

**REDESAIN APLIKASI LOKLOK UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN
PENGGUNA DENGAN METODE DESAIN THINKING**

Sinta Ayu Febrianti¹, Saifur Rohman Cholil²

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang

Email Korespondensi: sintaayuf22@email.com

Email: cholil@usm.id

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 56.6, 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 92.75, which falls into the "Best Imaginable" 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: App redesign, LokLok, Design thinking, User satisfaction.

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 56,6 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 92,75 yang termasuk dalam kategori Best Imaginable, 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: Desain Ulang Aplikasi, LokLok, Pemikiran Desain, Kepuasan Pengguna.

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, aplikasi streaming telah menjadi salah satu inovasi teknologi yang secara signifikan mengubah cara masyarakat menikmati hiburan (Kominfo, 2020). Internet sebagai hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam mendukung perubahan tersebut. Seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna teknologi, penggunaan internet juga mengalami pertumbuhan yang pesat sehingga mendorong perkembangan di berbagai sektor industri. Internet kini menjadi media utama untuk berkomunikasi, mencari informasi, melakukan transaksi secara daring, serta menikmati berbagai bentuk hiburan digital, seperti mendengarkan musik, bermain gim daring, dan menonton film. Beragam perangkat, seperti smartphone, komputer, laptop, dan tablet, semakin mempermudah masyarakat dalam mengakses layanan internet (Andika, 2023; Rahmawati & Susilo, 2022).

Di tengah persaingan yang semakin ketat dalam industri aplikasi streaming, LokLok berhasil menjadi salah satu platform yang mampu menarik perhatian pengguna di berbagai negara. Sebagai layanan streaming yang berfokus pada kualitas, LokLok telah memperoleh lebih dari 100 juta unduhan di Google Play Store dengan rata-rata penilaian sebesar 4,7 (Pratama & Utami, 2023). Pencapaian tersebut menunjukkan tingginya tingkat apresiasi pengguna terhadap berbagai keunggulan yang dimiliki, seperti koleksi konten yang beragam, fitur unduh untuk akses secara offline, antarmuka yang relatif mudah digunakan, minimnya iklan yang mengganggu, serta dukungan subtitle dalam berbagai bahasa. Berbagai keunggulan tersebut menjadikan LokLok sebagai salah satu pilihan utama bagi pengguna dari berbagai latar belakang budaya. Namun demikian, sebagaimana platform streaming lainnya, LokLok masih menghadapi sejumlah tantangan yang dapat memengaruhi kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan (Andriani, 2021).

Berdasarkan berbagai ulasan pengguna, beberapa permasalahan yang masih sering ditemukan meliputi buffering saat proses streaming, kegagalan dalam pengunduhan konten, ketidaksinkronan subtitle, serta belum tersedianya fitur kontrol orang tua yang memadai (Maulana, 2023). Selain itu, pengguna juga mengeluhkan munculnya iklan pop-up dan navigasi aplikasi yang dinilai kurang intuitif sehingga mengurangi kenyamanan dalam menggunakan aplikasi. Berbagai permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kepuasan pengguna tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas konten yang disediakan, tetapi juga oleh stabilitas sistem, keamanan data, kemudahan navigasi, serta kualitas antarmuka pengguna yang mampu memberikan pengalaman penggunaan yang optimal (Hasibuan, 2023; Mulyadi, 2023).

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, metode Design Thinking dipandang sebagai pendekatan yang tepat karena berorientasi pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini memungkinkan pengembang memahami pengalaman pengguna secara lebih mendalam, mengidentifikasi akar permasalahan, serta menghasilkan solusi desain yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan Design Thinking meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test yang saling terintegrasi dalam menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih efektif (Utomo, 2022). Melalui pendekatan tersebut, pengembangan aplikasi tidak hanya berfokus pada peningkatan aspek visual, tetapi juga pada peningkatan kualitas interaksi pengguna, efisiensi penggunaan aplikasi, serta kepuasan pengguna secara keseluruhan (Gunawan & Setiawan, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka aplikasi LokLok dengan menerapkan metode Design Thinking guna meningkatkan kepuasan pengguna. Redesain difokuskan pada penyederhanaan navigasi, optimalisasi performa aplikasi untuk mengurangi buffering, peningkatan kualitas subtitle, serta penambahan fitur kontrol orang tua agar aplikasi menjadi lebih aman dan nyaman digunakan oleh berbagai kelompok pengguna. Selain memberikan kontribusi praktis terhadap pengembangan aplikasi LokLok, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis mengenai penerapan metode Design Thinking dalam perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada aplikasi berbasis mobile, sehingga dapat menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi digital lainnya.

METODE

Dalam penelitian ini, pendekatan yang diterapkan untuk merancang tampilan adalah pendekatan "design thinking", yang dikenal sebagai metode complete wonder. Metode ini berfokus pada penciptaan solusi,

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)

redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id

100

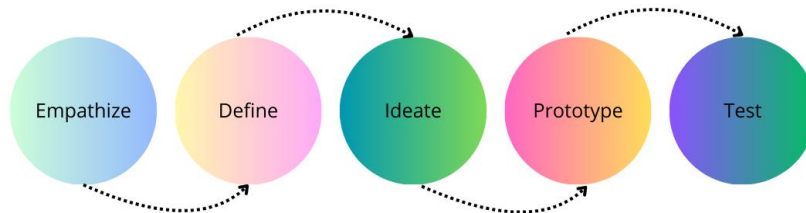
Indexed

SINTA 4



dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap keinginan pengguna, dengan tujuan untuk lebih mendekatkan inovasi pada kebutuhan manusia. Pendekatan ini sangat bergantung pada pemahaman yang tepat terhadap keinginan pengguna. Design thinking terdiri dari lima tahap (Stanford d.school) sebagai berikut.

Gambar 1: Tahapan Metode Design Thinking



Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna (*human-centered approach*) untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna. Proses ini diawali dengan tahap *Empathize*, yaitu memahami permasalahan yang dialami pengguna secara mendalam melalui kegiatan wawancara, observasi, maupun kombinasi keduanya. Pada tahap ini, peneliti berupaya menggali informasi mengenai perilaku, kebutuhan, harapan, serta kendala yang dihadapi pengguna ketika menggunakan aplikasi. Pemahaman yang diperoleh menjadi dasar dalam mengidentifikasi masalah secara lebih akurat sehingga solusi yang dirancang benar-benar berorientasi pada kebutuhan pengguna (Haniifah et al., 2021).

Setelah memperoleh pemahaman mengenai kebutuhan pengguna, proses dilanjutkan pada tahap *Define*. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis dan merumuskan inti permasalahan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Seluruh informasi yang diperoleh dikelompokkan sesuai dengan karakteristik masalah, kemudian dianalisis untuk menentukan prioritas permasalahan yang perlu diselesaikan. Perumusan masalah yang jelas sangat penting karena menjadi dasar dalam menentukan arah pengembangan solusi serta memastikan bahwa rancangan yang dihasilkan mampu menjawab kebutuhan pengguna secara tepat (Yulius & Pratama, 2021).

Tahap berikutnya adalah *Ideate*, yaitu proses menghasilkan berbagai alternatif solusi melalui kegiatan *brainstorming* dan konseptualisasi. Pada tahap ini, berbagai ide dikembangkan berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, kemudian dievaluasi untuk memilih solusi yang paling efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses iterasi dilakukan secara berulang untuk menyempurnakan setiap alternatif solusi sehingga menghasilkan rancangan yang inovatif, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi (Fitria, 2023).

Tahap terakhir adalah *Test*, yaitu proses pengujian terhadap prototipe yang telah dirancang untuk mengetahui tingkat efektivitas solusi yang dihasilkan. Pengguna diminta mencoba prototipe melalui berbagai skenario penggunaan, kemudian memberikan umpan balik mengenai kemudahan navigasi, tampilan antarmuka, fungsionalitas, serta kepuasan selama menggunakan aplikasi. Seluruh hasil pengujian dianalisis sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain melalui proses iterasi. Dengan demikian, tahap *Test* memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik sebelum diimplementasikan secara luas (Fitria, 2023).

