
REDESIGN UI/UX UNTUK MENGOPTIMALKAN PENGGUNAAN APLIKASI JADWAL TALKSHOW RADIO MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Deden Sofyan Hamdani¹, Launa Wandy Monic²

^{1,2} Program Studi Sistem Infomasi, Institut Digital Ekonomi LPKIA Bandung
Jl. Soekarno Hatta No.456 Bandung 40266, +6222-75642823, Fax. +6222-75642822

¹ deanhamdani@lpkia.ac.id, ² 220534012@fellow.lpkia.ac.id

Abstrak

Perancangan sebuah aplikasi harus memperhatikan setiap komponen yang dibutuhkan agar dapat menghasilkan aplikasi yang efektif dan efisien dalam perkembangan teknologi saat ini. Namun, banyak sekali kasus di mana antarmuka aplikasi yang dirancang tanpa mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna. Hal inilah yang saat ini terjadi pada aplikasi jadwal *talkshow* radio pada perusahaan radio K-Lite. Maka dari itu diperlukan adanya *redesign* aplikasi tersebut. *Redesign* merupakan proses merombak ulang desain yang sudah ada dengan mengubah desain aplikasi lama menjadi versi baru untuk mencapai tujuan yang mendorong kemajuan desain. Perancangan ulang antarmuka aplikasi jadwal *talkshow* ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang merupakan salah satu metode dalam melakukan proses desain dengan menawarkan penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna. Hasil evaluasi rancang ulang aplikasi ini meraih skor SUS sebesar 82 dengan grade A yang mengalami peningkatan sebesar 19,59% dari skor SUS desain awal yakni sebesar 68,57 dengan grade D-. Angka ini menunjukkan bahwa perbaikan yang telah dilakukan telah menghasilkan perubahan yang signifikan dalam kualitas aplikasi atau pengalaman pengguna.

Kata kunci : *Redesign, ui/ux, user centered design, aplikasi jadwal talkshow, radio, system usability scale.*

1. Pendahuluan

Dalam perkembangan teknologi saat ini, perancangan sebuah aplikasi harus memperhatikan setiap komponen yang dibutuhkan agar dapat menghasilkan aplikasi yang efektif dan efisien. Salah satu komponen penting yang harus diperhatikan dalam perancangan sebuah aplikasi yaitu *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) [1]. UI atau antarmuka merupakan tata letak tampilan suatu web atau aplikasi [2]. Cakupan UI terdiri dari tombol yang dapat diklik oleh pengguna, teks, gambar, kolom input teks, dan semua *item* yang berinteraksi dengan pengguna [3]. UX merupakan aspek pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk atau aplikasi, seberapa mudah alur kerjanya dapat dipahami dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk tersebut [3].

Namun, banyak sekali kasus di mana antarmuka aplikasi yang dirancang tanpa mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna. Sebagai hasilnya, banyak aplikasi yang dirancang sulit untuk digunakan dan kurang efektif dalam membantu pekerjaan pengguna (Inten Bajra Nayottami, 2024). Tidak tepatnya suatu antarmuka menyebabkan aplikasi tersebut kehilangan penggunanya (Muhamad Subhan, 2021). Hal inilah yang saat ini terjadi pada aplikasi jadwal *talkshow* radio pada perusahaan radio K-Lite. Maka dari itu diperlukan adanya *redesign* aplikasi tersebut. *Redesign* merupakan proses merombak ulang desain yang sudah ada [4], dengan mengubah desain aplikasi lama menjadi versi baru untuk mencapai tujuan yang mendorong kemajuan desain [5]. Dampak dari *redesign* UI/UX pada aplikasi dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan [6]. PT. Lintas Kontinental (Radio K-Lite) Bandung merupakan salah satu stasiun radio di

Bandung pada frekuensi 107,1 F.M. yang kegiatan penyiarannya dengan menggunakan radio-*streaming* atau radio internet dengan kapasitas yang jauh lebih besar. Radio K-Lite memiliki aplikasi berbasis *website* sebagai fasilitas untuk memberikan informasi mengenai jadwal *talkshow* radio dan mengidentifikasi waktu kosong *talkshow* yang sesuai dengan jadwal *talkshow* radio.

Berdasarkan observasi terhadap fitur yang ada pada aplikasi jadwal *talkshow* radio dan wawancara terhadap *user* di radio K-Lite belum pernah dilakukan pengujian aplikasi kepada pengguna atau *user testing*. Dari segi *usability*, masih terdapat beberapa permasalahan pada UI/UX yang terdapat dalam aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio seperti penggunaan tata letak, tipografi, dan ikon yang tidak mewakili fungsi dari aplikasi tersebut, salah satunya tidak terdapatnya tombol tambah (*create*), ubah (*update*), dan hapus (*delete*). Hal tersebut disebabkan oleh *Flow* aplikasi yang tidak jelas, hasilnya UI/UX membingungkan *user* dan mengurangi produktivitas *user*. Selain itu, belum adanya notifikasi pada aplikasi yang dapat memberi peringatan saat akan dimulai siaran *talkshow* yang menyebabkan terjadinya ketidaksesuaian jadwal siaran atau *delay*. Masalah-masalah tersebut menjadi poin penting dalam proses *redesign* UI/UX aplikasi jadwal *talkshow* radio ini.

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil evaluasi *usability* berbasis *System Usability Score* (SUS) pada aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan UI. SUS sendiri menggunakan 4 skala Likert yang dapat mengidentifikasi pendapat pengguna terhadap sistem mulai dari Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Setuju (3), dan Sangat Setuju (4). Skala Likert ini menggunakan empat jawaban yang bertujuan untuk menghindari jawaban netral atau ragu-ragu yang dapat membuat keraguan bagi peneliti dalam menarik kesimpulan [7].

Selain itu, proses *redesign* aplikasi tersebut nantinya untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan pada aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio dengan melakukan penambahan fitur-fitur baru seperti menambahkan *notification* pada aplikasi, menambahkan tombol tambah (*create*), ubah (*update*), dan hapus (*delete*), sesuai dengan kebutuhan dan fungsi yang ditawarkan aplikasi tersebut dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang merupakan metode baru dalam pengembangan sistem, tujuan atau sifat – sifat, konteks serta lingkungan sistem didasarkan dari pengalaman pengguna sebagai kerangka perbaikan [1]. Manfaat

pada penelitian ini yaitu dapat menjadi desain rekomendasi dari hasil evaluasi terhadap *usability* terkait UI yang cocok dan teruji bagi pihak pengembang aplikasi, dapat meningkatkan kualitas aplikasi dan *experience* khususnya bagi pengguna aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio.

Dalam beberapa penelitian terdahulu, *redesign* UI/UX berperan penting dalam kesuksesan aplikasi karena dapat menciptakan dan memaksimalkan pengalaman pengguna yang positif [8], membantu pengelolaan siaran menjadi lebih cepat, efisien, dan *user friendly* [9], menghubungkan antara sistem dengan pengguna [3], memperbaiki fungsi menu yang tidak sesuai [1], meningkatkan kinerja [2], dan lain-lain. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut menyebutkan bahwa *redesign* UI/UX dinilai efektif dalam memaksimalkan penggunaan aplikasi. Namun, pemanfaatan *redesign* UI/UX jadwal *talkshow* pada radio masih belum menjadi topik pilihan peneliti sebelumnya. Hal tersebut merupakan *gap research* yang menarik untuk diteliti lebih mendalam dan menjadi *novelty* atau kebaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya.

2. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan adalah metode *User centered design* (UCD). Metode ini memiliki beberapa tahapan meliputi *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate against Requirements*. Metode ini merupakan salah satu metode dalam melakukan proses desain yang menawarkan penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna. Adapun kelebihan dari metodologi ini adalah kemudahan pemahaman kebutuhan pengguna dan menyempurnakan solusi secara bertahap. Selain itu, sebagai alat ukur dilakukan juga kuesioner dan pengujian ketergunaan (*usability testing*) dengan menggunakan "*System Usability Scale*" untuk menilai nilai rentang penerimaan (*acceptability range*), skala penilaian (*grade scale*), dan penilaian kata sifat (*adjective rating*) dari aplikasi "*Jadwal Talkshow Radio*".

3. Hasil dan Pembahasan

Beberapa hasil diperoleh dari pembahasan yang telah dilakukan untuk merancang sebuah Aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio menggunakan metode *User Centerd Design*. Dalam perancangan ulang UI/UX tampilan antarmuka menjadi peranan penting untuk memudahkan pengguna mengoperasikan aplikasi

tersebut. Untuk itu tampilan antarmuka pada aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio ini dibuat menarik dan sederhana.

3.1 Mockup Aplikasi Jadwal Talkshow

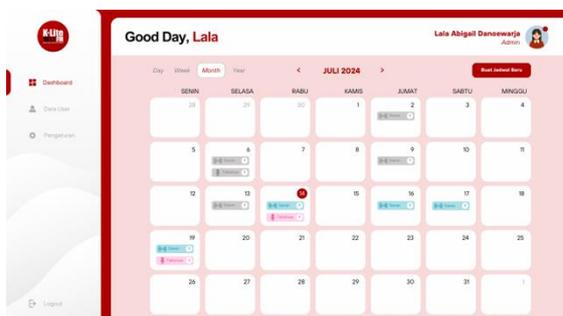
Pada tahap ini merupakan akhir dari desain yang telah menggabungkan informasi seperti detail gambar, tipografi, warna, dan bentuk dengan tingkat detail yang sangat tinggi. Pada titik ini, hasilnya adalah desain antarmuka yang menyerupai tampilan aplikasi yang sudah selesai. Berikut Gambar 3.10 adalah hasil pemodelan pada tahap solusi desain.



Gambar 1 Mockup Login

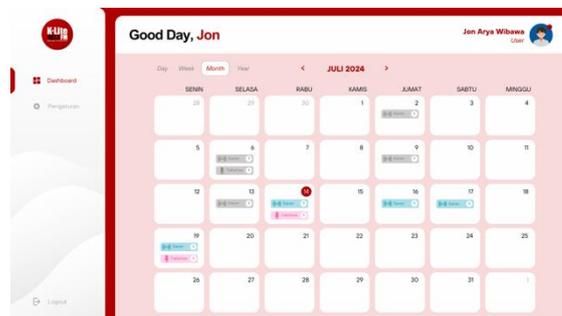
Pada laman *login*, pengguna dapat mengisi alamat *email* dan *password* sesuai dengan *role* masing-masing. Terdapat dua *role* atau tipe akses pada aplikasi jadwal *talkshow* ini yakni *admin* dan *user*. Desain laman ini dibuat sederhana dan memiliki tampilan yang *clean* sehingga pengguna dapat merasa nyaman menggunakan aplikasi ini mulai dari awal hingga akhir.

Pada *dashboard admin* terdapat beberapa menu yakni buat jadwal baru, ubah jadwal, dan hapus jadwal. Selain itu, *admin* juga dapat mengakses data *user* dan memiliki pengaturan akun yang berisikan pengaturan profil *admin* dan *password*. Fitur terakhir adalah *logout* untuk keluar dari aplikasi jadwal *talkshow* tersebut.



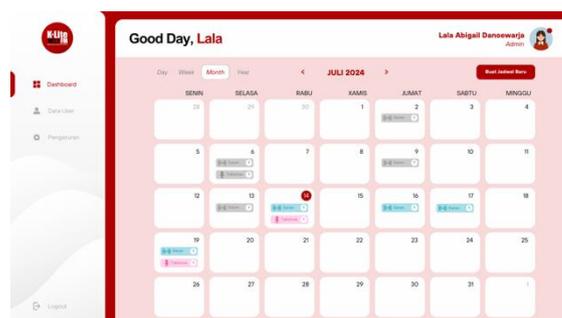
Gambar 2 Mockup Dashboard Admin

Pada *dashboard user*, terdapat beberapa akses yang berbeda dari *dashboard admin* yakni fitur kalender jadwal yang hanya menampilkan jadwal tanpa akses pengelolaan jadwal. Selain itu, terdapat fitur pengaturan akun yang terdiri dari pengaturan profil dan pengaturan *password* akun *user*, serta fitur *logout* untuk keluar.



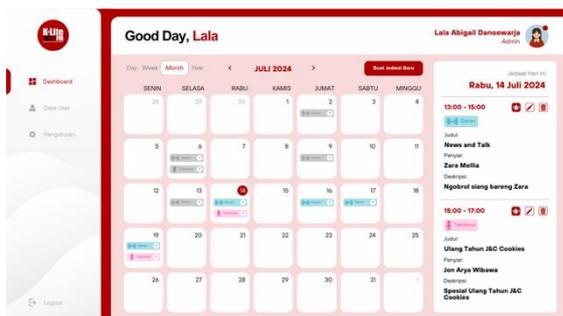
Gambar 3 Mockup Dashboard User

Terdapat kalender jadwal *talkshow* pada *dashboard admin* yang berfungsi untuk melihat jadwal secara langsung dengan mudah. Terdapat indikator pembeda untuk tiap jadwal yang ditampilkan melalui perbedaan ikon dan warna. Warna biru muda mewakilkan jadwal siaran biasa dan warna merah muda untuk jadwal siaran *talkshow*, serta warna abu-abu sebagai tanda bahwa jadwal-jadwal tersebut telah berlalu atau selesai. Selain itu, ada pula penanda berupa lingkaran merah pada angka tanggal yang menunjukkan tanggal hari ini. Tentunya, indikator-indikator pembeda tersebut akan semakin memudahkan pengguna untuk mengetahui informasi jadwal yang tersaji pada kalender tersebut.



