

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UIUX APLIKASI MOBILE ATAP CLASS DENGAN TOOLS FIGMA

Audia¹, Mamok Andri Senubekti², Darsiti³

^{1,2,3,4} Universitas Teknologi Digital, Jl. Cibogo No. Indah 3, Mekarjaya, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40000

Keywords:

Aplikasi mobile, UIUX, Design Thinking, Atap Class

Correspondent Email:

audia22380020@digitechuniversity.ac.id



Copyright © [JITET](http://www.jitet.org) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Abstrak. Atap Class merupakan ruang dan sarana belajar yang dirancang untuk berbagi wawasan dan pengetahuan, terutama bagi anak magang SMK dan mahasiswa. Dalam era digital saat ini, pengembangan aplikasi mobile yang efektif dan user-friendly menjadi sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode Design Thinking dalam pengembangan UI/UX aplikasi mobile Atap Class. Dengan menggunakan tools Figma, proses desain akan dilakukan secara iteratif, mulai dari tahap empati, definisi, ideasi, prototyping, hingga pengujian. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tetapi juga meningkatkan interaksi dan kepuasan pengguna terhadap platform Atap Class.

Abstract. *Atap Class is a learning space and facility designed to share insights and knowledge, especially for vocational high school students and interns. In today's digital era, developing effective and user-friendly mobile applications is essential to improve user experience. This study aims to apply the Design Thinking method in developing the UI/UX of the Atap Class mobile application. By using Figma tools, the design process will be carried out iteratively, starting from the empathy, definition, ideation, prototyping, to testing stages. The results of this study are expected to produce applications that not only meet user needs but also increase user interaction and satisfaction with the Atap Class platform.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong berbagai lembaga untuk bertransformasi, termasuk dalam penyediaan layanan edukasi berbasis platform digital. Atap Class, sebagai bagian dari PT Atap Promotion, merupakan ruang belajar nonformal yang aktif berbagi wawasan dan membuka program magang bagi pelajar SMK dan mahasiswa. Namun hingga kini, Atap Class belum memiliki platform digital seperti website maupun aplikasi mobile, sehingga aktivitas edukatifnya masih terbatas pada media sosial seperti

Instagram dan YouTube. Keterbatasan ini menimbulkan permasalahan dalam hal penyampaian informasi program, dokumentasi kegiatan, serta keterlibatan interaktif antar pengguna.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan platform pembelajaran yang lebih terstruktur, terintegrasi, dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi mobile Atap Class. Metode ini telah terbukti efektif dalam menggali kebutuhan

pengguna dan menghasilkan solusi inovatif [1]. Penelitian serupa [2] juga menunjukkan keberhasilan pendekatan ini dalam meningkatkan penerimaan pengguna terhadap sistem digital. Dengan menggunakan tools Figma, rancangan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi awal dalam mengembangkan platform edukasi digital yang inklusif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna masa kini.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana tahapan metode Design Thinking dapat diterapkan secara efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan merancang UI/UX aplikasi mobile Atap Class?
2. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna terhadap desain UI/UX aplikasi Atap Class yang dihasilkan melalui penerapan metode Design Thinking?

2.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menganalisis penerapan metode Design Thinking (empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian) dalam mengembangkan desain UI/UX aplikasi Atap Class.
2. Mengukur tingkat kepuasan pengguna akhir (user) terhadap desain UI/UX aplikasi Atap Class yang dihasilkan melalui metode Design Thinking.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai layanan dan informasi secara mudah dan

cepat. aplikasi mobile telah menjadi alat penting dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas di berbagai sektor, termasuk pendidikan, kesehatan, dan bisnis [3]. Seiring perkembangan teknologi, aplikasi mobile kini juga dilengkapi dengan fitur interaktif yang mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik [4]

