

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE BERBASIS APLIKASI MOBILE

Kaffah Imanuddin MR Santosa¹, Oceu Apristawijaya², Sopian³, yovi litanianda⁴^{1,2,3} Fakultas Bisnis dan Teknologi Universitas Pertiwi⁴ Teknik informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Jalan Ir. H. Juanda No.133, Bekasi Jaya, Kota Bekasi, Jawa Barat
kaffah.imanuddin@pertiwi.ac.id

ABSTRAK

Teknologi informasi menjadi konsumsi publik di berbagai bidang Kesehatan, Pemerintahan, Sosial, Keagamaan, dan Pendidikan. Manusia semakin leluasa untuk mengakses informasi melalui internet dengan berbagai platform yang diciptakan, salah satunya mobile App. Dari sekian banyaknya konten yang dimuat didalam sebuah mobile app perlu adanya kemudahan dan kejelasan dalam mengakses informasi tersebut. Permasalahan yang sering dialami para siswa/i di sekolah SMK Bhakti Kencana Soreang adalah sulitnya mendapatkan informasi mengenai pembelajarannya seperti tugas sekolah, jadwal pelajaran, jadwal Ujian, jadwal praktek, mengenai keuangan dan masih banyak hal lainnya. Para siswa/i, orangtua harus memaksakan diri menanyakan atau mencari informasi tersebut ke sekolah dan tentu menjadi tidak efektif dalam tersampainya informasi yang dimaksud. Oleh karna itu, perancang berupaya untuk merancang *prototype User Interface* berbasis aplikasi *mobile* SMK Bhakti Kencana Soreang sebagai solusi dari permasalahan. Metode perancangan yang dilakukan dengan metode *Design Thinking*. Interface Mobile app dibuat sederhana mungkin mengingat pengguna merupakan siswa dan orang tua siswa yang membuat tampilan *clean* agar lebih mudah mengoperasikan tanpa terganggu visual yang berlebihan. Gaya design menggunakan flat design dengan warna utama identitas sekolah dengan sentuhan kontras pada beberapa tombol agar mempermudah pencarian tombol. Font dibuat formal dengan mengutamakan *Readability* dan *Legibility* sehingga audience lebih mudah menangkap informasi yang dibutuhkan.

Kata kunci : *User Interface, Design Thinking, Mobile App*

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, segala jenis informasi apapun bisa diakses dan didapat melalui internet. Kebutuhan masyarakat akan teknologi yang menunjang mereka dalam beraktivitas semakin bertambah [7] Pemanfaatan Informasi secara online berbasis internet memiliki manfaat dengan kemudahan akses [2] Dari kemajuan teknologi yang sangat pesat ini, tentu semakin banyak pengguna yang mengakses internet dikarenakan selain manfaat yang dirasakan pengguna setelah mengakses internet sebagai media informasi seperti untuk menambah banyak wawasan pengetahuan yang lebih efisien untuk mencari informasi, memudahkan komunikasi, sebagai sarana belajar dan sarana pendidikan jarak jauh, Salah satu manfaat lainnya adalah karna kemudahan pengguna mencari informasi menggunakan teknologi *mobile*. Pada saat ini informasi rata-rata menggunakan *mobile*, maka dari itu perancangan perangkat lunak yang didisain dengan User Interface (UI) harus di buat dengan baik. Desain UI harus memiliki unsur kenyamanan dan kemudahan saat digunakan oleh calon pengguna [1].

