JOURNAL SYNTAX IDEA p–ISSN: 2723-4339 e-ISSN: 2548-1398 Vol. 6, No. 02, Februari 2025

Perancangan UI/UX Platfrom NACL Entertainment sebagai Wadah Kreatif Digital Masyarakat dengan Figma Menggunakan Metode Design Thinking

Nadea Cipta Laksmita*, Agus Purwanto, Haryoko, Rizki Kana Maulana
Universitas Amikom, Yogyakarta, Indonesia
Email: nadealaksmita@amikom.ac.id, agus@amikom.ac.id, haryoko@amikom.ac.id, rizki.ti@amikom.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang bagi masyarakat untuk berkreasi dan berkolaborasi melalui platform daring. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) platform NACL Entertainment sebagai wadah kreatif masyarakat yang mendukung aktivitas seni, budaya, dan inovasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahap empathize dilakukan dengan pengumpulan data melalui wawancara dan survei untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna. Pada tahap define, temuan data dianalisis untuk merumuskan permasalahan utama yang harus diselesaikan oleh desain platform. Selanjutnya, tahap ideate menghasilkan berbagai solusi kreatif, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe menggunakan Figma pada tahap prototype. Prototipe yang dihasilkan diuji pada tahap test untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan memperbaiki desain sesuai kebutuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking mampu menghasilkan desain UI/UX yang responsif, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat kreatif. Platform NACL Entertainment diharapkan dapat menjadi ekosistem digital yang mendukung kolaborasi, eksplorasi kreativitas, dan pertumbuhan komunitas seni serta budaya.

Kata Kunci: UI/UX Desgin, Design Thinking, NACL Entertainment, Figma, Kreatif Digital

Abstract

The development of digital technology has created opportunities for communities to collaborate and express creativity through online platforms. This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of the NACL Entertainment platform as a creative hub for society, supporting activities in arts, culture, and innovation. The research adopts the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The empathize stage involved collecting data through interviews and surveys to understand user needs and challenges. In the define stage, the collected data was analyzed to formulate the core problems to address through the platform design. The ideate stage generated various creative solutions, which were then visualized in the prototype stage using Figma. The resulting prototype was tested during the test stage to gather user feedback and refine the design. The findings indicate that the Design Thinking approach can produce a responsive, intuitive UI/UX design that aligns with the needs of creative communities. The NACL Entertainment platform is expected to become a digital ecosystem that fosters collaboration, creativity exploration, and the growth of arts and culture communities.

Keywords: *UI/UX Design, Design Thinking, NACL Entertainment, Digital Creativity, Figma*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat berkreasi dan berkolaborasi (Danuri, 2019). Penelitian oleh Galang Toyyibah (2020) mengatakan semakin berkembangnya teknologi, maka juga semakin banyak bidang yang ada dan perlu untuk dikembangkan Platform digital kini menjadi medium yang penting untuk mendukung kegiatan seni, budaya, dan inovasi (Boller & Fletcher, 2020);(Purnamasari et al., 2023). Namun, banyak platform yang ada belum sepenuhnya memberikan pengalaman pengguna yang responsif dan mendukung kebutuhan masyarakat kreatif, terutama dalam hal kolaborasi lintas disiplin. Masalah ini diperparah dengan kurangnya pendekatan desain berbasis pengguna yang mengintegrasikan kebutuhan spesifik komunitas kreatif (Benita et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat mengatasi masalah ini melalui desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang relevan dan intuitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan platform digital bernama NACL Entertainment sebagai wadah kreatif masyarakat dengan pendekatan Design Thinking.

Penelitian terkait menunjukkan berbagai upaya dalam pengembangan platform kreatif digital. Penelitian oleh Smith (2020) membahas pentingnya platform digital dalam mendukung komunitas seni, terutama di masa pandemi, tetapi fokusnya terbatas pada transisi seniman ke media digital. Penelitian oleh Zhang (2019) mengaplikasikan Design Thinking dalam desain UI/UX aplikasi, namun hanya menekankan aspek inovasi pengguna tanpa mempertimbangkan kolaborasi lintas disiplin. Studi lain oleh Lee dan Kim (2021) berfokus pada efektivitas pengalaman pengguna dalam platform reservasi berbasis Design Thinking, tetapi tidak mengakomodasi kebutuhan komunitas kreatif. Selain itu, penelitian dari Park (2022) mengeksplorasi proses iteratif menggunakan Figma untuk merancang ulang UI/UX platform lokal, tetapi tidak menitikberatkan pada dukungan untuk eksplorasi seni dan budaya. Terakhir, penelitian oleh Brown (2021) mengembangkan aplikasi slow living dengan Design Thinking, namun lebih terfokus pada gaya hidup individu dibanding kolaborasi komunitas.

