

DESAIN UI/UX PLATFORM BERITA TERINTEGRASI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Akbar Sholikhin ¹, Ina Sholihah Widiati ²

Program Studi Informatika STMIK Amikom Surakarta

Email : lakbarsholikhin2@gmail.com, inasholihahw@gmail.com

Received: 05-11- 2024

Revised: 20-11-2024

Approved: 30-11-2024

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat mengakses berita. Dengan munculnya berbagai platform berita yang menangani beragam informasi, pengguna dihadapkan pada tantangan untuk memperoleh informasi relevan secara efisien. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang user interface (UI) dan user experience (UX) sebuah platform berita terintegrasi yang memberikan kemudahan akses ke berbagai sumber berita di sebuah website dalam satu website. Penelitian ini menggunakan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna untuk mengungkap kebutuhan dan preferensi pengguna melalui survei yang melibatkan responden dari berbagai latar belakang. Hasil analisis data menunjukkan pentingnya fungsi pencarian yang efektif, kategori berita yang jelas, dan desain yang responsif untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Prototipe yang dihasilkan bertujuan untuk mengurangi kerumitan dalam mengakses berita, mempercepat proses pencarian, dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi pengguna. Desain yang diusulkan tidak hanya memperhatikan estetika tetapi juga kemudahan navigasi, memungkinkan pengguna menjelajahi berbagai sumber berita dengan mudah. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan platform berita yang lebih ramah pengguna dan efisien di era digital saat ini.

Kata Kunci : desain antarmuka, berita

ABSTRACT

Advances in information technology have changed the way people access news. With the emergence of various news platforms that handle a variety of information, users are faced with the challenge of obtaining relevant information efficiently. The aim of this research is to design the user interface (UI) and user experience (UX) of a platform integrated news that provides easy access to various news sources on a website one website. This research uses a user- centered design approach to uncover user needs and preferences through a survey involving respondents from various backgrounds. The results of data analysis show the importance of effective search functions, categories clear news, and responsive design to improve user experience. The resulting prototype aims to reduce the complexity of accessing news, speed up the search process, and provide a more enjoyable experience for users. The proposed design not only pays attention to aesthetics but also ease of navigation, allowing users explore various news sources easily. This research is expected to contribute to the development of more user- friendly and efficient news platforms in today's digital era.

Keywords : interface design, news

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin canggih, akses terhadap informasi sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Masyarakat modern menghadapi tantangan untuk menemukan dan mengakses berita yang relevan, mengingat banyaknya sumber informasi yang tersedia. Seiring bertambahnya jumlah platform berita.

Menurut penelitian oleh (Dennis, 2008), Berita adalah fakta atau ide atau opini aktual yang sangat menarik dan akurat serta bisa dianggap penting bagi sejumlah besar

untuk pembaca, pendengar, dan penonton. Maka dari itu jika ada fakta tapi jika tidak dinilai penting, aktual, dan menarik oleh sejumlah besar orang berarti hal tersebut masih belum bisa diangkat sebagai bahan berita. Dan jika unsur-unsur tersebut tidak terdapat pada data yang akan dikemas dalam penulisan berita, tetapi seorang redaktur tetap menyajikannya maka konsekuensinya tentu tidak akan memberikan daya tarik bagi pembaca atau pendengar maupun penontonnya. Jadi berita merupakan hal yang penting bagi semua orang karena berita merupakan peristiwa atau kejadian dan akan disiarkan yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada penonton.

Berita itu sendiri perlu di perhatikan kekredibilitasnya apakah itu berita fakta atau berita hoax. Berita hoax paling banyak di temukan ketika menjelang kontestasi pemilihan umum, para buzer berlomba lomba untuk menjatuhkan lawannya ntah menggunakan cara yang sehat maupun cara yang kotor entah menggunakan fakta atau menggunakan hoax, menurut (Hari & Permana, n.d.) Perpolitikan di Indonesia akhir-akhir ini sedang memanas sehingga menimbulkan kegaduhan di beberapa daerah. Ini bukan kesalahan kampanye calon anggota parlemen, melainkan maraknya berita bohong yang mengelabui masyarakat agar mempercayai argumen yang ada. Meskipun pesan-pesan hoaks hanya membahas topik-topik kecil, namun pesan-pesan tersebut mengandung konten yang meremehkan atau membenci calon anggota parlemen tertentu, sehingga sangat sulit untuk dibaca dan dipercaya.

Perlu di ketahui berita hoax tidak hanya tersebar pada portal berita akan tetapi juga tersebar di berbagai media sosial salah satunya adalah Facebook dan media sosial menjadi pesebaran berita hoax yang sangat perlu mendapatkan perhatian menurut (Pembayun et al., 2019) Berita palsu dan tipuan yang disebarakan melalui media sosial Facebook biasanya mengandung unsur propaganda dan mewakili suatu sudut pandang. Dan kebanyakan dari mereka hanya mengutamakan judul dan foto. Di sisi lain, isi atau badan pesan hampir tidak terlihat. Akan tetapi, hal itu tetap merupakan tindakan menyebarkan berita palsu dan karenanya tetap merupakan tindak pidana. Budaya berbagi atau meneruskan informasi yang kerap dilakukan masyarakat di media sosial menjadi salah satu penyebab berita atau informasi bohong menyebar dengan cepat dan meluas. Selain itu, misinformasi disebarakan melalui media melalui portal berita dan media sosial. Portal berita menciptakan misinformasi karena berbagai alasan, namun yang paling umum adalah alasan politik dan ekonomi.

