

RANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI E-BOOK MANGAKEUN BERBASIS *MOBILE*

Muhammad Diaz Girgani¹⁾, Farhan Hadiansyah²⁾, Conrad Aditya Veryand³⁾

¹²³Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya

e-mail: 217006031@student.unsil.ac.id¹, 217006018@student.unsil.ac.id², 217006023@student.unsil.ac.id³

Abstrak

Pertumbuhan industri hiburan mengalami peningkatan yang signifikan, yang ditunjukkan oleh semakin banyaknya karya komik yang diproduksi dari berbagai negara. Meningkatnya minat masyarakat terhadap bacaan komik sering kali menimbulkan kendala bagi pembaca dalam memilih genre yang sesuai dengan ketertarikan mereka. Kehadiran aplikasi komik digital berbasis mobile yang mampu menyajikan beragam komik dari berbagai belahan dunia sekaligus memperluas jangkauan pasar industri komik secara global menjadi salah satu alternatif solusi atas permasalahan tersebut. Agar aplikasi komik digital dapat diakses secara optimal, diperlukan perancangan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik. Oleh sebab itu, penelitian ini berfokus pada perancangan user interface aplikasi komik digital berbasis mobile yang diharapkan dapat menjadi media pendukung bagi para kreator untuk terus menghasilkan ide dan karya komik yang inovatif. Selain itu, transformasi komik dari media cetak ke format digital juga berkontribusi terhadap upaya pelestarian lingkungan melalui pengurangan penggunaan kertas. Aplikasi yang dikembangkan diberi nama Mangakeun dan dirancang menggunakan pendekatan Design Thinking yang meliputi lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Kata Kunci: aplikasi, buku, komik digital, antarmuka;

Abstract

*The entertainment industry has seen significant growth, as evidenced by the increasing number of comics produced in various countries. The growing public interest in reading comics often presents obstacles for readers in choosing a genre that suits their interests. The presence of mobile-based digital comic applications that are able to present a variety of comics from various parts of the world while expanding the reach of the comic industry market globally is one alternative solution to this problem. For digital comic applications to be optimally accessible, an easy-to-use and attractive interface design is required. Therefore, this research focuses on the user interface design of a mobile-based digital comic application that is expected to be a supporting medium for creators to continue producing innovative comic ideas and works. In addition, the transformation of comics from print media to digital format also contributes to environmental conservation efforts by reducing paper use. The application developed is named Mangakeun and is designed using a Design Thinking approach that includes five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*.*

Keywords: apps; books; digital; comics; user interface

I. PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu buku yang banyak disukai semua kalangan. Tidak hanya anak-anak saja yang menyukai komik, orang dewasa masa kini pun juga memiliki ketertarikan untuk membaca buku komik untuk mengisi waktu luang setiap harinya. Ketertarikan setiap orang pada komik memiliki banyak ragam dan keunikan telah menjadikan para pembacanya tertarik untuk membaca berbagai jenis komik.

Di zaman modern seperti sekarang terdapat berbagai banyak jenis dan genre komik, seperti: *horror*, *comedy*, *romance*, dan *fantasy*. Ada juga

komik pembelajaran untuk anak-anak agar yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik kegiatan pembelajaran. Komik saat tidak hanya dibuat versi cetak, tetapi tersedia juga secara online. Di Indonesia komik online paling banyak diminati oleh kalangan remaja. Banyak dari mereka menghabiskan waktu senggang dengan membaca komik. Selain praktis komik yang diterbitkan online juga tidak mengeluarkan banyak biaya. Melihat banyaknya website komik online yang ada di Indonesia yang menyebarkan komik tanpa adanya lisensi itu sama saja dengan mencuri karya orang lain tidak ada perizinan dalam mencetak dan

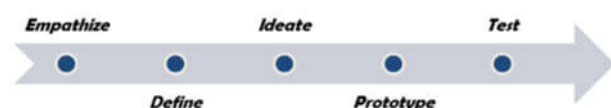
menyebarkan komik di dunia digital. Karena itu mengembangkan sebuah ide aplikasi Mangakeun dimana nantinya akan memudahkan pembaca dengan tampilan yang sudah sesuai dengan keinginan dan pengalaman dari pengguna.