PEMBAHASAN

Empathize

Berdasarkan informasi dari Google Play Store, aplikasi streaming Loklok menunjukkan kinerja yang sangat baik dengan rata-rata rating 4,7 dari 5 bintang (Google Play Store, 2024). Aplikasi ini telah diunduh

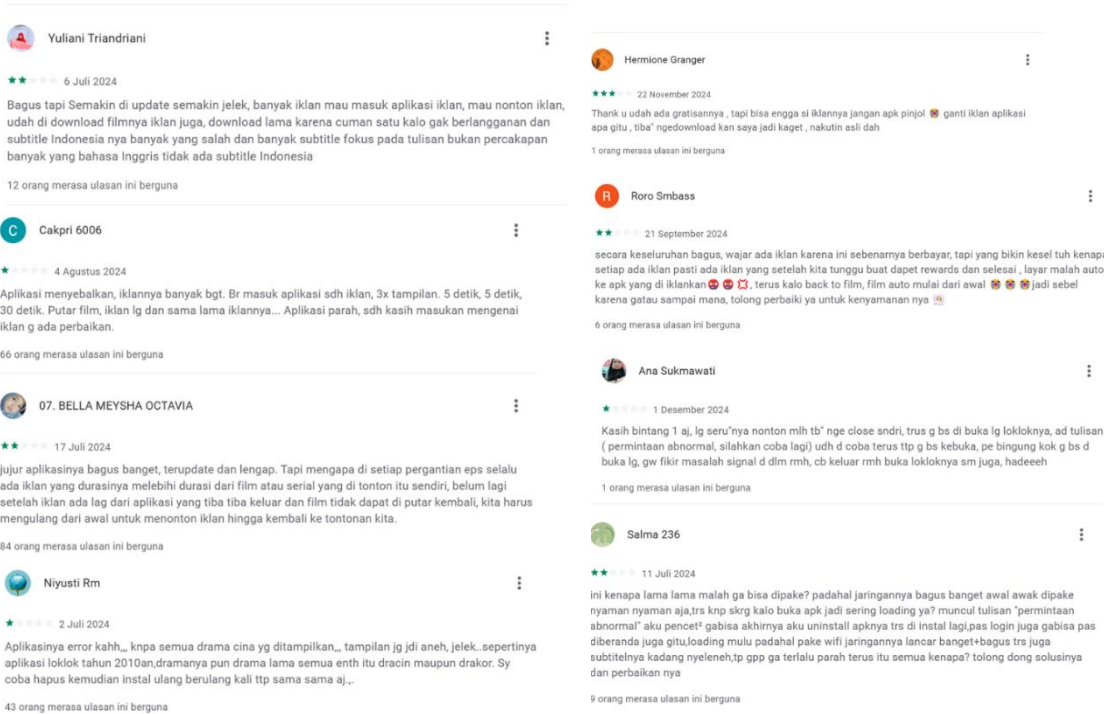
Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id

lebih dari 100 juta kali dengan lebih dari 1 juta ulasan pengguna. Sebaran rating menunjukkan mayoritas pengguna merasa puas, di mana 65% memberikan bintang 5, 25% memberikan bintang 4, dan hanya sebagian kecil yang memberikan rating rendah.

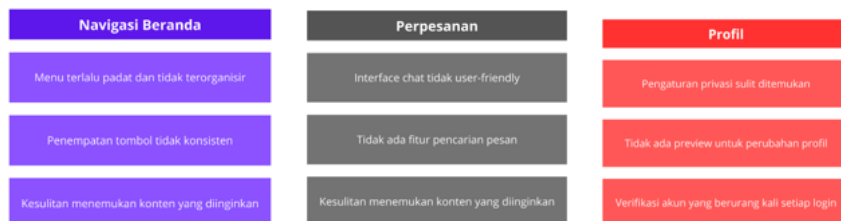
Penulis mengumpulkan sejumlah ulasan dari pengguna aplikasi di Play Store sebagai data untuk merancang ulang aplikasi. Ulasan yang dipilih bertujuan untuk memahami kebutuhan serta keluhan pengguna selama menggunakan aplikasi Loklok. Beberapa ulasan yang telah dirangkum akan diolah lebih lanjut ke dalam 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



Defise

No	<i>Pain Poin</i>
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 mereka.
4	Layanan pelanggan tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan atau usia pengguna.

No	<i>How Might We</i>
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, R. P. (2022).

Gambar 4: User Persona

User Persona



Auliya Maharani | Mahasiswa | Demak

Frustration:

- Auliyasering merasa kesulitan menemukan fitur yang dia butuhkan karena tampilan menu aplikasi terlalu padat dan tidak terorganisir.
- Mengalami buffering yang lama dan kualitas video yang tidak stabil saat menonton konten, yang mengganggu pengalaman menontonnya.
- Ketika menghadapi masalah teknis, Auliya merasa frustrasi karena layanan dukungan pelanggan yang lambat dan kurang responsif.

Needs:

- Membutuhkan antarmuka pengguna yang lebih sederhana dan terorganisir sehingga dia bisa dengan cepat menemukan konten atau fitur yang diinginkannya.
- Ingin pengalaman menonton yang lancar tanpa buffering, serta opsi untuk menyesuaikan kualitas video berdasarkan koneksi internetnya.
- Akses cepat dan efektif ke dukungan pelanggan saat menghadapi masalah.

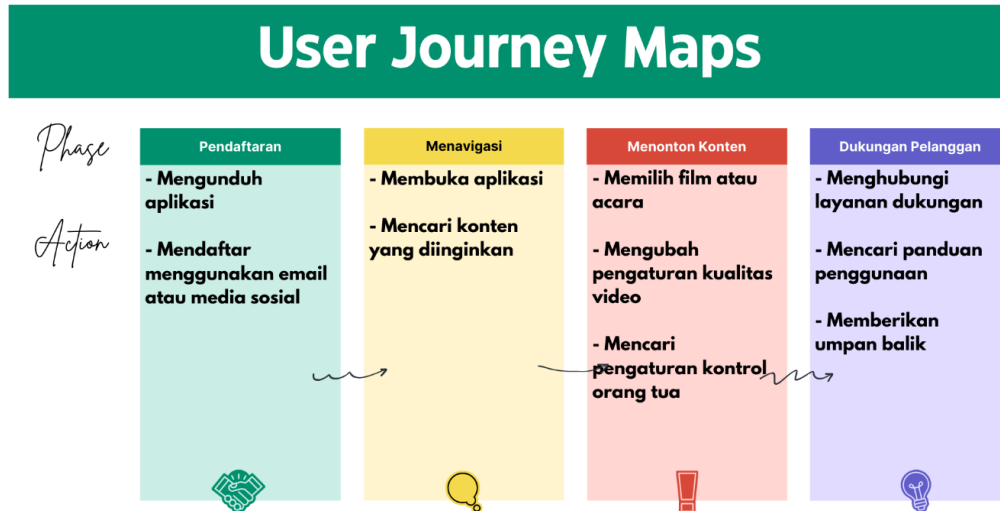
Goals:

- Menghabiskan lebih sedikit waktu untuk mencari dan lebih banyak waktu untuk menikmati konten yang dia sukai.
- Menonton film dan acara tanpa gangguan dari buffering atau kualitas video yang buruk.
- Dapat menemukan solusi untuk masalah yang dihadapinya dengan cepat, tanpa harus menunggu lama untuk mendapatkan respons dari layanan pelanggan.

