
FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ANTAR MUKA PENGGUNA PADA APLIKASI BRAINLY BERBASIS MOBILE

**Husni¹, Hasanul Basri², Rajululu Ansahar³, Dava Alif Maulana⁴, Ramatul
Rurqan⁵, Junaidi Salat⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Teknik Informatika Universitas Jabal Ghafur

email : husni25122000@gmail.com⁽¹⁾, hasanulbasri4509@gmail.com⁽²⁾,
rajululanshar@gmail.com⁽³⁾, davaalifmaulana@gmail.com⁽⁴⁾,
furqan010620@gmail.com⁽⁵⁾, junaidisalat@unigha.ac.id⁽⁶⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi antarmuka pengguna pada aplikasi mobile, dengan fokus pada aplikasi Branly. Antar muka pengguna yang baik tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga berkontribusi pada keberhasilan aplikasi di pasar yang kompetitif. Penelitian ini mengidentifikasi elemen-elemen kunci dalam desain antarmuka, termasuk usability, estetika, dan interaksi pengguna. Berdasarkan kajian literatur dari berbagai sumber, termasuk penelitian oleh Alamsyah dan Putri (2020) serta Hidayat (2021), faktor-faktor seperti responsivitas, kemudahan navigasi, dan kejelasan informasi ditemukan sebagai aspek penting yang berpengaruh terhadap pengalaman pengguna. Selain itu, studi ini juga mengeksplorasi peran umpan balik pengguna dalam proses pengembangan aplikasi, menekankan pentingnya pengujian usability dan iterasi desain untuk meningkatkan efektivitas antarmuka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik dapat signifikan meningkatkan engagement dan retensi pengguna. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan antarmuka pengguna yang efektif harus mempertimbangkan kebutuhan dan harapan pengguna, serta melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi mobile.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pendekatan Interaksi Manusia dan Komputer.

1. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan aplikasi berbasis mobile telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai platform untuk berbagai aktivitas, mulai dari belanja online, pendidikan, hingga hiburan. Dengan meningkatnya jumlah pengguna smartphone dan tablet, pengembang aplikasi dituntut untuk menciptakan antarmuka pengguna (user interface) yang tidak hanya menarik tetapi juga intuitif dan mudah digunakan. Menurut (Kurniawan dan Iskandar ,2020), desain antarmuka yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*), yang pada gilirannya akan mempengaruhi tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna terhadap aplikasi.

Antarmuka pengguna yang efektif tidak hanya mengedepankan estetika visual, tetapi juga harus mempertimbangkan aspek fungsionalitas. Pengguna aplikasi mobile cenderung memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap kinerja aplikasi, terutama dalam hal kecepatan dan responsivitas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi antarmuka pengguna pada aplikasi *mobile*, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai elemen-elemen kunci yang harus diperhatikan dalam perancangan aplikasi.

Salah satu aspek penting dalam pengembangan antarmuka pengguna adalah analisis kebutuhan pengguna. (Santoso ,2021) menyebutkan bahwa memahami siapa pengguna aplikasi, apa tujuan mereka dalam menggunakan aplikasi, dan bagaimana mereka berinteraksi dengan aplikasi tersebut merupakan langkah awal yang krusial dalam proses perancangan. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk wawancara, survei, dan pengujian kegunaan (*usability testing*). Dengan memahami konteks penggunaan dan preferensi pengguna, pengembang dapat menciptakan antarmuka yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Selanjutnya, faktor-faktor psikologis juga memegang peranan penting dalam desain antarmuka. (Hidayat ,2021) menekankan bahwa elemen-elemen seperti konsistensi, keterbacaan, dan kemudahan navigasi sangat berpengaruh terhadap bagaimana pengguna menilai antarmuka suatu aplikasi. Pengguna yang merasa nyaman dan terbantu oleh desain antarmuka cenderung lebih

puas dan lebih mungkin untuk merekomendasikan aplikasi tersebut kepada orang lain. Oleh karena itu, perhatian yang lebih besar terhadap aspek-aspek ini dapat menghasilkan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Di samping itu, perkembangan teknologi juga mempengaruhi cara pengguna berinteraksi dengan aplikasi *mobile*. Dengan kemunculan berbagai perangkat dengan ukuran layar yang berbeda, penting bagi pengembang untuk menciptakan antarmuka yang responsif. (Pratama ,2021) menjelaskan bahwa desain responsif memastikan antarmuka aplikasi dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar, sehingga pengguna tetap mendapatkan pengalaman yang optimal terlepas dari perangkat yang mereka gunakan. Ini sangat penting dalam konteks aplikasi *mobile*, di mana pengguna dapat mengakses aplikasi dari berbagai perangkat.

Selain itu, inovasi dalam teknologi seperti penggunaan kecerdasan buatan (AI) dan *augmented reality* (AR) semakin memperkaya pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi *mobile*. (Rahmawati dan Sari ,2022) menunjukkan bahwa penerapan AI dapat membantu dalam personalisasi antarmuka pengguna, sehingga aplikasi dapat memberikan pengalaman yang lebih disesuaikan dengan preferensi pengguna. Misalnya, aplikasi dapat merekomendasikan konten atau fitur berdasarkan perilaku dan preferensi pengguna sebelumnya. Sementara itu, penggunaan AR dapat memberikan pengalaman interaktif yang lebih mendalam, yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dengan aplikasi.

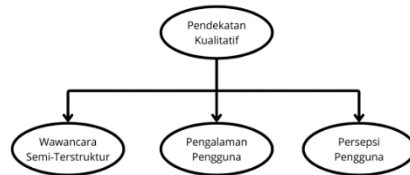
Namun, meskipun terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi antarmuka pengguna, tidak semua aplikasi berhasil menerapkan prinsip-prinsip desain yang baik. Beberapa aplikasi masih menghadapi tantangan dalam menciptakan antarmuka yang memadai, yang dapat mengakibatkan frustrasi pengguna dan menurunkan tingkat adopsi aplikasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis faktor-faktor yang berkontribusi terhadap desain antarmuka pengguna pada aplikasi *mobile*, serta dampaknya terhadap pengalaman dan kepuasan pengguna.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai persepsi dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka aplikasi. Teknik wawancara semi-terstruktur

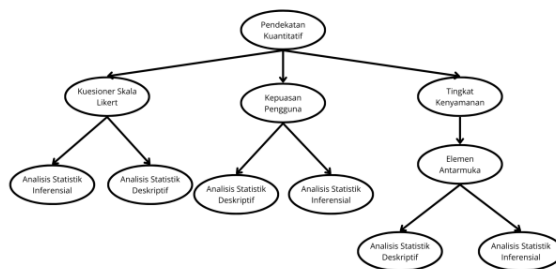
Faktor yang Mempengaruhi Antar Muka Pengguna Pada Aplikasi Brainly Berbasis Mobile

bisa menjadi alat utama dalam pendekatan ini, dengan pertanyaan-pertanyaan yang menggali aspek desain, kemudahan navigasi, dan estetika antarmuka.



Gambar 1. diagram pendekatan kualitatif

Pendekatan Kuantitatif: Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dan tingkat kenyamanan dalam menggunakan aplikasi Branly. Kuesioner dengan skala Likert (misalnya, 1-5) akan memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data numerik tentang bagaimana pengguna menilai elemen antarmuka seperti tata letak, warna, ikon, dan tombol. Hasil dari data ini dapat dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, sehingga memberikan kesimpulan yang valid mengenai kepuasan pengguna.



Gambar 2. diagram Pendekatan Kuantitatif

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian aplikasi *mobile* seperti Branly bisa mencakup:

- 1) **Wawancara dan Observasi Langsung:** Pengguna diminta untuk menguji aplikasi sambil memberikan masukan mengenai antarmuka aplikasi. Pengamatan langsung ini bisa mencakup area di mana pengguna merasa kesulitan atau nyaman dalam menavigasi fitur aplikasi.

- 2) Kuesioner Online: Dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna aktif aplikasi, peneliti bisa mendapatkan data terkait persepsi umum tentang antarmuka Branly. Data ini kemudian diolah secara kuantitatif untuk mendapatkan insight mengenai desain dan kemudahan penggunaan.

2.2 Analisis Data

Dalam jurnal ini, analisis data biasanya terdiri dari beberapa tahap:

- 1) Analisis Tematik untuk Data Kualitatif: Data hasil wawancara dan observasi akan dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema atau pola umum yang muncul, seperti aspek antarmuka mana yang disukai atau yang perlu diperbaiki.
- 2) Statistik Deskriptif dan Inferensial untuk Data Kuantitatif: Data kuesioner diolah menggunakan statistik deskriptif (rata-rata, persentase) untuk mengidentifikasi tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna. Selanjutnya, analisis inferensial seperti regresi atau korelasi digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara faktor-faktor tertentu dengan tingkat kepuasan pengguna.

2.3 Ulasan dan Rating Aplikasi Brainly

Sebagai bagian dari penelitian, informasi tentang review dan rating aplikasi Branly di berbagai platform (seperti *Google Play Store* atau *App Store*) penting untuk ditinjau:

- 1) Review Pengguna: Ulasan pengguna memberikan gambaran langsung mengenai pengalaman pengguna. Pengguna yang merasa puas biasanya menyebutkan elemen seperti desain yang menarik dan navigasi yang mudah. Di sisi lain, ulasan negatif sering kali berhubungan dengan masalah teknis atau kesulitan dalam mengakses fitur tertentu.
- 2) Rating Aplikasi: Rata-rata rating yang diberikan oleh pengguna bisa menjadi indikator kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi Branly. Jika aplikasi mendapatkan rating tinggi (misalnya, 4 atau 5 bintang), ini menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi dirancang dengan baik dan memenuhi ekspektasi pengguna. Sebaliknya, rating rendah menunjukkan bahwa pengguna mungkin mengalami masalah yang perlu diperbaiki.



Gambar 3. Pengguna aplikasi branly

2.4 Penyusunan Kerangka Teoretis

Kerangka teoretis dalam penelitian ini didasarkan pada konsep-konsep inti dari desain antarmuka pengguna (*user interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*user experience/UX*) yang berorientasi pada kepuasan dan kemudahan penggunaan aplikasi. Sebagai aplikasi berbasis *mobile*, Branly berfokus pada penerapan prinsip-prinsip *User-Centered Design (UCD)*, yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari setiap proses pengembangan aplikasi. Konsep UCD ini menekankan bahwa setiap tahap pengembangan harus memperhitungkan kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna secara langsung. Pendekatan ini sangat penting dalam pengembangan aplikasi mobile seperti Branly karena pengguna diharapkan dapat berinteraksi dengan aplikasi secara mudah, cepat, dan intuitif.

Selain UCD, teori-teori lain dalam pengalaman pengguna (UX) turut berperan penting, seperti teori yang menyoroti aspek-aspek kegunaan (*usability*), aksesibilitas (*accessibility*), dan estetika visual (*visual aesthetics*).

- 1) Kegunaan (*Usability*): Dalam konteks aplikasi Branly, aspek kegunaan mencakup kemudahan navigasi, kejelasan informasi, dan keterjangkauan fitur. Pengguna harus dapat memahami fungsi-fungsi dasar aplikasi tanpa perlu melakukan banyak upaya belajar. Selain itu, desain antarmuka Branly harus mendukung pengguna dalam mencapai tujuan mereka dengan cepat dan efisien.
- 2) Aksesibilitas (*Accessibility*): Aksesibilitas adalah elemen krusial yang memastikan aplikasi Branly dapat diakses oleh berbagai pengguna dengan beragam kondisi, baik itu pengguna dengan keterbatasan fisik

atau mereka yang menggunakan perangkat berbeda. Dalam hal ini, penggunaan warna, teks yang mudah dibaca, serta ukuran tombol dan ikon harus dirancang agar mudah dijangkau.

- 3) Estetika Visual (*Visual Aesthetics*): Penampilan aplikasi sangat memengaruhi persepsi pengguna. Desain visual yang konsisten, warna yang menyenangkan, dan tata letak yang seimbang dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan membuat mereka lebih tertarik menggunakan aplikasi.

Penggunaan prinsip UCD dan teori UX dalam aplikasi Branly memberikan dasar yang kuat bagi proses pengembangan yang tidak hanya memperhatikan fungsi teknis, tetapi juga kenyamanan pengguna dalam mengakses aplikasi secara optimal.

2.5 Penggunaan Model dan *Framework*

Dalam penelitian ini, model dan *framework* digunakan untuk memberikan analisis yang lebih terstruktur mengenai penerimaan dan efektivitas antarmuka aplikasi Branly. Dua model utama yang diaplikasikan adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Heuristic Evaluation*. *Technology Acceptance Model* (TAM): TAM adalah salah satu model yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna. Dalam konteks aplikasi Branly, TAM membantu memahami bagaimana pengguna melihat aplikasi ini dari segi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan manfaat (*perceived usefulness*). Kedua faktor ini sangat menentukan apakah pengguna merasa nyaman dan puas menggunakan Branly. Jika pengguna merasa aplikasi ini mudah digunakan, mereka akan lebih cenderung menggunakannya dalam jangka panjang. Selain itu, persepsi pengguna terhadap manfaat aplikasi – misalnya, apakah aplikasi benar-benar membantu mereka menemukan atau mengakses informasi dengan cepat – juga memengaruhi tingkat penerimaan mereka.

- 1) Implementasi TAM dalam penelitian ini melibatkan pengukuran persepsi pengguna dengan menggunakan kuesioner yang berfokus pada aspek kemudahan dan manfaat aplikasi Branly. Data yang diperoleh kemudian diolah secara statistik untuk mengidentifikasi seberapa besar pengaruh kedua faktor tersebut terhadap kepuasan pengguna. Model ini memungkinkan peneliti untuk merumuskan rekomendasi yang spesifik dalam meningkatkan kualitas antarmuka berdasarkan hasil persepsi pengguna.
- 2) *Heuristic Evaluation*: Metode evaluasi heuristik digunakan untuk menilai efektivitas antarmuka aplikasi Branly melalui penilaian sejumlah kriteria

atau "heuristik" desain. Evaluasi ini membantu menilai aspek-aspek seperti konsistensi antarmuka, feedback yang diberikan kepada pengguna, serta kemudahan belajar dan navigasi. Metode ini dilakukan oleh ahli UX yang mengevaluasi desain aplikasi dengan menggunakan serangkaian panduan atau "aturan praktis" (*heuristic rules*).

Beberapa prinsip dalam evaluasi heuristik yang relevan dengan aplikasi Branly meliputi:

- 1) **Konsistensi dan Standar:** Desain harus mempertahankan konsistensi dalam penggunaan ikon, warna, dan tata letak sehingga pengguna tidak merasa bingung saat berpindah dari satu bagian aplikasi ke bagian lain.
- 2) **Feedback yang Jelas:** Aplikasi harus memberikan umpan balik secara jelas terhadap aksi pengguna, seperti notifikasi atau konfirmasi ketika pengguna menyelesaikan suatu tindakan.
- 3) **Kemudahan Pembelajaran (*Learnability*):** Pengguna baru harus dapat mempelajari cara menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa memerlukan panduan yang rumit.

Dengan melakukan evaluasi heuristik, peneliti dapat mengidentifikasi kelemahan atau masalah pada antarmuka aplikasi yang mungkin tidak terlihat dalam analisis TAM. Evaluasi heuristik memberikan masukan yang lebih spesifik mengenai aspek-aspek desain yang perlu diperbaiki agar aplikasi dapat lebih mudah diakses dan dipahami oleh pengguna.

3. Pembahasan dan Interpretasi Hasil

Pada bagian ini, kita akan membahas dan menginterpretasikan hasil penelitian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi antarmuka pengguna pada aplikasi Branly berbasis mobile. Penelitian ini berfokus pada aspek-aspek desain yang berperan dalam mendukung kepuasan pengguna dan mengidentifikasi kendala utama yang dihadapi pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut.

3.1 Aspek Antar Muka yang Mendukung Kepuasan Pengguna

Pengguna secara umum mengapresiasi aspek-aspek tertentu dari desain antarmuka Branly yang membuat pengalaman mereka lebih nyaman dan efisien. Salah satu elemen yang sangat dihargai adalah desain minimalis yang memungkinkan tampilan aplikasi terlihat bersih dan tidak berantakan. Desain minimalis ini memberi kesan profesional dan mendorong pengguna untuk lebih fokus pada konten utama tanpa gangguan dari elemen-elemen visual yang tidak perlu.

