

Perancangan UI/UX Menerapkan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Pengingat Harian Berbasis Figma

Jefferey Chealfiro Isdhianto¹⁾, Vincentius Johannes Lwie Jaya²⁾, Yulia Wahyuningsih³⁾

Fakultas Teknik Informatika, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.201, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60117

Email: ¹jefferey233401016@student.ukdc.ac.id, ²yulia@ukdc.ac.id,

³vincentius233408010@student.ukdc.ac.id

Abstrak

Mahasiswa sering kesulitan mengatur jadwal sehari-hari, termasuk kuliah dan deadline tugas. Penelitian ini merancang UI/UX aplikasi pengingat harian berbasis Figma untuk membantu mengelola jadwal. Aplikasi ini memberikan notifikasi tepat waktu dan membedakan antara pengingat harian dan acara penting. Metodologi Design Thinking meliputi analisis kebutuhan, pembuatan wireframe, pengembangan prototipe, dan uji coba dengan umpan balik pengguna. Hasilnya adalah desain aplikasi yang intuitif dan respons positif pengguna. Implementasi Figma terbukti efisien. Evaluasi menunjukkan 65,1% responden menyatakan "tampilan interface aplikasi pengingat harian mudah dikenali", menandakan desain ini berhasil.

Kata Kunci : UI/UX, Figma, Pengingat Harian, Pengingat Kuliah, Kegiatan Pengguna.

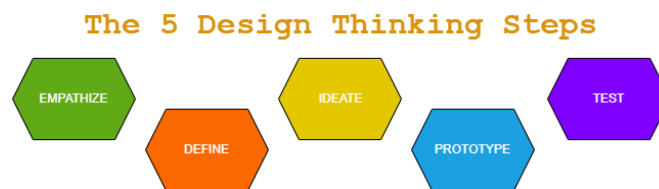
1. PENDAHULUAN

Pada era digital ini, teknologi digital memiliki dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara mengatur waktu [1]. Perkembangan teknologi ponsel pintar (smartphone) mendorong masyarakat untuk memanfaatkannya [2]. Masyarakat semakin menyadari pentingnya teknologi untuk meningkatkan efisiensi waktu dalam kegiatan sehari-hari. Terkadang, kita sering lupa terhadap suatu hal atau kegiatan yang akan dilakukan [3]. Banyak mahasiswa kesulitan mengatur jadwal pribadi dengan jadwal perkuliahan, berdampak negatif pada kegiatan kampus maupun pribadi. Penelitian ini merancang UI/UX aplikasi pengingat harian berbasis Figma untuk membantu mahasiswa mengelola jadwal, memberikan notifikasi tepat waktu, dan membedakan antara pengingat

harian dan event. Metodologi yang digunakan meliputi Design Thinking [4], analisis kebutuhan pengguna, pengembangan prototype, dan uji coba dengan *feedback* pengguna. Hasilnya adalah desain aplikasi yang intuitif dan mudah digunakan, yang diterima positif oleh pengguna. Implementasi Figma terbukti efisien dalam seluruh tahap perancangan. Rekomendasi pengembangan meliputi penambahan fitur untuk meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan *Design Thinking*, namun demikian, metodologi ini lebih sensitif terhadap proses pengumpulan data. *Design Thinking* memiliki 5 langkah dalam antara lain : *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [5].



Gambar 1 Design Thinking Steps (Sumber : Dokumen Pribadi)

Berikut merupakan tahapan dari Design Thinking :

Empathize, menjelaskan bagaimana memahami dan berbagi pengalaman user dari user interface sebelumnya [6]. ***Define*** adalah proses mendefinisikan hasil pengamatan yang telah dilakukan untuk memperoleh masalah utama yang akan dicarikan solusinya [7]. ***Ideate*** untuk menghasilkan ide ide dan solusi yang dapat menyelesaikan masalah user dikenal sebagai ideate. Bagian ini juga menganalisis setiap konsep yang telah dihasilkan [8]. ***Prototype*** adalah solusi yang dievaluasi dan biasanya dibuat dalam bentuk Low Fidelity, High Fidelity, User Flow, dan Sitemap [9]. ***Low Fidelity*** adalah representasi yang sederhana dan jujur dari produk atau layanan. Umumnya, ini dilakukan dengan bahan yang murah dan mudah dibuang, seperti sketsa, kertas maupun digital wireframe. ***High Fidelity*** adalah prototipe yang hampir menyamai kinerja, daya tahan, dan kualitas produk akhir, termasuk antarmuka yang secara perlahan mengalami penurunan [10]. ***User Flow*** mengacu pada alur kerja yang dilalui pengguna saat menggunakan sebuah produk untuk menyelesaikan sebuah tugas. ***Sitemap*** adalah sebuah file atau daftar yang berisi URL dari semua halaman penting pada sebuah situs web. ***Test*** dilakukan dengan mengaplikasikan prototipe kepada responden atau pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dengan melihat pengguna saat mereka berinteraksi dengan prototipe.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil pembahasan dari 5 langkah metode *Design Thinking*:

Empathize, pada langkah ini peneliti mendapatkan hasil dari wawancara untuk mendapatkan fitur utama pada perancangan aplikasi pengingat harian.

