

PERANCANGAN ULANG UI/UX *DESIGN FACEBOOK LITE APP* MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

¹Nahwatul Nur Rifa, ²Darso

¹Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

²Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

¹nahwatulnr07@gmail.com, ²darso@amikompurwokerto.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 9 Januari 2024

Disetujui : 3 Februari 2024

Kata Kunci :

ui/ux design, *facebook lite*, design thinking

ABSTRAK

Pada penelitian ini, desain *user interface* atau UX aplikasi mobile berbasis media social Facebook lite didesain ulang untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh pengguna yang menggunakan aplikasi Facebook lite. Dalam proses transformasi desain, Facebook lite mengalami perubahan signifikan dengan penerapan pendekatan Design Thinking. Metode ini melibatkan tahapan berempati, mendefinisikan, mengidealkan, membuat prototype, dan menguji. Dalam proses ini, alat desain yang digunakan adalah Figma dan tahap pengujian atau testing menggunakan maze. Fitur desain UI/UX yang diperbarui termasuk halaman login, beranda, pesan, dan *marketplace*. Pada pengujian tahap akhir atau tahap pengujian bahwa pembaruan Desain UI/UX aplikasi Facebook lite dapat berjalan dengan baik dan desain aplikasi yang diperbarui dipahami dengan baik oleh pengguna. Penilaian tentang tingkat kesulitan penggunaan pada hasil perancangan desain ulang produk dimana untuk hasil task 1 tentang login dan posting mendapatkan nilai rata-rata 6.2 menunjukkan responden menganggap tugas tersebut sedikit lebih mudah. Task 2 tentang Unduh konten mendapatkan rata-rata 6.8 yang menunjukkan sebagian besar responden menganggap tugas tersebut sebagai tugas yang cukup mudah. Task 3 tentang pemesanan *marketplace* mendapatkan rata-rata 6.4 yang menunjukkan tugas yang cukup mudah.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : Jan 9, 2024

Accepted : Feb 3, 2024

Keywords:

ui/ux design, *facebook lite*, design thinking

ABSTRACT

In this study, the user interface or UX design of Facebook lite-based social media-based mobile applications was redesigned to understand user needs and problems based on the results of research conducted by users who use the Facebook lite application. In the process of design transformation, Facebook lite underwent significant changes with the application of the Design Thinking approach. This method involves empathizing, defining, idealizing, prototyping, and testing. In this process, the design tool used is Figma and the testing stage or testing using maze. Updated UI/UX design features include login page, homepage, messaging, and marketplace. In the final stage of testing or testing stage that the UI / UX Design update of the Facebook lite application can run well and the updated application design is well understood by users. The assessment of the level of difficulty of use in the results of product design where for the results of task 1 about logging and posting got an

average score of 6.2 showed respondents considered the task slightly easier. Task 2 on Download content got an average of 6.8 which shows most respondents consider the task to be a fairly easy task. Task 3 about marketplace bookings gets an average of 6.4 which indicates a fairly easy task.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era saat ini memiliki dampak signifikan terhadap bidang pendidikan. Pendidikan yang berlandaskan pada nilai-nilai humanisme menjadi tujuan utama dalam mencetak individu berkualitas. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia di Indonesia masih jauh dari harapan (Maghfiroh, 2020). Oleh karena itu, pendidikan senantiasa mengalami perubahan yang berkelanjutan mengikuti perkembangan zaman. Dalam konteks ini, teknologi menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap individu, mulai dari orang tua hingga generasi muda, dari para ahli hingga orang awam, yang menggunakannya dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Indy, 2019). Pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai masalah kompleks yang perlu mendapatkan perhatian serius dari pemerintah, masyarakat, orang tua, dan para guru agar terjadi peningkatan yang diharapkan. Penggunaan teknologi bertujuan untuk membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya, terutama dalam hal-hal yang sulit dijangkau dengan cara konvensional. Pergeseran dalam pembelajaran abad ke-21 tidak hanya berkaitan dengan konsep metode mengajar, tetapi lebih pada cara pandang terhadap konsep pembelajaran itu sendiri (Nurhuda, Tinggi and Islam, no date).

Aplikasi mobile merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang akan terus meningkat dari waktu ke waktu. Dengan teknologi yang semakin maju, tampilan dan desain UI/UX yang baik dapat memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan berdampak pada keberhasilan penggunaan produk tersebut (Sudrajad, Tolle and Ananta, 2023). Maka metode design thinking menjadi peran penting dalam setiap proses pengerjaan UI/UX Design. Perancangan ulang ini dilakukan bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh pengguna berdasarkan hasil riset dari *user* yang telah

dilakukan dalam menggunakan aplikasi *Facebook lite*.

