

# PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) PADA *UI/UX* APLIKASI MOBILE KOMIK

Oleh:

Adele Mailangkay<sup>1)</sup>

Kevin Sinaga<sup>2)</sup>

Perbanas Institute<sup>1,2)</sup>

E-mail:

[adele@perbanas.id](mailto:adele@perbanas.id)<sup>1)</sup>

[yohaneskevinsinaga45@gmail.com](mailto:yohaneskevinsinaga45@gmail.com)<sup>2)</sup>

## ABSTRACT

*This design aims to produce an online comic mobile application user interface design in the form of a prototype designed using figma. The design of this interface uses the User-centered design method, which in this design focuses on the user or users and must consider the needs, goals, and input of the user, and uses theories regarding UI design, UI design principles, design work principles, application design principles, applying layouts, as well as deepening color psychology so that the message and impression you want to convey can be achieved. Based on an analysis of the needs of the target audience, determine the content to be displayed, and classify the required information, sketch ideas and implement the results in the form of digital prototypes. The results of this design consist of a prototype user interface design for online comic applications.*

**Keywords:** *User interface, User-centered design, online comics, Mobile Applications, Prototype*

## ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *user interface* aplikasi mobile komik *online* dalam bentuk prototipe yang dirancang menggunakan figma. Perancangan antar muka ini menggunakan metode *User-centered design*, dimana dalam perancangan ini berfokus pada *user* atau pengguna dan harus mempertimbangkan kebutuhan, tujuan, dan masukan dari pengguna, serta menggunakan teori mengenai ui desain, prinsip perancangan ui, prinsip kerja desain, prinsip desain aplikasi, penerapan layout, serta pendalaman psikologi warna sehingga pesan dan kesan yang ingin disampaikan dapat tercapai. Berdasarkan analisis dari kebutuhan target audience, di tentukan konten-konten yang akan ditampilkan, dan mengelompokkan informasi-informasi yang dibutuhkan, sketsa ide serta implementasi hasil dalam bentuk prototipe digital. Hasil perancangan ini terdiri yaitu berupa *prototype* desain *user interface* aplikasi komik *online*.

**Kata Kunci:** *User Interface, User-Centered Design, Komik Online, Aplikasi Mobile, Prototype*

## 1. PENDAHULUAN

Komik adalah gambar yang saling berdekatan dengan gambar lainnya yang sengaja diurutkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetika dari pembacanya (Lestari &

Irwansyah, 2020). Selain itu, komik adalah narasi yang diceritakan melalui rangkaian gambar yang disusun satu demi satu dalam bentuk garis horizontal, garis (strip) atau kotak yang disebut “panel” yang dibacakan secara lisan dari kiri ke kanan.

Dialog dalam komik dengan balon kata yang menggambarkan petualangan satu atau lebih karakter dalam urutan waktu yang terbatas. Komik juga merupakan bentuk literasi yang dimaksudkan sebagai sarana hiburan masyarakat. Komik terdiri dari serangkaian gambar yang dihubungkan bersama (Putra et al., 2020).

Di Zaman modern seperti sekarang terdapat berbagai banyak jenis dan genre dalam komik. Seperti genre horror, comedy, romance, dan fantasy. Komik tidak hanya dibuat dengan di cetak saja, pada zaman dimana teknologi sudah berkembang komik juga bisa dibaca secara *online*. Di Indonesia sendiri komik *online* paling banyak diminati oleh kalangan remaja modern. Banyak dari mereka menghabiskan waktu senggang dengan membaca komik. dapat dilihat pada gambar di bawah ini, peneliti mengambil data survei yang dilakukan oleh (Rina, 2016) dari situs website “jakpat” terhadap aplikasi baca komik *online* yaitu webtoon. Survei ini dilakukan pada tahun 2016, Jakpat mensurvei pembaca webtoon sebanyak 519 *user* webtoon dan hanya 200 responden yang memiliki aplikasi webtoon di smartphone mereka. Penulis mengambil data survey dari JAKPAT pada tanggal 9/29/2021.

Berdasarkan survey data pengguna Webtoon terdapat 519 responden yang terlibat dan dari 519 responden tersebut

populasi pengguna webtoon yang paling banyak ada di DKI Jakarta sebanyak 22,74% dan disusul oleh East Java sebanyak 17,92%. dari ke-4 provinsi tersebut bisa kita lihat bahwa pemakaian webtoon lebih banyak dipakai oleh laki-laki dibanding dengan perempuan. Dari ke-4 provinsi tersebut laki-laki yang menggunakan webtoon sebanyak 50,48% sementara pengguna webtoon perempuan sebanyak 49,52%.

