

PERANCANGAN DESAIN UI/UX FITUR *FUN* APLIKASI BERBAGI LOKASI SECARA *REAL-TIME*

¹Putri Diamanti Samantha, ²Nanda Nini Anggalih

¹Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: putridiamanti.20026@mhs.unesa.ac.id.

²Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: nandanggalih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada perancangan desain UI/UX untuk fitur "Fun" dalam aplikasi berbagi lokasi secara *real-time*, dengan nama aplikasi yaitu LoGat. Fitur "Fun" dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti tantangan lokasi, lencana pencapaian, dan aktivitas berbasis lokasi yang menyenangkan. Prototipe fitur ini divisualisasikan melalui video yang dibuat menggunakan aplikasi *Renderforest* untuk memberikan kesan yang maksimal. Evaluasi pengguna menunjukkan bahwa fitur "Fun" berhasil meningkatkan kepuasan dan penggunaan aplikasi secara keseluruhan. Perancangan ini membahas secara rinci proses desain, pengembangan, dan hasil uji coba fitur "Fun" serta dampaknya terhadap pengalaman pengguna. Dengan penerapan elemen-elemen gamifikasi, LoGat tidak hanya menyediakan layanan berbagi lokasi yang praktis, tetapi juga menciptakan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi penggunanya.

Keywords: Desain UI/UX, Berbagi Lokasi Secara *Real-Time*, *Fun*, Gamifikasi.

Abstract

This research focuses on designing the UI/UX for the "Fun" feature in a real-time location-sharing application named LoGat. The "Fun" feature is designed to enhance user interaction and engagement by integrating gamification elements such as location challenges, achievement badges, and enjoyable location-based activities. The prototype of this feature is visualized through a video created using the Renderforest application to provide a maximal impression. User evaluations indicate that the "Fun" feature successfully enhances overall user satisfaction and application usage. This design discusses in detail the design process, development, and testing results of the "Fun" feature and its impact on user experience. By implementing gamification elements, LoGat not only provides a practical location-sharing service but also creates an engaging and enjoyable experience for its users.

Keywords: *UI/UX Design, Real-Time Location Sharing, Fun, Gamification.*

PENDAHULUAN

Generasi Z atau Gen-Z dianggap sebagai generasi pertama yang lahir dan dibesarkan dalam era teknologi digital yang sangat canggih. Generasi tersebut tumbuh dengan akses ke internet, perangkat *mobile*, media sosial, dan berbagai teknologi lainnya sejak usia dini. Oleh karena itu, pengalaman dan persepsi mereka terhadap dunia sangat dipengaruhi oleh teknologi dan juga menciptakan perbedaan dalam gaya hidup, komunikasi, dan cara pandang terhadap banyak aspek kehidupan. Di era digital ini, konektivitas dan komunikasi menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi memungkinkan kita untuk terhubung dengan orang lain dengan mudah, termasuk mengetahui lokasi mereka secara *real-time*. Hal ini memunculkan kebutuhan akan fitur berbagi lokasi *real-time* dalam berbagai aplikasi, seperti aplikasi sosial yang memudahkan pengguna untuk bertemu dengan teman atau keluarga di tempat yang sama.

Berdasarkan survei Statista tahun 2023, 84% pengguna *smartphone* di Indonesia menggunakan fitur berbagi lokasi. Fitur ini menunjukkan pertumbuhan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, menandakan kebutuhan dan minat masyarakat untuk terhubung secara *real-time*. Pengguna internet pada awal tahun 2024 tercatat telah menjangkau 221,5 juta jiwa atau 221.563.479 jiwa di Indonesia. Berdasarkan data tersebut, Generasi Z atau Gen Z (kelahiran 1997-2012 berusia 12-27 tahun) menjadi kelompok usia generasi yang paling banyak menggunakan internet. Hal tersebut terungkap dalam laporan terbaru bertajuk “Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024” yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) baru-baru ini. Mengutip dari *web We Are Social* yang menjabarkan hasil penelitiannya bahwa pengguna internet dan media sosial di Indonesia termasuk dalam kategori yang cukup banyak. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu rata-rata 3 jam 18 menit meningkat 0,5% dari tahun sebelumnya untuk terhubung di jejaring sosial melalui perangkat apapun. Kebanyakan atau 67,6% orang Indonesia mengakses internet untuk mediasosial. Aplikasi seperti *Google Maps*, *WhatsApp*, dan *Snapchat* telah mengintegrasikan fitur berbagi lokasi dengan sukses. Fitur ini bermanfaat untuk melacak keberadaan teman dan keluarga, koordinasi saat bepergian, dan meningkatkan keamanan. Menurut survei Kementerian Kominfo dan Katadata Insight Center (KIC), kebanyakan orang menggunakan media sosial untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Survei ini mengungkap, sebanyak 78,6% responden mengaku alasan mereka menggunakan sosial media yang utama adalah membantu berkomunikasi dan berinteraksi untuk kebutuhan sehari-hari. Selanjutnya, sebanyak 64,3% mengungkapkan bahwa teman atau kenalan juga menggunakan media sosial yang sama.

Penelitian ini bertujuan mengatasi tantangan Generasi Z, seperti tekanan hidup padat, mobilitas tinggi, dan stres akibat kurangnya interaksi sosial. Dengan perkembangan internet dan media sosial, pengguna dapat berinteraksi *real-time* tanpa bertemu langsung, membentuk jaringan pertemanan luas. Pengalaman yang menarik dapat mendorong penggunaan fitur, meningkatkan pengalaman pengguna, dan nilai aplikasi. Fitur berbagi lokasi diharapkan menarik pengguna baru dan meningkatkan daya saing aplikasi. Penelitian ini juga berkontribusi pada industri teknologi, membuka jalan pengembangan solusi masa depan, dan meningkatkan standar desain industri.

