dengan sticky note yang berwarna biru yang nantinya kedua kuadran tersebut akan dijadikan sebagai minimum viable product.

Ide ide yang terdapat pada kuadran pertama yang merupakan efektifitas ide yang didapat terhadap pengguna yaitu tinggi dan kompleksitas bagi designer dalam mengimplementasikan ide yaitu rendah. Kuadran pertama memiliki ide yang meliputi payment gateway, promo, unduh silabus materi, e-certificate, login dan 25 register, link live session, grup diskusi, unduh materi, keranjang. Kuadran kedua yang merupakan efektifitas ide yang didapat terhadap pengguna yaitu tinggi dan kompleksitas bagi designer dalam mengimplementasikan ide yaitu tinggi. Kuadran kedua memiliki ide yang meliputi ulasan kursus, upload file tugas, profil, pengingat kalender kursus dan ulasan kursus. Adapun kumpulan Prioritization idea dapat dilihat pada Gambar 7.

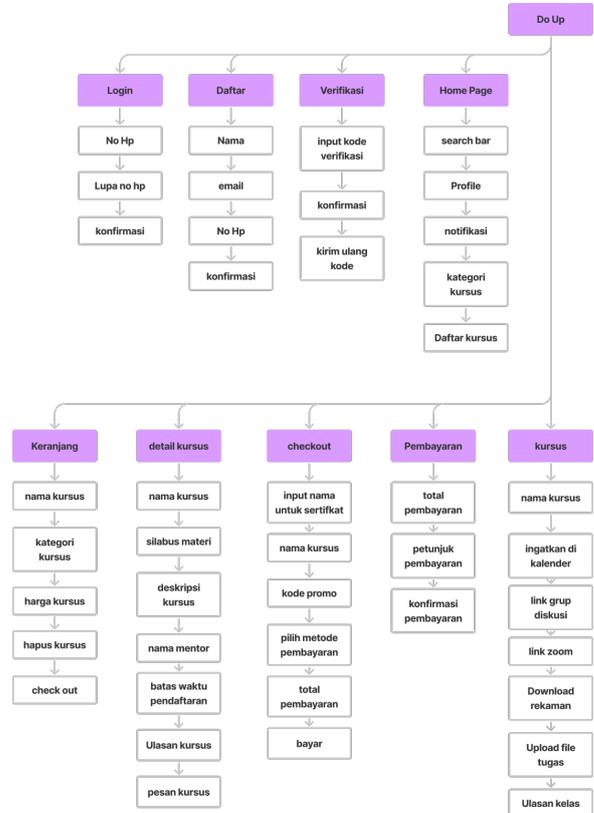


Gambar 7. Prioritization idea

c. Information Architecture

Tahap ketiga ideate yaitu membuat information architecture yang berisikan struktur informasi yang

nantinya akan ada pada setiap halaman user interface Do Up. information architecture dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna dengan fitur yang diperoleh dari tahap Prioritization idea. Adapun Information Architecture dapat dilihat pada Gambar 8.



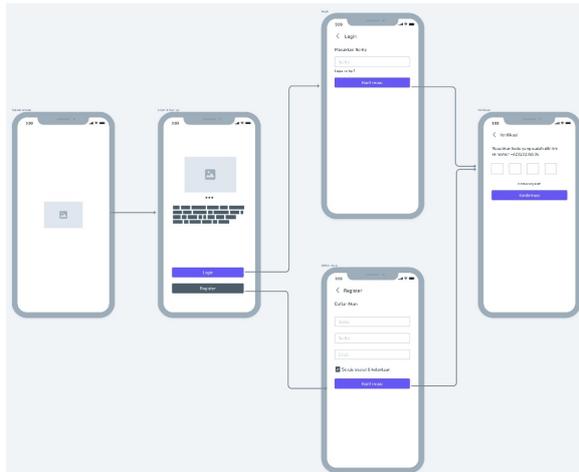
Gambar 8. Information Architecture

d. Wireflows

Tahap keempat ideate yaitu membuat wireflows menggunakan whimsical. wireflows merupakan gabungan antara wireframe dan user flow berdasarkan skenario yang telah ditentukan seperti login, ulasan kursus, pemesanan kursus live session, daftar kursus pengguna, checkout, profil, download sertifikat. Wireflows sendiri akan memberikan gambaran terhadap rancangan high fidelity prototype.

1. Wireflows onboarding, login dan register

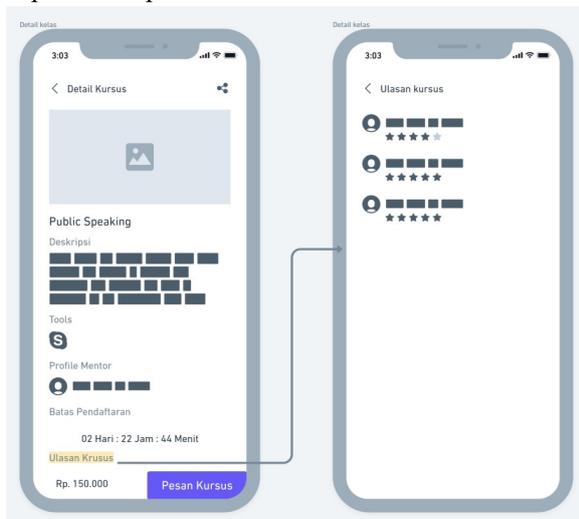
Gambaran wireflows dengan skenario ketika seorang pengguna ingin mengakses mobile learning Do Up dan pengguna sebelum memasuki tampilan home page akan tampil onboarding serta pilihan login atau register dan verifikasi akun. Adapun wireflows login dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Wireflows onboarding, login dan register

2. Wireflows ulasan kursus

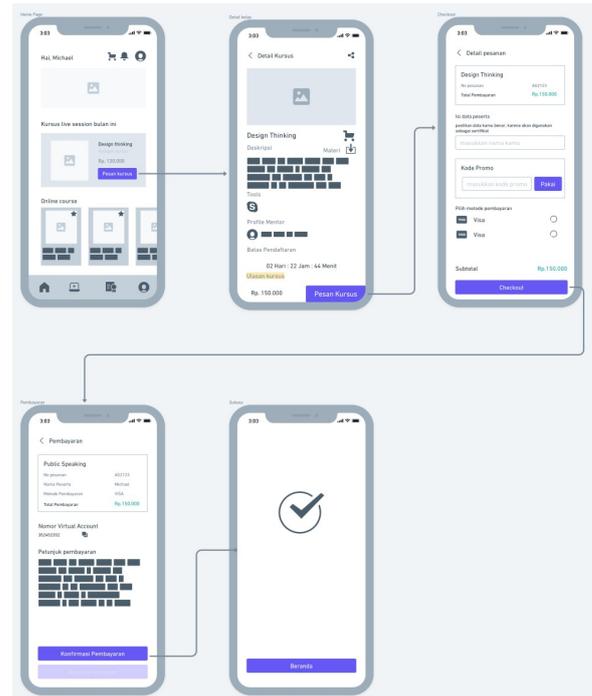
Gambar wireflows ketika seorang pengguna, sebelum memutuskan untuk membeli kursus dan melanjutkan ke proses selanjutnya seperti pembayaran, pengguna ingin terlebih dahulu untuk melihat ulasan kursus terhadap kursus yang ingin pengguna pesan. Adapun wireflows ulasan kursus dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Wireflows Ulasan kursus

3. Wireflows pemesanan kursus

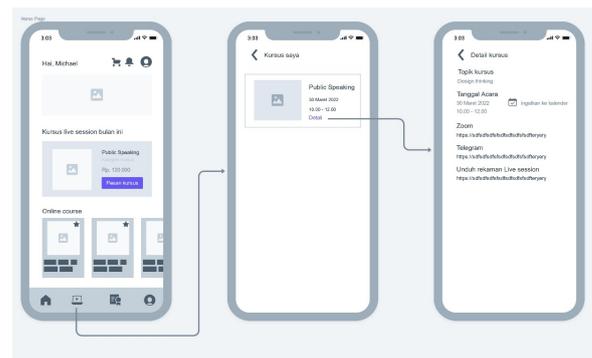
Gambaran wireflows dengan skenario seorang pengguna yang tertarik memesan kursus secara live session dan pengguna terlebih dahulu melihat detail kursus dan memutuskan untuk mengetuk button pesan kursus untuk memesan kursus hingga berhasil melakukan pembayaran. Adapun wireflows pemesanan kursus dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Wireflows Pemesanan kursus

4. Wireflows kursus pengguna

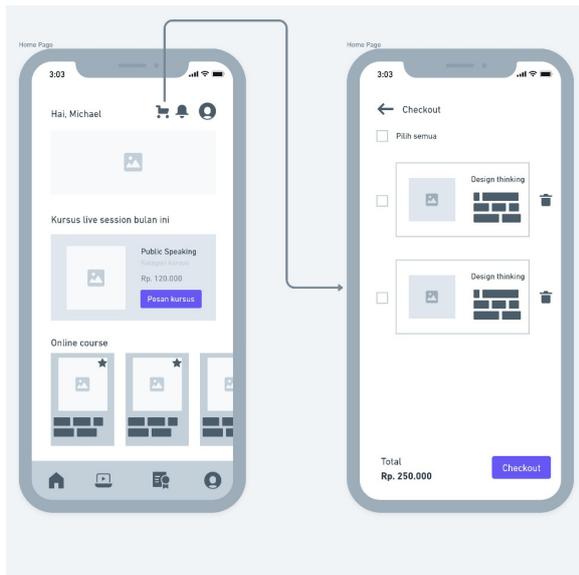
Gambaran wireflows dengan skenario seorang pengguna yang ingin melihat tampilan kursus yang sudah dipesan. Untuk mengakses daftar kursus terdapat pada bagian bottom navigation. Setelah itu terdapat daftar kursus yang telah dipesan dengan menu antara lain yaitu silabus materi, ulasan, download sertifikat dan detail kursus. Adapun wireflows kursus pengguna dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Wireflows kursus pengguna

