

# Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik)

Muhammad Suhaili <sup>a</sup> Herly Nurrahmi <sup>b</sup> Tri Fajar Yurmama <sup>c</sup> Vikka Isma Liana Putri <sup>d</sup>

<sup>c</sup>Politeknik Negeri Media Kreatif, Jl. Srengseng Sawah Jagakarsa Jakarta Selatan

## INFORMASI ARTIKEL

### Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 24 Juni 2022

Revisi Akhir: 15 Juli 2022

Diterbitkan Online: 15 Juli 2022

## KATA KUNCI

UI/UX, GUI, Novel Komik

## KORESPONDENSI

Herly Nurrahmi,  
Multimedia,  
Politeknik Negeri Media Kreatif  
Jl. Srengseng Sawah Jagakarsa Jakarta  
Selatan  
Email: suhaili@polimedia.ac.id

## ABSTRACT

Salah satu masalah buta aksara adalah minimnya literasi. Kemudahan mendapatkan akses informasi literasi yang menarik pada anak dan remaja ataupun masyarakat secara umum dapat membantu minat baca mereka. Bahkan juga dapat meminimalisir buta aksara. Untuk itu diperlukan sebuah sistem yang berbasis website yang berisi koleksi novel komik agar mudah dijangkau masyarakat tersebut. Pada penulisan ini bertujuan sebagai solusi alternatif rancangan tampilan web agar lebih menarik dengan disertai alur penggunaan yang mudah. Sehingga dapat membantu minat baca pada media daring. Dalam perancangan sistem tersebut penelitian ini memberikan alternatif desain tampilan sistem dengan melakukan empat tahapan perancangan yaitu *wireframe*, *storyboard*, *user flow*. Pada hasil perancangan tersebut yaitu berupa *mock up* aplikasi Nomik yang dapat berfungsi membantu dalam pengembangan implementasi sistem.

DOI: <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i1>

## 1. PENDAHULUAN

Dalam rangka memberdayakan dan meningkatkan minat baca anak, Kemendikbud terus mendukung program masyarakat yang berkaitan dengan Gerakan Literasi Nasional (GLN). Berdasarkan sumber dari situs GLN kemendikbud tujuan utama dari Gerakan ini guna memberantas buta aksara masyarakat sejak dini.

Sasaran utama masyarakat yang mengikuti Gerakan ini yaitu mereka yang masih mengenyam pada Pendidikan usia dini dan Pendidikan dasar. Salah satu upaya untuk menarik minat baca anak pada usia tersebut yaitu melalui buku bergambar atau buku komik. Karena, jika buku hanya berupa tulisan saja walaupun isinya berupa cerita ringan, mereka masih kurang berminat untuk membacanya.

Oleh karena itu perlu dilakukan upaya menyediakan media baca buku komik yang mudah dijangkau anak. Salah satunya adalah melalui aplikasi berbasis web yang menyediakan konten buku-buku komik anak. Pada penelitian ini membahas perancangan tampilan antar muka pengguna aplikasi web Nomik (Novel komik) atau yang disebut juga *Graphic User Interface* (GUI).

Pada sistem pengembangan siklus *software*, langkah desain GUI merupakan tahapan setelah dilakukan identifikasi kebutuhan dan

analisis perancangan aplikasi. Langkah ini akan membantu memberikan desain alur visual aplikasi. Sehingga dapat memudahkan pada tahapan selanjutnya yaitu implementasi aplikasi atau pengkodean.

Adapun tahapan penelitian ini terbagi menjadi 3 tahapan yaitu tahapan perancangan *wireframe*, penyusunan *storyboard*. *User flow diagram*, dan desain *mockup*. Tahapan diatas bertujuan sebagai langkah antisipatif ketika terjadi perubahan atau perbaikan pada sistem sebelum masuk ke langkah pengkodean. Sehingga memungkinkan efisiensi waktu dan efektifitas pekerjaan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Wireframe

*Wireframe* merupakan struktur dasar website atau disebut juga *blueprint* bagi para desainer UI/UX. *Wireframe* terdiri dari fungsi *sliders*, *tabs*, dan lainnya sebelum terjadi coloring (warna) pada desain yaitu hanya berupa *structural guidelines*nya saja.

