GOVERNANCE: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal dan Pembangunan
ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

REDESAIN APLIKASI LOKLOK UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PENGGUNA DENGAN METODE DESAIN THINKING

Sinta Ayu Febrianti[1], Saifur Rohman Cholil[2]
[1,2,]Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang
Email Korespondensi: sintaayuf22@email.com

ABSTRACT

Loklok is a streaming application widely used for watching movies and television series online. However, several issues related to its User Interface (UI) and User Experience (UX) remain, including unintuitive navigation, suboptimal interface design, and difficulties for users in locating the features they need. This study aims to redesign the user interface and improve the user experience of the Loklok application using the Design Thinking method. The method consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test, enabling the development of user-centered design solutions based on users' needs. The redesigned interface was evaluated through usability testing involving 10 participants using the Single Ease Question (SEQ) and the System Usability Scale (SUS) instruments. The evaluation results showed an average SEQ score of 5.66, indicating that participants were able to complete the assigned tasks with a high level of ease. Furthermore, the SUS evaluation yielded an average score of 82.5, which falls into the "Excellent" category, demonstrating that the redesigned interface achieved an excellent level of usability and user satisfaction. These findings indicate that the application of the Design Thinking method effectively produced a more intuitive, efficient, and user-centered interface design, thereby enhancing the overall user experience of the Loklok application.
Keywords: Design thinking, User interface, User experience, Usability testing.

ABSTRAK

Aplikasi Loklok merupakan salah satu platform streaming yang banyak digunakan untuk menonton film dan serial secara daring. Namun, masih terdapat berbagai permasalahan pada antarmuka dan pengalaman pengguna (User Experience/UX), seperti navigasi yang kurang intuitif, tampilan yang belum optimal, serta kesulitan pengguna dalam menemukan fitur yang dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi Loklok menggunakan metode Design Thinking. Metode ini terdiri atas lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test, sehingga mampu menghasilkan solusi desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Proses evaluasi dilakukan melalui Usability Testing dengan melibatkan 10 responden menggunakan instrumen Single Ease Question (SEQ) dan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai rata-rata SEQ sebesar 5,66 yang mengindikasikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan tingkat kemudahan yang tinggi. Sementara itu, hasil evaluasi menggunakan SUS memperoleh skor rata-rata sebesar 82,5 yang termasuk dalam kategori Excellent, menunjukkan bahwa desain ulang yang dihasilkan memiliki tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna yang sangat tinggi. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode Design Thinking mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih intuitif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi Loklok.
Kata kunci: Berpikir desain, Antarmuka pengguna, Pengalaman pengguna, Pengujian kegunaan.

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

PENDAHULUAN

Di masa kini yang semakin cangih, aplikasi streaming menjadi salah satu bentuk inovasi teknologi yang sangat berpengaruh dalam cara masyarakat menonton hiburan (Kominfo, 2020). Internet, sebagai hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, memainkan peran penting dalam membantu perubahan tersebut. Bersamaan dengan semakin banyaknya orang yang menggunakan teknologi, penggunaan internet juga tumbuh cepat, sehingga mendorong perkembangan di berbagai bidang industri. Internet sekarang menjadi sarana utama untuk berkomunikasi, mencari berbagai informasi, melakukan pembelian atau transaksi secara online, serta menikmati berbagai jenis hiburan digital seperti mendengarkan musik, bermain game online, dan menonton film. Perangkat seperti smartphone, komputer, laptop, dan tablet semakin membuat masyarakat lebih mudah mengakses layanan internet (Andika, 2023; Rahmawati & Susilo, 2022).

Di tengah persaingan yang semakin sengit di industri aplikasi streaming, Loklok mampu menjadi salah satu platform yang berhasil menarik perhatian pengguna dari berbagai negara. Sebagai layanan streaming yang menekankan kualitas, Loklok telah mendapatkan lebih dari 100 juta unduhan di Google Play Store dengan rata-rata penilaian mencapai 4,7 (Pratama & Utami, 2023). Pencapaian itu menunjukkan bahwa pengguna sangat menghargai berbagai keunggulan aplikasi, seperti koleksi konten yang beragam, fitur unduh untuk akses tanpa koneksi internet, antarmuka yang mudah digunakan, iklan yang tidak terlalu mengganggu, dan adanya subtitle dalam beberapa bahasa. Berbagai keunggulan tersebut membuat Loklok menjadi pilihan utama bagi pengguna dari berbagai latar belakang budaya. Namun, seperti platform streaming lainnya, Loklok masih menghadapi beberapa masalah yang bisa memengaruhi keseluruhan kualitas pengalaman pengguna (Andriani, 2021).

Berdasarkan ulasan dari pengguna, beberapa masalah yang masih sering terjadi adalah masalah buffering saat streaming, gagalnya pengunduhan konten, subtitle yang tidak selaras, serta belum adanya fitur kontrol orang tua yang cukup baik (Maulana, 2023). Selain itu, pengguna juga merasa tidak nyaman karena munculnya iklan pop-up dan antarmuka aplikasi yang dianggap kurang mudah dipahami, sehingga membuat penggunaan aplikasi menjadi kurang nyaman. Berbagai masalah tersebut menunjukkan bahwa kepuasan pengguna tidak hanya tergantung pada kualitas konten yang diberikan, tetapi juga pada stabilitas sistem, perlindungan data, kemudahan dalam bergerak di dalam aplikasi, serta kualitas tampilan antarmuka yang bisa memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna (Hasibuan, 2023; Mulyadi, 2023).

Untuk menyelesaikan berbagai masalah tersebut, metode Design Thinking dianggap sebagai pendekatan yang tepat karena fokus pada kebutuhan pengguna. Cara ini membantu pengembang mempelajari pengalaman pengguna dengan lebih baik, menemukan penyebab masalah, dan menciptakan solusi desain yang kreatif dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna. Tahapan Design Thinking mencakup empati, definisi, pengembangan ide, prototipe, dan pengujian yang saling terhubung untuk menciptakan antarmuka yang lebih efektif (Utomo, 2022). Dengan pendekatan ini, pembuatan aplikasi tidak hanya menekankan pada perbaikan tampilan visual, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi pengguna, efisiensi dalam penggunaan aplikasi, serta kepuasan pengguna secara keseluruhan (Gunawan & Setiawan, 2022).

Penelitian ini bertujuan merevisi tampilan aplikasi Loklok dengan menggunakan pendekatan Design Thinking agar pengguna lebih senang menggunakan aplikasi tersebut. Perubahan desain berfokus pada penyederhanaan cara penggunaan aplikasi, peningkatan kecepatan aplikasi agar tidak sering mengalami gangguan, perbaikan kualitas teks penjelasan, serta penambahan fitur pembatasan akses agar aplikasi lebih aman dan cocok untuk digunakan berbagai kalangan pengguna. Selain membantu dalam pengembangan aplikasi Loklok secara langsung, penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan manfaat teoretis tentang cara menerapkan metode Design Thinking dalam membuat tampilan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi berbasis mobile, sehingga bisa menjadi acuan bagi pengembangan aplikasi digital lainnya.

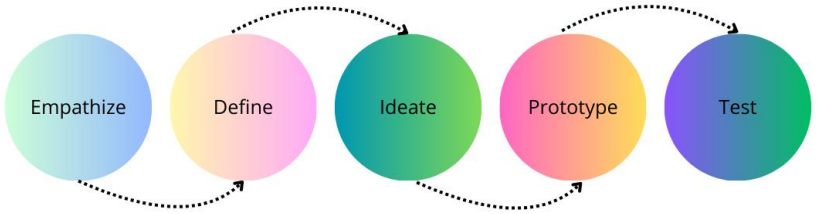
METODE

Dalam kajian ini, metode yang diadopsi untuk merancang tampilan adalah metode "design thinking", yang diakui sebagai pendekatan yang menekankan pada kebutuhan manusia. Proses ini berkisar pada penciptaan solusi, dimulai dengan pemahaman mendalam tentang apa yang diinginkan oleh pengguna,

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

sehingga inovasi dapat lebih relevan dengan kebutuhan manusia. Pendekatan ini sangat bergantung pada pemahaman yang akurat tentang apa yang dicari oleh pengguna. Desain berpikir terdiri dari lima tahap yang dirumuskan oleh Stanford d.school, yang diuraikan sebagai berikut.

Gambar 1: Tahapan Metode Design Thinking



Dalam studi ini, pendekatan yang diadopsi untuk menghasilkan tampilan adalah "design thinking", yang merupakan cara yang berorientasi pada kebutuhan manusia. Metode ini menekankan pada pengembangan solusi, dimulai dengan meresapi dengan mendalam apa yang diharapkan pengguna, agar inovasi lebih sesuai dengan kebutuhan manusia. Pendekatan ini sangat membutuhkan pengertian yang tepat mengenai apa yang diinginkan oleh pengguna. Desain berpikir terdiri dari lima langkah sesuai dengan metode yang ditetapkan oleh Stanford d.school, sebagai berikut. Setelah mengetahui keperluan pengguna, langkah berikutnya adalah masuk ke fase Define. Fase ini memiliki tujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi inti permasalahan berdasarkan temuan dari wawancara dan pengamatan yang telah dilaksanakan. Semua informasi yang didapat digolongkan berdasarkan sifat masalahnya, lalu dianalisis agar mengetahui mana masalah yang paling penting dan harus ditangani terlebih dahulu. Menyusun permasalahan dengan jelas sangat penting karena menjadi dasar dalam menentukan arah pengembangan solusi serta memastikan bahwa desain yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara tepat (Yulius & Pratama, 2021).

Langkah selanjutnya adalah Ideate, yaitu proses menciptakan berbagai pilihan solusi dengan cara melakukan brainstorming dan mengembangkan konsep. Di tahap ini, berbagai ide diselesaikan berdasarkan permasalahan yang sudah ditentukan sebelumnya, lalu diperiksa lagi agar memilih solusi yang paling baik dan cocok dengan kebutuhan pengguna. Proses iterasi dilakukan terus-menerus untuk memperbaiki setiap opsi solusi hingga menghasilkan desain yang kreatif, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi (Fitria, 2023). Tahap terakhir adalah uji coba, yaitu proses memeriksa prototipe yang sudah dibuat agar tahu sejauh apa solusi yang dihasilkan itu efektif. Pengguna diminta untuk mencoba prototipe dalam berbagai situasi penggunaan, lalu memberikan tanggapan mengenai seberapa mudah navigasinya, tampilan antarmuka, fungsi-fungsi yang ada, serta sejauh mana kepuasan mereka selama menggunakan aplikasi. Semua hasil uji coba dilihat dan dipakai sebagai acuan untuk memperbaiki dan melengkapi desain dengan cara melalui proses berulang. Dengan demikian, tahap pengujian memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik sebelum diterapkan secara luas (Fitria, 2023).

PEMBAHASAN

Empathize

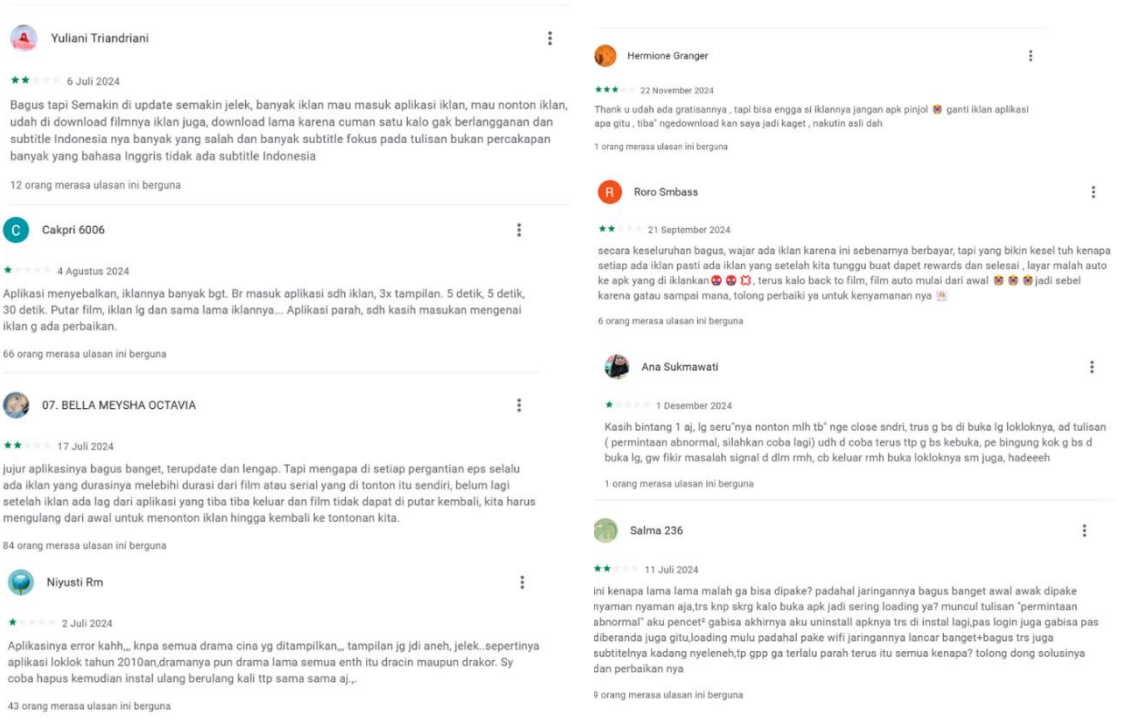
Menurut data yang diperoleh dari Google Play Store, aplikasi streaming Loklok memiliki performa yang luar biasa dengan rata-rata penilaian 4,7 dari 5 bintang (Google Play Store, 2024). Aplikasi ini telah berhasil diunduh lebih dari 100 juta kali dan menerima lebih dari 1 juta komentar dari pengguna. Distribusi penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa puas, di mana 65% memberikan bintang 5, 25% memberikan bintang 4, dan hanya segelintir yang memberikan penilaian rendah.

Penulis mengumpulkan sejumlah ulasan dari pengguna aplikasi di Play Store sebagai data untuk merancang ulang aplikasi. Ulasan yang dipilih bertujuan untuk memahami kebutuhan serta keluhan

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

pengguna selama menggunakan aplikasi Loklok. Beberapa ulasan yang telah dirangkum akan diolah lebih lanjut ke dalam fondness chart untuk membantu proses analisis.

Gambar 2: Ulasan Aplikasi Loklok pada Play Store



Penggunaan metode Affinity Diagram dapat membantu dalam mengorganisir informasi dan ide dengan mengelompokkan elemen-elemen yang memiliki hubungan atau tema yang sama, sehingga memudahkan dalam proses pemecahan masalah

Gambar 3: *Affinity Diagram*



ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

Define

Tabel 1. Pemetaan Pain Poin

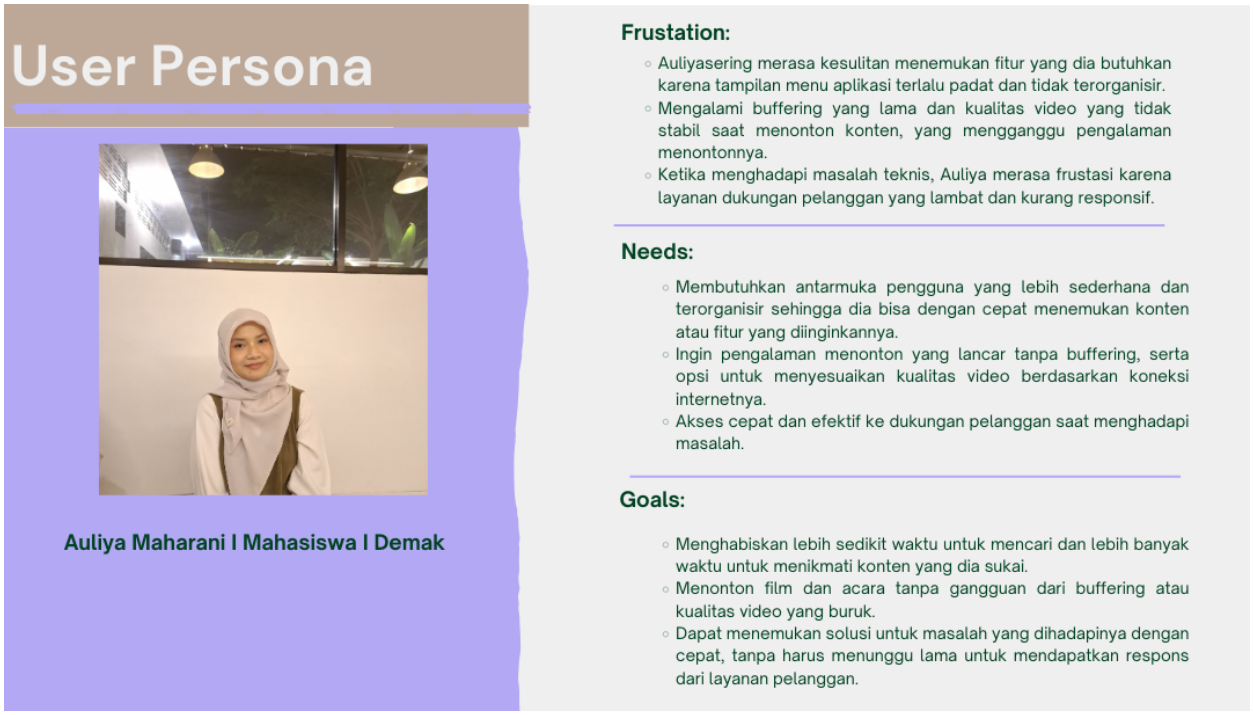
No	*Pain Poin*
1	Pengguna mengalami kesulitan dalam menjelajahi aplikasi karena menu yang terlalu penuh dan tidak tersusun dengan baik, sehingga sulit menemukan fitur yang dicari.
2	Buffering yang lama dan ketidakstabilan kualitas video sering mengurangi kenyamanan pengguna saat menonton.
3	Keamanan data yang kurang kuat dan fitur kontrol orang tua yang terbatas menyebabkan kekhawatiran, terutama bagi pengguna yang ingin menjaga pengalaman anak-anak
4	mereka. Layanan pelanggan tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan atau usia pengguna.

Tabel 2: How Might We

No	*How Might We*
1	Penyederhanaan menu utama dengan pengelompokan fitur terkait
2	Menyediakan pilihan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pre-loading.
3	Memberikan panduan singkat dan melakukan evaluasi secara rutin.
4	Menambahkan fitur untuk menyaring konten, membatasi durasi menonton, dan memblokir konten yang tidak sesuai.

User Persona adalah gambaran fiktif yang merepresentasikan pengguna, yang berfungsi membantu tim desain dalam memahami karakteristik, tujuan, serta tantangan yang dihadapi oleh pengguna (Sutanto, 2022).

Gambar 4: User Persona

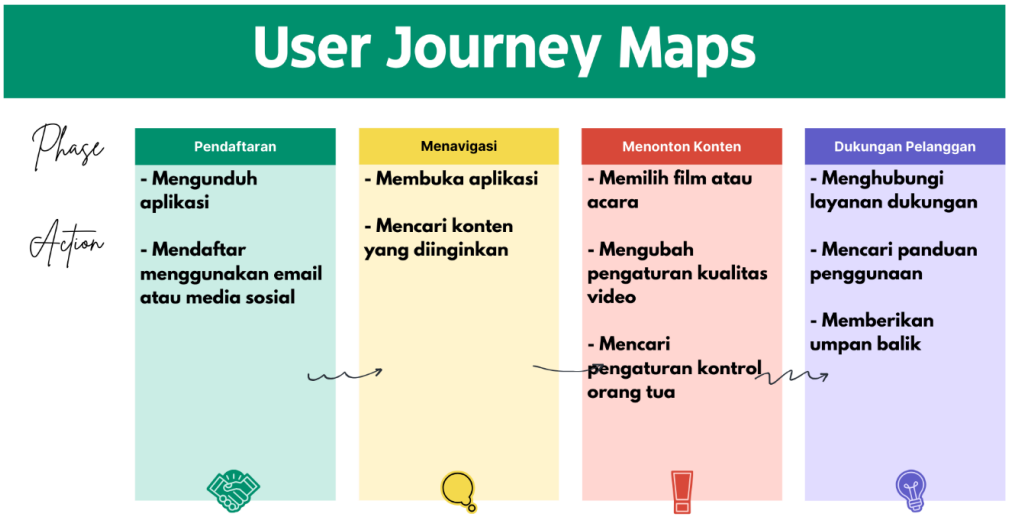


User Journey Maps merupakan visualisasi yang menggambarkan alur interaksi pengguna dengan suatu sistem, layanan, atau produk, mulai dari tahap awal hingga selesai. Peta ini berfungsi untuk

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

menganalisis pengalaman pengguna di setiap titik interaksi (touchpoint), sekaligus mengidentifikasi kebutuhan dan kendala yang mereka alami. (Utomo, 2022).

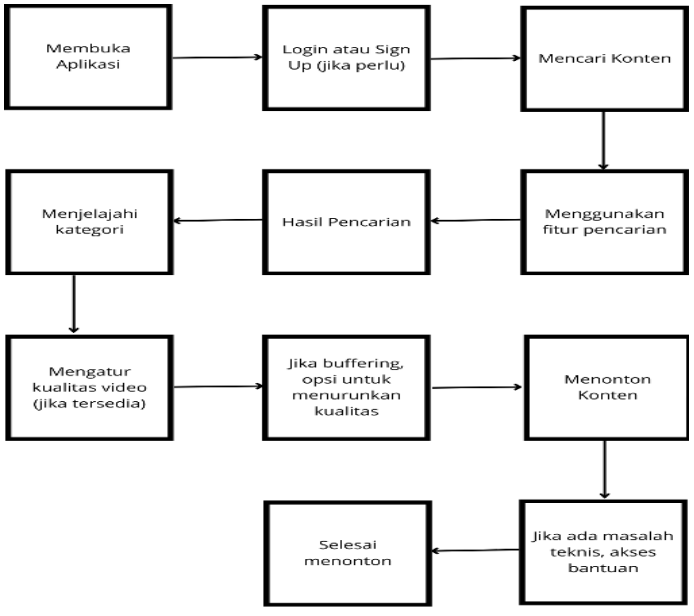
Gambar 5: User Journey Maps



Ideate

User flow adalah jalur yang ditempuh pengguna mulai dari penggunaan pertama kali sistem (atau situs web) hingga langkah terakhir yang dilakukan dalam sistem tersebut. User flow biasanya digambarkan dalam bentuk diagram alur (flow chart) untuk memudahkan pemahaman tentang setiap proses yang dilalui pengguna (Wijaya & Octafian, 2021).

Gambar 6: User Flow



ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

Gambar 7: Warna



Putih (#FFFFFF): Digunakan sebagai latar belakang utama dan area penampilan konten, menciptakan tampilan yang minimalis dan bersih, serta memastikan warna lainnya tetap menonjol tanpa membuat antarmuka terasa berat. Ruang kosong di sekitar konten membantu membuat tampilan lebih mudah dibaca dan menarik perhatian pengguna ke bagian utama. Ungu (#7022EC): Memberikan nuansa yang segar dan berani, cocok untuk menonjolkan tontonan drama atau aksi. Ungu bisa dipakai sebagai latar belakang untuk kategori atau sebagai efek ketika menggerakkan elemen interaktif, sehingga menciptakan suasana yang lebih hidup dan bergerak. Merah Muda (#D707BA): Memberikan kesan ceria dan beragam, sangat cocok untuk genre romantis atau untuk menonjolkan tombol yang mengajak melakukan tindakan tertentu. Merah muda adalah warna yang berani dan menarik, cocok untuk pengguna yang ingin tampilan antarmuka yang menyenangkan dan cerah.

Gambar 8. Font

Open Sans

Pilihan Font – Open Sans:

Judul dan Judul: Open Sans Striking atau Semi-Bold cocok digunakan untuk header bagian, judul film atau drama, dan judul kategori. Bobot font ini menonjolkan teks utama dan memudahkan pembaca untuk memindainya.

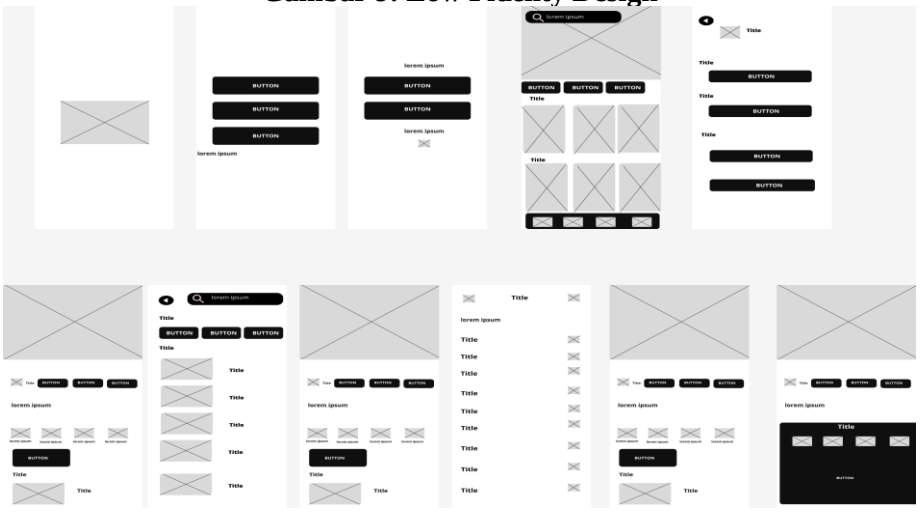
Teks Isi: Open Sans Regular sangat ideal untuk deskripsi, ulasan, dan ringkasan adegan. Keterbacaan yang baik membuatnya cocok untuk teks yang lebih panjang, sambil tetap mempertahankan tampilan yang profesional dan bersih.

Teks Tombol: Open Sans Medium, dengan huruf kapital, dapat digunakan untuk teks tombol agar meningkatkan keterbacaan dan menjaga keselarasan tampilan di seluruh elemen interaktif.

Prototype

Low Fidelity adalah versi awal atau bentuk dasar dari sebuah aplikasi yang hanya menampilkan struktur utama tanpa melibatkan detail visual seperti isi konten atau warna. Ini menjadi langkah pertama sebelum berkembang menjadi High Fidelity (Yulius & Pratama, 2021).