5. Wireflows Checkout

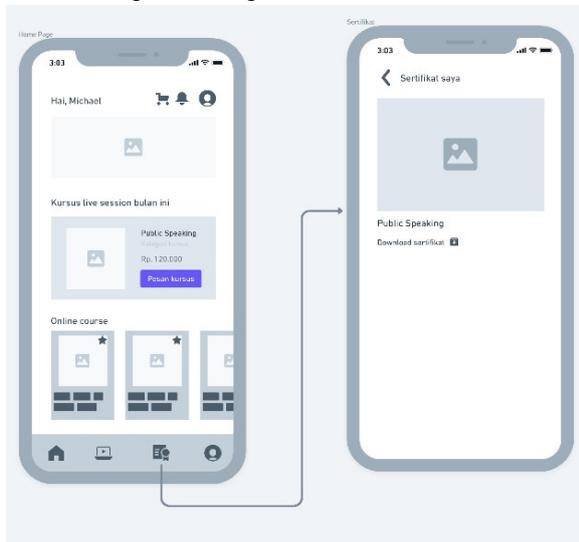
Gambaran wireflows dengan skenario seorang pengguna yang ingin melihat simpanan kursus tertentu, pengguna dapat melihat kursus yang disimpan dikeranjang pada bagian icon keranjang yang terletak pada bagian home page. Adapun wireflows checkout dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Wireflows checkout

6. Wireflows daftar sertifikat

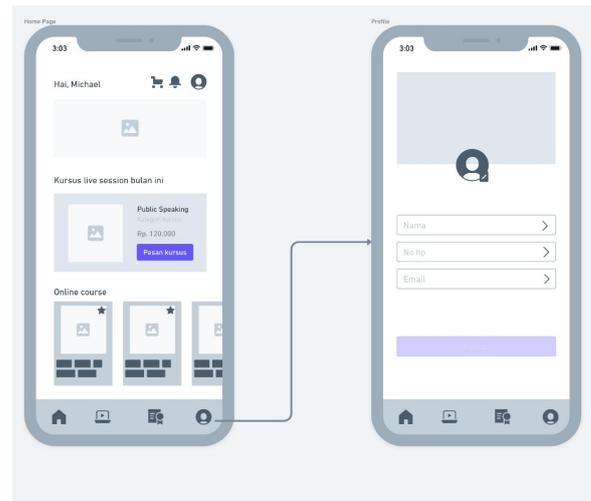
Gambaran wireflows dengan skenario seorang pengguna yang ingin melihat daftar sertifikat yang telah diperoleh ketika sudah menyelesaikan kelas. Pada bagian bottom navigation dengan icon sertifikat, pengguna dapat melihat daftar sertifikat dan mendownload sertifikat. Adapun wireflows daftar sertifikat dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Wireflows Daftar sertifikasi

7. Wireflows profil

Gambaran wireflows dengan skenario seorang pengguna yang ingin melihat akun profil. Pengguna dapat melihat informasi pengguna dengan cara menyetuk bottom navigation dengan icon profil. Adapun wireflows profil dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Wireflows profil

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan hasil implementasi dari tahapan design thinking sebelumnya berdasarkan analisis kebutuhan pengguna yaitu empathize, define dan ideate. Bab ini membahas tentang pembuatan desain user interface yaitu tahap prototype dan usability testing.

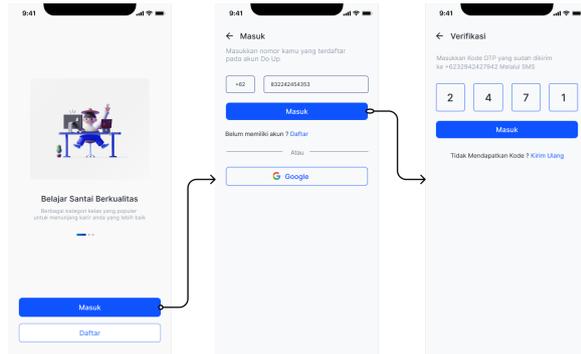
A. Prototype

Pada tahap keempat yaitu prototype merupakan pembuatan tampilan high fidelity user interface mobile learning Do Up yang mengacu pada hasil berdasarkan identifikasi kebutuhan pengguna pada tahapan sebelumnya yaitu empathize, define dan ideate.