### 2.2. Storyboard

*Storyboard* merupakan gambaran besar yang terdiri dari beberapa kumpulan *wireframe* yang disatukan. Fungsi utama *Storyboard* yaitu memungkinkan setiap user ataupun orang agar dapat

<https://doi.org/10.46961/jommit.v6i1>

merasakan sebuah gambaran besar dari setiap rancangan pengalaman *wireframe* atau *User Interface* ketika berinteraksi dengan sistem tersebut.

**2.3. Userflow**

*User flow* merupakan langkah yang dilakukan *user* saat menggunakan produk guna menyelesaikan suatu tugas (*task*). *User flows* mengacu pada bagaimana cara *user* berinteraksi dengan sistem. *User flows* menekankan setiap pengguna mungkin menggunakan *flow* yang berbeda pada setiap *task*. Seorang *UI/UX designer* bisa memiliki banyak skenario berbeda ketika menggunakan diagram ini.

**2.4. Mockup**

Setelah proses *wireframe* dan *userflow* selesai, tahap selanjutnya yaitu *mockup* yang merupakan penyempurnaan *wireframe* dengan menampilkan aspek desain visual, berupa warna gambar dan tipografi. Beberapa keunggulan dari *mockup* yaitu dapat mengorganisir detail dari proyek, identifikasi *error*, transfer ide ke dalam bahasa yang mudah difahami oleh *stakeholders*. Ide dapat tersampaikan kepada anggota tim, Implementasi rancangan aplikasi, sudut pandang *user*.

**3. KONSEP PERANCANGAN**

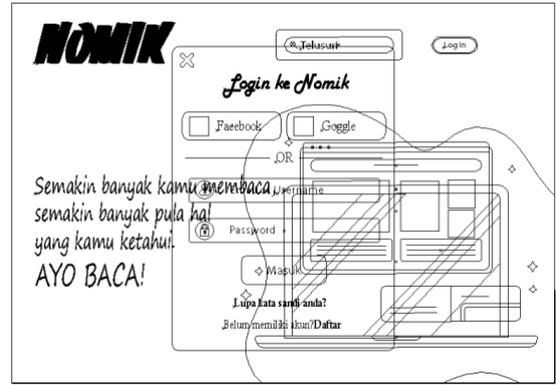
**3.1. Wireframe**

Pada tahap perancangan desain *wireframe* yaitu dengan membuat desain *wireframe* pada setiap halaman yang dibutuhkan. Pada penelitian ini terdapat 10 desain halaman sesuai kebutuhan sistem. Dibawah ini adalah hasil dari desain 10 halaman tersebut.