NACL Entertainment adalah sebuah platfrom digital yang dirancang sebagai wadah kreatif bagi masyarakat. Platfrom ini bertujuan untuk mendukung berbagai kegiatan seni digital, budaya, inovasi, dan kolaborasi antar praktisi kreatif digital. NACL Entertainment dirancang untuk menjadi ekosistem yang menghubungkan individu maupun kelompok dalam berbagi karya, berkolaborasi dan mengeksplorasi potensi kreatif digital. Dibandingkan dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini mengusung pendekatan berbasis Design Thinking yang berfokus pada kebutuhan spesifik masyarakat kreatif. Penelitian ini menggunakan proses iteratif dengan melibatkan pengguna secara langsung dalam setiap tahapan desain, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga pengujian prototipe.

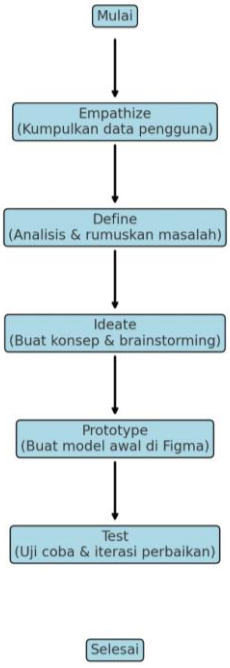
Dalam penelitian ini, NACL Entertainment difokuskan sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan platfrom eksisting dalam mendukung kebutuhan spesifik komunitas kreatif digital, seperti fitur workshop, pemagangan kreatif, residental praktisi, penyaluran jejaring professional. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain platform NACL Entertainment yang responsif, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan komunitas kreatif. Harapannya, platform ini dapat menjadi ekosistem digital yang mendukung kolaborasi, eksplorasi kreativitas, dan pertumbuhan komunitas seni serta budaya di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking untuk merancang UI/UX platform NACL Entertainment sebagai wadah kreatif masyarakat. Metode ini melibatkan proses iteratif yang terdiri dari lima tahapan utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Dalam karangan e-book oleh Emrah Yayici yang berjudul Design Thinking Methodology, mengatakan bahwa Design Thinking bukanlah bukanlah tentang piksel, tampilan, nuansa, atau estetika visual tetapi tentang membuat segala jenis tantangan mendapatkan solusi yang tepat terlepas dari berapa besar tantangannya. Tahapan-tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Pada tahap Empathize, peneliti mengumpulkan data untuk memahami kebutuhan, masalah, dan preferensi pengguna melalui teknik wawancara mendalam, survei, dan observasi langsung terhadap target pengguna, yaitu komunitas kreatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola kebutuhan. Selanjutnya, pada tahap Define, data yang telah diperoleh dari Empathize dirangkum untuk merumuskan masalah utama yang perlu diselesaikan, menghasilkan problem statement sebagai dasar untuk tahapan berikutnya. Pada tahap Ideate, berbagai ide kreatif untuk solusi desain dihasilkan melalui sesi brainstorming yang melibatkan tim desain dan perwakilan pengguna, menghasilkan daftar ide yang diprioritaskan berdasarkan kelayakan dan relevansi dengan kebutuhan pengguna.

Ide-ide terpilih kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe pada tahap Prototype, menggunakan aplikasi Figma. Prototipe ini mencakup desain antarmuka utama, alur navigasi, dan fitur utama platform, dimulai dengan prototipe low fidelity untuk uji coba awal dan diakhiri dengan high fidelity untuk pengujian akhir. Terakhir, pada tahap Test, prototipe diuji oleh target pengguna untuk mengevaluasi responsivitas, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna, dengan feedback yang digunakan untuk memperbaiki desain hingga mencapai hasil yang optimal. Kebutuhan tahapan penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan penelitian yang dilakukan, dengan hasil yang dapat dijadikan sebagai data pengguna dan proses perancangan yang akan disusun.

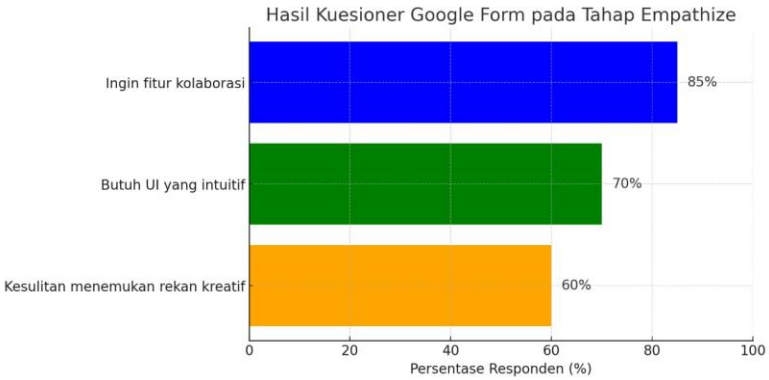


Gambar 1. Tahapan Design Thinking

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Empathize

Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan kuesioner online dan melakukan wawancara langsung dengan calon pengguna strategis. Kuesioner online diberikan dengan menggunakan bantuan tools aplikasi Google-Form yang berisi pertanyaan yang berkaitan langsung dengan isu limbah di lingkungansekitar calon pengguna.



Gambar 2. Kuisioner Google-form

Tabel 3. Kuisioner pertanyaan umum

No	Pertanyaan Umum
1	Apakah Anda pernah menggunakan kreatif seperti SoundCloud, Behance, DeviantArt,Youtube?
2	Platform mana yang sering digunakan?
3	Apaka kendala saat menggunakan platform kreatif yang ada?
4	Seberapa penting anda memiliki wadah khusus untuk komunikasi dalam satu platform?
5	Fitur apa yang menurut anda wajib ada dalam platform ini?
6	Jika platform NACL Entertainment tersedia, apakah tertarik untuk mencoba?
7	Apakah anda bersedia menjadi pengguna awal dan memeberikan umpan?
8	Apa pekerjaan anda saat ini? Animator? Sound Engineer? Videografer?
9	Apakah anda mengalami kesulitan menemukan job freelance?

Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini, dilakukan survey dan wawancara terhadap perseorangan dan praktisi di komunitas kreatif untuk memahami kebutuhan dan kendala yang mereka hadapi dalam menggunakan platform digital kreatif. Hasil yang diperoleh adalah sebagai

berikut: a) Survei: Dilakukan terhadap 50 responden dari berbagai latar belakang kreatif (seniman, musisi, desainer, dan content creator). 85% responden menginginkan platform yang memudahkan kolaborasi. 70% menyatakan bahwa antarmuka yang intuitif sangat penting dalam platform kreatif. 60% mengalami kesulitan menemukan rekan kreatif yang sesuai dengan minat mereka. b) Wawancara mendalam: Dilakukan dengan 10 individu dari komunitas kreatif Yogyakarta. Beberapa tantangan utama yang diidentifikasi meliputi sulitnya menemukan komunitas yang sesuai. Platform yang ada terlalu umum dan tidak fokus pada kebutuhan kreatif. Kurangnya fitur interaktif yang mendukung diskusi dan berbagi karya.

Tahap Define

Dari hasi tahap *Empathize* dapat ditemukan beberapa permasalahan utama yang akan menjadi garis besar untuk dapat dibuat konsep selanjutnya untuk menunjang kreatifitas pada platform ini, berikut adalah rumusan masalahnya: a) Kurangnya wadah digital yang spesifik untuk praktisi dan komunitas kreatif digital. Banyak platform berbasis media social yang bersifat umum dan tidak dirancang khusus untuk kebutuhan kolaborasi seni digital. b) Sulitnya menemukan kolaborasu yang sesuai. Tidak adanya fitur pilihan pencocokan berbasis keahlian dan minat. c) Antarmuka yang kurang ramah bagi pengguna untuk eksplorasi kreatif. Banyak platform yang kurang intuitif dalam navigasi, sehingga menghambat pengalaman pengguna.

Tahap *Ideate* (Konsep Desain Fitur UI/UX)

Dengan kebutuhan yang telah di Analisa dari hasil survey dan wawancara, kami merancang fitur unggulan khusus yang akan digunakan oleh pengguna sebagai berikut: a) Beranda: fitur tampilan awal sebagai pengenalan terhadap pengguna baru, berisi informasi singkat platform ini. b) Tentang kami: Fitur tampilan selanjutnya mengapa pengguna harus memakai platform ini, dengan isian informasi yang menarik dan juga sedikit sejarah platform ini dibuat. b) Workshop: fitur ini menyediakan sesi pelatihan dan edukasi bagi para creator, seniman digital, dan industry kreatif. Dapat berupa kelas daring atau luring yang mencakup berbagai bidang seperti desain grafis, animasi, audio, konten digital, dan lain sebagainya. c) Residental Praktisi: fitur ini memberikan kesempatan kepada para pelaku seni digital atau creator untuk berkarya dalam satu ruang lingkup kreatif dalam jangka waktu tertentu. d) Pemagangan Kreatif: Fitur ini sebagai program *internship* atau magang bagi para individu yang ingin mendapatkan pengalaman langsung di industry kreatif. e) Penyaluran Jejaring Profesional: Fitur ini membantu para kreator dan professional kreatif untuk terhubung dengan komunitas, mentor, dan peluang kerja. f) Artikel: fitur yang umum dapat digunakan untuk menambah wawasan bagi pengguna nya, terdapat jurnal-jurnal dan artikel menarik, sehingga pengguna dapat menambah informasi serta pengetahuannya di bidang kreatif. g) VST Instrument: Fitur ini adalah di desain khusus untuk pengguna yang ingin mendapatkan *pluggin* tambahan yang dapat digunakan untuk menunjang pekerjaannya dalam bidang kreatif khususnya di bidang audio. Ke depan akan dikembangkan untuk bidang kreatif lainnya. Dengan merumuskan masalah ini, dapat menjadikan sebagai poin poin utama dalam

pengembangan rencana UI/UX yang diarahkan untuk memberikan solusi bagi pengguna melalui fitur-fitur yang akan dibangun.

Hasil Implementasi Prototipe pada Figma

Tahap *Prototype* dilakukan dengan mengembangkan desain antarmuka menggunakan *Figma* . Prototipe yang dibuat menggunakan dua versi: *low-fidelity* dan *high-fidelity* untuk menguji efektivitas desain sebelum implementasi lebih lanjut.

Prototipe Low-Fidelity

Prototipe awal dibuat dalam bentuk wireframe yang sangat sederhana yang menampilkan struktur utama platform aplikasi dan tanpa detail visual. Beberapa tampilan yang akan dibuat adalah: a) Landing. Merupakan tampilan utama platform yang akan menampilkan seluruh isi platform di tampilan awal yang difungsikan untuk pemasaran atau promosi agar mereka tertarik untuk melakukan tindakan seperti mengklik daftar, mengunduh, dsb. b) Beranda. Halaman utama sebuah platform digital yang menjadi titik awal bagi pengguna dalam mengakses informasi yang tersedia. Biasanya dibuat menarik dan informatif dengan tujuan menjelaskan gambaran umum tentang tujuan platform ini dibuat. c) Tentang Kami. Berisi tentang informasi platform kami supaya dengan jelas jika terdapat kebutuhan yang diinginkan, tentang tujuan platform, dan sejarah platform dibuat. d) Program. Adalah fitur unggulan yang akan dimiliki platform ini, merupakan inti dari platform yang akan ditujukan kepada pengguna di bidang kreatif digital. e) Artikel. Berisi jurnal dan artikel yang informatif sehingga pengguna selain akan menggunakan progeam-program serta fitur yang ada di platform ini, juga dapat menambah wawasan menarik. f) VST Instrument. Berisi software yang nantinya dapat digunakan dan diunduh oleh pengguna untuk menunjang kebutuhan di dunia kreatif digital. g) Hubungi Kami. Adalah kontak yang dapat dihubungi untuk menunjang kebutuhan program yang terdapat dalam platform ini.

