

PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* APLIKASI *MOBILE EXPLORER.ID*

Oleh:

Vira Anisa Karunia¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
vira.artdesign@gmail.com¹*

Edwar Juanda, S.Ds., M.Ikom²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
edha.edwar@gmail.com²*

ABSTRAK

Aplikasi *mobile Explorer.ID* merupakan salah satu aplikasi travel yang menyelenggarakan *open trip* ke berbagai tempat di penjuru Indonesia yang bertujuan untuk mengikuti perkembangan pariwisata yang sudah berada di ranah digital. Dengan adanya aplikasi *mobile*, *Explorer.ID* berharap dapat memperluas target konsumennya serta menerapkan konsep pariwisata yang berkelanjutan. Setelah penulis mengamati kebiasaan para user selama menggunakan aplikasi *mobile Explorer.ID*, banyak hal-hal ganjil yang membuat user bingung saat menelusuri aplikasi tersebut seperti kurangnya informasi terkait metode pembayaran, tidak adanya fitur yang memberikan kontrol konten kepada user dan beberapa elemen *UI* yang tidak konsisten dari segi bentuk dan *layout*nya. Dengan adanya masalah-masalah ini aplikasi *mobile Explorer.ID* belum memenuhi standar *usability*. Untuk solusi pada permasalahan ini penulis mengevaluasi menggunakan metode Heuristik *usability* pada rancangan *UI/UX* aplikasi *mobile Explorer.ID*. Metode ini dinilai cocok untuk pengembangan aplikasi *mobile* baru karena memberikan panduan kriteria *UI/UX* sesuai dengan prinsip *Usability* Jacob Nielsen. Hasil analisis penelitian juga akan diterapkan ketika membangun strategi komunikasi visual untuk perancangan, terutama pemilihan *voice* dan *tone* dari *microcopy* hingga pemilihan *font* yang paling sesuai dengan demografis maupun *brand personality* yang ingin ditunjukkan *Explorer.ID*.

Kata Kunci: *Aplikasi mobile, User Interface, User Experience, Usability.*

ABSTRACT

Explorer.ID mobile application is one of travel applications that provide open trip tours to many points of interests in various parts of Indonesia. With mobile application made available, Explorer.ID is hoping to expand its target consumers as well as implementing sustainable tourism concept to its trip packages along the way. After the author observes users' habit while using Explorer.ID mobile application, there are many peculiarities within the mobile application that has left users confused. Some of the peculiarities is that; One, there's not enough information provided regarding the payment methods. Two, how there's no feature that enable users to control the contents they're seeing as well as how inconsistent the UI elements itself; judging from the unruly layout. With these peculiarities present, this proves that Explorer.ID mobile application hasn't met the usability standard criteria. To resolve this problem, the author evaluate the mobile application thoroughly with heuristic usability criteria to find the main root of the problems and eliminate them completely for smooth running mobile application. This method is deemed trustworthy for new mobile applications development because this method generates criteria that corresponds with Jacob Nielsen's Usability principles. Previous research analysis will also be implemented to build appropriate visual communication strategies when designing the UI/UX of Explorer.ID mobile application, such as choosing the right voice and tone for the micro copy to choosing the suitable font that best represent the users demographic and Explorer.ID's own brand personality.

Keywords : *Mobile Application, User Interface, User Experience, Usability.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Explorer.ID adalah sebuah aplikasi *e-tourism* yang menyediakan layanan *open trip* dengan harga terjangkau, platform *e-tourism* ini memiliki tujuan untuk memudahkan semua orang yang ingin berlibur dengan tujuan pariwisata domestik yang dapat dipesan melalui website dan aplikasi mobile.

Sayangnya, dari sisi *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* nya, aplikasi *mobile* Explorer.ID masih belum memenuhi standar. Merujuk pada rating yang ditinggalkan oleh *user* aplikasi *mobile* Explorer.ID di android play store, *user* paling banyak mengeluhkan perihal aplikasinya yang sering berhenti bekerja. Selain itu, aplikasi *mobile* Explorer.ID sebenarnya menawarkan banyak fitur, namun tidak semuanya bisa digunakan secara maksimal.

Ketika melakukan penelitian terhadap *UI/UX* aplikasi *mobile* Explorer.ID secara mendalam, penulis membeli paket trip ‘Sunrise Point Cukul’, yaitu paket perjalanan 2 malam 1 hari untuk tanggal 9 April 2021 untuk melihat *user flow* dari aplikasi. Sayangnya, trip tersebut dibatalkan secara sepihak oleh Explorer.ID tanpa pemberitahuan melalui bagian ‘Status Order’ di aplikasi *mobile*. Berdasarkan permasalahan tersebut, Explorer.ID perlu meningkatkan desain *UI/UX* dengan mengikuti standar

usability aplikasi *mobile*. Pada penelitian yang lalu penulis berhasil menyusun analisis masalah pada *UI/UX* aplikasi *mobile* Explorer.ID secara mendalam.

2. Rumusan Masalah

“Desain *UI/UX* seperti apa yang memenuhi standar *usability* untuk aplikasi *mobile* Explorer.ID?”

3. Orisinalitas

Sesuai dengan judul tugas akhir ini, tema yang akan diangkat oleh penulis yaitu mendesain *user interface* dengan gaya desain Card UI. Perancangan karya tugas akhir ini merupakan orisinal dari karya penulis dan belum pernah ada yang melakukan perancangan ulang desain *UI/UX* pada aplikasi *mobile* Explorer.ID. Penulis melakukan pencarian data dan informasi secara daring. Penulis merancang dan membuat desain *UI/UX* pada aplikasi *mobile* Explorer.ID sesuai dengan analisis dan data-data yang dikumpulkan pada riset sebelumnya. Penulis membuat beberapa ide orisinal yang menjadi pembeda antara desain *UI/UX* aplikasi *mobile* Explorer.ID yang lama dengan hasil rancangan milik penulis. Diantaranya yaitu fitur ‘*Trip Curator*’, sebuah fitur versi perbaikan dari fitur Explorer.ID yaitu ‘*Custom Trip*’. Sebelumnya, *user* harus mengisi *google form* yang berisikan nomor ponsel aktif serta budget yang diinginkan dan juga catatan permintaan khusus jika ada. Namun, penulis

menilai hal itu tidak efisien dikarenakan *user* harus meninggalkan aplikasi untuk mengisi formulir tersebut, yang mana juga melanggar *pattern* dari *UI* yaitu *Lazy registration*. Karenanya, penulis membuat '*Trip Curator*' dimana *user* bisa merencanakan perjalanan tanpa repot sama sekali, *user* hanya perlu memberitahukan preferensi mengenai destinasi wisata, budget, jumlah peserta kedalam kuesioner yang dikemas dalam bentuk informasi visual, *user* tidak perlu mengetik satu persatu keinginannya, mereka tinggal memberi respon pada serangkaian pertanyaan ganda tersebut lalu data yang didapatkan akan digunakan sebagai dasar dalam mengatur rencana perjalanan bagi *user*. Perancangan *UI/UX* ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi aplikasi mobile Explorer.ID agar lebih mudah diterima oleh masyarakat umum ataupun konsumen tetapnya.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan desain *UI/UX* aplikasi mobile Explorer.ID sesuai dengan *usability UI/UX* dengan referensi hasil Evaluasi Heuristik yang lalu.
- 2) Manfaat
 1. Bagi Diri Sendiri: Sebagai uji kompetensi diri dan pengetahuan dalam menerapkan ilmu dan prinsip desain yang telah dipelajari selama kuliah ke sebuah karya.
 2. Bagi Masyarakat: Sebagai media elektronik yang bertujuan untuk

mempermudah masyarakat dalam merencanakan perjalanan wisata sekaligus menyediakan paket wisata kurasi maupun kustomisasi dengan harga terjangkau.

