



**DESAIN *USER INTERFACE* MENGGUNAKAN METODE *HUMAN CENTERED DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI *MOBILE* DRAKOR ID**



**TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
S1 SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Bainur Rofiq**

**18410100172**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2025**

**DESAIN *USER INTERFACE* MENGGUNAKAN METODE *HUMAN  
CENTERED DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN *USER EXPERIENCE*  
PADA APLIKASI *MOBILE* DRAKOR ID**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana**



**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Nama : Bainur Rofiq  
NIM : 18410100172  
Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2025**

TUGAS AKHIR

**DESAIN USER INTERFACE MENGGUNAKAN METODE HUMAN  
CENTERED DESIGN UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE  
PADA APLIKASI MOBILE DRAKOR ID**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Bainur Rofiq**

**18410100172**

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 29 Juli 2025

**Susunan Dewan Pembahas**

**Pembimbing:**

**I. Prof. Dr. M.J. Dewiyani Sunarto**

**NIDN. 0725076301**

Digitally signed by Dewiyani

Date: 2025.09.16 06:52:01

+07'00'

**II. Pantjawati Sudarmaningtyas, S. Kom., M.Eng.**

**NIDN. 0712066801**

**Pembahas:**

**III. Ayoubi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M.**

**NIDN. 0721068904**

**Tugas Akhir ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana**

Digitally signed by

Julianto

Date: 2025.09.16

14:18:45 +07'00'

**Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.**

NIDN: 0722108601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Bainur rofiq  
NIM : 18410100172  
Program Studi : SI Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : DESAIN USER INTERFACE MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE DRAKOR ID

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 29 Juli 2025

  
Bainur rofiq  
18410100172

## ABSTRAK

Aplikasi Drakor ID merupakan platform aplikasi *entertainment* yang dapat streaming film atau semacamnya. Ditelusuri pada *Google Playstore* aplikasi drakor ID memiliki rating yang lumayan kecil yaitu 3.9 dari beberapa platform sejenisnya. Hasil observasi dan wawancara kepada lima pengguna aplikasi Drakor ID yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa terdapat masalah terkait UI/UX pada aplikasi Drakor ID. Permasalahan tersebut diantaranya rumit digunakan, banyak hal yang tidak konsisten, seperti perbedaan gaya tombol, font, dan warna dapat membingungkan pengguna dan mengganggu alur interaksi dan membingungkan seperti, halaman utama yang terlalu padat dengan informasi berlebihan dapat membingungkan pengguna dan mengalihkan perhatian dari konten utama. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan yang diberikan aplikasi masih belum mencapai penilaian yang maksimal untuk pengguna. Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan Desain *User Interface* menggunakan metode *Human Centered Design* untuk meningkatkan *User Experience* pada aplikasi *mobile* Drakor ID. Dalam tahap penilaian pengujian rancangan *prototype* aplikasi Drakor ID dilakukan dengan penyebaran kuesioner *System Usability Sistem* (SUS) kepada 50 responden untuk menilai aplikasi dan serta menjadi patokan persepsi pengguna. Dari hasil pengujian *prototype* tersebut rata-rata mendapatkan skor sebesar 75 termasuk dalam kategori “*Good*” yang berarti rancangan *prototype* tersebut diterima oleh pengguna. Penerapan metode HCD pada aplikasi Drakor ID menunjukkan potensi signifikan dalam meningkatkan UX, yang dapat menjadi referensi bagi pengembang aplikasi hiburan lainnya.

Keywords: *User Interface, Human Centered Design, User Experience, System Usability scale, prototype*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Desain *User Interface* menggunakan metode *Human Centered Desain* untuk meningkatkan *User Experience* pada Aplikasi *mobile* DRAKOR ID”. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan program strata satu di Universitas Dinamika. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu saya Musdolifah, Bapak saya Moli, keluarga besar saya yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Ibu Dr. M.J. Dewiyani Sunarto selaku Dosen Pembimbing pertama dalam kegiatan Tugas Akhir yang senantiasa meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing, mendukung, dan memberikan arahan kepada penulis dalam proses Tugas Akhir.
3. Ibu Pantjawati Sudarmaningtyas. S. Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing kedua dalam kegiatan Tugas Akhir yang senantiasa sabar dan tekun dalam mengarahkan penulis.
4. Ibu Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran serta masukan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika.
6. Terima kasih kepada pasangan penulis yang selalu menyemangati, memberi masukan dan selalu memarahi penulis saat penulis males mengerjakan Tugas Akhir saya.
7. Teman-teman di Universitas Dinamika, khususnya pada program studi S1 Sistem Informasi yang selalu menemani, memberikan dukungan dan membantu penulis.

Penulis mengakui bahwa penyelesaian skripsi ini belum mencapai tingkat yang ideal, serta terdapat banyak kelemahan dalam penulisan isi dan juga dalam tata bahasanya. Oleh karena itu, penulis berharap pembaca dapat memahami

kekurangan yang terdapat dalam laporan ini. Di akhir kalimat, penulis mengharapkan semoga laporan ini memberikan manfaat bagi penulis secara khusus dan bagi semua pembaca secara umum.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Surabaya, 29 Juli 2025

Bainur Rofiq  
18410100172



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	4
2.1 Penelitian Terdahulu .....	4
2.2 Aplikasi Drakor ID.....	5
2.3 <i>Human Centered Design</i> .....	6
2.3.1 Tahapan <i>Human Centered Design</i> .....	6
2.4 Kelebihan <i>Human Centered Design</i> .....	7
2.5 <i>User Interface</i> .....	8
2.6 <i>User Experience</i> .....	9
2.7 <i>System Usability Scale</i> .....	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	11
3.1 Metodologi penelitian.....	11
3.2 Pemahaman dan Menentukan Konteks Penggunaan.....	11
3.2.1 Rancangan Kuesioner .....	11
3.2.2 Penentuan sampel.....	12
3.3 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna .....	13
3.4 Perancangan Desain Solusi .....	14
3.4.1 Perencanaan Desain .....	14



3.4.2 Pemetaan Kerangka.....	14
3.4.3 Mengembangkan ide solusi desain .....	14
3.5 Evaluasi Desain Solusi .....	15
3.5.1 Desain survei untuk evaluasi .....	15
3.5.2 Penentuan responden.....	16
3.5.3 Penyebaran survei .....	16
BAB IV .....	17
4.1 Pemahaman dan Spesifikasi Konteks Pengguna.....	17
4.1.1 Kuesioner .....	17
4.1.2 Evaluasi Desain awal .....	17
4.1.3 <i>Userflow</i> .....	19
4.2 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna.....	19
4.2.1 Customer Segment .....	20
4.2.2 <i>User Persona</i> .....	20
4.2.3 <i>User Scenario</i> .....	21
4.2.4 <i>Sitemap</i> .....	21
4.2.5 <i>User journey map</i> .....	23
4.3 Perancangan Desain Solusi .....	23
4.3.1 <i>Wireframe Low-Fi Prototype Drakor ID</i> .....	24
4.3.2 <i>Wireframe Hi-Fi Prototype Drakor ID</i> .....	27
4.4 Evaluasi Desain Solusi .....	34
4.4.1 Pengujian <i>Usability</i> dengan <i>System Usability Scale</i> .....	34
4.4.2 Kesimpulan evaluasi .....	34
BAB V.....	36
5.1 Kesimpulan .....	36
5.2 Saran .....	37
LAMPIRAN.....	39

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	4
Tabel 4.1 Tabel Fitur.....	18



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Ulasan aplikasi Drakor ID.....	1
Gambar 1.2 Rating aplikasi Drakor ID di <i>Google Playstore</i> .....	2
Gambar 2.1 Aplikasi Drakor ID.....	5
Gambar 2.2 Tahapan <i>Human Centered Design</i> .....	6
Gambar 3.1 Tahapan <i>Human Centered Design</i> .....	11
Gambar 4.1 <i>Userflow</i> Drakor ID.....	19
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> .....	20
Gambar 4.3 <i>User Scenario</i> .....	21
Gambar 4.4 <i>Sitemap</i> lama .....	22
Gambar 4.5 <i>Sitemap</i> baru.....	22
Gambar 4.6 User journey map Drakor ID.....	23
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> login .....	24
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> forgot password.....	25
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> halaman utama .....	25
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> pencarian .....	26
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> profil.....	26
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> detail series.....	27
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> langganan .....	27
Gambar 4.14 Logo dan palet warna Drakor ID.....	28
Gambar 4.15 <i>Font</i> Roboto.....	29
Gambar 4.16 Halaman Login.....	29
Gambar 4.17 Halaman lupa password .....	30
Gambar 4.18 Halaman utama.....	30
Gambar 4.19 Halaman profil.....	30
Gambar 4.20 Halaman pencarian.....	30
Gambar 4.21 Halaman detail series .....	30
Gambar 4.22 Halaman langganan.....	30
Gambar 4.23 <i>SUS Score</i> .....	30

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Pengisian Kuesioner pra-penelitian Responden.....	39
Lampiran 2 Hasil analisis SUS sebelum desain ulang.....	41
Lampiran 3 Hasil kuesioner evaluasi desain ulang aplikasi.....	43
Lampiran 7 Hasil Turnitin.....	47
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Tugas Akhir .....	48
Lampiran 9 Biodata Penulis .....	49



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, penggunaan aplikasi *mobile* semakin meluas, termasuk aplikasi yang menyediakan konten hiburan seperti drama Korea (drakor). Aplikasi Drakor ID merupakan platform populer di kalangan penggemar drakor di Indonesia. Namun dengan banyaknya aplikasi serupa, penting bagi Drakor ID untuk memiliki antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan intuitif untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX).