Menggunakan software Figma dalam pembuatan high fidelity prototype mobile learning Do Up. Tampilan High fidelity merupakan desain dengan tingkatan presisi yang tinggi seperti warna, ukuran, jarak dan bentuk elemen yang juga telah dilakukan secara detail. Pada tahap prototype sendiri sudah clickable dan interactive sehingga nantinya akan digunakan pada tahap design thinking fase kelima yaitu usability testing terhadap desain user interface mobile learning Do Up.

1. High-Fidelity Login

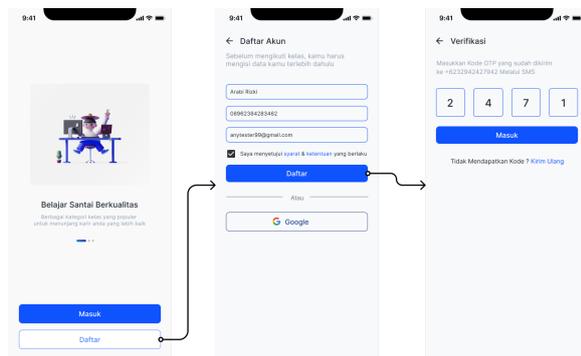
Pada gambaran High-Fidelity login. Pada onboarding screen terdapat 2 button masuk dan daftar. Apabila pengguna menyetuk button masuk, maka akan tampil text fields nomor ponsel yang terdaftar, serta opsi lain yaitu dengan menggunakan google. Setelah pengguna memasukkan nomor ponsel dan menyetuk button masuk, maka akan tampil halaman verifikasi kode yang dikirim ke nomor ponsel yang terdaftar dengan akun mobile learning Do Up. Adapun High fidelity onboarding dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. High fidelity Login

2. High-Fidelity register

Pada gambaran High-Fidelity register. Pada onboarding screen terdapat 2 button masuk dan daftar. Apabila pengguna mengetuk button daftar, maka akan tampil text fields nama pemilik akun dan nomor ponsel. serta opsi lain pendaftaran yaitu dengan menggunakan google. Setelah pengguna mengisi seluruh text field, maka akan tampil halaman verifikasi kode yang dikirim ke nomor ponsel yang terdaftar dengan akun mobile learning Do Up. Adapun High fidelity onboarding dapat dilihat pada Gambar 17.

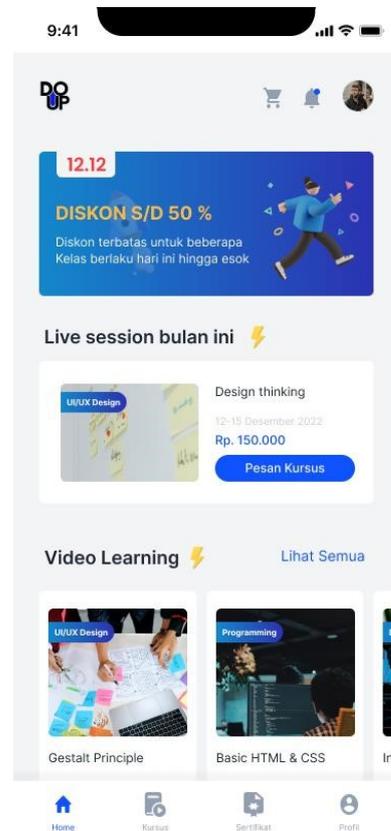


Gambar 17.High fidelity register

3. High-Fidelity home page

Pada gambaran High-Fidelity home page, terdapat beberapa menu yang terletak pada bagian atas yaitu diantaranya fitur checkout yang berfungsi sebagai tindakan yang dilakukan oleh pengguna sebelum melakukan pembayaran terhadap kursus yang ingin dipesan. Adanya fitur notifikasi yang berfungsi untuk memberikan pemberitahuan yang terbaru tentang Do Up dan disampingnya terdapat foto profil pengguna. Terdapat banner iklan yang merupakan informasi promo kursus dengan batas waktu tertentu. Dibawahnya terdapat informasi kursus live session yang diadakan setiap bulannya. Lalu terdapat beberapa kursus yang berupa video learning. Pada bagian bottom navigation terdapat 4 menu yaitu home page, kelas pengguna, sertifikat dan profil pengguna.

