

PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA APLIKASI NAVYFRIEND DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh:

Dennys Bunadi¹, Abd. Munir S^{2*}, Hendra Surasa³

^{1,2,3}Program Studi Informatika, STMIK K HARISMA Makassar

e-mail: ¹dennysbunadi_20@kharisma.ac.id, ²abdulmunir@kharisma.ac.id,

³hendrasurasa@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengubah *user interface* (UI) aplikasi *chatting* Navyfriend menjadi lebih baik dengan menggunakan metode *design thinking*. Proses pengubahan *user interface* berdasarkan opini dari sebaran data kuesioner terhadap 21 responden menggunakan Google Form. Adapun metode *design thinking* terbagi menjadi lima tahap yaitu *Emphatize Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Emphatize*, Data yang terkumpul kemudian diolah dengan menggunakan metode SUS. Pada tahap *Define*, Hasil pengujian awal diperoleh nilai 31.4 dengan penilaian 'poor' sehingga tampilan UI tersebut perlu dirancang ulang. Pada tahap *Ideate*, aplikasi *chatting* Navyfriend dirancang ulang dengan mengubah komposisi warna dan tampilan UI. *Prototype* dari hasil pengubahan *user interface* aplikasi Navyfriend kemudian diuji kembali dengan metode SUS. Hasil pengujian *prototype* tersebut menunjukkan nilai 72 dengan penilaian 'good'. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *design thinking* dalam merancang ulang UI, dapat memberikan hasil yang lebih sesuai dengan keinginan pengguna.

Kata kunci: *design thinking*, *SUS*, *user Interface*, *google form*, *mobile app*

Abstract: This study aims to change the user interface (UI) of Navyfriend to be a better chatting application by using the design thinking method. The user interface change process is based on respondents' opinions which were obtained from 21 questions submitted using the Google form questionnaire. The design thinking method is divided into five stages, namely *emphatize define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. At the *Emphatize* stage, the collected data is then processed using the SUS method. At the *Define* stage, the initial test results obtained a value of 31.4 with a poor rating so that the UI appearance needed to be redesigned. At the *idea* stage, the Navyfriend chat application was redesigned by changing the color composition and UI appearance. The prototype from the results of changing the user interface of the Navyfriend application was then tested again with the SUS method. The results of the prototype test show a value of 72 with a good rating. Thus, it can be concluded that by using the design thinking method to redesign the UI can provide results that are more in line with the wishes of the user.

Keywords: *design thinking*, *SUS*, *user interface*, *google form*, *mobile app*

* Corresponding author : Abd. Munir S (abdulmunir@kharisma.ac.id)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mendukung manusia untuk berkomunikasi (terhubung) satu sama lain tanpa harus bertemu atau bertatap muka secara langsung, yaitu dengan melakukan obrolan via aplikasi chat. Dalam hal ini, mengobrol dapat disebut sebagai pengiriman pesan langsung di era jaringan komputer untuk mengirim catatan ke orang terkait lainnya melalui koneksi web [1]. Melalui adanya aplikasi chat, manusia dapat mengirim pesan, berbicara, dan menyampaikan informasi (termasuk dalam bentuk media gambar, suara, atau video) secara daring (*online*).

Suatu aplikasi (*software*) tentunya memerlukan tampilan *user interface* yang bagus untuk mendukung fungsionalitas sistem yang lebih maksimal. Seperti yang dilansir *glints.com*, *user interface* adalah proses pembuatan tampilan dalam perangkat komputer (*software*) yang berfokus pada desain. NavyFriend merupakan salah satu aplikasi chatting berbasis Android yang memungkinkan pengguna dapat berkomunikasi dan berbagi media dengan lingkungan sosialnya tanpa batasan waktu dan jarak. Namun, penggunaan dari aplikasi NavyFriend user memiliki permasalahan dari segi tampilan (*user interface*) yang kurang menarik dan kaku, serta dari segi kegunaan yang kurang informatif dan membuat user kebingungan dalam menggunakannya.

Dari pemaparan di atas, penulis bertujuan untuk melakukan perancangan ulang *user interface* (UI) pada aplikasi NavyFriend agar adanya peningkatan dan evaluasi dari segi tampilan dan fitur dengan menggunakan *design thinking*. *Design thinking* merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi [2]. Penulis menggunakan metode *design thinking* dalam proses perancangan *user interface* aplikasi ini karena *design thinking* memiliki tahapan kerja yang dapat mendefinisikan kekurangan, mengidentifikasi strategi dan ide untuk perubahan rancangan UI aplikasi chatting NavyFriend dengan pendekatan berbasis solusi. Dengan metode *Design Thinking*, penulis dapat melakukan perancangan *user interface* aplikasi NavyFriend agar menjadi sebuah sarana komunikasi (aplikasi *chat*) yang lebih kondusif dengan tampilan yang lebih menarik, mudah dipahami, informatif, dan dapat memberi kenyamanan dalam penggunaan aplikasinya. Adapun rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

Bagaimana cara meningkatkan kualitas rancangan UI dari aplikasi NavyFriend agar memiliki tampilan yang lebih menarik dan lebih nyaman untuk digunakan user? Batasan masalah pada penelitian ini, yaitu proses perancangan ulang UI aplikasi NavyFriend hanya menggunakan *website* / aplikasi Figma

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu melakukan perubahan / modifikasi rancangan *user interface* aplikasi NavyFriend dengan menggunakan metode *design thinking* untuk menghasilkan umpan balik / *feedback* yang lebih baik dibandingkan dengan hasil umpan balik / *feedback* terhadap kondisi UI sebelum dilakukan perubahan / modifikasi.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis dan Sumber Data

Terdapat dua jenis data yang diambil dalam kegiatan perancangan UI pada aplikasi NavyFriend oleh penulis, antara lain:

1. Data Primer

Data primer merupakan data-data yang diperoleh penulis yang dapat mendukung analisis dan pembahasan dari penulis sehingga memberi dorongan dan mengarahkan penulis untuk melakukan proses perancangan UI pada aplikasi NavyFriend yang lebih menarik dan mudah dipahami dari segi penggunaan. Analisis dan pembahasan terhadap data-data yang diperoleh dari penulis bersifat kuantitatif, sehingga data primer diperoleh melalui kuesioner dengan pertanyaan tertutup, eksperimen, analisis korelasi dan regresi, dll. Adapun data primer dalam kegiatan proses perancangan UI / UX ini diperoleh melalui kuesioner pada beberapa orang terhadap UI / UX suatu sistem aplikasi NavyFriend, eksperimen dilakukan penulis dengan merancang UI / UX aplikasi NavyFriend yang lebih menarik dan mudah digunakan, lalu disebarkan lagi kuesioner terhadap hasil UI/UX yang telah dirancang oleh penulis dan dianalisis korelasinya terhadap minat dan kenyamanan pengguna.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data berupa informasi yang diperoleh melalui sumber-sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sebagainya. Data sekunder yang telah diperoleh penulis dapat dijadikan literatur yang menjadi dasar pengetahuan dan penunjang ide bagi penulis dalam melakukan proses perancangan UI / UX aplikasi NavyFriend.

2.2 Metode Pengumpulan dan Pengolahan Data

Penulis mengumpulkan data dari 21 responden untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi chatting NavyFriend, kemudian diberi kuesioner melalui Google Form yang berisi 10 pertanyaan metode SUS ditambah 1 pertanyaan tambahan untuk mengetahui kendala dan keinginan pengguna. Data-data yang diperoleh dari kuesioner diolah menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui tingkat kepuasan responden. Penyebaran kuesioner dan pengolahan data kuesioner dilakukan sebanyak dua kali dimana kuesioner pertama untuk memperoleh tingkat kepuasan responden terhadap UI aplikasi NavyFriend sebelum diubah/modifikasi dan kuesioner kedua untuk memperoleh tingkat kepuasan responden setelah perubahan/modifikasi.

Adapun tahap-tahap proses perancangan UI aplikasi chatting NavyFriend menggunakan metode *design thinking* dengan uraian tahap-tahap berikut ini:

Emphatize

Pada tahap ini, Penulis memberikan 11 pertanyaan yang terdiri dari 10 pertanyaan berdasarkan metode SUS yang terdapat pada tabel 1 dan 1 pertanyaan tambahan yang terdapat pada tabel 2 kepada sejumlah user yang akan menggunakan aplikasi NavyFriend. Adapun kuesioner yang disebar oleh penulis bertujuan untuk memberikan penilaian terkait user interface dan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi tersebut serta saran/masukkan yang diberikan.

Define

Setelah penulis mendapatkan data-data melalui kuesioner yang telah disebar, penulis kemudian mengolah dan mengelompokkan data dari responden dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), sehingga hasil pengolahan metode tersebut menjadi penentu kelayakan aplikasi Navyfriend

Ideate

Pada tahap ini, penulis mulai mengembangkan ide-ide untuk melakukan perancangan *user interface* aplikasi NavyFriend. Dalam memulai proses perancangan ini, penulis menentukan ide-ide desain (seperti pemilihan warna dasar, kerangka *wireframe*, rancangan *mockup*, dan alur *prototype* dari *interface* aplikasi tersebut), lalu penulis menentukan aplikasi (*software*) yang digunakan untuk proses desain *user interface* aplikasi NavyFriend. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil pengolahan data-data jawaban responden terhadap kondisi *user interface* dari aplikasi navyFriend yang ada sebelumnya (kondisi *existing*).

Prototype

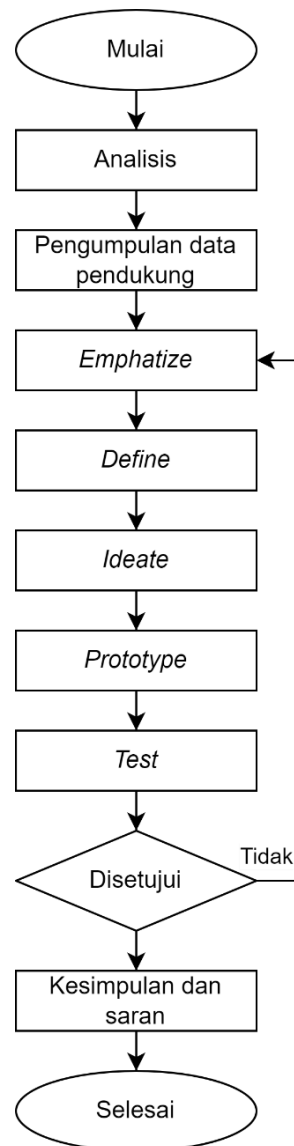
Pada tahap ini, penulis melakukan proses perancangan UI dari aplikasi NavyFriend berdasarkan ide-ide dan konsep desain UI yang telah ditentukan oleh penulis sehingga menghasilkan rancangan UI yang lebih baik dari kondisi sebelumnya (*existing*).

Test

Pada tahap ini dilakukan uji coba dari hasil rancangan UI / UX dari penulis kepada pengguna (dalam hal ini adalah orang-orang yang pada tahap sebelumnya disebut sebagai responden) untuk melihat tanggapan dan jawaban mereka terhadap rancangan UI dari penulis. *Feedback* yang didapat dari responden kemudian dibandingkan (komparasi) terhadap tanggapan dan jawaban dari responden terhadap rancangan UI yang ada sebelumnya (*existing*). Sehingga dari hasil perbandingan ini, penulis dapat menyimpulkan tingkat efektifitas dari rancangan UI hasil rancangan

dari penulis terhadap tingkat minat (ketertarikan) dan kenyamanan pengguna dari aplikasi NavyFriend yang telah ditentukan penulis. Sehingga, rancangan UI dari penulis dapat menjadi masukan untuk pengembangan UI dari platform aplikasi NavyFriend tersebut (yang telah ditentukan penulis untuk dibahas dalam kegiatan perancangan ini).

Dari uraian di atas, proses perancangan ulang *user interface* aplikasi NavyFriend dapat diuraikan melalui bagan berikut.



Gambar 1 Alur Perancangan UI Aplikasi NavyFriend

2.3 Metode *System Usability Scale* (SUS)

Menurut Ulfa (2021), *System Usability Scale* (SUS) adalah metode yang menggunakan kuesioner praktis yang digunakan untuk mendapatkan hasil terhadap pengujian *usability* sistem informasi bimbingan konseling berdasarkan sudut pandang pribadi setiap pengguna [3]. Dalam perhitungan SUS terdapat 5 skala kontribusi yang berkisar 0 hingga 4.

Dimana dalam proses perhitungannya memiliki aturan yaitu untuk item pernyataan yang bernomor 1,3,5,7, dan 9 (ganjil) skor kontribusinya adalah skala tanggapan dikurangi 1. Untuk jawaban pertanyaan yang bernomor 2, 4, 6, 8 dan 10 (genap), skor kontribusinya yaitu 5 dikurang dengan skala dari tanggapan. Kemudian jumlah yang didapat dari proses perhitungan tersebut dikalikan dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai akhir untuk sistem *usability*. Skor 0 hingga 100 merupakan kisaran skor keseluruhan SUS. Adapun perhitungan skor kontribusi dari metode *System Usability Scale* (SUS) dapat dijelaskan melalui persamaan berikut ini:

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

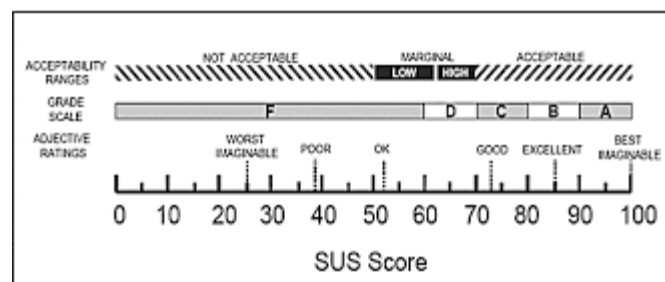
Keterangan:

$\bar{x}$: Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor *SUS*

n : Jumlah responden

Salah satu cara untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi (*usability*) adalah dengan menggunakan cara *SUS score percentile rank* yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Parameter Penilaian Metode SUS

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Emphatize

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data dari 21 responden untuk mengetahui kendala dan keinginan pengguna dalam menggunakan aplikasi chatting nasyfriend yang diberikan melalui google form sebanyak 10 pertanyaan metode SUS ditambah 1 pertanyaan tambahan untuk mengetahui kendala dan keinginan pengguna. Jawaban

yang diberikan oleh responden kemudian diolah menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Data tingkat kepuasan responden dikonversi ke dalam angka, lalu diinput ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 1 Data Tingkat Kepuasan Responden (Dikonversi ke dalam Angka)

No	Responden	Skor Pertanyaan Kuesioner									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R1	1	1	1	3	3	2	1	3	1	1
2	R2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
3	R3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1
4	R4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	R5	1	3	1	2	2	2	2	0	1	1
6	R6	1	1	1	4	2	1	3	3	1	3
7	R7	1	1	1	1	1	0	2	1	2	0
8	R8	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1
9	R9	0	1	1	3	3	1	1	0	1	0
10	R10	3	3	3	4	4	3	3	3	1	0
11	R11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	R12	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2
13	R13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
14	R14	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
15	R15	1	1	1	1	1	0	1	4	1	1
16	R16	1	1	1	1	0	4	0	1	1	0
17	R17	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
18	R18	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2
19	R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	R20	0	1	3	1	1	3	0	0	1	0
21	R21	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1

Setelah itu, data dari tabel di atas diolah menggunakan metode SUS

Tabel 2 Hasil Pengolahan Data Kuesioner dengan Metode SUS

No.	Responden	Q1-1	5-Q2	Q3-1	5-Q4	Q5-1	5-Q6	Q7-1	5-Q8	Q9-1	5-Q10	Jumlah	Skor * 2.5
1	R1	1	1	1	3	3	2	1	3	1	1	17	42,5
2	R2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	11	27,5
3	R3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	20	50
4	R4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	R5	1	3	1	2	2	2	2	0	1	1	15	37,5
6	R6	1	1	1	4	2	1	3	3	1	3	20	50
7	R7	1	1	1	1	1	0	2	1	2	0	10	25
8	R8	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	26	65
9	R9	0	1	1	3	3	1	1	0	1	0	11	27,5
10	R10	3	3	3	4	4	3	3	3	1	0	27	67,5
11	R11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
12	R12	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	4	10
13	R13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	22,5
14	R14	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7	17,5
15	R15	1	1	1	1	1	0	1	4	1	1	12	30
16	R16	1	1	1	1	0	4	0	1	1	0	10	25
17	R17	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	18	45
18	R18	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	4	10
19	R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
20	R20	0	1	3	1	1	3	0	0	1	0	10	25
21	R21	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	13	32,5
RATA-RATA SKOR SUS													31,4

3.2. Define

Dari proses pengolahan menggunakan metode SUS pada 'Tabel 4', diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 31.4 dari tanggapan responden. Nilai ini dikategorikan 'Poor' berdasarkan parameter penilaian skor metode SUS. Sehingga, *user interface* kondisi eksisting dari aplikasi Navyfriend masih memiliki kekurangan.