Dalam dunia persaingan aplikasi streaming video yang ketat ini, kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* telah menjadi bagian elemen krusial yang menentukan keberhasilan. Berdasarkan evaluasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada aplikasi Drakor ID menggunakan *System Usability Scale* kepada para pengguna aplikasi dan mendapatkan 50 responden dan respon pengguna aplikasi banyak yang kurang puas dalam menggunakan aplikasi Drakor ID. Hal ini diperkuat dari Komentar pengguna di *Google Playstore*, termasuk ulasan di aplikasi, seringkali menekankan masalah yang terjadi pada aplikasi Drakor ID. Dimana kebanyakan ulasan yang diberikan pada aplikasi Drakor ID seperti, waktu muat yang sering lambat dan membuat pengguna frustrasi dan dapat menyebabkan meninggalkan aplikasi, halaman utama yang terlalu padat dengan informasi berlebihan dapat membingungkan pengguna dan mengalihkan perhatian dari konten utama, Perbedaan gaya tombol, *font*, dan warna dapat membingungkan pengguna dan mengganggu alur interaksi. Pada gambar 1.1 merupakan ulasan pada aplikasi Drakor ID.



Gambar 1.1 Ulasan aplikasi Drakor ID



Gambar 1.2 Rating aplikasi Drakor ID di *Google Playstore*

Dari variabel tersebut dapat membantu peneliti dalam proses mendesain ulang aplikasi Drakor ID. Hasil dari evaluasi awal menunjukkan rata-rata sebesar 38. Dengan demikian, maka aplikasi Drakor ID memiliki *adjective rating poor*, termasuk dalam rating yang buruk, dan *acceptability range* tergolong *not acceptable* nilai 38 dirasa sangat rendah berdasarkan *SUS Score*. Selain itu, para pengguna menginginkan aplikasi Drakor ID tidak hanya sampai pada adjective rating Ok tetapi menginginkan aplikasi dapat nilai Good dengan nilai di atas 70. Jika mendapatkan nilai Good pengguna aplikasi dapat kemudahan dalam menjelajah setiap tampilan aplikasi yang ada dan tidak membingungkan pengguna. Dari hasil analisis respon kuesioner, tampilan aplikasi Drakor ID perlu diperbarui dan di desain kembali agar menjadi sebuah aplikasi yang lebih memudahkan pengguna.

Berdasarkan fenomena dan kebutuhan yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka pengguna aplikasi mobile Drakor ID dengan menggunakan metode *Human Centered Design* dan secara kuantitatif menilai dampak desain tersebut terhadap peningkatan pengalaman pengguna Data yang akan dikumpulkan, seperti skor kemudahan penggunaan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan tingkat kepuasan pengguna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi praktis untuk meningkatkan kualitas aplikasi Drakor ID tetapi juga akan memperkaya literatur akademik dengan bukti empiris mengenai efektivitas HCD dalam konteks aplikasi *streaming* video.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka perumusan masalah pada penelitian adalah bagaimana merancang *user interface* menggunakan metode

*human centered design* untuk meningkatkan *user experience* pada aplikasi *mobile* Drakor ID.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperoleh dari hasil penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada pada *User Interface* aplikasi Drakor ID versi 1.8.
2. Pengumpulan data dilakukan melalui survei dengan menyebarkan kuesioner terhadap pengguna aplikasi Drakor ID di kota Surabaya dengan menggunakan metode *SUS*.
3. Desain yang dikembangkan berfokus pada elemen visual dan fungsionalitas, tanpa mempertimbangkan aspek teknis pengembangan aplikasi.

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Identifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna saat menggunakan aplikasi Drakor ID,
2. Menerapkan metode *Human Centered Design* (HCD) untuk mendesain antarmuka aplikasi Drakor ID,
3. Membuat elemen desain antarmuka pengguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini, antara lain :

1. Meningkatkan kenyamanan dan kepuasan dalam menggunakan aplikasi Drakor ID,
2. Memberikan rekomendasi desain UI yang lebih user-friendly dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

Landasan teori digunakan sebagai pondasi atau sebagai penunjang solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya.

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu sebagai acuan untuk menentukan langkah-langkah dan konsep. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Febriansyah dan Rahmadi, tentang aplikasi dan web dinas kependudukan, menjadi referensi untuk mengkaji pengalaman pengguna dan masalah HCD dapat dilihat pada tabel 2.1

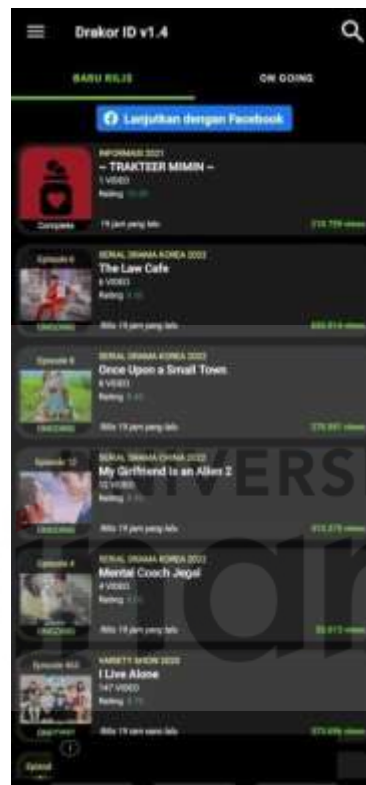
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan
(Febriansah Rasyid, Rachmadi, ST.,M.TI, Rokhmawati Indah Retno, S.Pd., M.Pd.) 2016)	Evaluasi dan perbaikan desain <i>User Interface</i> dengan menggunakan Metode human-centered design (hcd) (studi kasus: dinas kependudukan Dan catatan sipil kab. Pasuruan)	Dalam penelitian ini menghasilkan rekomendasi desain antarmuka pengguna berupa <i>prototype</i> dengan menggunakan metode <i>Human-Centered Design</i> .
(Rosma Arismawati, Ismi Kaniawulan, Lise Sri Andar Muni 2021)	Desain <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> aplikasi Rarange Corner menggunakan metode <i>Human Centered Design</i> (HCD)	Studi ini membahas masalah dalam pemeliharaan sistem manual di Rarange Corner, dengan fokus pada Human-Computer Interface (HCD) untuk meningkatkan aplikasi UI/UX, yang mencapai peringkat kepuasan pengguna sebesar 83,7%.
(Fitri Husnul Cut, Rahma Fayruz 2021)	Evaluasi dan Perbaikan Tampilan Desain Antarmuka Pengguna Web Jogja Center dengan Metode <i>Human-Centered Design</i>	Fokus penelitian ini adalah sistem pengaduan komunitas berbasis web yang dimaksudkan untuk membantu desa berkomunikasi dengan lebih baik dengan pejabat dan penduduk. Ini menunjukkan bahwa metode pengaduan tradisional tidak efektif dan menawarkan solusi digital. Pengujian kegunaan menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, yang menunjukkan bahwa sistem bekerja dengan baik.



## 2.2 Aplikasi Drakor ID

Aplikasi Drakor ID adalah platform streaming drama Korea yang menyediakan akses mudah ke berbagai drama Korea dengan terjemahan Bahasa Indonesia, memungkinkan pengguna menonton secara online tanpa perlu download. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet aktif dan masih dalam tahap perkembangan (Pahlevi 2022).