KERANGKA TEORETIS

a. Penelitian Terdahulu

Aplikasi karya Velia Handayani (2021), “ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY”, adalah platform pembelajaran *gamified*. Gamifikasi dalam pendidikan menggunakan elemen permainan untuk mendorong pembelajaran. Elemen permainan ini merangsang dan memotivasi pengguna dengan pembelajaran berbentuk permainan, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Gamifikasi membantu meningkatkan proses belajar di semua tingkat akademik, melibatkan emosi seperti rasa ingin tahu, kebingungan, kekecewaan, dan kegembiraan saat menyelesaikan permainan. Pendekatan ini mendorong siswa terus mencari ilmu untuk memenuhi rasa ingin tahu dan kepuasan diri (Mohamed Rosly & Khalid, 2017).

b. Global Positioning System (GPS)

Global Positioning System (GPS) merupakan sebuah sistem navigasi yang menggunakan teknologi satelit untuk menentukan posisi dan waktu di permukaan bumi. Sistem ini terdiri dari sekelompok satelit yang mengorbit bumi dan alat penerima (*receiver*) yang digunakan oleh pengguna di permukaan bumi. Sistem GPS terdiri dari setidaknya 24 satelit yang beredar di orbit Bumi. Satelit-satelit ini mengirimkan sinyal gelombang mikro ke bumi. Alat penerima GPS, atau *GPS receiver*, berfungsi untuk menerima sinyal-sinyal tersebut. Ketika sinyal-sinyal tersebut diterima, *GPS receiver* akan menggunakan informasi yang terkandung dalam sinyal tersebut,

seperti waktu transmisi dan posisi satelit saat transmisi, untuk menghitung posisi relatif pengguna di permukaan Bumi.

c. Game

Game adalah aktivitas dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan seperti menyelesaikan misi, mengalahkan lawan, atau mencapai skor tertinggi. *Game* dapat digunakan sebagai alat belajar untuk menganalisis interaksi, strategi, dan pengambilan keputusan pemain. Menurut N.L.P Srinadi (2015), *game online* adalah permainan video yang dimainkan melalui internet dengan perangkat elektronik. Fitur umum *game online* meliputi *multiplayer*, *chat*, dan *microtransaction*. Bermain *game online* dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, dan sosial.

d. Musik

Menurut Banoe (2003: 288), musik adalah cabang seni yang mengorganisir berbagai suara ke dalam pola-pola yang indah yang dapat dinikmati dan dipahami manusia. Musik adalah ilmu dan seni yang menggabungkan ritme, melodi, harmoni, dan tempo dari nada-nada, baik vokal maupun instrumental, yang menghasilkan melodi dan harmoni untuk mengekspresikan berbagai emosi dan gagasan, seperti yang dijelaskan oleh Bahari (2008: 55). Contohnya, musik klasik seringkali digunakan untuk mengekspresikan perasaan tenang dan damai, sedangkan musik *rock* seringkali digunakan untuk mengekspresikan perasaan energik dan penuh semangat. Musik memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan mood, meningkatkan fokus, dan meningkatkan kreatifitas.

e. UI (User Interface)

Berdasarkan *e-book* karangan Wilbert O Galitz dengan judul “*The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Priciples and Techniques*”. Definisi tentang *User Interface* (UI) yang disampaikan dalam *e-book* karangan Wilbert O.Galitz, seperti yang dikutip dari Wibawa (2017), menekankan bahwa UI adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang berinteraksi dengan pengguna melalui berbagai indra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, dan lainnya. UI bertindak sebagai perantara antara manusia dan komputer, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak atau sistem komputer dengan lebih mudah, menarik, dan efektif.

f. UX (User Experience)

Definisi dari ISO 9241-210 (Putri, 2019), *User Experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. “Menurut Jakob Nielsen, UX mencakup seluruh aspek interaksi terhadap pengguna dengan perusahaan, layanan, dan produk-produknya.” (Wibawa, 2017) .“*User Experience* dapat menjadi suatu patokan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan pengguna terhadap desain tersebut, sebagai contoh dengan meneliti pengguna yang menggunakan aplikasi berjenis sama, atau melihat bagaimana pengguna dalam menggunakan aplikasi atau sikap-sikap mereka dalam kehidupan sehari-hari.” (Auliazmi et al., 2021). Tiga pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *User Experience* adalah sebuah patokan dari persepsi seseorang yang mencakup seluruh aspek interaksi terhadap suatu objek interaktif seperti desain aplikasi, perusahaan, layanan ,produk dan lainnya.

METODE PERANCANGAN

Pada perancangan ini, digunakan metode kualitatif dengan analisis data menggunakan kerangka kerja *Design Thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahapan yang dimulai dengan proses *empathize* dan diakhiri dengan proses *test*. *Design Thinking* adalah metodologi interaktif dan non-linier yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna dan kebutuhan. Proses ini melibatkan empati, kreativitas, dan pemikiran kritis untuk menghasilkan solusi inovatif yang memecahkan permasalahan dalam merancang aplikasi UI/UX berbagi lokasi secara *real-time* dengan tambahan fitur *fun*. Ada

beberapa tahapan-tahapan dalam proses pembuatan UI/UX dengan menggunakan metode *Design Thinking*, diantaranya:

1. *Emphasize* (Empati)

Pada bagian ini bertujuan untuk memahami pengguna melalui observasi, wawancara, dan riset untuk mengidentifikasi kebutuhan, *pain points*, dan perilaku target pengguna. Perancangan ini menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan dokumentasi untuk riset kebutuhan penelitian dengan targetnya adalah Generasi Z dengan rentang umur 18 tahun hingga 30 tahun.

2. *Define* (Definisikan)

Menganalisis data yang dikumpulkan untuk mengidentifikasi masalah inti yang perlu dipecahkan.

3. *Ideate* (Ide)

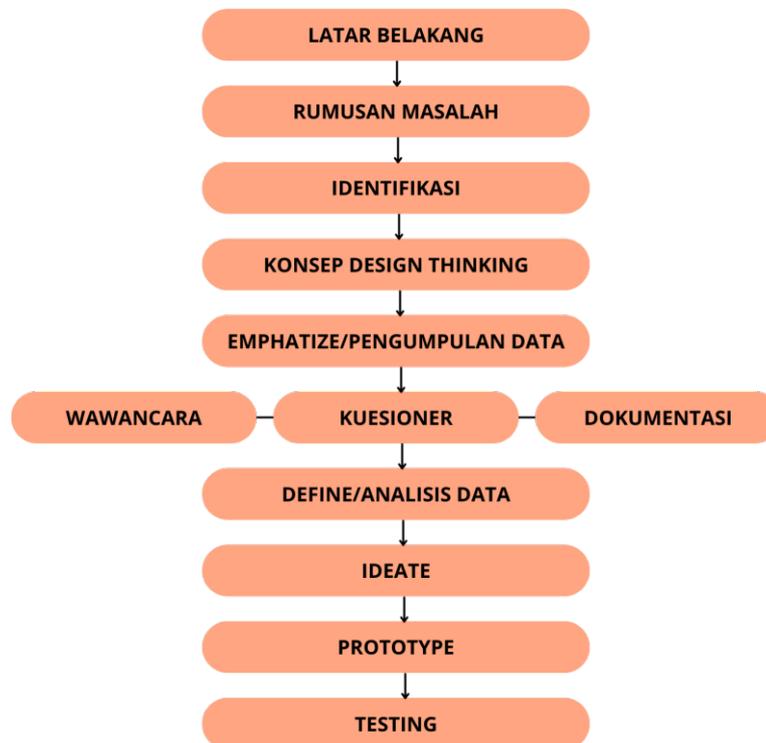
Menghasilkan sebanyak mungkin solusi potensial melalui brainstorming dan pemikiran yang cocok untuk kebutuhan perancangan desain UI/UX berbagi lokasi secara *real-time* dengan tambahan fitur *fun*.

4. *Prototype*

Prototype adalah model atau simulasi dari antarmuka pengguna (UI) yang memungkinkan desainer dan pengguna untuk berinteraksi dengan desain. Ini bisa berupa sketsa sederhana, *wireframes*, atau model interaktif yang lebih kompleks.

5. *Testing*

Mendemonstrasikan prototipe kepada pengguna untuk mendapatkan feedback pada desain.



Gambar 1. Diagram Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penelitian Terdahulu

LoGat atau *Location Gathering*, adalah aplikasi berbagi lokasi secara *real-time* yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalin perkenalan dengan orang baru yang memiliki kesenangan yang sama, sekaligus mempererat hubungan antar individu. Nama aplikasi ini dipilih karena pengucapannya yang mudah dan tujuannya untuk memfasilitasi pertemuan dalam satu "*Gathering*". Dalam era kehidupan yang sibuk dengan mobilitas tinggi dan tuntutan pekerjaan yang besar, pengguna sering merasa stres akibat kurangnya interaksi sosial serta kesulitan menjaga koneksi dengan teman, keluarga, atau orang-orang terdekat lainnya. Melalui internet dan media sosial, pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain secara *real-time*, membentuk jalinan pertemanan tanpa harus bertemu langsung.

Aplikasi LoGat hadir sebagai solusi untuk kebutuhan ini, dengan menyediakan platform komunikasi dan pelacakan lokasi yang memungkinkan pengguna berkomunikasi secara *real-time* sambil berbagi lokasi mereka. Tujuan utama dari LoGat adalah menciptakan koneksi yang lebih dekat antara individu dan orang-orang terdekat mereka, memungkinkan komunikasi dan pemantauan lokasi satu sama lain dalam waktu nyata. LoGat dikembangkan melalui program Startup Campus Batch 5 - Program Desain UI/UX. Program ini merupakan Studi Independen Bersertifikat yang diselenggarakan oleh Yayasan Bakti Achmad Zaky dan didukung penuh oleh Kemdikbud Ristekdikti di bawah naungan inisiatif KAMPUS MERDEKA. Program SIB ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengonversi 20 SKS dan bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sebagai seorang desainer UI/UX.

b. Konsep Kreatif

Tujuan kreatif dari merancang dan mengimplementasikan desain UI/UX fitur berbagi lokasi secara *real-time* dalam aplikasi LoGat adalah untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik, interaktif, dan menghibur khususnya bagi Generasi Z, yang merupakan pengguna utama dari aplikasi ini. Desain UI/UX ini akan menampilkan estetika yang modern dan sederhana, mencerminkan gaya hidup dan pandangan Generasi Z terhadap teknologi yang canggih. Melalui penggunaan kombinasi warna yang kontras, tata letak yang bersih, serta tema angkasa dan navigasi yang intuitif, tujuan dari desain ini adalah memberikan kesan yang unik, menyenangkan, serta meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan fitur berbagi lokasi ini. Selain itu, tujuan kreatif dari penelitian ini adalah menciptakan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses fitur tersebut tanpa hambatan. Dengan menyatukan elemen estetika yang indah dengan fungsionalitas yang tinggi, diharapkan fitur berbagi lokasi dalam aplikasi LoGat dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memberikan manfaat sosial, serta meningkatkan popularitas dan daya saing aplikasi di pasar yang semakin kompetitif.

c. Strategi Kreatif

1. Logo

Logo untuk aplikasi LoGat dirancang dengan elemen-elemen yang mencerminkan fungsi utama aplikasi tersebut. Simbol peta dalam logo menggambarkan kemampuan aplikasi untuk melacak posisi pengguna secara *real-time*. Peta ini disederhanakan dengan menggunakan garis-garis atau penanda lokasi yang jelas dan ikonik, sehingga mudah dikenali sebagai representasi pelacakan lokasi. Penanda lokasi, seperti pin atau titik-titik pada peta, akan membantu pengguna segera mengidentifikasi bahwa aplikasi ini berfungsi untuk mengetahui lokasi teman secara akurat dan terkini. Ikon *chat* melambangkan fitur komunikasi langsung yang disediakan oleh aplikasi. Bentuk balon percakapan atau simbol

chat yang umum digunakan menegaskan bahwa pengguna dapat berkomunikasi secara *real-time* dengan teman yang sedang dilacak posisinya. Elemen ini menekankan aspek interaktif dari aplikasi, memastikan bahwa pengguna dapat berhubungan dan berbagi informasi dengan mudah.

2. Warna



Gambar 2. Logo LoGat
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Penggunaan warna biru muda dalam aplikasi LoGat memiliki berbagai makna yang relevan dengan fungsionalitas dan emosi pengguna. Biru muda dikaitkan dengan keterbukaan dan komunikasi yang baik, sesuai dengan fitur *chat* dalam aplikasi. Warna biru muda juga memberikan kesan ketenangan dan kenyamanan, penting untuk pelacakan lokasi yang membuat pengguna merasa aman dan nyaman. Warna ini juga mencerminkan inovasi dan kreativitas, menunjukkan bahwa aplikasi adalah solusi modern dan inovatif untuk pelacakan lokasi dan komunikasi. Sedangkan, warna merah dan biru tua digunakan dalam logo aplikasi *real-time* seperti LoGat untuk melambangkan berbagai aspek yang terkait dengan fungsionalitas dan emosi pengguna. Merah mencerminkan urgensi, aksi cepat, serta energi dan kegembiraan, cocok untuk menekankan pentingnya pelacakan *real-time*. Sementara itu, biru tua melambangkan kepercayaan, keandalan, serta stabilitas dan ketahanan, penting untuk membangun persepsi pengguna terhadap keamanan dan kinerja aplikasi.



Gambar 3. Palet Warna LoGat
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. Font

Font Inter memberikan kesan futuristik dan bersahaja yang sangat sesuai dengan tema eksplorasi pada peta LoGat. Penggunaan *font* ini tidak hanya memperkuat elemen visual dari aplikasi, tetapi juga memberikan tampilan yang modern dan bersih. Inter memastikan bahwa teks mudah dibaca dan terlihat elegan, membantu menciptakan antarmuka yang ramah pengguna. Selain itu, kesan futuristik dari *font* Inter mencerminkan inovasi dan kemajuan teknologi yang menjadi inti dari fitur pelacakan lokasi *real-time* dalam aplikasi LoGat. Secara keseluruhan, pemilihan *font* Inter membantu menyampaikan citra aplikasi yang modern, efisien, dan selaras dengan kebutuhan pengguna masa kini.



Gambar 4. Font Inter
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4. Ikon

Ikon fitur *fun* dalam aplikasi LoGat dirancang untuk selaras dengan tema angkasa, futuristik, modern, dan bersih yang diusung oleh aplikasi. Ada dua ikon dalam fitur ini yaitu satu untuk game dan satu untuk musik. Ikon game berbentuk UFO dengan *joystick* di atasnya, menciptakan kesan bermain yang menyenangkan sekaligus mengacu pada eksplorasi luar angkasa. Sementara itu, ikon musik berbentuk planet, yang mengintegrasikan elemen astronomi dengan fitur hiburan. Kedua ikon ini tidak hanya menambah estetika visual aplikasi, tetapi juga memberikan petunjuk yang intuitif kepada pengguna tentang fungsi masing-masing fitur, sehingga membuat pengalaman pengguna lebih menyenangkan dan terarah.



Gambar 5. Icon Fitur Fun LoGat
(Sumber: Dokumen Pribadi)

5. Ilustrasi Maskot

Ilustrasi yang ditambahkan bertujuan untuk memberikan dimensi baru pada aplikasi LoGat dengan meningkatkan tingkat interaktivitasnya. Aplikasi LoGat akan memiliki keunggulan kompetitif di pasar yang semakin ramai dan kompetitif, sehingga dapat menarik lebih banyak pengguna dan memperkuat posisinya dalam industri aplikasi. Maskot utama dalam perancangan ini adalah Lauren, seorang manusia setengah *Alien* yang mengenakan baju biru, berambut cokelat terurai, dan berkacamata. Kawan-kawan Lauren tidak diberikan nama, karena maskot tanpa nama bertujuan agar pengguna dapat merasa lebih terhubung dan mengidentifikasi diri dengan maskot tersebut.