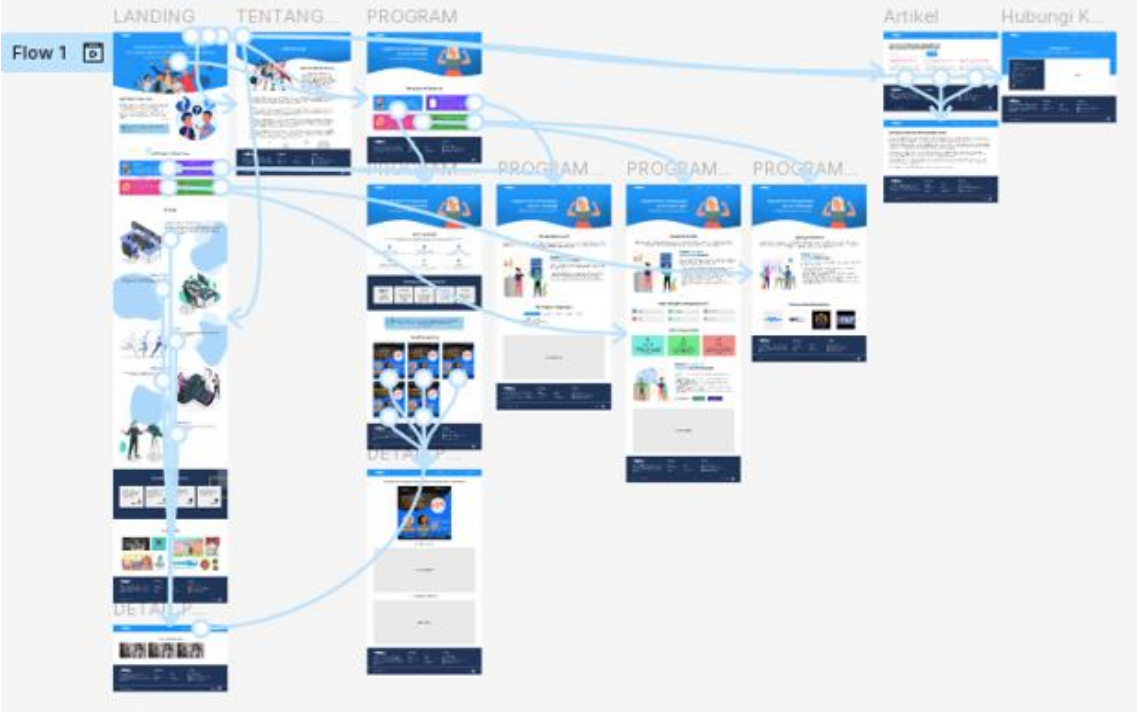


Gambar 3. Prototipe Awal

Prototipe High-Fidelity

Setelah mendapatkan respon dari prototipe awal, desain diperbaiki dan dikembangkan menjadi high-fidelity prototype dengan tampilan visual yang lebih detail dan realistis. Beberapa peningkatannya adalah: a) Penambahan warna,asset dan ikonografi yang intuitif. Mempermudah dan meningkatkan estetika dan navigasi

pengguna. b) Interaksi pengguna lebih dinamis. Animasi transisi halaman untuk pengalaman yang lebig halus. c) Penambahan fitur sesuai dengan bidang dan keahlian. Pengguna dapat melihan pilihan rekomendasi bidang kreatif yang sesuai.



Gambar 4. Prototipe Akhir

Pengujian dan Evaluasi Pengguna (Testing)

Tahap terakhir dalam metode ini adalah Testing, di mana prototipe akan diuji oleh pengguna target untuk dapat umpan balik yang lebih lanjut.

Pengujian Usability

Pengujian dilakukan kepada 20 pengguna yang terdiri dari seniman, desainer, dan creator digital. Setiap pengguna disuguhkan tampilan terakhir dari platform yang dibuat kemudian mereka akan sesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka terhadap kreatif digital. Hasilnya adalah 85% pengguna menyatakah bahwa navigasi platform sangat intuitif. Kemudian 75% pengguna merasa fitur pemilihan rekomendasi bidang kreatif sangat membantu mereka dalam mengembangkan bakat digitak kreatif. Lalu 10% pengguna mempertanyakan apakah platform ini ke depan dapat menjadi sebuah media social juga yang dapat membuat akun masing-masing, sehingga sekali daftar dapat langsung menikmati seluruh fitur yang ada di dalamnya.