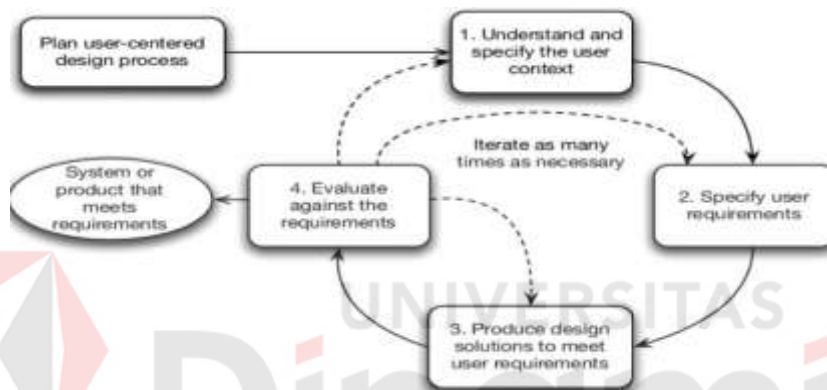
Gambar 2.1 Aplikasi Drakor ID

Aplikasi Drakor ID ini sudah ada dari tahun 2020 dengan jumlah pengunduh 500 ribu dan memiliki rating 3 dari 5 serta 126 ribu ulasan yang telah di dapat. Pada deskripsi dari aplikasi tersebut aplikasi Drakor ID ini bukan aplikasi Resmi melainkan aplikasi yang digunakan bagi pecinta atau penikmat film serial Drama Korea tanpa perlu mendownload. Aplikasi Drakor ID menggunakan versi 1,4 Android SDK 3 dan Bugfix, Exoplayer versi 2.18 dengan desain yang simple. Tampilan antarmuka aplikasi Drakor ID dapat dilihat pada Gambar 2.1, yang menunjukkan desain serta fitur utama yang tersedia dalam aplikasi ini.

### 2.3 Human Centered Design

*Human Centered Design* merupakan Kerangka kerja untuk merancang dan mengelola sistem informasi, dengan fokus pada orang-orang yang akan menggunakan sistem yang akan dirancang. Proses pendekatan ini dimulai dengan orang-orang yang menggunakan solusi penghasil aplikasi yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka. HCD memang membutuhkan pendekatan empati yang sangat kuat agar dapat memposisikan desainer sebagai pengguna yang akan menggunakan sistem sehingga dapat menghasilkan ide, *Prototype* dan membagikannya kepada target pengguna (Alvia 2019).

#### 2.3.1 Tahapan *Human Centered Design*



Gambar 2.2 Tahapan *Human Centered Design*

Kegiatan atau tahap-tahap desain *Human Centered Design* yang akan dilakukan selama proses desain berlangsung dijelaskan di Gambar 2. Fase-fase tadi, diantaranya: Observasi, Menentukan Ide, *Prototype*, Test (Taing 2021).

#### 1. *Understand And Specify The Context Of Use*

Mengenali konteks pengguna atau fase proses pengumpulan data menggunakan kuesioner online dan melakukan penelitian pengguna untuk mendapatkan data yang sesuai. Tujuan penelitian pengguna adalah untuk mengumpulkan masukan pengguna potensial untuk tujuan menginformasikan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi Drakor ID. Peneliti menggunakan kuesioner online dan wawancara dengan kata sandi pengguna untuk mencari data.

## 2. *Specifying user requirments*

Peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menjelaskan ketentuan fungsional yang diperlukan untuk memulai penataan informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan aplikasi Drakor ID. Proses ini mencakup pembuatan *User Persona* dan *User Scenario*.

## 3. *Producing design solutions*

Selama proses pembuatan desain solusi penelitian, tugas-tugas seperti membuat *prototype* desain, membuat alur proses dan alur pengguna, membuat peta situs pemetaan kerangka kerja, dan merancang dan mengembangkan konsep desain solusi aplikasi Drakor ID, berdasarkan kebutuhan yang ditemukan selama proses.

## 4. *Evaluating the design solutions*

Saat melakukan proses pengujian pada tahap evaluasi desain solusi, teknik pengujian *Usability* harus digunakan untuk mengevaluasi besarnya nilai *Usability* aplikasi. Ini akan memungkinkan untuk memperbaiki kesalahan yang telah ditemukan. Uji penulisan menggunakan *Sytem Usability Scale* (SUS) untuk desain solusi. Ini dilakukan dengan mengirimkan kuesioner online kepada sebanyak mungkin responden pada tahap menentukan konteks pengguna, tujuan evaluasi sistem, dan tingkat kepuasan pengguna (Abidin, Supriadi, and Wulandari 2023).

## 2.4 Kelebihan *Human Centered Design*

Sistem dan produk yang berhasil secara teknis dan komersial umumnya ialah produk yang berguna bagi banyak orang. Pengembangan yang mengadopsi pendekatan *Human Centered Design* yang serius berasal sudut pandang human akan mempunyai manfaat ekonomi dan sosial yang besar bagi pengguna, perusahaan serta pemasok (Internasional Standards Office 2010). Sistem yang di proses perancangannya mengimplementasikan metode *Human Centered Design* akan mengalami peningkatan kualitas di beberapa hal, yaitu :

1. Meningkatkan produktivita pengguna dan efisiensi operasional organisasi.
2. Lebih praktis untuk dipahai dan digunakan yang berpengaruh mengurangi

pembinaan serta cost.

3. Menaikkan *Usability* bagi orang-orang menggunakan jangkauan kemampuan yang lebih luas sebagai mempertingginya aksesibilitas.
4. Menaikkan *User Experience*.
5. Mengurangi ketidaknyamanan dan stress.

## 2.5 User Interface

*User Interface* merupakan elemen visual yang berguna untuk menghubungkan pengguna (user) dengan sistem teknologi. Sistem yang dimaksud umumnya berkaitan dengan aplikasi, *website*, *video game*, *software* maupun *hardware*. Desain yang dibangun tak hanya memiliki nilai estetika visual desain yang tinggi, namun juga memiliki nilai *User Experience* yang baik sehingga memiliki pengalaman yang konsisten disegala platform (Ardilla 2021). Untuk membangun desain visual yang menarik, ada beberapa elemen yang harus diketahui oleh desain *User Interface* sebagai berikut :

### 1. Tipografi

Ilmu dan Teknik Menyusun agar mudah dibaca dan menarik saat ditampilkan. Ada 3 langkah yang ada pada Tipografi sebagai berikut :

#### a. Mengetahui jenis font

Jenis font yang sangat populer, yaitu serif dan sans serif dan 2 jenis font ini memiliki perbedaan. Font serif memiliki ciri khas tambahan garis kecil sudut akhir setiap hurufnya, dan font memberi kesan formal dan professional. Font sans serif lebih polos dan simple, font ini memberikan kesan kasual dan santai.

#### b. Memilih *typeface*

Kumpulan huruf, angka, dan simbol dengan karakter khusus. Setiap font dibedakan berdasarkan ketebalan hurufnya, bentuk serifnya, dan panjang garisnya.

### c. Memilih ukuran font

Font adalah gaya jenis huruf yang lebih spesifik, seperti ukuran, berat, dan kemiringan huruf, yang berfungsi untuk menekankan teks.

### 2. Warna

Salah satu elemen dasar dalam desain UI. Memilih warna yang tepat dapat memberikan dampak berbeda pada pikiran, perilaku, dan emosi pengguna. Pasalnya, setiap warna memiliki mood psikologisnya masing-masing.

### 3. Konografi

Ilmu mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menafsirkan isi gambar. Citra dapat berupa gambar, ilustrasi, atau ikon yang mewakili sesuatu.

## 2.6 User Experience

*User Experience* merupakan impresi dan tanggapan yang diperoleh dari penggunaan dan atau dari suatu produk, sistem atau layanan (ISO, 2010). *User Interface* dan *Usability* merupakan bagian dari *User Experience*, oleh karena hal tersebut, cakupan *User Experience* tidak hanya *User Interface* saja tetapi sangat luas. Untuk membuat *User Experience* perlu memperhatikan dan mempertimbangkan aspek penggunaan dan informasi *Usability* dan aspek *User Interface* karena ketiga hal tersebut saling berhubungan (Firantoko 2019).

## 2.7 System Usability Scale

Metode yang digunakan untuk Alat untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap produk atau sistem adalah *System Usability Scale (SUS)*. Kuesioner ini terdiri dari sepuluh pertanyaan yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum tentang seberapa baik suatu produk memenuhi kebutuhan pengguna. Data dihitung setelah dikumpulkan dari responden. Ada beberapa aturan yang digunakan untuk menghitung skor *System Usability Scale (SUS)* (Z. Sharfina and H. B. Santoso 2017). Proses penghitungan skor berlaku untuk 1 responden. Skor SUS masing-masing responden dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah responden untuk menghitung skor rata-rata. Berikut rumus menghitung skor *System Usability Scale*. Dibawah merupakan rumus dari SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \text{skor rata - rata}$$

$$\sum x = \text{jumlah skor SUS}$$

$$n = \text{jumlah responden}$$

Rumus System Usability Scale



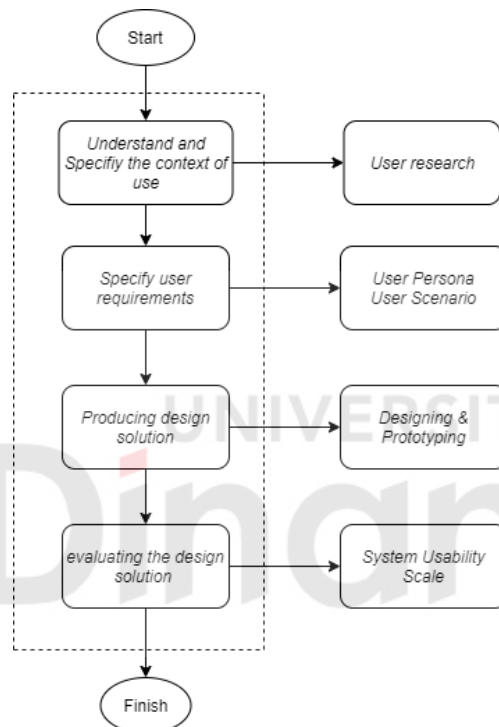
UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metodologi penelitian

Berikut kerangka dari penelitian Desain *User Interface* menggunakan metode *human centered design* untuk meningkatkan *user experience* pada aplikasi mobile Drakor ID.



Gambar 3.1 Tahapan *Human Centered Design*

#### 3.2 Pemahaman dan Menentukan Konteks Penggunaan

Pada tahap pertama, proses penelitian dilakukan untuk mengumpulkan data melalui kuesioner online dengan pengguna untuk mendukung desain *UI* dan pengalaman pengguna aplikasi Drakor ID. Tahap ini dikenal sebagai konteks penggunaan.

##### 3.2.1 Rancangan kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yang dirancang untuk menggali pengalaman pengguna terhadap aplikasi Drakor

ID. Struktur kuesioner meliputi:

1. Identitas Responden (usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan frekuensi penggunaan aplikasi).
2. Kebiasaan Penggunaan (seberapa sering menggunakan aplikasi, fitur yang paling sering digunakan, serta kendala yang dihadapi).
3. Preferensi Pengguna (desain antarmuka yang diinginkan, kemudahan navigasi, serta ekspektasi terhadap fitur baru).
4. Evaluasi Pengalaman Pengguna (skala kepuasan terhadap aspek UI/UX, kenyamanan dalam penggunaan, serta loyalitas terhadap aplikasi).

Kuesioner menggunakan skala Likert 1-5 untuk mengukur tingkat kepuasan dan preferensi pengguna, serta beberapa pertanyaan terbuka untuk menggali opini lebih mendalam.

### 3.2.2 Penentuan sampel

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria sampel sebagai berikut:

1. Pengguna aktif aplikasi Drakor ID minimal dalam 3 bulan terakhir.
2. Berusia antara 18-35 tahun, sebagai kelompok usia yang paling banyak mengonsumsi konten drama Korea.
3. Bersedia mengisi kuesioner secara online.

Kuesioner disebarluaskan secara online melalui platform *Google Forms*, yang dibagikan melalui berbagai kanal, seperti:

1. Grup media sosial (Facebook, Telegram, WhatsApp) yang membahas drama Korea dan aplikasi streaming.
2. Forum pengguna aplikasi Drakor ID, jika tersedia.
3. Instagram dan Twitter, melalui postingan serta direct message kepada calon responden.
4. Komunitas penggemar K-Drama, yang memiliki minat tinggi terhadap layanan streaming seperti Drakor ID.

Dengan pendekatan ini, data yang dikumpulkan diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengalaman pengguna serta



membantu dalam perancangan ulang antarmuka aplikasi Drakor ID menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD).

### 3.3 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Studi ini bertujuan menentukan kebutuhan pengguna dan fungsional aplikasi Drakor ID dengan menggunakan metode *User Persona* dan *User Scenario* untuk memahami karakteristik pengguna dan interaksinya dengan aplikasi, sehingga dapat merancang fitur dan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses penentuan *User Persona* dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan berikut:

#### 1. Pengumpulan data pengguna

Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara terhadap pengguna Drakor ID yang aktif menggunakan aplikasi. Aspek yang dianalisis mencakup usia, latar belakang, kebiasaan penggunaan aplikasi, kendala yang dihadapi, dan preferensi dalam mengakses konten.

#### 2. Segmentasi pengguna

Berdasarkan hasil analisis data, pengguna dikelompokkan ke dalam beberapa segmen berdasarkan pola penggunaan aplikasi dan preferensinya. Misalnya, pengguna yang hanya menonton drama Korea tertentu berbeda dengan pengguna yang mengikuti berbagai genre dan membutuhkan fitur pencarian yang lebih baik.

#### 3. Pembuatan profil personal

Setelah segmentasi dilakukan, dibuat beberapa *User Persona* yang mewakili kelompok pengguna utama. Setiap persona mencakup informasi seperti:

- a. Nama dan Usia (misal, “Rina, 24 tahun”)
- b. Latar belakang (pekerja atau mahasiswa yang suka menonton drama saat waktu luang)
- c. Tujuan (pengalaman streaming yang cepat dan nyaman)
- d. Hambatan / kendala (iklan yang mengganggu, sulit menemukan episode terbaru).

### 3.4 Perancangan Desain Solusi

Pada tahap ini, proses perancangan solusi desain dilakukan berdasarkan informasi yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui analisis kebutuhan pengguna dan *User Persona*. Tahapan ini mencakup tiga langkah utama: perencanaan desain, pemetaan kerangka (*wireframing*), dan pengembangan ide solusi desain. Berikut adalah cara melakukannya:

#### 3.4.1 Perencanaan Desain

Sebelum membuat desain, perlu dilakukan perencanaan untuk memastikan bahwa solusi yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini:

1. Menentukan fitur utama berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna. Misalnya, fitur pencarian yang lebih intuitif, pemutaran video yang lebih stabil, atau navigasi bar yang lebih mudah digunakan.
2. Membuat daftar prioritas desain dengan mengutamakan elemen yang memiliki dampak terbesar terhadap pengalaman pengguna.

#### 3.4.2 Pemetaan Kerangka

Wireframing adalah proses pembuatan kerangka visual yang berfungsi sebagai rancangan awal desain aplikasi sebelum masuk ke tahap prototipe.

Langkah-langkahnya:

1. Membuat sketsa awal tampilan antarmuka aplikasi menggunakan tools seperti *Figma*, *Adobe XD*, atau *Sketch*.
2. Menentukan tata letak elemen UI, seperti tombol navigasi, menu utama, halaman pemutaran video, dan fitur pencarian.
3. Memastikan alur pengguna (*user flow*) sesuai dengan kebiasaan pengguna dalam mengakses aplikasi. Misalnya, pengguna dapat dengan cepat mencari drama yang trending tanpa harus melalui banyak langkah.

#### 3.4.3 Mengembangkan ide solusi desain

Setelah *Wireframe* dibuat, langkah berikutnya adalah mengembangkan desain yang lebih detail dan interaktif dengan mempertimbangkan estetika dan

fungsionalitas. Langkah-langkah yang dilakukan:

4. Membuat prototipe interaktif yang dapat diuji oleh pengguna sebelum diterapkan dalam pengembangan aplikasi.
5. Memilih skema warna, ikon, dan tipografi yang sesuai dengan identitas visual aplikasi agar lebih menarik dan mudah digunakan.
6. Melakukan pengujian awal (*Usability testing*) untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap rancangan yang telah dibuat.

### 3.5 Evaluasi Desain Solusi

Pada tahap berikutnya, peneliti menggunakan pengujian kegunaan untuk menguji dan menganalisis aplikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur nilai kegunaan dan mengevaluasi desainnya. Penelitian ini melakukan pengujian untuk menemukan dan memperbaiki kelemahan. Peneliti menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk melakukan tes. Pada tahap solusi desain, survey dilakukan untuk mengetahui *User Experience*.

#### 3.5.1 Desain survei untuk evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), sebuah standar pengukuran *Usability* yang sederhana namun efektif. SUS menggunakan skala Likert 1-5 untuk menilai berbagai aspek pengalaman pengguna terhadap aplikasi. Survei terdiri dari 10 pernyataan utama, di antaranya:

1. Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi Drakor ID.
2. Aplikasi ini mudah dipelajari dan digunakan.
3. Saya merasa berbagai fitur yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan saya.
4. Saya menemukan navigasi aplikasi ini jelas dan intuitif.
5. Saya merasa ada inkonsistensi dalam desain aplikasi ini.
6. Saya merasa harus banyak belajar sebelum dapat menggunakan aplikasi ini secara maksimal.
7. Saya dapat menggunakan aplikasi ini dengan lancar tanpa bantuan orang lain.
8. Saya merasa aplikasi ini memiliki fitur yang tidak perlu atau berlebihan.
9. Saya percaya diri dalam menggunakan aplikasi ini.