Kehadiran aplikasi komik digital berbasis mobile yang mampu menyajikan beragam komik dari berbagai belahan dunia sekaligus memperluas jangkauan pasar industri komik secara global menjadi salah satu alternatif solusi atas permasalahan tersebut. Agar aplikasi komik digital dapat diakses secara optimal, diperlukan perancangan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik.

Oleh sebab itu, penelitian ini berfokus pada perancangan user interface aplikasi komik digital berbasis mobile yang diharapkan dapat menjadi media pendukung bagi para kreator untuk terus menghasilkan ide dan karya komik yang inovatif. Selain itu, transformasi komik dari media cetak ke format digital juga berkontribusi terhadap upaya pelestarian lingkungan melalui pengurangan penggunaan kertas. Aplikasi yang dikembangkan diberi nama Mangakeun dan dirancang menggunakan pendekatan Design Thinking yang meliputi lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

II. METODOLOGI

Pada penelitian ini digunakan metode pendekatan *Design thinking*. Design Thinking merupakan proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya membuat strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita [1]. Design Thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Design thinking tidak hanya fokus pada yang dilihat dan dirasakan, namun juga fokus pada pengalaman pengguna. Design thinking dibagi menjadi 5 tahap seperti ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

A. Empathize (Empati)

Empathize tahap mencari sebuah inti proses dari permasalahan yang timbul dan harus dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia, Empati adalah kemampuan untuk memahami apa yang dirasakan orang lain, melihat dari sudut pandang orang tersebut, dan juga membayangkan diri sendiri

berada pada posisi orang tersebut [2]. Metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna agar kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut dalam metode ini kami menggunakan dengan cara observasi.

B. Define (Penetapan)

Merupakan proses menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses Empathize dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai perhatian utama pada penelitian.

C. Ideate (Ide)

Dalam proses ideate ini akan berfokus untuk mengembangkan dan menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat.

D. Prototype (Prototipe)

Prototype dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang dibuat, untuk mengetahui kesalahan awal dan memperoleh berbagai ide baru. Di awal penerapannya, rancangan awal prototipe dapat dibagikan dan diuji dalam tim itu sendiri.

E. Test (Testing)

Menguji prototipe langsung kepada pengguna. Di tahap ini akan melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe dan mengumpulkan umpan balik berupa pengalaman mereka menggunakan prototipe tersebut. Proses ini merupakan tahap akhir namun memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan dan masukan dari pengguna..

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Design Thinking

Penelitian ini menggunakan Metode *Design Thinking*, dengan proses: empati kepada pengguna, dengan mencari tujuan dan kebutuhan pengguna (*define*) dan kemudian berlanjut ke tahap pencarian pemikiran dan jawaban atas masalah yang diperoleh (*ideate*) *Empathize*: agar dapat menggali permasalahan.

1. *Define*: untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi pengguna.
2. *Ideate*: agar mendapat jalan keluar dari permasalahan.
3. *Prototype*: penggambaran kerangka alur aplikasi berdasarkan hasil pemetaan kebutuhan aplikasi.
4. *Testing*: untuk menguji prototipe dan mengumpulkan umpan balik berupa pengalaman.

B. Wireframe

Wireframe dapat dibuat setelah proses *empathy* hingga *define*. Dari hasil *empathy map* dan dapat disimpulkan bahwa pengguna yang menggunakan berada pada umur 18 sampai 50 tahun dan yang bisa menggunakan gadget, maka rancangan harus dibuat sederhana dan mudah dari alur penggunaannya sehingga pengguna nyaman menggunakan aplikasinya berdasarkan *userflow*. *wirefame* ini akan menjadi dasar pembuatan perancangan aplikasi ini[2].