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh e-Marketer pada tahun 2015, terdapat 92 juta masyarakat Indonesia yang menggunakan perangkat bergerak. [4] Teknologi *mobile* adalah istilah yang menjelaskan berbagai macam tipe dari teknologi selular, Selular adalah kata yang terbentuk dari *cell* yang berarti beberapa wilayah cakupan (sel kecil-kecil) yang diartikan bahwa *selular* adalah suatu sistem komunikasi yang memberikan layanan telekomunikasi

baik dari data, *voice*, atau video dimana akses pelanggannya dapat dilakukan dengan keadaan bergerak. Konsep dari seluler adalah pengguna akan dapat terhubung dengan pengguna lainnya tanpa harus bergantung pada media fisik yang sifatnya membatasi. Perkembangan teknologi *mobile* begitu pesat dari tahun ke tahun karna yang begitu praktis dan mudah untuk dibawa kemanapun dan perkembangan ini sangatlah membantu pengguna untuk menggali informasi semakin cepat dan efisien. Banyak sekali pelajar yang sudah mahir untuk menggunakan alat komunikasi sekedar untuk bermain *game*, membuka situs web, dan aplikasi *mobile* mengenai informasi yang ada di sekolahnya.

Aplikasi *mobile* adalah suatu sistem yang digunakan meskipun berpindah-pindah tempat tanpa terputus koneksi. [10] Perkembangan pengakses media sosial dari perangkat *mobile* di Indonesia mengalami kenaikan 55% sampai tahun 2020 (272,1 juta pengguna). Dan pengakses media sosial teraktif di Indonesia adalah pengguna Youtube sebanyak 88% dari jumlah populasi dan pengguna media sosial yang teraktif ke dua adalah *Whatsapp* sebanyak 84% dari jumlah populasi. *Hootsuite* merilis tren data pengguna internet dan media sosial. *Hootsuite* disini merupakan situs manajemen konten sosial media seperti *Facebook Twitter, Instagram* dan lainnya. Jadi tidak mengherankan jika pengguna bisa menggunakan lebih dari 1 perangkat *mobile*. Karakteristik perangkat *mobile* yang kecil, ringan dibawa kemana-mana, kuat terbentur benda keras, memiliki koneksi *WI-FI* atau akses seluler ke internet membuat pelajar mudah untuk

memahami cara penggunaan teknologi *mobile* untuk mengakses berbagai macam aplikasi *mobile*.

Faktor terpenting untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi sebelumnya yang diadaptasi menjadi *mobile app* ini ialah kemudahan penggunaan seperti navigasi dan seluruh fitur aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran seperti fitur penilaian dan umpan balik, akses ke materi mata pelajaran dari jarak jauh, penyimpanan riwayat pembelajaran, fitur kolaborasi dan berbagi file antar siswa, fitur notifikasi, dan lain lain. [5] Bukan hanya membantu mengemas ringkas informasi terkait akademik saja, tapi bisa memuat informasi lain diluar proses pembelajaran, seperti informasi terkait Penerimaan siswa baru pendaftaran secara *online* atau sebagai media berita sekolah.

SMK Bhakti Kencana Soreang adalah salah satu sekolah Farmasi yang belum menerapkan sistem informasi secara khusus untuk digunakan oleh orangtua, masyarakat dan siswa/i untuk mencari informasi mengenai sekolahnya. Dan selama mereka mencari informasi, Mereka bisa mendapatkannya melalui *Whatsapp* grup yang tentu itu bisa dikatakan efektif namun kurang maksimal yang membuatnya belum sepenuhnya untuk bisa menerima informasi secara mendalam yang diberikan sekolah dengan baik.

Proses design thinking sebelumnya telah diterapkan pada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [3] yang merancang ulang user interface dan user experience menggunakan pendekatan design thinking yang berfokus untuk menciptakan ide solusi baru yang kemudian dievaluasi dengan membandingkan aplikasi lama dan baru kepada expert user serta end user.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya sistem yang memudahkan untuk para siswa/i. Orangtua siswa dan guru dengan menyediakan suatu media mengenai informasi penting yang diberikan sekolah SMK Bhakti Kencana Soreang. Beragam informasi yang disediakan seperti profil, visi misi dan, identitas sekolah, file pembelajaran, pengumuman kelulusan, pengumuman jadwal libur sekolah, praktik, UTS, dan UAS, kegiatan sosialisasi dan untuk menginput semua data mengenai kebutuhan target.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. User Experience

