

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE “INFOBA” UNTUK MENGURANGI PENYEBARAN BERITA HOAKS DI KOTA BALIKPAPAN

DESIGNING UI/UX OF “INFOBA” MOBILE APPLICATION TO REDUCE THE SPREAD OF HOAX NEWS IN BALIKPAPAN CITY

Muhammad Dinnur¹, Siti Desintha²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

muhdinnur@telkomuniversity.ac.id¹, desintha@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Pengguna internet mengalami peningkatan yang sejalan dengan penggunaan media sosial. Hal tersebut menyebabkan munculnya berita hoaks yang cukup meresahkan masyarakat Kota Balikpapan karena meningkatnya arus informasi yang tinggi. Perancangan ini memiliki tujuan untuk membuat media literasi yang dapat digunakan sebagai sumber yang terpercaya dan kredibel sehingga diharapkan dapat mengurangi penyebaran berita hoaks yang terjadi saat ini. Metode kualitatif dipilih karena proses pengerjaannya yang fleksibel. Metode tersebut, seperti observasi visual, wawancara, sebar kuesioner, dan studi pustaka. Setelah itu, dilakukan analisis matriks dan SWOT. Media dari perancangan ini adalah aplikasi *smartphone* berbasis iOS. Adapun hasil yang diharapkan dengan adanya perancangan media ini dapat membantu untuk mengurangi penyebaran berita hoaks khususnya pada masyarakat Kota Balikpapan.

Kata Kunci : Berita Hoaks, Aplikasi, Balikpapan.

Abstract

The internet users experience are imcreasing in line with the use of social media. This led to the emergence of hoax news that is quite disturbing to the people of Balikpapan City because flow the information is highly increasing. This design aims to create a literacy media that can be used as a reliable and credible source so that it is expected to reduce the spread of hoax news that occurs today. Qualitative methods are chosen because of their flexible process of work. Such methods, there is visual observations, interviews, spreading questionnaires, and literature studies. After that, matrix analysis and SWOT are performed. The medium of this design is an iOS based smartphone app. The result that expected with the design of this media cah help to reduce the spread of hoax news especially on the city of Balikpapan.

Keywords: Hoax News, Application, Balikpapan.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang begitu pesat dan cepat. Hal tersebut terjadi karena ditemukannya inovasi baru yang memudahkan pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone*

adalah bentuk dari inovasi itu sendiri. Keberadaan *smartphone* membuat akses komunikasi menjadi lebih cepat dengan jangkauan yang luas.

Pandemi Covid-19 yang terjadi juga menyebabkan banyak orang melakukan pekerjaannya dari rumah secara *online* sehingga sebagian besar dipakai untuk mengakses media sosial. Hal tersebut memunculkan berita hoaks yang terjadi secara merata, luas, dan cepat pada saat ini karena pertukaran informasi yang tinggi. Dari pernyataan tersebut maka diperlukan perancangan media literasi yang tepat untuk mencegah penyebaran berita hoaks yang informatif, jelas, dan mudah.

Selain itu, media literasi tersebut juga dapat digunakan sebagai sumber yang terpercaya dan kredibel sehingga diharapkan dapat mengurangi penyebaran berita hoaks yang terjadi saat ini.

2. Dasar Teori

2.1 Teori Perancangan

Perancangan adalah proses perencanaan untuk membuat suatu karya (Yongky, 2006 : 2). Perancangan dapat diwujudkan dalam sebuah model sehingga memudahkan untuk menemukan pemecahan masalahnya (Ladjamudin, 2005 : 39). Dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV), perancangan merupakan proses untuk menghasilkan karya dengan pendekatan seni rupa yang dimuat lewat media desain (Yuniarti et al., 2015).

2.2 Metode Design Thinking

Metode *design thinking* merupakan sistem yang efisien untuk digunakan oleh mahasiswa perguruan tinggi dalam memecahkan masalah tertentu (Nursyiwani, 2018 : 2). Metode *design thinking* merupakan proses perubahan informasi menjadi ide-ide baru. Sehingga mampu menemukan solusi yang lebih efisien, cepat, dan aktual. Metode ini berfokus untuk memecahkan masalah yang dialami oleh seseorang atau *human centered*.

2.3 Pengertian Aplikasi Mobile

Pressman dan Maxim (dalam Budiman, 2018 : 28) menjelaskan bahwa aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dibuat untuk *platform* mobile, seperti iOS, Android, dan Windows. Aplikasi Mobile merupakan perangkat lunak yang dirancang agar dapat digunakan pada perangkat tertentu, seperti *smartphone* (Naufal Aristorahma & Desintha, n.d.). Dalam penerapannya, masing-masing *platform* mobile menyediakan desain interaksi yang berbeda-beda sesuai fungsi dan tujuan pembuatan aplikasinya.

2.4 Pengertian User Interface

User interface (UI) adalah interaksi yang terjadi antara program dengan penggunanya (Lastiansah, 2012). *User interface* terkait dengan tampilan visual yang tersaji pada permukaan aplikasi.

2.5 Pengertian User Experience

User experience (UX) adalah pengalaman pengguna ketika menggunakan suatu aplikasi. UX berkaitan dengan kepuasan yang dialami oleh pengguna dalam mengakses informasi yang disajikan pada aplikasi, baik berupa produk, jasa, dan lain sebagainya. Sehingga pengguna memegang peranan penting karena menjadi indikator utama dalam keberhasilan penggunaan aplikasi yang dibuat.

2.6 Pengertian Desain Komunikasi Visual

DKV merupakan ilmu yang memiliki konsep untuk memecahkan masalah dengan komunikasi visual yang kreatif dengan media grafis (Ridwan et al., n.d.) DKV juga berkaitan dengan makna, karakter, sifat, serta suasana yang dirasakan oleh banyak orang (Sutanto, 2005 : 15).

2.7 Prinsip Gestalt

Prinsip *Gestalt* adalah salah satu ilmu psikologi yang mempelajari mengenai kepekaan seseorang terhadap hal-hal visual yang ada disekitarnya. Prinsip *Gestalt* menjelaskan bahwa seseorang cenderung akan mencerna apa terlihat olehnya secara psikologis. Prinsip *Gestalt* dikembangkan oleh tiga ilmuwan asal Jerman, yakni Kurt Koffka, Max Wertheimer, dan Wolfgang Köhler. Prinsip ini banyak digunakan dalam dunia DKV, terutama konsentrasi desain grafis karena mampu memberikan gambaran mengenai kepekaan visual target sasaran.

2.8 Metode Semiotika Saussure

Semiotika adalah keimuan yang berkaitan dengan tanda yang mewakili sesuatu, seperti bentuk, warna, pesan, dan lain sebagainya. Tanda juga merupakan satu kesatuan utuh dari sebuah penanda (*signifier*) dengan sebuah ide (*signified*). Semiotika oleh Saussure dikenal sebagai semiologi atau ilmu yang mempelajari tentang semiotika. Semiologi berdasar pada tindakan yang dilakukan oleh manusia. Tindakan tersebut menghasilkan makna tertentu yang dimengerti menjadi sesuatu dan telah disepakati oleh orang-orang sebelumnya.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Pengguna internet ini banyak yang mengakses media sosial. Pertukaran informasi pun mengalami lonjakan yang tinggi dan menyebabkan terjadinya berita hoaks. Hal tersebut juga terjadi di Kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Sehingga perlu untuk mencari pemecahan masalahnya agar penyebaran berita hoaks dapat berkurang.

Diskominfo sebagai salah satu perangkat pemerintah daerah memiliki fungsi untuk mengawasi arus pertukaran informasi yang terjadi. Selain itu, Diskominfo juga berhak untuk mengklarifikasi mengenai berita hoaks yang beredar. Sehingga masyarakat bisa teredukasi dan mendapatkan informasi yang jelas. Target sasaran juga bisa menyampaikan aduannya kepada Diskominfo. Tidak hanya mengenai berita hoaks, namun juga mencari informasi lain yang ada di Kota Balikpapan.

Aplikasi memiliki nama Pusat Informasi Balikpapan (Infoba) dengan mengusung *tagline* informasi semudah akses yang berarti aplikasi dapat dijangkau oleh target sasaran dengan mudah. Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan maka konsep pesan yang ingin disampaikan adalah berita hoaks mampu berkurang selama kita memiliki kepekaan untuk mencari tahu kebenarannya. Berikut kata kunci yang digunakan pada perancangan:

1. Mudah
2. Edukatif
3. Informatif
4. Jelas

3.2 Konsep Kreatif

Aplikasi merupakan media yang menjadi fokus utama perancangan. Aplikasi menampilkan *UI/UX* dengan pendekatan *user friendly*. Selain itu, terdapat ilustrasi yang menarik, fotografi, dan warna yang ciamik. Biru dipilih karena mewakili instansi Diskominfo. Aplikasi juga menyediakan informasi yang singkat, padat, dan jelas sehingga pengguna menjadi mudah untuk memahami isi informasinya.

Pengguna dapat menemukan informasi yang menarik seputar Kota Balikpapan pada fitur Balikpapan Terkini. Selain itu, terdapat pula informasi mengenai berita hoaks yang telah terverifikasi pada fitur Hoaks Center. Covid-19 Center juga disediakan agar masyarakat selalu *update* dengan perkembangan Covid-19 di Kota Balikpapan. Ikon pada aplikasi dibuat tebal dan *simple* untuk memudahkan pengguna dalam mengakses ikon.

Pengguna juga bisa mengadukan temuan berita hoaks pada fitur Aduan. Selain itu, terdapat fitur Hoaks Query yang menyediakan informasi verifikasi hoaks secara singkat. Pengguna juga akan menerima balasan pesan dari Diskominfo pada fitur Inbox. Aplikasi juga menyediakan fitur notifikasi agar pengguna mendapatkan informasi terbaru secara berkala. Untuk menjamin data pengguna, aplikasi menyediakan fitur akun.

3.3 Konsep Media

Media terdiri dari dua, yakni media utama dan pendukung. Aplikasi mobile merupakan media utama pada perancangan ini. Selain itu, aplikasi juga sebagai media literasi yang dinilai paling mudah menyentuh target sasaran untuk menjawab permasalahan mengenai persebaran berita hoaks saat ini. Dengan begitu, aplikasi menjadi perantara yang memudahkan Penulis untuk memahami, mengetahui, dan menentukan tindakan yang tepat untuk menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi saat ini. Aplikasi berbasis iOS karena sesuai dengan kelas sosial target sasaran, yakni menengah ke atas. Lalu ada media pendukung yang dipakai untuk mempromosikan media utama sehingga lebih mudah dikenal dan dijangkau oleh target sasaran.

3.4 Konsep Komunikasi

Konsep Komunikasi berdasarkan pada pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Berikut penjelasannya:

1. *Attention*

Menggunakan Instagram sebagai media promosi utama untuk mensosialisasikan aplikasi. Konten menggunakan ilustrasi yang *simple*, *copywriting* yang menarik, dan *caption* yang seru untuk meningkatkan perhatian target sasaran. Selain itu, hastag juga digunakan untuk memudahkan target sasaran mencari konten yang diinginkan.

2. *Interest*

Menarik minat target sasaran dengan promosi yang menarik, seperti permainan tebak-tebakan melalui *feed* Instagram.

3. *Search*

Konten media sosial dibuat familiar dengan target sasaran. Namun, tidak mengurangi citra Diskominfo sebagai instansi pemerintah. Pendekatan dibuat dengan ramah, asyik, dan seru. Dengan begitu, target sasaran akan tertarik untuk mencari tahu lebih mengenai aplikasi.

4. *Action*

Aplikasi tersedia pada *platform* belanja digital App Store. Target sasaran dengan mudah dapat mengunduh aplikasi secara gratis. Tersedia juga rating dan kolom komentar sehingga target sasaran bisa memberikan saran, pendapat, dan masukan mengenai aplikasi.

5. *Share*

Informasi yang ada pada aplikasi dapat dengan mudah disebarakan melalui media sosial lainnya, seperti Line, Facebook, dan Twitter. Dengan begitu, kunjungan terhadap aplikasi akan meningkat.

3.5 Konsep Visual

Konsep visual memuat pendekatan visual yang digunakan pada target sasaran. Dengan begitu, aplikasi dapat digunakan dengan mudah dan nyaman oleh pengguna. Konsep visual juga merupakan gabungan dari landasan teori dan hasil analisis yang sebelumnya telah dilakukan dengan seksama. Berikut tahapan-tahapan penjelasannya:

1. *User Persona*

User Persona digunakan untuk mengklasifikasikan target sasaran. Sehingga aplikasi bisa digunakan dengan tepat sasaran.

2. *Empathy Map*

Empathy Map digunakan untuk lebih memahami target sasaran. Dengan *Empathy Map* diharapkan aplikasi akan menjawab permasalahan yang benar-benar dirasakan oleh pengguna.

3. *Value Proposition Canvas*

Value Proposition Canvas digunakan untuk lebih mengetahui, mengenal, dan memahami kebutuhan dari pengguna.

4. *Task Flow*

Task Flow merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna ketika mengakses fitur tertentu pada aplikasi. Umumnya hanya berlangsung satu arah.

5. *Wireframe*

Wireframe merupakan *layout* sederhana yang dibuat sebelum desain aslinya dirancang.

6. *User Flow*

User Flow mirip dengan *Task Flow*, namun terdapat banyak alur skenario dan berfokus dengan interaksinya. Pada gambar interaksi ditunjukkan oleh panah biru.

7. Perancangan Figma

Figma merupakan *tools* yang digunakan untuk melakukan perancangan. Terdapat 150 *page* yang dibuat pada perancangan *UI/UX* aplikasi.

8. Tipografi

Roboto dipilih karena karakter huruf yang tipis, tegak, dan ramping sehingga memudahkan pengguna ketika membaca. Selain itu, alternatif Roboto juga banyak dan cocok untuk digunakan.

9. Simbol

Terdapat tiga simbol utama yang digunakan, yakni logo, ikon, dan tombol navigasi. Konsep logo terdiri dari gambar yang menyerupai huruf i dan B, serta kata infoba. Lalu filosofi logo diambil dari huruf mempresentasikan informasi, sedangkan B adalah nama Kota Balikpapan. Gradasi warna biru memberikan kesan *fresh* dengan lingkaran sebagai bentuk perputaran yang tak berujung berarti informasi akan terus-menerus tersedia dan terbaru. Tombol navigasi berfungsi untuk mengarahkan pengguna menuju halaman yang diinginkan.

10. *Layout*

Layout menyesuaikan dengan dimensi layar Iphone 11 Pro Max di Figma.

11. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan representasi dari target sasaran aplikasi yang berusia 19 – 24 tahun, yakni remaja, mahasiswa, dan dewasa muda. Selain itu, ilustrasi lain dibuat *simple*, kekinian, dan modern. Contohnya ilustrasi pada fitur Profil Kota. Ilustrasi tersebut juga diterapkan pada judul untuk menarik perhatian pengguna aplikasi. Selain itu, terdapat juga ilustrasi maskot Infoba yang diberi nama Beruang Infoba (Beruba). Terinspirasi dari beruang madu yang merupakan hewan khas Kota Balikpapan. Harapannya pengguna aplikasi berubah menjadi tahu dan bijaksana setelah mendapatkan informasi yang mudah, jelas, informatif, dan edukatif.

12. Fotografi

Berupa hasil jepretan foto yang diterapkan pada fitur aplikasi.

13. Warna

Warna biru merupakan warna dominan yang digunakan pada aplikasi. Karena, biru memberikan kesan *fresh*, tenang, dan *friendly*. Selain itu, biru merupakan warna merek yang digunakan oleh Diskominfo Kota Balikpapan. Warna lain juga digunakan pada fitur aplikasi adalah putih yang digunakan pada ikon Pusat Layanan Informasi.

3.6 Hasil Perancangan

1. *Splash Screen*

Splash Screen merupakan layar pembuka ketika pertama kali membuka aplikasi. *Splash Screen* menampilkan logo aplikasi.



Gambar 3.1 *Splash Screen*
(Sumber : Dinnur, 2021)

2. On Boarding

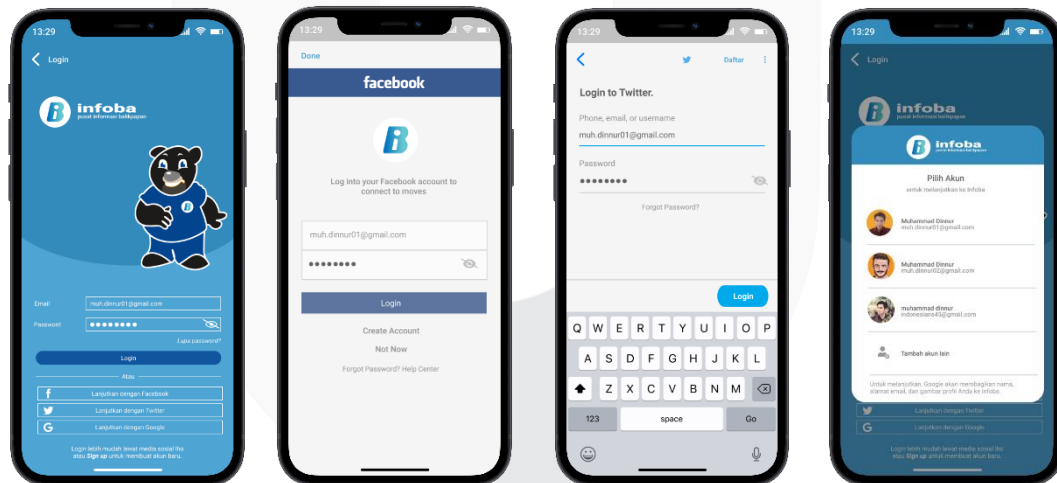
Menampilkan info mengenai keunggulan yang dimiliki aplikasi Selain itu, terdapat ilustrasi yang mempresentasikan target sasaran.



Gambar 3.2 On Boarding
(Sumber : Dinnur, 2021)

3. Log in

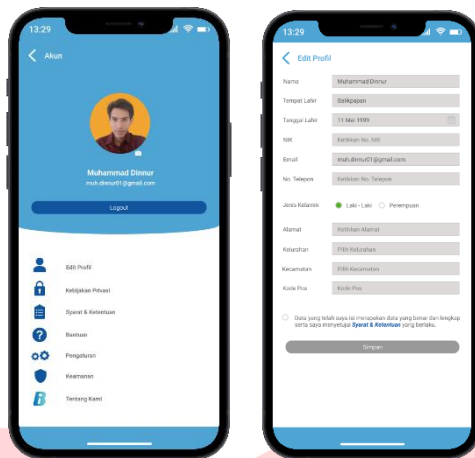
Halaman yang digunakan untuk *Log in* ke aplikasi.



Gambar 3.3 Log in
(Sumber : Dinnur, 2021)

4. Akun

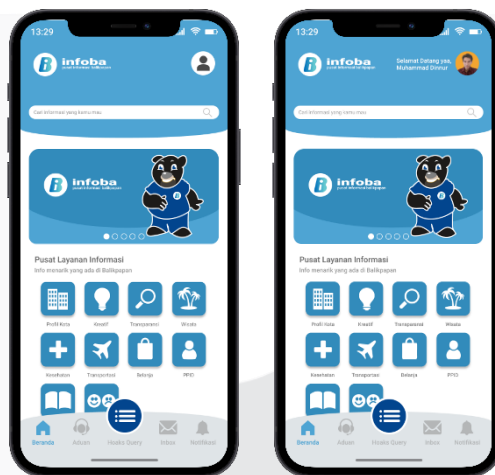
Setelah *Log in*, Akun akan menampilkan foto profil dari pengguna.



Gambar 3.4 Akun
(Sumber : Dinnur, 2021)

5. Menu Utama

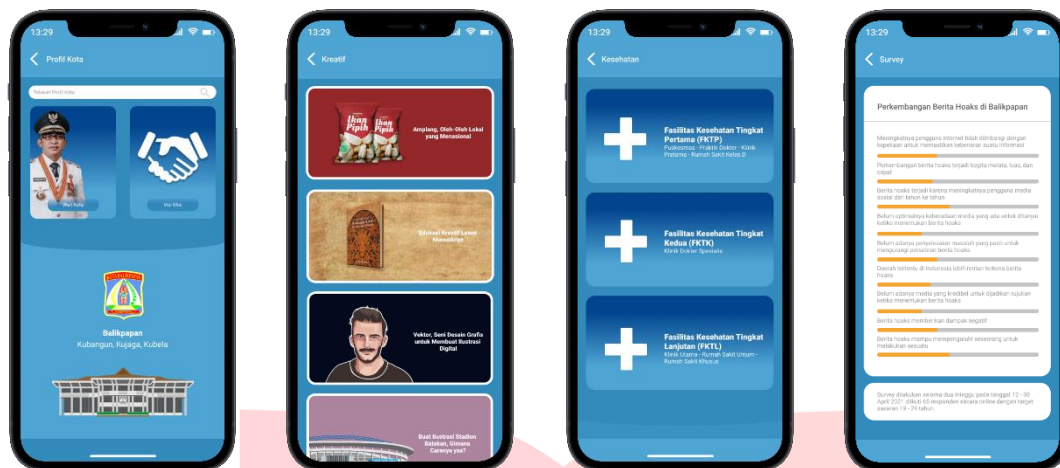
Menu utama atau beranda terbagi menjadi dua, yakni menu utama khusus pengguna baru (kiri) dan menu utama lengkap (kanan).



Gambar 3.5 Menu Utama
(Sumber : Dinnur, 2021)

6. Pusat Layanan Informasi

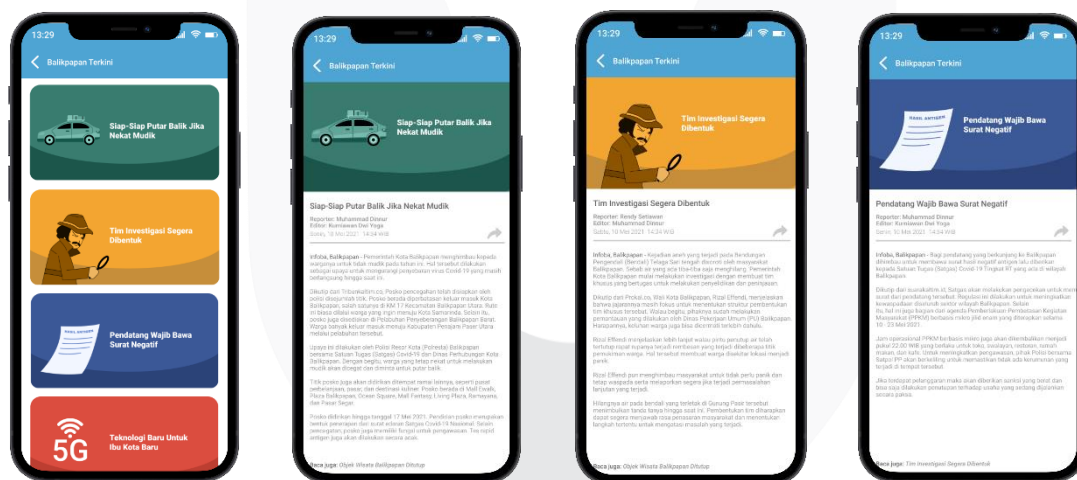
Terdiri dari 10 fitur, seperti Profil Kota, Kreatif, dan Survey.



Gambar 3.6 Pusat Layanan Informasi
(Sumber : Dinnur, 2021)

7. Balikpapan Terkini

Berisi berita mengenai perkembangan terkini di Kota Balikpapan.

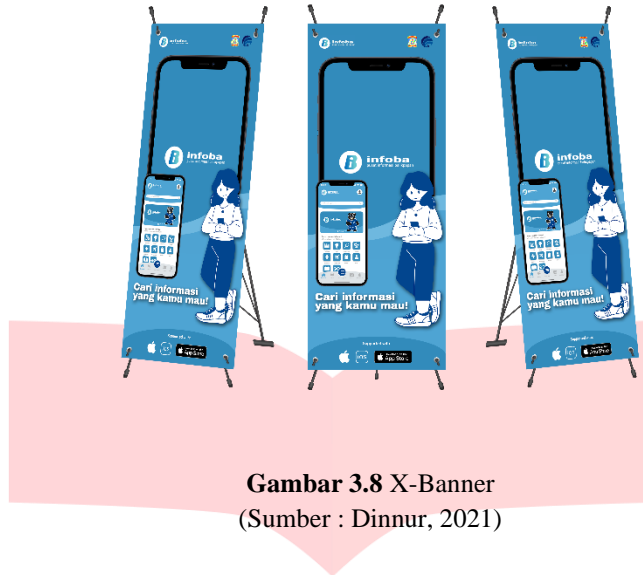


Gambar 3.7 Balikpapan Terkini
(Sumber : Dinnur, 2021)

Berikut media pendukung yang digunakan beserta dengan penjelasannya:

1. X-Banner

X-banner dapat diterapkan di luar ruangan. Sehingga mudah dilihat oleh target sasaran ketika di tempat umum.