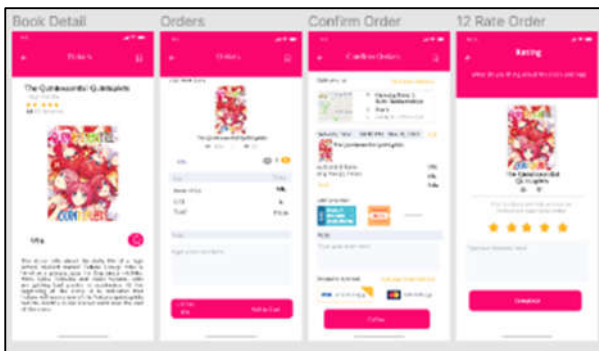


Gambar 2. Wireframe

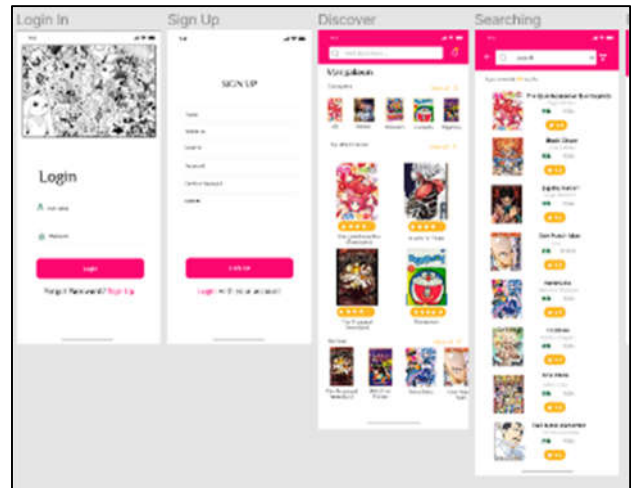
Gambar 2 menunjukkan *wireframe* atau kerangka aplikasi untuk memberi gambaran struktur desain yang akan dibuat nantinya.

C. Perancangan UI/UX

Aplikasi Mangakeun adalah sebuah aplikasi untuk melakukan pembelian buku komik secara *online* sehingga siapapun dapat membeli dan membaca buku komik tanpa harus datang ke toko buku komik.



(a)



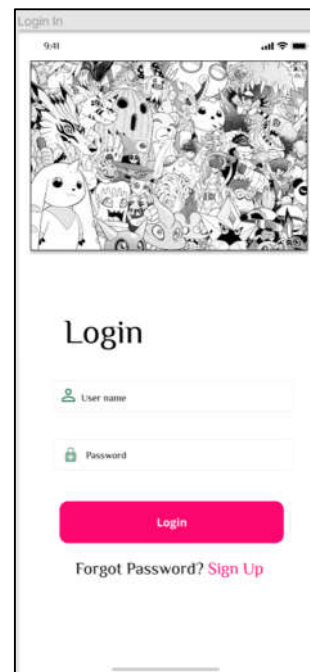
(b)

Gambar 3 Perancangan UI/UX

Gambar 3 menunjukkan proses perancangan atau *design* UI/UX pada aplikasi pembelian buku komik secara *online*.

D. User Interface

User interface (UI) merupakan cara pengguna dan aplikasi untuk saling berinteraksi. User interface berfungsi untuk menghubungkan atau menerjemahkan informasi antara sistem operasi dengan pengguna agar suatu komputer dapat digunakan. Terdapat tampilan *user interface* seperti ditampilkan pada gambar 4.



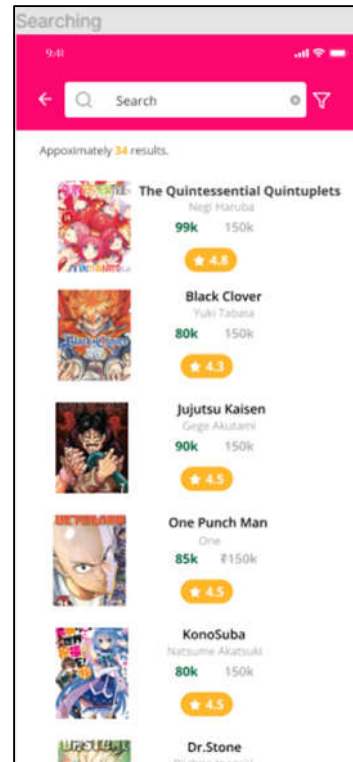
Gambar 4 Login page

Gambar 4 merupakan halaman awal dari aplikasi mangakeun. User dapat memasukkan username dan password.



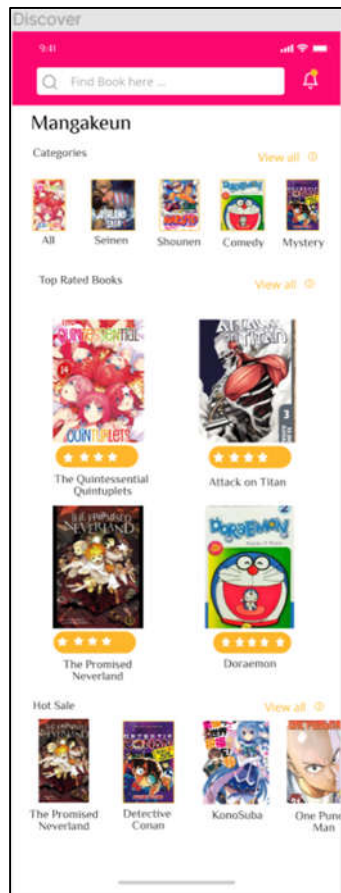
Gambar 5 Sign Up Page

Gambar 5 merupakan halaman untuk membuat akun.



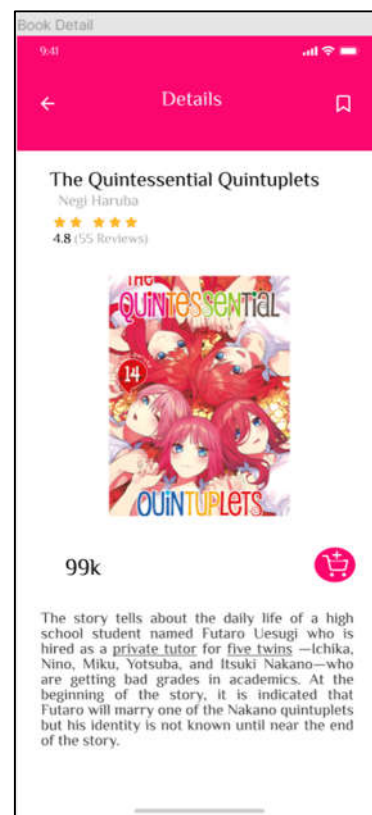
Gambar 7 Search Page

Gambar 7 merupakan halaman pencarian buku komik.



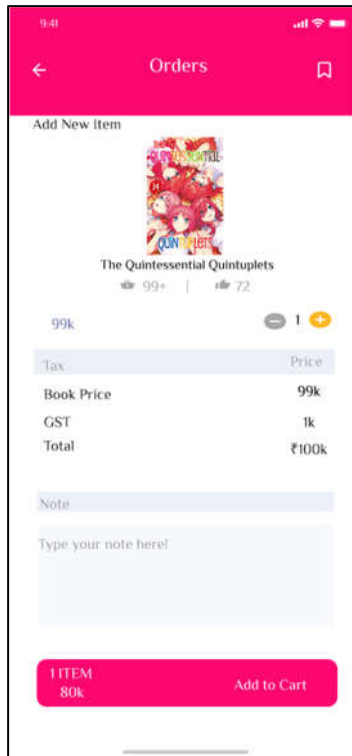
Gambar 6 Home page

Gambar 6 merupakan halaman utama dari aplikasi Mangakeun.



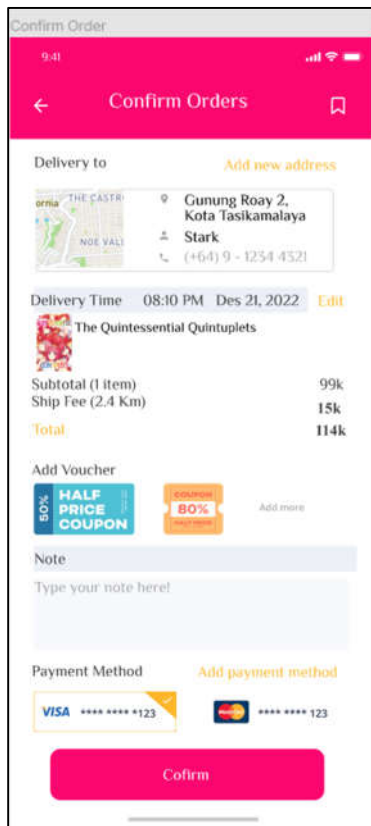
Gambar 8 Detail Page

Gambar 8 merupakan halaman detail dari buku komik.



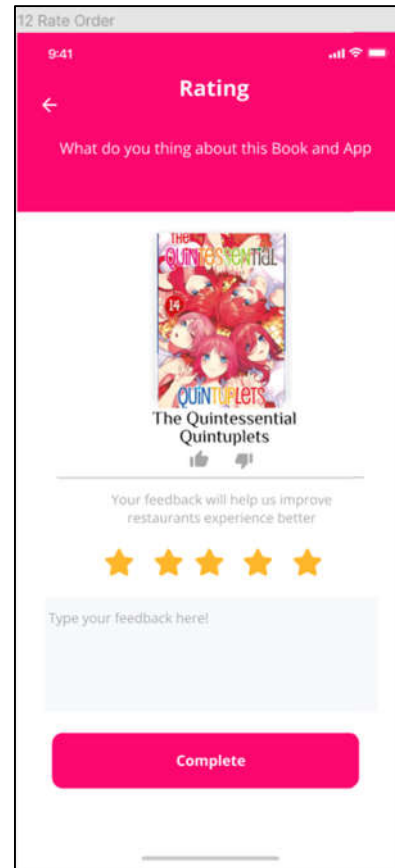
Gambar 9 Orders page

Gambar 9 merupakan halaman untuk mengorder buku komik.



Gambar 10 Confirm Order Page

Gambar 10 merupakan halaman untuk melakukan konfirmasi pembelian buku komik.



Gambar 11 Rating Page

Gambar 11 merupakan halaman untuk memberikan sebuah rating pada buku komik yang telah dibeli.

IV. KESIMPULAN

Dengan penerapan metode Perancangan Design thinking hasil penelitian 71,4% dari 21 responden mahasiswa senang untuk membaca komik untuk mengisi waktu luangnya. Dan hasil dari tahap uji coba prototipe aplikasi yang dibuat, yaitu adanya 15 dari 21 responden memilih sangat mudah dipahami dalam penggunaan prototipe aplikasi dan sisanya memilih mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Swarnadwitya, "Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.," sis.binus.ac.id, 17 Maret 2020. [Online].
- [2] D. M. Nareza, "Memahami Arti, Ciri-Ciri, dan Manfaat Empati," alodokter.com, 14 Oktober 2020. [Online].
- [3] W. Slay, "Indonesia Peringkat ke-2 Pembaca Manga Terbanyak di Dunia," www.tribunnews.com, November 2013. [Online]. Available: <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11>

/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-
mangaterbanyak-di-dunia.

- [4] M. GRAPHIC DESIGN, "Apa itu Figma?,"
kayana, 3 Agustus 2021. [Online].
- [5] Bennylin, "Manga," Wikipedia, Agustus 2008.
[Online].
- [6] HsfBot, "Komik," Wikipedia, Desember 2015.
[Online].
- [7] Y. Abdhul, "Apa itu Heuristik? Pengertian,
Metode dan Tahapan," deepublish, 2012.
[Online].
- [8] Figma Untuk Pemula: Membuat Desain UI
Sederhana. [Film]. United States of Indonesia:
Irwansight, 2019.
- [9] Irwansight, "Prototyping dan Penerapannya,"
Efren Manalu, 31 Maret 2019. [Online].
- [10] R. U. Manggalani, "5 Situs Keren untuk
Membuat Komik Online," suara.com, 18
Desember 2021. [Online].