2.2 Perancangan

Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi dan model untuk sistem atau produk yang akan dibuat. Dalam konteks aplikasi mobile, perancangan mencakup aspek teknis dan visual, mulai dari struktur sistem hingga tampilan antarmuka [5] perancangan yang baik harus mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan tujuan aplikasi, agar dapat menghasilkan produk yang efektif, efisien, serta mudah digunakan. Proses perancangan juga bersifat iteratif, memungkinkan pengembang melakukan revisi berdasarkan masukan atau umpan balik dari pengguna

2.3 User Interface (UI)

UI dan User Interface (UI) merupakan elemen visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi, termasuk tombol, menu, ikon, serta elemen grafis lainnya. Desain UI yang baik harus intuitif dan mudah dipahami agar pengguna dapat mengakses fitur aplikasi tanpa kebingungan. Menurut [5] UI yang efektif dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mempermudah navigasi. Selain itu, pemilihan warna, tipografi, serta tata letak yang sesuai juga sangat berperan dalam menciptakan antarmuka yang menarik [6].

2.4 User Experience (UX)

User Experience (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi, baik dari sisi kemudahan, kenyamanan, maupun kesan emosional. UX tidak hanya mencakup tampilan visual, tetapi juga bagaimana alur kerja, respons sistem, dan konten disusun agar

sesuai dengan harapan pengguna. pengalaman pengguna yang positif dapat meningkatkan loyalitas dan mendorong penggunaan aplikasi secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pengujian UX yang menyeluruh sangat penting dilakukan selama proses pengembangan aplikasi [7].

2.5 Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan pemecahan masalah secara kreatif dan inovatif dengan menempatkan pengguna sebagai pusat proses desain. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test [7]. Penerapan metode ini dalam pengembangan aplikasi dapat membantu pengembang memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna secara mendalam, sehingga menghasilkan solusi yang relevan dan bermanfaat [8]. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong kolaborasi antara tim pengembang dan pengguna untuk menciptakan produk yang lebih baik.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Model Prototyping

Model *Prototyping* merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan sistem perangkat lunak yang menekankan pada pembuatan versi awal dari sistem yang dirancang. Prototipe ini berfungsi sebagai representasi visual awal yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk berinteraksi langsung sebelum sistem sepenuhnya diimplementasikan. Pendekatan ini sangat berguna untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih baik, menguji antarmuka yang telah dirancang, serta memperoleh umpan balik yang berguna untuk proses perbaikan [9].

Proses model *Prototyping* umumnya melalui lima tahap utama sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan
Pada tahap awal, pengembang bekerja

sama dengan calon pengguna untuk menggali kebutuhan, keinginan, dan harapan terhadap sistem yang akan dikembangkan. Proses ini dapat dilakukan melalui wawancara, survei, maupun observasi langsung terhadap aktivitas pengguna

2. Pembuatan Prototipe Awal
Setelah kebutuhan dikumpulkan, pengembang mulai membuat prototipe awal. Bentuk prototipe dapat berupa sketsa sederhana, wireframe, atau model interaktif. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran awal mengenai alur kerja dan tampilan antarmuka sistem
3. Uji Coba Prototipe
Prototipe kemudian diuji oleh pengguna yang dituju. Pengujian ini memungkinkan pengguna memberikan umpan balik terhadap desain dan fungsionalitas sistem. Masukan yang diberikan sangat penting untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai ekspektasi
4. Revisi Prototipe
Berdasarkan hasil uji coba dan masukan yang diterima, pengembang melakukan revisi pada prototipe. Tahap ini bersifat iteratif, artinya bisa dilakukan berulang kali hingga desain dianggap optimal dan memenuhi kebutuhan pengguna
5. Implementasi Sistem
Setelah prototipe akhir disetujui, pengembang melanjutkan ke tahap implementasi penuh, yaitu membangun dan meluncurkan sistem sesuai rancangan prototipe yang telah divalidasi

Model ini sangat cocok digunakan dalam pengembangan UI/UX aplikasi mobile seperti *Atap Class*, karena melibatkan partisipasi pengguna secara langsung dan memastikan sistem yang dibangun benar-

benar sesuai dengan kebutuhan riil di lapangan.

3.2 Alat bantu pengembangan sistem

3.2.1 Figma

Figma merupakan alat desain berbasis web yang digunakan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam pengembangan aplikasi dan situs web. Salah satu keunggulan utama Figma adalah fitur kolaborasi real-time, yang memungkinkan beberapa desainer bekerja secara bersamaan dalam satu proyek, menjadikannya sangat efektif untuk tim desain yang bekerja secara terdistribusi [10].

Figma juga menyediakan berbagai fitur pendukung, seperti pembuatan prototipe interaktif, pengelolaan aset desain, serta kemampuan berbagi desain untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pemangku kepentingan [5]. Kemudahan penggunaan dan fleksibilitas yang ditawarkan Figma memungkinkan desainer untuk membuat wireframe, mockup, dan prototipe secara cepat dan iteratif. Selain itu, Figma mendukung integrasi dengan berbagai platform lain, sehingga memperlancar alur kerja desain [6].

3.2.2 Flowchart

Flowchart merupakan diagram visual yang digunakan untuk menggambarkan alur proses dalam sistem. Dalam konteks perancangan UI/UX aplikasi mobile Atap Class, flowchart digunakan untuk menggambarkan alur tampilan dan interaksi pengguna dengan sistem secara menyeluruh. Flowchart membantu desainer memahami langkah-langkah yang akan dilalui pengguna dalam menggunakan aplikasi, seperti proses login, pendaftaran kelas, hingga akses ke forum diskusi dan pengunduhan sertifikat.

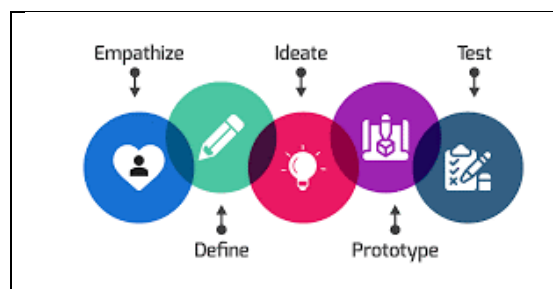
Dengan memanfaatkan flowchart, perancangan antarmuka menjadi lebih sistematis dan terstruktur. Ini berperan penting dalam memastikan aplikasi yang dirancang memiliki navigasi yang intuitif, serta mendukung pengalaman pengguna yang efisien dan menyenangkan [5].

3.2.3 Sitemap

Sitemap adalah representasi visual dari struktur halaman dalam sebuah situs web atau aplikasi. Sitemap menunjukkan hubungan hierarkis antara halaman-halaman utama, subhalaman, dan konten yang tersedia dalam sistem. Dalam proses perancangan aplikasi, sitemap digunakan untuk merencanakan organisasi konten dan navigasi agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan [3].

3.2.4 Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan inovatif dalam pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Metode ini mengutamakan kolaborasi multidisipliner dan proses iteratif untuk menciptakan solusi yang relevan dan efektif. Design Thinking sering digunakan dalam pengembangan produk, layanan, dan pengalaman pengguna, terutama dalam konteks teknologi dan desain [11].



gambar 1 design thinking

Tahapan Design Thinking

Proses Design Thinking umumnya terdiri dari lima tahapan utama:

1. **Empathize (Empati):** Pada tahap ini, tim pengembang berusaha memahami perspektif dan kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara, observasi, dan penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang pengalaman dan tantangan yang dihadapi pengguna [12].
2. **Define (Definisi):** Setelah mengumpulkan informasi, tim mendefinisikan masalah yang ingin diselesaikan. Ini melibatkan pengolahan data yang diperoleh dari tahap empati untuk merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan terfokus [12].
3. **Ideate (Ideasi):** Pada tahap ini, tim menghasilkan berbagai ide dan solusi potensial untuk masalah yang telah didefinisikan. Brainstorming dan teknik kreatif lainnya digunakan untuk mendorong pemikiran inovatif tanpa batasan [13].
4. **Prototype (Prototipe):** Tim kemudian membuat prototipe dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini bisa berupa model fisik, sketsa, atau versi digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan solusi yang diusulkan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji ide-ide dan mendapatkan umpan balik awal [5].
5. **Test (Pengujian):** Prototipe yang telah dibuat diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Pengujian ini membantu tim memahami apakah solusi yang diusulkan memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang diharapkan. Berdasarkan umpan balik, tim dapat melakukan iterasi dan perbaikan pada solusi [9].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis sistem berjalan dan analisis hasil solusi

Atap Class merupakan ruang belajar di bawah PT Atap Promotion yang saat ini hanya memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan YouTube untuk menyampaikan informasi edukatif. Ketiadaan platform digital khusus seperti website atau aplikasi mobile menyebabkan beberapa permasalahan, seperti akses informasi yang terbatas, proses pendaftaran kelas yang masih manual, tidak adanya dokumentasi aktivitas pengguna, serta kurangnya interaksi antara peserta dan mentor. Sistem yang berjalan juga belum mampu mengelola data magang dan proyek secara efisien.

Sebagai solusi, dirancang aplikasi mobile Atap Class dengan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Aplikasi ini menyediakan fitur pendaftaran kelas, forum diskusi, notifikasi otomatis, riwayat kegiatan, pengunduhan sertifikat, serta pengelolaan data pribadi. Dengan aplikasi ini, Atap Class dapat menjadi ruang belajar yang lebih terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

4.2 Analisis Sistem

4.2.1 Tahap Empathize

Pada tahap ini, penulis berusaha memahami kebutuhan dan permasalahan nyata dari calon pengguna aplikasi Atap Class. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung dengan pihak internal PT Atap Promotion, termasuk mentor magang, serta beberapa peserta magang. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap cara mereka berkomunikasi, mengelola kelas, dan membagikan informasi melalui media sosial seperti Instagram dan

YouTube. Berikut adalah daftar pertanyaan

No	Daftar Kebutuhan Pengguna
1	Akses informasi lengkap mengenai kelas, event, dan project dalam satu platform
2	Proses pendaftaran kelas dan proyek secara langsung dari aplikasi
3	Riwayat kelas & fitur unduh sertifikat untuk dokumentasi kegiatan
4	Forum diskusi sebagai media interaksi antara peserta dan mentor
5	Tampilan aplikasi yang simpel, mudah digunakan, dan menarik di perangkat mobile Tampilan aplikasi yang simpel, mudah digunakan, dan menarik di perangkat mobile
6	Mendapatkan notifikasi tentang update kelas, event, atau pengumuman penting lainnya

wawancara yang digunakan dalam proses pengumpulan data:

tabel 1 daftar pertanyaan

Dari wawancara dengan tim internal Atap Promotion, diketahui bahwa penyampaian informasi dan pemantauan peserta magang masih dilakukan secara manual melalui media sosial, yang dianggap kurang efektif dan tidak terstruktur. Mereka mengharapkan adanya aplikasi yang dapat mempermudah pendaftaran, pelacakan progres, dan forum diskusi internal.

Sementara itu, peserta magang menyebutkan bahwa informasi program seringkali diperoleh dari media sosial atau teman, dan proses pendaftaran dirasa tidak jelas karena harus melalui admin. Mereka menginginkan aplikasi yang menyediakan fitur daftar kelas, forum diskusi, riwayat aktivitas, serta unduh sertifikat secara mandiri.

4.2.2 Tahap Define

Tahap *define* dilakukan setelah memperoleh data dari pengguna. Tujuan utamanya adalah menyaring dan

merumuskan inti permasalahan yang benar-benar dirasakan oleh pengguna agar solusi yang dirancang nantinya sesuai dengan kebutuhan riil.