Jakpat melakukan survey dan menanyakan kepada responden alasan mengapa mereka membaca webtoon. Dari hasil survey yang didapat ternyata cerita webtoon menarik mereka untuk membacanya (77,5%). Responden lainnya mengatakan mendapatkan titik garis dan kualitas gambar webtoon adalah alasan mereka membaca webtoon.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap beberapa komik *online* yaitu KOOMIK (dilihat dari komentar Play Store KOOMIK) dan WEBTOON (dilihat dari komentar App Store WEBTOON). Terdapat permasalahan di *user interface* aplikasi mobile KOOMIK yang ditulis sendiri oleh *user*/pembaca KOOMIK dan WEBTOON seperti tampilan UI yang monoton atau pun saran dari *user* seperti menambahkan beberapa fitur dalam aplikasinya ataupun menghapus fitur yang menyusahkan menurut *user*.

*User Interface* diperlukan dalam suatu pembuatan sistem. Dengan adanya antar muka, diharapkan pengguna akan mudah memahami apa yang harus dilakukan dan menghindari terjadinya kebingungan saat menggunakan sistem. Desain UI adalah menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dengan computer (Muhammad Trisna Firmansya,2020).

Dalam pembuatan UI ada beberapa metode yang digunakan seperti Design Thinking adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif, selain itu ada juga HCD (*Human Centered Design*) adalah framework dari perancangan *user interface* suatu sistem informasi yang berfokus kepada seseorang yang akan menggunakan sistem yang akan dirancang. Terakhir ada UCD (*User centered design*) yang dimana terfokus berdasarkan desain yang berpusat pada manusia dengan analisis target *user* yang lebih mendalam.

Dalam pembuatan desain *user interface* kali ini menggunakan metode *User centered design (UCD)* dikarenakan developer dapat mengambil keputusan dalam desain yang didasarkan oleh kebutuhan *user* komik *online* dan tujuan

dari *user* komik *online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan desain *user interface* aplikasi komik *online* yang menarik, memudahkan *user* dalam membaca komik dan kepuasan pada pengalaman pembaca komik *online* dan Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan masukan terhadap penelitian yang berhubungan dengan UI bagi pengembang komik *online* aplikasi *mobile* dan terciptanya suatu *prototype* desain *user interface* aplikasi komik *online* berbasis *mobile* yang memenuhi standar kebutuhan dan kepuasan pengguna.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan tahapan pada UCD (*User centered design*) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu specify the context of us, specify *user* and organizational requirements, produce design solutions, evaluate design against *user* requirements. Observasi/ Survei, Interview.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Activity Diagram*

Iterasi Pertama *Activity Diagram* dibuat untuk mengetahui alur yang akan dilakukan oleh pengguna terhadap fungsi yang ada pada *prototype* aplikasi *mobile* mengenai komik *online* yang dibuka.

## **User flow Iterasi Pertama**

*User flow* pada perancangan desain UI/UX aplikasi mobile ini digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah pada fitur yang dilakukan oleh pengguna untuk mencapai tujuan dari fitur tersebut. *User flow* berupa langkah-langkah untuk dilakukan oleh pengguna dalam mengerjakan suatu task.

## **Tahap *Minimum Viable Products* Iterasi Pertama**

Iterasi Pertama Berdasarkan hasil dari tahap declaration assumption didapatkan fitur yang akan dijadikan dalam pembuatan *wireframe* dan *prototype*.

### **Wireframe Iterasi Pertama**

#### 1. *Wireframe Splash Screen*

Ketika *user* masuk pertama kali ke aplikasi akan mendapatkan tampilan splash screen yang akan delay selama beberapa detik dan akan masuk ke halaman login/daftar.



**Gambar 1 Splash Screen**

#### 2. *Wireframe* Daftar dan masuk

Ketika pengguna membuka aplikasi tersebut akan diarahkan ke *splash screen* yang akan tampil selama beberapa detik setelah itu akan menuju halaman daftar atau login. Pada halaman login adalah tahap untuk

*user* yang sudah memiliki akun untuk masuk ke halaman utama aplikasi komik online kamikaze dengan cara memasukkan nama yang sudah didaftarkan dan kata sandi.



**Gambar 2 Wireframe Daftar dan Masuk**

#### 3. *Wireframe* Lupa Kata Sandi

Pada halaman ini akan diminta untuk memasukkan email yang sudah didaftarkan ke akun *user*, setelah *user* memasukkan email nya dan mengirimnya maka akan dapat pop up anda telah berhasil dan *user* akan mendapatkan password baru di email

yang sudah *user* input.

#### 4. *Wireframe Home*

Ini adalah tampilan utama dari aplikasi kamikaze, terdapat beberapa pilihan yang bisa anda pilih untuk membaca komik. Bisa lewat komik yang *user* favorit kan, jika anda ingin membaca komik yang

sudah pernah *user* baca, *user* juga bisa melihat rekomendasi komik yang ditawarkan oleh kamikaze untuk pilihan baca *user* yang lebih banyak.

#### 5. *Wireframe* Top Komik

Pada tampilan ini *user* di suguhkan kumpulan top komik dari urutan 1 sampai 5 untuk menambahkan bacaan komik *user*.

#### 6. *Wireframe* bacaan komik

Tampilan ini menunjukkan *wireframe* bacaan komik dan tampilan episode komik nya, selain itu *user* dapat memberikan love pada episode yang di baca dan memberikan komentar.

#### 7. *Wireframe* komentar episode

Pada tampilan ini *user* dapat memberikan komentar pada episode yang di abaca dan dapat juga membalas komentar orang lain selain itu juga dapat memberikan *like* pada komentar orang lain.

#### 8. *Wireframe* Notifikasi

Notifikasi ini untuk memberitahu info beberapa hal untuk *user*, seperti Komen *user* yang dibalas oleh *user* lain, feedback laporan untuk komik yang anda laporkan dan pemberitahuan dan pemberitahuan tentang kendala update komik jika terjadi.

#### 9. *Wireframe* Hapus Notifikasi

Pada tampilan ini *user* dapat menghapus notifikasi nya agar tidak menumpuk.

#### 10. *Wireframe* laporkan

*User* dapat melaporkan komik yang mengandung konten yang tidak pantas, berkaitan dengan hak cipta, atau pun konten error.

#### 11. *Wireframe* Share Komik

*User* dapat melakukan share komik yang *user* suka ke pada teman melalui Facebook, line ataupun WhatsApp.

#### 12. *Wireframe* Rating

*User* dapat memberi rating pada komik yang sedang *user* baca ataupun *user* suka, guna untuk menambahkan popularitas komik tersebut.

### **Komponen Desain *User interface***

#### 1. Warna

Warna dominan yang digunakan pada desain *prototype* aplikasi adalah warna Oren dengan kode hexa #FD6A02. Salah satu alasan kenapa memilih warna ini adalah Karen kualifikasi dari hasil google form yang peneliti berikan kepada responden. Selain itu pemilihan warna Oren ini dikarenakan Oren memiliki arti optimis, percaya diri, kreatifitas, petualangan dan senang. Pada arti warna tersebut maka digunakan agar pengguna bisa mendapatkan emosi yang paling cocok dari warna Oren adalah petualangan, kreatifitas dan kesenangan.

Sehingga cocok untuk di aplikasikan ke rancangan UI komik *online*.

#### 2. Tipografi

Tipografi yang dipilih yaitu Roboto,

karena font jenis ini paling mudah dibaca oleh mata *user*. Font jenis ini merupakan font yang memiliki kerangka mekanis dan sebagian besar bentuknya geometris. Pada saat yang sama, font ini menampilkan kurva yang ramah dan terbuka. Sehingga, tidak hanya untuk tampilan digital saja font ini terlihat nyaman oleh mata manusia.

### 3. Kontrol UI

Komponen interaktif dalam antarmuka pengguna aplikasi pada perancangan UI/UX aplikasi mobile ini terdapat pada tombol (ikon, text dan fitur slide komik), bidang text, tombol love, like.

### 4. Layout

Bentuk layout yang digunakan pada perancangan desain UI/UX aplikasi mobile komik *online* adalah *linear layout*. *Linear layout* adalah layout yang memberikan susunan tata letak komponen secara garis lurus baik vertikal maupun horizontal. *List* tampilan komik disajikan dengan linear layout dengan menampilkan gambar cover komik, judul komik dan genre komik sehingga memudahkan *user* untuk memilih komik yang ingin dibaca dengan mengklik gambar cover komik tersebut. Dari penjelasan tersebut alasan untuk memakai linear layout adalah karena memudahkan *user* untuk memilih komik dan dapat banyak menampilkan komik untuk *user* dengan tampilan yang sejajar dan memudahkannya.

### 5. Grafis

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan UI aplikasi mobile ini adalah *vector design*. Dengan gaya visual yang detail akan terlihat lebih menarik sesuai dengan apa yang *user* mau. Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan Icon8(website).

### *Interactive Prototype*

Tahap perancangan *interactive prototype* ini dari segi *interface* akan dibuat lebih detail lagi dibandingkan dengan metode *wireframe*. Dari segi visual dan kontennya sudah lebih berwarna dan hampir menyamai dengan final produk. Selain itu juga ditambahkan transisi dan animasi serta fitur yang lebih interaktif dan menarik. Pada perancangan *interactive prototype* ini menggunakan warna Oren dengan kode hexa #FD6A02 sebagai warna dasarnya dan Roboto. Pembuatan *interactive prototype* hasil dari *wireframe* yang dibuat dengan penambahan komponen seperti *color palette*, tipografi, *navigation*, *notification*, *button*, dan *illustration*.

*User* akan diarahkan otomatis ke *splash screen* yang akan muncul di awal aplikasi lalu akan di arahkan ke *landing page* login/daftar. Ketika *user* telah berhasil melakukan pendaftaran akun maka *user* akan di arahkan ke tahapan pemilihan genre guna memenuhi kebutuhan baca *user* yang akan di tampilkan di *Home Page*

### 1. *Prototype* Daftar

Ketika pengguna membuka aplikasi tersebut akan diarahkan ke *splash screen*

yg akan tampil selama beberapa detik setelah itu akan menuju halaman daftar atau login. Pada halaman ini *user* disuruh.



**Gambar 3 *Prototype* Daftar**

### 2. Tahapan Pemilihan Genre

Pada tampilan ini *user* disuruh untuk memilih genre yang *user* sukai agar pada tampilan *home* dapat di tampilkan kumpulan komik yang *user* sukai dan

rekomendasi komik untuk *user* sesuai dengan apa yang *user* sukai. Tapi sebelum itu *user* di haruskan daftar dan setelah itu akan diarahkan pada tahap pemilihan genre ini.

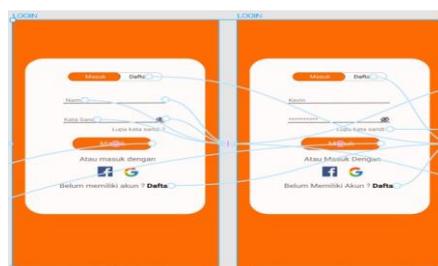


**Gambar 4 *Prototype* Pemilihan Genre**

### 2. *Prototype* Login

Pada tampilan ini atau tahap ini adalah tahap untuk *user* yang sudah memiliki akun untuk masuk ke halaman utama aplikasi

komik *online* kamikaze dengan cara memasukan nama yang sudah didaftarkan dan kata sandi.



**Gambar 5 *Prototype* Login**

### 3. *Prototype* Home

Ini adalah tampilan utama dari aplikasi kamikaze, terdapat beberapa pilihan yang bisa anda pilih untuk membaca komik. Bisa lewat komik yang *user* favorit kan, jika

anda ingin membaca komik yang sudah pernah *user* baca, *user* juga bisa melihat rekomendasi komik yang ditawarkan oleh kamikaze untuk pilihan baca *user* yang lebih banyak.



**Gambar 6 Prototype Home**

#### 4. *Prototype Search*/pencarian

Ini adalah tampilan dimana *user* bisa mencari komik lebih luas dari beberapa fitur yang di tampilkan di home untuk *user*.

#### ***Run An Experiment***

(RUSYDINA NOVITASARI, 2020)  
 Pada tahap ini hasil dari perancangan *prototype* MVP pada iterasi pertama akan dilakukan pengujian secara mandiri terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk memastikan MVP yang dibuat sesuai dan dapat berjalan dengan baik sebelum dilakukan pengujian pada iterasi kedua ke pengguna akhir. *Prototype* MVP telah dicoba di setiap task nya secara mandiri sebanyak 10 kali. Selain itu juga melibatkan satu orang yaitu dengan inisial (LV) perempuan berusia 29 tahun mewakili pengguna akhir pada *prototype* UI aplikasi mobile sebelum melakukan pengujian pada iterasi kedua ke pengguna akhir. Hasil pengujian *prototype* MVP meliputi daftar akun, pemilihan genre komik setelah daftar (genre yang di pilih: horror, aksi, komedi), login, melihat tampilan rekomendasi komik, mencari genre komik aksi lewat filter, melihat tampilan kumpulan episode

dari komik apa saja (bebas pilih komik yang mana saja, membagikan / share komik apa saja (bebas pilih komik yang mana saja), melaporkan komik sebagai “konten error “(bebas pilih komik yang mana saja) dan melihat komentar bacaan komik eps.279“(bebas pilih komik yang mana saja), menyukai/like bacaan komik eps.279“(bebas pilih komik yang mana saja), masuk ke halaman “Top Komik”, melihat jadwal komik, menghapus semua daftar komik favorit, melihat notifikasi, mengganti bahasa menjadi bahasa “inggris”, mengganti resolusi gambar menjadi “tinggi” dan melakukan logout.

#### ***Declare Assumption Iterasi Kedua***

Tahap deklarasi asumsi pada iterasi kedua tidak mengalami banyak perubahan dari iterasi yang pertama. Hanya dilakukan penambahan serta perbaikan fitur ke dalam rancangan aplikasi yang didapat dari hasil iterasi pertama. Yaitu pada bentuk tampilan halaman favorit dan notifikasi di samakan agar terlihat lebih konsisten, typo pada setiap halaman di perbaiki, penambahan icon dan penambahan kata-kata di kolom komentar, dan penambahan foto profile / input foto pada menu profile. Fitur

perbaikan yang ditambahkan tersebut direpresentasikan dengan menggunakan task yang ada seperti di atas.

### **Use case Diagram**

Iterasi Pertama *Use case* diagram disusun untuk mengetahui apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna terhadap *prototype* aplikasi mobile mengenai komik *online*.

### **Activity Diagram**

Iterasi Pertama *Activity Diagram* dibuat untuk mengetahui alur yang akan dilakukan oleh pengguna terhadap fungsi yang ada pada *prototype* aplikasi mobile mengenai komik *online* yang dibuat.

### **User flow Iterasi Kedua**

*User flow* pada perancangan desain UI/UX aplikasi mobile ini digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah pada fitur yang dilakukan oleh pengguna untuk mencapai tujuan dari fitur tersebut. *User flow* berupa langkah-langkah untuk dilakukan oleh pengguna dalam mengerjakan suatu task.

## **4. SIMPULAN**

Simpulan yang dapat diambil dari perancangan desain *user interface* aplikasi mobile informasi produk kosmetik dengan menggunakan metode *User centered design* yang telah dilakukan dalam penelitian ini maka didapatkan beberapa kesimpulan:

1. Menghasilkan *prototype* aplikasi mobile komik *online* menggunakan warna dominan Oren yang sesuai dengan target pengguna yaitu *user* pembaca komik *online* dengan kode hexa #FD6A02, dengan menggunakan font *Roboto*, tata letak yang relative untuk menjaga hirarki tata letak tetap sederhana, gaya vertical liner layout yang membuat tampilan lebih rapih dan sederhana sesuai dengan kebutuhan *user*.
2. Menghasilkan desain *user interface* yang baik sesuai dengan hasil dari *Usability testing* menggunakan System *Usability Scale* (SUS) dengan hasil 70 yang artinya *prototype* aplikasi dapat diterima oleh pengguna atau memenuhi kepuasan pengguna dari segi *user interface*.
3. Desain perancangan *user interface* pada aplikasi mobile mengenai komik *online* yang dapat disimpulkan sudah memenuhi standar penilaian dari *Usability* dan *user experience*.

## **5. DAFTAR PUSTAKA**

Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*,

6(2), 134–148.

Muhammad Trisna Firmansyah<sup>1</sup>, Rahmat Fauzi<sup>2</sup>, S. Fajar S. G. (2020).

*e-Proceeding of Engineering : Vol.7, No.2 Agustus 2020 | Page 7574 Perancangan User Interface Dan User Experience*

*Mobile Application Sibengkel Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User-Centered Design (UCD).* 7(2), 7574–7580.

Putra, K. A. S. A., Sugandi, & Arsyad, A. W. (2020). *Representasi Budaya Toleransi Masyarakat Indonesia Pada Komik Online “Next Door Country.”* 8(1), 1.

Rina, S. (2016). *Online Webtoon Users – Survey Report.*