Gambar 3.8 X-Banner
(Sumber : Dinnur, 2021)

2. *Exhibition Stand*

Exhibition Stand terdiri dari latar, *backdrop*, dan meja yang efektif digunakan untuk promosi. Sehingga, lebih mudah dilihat ketika di acara yang ramai dengan pengunjung.



Gambar 3.9 Exhibition Stand
(Sumber : Dinnur, 2021)

4. **Kesimpulan**

Berkembangnya teknologi informasi menyebabkan munculnya inovasi baru dalam bidang komunikasi. Media sosial, seperti Instagram, Facebook, Youtube, dan lain sebagainya menjadi gaya hidup baru dalam berkomunikasi dengan cepat dan praktis. Namun, tingginya arus informasi yang terjadi memunculkan masalah baru yang dikenal dengan berita hoaks. Hal tersebut terjadi karena adanya oknum dalam masyarakat yang mengedarkan informasi secara tidak bertanggungjawab. Oleh karena itu, perancangan aplikasi ini diharapkan mampu menjadi solusi yang tepat untuk mengurangi persebaran berita hoaks. Sehingga masyarakat menjadi lebih bijak dan waspada dalam mengolah informasi.

Aplikasi sebagai media literasi yang tepat karena memiliki beberapa keunggulan tertentu, seperti mudah digunakan, edukatif, informatif, dan jelas informasinya. Sehingga pengguna tidak perlu ragu karena informasi yang dikeluarkan sudah pasti terjamin. Hal tersebut bisa dilakukan karena aplikasi dikelola oleh Diskominfo Kota Balikpapan. Pengguna juga bisa mengadukan temuan berita hoaks dan mendapatkan informasi terkini seputar Kota Balikpapan. Dengan begitu, diharapkan persebaran berita hoaks secara perlahan dapat berkurang dan menciptakan kondisi masyarakat yang lebih kondusif.

Aplikasi juga dibuat dengan pendekatan *user friendly*. Hal tersebut terlihat dari elemen visual yang digunakan, seperti logo Infoba, ilustrasi, fotografi, warna, dan lain sebagainya. Sehingga diharapkan pengguna merasa familiar dengan aplikasi dan meningkatkan antusias ketika mengaksesnya.

REFERENSI

- [1] Aldo Aditya Wibawa, T. W. (2020). Perancangan Identitas Visual Untuk Batu Kuda Sebagai Destinasi Wisata Alam.
- [2] Dika, B. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Untuk Membuat Branding Bagi Usaha Kecil Menengah.
- [3] Garret, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition. United State of America: New Riders.
- [4] M. Lahandi Baskoro, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan.
- [5] Mayhew, D. J. (1992). Principles and Guidelines in Software User Interface Design. Inggris: Prentice Hall PTR.
- [6] Naufal Aristorahma, M., & Desintha, S. (n.d.). Perancangan Aplikasi Mobile Roomy Air Mengenai Polusi Udara Pada Ruang Tinggal
- [7] Putra, R. W. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [8] Ramadhan, B. (2020, Februari 16). Data Internet di Indonesia dan Perilakunya Tahun 2020. Retrieved from Teknoia: <https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya->
- [9] RIdwan, M., Denny Nugraha, N. S., & Wahab, T. S. (n.d.). Perancangan Visual Sistem Media informasi Pengenalan Bangunan Bersejarah di Kota Bandung
- [10] Rustan, S. (2009). Layout Dasar & Penerapannya. Jakarta: Gramedia.
- [11] Safanayong, Y. (2006). Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia.
- [12] Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Sleman: PT. Kanisius.
- [13] Yuniarti, I., Maulana, S., Desintha, S., Studi, P., Komunikasi, D., Kreatif, F. I., & Telkom, U. (2015). Perancangan Buku Panduan Mengkonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun