

## IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX APLIKASI OURTICLE KE DALAM APLIKASI BERBASIS ANDROID

Bagus Setiawan<sup>1</sup>, Triase<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: bagussetiawan081099@gmail.com<sup>1</sup>, triase@uinsu.ac.id<sup>2</sup>

### Abstract

*The development of the times has made society, especially the people of Indonesia, feel the effects of all aspects of technological advances. So many application developers are competing to build applications that can help human activities. In a mobile-based application system, design is the first thing that attracts users. Therefore, if an application has an integrated and harmonious User Interface and User Experience, it will not only help to attract more users but also increase user satisfaction. If the user interface design is bad, then that is often the reason for users not using the application. The urgency of this research is as a stage for building the Android-based Ourticle application, which will be made by CV. Inovasi Karya Indonesia. The method in this study is a qualitative method, the data collection method is a literature study and internet searching, and the system development method uses the waterfall method. The results of the research show that the ourticle application has a minimalist UI design and a UX that makes users comfortable using the ourticle application.*

**Keywords:** android, design, mobile, UI, UX.

### Abstrak

Perkembangan zaman membuat masyarakat khususnya masyarakat Indonesia merasakan efek dari segala aspek dari adanya kemajuan teknologi. Maka banyak pengembang aplikasi berlomba membangun aplikasi yang dapat membantu kegiatan manusia. Pada sistem aplikasi berbasis *mobile*, desain merupakan hal pertama yang menarik pengguna. Oleh karenanya, jika aplikasi memiliki *User Interface* dan *User Experience* yang terintegrasi dan harmonis, maka tidak hanya membantu untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga meningkatkan kepuasan pengguna. Jika desain *user interface* yang buruk, maka itu sering menjadi alasan pengguna untuk tidak menggunakan aplikasi tersebut. Urgensi dari penelitian ini adalah sebagai tahap untuk membangun aplikasi Ourticle berbasis android, yang akan dibuat oleh CV. Inovasi Karya Indonesia. Metode dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, metode pengumpulan data adalah studi literatur dan *internet searching*, dan metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian mendapatkan aplikasi ourticle yang memiliki desain UI yang minimalis dan UX yang membuat pengguna nyaman menggunakan aplikasi ourticle.

**Kata kunci:** android, desain, mobile, UI, UX.

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman digitalisasi membuat masyarakat khususnya masyarakat Indonesia merasakan efek dari segala aspek dari adanya kemajuan teknologi (Ramadan and Az-zahra 2019). Salah satu kemajuan teknologi yang akan dibahas pada topik ini merupakan perkembangan teknologi di bidang aplikasi *mobile*. Dari hasil survei yang dilakukan Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia tahun 2018, disimpulkan bahwa terdapat kenaikan pengguna internet sebesar 8 persen dari tahun sebelumnya dengan total 143,26 juta jiwa atau sekitar 54,68 persen dari populasi jiwa di Indonesia. Sementara pengguna *smartphone* mencapai angka 70,96 persen (Ramadan and Az-zahra 2019). Dengan munculnya argumen tersebut, maka banyak pengembang aplikasi berlomba membangun

aplikasi yang dapat membantu kegiatan manusia terutama aplikasi berbasis *mobile* (Averushyd Juliansyah and Papatungan 2022). Salah satu perusahaan yang bergerak dibidang pengembangan aplikasi adalah CV. Inovasi Karya Indonesia.

CV. Inovasi Karya Indonesia adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang teknologi khususnya pembuatan program dan aplikasi baik dalam *platform web*, *desktop* maupun *mobile*. CV. Inovasi Karya Indonesia telah membangun lebih dari 30 software baik dalam *platform web*, *desktop* dan *mobile* untuk perusahaan swasta maupun *personal client*. Perusahaan ini juga telah membangun dan melakukan *maintenance* terhadap beberapa program dan aplikasi milik pemerintah. Karena banyaknya penggunaan *smartphone* di Indonesia dan temuan data bahwa artikel *internet* yang paling banyak dicari pada tahun 2022 adalah artikel - artikel yang berkaitan dengan *entertainment*, maka CV. Inovasi Karya Indonesia tertarik untuk membuat sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang yang menjadi portal untuk pembaca dan menyediakan berbagai artikel terkait dengan *entertainment* dengan nama Ourticle.

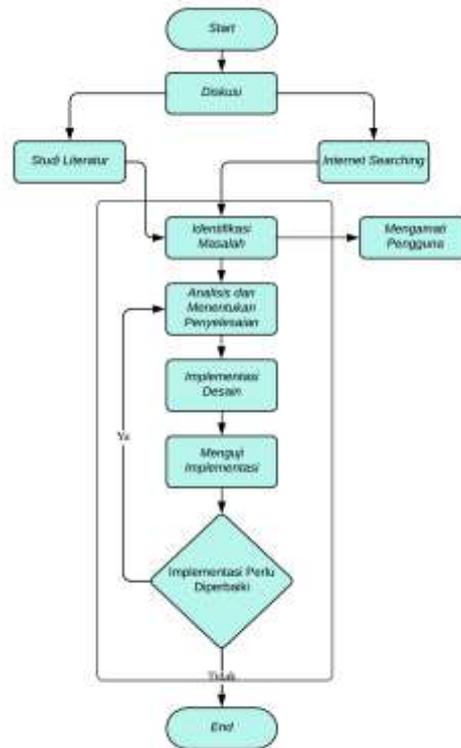
Pada sistem aplikasi berbasis *mobile*, desain merupakan hal pertama yang menarik pengguna (Prasetio and Wellem 2022). Oleh karenanya, jika aplikasi memiliki *User Interface* dan *User Experience* yang terintegrasi dan harmonis, maka tidak hanya membantu untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga meningkatkan kepuasan pengguna (Chandra 2013). Untuk memudahkan pengguna mengakses sebuah sistem pada sebuah aplikasi diperlukan yang namanya *user interface* (UI). Tidak jarang pengguna menilai sebuah sistem dari *interface* atau tampilannya (Wiryawan 2011). Jika desain *user interface* yang buruk, maka itu sering menjadi alasan pengguna untuk tidak menggunakan aplikasi tersebut (Aminah, Bhaskoro, and Sunarya 2019). Desain UI sangat berperan karena menjadi jembatan secara langsung antara sistem dengan penggunanya (Prasetya et al. 2020). Prinsip dalam membangun desain UI sangat penting dikarenakan jika desain terlalu membingungkan, maka pengguna harus mempelajari lagi cara menggunakan sistemnya dan akan membuat pengguna merasa kesulitan dalam menggunakan sistem tersebut (Widyananda Putra and Restu Adiningsih 2019). Seberapapun bagus kualitas fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa pengguna yang dituju dapat merasakan kepuasan dan kenyamanan dalam berinteraksi dengan sistem maka tingkat UI/UX menjadi kecil (Ariawan, Triayudi, and Sholihati 2020).

Urgensi dari implementasi *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi Ourticle adalah sebagai tahap untuk membangun aplikasi Ourticle berbasis android, yang akan dibuat oleh CV. Inovasi Karya Indonesia. Tahap implementasi desain untuk *User Interface* dan *User Experience* dilakukan bertujuan untuk menghasilkan aplikasi Ourticle yang memiliki *User Interface* yang menarik sehingga banyak pengguna yang akan menggunakannya dan juga memiliki *User Experience* yang membantu pengguna mudah dalam mengoperasikan aplikasi Ourticle (Andi 2015).

## METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Metode kualitatif adalah pengumpulan data melalui observasi, analisis visual, studi pustaka, dan

interview (individual atau grup)(Somantri 2005). Namun demikian, yang paling populer adalah menggunakan metode *interview* dan *focus group discussion* (FGD). Dimana semua data yang dikumpulkan dilakukan melalui diskusi tim dan melakukan pencarian data melalui artikel, buku dan internet terkait dengan implementasi desain aplikasi berbasis android. Berikut adalah *flowchart* tahapan penelitian.



Gambar 1. *Flowchart* Tahapan Penelitian

Pada gambar 1, tahapan penelitian pertama kali dilakukan diskusi antara peneliti dengan tim untuk menentukan terkait sistem aplikasi yang akan dibuat. Setelah dilakukan diskusi dan didapatkan kerangka penelitian, maka dilakukan pengumpulan data melalui internet dan artikel terkait penelitian. Kemudian dilakukan identifikasi masalah sekaligus mengamati pengguna *smartphone*, setelah itu dilakukan analisis dan menentukan penyelesaian dari masalah tersebut. Setelah didapat solusi, maka desain yang sudah dirancang akan diimplementasikan ke dalam aplikasi berbasis android menggunakan *platform* Android Studio. Setelah diimplementasikan, hasil dari implementasi tersebut akan diuji secara manual, jika masih ada kesalahan pada implementasi, maka dilakukan perbaikan, jika tidak ada kesalahan maka dapat melanjutkan implementasi berikutnya(Mayasari, Widasari, and Fitriyah 2017).

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode studi literatur dan metode internet searching.

#### a. Studi Literatur

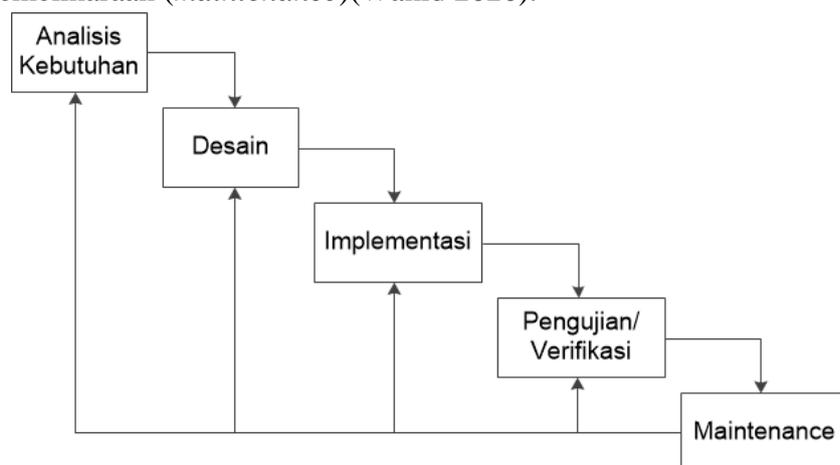
Studi literatur digunakan untuk mencari pembahasan yang berkaitan dengan topik yang akan di bahas, referensi yang digunakan sebagai rujukan pada laporan penelitian ini yang berkaitan dengan *user interface* dan *user experience* (Kartiningrum 2015).

### b. Internet Searching

Internet searching adalah proses pencarian data melalui media internet untuk memperoleh informasi berdasarkan referensi, jurnal, artikel ataupun perundang-undangan secara online. Metode ini dilakukan untuk mencari penelitian yang berkaitan dengan *user interface* dan *user experience* sekaligus mencari data minat penggunaan aplikasi berbasis *mobile* (Faizal 2018).

### Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan aplikasi Android dalam penelitian ini adalah metode Waterfall. Metode ini merupakan metode yang paling sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dan sistem informasi (Faizal 2018). Pengembangan aplikasi dengan metode ini dilakukan secara berurutan (sekuensial) mengikuti lima tahapan yaitu analisis kebutuhan (*requirements analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), pengujian dan verifikasi (*testing and verification*), dan perawatan/pemeliharaan (*maintenance*) (Wahid 2020).



Gambar 2. Metode Pengembangan Sistem *Waterfall*

- Tahap Analisis Kebutuhan: Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi Android untuk menciptakan aplikasi portal Ourticle.
- Tahap Desain: Pada tahap ini dilakukan desain arsitektur sistem dan desain tampilan secara keseluruhan.
- Tahap Implementasi: Pada tahap ini dilakukan implementasi aplikasi melalui penulisan kode program sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya.
- Tahap Pengujian/Verifikasi: Pada tahap ini dilakukan pengujian dan verifikasi aplikasi yang telah diimplementasikan.
- Tahap *Maintenance*: Pada tahap ini, aplikasi dijalankan (operasional) dan digunakan. Jika ada yang perlu dimodifikasi, maka akan dilakukan *update* aplikasi.

## Kebutuhan Perangkat

### a. Perangkat Keras

Berikut perangkat keras yang digunakan dalam mengimplementasikan desain UI/UX pada aplikasi Ourticle.

Tabel 1. Kebutuhan Perangkat Keras

<b>Laptop</b>	Lenovo B41-35
<b>Jaringan</b>	Wifi
<b>Emulator</b>	Smartphone Poco X3 Pro

Dalam mengimplementasikan desain UI/UX menggunakan laptop Lenovo B41-35, dengan jaringan Wifi, dan untuk menjalankan desain UI/UX yang sudah dibuat digunakan Smartphone Poco X3 Pro.

### b. Perangkat Lunak

Berikut perangkat lunak yang digunakan dalam mengimplementasikan desain UI/UX pada aplikasi Ourticle.

Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Lunak

<b>Sistem Operasi</b>	Windows 10
<b>Aplikasi</b>	Android Studio Chipmunk
<b>Bahasa Pemrograman</b>	Java

Sistem operasi yang digunakan adalah windows 10, dengan aplikasi yang digunakan untuk mengimplementasikan desain adalah Android Studio, dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah java.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi desain UI/UX pada aplikasi Ourticle dilakukan untuk mendapatkan tampilan desain yang membuat para pengguna nyaman dan akan terus menggunakan aplikasi ourticle. Tampilan dari aplikasi ourticle memiliki konsep minimalis dikarenakan pada saat ini aplikasi berbasis mobile memiliki tampilan yang minimalis. Desain minimalis lebih condong ke *flat design* karena memungkinkan desain antarmuka menjadi lebih ramping dan efisien (Penerapan and Informasi 2022). *Flat design* adalah gaya desain antarmuka yang menekankan penggunaan elemen sederhana, tipografi, dan warna datar secara minimalis. Warna utama yang digunakan pada aplikasi ourticle adalah warna biru dengan kode warna #02457A. Dikarenakan warna biru akan memberi rasa nyaman di mata pengguna (Penerapan and Informasi 2022). Penggunaan *font style* pada aplikasi ourticle adalah *type Rubik* karena *font* tipe ini menampilkan tampilan huruf dengan jelas yang diharapkan akan memudahkan pengguna untuk membacanya. Pada tiap layar aplikasi akan diberi nuansa berwarna biru agar mempertajam warna utama dari aplikasi ourticle. Model dari *textbox* pada aplikasi ourticle menggunakan konsep yang sama pada aplikasi yang banyak digunakan di jaman sekarang ini, dengan *background* transparan dan border garis melengkung dengan warna utama dari aplikasi, juga terdapat *hint text* atau *placeholder* pada *textbox* yang bertuliskan keterangan

form yang akan diisi oleh pengguna dengan warna abu – abu agar tidak terlalu mengganggu pengguna dalam mengisi form. Beberapa *textbox* juga dilengkapi dengan gambar sesuai form yang diisi misalnya *textbox username dan password* saat pengguna melakukan *login*.

Pemilihan kategori favorit pada aplikasi ourticle juga menggunakan konsep yang banyak digunakan aplikasi sekarang ini, yaitu dengan menampilkannya ke dalam urutan kartu dengan sudut sedikit melengkung dengan latar putih dan tulisan dan gambar dari kategori menggunakan warna utama dari aplikasi. Begitu sebaliknya jika pengguna memilih kategori yang diinginkan. Tampilan pada layar beranda aplikasi ourticle menggunakan konsep sama seperti aplikasi portal artikel lainnya dengan menampilkan artikel dalam bentuk *list* kartu karna akan memudahkan pengguna dalam membaca daftar artikel yang tersedia. Juga dilengkapi dengan gambar dari artikel dengan ukuran tinggi setengah dari tinggi kartu dan setengahnya lagi akan berisi judul dan deskripsi singkat artikel dengan latar putih dan warna tulisan hitam tebal pada judul agar pengguna dapat membaca jelas judul dari artikel dan warna hitam reguler pada bagian deskripsi artikel.

Pada layar profil aplikasi ourticle, terdapat informasi pribadi dari pengguna yang dimuat kedalam beberapa baris dengan latar putih dengan garis border melengkung dan gambar dari informasi dan warna teks menggunakan warna utama dari aplikasi. Pada bagian foto profil pengguna akan ditampilkan dalam bentuk lingkaran dengan ukuran 90px agar pengguna dapat melihat detail foto profil dari akunnya. Penggunaan ikon dan gambar pada aplikasi ourticle juga menggunakan ikon *flat* atau datar sehingga memperkuat tampilan minimalis pada aplikasi.

Penggunaan elemen pada tampilan aplikasi ourticle yang mendukung konsep minimalis dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Elemen aplikasi ourticle yang mendukung konsep minimalis

Elemen	Nilai	Keterangan
Warna	#02457A	Warna primer/utama <i>flat</i> /datar dengan warna biru keunguan
Tipe <i>Font</i>	<i>Rubik</i>	Model huruf/ <i>font</i> dengan desain sudut sedikit melengkung
Ukuran <i>Font</i>	12-16 px	Ukuran huruf/ <i>font</i> yang tidak terlalu kecil juga tidak terlalu besar
Ikon	<i>flat</i>	Ikon dan gambar dengan satu warna yang datar
<i>Text Box</i>	Latar Transparan, Border dengan warna utama, melengkung	<i>Text Box</i> dengan latar transparan dan border 1px agar terlihat <i>flat</i> /datar

Border	1-2 px, melengkung	Border dengan ketebalan 1-2 px sehingga warna primer yang datar terlihat
Tombol	Latar warna utama, melengkung	Tombol dibuat melengkung dengan warna latar sesuai warna utama
Latar	Putih dengan aksen warna utama aplikasi	Agar terlihat kesan <i>flat</i> /datar sehingga terlihat minimalis atau sederhana namun mewah.

Tiap elemen pada aplikasi ourticle dirancang menggunakan konsep minimalis sehingga aplikasi ourticle nantinya dapat diminati oleh banyak pengguna dengan tampilan dan nuansa yang sederhana namun mewah.

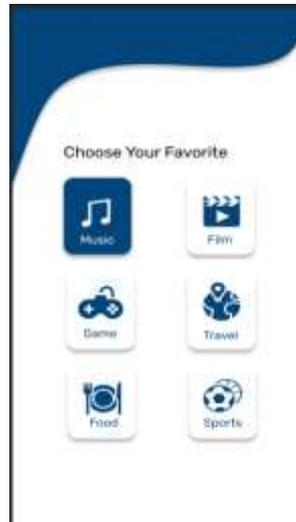
### Prototype Aplikasi Ourticle



Gambar 3. Prototype Layar Sign Up

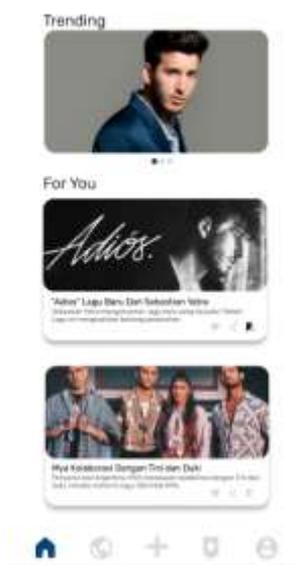
Pada layar *Sign Up* nuansa minimalis ditunjukkan dengan adanya latar berbentuk gelombang dan memiliki warna *flat* pada bagian atas layar. Yang kemudian terdapat beberapa *Text Box* dengan latar transparan dan border 1px dengan warna utama aplikasi ourticle dengan lebar 90% dari layar dan tinggi 40px. Pada *Text Box Name* pengguna harus memasukkan nama dengan mengklik *Text Box* dan keyboard layar akan muncul. Pengisian *Text Box Name* dibuat hanya berupa huruf dengan batas 50 karakter. Pada *Text Box Username* pengisian bisa berupa huruf dan angka namun hanya sebanyak 12 karakter. Pada *Text Box Email* pengisian dibuat berupa email sehingga jika format email tidak sesuai maka pengguna tidak dapat melakukan registrasi. Pada *Text Box Password* pengisian dapat berupa

huruf, angka, dan simbol namun akan dikonversi menjadi simbol. Pada *Text Box Phone* pengisian hanya dilakukan berupa angka dan *keyboard* yang muncul pada layar hanya berupa angka.



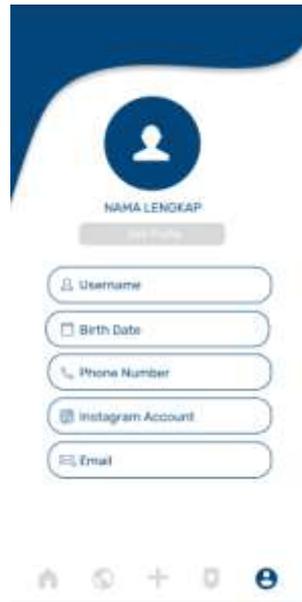
Gambar 4. *Prototype* Layar Kategori Favorit

Pada layar Kategori Favorit, tampilan dibuat mengikuti tampilan aplikasi pada saat ini dengan menggunakan konsep minimalis yaitu dengan menggunakan latar belakang putih, dengan sedikit gelombang berwarna *flat* pada atas layar. Setiap kategori yang ada ditampilkan dalam bentuk *list card* dengan warna *default font* dan ikon menggunakan warna dan bentuk yang *flat* sesuai warna utama aplikasi ourticle dengan ukuran *card* 65 x 83px. Jika kategori dipilih maka nuansa minimalis akan terlihat lebih jelas karena latar, warna *font*, dan warna ikon akan berubah menjadi lebih *flat*.



Gambar 5. *Prototype* Layar Home

Pada layar *Home*, warna latar yang digunakan adalah warna putih dengan aksen warna utama aplikasi. Pada bagian bawah layar terdapat navigasi dengan nuansa putih dan aksen berwarna sesuai dengan warna utama aplikasi jika diklik sehingga menambah kesan minimalis pada aplikasi. Tampilan daftar artikel juga dibuat dengan minimalis dengan membuat *list* ke dalam bentuk *card* dengan latar putih dan sedikit aksen warna utama aplikasi dengan ukuran 204 x 94px. Gambar diletak diatas judul dengan lebar yang sama sehingga memudahkan pengguna melihat daftar artikel.



Gambar 6. *Prototype* Layar *Profile*

Pada layar *Profile*, tampilan didesain minimalis dengan menggunakan latar putih dengan aksen biru bergelombang di atas layar. Foto profil pengguna dibuat ditengah atas layar dengan ukuran 90 x 90px yang diikuti nama pengguna dibawahnya dengan warna huruf sesuai dengan warna utama aplikasi. Dibawahnya terdapat info pribadi dari pengguna yang ditampilkan dalam bentuk *list* dengan warna *font* dan warna ikon sesuai warna utama aplikasi. Pada bagian border ketebalan garis 1px dengan warna aksen sesuai warna utama aplikasi sehingga tampilan tampak lebih *flat*/datar yang akan tampak lebih minimalis.

## Implementasi

Implementasi desain prototype aplikasi ourticle menggunakan platform Android Studio.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@color/blue_primary"
    tools:context=".SplashActivity">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical"
        android:gravity="center">

        <ImageView
            android:layout_width="300dp"
            android:layout_height="300dp"
            android:src="@drawable/logo"/>

        <TextView
```

```
        android:id="@+id/tvCapt"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/ivlogo"
        android:text="Find Your Favourite"
        android:textAlignment="center"
        android:textColor="@color/blue_primary"
        android:textSize="18dp"
        android:textStyle="bold"/>

    </LinearLayout>

</RelativeLayout>
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@color/white"
    tools:context=".MainActivity">

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent">

        <RelativeLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent">

            <View
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="200dp"
                android:background="@drawable/ic_wave_top" />

            <ImageView
                android:id="@+id/ivlogo"
                android:layout_width="200dp"
                android:layout_height="200dp"
                android:layout_centerHorizontal="true"
                android:layout_marginTop="150dp"
                android:src="@drawable/logo2" />

            <TextView
                android:id="@+id/tvCapt"
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_below="@+id/ivlogo"
                android:layout_marginTop="0dp"
                android:text="@string/caption"
                android:textAlignment="center"
                android:textColor="@color/black"
                android:textSize="18dp" />

            <LinearLayout
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_marginBottom="80dp"
                android:gravity="center"
                android:orientation="vertical"
                android:layout_below="@+id/tvCapt"
                android:layout_marginTop="100dp"
                android:padding="40dp">

                <androidx.appcompat.widget.AppCompatButton
                    android:id="@+id/bSignin"
                    android:layout_width="250dp"
                    android:layout_height="60dp"
                    android:layout_marginBottom="10dp"
                    android:background="@drawable/bg_btn_rounded"
                    android:text="Sign In"
                    android:textColor="@color/white"
                    android:textStyle="bold" />

                <androidx.appcompat.widget.AppCompatButton
                    android:id="@+id/bSignup"
                    android:layout_width="250dp"
                    android:layout_height="60dp"
                    android:background="@drawable/bg_btn_rounded2"
                    android:text="Sign Up"
                    android:textColor="@color/blue_primary"
                    android:textStyle="bold" />

            </LinearLayout>

        </RelativeLayout>

    </ScrollView>

</RelativeLayout>

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
```

```
android:layout_height="match_parent"
android:background="@color/white"
tools:context=".MainActivity">

<ScrollView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <RelativeLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent">

        <View
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="200dp"
            android:background="@drawable/ic_wave_top" />

        <ImageView
            android:id="@+id/ivlogo"
            android:layout_width="200dp"
            android:layout_height="200dp"
            android:layout_centerHorizontal="true"
            android:layout_marginTop="150dp"
            android:src="@drawable/logo2" />

        <TextView
            android:id="@+id/tvCapt"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_below="@+id/ivlogo"
            android:layout_marginTop="0dp"
            android:text="@string/caption"
            android:textAlignment="center"
            android:textColor="@color/black"
            android:textSize="18dp" />

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginBottom="80dp"
            android:gravity="center"
            android:orientation="vertical"
            android:layout_below="@+id/tvCapt"
            android:layout_marginTop="100dp"
            android:padding="40dp">

            <androidx.appcompat.widget.AppCompatButton
                android:id="@+id/bSignin"
                android:layout_width="250dp"
                android:layout_height="60dp"
                android:layout_marginBottom="10dp"
                android:background="@drawable/bg_btn_rounded"
                android:text="Sign In"
                android:textColor="@color/white"
                android:textStyle="bold" />

            <androidx.appcompat.widget.AppCompatButton
                android:id="@+id/bSignup"
                android:layout_width="250dp"
                android:layout_height="60dp"
                android:background="@drawable/bg_btn_rounded2"
                android:text="Sign Up"
                android:textColor="@color/blue_primary"
                android:textStyle="bold" />