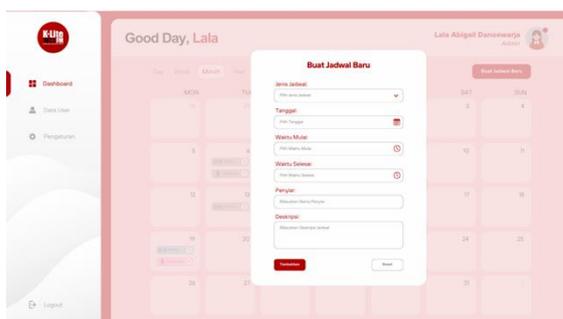
Gambar 4 Mockup Kalender Jadwal Talkshow (Admin)

Ketika salah satu tanggal pada kalender ini diklik maka akan muncul detail jadwal tanggal terpilih. Pada bagian ini, *admin* dapat mengelola jadwal dengan bantuan tombol-tombol yang ada seperti tombol ubah dan hapus. Selain itu, terdapat tombol kirim notifikasi sebagai *reminder* bagi pemegang jadwal tersebut yang akan tersambung ke WhatsApp pengguna.



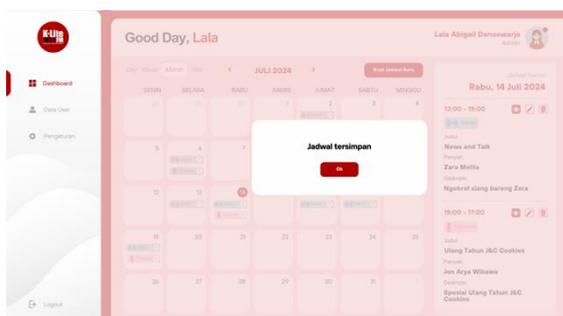
Gambar 5 Mockup Lihat Jadwal Talkshow (Admin)

Tombol 'buat jadwal baru' akan mengizinkan admin untuk membuat jadwal baru dengan memunculkan *form* yang dapat diisi oleh admin. *Form* tersebut berisikan pilihan jenis jadwal, tanggal siaran, waktu mulai, waktu selesai, penyiar, dan deskripsi jadwal. Selain itu, terdapat tombol 'tambahkan' untuk memasukkan data tertera pada *form* dan tombol *reset* untuk menghapus isian *form* ketika terjadi kesalahan.



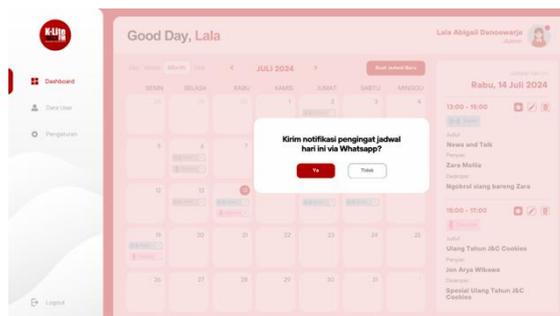
Gambar 6 Mockup Buat Jadwal Baru (Admin)

Setelah pengisian *form* dan penambahan jadwal, dialog tersimpannya jadwal akan muncul sebagai konfirmasi masuknya data jadwal baru.



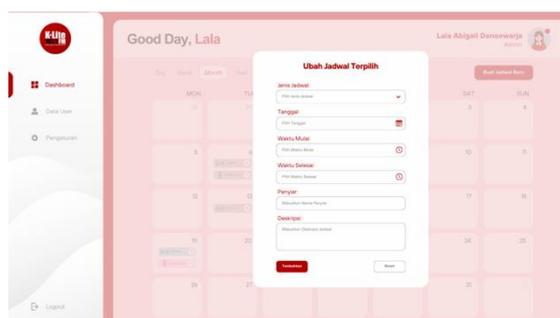
Gambar 7 Dialog Jadwal Tersimpan (Admin)

Jika tombol notifikasi pengingat jadwal diklik maka dialog kirim notifikasi akan muncul sebagai konfirmasi akan dikirimnya notifikasi jadwal melalui Whatsapp pengguna. Terdapat tombol 'ya' sebagai pilihan setuju dan tombol 'tidak' untuk membatalkan aksi.



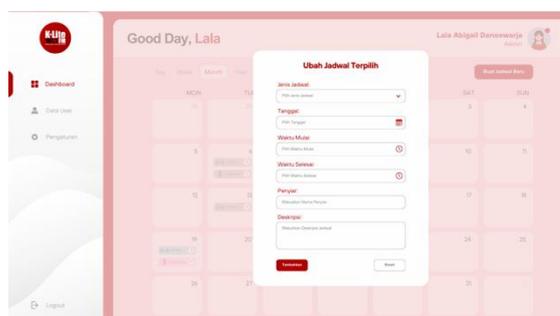
Gambar 8 Dialog Kirim Notifikasi Lewat Whatsapp (Admin)

Pada fitur ubah jadwal, setelah tombol ubah jadwal diklik maka akan muncul *form* yang dapat diisi dengan data jadwal baru/revisi. *Form* tersebut memiliki isi seperti pilihan jenis jadwal, tanggal siaran, waktu mulai, waktu selesai, penyiar, dan deskripsi jadwal. Selain itu, terdapat tombol 'tambahkan' untuk memasukkan data tertera pada *form* dan tombol *reset* untuk menghapus isian *form* ketika terjadi kesalahan.



Gambar 9 Ubah Jadwal (Admin)

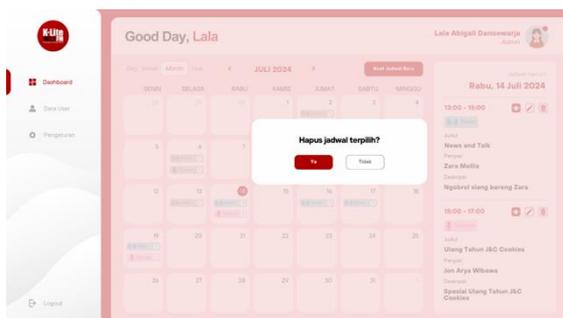
Setelah pengubahan data jadwal dimasukkan maka dialog berhasilnya *input* akan muncul sebagai konfirmasi aksi. Terdapat tombol 'ok' sebagai konfirmasi dari sisi pengguna.



Gambar 10 Dialog Jadwal Berhasil Diubah (Admin)

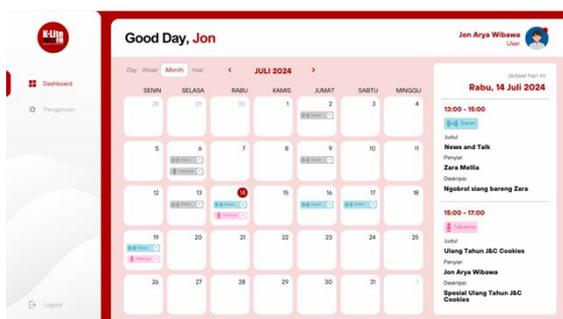
Dialog hapus jadwal akan muncul ketika tombol hapus diklik guna mengkonfirmasi aksi yang akan dilakukan mengingat ketika jadwal terpilih tersebut

dihapus maka jadwal tersebut tidak akan bisa dikembalikan.



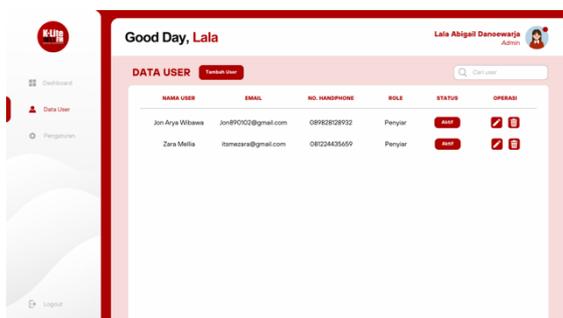
Gambar 11 Dialog Hapus Jadwal (Admin)

Pada *dashboard user*, terdapat kalender yang ketika diklik pada tanggalnya akan muncul detail jadwal, sama seperti pada *dashboard admin*, yang membedakan kedua *dashboard* ini adalah tidak terdapatnya tombol aksi seperti buat jadwal baru, ubah jadwal, hapus jadwal, dan kirim notifikasi pada bagian detail jadwal *dashboard user*.



Gambar 12 Dashboard User

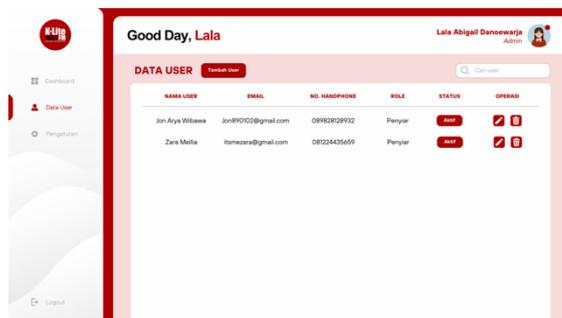
Pada fitur kelola *user* terdapat dialog yang akan muncul setelah data *user* baru dimasukkan sebagai indikator tersimpannya data tersebut.



Gambar 13 Kelola User (Admin)

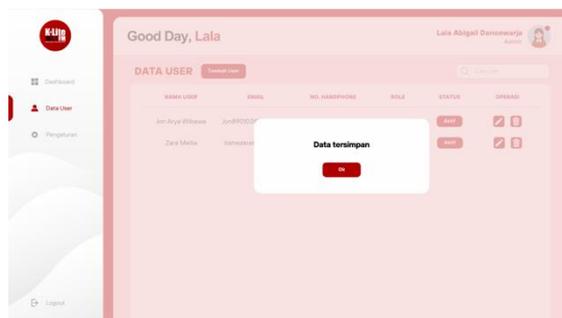
Pada fitur tambah *user* terdapat *form* yang dapat diisi dengan data *user* seperti nama depan dan belakang *user*, alamat *email*, nomor *handphone* yang dapat dihubungi melalui WhatsApp, *role user* seperti penyiar, manajer, direktur, dan sebagainya, serta status aktif atau tidaknya *user*. Terdapat pula tombol

‘tambahkan’ sebagai perintah *input* data dan *reset* untuk menghapus data pada form jika terjadi kesalahan.



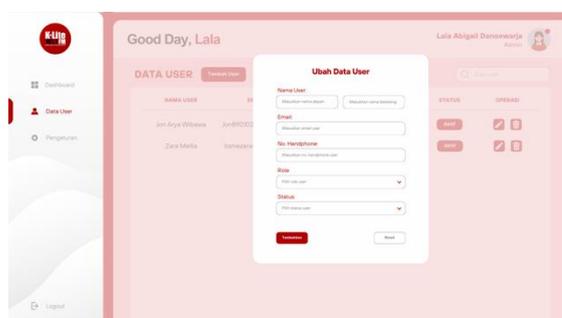
Gambar 14 Tambah User Baru (Admin)

Dialog tersimpannya data *user* akan muncul ketika data tersebut sudah tersimpan ke dalam sistem aplikasi setelah pengisian *form* dan perintah *input*. Pada dialog ini terdapat tombol ‘ok’ sebagai konfirmasi dari sisi pengguna.



Gambar 15 Dialog Data User Tersimpan (Admin)

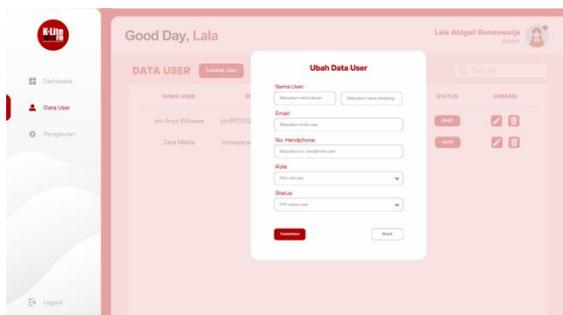
Pada kelola data *user* terdapat fitur ubah data *user* jika ada data yang perlu diubah oleh admin. Ketika tombol ubah data *user* diklik maka akan muncul *form* dengan isian nama depan dan belakang *user*, alamat *email*, nomor *handphone*, *role user*, dan status. Selain itu, terdapat pula tombol ‘tambahkan’ untuk *input* data isian *form* dan tombol *reset* untuk membatalkan aksi.



Gambar 16 Ubah Data User (Admin)

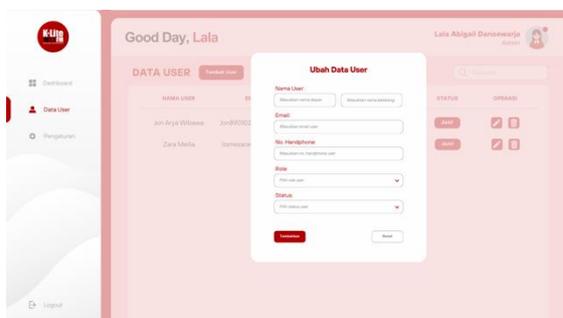
Setelah perubahan data *user* berhasil diinput maka akan muncul dialog berhasil diubahnya data

tersebut sebagai konfirmasi dari sisi aplikasi. Terdapat pula tombol ‘ok’ sebagai konfirmasi dari sisi pengguna.



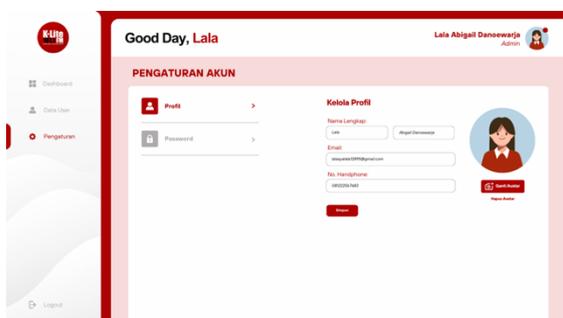
Gambar 17 Dialog Data User Berhasil Diubah (Admin)

Ketika tombol hapus data diklik maka dialog konfirmasi hapus data akan muncul agar admin sebagai pengguna yakin dengan aksi tersebut.



Gambar 18 Dialog Data User Berhasil Diubah (Admin)

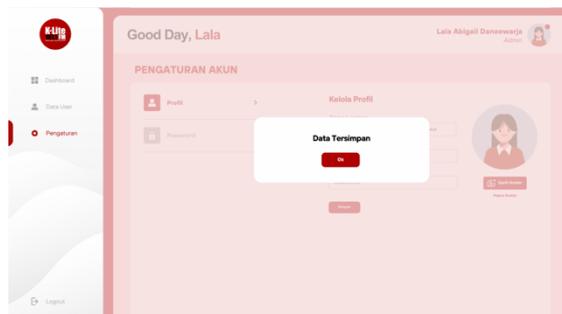
Pada pengaturan akun terdapat pengaturan profil yang mengizinkan pengguna untuk mengubah data profilnya. Terdapat form dengan isian nama lengkap (nama depan dan belakang), alamat email, dan nomor handphone. Selain itu, terdapat tombol ‘simpan’ untuk menyimpan perubahan data profil, tombol ‘ganti avatar’ untuk mengganti foto profil, dan tombol ‘hapus avatar’ untuk menghapus foto profil.



Gambar 19 Pengaturan Profil (Admin)

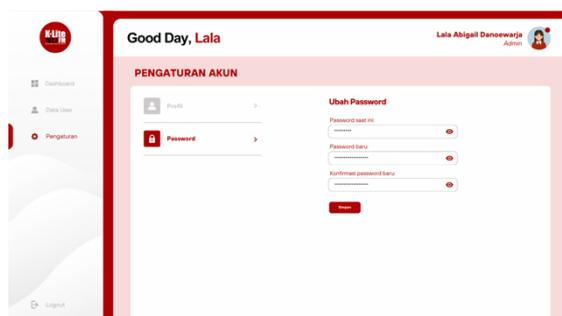
Ketika perubahan profil telah tersimpan maka akan muncul dialog tersimpannya profil sebagai

konfirmasi dari sisi aplikasi. Selain itu, terdapat tombol ‘ok’ sebagai konfirmasi dari sisi pengguna.



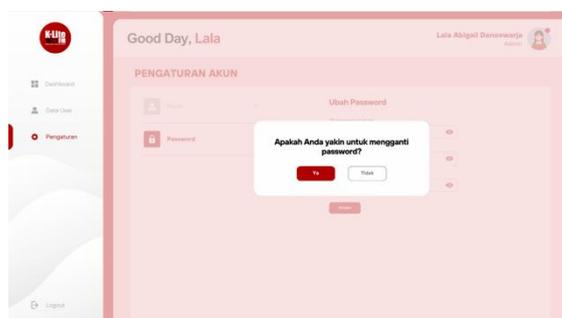
Gambar 20 Dialog Profil Tersimpan (Admin)

Dalam pengaturan akun juga terdapat opsi pengaturan password jika pengguna hendak mengubah password-nya. Terdapat form isian password saat ini, password baru, dan konfirmasi password baru pada pengaturan password ini. Selain itu, terdapat tombol ‘simpan’ untuk menyimpan perubahan.



Gambar 21 Pengaturan Password (Admin)

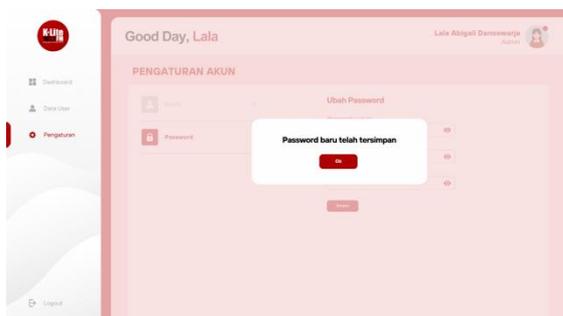
Ketika form kelola password akan disimpan maka dialog konfirmasi perubahan password akan muncul sebagai konfirmasi akan digantinya password pengguna. Terdapat tombol ‘ya’ untuk setuju dan tombol ‘tidak’ untuk membatalkan aksi.



Gambar 22 Dialog Ganti Password (Admin)

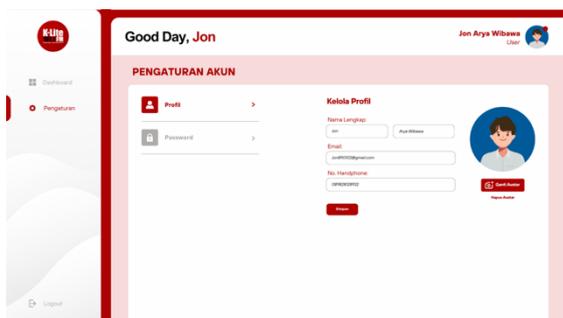
Setelah password berhasil disimpan oleh sistem aplikasi maka dialog pada Gambar 23 akan muncul sebagai konfirmasi dari sisi aplikasi. Selain itu,

terdapat tombol 'ok' sebagai konfirmasi dari sisi pengguna.



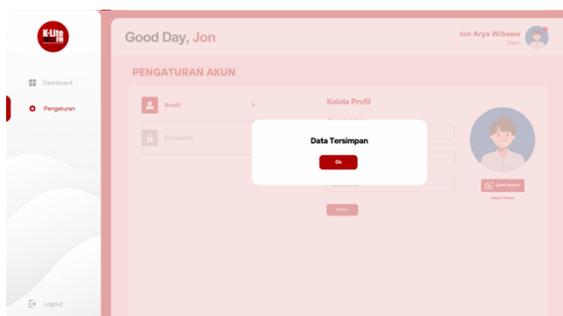
Gambar 23 Dialog Password Berhasil Diganti (Admin)

Di dalam pengaturan akun, terdapat opsi pengaturan profil yang memungkinkan pengguna untuk memperbarui informasi profil mereka. Ada formulir yang berisi kolom untuk mengisi nama lengkap (nama depan dan nama belakang), alamat email, serta nomor handphone. Selain itu, terdapat tombol 'simpan' untuk menyimpan perubahan profil, tombol 'ganti avatar' untuk mengubah foto profil, dan tombol 'hapus avatar' untuk menghapus foto profil.



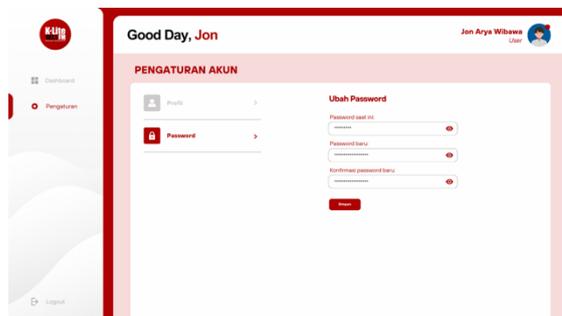
Gambar 24 Pengaturan Profil (User)

Setelah profil berhasil disimpan, akan muncul dialog konfirmasi dari aplikasi untuk memberitahukan bahwa perubahan profil telah tersimpan. Selain itu, tersedia tombol 'ok' yang dapat ditekan oleh pengguna sebagai bentuk konfirmasi.



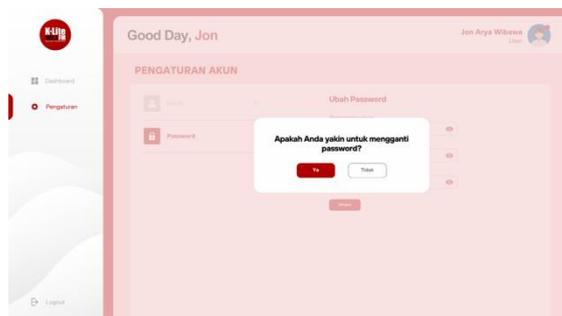
Gambar 25 Dialog Profil Tersimpan (User)

Pada bagian pengaturan akun, tersedia opsi untuk mengatur ulang password jika pengguna ingin mengubahnya. Di pengaturan password, ada form isian untuk memasukkan password saat ini, password baru, dan konfirmasi password baru. Selain itu, terdapat tombol 'simpan' untuk menyimpan perubahan yang dilakukan.



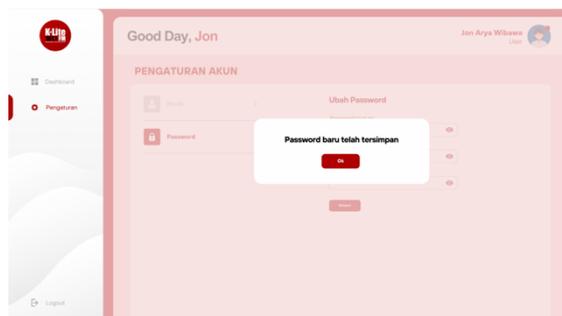
Gambar 26 Pengaturan Password (User)

Saat formulir pengelolaan password disimpan, dialog konfirmasi perubahan password akan muncul sebagai tanda bahwa password pengguna akan diganti. Ada tombol 'ya' untuk menyetujui dan tombol 'tidak' untuk membatalkan tindakan.



Gambar 27 Dialog Ganti Password (User)

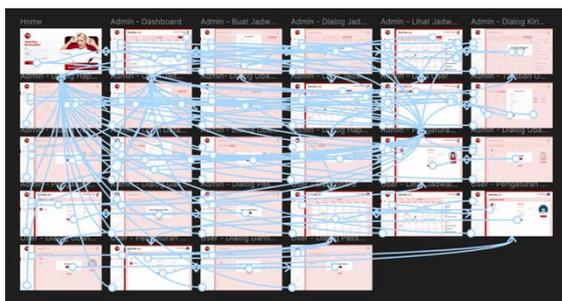
Setelah sistem aplikasi berhasil menyimpan password, dialog seperti yang terlihat pada Gambar 28 akan muncul sebagai konfirmasi dari aplikasi. Selain itu, ada tombol 'ok' yang berfungsi sebagai konfirmasi dari pengguna.



Gambar 28 Dialog Password Berhasil Diubah (User)

3.2 Prototype

Representasi antarmuka dari aplikasi yang akan dikembangkan. Langkah ini merupakan kelanjutan dari *Mockup*, di mana semua *frame* atau halaman aplikasi telah dihubungkan satu sama lain sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan menekan tombol atau ikon yang ada. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mensimulasikan pengalaman pengguna saat menjalankan aplikasi yang sebenarnya. Berikut Gambar 29 hasil *prototyping* pada tahap *design solution*.



Gambar 29 Prototype

3.2 Evaluate Against Requirements

Pada tahap ini, *Prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya diuji melalui *usability testing*. Untuk menguji *Prototype* tersebut, dengan menggunakan kuesioner dan referensi *Prototype* yang diberikan kepada pengguna. Dalam percobaan ini, metode *non-probability sampling* digunakan. Teknik yang dipilih adalah *purposive sampling*, di mana sampel dipilih berdasarkan yaitu pengguna Jadwal *Talkshow* Radio.

Evaluasi desain solusi menggunakan metode yang sama dengan evaluasi desain awal yang telah dilakukan sebelumnya yaitu menggunakan metode SUS.

Responden diberikan serangkaian pertanyaan dalam *survei online* penulis. Responden dipilih dengan menggunakan proses *simple random sampling*, dengan catatan semua pengguna aplikasi Jadwal *talkshow* radio yaitu seluruh karyawan dari Radio Klite. Kuesioner pernyataan diberikan secara *online* menggunakan *Google form*, agar proses pengumpulan jawaban lebih efisien dan efektif, tujuan penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengetahui nilai akhir dari perancangan ulang aplikasi Jadwal *talksow* radio. Penilaian dilihat berdasarkan nilai akhir setiap responden yang kemudian dirata-ratakan. Hasil uji diketahui dan digolongkan berdasarkan indikator yang dimiliki oleh SUS dengan standar pencapaian minimum pada penelitian ini sebesar 60.

Jika nilai minimum 60 tercapai, penelitian dapat dikatakan selesai, dan hasil pengujian beserta desain dapat diserahkan kepada pihak Radio Klite. Namun, jika nilai minimum 60 tidak tercapai, penelitian akan ditutup dan dapat diserahkan kepada peneliti lain untuk memperbaiki dan mengembangkan hasil penelitian ini. Berikut sepuluh pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1 Kuesioner Instrumen pengujian SUS Akhir

Kode	Pernyataan
S1	Saya pikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi Jadwal Talkshow Radio ini
S2	Saya merasa Aplikasi Jadwal Talkshow Radio ini rumit untuk digunakan
S3	Saya merasa Aplikasi Jadwal Talkshow Radio ini mudah digunakan
S4	Saya pikir saya perlu bantuan agar dapat menggunakan Aplikasi Jadwal Talkshow ini
S5	Saya menemukan berbagai fungsi pada Aplikasi Jadwal Talkshow ini terintegrasi dengan baik
S6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam Aplikasi Jadwal Talkshow ini
S7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan Aplikasi Jadwal Talkshow dengan cepat
S8	Saya menemukan bahwa Aplikasi Jadwal Talkshow sangat rumit digunakan
S9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan Aplikasi Jadwal Talkshow ini
S10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan Aplikasi Jadwal Talkshow ini

Berikut adalah hasil kuesioner atau evaluasi desain akhir perancangan ulang Aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio. Pendapat pengguna dengan poin 4 skala Likert terhadap 20 responden aplikasi "Jadwal *Talkshow* radio" menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pada Tabel 2 merupakan hasil perhitungan SUS pada desain awal aplikasi.

Tabel 2 Kuesioner Hasil Evaluasi Desain Akhir Aplikasi Jadwal Talkshow Radio

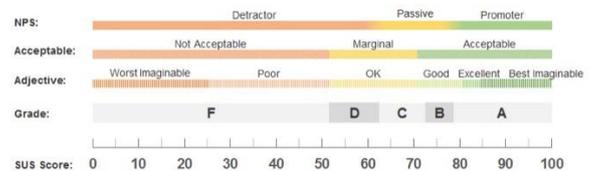
Responden	Pernyataan SUS									
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
2	4	2	4	2	3	1	3	1	4	2
3	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2
4	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
5	4	2	4	2	4	1	3	2	3	2
6	4	2	4	2	3	2	3	1	4	2
7	4	2	3	2	4	2	4	2	3	2
8	3	2	4	2	3	2	4	2	3	2
9	4	2	4	2	3	1	3	1	4	2
10	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
11	4	2	4	1	3	2	4	2	3	2
12	4	2	4	2	3	1	3	1	4	2
13	4	2	3	1	3	2	4	2	4	2
14	4	2	3	2	4	1	4	2	3	2
15	4	2	3	2	3	2	4	2	3	1
16	4	2	4	2	3	1	3	1	4	2
17	4	2	3	2	4	2	3	1	4	2
18	3	2	4	2	4	2	3	2	4	2
19	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2
20	3	2	4	2	4	2	3	2	4	2

Responden diberikan serangkaian pertanyaan dalam *survei online* penulis Hasil evaluasi pada desain akhir aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio dihitung menggunakan aturan perhitungan SUS sesuai Persamaan 1 dan 2. Sehingga didapatkan hasil perhitungan skor SUS dari responden 1 sebagai contoh berikut, dan yang lebih lengkapnya terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Nilai Akhir Perhitungan SUS Desain Akhir

Responden	Nilai akhir
Responden 1	82,8571429
Responden 2	85,7142858
Responden 3	88,57142866
Responden 4	82,85714294
Responden 5	82,85714294
Responden 6	74,28571436
Responden 7	80,00000008
Responden 8	77,14285722
Responden 9	85,7142858
Responden 10	82,85714294
Responden 11	82,85714294
Responden 12	85,7142858
Responden 13	82,85714294
Responden 14	82,85714294
Responden 15	80,00000008
Responden 16	85,7142858
Responden 17	82,85714294
Responden 18	80,00000008
Responden 19	74,28571436
Responden 20	80,00000008
Rata-rata skor SUS (x̄)	82,00000001

Hasil akhir evaluasi *usability* desain akhir pada aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio dengan menggunakan SUS berdasarkan perhitungan menggunakan Persamaan 2, didapatkan skor rata-rata sebesar 82 yang menunjukkan berada dalam kategori NPS yaitu Promoter, kategori *Acceptable* yaitu *Acceptable*, kategori *Adjective* yaitu *Excellent*, dan kategori *Grade* yaitu A seperti pada gambar berikut.



Gambar 30 Interpretasi Skala Penilaian SUS Akhir

3.3 Analisis Perbandingan Hasil Evaluasi *Design*

Berikut adalah penjabaran perbandingan indikator penilaian SUS pada aplikasi Jadwal *talkshow* radio sebelum dan sesudah dilakukan evaluasi desain aplikasi, yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4 Tabel Perbandingan indikator penilaian SUS

Indikator	Desain Awal	Desain Solusi
Skor SUS	68,57	82
Grade Letters	D-	A
Adjective	OK	Excellent
Ratings		
Acceptability	Marginal	Acceptable
Range		
Net Promoter Score (NPS)	Detractor	Promoter

Berdasarkan hasil evaluasi *usability* menggunakan SUS pada desain awal dan desain solusi, aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio didapatkan peningkatan skor SUS sebesar 19,59 dengan skor perbandingan SUS:

$$\text{Perbandingan} = \frac{(82-68,57)}{68,57} \times 100\% = 19,59\%$$

Adanya perbandingan skor SUS sebesar 19,59% yang menunjukkan peningkatan dari hasil evaluasi pada desain awal aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio yang diakibatkan oleh penerapan desain solusi yang dirancang menggunakan UCD menunjukkan bahwa berdasarkan hasil evaluasi dapat diketahui bahwa metode UCD efektif digunakan dalam melakukan perancangan desain UI/UX yang dapat digunakan oleh tim pengembang aplikasi. Hasil penelitian ini juga mendapatkan *feedback* dari pihak pengelola aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio yang menyatakan

bahwa hasil desain solusi dapat dipertimbangkan untuk *upgrade* versi aplikasi di proses pengembangan selanjutnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rekomendasi desain UI pada aplikasi Jadwal *Talkshow* Radio dengan menggunakan metode UCD menghasilkan evaluasi desain awal aplikasi dengan skor SUS sebesar 68,57 dengan grade D-. Kemudian untuk hasil evaluasi rancang ulang aplikasi mendapatkan skor SUS sebesar 82 dengan grade A yang mengalami peningkatan sebesar 19,59%. Angka ini menunjukkan bahwa perbaikan yang telah dilakukan telah menghasilkan perubahan yang signifikan dalam kualitas aplikasi atau pengalaman pengguna. Pengguna mengalami peningkatan dalam persepsi mereka terhadap tingkat kegunaan aplikasi. Skor SUS yang lebih tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa lebih puas dan lebih mampu menggunakan aplikasi dengan lancar dan efektif setelah perubahan desain yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa desain ulang antarmuka berhasil meningkatkan pengalaman pengguna dan kualitas aplikasi secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Gabriel Glowdy, R. F. (2020). PERBAIKAN TAMPILAN USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI NGANGGUR.ID MENGGUNAKAN METODE USER- CENTERED DESIGN. *e- Proceeding of Engineering* , 7617.
- Ai Lili Yulianti, C. I. (2019). Quality Analysis of Shopee Website by Using Importance Performance Analysis Approach. *ATLANTIS PERS*.
- Andika Panji Hermawan, L. S. (2024). Perancangan Aplikasi Jadwal Liputan Berbasis WebDi Bidang Berita TVRI Dengan Metode Prototype. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 01-14.
- Ayu Amarcia A.S.W, L. S. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DAFTAR ACARA SIARAN (DAS) LPP RRI PURWOKERTO MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Saintekom*, 189.
- Baenil Huda, B. P. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *Scientific Journal of Information System and Informatics*, 81-88.
- Benedicta Christina Carmeline, I. K. (2023). Analisis Usability dan Redesign Aplikasi Seluler Dengan Metode User-Centered Design (Studi Kasus Starbucks Indonesia). *Journal of Digital Business Innovation (DIGBI)*, 87-100.
- Christofer Veronica, H. I. (2022). IMPLEMENTASI PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN UI/UX WEBSITE WORKER’S. *Jurnal KHARISMA Tech* , 71-84.
- Dako, R. D. (2022). Pengukuran Usability terhadap Aplikasi Tesadaptif.Net dengan System Usability Scale. *Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering*, 207-212.
- Dave Michael, D. G. (2019). RANCANG BANGUN PROTOTYPE MONITORING KAPASITAS AIR PADA KOLAM IKAN SECARA OTOMATIS DENGAN MENGGUNAKAN MIKROKONTROLLER ARDUINO. *Ikraith-Informatika*, 59-66.
- Dhebys Suryani Hormansyah, Y. P. (2019). APLIKASI CHATBOTBERBASIS WEBPADA SISTEM INFORMASI LAYANAN PUBLIK KESEHATAN DI MALANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE TF-IDF. *Jurnal Informatika Polinema*, 224-228.
- Dimas Ari Anggara, W. H. (2021). PROTOTIPE DESAIN USER INTERFACE APLIKASI IBU SIAGA MENGGUNAKAN LEAN UX. *KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri* , 59.
- Dimas Irawan Ihya’ Ulumuddin, P. S. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 35-44.
- Erwan Effendy, M. A. (2023). Mengkoordinir Ragam Format Acara Dakwah. *Journal on Education* , 9276-9288.
- Fachruddin, A. (2020). *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Ghifari Alief Nugroho, R. S. (2020). Perancangan Artistik Talkshow Reptil “Inkubasi” Bergaya Visual Pop Art. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 3-9.
- Indah Purnama Sari, F. R. (2023). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics pada Toko Online Wao Sneakers Menggunakan Figma Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmu brsama*, 94-101.
- Inten Bajra Nayottami, B. Z. (2024). EVALUASI DAN DESAIN ULANG ANTARMUKA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED (UCD) (STUDI KASUS: APLIKASI KAMPUS KITA TENDIK). *J-Icon : Jurnal Informatika dan Komputer*, 91-101.
- Inten Bajra Nayottami, B. Z. (2024). EVALUASI DAN DESAIN ULANG ANTARMUKA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) (STUDI KASUS: APLIKASI KAMPUS KITA TENDIK). *Informatika dan Komputer*, 91.
- ISO. (2024, Mei 12). *Usability & User Experience*. Retrieved from Usability.de: <https://www.usability.de/en/usability-user-experience.html>
- Jasmin Maula Putri, E. K. (2022). Analisis dan Perancangan User Interface dan User Experience BNI Life Mobile dengan Metode User Centered Design. *Mobile dengan Metode User Centered Design*, 34.
- Jeff Sauro, P. (2024, Mei 10). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. Retrieved from measuringu: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- KBBI. (2024, Mei 14). Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): <https://kbbi.web.id/jadwal>
- KBBI. (2024, Mei 15). *Redesain*. Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): <https://kbbi.web.id/redesain>
- M. Agus Muhyidin, M. A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 208-219.
- Marta, W. (2019). Redesign Website SMK SMTI Padang. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 31.
- Michelle Winardi, A. M. (2024). REDESIGN UI/UX PADA APLIKASI BCA MOBILE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX. *Jurnal Ilmu Komputer Kharisma Tech*, 153-167.
- Morissan. (2019). Metode Penelitian Survei. *Riefmanto,ed.*
- Muhammad Azmi, A. P. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7968.
- Nur Azis, G. P. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android . *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 1-5.
- Rahmat Alamsyah, I. M. (2022). REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 152.
- Raihan Alfajry, D. H. (2023, April 17). *PENTINGNYA UI/UX PADA APLIKASI ATAU WEB*. (Jurusan Informatika) Retrieved Februari 20, 2024, from <https://informatics.uui.ac.id/2023/04/17/pentingnya-ui-ux-pada-aplikasi-atau-web/>
- Rais D. Hi Yusuf, W. A. (2021). REDESAIN PEMBANGUNAN GEDUNG PERPUSTAKAAN PUSAT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALUKU UTARA. *Jurnal Teknik*, 72-78.
- Restu, T. &. (2021). Metode Penilitan. *Deepublish Publisher*.
- Ridho Kariman, H. P. (2020). Implementasi Metode Multi Attribute Utility Theory (MAUT) pada Aplikasi Pemilihan Staf Berprestasi Dinas Pangan Pertanian dan Perikanan Kota Pontianak. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 212-217.
- Rizka Dwi Cahyani, A. D. (2022). Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 40.
- Rizki Auliazmi, G. R. (2021). KAJIAN ESTETIKA VISUAL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE

PADA APLIKASI RUANGGURU. *Jurnal Seni & Reka Rancang* , 24.

Rully Pramudita, R. W. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Jurnal Buana Pengabdian*, 149-154.

Sulistya Ernawati, A. D. (2022). Perancangan User Interfacedan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 90.

Surasa, A. T. (2023). Metodologi Penelitian Hukum. *Sada Kurnia Pustaka*.

Susanti, I. (2020). *Seputar naskah televisi, pengetahuan dasar untuk pemula*. Sleman, Yogyakarta: Perpustakaan Nasional RI.

T B Daffa Asyraf Dakhilullah, B. S. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *AUOTOMATA*.

Vania Tevi Goeinawan, L. N. (2021). Perancangan Ulang Company Profile JawaPos.com sebagai Media Informasi dan Promosi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(11), 18.

Winda Kustiawan, M. M. (2022). Sejarah Perkembangan Radio. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 238-243.

Winda Kustiawan, S. T. (2023). Radio Broadcasting Basic. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4772-4777.

ZE. Ferdi Fauzan Putra, H. A. (2021). Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens. *International Journal of Information System & Technology*, 308-315.