

## **IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPING PADA PERANCANGAN TAMPILAN UI/UX APLIKASI ANDROID BACA LIGHT NOVEL**

Rahmad Rama Dani<sup>1</sup>, Karnadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palembang

<sup>1</sup>[rahmad0611@gmail.com](mailto:rahmad0611@gmail.com), <sup>2</sup>[Karnadiit2018@gmail.com](mailto:Karnadiit2018@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The development of digital technology has allowed for wider access to various forms of content, including Light Novels, which are increasingly popular among global readers. However, there are still limitations in the existing Light Novel reading application, especially in terms of user interface (UI) and user experience (UX). This research aims to design the UI/UX of an Android-based Light Novel reading application by applying a prototyping method. This method allows for iterative design creation and evaluation to ensure a functional, aesthetic, and user-friendly interface. The results of this study include the design of several key features, such as an update page, a list of popular Light Novels, a genre-based search feature, as well as a community page and user profiles. With a user-centric design approach, this research is expected to provide a more comfortable and interesting reading experience for Light Novel fans, as well as support the development of digital literacy in the modern era.*

*Keywords: UI/UX, Prototyping, Light Novel, Android Application, Interface Design.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital telah memungkinkan akses yang lebih luas terhadap berbagai bentuk konten, termasuk Light Novel, yang semakin populer di kalangan pembaca global. Namun, masih terdapat keterbatasan dalam aplikasi baca Light Novel yang ada, terutama dalam aspek tampilan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi baca Light Novel berbasis Android dengan menerapkan metode prototyping. Metode ini memungkinkan pembuatan dan evaluasi desain secara iteratif guna memastikan antarmuka yang fungsional, estetis, serta sesuai dengan preferensi pengguna. Hasil dari penelitian ini mencakup perancangan beberapa fitur utama, seperti halaman pembaruan, daftar Light Novel populer, fitur pencarian berbasis genre, serta halaman komunitas dan profil pengguna. Dengan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih nyaman dan menarik bagi penggemar Light Novel, serta mendukung pengembangan literasi digital di era modern.

Kata kunci : UI/UX, Prototyping, Light Novel, Aplikasi Android, Desain Antarmuka.

## **A. Pendahuluan**

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi membawa dampak besar ke cara orang untuk mengakses berbagai macam konten. Orang-orang bisa mencari dan mengakses berbagai hal bisa melalui aplikasi dan website, contohnya adalah mengakses karya sastra seperti novel. Light Novel sendiri merupakan sebuah karya budaya yang berasal dari Jepang yang dikenal dengan gaya penulisan yang ringan dan sering dilengkapi berbagai ilustrasi bergaya manga ataupun anime. Light Novel sangat populer tidak hanya di Jepang, namun juga di penjuru dunia termasuk di Indonesia.

Light Novel mempunyai karakteristik budaya yang unik, yang di mana ceritanya sering kali menggunakan elemen cerita fantasi, petualangan, romansa, kehidupan sehari-hari, hingga tema futuristik yang relevan dengan budaya pop modern. Light Novel mempunyai komunitas penggemar yang sangat luas, karena dengan genre cerita yang telah disebutkan di atas karya-karya Light Novel sering kali mendapat adaptasi menjadi film, game, anime, dan manga. Dalam konteks ini, software ataupun aplikasi yang dapat

mendukung pengalaman membaca Light Novel mempunyai potensi yang besar untuk mendukung dan memperkuat budaya ini secara lebih luas lagi.

Namun, meskipun potensinya yang besar, layanan untuk menyediakan tempat membaca Light Novel masih sangat terbatas. Beberapa tempat layanan yang tersedia masih menunjukkan banyak kekurangan dalam hal ini adalah tampilan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX). Masalah navigasi yang membingungkan. Desain yang kurang menarik, ataupun fitur yang tidak sesuai. Oleh karena itu, perancangan UI/UX yang optimal menjadi fokus penting dalam pengembangan aplikasi baca Light Novel. Desain UI/UX akan fokus dalam kemudahan navigasi, namun juga mempertimbangkan aspek estetika, kebutuhan, dan kebutuhan target pengguna agar dapat memuaskan pembaca. Penulis bertujuan untuk membahas proses perancangan UI/UX aplikasi android khusus untuk membaca Light Novel, dengan fokus pada menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan

menyenangkan, fungsional, serta mudah digunakan. Perancangan ini akan memperhatikan preferensi target pengguna, tren desain modern, serta elemen-elemen budaya Light Novel yang unik. Dengan adanya perancangan UI/UX yang terencana dengan baik, diharapkan aplikasi ini tidak hanya menjadi solusi yang relevan bagi penggemar Light Novel, tetapi juga mampu mendukung pengembangan literasi berbasis digital dan memperkuat budaya Light Novel di tengah masyarakat global.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **2.1 Perancangan**

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (sistem Flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem [2].

### **2.2 Aplikasi**

Aplikasi adalah perangkat lunak (software) yang dirancang untuk

membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas atau memenuhi kebutuhan tertentu dengan menggunakan perangkat komputer, ponsel, ataupun perangkat lainnya. Aplikasi dapat berfungsi untuk berbagai perangkat lainnya. Aplikasi dapat berfungsi untuk berbagai tujuan, mulai dari hiburan, produktivitas, pendidikan, hingga kebutuhan bisnis. Aplikasi adalah perangkat lunak yang secara spesifik dibuat untuk memungkinkan pengguna melaksanakan fungsi tertentu, baik untuk kebutuhan individu, bisnis, maupun organisasi [12].

### **2.3 Light Novel**

Light Novel atau Novel ringan (ライトノベル, raito noberu) adalah sejenis novel yang sering disertai dengan ilustrasi bergaya anime atau manga. Light novel adalah evolusi dari majalah roman picisan Jepang (pulp magazine). Untuk menarik minat pembaca, mulai tahun 1970-an, majalah jenis ini mulai menyisipkan ilustrasi ke dalam cerita dan menyertakan artikel mengenai film, anime, dan game populer, setelah terlebih dahulu mengadopsi gaya sampul anime dan manga [5].

### **2.4 Pengertian UI dan UX**

*User Interface* adalah aspek pengguna dari sistem pencarian informasi dan penting untuk melakukan proses pencarian informasi. *User Interface* dapat digunakan untuk membantu kebutuhan informasi [13]. *User Experience* adalah pengalaman keseluruhan yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi atau produk digital. UX berfokus pada bagaimana aplikasi bekerja, apakah memenuhi kebutuhan pengguna dan seberapa mudah pengguna dapat mencapai tujuan mereka.

Aspek	UI (User Interface)	UX (User Experience)
Fokus	Tampilan visual dan elemen interaktif	Pengalaman keseluruhan pengguna
Elemen	Warna, font, ikon, tata letak	Kemudahan, alur, kegunaan
Tujuan	Membuat antarmuka yang menarik	Membuat aplikasi yang nyaman dan efisien
Contoh	Desain tombol yang estetik	Alur pendaftaran yang sederhana

### C. Metode Pelaksanaan

#### 3.1 Metode Perancangan Prototype

Pada perancangan ini, penelitian ini menerapkan metode Prototype yang cocok untuk perancangan UI/UX aplikasi baca Light Novel ini. Prototype adalah representasi awal dari sebuah model dari suatu sistem yang dirancang untuk memvisualisasikan ide, fungsi, dan desain sebelum diimplementasikan secara penuh. Dalam konteks

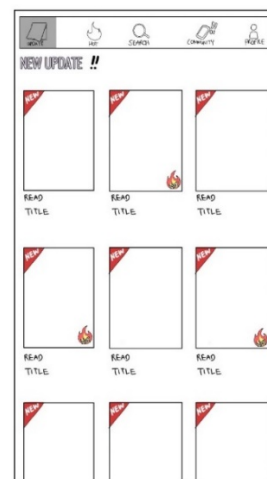
pengembangan perangkat lunak atau aplikasi, prototype digunakan untuk memperlihatkan tampilan dan interaksi antarmuka (UI/UX) sehingga dapat memungkinkan pengujian awal terhadap desain dan fungsionalitas.

Dalam perancangan ini, prototype diwujudkan dalam bentuk Low-Fidelity Prototype, yaitu sketsa sederhana atau wireframe yang berfokus pada struktur dan tata letak tanpa detail visual.

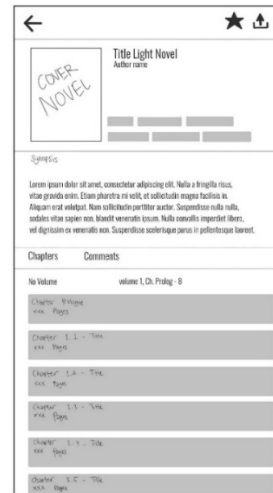
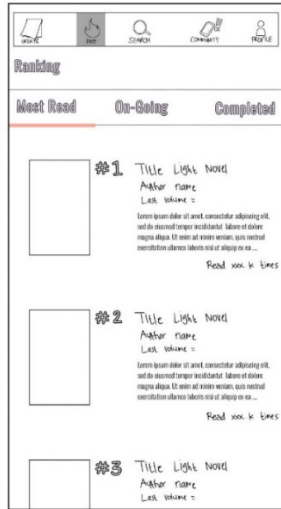
#### 3.2 Wireframe

Pada tahapan ini, perancangan desain wireframe yaitu membuat desain wireframe pada setiap halaman yang dibutuhkan. Pada penelitian ini terdapat beberapa desain halaman yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

- a) Prototype interface halaman update.

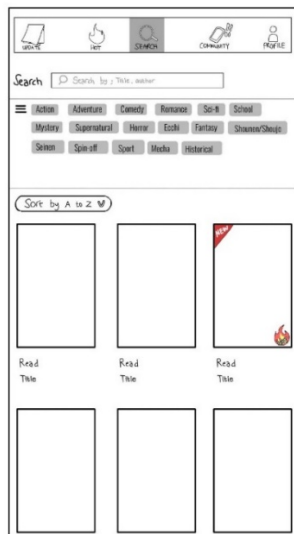


b) Prototype interface halaman *Hot*.



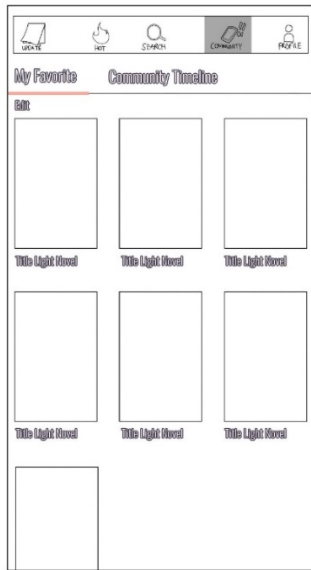
e) Prototype interface membaca

c) Prototype interface halaman pencarian.

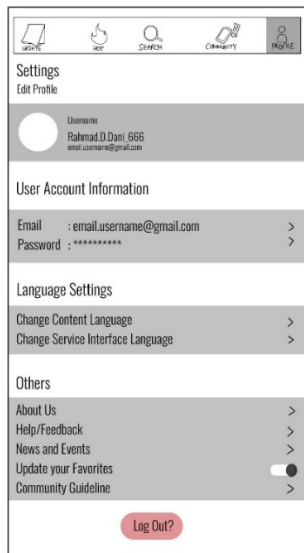


f) Prototype interface halaman *My favorite*

d) Prototype interface detail Light Novel.



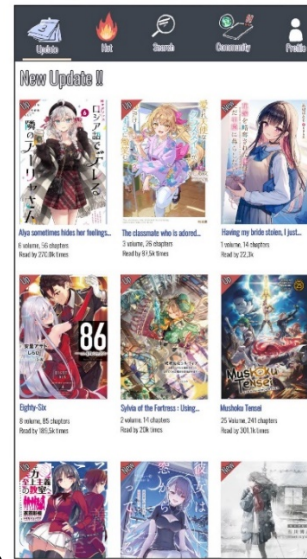
g) Prototype halaman *Profile*



## D. Hasil dan Pembahasan

### a) Tampilan Halaman Update

Di sini menampilkan banyak novel yang siap untuk dibaca oleh pengguna. Novel menampilkan cover rilis terbaru, judul, dan juga banyak pembaca.



e

### b) Tampilan halaman *Hot*

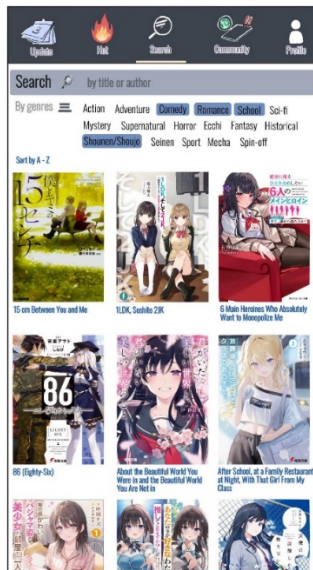
Pada halaman ini pengguna dapat mencari novel yang sedang populer berdasarkan 3 kategori; most read, on-going, dan completed.



### c) Tampilan halaman pencarian

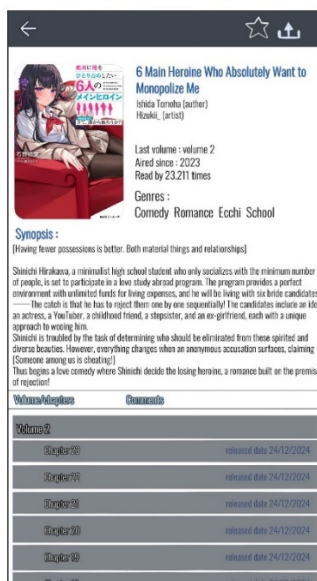
Di halaman pencarian, pengguna bisa mencari Light Novel yang ingin dibaca dengan memasukkan judul ataupun nama penulis. Ada pula fitur

untuk mencari genre-genre yang ada di Light Novel.



d) Tampilan halaman detail Light Novel.