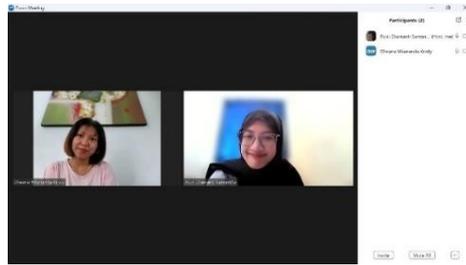


Gambar 6. Lauren dan Teman-Teman LoGat
(Sumber: Dokumen Pribadi)

d. Visualisasi Karya

1. Wawancara

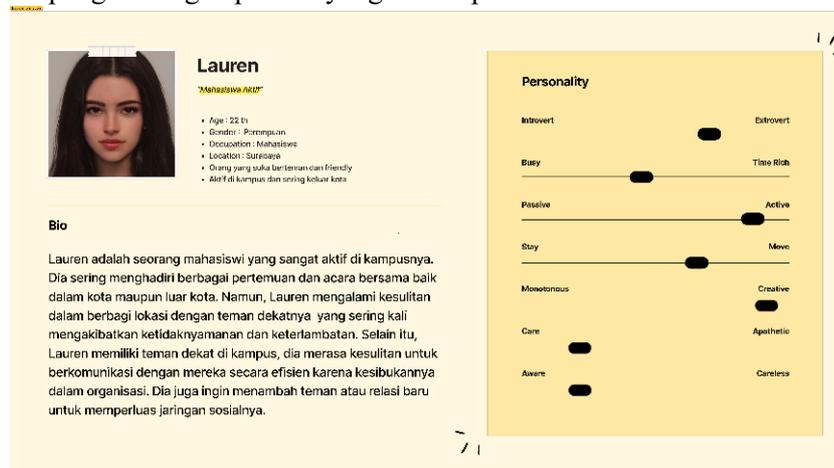
Pada tahap *Empathize* dalam metode *Design Thinking* untuk pembuatan fitur *fun* dalam aplikasi LoGat, fokusnya adalah memahami pengalaman, kebutuhan, dan preferensi pengguna, khususnya Generasi Z. Proses ini melibatkan riset ekstensif seperti wawancara, survei, dan observasi langsung. Penulis melakukan wawancara dengan lima peserta berusia 17 hingga 30 tahun untuk memahami kebutuhan mereka terkait fitur berbagi lokasi secara real-time yang menyenangkan. Setiap sesi wawancara didokumentasikan untuk analisis lebih lanjut.



Gambar 7. Wawancara
(Sumber: Dokumen Pribadi)

2. User Persona

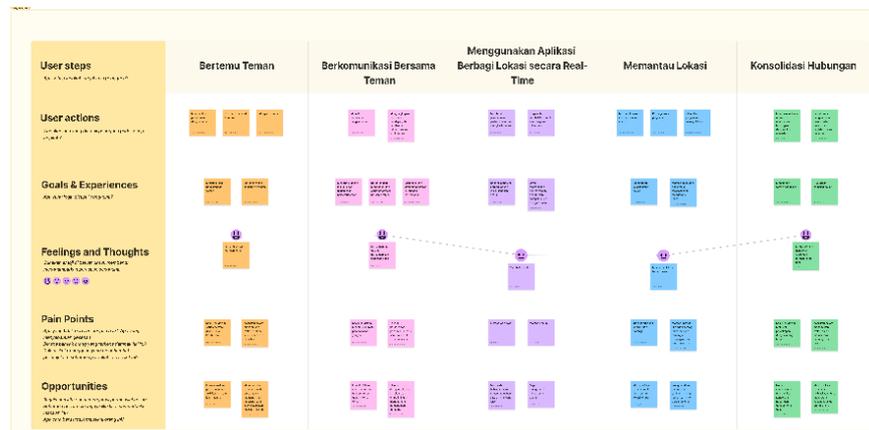
Setiap wawancara mendalami pengalaman dan pandangan autentik pengguna, membantu merumuskan karakteristik pengguna sesuai profil target. Hasil analisis menciptakan *user persona* bernama Lauren, mahasiswi 22 tahun yang aktif di kampus, ramah, dan sering bepergian. Lauren mengalami kesulitan berbagi lokasi dengan teman-temannya, yang menyebabkan ketidaknyamanan. Data ini mendukung perencanaan strategi pemasaran dan pengembangan produk yang lebih optimal.



Gambar 8. User Persona
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. User Journey Maps

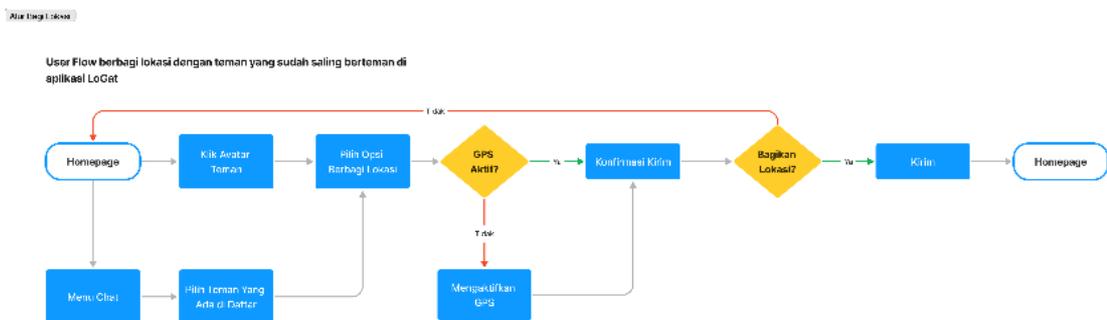
User Journey Map adalah alat visual yang menggambarkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Dalam pengembangan fitur menarik di aplikasi LoGat, *User Journey Map* menunjukkan perjalanan Lauren saat menggunakan fitur berbagi lokasi secara *real-time*. Lauren membuka aplikasi, mencari fitur berbagi lokasi, dan kesulitan menemukannya karena antarmuka yang kurang intuitif. Setelah menemukannya, dia mengalami kesulitan mengirim lokasi karena kompleksitas antarmuka, yang menyebabkan frustrasi. Setelah beberapa percobaan, Lauren berhasil mengirim lokasi dan menunggu balasan dari temannya, merasa khawatir karena tidak ada tanggapan cepat. Ketika temannya tiba, Lauren merasa lega dan melanjutkan pertemuan dengan nyaman. *User Journey Map* ini mengidentifikasi tantangan dan pengalaman Lauren, membantu pengembang memperbaiki aplikasi.