User Experience mencakup emosi pengguna, keyakinan, preferensi, persepsi, respon fisik, psikologis, perilaku dan prestasi yang terjadi sebelum, selama dan setelah digunakan. *User Experience* adalah sikap, tingkah laku saat menggunakan suatu produk, sistem atau jasa. Pengalaman ini melibatkan persepsi individu berkaitan dengan manfaat yang dirasa, kemudahan yang didapat. *User Experience* sangat dinamis, seiring perjalanan waktu persepsi yang dirasakan pengguna bisa berubah sejalan berubahnya lingkungan, kebiasaan dan nilai-nilai [6].

2.2. Manfaat User Experience

Pada era sekarang ini, tidaklah cukup menciptakan produk yang berfungsi dan dapat digunakan. Suatu produk juga harus membawa kesan menyenangkan dalam kehidupan masyarakat. Adapun manfaat dari *User Experience* seperti Kemudahan bagi pengguna, Penyediaan fasilitas dan layanan perpustakaan yang menerapkan *User Experience* yang baik akan memberi kemudahan dalam penggunaannya, Meningkatkan kepercayaan pengguna, Tingkat kepercayaan pengguna sangat dipengaruhi oleh kemampuan produk dan layanan yang gunakan dalam membantu menyelesaikan masalah mereka, Meningkatkan Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Jika fasilitas dan layanan yang diberikan perpustakaan melalui prosedur dan proses yang sederhana, mudah dan menyenangkan, maka dapat menyebabkan pengguna merasa senang.[13] Sehingga hal ini akan mengakibatkan semakin banyak pengguna datang dan memanfaatkan fasilitas dan layanan yang ada.

2.3. Komponen User Experience

a. Information Architecture

biasanya disingkat *IA* secara singkat adalah struktur dari segala bentuk informasi yang akan ditampilkan ke pengguna. *IA* merupakan bentuk paling dasar dari *UI/UX* baik itu *Web* ataupun aplikasi *native*. Sebelum merancang *Information Architecture* kita harus memahami informasi apa saja yang dibutuhkan saat *user* membuka aplikasi kita. Tidak hanya 'apa' tapi kita juga harus tahu seberapa penting informasi tersebut bagi pengguna.

Membanjiri pengguna dengan semua informasi sekaligus dalam satu langkah dapat membuat pengguna bingung, membuatnya tak bisa mengingat poin utama yang ingin kita sampaikan, dan bahkan dapat menimbulkan 'pengalaman buruk bagi pengguna karena merasa dipaksa.

b. Interaction Design

Seperti yang semua orang tahu, *user* tidak hanya berperan pasif dengan cuma memandangi produk seperti layaknya karya seni. Mereka disebut *user* karena menggunakan suatu produk yang tentu saja terdapat interaksi di dalamnya. Oleh sebab itu, desain interaksi termasuk komponen yang tak kalah penting dalam pengembangan *UI/UX*.

Dalam produk software atau aplikasi, desain interaksi berbicara tentang bagaimana *user* mengklik, menekan, menggeser layar dan apa yang terjadi setelah itu. Desain interaksi yang baik itu mengacu pada kebiasaan/perilaku dari pengguna. Salah satu contoh dari desain interaksi ini adalah bagaimana *Google* menerapkan 'Swipe' (menggeser) untuk mengarsip *Email* pada *Gmail*. Metode 'Swipe' ini menggantikan metode 'Hold' (menekan lama) karena metode 'Swipe' dinilai lebih efisien dan praktis daripada 'Hold' sedangkan jumlah rata-rata *Email* masuk ke *User* semakin bertambah dari tahun ke tahun sehingga

manfaat perubahan ini dapat dirasakan oleh pengguna.

c. *Visual Design*

Ketika *Wireframe* sudah ada di tangan, sekarang saatnya bagi visual designer berkarya menuangkan ide-idenya dalam bentuk, warna, dan juga *Font*. Walaupun ini merupakan komponen terakhir dalam *UI/UX*, *Visual Design* adalah komponen yang paling mudah untuk dapat dikenali, dikomentari, bahkan dicela. Ini terjadi karena *Visual Design* berada di garda depan sebuah *UI/UX*.

