

DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PROTOTYPE MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA STARTUP DO UP

Muhamad Arabi Rizki Angkotasan¹, Aris Wahyu Murdiyanto², Arif Himawan²

INTISARI

Latar Belakang : Do Up menggunakan *website* sebagai pembelajaran *online*. pengguna mengeluhkan terkait aksesibilitas *website* dengan beberapa fitur yang minim dan UI yang kurang menarik ketika diakses melalui *smartphone* akan membuat UX menjadi terbatas dan akan membatasi interaksi pengguna dalam menggunakan Do Up.

Tujuan Penelitian : Membuat rancangan UI dan UX *prototype mobile learning* pada startup Do Up, menggunakan metode *design thinking* untuk memecahkan permasalahan dan menemukan solusi yang tepat sesuai dengan keinginan pengguna.

Metode Penelitian : Penulis menerapkan *design thinking* pada penelitian ini. Penulis membuat gambaran yaitu berupa desain UI *mobile learning* Do Up yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan desain tersebut kepada *stakeholder* Do Up.

Hasil Penelitian : Pada SEQ terdapat 4 skala yang diberikan oleh pengguna yaitu skala 4,5,6 dan 7 Sebagian besar pengguna memberikan skala 7 pada desain UI/UX *prototype mobile learning* Do Up. Pada SUS yang menunjukkan bahwa skor akhir adalah 87 Artinya *protoype* telah diterima dengan baik oleh pengguna.

Kesimpulan : Penulis telah menerapkan *design thinking* yang terdiri dari tahap *empathize, define, ideate, prototype* dan *test* pada penelitian ini.

Kata-kunci: *UI/UX Design, Design Thinking, SEQ, SUS*

¹Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

²Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

DESIGN USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE MOBILE LEARNING PROTOTYPE USING DESIGN THINKING METHOD ON STARTUP DO UP

Muhamad Arabi Rizki Angkotasana¹, Aris Wahyu Murdiyanto², Arif Himawan²

ABSTRACT

Background : Do Up uses the website as online learning. users complain about the accessibility of the website with some minimal features and an unattractive UI when accessed via a smartphone will make the UX limited and will limit user interaction in using Do Up.

Objective : Designing UI and UX prototypes of mobile learning at startup Do Up, using the design thinking method to solve problems and find the right solution according to the user's wishes.

Methods : The author applies design thinking in this research. The author makes an illustration in the form of a Do Up mobile learning UI design that is in accordance with user needs and provides the design to Do Up stakeholders.

Results : In SEQ there are 4 scales given by users, namely 4.5, 6 and 7 scale. Most users give a 7 scale on the UI/UX design of the Do Up mobile learning prototype. On SUS which shows that the final score is 87 It means that the prototype has been well received by the users.

Conclusion : The author has applied design thinking which consists of empathize, define, ideate, prototype and test stages in this study.

Keywords: *UI/UX Design, Design Thinking, SEQ, SUS*

¹ Student of the Information Systems Study Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Lecturer of the Study Program Information System at Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta