

Pembuatan User Interface Layanan Aplikasi Komik Online Menggunakan Metode Perancangan Design Thinking

Rika Maulina¹, Ilham Indra Hidayat², Reza Sataria³, Syifa Wahyuni⁴, Ahmad Dumyati⁵ dan M. Rizky Pribadi⁶

¹Program Studi Sistem Informasi, ²Fakultas Ilmu Rekayasa & Komputer, ³Universitas Multi Data Palembang, rikamaulina@mhs.mdp.ac.id¹, ilhamindra09@mhs.mdp.ac.id², rezasatria@mhs.mdp.ac.id³, syifawahyuni@mhs.mdp.ac.id⁴, neexvex0@mhs.mdp.ac.id⁵, rizky@mdp.ac.id⁶

Keywords:

Study Media, Digital Comics, Design Thinking.

Abstract: As the evolution of the entertainment industry has now expanded rapidly, as with the comic-book works of all the world being created and a keen interest in reading for children and adults for comic readers. Thus, we developed an online comic-book app aimed at introducing comics around the world and expanding the world's comic market. So that as a motivation for everyone to ever more passion spawned works and ideas to make comics. Comics are essentially a illustrated book because to preserve paper from raw materials, we develop an online application called icomic that involves a design of thinking, a design of thinking method has five steps to fourth, define, ideate, prototype, and test. The end result of our survey of multifaceted university students who love comics is 71.4% of 21 respondents means that students still like to read comics in their spare time.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Komik Digital, Design Thinking.

Abstrak: karena perkembangan zaman evolusi industri hiburan sekarang berkembang semakin pesat, seperti banyaknya karya komik-komik dari seluruh dunia yang tercipta dan juga minat baca bagi anak-anak dan kalangan dewasa yang tinggi bagi para peminat komik, sehingga para peminat sulit untuk memilih genre yang sesuai diinginkan para peminat. karena itu, kami mengembangkan aplikasi komik online yang bertujuan untuk memperkenalkan komik-komik yang ada di seluruh dunia dan semakin mengembangkan pasar komik di dunia. Agar halnya sebagai motivasi untuk semua orang untuk semakin semangat melahirkan karya dan ide untuk membuat komik. komik pada dasarnya media buku yang diisi dengan gambar karena untuk menjaga lingkungan dengan cara menghemat pembuatan kertas dari bahan baku kayu mengembangkan sebuah aplikasi online yang bernama Icomic yang menggunakan metode perancangan thinking, metode perancangan thinking memiliki 5 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil akhirnya survei tentang mahasiswa Universitas Multi Data Palembang yang menyukai tampilan UI/UX yang dirancang untuk komik yaitu 71,4% dari 21 responden artinya mahasiswa masih senang untuk membaca komik melalui yang dirancang untuk mengisi waktu luangnya.

PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu buku yang banyak disukai semua kalangan. Karena tidak hanya anak-anak saja yang menyukai komik, sedangkan para orang dewasa masa kini pun juga memiliki ketertarikan untuk membaca buku komik untuk mengisi waktu luang setiap harinya. Sedangkan ketertarikan setiap orang pada komik itu sendiri pun memiliki banyak ragam. Dan dengan keunikan pada komik itu sendiri pun yang telah menjadikan para pembacanya merasa tergiur untuk membaca berbagai jenis komik.

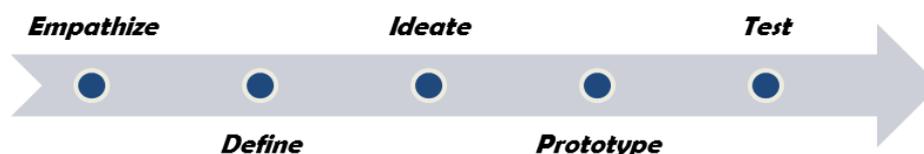
Di zaman modern seperti sekarang terdapat berbagai banyak jenis dan genre dalam komik. Seperti *genre horror, comedy, romance, dan fantasy*. ada pun komik pembelajaran untuk anak-anak agar dapat mudah memahami dalam kegiantan pembelajaran. Komik di zaman sekarang tidak hanya dibuat dengan dicetak saja, pada zaman sekarang komik juga bisa dibaca secara online. Di Indonesia sendiri komik online paling banyak diminati oleh kalangan remaja. Banyak dari mereka menghabiskan waktu senggang dengan membaca komik. Selain praktis komik yang diterbitkan online juga tidak mengeluarkan banyak biaya.

Melihat banyaknya website komik online yang ada di Indonesia yang menyebarkan komik tanpa adanya lisensi itu sama saja dengan mencuri karya orang lain tidak ada perizinan dalam mencetak dan menyebarkan komik di dunia digital. Karena itu mengembangkan sebuah ide aplikasi *IComic* dimana nantinya akan memduahkan pembaca dengan tampilan yang sudah sesuai dengan keinginan dan pengalaman dari pengguna.

Ada halnya dalam kenyamanan baca bagi pengguna *user interface* ini akan menjadi topik bahasan dalam penelitian yang kami buat ini. dalam artikel ini menggunakan metode *design thinking*, *Design thinking* adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif [1].

METODE

Pada proses penelitian yang ini kami menggunakan metode pendekatan *Design thinking*. *Design Thinking* merupakan proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya membuat strategi dan solusi *alternatif* yang mungkin tidak langsung terlihat engan tingkat awal pemahaman kita [1]., *Design Thinking* juga sekaligus menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. *Design thinking* tidak hanya fokus pada yang dilihat dan dirasakan, namun juga fokus pada pengalaman pengguna. *Design thinking* dibagi menjadi 5 tahap sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

Empathize (Empati)

Empathize tahap mencari sebuah inti proses dari permasalahan yang timbul dan harus dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia, Empati adalah kemampuan untuk memahami apa yang dirasakan orang lain, melihat dari sudut pandang orang tersebut, dan juga membayangkan diri sendiri berada pada posisi orang tersebut [2]. Metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna agar kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut dalam metode ini kami menggunakan dengan cara observasi.

Define (Penetapan)

Merupakan proses menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses Empathize dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai perhatian utama pada penelitian.

Ideate (Ide)

Dalam proses ideate ini akan berfokus untuk mengembangkan dan menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat.

Prototype (Prototype)

Prototype dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang dibuat, untuk mengetahui kesalahan awal dan memperoleh berbagai ide baru. Di awal penerapannya, rancangan awal prototipe dapat dibagikan dan diuji dalam tim itu sendiri.

Test (Uji coba)

Menguji prototipe langsung kepada pengguna. Di tahap ini akan melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe dan mengumpulkan umpan balik berupa pengalaman mereka menggunakan prototipe tersebut. Proses ini merupakan tahap akhir namun memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan dan masukan dari pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian ini kami susun berdasarkan alur 5 (lima) tahapan metode Design Thinking sebagai berikut.

Empathize

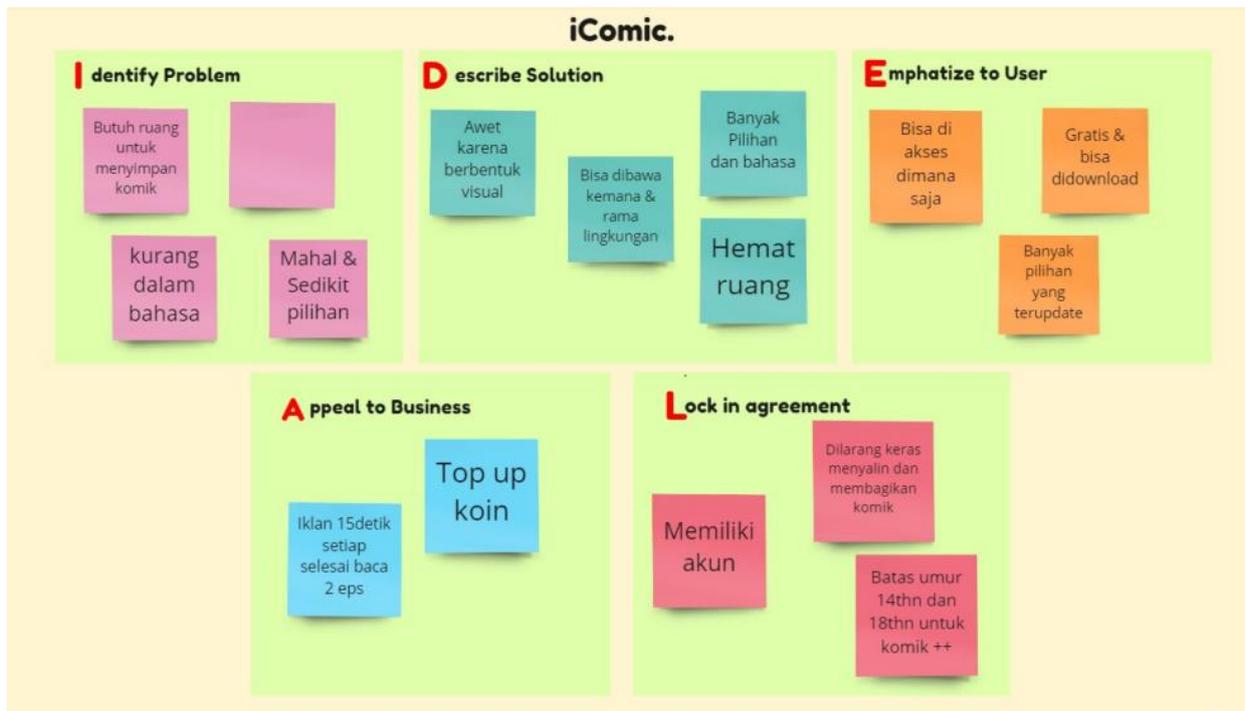
Pada tahap pertama dilakukan observasi dengan sampel penelitian minat baca komik di seluruh negara. Observasi ini dilakukan secara mengamati perkembangan minat baca dan hasil penelitian seluruh negara. Ternyata saat ini Indonesia menduduki peringkat pembaca manga, atau komik Jepang, terbanyak kedua di dunia setelah Finlandia. Di Finlandia satu orang rata-rata membaca 3,59 atau hampir 4 buku komik. Peringkat ketiga adalah Korea (2,92 buku), peringkat ke-6 adalah India (2,65 buku), peringkat ke-10 adalah Brazil (1,94 buku), peringkat ke-18 adalah Thailand (1,53 buku), peringkat ke-22 adalah Perancis (1,26 buku), peringkat ke-33 adalah Italia (0,8 buku) [3]. Adapun beberapa permasalahan yang mempengaruhi minat baca komik adalah kurangnya bahan bacaan untuk komik anak-anak sebagai media pembelajaran di sekolah dan juga komik masih berbentuk fisik/buku belum menggunakan perangkat elektronik.

Define

Pada tahap kedua menentukan permasalahan inti dari hasil observasi yang dilakukan, Berdasarkan hasil Observasi hal yang paling kurang yaitu kesediaan komik untuk anak-anak karena keterbatasan bahasa yang digunakan komik dari seluruh dunia dan juga bahan komik pembelajaran itu sendiri.

Ideate

Mengacu kepada tahap sebelumnya yakni *Define*, Ide yang akan dibuat diangkat berdasarkan inti permasalahan, yaitu minat membaca komik. Salah satu gagasan yang paling utama adalah aplikasi membaca komik berbasis online yang dapat mempermudah pengguna untuk membaca komik. Target pengguna pada aplikasi ini adalah anak-anak hingga orang dewasa sehingga aplikasi yang digunakan harus sesederhana mungkin tetapi dapat menarik minat pembacanya. Adapun sketsa ide awal pada aplikasi yang akan dirancang sebagai berikut.



Gambar 2. Tahapan Sketsa awal ide aplikasi

Prototype

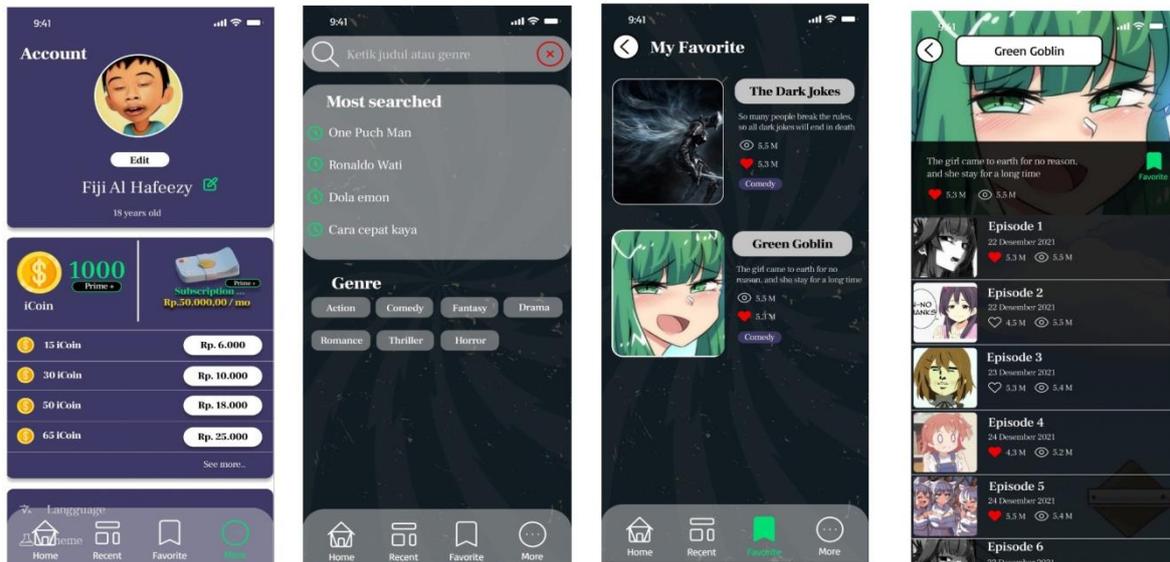
Tampilan *protoype* digital aplikasi.



Gambar 3 Tampilan halaman login

Pada gambar 3 adalah tampilan awal saat pertama kali memasang aplikasi ,pengguna diberikan dua pilihan masuk dan daftar pengguna bisa memilih Masuk jika mempunyai akun IComic jika belum punya pengguna bisa memilih Daftar untuk membuat akun *IComic*. Berikutnya, pengguna akan ditampilkan Tampilan Masuk jika pengguna memilih Masuk di awal tampilan aplikasi, pengguna bisa memasukkan alamat *E-mail* dan *Password* yang sudah terdaftar di aplikasi *IComic*. Pengguna juga bisa mengubah *Password* jika pengguna lupa *Password* akunya. Pengguna bisa membuat akun di Tampilan Daftar dengan cara menyertakan alamat Email yang valid , *Password* dan juga umur pengguna. Setelah login pengguna akan

ditampilkan Tampilan Beranda aplikasi yang dimana akan ada icon-icon seperti icon *ICoin*, Pencarian, Beranda, Disukai, Riwayat dan Lainnya. selain itu akan ada rekomendasi komik-komik, Disukai untuk komik yang banyak mendapatkan suka dari pengguna, Cerita baru untuk melihat episode komik yang terbaru dan Rekomendasi.



Gambar 4 Tampilan halaman beranda

Pada gambar 4 pengguna akan ditampilkan Tampilan *ICoin*. Di sini pengguna bisa melihat jumlah *coin* yang dimiliki pengguna. *Coin* disini berperan sebagai mata uang di aplikasi ini, *coin* di tukarkan dengan komik yang mau dibeli . pengguna juga bisa *Top Up coin* dengan harga yang sudah di tentukan pada tampilan. Pengguna akan ditampilkan Tampilan pencarian komik dimana ada box pencarian untuk menulis judul komik dan juga ada pilihan kategori komik yang ingin di cari. Selanjutnya pengguna akan ditampilkan komik-komik Favoritnya jika mengklik icon Favorit di kotak bawah. disini akan ditampilkan komik-komik yang anda simpan sebelumnya, fitur ini memudahkan pengguna untuk mencari komik agar bisa membacanya setiap saat tidak perlu untuk mencari lagi di Tampilan pencarian. Setelah itu, ditampilkan sebuah komik yang dipilih beserta episode dan sinopsisnya. Di tampilan ini pengguna bisa menyimpan komik ke daftar Favorit dan memberikan suka di setiap episodanya.

Test (Uji Coba)

Kuesioner Penelitian mengenai Aplikasi iComic

Responden yang terhormat,

Kami adalah mahasiswa S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa Universitas Multi Data Palembang yang sedang melakukan penelitian dalam rangka penyusunan paper ilmiah. Oleh karena itu, kami meminta partisipasi Anda dalam mengisi kuesioner ini agar penelitian dapat berjalan dengan baik.

Semua pertanyaan yang diberikan tidak memiliki jawaban yang benar atau salah, namun diharapkan agar mengisi jawaban dengan sejujur-jujurnya.

Selain itu, kami juga akan menjaga kerahasiaan identitas dan jawaban Anda sesuai dengan etika penelitian yang berlaku.

Akhir kata kami mengucapkan terima kasih atas kesediaan dan partisipasi Anda dalam penelitian ini.

pwkey030@gmail.com (tidak dibagikan) [Ganti akun](#)

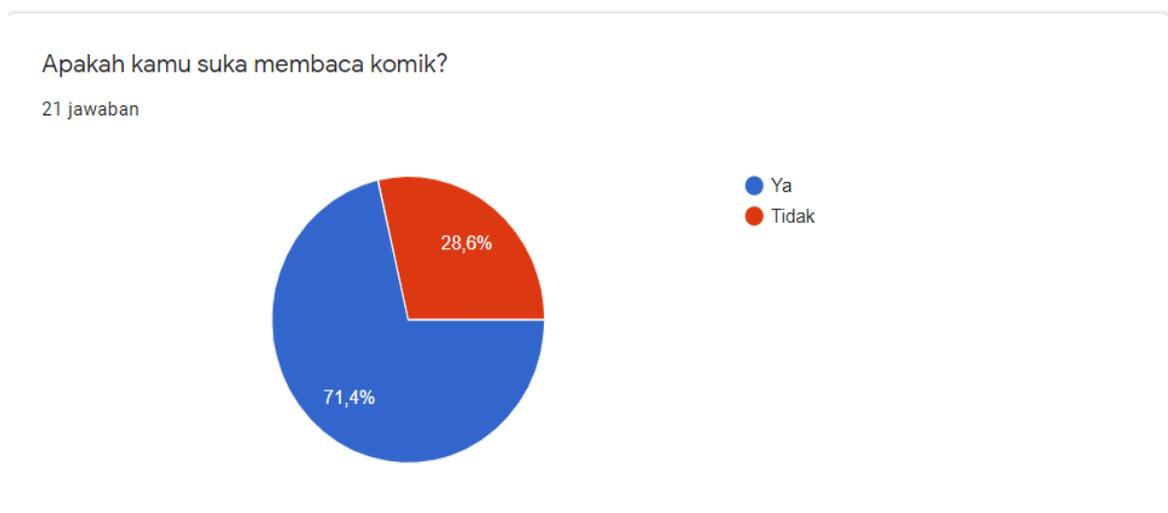
* Wajib

Nama *

Jawaban Anda

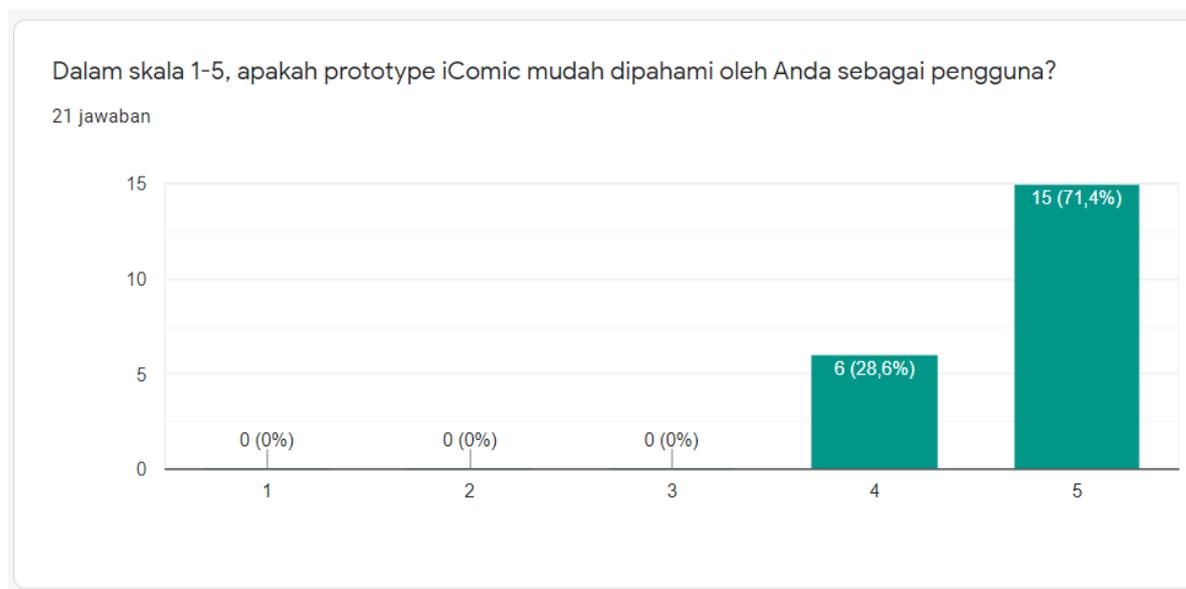
Gambar 5. Tampilan *Google Forms* kuesioner

Pada tahap terakhir dilakukan proses testing terhadap digital prototipe yang sudah di buat. penguji akan membuat kuesioner untuk uji coba prototipe aplikasi melalui *Google Forms* disana penguji akan memberi link simulasi prototipe digital dan membuatkan rate terhadap *UI* prototipe.



Gambar 6. Hasil survei mahasiswa yang menyukai komik

Hasil survei kami tentang mahasiswa Universitas Multi Data Palembang yang menyukai komik yaitu 71,4% dari 21 responden artinya mahasiswa masih senang untuk membaca komik untuk mengisi waktu luangnya.



Gambar 7. Hasil uji coba prototipe aplikasi Icomic