        </LinearLayout>

    </RelativeLayout>

</ScrollView>

</RelativeLayout>
```

Pada pengimplementasian desain *prototype* aplikasi ourticle menggunakan *platform Android Studio* material yang digunakan tidak terlalu banyak karena memang implementasi yang dilakukan menggunakan konsep minimalis karena pada saat ini banyak aplikasi menggunakan konsep yang minimalis. Material atau komponen yang digunakan dalam implementasi aplikasi ourticle pada android studio diantaranya *RelativeLayout* sebagai dasar pembentukan *layout*, kemudian *LinearLayout* untuk membentuk *layout* secara horizontal. Kemudian menggunakan material *ScrollView* untuk memberikan fitur *scroll* pada layar. Kemudian material *View* untuk menampilkan sebuah elemen berupa teks atau gambar. Kemudian menggunakan material *ImageView* untuk menampilkan gambar ke layar aplikasi.

Material selanjutnya yang digunakan adalah *TextView* untuk menampilkan teks pada layar aplikasi. Dan material terakhir yang digunakan adalah material *CompactButton* untuk memberikan fitur tombol pada aplikasi yang dapat diberi teks dan gambar.

### Hasil Implementasi



Gambar 7. Gambar (a) Hasil Implementasi Layar *Sign Up* (b) Hasil Implementasi Layar kategori (c) Hasil Implementasi Layar Home (d) Hasil Implementasi Layar Profil

Hasil implementasi prototype aplikasi ourticle, sesuai dengan yang ada di *prototype* aplikasi ourticle yang bisa dilihat pada gambar 7. Sesuai dengan hasil *prototype* aplikasi ourticle, semua desain dan tampilan pada aplikasi ourticle dibuat semirip mungkin sesuai yang sudah dirancang.

### KESIMPULAN

Sebuah tampilan desain UI/UX pada aplikasi sangat penting untuk membuat pengguna tertarik dengan aplikasi tersebut. Pada penelitian ini desain UI/UX pada aplikasi Ourticle diimplementasikan semaksimal mungkin guna mendapatkan tampilan UI aplikasi yang menarik dan UX yang membuat pengguna nyaman menggunakan aplikasi. Dari desain yang sudah diimplementasikan pada penelitian ini, aplikasi ourticle dapat menjadi aplikasi rujukan bagi pengguna yang gemar membaca artikel dan mencari hiburan melalui smartphone mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Siti, Susetyo Bagus Bhaskoro, and Adhitya Sumardi Sunarya. 2019. "Desain Dan Implementasi Aplikasi Inventaris Alat Praktikum Pada Laboratorium Berbasis Android Dan QR Code." *Prosiding Seminar Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat Unjani Expo (UNEX) I*, 4–5.
- Andi, Juansyah. 2015. "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android." *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)* 1 (1): 1–8.
- Ariawan, Moh Dani, Agung Triayudi, and Ira Diana Sholihati. 2020. "Perancangan User Interface Design Dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan." *Jurnal Media Informatika Budidarma* 4 (1): 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>.
- Averushyd Juliansyah, Ichsan, and Irving V Papatungan. 2022. "Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking." *Automata* 3 (1).
- Chandra, Tintin. 2013. "Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan." *Time* 2 (2): 1–6.
- Faizal, Muhammad. 2018. "Pembimbingan Berita Revitalisasi Taman Tegalega." *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 31–41. [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi0v8u6us\\_1AhXo9nMBHTM5DI8QFnoECBUQAw&url=https%3A%2F%2Felib.unikom.ac.id%2Fdownload.php%3Fid%3D339445&usq=AOvVaw2\\_fytc9MVIJmP02CdBQFyK](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi0v8u6us_1AhXo9nMBHTM5DI8QFnoECBUQAw&url=https%3A%2F%2Felib.unikom.ac.id%2Fdownload.php%3Fid%3D339445&usq=AOvVaw2_fytc9MVIJmP02CdBQFyK).
- Kartiningrum, Eka Diah. 2015. "Panduan Penyusunan Studi Literatur." *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto*, 1–9.
- Mayasari, Tri Oktavia, Edita Rosana Widasari, and Hurriyatul Fitriyah. 2017. "Desain Interaksi Aplikasi Pengendali Smart Home Menggunakan Smartphone Android." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya* 1 (2): 139–47. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/54%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/54/30>.
- Penerapan, Jurnal, and Teknologi Informasi. 2022. "IT-EXPLORE" 01: 62–76.
- Prasetyo, Fransiscus Bryan, and Theophilus Wellem. 2022. "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Android Untuk Layanan Informasi Pariwisata." *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1 (2): 114–32. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v1i2.2022.pp114-132>.
- Prasetya, Rifqi Cahya, Zahrul Naufaldi, Muhammad Syafiq Rohman Noor, and Muhammad Ainul Yaqin. 2020. "Penerapan User Interface Definition Language Pada User Interface Management System." *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics* 2 (2): 85–96. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v2i2.106>.
- Ramadan, Rahmadhana, and Hanifah M. Az-zahra. 2019. "Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay Menggunakan Metode Design Sprint." *Jurnal Pengembangan*

*Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3 (8): 8831–40.

Somantri, Gumilar Rusliwa. 2005. “Memahami Metode Kualitatif.” *Makara Human Behavior Studies in Asia* 9 (2): 57. <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>.

Wahid, Aceng Abdul. 2020. “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.” *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, no. November: 1–5.

Widyananda Putra, Ricky, and Dara Restu Adiningsih. 2019. “Implementasi Desain Aplikasi Interaktif Sebagai Media Promosi Pada Radio Budi Luhur.” *Idealis* 2 (1): 415–19.

Wiryanawan, Mendiola B. 2011. “User Experience (Ux) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual.” *Humaniora* 2 (2): 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>.