Dari hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Beberapa temuan penting: a) Antarmuka yang lebih ramah pengguna dibandingkan platform serupa → Dibandingkan dengan platform kreatif umum seperti Behance dan DeviantArt, NACL Entertainment lebih mengedepankan fitur interaksi langsung. b) Fitur pemilihan berbasis minat efektif dalam membangun komunitas kreatif → Fitur ini tidak banyak ditemukan di platform lain, sehingga menjadi keunggulan utama. c) Peningkatan navigasi dan alur registrasi diperlukan → Pengguna menginginkan proses onboarding yang lebih sederhana

KESIMPULAN

Penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX platform NACL Entertainment terbukti efektif dalam menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dari proses iteratif yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa: a) Desain UI/UX yang dikembangkan lebih responsif dan intuitif. b) Fitur pemilihan berbasis minat kreatif menjadi nilai tambah utama platform. c) Pengujian usability menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi, meskipun masih perlu perbaikan pada beberapa aspek.

DAFTAR PUSTAKA

A. Gonzalez, "UX Strategies for Creative Community Platforms," Computers in Human Behavior, vol. 118, p. 106688, 2021.

A. Gupta et al., "The Influence of UX Design on Consumer Engagement," Journal of Consumer Research, vol. 49, no. 1, pp. 112-130, 2022.

Benita, F., Virupaksha, D., Wilhelm, E., & Tunçer, B. (2021). A smart learning ecosystem design for delivering Data-driven Thinking in STEM education. *Smart Learning Environments*, *8*, 1–20.

Boller, S., & Fletcher, L. (2020). *Design thinking for training and development: Creating learning journeys that get results*. Association for Talent Development.

Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, *15*(2).

D. Peters, UI/UX Research Methods for Interactive Systems, London, UK: Wiley, 2022.

H. Ahmed and L. Hassan, "Gamification in UX Design: Trends and Applications," Proceedings of the Digital Interaction Symposium, Dubai, UAE, 2020, pp. 180-195.

J. Roberts, "Applying Agile UX in Product Design," Journal of Applied Human Factors, vol. 40, no. 2, pp. 150-165, 2023.

J. Smith, "User-Centered Design for Digital Platforms," International Journal of Human-Computer Interaction, vol. 35, no. 4, pp. 112-125, 2020.

J. Miller and P. Ross, Principles of UI Design: Best Practices for Modern Interfaces, Boston, USA: McGraw-Hill, 2020.

K. Nakamura, "The Future of Digital Collaboration Tools for Creatives," Proceedings of the International Conference on Digital Media, Tokyo, Japan, 2021, pp. 135-150.

M. Fernandez and R. Torres, Human-Centered Innovation: Methods and Case Studies, New York, USA: Springer, 2020.

L. Carter, "The Role of UI Design in Digital Creativity Platforms," Journal of Digital Design, vol. 28, no. 1, pp. 44-58, 2020.

P. Patel, "Comparing Lean UX and Design Thinking for Software Development," Software Engineering Review, vol. 35, no. 5, pp. 82-97, 2022.

Purnamasari, I., Kristianinggrum, V., & Voutama, A. (2023). Mobile Information Academic-Based UI/UX Design System Application Using the Design Thinking Method (Case Study: University of Singaperbangsa Karawang). *4th Borobudur International Symposium on Science and Technology 2022 (BIS-STE 2022)*, 684–695.

R. Lee and K. Kim, "Enhancing User Experience Through Iterative Prototyping," IEEE Transactions on Human-Machine Systems, vol. 51, no. 2, pp. 310-320, 2021.

R. Wang and M. Li, "Analyzing User Engagement in Creative Content Platforms," Digital Experience Journal, vol. 19, no. 4, pp. 95-110, 2022.

R. Carter, "Responsive Web Design for the Modern Internet," Web Technology Review, vol. 27, no. 2, pp. 101-117, 2023.

S. Brown, The Psychology of UI/UX Design, Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2021.

S. Lim and T. Choi, "Personalized UX Design in Digital Platforms," Human-Computer Studies Journal, vol. 45, no. 2, pp. 78-92, 2021.
X. Zhao, "Evaluating the Efficiency of UX Prototyping Methods," International Journal of Design Research, vol. 33, no. 1, pp. 55-72, 2023.
Y. Park et al., "Evaluating High-Fidelity and Low-Fidelity Prototyping in User Testing," Journal of Interactive Media, vol. 42, no. 3, pp. 212-230, 2022.
Z. Zhang and L. Chen, "Applying Design Thinking to UX Research: A Case Study," in Proceedings of the ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Honolulu, USA, 2019, pp. 554-563.

Copyright holder:
Nadea Cipta Laksmita*, Agus Purwanto, Haryoko, Rizki Kana Maulana (2025)

First publication right:
Syntax Idea

This article is licensed under:

