



## Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Any.Do Menggunakan Metode Design Thinking

Cicih Cicih

Universitas Islam 45 Bekasi

Korespondensi Penulis: [cicihf@gmail.com](mailto:cicihf@gmail.com)

**Abstract.** As part of the final project for the Independent Study Certified Campus Merdeka program, we developed a prototype of the Any.do application through a redesign effort by applying the Design Thinking methodology. This project integrated various aspects of sustainable design into the User Interface (UI) and User Experience (UX), aligning them with user needs as well as environmentally-conscious business objectives. The primary aim of this final project was to explain the features and functionalities of the application that can contribute positively to environmental sustainability and create a more intuitive and user-friendly UI/UX experience. The evaluation results demonstrated positive feedback from users regarding the design improvements and the overall enhanced quality of the application experience.

**Keywords:** UI/UX, Redesign, Design Thinking, Independent Study, MSIB

**Abstrak.** Sebagai bagian dari tugas akhir pada program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka, kami mengembangkan prototype aplikasi Any.do melalui upaya redesign dengan menerapkan metode Design Thinking. Project ini mengintegrasikan berbagai aspek desain berkelanjutan ke dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX), yang diselaraskan dengan kebutuhan pengguna serta sasaran bisnis yang berwawasan lingkungan. Tujuan utama proyek akhir ini adalah menjelaskan fitur dan fungsi dari aplikasi yang dapat memberikan kontribusi positif bagi lingkungan dan membuat UI/UX yang lebih intuitif dan mudah dipahami. Hasil evaluasi menunjukkan tanggapan positif dari pengguna terkait perbaikan desain dan peningkatan kualitas pengalaman penggunaan aplikasi secara keseluruhan.

**Kata kunci:** UI/UX, Redesain, Design Thinking, Studi Independen, MSIB

### PENDAHULUAN

Studi Independen Bersertifikat merupakan salah satu bagian dalam program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pembelajaran dan pengembangan diri melalui aktivitas di luar lingkungan kampus (Diktiristek, n.d.). Namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan, program ini dimaksudkan untuk mahasiswa yang ingin mengasah keterampilan spesifik dan aplikatif yang sangat relevan dengan kebutuhan dunia usaha dan industri saat ini (Diktiristek, n.d.). Selain itu, Kemendikbudristek telah bekerja sama dengan lebih dari 160 mitra, termasuk bisnis, lembaga, lembaga pemerintah, dan startup (Itk, 2022).

Salah satu mitra yang ada di Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka yaitu PT. GreatEdu Global Mahardika (GreatEdu) dengan tiga program pembelajaran yang diadakan yaitu *UI/UX Bootcamp*, *Data Analytics*, dan *Solidity Blockchain Developer*. GreatEdu merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi untuk keperluan pendidikan dan memusatkan layanan serta produk-produknya pada sektor teknologi pendidikan. GreatEdu,

sebagai perusahaan yang bergerak di bidang digital, menyadari betapa pentingnya produk digital bagi setiap bisnis (Kelembagaan : Kementerian Ketenagakerjaan RI, n.d.). Produk digital telah mengalami perkembangan dalam hal fitur canggih dan cara mereka memberikan pengalaman pengguna yang luar biasa. Bagian ini disebut *UI/UX* dalam bidang pengembangan produk.

*User Interface (UI)* merupakan elemen visual yang menjadi titik interaksi langsung antara pengguna dengan aplikasi atau perangkat lunak. Sedangkan *User Experience (UX)* mengacu pada persepsi dan emosi yang dirasakan oleh manusia saat menggunakan sebuah produk atau layanan, *UX* memegang peran krusial dalam proses perancangan ulang atau redesign aplikasi. Dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna, desain antarmuka (*UI*) dapat disesuaikan agar memenuhi kebutuhan dan memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna sasaran (Lestari et al., 2022). Dalam konteks aplikasi yang ramah lingkungan, pendekatan *UI/UX* dapat membantu pengguna untuk lebih mudah dan nyaman dalam menggunakan aplikasi yang ramah lingkungan. Selain itu, dengan pendekatan *UI/UX* yang tepat, aplikasi yang ramah lingkungan juga dapat menjadi lebih menarik bagi pengguna.

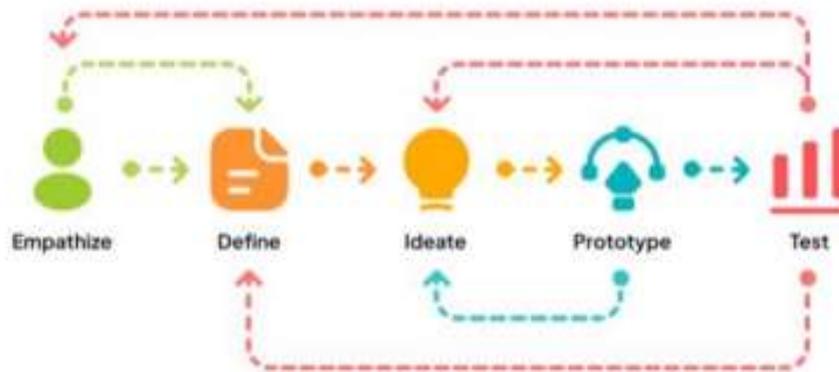
Pada dasarnya, program ini berfokus pada penggunaan teknologi yang ramah lingkungan dan berkelanjutan saat membuat produk digital, bagaimana mendesain produk digital dengan mempertimbangkan dampak lingkungannya dan bagaimana mengurangi dampak tersebut. Selain itu, pelatihan *UI/UX* juga dapat mengajarkan peserta bagaimana meningkatkan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang lebih baik dan meminimalisir penggunaan sumber daya seperti energi dan bahan baku, sehingga produk digital yang dihasilkan dapat membantu mengurangi dampak lingkungan.

Sebagai Project akhir dalam program ini, kami mengembangkan prototipe aplikasi dengan melakukan *Redesign* menggunakan kerangka kerja *Design Thinking*. Proyek ini menerapkan berbagai aspek desain berkelanjutan untuk *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*, yang diselaraskan dengan kebutuhan pengguna serta tujuan bisnis yang berorientasi pada lingkungan. Project akhir ini bertujuan untuk menjelaskan fitur dan fungsi dari aplikasi yang dapat berkontribusi untuk lingkungan sesuai dengan prinsip desain berkelanjutan.

## **METODE PENELITIAN**

Pada proyek akhir ini, metode yang digunakan untuk merancang ulang desain adalah Metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan metodologi yang berpusat pada solusi untuk memecahkan permasalahan. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah atau

kebutuhan yang dihadapi target pengguna, sehingga dapat ditentukan solusi terbaik untuk menyelesaikannya (Lestari et al., 2022). Tujuan utamanya adalah menciptakan layanan yang inovatif sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu mengatasi tantangan yang ada (Ansori et al., 2023).



**Gambar 1 Metode Design Thinking**

Berdasarkan Gambar 1 diatas, *Design Thinking* memiliki 5 tahapan proses, yaitu (Adha et al., n.d.):

1. *Empathize*: Tahap empathize memungkinkan wawasan yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi. Proses ini umumnya biasanya dilakukan dengan melakukan wawancara dengan user atau pengguna, observasi perilaku user, dan metode lain untuk mendapatkan data yang akurat.
2. *Define*: Pada tahap *define ini*, informasi dan data yang telah dikumpulkan pada proses *Empathize* terhadap pengguna akan dianalisis secara mendalam guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Tahap ini merupakan proses untuk mengidentifikasi serta merumuskan permasalahan nyata yang dihadapi pengguna saat berinteraksi atau menggunakan suatu produk atau layanan.
3. *Ideate*: Tahap ini merupakan langkah untuk menciptakan sebanyak mungkin ide solusi yang inovatif berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap *Define* sebelumnya. Tujuan dari tahapan ini adalah mengeksplorasi berbagai alternatif ide secara luas dan beragam, sehingga solusi yang akhirnya dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Setelah itu, ide-ide tersebut dituangkan dalam bentuk sketsa, yang digunakan sebagai kerangka untuk membuat *prototype*.
4. *Prototype*: Tahap *Prototype* berfungsi sebagai sarana untuk mengevaluasi solusi nyata dan meminta umpan balik atau *feedback* dari pengguna untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu jika dibutuhkan. Prototype yang dihasilkan merupakan representasi

awal dari produk yang memungkinkan pengguna atau klien untuk merasakan dan menjelajahi konsep fitur dari solusi yang sedang dikembangkan.

5. *Testing*: tahap pengujian dilakukan dengan mengevaluasi produk kepada pengguna melalui pengujian hasil *prototype* yang telah dibuat. Hasil dari pengujian ini akan digunakan untuk melakukan penyempurnaan dengan memperbaiki solusi yang ada dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang produk serta kebutuhan penggunaannya (Lestari et al., 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Final project* ini dilakukan secara berkelompok dengan durasi pengerjaan kurang lebih selama 1 bulan, dimana dalam satu kelompok terdiri dari 5 orang yang terbagi menjadi beberapa peran yaitu, *Project lead*, *UX Researcher*, *UI/UX Designer* dan *UX Writer*. Saya sendiri berperan sebagai *UX Researcher*.

Tema aplikasi yang dijadikan studi kasus pada program ini berkaitan dengan isu lingkungan, kelompok kami memutuskan untuk melakukan *redesign* suatu aplikasi yang akan memiliki fitur yang berdampak positif bagi lingkungan.

Any do adalah sebuah aplikasi *to-do list* atau sebuah aplikasi produktivitas yang dirancang untuk membantu orang-orang untuk menyelesaikan lebih banyak hal atau kegiatan setiap harinya. Alasan utama kenapa kami memilih aplikasi ini adalah kami ingin menambahkan fitur yang berhubungan dengan lingkungan pada aplikasi ini. Fitur tersebut diharapkan dapat menjadi bagian dari rencana-rencana yang dibuat oleh pengguna sebelum memulai hari. Tujuan project kami yaitu, menambahkan fitur yang dapat berkontribusi untuk lingkungan dan membuat *UI/UX* yang mudah dipahami pengguna.

### 1. *Empathize*

Pada tahapan *Empathize*, sasaran utama adalah memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan para pengguna. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam project ini peneliti melaksanakan sesi wawancara secara mendalam. Sebelum memulai *Research*, peneliti menyusun sebuah *Research Plan* agar proses penelitian dapat lebih terfokus dan menghasilkan data yang bermanfaat bagi pengembangan solusi. Berikut adalah *Research Plan* yang telah dibuat:

#### **Research objective**

1. Memahami perilaku *user* saat menggunakan aplikasi Any.do
2. Memahami *pain point user* saat menggunakan aplikasi Any.do

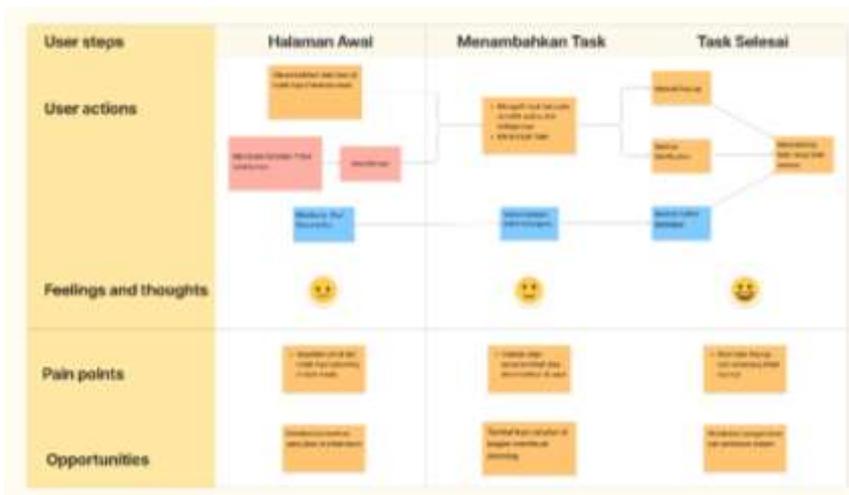
- Mengidentifikasi preferensi dan perspektif *user* terhadap konsep fitur isu lingkungan di aplikasi Any.do

**Research method**

Kualitatif-*In Depth Interview*, *Interview* dilakukan terhadap 3 responden yang memenuhi kriteria untuk *research* ini yaitu, Pengguna aplikasi Any.do atau pengguna baru Any.do dan Pengguna yang pernah menggunakan aplikasi produktivitas. Dari hasil *Interview* tersebut didapatkan data informasi yang dibuat dalam sebuah *user persona* dan *user journey map* sebagai berikut:



**Gambar 2 User Persona**



**Gambar 3 User Journey Map**

**2. Define**

Pada tahap berikutnya, Define yaitu dengan merumuskan permasalahan dengan memanfaatkan informasi yang telah terkumpul dari tahapan sebelumnya, serta mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara spesifik. Tujuan utama dari tahap Define ini

adalah mendefinisikan persoalan yang dihadapi guna memperoleh sudut pandang pengguna, yang kemudian akan dijadikan landasan dalam perancangan prototype aplikasi.



Gambar 4 Pain Points dan Interest

### 3. Ideate

Dalam tahap ini, peneliti mengembangkan gagasan solusi yang didasarkan pada permasalahan dan kebutuhan yang teridentifikasi pada tahapan sebelumnya. Gagasan-gagasan tersebut kemudian disusun dalam format Affinity Diagram (Diagram Afinitas) untuk memudahkan pengelompokan dan analisis lebih lanjut.



Gambar 5 Ideas

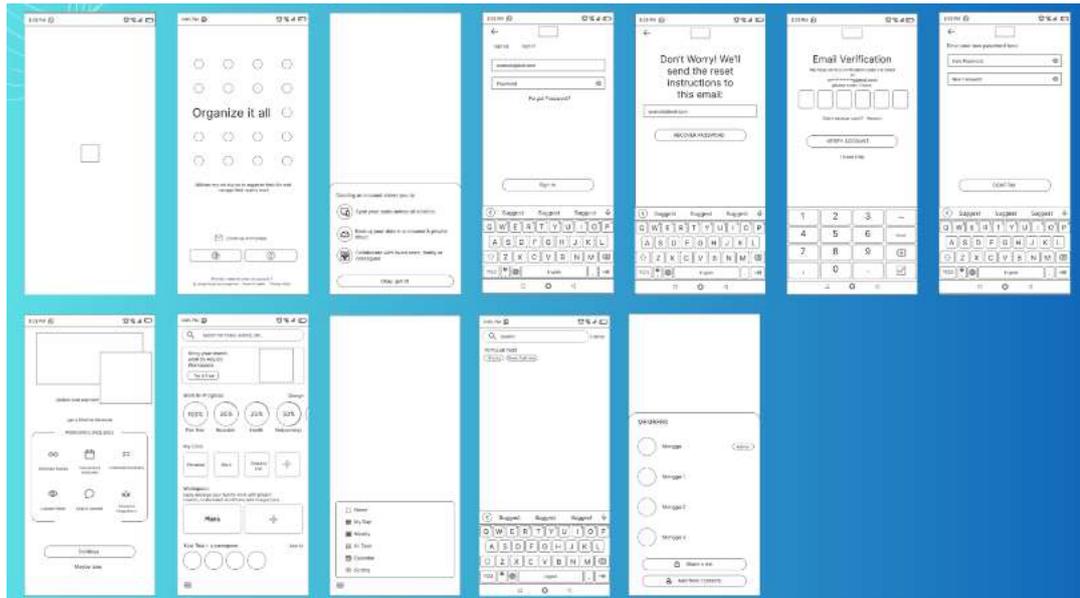
### Voice and tone

Berdasarkan insight dari tahap sebelumnya, *voice and tone* yang akan diterapkan adalah *Approachable (Friendly)*, *Informative (Clear-Trustworthy)*, *Emphatic (Helpful-Respectful)*. *Approachable (Friendly)* dengan target *user* merupakan remaja sampai dewasa Sehingga menggunakan tones friendly akan lebih nyata dan membangun hubungan yang dekat dan nyaman dengan pengguna. *Informative (Clear-Trustworthy)* Aplikasi ini berbasis penyimpanan data, akan ada to list didalamnya sehingga diperlukan clear dan trustworthy. *Emphatic (Helpful-Respectful)* Saat user mengalami kendala, tones helpful akan memahami

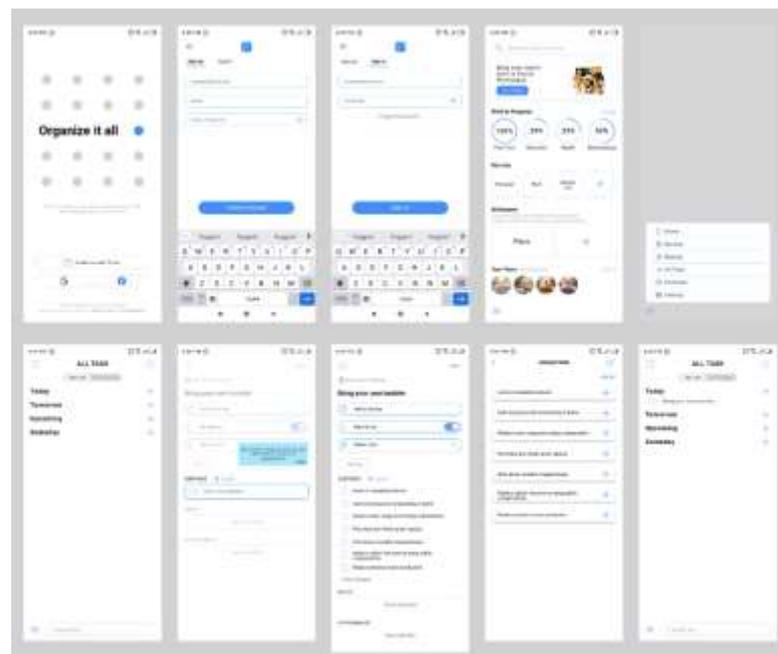
kebutuhan dan tantangan pengguna, lalu memberikan solusi atau dukungan dengan cara yang simpatik dan menghormati.

