

## MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA : PENGEMBANGAN APLIKASI INTERAKTIF YANG INOVATIF

Fahmy<sup>1</sup>, Elsa<sup>2</sup>, Rifki Ferdiansyah<sup>3</sup>, Kevin<sup>4</sup>, Patra Adypratama<sup>5</sup>, Fadilla<sup>6</sup>  
[famybd@unimed.ac.id](mailto:famybd@unimed.ac.id)<sup>1</sup>, [elsasabrina@unimed.ac.id](mailto:elsasabrina@unimed.ac.id)<sup>2</sup>, [ikyferdi49@gmail.com](mailto:ikyferdi49@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[kevinbatubara355@gmail.com](mailto:kevinbatubara355@gmail.com)<sup>4</sup>, [patra191219@gmail.com](mailto:patra191219@gmail.com)<sup>5</sup>, [25fadilla@gmail.com](mailto:25fadilla@gmail.com)<sup>6</sup>  
Universitas Negeri Medan

### Abstrak

Meningkatkan pengalaman pengguna dalam pengembangan aplikasi interaktif yang inovatif merupakan salah satu aspek penting dalam desain produk digital. Pengalaman pengguna (User Experience, UX) tidak hanya memfokuskan pada kegunaan aplikasi, tetapi juga pada kesenangan dan kepuasan yang diberikan kepada pengguna. Teknologi telah menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama dengan pengembangan aplikasi interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Metode ini melibatkan pengamatan langsung pengguna saat menggunakan aplikasi untuk mengidentifikasi kesulitan dan kebutuhan pengguna. User Experience (UX) adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi dan website. Metode pengembangan UX seperti usability testing, design thinking, dan analisis user interface dapat membantu dalam menciptakan aplikasi yang efektif dan nyaman digunakan. Dengan demikian aplikasi tersebut dapat meningkatkan keterikatan retensi pengguna, serta memperkuat posisi dan citra merek dalam pasar.

**Kata kunci :** User Experience, Aplikasi Interaktif, Inovatif.

### Abstract

*Improving user experience in developing innovative interactive applications is one of the important aspects in digital product design. User experience (User Experience, UX) focuses not only on the usability of the application, but also on the pleasure and satisfaction provided to the user. Technology has become very important in the learning process, especially with the development of interactive applications that can increase student engagement and understanding. This method involves directly addressing users when using the application to identify user difficulties and needs. User Experience (UX) is the process of increasing user satisfaction in using applications and websites. UX development methods such as usability testing, design thinking, and user interface analysis can help in creating applications that are effective and comfortable to use. Thus, the application can increase user retention engagement, as well as strengthen the position and image of the brand in the market.*

**Keywords :** User Experience, Interactive Applications, Innovative.

### 1. PENDAHULUAN

Meningkatkan pengalaman pengguna dalam pengembangan aplikasi interaktif yang inovatif merupakan salah satu aspek penting dalam desain produk digital. Pengalaman pengguna (User Experience, UX) tidak hanya memfokuskan pada kegunaan aplikasi, tetapi juga pada kesenangan dan kepuasan yang

diberikan kepada pengguna. Dalam era digital yang semakin kompleks, aplikasi yang interaktif dan inovatif dapat membedakan suatu produk dari yang lain, meningkatkan keterikatan dan retensi pengguna. (Sari, 2024)

Teknologi telah menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama dengan

pengembangan aplikasi interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Pembelajaran tradisional sering kali menghadapi kendala dalam menjaga minat dan keterlibatan siswa, terutama di era teknologi modern. Aplikasi mobile interaksi seperti yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya proses pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif. (Ariani, 2023)

Desain interaktif yang inovatif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak secara lebih intuitif, mengurangi hambatan dalam memahami cara menggunakan aplikasi atau program.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode ini melibatkan pengamatan langsung pengguna saat menggunakan aplikasi untuk mengidentifikasi kesulitan dan kebutuhan pengguna. Mederasi pengujian dapat meningkatkan hasil dengan memungkinkan moderator untuk berinteraksi dengan setiap pengguna dan mendokumentasikan pemahaman mendalam tentang kebutuhan mereka.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian dan Tujuan User Experience

User Experience (UX) adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi dan website. Tujuan UX adalah memaksimalkan pengalaman pengguna dengan membuat interaksi antara pengguna dan produk lebih nyaman dan efektif. Hal ini dapat dilakukan dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, serta mengembangkan desain yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. (Herfandi, 2022)

Tujuan User Experience:

1. Memberikan pengalaman yang baik dan menyenangkan : UX bertujuan untuk memberikan pengalaman yang baik dan menyenangkan pada pengguna. Hal ini mencakup tampilan yang menarik, mudah

digunakan, dan memberikan informasi yang jelas.

2. Membantu pengguna dalam mendapatkan informasi dan tujuan : UX membantu pengguna dalam mendapatkan informasi dan mencapai tujuan mereka. Hal ini dilakukan dengan menjawab dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.
3. Meningkatkan kepuasan pengguna : tujuan utama UX adalah menciptakan pengalaman pengguna yang positif, memuaskan, dan bermakna. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti kenyamanan, kepuasan emosional, dan pemecahan masalah yang efektif
4. Meningkatkan Efisiensi penggunaan : UX bertujuan untuk meningkatkan efisiensi penggunaan produk atau layanan. Hal ini dilakukan dengan merancang alur kerja yang baik, menyediakan fitur dan fungsional yang relevan, serta menghilangkan hambatan pengguna
5. Meningkatkan loyalitas pengguna : dengan memberikan pengalaman yang baik, UX dapat meningkatkan loyalitas pengguna. Ketika pengguna merasakan nilai dari produk, mereka cenderung untuk terus menggunakan produk tersebut meskipun ada kompetitor. (Alfarabi, 2024)

### Metode Pengembangan UX

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, beberapa metode pengembangan UX yang efektif digunakan, antara lain:

- Usability Testing : pengujian kegunaan yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan aplikasi. Metode ini melibatkan pengguna dalam mencoba menyelesaikan tugas menggunakan aplikasi, sementara researcher mengamati mencatat temuan
- Design Thinking : metodologi desain yang memahami kebutuhan manusia untuk mengamati masalah. Design Thinking membantu dalam pembuatan interface

(UI) dan (UX) yang memenuhi kebutuhan penmgguna

- Analisis User Interface : menganalisis tingkat user interface pada aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Analisis ini dapat menggunakan metode seperti System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan. (Buana, 2022)

#### Contoh Implemestasi

- Website Profil Sekolah : contoh implementasi UX dalam meningkatkan pengalaman pengguna adalah dengan membuat website profil sekolah. Website ini dirancang untuk memberikan informasi tentang sekolah kepada masyarakat luas, dengan tampilan yang sesuai dnegan kebutuhan sekolah. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan meningkatkan kepuasan pengguna
- Aplikasi android pemesanan test drive mobil : penelitian lain menunjukkan bahwa analisis user interface menggunakan usability testing dapat meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi android pemesanana test drive mobil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor SUS 78,3 yang menempati level marginal high, menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik. (Syah, 2023)

#### 4. KESIMPULAN

Meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengembangkan aplikasi interaktif yang inovatif dapat dilakukan dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode pengembangan UX seperti usability testing, design thinking, dan analisis user interface dapat membantu dalam menciptakan aplikasi yang efektif dan nyaman digunakan. Dengan demikian aplikasi tersebut dapat meningkatkan keterikatan retensi pengguna, serta

memperkuat posisi dan citra merek dalam pasar.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfarabi, S., & Muhammad, M. (2024). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking. Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak, 5(1), 69-76.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Era Digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology, 5(2), 91-97.
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. Building of Informatics, Technology and Science (BITS), 4(1), 337-344.
- Sari, A. P. I., Ramdhani, M. I., Andri, A., Oktariansyah, H., Mawarni, M., & Novita, D. (2024). UI/UX Development of Mobile-based Palembang-Indonesia Dictionary application using Design Thinking Method. Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi, 13(1), 283-290.
- Syah, M. I. (2023). Desain Sistem Pembelajaran Dan Penyewaan Tutor Les Privat Untuk Murid Sekolah Berbasis Android (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).