Adapun penulis mengidentifikasi kendala atau kekurangan aplikasi NavyFriend yang ditanggapi oleh 21 responden melalui pertanyaan tambahan. Berdasarkan hasil responden, terdapat masalah utama yang dikemukakan oleh sebagian besar responden, yaitu:

- 1) Sebanyak 15 responden memberikan respon tentang pemilihan warna yang kurang menarik dan tampilan UI yang monoton
- 2) Sebanyak 6 responden memberikan repon yang beragam.

Berdasarkan tanggapan di atas, masalah utama yang menjadi kekurangan aplikasi NavyFriend terdapat pada pemilihan warna yang kurang menarik dan tampilan yang monoton.

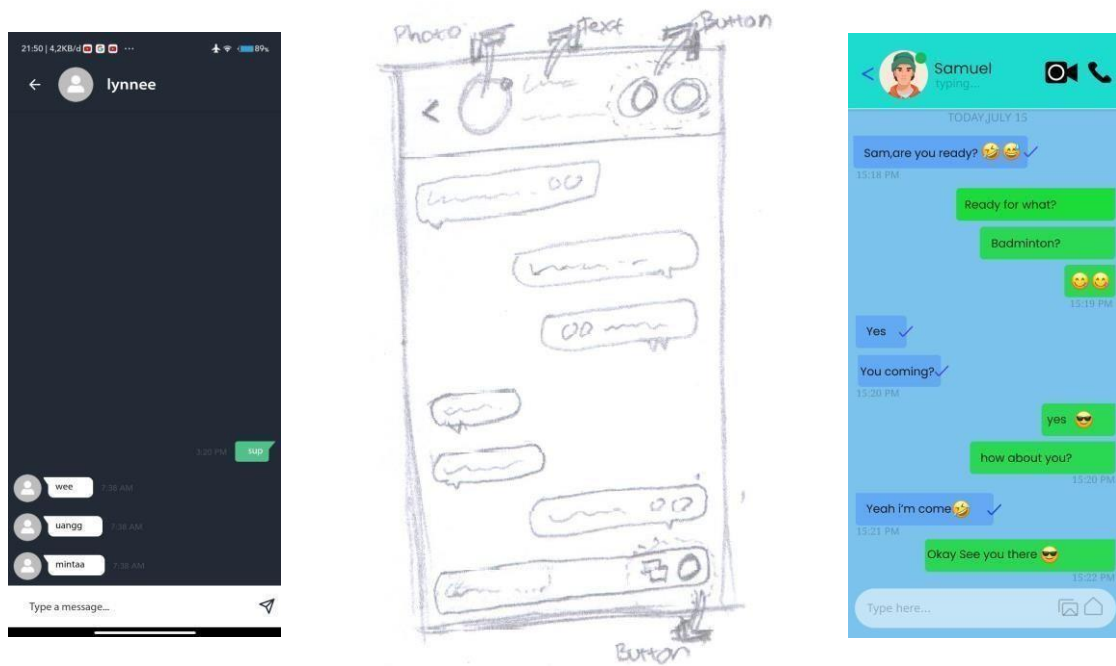
3.3. Ideate

Berdasarkan pada tahap define dimana penulis mendapatkan respon yang secara umum mengenai pemilihan warna yang kurang menarik dan tampilan *user interface* yang perlu diperbaiki karena monoton, penulis mengusulkan berbagai ide terkait rancangan *user interface* pada aplikasi Navyfriend yang baru, yaitu:

- a) Penulis mengganti warna dasar aplikasi dari biru gelap menjadi biru terang. Hal ini dikarenakan berdasarkan *appkey.id* (situs resmi coba cari tahu), warna biru terang memiliki arti keamanan, kepercayaan, dan keselamatan
- b) Penulis mengganti bentuk button dari bentuk kotak siku menjadi kotak melengkung untuk memberi kesan minimalis dan tidak kaku. Penulis juga menggunakan warna dasar biru yaitu biru tua untuk menyesuaikan tampilan warna latar (biru muda) secara umum
- c) Penulis membuat sketsa awal rancangan UI Navyfriend dengan mengubah sebagian besar tata letak semua fitur dimana diharapkan ide tersebut dapat meningkatkan kesan *user experience* bagi pengguna. Hasil sketsa tersebut dapat dilihat pada tahap *prototype* dimana hasil sketsa langsung dibuat pada website / aplikasi Figma
- d) Penulis menggunakan font *Poppins*, dimana penulis merasa font tersebut cocok untuk aplikasi Navyfriend. Penulis juga menyesuaikan ukuran font yang pas (memungkinkan dapat untuk dibaca), namun tidak terlalu berlebihan untuk rancangan aplikasi Navyfriend.

3.4. Prototype

Halaman Obrolan Personal



Ideate

Prototype

Gambar 2 Perubahan Tampilan UI Halaman Obrolan Personal

Pada gambar 17 penulis mengubah warna latar dari hitam menjadi biru terang, dan field chat dari kotak menjadi kotak melengkung. Penulis juga menambahkan fitur panggilan suara dan panggilan video

3.5. Test

Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian kembali kepada 21 responden yang sama pada kuesioner awal dengan membagikan kuesioner kedua untuk mengetahui apakah rancangan *user interface* sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Data tersebut dirincikan melalui tabel berikut ini.

Tabel 3 Data Tingkat Kepuasan Responden (Dikonversi ke dalam Angka)

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R1	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2
2	R2	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3
3	R3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	R4	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3
5	R5	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3
6	R6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	R7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	R8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	R9	3	2	3	1	3	2	3	2	2	1
10	R10	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2
11	R11	3	3	3	2	3	2	2	3	3	1
12	R12	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4
13	R13	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
14	R14	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	R15	3	4	4	3	3	4	3	4	3	1
16	R16	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0
17	R17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	R18	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2
19	R19	4	4	4	2	4	4	4	4	0	2
20	R20	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4
21	R21	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2

Setelah mendapatkan data dari hasil kuesioner kedua, data tersebut diolah menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) kemudian dibandingkan hasilnya dengan hasil data dari kuesioner pertama.

Tabel 4 Data Tingkat Kepuasan Responden (Dikonversi ke dalam Angka)

No.	Responden	Q1-1	5-Q2	Q3-1	5-Q4	Q5-1	5-Q6	Q7-1	5-Q8	Q9-1	5-Q10	Jumlah	Skor* 2.5
1	R1	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	31	77.5
2	R2	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	32	80
3	R3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	R4	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	26	65
5	R5	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	28	70
6	R6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
7	R7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
8	R8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
9	R9	3	2	3	1	3	2	3	2	2	1	22	55
10	R10	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	17	42.5
11	R11	3	3	3	2	3	2	2	3	3	1	25	62.5
12	R12	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	34	85
13	R13	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	33	82,5
14	R14	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
15	R15	3	4	4	3	3	4	3	4	3	1	32	80
16	R16	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
17	R17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
18	R18	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	33	82,5
19	R19	4	4	4	2	4	4	4	4	0	2	32	80
20	R20	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	35	87,5
21	R21	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	26	65
TOTAL SCORE SUS													72,26

4. KESIMPULAN

1. Penulis berhasil menerapkan metode design thinking dengan mengubah rancangan UI aplikasi Navyfriend menjadi lebih menarik dan sesuai dengan keinginan pengguna
2. Penulis berhasil menerapkan metode SUS pada tahap pengumpulan data kuesioner dengan mendapatkan nilai awal 31,4 (poor) yang membuktikan tampilan aplikasi Navyfriend perlu diubah dan diperoleh nilai akhir 72,26 (good) setelah tampilan UI aplikasi Navyfriend diubah
3. Terdapat dua aspek dasar perancangan *user interface* aplikasi NavyFriend yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna, yaitu aspek pemilihan warna dasar tampilan dan desain tataletak tampilan UI dari aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Abiyuda and L. Nababan, "Jurnal InSeDS (Information System and Data Science) Rancang Bangun Aplikasi Chatting Dengan Wireless LAN Menggunakan Metode Beaufort Cipher," vol. 1, no. 2, 2023.
- [2] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. Saphira, N. Setiani, "Rancangan Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) 2017*, 2017.
- [3] R. Ulfa, "Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-BK) Menggunakan System Usability Scale (SUS) Di SMK Negeri 1 Banda Aceh," pp. 1–77, 2021.