Define, tahap ini beberapa masalah akan dibahas berdasarkan pemahaman dari Tahap *Empathize* terhadap pengguna. Beberapa rumusan masalah bisa dilihat pada tabel 1

No.	Rumusan Masalah
1.	Gampang lupa
2.	Kesusahan membagi waktu

Tabel 1 Rumusan Masalah (Sumber : Dokumen Pribadi [Link](#))

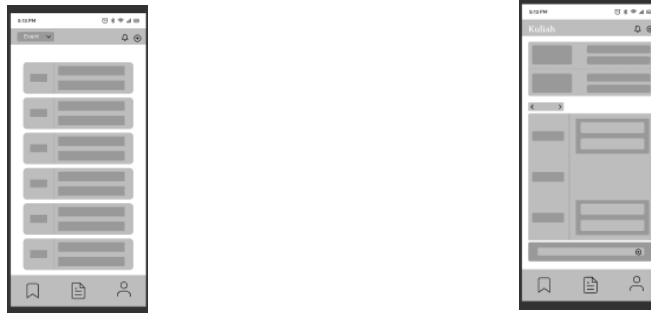
Ideate, pada tahap ini peneliti melakukan perumusan ide dari hasil tahap *Define* untuk menyelesaikan beberapa masalah utama pengguna. Beberapa solusi dapat dilihat pada tabel 2

NO	Permasalahan	Solusi
1.	Bagaimana cara membantu user yang sering lupa?	Membuat fitur yang mengingatkan baik dari notifikasi hingga alarm, dan menampilkan informasi yang dibutuhkan secara jelas
2.	Bagaimana cara kita membantu user untuk mengatur jadwalnya?	Dengan membuat fitur pemisah antara jadwal kegiatan pribadi harian, acara pribadi, dan jadwal kuliah

Tabel 2 Hasil Ideate (Sumber : Dokumen Pribadi [Link](#))

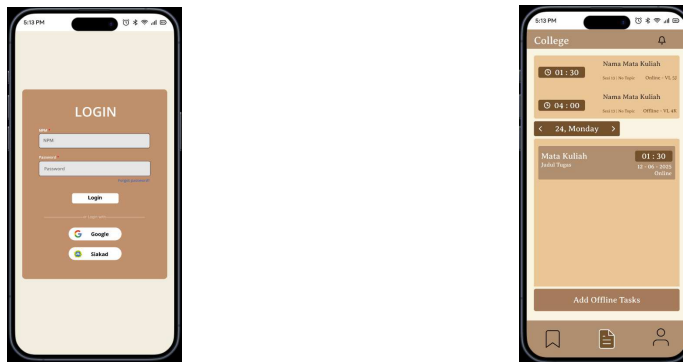
Prototype, tahap ini membuat rancangan tampilan dan *prototype* dari pembahasan *Empathize*, *Define*, dan *Ideate*. Untuk gambaran *Low Fidelity* dapat dilihat pada Gambar 2, untuk gambaran *High Fidelity* dapat dilihat pada Gambar 3, lalu untuk gambaran pada *User Flow* dapat dilihat pada Gambar 4 dan gambaran *Sitemap* dapat dilihat pada Gambar 5

Low Fidelity



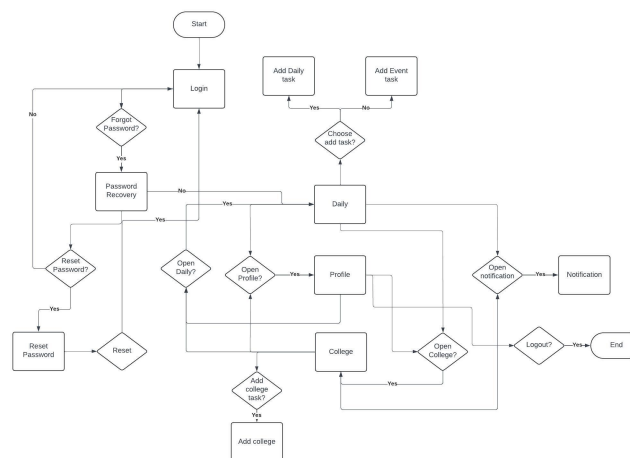
Gambar 2 Low Fidelity Aplikasi Peningat Harian (Sumber : Dokumen Pribadi [Link](#))

High Fidelity



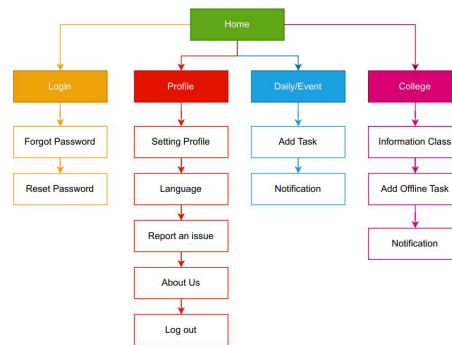
Gambar 3 High Fidelity Aplikasi Peningat Harian (Sumber : Dokumen Pribadi [Link](#))

User Flow



Gambar 4 User Flow (Sumber : Dokumen Pribadi)

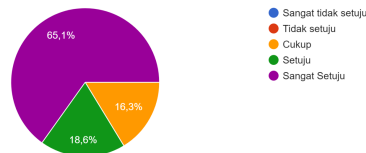
Sitemap



Gambar 5 Sitemap (Sumber : Dokumen Pribadi)

Testing hasil dari langkah ini adalah untuk menyempurnakan *prototype* yang telah dibuat sebelumnya dengan mengumpulkan umpan balik dari responden mengenai kuesioner yang telah diisi dari tautan google form. Berdasarkan dari beberapa pertanyaan yang diajukan pada kuesioner, peneliti mendapatkan tanggapan yang positif dari responden. Salah satu hasil responden tersebut bisa dilihat pada Gambar 6.

Apakah tampilan interface aplikasi pengingat harian mudah dikenali ?
43 jawaban



Gambar 6 (Sumber : Dokumen Pribadi [Link](#))

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian, peneliti menemukan solusi untuk mengatasi masalah mahasiswa yang sering lupa tugas atau acara penting dengan menggunakan metode *design thinking*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami kebutuhan dan perilaku mahasiswa serta menghasilkan solusi efektif berupa aplikasi pengingat harian, daftar tugas, dan pengingat jadwal kuliah. Solusi ini diharapkan dapat membantu mahasiswa mengelola tugas dan acara dengan lebih baik, meningkatkan produktivitas, dan mengurangi lupa. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam mengatasi masalah mahasiswa. Hasil evaluasi menunjukkan 16,3% responden menilai aplikasi cukup baik dan 18,6% setuju dengan penilaian tersebut. Dari hasil Evaluasi yang didapat melalui kuesioner Diharapkan penelitian selanjutnya memperhatikan tampilan warna aplikasi agar tidak monoton.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. I. Widagdo, "PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA".
- [2] S. Sujito and R. Sundari, "Sistem Otomatis Pengingat Jadwal Mengajar Dosen Berbasis SMS (Short Message Service) Di STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang (Stimata)," *J. Teknol. Inf. Teori Konsep Dan Implementasi*, vol. 2, no. 1, pp. 84–95, 2011.
- [3] T. Sulistyanyngtyas and J. Jaelani, "PERUBAHAN CARA Pandang Dan Sikap Masyarakat Kota Bandung Akibat Pengaruh Gaya Hidup Digital," 2012.
- [4] S. Soedewi, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI," *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, Apr. 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [5] M. F. A. Rizqi, K. Prihandani, and A. Voutama, "Implementasi Design Thinking Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Kesehatan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Pt. Sintasi)," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 16, Art. no. 16, Aug. 2023, doi: 10.5281/zenodo.8251429.
- [6] S. Tazkiyah and A. Arifin, "Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [7] H. Pratiwi, Y. Wahyuningsih, and Y. Christela Oktaviani, "METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARSITEKTUR NUSANTARA Hanna Pratiwi¹, Yulia Wahyuningsih², Yohana Christela Oktaviani³," *Pros. TAU SNARS-TEK Semin. Nas. Rekayasa Dan Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 6–10, Jan. 2023, doi: 10.47970/snarstek.v2i1.495.
- [8] W. Wildwina, Y. D. E. Saputro, A. Y. Suwignyo, and R. P. Kristianto, "Perancangan Aplikasi Edukasi Bahasa Inggris Sanggar Merah Merdeka Surabaya Berbasis Android Guna Meningkatkan Minat Belajar," *Cent. Sustain. Dev. Stud. J. J. CSDS*, vol. 2, no. 2, pp. 172–181, Dec. 2023, doi: 10.37477/csds.v2i2.495.<https://jurnal.murnisadar.ac.id/index.php/Tekinkom/article/download/532/329/>.
- [9] Ayu, Tri Buaya, and Novan Wijaya. *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID*, 2023, p. 8. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/download/4065/1261/>.
- [10] Santoso, Miftah Farooq. *Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma*, vol. Volume 4 No. 2, 2022, p. 8. *Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma*, <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech/article/download/13944/5727>.