

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang yang lebih luas bagi penulis dalam mempublikasikan karya tulis mereka. Namun, aplikasi publikasi cerita yang ada saat ini masih memiliki berbagai keterbatasan, seperti fitur yang sulit dipahami, keterbatasan dalam pengelolaan tampilan tulisan, serta minimnya kesempatan bagi penulis untuk memperoleh penghasilan dari karya yang dipublikasikan. Selain itu, pengguna pembaca juga mengalami keterbatasan dalam memberikan apresiasi dan berinteraksi dengan penulis. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* desain aplikasi “Tulisan-ku” sebagai media publikasi cerita digital yang mampu mendukung aktivitas penulis dan pembaca melalui pendekatan user-centered *design* menggunakan metode *design thinking*.

Metode *design thinking* digunakan melalui lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, *prototype* dan testing. Tahap empathize dilakukan melalui wawancara kepada pengguna pembaca dan penulis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Tahap define menghasilkan user persona sebagai dasar perancangan. Selanjutnya tahap ideate menghasilkan daftar fitur aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *Prototype* dirancang menggunakan Figma dengan fokus pada kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka dan kenyamanan pengguna. Evaluasi *prototype* dilakukan menggunakan metode *heuristic evaluation* berdasarkan prinsip *usability* Nielsen.

Hasil penelitian ini berupa *prototype* high-fidelity aplikasi “Tulisan-ku” yang menyediakan berbagai fitur untuk mendukung aktivitas membaca, menulis, interaksi sosial serta sistem apresiasi kepada penulis melalui fitur donasi. Berdasarkan hasil evaluasi, *prototype* aplikasi dinilai mampu memenuhi kebutuhan pengguna serta memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai aplikasi publikasi cerita digital berbasis mobile.

Kata Kunci: UI/UX, *Design thinking*, *Heuristic evaluation*, *Prototype*, Aplikasi Mobile

ABSTRACT

The development of digital technology has provided broader opportunities for writers to publish their written works. However, existing story publishing applications still have several limitations, such as features that are difficult to understand, limited customization of writing displays, and a lack of opportunities for writers to generate income from their published works. In addition, readers have limited options for expressing appreciation and interacting with authors. This study aims to design a prototype of the “Tulisan-ku” application as a digital story publishing platform that supports both writers and readers through a user-centered design approach using the Design Thinking method.

The Design Thinking method was implemented through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The empathize stage was conducted through interviews with readers and writers to identify user needs. The define stage resulted in the creation of user personas as the foundation for the design process. Subsequently, the ideate stage generated a list of application features tailored to user requirements. The prototype was developed using Figma, focusing on usability, interface consistency, and user comfort. Prototype evaluation was carried out using the Heuristic Evaluation method based on Nielsen’s usability principles.

The results of this study are presented in the form of a high-fidelity prototype of the “Tulisan-ku” application, which provides various features to support reading, writing, social interaction, and a writer appreciation system through a donation feature. Based on the evaluation results, the application prototype was found to meet user needs and demonstrates potential for further development as a mobile-based digital story publishing application.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, Heuristic Evaluation, Prototype, Mobile Application