

# Analisis Dan Rekomendasi User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Mobile Tempo Menggunakan Metode Design Thinking



Daffa Azmi<sup>1\*</sup>, Sanjaya Pinem<sup>1</sup>, Muhamad Ridwan<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Indonesia

## ABSTRACT

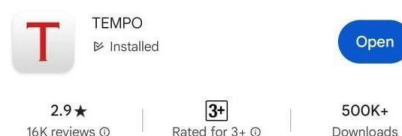
*This study aims to analyze and propose design recommendations for the user interface (UI) and user experience (UX) of the Tempo mobile application using the Design Thinking approach. The research was initiated due to the application's low ratings and negative user reviews on Google Playstore, which highlighted issues such as poor interface usability, unappealing visuals, navigation difficulties, and a suboptimal reading experience. A mixed-method approach was employed, combining qualitative and quantitative techniques. User needs were identified through observation and primary data collection, which informed the redesign process of the Tempo app. The proposed design was evaluated using the User Experience Questionnaire (UEQ), which measures user perceptions across six dimensions. The results indicated positive scores across all dimensions, with the highest values in Efficiency (1.99), Attractiveness (1.92), and Dependability (1.77). These findings suggest that the Design Thinking approach effectively addressed user concerns and produced a design that aligns with user needs and preferences, ultimately enhancing the overall user experience.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan memberikan rekomendasi desain terhadap desain tampilan pengguna (UI) dan pengalaman saat pengguna menggunakan (UX) pada aplikasi mobile Tempo dengan menggunakan metodologi Design Thinking. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya rating aplikasi serta banyaknya ulasan negatif dari pengguna di Google Playstore, yang menyoroti masalah seperti tampilan antarmuka yang tidak ramah, visual yang kurang menarik, kesulitan navigasi, dan pengalaman membaca yang kurang optimal. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode campuran, dengan menggabungkan teknik kualitatif dan kuantitatif. Kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui observasi dan pengumpulan data primer, yang kemudian menjadi dasar dalam proses perancangan ulang aplikasi Tempo. Desain hasil perbaikan dievaluasi menggunakan instrumen User Experience Questionnaire (UEQ) yang berfungsi untuk menilai persepsi pengguna terhadap enam dimensi pengalaman. Hasil evaluasi menunjukkan skor positif pada seluruh dimensi, dengan nilai tertinggi pada Efisiensi (1,99), Daya Tarik (1,92), dan Ketepatan (1,77). Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mampu mengatasi permasalahan pengguna, sehingga secara keseluruhan pengguna dapat menerima pengalaman yang lebih baik.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada saat ini telah membawa perubahan secara signifikan terhadap cara masyarakat mengakses dan mengonsumsi informasi, terutama berita. Katadata Insight Center (KIC) telah melaksanakan survei Status Literasi Digital bersama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Berdasarkan hasil survei tersebut Status Literasi Digital di Indonesia pada tahun 2021 yang telah dilaksanakan mengenai aktivitas masyarakat Indonesia ketika mengakses internet untuk membaca berita sebesar 18%.



Gambar 1. Jumlah Unduhan Aplikasi Tempo di Google Playstore

Aplikasi Tempo merupakan aplikasi layanan berlangganan untuk edisi digital Majalah Tempo dan Koran Tempo. Aplikasi ini menggabungkan seluruh platform produk milik Tempo. Aplikasi Tempo tersedia di Google Playstore dan app store, dengan jumlah unduhan yang mencapai 500.000+ pada platform Google Playstore Dengan banyaknya pengguna yang mengunduh aplikasi Tempo, menjadikan Tempo salah satu aplikasi dipercaya sebagai media untuk mengakses informasi yang berkualitas dan terpercaya. Namun, keberhasilan sebuah aplikasi tidak hanya bergantung pada kualitas konten, tetapi juga pada pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) dan tampilan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) yang dihadirkan. Dengan meninjau aplikasi baca berita yang serupa, saat ini aplikasi Tempo mendapatkan rating paling rendah diantara aplikasi baca berita di playstore dengan memiliki rating 2,9 dari 5,0. Jika dibandingkan dengan Republika.co.id (4,3), Kompas.com (4,5), CNN Indonesia (4,6).



Gambar 2. Rating Aplikasi Layanan Baca Berita di Google Playstore

*User Interface* (UI) merujuk pada elemen visual dari sebuah platform digital (Rosiana *et al.*, 2023), sedangkan *User Experience* (UX) mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan platform tersebut (A'yuni & Chusumastuti, 2021). Keduanya memainkan peranan penting dalam menarik perhatian pengguna dan mempengaruhi keputusan mereka untuk mengonsumsi konten berita. Pemahaman mendalam tentang UX dan UI sangat penting untuk mengelola dan meningkatkan kepuasan pelanggan di era digital (Wiwesa, 2021) Selanjutnya, dari kesimpulan yang bisa diambil dari pengamatan rating dan ulasan pengguna melalui Google Playstore, terdapat temuan salah satu masalah yang dimiliki aplikasi Tempo yaitu mengenai *User Interface* yang kurang ramah untuk pengguna. Selain masalah pada tampilan, pengguna merasa kesulitan pada saat *login*, melihat profil serta *subscription*. Pengguna juga seringkali merasa kesulitan untuk mencari berita yang diinginkan dan pengguna merasa kesulitan saat ingin masuk ke dalam artikel yang ingin dibaca serta pengalaman membaca yang kurang nyaman bagi pengguna.

Penelitian dengan judul “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)” yang dilakukan oleh Ernawati & Dwi Indriyanti (Ernawati & Dwi Indriyanti, 2022) memiliki hasil sebagai berikut: Berdasarkan hasil akhir evaluasi terhadap prototype aplikasi yang dirancang dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan skor 80,125 dengan rating “Good” yang berarti tampilan aplikasi mobile baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian terdahulu yang dilakukan ini menggunakan metode SUS sedangkan metode yang digunakan oleh penulis merupakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), metode ini dipilih karena UEQ mampu mengukur pengalaman pengguna lebih menyeluruh dibandingkan dengan metode SUS yang hanya mengukur tingkat kegunaan. Selanjutnya, Penelitian dengan judul “PENERAPAN METODE USER CENTERED DESAIN PADA PERANCANGAN INTERFACE APLIKASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN TIKET BIOSKOP BERBASIS MOBILE” yang dilakukan oleh Indah Hasari (Indah Hasari *et al.*, 2022) memiliki hasil sebagai berikut: Penerapan metode *User Centered Design* untuk perancangan tampilan antarmuka aplikasi Cinema Ticket berhasil dilakukan dengan baik, evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Cognitive Walkthrough* sangat membantu tanggapan dan reaksi pengguna saat menggunakan aplikasi. Penelitian terdahulu yang dilakukan ini menggunakan metode *User Centered Design* sebagai model penelitiannya. Sedangkan dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* karena mampu memberikan solusi desain yang inovatif dan berbasis empati terhadap pengguna, berbeda dengan UCD yang fokus terhadap kebutuhan pengguna secara fungsional.

Melalui penelitian ini, penulis bertujuan untuk menganalisis serta mengidentifikasi masalah dan melakukan perbaikan *User Interface* & *User Experience* pada aplikasi Tempo berdasarkan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* memiliki 5 tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, & *Test*. Analisis dan rekomendasi desain *interface* ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi Tempo menjadi lebih baik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna untuk pihak terkait guna mengembangkan aplikasi yang sudah ada menjadi lebih baik melalui hasil dari penelitian ini yaitu sebuah rekomendasi desain berupa *prototype* interaktif.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode campuran yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif dengan tujuan untuk lebih memahami pandangan pengguna terhadap user interface dan user experience aplikasi yang diteliti. Pendekatan ini akan memberikan keuntungan untuk memahami kebutuhan pengguna karena melibatkan analisis data kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan dan berurutan (Hakim Nasution *et al.*, 2024). Penelitian ini berfokus pada eksplorasi masalah, empati terhadap pengguna, dan pengembangan solusi dengan berdasarkan kebutuhan pengguna dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Oleh karena itu, penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji atau membenarkan suatu hipotesis. Pendekatan ini lebih menekankan pemahaman mendalam terhadap pengalaman pengguna, bukan pada pengujian hubungan antar variabel seperti yang umum dilakukan dalam penelitian kuantitatif murni atau eksperimental. *Design Thinking* terdiri dari 5 tahap yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, & *Test*. Pendekatan ini cocok digunakan karena dapat memberikan struktur yang jelas dalam menjalani tahapan yang mendalam mulai dari pemahaman permasalahan awal hingga pembuatan solusi dan berakhir pada uji coba kepada pengguna (Iqbal Sain *et al.*, 2025).

### *Emphatize*

Pada tahap *Emphatize*, fokus utama adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna aplikasi Tempo dengan melibatkan studi literatur, dan observasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan melakukan observasi tidak langsung pada aplikasi Tempo melalui Google Playstore. Pendekatan kualitatif ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali wawasan mendalam tentang pengalaman pengguna, serta masalah yang dihadapi saat pengguna menggunakan aplikasi tersebut.

### *Define*

Pada tahap *Define*, setelah mendapatkan data dari hasil survei, observasi serta studi literatur, peneliti akan menganalisis informasi tersebut untuk merumuskan masalah utama yang perlu diselesaikan. Teknik yang digunakan adalah analisis konten untuk menggali inti masalah dan menetapkan masalah utama yang harus diselesaikan dalam pengembangan aplikasi. Peneliti membuat *user persona*, *user journey map* dan *how might we* untuk membantu memahami pengguna lebih dalam dengan menggunakan data yang sudah dikumpulkan.

### *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, peneliti akan mengembangkan berbagai ide dan konsep solusi untuk masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Metode yang digunakan di sini adalah *brainstorming*, *user flow*, dan *wireframing*.

### *Prototype*

Pada tahap *prototype*, pengembang akan membuat model aplikasi berdasarkan *wireframe* yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya dan memungkinkan responden untuk mengujinya. Pada tahap ini, desain sudah dibuat sedemikian rupa dengan aplikasi yang sudah siap digunakan atau bisa disebut dengan desain *high-fidelity*. Software yang akan digunakan untuk pembuatan *prototype* adalah Figma.

### *Test*

Prototype diuji oleh 64 pengguna melalui *platform Maze*. Umpan balik dikumpulkan melalui kuesioner UEQ untuk mengevaluasi efektivitas solusi yang diusulkan sebanyak 64 responden pengguna yang telah mencoba prototipe hasil perbaikan. Selanjutnya data yang berhasil dikumpulkan diolah menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* berbasis excel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Emphatize*

Pada tahap ini peneliti melakukan riset untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan pengguna dengan melakukan observasi dan pengumpulan survei kuesioner pertanyaan terbuka. Setelah diproses didapatkan sudut pandang dari pengguna mengenai aplikasi Tempo secara umum yaitu:

- Sebagian pengguna merasa tampilan aplikasi membosankan.
- Sebagian pengguna membutuhkan waktu lebih untuk proses verifikasi akun melalui email.
- Beberapa pengguna kesulitan memahami penggunaan aplikasi.
- Pengguna mengharapkan adanya fitur *bookmark*.

Selanjutnya peneliti menemukan beberapa masalah kegunaan pada aplikasi Tempo yang ditemukan melalui fitur *rating* dan ulasan pada playstore terkait *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi. Berikut tangkapan layar ulasan pengguna yang

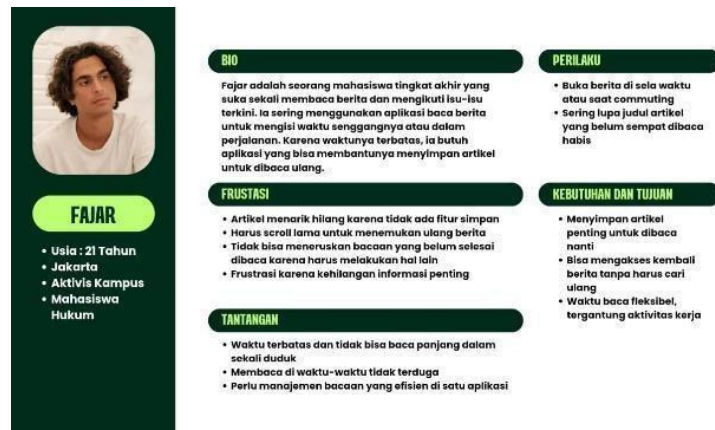
ditemukan peneliti :



Gambar 3. Komentar Mengenai Pengguna Kesulitan Login Aplikasi Tempo

**Define**

Pada tahap *define* setelah penulis melakukan riset, peneliti mendapatkan pandangan dan memahami kebutuhan pengguna. Maka dibuatkan user persona yang mencerminkan karakteristik calon pengguna aplikasi. Detailnya dapat ditemukan pada gambar 4.



Gambar 4. User Persona

Selanjutnya, peneliti membuat *user journey map* diagram yang berfungsi untuk memetakan proses yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. User Journey Map

Selanjutnya, peneliti membuat langkah-langkah potensial untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh pengguna berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi pada tahap-tahap sebelumnya. Berikut adalah *How Might We* yang telah dibuat dalam penelitian ini:

- a. Membuat fitur *login* tidak bergantung pada email, serta verifikasi menggunakan kode otp.
- b. Membuat tampilan beranda lebih menarik dengan membagi beberapa bagian kategori berita serta menambahkan berita carousel.

- c. Menambahkan fitur bookmark agar dapat menyimpan artikel berita.
- d. Membuat tampilan desain antarmuka lebih modern dan tidak kaku.

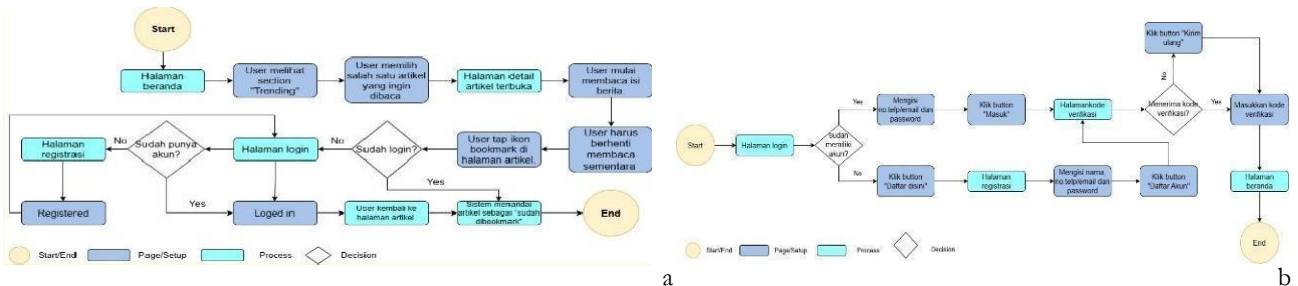
**Ideate**

Pada tahapan ini, peneliti melakukan perancangan solusi yang dapat mengatasi masalah berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan pada tahap *define*. Pendekatan dilakukan melalui *brainstorming* dan *wireframing*. Berikut hasil proses dari tahap *brainstorming* yang dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil Brainstorming

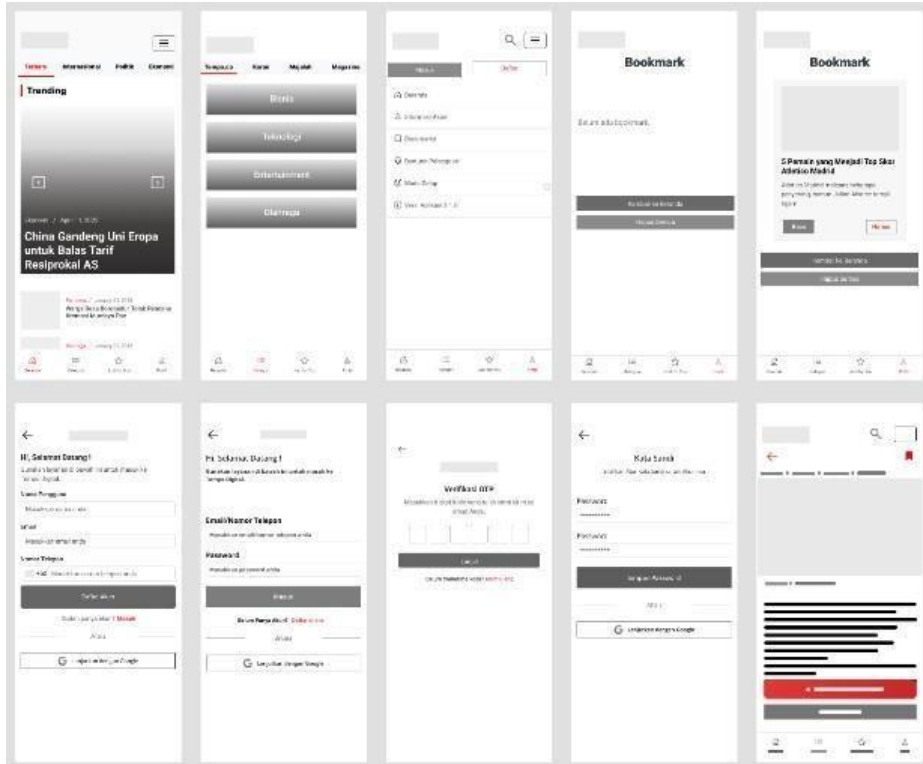
Selanjutnya, peneliti membuat alur langkah pengguna dalam menggunakan aplikasi Tempo, bertujuan untuk memberikan kejelasan dalam alur penggunaan aplikasi saat *prototype* diimplementasikan. Beberapa *user flow* yang dirancang oleh peneliti dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. a) User Flow Bookmark Artikel,

b) Login/Registrasi Akun

Selanjutnya, peneliti membuat rancangan awal desain perbaikan aplikasi dalam bentuk *wireframe*. *Wireframe* dalam penelitian ini dirancang dengan menggunakan aplikasi Figma, pada tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal perbaikan desain aplikasi Tempo sebelum lanjut kedalam perancangan antarmuka pengguna dengan tingkat *high-fidelity*. Berikut tampilan halaman prototype *low-fidelity* yang dapat dilihat pada gambar 8.



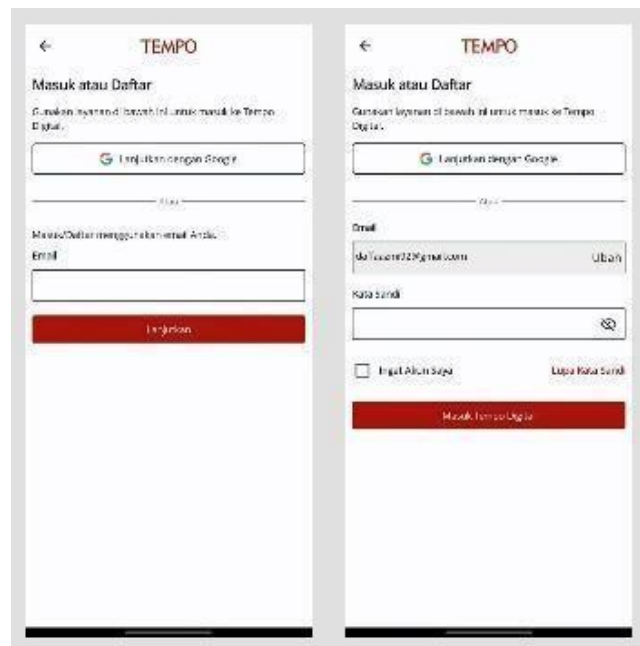
Gambar 8. Wireframe Perbaikan

**Prototype**

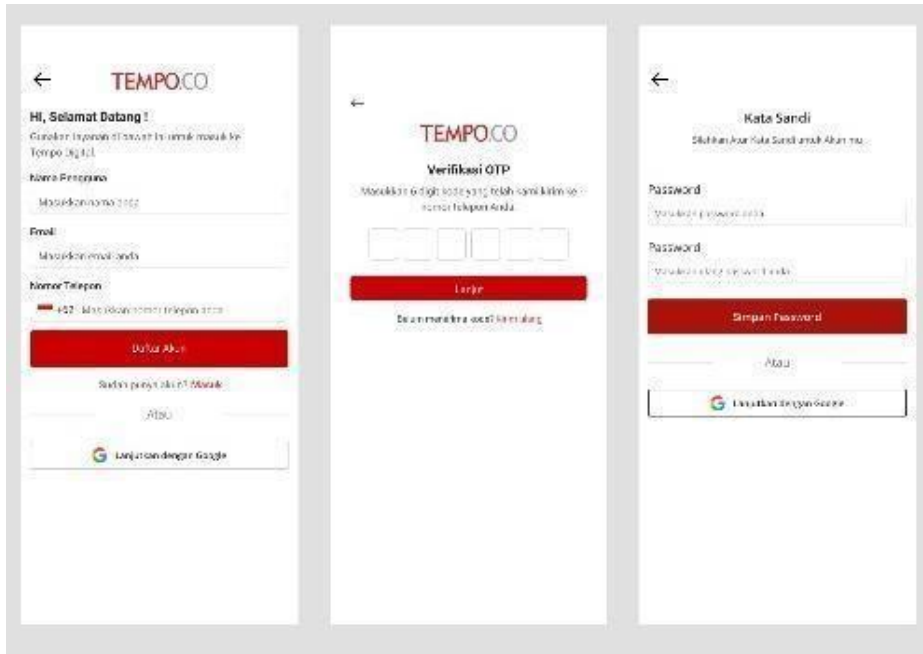
Pada tahap ini peneliti merancang desain *prototype* dengan tingkat *high-fidelity* berdasarkan *wireframe* pada tahap sebelumnya. *High-fidelity prototype* merupakan bentuk rancangan yang menyerupai produk akhir secara visual dan fungsional.

a. Halaman Registrasi Akun

Berikut halaman registrasi akun dari aplikasi Tempo sebelum diperbaiki pada gambar 9 dan sesudah diperbaiki pada bagian yang dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 9. Desain Halaman Registrasi Sebelum diperbaiki

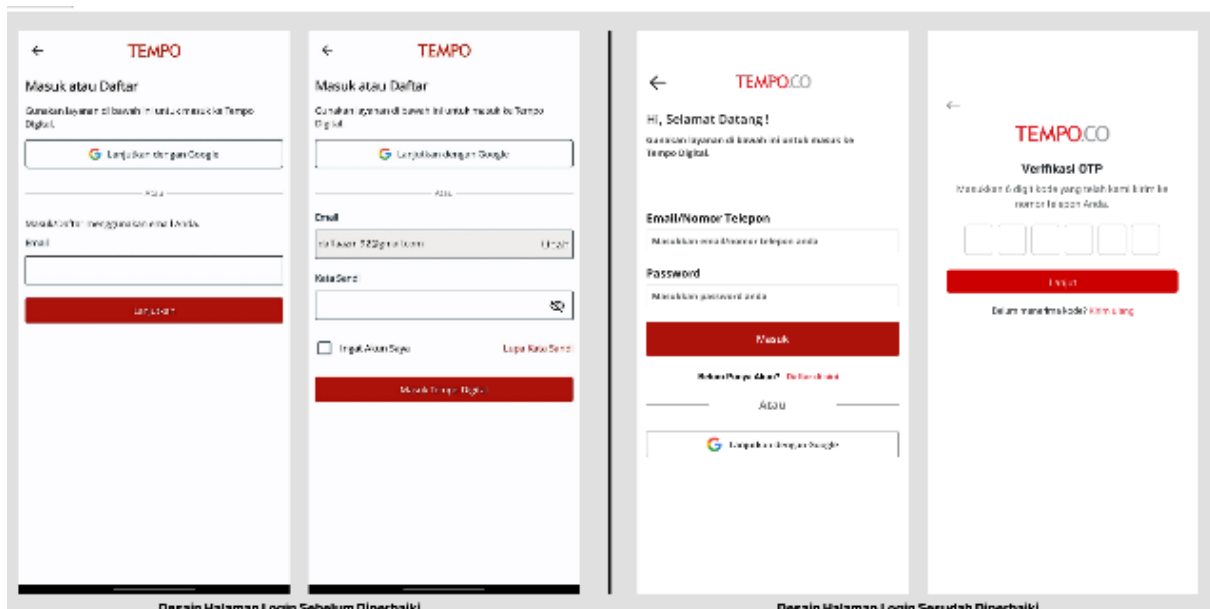


Gambar 10. Desain Halaman Registrasi Sesudah diperbaiki

Berdasarkan gambar 10, perbaikan pada halaman registrasi akun yang dilakukan oleh peneliti adalah pengguna perlu memasukkan nama, email & nomor telepon aktif yang dimiliki untuk registrasi akun. Selanjutnya, pengguna akan menuju ke halaman verifikasi berdasarkan nomor telepon, hal ini bersifat menjaga keamanan pengguna dan mengatasi permasalahan registrasi yang bergantung pada *feedback* email. Jika kode verifikasi sudah dimasukkan, pengguna akan diarahkan ke halaman pembuatan kata sandi akun yang merupakan tahap terakhir untuk registrasi akun.

b. Halaman *Login* Akun

Berikut halaman *login* akun pada aplikasi Tempo sebelum dan sesudah diperbaiki oleh peneliti yang dapat dilihat pada gambar 11.



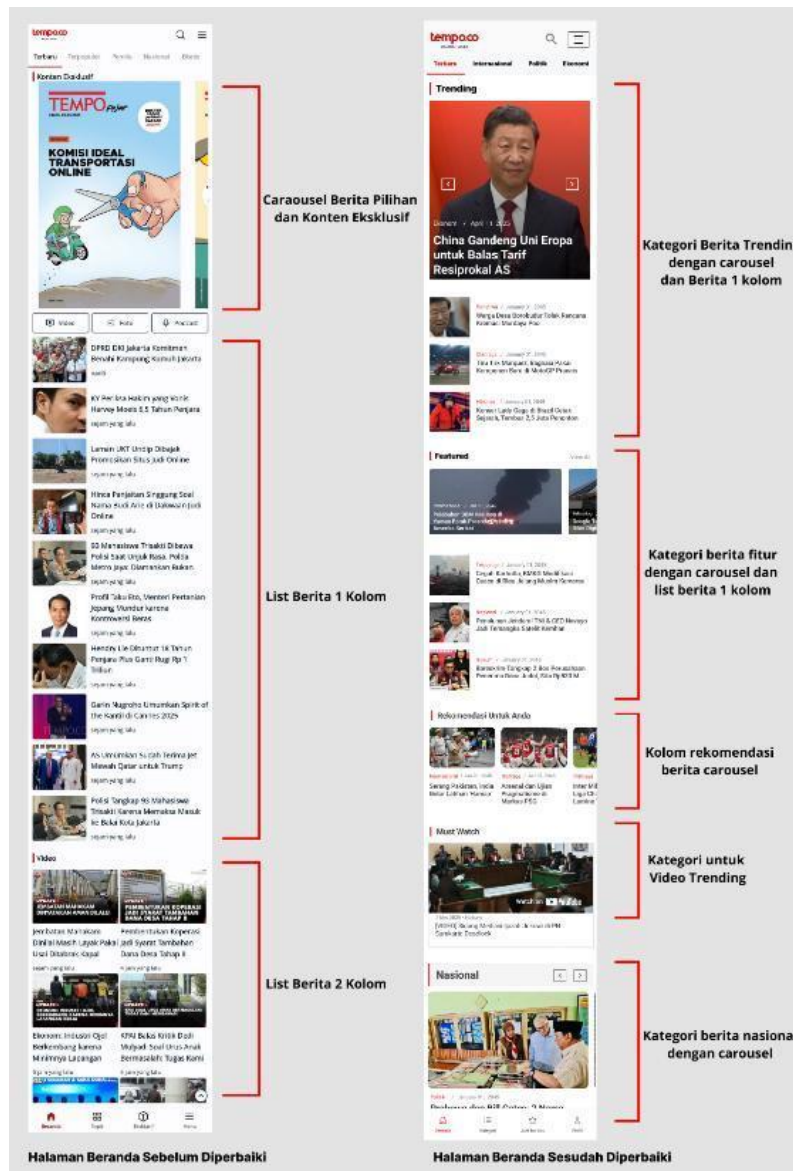
Gambar 11. Desain Halaman *Login* Sebelum dan Sesudah diperbaiki

Berdasarkan gambar 11, perbaikan yang dilakukan adalah penyederhanaan proses *login* yang sebelumnya pengguna perlu melakukan dua tahap *input* email dan password yaitu dari satu halaman ke halaman lain, menjadi hanya satu halaman. Selain itu pada halaman *login* yang sudah diperbaiki, pengguna disediakan opsi untuk *login* menggunakan email atau

nomor telepon. Hal tersebut berguna untuk mengatasi kemungkinan pengguna yang lupa dengan email yang terhubung, serta verifikasi otp yang dikirim melalui nomor telepon yang terhubung sehingga pengguna tidak hanya bergantung pada *feedback* email.

c. Halaman Beranda

Berikut adalah tampilan halaman beranda sebelum dan sesudah diperbaiki oleh peneliti yang dapat dilihat pada gambar 12.



