

Perancangan UI/UX Fitur Free Trial Pada Aplikasi Netflix Dengan Metode Design Thinking Proyek Kampus Merdeka Mitra PT. Zona Edukasi Nusantara (ZENIUS)

Mhd. Aldino Kurniawan¹, Beny², Herty Yani³

¹ Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia

Email: ¹aldinokurniawan21@gmail.com, ²beny@unama.ac.id, ³adeherti@unama.ac.id

Email Penulis Korespondensi: beny@unama.ac.id

Artikel Info :

Artikel History :

Submitted : 28-09-2023

Accepted : 12-03-2024

Published : 30-04-2024

Kata Kunci :

Free trial, Netflix, User

Interface, User

Experience, Design

Thinking

Abstrak– Netflix merupakan aplikasi *streaming* video *on-demand* yang sangat populer di kalangan masyarakat. Namun, tidak sedikit jumlah pengguna baru yang merasa dirugikan dengan kebijakan harus berlangganan terlebih dahulu sebelum dapat mengakses aplikasi. Maka dari itu penulis mempunyai gagasan untuk membuat rancangan desain *User Interface* dan *User Experience* fitur *free trial* pada aplikasi Netflix. Dalam rancangan ini penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang banyak digunakan *UI/UX Designer* untuk merancang sebuah aplikasi. Selama pembuatan penulis dibantu oleh Mentor untuk desain dan perapannya. Dan hasilnya penulis telah berhasil membuat rancangan desain yang selanjutnya dapat diimplementasikan oleh pihak Netflix.

Keywords:

Free trial, Netflix, User

Interface, User

Experience, Design

Thinking

Abstract– Netflix is an on-demand video streaming application which is very popular among the public. However, there are not a few new users who feel aggrieved by the policy of having to subscribe before being able to access the application. Therefore the author has the idea to design a User Interface and User Experience design for the free trial feature of the Netflix application. In this design the author uses the Design Thinking method which is widely used by UI/UX Designers to design an application. During the creation of the author assisted by the Mentor for the design and implementation. And as a result the author has succeeded in making a design plan which can then be implemented by Netflix.

1. PENDAHULUAN

Program Kampus Merdeka merupakan sebuah program yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program ini bertujuan untuk memberikan kebebasan dan memberikan ruang bagi Mahasiswa untuk mendapatkan sebuah pengalaman dalam proses belajar di luar lingkungan kampus/universitas dan bekerja sama dengan mitra/industri [1]. Salah satu program dari kegiatan Kampus Merdeka ini adalah program Studi Independent Bersertifikat (SIB) yang berguna untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan dapat mengembangkan diri diluar kegiatan atau aktivitas perkuliahan di universitas, tetapi tetap diakui sebagai bagian dalam perkuliahan. Salah satu mitra yang berkontribusi dalam kegiatan Kampus Merdeka ini adalah PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education) [2].

PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education) adalah perusahaan pendidikan digital yang beroperasi di Indonesia. Mereka fokus pada pengembangan platform pembelajaran online untuk siswa dari berbagai macam jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Visi dari PT. Zona Edukasi Nusantara adalah merangkai Indonesia yang cerah, cerdas, dan asik. Misi mereka adalah untuk menumbuhkan kecintaan untuk belajar dan bertanya segalanya di diri siapapun [3].

PT. Zona Edukasi Nusantara juga berkerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai salah satu mitra resmi program Kampus Merdeka. PT. Zona Edukasi Nusantara juga menawarkan program Magang Bersertifikat dan Studi Independen Bersertifikat. Program Zenius Studi Independen Bersertifikat (PZSIB) ini bertujuan untuk meningkatkan dan mempertajam kemampuan mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk memasuki dunia profesional sesuai minat dan bakat yang telah dipandu oleh para pengajar yang profesional dari Zenius selama kurun waktu satu semester

Aplikasi Netflix merupakan aplikasi *Streaming* yang sangat populer dan menawarkan berbagai macam episode dari serial TV yang memiliki berbagai macam genre dan tampilan film yang mencakup banyak kategori. Secara umum orang akan lebih cenderung untuk mengetahui apa saja serial TV yang disediakan atau film yang disediakan pada aplikasi tersebut tanpa harus berlangganan premium (VIP) terlebih dahulu sebelum agar dapat masuk ke aplikasi. Namun, pada netflix sendiri masih belum tersedia fitur layanan tersebut.

Berdasarkan masalah yang ada diatas, Penulis bersama Tim Magang & Studi independen di PT. Zona Edukasi Nusantara membuat solusi yaitu dengan membuat sebuah fitur tambahan yaitu fitur *free trial* agar dapat memberi kesempatan kepada pengguna untuk mencoba gratis dan juga dapat mengakses aplikasi Netflix tanpa

harus berlangganan terlebih dahulu, dengan adanya fitur *free trial* ini pengguna dapat menjelajahi beberapa film dan juga serial TV yang disediakan oleh aplikasi netflix dan dapat melihat sebuah gambaran apa saja yang sedang *trend* dan juga apa saja yang ditawarkan oleh Netflix.

Fitur *free trial* merupakan alat promosi yang berperan penting yang selalu digunakan oleh perusahaan. Dengan adanya fitur *free trial* dapat mengacu pada tingkat dimana produk atau jasa dapat di tes atau dicoba untuk merasakan produk atau jasa pada suatu basis dengan promosi penjualan, serta mempunyai suatu kesempatan untuk dengan cepat mempengaruhi pilihan konsumen untuk menambah nilai yang ditawarkan pada produk [4]. Sampel *trial* memberikan produk atau jasa kepada pengguna atau konsumen tanpa biaya apapun, sehingga mereka dapat memeriksa dan membeli produk dalam waktu yang dekat.

Pada era digital ini, pengguna internet dari berbagai macam kalangan lebih cenderung untuk menonton acara TV ataupun film pilihan melalui aplikasi *Streaming*, salah satu aplikasi tersebut adalah Netflix. Netflix merupakan salah aplikasi layanan *streaming* yang menawarkan berbagai macam acara TV pemenang penghargaan, film, anime, dokumenter, dan banyak lagi di ribuan perangkat yang terhubung ke internet [5].

User Interface merupakan sebuah desain tampilan antarmuka pengguna pada layar perangkat mobile seperti smartphone, tablet, maupun perangkat elektronik lainnya. *User Interface* fokus kepada bagaimana seluruh tampilan sebuah produk atau perangkat dilihat dan ditata dari antarmuka pengguna yang bertujuan memudahkan penggunaannya dalam mengoperasikan produk/perangkat tersebut [6].

User experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*costumer rule*) [7].

Usability Testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan mengujinya langsung pada pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah uji ketergunaan seperti, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, mengukur kemudahan, mengukur efisiensi dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk [8].

Design thinking adalah metode atau pendekatan yang digunakan untuk pemecahan masalah secara praktis dan kreatif dengan fokus utama pada users atau pengguna [9]. Metode *Design Thinking* ini digunakan pada keseluruhan Perancangan desain *user interface* dan *user experience* fitur *free trial* pada aplikasi Netflix. Dimana penulis mengerjakan sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada pada metode *Design Thinking* ini.

Wireframe merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. *Wireframe* merupakan tahap penting sebelum stakeholder menyetujui letak-letak informasi untuk aplikasi sebelum desain user interface di buat [10]. *Wireframe* terbagi menjadi 3 jenis :

1. Low-fidelity wireframe

Ini adalah representasi visual paling dasar yang digunakan sebagai titik awal desain, dibuat dalam bentuk kasar dan tanpa skala, kisi atau akurasi piksel.

2. Mid-fidelity wireframe

Mid-fidelity wireframe adalah jenis *wireframe* paling umum digunakan. *Wireframe* ini menampilkan representasi *layout* yang lebih akurat meskipun masih menghindari penggunaan gambar atau tipografi

3. High-fidelity wireframe

High-fidelity wireframe ini menggunakan *layout* yang sudah spesifik. *wireframe* ini ideal untuk memberikan gambaran dan mendokumentasikan konsep *website* yang kompleks seperti sistem menu atau peta interaktif [11].

Prototype adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep, percobaan rancangan, dan menemukan masalah dan solusi. Prototype merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan interaksi antara pengembang sistem dan pengguna sistem [12].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan pada perancangan kali ini adalah *Design Thinking Process* dengan 5 tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

2.1 Emphatize

Pada tahap *emphatize* penulis dan tim melakukan research untuk mehamami *behaviour* ataupun *experience* yang di rasakan serta mencoba memastikan apa segmentasi user. Pada tahapan ini penulis melakukan :

1. Melakukan research dengan *Secondary Research* atau *Desk Research* dengan menganalisis aplikasi competitor Netflix
2. Melakukan diskusi tim untuk hasil analisis kompetitor dan lanjut ke tahapan selanjutnya yaitu *Define Problems*

2.2 Define

Pada tahap ini penulis menggabungkan semua hasil research analisis kompetitor yang telah dilakukan kemudian mengamati masalah atau pain point pada aplikasi Netflix, yang mana akan membantu untuk melihat peluang solusi dari permasalahan yang ada.

Dengan target pengguna sebagai berikut :

1. Orang yang sering menggunakan platform straming dan hobi menonton layanan video *on-demand*.
2. Para pengguna yang berusia 17 tahun hingga kurang lebih 40 tahun (kalangan anak muda).
3. Dari target participant di atas maka tim UI/UX in Design From: Design Thinking to Rapid Prototyping memiliki

Objecetive, sebagai berikut :

1. Meningkatkan jumlah peminat pengguna dan tingkat konversi dengan mengenalkan fitur yang ditawarkan yaitu fitur uji coba gratis (*Free trial*).
2. Pengguna dapat mengeksplor dan menambah pengalaman dengan menggunakan aplikasi Netflix tanpa harus mengeluarkan biaya sebelum memutuskan menonton dengan berlangganan terlebih dahulu atau tidak.

2.2.1 Competitor Analyst

Pada tahap ini penulis juga melakukan *competitor analyst*, yang terdapat pada tabel berikut :

Tabel 1 *Competitor Analyst*

| No. | Fitur | Netflix | WeTV | Vidio.com | Disney+ Hotstar |
|-----|--|---------|------|-----------|-----------------|
| 1. | Masuk tanpa berlangganan | - | V | V | - |
| 2. | Menyediakan layanan nonton gratis | - | V | V | - |
| 3. | Bisa memilih resolusi | - | V | V | V |
| 4. | Menyediakan fitur umur untuk batasan anak-anak | V | - | V | V |

Yang mana dari hasil Competitor Analyst ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Dari segi fitur masuk tanpa berlangganan Netflix dan Disney+ hotstar tidak memiliki fitur untuk masuk tanpa berlangganan, sedangkan WeTv dan Vidio.com memiliki fitur untuk masuk tanpa berlangganan.
2. Netflix dan Disney+ Hotstar tidak menyediakan layanan untuk menonton gratis, sedangkan WeTv dan Vidio.com menyediakan layanan untuk menonton secara gratis.
3. Dari fitur memilih resolusi Netflix tidak dapat memilih resolusi, sedangkan WeTv, Vidio.com, dan Disney+ Hotstar bisa untuk memilih resolusi
4. Netflix, Vidio.com dan Disney+ Hotstar menyediakan fitur untuk anak dibawah umur, sedangkan WeTv tidak

2.2.2 Pain Points

Pada *pain points*, kami menerima masalah yang menyatakan bahwa pengguna tidak dapat melihat film yang ada di aplikasi Netflix sebelum berlangganan terlebih dahulu, dan beberapa pengguna setelah berlangganan seringkali tidak menemukan film yang ingin ditonton, yang menyebabkan kerugian bagi pengguna baru yang baru berlangganan. Dengan demikian, masalah ini dapat diselesaikan oleh penulis dengan menyediakan fitur gratis.

2.3 Ideate

Ideate adalah proses menghasilkan ide dan solusi. Pada tahap ini Penulis mencoba memberi solusi dan ide-ide untuk menyelesaikan masalah yang ada pada tahap define sebelumnya dengan melakukan *Brainstorming* dimana masing-masing orang melemparkan solusi idenya hingga terpilih ide Terbaik.

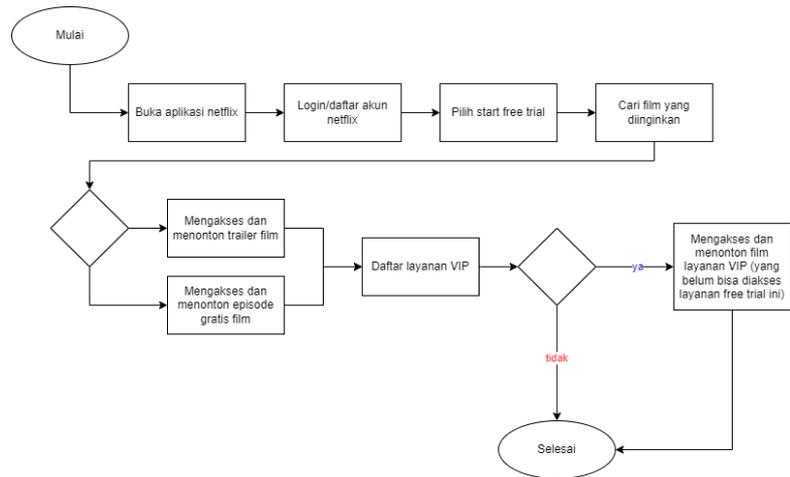
2.4 Prototype

Tahap *prototype* ini adalah bangun representasi nyata untuk sebagian ide dari desainer. Tujuan dari fase ini adalah untuk memahami komponen apa saja dari ide yang berhasil, dan mana yang tidak. Sehingga pada tahap ini penulis dan tim membuat *user flow*, *mid-fidelity wireframe*, *design system hingga high-fidelity design* yang dapat di klik dengan menggunakan *tools* di figma,

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 User Flow

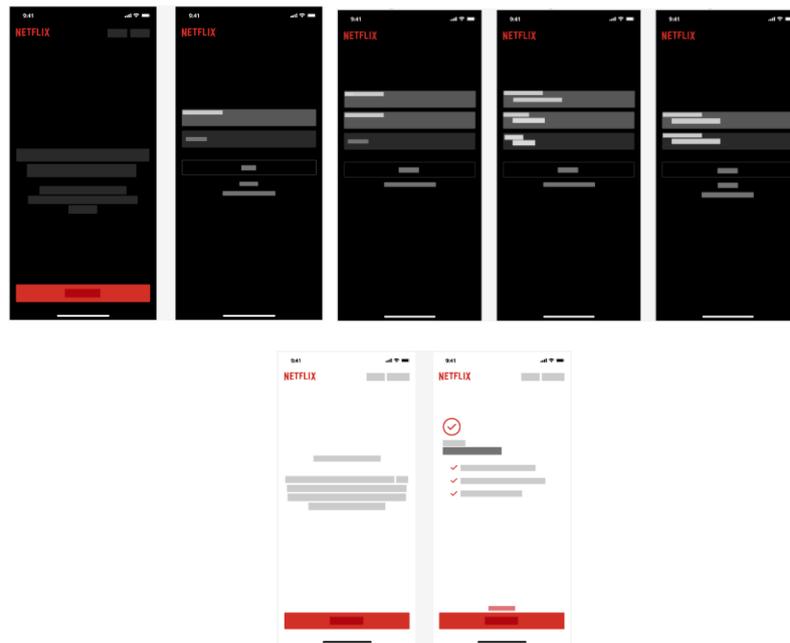
Disini penulis membuat *User Flow* Aplikasi Mobile dari fitur *free trial* yang nantinya akan menjadi alur pengguna dalam menggunakan aplikasi yang sedang dibangun seperti gambar 1 sebagai berikut :



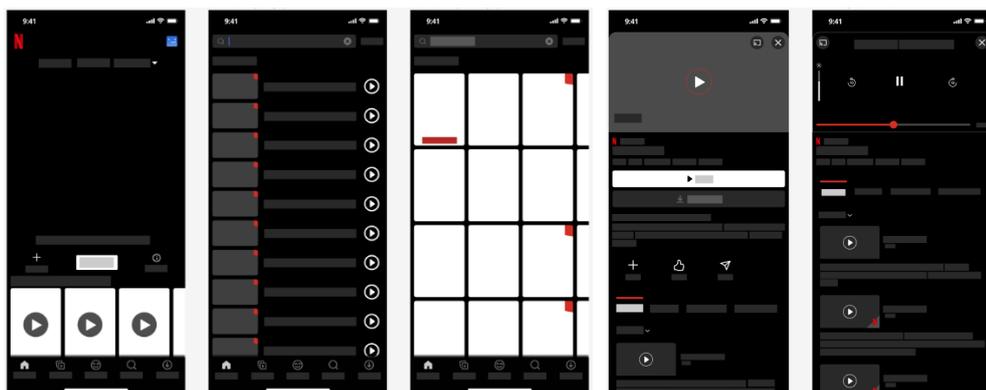
Gambar 1 User Flow

3.2 Mid-fidelity Wireframe

Disini penulis membuat rancangan *Mid-fidelity wireframe* untuk memvisualisasikan jalur atau aliran pengguna, serta tata letak halaman, hierarki informasi, dan bahkan interaksi.



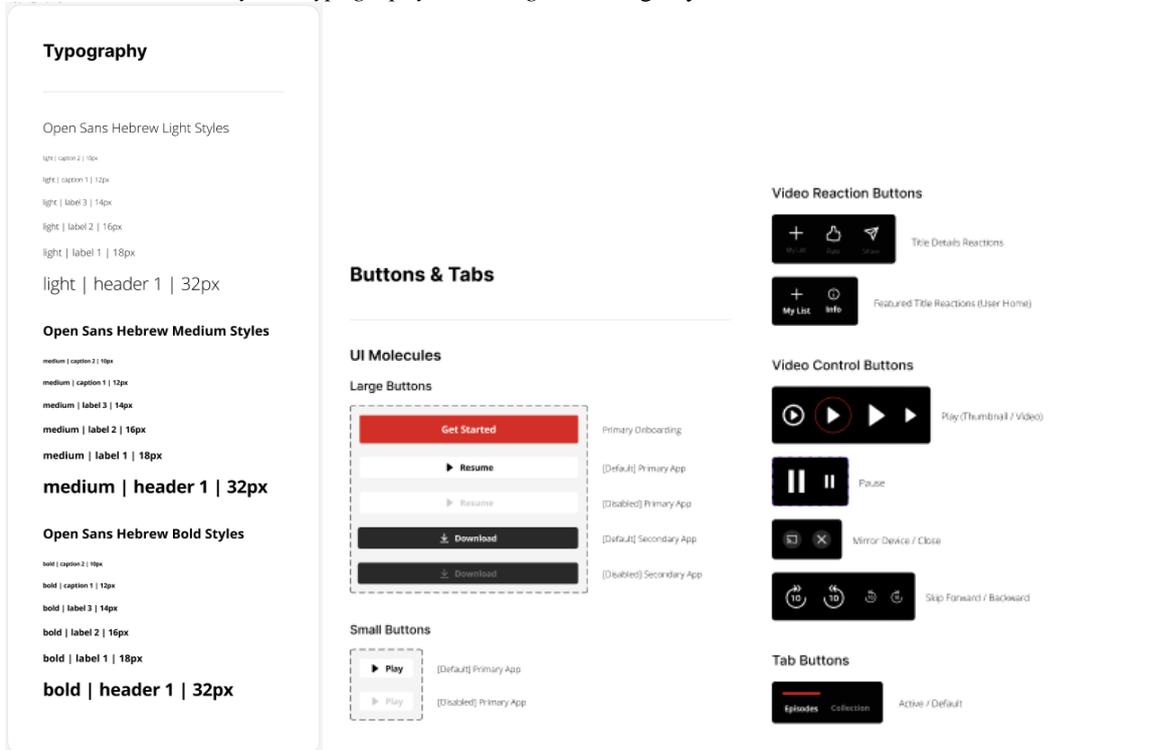
Gambar 2 Mid-fidelity Wireframe login



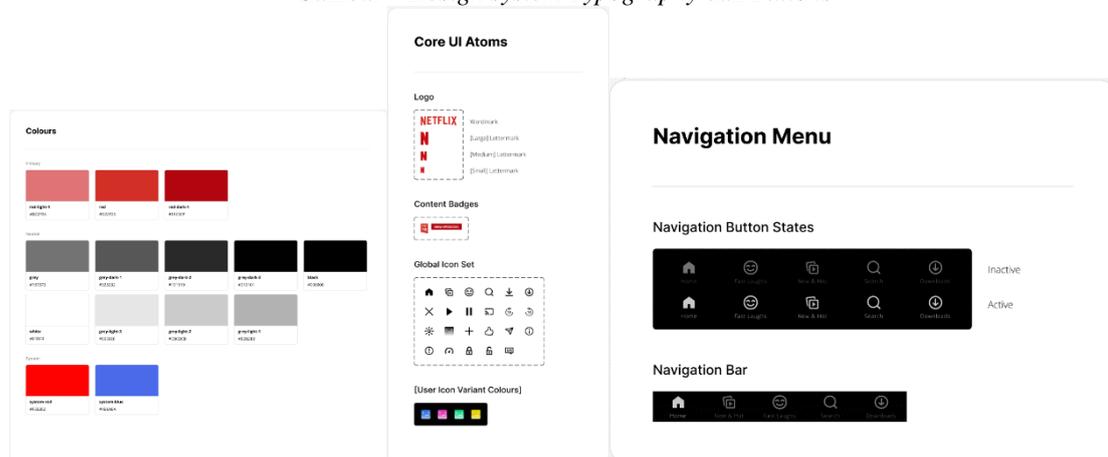
Gambar 3 Mid-fidelity wireframe show title, video player, dan home page

3.3 Design System

Design system adalah kumpulan prinsip dan praktik bersama membantu menginformasikan pekerjaan, yang terdiri dari **Typography, Colours, Core UI Atoms, Button & Tabs**, dan **Navigation Menu** sebagai panduan agar konsisten baik dari *Layout, Typography, Coloring* dan sebagainya.



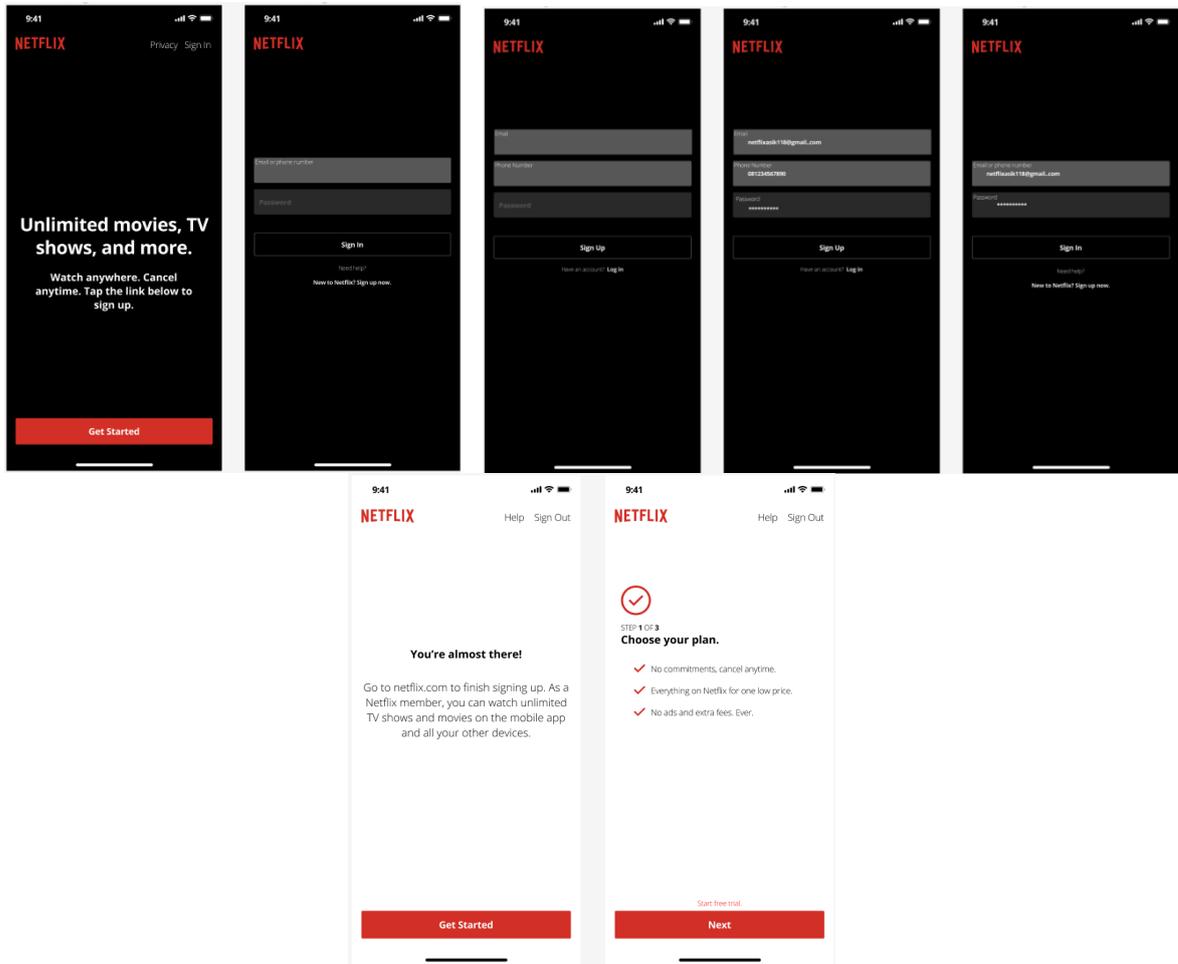
Gambar 4 *Design system Typography dan Buttons*



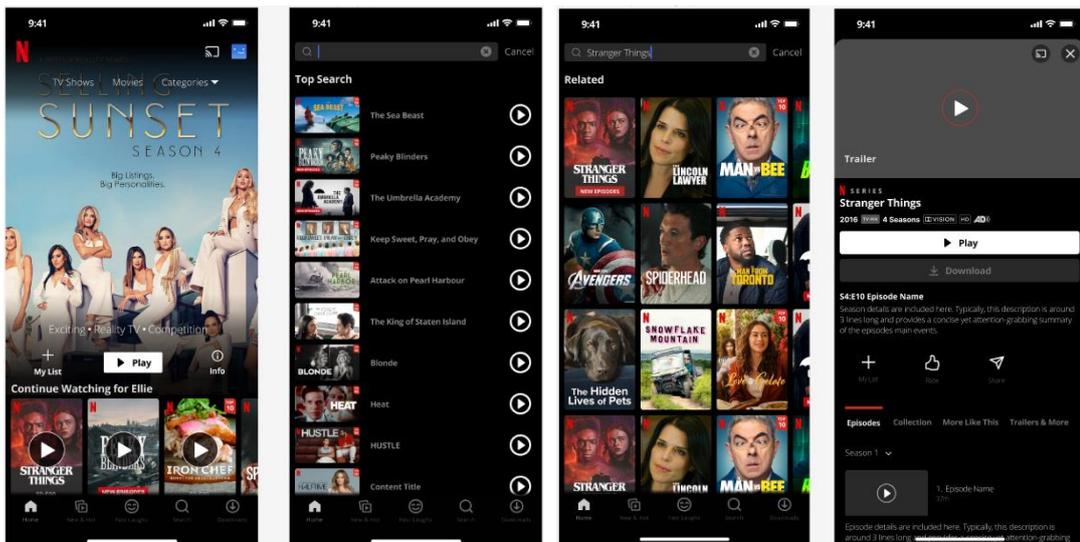
Gambar 9 *Colours, Design system Tabs dan Core UI atoms*

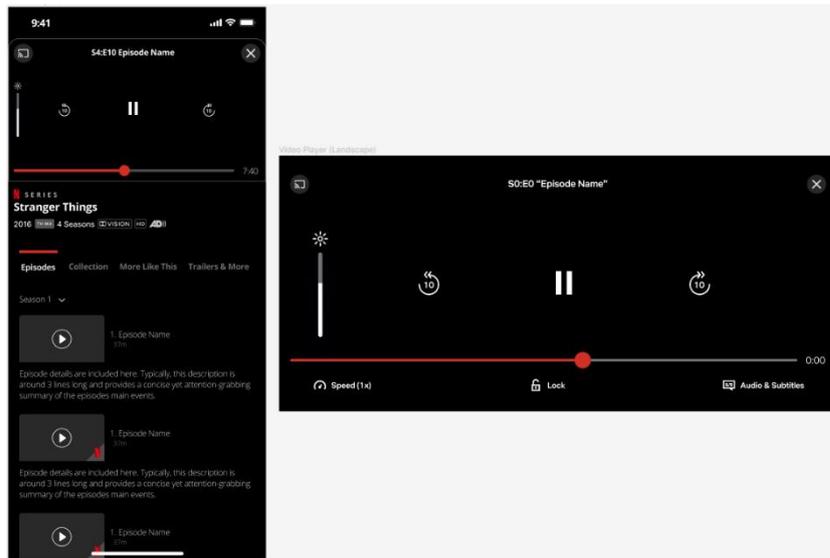
3.4 High-Fidelity Wireframe

High-fidelity design akan menjadi acuan *FrontEnd* dalam pembuatan menjadi sebuah sistem. Disini penulis membuat *High-fidelity design* fitur *free trial* aplikasi Netflix dengan detail sebagai berikut :



Gambar 10 High-Fidelity wireframe login dan get started





Gambar 11 High-Fidelity wireframe Home page, search list, show list, dan video player

3.5 Prototyping

Prototyping atau prototipe merupakan interaksi per frame yang dibuat agar desain tidak kaku dan monoton pada saat melakukan Usability Testing. Penulis telah membuat Prototyping berdasarkan User flow yang telah dibuat sebelumnya.

3.6 Usability Testing

Penulis melakukan Usability Testing setelah membuat rancangan desain dari fitur free trial aplikasi Netflix dengan tujuan yang penulis ingin capai pada Usability Testing ini adalah :

- Mengetahui tingkat kemudahan dan kepuasan dari perancangan desain fitur free trial pada aplikasi Netflix
- Mendapat insight dari partisipan terkait dengan rancangan desain dan fitur yang ditambahkan pada Aplikasi Netflix.

Berikut kriteria partisipan yang akan melakukan usability testing

- Masyarakat Indonesia
- Berumur 18-25 tahun
- Domisili di seluruh wilayah Indonesia
- Pernah menggunakan aplikasi Netflix atau aplikasi streaming lainnya
- e.

3.6.1 Hasil Usability Testing

Setelah responden mengerjakan beberapa task flow yang diberikan, Penulis mendapatkan hasil mengenai usability testing yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Usability Testing

| Partisipan | Feedback/Saran |
|------------|--|
| 1 | Fitur free trial sudah bagus dan sangat mudah digunakan dari awal sampai akhir. Selain itu juga tidak bikin ribet pengguna. Namun mungkin bisa ditambah lagi episode gratis yang bisa ditonton untuk free trial karena aplikasi kompetitor memiliki lebih banyak episode untuk free trial. |
| 2 | Sebagai user baru yang belum pernah menggunakan Netflix, fitur free trial ini mudah dipahami, digunakan, sangat intuitif dan akan sangat membantu untuk user mengakses Netflix dan film-film yang tersedia. |
| 3 | Fitur ini perlu ditambahkan pada aplikasi Netflix diakarenakan akan sangat membantu pengguna baru agar bisa untuk melihat terlebih dahulu apa saja yang terdapat di Netflix. |
| 4 | Fitur sudah sangat baik dan mudah digunakan, senang dengan adanya fitur masuk tanpa berlangganan dan free trial. Sangat memuaskan dengan adanya fitur ini. Alurnya pun tidak jauh berbeda dengan aplikasi aslinya sehingga tidak membingungkan. |

4. KESIMPULAN

Perancangan desain *UI/UX* untuk penambahan fitur *free trial* pada aplikasi Netflix dilakukan dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan dari bangku perkuliahan dan juga selama proses magang & studi independen di PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius) dan sistem yang dapat menguntungkan para pengguna baru aplikasi Netflix dan juga menambah jumlah konversi pengguna menjadi pengguna yang berlangganan.

Pada hasil pengujian *Usability Testing* fitur *free trial* pada aplikasi Netflix mendapatkan *feedback* yang bagus dari para Responden. Dengan keseluruhan *feedback* sudah dapat diterima dan dapat diaplikasikan ke *coding*. Setelah melakukan proses untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna. Hasilnya adalah menghadirkan solusi kepada masalah yang ada yaitu untuk menambahkan fitur *free trial* untuk menambah jumlah pengguna baru dan mengkonversi pengguna baru yang gratis menjadi pengguna yang berlangganan.

Dari hasil perancangan *UI/UX* fitur *free trial* Maka dapat diperoleh saran sebagai berikut : Desain yang telah jadi dapat segera untuk diimplementasikan ke *coding*, serta diaplikasikan secara *real-time* oleh pihak Netflix. Diharapkan dapat memperbaiki hal-hal berdasarkan saran atau masukan dari para Responden saat melakukan *Usability Testing*.

REFERENCES

- [1] Zenius.net 2022, About. Diakses pada 28 Mei 2023, <https://www.zenius.net/about/>
- [2] Zenpro.id 2022, Kampus Merdeka. Diakses pada 28 Mei 2023, <https://zenpro.id/kampusmerdeka>
- [3] Kemendikbud. 2020. Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI
- [4] Angreini D, Yanuar T, “PERNGARUH SIKAP TERHADAP FREE TRIAL DAN PRICE DISCOUNT TERHADAP INTENSITAS MENDAFTAR DENGAN MODERASI BRAND IMAGE”, 2017
- [5] Wikipedia, Netflix, 2023, <https://id.wikipedia.org/wiki/Netflix>
- [6] A. S. Wahyuni and A. O. . Dewi, “Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi Perpustakaan Digital
- [7] M. B. Wiryawan, “User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual,” *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1158, 2011.
- [8] Ni Luh Putri, “Evaluasi Aspek, Usability Pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing” Vol.7, No.2, 2019.
- [9] Kesuma F, ”PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG), Vol. 3, No. 2, 2022
- [10] Syarif M, “PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM”, Vol. 2, No. 1, 2022.
- [11] T. H. Maria, Wireframe: 3 elemen dan bedanya dengan mockup dan prototype, 2022, <https://www.ekrut.com/media/wireframe-adalah>
- [12] P. Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak pendekatan praktisi*. KOTA MAKASSAR: ANDI, 2012.