Selain itu, tata letak antarmuka yang intuitif menjadi faktor pendukung utama bagi pengguna. Tata letak yang baik membuat navigasi menjadi mudah, sehingga pengguna dapat mengakses berbagai fitur dengan cepat dan mudah. Pengguna dapat dengan mudah menemukan tombol dan ikon yang memiliki peran penting, seperti navigasi menuju halaman utama, fitur pencarian, dan akses cepat ke menu utama. Ikon-ikon yang jelas dan terdefinisi dengan baik ini sangat membantu, terutama bagi pengguna baru yang pertama kali mengunduh dan menggunakan aplikasi Branly.



Gambar 4. Menu utama aplikasi branly

Kemudahan navigasi ini menambah tingkat kepuasan pengguna karena mereka dapat dengan cepat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya tanpa perlu mengalami kebingungan. Desain visual yang konsisten dan menarik juga dinilai positif oleh pengguna, karena warna-warna yang dipilih dengan cermat dapat menciptakan atmosfer aplikasi yang menarik dan menyenangkan secara estetika. Semua elemen ini mendukung pengalaman pengguna secara keseluruhan dan memperkuat loyalitas mereka terhadap aplikasi Branly.

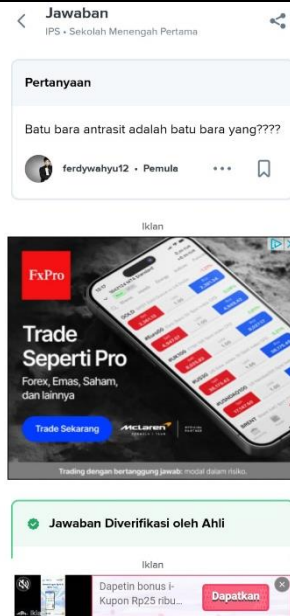
3.2 Kendalam Penggunaan Aplikasi

Namun, meskipun terdapat beberapa aspek yang mendukung pengalaman pengguna, penelitian ini juga mengungkapkan adanya kendala-kendala yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi Branly. Salah satu kendala utama yang sering disampaikan oleh pengguna adalah jumlah iklan yang terlalu banyak. Banyaknya iklan yang muncul dalam aplikasi dianggap mengganggu dan memecah konsentrasi pengguna saat mereka sedang menjelajahi fitur atau konten aplikasi.

Iklan yang berlebihan ini sering kali muncul dalam bentuk pop-up yang menghalangi tampilan, sehingga mengganggu aktivitas pengguna. Beberapa iklan bahkan sulit diabaikan karena memerlukan waktu tunggu sebelum pengguna dapat menutupnya. Hal ini menurunkan kenyamanan pengguna dan sering kali menyebabkan frustrasi, terutama ketika pengguna sedang dalam proses mencari informasi atau menikmati konten.

Selain itu, banyaknya iklan juga memengaruhi kecepatan akses dan performa aplikasi. Pengguna melaporkan bahwa aplikasi terkadang mengalami penurunan respons atau lambat saat memuat halaman karena adanya iklan yang harus dimuat terlebih dahulu. Hal ini tentunya mempengaruhi kualitas pengalaman mereka, karena pengguna mengharapkan aplikasi yang dapat berjalan dengan lancar tanpa jeda yang tidak perlu.

Keberadaan iklan yang dominan ini tidak hanya mengurangi kenyamanan, tetapi juga menciptakan kesan bahwa aplikasi lebih mementingkan monetisasi daripada pengalaman pengguna. Banyak pengguna yang merasa bahwa aplikasi menjadi kurang profesional akibat kehadiran iklan yang berlebihan, dan hal ini dapat berdampak negatif pada persepsi mereka terhadap aplikasi Branly secara keseluruhan.