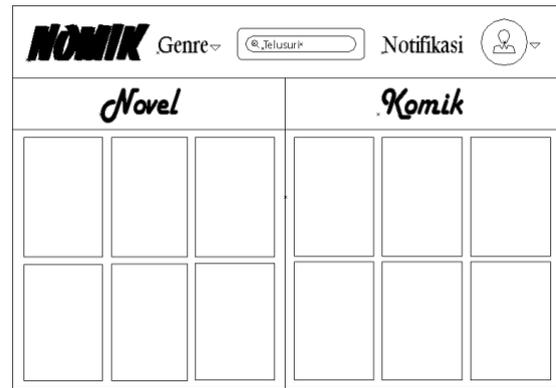
a) *Design interface* halaman beranda



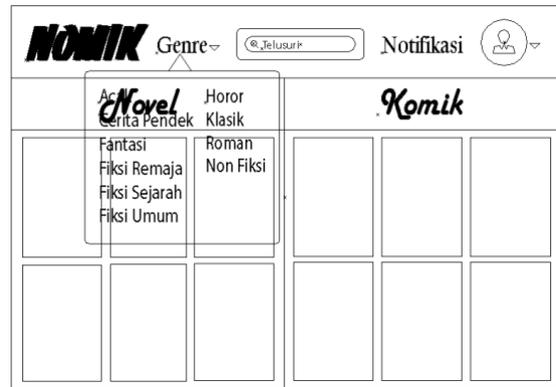
b) *Design interface* login



c) *Design interface* awal



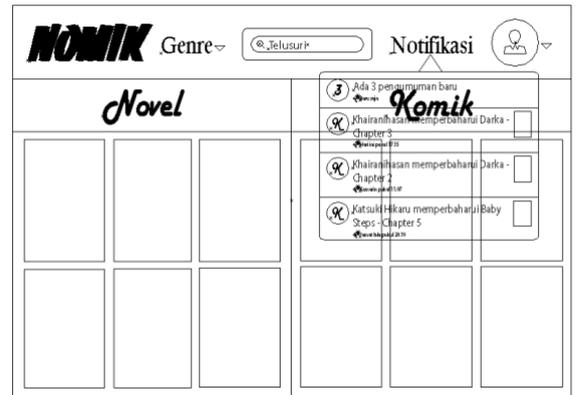
d) *Design interface* navigasi genre



e) *Design interface* halaman novel



f) *Design interface* halaman baca novel



g) Design interface halaman komik

j) Design interface navigasi profil



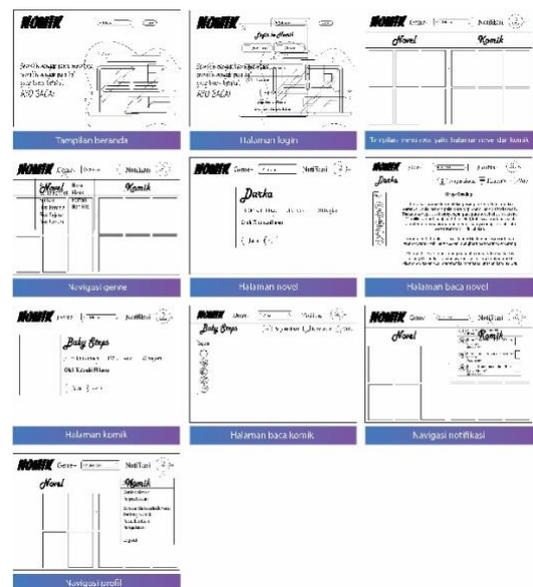
h) Design interface halaman baca komik

### 3.2. Storyboard

Tahap selanjutnya menyusun storyboard untuk melihat keseluruhan halaman dengan mengurutkan dari kiri atas ke kanan.

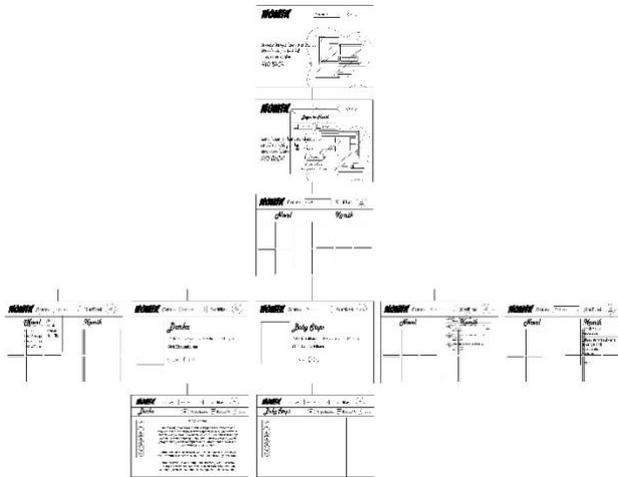


i) Design interface navigasi notifikasi

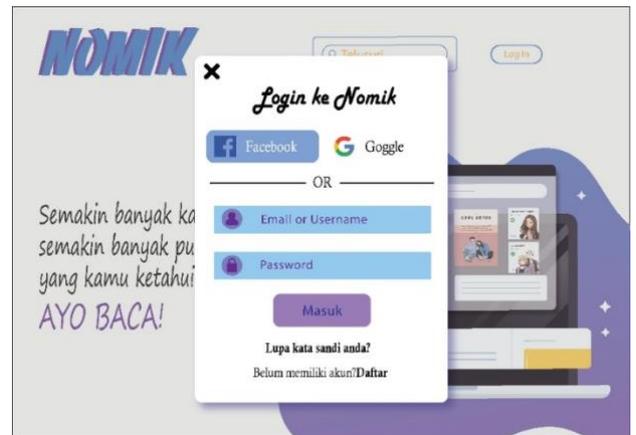


### 3.3. Userflow

Tahap selanjutnya kemudian membuat userflow yaitu dengan menentukan urutan secara hirarki sesuai dengan alur penggunaan pada sistem. Pada tahap ini faktor pengalaman kemudahan *user* dalam menggunakan sistem sangat diutamakan.



