

"Perancangan Antarmuka Aplikasi Sosial Media Kampus Dengan Penerapan *Design Thinking* "

Isaac Yeremia Nugroho ¹⁾, Yulia Wahyuningsih^{2)*}, Kevin Handoyo ^{3)*},

¹ Falkutas Teknik Informatika, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.201, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60117

Email: isaac.nugroho@student.ukdc.ac.id

¹ Falkutas Teknik Informatika, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.201, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60117

Email: yulia@ukdc.ac.id

¹Falkutas Teknik Informatika, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.201, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60117

Email: kevin.handoyo@student.ukdc.ac.id

Abstrak

Di era digital, teknologi merambah pendidikan tinggi, menjadikan perguruan tinggi pusat interaksi sosial dan pengembangan diri mahasiswa. Interaksi sosial yang baik mendukung pertumbuhan mental dan emosional mahasiswa. Media sosial kampus penting untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kehidupan kampus, meningkatkan kinerja dan pemahaman mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang berpusat pada manusia untuk mengembangkan aplikasi sosial media kampus. Tahapan metode ini meliputi Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Data dikumpulkan melalui kuesioner dari mahasiswa dan dosen di Universitas Katolik Darma Cendika. Hasilnya menunjukkan kebutuhan akan fitur forum diskusi, *chat* pribadi, dan personalisasi tampilan. *Wireframe* dikembangkan untuk berbagai halaman aplikasi, yang kemudian diimplementasikan menjadi prototipe menggunakan Figma. Pengujian prototipe menghasilkan penyesuaian berdasarkan masukan pengguna. Kesimpulannya, menurut mahasiswa aplikasi sosial media kampus ini sangat membantu untuk mencari dan menyebarkan informasi. Fitur forum diskusi, *chat* pribadi, dan personalisasi profil dianggap penting. Warna tampilan yang sederhana seperti putih diterima dengan baik dan mahasiswa menyarakan menambahkan warna dengan aksen warna kampus. Saran tambahan mencakup fitur pendukung kegiatan akademik dan sosial. Aplikasi ini diharapkan meningkatkan interaksi dan komunikasi mahasiswa, serta mendukung proses belajar mengajar di kampus.

Kata kunci: Media sosial, pendidikan tinggi, interaksi sosial, *Design Thinking*, aplikasi kampus, *prototype*, teknologi digital

1. PENDAHULUAN

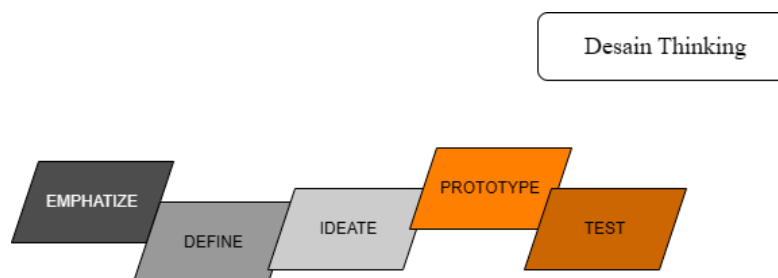
Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan tinggi. Perguruan tinggi tidak lagi hanya menjadi tempat transfer ilmu pengetahuan [1], Kehidupan akademik dan sosial mahasiswa

bergantung pada interaksi sosial yang baik. Dalam lingkungan perguruan tinggi yang ideal, mahasiswa diharapkan dapat membangun relasi yang mendukung pertumbuhan mereka. kesejahteraan mental dan emosional mereka. Diharapkan interaksi positif antara siswa dapat mendorong pertukaran ide, peningkatan keterampilan komunikasi, dan peningkatan rasa kerja sama dan empati. [2]

Media sosial adalah alat promosi yang sangat baik karena dapat menyebarkan informasi secara cepat dan luas [3] Selain itu, media sosial membuka peluang baru untuk meningkatkan kinerja dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, media sosial sebaiknya dimanfaatkan sepenuhnya oleh mahasiswa dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai alat pencarian jati diri, tetapi juga sebagai sarana pengembangan pengetahuan, kepribadian, dan karakter akademis mahasiswa. Pengembangan antarmuka aplikasi merupakan salah satu elemen kunci dalam menciptakan aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan dan mudah digunakan oleh pengguna. Antarmuka pengguna, atau *User Interface*, adalah ilmu tentang bagaimana merancang tata letak grafis suatu aplikasi atau *web*. Sementara itu, Pengalaman Pengguna, atau *User Experience*, merujuk pada apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program aplikasi tersebut. Komponen-komponen dari antarmuka pengguna meliputi tombol yang dapat diklik oleh pengguna, teks, gambar, dan beragam elemen lain yang berinteraksi dengan pengguna.[4]

2. METODE

Pada penelitian ini digunakan metode *Design Thinking*, *Design Thinking* adalah metode yang digunakan untuk memecahkan, merancang, dan membentuk masalah. Dalam penerapannya, *design thinking* berpusat pada manusia atau *human-centered*. Setiap proses dalam *design thinking* dimulai dan diarahkan untuk manusia. Metode ini diterapkan secara luas dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pariwisata, bisnis, dan sektor lainnya. [5].



Gambar 1. Diagram Tahapan dalam Metode *Design Thinking*

Penjelasan dari lima Tahapan dalam Metode Desain Thinking ini yaitu [6] :

1. *Emphasize*: Tahap *Emphasize* merupakan proses memahami masalah pengguna dengan mendalami cara pandang mereka terhadap permasalahan yang dihadapi dengan melakukan kuesioner .
2. *Define*: Pada Tahap *Define* Mengumpulkan dan menganalisis data dari fase *Emphasize* dengan tujuan menemukan inti permasalahan pengguna.
3. *Ideate*: Ditahap *Ideate* Menghasilkan solusi dengan berpikir "*outside the box*" berdasarkan pernyataan masalah dari fase *Define* .
4. *Prototype*: Pada tahap ini, Mewujudkan ide dalam bentuk model atau prototipe murah untuk menguji kehandalan solusi.
5. *Test*: Ditahap ini dilakukan pengujian *prototype* yang sudah dibuat untuk menemukan solusi secara menyeluruh dan berulang-ulang untuk memastikan sesuai dengan harapan desainer dan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Emphatize*

Emphatize itu dilakukan dengan mengumpulkan data menggunakan kuisisioner dari mahasiswa maupun dosen di Universitas Katolik Darma Cendika, Diberikan beberapa pertanyaan tentang aplikasi yang cocok di lingkungan Universitas. Dari pertanyaan kuensioner apa aplikasi yang sering mahasiswa gunakan adalah Instagram Diberikan beberapa tampilan referensi seperti Instagram.

2. *Define*

Desain aplikasi yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa dan dosen memiliki fitur-fitur penting seperti forum diskusi, kalender, dan chat pribadi. Mahasiswa lebih suka komunikasi melalui chat atau pesan singkat. Tampilan aplikasi yang diinginkan mirip dengan Instagram, dengan mode gelap dan terang serta personalisasi profil yang mencakup prestasi, karya, dan program kerja. Instagram menjadi gaya hidup baru, terutama di kalangan anak muda.[7]

3. *Ideate*

Ideate dari pendefinisian aplikasi universitas yaitu yang pertama profile adanya personalisasi profile yang berisi karya, prestasi, dan program kerja, yang kedua penyampaian berita dari kampus seperti Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan,

Biro Kemahasiswaan dan Alumni, lalu yang ketiga menemukan dan mendapatkan informasi dari lingkungan kampus, dari ketiga fitur yang diberikan yang paling penting adalah forum diskusi, kalender acara kampus, dan fitur pesan.

A. *Wireframe*

Wireframe adalah Gambaran awal kerangka atau coretan kasar untuk Menyusun atau menata item-item pada laman website Dimana proses ini dilakukan sebelum proses desain

sesungguhnya dimulai Salah satu desain rancangan yang paling sederhana adalah *wireframe low-fidelity* [8].



Gambar 2. Low Fidelity [CampusLink](#)¹

4. Prototype

Prototype merupakan proses mengimplementasikan ide yang sudah didapat. Tahapan ini menghasilkan prototype atau produk yang siap diuji [9] Bagian dari komputer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, disentuh, diajak atau diarahkan untuk menggunakan aplikasi tersebut disebut user interface (UI). Sementara itu, *user experience (UX)* adalah pengalaman yang diciptakan produk untuk orang-orang yang menggunakannya di dunia nyata; pengalaman pengguna juga menunjukkan seberapa baik UI berfungsi [10]. *Prototype* dibuat menggunakan sebuah aplikasi yang bernama Figma, Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital.