Berikut ini adalah pengelompokan kebutuhan pengguna berdasarkan wawancara dan observasi:

tabel 2 daftar kebutuhan

No	Daftar Pertanyaan	Ditujukan kepada
1	Bagaimana proses saat ini dalam menyampaikan informasi kelas atau event?	2 orang Tim Internal Atap Promotion
2	Apa kendala utama dalam memantau aktivitas dan progres peserta magang?	2 orang Tim Internal Atap Promotion
3	Fitur apa yang menurut Anda paling dibutuhkan untuk membantu pengelolaan kelas atau program?	2 orang Tim Internal Atap Promotion
4	Bagaimana Anda biasanya mendapatkan informasi tentang kelas atau program Atap Class?	3 Peserta Magang
5	Apa kendala yang Anda alami saat ingin mendaftar atau mengikuti kelas?	3 Peserta Magang
6	Jika tersedia aplikasi Atap Class, fitur apa yang paling Anda harapkan?	3 Peserta Magang

Permasalahan yang telah teridentifikasi ini akan menjadi dasar bagi tahapan berikutnya, yaitu

ideasi solusi yang tepat sasaran dan berorientasi pada pengguna.

4.2.3 Ideate

Warna dalam aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai estetika visual, tetapi juga menjadi bagian penting dari identitas merek serta navigasi pengguna. Dalam rancangan aplikasi Atap Class, digunakan kombinasi warna berikut:

- Merah Maroon (#800000)
Melambungkan semangat, keberanian, dan profesionalisme. Warna ini digunakan sebagai warna utama dan aksen pada elemen penting agar menarik perhatian pengguna.
- Abu-abu Muda (#D3D3D3)
Digunakan sebagai warna pelengkap untuk menciptakan keseimbangan visual, serta agar tidak mengganggu fokus pengguna terhadap konten utama.
- Putih (FFFFFF) dan Hitam (000000)
Digunakan untuk menjaga keterbacaan, menciptakan kontras yang jelas, serta memberikan tampilan yang bersih dan minimalis.

Pemilihan warna ini mendukung kesan profesional, modern, dan mudah digunakan sesuai dengan karakteristik pengguna Atap Class dari kalangan pelajar, mahasiswa, dan mentor kreatif.

gambar 2 warna

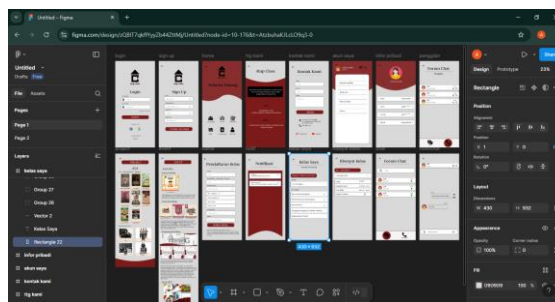
Warna	Keterangan
 #7D1B1B	Warna utama pada header, tombol, dan bagian penting
 #FFFFFF	Latar teks dan form untuk meningkatkan keterbacaan
 #000000	Warna teks, ikon, dan tombol login utama
 #D9D9D9	Latar belakang elemen seperti chat room, kolom input, dll

4.3 Implementasi Sistem

4.3.1 Figma

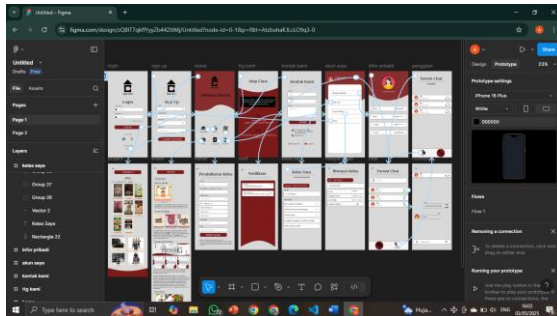
Perancangan awal aplikasi Atap Class dilakukan menggunakan Figma, sebuah tools desain berbasis web yang digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) secara kolaboratif dan interaktif. Figma dipilih karena mudah diakses tanpa instalasi, mendukung kerja tim secara real-time, serta memiliki fitur prototyping yang terintegrasi..

1. Langkah awal yang dilakukan adalah membuka situs resmi Figma melalui website figma.com. Setelah itu, pengguna perlu login menggunakan akun Figma yang sudah terdaftar. Jika belum memiliki akun, pengguna bisa melakukan pendaftaran secara gratis. Setelah berhasil login, proses dilanjutkan dengan membuat proyek desain baru. Caranya adalah dengan memilih tombol “New Design File” pada dashboard utama Figma.
2. Setelah file baru terbuka, pengguna mulai membuat frame sebagai dasar dari tampilan aplikasi yang akan dirancang. Dalam proses ini, perancang memilih ukuran frame yang sesuai untuk perangkat mobile (misalnya iPhone 16 atau Android screen size) agar desain yang dibuat sesuai dengan tampilan pada perangkat pengguna.
3. Desain kemudian dikembangkan secara bertahap, dimulai dari wireframe sederhana hingga tampilan antarmuka lengkap



gambar 3 figma - mockup

4. Lalu membuat interaksi dan prototype dengan klik “prototype” dibagian kanan atas layer



gambar 4 figma - prototype

4.3.2 Wireframe

Wireframe merupakan langkah awal penting dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi Atap Class. Wireframe berfungsi sebagai kerangka dasar yang menggambarkan susunan dan posisi elemen-elemen utama pada setiap halaman aplikasi. Dengan wireframe, perancang dapat memvisualisasikan struktur navigasi dan fitur sebelum masuk ke tahap desain visual yang lebih detail [9].

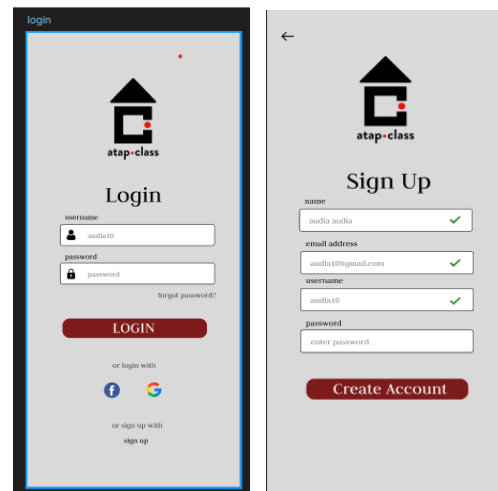


gambar 5 wireframe

4.4 Implementasi Sistem

Berikut tampilan Aplikasi Atap class yang telah di desain oleh penulis.

