

## PERANCANGAN ULANG UI/UX PLATFORM KONFERENSI VIDEO B2C (STUDI KASUS UMEETME.ID MILIK PT TELKOM INDONESIA)

Aji Nurhidayat<sup>1</sup>, Sheila Andita Putri<sup>2</sup>, Martiyadi Nurhidayat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
*hidayatnuraji@student.telkomuniversity.ac.id, chesheila@telkomuniversity.ac.id,*  
*martiyadi@telkomuniversity.ac.id@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** Sejak terjadinya pandemi COVID-19 di Indonesia, pemerintah mewajibkan agar aktivitas belajar, bekerja, dan beribadah dilakukan di rumah, untuk mengurangi penularan COVID-19. Hal ini membuat aktivitas bekerja dan belajar dilakukan dari rumah secara *online* dengan penggunaan platform konferensi video. Potensi pertumbuhan penggunaan platform konferensi video sangat meningkat, dalam hal ini *zoom* diunduh 681 juta kali, *google meet* diunduh 331 juta dan *microsoft teams* 200 juta. *UMeetMe* merupakan layanan konferensi video dalam ekosistem Telkom. Berdasarkan identifikasi awal dari stakeholder platform *UMeetMe* untuk saat ini pengguna masih mengalami kendala dan menilai *user interface* dari platform konferensi video *UMeetMe* masih belum baik, yang akan mengarahkan kepada *user experience* yang buruk. Penelitian ini menggunakan metode design thinking dengan menentukan konsep visual, alur pengguna, wireframe, mockup, hingga prototyping. Diharapkan perancangan ini dapat mengurangi tingkat kesulitan pengguna menggunakan platform *UMeetMe*.

**Kata kunci:** konferensi video, antarmuka pengguna, pengalaman pengguna

**Abstract:** *Since the COVID-19 pandemic in Indonesia, the government has required that learning, working, and worship activities are carried out at home to reduce the transmission of COVID-19. This makes work and study activities carried out from home online using video conferencing platforms. The potential for growth in video conferencing platforms is significantly increased. In this case, Zoom was downloaded 681 million times, Google Meet was downloaded 331 million and Microsoft Teams 200 million. UMeetMe is a video conferencing service in the Telkom ecosystem. Based on the initial identification of the stakeholders of the UMeetMe platform, currently, users are still experiencing problems and assessing that the user interface of the UMeetMe video conferencing platform is still not good, which will lead to a bad user experience. After that, the design process is carried out by determining visual concepts, creating user flows, wireframes, mockups, and prototyping. Through prototyping, results can then be tested by user testing. The results of this design research focus on the ease of displaying information on the features needed and the visual aspects of the convenience of use.*

**Keywords:** *motion graphic, microplastic, plastic pollution, educational media*

## PENDAHULUAN

Sejak terjadinya pandemi COVID-19 di seluruh dunia termasuk di Indonesia, telah berdampak di semua sektor industri. Akibatnya banyak aktivitas dilakukan di luar rumah dilarang selama pandemi COVID-19. Seperti yang dikutip pada website kompas.com, Dalam konferensi pers yang disampaikan oleh Presiden Jokowi (2020) , Mewajibkan agar aktivitas belajar, bekerja, dan beribadah dilakukan di rumah, untuk mengurangi penularan COVID-19. Dan kebijakan yang baru tertulis upaya pencegahan dan pengendalian COVID-19, termasuk dengan munculnya satu *variant of concern virus SARS-CoV 2*, yang diberi nama varian *Omicron*. Mengingat ancaman varian *Omicron* membutuhkan respon cepat untuk mencegah penularan berkelanjutan. Dikutip dari Surat Edaran Nomor HK.02.01/MENKES/1391/2021 Tentang Pencegahan Dan Pengendalian Kasus COVID-19 Varian *Omicron*.

Hal ini membuat aktivitas bekerja dan belajar dilakukan dari rumah secara online dengan platform konferensi video. Sejak diberlakukan kebijakan baru untuk menjalankan aktivitas secara daring, platform konferensi video mengalami pertumbuhan yang cukup pesat. Dikutip dari laman databoks.katadata.co.id (Sensor Tower, 2020) mencatat jumlah unduhan aplikasi konferensi video, dalam hal ini zoom diunduh 681 juta kali, google meet diunduh 331 juta dan microsoft teams 200 juta. Ini menjelaskan adanya pertumbuhan kebutuhan penggunaan platform konferensi video.

Alat konferensi video didefinisikan sebagai sarana komunikasi audio dan video waktu nyata antara individu dari tempat yang berbeda secara geografis (Mader & Ming, 2015). Dibandingkan dengan konferensi audio tradisional, konferensi adalah alat komunikasi sinkron (Correia et al., 2020). Dua jenis utama sistem konferensi video adalah sistem desktop dan sistem khusus (Becta, 2003). Dikutip dari (Zhang & Vamoş, 2021) manfaat penggunaan konferensi video seperti solusi hemat biaya, menawarkan cara komunikasi alternatif yang aman serta nyaman bagi pengguna, dan mudah dijalankan serta digunakan. Platform konferensi video sendiri ada yang ditujukan untuk *Business to Business* dan ada yang ditujukan untuk *Business to Customer*. B2B dan B2C

sangat berbeda karena kekhususan pasar yang berbeda secara signifikan, perusahaan B2B cenderung berkonsentrasi pada kelompok klien yang lebih beragam dan lebih sempit, transaksi sebagian besar dilakukan melalui penjualan langsung dan didahului dengan negosiasi yang berlarut-larut. Berbeda dengan B2C keputusan dibuat oleh sejumlah individu, bukan konsumen itu sendiri (Soniewicki, 2021). *UMeetMe* merupakan layanan konferensi video dalam ekosistem telkom yang dikelola dengan aman di pusat data resmi Indonesia. Saat ini *UMeetMe* berfokus pada B2B dan B2C, Telah memberikan layanan untuk berbagai keperluan seperti pembelajaran jarak jauh dan bekerja dari rumah.

Berdasarkan identifikasi awal dari stakeholder platform *UMeetMe* saat ini pengguna masih mengalami kendala *user interface* dari platform konferensi video *UMeetMe* masih belum baik, yang akan mengarahkan kepada *user experience* yang buruk. Dari segi *user interface*, adapun permasalahan seperti belum tercapainya kesederhanaan dalam desain visual, penggunaan ukuran icon, font dan jarak yang tidak konsisten, tampilan terlihat kaku yang membuat pengguna tidak nyaman. Sedangkan dari sisi *user experience*, platform tersebut belum mencapai kemudahan penggunaan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, seperti fitur yang paling banyak digunakan disatukan dengan fitur lainnya sehingga membuat pengguna kebingungan dalam mempelajarinya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* ialah metodologi inovatif yang menggunakan lima langkah untuk membuat atau mengembangkan solusi yang berfokus pada kebutuhan setiap individu yang menghadapi masalah (Roddy & Polfuss, 2020). Cara pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner, wawancara dan *competitor analysis*, lalu data dianalisis dengan mendefinisikan masalah. Setelah itu proses perancangan dilakukan dengan menentukan konsep visual, membuat alur pengguna,

wireframe, mockup, hingga prototyping, Melalui hasil protootyping kemudian dapat diuji dengan *user testing*.

Berdasarkan data pengguna yang terdapat pada data internal *UMeetMe* (International Data Corporation Indonesia, 2020) dan kuesioner, disimpulkan pengguna dengan rentan usia 18-24 tahun 38,66% dengan jenis kelamin laki-laki 53,45% dan domisili Jabodetabek 50%. Dan sebanyak 35% pengguna menggunakan platform konferensi video setiap hari, 30% menggunakan pada jam perkuliahan / pekerjaan dan 15% menggunakan seminggu 3 kali. Lalu jangka waktu penggunaan 50% selama 1-2 jam dan 30% menggunakan selama 3-4 jam. Lalu 95% pengguna menggunakan untuk perkuliahan, 90% untuk Acara (Seminar, workshop, dan event lainnya yang serupa), 85% untuk pekerjaan.

Penulis melakukan wawancara kepada pengguna platform *UMeetMe* dengan kriteria yang didapatkan rentan usia 18-24 tahun, Karyawan/mahasiswa, berdomisili di bandung dan jabodetabek, menggunakan *UMeetMe* atau *zoom*, *google meet* dan *microsoft teams*. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa pada aspek *user interface* (UI) seperti informasi fitur yang sulit dipahami, fitur *raise hand* yang tidak ter-notice oleh pengguna lain dikarenakan ukurannya terlalu kecil, warna latar belakang merah yang membuat pengguna tidak nyaman & *user experience* (UX) seperti kesulitan menutup fitur *whiteboard*, *share screen*, dan *share a youtube video*. Lalu tidak adanya dialog konfirmasi keluar rapat dan tidak adanya ruang untuk membagi kelompok.

## HASIL DAN DISKUSI

Platform *UMeetMe* menyediakan layanan konferensi video untuk rapat kerja, belajar dan aktivitas sehari-hari dan lainnya. Proses perancangan ulang ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna. Pendekatan yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah dengan metode pendekatan *design thinking*.

### ***Emphatize***

Tahapan empathize adalah pekerjaan yang di lakukan untuk memahami manusia dalam konteks tantangan desain. Ini memahami bagaimana mereka melakukan sesuatu, mengapa kebutuhan fisik dan emosional mereka, bagaimana perasaan mereka tentang dunia, dan apa artinya itu bagi mereka. (Hasso lattner Institute of Design Standford University, 2010). Ini mencakup studi literatur, wawancara user dan *competitor analysis*, dengan melakukan *empathize* diharapkan mendapatkan beberapa *problem statment* guna memahami apa saja yang di alami oleh pengguna.

### Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengguna platform *UMeetMe* dengan kriteria usia 18-24 tahun, Karyawan/mahasiswa, berdomisili di bandung dan jabodetabek, menggunakan platform *UMeetMe* atau platform konferensi video lainnya seperti *zoom*, *google meet* dan *microsoft teams*.

Tabel 1 *User problem*

User Problem
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Responen tidak nyaman melihat <i>background</i> berwarna merah</li> <li>● Responden ingin dapat memisahkan ruangan rapat virtual</li> <li>● Responden tidak ter-notice pada fitur <i>raisehand</i></li> <li>● Responden kesulitan menghide/menghilangkan <i>partisipant view</i></li> <li>● Responden kesulitan untuk menghentikan <i>share a youtube video</i></li> <li>● Responden kesulitan untuk mencari fitur <i>document collaboration</i></li> <li>● Respoden kesulitan menemukan tombol <i>stop share screen</i></li> <li>● Responden kesulitan ketika ingin menghapus/mereset semua coretan ada fitur <i>whiteboard</i></li> <li>● Responden kesulitan ketika ingin menutup fitur <i>whiteboard</i></li> <li>● Responden ingin pada bagian <i>leave meeting</i>, terdapat dialog konfirmasi (kotak peringatan) <i>leave meting</i> agar mengurangi kesalahan menekan tombol <i>leave meeting</i>.</li> <li>● Responden kesulitan dalam memahami fungsi fitur, ia ingin bisa menampilkan <i>text</i> informasi mengenai fungsi fitur.</li> </ul>

sumber: dokumentasi penulis

### *Competitor Analysis*

Analisa kompetitor dilakukan bertanya kepada pengguna tentang platform konferensi video sejenis seperti *zoom*, *google meet* dan *microsoft teams*. Guna memahami apa yang pengguna katakan dan rasakan.

Tabel 2 *Competitor Analysis*

Produk	Kelebihan	Kekurangan
Zoom	tidak tersedianya bahasa indonesia, limitasi waktu digunakan secara gratis dan kurang aman.	tidak tersedianya bahasa indonesia, limitasi waktu digunakan secara gratis dan kurang aman.
Google Meet	tidak tersedianya fitur pembagi ruangan, jika merakam harus membayar, tidak tersedianya obrolan personal dan fitur relatif terbatas.	tidak adanya limitasi waktu penggunaan, mudah digunakan dan terintegrasi dengan layanan google lainnya.
Microsoft Teams	didukung dengan fitur pembagi ruang rapat, dapat berbagi file dan terintegrasi dengan layanan <i>microsoft</i> lainnya.	kekurangan limitasi waktu penggunaan, notifikasi yang bertumpuk, memakan ruang penyimpanan yang cukup banyak dan peningkatan risiko kurang aman.

### *Define*

Tahapan define ialah proses mendefinisikan wawasan yang ditemukan pada langkah empati dengan tujuan membuat pernyataan masalah bermakna dan tindak lanjuti. Wawasan bukan hanya datang tiba-tiba, mereka hasil dari proses mensintesis informasi untuk menemukan koneksi dan pola. (Hasso lanttner Institute of Design Stanford University, 2010). Untuk membantu mendefinisikan masalah ialah dengan persona pengguna dan *How Might We* (HMW).

Tabel 2 *How might we*

<i>Problem / needs</i>	<i>How Might We?</i>	<i>Insight</i>
------------------------	----------------------	----------------

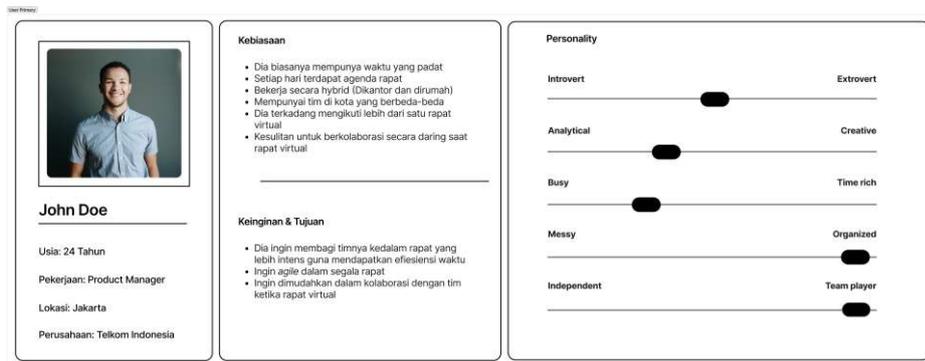
Responen tidak nyaman melihat background berwarna merah	Bagaimana mungkin pengguna merasa nyaman dengan latar belakang?	Menyusun ulang tampilan latar belakang berdasarkan kompetitor menyusun latar belakang
Responden ingin dapat memisahkan ruangan rapat virtual	Bagaimana mungkin dapat mendukung pengguna membuat ruangan rapat terpisah?	Menyediakan fitur ruang rapat terpisah untuk memudahkan pengguna membagi ruang rapat mereka
Responden tidak ter-notice pada fitur <i>raisehand</i>	Bagaimana mungkin membuat pengguna merasa yakin dengan adanya fitur <i>raisehand</i> yang lebih terlihat?	Merancang ulang tampilan & interaksi pada fitur <i>raise hand</i> lebih intuitif dan mudah dilihat oleh pengguna lain.
Responden kesulitan <i>menghide/menghilangkan partisipan view</i>	Bagaimana mungkin membuat pengguna yakin tampilan dan fungsi <i>partisipan view</i> ?	Merancang ulang <i>flow</i> dan tampilan pada partisipan view
Responden kesulitan untuk menghentikan <i>share a youtube video</i>	Bagaimana mungkin memudahkan pengguna menavigasi fitur <i>share a youtube video</i> ?	Merancang ulang interaksi penggunaan fitur <i>share a youtube video</i>
Responden kesulitan untuk mencari fitur <i>document collaboration</i>	Bagaimana mungkin membantu pengguna mendapatkan akses mudah terhadap fitur <i>document collaboration</i> ?	Mengubah letak posisi fitur <i>document collaboration</i> agar mudah diakses dan dilihat oleh pengguna
Respoden kesulitan menemukan tombol <i>stop share screen</i>	Bagaimana mungkin pengguna yakin bahwa mereka menemukan tombol stop <i>share screen</i> dengan mudah?	Merancang ulang interaksi pada alur stop <i>share screen</i>
Responden kesulitan	Bagaimana mungkin	Merancang ulang

ketika ingin menghapus/mereset semua coretan ada fitur <i>whiteboard</i>	menyederhanakan tampilan dan interaksi pada fitur <i>whiteboard</i> ?	tampilan dan interaksi pada fitur <i>whiteboard</i>
Responden kesulitan ketika ingin menutup fitur <i>whiteboard</i>	Bagaimana mungkin dapat memudahkan pengguna dalam menutup fitur <i>whiteboard</i> ?	Membuat tombol close pada fitur <i>whiteboard</i> menjadi lebih mudah diakses
Responden ingin pada bagian <i>leave meeting</i> , terdapat dialog konfirmasi (kotak peringatan) <i>leave meeting</i> agar mengurangi kesalahan menekan tombol <i>leave meeting</i> .	Bagaimana mungkin membuat proses <i>leave meeting</i> dengan mudah dan mengurangi kesalahan ketika pengguna keluar rapat?	Merancang dialog konfirmasi (kotak peringatan) untuk meyakini pengguna yang ingin keluar rapat
Responden kesulitan dalam memahami fungsi fitur	Bagaimana mungkin dapat mendukung pengguna dalam mengetahui fungsi fitur-fitur?	Membuat area <i>hover</i> yang menampilkan <i>text</i> informasi mengenai fungsi fitur.

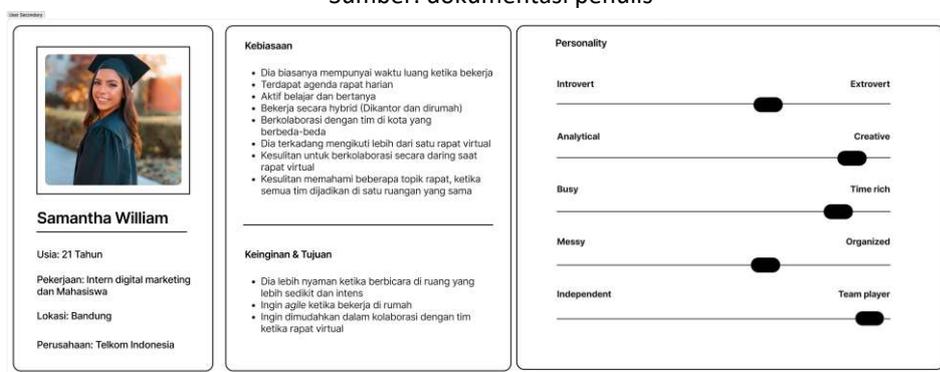
sumber: dokumentasi penulis

### Persona pengguna

Penulis membuat gambaran fiksi persona pengguna berdasarkan semua informasi yang didapatkan melalui data pengguna dan wawancara untuk memandu dalam membuat desain.



Gambar 1 Persona pengguna utama  
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 2 Persona pengguna kedua  
Sumber: dokumentasi penulis

**T.O.R (Term of reference)**

Berdasarkan data yang sudah ada dari aspek desain, maka dari itu ditentukan komponen T.O.R yaitu terdiri dari:

Tabel 3 *Term of reference*

<b>Pertimbangan desain</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tampilan pada latar belakang, harus menampilkan warna yang tidak melelahkan mata jika menatap layar terlalu lama.</li> <li>Memastikan alur fitur mudah digunakan.</li> <li>Informasi fitur harus mendukung pengguna dalam mengetahui fungsi fitur-fitur.</li> </ul>
<b>Batasan desain</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perancangan ulang ditujukan <i>role participant</i></li> <li>Perancangan ini ditujukan untuk perangkat web</li> <li>Perancangan harus memastikan akses kemudahan dalam penggunaan fitur-fitur yang telah dirancang</li> </ul>

	ulang.
<b>Deskripsi produk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perancangan ulang UI/UX platform konferensi video <i>UMeetMe</i></li> <li>• Memperbaiki aspek user interface fitur (Latar belakang, Confirmation dialog, Informasi fitur, Whiteboard).</li> <li>• Memperbaiki aspek <i>user experience</i> (<i>Partisipant view, Share a youtube video, Whiteboard, Document collaboration, Share screen</i>).</li> <li>• Menyediakan fitur ruang rapat terpisah untuk memudahkan pengguna membagi ruang rapat.</li> </ul>
	sumber: dokumentasi penulis

### **Ideate**

Tahapan *ideate* mode proses desain yang berfokus pada menghasilkan ide. Ideation menyediakan sumber daya untuk membangun prototipe dan memberikan solusi inovatif ke pengguna. (Hasso lanttner Institute of Design Stanford University, 2010).

### **Konsep visual**

Pada konsep visual ini dijabarkan dengan 5w + 1h. Who (siapa), what (apa), why (mengapa), where (dimana), when (kapan) dan how (bagaimana).

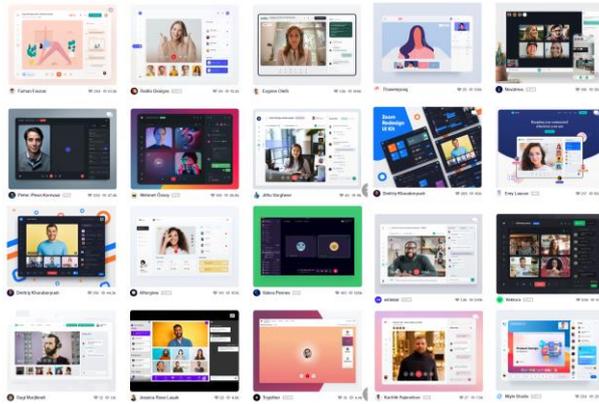
Tabel 4 5w+1h

<b>Who (siapa)</b>	Pengguna <i>UMeetMe</i> adalah pekerjaan kantoran dan mahasiswa <i>internship</i> di perusahaan.
<b>What (apa)</b>	Platform konferensi video yang mudah digunakan dan nyaman digunakan.
<b>Why (mengapa)</b>	Saat ini pengguna mengalami kendala dan menilai <i>user interface UMeetMe</i> belum baik, seperti belum tercapainya kesederhanaan visual, penggunaan ukuran icon, font dan jarak tidak konsisten, tampilan terlihat kaku membuat pengguna tidak nyaman. Dari sisi <i>user experience</i> , belum mencapai kemudahan penggunaan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

<b>Where (dimana)</b>	Dapat digunakan di rumah, di kantor dan dimana saja.
<b>When (kapan)</b>	Digunakan pada saat bekerja dirumah, pertemuan daring dan rapat virtual.
<b>How (Bagaimana)</b>	Platform ini digunakan di <i>website</i> dengan menavigasi fitur-fitur yang ada di dalamnya.

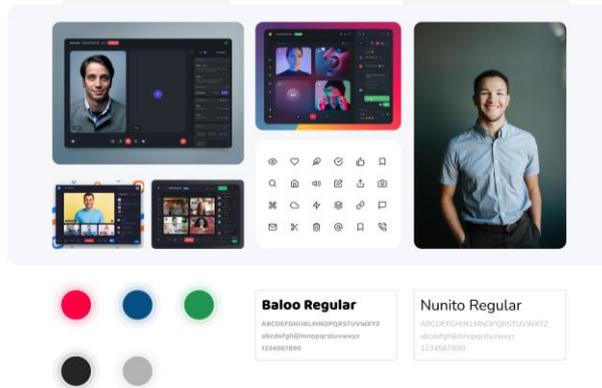
Sumber: dokumentasi penulis

**Referensi visual**



Gambar 3 Referensi visual  
Sumber: dokumentasi penulis

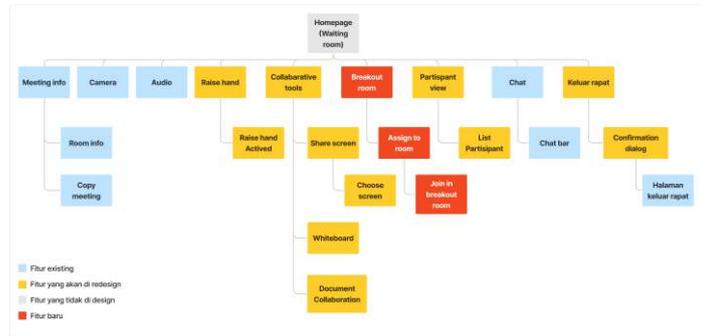
**Moodboard**



Gambar 4 Moodboard  
Sumber: dokumentasi penulis

**Sitemap**

Pemetaan sitemap penting sebagai struktur utama platform konferensi video *UMeetMe*. Ini berguna untuk menentukan alur setiap fitur didalamnya, seperti isi konten dan informasi yang ada pada tiap fitur.

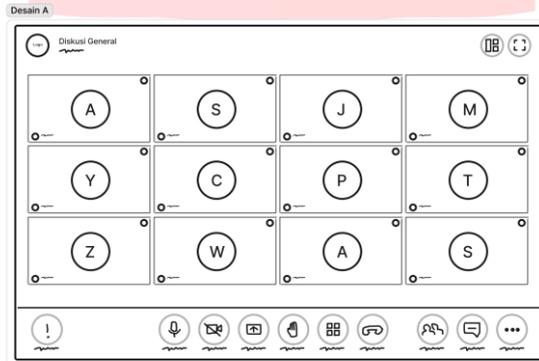


Gambar 5 Sitemap

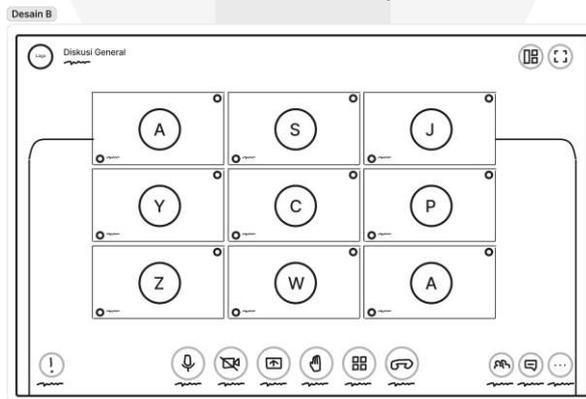
Sumber: dokumentasi penulis

### Wireframe

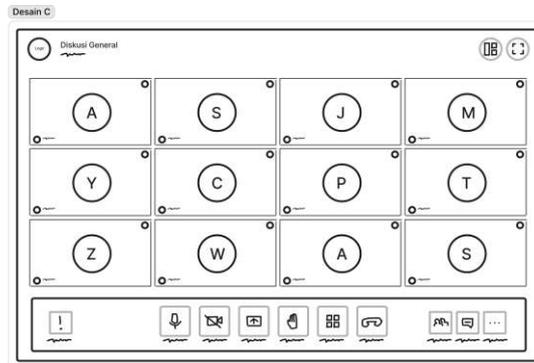
Wireframe berguna untuk menyusun tata letak awal, ini membantu menemukan ide-ide dari opsi desain yang akan dibuat.



Gambar 6 Wireframe desain a  
Sumber: dokumentasi penulis



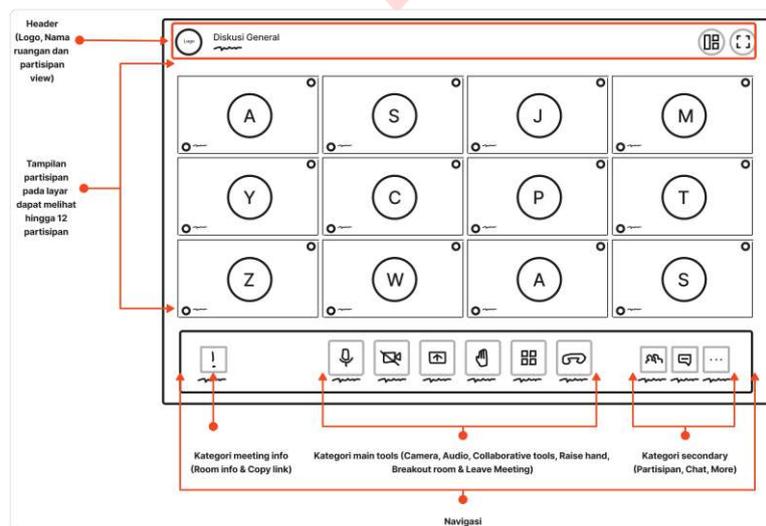
Gambar 7 Wireframe desain b  
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 8 Wireframe desain c

Sumber: dokumentasi penulis

Dari wireframe yang dibuat, wireframe ketiga (desain c) dipilih, dikarenakan jumlah tampilan partisipan pada layar menampung banyak partisipan, navigasi tersusun dengan baik, dan ikon-ikon dikelompokkan berdasarkan kegunaannya.



Gambar 9 Informasi wireframe

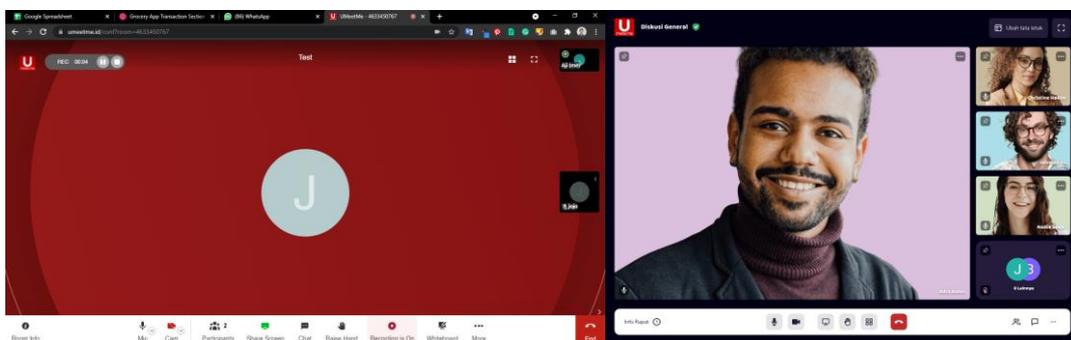
Sumber: dokumentasi penulis

### Prototype

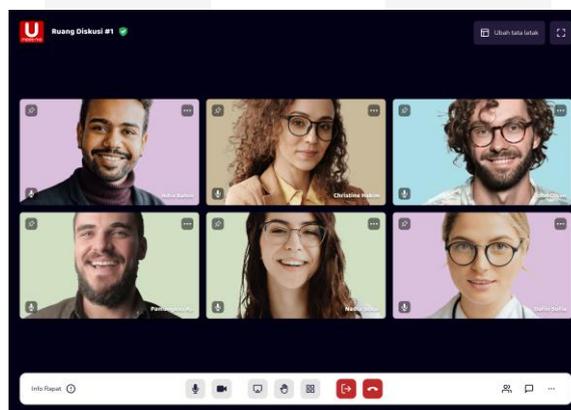
Tahap keempat *prototype* merupakan proses berulang yang dirancang untuk menjawab pertanyaan agar lebih dekat dengan solusi akhir (Hasso plattner institute of design standford university, 2010).



Gambar 10 Tampilan inconference lama (atas) dan tampilan baru (bawah)  
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 11 Tampilan sidebar participant lama (atas) dan tampilan baru (bawah)  
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 12 Tampilan fitur *breakoutroom*  
Sumber: dokumentasi penulis

Perbedaan tampilan utama pada *in-conference* lama dengan yang baru terletak:

1. Warna merah di tampilan baru diminimalisir mengurangi penafsiran kesan kewaspadaan atau kondisi *error*. Penggunaan warna yang lebih netral seperti hitam membantu nyaman digunakan.

2. Pengelompokkan pada tombol-ikon di tampilan baru berdasarkan kategorisasi prioritas yang paling penting.
3. Selain itu pada tampilan baru ketika pointer di arahkan ke masing-masing tombol (area hover), dapat menampilkan informasi mengenai fungsi fitur.
4. Terdapat kotak dialog konfirmasi pada setiap aksi untuk mengkonfirmasi ulang apakah pengguna ingin melakukan aksi tersebut.
5. Selain itu pada fitur-fitur kolaborasi seperti *share screen*, *whiteboard*, *document collaboration* dan *share a youtube video* dapat dengan mudah menggunakan fitur dan menutup fitur-fitur tersebut.
6. Menyediakan fitur ruang rapat terpisah guna menjawab kebutuhan pengguna yang ingin membagi ruang rapat.

### Testing

Testing adalah proses meminta umpan balik dari pengguna, sekarang mungkin telah melakukan lebih banyak pembingkai masalah dan membuat prototipe untuk diuji. Alih-alih, terus tanyakan “Mengapa?”, dan fokus pada apa yang dapat dipelajari tentang pengguna dan masalahnya serta solusi potensial. (Sekolah Desain Hassoplatner Universitas Stanford, 2010). Hasil dari testing terlihat di tabel 3, berikut:

Tabel 5 Hasil testing

No.	Tugas	Selesai / Tidak Selesai		Waktu Rata-rata	Temuan
		Selesai	Tidak Selesai		
1.	Jika di ruang rapat Anda ingin Bicara, Apa yang harus Anda lakukan?	4	1	22.7s	Partisipan yang mengalami tugas 1 tidak selesai masih beradaptasi dengan alat uji coba.
2.	Bagaimana jika di ruang rapat Anda sudah menyalakan kamera dan ingin mematikan kamera?	5	0	3.6s	
3.	Jika diruang rapat virtual ini Anda ingin bertanya dengan	5	0	7.6s	

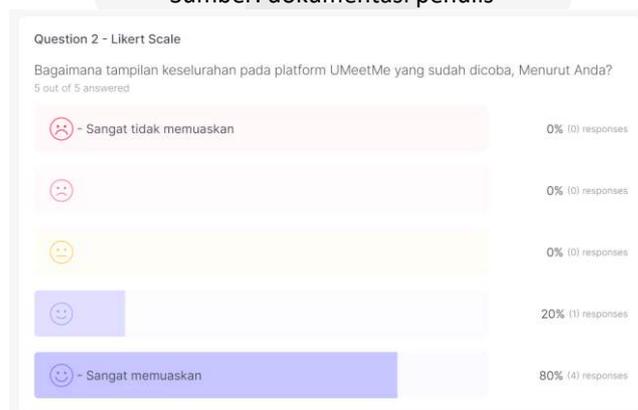
	mengangkat tangan ( <i>Raise hand</i> ), apa yang harus Anda lakukan?				
4.	Lalu Anda menurunkan tangan Anda lagi sehabis bertanya, Apa yang harus Anda lakukan?	5	0	1.6s	
5.	Jika Anda menjelaskan sesuatu ke rekan Anda, dan diminta untuk memperlihatkan <i>powerpoint</i> atau layar Anda. Apa yang harus Anda lakukan?	4	1	23.8s	Partisipan menemukan letak tombol <i>share screen</i> akan tetapi tidak menekan tombol <i>share</i> pada konfirmasi dialog pada saat memilih layar
6.	Bagaimana jika Anda ingin menutup <i>share screen</i> Anda?	4	1	2.0s	
7.	Jika Anda menjelaskan sesuatu dengan papan tulis atau Anda ingin mencorat-coret supaya rekan Anda paham. Apa yang harus Anda lakukan?	2	3	1m 31s	Partisipan yang mengalami kesulitan pada tugas ini, merasa bingung pada saat ingin mencorat-coret pada fitur <i>whiteboard</i>
8.	Bagaimana jika Anda ingin menutup fitur papan tulis / <i>whiteboard</i> ?	4	1	3.7s	Partisipan kesulitan untuk menemukan tombol <i>close whiteboard</i>
9.	Bagaimana jika Anda ingin mengubah <i>view</i> partisipan di layar Anda?	4	1	23.4s	Partisipan kesulitan dalam mencari tombol <i>view</i> partisipan
10.	Anda ingin membuat dokumen bersama rekan Anda, Apa yang harus Anda lakukan?	4	1	15.2s	Partisipan kesulitan dalam mencari fitur <i>document collaboration</i>
11.	Sekarang Anda menutup kembali fitur kolaborasi dokumen. Apa yang harus dilakukan?	4	1	2.1s	Partisipan kesulitan untuk menemukan tombol <i>close document collaboration</i>
12.	Bagaimana jika Anda membagi ruang rapat ke kelompok yang lebih kecil. Apa yang harus Anda lakukan?	5	0	13.1s	