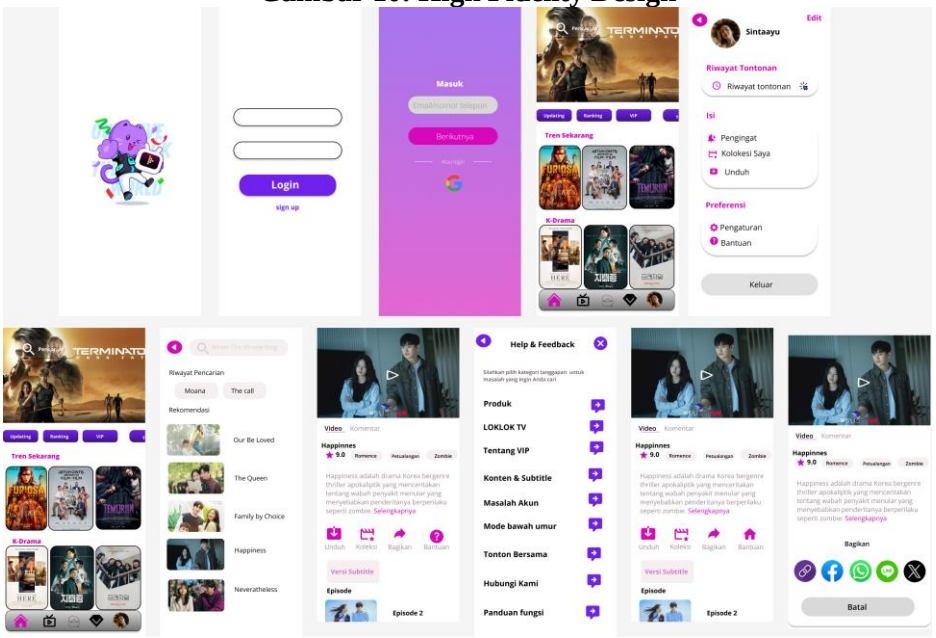
Gambar 9: Low Fidelity Design



ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

High Fidelity adalah tahap berikutnya dalam pengembangan wireframe Low Fidelity. Pada tahap ini, berbagai elemen visual sudah diterapkan, sehingga menampilkan tampilan desain aplikasi yang lebih realistis dan jelas (Dumalang et al., 2023).

Gambar 10: High Fidelity Design



Test

Tahap evaluasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan secara keseluruhan dan menilai apakah solusi yang diusulkan efektif dalam menyelesaikan masalah yang ada. Proses ini dilaksanakan melalui pengujian kegunaan (usability testing) yang melibatkan sepuluh responden untuk setiap tugas yang diberikan agar memperoleh hasil yang akurat dan dapat diandalkan. Evaluasi kegunaan dilakukan dengan menerapkan metode Single Ease Question (SEQ) serta System Usability Scale (SUS).

Pertanyaan sederhana ini dirancang untuk mengukur sejauh mana kenyamanan pengguna saat memanfaatkan aplikasi itu. Pendekatan ini meliputi 10 aktivitas yang perlu dilaksanakan oleh pengguna. Usai menyelesaikan setiap aktivitas, pengguna diminta untuk menilai guna menilai tingkat kesulitan dari kegiatan tersebut, dengan opsi mulai dari Sangat Mudah hingga Sangat Sulit, menggunakan skala 1 sampai 7. Hasil dari perhitungan SEQ dapat dilihat pada Tabel 3.

SEQ = (Jumlah nilai tugas)/(Jumlah responden)

Tabel 3: Hasil Perhitungan SEQ

SEQ	Nilai SEQ Responden										Nilai Skor
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	
T1	6	5	6	7	5	6	6	5	6	6	5,8
T2	5	6	6	5	7	6	5	6	5	6	5,7
T3	6	5	5	6	5	5	6	5	6	6	5,5
T4	5	5	6	5	6	5	5	6	5	6	5,4
T5	6	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5,6
T6	6	7	6	5	6	6	5	6	6	6	5,9
T7	6	6	6	6	7	5	6	6	6	6	6,0

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

T8	6	5	6	5	5	6	5	6	5	6	5,5
T9	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	5,7
T10	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5,5
Hasil Skor											5,66

Skala Kemudahan Penggunaan Sistem (SUS) adalah cara untuk mengukur seberapa mudah pengguna merasa menggunakan suatu aplikasi dan sejauh mana mereka senang dengan desainnya. Penilaian menggunakan skala Likert, dengan nilai dari 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju) untuk 10 pernyataan yang diberikan. Dalam metode ini, pernyataan yang bernomor ganjil memiliki makna positif, sedangkan pernyataan yang bernomor genap memiliki makna negatif. Ada beberapa aturan khusus dalam cara menghitung skor SUS, antara lain:a. Item bernomor ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9): Skor = Skor jawaban − 1.

b. Item bernomor genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10): Skor = 5 − Skor jawaban.

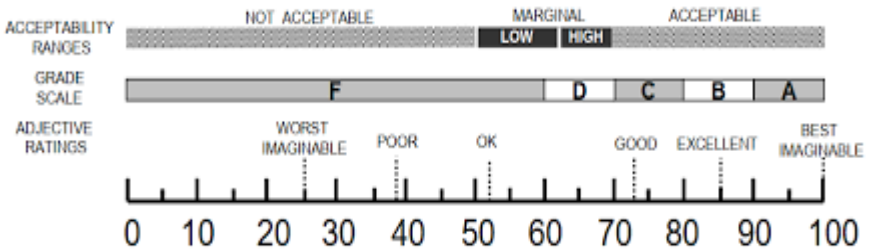
c. Skor SUS = (Total skor hasil penjumlahan seluruh item) × 2,5.

Tabel 4: Hasil Perhitungan SUS

SUS	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor	Skor x 2,5
Alsa	4	2	5	1	4	2	4	1	4	1	34	85
Bagas	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
Sastia	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	30	75
Aji	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	40	100
Zachran	5	2	4	1	4	1	5	1	4	2	35	87,5
Lia	4	2	5	2	5	2	4	2	4	5	29	72,5
Nabila	5	2	4	1	5	1	4	1	5	2	36	90
Latif	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	30	75
Dian	5	1	5	2	4	2	5	1	4	3	34	85
Veronica Angelica	4	2	5	2	5	2	4	1	3	2	32	80
Nilai Skor Rata-rata												82,5

Berdasarkan hasil perhitungan SUS yang tercantum di Tabel 4, aplikasi Loklok mendapatkan skor rata-rata sebesar 82,5, yang masuk ke dalam kategori "Excellent". Hasil ini menunjukkan bahwa perubahan desain aplikasi Loklok berhasil memberikan pengalaman pengguna yang sangat baik dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara maksimal.

Gambar 11: Skor SUS



KESIMPULAN

Uji kemudahan penggunaan yang melibatkan 10 orang menunjukkan bahwa aplikasi Loklok berjalan dengan baik dalam hal mudah digunakan dan membuat pengguna senang. Dalam Single Ease Question (SEQ), aplikasi ini mendapatkan nilai rata-rata 5,66, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini cukup mudah digunakan dan tidak merasa kesulitan saat melakukan tugas yang diberikan. Nilai SEQ yang konsisten di antara responden menunjukkan antarmuka yang mudah dipahami dan berjalan dengan cepat.

Selain itu, dari hasil penilaian System Usability Scale (SUS), aplikasi Loklok mendapatkan skor rata-rata 82,5, yang termasuk dalam kategori "Excellent". Desain ulang aplikasi Loklok berhasil memberikan pengalaman pengguna yang sangat baik dan memenuhi kebutuhan pengguna secara tepat. Skor ini juga menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan dapat memberikan solusi terbaik untuk masalah yang sebelumnya ada. Secara keseluruhan, hasil penilaian ini menunjukkan bahwa perbaikan desain aplikasi Loklok yang dilakukan dengan pendekatan yang terencana telah berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara nyata.

REFERENSI

Andika. (2023, January 13). *Tentang LokLok aplikasi nonton film lengkap*. Klikpositif.

Andriani. (2021). Hubungan pengalaman pengguna dengan tingkat kepuasan pada aplikasi streaming.

Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi penjualan makanan berbasis mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, *2*(2), 48. https://doi.org/10.58602/jimailkom.v2i2.19

Fitria. (2023). Penerapan Design Thinking dalam perancangan strategi pemasaran UMKM Jahe Cap Maher. *Journal of Research on Business and Tourism*. https://doi.org/10.37535/104003120231

Google Play Store. (2024). Loklok - Nonton Film & Drama (aplikasi mobile). Google LLC.

Gunawan, R., & Setiawan, B. (2022). Evaluasi antarmuka pengguna pada aplikasi mobile menggunakan metode SUS (System Usability Scale). *Jurnal Sistem Informasi*, *14*(3), 233–240.

Haniifah, R. T., Aisy, R., Brata, K. C., & Az-Zahra, H. M. (2021). Perancangan user experience mobile learning menggunakan metode Design Thinking (Studi kasus: SD Negeri Wates Kabupaten Kediri). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *5*(8), 3249–3250.

Hasibuan. (2023). Analisis user experience dalam aplikasi SOCO by Sociolla untuk meningkatkan pengalaman pengguna menggunakan pendekatan Design Thinking. *Dinamik*. https://doi.org/10.35315/dinamik.v28i2.9390

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia [Kominfo]. (2020). *Laporan tren digital dan perkembangan internet di Indonesia tahun 2020*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Maulana. (2023). Penggunaan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX sistem informasi penyewaan sepeda. *J-Sisko Tech*. https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8249

Mulyadi, A. (2023). Desain antarmuka aplikasi untuk meningkatkan user experience. *Jurnal Desain dan Teknologi*, *12*(1), 15–22.

Pratama, H. A., & Utami, R. (2023). Analisis performa aplikasi streaming video di Indonesia: Studi kasus pada aplikasi LokLok. *Jurnal Teknologi Digital*, *8*(1), 45–56.

Rahmawati, S., & Susilo, D. (2022). Optimalisasi antarmuka pengguna untuk aplikasi streaming berbasis mobile. *Jurnal Teknologi Informasi*, *19*(4), 317–325.

Sutanto, R. P. (2022). Analisis user flow pada website pendidikan: Studi kasus website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, *22*(1), 41–51.

Utomo, T. (2022). *Teknologi streaming dan perkembangan industri hiburan digital*. Andi Offset.

Wijaya, A., & Octafian, A. (2021). Analisis kebutuhan pengguna aplikasi menggunakan user persona dan user journey. *Information System Journal*. https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)
Volume 13 Nomor 10 Oktober 2026

Yulius & Pratama. (2021). Metode Design Thinking dalam perancangan media promosi kesehatan berbasis keilmuan desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*. https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720