d. *Wireframing*

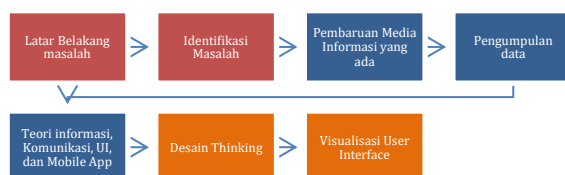
Wireframe merupakan *Prototype* kasar dalam pengembangan *UI/UX*. Ketika kita sudah mempunyai *IA*, desain interaksi, dan konsep *Usability*, saatnya bagi *UI/UX* designer untuk menyusun ketiga komponen dalam sebuah *Layout*. *Layout* ini berfungsi sebagai acuan utama bagi *Engineer* dalam proses produksi software atau aplikasi. *Wireframe* juga berguna dalam melakukan *pre-test* terhadap sebuah fungsi atau fitur.

e. *Usability*

Usability berasal dari kata *Usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna *Usability*. Jika Anda pernah mendengar istilah '*User-Friendly*', hal tersebut merupakan tujuan dari komponen ini. *Usability* sering kali berbicara tentang seberapa familiar dan kompeten seorang pengguna dalam menggunakan fitur dari sebuah produk. Selain itu, *Usability* juga berbicara tentang berapa lama waktu yang dibutuhkan bagi user untuk memahami apa yang harus dia lakukan untuk menggunakan suatu fitur dalam sebuah produk

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian **Kualitatif** adalah “sebuah metode riset yang sifatnya deskriptif, menggunakan analisis, mengacu pada data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung, serta menghasilkan suatu teori. Metode riset ini lebih bersifat memberikan gambaran secara jelas suatu permasalahan sesuai dengan fakta di lapangan”[9].

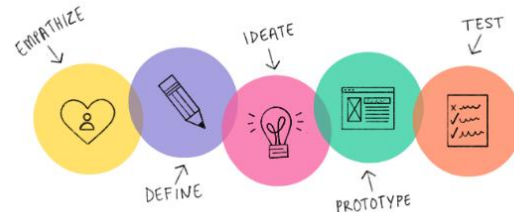


Gambar 1. Kerangka berpikir

Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking*

adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis.

Design thinking adalah proses yang sifatnya berulang yang dilakukan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mengkaji ulang permasalahan yang ada untuk mencari strategi alternatif dan mendapatkan Solusi [8].



Gambar 2. *Design thinking method*

Design thinking adalah sebuah metode pendekatan yang digunakan sebagai inovasi strategis di dalam proses perancangan dan melakukan pendekatan terhadap pengguna melalui proses empati/emphaty. *Design thinking* digunakan sebagai metode analisis melalui proses pemahaman kebutuhan pengguna dan fokus terhadap bentuk, hubungan, perilaku, interaksi serta emosi manusia untuk menghasilkan sebuah solusi dengan optimal.

3.1 *Emphatize*

Tahapan dimana kita mengamati apa yang dilakukan pengguna dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya, pengalaman, emosi dan situasi dari si pengguna. Lalu mencoba menempatkan diri sebagai pengguna. Hal ini dapat dilakukan dengan cara wawancara dan kuesioner. Pada tahap ini wawancara dilakukan kepada kepala sekolah SMK Bhakti Kencana Soreang, salahsatu orangtua siswi dan siswi SMK Bhakti Kencana Soreang. Sementara kuesioner dibagikan kepada *target audiens* Siswa siswi, orang tua dan masyarakat sebagai langkah awal mencari permasalahan yang terjadi.

