

Analisis Perbandingan Desain Ulang Antarmuka Aplikasi MyIPM untuk Pengalaman Pengguna Tahun 2024

Alvin Ari Pradhana^{1)*}, Ikmal Ali Azhari²⁾, Asnan Fadji Wahyudi³⁾, Hario Jati Setyadi⁴⁾, Dyna Marisa Khairina⁵⁾

^{1), 2), 3), 4), 5)} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
E-Mail : aplinnnn@gmail.com ¹⁾; ikmalaliashari@gmail.com ²⁾; asnanfadjiw@gmail.com ³⁾; hariojati.setyadi@ft.unmul.ac.id ⁴⁾; dyna.ilkom@gmail.com ⁵⁾;

ABSTRAK

Aplikasi MyIPM, yang dikembangkan oleh Pimpinan Pusat Ikatan Pelajar Muhammadiyah (PP IPM), bertujuan memfasilitasi interaksi, komunikasi, dan pembinaan anggota IPM. Namun, desain antarmuka pengguna (UI) aplikasi ini memiliki keterbatasan yang berdampak pada *User Experience* (UX), seperti tata letak yang kurang teratur, navigasi yang tidak intuitif, dan elemen visual yang tidak konsisten. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap awal, data pengalaman pengguna dikumpulkan untuk mengidentifikasi permasalahan utama pada enam menu aplikasi: *Home*, *Event*, *Profile*, *Notifikasi*, *Lagu*, dan *Riwayat Kegiatan*. Solusi desain kemudian dirancang ulang berdasarkan analisis masalah, dengan prototipe diuji menggunakan Analisis Skala Likert untuk menilai tingkat kepuasan pengguna. Hasil menunjukkan bahwa desain baru berhasil meningkatkan navigasi, estetika, dan kejelasan informasi secara signifikan. Semua menu memperoleh rata-rata rating di atas 4 pada skala 1-5, dengan menu *Lagu* mencatat skor tertinggi sebesar 4,69. Perubahan seperti tata letak yang lebih terstruktur, warna yang konsisten, elemen visual tambahan, serta panel yang lebih informatif memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan desain asli. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan aplikasi komunitas yang relevan.

Kata Kunci – Ikatan Pelajar Muhammadiyah, MyIPM, *Design Thinking*, *User Interface*, *User Experience*, Evaluasi Desain, Aplikasi Komunitas, UI/UX

1. PENDAHULUAN

Aplikasi MyIPM (Pimpinan Pusat, 2024) merupakan inovasi digital yang dirancang untuk memfasilitasi kebutuhan organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM). Sebagai aplikasi berbasis komunitas, MyIPM memainkan peran penting dalam mendukung komunikasi, pengelolaan informasi, dan pembinaan anggota IPM (Nurlailah & Nova Wardani, 2023). Namun, beberapa pengguna melaporkan bahwa desain antarmuka aplikasi ini kurang intuitif, dengan navigasi yang rumit dan estetika yang kurang menarik. Masalah ini dapat menghambat keterlibatan pengguna, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan aplikasi modern (Herawan et al., 2023).

Kebutuhan untuk menghadirkan aplikasi yang sesuai dengan ekspektasi pengguna menjadi semakin penting di era digital saat ini. Generasi muda sebagai mayoritas pengguna memiliki preferensi terhadap aplikasi yang cepat, mudah digunakan, dan memiliki tampilan menarik (Umar et al., 2021). Desain antarmuka yang baik tidak hanya memberikan kenyamanan dalam penggunaan, tetapi juga menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan sebuah aplikasi dalam memenuhi kebutuhan penggunanya. Oleh karena itu, evaluasi dan desain ulang antarmuka MyIPM dilakukan sebagai respons terhadap masukan pengguna dan perkembangan standar UI/UX saat ini (Rully Pramudita et al., 2021).

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi desain asli aplikasi MyIPM dan membandingkannya dengan desain baru yang telah dibuat. Fokus utama adalah meningkatkan pengalaman pengguna melalui perbaikan pada aspek visual, navigasi, dan kejelasan informasi (Assaufa & Arifin, 2023). Kajian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mendukung tujuan aplikasi sebagai alat pembinaan dan komunikasi yang efektif. Penelitian ini juga memberikan perhatian khusus pada bagaimana perubahan desain dapat meningkatkan engagement anggota IPM dengan aplikasi, sekaligus memperkuat identitas organisasi di ranah digital (Ibrahim et al., 2024).