3. Bagi Ilmu Desain: Sebagai bahan referensi yang bisa digunakan untuk keperluan penelitian dikemudian hari oleh peneliti lainnya.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian sumber perancangan

Awal ide dari perancangan ini dimulai dari sebuah masalah yang penulis dapatkan dari ketika menggunakan aplikasi mobile Explorer.ID. Explorer.ID bisa dibilang pemain baru dalam industri travel digital di Indonesia, namun sudah mulai memiliki banyak *user* karena harga perjalanan yang diselenggarakan yang sangat terjangkau. Desain *UI/UX* pada aplikasi mobile Explorer.ID yang masih terbilang mentah menjadikan aplikasi ini dinilai tidak *ease-to-use*, *user experience* selaras dengan dengan desain *interface-nya*, baik dari *layout*, eksplorasi desain grafis, maupun personalisasi di *search bar* yang sama-sama tidak *user compatible*. Salah satu dampak dari hal-hal ini mengakibatkan target market urung membeli paket trip yang ditawarkan Explorer.ID. Dalam penelitian yang penulis lakukan, penulis melakukan wawancara secara online kepada *potential users* melalui kuesioner. Berikut simpulan dari respon atas kuesioner *UI/UX* aplikasi Explorer.ID dan menyertakan contoh

aplikasi travel lainnya secara umum yang diberikan kepada 10 responden untuk mengetahui preferensi dari *user*.

Tabel 1. Hasil kuisisioner Responden

Pertanyaan	Respon
Dari ketiga tampilan user interface dibawah ini (memperlihatkan gambar 3 desain UI), mana yang menurutmu paling sesuai preferensimu?	60% responden memilih Pilihan 1, disusul 30% sisanya memilih pilihan 3. Pilihan 2 hanya dipilih satu orang responden.
Menurutmu, apakah cocok jika aplikasi travel menggunakan ilustrasi sebagai dekorasi?	Pendapat responden bervariasi, rata-rata tidak keberatan dengan penggunaan ilustrasi asalkan tidak mendistraksi.
Ketika melihat tampilan 'Home' dibawah ini (memperlihatkan layar 'Home' Explorer.ID), apa masalah yang kamu sadari?	80% responden merasa terganggu dengan Thumbnail image yang terlalu besar dan jarak antar elemen yg berhimpitan.
Apakah masalah pada 'Home' diatas sangat mengganggu?	60% responden sangat terganggu. 30% sisanya cukup terganggu.
Menurutmu, apakah ikon-ikon dibawah ini (memperlihatkan ikon pada aplikasi Explorer.ID) mudah dipahami fungsi/artinya?	100% responden menjawab 'Ya'.
Ketika melakukan pencarian di aplikasi Travel (memperlihatkan layar 'Search' Explorer.ID, Ticket.com, Traveloka), tampilan mana yang paling kamu sukai?	40% responden memilih pilihan 2, 40% lainnya pun memilih pilihan 3. 20% sisanya memilih pilihan 1.

2. Landasan perancangan

Penulis merancang desain UI/UX aplikasi *mobile* Explorer.ID dan menerapkannya kedalam *prototype* atau purwarupa yang dapat dicoba oleh *user* secara mudah. Berikut teori-teori yang penulis gunakan untuk perancangan desain UI/UX aplikasi *mobile* Explorer.ID.

a. Aplikasi *Mobile*

Pressman dan Bruce (2014:9) berpendapat bahwa aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang telah dirancang dengan menyesuaikan standar *platform mobile* (misalnya iOS atau android). Biasanya, aplikasi *mobile* memiliki

user interface dengan interaksi antar sistem yang unik, dengan informasi yang bersumber dari website yang menyediakan akses ke informasi yang terkait dengan *input demand*, aplikasi *mobile* juga memiliki kemampuan memproses data secara berkala untuk mengumpulkan, menganalisis format informasi dengan metode yang paling cocok untuk *platform mobile*.

b. *User interface/User Experience (UI/UX)*

Dilansir dari artikel "*Importance of UI/UX Design in Mobile App Development*", oleh Lakhwinder Singh, UX atau *User Experience* adalah proses penyampaian desain yang meningkatkan kegunaan keseluruhan dari solusi dan menyediakan fungsionalitas yang *user-friendly*, kemudian menghasilkan bagi *end-user*. Tujuan terpenting dari setiap aplikasi *mobile* adalah kelancaran interaksi antara *user* dan aplikasi. *User Interface (UI)* di sisi lain adalah nuansa dan tampilan yang lengkap dari aplikasi *mobile*.

Desain *Interface* yang baik berasal dari sebaik apa sebuah aplikasi memahami *user*, termasuk tujuan, keterampilan, preferensi serta kecenderungan yang dimiliki *user* (usability.gov, t.t) :

- **Keep the interface simple.** *Interfaces* yang baik hampir tidak terlihat oleh *user*. Hindari elemen yang tidak perlu dan gunakan bahasa yang pada label dan pesan.
- **Create consistency and use common UI elements.** Gunakan

elemen yang umum di dalam *UI* untuk efisiensi dan kenyamanan *user*. Ciptakan pola dalam bahasa, *layout* serta desain diseluruh aplikasi.

- ***Be purposeful in page layout.*** Perhatikan ritme vertikal antar item pada halaman. Tempatkan item dengan cermat agar dapat membantu menarik perhatian ke bagian informasi yang paling penting.
- ***Strategically use color and texture.*** Arahkan atau alihkan perhatian dari suatu item menggunakan warna, cahaya, kontras, dan tekstur.
- ***Use typography to create hierarchy and clarity.*** Gunakan *typeface* dengan semestinya. Bedakan ukuran, jenis font yang digunakan serta penempatannya untuk meningkatkan *scanability*, *legibility* and *readability*.
- ***Make sure that the system communicates what's happening.*** Selalu beri tahu *user* tentang lokasi, tindakan, perubahan status, atau kesalahan yang mereka lakukan. Gunakan belemen *UI* untuk mengkomunikasikan status.

Usability adalah suatu kriteria yang digunakan untuk menilai desain *Interface* ketika digunakan oleh *user*. Terdapat 5 komponen yang digunakan dalam menguji *usability* sebuah *interface* aplikasi, antara lain *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*. (Nielsen, 2003)

3. Tema/Ide/Judul

Tema yang penulis angkat pada perancangan tugas akhir ini adalah desain *UI/UX* yang memenuhi prinsip-prinsip *usability*, terutama prinsip 'ease of use', dengan menekankan *noble purpose* dari penciptaan aplikasi *mobile Explorer.ID* itu sendiri; menyediakan paket perjalanan dengan harga yang terjangkau sehingga memungkinkan masyarakat dari berbagai strata sosial untuk pergi berlibur menikmati pesona keindahan alam Indonesia. *Explorer.ID* memiliki misi untuk mempermudah proses perencanaan suatu perjalanan agar efisien waktu dan finansial, maka dari itu perancangan *UI/UX* aplikasinya harus mencerminkan value dari bisnis rintisan ini.

4. Konsep perwujudan

Perancangan karya ini ditunjukan untuk membantu para *user* aplikasi *mobile Explorer.ID* dalam membeli berbagai paket perjalanan dengan harga terjangkau serta merencanakan perjalanan tanpa kesulitan karena *Explorer.ID* memiliki fitur khusus dimana pengguna bisa mengisi serangkaian kuis untuk menentukan preferensi perjalanan mereka dan kemudian kurator dari *Explorer.ID* yang akan menyusun semua perencanaannya, dimulai dari tipe destinasi wisata, tipe kegiatan, tipe kendaraan yang disukai, dan lain lain.

Desain *UI/UX* dari aplikasi *mobile Explorer.ID* secara keseluruhan dibuat dengan menekankan konsep 'Less is More'

sehingga user nyaman ketika menelusuri aplikasi dan tidak dibuat bingung dengan alurnya, UI/UX aplikasi ini juga condong menggunakan gaya modern yang simplistik agar fokus pengguna seluruhnya berada pada konten dan promo yang ditawarkan, sehingga semua informasi dapat dilihat dengan jelas. Konten dikemas dalam *Card UI* agar informasi tertera dengan jelas dan terstruktur. Penulis menghindari penggunaan trend desain UI lain yang terlalu mendistraksi seperti *glassmorphism* yang kurang aksesibel bagi sebagian pengguna difabel, maupun *complex typography*.

C. METODE PERANCANGAN

1. Metode Perancangan

Pada perancangan ini, sebelumnya dilakukan penelitian dengan metode Evaluasi Heuristik yang dilakukan melalui rangkaian tugas dengan perancangan dan penilaiannya yang sesuai dengan kriteria setiap tingkatan.

Ketika ada kesalahan yang terdeteksi pasca evaluasi maka perancangan dapat dimodifikasi ulang untuk memperbaiki masalah tersebut sebelum melanjutkan ke tahap implementasi. Berikut beberapa *severity rating* (tingkat keparahan) yang digunakan untuk menilai kualitas suatu aplikasi, antara lain:

- 0 — *not a usability problem*
- 1 — *cosmetic problem*
- 3 — *minor usability problem*
- 4 — *major usability problem*
- 5 — *usability catastrophe*

Kemudian penulis meringkas *task* yang telah diselesaikan, menunjukkan *screencapture* di mana pelanggaran terjadi, membuat daftar heuristik yang dilanggar, dan merangkum pelanggaran dan *severity rating* ke dalam tabel. Selanjutnya penulis melakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi kebutuhan aplikasi mobile dengan mengambil kesimpulan dalam evaluasi dan observasi.

2. Relevansi dan Konsekuensi Studi

a. Pengetahuan

- Data-data berupa teori mengenai, aplikasi *mobile*, *User Interface* dan *User Experience*.
- Diperlukan pengetahuan umum mengenai prinsip-prinsip dasar desain, elemen-elemen UI/UX serta teori warna dan tipografi.

b. Keterampilan

- Keterampilan dalam membuat visual yang sesuai dengan ciri khas dari brand Explorer.ID.
- Keterampilan untuk mengolah data kedalam bentuk visual agar lebih mudah dipahami oleh *user*.
- Keterampilan dalam menggunakan berbagai macam *software* pengolah desain grafis.

Proses Perancangan



Gambar 1. Alur Proses Perancangan

Dalam tahapan ini dilakukan tahapan – tahapan yang digunakan penulis agar perancangan ini dapat berjalan dengan terstruktur dan optimal. Berikut tahapan perancangan, antara lain :

- a) Menentukan Konsep: mencari referensi target audiens yang dituju agar desain yang dibuat dapat sesuai dengan *interest* dan *habit* target.
- b) Pengumpulan Data Konten: setelah mendapatkan data dari target market dan referensi, penulis mencari data mengenai latar belakang usaha, targetnya, serta teori-teori berkaitan yang digunakan sebagai panduan membuat desain.
- c) Bahasa dan Identitas Visual: menentukan gaya visual yang sesuai dengan brand serta merancang bahasa visual dan identitas visual sesuai dengan data yang dimiliki ketika melakukan penelitian.
- d) Keputusan Desain: menentukan tampilan visual yang akan digunakan pada aplikasi mobile berbasis Android. Kemudian mempersiapkan kebutuhan

desain yang akan digunakan untuk konten media sosial.

- e) Pra-Produksi: gambaran kerja dan panduan rancangan yang dibuat sebelum tahap produksi.
- f) Produksi: proses produksi dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan pada tahap pra-produksi. Proses produksi akan dilakukan kurang lebih 2 minggu sesuai dengan jadwal.
- g) Review Rancangan: melihat secara menyeluruh atas desain yang sudah dibuat dan diaplikasikan pada media, sehingga dapat diketahui apakah desain yang dibuat telah cocok atau tidak untuk dilanjutkan pada penerapan desain.
- h) Revisi Akhir Rancangan: setelah karya melewati tahap review, kemudian melakukan penyesuaian rancangan dengan pengubahan-pengubahan yang diperlukan.
- i) Display Rancangan: setelah revisi akhir, distribusi rancangan dilakukan melalui platform digital dan menyebarkan informasi kepada target market dengan persuasi mereka untuk menyebarkan informasi tersebut melalui media sosial pribadi. Selain itu akan dilakukan display rancangan agar target market bisa melihat produk jadi dari rancangan.

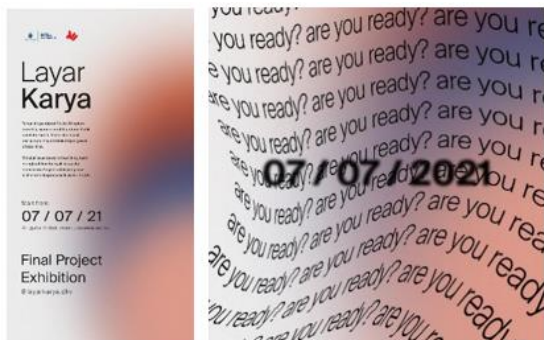
D. ULASAN KARYA DESAIN

Perancangan ulang desain *UI/UX* aplikasi *mobile Explorer.ID* adalah bentuk perhatian penulis terhadap persentase pariwisata

domestik yang makin menurun setiap tahunnya. Penulis ingin mendukung pengembangan platform *e-tourism* agar bisa memodernisasi industri pariwisata di Indonesia sekaligus memberikan input dan alternatif terhadap desain *UI/UX* aplikasi *mobile Explorer.ID* sebelumnya yang masih kurang efisien/*user friendly* serta masih melanggar beberapa kriteria heuristik dengan *severity rating* 3 dan 4.

Oleh karenanya penulis menciptakan rancangan baru dengan memikirkan segmentasi demografis dan psikografis sebagai variabel sehingga desain *UI/UX Explorer.ID* yang baru tepat sasaran dan mengutamakan kenyamanan *user*.

Pameran karya dilakukan secara daring secara serempak oleh seluruh mahasiswa Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) UMB. Untuk mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) terdapat tema pameran tersendiri yang bernama “Layar Karya”. Kegiatan pameran daring mahasiswa DKV ini dilaksanakan dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 2. Kegiatan Pameran FDSK

Tema : Layar Karya
 Hari/Tanggal : Rabu, 7 Juli 2021

Website : <http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/pameran-ta-desain-komunikasi-visual-2020-2021-genap/>

Berikut adalah tampilan *above the fold* dari halaman galeri penulis yaitu “Perancangan Desain *UI/UX* Aplikasi *Mobile Explorer.ID*”.



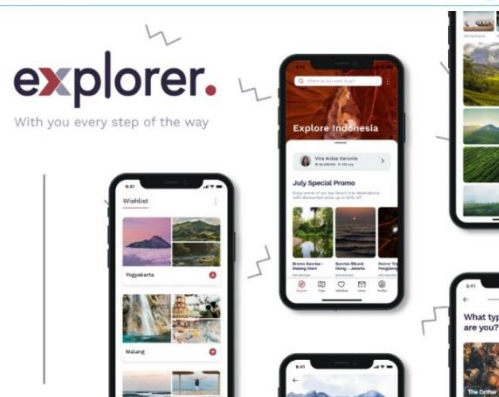
Perancangan Desain *UI/UX* Aplikasi *Mobile Explorer.ID*

Vira Anisa Karania | 42317010028

Explorer.ID adalah sebuah aplikasi *e-tourism* yang menyediakan layanan open trip dengan harga terjangkau, platform *e-tourism* ini memiliki tujuan untuk memudahkan semua orang yang ingin berlibur dengan tujuan pariwisata domestik yang dapat dipesan melalui website dan aplikasi mobile. Sayangnya, dari sisi *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* nya, aplikasi *mobile Explorer.ID* masih belum memenuhi standar.

PENDAHULUAN

INTERPRETASI AJUDIL	1
MASALAH DESAIN	2
TUJUAN DESAIN	3
MANFAAT DESAIN	4



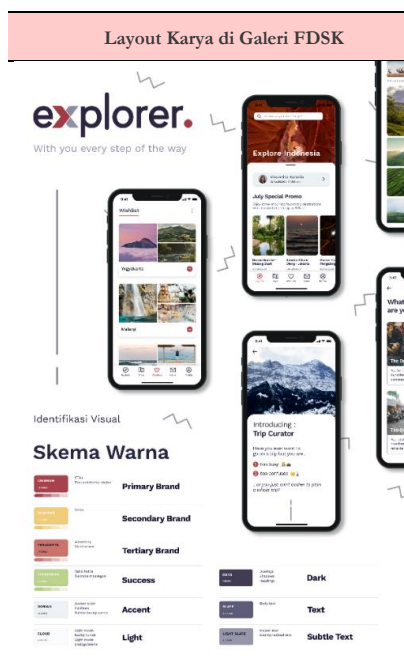
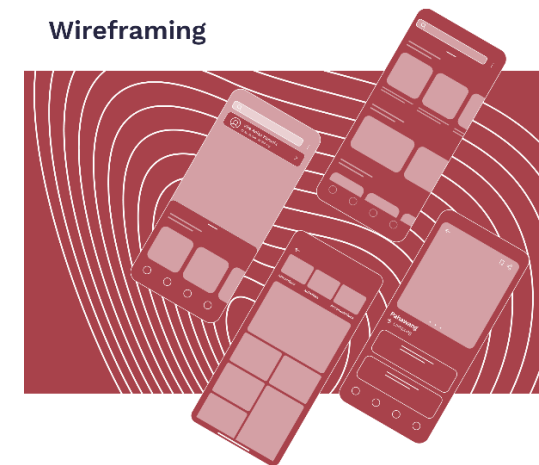
Gambar 3. Tampilan *above the fold* dari halaman galeri

Hasil uji desain dilakukan secara *online* melalui *platform Google Form* sebagai media pengumpulan data feedback pada saat uji desain yang berlangsung satu minggu dari tanggal 7-14 juli 2021.

Pengunjung dapat memberi *feedback* dengan klik tombol “Isi kuesioner” pada bagian akhir galeri yang akan langsung menuju

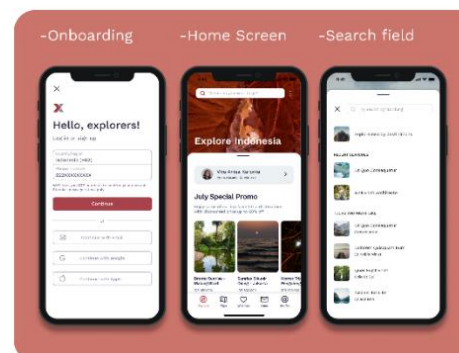
platform Google Form. Responden mengapresiasi rancangan UI/UX aplikasi *mobile Explorer.ID*. Secara garis besar, aplikasi ini sudah sesuai dengan selera dari kelompok pengguna, yaitu aplikasi yang *'youthful'*, modern serta simple dan nyaman digunakan.

Beberapa responden juga memberikan beberapa kritik membangun, sebagian menyayangkan *prototype* aplikasi yang terdapat beberapa bagian yang tidak dapat di klik/tidak ada interaksi mikro ketika aksi dilakukan. Dapat dikatakan bahwa penulis telah berhasil mencapai tujuan dari perancangan aplikasi ini walau masih banyak hal yang harus dikembangkan lagi kedepannya. Kritik membangun yang penulis dapatkan melalui kuesioner ini akan penulis jadikan acuan dalam pengembangan aplikasi ini kedepannya sehingga aplikasi lebih nyaman lagi ketika digunakan oleh *user* dan juga dapat melayani *user* dengan lebih maksimal.

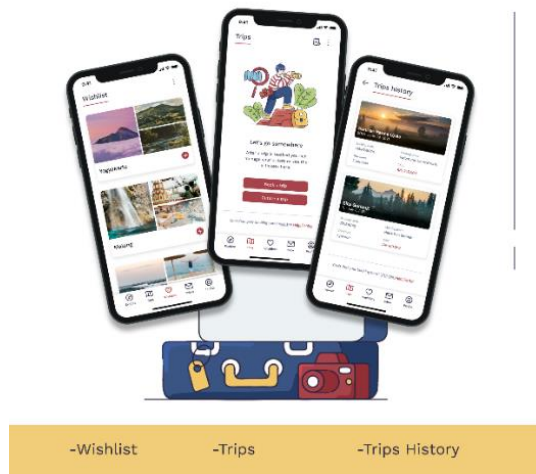


Desain UI/UX

Desain Minimalistik,
Mudah dinavigasi



Terorganisir,
serta praktis.



Gambar 4. *Layout* Aplikasi Mobile Explore.ID

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Aplikasi *mobile* Explorer.ID memiliki desain *UI/UX* yang belum memenuhi prinsip *Usability* yang ada. Hal ini mengakibatkan aplikasi *mobile* Explorer.ID dinilai tidak *user-friendly* karena kurangnya pemberian informasi dan konsistensi pada *user flow* aplikasi *mobile*. Karenanya perancangan dilakukan dengan menekankan *product thinking 'empathy'*, yaitu desain *UI/UX* yang berempati kepada *user* namun tidak melupakan peran utamanya yaitu menjual. Konsep 'Less is more' diusung agar menampilkan *UI/UX* yang sederhana dan *flow* nya mudah dimengerti, sesuai dengan 10 kriteria Heuristik usability Nielsen, dengan tetap menjaga estetika desain *UI/UX* yang fungsional, konsisten dan kohesif tetap terkesan *youthful* dengan penggunaan ilustrasi dekorasi penuh warna.

2. Saran

Selama proses perancangan desain *UI/UX* aplikasi *mobile* Explorer.ID, penulis sekali lagi sadar akan betapa berharganya skill manajemen waktu, apalagi mengingat topik yang penulis angkat sangat berkaitan erat dengan sikap, kebiasaan dan pola pikir masyarakat ketika menggunakan suatu produk digital, yang berarti penulis harus menyediakan banyak waktu untuk melakukan penelitian, baik dari observasi, wawancara hingga ketika perancangan sudah selesai dan butuh divalidasi melalui proses *user testing* yang sangat memakan waktu. Hendaknya peneliti selanjutnya yang ingin mengambil topik terkait desain *UI/UX* membuat *roadmap* terlebih dahulu sehingga timeline pengerjaan desain tidak terhambat.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bravo, W. (2017, Mei 25). *Heuristic Evaluation of Two Travel Websites*. Diakses pada 29 Oktober 2020. Diambil dari: <https://wendybravo.medium.com/heuristic-evaluation-of-two-travel-websites-13f830cf0111>
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley: Pearson Education.
- [ISO 9241-210](#). (2010). *Ergonomics of human system interaction - Part 210: Human-centered design for interactive systems*. International Organization for Standardization (ISO) Switzerland. SO FDIS (formerly known as 13407)
- Krause, J. (2004). *Design Basics Index*. London: Adams Media.
- Nielsen, J. (1992). Finding Usability Problems Through Heuristic Evaluation. In *Proceedings of the*

SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Juni 1. *Association for Computing Machinery*. 373-380.

<https://doi.org/10.1145/142750.142834>

Singh, L. (2018, Januari 22). *Importance of UI/UX Design in Mobile App Development*. Diakses pada 29 Oktober 2020. Diambil dari:

<https://www.debutinfotech.com/blog/importance-of-ui-ux-design-in-mobile-app-development>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam pembuatan karya Tugas Akhir hingga proses penyusunan laporannya.

Ucapan terima kasih kepada:

- Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir.
- Edwar Juanda, S.Ds, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Riset Desain.
- Dosen – dosen FDSK terutama yang berada di jurusan DKV.
- Keluarga yang selalu mendukung setiap keputusan yang penulis ambil, menemani dan merawat penulis dengan sepenuh hati.
- Sahabat-sahabat dekat selama perkuliahan; enam orang perempuan hebat yang selalu menemani penulis, memberi saran terkait karya, laporan, maupun permasalahan personal lainnya.
- Teman–teman yang selalu mendukung dan menghibur penulis tiap saat.