Hasil dari tahap uji coba prototipe aplikasi ini, yaitu adanya 15 dari 21 responden memilih sangat mudah dipahami dalam penggunaan prototipe aplikasi IComic dan sisanya memilih mudah dipahami.

SIMPULAN

Dengan penerapan metode Perancangan *Design thinking* hasil penelitian 71,4% dari 21 responden mahasiswa senang untuk membaca komik untuk mengisi waktu luangnya. Dan hasil dari tahap uji coba prototipe aplikasi yang dibuat, yaitu adanya 15 dari 21 responden memilih sangat mudah dipahami dalam penggunaan prototipe aplikasi dan sisanya memilih mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Swarnadwitya, "Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.," sis.binus.ac.id, 17 Maret 2020. [Online].
- [2] d. M. Nareza, "Memahami Arti, Ciri-Ciri, dan Manfaat Empati," alodokter.com, 14 Oktober 2020. [Online].
- [3] W. Slay, "Indonesia Peringkat ke-2 Pembaca Manga Terbanyak di Dunia," www.tribunnews.com, November 2013. [Online]. Available: <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>.
- [4] M. GRAPHIC DESIGN, "Apa itu Figma?," [kayana](http://kayana.com), 3 Agustus 2021. [Online].
- [5] Bennylin, "Manga," Wikipedia, Agustus 2008. [Online].
- [6] HsfBot, "Komik," Wikipedia, Desember 2015. [Online].
- [7] Y. Abdhul, "Apa itu Heuristik? Pengertian, Metode dan Tahapan," [deepublish](http://deepublish.com), 2012. [Online].

- [8] *Figma Untuk Pemula: Membuat Desain UI Sederhana*. [Film]. United States of Indonesia: Irwansight, 2019.
- [9] Irwansight, "Prototyping dan Penerapannya," Efren Manalu, 31 Maret 2019. [Online].
- [10] R. U. Manggalani, "5 Situs Keren untuk Membuat Komik Online," suara.com, 18 Desember 2021. [Online].