2. METODE

Perancangan ulang ini dilakukan pada saat pelaksanaan *bootcamp UI & UX from Scratch by Productzilla Academy*. Dalam merancang ulang UI/UX Design aplikasi *Facebook lite*, penulis mengimplementasikan metode design thinking sebagai pendekatan dalam proses desain (Yunus *et al.*, 2022). Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan solusi yang berfokus pada kebutuhan pengguna dengan memulai dari tahap *Empathize* yang berpusat pada manusia (Yunus *et al.*, 2022). Setiap tahap dalam metode ini dirancang untuk memastikan produk yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Metode ini menekankan pentingnya keterlibatan pengguna dalam merumuskan ulang masalah, menghasilkan banyak ide melalui *brainstorming*, serta menerapkan pendekatan praktis dalam pembuatan prototipe dan pengujian untuk mengatasi masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui (Wijaya *et al.*, 2022). Dengan fokus yang langsung ditujukan pada pengalaman pengguna, pendefinisian masalah, pencarian ide dan solusi, serta penggunaan prototipe dan pengujian, metode design thinking membantu dalam menemukan solusi yang inovatif dan bermanfaat bagi pengguna (Matari and Pribadi, 2022). Proses design thinking terdiri dari lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode *Design Thinking* ini merupakan pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah yang berpusat pada pengguna (Reynaldi and Setiyawati, 2022). Dengan melibatkan pengguna secara langsung dalam proses desain, merumuskan masalah dengan jelas, menghasilkan ide-ide kreatif, serta menguji prototipe, metode ini mendorong terciptanya solusi yang inovatif dan bermanfaat bagi pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Empathize

Pada tahap awal, tujuan utama adalah memperoleh pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna. Penulis merencanakan untuk melakukan riset yang komprehensif untuk memahami pengguna secara mendalam. Sebelum melakukan riset, penulis juga menentukan tujuan dari riset agar nantinya riset yang dilakukan bisa menghasilkan insightful data. Tujuan riset yang penulis tetapkan adalah sebagai berikut:

Objektif

- Mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi *facebook lite*.
- Mengetahui tingkat keberhasilan, kegunaan, dan efektivitas mengenai aplikasi *facebook lite*.
- Mendapatkan feedback pengguna mengenai aplikasi *facebook lite*.

Research Method

Metode research yang penulis gunakan di antaranya yaitu:

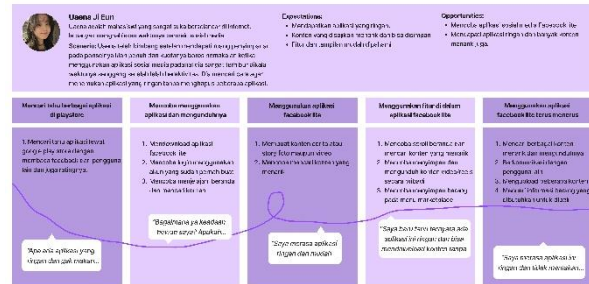
- *User Feedback Playstore*
- *In-Depth Interview*

User Persona

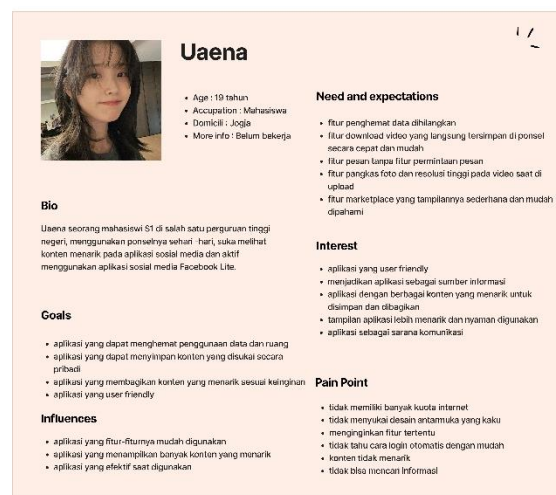
Sebelum memulai interview, terdapat beberapa kriteria yang ditetapkan sebagai berikut:

- Melibatkan pengguna laki-laki dan perempuan dalam rentang usia 17-25 tahun
- Berdomisili di seluruh wilayah Indonesia
- Aktif dalam menggunakan aplikasi *Facebook lite*
- Memiliki kuota atau paket data jaringan
- Rutin menggunakan smartphone sehari-hari
- Memiliki kemampuan Bahasa Indonesia sebagai *native language*

Interview dilakukan dengan dihadiri oleh 2 orang dan terdapat 3 *participant*. Sesi dilakukan selama kurang lebih 30 menit melalui google meet. Dari hasil tersebut, berikut *journey map* dan *user personas* yang penulis dapatkan pada saat *research*.



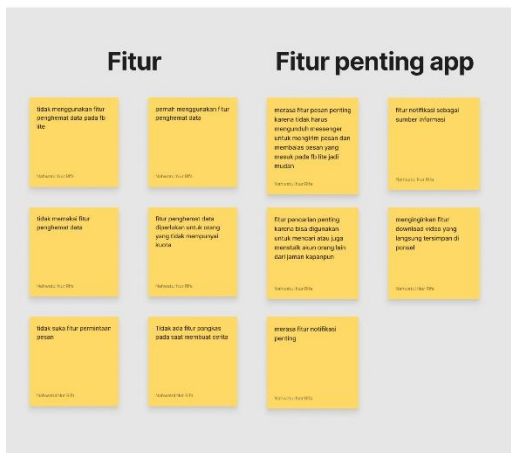
Gambar 1. Journey Map



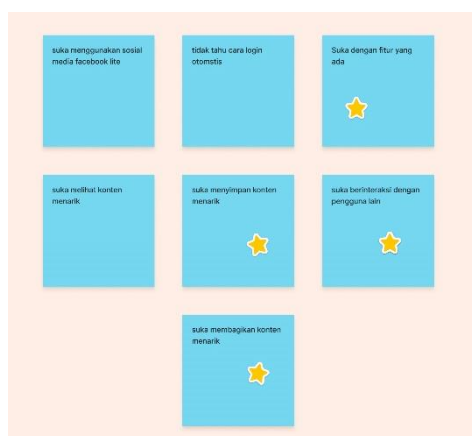
Gambar 2. User Persona

3.2 Define

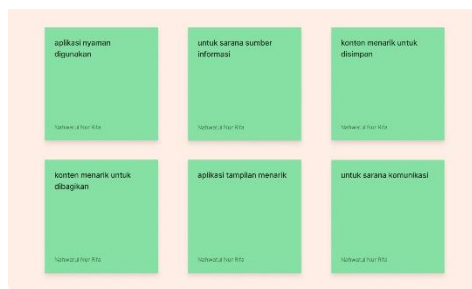
Tahap selanjutnya adalah Define, di mana langkahnya adalah mendefinisikan masalah dengan menggunakan informasi yang telah dikumpulkan dan melakukan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi.



Gambar 3. Features



Gambar 4. Behavior



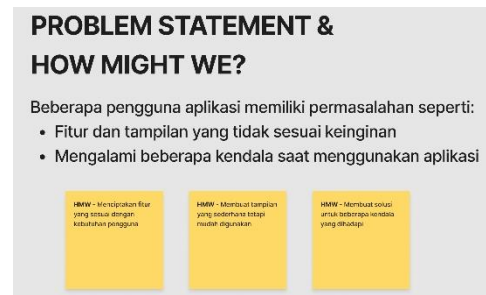
Gambar 5. Interest User

3.3 Ideation

Tahap selanjutnya adalah Ideate, di mana langkahnya adalah menghasilkan sebanyak mungkin ide atau solusi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Tahap ini sering dilakukan melalui proses *brainstorming* dan pembuatan mindmap untuk memunculkan ide-ide kreatif. Kemudian dari pain points dibuatlah *solution idea* dengan *how-might we*. Setelah itu dibuatlah *Information Architecture* dan *User Flow* nya. Fokus utama *how-might we* dari permasalahan pain points yang penulis dapatkan yaitu pada fitur fitur dan menu tertentu.

Mulai dari tampilan login, beranda, pesan, dan marketplace.

