



## **Analisis Efektifitas UI/UX *Design Software* Pengolah Gambar Menggunakan Metode *Design Thinking* terhadap Kenyamanan Pengguna dalam *Industry Animasi***

**M. Fakhri Sholahuddin<sup>1\*</sup>, Tata Sutabri<sup>2\*</sup>**

<sup>1-2</sup>Universitas Bina Dharma, Indonesia

Email: [fakhri.sholahuddin28@gmail.com](mailto:fakhri.sholahuddin28@gmail.com)<sup>1</sup>, [tata.sutabri@gmail.com](mailto:tata.sutabri@gmail.com)<sup>2</sup>

Jl. A. Yani No. 3, Palembang 30624, Indonesia

Korespondensi penulis: [fakhri.sholahuddin28@gmail.com](mailto:fakhri.sholahuddin28@gmail.com)\*

**Abstract.** *In the animation industry, the effectiveness of user interface (UI) and user experience (UX) design in image processing software is crucial for enhancing user comfort and productivity. This study aims to evaluate the UI/UX design in software belonging to the Adobe family, such as Photoshop, Illustrator, and After Effects. The employed methodology is Design Thinking, which includes the steps of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, to analyze each aspect of UI/UX design. Data were gathered through surveys and interviews with industry professionals to understand their experiences and perspectives. Preliminary results indicate that while Adobe applications are generally satisfactory, some software like After Effects and Illustrator require specific adjustments to the workspace menu to better meet user needs. These findings highlight areas needing improvement in image processing software to enhance user comfort and work efficiency. This research is expected to contribute to the development of more user-centered software, thereby improving user experience quality in the animation.*

**Keywords:** *User Interface Design, User Experience, Image Processing Software, Design Thinking Methodology, User Comfort.*

**Abstrak.** Dalam industri animasi, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada perangkat lunak pengolah gambar berperan penting dalam menunjang kenyamanan dan efisiensi kerja pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas desain UI/UX pada perangkat lunak keluarga Adobe, seperti Photoshop, Illustrator, dan After Effects, dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini mencakup tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang diterapkan untuk menganalisis elemen UI/UX dari setiap aplikasi. Data dikumpulkan melalui survei dan observasi pengguna profesional di bidang animasi, yang bertujuan untuk memahami kendala dan kebutuhan mereka. Hasil awal menunjukkan bahwa walaupun antarmuka Adobe secara keseluruhan mendukung produktivitas, beberapa penyesuaian pada menu workspace dan navigasi dapat meningkatkan pengalaman pengguna lebih lanjut. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan perangkat lunak pengolah gambar yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna di sektor animasi.

**Kata kunci:** Desain Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Perangkat Lunak Pengolah Gambar, Metode Design Thinking, Kenyamanan Pengguna.

### **1. LATAR BELAKANG**

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, kebutuhan akan perangkat lunak pengolah gambar semakin meningkat di industri animasi. Desain UI dan UX yang efektif bukan hanya mendukung kenyamanan pengguna, tetapi juga mendorong efisiensi dalam proses kerja. Namun, banyak profesional animasi yang mengalami kesulitan dalam menyesuaikan antarmuka perangkat lunak Adobe, seperti Photoshop dan After Effects, yang dikenal dengan berbagai fitur kompleks dan menu yang belum sepenuhnya intuitif. Situasi ini sering kali memaksa pengguna untuk beradaptasi melalui percobaan berulang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif desain UI/UX pada perangkat lunak Adobe dalam memenuhi kebutuhan pengguna di industri animasi, dengan menerapkan metode Design Thinking.



**Gambar 1:** *Tren Penggunaan Perangkat Lunak Adobe di Industri Animasi*

Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menawarkan rekomendasi untuk meningkatkan kenyamanan dan produktivitas pengguna, serta diharapkan menjadi acuan bagi pengembangan perangkat lunak di masa mendatang.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Desain UI/UX pada Software Pengolah Gambar**

Desain UI mencakup aspek visual seperti tata letak, warna, dan elemen interaktif, yang bertujuan untuk memberikan tampilan menarik dan mudah digunakan (Sutabri, 2021). Sementara itu, UX lebih fokus pada keseluruhan pengalaman pengguna, termasuk kemudahan akses dan efektivitas dalam mencapai tujuan (Putra & Sari, 2022). Menurut Purnomo (2020), UI/UX yang baik dapat meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna. Penelitian oleh Purnomo (2020) menunjukkan bahwa desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna, terutama dalam konteks perangkat lunak kreatif seperti pengolah gambar.

### **Metode Design Thinking**

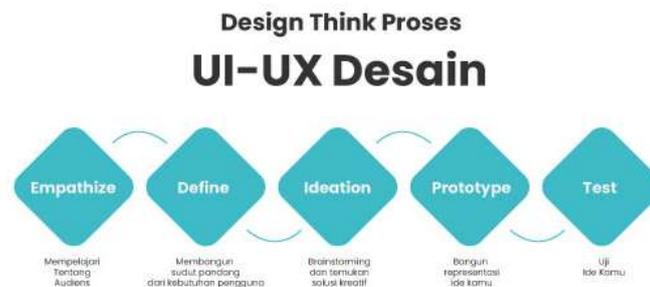
Design Thinking adalah pendekatan berbasis pengguna yang efektif untuk mengatasi permasalahan desain yang kompleks. Brown (2008) menjelaskan bahwa metode ini mencakup lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pendekatan ini memungkinkan pengembang memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, yang sangat relevan dalam desain perangkat lunak yang berfokus pada kenyamanan pengguna (Rahman, 2021).

## Penelitian Terkait Pengalaman Pengguna

Studi oleh Adi dan Rina (2022) mengungkapkan bahwa pengguna perangkat lunak animasi seperti After Effects sering kali menghadapi kesulitan dalam menavigasi fitur yang kompleks. Penelitian ini menyarankan perbaikan dalam bentuk tutorial yang lebih komprehensif dan antarmuka yang lebih intuitif. Utami (2023) juga menunjukkan bahwa desain berbasis pengguna dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi kerja di perangkat lunak animasi.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking dengan lima tahapan: Empathy, Define, Ideate, Prototype, dan Test (Curedale, 2016). Metode ini relevan untuk memahami pengalaman pengguna dan merancang solusi yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna. Diagram berikut (Figure 2) menggambarkan tahapan Design Thinking yang diterapkan dalam penelitian ini.



**Gambar 2:** Tahapan Design Thinking dalam Evaluasi UI/UX Adobe.

#### Tahapan Design Thinking

Dalam penerapannya, metode *Design Thinking* digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- A. **Empathy:** Langkah awal ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Melalui wawancara dan survei, data dikumpulkan dari pengguna perangkat lunak di industri animasi untuk memahami berbagai kendala yang dihadapi. *Empathy* adalah tahapan krusial yang memungkinkan pemahaman lebih mendalam terhadap pengalaman pengguna, sebagaimana diungkapkan oleh Brown (2008).
- B. **Define:** Berdasarkan hasil *Empathy*, masalah utama yang dialami pengguna diidentifikasi secara lebih rinci. Fokus penelitian ini adalah permasalahan dalam penggunaan workspace dan keterbatasan informasi terkait fungsi tools dalam aplikasi pengolah

gambar. Proses definisi masalah ini memperjelas arah penyelesaian yang dibutuhkan (Kelley & Kelley, 2013).

- C. **Ideate:** Pada tahap ini, berbagai solusi dikembangkan untuk menyelesaikan kendala-kendala yang ditemukan. Proses ini memungkinkan munculnya ide-ide baru, seperti simplifikasi layout dan opsi penyesuaian workspace. Studi dari Carlgren et al. (2016) menyatakan bahwa tahapan *Ideation* sangat penting untuk eksplorasi alternatif dalam desain UI/UX.
- D. **Prototype:** Setelah ide solusi terbentuk, prototipe awal dibuat untuk menilai seberapa efektif solusi tersebut. Menurut Dam dan Siang (2018), prototipe memungkinkan penilaian desain secara cepat sebelum diterapkan sepenuhnya. Prototipe ini diharapkan dapat mengukur apakah solusi memenuhi harapan pengguna.
- E. **Test:** Pada tahap ini, prototipe diuji pada pengguna untuk mengumpulkan umpan balik. Luchs dan Swan (2011) menunjukkan bahwa pengujian pada pengguna adalah langkah penting untuk memastikan desain tidak hanya efektif tetapi juga nyaman bagi pengguna.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

- A. **Observasi:** Teknik ini digunakan untuk melihat secara langsung interaksi pengguna dengan software, memberikan informasi yang lebih kaya mengenai preferensi pengguna. Observasi langsung dinyatakan oleh Sutabri (2012) sebagai metode yang efektif untuk menemukan pola penggunaan yang tidak selalu disadari oleh pengguna.
- B. **Survei Kuesioner:** Survei disebar untuk memperoleh data kuantitatif terkait persepsi pengguna terhadap software Adobe. Sutabri (2013) menekankan pentingnya survei untuk mendapatkan data statistik yang membantu dalam mengevaluasi persepsi pengguna secara keseluruhan.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dianalisis dengan pendekatan deskriptif dan kualitatif.

- A. **Analisis Deskriptif:** Data survei dianalisis untuk memberikan gambaran umum terkait tingkat kenyamanan pengguna pada UI/UX Adobe (Neuman, 2014).
- B. **Analisis Kualitatif:** Hasil wawancara dan observasi diolah secara kualitatif untuk mengenali pola-pola yang relevan. Yin (2018) menyebutkan bahwa pendekatan kualitatif sangat membantu dalam mengidentifikasi aspek-aspek yang dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan masukan yang berharga untuk pengembangan perangkat lunak Adobe yang lebih nyaman dan sesuai kebutuhan pengguna profesional di industri animasi.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Tahap-tahap Design Thinking dalam Evaluasi UI/UX

Dalam penelitian ini, pendekatan **Design Thinking** diterapkan untuk menilai seberapa efektif UI/UX pada perangkat lunak Adobe (Photoshop, Illustrator, After Effects) bagi kalangan profesional di bidang animasi dan pembuat konten. Setiap tahap Design Thinking memungkinkan pengumpulan informasi spesifik tentang kenyamanan pengguna dan efektivitas desain. Hasil dari setiap tahap adalah sebagai berikut:

- A. **Empathize (Memahami Kebutuhan Pengguna)**: Berdasarkan survei, sebagian besar responden yang memiliki pengalaman lebih dari 3 tahun menganggap UI Adobe mendukung produktivitas mereka. Namun, mereka juga merasa workspace default belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan, terutama dalam hal navigasi dan akses cepat ke berbagai fitur.
- B. **Define (Merumuskan Masalah)**: Beberapa area di UI, khususnya terkait pengaturan workspace dan aksesibilitas tools, dinilai kurang optimal. Rata-rata skor untuk aspek "Kemudahan Navigasi" dan "Kemudahan Menemukan Tools" mencapai 4,3 dari 5, menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk penyesuaian UI yang lebih mendukung alur kerja.
- C. **Ideate (Mengusulkan Ide Solusi)**: Responden mengusulkan penambahan opsi kustomisasi untuk workspace dan akses cepat ke fitur. Mayoritas juga menyarankan perbaikan di bagian penyesuaian workspace yang sering digunakan.
- D. **Prototype (Mengembangkan Prototipe)**: Walaupun penelitian ini tidak mencakup pengujian langsung terhadap prototipe, saran dari responden menunjukkan bahwa perubahan-perubahan pada UI/UX dapat meningkatkan efisiensi kerja mereka.
- E. **Test (Pengujian oleh Pengguna)**: Survei menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa UI Adobe telah membantu meningkatkan produktivitas mereka (skor rata-rata 4,5). Namun, responden menyatakan masih memerlukan fitur tambahan agar workspace dapat disesuaikan dengan lebih fleksibel.

## Pengaruh Desain UI/UX terhadap Kenyamanan dan Produktivitas Pengguna

Dari hasil survei, terlihat bahwa *UI/UX pada perangkat lunak Adobe memberikan dampak positif terhadap produktivitas*. Dengan rata-rata skor 4,5, dapat disimpulkan bahwa UI software Adobe cukup mendukung kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Namun, sekitar 50% responden merasa perlu melakukan penyesuaian ulang pada workspace secara berkala untuk memaksimalkan kenyamanan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun desain Adobe sudah unggul, masih ada ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal personalisasi agar lebih sesuai dengan preferensi pengguna.

Tabel 1.

| Aspek yang Dievaluasi                  | Rata-Rata Skor |
|--|----------------|
| Kemudahan Navigasi                     | 4,3            |
| Dukungan untuk Alur Kerja              | 4,2            |
| Kemudahan dalam Menemukan Tools        | 4,3            |
| Peningkatan Produktivitas karena UI/UX | 4,5            |

### Diskusi Konsistensi dengan Studi Sebelumnya

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan studi-studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa *UI/UX perangkat lunak Adobe secara umum efisien* dalam mendukung produktivitas, meskipun tetap membutuhkan opsi personalisasi. Penelitian sebelumnya juga mengindikasikan bahwa software pengolah gambar yang baik perlu memiliki opsi penyesuaian agar dapat memenuhi kebutuhan spesifik para profesional, terutama di bidang desain dan animasi.

### Kesimpulan Sementara

Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun *UI/UX perangkat lunak Adobe* secara umum telah mendukung produktivitas, diperlukan peningkatan dalam hal kustomisasi workspace untuk menambah kenyamanan dan efisiensi penggunaan. Temuan ini diharapkan menjadi panduan bagi pengembang dalam mengembangkan software yang lebih responsif terhadap kebutuhan profesional di bidang animasi dan desain grafis.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis efektivitas UI/UX pada perangkat lunak Adobe di kalangan profesional animasi, penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun UI/UX telah mendukung produktivitas pengguna, terdapat kebutuhan yang signifikan untuk fitur kustomisasi workspace yang lebih fleksibel. Dengan peningkatan dalam aspek personalisasi, perangkat lunak Adobe berpotensi lebih optimal dalam menunjang kenyamanan dan efisiensi kerja pengguna di sektor animasi. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut dalam perancangan software berbasis kebutuhan pengguna yang terus berkembang.

## DAFTAR REFERENSI

- Adi, R., & Rina, S. (2022). User experience challenges in animation software: A case study of Adobe After Effects. *Journal of Animation Technology*, 12(2), 45–53.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Carlgren, L., Rauth, I., & Elmquist, M. (2016). Framing design thinking: The concept in idea and enactment. *Creativity and Innovation Management*, 25(1), 38–57.
- Curedale, R. (2016). *Design Thinking: Process and Methods Manual* (2nd ed.). Topanga: Design Community College.
- Iqbal, M., Devasela, M. D., & Sutabri, T. (2023). Conceptual design TanyaAja startups connect with experts instantly using the sprint method. *Jurnal Info Sains: Informatika dan Sains*, 9(2), 345–356.  
<https://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/InfoSains/article/view/3280>
- Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. Crown Publishing.
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (7th ed.). Pearson Education Limited.
- Purnomo, R. (2020). Enhancing productivity through effective UI/UX in image processing software. *International Journal of Software Engineering*, 15(1), 88–102.
- Putra, A., & Sari, D. (2022). UI/UX design principles in the creative software industry. *Journal of Design Research*, 5(3), 123–131.
- Rahman, M. (2021). Implementing design thinking for software UI/UX improvement. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 18(2), 156–162.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, T. (2014). *Sistem Informasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, T., & Ramadhani, R. (2023). Implementasi metode design thinking pada perancangan UI/UX aplikasi logbook magang dalam perspektif sosiologi. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 12(1), 45–53.  
<https://journalthamrin.com/index.php/jtik/article/view/1735>
- Utami, R. (2023). User-centered design in animation software: Impact on productivity and user satisfaction. *Journal of Animation and Digital Art*, 6(1), 65–74.