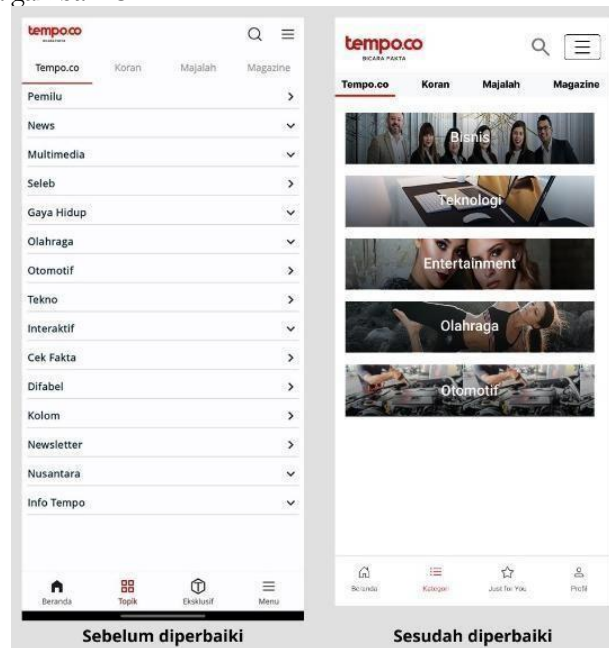
Gambar 12. Desain Beranda Sebelum dan Sesudah diperbaiki

Berdasarkan pada gambar 12, perbaikan halaman beranda yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan membagi beberapa bagian kategori berita dan menjadikannya dalam bentuk berita karousel dan 1 kolom berita, hal ini dilakukan agar interaktivitas pengguna tetap terjaga, tampilan tidak monoton, dan lebih memuat banyak ruang agar pengguna tidak cepat merasa jenuh.

d. Halaman Kategori

Halaman kategori dalam aplikasi Tempo merupakan halaman yang memiliki fungsi untuk mempermudah pengguna mencari dan memilih berita yang ingin dibaca, selain itu juga halaman kategori memudahkan navigasi pengguna yang mungkin bingung ingin mencari berita. Berikut tampilan halaman kategori sebelum dan sesudah diperbaiki oleh

peneliti yang dapat dilihat pada gambar 13.

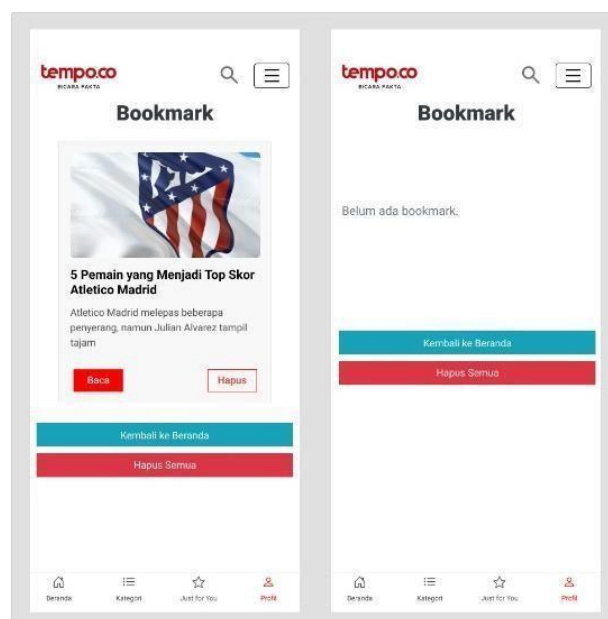


Gambar 13. Desain Kategori Sebelum dan Sesudah diperbaiki

Berdasarkan desain yang dapat dilihat pada gambar 13, terdapat desain halaman kategori sebelum dan sesudah diperbaiki. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan umpan balik dari pengguna aplikasi Tempo adalah membuat halaman kategori terlihat lebih menarik dengan menambahkan elemen visual yang sesuai dengan kategori tersebut.

e. Halaman *Bookmark*

Berdasarkan hasil riset dan observasi terhadap kebutuhan pengguna yang dilakukan pada tahap awal, peneliti membuat rancangan desain halaman *bookmark* yang dapat dilihat pada gambar 14. Terdapat fungsi utama yaitu menampilkan artikel yang sudah disimpan oleh pengguna, selain itu pengguna dapat langsung mengakses kembali artikel yang sudah disimpan, serta ada fitur untuk menghapus artikel.

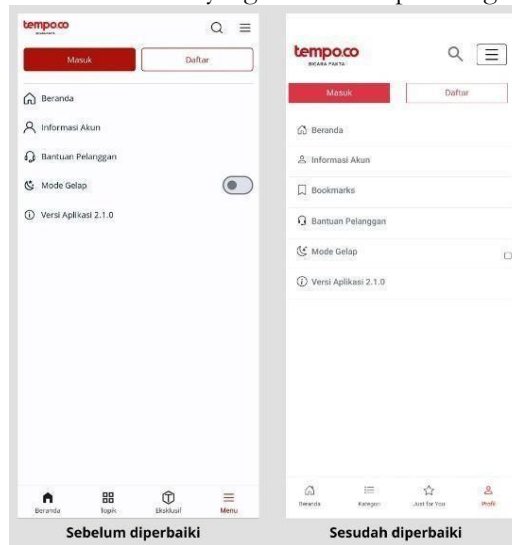


Gambar 14. Rekomendasi Desain Halaman *Bookmark*

f. Halaman Profil

Berdasarkan desain perbaikan halaman profil yang dapat dilihat pada gambar 15, tidak ada perubahan yang

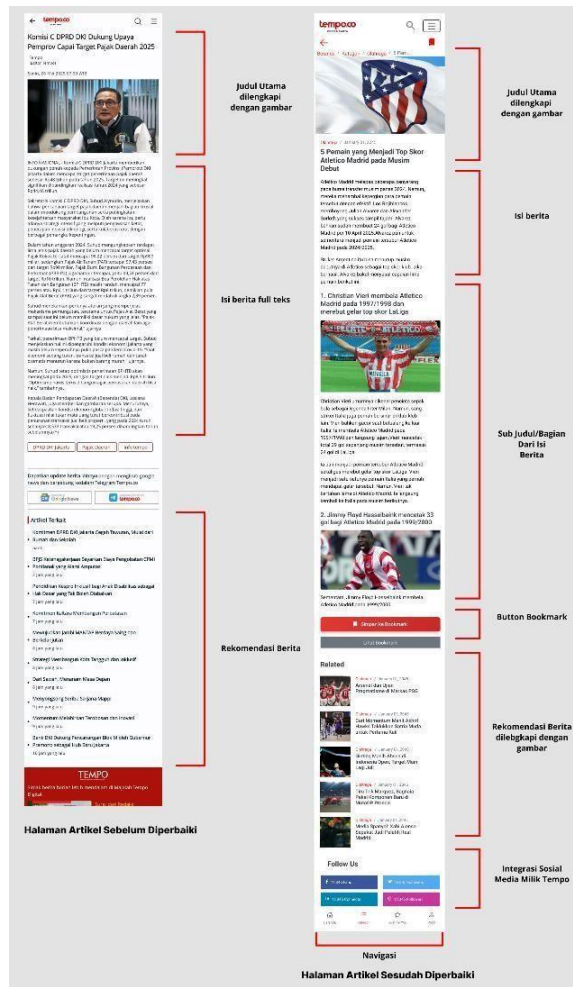
signifikan pada halaman profil aplikasi Tempo, antara sebelum dan sesudah diperbaiki. Pada halaman yang sudah diperbaiki, terdapat tambahan button atau menu *bookmark* yang berfungsi untuk mengakses halaman *bookmark*, sehingga pengguna dapat mengakses kembali halaman yang sudah disimpan dengan mudah.



Gambar 15. Desain Halaman Profil Sebelum dan Sesudah Diperbaiki

#### g. Halaman Artikel

Berdasarkan desain halaman artikel yang dapat dilihat pada gambar 16, terdapat beberapa perbaikan, di antara lain adalah membuat isi artikel terbagi menjadi beberapa bagian dengan membuat sub artikel yang dilengkapi dengan elemen visual yaitu gambar yang sesuai dengan isi artikel. Begitu juga dengan bagian rekomendasi berita, ditampilkan dengan tambahan elemen visual agar pengguna merasa tampilan halaman tidak monoton dan membosankan. Selanjutnya ada button *bookmark* yang berfungsi untuk menyimpan artikel yang ingin disimpan oleh pengguna, selain itu terdapat navigasi bar dibagian paling bawah yang bertujuan untuk memudahkan navigasi pengguna.



Gambar 16. Desain Halaman Artikel Sebelum dan Sesudah Diperbaiki

**Test**

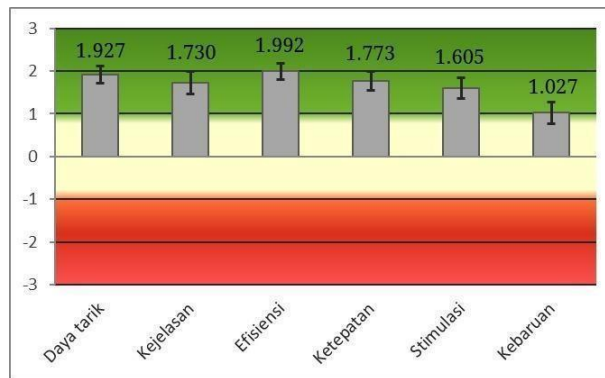
Pada tahap ini, peneliti melakukan proses akhir dari metode *design thinking*. Fokus utama pada tahap ini adalah untuk menguji dan memvalidasi desain antarmuka aplikasi Tempo yang telah dikembangkan oleh peneliti.

a. *User Testing*

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba terhadap desain antarmuka aplikasi Tempo yang telah dirancang ulang oleh peneliti kepada 64 responden. Pengguna diminta untuk mencoba desain aplikasi Tempo yang sudah diperbaiki dalam bentuk *prototype* interaktif melalui platform Maze. Pengguna akan diberikan beberapa skenario yang telah ditentukan oleh peneliti untuk menyelesaikan uji coba, seperti skenario register akun, *login* akun, mencari artikel tertentu, menyimpan artikel, dan membaca kembali artikel yang sudah disimpan dalam *bookmark*. Setelah pengguna berhasil menyelesaikan skenario testing melalui Maze, selanjutnya pengguna diminta untuk mengisi kuesioner UEQ (*User Experience Questionnaire*) yang telah dibuat oleh peneliti.

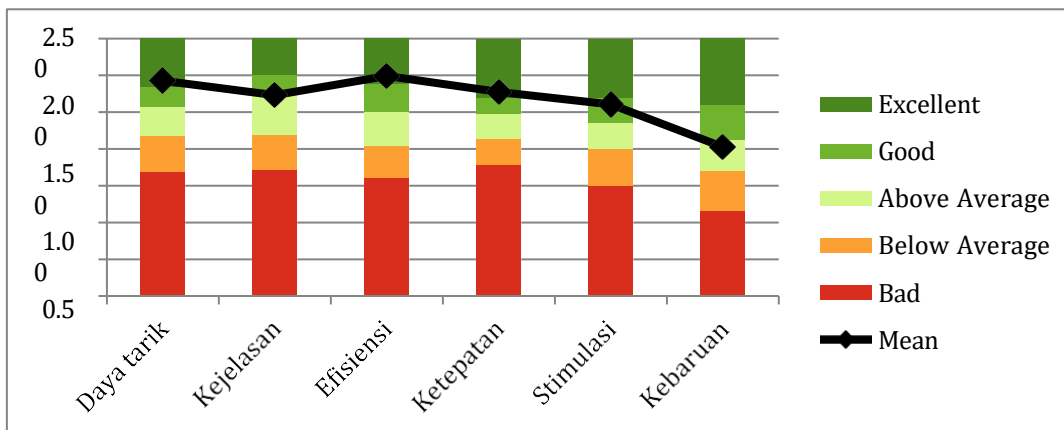
b. Analisis Hasil UEQ

Pada tahap ini, setelah data kuesioner UEQ sudah terkumpul, peneliti mengolah data 64 responden tersebut menggunakan perangkat lunak UEQ *Data Analysis Tool* berbasis excel. Berikut hasil nilai mean desain aplikasi Tempo yang telah dirancang ulang oleh peneliti yang dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Diagram Nilai Mean UEQ Hasil Redesign Aplikasi Tempo

Berdasarkan gambar 4.13, menunjukkan nilai mean pada variabel Daya Tarik mendapat 1.92 (positif), Kejelasan mendapat 1.73 (positif), Efisiensi mendapat 1.99 (positif), Ketepatan mendapat 1.77 (positif), Stimulasi mendapat 1.60 (positif), Kebaruan mendapat 1.02 (positif).



Gambar 18. Diagram Benchmark UEQ Hasil Redesign Aplikasi Tempo

Selanjutnya, adapun hasil perbandingan desain aplikasi Tempo yang telah diperbaiki oleh peneliti dengan data *set benchmark* UEQ yang mencakup 468 penilaian produk lainnya yang dapat dilihat pada gambar 18. Berdasarkan diagram tersebut, hasil perbaikan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan pada variabel Daya Tarik mendapat kategori *Excellent* (baik sekali), Kejelasan mendapat kategori *Good* (baik), Efisiensi mendapat kategori *Excellent* (baik sekali), Ketepatan mendapat kategori *Excellent* (baik sekali), Stimulasi mendapat kategori *Good* (baik), dan Kebaruan mendapat kategori *Above Average* (di atas rata-rata). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil perbaikan atau rancangan ulang desain antarmuka aplikasi Tempo yang dibuat oleh peneliti guna menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik telah mendapatkan respon yang positif dari pengguna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul “Analisis dan Rekomendasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi Mobile Baca Berita Milik Tempo Menggunakan Metode Design Thinking”, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Design Thinking efektif digunakan untuk memahami kebutuhan serta permasalahan yang dialami oleh pengguna, merancang solusi desain, dan mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi Tempo.

1. Melalui tahapan *Empathize* dan *Define*, ditemukan beberapa permasalahan yang dialami oleh pengguna seperti tampilan antarmuka yang kurang menarik dan tidak intuitif, kendala pada saat pengguna ingin melakukan registrasi dan *login*, tidak adanya fitur *bookmark*. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi pengguna dalam aspek kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan visual.

2. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dilakukan perancangan ulang desain antarmuka aplikasi Tempo dalam bentuk *prototype* interaktif sebagai usulan perbaikan desain UI dan UX. Proses ini dilakukan pada tahap *Ideate* dan *Prototype*, di mana rancangan yang dibuat berfokus pada kebutuhan pengguna,

3. Hasil perbaikan desain antarmuka aplikasi Tempo terhadap prototype rancangan ulang desain *user interface* dan *user experience* aplikasi Tempo dilakukan dengan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) kepada 64 responden, mendapatkan hasil yang positif. Hasil evaluasi yang dilakukan terhadap rancangan ulang desain aplikasi Tempo kepada 64 responden, menghasilkan nilai mean variabel Daya Tarik mendapat 1.92 (*Excellent*), Kejelasan mendapat 1.73 (*Good*), Efisiensi mendapat 1.99 (*Excellent*), Ketepatan mendapat 1.77 (*Excellent*), Stimulasi mendapat 1.60 (*Good*), Kebaruan mendapat 1.02 (*Above Average*). Hasil evaluasi mengindikasikan bahwa desain hasil perbaikan memberikan pengalaman yang lebih positif, baik secara visual maupun fungsional.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses penyusunan dan penulisan jurnal ini. Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan masukan yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangan penelitian di masa mendatang.

### DAFTAR PUSTAKA

- A'yuni, S. G., & Chusumastuti, D. (2021). Pengaruh User Interface Aplikasi Shopee terhadap Minat Beli Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 49–58. <https://doi.org/10.56873/jimik.v5i1.154>
- Ernawati, S., & Dwi Indriyanti, A. (n.d.). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *JEISBI*, 03, 2022.
- Hakim Nasution, F., Syahran Jailani, M., & Junaidi, R. (2024). KOMBINASI (MIXED-METHODS) DALAM PRAKTIS PENELITIAN ILMIAH. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251–256.  
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Indah Hasari, Y., Febriansyah, A., & Septia Anzana, Z. (n.d.). PENERAPAN METODE USER CENTERED DESAIN PADA PERANCANGAN INTERFACE APLIKASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN TIKET BIOSKOP BERBASIS MOBILE. 8(2), 2022.
- Iqbal Sain, M., Asep Rizkiawan, M., Maulana Rahmat, M. A., & Sidik, M. (2025). OPTIMALISASI PENGALAMAN PENGGUNA: REDESIGN UI/UX WEBSITE SIMAKIP UHAMKA DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1).
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PEMBELIAN HASIL TANI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan, J., & PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, K. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).