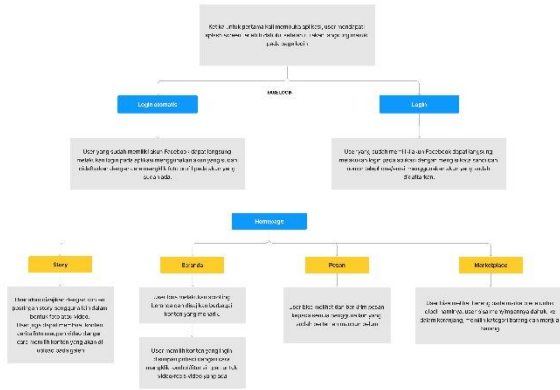
- Menambahkan fitur ingat penulis pada saat login akun
- Fitur yang penulis tambahkan ada pada fitur upload story (foto dan video) berupa fitur *crop* gambar dan kualitas unggahan video.
- Menghilangkan tampilan fitur penghemat data pada halaman beranda dan permintaan pesan pada pesan.
- Fitur selanjutnya ada pada konten video/*reels* yang membutuhkan fitur download otomatis tersimpan pada ponsel sesuai kebutuhan *user*.
- Merubah tampilan menu marketplace yang lebih *user friendly*.



Gambar 6. How-Might We (HMW)

Metode *How-Might-We* (HMW) bekerja dengan mengubah pernyataan permasalahan menjadi pertanyaan. Intinya adalah mengambil inti dari permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya, kemudian merubahnya menjadi pertanyaan yang dimulai dengan "how" atau "bagaimana". Pertanyaan-pertanyaan ini kemudian dapat dijawab dengan mencari berbagai kemungkinan cara penyelesaiannya (might). Metode HMW membantu dalam mendapatkan informasi dan langkah-langkah penyelesaian solusi yang diinginkan dalam proses desain. Setelah *how-might we*, kita buat *Information Architecture* dan *User Flow* sebagai berikut:

Information Architecture



Gambar 7. Information Architecture

APP LOGIN



Gambar 8. User Flow Login

HOMEPAGE



Gambar 9. User Flow Homepage

MARKETPLACE



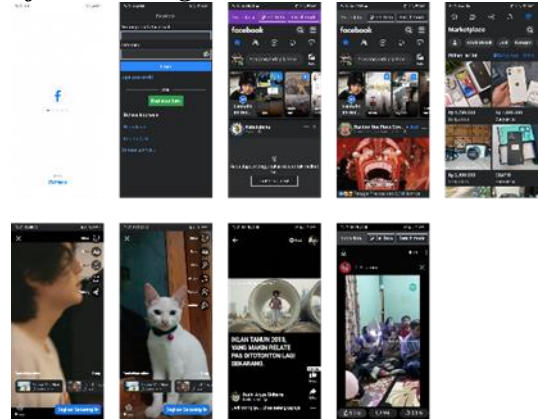
Gambar 10. User Flow Marketplace

3.4 Prototype

Prototyping adalah proses untuk mengubah berbagai aspek abstrak dari sebuah ide menjadi lebih konkret dan terlihat menyerupai hasil akhir yang sebenarnya. Proses ini tidak hanya melibatkan visualisasi ide dalam bentuk desain, tetapi juga melibatkan pembangunan atau konstruksi ide tersebut. Setelah membuat

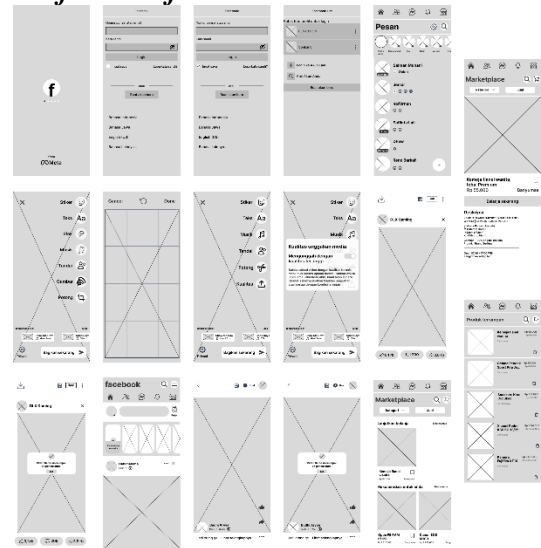
Arsitektur Informasi, dan *User flow*, penulis membuat *Lo-fi* dan juga ke proses re-desain aplikasi *Facebook lite* atau *Hi-fi*.

Before re-design

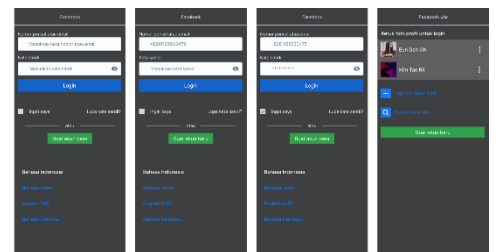


Gambar 11. Before re-design

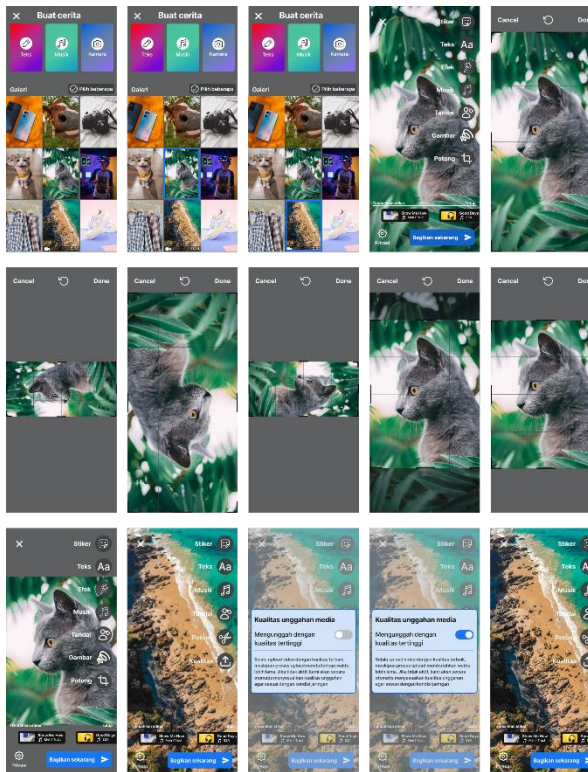
Lo-fi / Wireframe



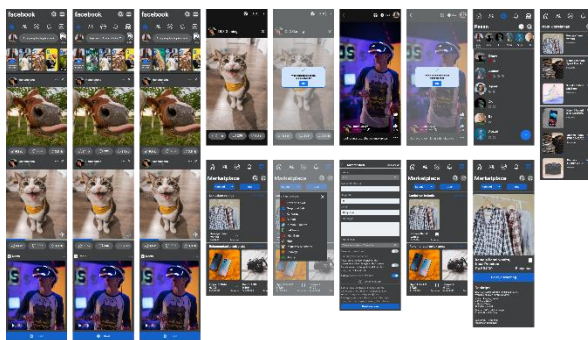
Gambar 12. Lo-fi / Wireframe



Gambar 13. UI Design Login



Gambar 14. UI Design Upload Story



Gambar 15. UI Design Homepage & Marketplace

3.5 Test

Langkah terakhir adalah pengujian atau *testing*. Pada tahap pengujian, dilakukan evaluasi terhadap pengguna untuk memastikan apakah produk sudah memenuhi kebutuhan mereka. Pengujian kegunaan (*usability testing*) dilakukan dengan menggunakan metode *moderated remote*, di mana pengguna diuji jarak jauh dengan bantuan alat-alat seperti Maze.co dan Google Meet. Selama proses ini, *user* berinteraksi dengan produk prototype. Sebelum dilakukannya test, penulis membuat *usability testing plan* untuk dapat memastikan bahwa pengujian dilakukan dengan tujuan yang jelas, menghasilkan data yang relevan, dan menginformasikan perbaikan dan

pengembangan yang diperlukan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Hasil Usability Testing

Usability testing ini menggunakan moderated Remote dengan bantuan tools Maze.co dan google meet. Pengukuran dilakukan dengan menyertakan 5 responden dengan tugas-tugas yang sudah ditentukan. Pendefinisian tugas dilakukan berdasarkan fitur-fitur yang sudah di re-desain pada aplikasi facebook lite.

No	Tugas
1	Melakukan login sampai membuat postingan cerita
2	Melakukan proses mengunduh konten video/reels
3	Menjelajah pada fitur pesan dan marketplace

pengukuran Single Ease Question

pengukuran dilakukan untuk mengetahui kepuasan pasca-tugas dengan menggunakan pengukuran Single Ease Question (SEQ). Hasilnya diperoleh:

Tugas	SEQ
1	6.2
2	6.8
3	6.4

Pengukuran Net Promoter Score

Pengukuran yang terakhir yaitu menggunakan NPS untuk mengetahui seberapa besar kemungkinan user akan merekomendasikan produk kita kepada orang lain. NPS ini menggunakan skala 1-10 dengan hasil 80 yang menunjukkan tingkat kepuasan yang cukup baik. Net Promoter Score (NPS) untuk pengujian UI desain aplikasi Facebook Lite dengan 5 responden, di mana terdapat 4 Promoters, 1 Passive, dan 0 Detractors. NPS berkisar antara -100 hingga 100, dengan skor positif menunjukkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi dan skor negatif menunjukkan tingkat kepuasan yang lebih rendah. Dalam kasus ini, skor NPS 80 menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi.