Melalui proses ini, penelitian tidak hanya berfokus pada hasil desain ulang, tetapi juga pada pemahaman yang mendalam terhadap preferensi pengguna. Dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* (Swarnadwitya, 2020) yang berpusat pada pengguna, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan solusi desain yang tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional dan relevan dengan konteks pengguna sesungguhnya. Pendekatan ini melibatkan proses iteratif yang mencakup empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian, sehingga mampu mengidentifikasi serta mengatasi berbagai hambatan yang dialami oleh pengguna. Hasil desain ulang yang diharapkan tidak hanya memperbaiki antarmuka dan alur interaksi, tetapi juga meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Upaya ini sejalan dengan visi aplikasi MyIPM sebagai platform pembinaan, edukasi, dan penguatan karakter bagi pelajar Muhammadiyah di seluruh Indonesia (Rizaldi, 2024) di seluruh Indonesia.

*) Correspondenting Author

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM)

Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) (Irawan, 2024) merupakan salah satu organisasi otonom Muhammadiyah yang fokus pada pembinaan pelajar untuk membangun generasi muda yang cerdas, berakhlak, dan berdaya saing. Didirikan sebagai wadah pengembangan karakter, IPM aktif mendorong anggotanya untuk memiliki kemampuan intelektual, keterampilan, serta kepedulian sosial yang tinggi. Berbagai program dan kegiatan yang diselenggarakan oleh IPM bertujuan untuk mempersiapkan pelajar menjadi generasi pemimpin masa depan yang berlandaskan nilai-nilai Islam berkembang. Seiring perkembangan teknologi, IPM juga terus berinovasi dalam memanfaatkan media digital untuk menjangkau lebih banyak anggota dan memfasilitasi aktivitas organisasi secara efektif dan efisien (Kinasih et al., 2023).

Sebagai organisasi berbasis pelajar, IPM juga memiliki visi untuk menciptakan pelajar yang mampu mengikuti perkembangan zaman tanpa melupakan nilai-nilai keislaman. Dengan mengintegrasikan pendekatan modern dan tradisional, IPM memberikan ruang kepada anggotanya untuk berkontribusi secara aktif dalam berbagai bidang, termasuk teknologi, pendidikan, dan sosial kemasyarakatan. Komitmen ini diwujudkan dalam berbagai program yang relevan dengan kebutuhan pelajar di era digital (Adiko et al., 2021).

B. Aplikasi MyIPM

MyIPM adalah aplikasi digital yang dirancang oleh Pimpinan Pusat Ikatan Pelajar Muhammadiyah untuk mendukung kebutuhan organisasi di era digital. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur seperti informasi kegiatan, layanan keanggotaan, pengelolaan data, serta media komunikasi antaranggota. Sebagai bagian dari transformasi digital, MyIPM menjadi inovasi penting untuk memperkuat jejaring anggota IPM di seluruh Indonesia (Sibagariang et al., 2021). Namun, seperti banyak aplikasi baru lainnya, MyIPM menghadapi tantangan pada aspek desain dan pengoptimalan fungsi. Masalah seperti tampilan antarmuka yang kurang menarik, navigasi yang tidak sepenuhnya intuitif, serta pengalaman pengguna yang belum maksimal menjadi fokus utama dalam pengembangan lebih lanjut aplikasi ini.

Pengembangan aplikasi MyIPM juga sejalan dengan misi IPM dalam menjawab kebutuhan generasi muda yang semakin bergantung pada teknologi digital. Dengan potensi besar sebagai platform komunikasi dan manajemen organisasi, MyIPM dirancang untuk menjadi solusi praktis dalam menyatukan aktivitas anggota di berbagai daerah. Namun, optimalisasi fitur dan perbaikan desain masih menjadi tugas penting untuk meningkatkan daya guna dan penerimaan aplikasi ini di kalangan anggota (Wijaya & Rahman, 2023).

C. UI/UX Design

Desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) adalah elemen kunci dalam pengembangan aplikasi digital yang berorientasi pada kepuasan pengguna. Desain UI bertujuan untuk menciptakan tampilan visual yang menarik dan terstruktur, sementara desain UX lebih berfokus pada kemudahan pengguna dalam menjalankan berbagai fungsi aplikasi. Prinsip utama UI/UX meliputi estetika yang sederhana, konsistensi dalam elemen desain, navigasi yang intuitif, dan responsivitas untuk berbagai perangkat. Dalam konteks aplikasi seperti MyIPM, desain UI/UX yang baik tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mendukung keterlibatan pengguna dalam memanfaatkan aplikasi secara aktif. Evaluasi dan pengembangan ulang desain UI/UX pada MyIPM bertujuan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih nyaman, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan generasi muda (Putra et al., 2023).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan antara metode Design Thinking dan metode kuantitatif. Metode Design Thinking digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan mengembangkan solusi desain berbasis inovasi, sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi efektivitas desain baru melalui pengumpulan data yang terukur. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