13.	Lalu Anda melihat partisipan lain di ruang rapat <i>breakout room</i> mana saja. Apa yang harus Anda lakukan?	4	1	37.3s	Partisipan kesulitan mencari tombol untuk melihat partisipan
14.	Sekarang, bagaiman Anda keluar dari <i>breakout room</i> . Apa yang Anda lakukan?	5	0	5.7s	
15.	Jika rapat Anda akan berakhir dan keluar dari ruang, Apa yang harus Anda lakukan?	5	0	5.9s	

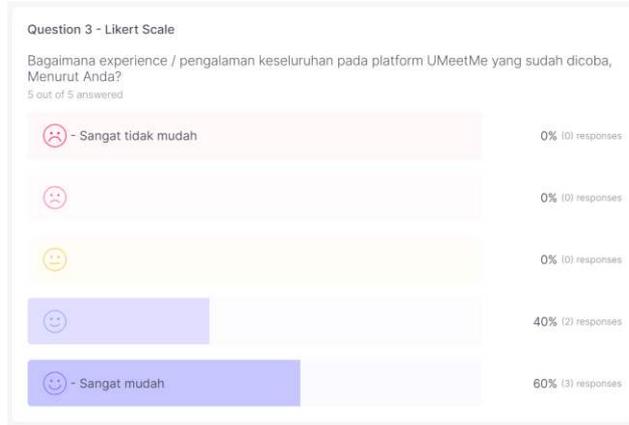
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 13 Hasil Penilaian latar belakang  
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 14 Hasil penilaian tampilan  
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 15 Hasil penilaian *experience*

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 16 Hasil penilaian informasi

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 17 Hasil penilaian kemudahan

Sumber: dokumentasi penulis

## KESIMPULAN

Pada perancangan kali ini penulis merancang ulang UI/UX platform konferensi video *UMeetMe* yang dapat mendukung kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan pengguna dalam penggunaan fitur-fitur di *UMeetMe*. Perancangan ulang UI/UX ini dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih nyaman dengan user interface yang baru pada platform konferensi video *UMeetMe*. Menampilkan informasi secara jelas fitur-fitur yang dimiliki *UMeetMe* sehingga dapat dipahami.

Saran untuk penelitian selanjutnya ialah perancangan ulang UI/UX platform konferensi video dapat mempertimbangkan aspek UI/UX khususnya latar belakang yang tidak menggunakan warna yang kontras, pengguna membutuhkan ruang rapat terpisah dan pengguna ingin dimudahkan dalam menggunakan fitur kolaborasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Becta. (2003). What the research says about video conferencing in teaching and learning. [https://mirandanet.ac.uk/wp-content/uploads/2019/06/wtrs\\_08\\_video\\_conferencing.pdf](https://mirandanet.ac.uk/wp-content/uploads/2019/06/wtrs_08_video_conferencing.pdf). Diakses pada 12 Maret 2022.

Correia, A.P., Liu, C., & Xu, F. (2020). Evaluating videoconferencing systems for the quality of the educational experience. *Distance Education*, 41(4), 429-452.

Galih, B. (2020, Maret 16). Jokowi: Kerja dari Rumah, Belajar dari Rumah, Ibadah di Rumah Perlu Digencarkan Halaman all - Kompas.com. <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/16/15454571/jokowi-kerja-dari-rumah-belajar-dari-rumah-ibadah-di-rumah-perlu-digencarkan?page=all>. Diakses pada 13 Oktober 2021.

Hasso Plattner Institute of Design Stanford University. An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE. Palo Alto, CA: Hasso Plattner Institute of Design Stanford University; 2010. [https:// dschool-](https://dschool-)

old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf

Lidwina Andrea (2021). Zoom, Aplikasi Bisnis Paling Banyak Diunduh 2020. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/29/zoom-aplikasi-bisnis-paling-banyak-diunduh-2020>. Diakses pada 14 Oktober 2021.

Mader, C., & Ming, K. (2015). Videoconferencing: A new opportunity to facilitate learning: The clearing house: A Journal of Educational Strategies. Issues and Ideas, 88(4), 109–116.

Pemerintah Indonesia. 2021. Surat Edaran Nomor HK.02.01/MENKES/1391/2021 Tentang Pencegahan Dan Pengendalian Kasus COVID-19 Varian Omicron (B.1.1.529). Jakarta.

Report Metrix Benchmark Communication – Video conferencing 2020, International Data Corporation (IDC) Indonesia, Diakses pada 19 Oktober 2021.

Roddy, L., & Polfuss, M. (2020). Employing design thinking methods in nursing to improve patient outcomes. *Nursing Forum*, 55(4), 553–558.

Soniewicki, M. (2021). Knowledge-Oriented Leadership in High Tech Companies on B2B and B2C Markets, *Proceedings of 22nd European Conference on Knowledge Management, Coventry, United Kingdom*, pp. 716-724. DOI: 10.34190/EKM.21.039

Zhang, J & Vamoş, V. 2021. How does the UX Design of video conferencing software affect student engagement in online education?. Jönköping University.