- b. Halaman login, kita bisa login lewat email ataupun google dan facebook.



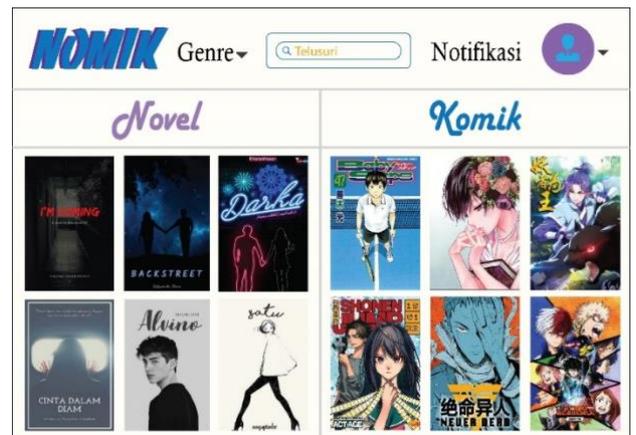
- c. Halaman awal/utama setelah login yaitu halaman novel dan komik, kita dapat memilih ingin membaca novel atau komik.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

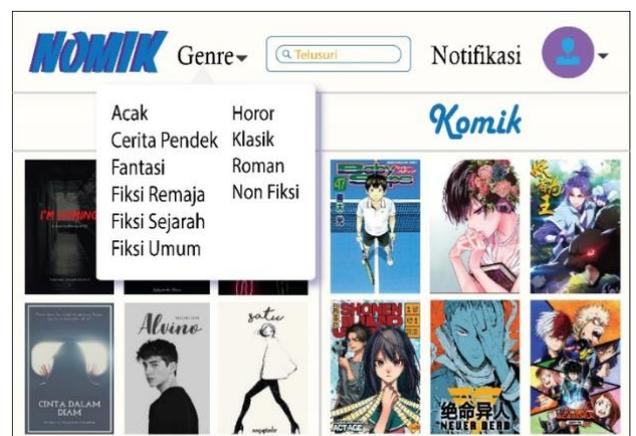
### 4.1. Mockup

Selanjutnya hasil dari perancangan wireframe diatas dilakukan penyempurnaan secara visual dengan memberikan efek *coloring* (warna) pada setiap halaman yang terdapat pada sistem. Pada langkah ini sudah dilakukan implementasi tampilan interaksi antar muka pengguna yang menarik. Dibawah ini hasil dari tampilan GUI dari keseluruhan halaman pada sistem.

- a. Halaman beranda yaitu tampilan pertama kali muncul saat kita membuka nomik.



- d. Navigasi genre kita dapat memilih genre yang kita inginkan.



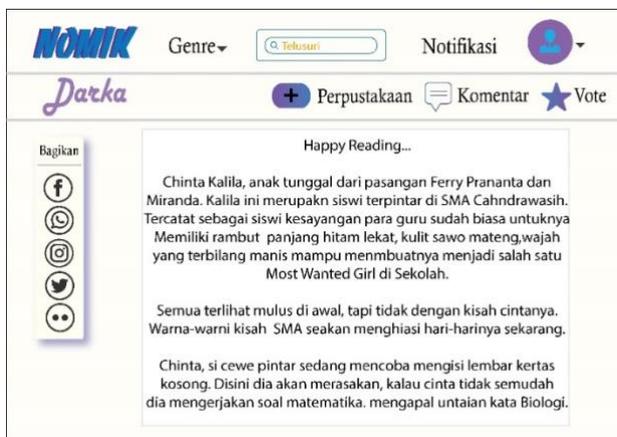
e. Halaman novel setelah kita pilih novel yang ingin kita baca lalu klik tombol baca untuk membacanya.



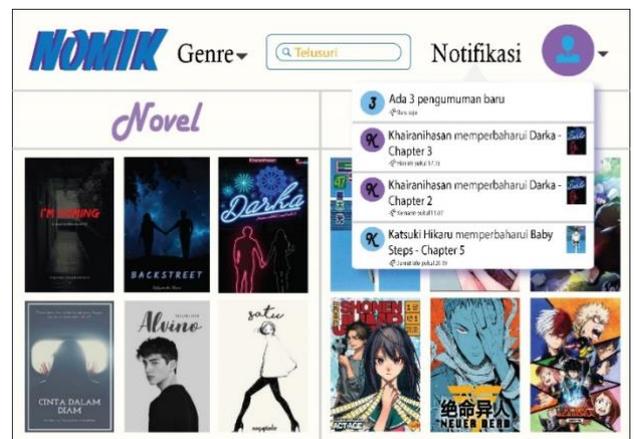
h. Halaman baca komik, setelah kita klik baca sekarang kita bisa membaca komik yang telah kita pilih.



f. Halaman baca novel, setelah kita klik baca sekarang kita bisa membaca novel yang telah kita pilih.



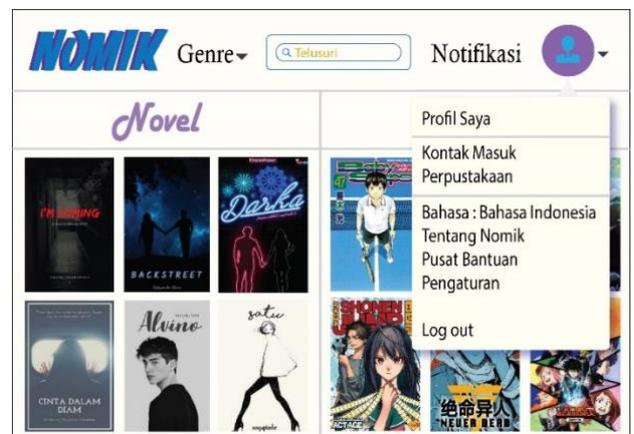
i. Navigasi notifikasi, kita dapat melihat cerita yang telah update atau pemberitahuan lainnya.



g. Halaman komik setelah kita pilih komik yang ingin kita baca lalu klik tombol baca untuk membacanya.



j. Navigasi profil, kita bisa melihat profil kita dan terdapat pilihan lainnya seperti mengubah bahasa atau kita bisa logout dan lainnya.



## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian ini, yang berupa *mockup* aplikasi Nomik diharapkan sebagai langkah alternatif dengan melakukan desain UI/UX atau disebut juga GUI yang dapat membantu para pengembang sistem. Pada hasil *mockup* sebagai indikator apakah tampilan tersebut menjadi daya tarik dan mempunyai alur yang memudahkan *user* untuk menggunakan sistem.

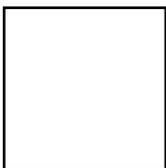
Adapun saran dari hasil penelitian ini yaitu agar dilakukan analisis *Software Quality Assurance* (SQA) untuk mengetahui kesesuaian tampilan aplikasi dengan kebutuhan awal. Selain itu, juga untuk mengetahui kemudahan penggunaan aplikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Web

- [1] M. Duncan. "Engineering Concepts on Ice. Internet: [www.iceengg.edu/staff.html](http://www.iceengg.edu/staff.html), Oct. 25, 2000 [Nov. 29, 2003].
- [2] Kemendikbud. "KILASAN GERAKAN LITERASI NASIONAL." Internet : <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/tentang-gln/> [Juni. 04, 2022].
- [3] Cindy Paskalina. "Kenalan dengan Wireframe yuk!" Internet : <https://skilvul.com/blogs/kenalan-dengan-wireframe-yuk> [Juni. 04, 2022].
- [4] Binus School of Information System. "Wireframe Dalam Desain Website" Internet : <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/wireframe-dalam-desain-website/> [Juni. 04, 2022].
- [5] Staff, W. "Using Wireframes to Streamline Your Development Process" Internet : <https://www.webdesignerdepot.com/2009/07/using-wireframes-to-streamline-your-development-process/> [Juni. 04, 2022].

## BIODATA PENULIS



Saat ini penulis merupakan pengajar pada program studi Animasi dan Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif. Latar belakang pendidikan penulis yaitu Ilmu Komputer.

## LAMPIRAN

Lampiran yang perlu disampaikan sebagai pendukung artikel, dituliskan setelah Biodata penulis. Maksimal sebanyak 4 (empat) halaman, diizinkan untuk bagian lampiran. Bila menyertakan tabel, gambar, atau persamaan matematika, juga diberi nomor berurutan.