10. Saya merasa aplikasi ini perlu banyak perbaikan sebelum layak digunakan secara luas.

Setiap responden diminta untuk memberikan skor antara 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju) pada setiap pernyataan. Total skor kemudian dihitung untuk mendapatkan nilai SUS, yang menunjukkan tingkat kegunaan aplikasi.

### 3.5.2 Penentuan responden

Responden dalam evaluasi ini dipilih berdasarkan teknik purposive sampling, dengan kriteria sebagai berikut:

1. Pengguna aktif aplikasi Drakor ID yang telah menggunakan aplikasi minimal 3 bulan terakhir.
2. Berusia antara 18-35 tahun, sesuai dengan kelompok pengguna utama layanan streaming drama Korea.
3. Bersedia mengikuti pengujian *Usability* dan mengisi survei SUS.
4. Beragam latar belakang pengalaman, dari pengguna awam hingga yang sudah terbiasa dengan aplikasi serupa.

Target jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah minimal 30-50 orang, sesuai dengan standar dalam pengujian *Usability* menggunakan SUS untuk memperoleh hasil yang valid dan dapat dianalisis secara kuantitatif.

### 3.5.3 Penyebaran survei

Pengumpulan data dilakukan secara online dengan membagikan survei melalui:

1. Grup komunitas penggemar K-Drama di platform seperti *Facebook*, *Telegram*, dan *WhatsApp*.
2. Forum pengguna aplikasi Drakor ID, jika tersedia.
3. Media sosial seperti *Instagram* dan *Twitter* dengan pendekatan langsung kepada calon responden.
4. Partisipasi sukarela dari pengguna yang telah mencoba prototipe aplikasi baru.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Pemahaman dan Spesifikasi Konteks Pengguna**

Penelitian ini melakukan survei online untuk memahami konteks penggunaan aplikasi Drakor ID, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, dan tantangan yang dihadapi. Data yang terkumpul akan membantu merancang *User Interface* (UI) dan meningkatkan *User Experience* (UX) berdasarkan perspektif pengguna, dengan menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD) yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama.

##### **4.1.1 Kuesioner**

Pengujian sistem menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian sistem dengan menyebarkan kuesioner kepada 50 responden. Berdasarkan hasil dari demografi responden pada kuesioner SUS rata-rata usia pengguna berumur 20 tahun dan jenis kelamin perempuan, mahasiswa.

Berdasarkan hasil uji *System Usability Scale* (SUS) di atas, skor rata-rata SUS yang diperoleh adalah 38. Berdasarkan skala interpretasi SUS, skor 50 dianggap sebagai “*Poor*”, sementara skor 38 termasuk dalam kategori “*Poor*” atau *Not Acceptable*. Ini menunjukkan bahwa pengguna menganggap aplikasi Drakor ID memiliki tingkat kegunaan yang kurang. Skor ini mengindikasikan bahwa aplikasi Drakor ID belum memenuhi standar kenyamanan dan kemudahan penggunaan yang diharapkan, sehingga belum mampu memberikan pengalaman yang positif dan memadai bagi penggunanya.

Skor SUS sebesar 38 tidak hanya mengindikasikan penerimaan negatif dari pengguna. Berdasarkan skor di bawah 60 menunjukkan bahwa pengguna merasa tidak nyaman saat menggunakan aplikasi, serta menghadapi sedikit hambatan dalam penggunaannya.

##### **4.1.2 Evaluasi Desain awal**

Evaluasi awal bertujuan untuk menilai kendala yang mungkin muncul. Proses ini membantu menentukan apakah tujuan telah tercapai atau perlu disesuaikan.

Hasil evaluasi memberikan wawasan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Tabel 4.1 Tabel Fitur

Nama Fitur	Deskripsi
Fitur Informasi Menu	Fitur ini memberikan keterangan judul dan tahun drama Korea launching.
Fitur Pencarian	Fitur ini memudahkan pengguna untuk menemukan judul drama korea yang diinginkan
Fitur Bookmark	Fitur ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menyimpan playlist semua episode dalam judul yang diinginkan, jadi tidak perlu melakukan pencarian judul lagi.
Fitur Login Facebook	Fitur ini hanya untuk mendapatkan iklan yang pantas dan tidak terlalu lama.
Fitur Update	Fitur ini untuk mengetahui aplikasi tersebut sudah upgrade di versi terbaru atau tidak.
Fitur Genre	Fitur ini memudahkan bagi pengguna memilih Genre drama Korea seperti <i>Action, Adventure, Animation, Business, Love</i> dan lain-lain
Fitur Ongoing	Fitur ini untuk mengetahui drama Korea yang akan rilis.

Aplikasi Drakor ID versi 1.8 memiliki tampilan yang minimalis dengan navigasi yang mudah digunakan. Aplikasi ini menampilkan dua tab utama yaitu "Baru Rilis" dan "On Going" yang membantu pengguna mendapatkan drama terbaru secara cepat. Setiap drama ditampilkan dengan informasi seperti judul, jumlah episode, status tayang, rating, jumlah penonton, dan waktu rilis. Tampilan latar belakangnya berwarna hitam dengan teks berwarna putih dan hijau sehingga mudah dibaca. Namun, desain aplikasi terasa membosankan dan kurang interaktif. Tidak tersedia mode terang sebagai alternatif.

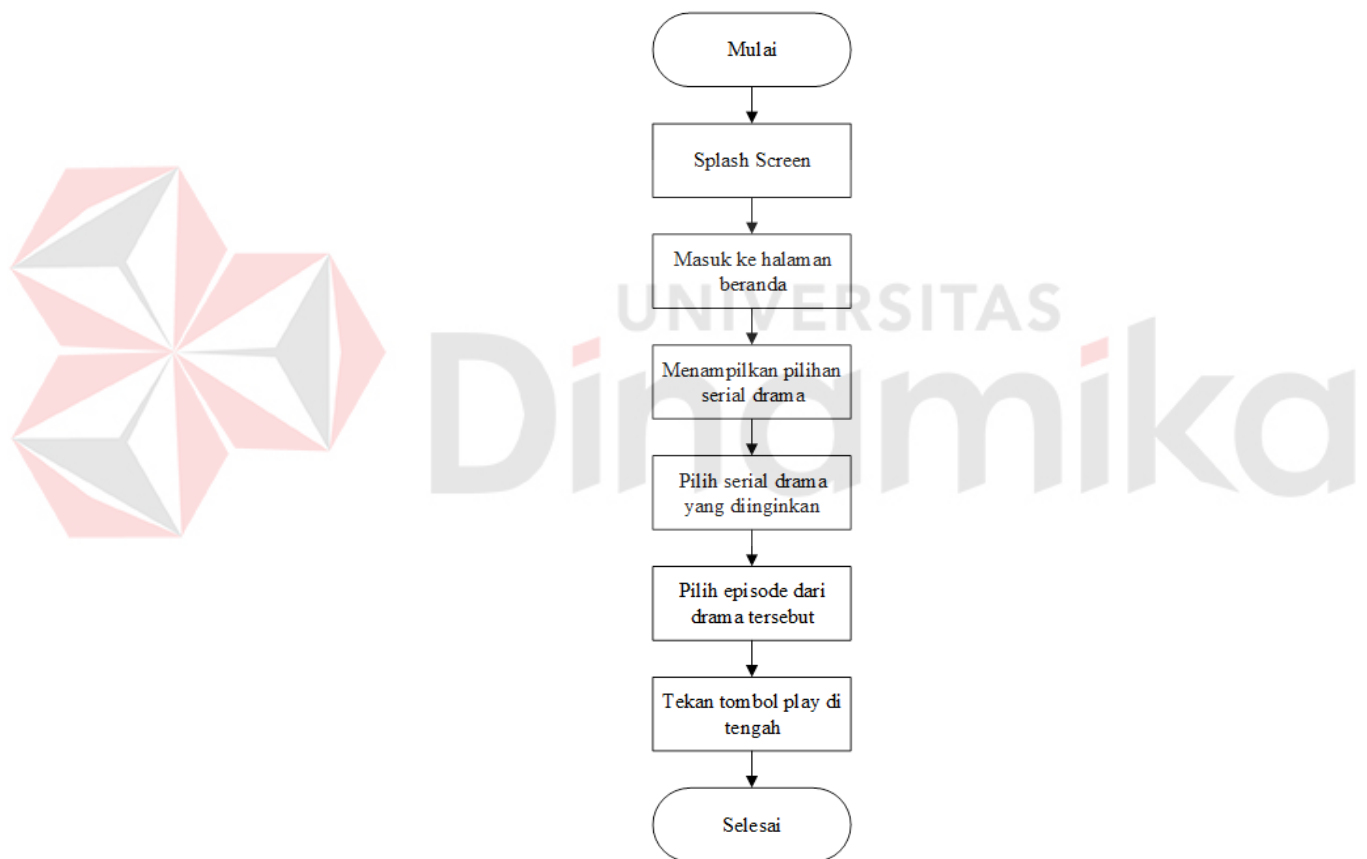
Fitur pencarian hanya didasarkan pada kata kunci tanpa opsi filter lanjutan, autocomplete, atau riwayat pencarian, sehingga kurang memberikan bantuan yang memadai. Drama dikelompokkan berdasarkan minggu rilis tanpa filter tambahan seperti rating atau popularitas. Tidak tersedia informasi genre atau deskripsi singkat. Menu navigasi samping memiliki kontras yang bagus, tetapi kurang menarik karena tidak ada ikon visual dan opsi personalisasi.