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

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

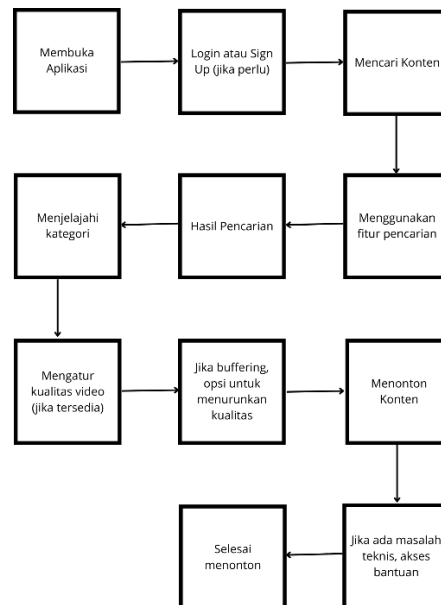
Gambar 5: User Journey Maps



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, A., & Octafian, A. (2021).

Gambar 6: User Flow



Gambar 7: Warna



Putih (#FFFFFF): Digunakan untuk latar belakang utama dan area konten, menciptakan tampilan minimalis yang bersih dan memastikan warna lainnya menonjol tanpa membebani antarmuka. Ruang kosong di sekitar konten membantu meningkatkan keterbacaan dan memusatkan perhatian pengguna pada elemen utama. Ungu (#7022EC): Memberikan sentuhan yang hidup dan bergaya, cocok untuk menonjolkan genre drama atau aksi. Ungu dapat digunakan sebagai latar belakang tag genre atau sebagai efek hover pada elemen interaktif untuk menciptakan suasana dinamis. Merah Muda (#D707BA): Menambah keceriaan dan variasi, sangat efektif untuk genre romantis atau untuk menonjolkan tombol ajakan bertindak tertentu. Merah muda adalah warna yang berani, menarik bagi pengguna yang mencari antarmuka yang menyenangkan dan cerah.

Gambar 6: Font

Open Sans

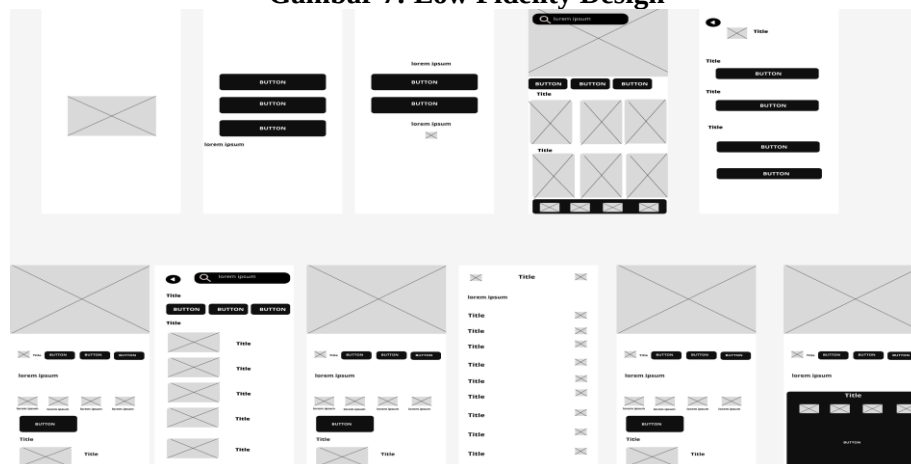
Pilihan Font – Open Sans:

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 sketsa awal atau prototipe dasar dari sebuah aplikasi yang hanya menunjukkan struktur utama tanpa detail visual seperti konten atau warna. Ini berfungsi sebagai langkah awal sebelum berkembang menjadi High Fidelity (Yulius, & Pratama, 2021).

Gambar 7: Low Fidelity Design



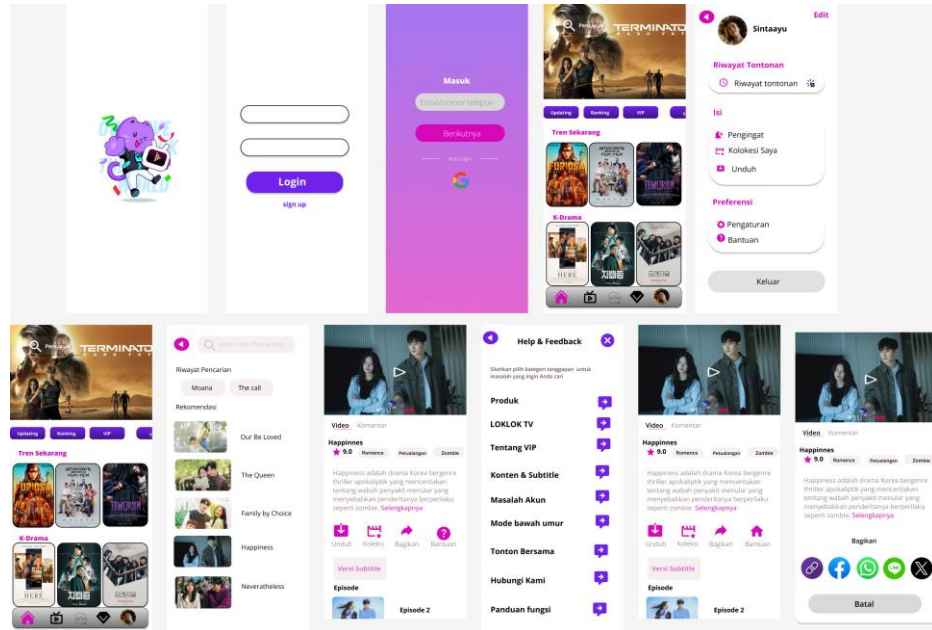
Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)

redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id

High Fidelity adalah tahap lanjutan dari pengembangan wireframe Low Fidelity. Pada tahap ini, elemen-elemen visual sudah ditambahkan, memberikan gambaran desain yang lebih nyata tentang aplikasi yang dikembangkan (Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D., 2023).

Gambar 8: High Fidelity Design



Test

Tahap pengujian dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan secara keseluruhan dan untuk menentukan apakah solusi yang diusulkan dapat menyelesaikan masalah yang ada. Proses ini dilakukan dengan menggunakan Usability Testing yang melibatkan 10 responden untuk setiap tugas guna memperoleh hasil yang valid. Usability Testing diuji menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) dan System Usability Scale (SUS).

Single Ease Question bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemudahan yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi. Metode ini mencakup 10 tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna. Setelah menyelesaikan setiap tugas, pengguna memberikan penilaian untuk menilai tingkat kesulitan tugas yang dilakukan, dengan rentang dari Sangat Mudah hingga Sangat Sulit, menggunakan skala 1 hingga 7. Hasil perhitungan SEQ dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1: SEQ = (Jumlah nilai tugas)/(Jumlah responpen)

SEQ	Nilai SEQ Responden										Nilai Skor
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	
T1	7	6	7	5	6	6	6	7	7	7	6,4
T2	5	6	6	6	7	7	6	6	6	6	6,1
T3	7	6	5	6	6	5	7	7	7	7	6,3
T4	6	5	7	6	7	5	5	6	5	6	5,8
T5	7	7	7	6	5	6	5	6	5	7	6,1
T6	5	8	7	5	6	7	5	7	6	7	6,3
T7	7	5	7	8	7	5	6	8	7	6	6,6

T8	7	7	6	7	5	5	7	6	6	6	6,2
T9	7	6	6	6	6	6	7	7	5	5	6,1
T10	7	4	5	7	5	5	7	5	5	6	7,0
Hasil Skor											56,6