A. Studi Literatur

Studi literatur merupakan langkah penting dalam penelitian yang mencakup pengumpulan, pemilihan, dan analisis sumber-sumber referensi yang berkaitan dengan topik yang diteliti, dengan melakukan studi literatur, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, berbagai perspektif yang ada, serta landasan teori yang relevan untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

B. Design Thinking

1. Empathize

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, permasalahan, dan preferensi pengguna aplikasi MyIPM secara mendalam. Data dikumpulkan melalui survei kuantitatif awal yang melibatkan 50 responden untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain asli aplikasi. Survei ini mencakup aspek seperti estetika, navigasi, dan kejelasan informasi. Selain survei, wawancara singkat dilakukan kepada beberapa pengguna untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai tantangan yang mereka hadapi. Misalnya, beberapa pengguna merasa navigasi aplikasi kurang intuitif atau tata letak informasi tidak terstruktur dengan baik. Hasil dari tahap ini menjadi dasar untuk merumuskan permasalahan utama yang akan diselesaikan.

2. Define

Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap *Empathize*, masalah utama dirumuskan secara spesifik untuk menjadi fokus penelitian. Analisis data survei menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa kesulitan

dalam menggunakan aplikasi karena navigasi yang kurang jelas dan desain visual yang tidak menarik. Selain itu, wawasan dari wawancara mengungkapkan bahwa beberapa fitur aplikasi sulit ditemukan atau digunakan. Permasalahan ini dirangkum menjadi poin-poin utama, seperti navigasi yang tidak efisien, estetika yang kurang menarik, dan kejelasan informasi yang perlu ditingkatkan. Rumusan masalah ini menjadi dasar dalam pengembangan ide-ide solusi pada tahap berikutnya.

3. *Ideate*

Tahap ini melibatkan pengembangan ide-ide kreatif untuk mengatasi masalah yang telah didefinisikan. Tim peneliti melakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai konsep desain baru yang dapat memperbaiki kekurangan pada desain asli. Beberapa ide yang dihasilkan mencakup penyederhanaan navigasi, penggunaan elemen visual yang lebih modern dan menarik, serta tata letak informasi yang lebih terstruktur dan mudah dipahami. Ide-ide tersebut dievaluasi dan diprioritaskan berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Solusi yang dianggap paling efektif kemudian dipilih untuk diwujudkan dalam bentuk prototipe.

4. *Prototype*

Pada tahap ini, prototipe desain baru dibuat sebagai representasi awal dari solusi yang diusulkan. Prototipe dirancang menggunakan tools seperti Figma, yang memungkinkan pembuatan antarmuka interaktif dengan tampilan realistis. Prototipe mencakup desain layar utama, navigasi antar fitur, dan tata letak informasi yang telah dioptimalkan berdasarkan ide-ide sebelumnya. Prototipe ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif, dengan fokus pada kemudahan akses fitur utama dan estetika visual yang menarik. Hasil dari tahap ini menjadi bahan uji coba pada tahap berikutnya.

5. *Testing*

Tahap terakhir adalah pengujian prototipe kepada responden untuk mengevaluasi efektivitas desain baru dibandingkan dengan desain asli. Survei kuantitatif kedua disebarikan kepada 50 responden yang sama untuk memastikan konsistensi hasil. Survei ini mencakup penilaian terhadap aspek-aspek seperti estetika, kemudahan navigasi, dan kejelasan informasi. Selain survei, responden juga diminta memberikan umpan balik terbuka mengenai desain baru, termasuk saran untuk perbaikan lebih lanjut. Data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan sejauh mana desain baru berhasil meningkatkan kepuasan pengguna dibandingkan desain asli.

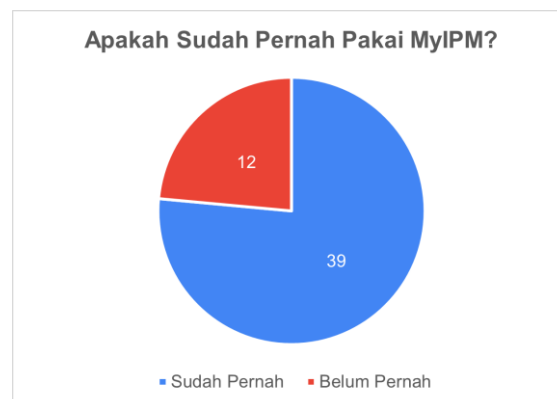
C. Analisis dan Hasil

Analisis hasil dilakukan untuk membandingkan efektivitas desain asli dan desain baru aplikasi MyIPM berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh melalui survei. Data yang dikumpulkan meliputi skor rata-rata responden pada aspek estetika, navigasi, dan kejelasan informasi, yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Selisih skor antara desain asli dan desain baru dihitung untuk mengevaluasi peningkatan pada masing-masing aspek. Selain itu, data kualitatif dari umpan balik terbuka responden dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi saran perbaikan dan pandangan umum terhadap desain baru. Hasil analisis ini memberikan dasar yang kuat untuk menyimpulkan apakah desain baru berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan memperbaiki kekurangan desain asli.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Empathize*