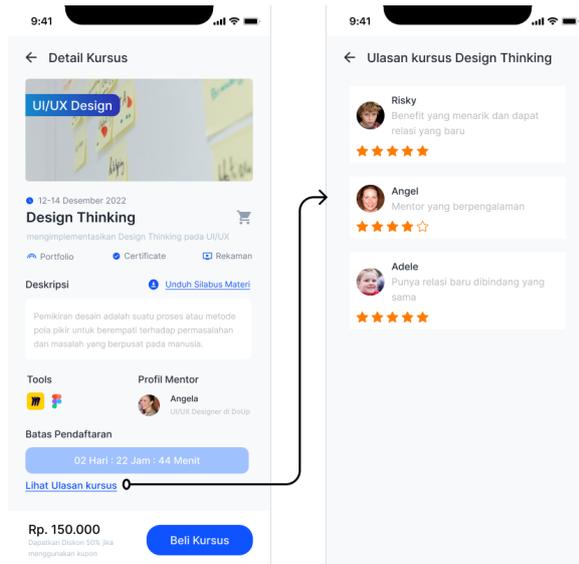
Adapun High fidelity home page dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18.High fidelity home page

4. High-Fidelity detail kursus dan ulasan

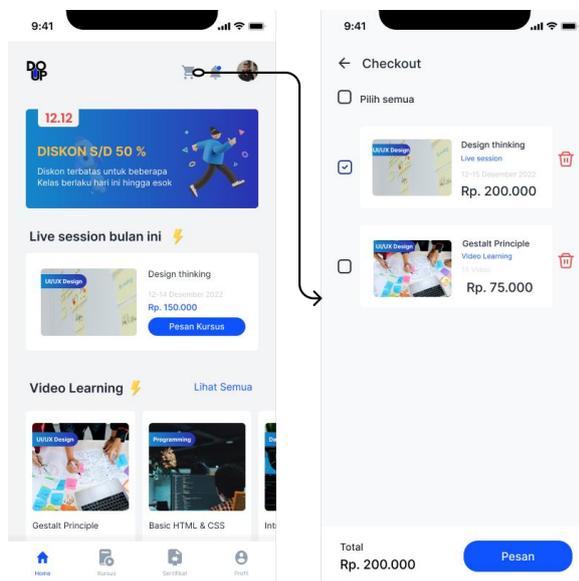
Pada gambaran High-Fidelity detail kursus, terdapat nama kursus serta waktu pelaksanaan kursus secara live. Terdapat benefit yang diperoleh oleh pengguna ketika mengikuti kursus secara live session yaitu portofolio, sertifikat dan rekaman pembelajaran. Terdapat deskripsi kursus yang menjelaskan tentang kursus. Informasi alat-alat yang akan digunakan ketika mengikuti kursus serta profil mentor. Terdapat silabus materi kelas yang nantinya dapat diunduh oleh pengguna sebelum mengikuti kursus, terdapat batasan waktu pendaftaran bagi pengguna yang ingin mengikuti kursus secara langsung dan informasi harga kursus dan yang terakhir yaitu terdapat fitur ulasan kursus. terdapat ulasan pengguna mengenai kursus yang telah diikuti dan terdapat penilai rating dengan skala 1 hingga 5. Adapun High fidelity detail kursus dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19. High fidelity detail kursus dan ulasan

5. High-Fidelity checkout

Pada gambaran High fidelity checkout terdapat beberapa kursus yang pengguna simpan di halaman checkout, pengguna dapat melakukan aksi checkout terhadap kelas yang dipilih dan aksi menghapus kursus dari halaman checkout. Adapun High fidelity checkout dapat dilihat pada Gambar 20.

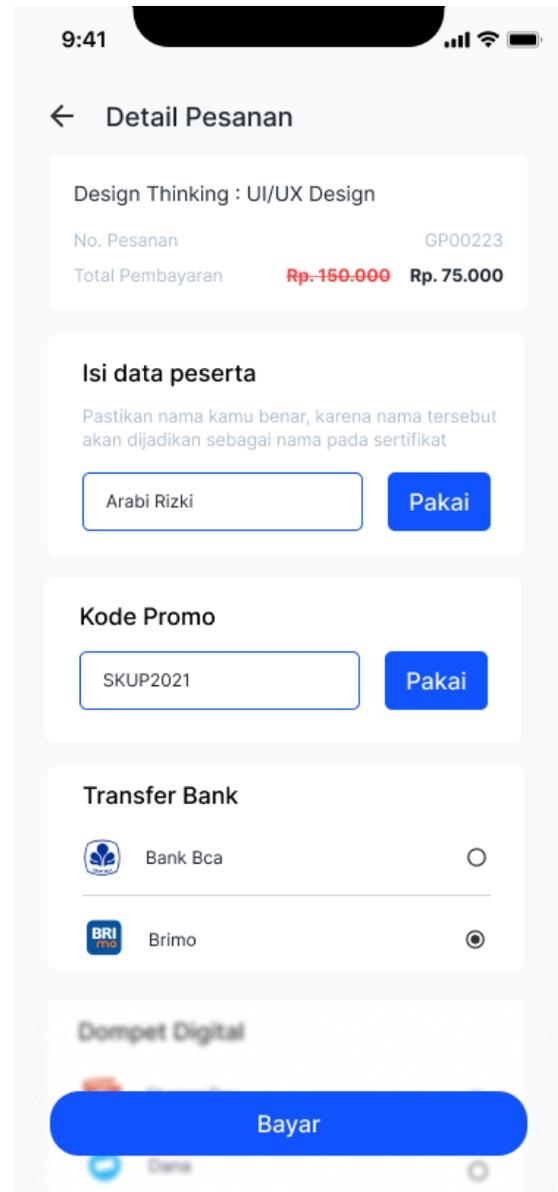


Gambar 20. High fidelity checkout

6. High-Fidelity detail pesanan

Pada gambaran High fidelity detail checkout terdapat nama kursus yang dipesan, no pesanan dan total pembayaran yang harus dibayarkan. Terdapat form untuk mengisi nama peserta yang nantinya akan digunakan sebagai nama sertifikat. Terdapat form untuk memasukkan kode promo yang bersifat

opsional dan terakhir yaitu pemilihan metode pembayaran dengan menggunakan transfer bank atau dompet digital. Adapun high fidelity detail pesanan dapat dilihat pada Gambar 20.

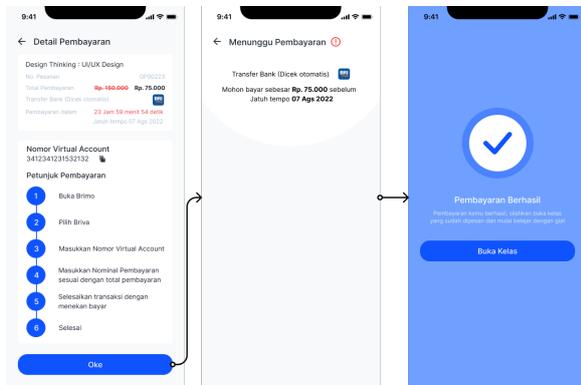


Gambar 21. High fidelity detail pesanan

7. High-Fidelity detail pembayaran

Pada gambaran High fidelity detail pesanan terdapat informasi detail pesanan yang berisikan nama kursus, nomor pesanan, total pembayaran, metode pembayaran yang dipilih dan batas waktu pembayaran. Terdapat petunjuk pembayaran untuk menyelesaikan pembayaran. Apabila pengguna telah membayar kursus maka akan tampil keterangan pembayaran berhasil dan pengguna dapat mengakses kelas yang telah dipesan. Setelah pengguna mengetuk button "oke" maka akan tampil halaman menunggu pembayaran yang diperiksa secara otomatis. Dan

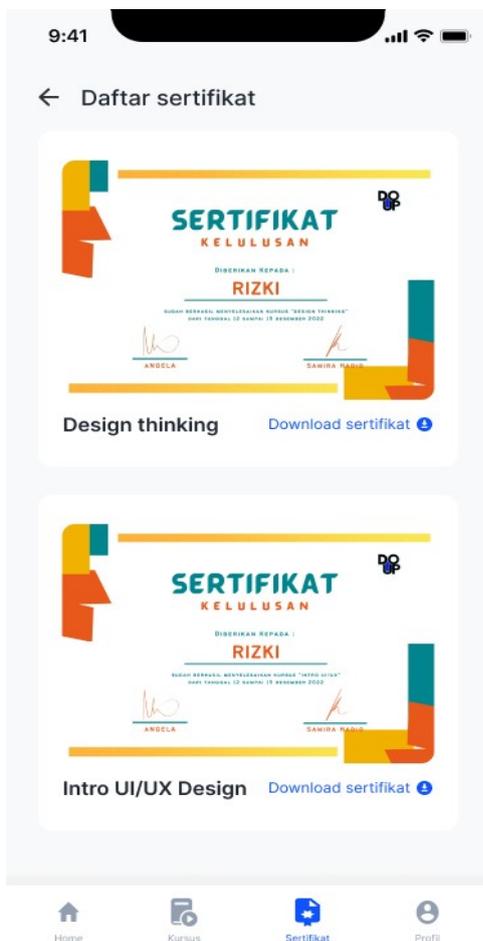
terakhir akan tampil pembayaran kursus berhasil. Adapun High fidelity detail pembayaran dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 22.High fidelity detail pembayaran