1. Login / Sign UP



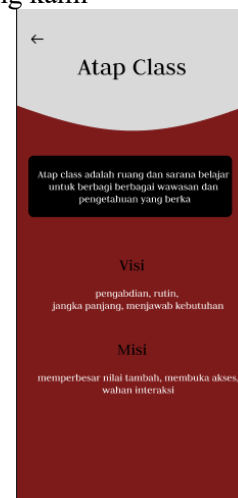
gambar 6 login / signup

2. Home



gambar 7 home

3. Tentang kami

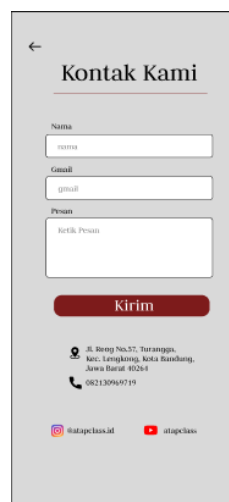


gambar 8 tentang kami

4. Project



gambar 9 project



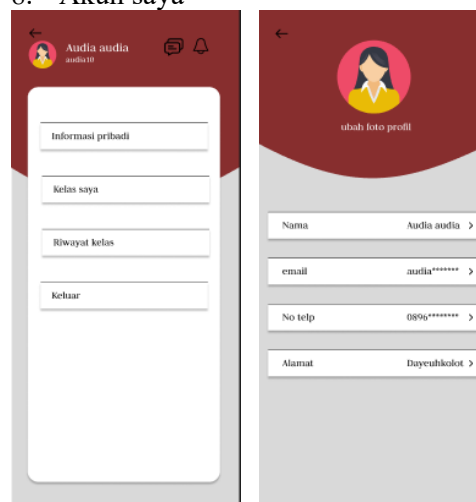
gambar 12 kontak kami

5. Event



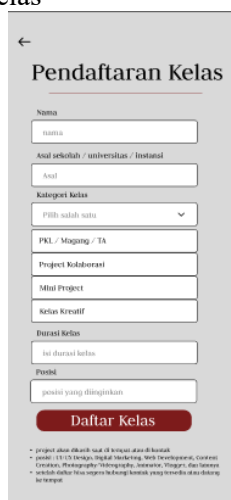
gambar 10 event

8. Akun saya



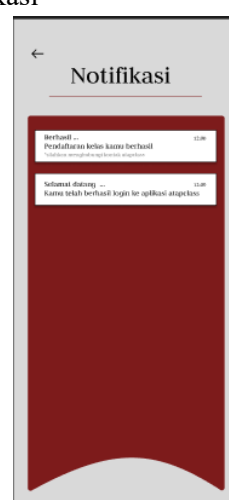
gambar 13 akun saya

6. Daftar Kelas



gambar 11 daftar kelas

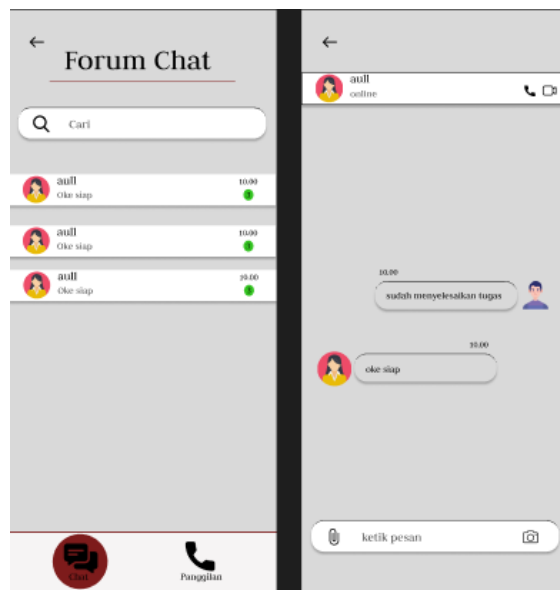
9. Notifikasi



gambar 14 notifikasi

7. Kontak Kami

10. Forum chat



gambar 15 forum chat

gambar 16 kelas

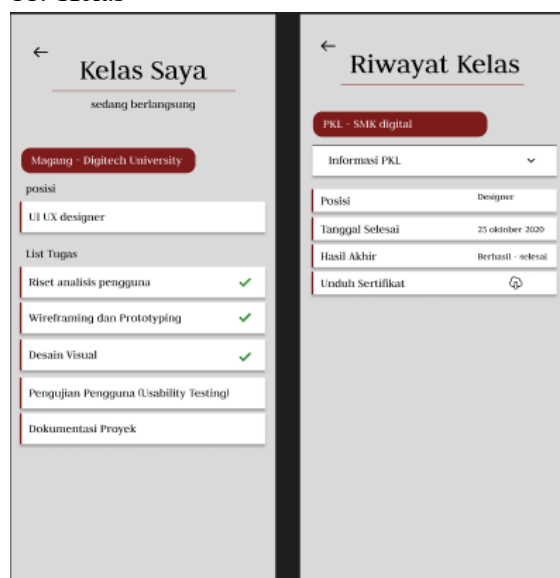
4.5 Testing

Setelah prototipe aplikasi Atap Class selesai dirancang menggunakan Figma, dilakukan pengujian kepada beberapa pengguna dari tim internal PT Atap Promotion dan peserta magang. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta apakah terdapat kendala atau masukan yang perlu diperbaiki[14].

No	Fitur yang Diuji	Perbaikan (Ya/Tidak)	Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan	Sesuai Harapan Pengguna	Keterangan
1	Halaman Login & Sign Up	Tidak	Sudah jelas dan mudah diakses	Tetap	Ya	Pengguna merasa login dan pendaftaran mudah dipahami
2	Pendaftaran Kelas	Ya	Tombol daftar kurang menonjol	Tombol diperbesar dan diganti warna maroon	Ya	Lebih mudah ditemukan pengguna merasa lebih cepat dalam mendaftar
3	Forum Diskusi	Ya	Menu sulit ditemukan	Dipindah ke navigasi bawah	Ya	Pengguna lebih sering menggunakan karena akses lebih cepat
4	Halaman Riwayat Kelas	Tidak	Informasi cukup jelas	Tetap	Ya	Sudah sesuai terutama fitur unduh sertifikat sangat membantu
5	Tampilan Warna dan Kontras	Ya	Abu-abu terlalu banyak digunakan	Dikurangi dan diganti dengan putih	Ya	Tampilan lebih bersih dan tidak membosankan

gambar 17 testing

11. Kelas



5. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi mobile Atap Class dengan menggunakan pendekatan Design Thinking, yang terdiri dari tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, ditemukan bahwa Atap Class sebagai ruang dan sarana belajar masih menghadapi berbagai kendala dalam penyampaian informasi, proses pendaftaran, serta keterlibatan pengguna karena belum memiliki media digital yang terintegrasi.

Melalui pendekatan Design Thinking, rancangan aplikasi dikembangkan berdasarkan kebutuhan riil pengguna. Desain dibuat dengan tools Figma dan menghasilkan prototipe interaktif yang mencakup fitur-fitur utama seperti pendaftaran kelas, riwayat kelas, forum diskusi, project & event, serta halaman profil pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan ini sudah sesuai dengan harapan pengguna, dengan beberapa perbaikan yang dilakukan berdasarkan masukan saat uji coba. Aplikasi ini dinilai mampu menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan akses, komunikasi, dan pengalaman belajar di Atap Class secara digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, 2023.
- [2] P. Sintia and E. Supratman, "Desain UI/UX Pengelolaan Sampah sebagai Media Pembayaran SPP Taman Kanak-Kanak Menggunakan Metode Design Thinking," *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, vol. 7, no. 2, pp. 193–203, 2023.
- [3] N. Alamsyah, W. Erpurini, and W. Handayani, "'Get Haircut' Application based on Mobile Android Using React Native Framework," *Formosa Journal of Applied Sciences*, vol. 1, no. 4, pp. 381–390, 2022.
- [4] Rismayanti, Rismayanti, A. Apriyanto, and R. Suppa, "Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Bugis Berbasis Android pada SDN 152 Cening di Desa Salobongko Kecamatan Malangke Barat," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, 2025.
- [5] R. Widjaya, H. P. Fitrian, and N. Anggraini, "Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) untuk Aplikasi Perpustakaan Digital SMK Pasundan Rancaekek," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 6, pp. 11701–11707, 2024.
- [6] G. S. Syaharani and W. Sulastri, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Perpustakaan Pintar di SMK Pasundan Rancaekek Menggunakan Tools Figma," *Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 250–260, 2024.
- [7] F. Mulyana, A. A. Hendriadi, and A. A. Ridha, "Perancangan Ulang UI/UX Website Lowongan Pekerjaan dengan Menggunakan Metode Design Thinking Process (Studi Kasus: infoloker.karawangkab.go.id)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, 2025.
- [8] F. E. Nugroho, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 2, pp. 717–724, 2020.
- [9] G. H. Harjanegara and M. A. Senubekti, "Desain UI/UX Aplikasi 'SOPWATCH' Dibuat dengan Metode Prototyping Menggunakan Figma untuk Monitoring SOP," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 5, pp. 8723–8731, 2024.
- [10] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022.
- [11] S. Amalina *et al.*, "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," in *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, 2020.
- [12] P. Sintia and E. Supratman, "Desain UI/UX Pengelolaan Sampah sebagai Media Pembayaran SPP Taman Kanak-Kanak Menggunakan Metode Design Thinking," *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, vol. 7, no. 2, pp. 193–203, 2023.
- [13] S. Nurmaharani, "Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking pada CV. Multi Ban

- Oto Servis Bekasi," *INFOTECH Journal*, vol. 9, no. 1, pp. 46–53, 2023.
- [14] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024.