

RINGKASAN

PERANCANGAN *USER INTERFACE (UI)* DAN *USER EXPERIENCE (UX)* APLIKASI TANDA TANGAN ELEKTRONIK (U - SIGN)

Ardhiyan Abdul Hakim

Aplikasi tanda tangan elektronik merupakan salah satu aplikasi yang diminati oleh banyak perusahaan di era digital. Hal ini dikarenakan fleksibilitas tempat dan waktu untuk memberikan tanda tangan yang semulanya diharuskan berada di tempat, sedangkan banyaknya kesibukan di luar kantor menyebabkan pihak pemberi tanda tangan tidak berada di tempat sehingga menjadikan tanda tangan elektronik sebagai solusi yang sempurna untuk hal tersebut. Meskipun begitu, masih banyak aplikasi yang hanya mementingkan aplikasi dari sisi kegunaan saja tanpa mementingkan desain tampilan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna ke dalamnya. Bila sebuah aplikasi dibuat dengan mementingkan dua unsur tersebut, maka aplikasi tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tapi juga memberikan rasa nyaman pada pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Atas dasar alasan tersebut, penulis melakukan perancangan tampilan antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi tanda tangan elektronik guna membuat aplikasi yang tidak hanya bekerja secara fungsional tapi memberikan perasaan nyaman kepada pengguna saat digunakan.

Tahapan dari perancangan tampilan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dari aplikasi tanda tangan elektronik ini meliputi *Design Thinking* yang terdiri atas *Empathy*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Pada pengaplikasiannya di produk desain akan terdapat 5 fase yakni *Product Definition*, *Research*, *Analysis*, *Design* dan *Validation*. *Product Definition* merupakan fase untuk menetapkan konsep produk yang dibuat seperti tujuan bisnis, kemudian siapa sasaran produk, serta *mockups* dasar aplikasi. Fase *Research* bertujuan untuk meneliti sasaran produk (kebutuhan, keinginan, rasa takut, motivasi dan perilaku) serta pasar produk (standar industri dan peluang produk di pasar). Fase *Analysis* berpindah pusat dari apa yang diinginkan dan dibutuhkan menjadi alasan dibalik keinginan dan kebutuhan tersebut berdasarkan data yang ada pada fase sebelumnya. Fase *Design* merupakan fase untuk merancang desain secara efektif secara kolaboratif dan iteratif mulai dari arsitektur informasi hingga *UI Design* aktual. Dan fase terakhir *Validation* berguna untuk memberikan *feedback* terhadap desain yang telah dibuat.

Kata kunci : *Design Thinking*, *Usability Testing*, Aplikasi Tanda Tangan Elektronik, *UI/UX*

SUMMARY

DESIGN USER INTERFACE (UI) AND USER EXPERIENCE (UX) ELECTRONIC SIGNATURE APPLICATION (U-SIGN)

Ardhiyan Abdul Hakim

The electronic signature application is one application that is in demand by many companies in the digital era. This is due to the flexibility of the place and time to provide a signature which was originally required to be in place, while the many activities outside the office cause the signer to not be in place, making electronic signatures the perfect solution for this. Even so, there are still many applications that are only concerned with the application from the usability side without attaching importance to the user interface design and user experience into it. If an application is made with these two elements in mind, then the application not only fulfills the needs of the user but also gives the user a sense of comfort in using the application. For this reason, the author designed the user interface and user experience for electronic signature applications in order to create applications that not only work functionally but provide a comfortable feeling to the user when used.

The stages of designing the user interface and user experience of this electronic signature application include Design Thinking which consists of Empathy, Define, Ideate, Prototype and Test. In its application to product design, there will be 5 stages, namely Product Definition, Research, Analysis, Design and Validation. Product Definition is a phase to define the product concept that is made such as business goals, then who is the target product, as well as the basic mockups of the application. The research phase aims to examine the target product (needs, wants, fears, motivations and behaviors) and the product market (industry standards and product opportunities in the market). The Analysis phase shifts the center from what is wanted and needed to the reasons behind those wants and needs based on the data in the previous phase. The design phase is the phase to effectively design collaboratively and iteratively from the information architecture to the actual UI design. And the last stage of Validation is useful for providing feedback on the designs that have been made.

Keywords : *Design Thinking, Usability Testing, Electronic Signature Application, UI/UX*