Gambar 16. Test Result

3.7. Ucapan Terima Kasih

Selama mengerjakan proyek ini, tentu penulis menghadapi beberapa kendala dan tantangan. Diantaranya yaitu dalam memanage waktu terutama saat harus menyelesaikan tugas tepat waktunya, dan membagi waktu untuk tugas yang lainnya. Dan tentunya dari tantangan yang penulis hadapi, pasti terdapat pelajaran yang bisa penulis dapatkan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah bekerja dengan penuh dedikasi dan kerja keras dalam menjalankan proses perancangan ulang aplikasi ini. Juga, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada keluarga, dosen pembimbing dan teman-teman yang telah memberikan dukungan yang berarti selama proses pengerjaan proyek ini berlangsung.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari usability testing menggunakan metode moderated Remote dengan bantuan tools

Maze.co dan google meet. Dapat disimpulkan bahwa dalam pengujian usability testing, digunakan *platform* Maze.co sebagai alat untuk melakukan pengujian secara jarak jauh. Pengukuran kepuasan pengguna dilakukan menggunakan SEQ (*Single Ease Question*), yang merupakan metode untuk mengukur kepuasan pengguna dengan memberikan pertanyaan tunggal yang mengharuskan mereka memberikan penilaian tentang tingkat kesulitan penggunaan produk dimana untuk hasil task 1 mendapatkan nilai rata-rata 6.2 yang menunjukkan sebagian besar responden menganggap tugas tersebut sebagai sedikit lebih mudah daripada rata-rata. Task 2 mendapatkan rata-rata 6.8 yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden menganggap tugas tersebut sebagai tugas yang cukup mudah. Task 3 mendapatkan rata-rata 6.4 yang menunjukkan tugas yang cukup mudah. Dari hasil tersebut penulis juga mendapatkan beberapa feedback yang mungkin akan menjadi pembelajaran aplikasi *Facebook lite*, beberapa diantaranya: UI yang masih mirip tampilan aslinya, foto yang dipilih tidak berada di atas, desain kurang menonjol.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah penulis kerjakan ini dengan judul Perancangan Ulang UI/UX Design *Facebook lite* App Menggunakan Metode Design Thinking, saran yang peneliti berikan masih perlu melakukan perbaikan dan pengujian terhadap hasil yang telah dicapai pada perancangan proyek ini sehingga kekurangan dari re-design aplikasi *facebook lite* ini dapat ditingkatkan lagi dan dengan harapan bisa di kembangkan lebih lanjut atau bisa di relisasikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Indy, R. (2019) ‘Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara’, *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), pp. 1–18. Available at: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>.

Maghfiroh, W. (2020) ‘The impact of technology on education’, *Journal of*

Chemical Education, 73(8), p. 669. Available at: <https://doi.org/10.1021/ed072p669>.

Matari, G.N. and Pribadi, R.R. (2022) ‘Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas’, *MDP Student Conference*, pp. 231–238. Available at: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>.

Nurhuda, H., Tinggi, S. and Islam, A. (no date) ‘Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan National Education Problems ; Factors and Solutions’, pp. 127–137.

Reynaldi, V.K. and Setiyawati, N. (2022) ‘Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi’, *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), pp. 835–849. Available at: <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3109>.

Sudrajad, K., Tolle, H. and Ananta, M.T. (2023) ‘Evaluasi dan Perbaikan *User Experience* dari Aplikasi Perangkat Bergerak Unggul Sports Center Malang menggunakan Metode Heuristic Evaluation’, 7(2), pp. 1022–1029. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

Wijaya, A. et al. (2022) ‘Perancangan UI/UX Pada Aplikasi WE-CARE Menggunakan Metode Design Thinking’, *Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa Universitas Multi Data Palembang*, pp. 465–471. Available at: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1807>.

Yunus, M. et al. (2022) ‘JUSIFOR : Jurnal Sistem Informasi dan Informatika Perancangan Aplikasi Game Edukasi untuk Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar’, 1(2), pp. 112–121. Available at: <https://doi.org/10.33379/jusifor.v1i2.1637>.