Tahap ini dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui pengumpulan data. Pengguna dilibatkan untuk memberikan informasi terkait pengalaman mereka menggunakan aplikasi. Observasi dan wawancara dilakukan untuk menggali masalah utama dan mengetahui ekspektasi mereka terhadap aplikasi yang lebih baik. Hasil Survei pengalaman pengguna bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pengalaman Penggunaan Aplikasi MyIPM

Berdasarkan diagram lingkaran pada Gambar 1, sebanyak 39 responden (76,5%) menyatakan sudah pernah menggunakan aplikasi MyIPM, sementara 12 responden (23,5%) mengaku belum pernah menggunakannya. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pengalaman langsung dengan aplikasi tersebut, sehingga

mereka dapat memberikan umpan balik yang relevan terkait desain dan fungsi aplikasi. Namun, terdapat juga sebagian responden yang belum memiliki pengalaman dengan aplikasi ini, yang dapat menjadi indikator perlunya strategi promosi dan sosialisasi lebih lanjut untuk meningkatkan penetrasi penggunaan aplikasi MyIPM di kalangan target pengguna. Tahap selanjutnya, setelah mengumpulkan data mengenai pengalaman pengguna aplikasi MyIPM, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi kualitas desain aplikasi melalui penilaian pengguna terhadap enam menu utama yang ada, yaitu *Event*, *Profile*, *Notifikasi*, *Lagu*, dan *Riwayat Kegiatan*. Setiap menu dinilai dengan skala 1-5 untuk menggambarkan tingkat kepuasan pengguna. Hasil rating ini memberikan gambaran tentang aspek desain yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan dalam aplikasi.

Tabel 1. Data Rating Desain Asli Aplikasi MyIPM

R/Menu	Home	Event	Profile	Notifikasi	Lagu	Riwayat Kegiatan
R1	3	2	1	1	2	1
R2	3	2	2	2	2	2
R3	4	4	4	4	4	4
R4	5	5	5	5	5	5
R5	5	4	5	5	5	4
R6	3	2	3	2	3	2
R7	3	3	3	3	2	3
R8	3	3	4	2	3	4
R9	4	3	3	3	3	3
R10	2	1	1	1	1	1
R11	4	3	2	2	1	2
R12	3	2	1	1	1	2
R13	3	3	4	3	2	3
R14	2	3	3	2	2	3
R15	4	3	2	1	2	1
R16	3	2	3	2	3	2
R17	3	3	3	2	3	2
R18	3	2	2	2	2	1
R19	4	4	3	3	3	3
R20	3	3	3	3	3	3
R21	1	1	1	1	1	1
R22	2	3	1	1	1	1
R23	4	4	2	3	3	3
R24	3	2	1	2	1	2
R25	4	2	1	2	2	3
R26	3	3	3	2	2	1
R27	3	3	4	3	2	4
R28	3	3	3	3	3	3
R29	3	4	4	4	5	4
R30	3	3	4	2	2	2
R31	2	1	1	1	1	1
R32	4	2	2	3	2	2
R33	4	3	1	1	2	2
R34	3	3	2	3	2	2
R35	2	3	2	1	1	2
R36	3	3	2	1	2	1
R37	3	3	2	1	1	2
R38	3	2	3	3	3	2
R39	4	3	2	1	2	1
R40	2	2	1	1	2	3
R41	3	3	2	3	2	2
R42	4	3	2	2	2	1
R43	4	3	3	2	2	1
R44	5	3	2	2	2	2
R45	2	1	3	2	2	2
R46	3	2	2	3	2	2
R47	2	2	2	2	2	2
R48	3	3	2	2	2	2
R49	4	4	4	4	4	4
R50	4	3	2	3	2	4
R51	1	2	1	2	1	1
Rata-Rata	3,16	2,73	2,43	2,25	2,25	2,27

Tabel 1 menunjukkan hasil penilaian pengguna terhadap desain asli aplikasi MyIPM untuk enam menu utama: *Home*, *Event*, *Profile*, *Notifikasi*, *Lagu*, dan *Riwayat Kegiatan*. Rata-rata rating untuk semua menu berada di bawah 4, mencerminkan bahwa desain awal memiliki kelemahan dalam navigasi, estetika, dan kejelasan informasi.