#### 4. Prototype

Pada tahap ini, peneliti menerjemahkan ide-ide abstrak yang muncul pada tahap *Ideate* ke dalam bentuk visualisasi awal. Peneliti juga melakukan pengujian konsep permulaan dengan membangun Desain *Low Fidelity (Lo-Fi)*. Selanjutnya, proses berlanjut dengan pembuatan Desain *High Fidelity (Hi-Fi)* guna memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai tampilan antarmuka aplikasi.



Gambar 6 Design Lo-fi atau Wireframe



Gambar 7 Design Hi-Fi

## 5. Testing

Pada tahapan ini, serangkaian evaluasi pengguna dilaksanakan untuk memastikan produk tersebut telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian kegunaan (*usability testing*) diselenggarakan dengan menggunakan metode *moderated remote*, di mana para pengguna diuji dari jarak jauh dengan bantuan perangkat seperti Figma Prototype dan Google Meet. Selama proses tersebut, pengguna berinteraksi dengan *prototype* aplikasi. Umpan balik yang diberikan terkait dengan skenario penambahan tugas (*Add Task*) pada fitur *Suggest*

## KESIMPULAN DAN SARAN

Final project ini menghasilkan rancangan *prototype redesign* aplikasi Any.do dengan menerapkan metode *Design Thinking*. *Redesign* ini bertujuan untuk menambahkan fitur yang dapat berkontribusi positif bagi lingkungan dan menciptakan pengalaman pengguna (*UI/UX*) yang lebih intuitif dan mudah dipahami. Pendekatan *Design Thinking* yang digunakan dalam pengembangan *UI/UX* aplikasi Any.do terbukti efektif. Metode ini memfasilitasi pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna, perancangan solusi yang sesuai, serta proses iteratif pengujian *prototype* berdasarkan umpan balik langsung dari pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan tanggapan positif dari pengguna terkait perbaikan desain dan peningkatan kualitas pengalaman penggunaan aplikasi secara keseluruhan. Dengan mengadopsi prinsip-prinsip *Design Thinking*, project ini berhasil menghasilkan solusi *redesign* yang mengintegrasikan kebutuhan pengguna, tujuan berkelanjutan, serta aspek kegunaan.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam proyek *redesign* ini, peneliti menyarankan untuk melakukan perbaikan dan pengujian lebih lanjut yang lebih lengkap. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan meningkatkan setiap kekurangan yang masih terdapat pada *redesign* aplikasi Any.do ini. Dengan adanya penyempurnaan berkelanjutan dan serangkaian pengujian tambahan, diharapkan solusi desain yang dihasilkan dapat dikembangkan lebih jauh serta berpotensi untuk diimplementasikan secara nyata di kemudian hari. Proses iteratif ini akan memungkinkan terciptanya pengalaman pengguna yang lebih baik dan pemenuhan kebutuhan pengguna secara maksimal pada akhirnya.

## DAFTAR REFERENSI

Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (n.d.). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.

- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Diktiristek. (n.d.). Apa itu Studi Independen? | Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. Retrieved October 23, 2023, from <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/studi-independen/detail>
- Itk, H. (2022, January 6). Apa Itu Program Studi Independen Kampus Merdeka, Yuk Simak! - Institut Teknologi Kalimantan. <https://itk.ac.id/apa-itu-program-studi-independen-kampus-merdeka-yuk-simak/>
- Kelembagaan: Kementerian Ketenagakerjaan RI. (n.d.). Retrieved April 14, 2024, from <https://kelembagaan.kemnaker.go.id/home/companies/9f0f9043-c2dd-4499-8ff4-8a12f190b247/profiles>
- Lestari, I. T., Dian Permata Sari, & Rian Andrian. (2022). REDESIGN USER INTERFACE APLIKASI IPUSNAS BERDASARKAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 120–129. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.485>