3.2 *Define*

Setelah melewati empati, maka perlu menggambarkan ide atau pandangan pengguna yang menjadi dasar dari produk dibuat nantinya. Pada tahap ini penulis mendapati permasalahan berupa kesulitan *audience* untuk mencari informasi yang diperlukan di sekolahnya seperti jadwal pelajaran, jadwal UTS dan UAS, jadwal praktikum, pengumuman, kalender Pendidikan dan tugas pelajaran dan mengenai kebutuhan orang tua seperti mengenai keuangan sekolah dan untuk masyarakat umum seperti informasi *terupdate* dari sekolah SMK Bhakti Kencana Soreang.

3.3 *Ideate*

Setelah menentukan kebutuhan yang ada, pada tahap ini menggambarkan solusi yang dibutuhkan oleh

target audiens. Solusi dari permasalahan yang ada ini berupa Perancangan User Interface SMK Bhakti Kencana Soreang berbasis *mobile*. *User interface* berbasis *mobile* ini dipilih karena berbagai informasi yang disebar melalui *Whatsapp* grup tidak tertata dan menyulitkan *target audience* untuk melihat Kembali informasi yang dibutuhkan.

3.4 Prototype

Ide yang sudah ada pada tahap pertama hingga ke tiga diimplementasikan dalam tahap ke empat yaitu tahap *prototype*, berupa produk uji coba. Pada tahap ini dibuat *prototype user interface* beserta tahap penggunaannya, yang bertujuan untuk mengetahui skenario penggunaan.

3.5 Test

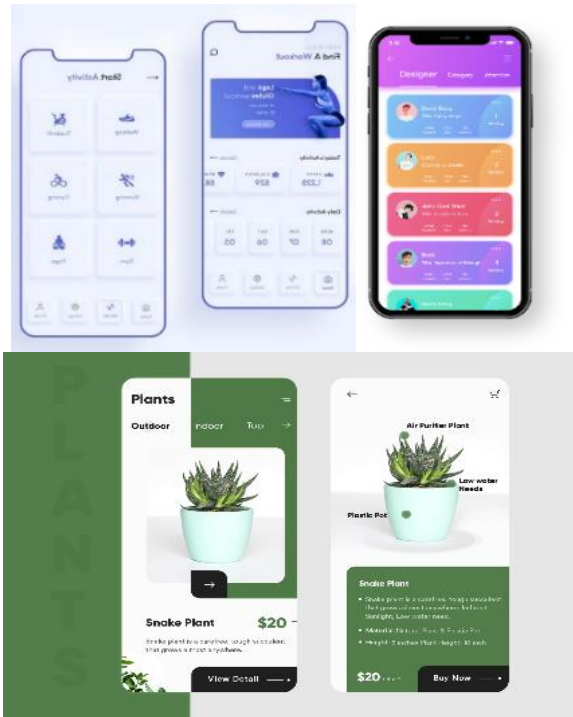
Setelah dibuat *prototype* pada tahap sebelumnya, maka perlu dilakukan percobaan kepada pengguna. Dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk uji coba, maka akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada. Pada tahap *test* ini akan dilakukan percobaan pada 5 calon pengguna *prototype* yang merupakan orangtua dan siswa/siswi aktif SMK Bhakti Kencana Soreang serta untuk mengetahui efektivitas, efisiensi, serta kepuasan user.

Adapun untuk mengambil data di lapangan diperlukan beberapa teknik wawancara yang dilakukan langsung dengan kepala sekolah SMK Bhakti Kencana Soreang untuk menanyakan berbagai visi dan misi sekolah serta mengenai media informasi yang diberikan sekolah sejak munculnya pandemi. Lalu Wawancara dilakukan langsung dengan siswa dan orang tua siswa mengenai masalah informasi pembelajaran dan keuangan karna beberapa orang tua menjawab kurang efektif menerima informasi melalui *Whatsapp* dan harus ke sekolah untuk mengetahui informasi. Wawancara dilakukan langsung dengan bagian keuangan mengenai masalah pelayanan informasi keuangan. Kuisisioner diberikan kepada siswa/i SMK Bhakti Kencana Soreang dan orangtua siswa pada tanggal 17 November 2020 melalui *Whatsapp*. Pertanyaan yang di susun berdasarkan data yang dibutuhkan untuk merancang *User Interface* SMK Bhakti Kencana Soreang yang menjadi bahan pertimbangan dalam merancang desain.

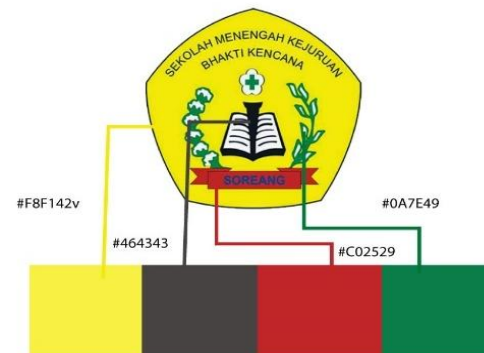
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Konsep Visual

Konsep Visual yang ada pada perancangan ini yaitu dengan gaya visual *flat design* yang akan memberi kesan minimalis agar informasi yang dibutuhkan *target audiens* tersampaikan dengan baik dengan dilengkapi unsur desain lainnya seperti warna, ikon, *layout*, *font*, dan *button* agar lebih mempermudah penggunaan sistem informasi ini.



Gambar 3. Referensi visual



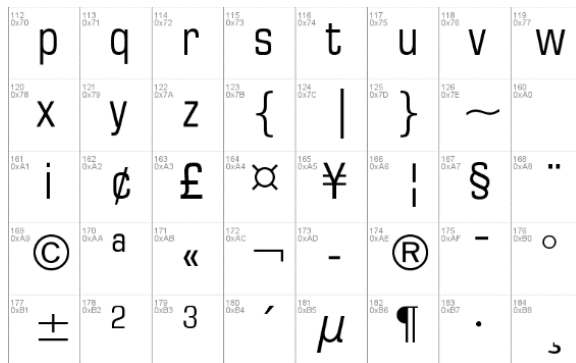
Gambar 4. Logo SMK Bhakti Kencana Soreang

Jenis *layout* yang digunakan dalam perancangan ini yaitu "*simetris*" karna Tampilan yang *balance* menjadi ciri utama tata letak ini, dan di ikuti dengan *headline*, keterangan gambar dengan ukuran yang kecil.



Gambar 5. Referensi layout

Jenis *Font* yang digunakan dalam perancangan ini ada 2 yaitu *Square721 Cn BT* dan *Swis721 Lt BT*. *Font* ini digunakan untuk perancangan karna menyesuaikan dengan gaya visual yang dipilih dalam perancangan agar terlihat simpel.



Gambar 6. Font Square721 Cn BT

Swis721 Bt Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 . , ! ? - _ : ;

Gambar 7. Font Swiss721 Cn BT

Warna *font* yang digunakan dalam *User Interface* ini menggunakan warna Hitam (#707070), Abu (#B8B8B8), Putih (#FFFEFE) dan Biru). Warna hitam digunakan untuk warna latar belakang Kuning dan Putih. Warna Abu digunakan untuk warna dari kolom isi. Warna Putih digunakan untuk warna latar belakang Hitam dan warna Biru digunakan untuk font dengan tulisan “buat akun”. Tujuan diberikan warna tersebut

agar terlihat kontras dengan warna *layout* dan menjadi fokus untuk dibaca pengguna.



Gambar 8. Warna Font

Warna dari latar belakang yang digunakan yaitu Kuning, Hitam dan Putih. Warna yang digunakan, disesuaikan dengan warna dari logo SMK Bhakti Kencana Soreang. Makna dari warna Kuning mempresentasikan kebahagiaan, energi, membangkitkan keceriaan. Warna hitam mempresentasikan kekuatan dan tegas dan warna Putih mempresentasikan kedamaian, terang, modern dan sebuah harapan.

Gaya *layout* yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan *flat design* karna terkesan *minimalis* dan terlihat *modern* yang dipadukan dengan warna kontras menggunakan 2 warna, yaitu hitam dan kuning yang memperlihatkan ciri dari identitas sekolah SMK Bhakti Kencana Soreang.

4.2. Implementasi Visual

Media utama dalam perancangan ini berupa desain *User Interface* dimana tujuannya adalah untuk memudahkan *target audience* mencari informasi yang diperlukan seperti keperluan siswa siswa, guru dan orangtua mengenai tugas pelajaran, jadwal pelajaran, jadwal UTS, Jadwal UAS, jadwal praktikum, pengumuman sekolah dan mengenai keuangan di SMK Bhakti Kencana Soreang. Pemilihan ukuran *layout* yang digunakan dalam perancangan *User Interface* ini yaitu 360 x 460 pixel dengan format *Android Mobile*.

Tabel 1. Interface

No	Nama Page	Isi
1	Tampilan Awal	Logo SMK Bhakti kencana Soreang dan fitur menarik.
2	Tampilan Home	Berupa berita terkini yang ada di sekolah SMK Bhakti Kencana Soreang .
3	Tampilan Opsi (Garis Tiga)	- Berupa informasi umum seputar sekolah seperti <i>login</i> , kontak, visi misi, jumlah siswa, jumlah guru, jumlah ekskul, alamat, galeri dan produk kreatif .
4	Tampilan Login	- Berupa kolom yang harus diisi dengan nama, status, NIK/NIP dan password untuk bisa masuk akun siswa/orangtua dan guru. - jika memiliki <i>E-mail</i> aktif, tinggal klik “masuk dengan <i>Email</i> ” - jika belum memiliki akun/ <i>E-mail</i> aktif, klik “buat akun” untuk bisa akses ke akun pribadi dengan mengisi nama, email, no <i>Telephone</i> , status, NIK/NIP, password dan isi ulang password.
5	Tampilan Kontak Kami	Berupa kolom nama pengirim, <i>E-mail</i> pengirim, tujuan dan kolom pesan dan perlu diisi jika terdapat ada masalah, jika sudah terisi dan lengkap, klik <i>Submit</i> .
6	Tampilan Visi Misi	Terdapat deskripsi singkat mengenai visi misi sekolah SMK Bhakti Kencana Soreang.
7	Tampilan Jumlah Siswa	Total seluruh Siswa/i di SMK Bhakti Kencana Soreang.
8	Tampilan Jumlah Guru	Total seluruh Guru di SMK Bhakti Kencana Soreang.
9	Tampilan Jumlah Ekskul	Total seluruh Ekskul di SMK Bhakti Kencana Soreang.
10	Tampilan Alamat	Berupa Denah dan deskripsi alamat lengkap dari SMK Bhakti Kencana Soreang.
11	Tampilan Galeri	Berupa kumpulan Foto dan Video dari semua aktivitas yang ada di SMK Bhakti Kencana Soreang..

No	Nama Page	Isi
12	Tampilan Produk Kreatif	Terdapat beberapa produk yang diproduksi dari SMK Bhakti Kencana Soreang seperti masker dan <i>Body Lotion</i> .
13	Tampilan <i>Home</i> (orangtua)	Terdapat pengumuman mengenai informasi keuangan dan data keuangan sudah masuk.
14	Tampilan <i>Home</i> (siswa/i)	Terdapat Pengumuman Sekolah, Jadwal Pelajaran, Jadwal UTS/UAS, Jadwal Praktikum dan Tugas Pelajaran.



Gambar 9. Moodboard

Pemilihan gaya desain "flat design" dijadikan acuan utama, hal ini berdasarkan hasil riset ux pada beberapa sampel (orangtua siswa, siswa, dan guru) agar bisa lebih terlihat mudah diaplikasikan. Mulai dari menggunakan typografi yang *simple*, memperbanyak Spasi pada *grid* antar elemen, dan menggunakan warna-warna yang kontras, namun tetap tidak menghilangkan identitas SMK Bhakti Kencana Soreang.

4.3. Prototype

Setelah semua konsep visual dirancang berdasarkan kebutuhan dan melalui proses Design Thinking, maka terbentuk sebuah prototype yang akan diujicobakan kepada civitas akademika SMKN Bhakti Kencana Soreang. Prototype *User Interface* ini diaplikasikan pada aplikasi berbasis mobile.



Gambar 10. Prototype full page

Secara keseluruhan terlihat dominan menggunakan warna kuning sebagai identitas sekolah dan menggunakan warna latar yang netral yaitu warna

hitam dan putih dengan teks kontras disetiap halamannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil perancangan *User Interface* SMK Bhakti Kencana berbasis *Mobile* ini, maka Hasil dari perancangan ini adalah desain *User interface* SMK Bhakti Kencana Soreang berbasis *Mobile* yang berisikan informasi mengenai kebutuhan penting bagi target *audience* dalam bentuk aplikasi yang berbentuk prototipe yang mempermudah, orang tua, guru serta siswa siswi SMK Bhakti Kencana Soreang dengan adanya aplikasi ini efektif dalam penyampaian informasi dari pihak Sekolah kepada target sesuai dengan yang dibutuhkan lebih efektif dan efisien. Interface Mobile app dibuat sederhana mungkin mengingat pengguna merupakan siswa dan orang tua siswa yang membuat tampilan clean agar lebih mudah mengoperasikan tanpa terganggu visual yang berlebihan. Gaya design menggunakan flat design dengan warna utama identitas sekolah dengan sentuhan kontras pada beberapa tombol agar mempermudah pencarian tombol. Font dibuat formal dengan mengutamakan Readability dan Legibility sehingga *audience* lebih mudah menangkap informasi yang dibutuhkan. Perancangan ini sangat bisa dikembangkan dengan lebih memperhatikan feature tambahan sehingga akan lebih mengoptimalkan muatan informasi di dalamnya. Dengan demikian seluruh informasi akan mudah didapat hanya dengan satu pintu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budiharto, Sigit, (2023) Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi Mobile Menggunakan Metode Design Thinking Pada Only One Cloth Di Purwakarta . Jurnal Sains Komputer dan Informatika (J-SAKTI), Vol.7, No.1.
- [2] Fajar, Muhammad M, (2023). Optimalisasi Layanan Rawat Jalan: Desain User Interface Aplikasi Pendaftaran Online Berbasis Mobile. Indonesian of health information management Journal (INOHIM), Vol.11, No.1
- [3] Kurniawan, Ganda, (2023) Rancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Ecommerce Kain Batik Pada Umkm Rezi's Batik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JITIK), Vol.10, No.3.
- [4] Mubiarto, Dadio S, (2023) Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi "BCA Mobile" Menggunakan Metode

- User Centered Design (UCD). Jurnal Teknik Komputer, Universitas Diponorogo, Vol.1, No.4
- [5] Pratiwi, Nuning I, (2023) Optimalisasi Tingkat Penggunaan Aplikasi Learning Management System Undiknas Dengan Berfokus Pada User Interface & User Experience. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ, Vol.10, No.3
- [6] Saptari, Janu (2018). User Experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas Informal Learning Space (ILS) perpustakaan. Jurnal Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi UNiversitas Gajah Mada, Vol.14, No.1.
- [7] Yursal, Muhammad D, (2023) User Interface Design Aplikasi Mobile Hola-Hola. Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain, dan Media (JURRSENDEM), Vol.2, No.2.
- [8] Yusup, Maulana, (2023) Perancangan User Interface Dan User Experience Fitur Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi Krealogi dengan Metode Design Thinking. Jurnal Sains Komputer dan Informatika (J-SAKTI), Vol.7, No.1
- [9] Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- [10] Rivaldi (2016) Perancangan Aplikasi Mobile “Kamusku”. Jurnal Perancangan Aplikasi Mobile.