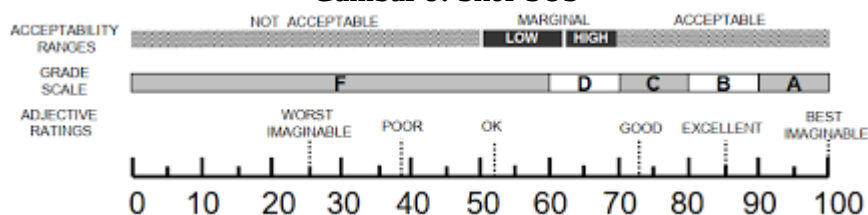
System Usability Scale (SUS) adalah metode yang digunakan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap desain sebuah aplikasi. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert, dengan rentang nilai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju) untuk 10 pernyataan yang diberikan. Dalam metode ini, pernyataan bernomor ganjil memiliki konotasi positif, sedangkan pernyataan bernomor genap bersifat negatif. Terdapat beberapa aturan khusus dalam penghitungan skor SUS, antara lain:

Tabel 2: Hasil Perhitungan SUS

SUS	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor	Skor x 2,5
R1	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	36	90
R2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	37	93
R3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	37	93
R4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
R5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	37	93
R6	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	37	93
R7	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	95
R8	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95
R9	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	36	90
R10	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37	93
Nilai Skor Rata-rata											92,75	

Berdasarkan hasil perhitungan SUS yang ditampilkan pada Tabel 4, aplikasi Loklok memperoleh skor rata-rata sebesar 92,75, yang termasuk dalam kategori "Best Imaginable". Hasil ini mengindikasikan bahwa desain ulang aplikasi Loklok berhasil memberikan pengalaman pengguna yang sangat memuaskan serta mampu memenuhi kebutuhan mereka dengan optimal.

Gambar 9: Skor SUS



KESIMPULAN

Hasil Usability Testing yang melibatkan 10 responden menunjukkan bahwa aplikasi Loklok memberikan performa yang sangat positif dalam aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Pada Single Ease Question (SEQ), aplikasi ini memperoleh nilai rata-rata 56,6, yang mengindikasikan bahwa pengguna merasa aplikasi ini mudah digunakan tanpa menghadapi hambatan berarti saat menyelesaikan tugas yang diberikan. Konsistensi nilai SEQ di antara responden mencerminkan antarmuka

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id

yang intuitif dan efisien.

Selain itu, berdasarkan hasil System Usability Scale (SUS), aplikasi Loklok mencatat skor rata-rata sebesar 92,75, yang masuk dalam kategori "Best Imaginable". Hal ini menunjukkan bahwa desain ulang aplikasi Loklok berhasil memberikan pengalaman pengguna yang sangat memuaskan dan memenuhi kebutuhan mereka secara efektif. Skor ini juga menegaskan bahwa aplikasi ini sangat ramah pengguna serta mampu memberikan solusi yang optimal untuk permasalahan sebelumnya. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini mengonfirmasi bahwa desain ulang aplikasi Loklok yang dilakukan dengan pendekatan strategis telah berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara signifikan.

REFERENSI

- Andika. (2023, January 13). *Tentang LokLok aplikasi nonton film lengkap*. Klikpositif.
- Andriani. (2021). Hubungan pengalaman pengguna dengan tingkat kepuasan pada aplikasi streaming.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan design prototype UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 135. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- 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>
- Gunawan, R., & Setiawan, B. (2022). Evaluasi antarmuka pengguna pada aplikasi mobile menggunakan metode SUS (System Usability Scale). *Jurnal Sistem Informasi*, 14(3), 233–240.
- Gusti Karnawan. (2021). Implementasi user experience menggunakan metode Design Thinking pada prototype aplikasi Cleanstic. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1).
- 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. (2020). *Laporan tren digital dan perkembangan internet di Indonesia tahun 2020*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Lais, N., Chandra, R., Hamdandi, M., Bachtar, F., & Sastika, D. A. (2022). Perancangan UI/UX pada aplikasi BapakKost dengan metode Design Thinking. *Multi Data Palembang Student Conference*, 1(1).
- 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.
- Raschintasofi, T., & Arifin. (2022). Perancangan UI/UX pada website Laboratorium Energy menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2). <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- 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>
- Yulius, & Pratama. (2021). Metode Design Thinking dalam perancangan media promosi kesehatan berbasis keilmuan desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*.

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

<https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>

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>