

---

## PREFERENSI DAN *USER EXPERIENCE* PEMBACA TERHADAP APLIKASI MAJALAH DIGITAL "FLIPBOARD, KINDLE, DAN GRAMEDIA DIGITAL"

Mario<sup>1</sup>, Banung Grahita<sup>2</sup> dan Riama Maslan Sihombing<sup>3</sup>

<sup>1</sup>*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University,  
Jl. Telekomunikasi, Bandung, Jawa Barat, 40257*

<sup>2,3</sup>*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung,  
Jl. Ganesa No.10, Bandung, Jawa Barat, 40132  
dsmario@telkomuniversity.ac.id*

*Received: 25 Februari 2021*

*Revised: 11 Agustus 2021*

*Accepted: 27 Agustus 2021*

**Abstrak:** Bergesernya tren media menjadi digital mengharuskan perusahaan yang bergerak di bidang media cetak seperti majalah untuk berkembang ke ranah digital agar tidak kehilangan konsumen. Majalah sebagai media yang menyediakan informasi, perlu mengemasnya ke dalam bentuk digital, karena apabila hal tersebut tidak dilakukan maka majalah tersebut ditinggalkan konsumen. Aplikasi majalah digital sebagai produk untuk memenuhi kebutuhan konsumen untuk membaca, membuat *developer* aplikasi majalah digital perlu memahami kebutuhan pengguna. Dengan demikian, pengalaman pengguna yang ditawarkan oleh aplikasi majalah digital tentu saja menjadi pertimbangan agar aplikasi tersebut dapat menjadi salah satu preferensi pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran melalui metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai instrumen pengukuran pola *user experience* dengan hasil data kuantitatif. Pengujian data kolektif menggunakan analisis korelasi, regresi, dan faktor untuk mengidentifikasi pengaruh *user experience* terhadap preferensi pengguna. Hasil identifikasi dikaji lebih lanjut dengan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan desain yang ideal sebagai rekomendasi desain. Temuan penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh *user experience* pada preferensi pengguna berdasarkan tiga faktor dominan, yaitu ramah pengguna terkait dengan kemudahan pengguna ketika menggunakan aplikasi majalah digital, kemudian faktor atraktif terkait dengan visual dan interaksi yang dapat menarik atensi pengguna, dan kecepatan yang terkait dengan seberapa efisien aplikasi majalah digital dapat diandalkan

**Kata kunci:** Majalah digital, pengalaman pengguna, preferensi

**Abstract:** *The shifting of the media trend to digital requires companies engaged in printing media, such as magazines to develop a digital form so as not to lose consumers. Magazines as a medium that provides information need the digital transformation, unless the magazines will be abandoned by consumers. Digital magazine application as a product that concerns consumer needs in reading it, must*

*make the developers understand the user needs. Thus, the user experience offered by the digital magazine application will be considered and be one of the user's preferences. This study uses a mixed approach through the User Experience Questionnaire (UEQ) method as an instrument for measuring user experience patterns with quantitative data results. Collective data testing uses correlation, regression, and factor analysis to identify the effect of user experience on user preferences. The identification results are studied further with a qualitative approach to describe the ideal design as a design recommendation. The design findings show that the influence of user experience on user preferences is based on three dominant factors, namely user friendliness related to ease of use when using digital magazine applications, then attractive factors related to visuals and interactions attracting user attention, and speed related to how efficient a reliable digital magazine application is.*

**Keywords:** *Digital magazine, preferences, user experience*

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi yang pesat juga berdampak pada bagaimana cara pengguna beraktifitas khususnya dalam membaca majalah elektronik. Teknologi tidak menentukan tindakan manusia tetapi sebaliknya, manusia yang membentuk nilai dari sebuah teknologi berdasarkan pemikiran (konstruksi) mereka (Douglas, 2012). Majalah elektronik adalah hasil dari pemikiran (konstruksi) masyarakat terhadap perkembangan media informasi. Makin tinggi kebutuhan masyarakat akan informasi membuat manusia terus menerus menciptakan teknologi yang semakin praktis dan canggih. Teknologi dapat mengatasi jarak, ruang, dan waktu serta makin mendekati kesempurnaan seperti berkomunikasi secara tatap muka.

Perkembangan majalah digital sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang menjadi *device* atau alat untuk mengakses majalah digital tersebut. Teknologi media informasi yang terus bermunculan dengan berbagai jenis merek dan tipe membuat majalah digital melakukan pengembangan. Contohnya pada media elektronik seperti laptop dan ponsel yang muncul dengan berbagai tipe dan masih terus berkembang membuat

majalah digital berusaha menciptakan dan memperbaharui sistem aplikasinya agar dapat digunakan pada beragam tipe dari media digital tersebut. *Key Performance Indicator* (KPI) bagi media pada era ini bukan cuma ditentukan oleh kualitas produk jurnalistiknya, namun juga ukuran presisi tentang jumlah pengguna, jumlah *share*, hingga berapa *traffic* yang berhasil dihasilkan oleh setiap tulisan (Dhyatmika, 2017).

Untuk mengukur indikator-indikator tersebut tentu dibutuhkan kelengkapan perangkat lunak seperti aplikasi. Berdasarkan data pengguna media digital tahun 2017 dari 17 ribu responden di beberapa kota besar diperoleh data pembaca media digital didominasi oleh pengguna berumur 20 sampai 49 tahun jumlahnya sebesar 80% (Reily, 2017).

Bergesernya tren media dari cetak menjadi digital mengharuskan perusahaan yang bergerak di bidang media cetak seperti majalah untuk berkembang ke ranah digital agar tidak kehilangan konsumen mereka, namun sudah banyak media digital yang sudah terlebih dahulu merilis aplikasi membaca majalah mereka ke toko aplikasi populer seperti Google Playstore dan App Store. Semakin banyak pilihan aplikasi membaca membuat pengguna lebih selektif dalam memilih aplikasi membaca, oleh karena itu pengalaman yang mereka alami dalam menggunakan produk akan mempengaruhi aktifitas mereka untuk tergantung pada produk tersebut atau tidak, bahkan mereka dapat beralih pada produk yang menawarkan pengalaman yang jauh lebih baik (Sears & Jacko, 2017).

Untuk mempertahankan eksistensi majalah sebagai media yang menyediakan informasi, perlu menyediakan majalah ke dalam bentuk digital di mana harus dapat menawarkan *user experience* yang ideal dengan penggunaanya, karena apabila hal tersebut tidak dilakukan maka majalah tersebut akan kehilangan konsumen atau pembaca majalah tersebut, oleh karena itu dilakukan kajian *user experience* terhadap preferensi pengguna

majalah digital untuk menemukan rekomendasi desain *user experience* yang ideal.

Preferensi dan *User Experience* Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (1996), preferensi (*preference*) adalah hal-hal yang diprioritaskan dan didahulukan daripada hal lain, preferensi juga dapat dikatakan sebagai suatu kecenderungan dalam memilih suatu hal, ada beberapa sifat dasar yang melatar belakangi hubungan preferensi pengguna

Pengalaman pengguna sebagai seperangkat kriteria kualitas yang berbeda yang mencakup kriteria kegunaan klasik, seperti efisiensi, kemampuan kontrol atau kemampuan belajar, dan kriteria kualitas non-sasaran atau kriteria hedonis seperti simulasi, *fun-of-use*, kebaruan, emosi atau estetika (Marcus, 2015: 384).

UEQ (*User Experience Questionnaire*) menjadi alat untuk mengukur pengalaman pengguna dalam suatu produk (Schrepp, 2019: 384). UEQ meliputi enam aspek pengukuran meliputi Aspek pertama, *attractiveness* yang meliputi kesan keseluruhan produk. Apakah pengguna suka atau tidak menyukai produk. Aspek kedua, *perspicuity* meninjau seberapa mudah pengguna dalam mengenali produk dan sejauh mana mereka dapat mempelajari bagaimana cara menggunakan produk. Aspek ketiga, *efficiency* merujuk pada seberapa besar usaha yang dikeluarkan oleh pengguna dalam melakukan tugas dengan menggunakan produk. Aspek keempat, *dependability* merujuk pada kemampuan pengguna dalam mengendalikan produk. Aspek kelima, *stimulation* merujuk pada seberapa menyenangkan dan termotivasi pengguna terhadap produk. Aspek keenam, *novelty* merujuk pada sisi inovatif dan kreatif sebuah produk, serta seberapa menarik produk tersebut dari sisi pengguna.

Menurut Norman (2013) suatu produk dapat dikatakan ramah pengguna apabila produk tersebut berhasil menerapkan enam prinsip dasar

*user experience* di antaranya *visibility*, *feedback*, *constraints*, *mapping*, *consistency*, dan *affordance*. *Visibility* merupakan prinsip dasar bahwa semakin banyak elemen yang terlihat maka semakin besar kemungkinan pengguna akan tahu tentang produk tersebut dan cara menggunakannya. Hal tersebut juga berlaku sebaliknya, ketika sesuatu tidak terlihat maka akan sulit untuk diketahui dan digunakan. Ruslan (2009) menjabarkan desain dalam majalah tersusun berdasarkan elemen-elemen desain meliputi *logotype/nameplate*, ilustrasi, teks tipografi, komposisi dan warna, serta *layout*.

Anderson (2011) juga menjelaskan sesuatu yang atraktif dianggap memiliki kinerja yang lebih baik, karena berpengaruh pada aspek emosional ketika kita melihat dan menggunakan suatu produk, pengguna memiliki kecenderungan untuk melihat dan merasa tertarik secara visual terlebih dahulu, dalam suatu kondisi ketika pengguna dihadapkan dengan banyak produk yang sama namun salah satu produk memiliki visual yang lebih menonjol, pengguna akan lebih memilih produk yang berbeda tersebut, karena mereka menganggap sesuatu yang lebih atraktif menawarkan pengalaman yang lebih muda, mereka cenderung memiliki hubungan positif dengan hal-hal yang terlihat menarik.

### **Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang pernah dilakukan berhubungan dengan *user experience* design adalah penelitian Muhammad dkk (2016) dengan judul penelitian "Analisis *User Experience* Untuk Tingkat Keterpilihan *Smartphone* Android". Di dalam penelitian tersebut digunakan metode *double diamond test* untuk mengevaluasi dan mengetahui kelemahan dan kelebihan objek penelitian. Selanjutnya dilakukan dua uji yaitu kuesioner sebagai uji daya tarik, efisiensi, inovasi, kejelasan, ketepatan dan stimulasi dari pengguna dan *usability test* sebagai tes kegunaan *smartphone* dalam aspek kelebihan dan

kekurangan secara spesifik. Dari hasil analisis disimpulkan bahwa *user experience* tidak berpengaruh terhadap keterpilihan *smartphone*, namun dikarenakan faktor lain yaitu *hardware* (Muhammad dkk, 2016).

Adapun penelitian lain yang relevan dengan *user experience* terkait preferensi yang pernah dilakukan oleh Ardiansyah & Ghazali (2016) dengan judul penelitian “Pengujian *Usability User Interface* dan *User Experience* Aplikasi *E-Reader* Skripsi Berbasis *Hypertext*”. Dalam penelitiannya dilakukan prosedur pengujian *usability* di mana setiap responden mencoba aplikasi *e-reader* skripsi secara langsung dengan scenario tugas / *task* yang telah ditentukan oleh peneliti. Kemudian data diolah untuk menemukan hasil median, peringkat penerimaan dan peringkat nilai / *grade*, serta komparasi untuk mengetahui signifikansi nilai. Berdasarkan metode kuantitatif melalui *usability test* dan analisis komparasi yang dilakukan oleh Ardiansyah & Ghazali (2016) dihasilkan bahwa aplikasi berbasis *Hypertext* memiliki tingkat *usability* lebih tinggi. Dengan demikian penelitian yang sudah dilakukan oleh Ardiansyah & Ghazali (2016) dapat diadaptasi dan dikembangkan karena masih memiliki lingkup yang sama dengan penelitian mengenai pengaruh preferensi pengguna dan *user experience*.

Oleh karena itu penelitian tersebut dapat menjadi landasan penelitian baru untuk ditindak lanjuti mengenai pengaruh *user experience* terhadap preferensi pengguna dalam memilih media baca digital. Mengingat *hardware* bukan lagi sebagai diferensiasi melainkan *user experience* itu sendiri. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah mengetahui bagaimana pengalaman yang dialami pengguna ketika menggunakan aplikasi majalah digital, kemudian mengidentifikasi seberapa besar pengaruh *user experience* yang terdapat pada majalah digital, serta faktor-faktor *user experience* yang berpengaruh terhadap preferensi pengguna sehingga dapat menentukan

rekomendasi yang baik dalam mendesain suatu *user experience* khususnya untuk majalah digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian *mix methods* (Creswell, 2016), karena memerlukan sumber data terstruktur untuk mencari tahu hubungan dan pengaruh *user experience* pembaca terhadap majalah digital dan data tersebut kemudian dideskripsikan untuk mengkaji desain *user experience* majalah digital yang ideal sebagai rekomendasi desain *user experience* khususnya diperuntukkan untuk aplikasi majalah digital. Populasi dalam penelitian ini menerapkan populasi terbatas di mana populasi sudah pernah menggunakan aplikasi Flipboard, Kindle, dan Gramedia Digital setidaknya dua bulan pemakaian. Penelitian ini menggunakan sampel total sebanyak 40 responden (Sugiyono, 2012). Pengukuran *user experience* dilakukan terhadap 40 responden berumur 20 sampai 49 tahun.

Penelitian dilakukan pada tahun 2019 dan pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner daring diperoleh dengan menggunakan instrumen kuesioner UEQ versi pendek pada Gambar 1 diadaptasi dari Schrepp (2018) yang disesuaikan dengan skenario pengujian tiga aplikasi majalah digital yaitu Flipboard, Kindle, dan Gramedia Digital. Adapun pemilihan ketiga objek penelitian tersebut karena dinilai memiliki tingkat penilaian (*rating*) pengguna yang paling baik pada tahun 2018 di dalam toko aplikasi Google Playstore Android maupun Appstore IOS dibandingkan aplikasi serupa lainnya. Masing-masing *rating* yang dimiliki aplikasi tersebut yaitu Flipboard 4.4 / 5, Kindle 4.1 / 5, dan Gramedia Digital 4.1 / 5. Aspek-aspek pengukuran meliputi baik, ramah pengguna, kesukaan, menyenangkan, atraktif, nyaman, kejelasan, kemudahan, kecepatan, praktis, ekspektasi,

keamanan, manfaat, motivasi, dan inovasi dengan pengukuran skala Likert tujuh tingkat, di mana tingkat (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) cukup tidak setuju, (4) netral, (5) cukup setuju, (6) setuju, (7) sangat setuju.

Baik	○○○○○○○	Buruk
Ramah pengguna	○○○○○○○	Tidak ramah pengguna
Tidak suka	○○○○○○○	Suka
Menyulitkan	○○○○○○○	Menyenangkan
Atraktif	○○○○○○○	Tidak Atraktif
Tidak nyaman	○○○○○○○	Nyaman
Jelas	○○○○○○○	Membingungkan
Mudah digunakan	○○○○○○○	Sulit digunakan
Cepat	○○○○○○○	Lambat
Praktis	○○○○○○○	Tidak praktis
Memenuhi ekspektasi	○○○○○○○	Tidak memenuhi
Aman	○○○○○○○	Tidak aman
Bermanfaat	○○○○○○○	Kurang bermanfaat
Memotivasi	○○○○○○○	Tidak memotivasi
Konservatif	○○○○○○○	Inovatif

Gambar 1. UEQ Versi Pendek

Sumber: Schrepp, 2018

Pengukuran preferensi berdasarkan selera individu, jika seseorang mengatakan ia lebih menyukai A daripada B, dan lebih menyukai B daripada C, maka ia harus lebih menyukai A daripada C. Dengan demikian responden berperan sebagai pengguna dari ketiga aplikasi majalah digital, kemudian mereka memilih satu di antara ketiganya berdasarkan selera masing-masing setelah masa pemakaian sedikitnya dua bulan.

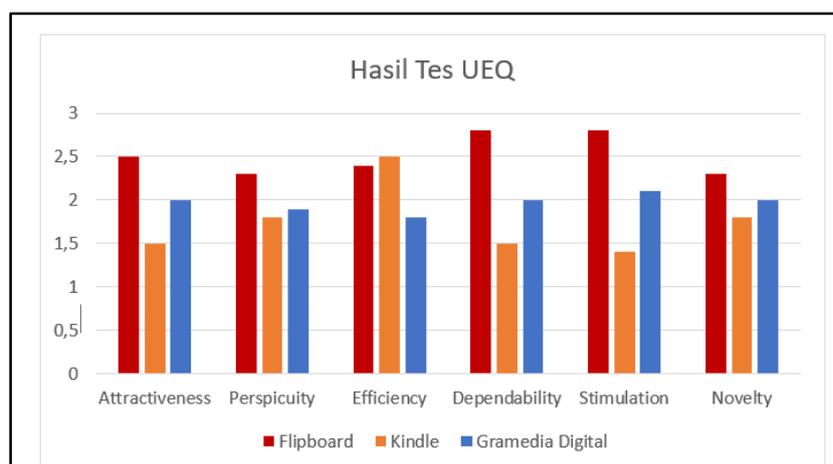
Pengujian dilakukan melalui serangkaian tahap untuk dapat melihat hubungan antarvariabel dan faktor apa yang paling berpengaruh di dalamnya. Dimulai dengan uji UEQ untuk meninjau tingkat signifikansi *user experience* yang dimiliki oleh masing-masing aplikasi, kemudian dilanjutkan dengan uji preferensi untuk melihat tingkat keterpilihan pengguna terhadap aplikasi majalah digital, selanjutnya dilakukan uji korelasi untuk melihat hubungan

dan pengaruh *user experience* terhadap selera pengguna, dan yang terakhir uji faktor untuk meninjau lebih mendalam terkait faktor apa yang paling dominan sehingga suatu aplikasi dapat dipilih oleh pengguna.

## HASIL DAN DISKUSI

### Uji UEQ

Hasil Uji UEQ dan preferensi mengacu pada pengukuran *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, novelty* yang dijabarkan berdasarkan bagaimana responden melakukan perintah dasar selama menggunakan aplikasi majalah digital seperti mencari majalah, membaca, menyimpan, dan membacanya kembali. Responden mencoba aplikasi majalah digital, yaitu aplikasi Flipboard, Kindle, Gramedia Digital. Peneliti mengajukan 16 butir pertanyaan dalam bentuk angket yang sudah dirancang sebelumnya. Gambar 2 menunjukkan nilai rata-rata hasil pengukuran *user experience* menggunakan UEQ terhadap 40 responden.



Gambar 2. Diagram Hasil Uji UEQ

Sumber: Dokumentasi Penulis

Seperti yang dapat dilihat pada poin skala pengukuran *attractiveness*, Flipboard lebih signifikan dibandingkan dengan kedua kompetitornya, dapat dikatakan pengguna menganggap Flipboard Produk yang menarik, menyenangkan, dan ramah pengguna. Pada poin *perspicuity*, Flipboard masih memiliki poin di atas kompetitornya, hal ini menandakan bahwa Flipboard mudah dimengerti, jelas, dan mudah dipelajari. Pada poin *efficiency* Kindle lebih unggul, dengan demikian pengguna merasa Kindle dapat melakukan perintah lebih cepat dan efisien dibandingkan kedua kompetitornya. Poin *dependability* menunjukkan Flipboard memenuhi ekspektasi pengguna, mudah digunakan, serta tingkat keamanannya dapat dipercaya. Poin *stimulation* dan *novelty* berturut-turut diungguli oleh Flipboard menandakan Flipboard dianggap lebih inovatif dan menarik serta memotivasi pengguna untuk lebih menggunakannya.

### **Uji Preferensi**

Pengukuran preferensi diperoleh berdasarkan bagaimana mereka memilih aplikasi yang akan digunakan dari aspek selera, hasil diperoleh setelah mereka menggunakan ketiga aplikasi majalah digital, yaitu Flipboard, Kindle, dan Gramedia Digital, diperoleh hasil dari 40 responden didapatkan 40% memilih untuk menggunakan Flipboard, 35% menggunakan Gramedia Digital, dan 25% menggunakan Kindle. Dapat disimpulkan Flipboard lebih dipilih oleh pengguna.

### **Uji Korelasi**

Hasil uji korelasi berdasarkan hubungan linear antarvariabel dapat dilihat pada Tabel 1 bernilai positif. Hubungan positif dapat dilihat dari nilai Pearson Correlation 0,721. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik *user*

*experience* yang ditawarkan oleh aplikasi majalah digital, maka semakin berpengaruh terhadap preferensi pengguna.

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi *User Experience* Terhadap Preferensi Pengguna

		<b>UX</b>	<b>Preferensi</b>
<b>UX</b>	Pearson	1	,721
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		,000
	N		
<b>Preferensi</b>	Pearson	,721	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	40	40

**\*\* Correlation is significant at the 0,01 level (2 tailed).**

Sumber: Dokumentasi Penulis

### Uji Faktor

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji faktor menunjukkan angka positif terbesar yaitu, ramah pengguna ditunjukkan dengan signifikansi 0,922, atraktif dengan signifikansi 0,802, dan kecepatan dengan signifikansi 0,626. Hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai landasan data untuk mengkaji desain yang ideal guna menemukan rekomendasi desain *user experience* yang baik khususnya untuk aplikasi majalah digital. Kajian dilakukan berdasarkan interaksi pengguna ketika menjalankan perintah dasar majalah digital seperti mencari, membaca, menyimpan, dan membacanya kembali, rangkaian perintah tersebut dijelaskan melalui Gambar 3.

Tabel 2. Hasil Uji Faktor *User Experience* Terhadap Preferensi Pengguna

Faktor	Signifikasi
<b>Ramah Pengguna</b>	0,922
<b>Atraktif</b>	0,802
<b>Kecepatan</b>	0,626

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3. Rangkaian Perintah Dasar Aplikasi Majalah Digital

Sumber: Dokumentasi Penulis

### Faktor Ramah Pengguna

Ramah pengguna atau *user friendly* berkonsentrasi pada seberapa mudah suatu produk dapat digunakan oleh pengguna dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari, hal tersebut mencakup enam prinsip desain yang dapat dijabarkan melalui rangkaian perintah berdasarkan *taskflow* dari aplikasi majalah digital sebagai landasan identifikasi. Adapun keenam prinsip tersebut dapat ditinjau pada Tabel 3.

Tabel 3. Enam Prinsip *User Friendly* Dalam Aplikasi Majalah Digital

	<i>Persepsi</i>	<b>Flipboard</b>	<b>Kindle</b>	<b>Gramedia Digital</b>
<b>Visibility</b>	Penggunaan warna kontras, deret menu yang tersusun rapih dan terorganisasi, terlihat mudah dioprasikan.	Warna kontras, menu tersusun rapih, menerapkan <i>pagefold</i>	Warna kurang kontras, deret menu kurang terorganisasi	Warna kurang kontras, menu tersusun rapih,
<b>Feedback</b>	Aplikasi memberikan umpan balik sesuai dengan ekspektasi pengguna	Sudah sesuai	Belum sesuai	Belum sesuai

<b>Constraints</b>	Batasan pada menu dan interaksi disampaikan dengan jelas melalui visual	Batasan sudah terlihat jelas	Batasan sudah terlihat jelas melalui keterangan tambahan	Batasan kurang jelas
<b>Mapping</b>	Terdapat sistem kontrol yang dapat memudahkan pengguna dalam berinteraksi	Tidak memiliki <i>slide</i>	Memiliki <i>slider</i> kontrol sebagai pengatur halaman	Memiliki <i>slider</i> kontrol sebagai pengatur halaman
<b>Consistency</b>	Terdapat konsistensi dalam <i>user experience</i> dan <i>user interface</i> pada aplikasi	Sudah konsisten	Sudah konsisten	Sudah konsisten, terlalu banyak warna tombol yang berbeda
<b>Affordance</b>	Penggunaan atribut pada aplikasi dapat mempermudah pengguna	Penggunaan atribut sudah jelas dan dapat dimengerti	Penggunaan atribut sudah jelas namun kurang dapat dimengerti	Penggunaan atribut sudah jelas namun kurang dapat dimengerti

Sumber: Dokumentasi Penulis

### Faktor Atraktif

Sebagai faktor paling dominan kedua setelah ramah pengguna, pada faktor atraktif atau daya tarik, nilai atraktif atau daya tarik dapat memengaruhi emosi seseorang ketika berinteraksi menggunakan suatu produk, daya tarik mencakup segala sesuatu yang menarik bagi indera, tidak hanya apa yang kita lihat, tetapi juga apa yang kita dengar, cium, cicipi, dan rasakan. Menurut Anderson (2011) dibutuhkan konsistensi yang baik agar produk memiliki *personality* yang jelas, karena kesan pertama pengguna terhadap visual apa yang mereka lihat dapat memengaruhi ketertarikan mereka. Jika ditinjau desain yang dimiliki dari masing-masing aplikasi majalah digital, Flipboard memiliki konsistensi yang baik, penggunaan warna tidak hanya diterapkan sebagai identitas logo saja, tetapi juga diterapkan pada antarmuka di dalam aplikasinya, hal ini membuktikan *Personality* aplikasi majalah digital Flipboard lebih konsisten. Ketertarikan pengguna terhadap aplikasi majalah digital juga dipengaruhi visual yang dapat menimbulkan rasa percaya ketika pengguna melihatnya, tampilan yang bersih dan terorganisasi

lebih dapat dipercaya dibandingkan yang tidak teratur, jika ditinjau desain aplikasi majalah digital berdasarkan fungsinya sebagai media membaca tentunya visual pada Flipboard lebih dapat dipercaya, karena memiliki layout yang teratur serta elemen visual seperti tipografi yang konsisten.

### **Faktor Kecepatan**

Kecepatan yang dimiliki oleh Kindle dalam menjalankan fungsi dan melakukan rangkaian perintah, diperoleh *user experience* yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dalam rangkaian proses yang singkat dibandingkan yang pengguna lakukan pada aplikasi Flipboard. Contohnya seperti terdapatnya menu khusus untuk mengakses majalah yang baru saja dibaca, dan pengguna diarahkan kepada halaman terakhir saat pengguna menyudahi aktifitas membaca dan ingin membacanya kembali. Hal tersebut sangat familiar dengan fungsi penanda batas halaman apabila kita membaca majalah konvensional, perbedaannya di dalam aplikasi Kindle dapat diakses hanya satu kali sentuhan atau input perintah.

### **Rekomendasi Desain**

Setelah dilakukan kajian berdasarkan desain visual majalah digital dengan prinsip-prinsip *user experience*, menghasilkan beberapa temuan yang dikelompokkan berdasarkan faktor yang paling mendominasi agar *user experience* berpengaruh dalam preferensi pengguna untuk menggunakan aplikasi majalah digital yaitu ramah pengguna, atraktif, dan kecepatan, adapun rekomendasi sebagai berikut.

### **Ramah Pengguna**

Ada beberapa rekomendasi desain agar pengguna merasakan kemudahan saat menggunakan aplikasi majalah digital hal tersebut berkaitan

dengan visual dan interaksi yang dapat diaplikasikan ke dalam aplikasi majalah digital. Untuk itu disusun rekomendasi berdasarkan prinsip desain dan kajian terhadap desain majalah beserta enam prinsip *user experience*.

### Visibility

Tabel 4. Rekomendasi Desain Majalah Digital

<b>Unsur Desain</b>	<b>Rekomendasi</b>
<b>Layout</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Letak navigasi dan letak konten harus konsisten.</li> <li>• Navigasi yang memiliki fungsi prioritas berada di area bawah tampilan layar. Sedangkan navigasi pendukung dapat diletakkan pada area atas layar.</li> <li>• Gunakan teknik susunan kartu pada tombol navigasi, karena memiliki <i>visibility</i> yang lebih baik.</li> <li>• Konten fokus di bagian tengah tampilan layar dan memiliki luas area lebih besar dari area navigasi</li> <li>• Pada halaman pencarian, hasil pencarian sebaiknya dipisahkan berdasarkan prioritas pencarian, dapat menggunakan jarak untuk memisahkannya.</li> <li>• Pada halaman membaca, tombol navigasi sedikit diperkecil agar pengguna fokus pada konten yang mereka baca.</li> <li>• <i>Modular grid</i> sangat baik digunakan pada tampilan koleksi majalah karena mudah dilihat dan diorganisasi</li> </ul>
<b>Ilustrasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan dua teknik ilustrasi yang berbeda, ilustrasi sebagai <i>cover</i> dan ilustrasi sebagai isi konten.</li> <li>• Ilustrasi sebagai <i>cover</i> dapat digabung dengan tipografi sehingga lebih menarik dan memberikan gambaran keseluruhan konten.</li> <li>• Ilustrasi pada isi konten sebaiknya hanya mengarah pada bagian isi yang representatif yang menjelaskan bagian pembahasan tertentu saja.</li> </ul>
<b>Tipografi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada navigasi gunakan tipografi berjenis sans-serif, karena memiliki <i>visibility</i> yang baik dalam ukuran besar maupun kecil.</li> <li>• Untuk konten penggabungan tipografi serif dan sans-serif dapat dilakukan guna menambahkan nilai estetis pada cover majalah maupun isi konten majalah.</li> </ul>
<b>Logotype</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berikan kebebasan untuk pembuat konten majalah untuk menginput <i>logotype</i> sesuai dengan konsep majalah tersebut</li> </ul>
<b>Warna</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menggunakan kombinasi warna pada navigasi untuk membuat petunjuk dan tanda yang jelas.</li> <li>• Warna latar harus putih untuk keterbacaan konten yang lebih baik.</li> <li>• Warna latar pada navigasi gunakan warna gelap seperti hitam agar ikon/ilustrasi pada navigasi dan warna yang digunakan lebih terlihat</li> </ul>

Sumber: Dokumentasi Penulis

### **Feedback**

Pada prinsip ini, penting untuk menentukan kejelasan suatu proses perintah, seperti pada tombol navigasi, tombol yang aktif dan tidak aktif direkomendasikan harus memiliki visualisasi yang baik dan konsisten supaya pengguna paham apakah tindakan atau perintah yang mereka lakukan sudah berjalan atau belum.

### **Constraints**

Majalah digital harus memiliki batasan agar pengguna memahami apa yang dapat dan tidak dapat mereka lakukan pada aplikasi majalah digital. Batasan yang digunakan hendaknya mudah ditemukan dan diidentifikasi oleh pembaca dapat menggunakan interaksi. Contohnya interaksi pengguna ketika menggeser layar, batasan dapat berupa layar otomatis meredup ketika pengguna tidak menggeser layar. Hal ini dapat membuat konsentrasi pengguna ketika membaca tetap baik. Batasan pada hasil pencarian sebaiknya berada di urutan paling teratas, kemudian hasil tambahan dibatasi berdasarkan kategori seperti topik dan tautan yang berkaitan dengan pencarian dengan maksimal lima baris tersusun ke bawah, jarak batasan baris maksimal lima baris agar *visibility* tetap baik, dan *layout* tetap rapih.

### **Mapping**

Pemetaan harus terukur dengan baik, deret perintah harus jelas, dengan demikian visual, peletakan, dan ketentuan perintah pada navigasi harus saling berkesinambungan dengan ekspektasi pengguna. Dapat menggunakan sistem desain editorial pada tampilan membaca majalah guna memetakan bagaimana cara pengguna membaca, kemudian sistem *modular grid* pada Gambar 6 dapat dimanfaatkan secara berurutan agar pengguna paham dan mengorganisasi koleksi majalah mereka dengan nyaman.

### **Consistency**

Buatlah suatu pola desain yang konsisten, seperti *layout* (Gambar 4), tipografi (Gambar 8) dan warna (Gambar 7) pada navigasi dan susunan konten, ketiga unsur tersebut dapat dibuat dengan mengembangkan logo dan gaya visual aplikasi majalah digital, agar keseluruhan desain tetap konsisten.

### **Affordance**

Tombol pada sistem navigasi harus memiliki petunjuk dan tanda (*cues & signal*) yang baik dan konsisten. *Cues & signal* mengacu pada elemen yang berisi informasi yang dapat menstimulasi pengguna, contohnya pada tombol dapat menjelaskan kondisinya melalui visual sebelum dan sesudah pengguna melakukan interaksi. Gunakan *shading* dan warna redup pada tombol pada saat keadaan *standby* atau tidak aktif, kemudian gunakan *highlight* dan warna (Gambar 5) yang memberikan atensi yang baik seperti warna-warna cerah yang kontras dengan latar navigasi guna memberikan petunjuk dan tanda bagaimana tombol navigasi bekerja.

### **Atraktif**

Supaya pengguna merasa tertarik dengan aplikasi majalah digital, ada beberapa aspek yang direkomendasikan. Ciptakan *personality* atau kepribadian di dalam aplikasi majalah digital. Kepribadian akan terbentuk jika aplikasi majalah digital memiliki pola desain yang konsisten. Hal ini dapat dimulai dengan membuat konsep warna (Gambar 7), tipografi (Gambar 8) dan *layout* (Gambar 4) yang memiliki gaya visual yang dikembangkan dari logo maupun filosofi yang ingin disampaikan. Ciptakan rasa percaya pada pengguna ketika mereka menggunakan aplikasi majalah digital, hal ini dapat diciptakan dengan membuat desain *layout* yang rapih dan mudah digunakan. Gunakan visual pada ilustrasi logo maupun ikon navigasi yang memiliki

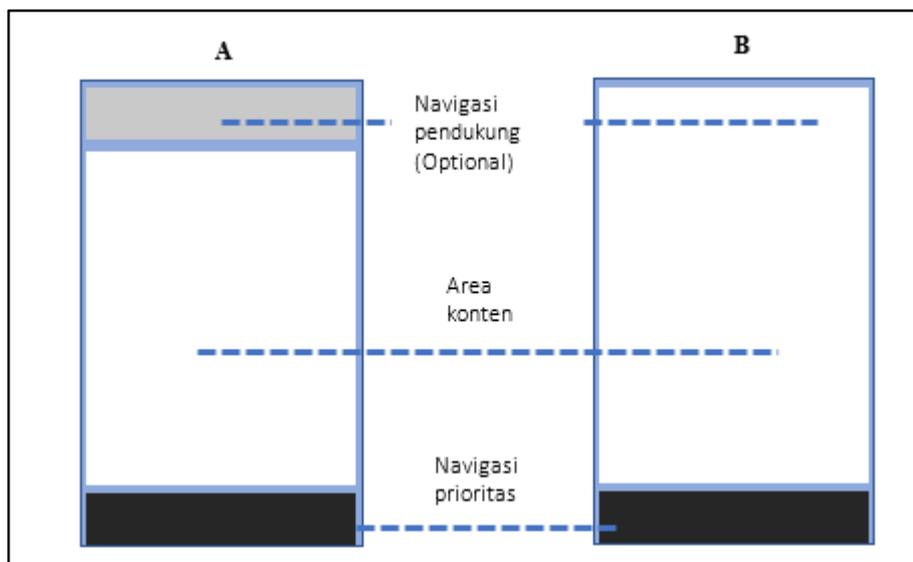
asosiasi dengan fungsi yang ingin diaplikasikan, seperti ilustrasi rumah untuk ikon yang menunjukkan halaman *homescreen*, kaca pembesar untuk mencari, serta buku untuk halaman koleksi majalah.

### Kecepatan

Pada prinsip ini, ciptakanlah *taskflow* atau alur tugas yang dapat mempercepat proses perintah, sistem mengunduh secara otomatis ketika majalah berhasil ditemukan dapat memangkas alur tugas aplikasi majalah digital menjadi lebih singkat, kemudian terapkan fitur *bookmark* atau penanda halaman pada halaman *homescreen* atau koleksi majalah agar pengguna dapat cepat mengakses majalah langsung ke halaman yang mereka tandai.

### Sampel Rekomendasi Desain

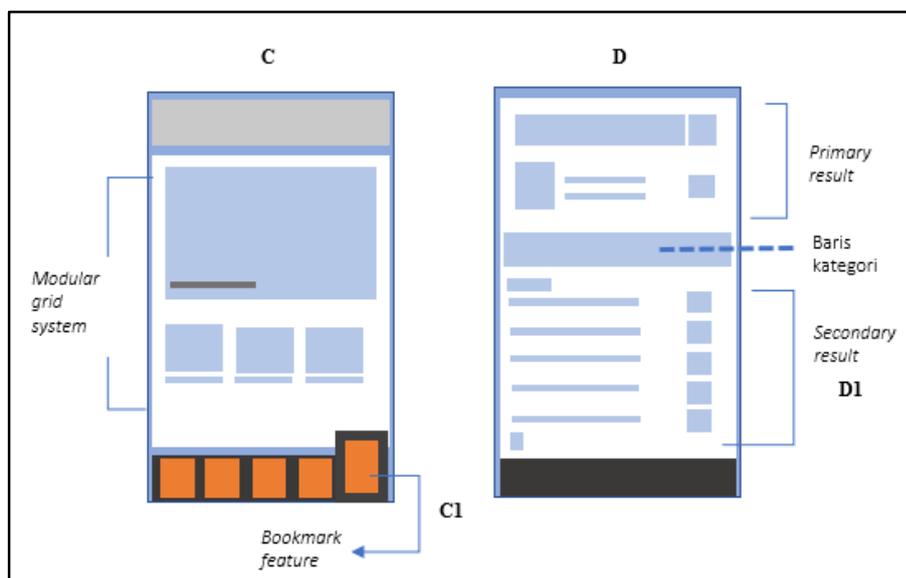
Gambar 4 merupakan sampel desain sebagai referensi penerapan temuan desain yang direkomendasikan berdasarkan desain majalah digital dan prinsip-prinsip *user experience* desain yang diaplikasikan, seperti:



Gambar 4. Desain Sistem *Layout* Majalah Digital

Sumber: Dokumentasi Penulis

Navigasi yang menjalankan perintah dasar seperti mencari majalah, dan kumpulan koleksi majalah dikumpulkan menjadi satu grup sebagai navigasi prioritas, peletakan navigasi ini sebaiknya berada di area bawah tampilan layar, kemudian navigasi tambahan dapat diterapkan pada bagian atas tampilan layar pada Gambar 4 poin A, navigasi tambahan bersifat opsional, dapat dibuat memanjang maupun ditumpuk ke dalam satu menu khusus seperti *hamburger menu*. Kemudian area konten berada di bagian tengah, agar informasi dapat langsung dilihat oleh pengguna.

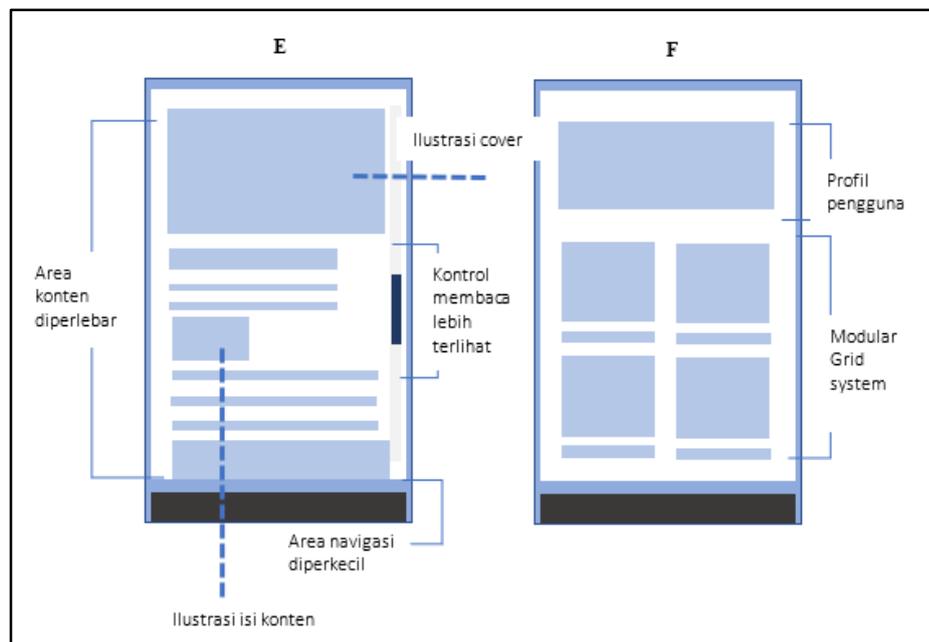


Gambar 5. Desain Navigasi, Konten, dan Hasil Pencarian

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada tampilan konten di halaman *homescreen* dan koleksi majalah dapat menerapkan sistem *modular grid* seperti pada Gambar 5 poin C, kemudian navigasi dapat menggunakan susunan kartu secara berjajar guna mempermudah pengguna untuk memutuskan tindakan pada opsi navigasi yang tersedia, pada bagian kanan navigasi dapat diaplikasikan fitur *bookmark* (C1) untuk cara pintas pengguna membaca majalah yang telah tersimpan, hal ini dapat mempercepat alur tugas ketika pengguna ingin langsung ke halaman

yang mereka tandai. Kemudian pada tampilan pencarian, bagilah area hasil pencarian berdasarkan prioritas dan hasil pendukung seperti pada poin D, hasil prioritas berada di bagian atas layar agar pengguna langsung melihat dan dapat cepat menentukan keputusan tanpa terganggu dari tujuan utama mencari majalah yang mereka harapkan. Hasil tambahan disortir berdasarkan kategori seperti topik, berita terbaru, dan sebagainya dengan batas maksimum 5 baris secara vertikal (D1), agar *visibility* tetap baik.

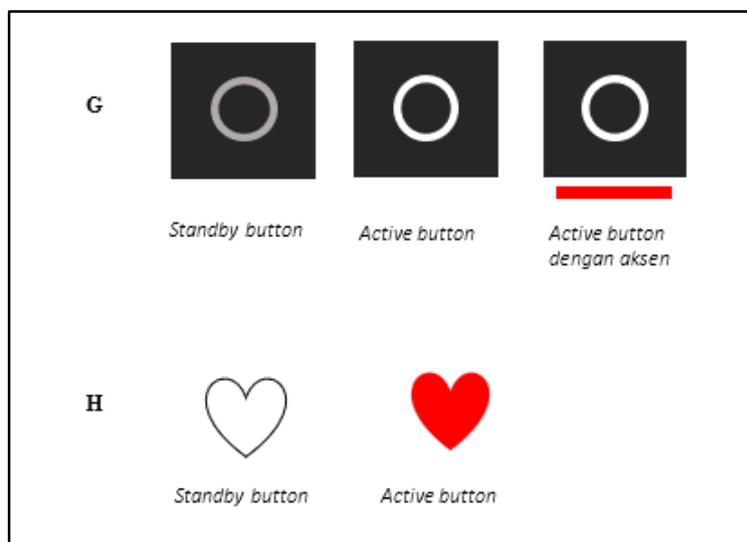


Gambar 6. Desain Halaman Membaca dan Koleksi Majalah

Sumber: Dokumentasi Penulis

*Layout* konten diperbesar agar area membaca lebih luas sehingga informasi yang disampaikan lebih baik, kemudian *layout* navigasi diperkecil namun tetap terlihat agar pengguna tidak terganggu ketika sedang berkonsentrasi membaca. Pada kontrol membaca sebaiknya gunakan warna yang memiliki intensitas yang kuat agar pengguna dapat melihatnya dengan jelas, kontrol pengguna muncul apabila layar ditekan dan digeser ke atas dan

ke bawah, kemudian meredup saat jari tidak lagi menyentuh layar. Prinsip tersebut digunakan agar visual pada kontrol tidak mengganggu pengguna saat membaca. Dengan adanya desain *layout* editorial pada halaman majalah (Gambar 6 poin E) dapat mengarahkan pengguna bagaimana mereka membaca majalah tersebut. Kemudian pada Gambar 6 poin F, sistem *layout* dengan *modular grid* dapat diaplikasikan agar majalah yang disimpan dapat diorganisir dan dilihat dengan mudah.

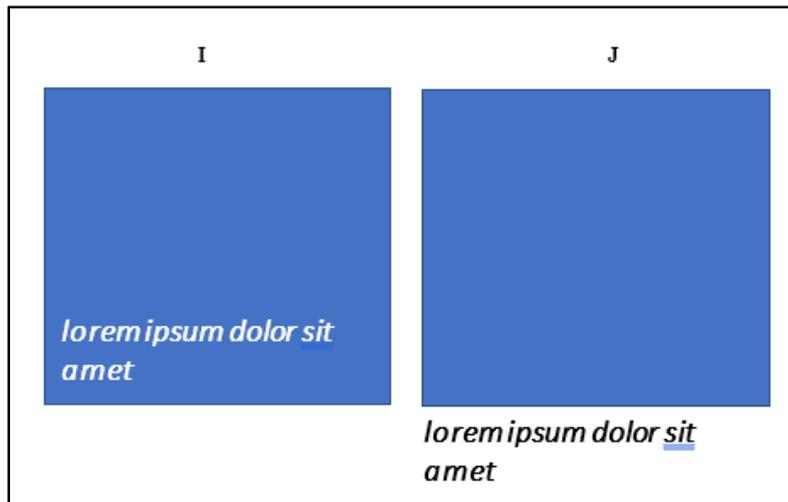


Gambar 7. Desain Warna dan Interaksi Tombol Navigasi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada tombol navigasi terdapat dua perbedaan atau teknik visual yang dapat digunakan sebagai tanda dan petunjuk bagi pengguna. Pada Gambar 7 poin G, teknik ini dapat digunakan ketika majalah digital memiliki latar *layout* navigasi dengan warna gelap seperti hitam, dapat menggunakan warna ikon abu-abu ketika navigasi tidak aktif, kemudian warna putih menandakan navigasi berjalan, atau dengan menambahkan warna aksen yang kontras agar navigasi lebih terlihat. Pada Gambar 7 poin H, dapat digunakan apabila warna latar navigasi senada dengan warna latar seluruh halaman seperti putih, ikon

dapat menggunakan *outline* dengan warna gelap seperti hitam yang menandakan navigasi tidak aktif, kemudian saat aktif terjadi perubahan warna sesuai dengan perintah yang dilakukan, seperti warna merah hati ketika pengguna menekan tombol suka (*love*).



Gambar 8. Teknik Ilustrasi dan Teks

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Gambar 8 dapat dilihat ilustrasi terdapat dua teknik pengaplikasian, yang pertama pada poin I ilustrasi pada *cover* majalah dapat menggunakan penggabungan gambar dan teks, ilustrasi dapat mendeskripsikan keseluruhan isi konten serta teks dapat dituliskan sebagai judul isi konten. Komposisi warna teks harus dapat terlihat dan memiliki intensitas warna yang kontras dengan ilustrasi *cover* sebagai latar. Kemudian ilustrasi pada isi konten poin J, menggunakan gambar dan teks yang terpisah sebagai visual yang merepresentasikan sebagian isi dari majalah yang membahas hal terkait.

Tujuan dari dirancangnya sebuah aplikasi perangkat lunak adalah untuk dapat digunakan agar dapat membantu pengguna dalam memenuhi

keinginan dan kebutuhannya. *User experience* dirancang dengan baik berdasarkan pengalaman calon pengguna aplikasi agar mereka merasa dekat dalam hal emosional (Anderson, 2011). Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ardiansyah & Ghazali (2016) di mana aplikasi yang baik memiliki tingkat *usability* yang tinggi dari *user experience*. Meskipun demikian hasil penelitian Muhammad dkk (2016) menyatakan *hardware* menjadi aspek yang lebih penting dalam keterpilihannya perangkat lunak. Dapat menjadi sebuah diferensiasi bahwa tingkat preferensi pengguna perangkat lunak yang mengacu pada aplikasi lebih besar dipengaruhi oleh *user experience*, sedangkan preferensi pengguna perangkat lunak yang mengacu pada sistem operasi sangat dipengaruhi oleh perangkat kerasnya.

Tiga faktor dominan (ramah pengguna, atraktif, dan kecepatan) dalam *user experience* adalah faktor yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan preferensi pengguna pada aplikasi majalah digital. Desainer ataupun pengembang perangkat lunak berbasis aplikasi seharusnya dapat memberikan perhatian lebih pada tiga faktor dominan dalam *user experience* (ramah pengguna, atraktif, dan kecepatan) agar aplikasi majalah digital yang dibuat dapat diminati oleh calon pengguna nantinya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui bagaimana pengalaman yang dialami pengguna ketika menggunakan aplikasi majalah digital, kemudian mengidentifikasi seberapa besar pengaruh *user experience* yang terdapat pada majalah digital, serta faktor-faktor *user experience* yang berpengaruh terhadap preferensi pengguna sehingga dapat menentukan rekomendasi yang baik dalam mendesain suatu *user experience* khususnya untuk majalah digital. Disimpulkan bahwa aplikasi majalah digital

menawarkan *user experience* yang berbeda-beda namun masih dalam lingkup aktivitas yang sama yaitu membaca majalah. Pengguna dapat mengoperasikan aplikasi majalah secara intuisi tanpa adanya usaha lebih untuk memahami *user experience* dari aplikasi majalah digital jika *user experience* dan visual dari aplikasi tersebut familiar di mata pengguna. *User experience* dan preferensi pengguna aplikasi majalah digital juga memiliki korelasi positif, di mana semakin baik *user experience* yang ditawarkan maka akan lebih dipilih oleh pengguna. Pengaruh *user experience* terdapat pada faktor-faktor dominan meliputi Ramah Pengguna atau *User friendly* yang dinilai dari seberapa mudah suatu aplikasi dapat digunakan oleh pengguna dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Faktor atraktif dinilai dari visual dan interaksi yang memiliki konsistensi dan *personality* dalam sebuah aplikasi, hal tersebut yang dapat memengaruhi sisi emosional dari pengguna sehingga mereka merasa tertarik untuk menggunakannya. Kecepatan dalam menjalankan tugas dan perintah menjadi faktor yang juga dinilai penting dalam aplikasi majalah digital, bagaimana pengguna dapat memperoleh informasi dengan cepat dan melakukan perintah seperti menyimpan dan membaca kembali bacaan yang mereka minati. Dengan demikian ketiga faktor dominan *user experience* tersebut dapat menjadi pertimbangan untuk merancang sebuah aplikasi majalah digital yang dapat menjadi pilihan bagi calon pengguna, sehingga dapat memperkecil kemungkinan aplikasi yang akan dibuat mengalami kegagalan. Penelitian ini memiliki batasan dalam hal kategori pengguna yang sudah familiar dalam menggunakan aplikasi, sehingga dapat menjadi penelitian lebih lanjut bagaimana transformasi media dapat juga memengaruhi *user experience* pada tingkatan pengguna yang mengalami peralihan dari media konvensional ke media digital, mengingat media digital terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, S. P. (2011). *Seductive: creating playful, fun, and effective user experience*. New Raiders
- Ardiansyah, & Ghazali, M. I. (2016). *Pengujian Usability User Interface dan User Eexperience Aplikasi E-Reader Skripsi berbasis Hypertext*. *Jurnal Ilmiah Teknik Informasi Terapan*, 2(3), 213–220.
- Creswell, J. . (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Depdikbud. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Dhyatmika. (2017). *Media Cetak di Era Disruption*. [mix.co.id/headline/media-cetak-di-era-disruption/](http://mix.co.id/headline/media-cetak-di-era-disruption/)
- Douglas, D. (2012). *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology* (E. Bijker W., Hughes T., & Pinch T. (ed.)). The MIT Press.
- Marcus, A. (2015). *Design, User Experience, and Usability: Users and Interactions*. Springer. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-319-07638-6>
- Muhammad, F., Nugroho, R. A., & Turianto N, D. (2016). Analisis User Experience Untuk Tingkat Keterpilihan Smartphone Android. *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 04(01), 82–91.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. MIT Press.
- Reily. (2017). *Pembaca Media Digital Sudah Lampaui Media Cetak*. <https://katadata.co.id/berita/2017/12/07/nielsen-pembaca-media-digital/sudah-lampaui-media-cetak>
- Rogers, Y., Sharp, H., Preece, J. (2015). *Interaction design: Beyond human-computer interaction* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Ruslan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Gramedia Pustaka Utama.
- Schrepp. M. (2018). *Gambar UEQ Versi Lengkap Berbahasa Inggris*. Retrieved December 22, 2018, from <https://www.researchgate.net/>
- Schrepp, M. (2019). *User Experience Questionnaire Handbook Version 8*. URL: [https://www.researchgate.net/publication/303880829\\_User\\_Experience\\_Questionnaire\\_Handbook\\_Version\\_2](https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2).(Accessed: 02.02. 2017),

September 2015, 1–15. [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)

Sears, A., & Jacko, J. A. (2017). *Human-computer interaction. Development process*. CRC Press.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Alfabeta