8. High-Fidelity daftar sertifikat

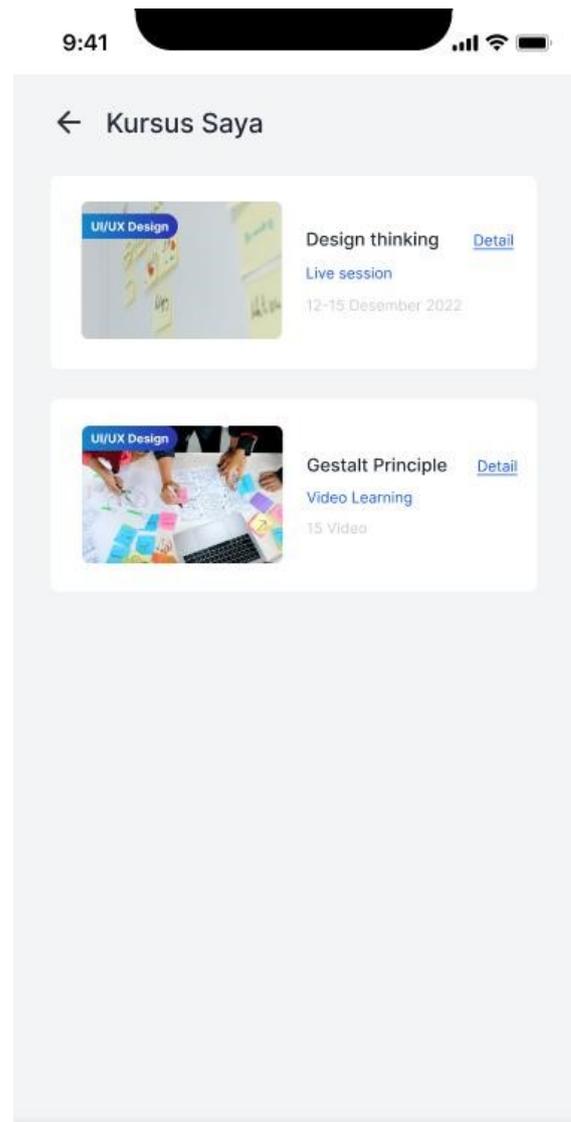
Pada gambaran high fidelity daftar sertifikat terdapat informasi tentang sertifikat pengguna sesuai dengan kursus yang sudah diselesaikan. Pengguna dapat mengunduh sertifikat tersebut. Adapun high fidelity daftar sertifikat dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 23.High fidelity daftar sertifikat

9. High-Fidelity daftar kursus pengguna

Pada gambaran high fidelity kursus pengguna terdapat informasi tentang daftar kursus yang telah dibeli oleh pengguna. pada setiap cards terdapat informasi berupa nama kursus, kategori kursus, jadwal kursus dan detail. Untuk melihat informasi lebih lanjut, pengguna dapat mengetuk text detail. Adapun High fidelity daftar kursus pengguna dapat dilihat pada Gambar 23.

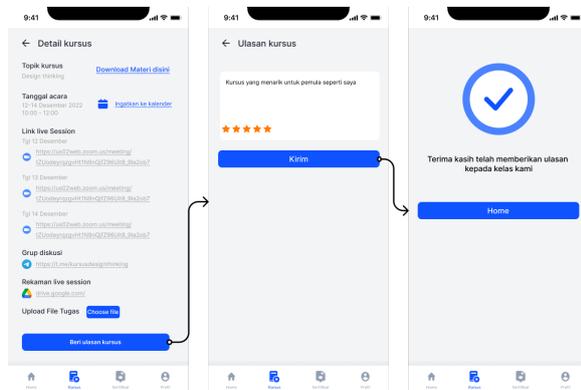


Gambar 24.High fidelity daftar kursus pengguna

10. High-Fidelity detail kursus pengguna

Pada gambaran high fidelity detail kursus pengguna terdapat informasi tentang nama kursus yang diikuti, tanggal acara, fitur pengingat kursus, link live session dengan dengan aplikasi zoom, grup diskusi dengan telegram, rekaman hasil dari live

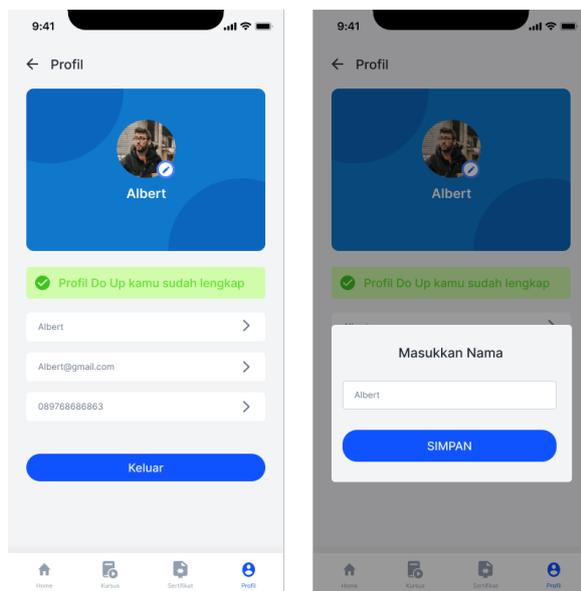
session yang dapat diunduh oleh pengguna melalui google drive, fitur upload file tugas dan yang terakhir yaitu terdapat button ulasan kursus, dan apabila diketuk, maka akan tampil form pengisian ulasan kursus. Adapun High fidelity detail kursus pengguna dapat dilihat pada Gambar 24.