Di halaman ini akan memberikan informasi berupa judul Light Novel, penulis dan ilustrator, volume buku, tahun terbit, *genre*, dan sinopsis light novel tersebut.



e) Tampilan ketika membaca Light Novel

Setelah pengguna memilih untuk membaca Light novel, di bawah ini adalah tampilan ketika pengguna membaca Light Novel.



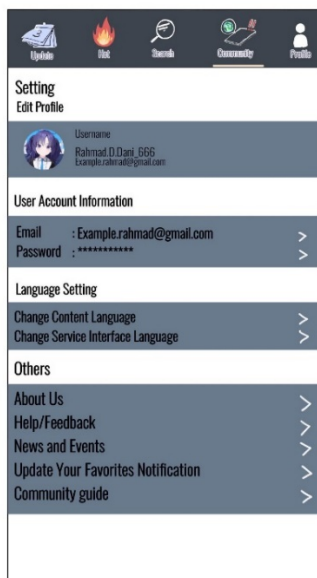
f) Tampilan Halaman *Community* “My favortie”

Ini adalah tampilan fitur untuk menampilkan Light Novel yang telah pengguna tambahkan sebagai seri yang disukai.



g) Tampilan Halaman Profile

Pada halaman ini, pengguna dibawa ke berbagai pengaturan dan profil pengguna. Pengguna bisa melihat informasi akun, pengaturan bahasa, dan fitur lainnya seperti mengirim feedback atau umpan balik kepada pengembang, dan informasi komunitas.



## E. KESIMPULAN

Dalam perancangan ini, proyek berhasil mengimplementasikan metode prototyping untuk merancang tampilan UI/UX aplikasi baca Light Novel. Metode ini memungkinkan penulis untuk membuat prototype yang iteratif sehingga desain dapat terus diperbaiki berdasarkan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Hasil perancangan ini meliputi beberapa fitur utama seperti halaman update, pencarian, fitur favorite, riwayat baca, pengaturan bahasa, dan lainnya. Dengan pendekatan berpusat pada pengguna, perancangan ini memperhatikan elemen visual, estetika, dan kemudahan navigasi sehingga dapat memberikan pengalaman membaca yang nyaman, fungsional, dan menarik bagi penggemar Light Novel. Proyek ini bisa memberikan kontribusi terhadap pengembangan literasi digital dan budaya Light Novel dengan menyediakan platform yang intuitif dan terintegrasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suhaili, M. (2022). Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik). *JoMMiIT: Jurnal Multi Media dan IT*, 6(1).
- [2] Saputra, N. Y., & Nafisah, S. (2020). Analisis Desain Sistem Informasi Terintegrasi dan User Interface pada Sistem Informasi Sekolah (SISKO) di Perpustakaan SMA Negeri 1 Yogyakarta. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 4(1), 19-40.



- [3] Hassenzahl, M., Law, E. L. C., & Hvannberg, E. T. (2006). User Experience-Towards a unified view. *Ux Ws Nordichi*, 6, 1-3.
- [4] Farid, N., & Sutabri, T. (2024). Rancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Prototype. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 3(2), 09-14.
- [5] Ummah, N. W., & Widodo, H. (2022). Gothic Romance Dalam Light Novel Owari no Seraph: Ichinose Guren 16 Sai no Hametsu Karya Kagami Takaya. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang*, 4(1), 30-37.
- [6] Camburn, B., Viswanathan, V., Linsey, J., Anderson, D., Jensen, D., Crawford, R., ... & Wood, K. (2017). Design prototyping methods: state of the art in strategies, techniques, and guidelines. *Design Science*, 3, e13.
- [7] Kurnia, J. S., & Risyda, F. (2021). Rancang Bangun Penerapan Model Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Persediaan Barang Berbasis Web. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 223-230.
- [8] Ditanti, J., & Nisa, D. A. (2023). Storyboard Dalam Perancangan Iklan Layanan Masyarakat "Hindari Self-Diagnosis! Yuk, Konsultasikan Kondisimu". *Jurnal Nawala Visual*, 5(1), 52-57.
- [9] Pressman, A. (2024). *IDEAS—A Secret Weapon for Business: Think and Collaborate Like a Designer*. Taylor & Francis.
- [10] Tenner, E. (2015). The design of everyday things by Donald Norman. *Technology and Culture*, 56(3), 785-787.
- [11] Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About face: the essentials of interaction design*. John Wiley & Sons.
- [12] Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2004). *Management information systems: Managing the digital firm*. Pearson Educación.
- [13] Aryansyah, D. F., Sokibi, P., & Fahrudin, R. (2023). Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 2(1), 128-135.