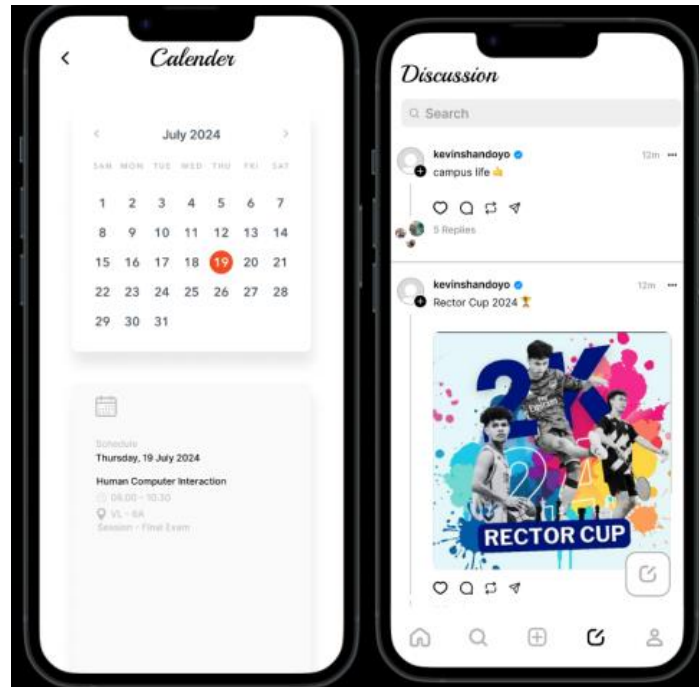
5. Test

Ditahap ini, dilakukan pengujian *prototype* untuk menentukan apakah aplikasi ini efektif dalam menyelesaikan masalah. pengujian dilakukan menggunakan desain *user interface* yang telah dibuat sebelumnya. Responden diberikan kuesioner tentang fitur-fitur aplikasi yang diberikan sesuai untuk digunakan di lingkungan kampus. Menurut responden, media sosial dapat membantu mahasiswa mencari informasi. aplikasi ini dari segi tampilan aplikasi bagi mahasiswa 100% menganggap mudah digunakan. Maka bisa dipastikan bahwa

¹ <https://www.figma.com/proto/bKYKIMpoqfSJFnEYXGOZnQ/Wireframe-Flow-App?node-id=9-723&t=VtvjULu6aulaSo2e-0&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2>

² <https://www.figma.com/proto/hbdMi9XLZ1e5d4VDhrVSF/campuslink?node-id=2-425&starting-point-node-id=1%3A2>

rancangan desain *user interface* yang sudah dibuat mampu memberikan atau pun menyelesaikan permasalahan dari kebutuhan pengguna.



Gambar 3. Prototype [Campuslink](#) ²

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat dari kuesioner yang diberikan hasil review mahasiswa adalah fitur-fitur aplikasi yang diberikan sesuai untuk digunakan di lingkungan kampus. Menurut responden, media sosial dapat membantu mahasiswa mencari informasi. aplikasi ini dari segi tampilan aplikasi bagi mahasiswa 100% menganggap mudah digunakan. Rekomendasi untuk digunakan dikampus lain 87.5% setuju.

Saran pengembangan terhadap hasil penelitian, kedepannya dapat ditambahkan desain pada beberapa fitur tambahan, pewarnaan aplikasi menyesuaikan warna kampus yaitu biru dan kuning, dan saran lainnya adalah membuat tampilan tidak sama persis dengan aplikasi sosial media lain.

1 <https://www.figma.com/proto/bKYKIMpoqfSJFnEYXGOZnQ/Wireframe-Flow-App?node-id=9-723&t=VtvjULu6aulaSo2e-0&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2>

2 <https://www.figma.com/proto/hbdMi9XLZl1e5d4VDhrVSF/campuslink?node-id=2-425&starting-point-node-id=1%3A2>

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Erland Hamzah, R. (2015). *PENGUNAAN MEDIA SOSIAL DI KAMPUS DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN PENDIDIKAN* (Issue 1).
- [2] Salimatul Islamiyah, Annisa Nurul Fadilah, Yusra Faizah, & Arlina Arlina. (2024). Memahami Interaksi Sosial Mahasiswa di Perguruan Tinggi: Studi Kasus di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 227–235. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1553>
- [3] Eriadisvi, E., & Taufiqurahman, E. (2023). Analisis Digital Marketing Dalam Penggunaan Aplikasi Instagram (Studi Kasus Akun Instagram @Vocasia). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(18), 224–233. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8312211>
- [4] Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- [5] Setiyani, L., & Tjandra, E. (n.d.). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). In *International Journal of Science*. <http://ijstm.inarah.co.id>
- [6] Lahandi Baskoro, M., & Haq, B. N. (n.d.). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN*.
- [7] Syahrina, J., Siregar, N., Harahap, N., Studi Ilmu Perpustakaan, P., Ilmu sosial, F., Islam Negeri Suamtera Utara, U., Lapangan Golf Tuntungan, J., Pancurbatu, K., Deli Serdang, K., & Artikel Abstrak, I. (n.d.). *PENELITIAN TENTANG INSTAGRAM*.

- [8] Pradana, A. R., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (n.d.). *Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- [9] Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE/USER EXPERIENCE WITH THE DESIGN THINKING METHOD IN THE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- [10] Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (n.d.). *Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking*.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>