Menu Home memiliki rata-rata terendah sebesar 3,16, yang menunjukkan masalah signifikan pada navigasi dan tampilan. Menu Event dan Lagu masing-masing mendapatkan rating 3,42 dan 3,45, mencerminkan bahwa tata letak serta struktur visualnya kurang menarik. Menu Notifikasi mencatat rating tertinggi, yakni 3,50, tetapi tetap

menunjukkan kebutuhan akan perbaikan. Hasil ini menjadi dasar untuk mendesain ulang aplikasi dengan fokus pada peningkatan navigasi, tata letak, dan konsistensi visual di semua menu.

B. Define

Pada tahap ini, masalah-masalah yang telah diidentifikasi dari data pengguna pada tahap Empathize dirumuskan menjadi bentuk pertanyaan *How Might We* (HMW). Pendekatan ini membantu mengubah permasalahan menjadi peluang untuk mencari solusi desain yang kreatif dan berpusat pada pengguna. Berdasarkan hasil analisis rating desain asli aplikasi MyIPM, berikut adalah rumusan *How Might We* yang dievaluasi :

Tabel 2. How Might We

How	Might
Bagaimana menciptakan navigasi menu Home yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna?	Menyusun ulang menu Home secara terorganisir, menambahkan ikon intuitif, dan menyediakan fitur pencarian.
Bagaimana menyusun informasi pada menu Event agar lebih terstruktur dan mudah diakses oleh pengguna?	Mengelompokkan informasi berdasarkan kategori, menambahkan penanda waktu, dan desain visual yang lebih jelas.
Bagaimana meningkatkan tampilan menu Profile agar lebih estetik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna?	Memperbarui tata letak, menambahkan elemen visual seperti foto profil, dan warna yang lebih menarik.
Bagaimana merancang menu Notifikasi yang lebih jelas dan informatif?	Menyusun notifikasi berdasarkan prioritas, menambahkan ikon kategori, dan memperjelas pesan.
Bagaimana mempermudah akses dan navigasi fitur pada menu Lagu agar lebih nyaman digunakan?	Menambahkan daftar putar terorganisir, tombol navigasi jelas, dan tampilan player yang modern.
Bagaimana meningkatkan relevansi informasi pada menu Riwayat Kegiatan sehingga lebih bermanfaat bagi pengguna?	Menambahkan filter pencarian, menampilkan data secara kronologis, dan menyertakan deskripsi singkat.

C. Ideate

Pada tahap ini, solusi-solusi yang telah dirumuskan di tahap Define diterjemahkan ke dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran awal tentang desain baru aplikasi MyIPM. Wireframe digunakan untuk menunjukkan struktur tata letak setiap menu, termasuk menu Home, Event, Profile, Notifikasi, Lagu, dan Riwayat Kegiatan. Wireframe ini dirancang berdasarkan masukan pengguna dan fokus pada peningkatan navigasi, estetika, dan kejelasan informasi. Berikut adalah wireframe dari beberapa menu dalam desain baru aplikasi MyIPM :



Gambar 2. Wireframe Menu Profile

D. Prototype

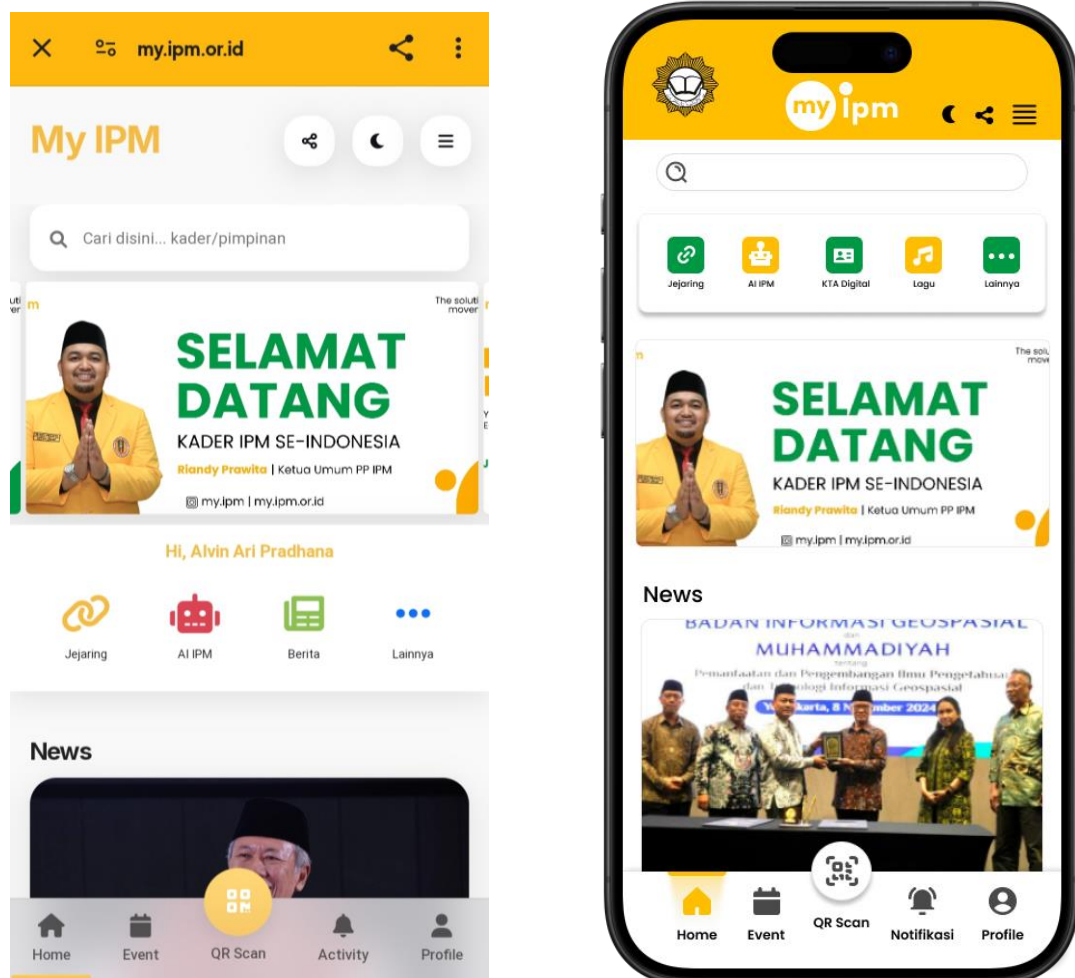
Tahap ini berfokus pada implementasi desain baru berdasarkan ide-ide yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya. Desain baru dibuat dengan memperhatikan hasil analisis di tahap Empathize dan solusi yang

dirumuskan di tahap Define. Untuk mewujudkan desain baru ini, saya menggunakan Figma, sebuah perangkat lunak desain antarmuka yang memungkinkan pembuatan prototipe interaktif dengan tata letak yang presisi. Setiap menu utama didesain ulang untuk meningkatkan navigasi, estetika, dan kejelasan informasi, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

Setiap menu yang ditampilkan di sini hanya merupakan tampilan awal, untuk menjaga agar jurnal yang saya susun tidak terlalu panjang. Untuk melihat desain lengkap dari prototipe aplikasi MyIPM, silakan kunjungi [Prototipe Lengkap Desain UI Aplikasi MyIPM](#). Berikut ini merupakan beberapa desain sebelum dan sesudah dari aplikasi MyIPM :

1. Menu Home

Menu Home sebelum desain ulang memiliki tampilan yang kurang menarik, terutama pada bagian *menu bar*. Warna putih pada *menu bar* sebelumnya diberikan efek *opacity* yang menurunkan tingkat kejelasan, sehingga tampilan menjadi kurang nyaman dilihat. Selain itu, tidak terdapat *highlight* yang menonjol pada menu yang dipilih, sehingga menyulitkan pengguna dalam menavigasi aplikasi. Ikon pada bagian Jejaring, AI IPM, Berita, dan Lainnya menggunakan warna yang tidak seragam, yang menimbulkan kesan visual yang kurang konsisten. Sebaiknya, penggunaan warna dasar IPM, yaitu kuning dan hijau, diterapkan untuk memberikan identitas visual yang lebih jelas. Latar belakang (*background*) yang berwarna putih juga lebih disarankan untuk menciptakan kesan bersih dan nyaman. Pada bagian *top bar*, tampilannya terlalu kosong dengan hanya menampilkan tulisan MyIPM, serta fitur *night mode*, *share*, dan *sidebar* tanpa elemen tambahan yang mendukung estetika maupun fungsionalitas.



Gambar 3. Perbandingan Desain Home Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan)

Desain terbaru menu Home memiliki perubahan yang signifikan dibandingkan dengan versi sebelumnya. Pada bagian menu bar, kami menambahkan efek *highlight* yang lebih jelas saat pengguna memilih menu, dengan menggunakan gradien berwarna kuning yang muncul ketika menu ditekan. Ikon juga berubah menjadi warna kuning saat dipilih, termasuk pada fitur QR Scan, yang sebelumnya selalu berwarna kuning meskipun tidak dipilih. Pada desain baru, ikon QR Scan tetap berwarna kuning, tetapi ditambahkan efek bayangan

(*shadow*) di bawahnya agar terlihat lebih menonjol. Selain itu, pada *top bar*, tampilan diperbarui untuk menghilangkan kesan kosong dengan menambahkan logo IPM dan logo aplikasi MyIPM, sehingga memberikan identitas yang lebih kuat. Pemilihan warna ikon juga disesuaikan dengan warna dasar IPM, yaitu kuning dan hijau, untuk menciptakan keselarasan visual yang lebih baik.

E. Testing

Tahap ini bertujuan untuk menguji efektivitas desain baru aplikasi MyIPM yang telah dikembangkan berdasarkan hasil analisis dan solusi dari tahap sebelumnya. Pengujian melibatkan responden yang sama dengan tahap awal untuk menjaga konsistensi hasil, menggunakan metode Analisis Skala Likert dengan skala 1-5. Nilai 1 menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat rendah, sementara nilai 5 menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Pengujian dilakukan pada enam menu utama: Home, Event, Profile, Notifikasi, Lagu, dan Riwayat Kegiatan, dengan fokus pada aspek navigasi, estetika, dan kejelasan informasi. Hasil pengujian dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 3. Data Rating Desain Baru Aplikasi MyIPM

R/Menu	Home	Event	Profile	Notifikasi	Lagu	Riwayat Kegiatan
R1	5	4	5	5	5	4
R2	4	5	4	4	4	4
R3	5	5	5	5	5	5
R4	5	5	5	5	5	5
R5	5	5	5	5	5	5
R6	5	5	4	5	5	5
R7	4	5	5	5	5	5
R8	3	5	5	4	5	5
R9	4	4	4	4	4	4
R10	5	5	5	4	5	4
R11	4	4	4	5	5	5
R12	4	4	5	4	4	5
R13	5	4	5	5	5	5
R14	5	5	5	5	5	5
R15	4	4	3	4	5	4
R16	4	4	4	5	4	5
R17	4	5	5	4	5	4
R18	5	5	5	5	5	5
R19	4	5	5	5	5	5
R20	5	5	5	5	5	5
R21	5	5	5	5	5	5
R22	4	5	4	5	5	5
R23	4	5	5	5	5	5
R24	5	3	4	5	5	4
R25	4	4	4	3	4	4
R26	5	5	5	5	5	5
R27	5	5	5	5	5	5
R28	4	4	4	4	4	4
R29	4	5	5	5	5	5
R30	5	5	5	5	5	5
R31	5	5	5	5	5	5
R32	5	5	4	4	5	5
R33	5	4	4	4	4	5
R34	5	5	5	5	5	5
R35	3	3	4	5	4	4
R36	4	5	4	4	5	4
R37	4	4	4	4	5	3
R38	4	4	4	5	5	5
R39	4	4	3	4	5	4
R40	4	5	4	4	4	5
R41	4	5	5	5	4	4
R42	4	3	3	4	4	4
R43	3	4	4	3	5	3
R44	5	3	3	4	5	4
R45	4	5	4	4	4	4
R46	4	4	4	4	4	5
R47	4	4	4	5	4	4
R48	4	4	5	4	4	5
R49	5	5	5	5	5	5
R50	5	5	5	5	4	4
R51	4	5	4	5	5	5
Rata-Rata	4,37	4,51	4,43	4,55	4,69	4,57

Tabel 3 menunjukkan hasil dari pengujian desain baru aplikasi MyIPM berdasarkan rating kepuasan pengguna terhadap enam menu utama: Home, Event, Profile, Notifikasi, Lagu, dan Riwayat Kegiatan. Pengujian dilakukan menggunakan skala Likert 1-5, di mana 1 berarti sangat tidak puas dan 5 berarti sangat puas. Hasil menunjukkan

bahwa semua menu memperoleh rating rata-rata di atas 4, yang menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna terhadap desain baru.

Menu Home memperoleh rata-rata rating 4,37, yang meskipun sedikit lebih rendah dibandingkan dengan menu lainnya, tetap menunjukkan kepuasan yang cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun desain baru sudah lebih terstruktur, masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut, terutama dalam hal navigasi yang lebih intuitif. Menu Event mendapat rating 4,51, yang menandakan bahwa perubahan tata letak dan penggunaan warna terang pada highlight acara populer memberikan dampak positif bagi pengguna. Sementara itu, menu Profile memperoleh rating 4,43, menunjukkan bahwa desain baru dengan penataan elemen yang lebih rapi dan interaktif telah diterima dengan baik.

Menu Notifikasi mendapatkan rating 4,55, mencerminkan bahwa tampilan yang lebih terstruktur dan jelas serta penambahan elemen visual seperti ikon yang lebih informatif meningkatkan pengalaman pengguna. Menu Lagu mencatat rating tertinggi, yaitu 4,69, berkat penambahan *thumbnail* pada setiap lagu, tata letak yang lebih terorganisir, serta tampilan visual yang lebih menarik. Terakhir, menu Riwayat Kegiatan memperoleh rating 4,57, yang menunjukkan bahwa perubahan seperti pemisahan riwayat dalam panel yang berbeda dan penambahan ikon status memberikan dampak yang signifikan pada kenyamanan visual dan fungsionalitas aplikasi.