Gambar 25. High fidelity detail kursus pengguna

11. High-Fidelity profil pengguna

Pada gambaran high fidelity profil pengguna terdapat informasi tentang akun pengguna Do Up. Terdapat foto profil, nama, email, dan nomor ponsel. Pengguna dapat melakukan aksi seperti mengubah data. Terdapat alert bahwa akun pengguna sudah lengkap. Adapun High fidelity profil pengguna dapat dilihat pada Gambar 25.



Gambar 26. High fidelity profil

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan judul desain UI/UX prototype mobile learning pada startup Do Up, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa. Penulis telah menerapkan metode

design thinking yang terdiri dari tahap empathize, define, ideate, prototype dan test pada penelitian ini. Tahap empathize penulis menggunakan penelitian kualitatif. melakukan empati kepada pengguna terkait permasalahan yang dialami oleh pengguna ketika menggunakan website Do Up. Menggunakan in depth interview dan membuat empathy map. Tahap define penulis menafsirkan data yang dikumpulkan mengenai masalah pengguna yang terjadi ditahap sebelumnya Tahap ideate penulis menjawab masalah pengguna dengan solusi Tahap prototype penulis mengimplementasikan ide-ide dan Tahap usability testing penulis melakukan uji coba prototype menggunakan penelitian kuantitatif yaitu SEQ dan SUS untuk mengukur tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna terhadap desain UI/UX prototype mobile learning Do Up. Penulis membuat gambaran yaitu berupa desain user interface mobile learning Do Up yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan Terdapat 2 aspek dalam usability testing yaitu mengukur tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna, ketika mencoba UI/UX prototype mobile learning Do Up. Mengukur tingkat kemudahan pengguna penulis menggunakan metode SEQ dan mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan SUS. SEQ terdapat 4 skala yang diberikan oleh pengguna yaitu skala 4 (netral), 5 (cukup mudah), 6 (mudah) dan Sebagian besar pengguna memberikan skala 7 pada desain UI/UX prototype mobile learning Do Up. SUS menunjukkan menunjukkan bahwa kepuasan pengguna terhadap desain UI/UX Mobile Learning DoUp telah diterima dengan baik oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kominfo, "Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia," 2015, [Daring]. Tersedia pada: https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media
- [2] A. Kitchenham, *Models for Interdisciplinary Mobile Learning: Delivering Information to Students: Delivering Information to Students*. IGI Global, 2011.
- [3] Do Up, "Tentang Do Up," 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://do-up.id/about-us/>
- [4] M. L. Lazuardi dan I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum J. Saintifik Manaj. Dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, hlm. 1–11, 2019.
- [5] D. P. Puspitasari dan A. Tarigan, "Analysis of user interface and user experience usability on Arsitag. com mobile version using heuristic evaluation method," *Int. J. Comput. Sci. Softw. Eng.*, vol. 8, no. 9, hlm. 211–213, 2019.

- [6] K. N. Kumbhar, "Brainstorming technique: innovative quality management tool for library," *Curr. Trends Libr. Manag.*, 2018.
- [7] L. A. Guion, "Conducting an in-depth interview. FCS6012, the Family Youth and Community Sciences Department, Florida Cooperative Extension Service, Institute of Food and Agricultural Sciences, University of Florida. Original publication date October 15, 2001," 2006.
- [8] A. R. Pradana dan M. Idris, "Implementasi user experience pada perancangan user interface mobile e-learning dengan pendekatan design thinking," *AUTOMATA*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [9] A. R. Pradana dan M. Idris, "Implementasi user experience pada perancangan user interface mobile e-learning dengan pendekatan design thinking," *AUTOMATA*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [10] M. Muraqabatullah, "Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping: Marvel Dan Uxpin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management System (Lms)," 2018.
- [11] S. Lastiansah, "Pengertian User Interface," *Jkt. PT Elex Media Komputindo*, 2012.
- [12] F. Fariyanto, S. Suaidah, dan F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, hlm. 52–60, 2021.
- [13] I. A. Juliansyah dan I. V. PAPUTUNGAN, "Perancangan Tampilan User Interface Dan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan JavaHands Dengan Metode Design Thinking," *AUTOMATA*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [14] R. P. Auliasari, H. Tolle, dan D. Priharsari, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Peserta Event Berbasis Sistem Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Dilo Malang)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 5, hlm. 1921–1928, 2021.
- [15] U. E. D. O. F. R. SAKIT, "Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput. JTIK*, vol. 8, no. 5, 2021.
- [16] John Brooke, "SUS: A 'Quick and Dirty' Usability Scale," dalam *Usability Evaluation In Industry*, CRC Press, 2019, hlm. 207–212.
- [17] L. R. Manfredi, M. Stokoe, R. Kelly, dan S. Lee, "Teaching sustainable responsibility through informal undergraduate design education," *Sustainability*, vol. 13, no. 15, hlm. 8378–8378, 2021.