Gambar 5. Iklan yang mengganggu tampilan apk

3.3 Pentingnya Optimalisasi Antar Muka dan Pengurangan Iklan

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pengembang aplikasi Branly mempertimbangkan untuk mengoptimalkan antarmuka dengan mengurangi jumlah iklan atau menata ulang cara iklan ditampilkan. Misalnya, menempatkan iklan hanya pada area tertentu atau membatasi frekuensi kemunculan iklan dapat mengurangi gangguan bagi pengguna tanpa mengorbankan pendapatan dari iklan.

Selain itu, meningkatkan performa aplikasi melalui optimasi pada backend dan mengurangi konten iklan yang memerlukan loading time dapat membantu meningkatkan kepuasan pengguna. Umpan balik visual dan navigasi yang responsif juga bisa diperbaiki agar pengguna merasa interaksi mereka dengan aplikasi lebih mulus dan nyaman.

Interpretasi hasil penelitian ini memberikan pemahaman mendalam mengenai kelebihan dan kelemahan antarmuka aplikasi Branly. Rekomendasi perbaikan yang dihasilkan dari analisis ini diharapkan dapat membantu pengembang dalam menciptakan antarmuka yang lebih baik, lebih ramah pengguna, dan meminimalisir gangguan iklan yang tidak diperlukan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa antarmuka pengguna pada aplikasi Branly memainkan peran penting dalam mempengaruhi pengalaman pengguna. Secara keseluruhan, aspek desain seperti desain minimalis, tata letak intuitif, dan kemudahan navigasi terbukti mendukung kepuasan pengguna. Desain minimalis, yang mengedepankan kesederhanaan, membantu menciptakan tampilan aplikasi yang bersih dan fokus pada konten, sementara tata letak yang jelas dan navigasi yang mudah diikuti memberikan pengalaman yang lancar bagi pengguna. Ikon-ikon yang jelas dan warna-warna yang konsisten juga memperkuat daya tarik visual aplikasi, membuat pengguna merasa lebih nyaman dan tidak bingung saat menggunakannya.

Namun, meskipun banyak elemen antarmuka yang mendukung, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala signifikan yang dihadapi pengguna. Salah satu masalah terbesar adalah banyaknya iklan yang mengganggu. Pengguna merasa bahwa iklan yang muncul terlalu sering dan menghalangi akses mereka ke fitur-fitur penting aplikasi. Selain itu, iklan yang memuat tampilan pop-up atau yang membutuhkan waktu untuk ditutup menyebabkan gangguan pada alur pengalaman pengguna. Keberadaan iklan yang berlebihan juga memengaruhi kinerja aplikasi, menyebabkan penurunan respons dan kecepatan aplikasi, yang pada akhirnya dapat membuat pengguna merasa frustrasi.

Berdasarkan temuan ini, ada kebutuhan yang jelas untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna dengan mengurangi gangguan iklan. Hal ini bisa dilakukan dengan membatasi frekuensi iklan atau menempatkannya di area yang tidak mengganggu navigasi pengguna. Selain itu, pengembang juga disarankan untuk lebih fokus pada peningkatan performa aplikasi, agar aplikasi dapat berjalan lebih cepat dan lebih responsif. Penggunaan feedback visual yang lebih jelas juga dapat membantu pengguna merasa lebih yakin bahwa aplikasi merespons setiap interaksi mereka dengan baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana desain antarmuka yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna, sementara juga menunjukkan area-area yang perlu diperbaiki, khususnya terkait dengan iklan dan performa aplikasi.

Daftar Pustaka

- Kurniawan, D. & Iskandar, A. (2020). *Pengaruh Desain Antarmuka Pengguna terhadap Pengalaman Pengguna Aplikasi Mobile*. Jurnal Teknologi Informasi, 15(3), 123-134.
- Pratama, R. (2021). *Pentingnya Desain Responsif pada Aplikasi Mobile*. Jurnal Desain Digital, 12(4), 230-245.
- Rahmatilah, N., & Sari, D. (2022). *Penerapan Kecerdasan Buatan dan Augmented Reality dalam Aplikasi Mobile*. Jurnal Teknologi dan Inovasi, 18(3), 176-190.
- Santoso, A. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengguna dalam Pengembangan Aplikasi Mobile*. Jurnal Desain Interaksi, 17(2), 45-58.