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa desain baru aplikasi MyIPM berhasil meningkatkan kepuasan pengguna dengan perbaikan pada estetika, navigasi, dan kejelasan informasi, meskipun masih ada beberapa area yang dapat lebih ditingkatkan.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengevaluasi desain asli aplikasi MyIPM dan mengembangkan desain baru yang lebih optimal dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Metode ini melibatkan lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang seluruhnya berfokus pada kebutuhan pengguna. Penelitian ini menggunakan Analisis Skala Likert untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain asli dan desain baru. Hasil menunjukkan bahwa desain baru memberikan peningkatan signifikan pada aspek navigasi, estetika, dan kejelasan informasi dibandingkan desain asli.

Berdasarkan hasil pengujian, semua menu utama pada desain baru memperoleh rata-rata rating di atas 4 pada skala 1-5, menunjukkan kepuasan yang tinggi dari pengguna. Menu Lagu mencatat skor tertinggi sebesar 4,69, diikuti oleh menu Riwayat Kegiatan dengan 4,57, dan menu Notifikasi dengan 4,55. Sementara itu, menu Home memiliki rata-rata rating terendah, yaitu 4,37, namun tetap menunjukkan peningkatan dibandingkan desain sebelumnya. Perubahan seperti tata letak yang lebih terstruktur, penggunaan warna yang konsisten, penambahan elemen visual seperti *thumbnail*, dan fitur interaktif berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik secara keseluruhan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain ulang yang berpusat pada pengguna dapat secara signifikan meningkatkan kualitas aplikasi komunitas seperti MyIPM. Desain baru tidak hanya memberikan pengalaman pengguna yang lebih nyaman dan estetis, tetapi juga mendukung tujuan aplikasi untuk menjadi alat interaksi dan pembinaan yang efektif bagi pelajar Muhammadiyah. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk pengembangan aplikasi komunitas lainnya, terutama dalam menghadapi tantangan era digital. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperhatikan aspek aksesibilitas, performa teknis, dan pengembangan fitur berbasis kebutuhan pengguna yang lebih luas, guna menjangkau lebih banyak kalangan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adiko, J., Mappiasse, S., & Halimah, N. (2021). Peran Organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah Dalam Membentuk Sikap Moderasi Beragama Siswa Madrasah Aliyah Tanamon Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan. *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.30984/jpai.v2i1.1710>
- Assaufa, N. I., & Arifin, M. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi “BISA” Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 9(2), 50–61. <https://doi.org/10.55635/jic.v9i2.174>
- Herawan, A. R., Rokhmawati, R. I., & Akbar, M. A. (2023). Analisis dan Perancangan Ulang Desain UI & UX pada Aplikasi iPusnas dengan Penerapan Elemen Gamifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(6), 2767–2776. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/13187>
- Ibrahim, M. R., Soepriyadi, A., Bambang Basuki, N., & Pamilih Widagdo, P. (2024). Implementasi Metode User Experience Questionnaire Pada Website Kepegawaian Universitas Mulawarman. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, 8(1), 41–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/jurti.v8i1.15772>
- Kinasih, F. A., Miladan, N., & Kusumastuti, K. (2023). Kajian risiko bencana gempa bumi akibat aktivitas Sesar Lembang di Kabupaten Bandung Barat. *Region: Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Perencanaan Partisipatif*, 18(2), 357–371. <https://doi.org/10.20961/region.v18i2.57232>
- Nurlailah, E., & Nova Wardani, K. R. (2023). Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Oleh Oleh Khas Kota Pagaralam. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1175–1185. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jupi.v8i4.4006>
- Putra, R. P., Sulistiowati, & Dwi, A. C. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap

- Layanan Program Studi Pada Universitas Dinamika. *Jurnal Ilmiah Scroll: Jendela Teknologi Informasi*, 11(2), 126–130. <https://doi.org/10.30640/ejournalscroll.v11i2.474>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Sibagariang, S., Dzikri, A., Resda, D. P., & Purba, J. H. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa (SIOMAH). *Jurnal Mahajana Informasi*, 6(2), 54–60. <https://doi.org/10.51544/jurnalmi.v6i2.2446>
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol4no2.pp173-178>
- Wijaya, Y. I., & Rahman, M. S. (2023). Perancangan Aplikasi Android Kegiatan dan Monitoring Ormawa Uniska Mab Banjarmasin. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 310–324. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i1.5862>