Gambar 9. User Journey Maps (Sumber: Dokumen Pribadi)

4. User Flow Berbagi Lokasi

User Flow di atas menggambarkan alur berbagi lokasi dengan teman di aplikasi LoGat. Proses dimulai dari halaman utama (Homepage), di mana pengguna dapat mengakses menu chat untuk memulai interaksi. Dari menu chat, pengguna memilih avatar teman dari daftar. Setelah itu, pengguna memilih opsi "Berbagi Lokasi". Sistem memeriksa apakah GPS di perangkat sudah aktif. Jika belum, pengguna diminta mengaktifkan GPS terlebih dahulu. Setelah GPS diaktifkan, pengguna diminta mengonfirmasi pengiriman lokasi. Jika pengguna memutuskan untuk tidak mengirim lokasi, mereka akan kembali ke halaman sebelumnya. Namun, jika pengguna mengonfirmasi pengiriman lokasi, lokasi tersebut akan dikirim ke teman yang dipilih dan pengguna akan kembali ke halaman utama. Alur ini memastikan pengguna dapat berbagi lokasi dengan mudah dan efisien, sambil memberikan kontrol penuh atas setiap langkah proses tersebut.

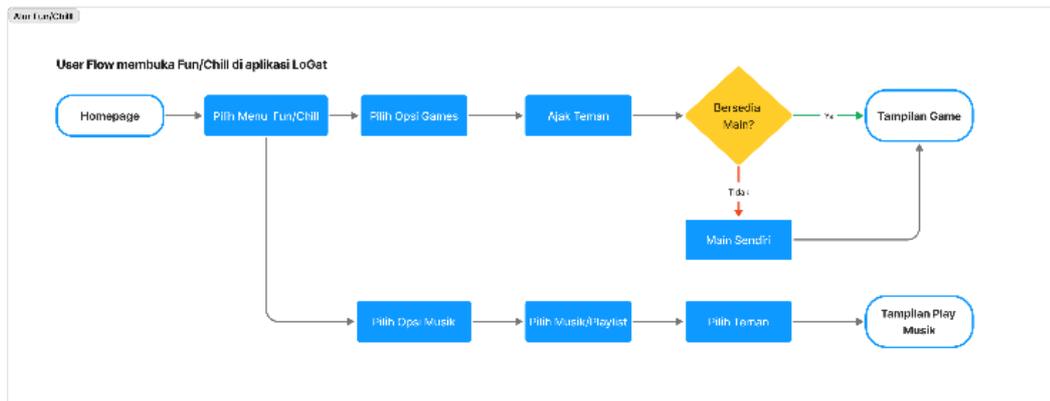


Gambar 10. User Flow Berbagi Lokasi (Sumber: Dokumen Pribadi)

5. User Flow Berbagi Fitur Fun

User Flow di atas menjelaskan alur penggunaan fitur Fun/Chill di aplikasi LoGat, yang mencakup opsi permainan (Games) dan musik (Music). Proses dimulai dari halaman utama (Homepage), di mana pengguna memilih menu Fun/Chill. Dari sini, pengguna dapat memilih "Games" atau "Music". Jika memilih "Games", pengguna bisa mengajak teman bermain atau bermain sendiri. Jika bermain dengan teman, mereka diarahkan ke tampilan permainan. Jika bermain sendiri, mereka langsung masuk ke permainan yang dipilih. Jika memilih "Music", pengguna memilih lagu atau playlist dan bisa memilih teman untuk

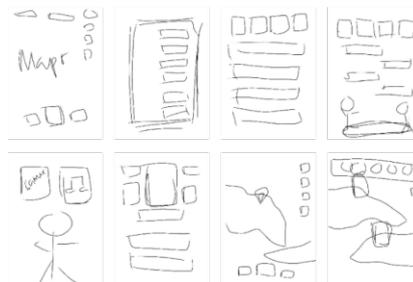
mendengarkan bersama. Setelah teman dipilih, sistem menampilkan tampilan pemutaran musik. *User Flow* ini memberikan panduan jelas bagi pengguna untuk menggunakan fitur-fitur fun di aplikasi LoGat, baik untuk bermain *game* atau mendengarkan musik, sendiri maupun bersama teman, sehingga meningkatkan interaktivitas dan pengalaman pengguna.



Gambar 11. *User Flow* Fitur Fun/Chill
(Sumber: Dokumen Pribadi)

6. Crazy 8's

Proses *Ideate* perancangan fitur *fun* aplikasi LoGat, metode *Crazy 8's* digunakan sebagai teknik *brainstorming* yang melibatkan penggambaran sketsa desain produk dalam waktu delapan menit. Penulis diberi batas waktu yang ketat untuk menghasilkan delapan sketsa desain. Metode ini bertujuan untuk memunculkan gagasan-gagasan kreatif secara cepat tanpa hambatan, memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam pengembangan fitur yang inovatif dan menarik. Penggunaan metode *Crazy 8's* dalam ideate aplikasi LoGat membantu penulis untuk mengeksplorasi ide-ide baru secara intensif dan efisien, yang merupakan langkah penting dalam menghasilkan solusi yang tepat dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.



Gambar 12. *Crazy 8's*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

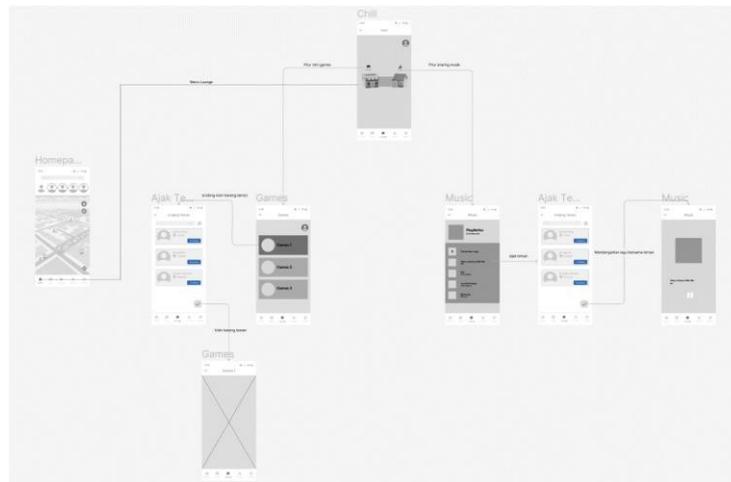
7. Information Architectural

Arsitektur Informasi untuk aplikasi bernama "LoGat" ini dimulai dengan *homepage*, diikuti oleh layar peluncur yang mengarahkan pengguna ke halaman masuk atau daftar. Setelah autentikasi berhasil, pengguna akan dialihkan ke layar pengantar, dan selanjutnya menuju Dasbor. Dari Dasbor, pengguna dapat menavigasi ke lima bagian utama yaitu *Explore*, *Friends*, *Chat*, *Chill Room*, dan *Profile*. Bagian *Explore* memungkinkan pengguna untuk mengakses *Map*, *Story* (dengan opsi untuk mengunggah cerita mereka sendiri), dan mencari konten berdasarkan kategori. Bagian *Friends* mencakup daftar teman,

permintaan pertemanan, tambah teman, dan rekomendasi teman. Bagian *Chat* menyediakan daftar teman, daftar grup, fungsi obrolan grup, dan opsi untuk mengundang teman ke obrolan grup. *Chill Room* menyediakan ruang untuk berbagi musik, melihat *menu* genre, mengundang teman, serta memainkan musik dan permainan. Terakhir, bagian *profile* mencakup pengaturan akun (tempat pengguna dapat mengedit profil mereka), pengaturan umum, privasi, keamanan, notifikasi, dan akses ke pusat bantuan. Pengguna juga memiliki opsi untuk keluar dari profil mereka. Arsitektur ini dirancang untuk memastikan pengalaman pengguna yang ramah dengan mengorganisir fitur-fitur ke dalam kategori yang berbeda dan mudah dinavigasi

8. *Wireframe*

Wireframe dan *wireflow* adalah elemen penting dalam perancangan aplikasi LoGat yang bertujuan untuk memberikan panduan visual tentang tata letak dan alur interaksi pengguna. *Wireframe* adalah representasi sederhana dari struktur halaman aplikasi, menunjukkan penempatan elemen seperti tombol, *menu*, gambar, dan teks tanpa mendetailkan desain visual. *Wireflow* menggabungkan elemen-elemen *wireframe* dengan diagram alir yang menggambarkan bagaimana pengguna akan bergerak melalui aplikasi dari satu layar ke layar lainnya. Untuk LoGat, *wireflow* akan menunjukkan jalur pengguna mulai dari halaman pembuka, masuk atau mendaftar, hingga navigasi melalui berbagai fitur seperti berbagi lokasi, *chatting*, menambahkan teman, mendengarkan musik, dan bermain game. *Wireflow* ini membantu penulis dalam mengidentifikasi potensi masalah navigasi dan memastikan setiap transisi antar layar berjalan mulus. Dengan menggunakan *Wireframe* dan *Wireflow*, aplikasi LoGat dapat dirancang dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan *user-centric*, memastikan setiap elemen mendukung pengalaman pengguna yang optimal.

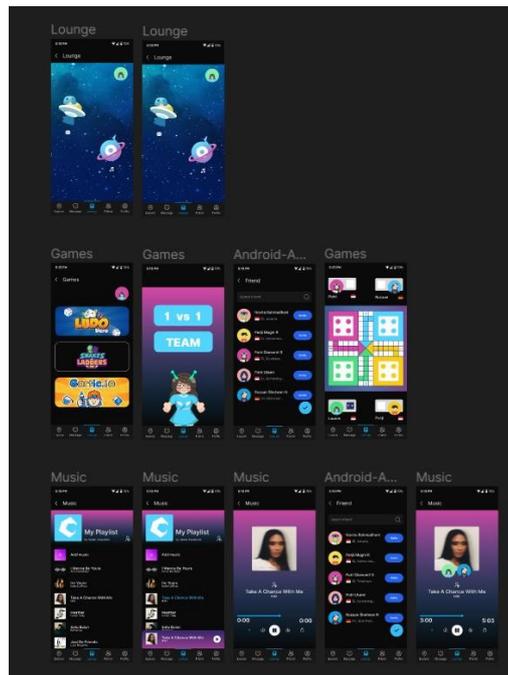


Gambar 13. *Wireframe/ Wireflow*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

9. *Prototype*

Prototype perancangan desain menarik untuk fitur "Fun" dalam aplikasi LoGat, dengan fokus pada tiga fungsionalitas utama yaitu *Lounge*, *Games*, dan *Music*. Bagian *Lounge* menjadi pusat sosial yang memungkinkan pengguna berinteraksi dalam lingkungan bertema kasual. Antarmuka bertema ruang angkasa yang menarik menawarkan opsi untuk bergabung dengan berbagai *Lounge*, mendorong interaksi dan pertemanan baru. Bagian *Games* menyediakan berbagai

pilihan permainan untuk menghibur pengguna, termasuk permainan Ludo. Bagian *Music* memungkinkan pengguna untuk mengelola dan memutar daftar putar musik mereka dengan mudah. Setiap bagian dalam fitur "Fun" dirancang dengan estetika yang modern, meningkatkan pengalaman pengguna dan mendorong interaksi yang sering dengan berbagai fitur menyenangkan di aplikasi LoGat. Navigasi yang intuitif dan grafis yang hidup memudahkan pengguna untuk beralih antara bermain game, mendengarkan musik, dan bersosialisasi di *Lounge*, menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan berkesan bagi semua pengguna.



Gambar 14. *Prototype*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

10. Test

Pada tahap uji dalam proses *Design Thinking* untuk aplikasi LoGat, target pengguna adalah laki-laki dan perempuan usia 18-30 tahun yang ingin terhubung lebih dekat dengan teman atau keluarga melalui fitur komunikasi dan berbagi lokasi, serta mudah beradaptasi dengan teknologi. Pengujian menggunakan *SUS (System Usability Scale)* untuk mengukur kemudahan penggunaan, dengan 10 pertanyaan skala 1-5. Skor rata-rata *SUS* dari responden adalah 93, yang masuk kategori *EXCELLENT* dengan grade A, menunjukkan aplikasi ini layak dan diterima dari segi kegunaan.

Participant	SUS Score
P1	95
P2	85

P3	95
P4	92,5
P5	97,5
Average	93

Gambar 15. Hasil Test SUS Score
(Sumber: Dokumen Pribadi)

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX fitur "Fun" pada aplikasi berbagi lokasi secara *real-time*, LoGat. Proses perancangan melibatkan berbagai tahapan yang komprehensif untuk memastikan bahwa fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Fitur "Fun" ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Integrasi elemen gamifikasi, seperti tantangan berbasis lokasi dan penghargaan, serta aktivitas berbasis lokasi, seperti permainan dan kegiatan sosial, dirancang untuk membuat pengguna lebih termotivasi dalam menggunakan aplikasi LoGat. Dengan demikian, fitur ini tidak hanya meningkatkan fungsionalitas aplikasi tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan menyenangkan bagi pengguna. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan mengembangkan fitur tambahan seperti integrasi media sosial, meningkatkan keamanan dan privasi, mengoptimalkan performa aplikasi, dan melakukan penelitian berkelanjutan untuk memahami kebutuhan pengguna.

REFERENSI

- Ray, D., D. Z. Sudirman, dan Y. R. Widawaty. 2014. Rancang Bangun Aplikasi Berbagi Berbasis Lokasi Menggunakan Quick Response Code dan Metode Geolocation. *ULTIMATICS*, Vol. VI (2) : 57-62.
- Setiawan, A. R., M. Asfi. A. Seviana. S. Pranata, W. E. Septian. 2023. Design System Pada Perancangan Antar Muka Perangkat Lunak Sistem Akses Digital. *Jurnal Teknologi Terpadu* Vol. 9(1), 56-64.
- Shirvanadi, E. C. 2021. Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). Skripsi. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Islam Indonesia. Jakarta.
- Sukmasetya, P. A. Setiawan, E. R. Arumi. 2020. Penggunaan Usability Testing Sebagai Alat Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sains dan Teknologi*. Vol. 9(1), 58-68.
- Tsai, J. Y., P. G. Kelley, L. F. Cranor, N. Sadeh. 2010. *Location-Sharing Technologies: Privacy Risks and Controls*. Pittsburgh : Carnegie Mellon University.
- Villa. J. 2022. My Journey into Voice Prototyping, (Online), <https://uxbooth.com/>, diakses pada 15 Februari 2024.
- Williams, J. 2021. Migrating to Material Design 3, (Online). <https://material.io/blog/migrating-material-3>, diakses pada 15 Februari 2024.
- Yaqin, A., T. Anwar., S. D. H. Permana. 2020. Perancangan Aplikasi Peninjau Lokasi "Findm" Untuk Membantu Pengawasan Terhadap Anak. *Singularity: Jurnal Desain dan Industri Kreatif*, Vol. 1(1), 33-39.
- Lazuardina, D. dan Suyatno, D. F. (2023). Pengukuran User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Mobile Apps 'Shopee' Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *JEISBI*, 04(03), 95-106.

- Putri, A. R. R. (2023). Evaluasi Usability User Interface dan User Experience PADA Aplikasi M.TIX Dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS). (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Surabaya).
- Firdausi, A. N. (2024). Perancangan Prototype Desain User Interface Website Robries Sebagai Upaya Pengenalan Produk Daur Ulang Limbah Plastik. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Surabaya).
- Putra, F. Z. A. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis *Website Pre-order Catering* di Surabaya. (Skripsi Sarjana, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur).
- Ifandi, A. A. (2023). Penerapan Metode *User Centered Design* Pada Pengembangan Antarmuka Aplikasi Kesehatan Hewan. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Surabaya).
- Gani, M. (2023). Perancangan Poster Acara Untuk Dongeng Dulu. (Tugas Akhir Sarjana Terapan, Universitas Negeri Surabaya).
- Anggraeni P., I. D. M. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis *Website E-Canteen* Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. (Skripsi Sarjana, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur)
- Restyasari, N. 2023. Redesain Dan Analisis UI/UX Aplikasi Smart Home Universitas Pendidikan Indonesia (SH-UPI) dengan Menggunakan Metode *Design Thinking* pada Perangkat Android. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.