Halaman "Riwayat" dan "Bookmark" menampilkan daftar drama dengan latar belakang hitam, tetapi pengelolaan daftar kurang fleksibel tanpa kategori atau

pengelompokan. Fitur backup dan restore tersedia, tetapi cukup sederhana dan kurang jelas mengenai penyimpanan di *cloud*. Tidak ada opsi menandai favorit atau membuat daftar khusus, sehingga pengalaman pengguna bisa ditingkatkan dengan menambahkan fitur tersebut. Aksesibilitas seperti pengaturan ukuran teks atau fitur pembaca layar juga tidak dijelaskan.

#### 4.1.3 Userflow

Alur aplikasi atau *Userflow* akan diatur pada langkah berikut membuat alur fitur aplikasi pada tahap User Flow supaya mempelajari menggunakan fitur yang dibuat. *Userflow* yang dikembangkan ditunjukkan di bawah ini.



Gambar 4.1 *Userflow* Drakor ID

## 4.2 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini, akan diuraikan kebutuhan yang dibutuhkan oleh setiap responden. Selanjutnya dilakukan evaluasi desain awal dan menyebarkan kuesioner kembali untuk menggali apa saja yang menjadi kendala dari masing-masing responden.

### 4.2.1 Customer Segment

Customer segment atau segmen pengguna merupakan cara untuk mengelompokkan konsumen berdasarkan kesamaan dalam karakteristik, kebutuhan, dan preferensi. Jenis Customer segment yang penulis gunakan yaitu, Customer segment Demografis. Berikut ini pengelompokan berdasarkan demografis;

1. Usia : pengguna berdasarkan rentang usia, “milenial” (usia 18-35),
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan,
3. Pendapatan : pengguna berdasarkan tingkat pendapatan, seperti segmen “kelas menengah”.

### 4.2.2 User Persona

Persona pengguna ialah gambaran individu sasaran pengguna aplikasi Drakor ID. Ini melibatkan profil, biografi, keperluan, isu, dan aspirasi mereka, yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam menetapkan keperluan pengguna aplikasi.



**DINA**

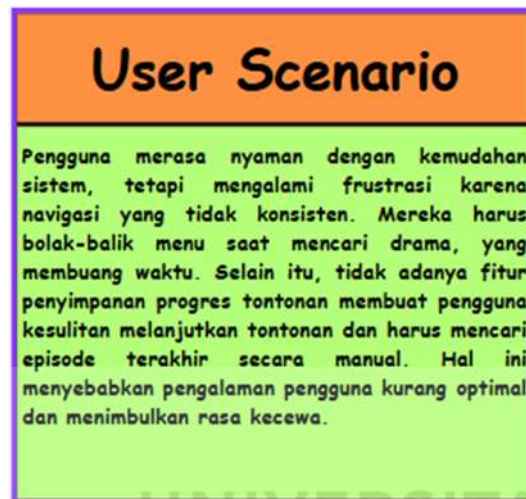
<b>PROFILE</b> Nama : Dina Usia : 23 Pendidikan : S1 pariwisata Pekerjaan : Freelance Gender : Perempuan	<b>BIOGRAPHY</b> Dina adalah seorang perawat di salah satu rumah sakit di Jakarta. Dia juga suka menonton drama Korea dan anime. Dia sedang menggunakan aplikasi Drakor ID untuk menonton drama anime film. <b>NEEDS</b> Sebagai pengguna Drakor ID, dia ingin menonton aplikasi ini untuk menonton aplikasi anime. <b>GOALS</b> User Friendly Waktu main yang lebih singkat Lebih banyak informasi pada halaman utama Elemen UI yang keren <b>FRUSTRATIONS</b> Waktu main yang lambat Konten yang tidak menarik Halaman utama yang terlalu banyak informasi Tidak konsisten dalam elemen UI	<b>PERSONALITY</b> Introvert : <input type="checkbox"/> Extrovert : <input checked="" type="checkbox"/> Thinking : <input checked="" type="checkbox"/> Feeling : <input type="checkbox"/> Sensing : <input type="checkbox"/> Intuition : <input checked="" type="checkbox"/> <b>BRANDS</b> 
---	---	---

Gambar 4.2 User Persona



### 4.2.3 User Scenario

*User Scenario* adalah Sejarah bagaimana masalah terjadi dan perlunya desain aplikasi Drakor ID akan dibahas selama proses *User Scenario*. *User Scenario* dibuat berdasarkan situasi, tindakan, dan sikap yang terjadi dalam skenario dunia nyata bagi manusia.

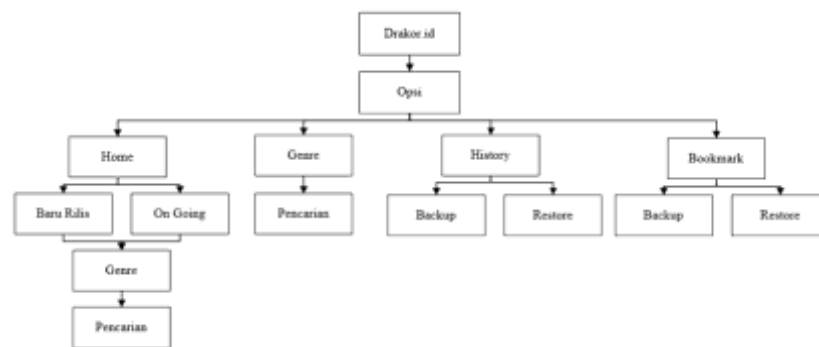


Gambar 4.3 *User Scenario*

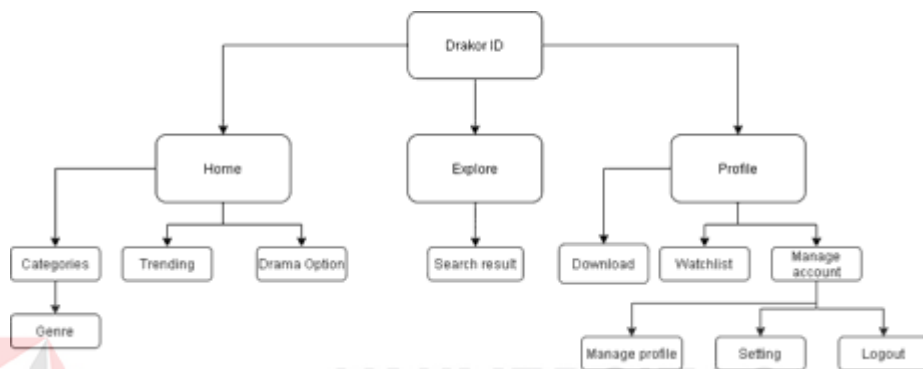
Berdasarkan *User Persona* dan *User Scenario* yang telah disajikan, dapat diketahui bahwa pengguna membutuhkan aplikasi yang mudah digunakan dengan navigasi yang lebih intuitif dan konsisten. Selain itu, desain antarmuka yang lebih menarik serta fitur yang terintegrasi dengan baik akan meningkatkan pengalaman pengguna. Informasi penting, seperti daftar drama yang sedang ditonton dan riwayat tontonan, sebaiknya ditempatkan di halaman utama agar lebih mudah diakses tanpa harus berpindah menu secara berulang.

### 4.2.4 Sitemap

Sitemap merupakan gambaran tata letak halaman sistem atau peta struktur sistem. Dalam prosedur desain ini, aplikasi Drakor ID dipetakan untuk mempermudah perancangan kerangka kerja dan struktur antarmuka yang berfokus pada pengalaman pengguna (*User Experience*) dengan metode *Human Centered*.



Gambar 4.4 Sitemap lama



Gambar 4.5 Sitemap baru

*Design.* Aplikasi Drakor ID kini hadir dengan tampilan yang lebih modern dan *user-friendly*, dengan navigasi yang lebih jelas serta fitur yang lebih terintegrasi. Pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai menu untuk menemukan dan menikmati drama korea favorit mereka. Berikut merupakan gambar keseluruhan Sitemaps aplikasi Drakor ID, dan gambar yang pertama merupakan sitemaps Drakor ID yang lama dan yang dibawahnya gambar sitemaps terbaru dari aplikasi Drakor ID.



#### 4.3.1 *Wireframe Low-Fi Prototype Drakor ID*

Sebelum memulai desain visual yang lebih mendalam, peneliti membuat *Wireframe* halaman untuk memberikan gambaran tentang cara aplikasi bekerja. Hasil *Wireframe* ini berkontribusi pada pembuatan struktur kerangka tampilan sistem. *Wireframe* yang dibuat tidak memiliki warna dan tidak menggunakan gambar atau icon secara utuh. *Wireframe* yang sudah dibuat dapat dilihat pada dibawah ini.

##### 1. *Wireframe Login*

*Wireframe* ini adalah halaman login dari aplikasi Drakor ID.



Gambar 4.7 *Wireframe login*

##### 2. *Wireframe forgot password*

*Wireframe* ini contoh dari Lo-fi dari *forgot password* atau lupa kata sandi user.



Gambar 4.8 *Wireframe forgot password*

### 3. *Wireframe* halaman utama

*Wireframe* ini contoh dari Lo-fi dari halaman utama aplikasi Drakor ID dan memiliki banyak pilihan Drama terbaru dll.



Gambar 4.9 *Wireframe* halaman utama

### 4. *Wireframe* pencarian

*Wireframe* ini contoh dari Lo-fi dari halaman Explore atau pencarian aplikasi Drakor ID.



Gambar 4.10 *Wireframe* pencarian

#### 5. *Wireframe* profil

*Wireframe* ini contoh dari Lo-fi dari halaman Profil User aplikasi Drakor ID.



Gambar 4.11 *Wireframe* profil

#### 6. *Wireframe* detail series

*Wireframe* ini contoh dari Lo-fi dari halaman detail series aplikasi Drakor ID.



Gambar 4.12 *Wireframe detail series*

#### 7. *Wireframe* langganan

*Wireframe* ini contoh dari Lo-fi dari halaman langganan dari aplikasi Drakor ID.



Gambar 4.13 *Wireframe langganan*

#### 4.3.2 *Wireframe* Hi-Fi Prototype Drakor ID

Pada tahap ini melakukan perancangan rekomendasi UI yang terdiri dari *style guide* warna, tipografi, icon, ilustrasi. Warna yang digunakan untuk desain

ulang aplikasi Drakor ID ini menggunakan dasar warna dari logo aplikasi drakor ID itu sendiri yaitu warna biru dan abu-abu, Palet warna biru dan abu-abu memberikan kesan yang elegan dan modern, menciptakan suasana yang tenang namun tetap menarik. Gabungan ini menyatukan ketenangan dari warna biru dengan kesan netral dari warna abu-abu dalam kombinasi yang tampak anggun (Booster 2023). Dan juga perpaduan warna biru dan putih menciptakan tampilan yang nyaman dipandang oleh pengguna dan tidak kontras. Gambar dibawah ini adalah logo dan pallete warna pada aplikasi Drakor ID.



Gambar 4.14 Logo dan palet warna Drakor ID

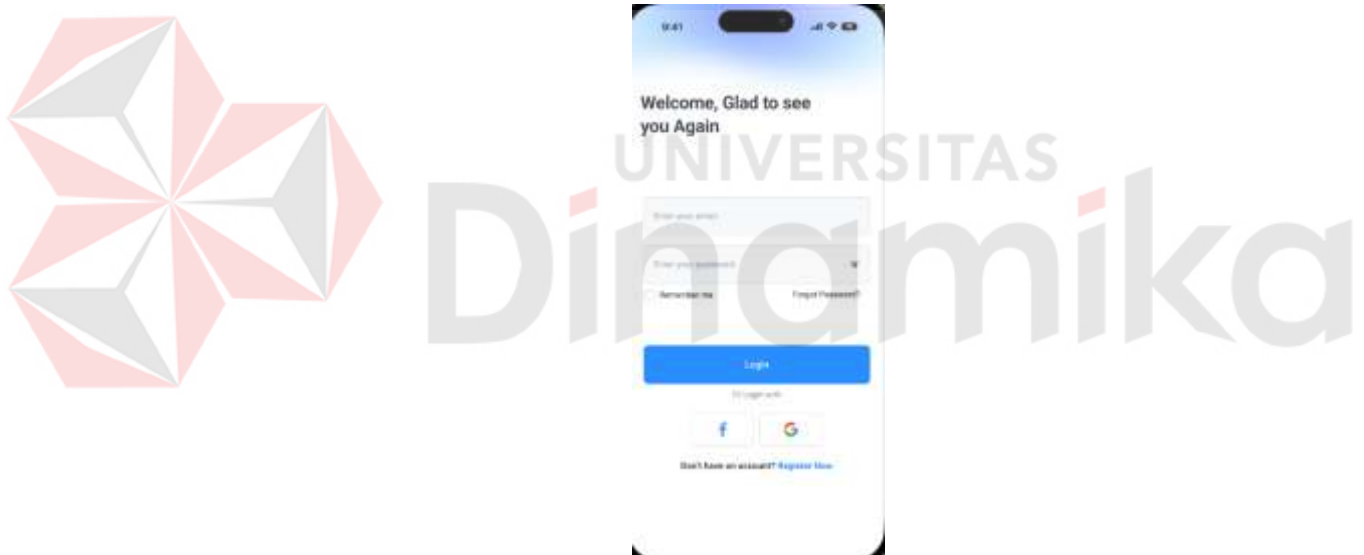
Tipografi berdasarkan google material design menggunakan font sebagai *typeface*, yaitu Roboto. Roboto adalah font geometri sans-serif yang dirancang untuk berbagai ukuran dan resolusi. Font ini memungkinkan user experience yang baik untuk berbagai ukuran layar perangkat dan Roboto digunakan karena cukup familiar di kalangan pengguna *smartphone* Android dan iOS, mudah dibaca dalam berbagai ukuran karena bentuk hurufnya yang jelas dan terbuka dan juga juga sering digunakan oleh para designer website dan mobile (Fiafini 2024). Icon yang digunakan di aplikasi Drakor ID menggunakan iconify 170.000+ icons. Ilustrasi gambar diambil dari plugin *Figma* itu sendiri yaitu Unsplash dan hanya ditampilkan pada halaman manage profil (Roziq 2022).



Gambar 4.15 *Font Roboto*

### 1. Login

Pada rekomendasi desain diberikan pilihan untuk masuk pada aplikasi. Dapat menggunakan akun google, email dan password yang sudah terdaftar. Pengguna baru juga dapat membuat akun pada halaman *Sign Up*.



Gambar 4.16 Halaman Login

### 2. *Forgot password*

Pada rekomendasi desain juga menambahkan fitur *forgot password* pada aplikasi. yang dirancang untuk membantu pengguna yang mengalami kesulitan dalam mengingat kata sandi mereka. Pengguna bisa



Gambar 4.17 Halaman lupa password

menggunakan fitur tersebut untuk memudahkan menemukan password yang lupa atau ingin mengganti password pengguna.

### 3. Halaman utama

Gambar di bawah menampilkan hasil pembaruan desain aplikasi Drakor ID, yang berfungsi sebagai platform informasi mengenai drama Korea terbaru dan populer. Redesign ini berfokus pada peningkatan pengalaman pengguna dibandingkan versi sebelumnya, dengan memperbaiki navigasi, aksesibilitas informasi, serta tampilan yang lebih modern dan terstruktur.



Gambar 4.18 Halaman utama

Salah satu perubahan utama dalam desain ini adalah tata letak halaman utama yang lebih sederhana dan ramah pengguna. Kini, drama dipisah sesuai kategori masing-masing, dan pada halaman utama pengguna dapat melanjutkan drama sudah dilihat sebelumnya, dan ada juga kategori trending yang dapat memudahkan pengguna dalam pemilihan drama. Dengan adanya pemisahan ini, pengguna bisa langsung mengakses kategori tertentu hanya dengan satu klik, tanpa perlu menggulir atau membaca daftar judul satu per satu, menjadikan pencarian konten lebih cepat dan praktis.

#### 4. *Explore*

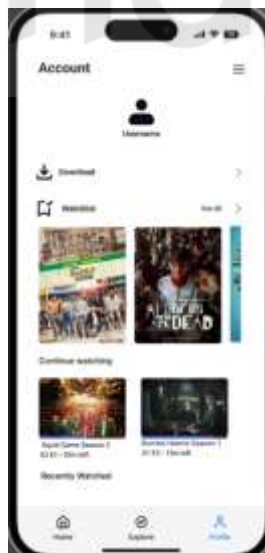
Gambar dibawah merupakan rekomendasi fitur *explore* dari aplikasi Drakor ID. Dan di fitur *explore* ini terdapat fitur filter yang dapat memudahkan pengguna untuk dapat mencari series atau film yang ingin dilihat atau ditonton.



Gambar 4.19 Halaman pencarian

## 5. Profil

Pengguna aplikasi dapat melihat informasi profil mereka dari menu profil. Terdapat banyak menu dalam menu profil ini seperti *Download*, *Watchlist*, *Continue Watching*, *Recently Watch* dan *manage profile* itu sendiri. Dengan adanya fitur ini dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 4.20 Halaman profil Drakor ID

## 6. Detail series/film

Gambar di bawah ini adalah halaman Detail yang ada pada rekomendasi aplikasi Drakor ID. Pengguna aplikasi juga dapat mendapatkan informasi detail dari Series atau film tersebut dengan mudah.



Gambar 4.21 Halaman detail series

## 7. Langganan

Pada rekomendasi aplikasi Drakor ID memiliki fitur langganan yang di perbarui desain antarmuka untuk dapat memudahkan dan meningkat pengalaman pengguna untuk mendaftar langganan pada aplikasi Drakor ID.



Gambar 4.22 Halaman langganan

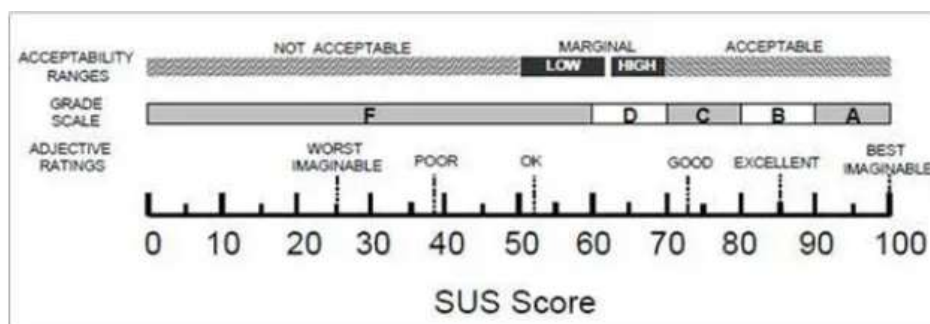
#### 4.4 Evaluasi Desain Solusi

Evaluasi solusi desain dilakukan untuk menilai efektivitas perubahan yang telah diterapkan pada aplikasi Drakor ID. Proses evaluasi ini mencakup pengujian *Usability*, feedback pengguna, serta analisis kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna. Metode evaluasi yang digunakan melibatkan *System Usability Scale* (SUS), menyebarkan kuesioner kepada pengguna.

##### 4.4.1 Pengujian *Usability* dengan *System Usability Scale*

Pengujian *Usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk menilai sejauh mana perubahan desain telah meningkatkan pengalaman pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 50 responden yang telah menggunakan aplikasi Drakor ID versi terbaru. Hasil pengujian;

1. Skor rata-rata SUS yang diperoleh setelah re-design adalah 75, mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan skor sebelumnya yang hanya 38.
2. Berdasarkan skala interpretasi SUS, skor 75 termasuk dalam kategori grade scale itu C dan adjective rating termasuk bagus dan acceptable, yang menunjukkan bahwa aplikasi telah mencapai tingkat kegunaan yang lebih baik.



Gambar 4.23 *SUS Score*

3. Mayoritas pengguna melaporkan bahwa navigasi dalam aplikasi lebih intuitif dan fitur pencarian menjadi lebih responsif serta mudah digunakan.

##### 4.4.2 Kesimpulan evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

redesign aplikasi Drakor ID berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan. Peningkatan skor *Usability*, feedback positif dari pengguna, serta hasil observasi langsung menunjukkan bahwa solusi desain yang diterapkan telah memberikan dampak yang positif. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk lebih meningkatkan kepuasan pengguna, seperti opsi mode terang, peningkatan personalisasi, dan optimalisasi tampilan pada berbagai perangkat. Perbaikan lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengimplementasikan hasil evaluasi ini ke dalam iterasi desain berikutnya guna terus meningkatkan kualitas aplikasi Drakor ID.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai desain User Interface menggunakan metode Human Centered Design untuk meningkatkan User Experience pada aplikasi mobile Drakor ID, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum direvisi ulang, antarmuka pengguna aplikasi Drakor ID mengalami beberapa masalah dalam hal kemudahan dalam penggunaan dan kepuasan pengguna, seperti navigasi yang tidak mudah dipahami dan desain tampilan yang kurang menarik, sehingga memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan.
2. Menerapkan pendekatan Human Centered Design dalam membuat antarmuka pengguna berhasil melibatkan pengguna secara aktif di setiap tahap proses desain, mulai dari mengumpulkan kebutuhan, membuat prototipe hingga melakukan pengujian. Cara ini membuat desain akhir lebih sesuai dengan apa yang diinginkan dan disukai pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan desain yang didasarkan pada HCD telah berhasil menjadikan aplikasi lebih mudah digunakan, lebih efisien, dan memberikan kepuasan yang lebih tinggi kepada pengguna. Dan dari hasil typografi dalam pemilihan warna, pemilihan font pada desain ulang aplikasi Drakor ID mendapat hasil yang memuaskan dari pengguna dilihat dari skor desain ulang mendapatkan 75.
3. Desain antarmuka pengguna yang baru, berdasarkan pendekatan Human Centered Design, berhasil meningkatkan pengalaman pengguna pada prototype aplikasi Drakor ID. Pengguna merasa lebih nyaman dalam mengoperasikan aplikasi, alur navigasi menjadi lebih jelas, dan tampilan antarmuka terlihat lebih menarik, sehingga membuat pengguna lebih senang dan nyaman saat menggunakan aplikasi tersebut.



## 5.2 Saran

Aplikasi mobile untuk pemutaran film telah berhasil memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan berbagai fitur yang tersedia. Beberapa saran untuk peningkatan kualitas aplikasi Drakor ID yaitu, penelitian lebih lanjut agar desain dapat dikembangkan lebih lanjut dengan lebih optimal, peningkatan fitur personalisasi lebih lanjut, seperti fitur trending konten dan lakukan pemasaran untuk mengedukasi pengguna tentang fitur-fitur yang ada dalam aplikasi. Dengan perbaikan ini, aplikasi dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memuaskan.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., H. Supriadi, and F. Wulandari. 2023. "Penerapan Prinsip Human Centered Design Dalam Pengembangan Aplikasi." *Teknologi Dan Sistem Komputer*, 11(2), 87-95 87–95.
- Alvia, Wijaya. 2019. "Human Centered Design Dan Perbedaan Dengan User Centered Design."
- Ardilla, R. 2021. "Perbedaan UX Dan UI Design, Lengkap Beserta Contoh!" Retrieved (<https://whello.id/tips-digital-marketing/perbedaan-ux-dan-ui-design/>).
- Booster, Creative. 2023. "27 Best Blue Color Palettes with Names & Hex Codes." Retrieved (<https://creativebooster.net/blogs/colors/blue-color-palettes>).
- Fiafini. 2024. "Penggunaan Jenis Font Roboto Untuk Website."
- Firantoko, Yulius. 2019. "Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019." 2798-1806 3.
- Internasional Standards Office. 2010. "Ergonomics of Human-System Interaction - Human Centered Design." 210 9241–210.
- Pahlevi, Reza. 2022. "Bukan Netflix, Penonton Drakor Indonesia Paling Banyak Nonton Lewat Platform Ini." 23/08/2022 16:10 WIB. Retrieved (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/23/bukan-netflix-penonton-drakor-indonesia-paling-banyak-nonton-lewat-platform-ini>).
- Roziq. 2022. "Rekomendasi Font Populer Terbaik Untuk Desain UI Mobile Apps." Retrieved (<https://caraguna.com/rekomendasi-font-mobile-apps/>).
- Taing, Kaitlin. 2021. "Human-Centered Design Approach to Client Relations."
- Z. Sharfina and H. B. Santoso. 2017. "Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability." *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems* 145–148. Retrieved March 7, 2019 (<https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>).