Bukan hanya satu dua penelitian yang mengatakan hal demikian akan tetapi banyak sekali peneliti mengungkapkan sangat berbahayanya berita hoax seperti halnya apa yang di tulis dari (Putri et al., 2020) menurut nya Penyebaran berita bohong berdampak buruk pada masyarakat. Dampak yang ditimbulkannya adalah negatif, karena laporan palsu ini menimbulkan kekhawatiran, kesalahpahaman dan kegembiraan, banyak orang yang dirugikan oleh laporan tersebut, dan menipu orang yang mengkonsumsinya. Misinformasi juga merupakan cara untuk membelokkan isu, memecah belah masyarakat, dan menipu. Penyebaran berita bohong seringkali dilakukan oleh oknum-oknum tidak bertanggung jawab yang mengetahui berita tersebut palsu dan dengan sengaja menyebarkan berita bohong untuk mendapatkan perhatian dan mempengaruhi opini masyarakat.

Selain itu berita juga sebagai konsumsi untuk semua kalangan atau semua umur ntah orang kaya orang miskin ntah orang tua maupun muda. Menurut penelitian dari (Juditha & Darmawan, 2019), menyimpulkan bahwa seratus persen responden merupakan generasi milenial (18-37 tahun) adalah pengguna internet. Telepon selular adalah media yang paling banyak digunakan saat terhubung internet dengan durasi 5-

10 jam/hari untuk berkomunikasi dan mencari informasi.

Lantas mengapa durasi dari pengguna internet mencari berita bisa terlalu lama ? Hal tersebut di karenakan sudah semakin banyak nya portal berita yang tersebar di internet menjadikan pengguna harus mencari berita dari berbagai portal berita, berselancar dari satu portal berita ke portal berita lainnya untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan. Setiap portal berita yang ada memiliki keunggulan masing masing menurut (Ningtias et al., 2020) Setiap media mempunyai gaya pembuatan beritanya masing-masing, perlu diingat bahwa media bukanlah saluran bebas dan mengkonstruksi berita dengan cara tersebut. Peristiwa yang sama diliput dengan cara yang berbeda oleh media; ada peristiwa yang diberitakan dan ada yang tidak, ada aspek yang ditekankan dan ada yang diabaikan.

Oleh karena itu diperlukan solusi yang memudahkan kita mengakses berita dari berbagai sumber dalam satu platform yang akan menghasilkan waktu lebih efisien. Dalam membangun webiste sangat di perlukan juga dengan perancangan desain ui/ux apa itu ui/ux ? menurut penelitian dari (Khasanah & Sutabri, 2023), UI (User Interface) merupakan bagian dari UX (User Experience) berbentuk tampilan visual desainpada sistem, tampilan tersebut menjadi penghubung untuk berinteraksi dengan sebuah produk. UI juga berperan membuat tampilan terlihat lebih indah dan bisa digunakan dengan mudah oleh user atau pengguna. UI (User Interface) berfokus pada tata letak komponen-komponen aplikasi dan pemilihan warna yang sesuai. Sedangkan UX (User Experience) adalah proses dalam mendesain sebuah produk menggunakan pendekatan pengguna sesuai dengan keinginan serta kebutuhan para pengguna. Dalam merancang ui/ux ada banyak tolls yang dapat di gunakan , untuk kali ini peneliti menggunakan tolls Figma. Figma menurut (Al-Faruq et al., 2022), adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

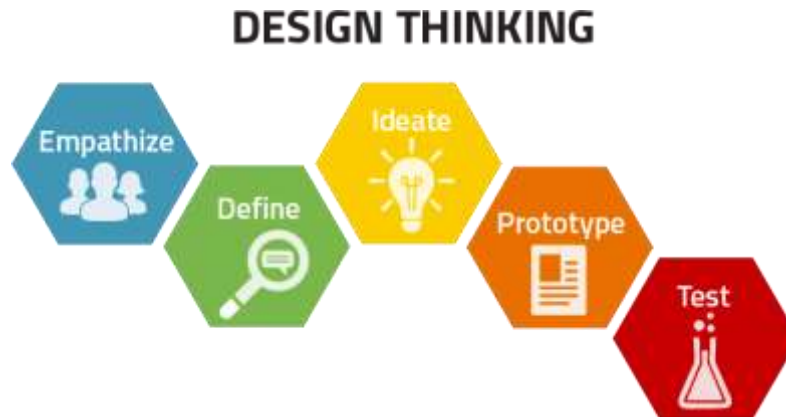
Perlu kalian ketahui dalam perancangan desain ui ux ada beberapa metode penelitian sebelum mendesain sebuah tampilan , apa saja metode penelitian tersebut? Menurut penelitian dari (Khadijah, 2022), UI/UX memiliki berbagai macam metodologi yang disuguhkan untuk membantu dalam proses penyelesaian desain antar muka pengguna suatu aplikasi. Diantara metodologi yang populer dalam pengembangan UI/UX yaitu Lean UX, Double Diamond, Design Thinking, dan User Centered Design. Setiap metodologi memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Adapun metode yang di gunakan peneliti untuk merancang website ini adalah dengan menggunakan metode design Thinking. Design Thinking merupakan suatu metode yang melakukan proses berulang-ulang dimana pada metode ini berusaha memahami keinginan pengguna dan menentang asumsi sehingga dapat mengupayakan identifikasi strategi dan mendapatkan solusi. Metode Design Thinking meliputi 5 tahapan yang terdiri dari empathize, define, ideation, prototype dan test(Pratama et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode design thiking, design thiking merupakan sebuah metode desain produk perangkat lunak berbasis inovasi yang bertumpu pada

penemuan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tertentu. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan yang didapatkan melalui proses Identify the problem, Describe Solution, Empathize to User, Appeal to Business, Lock in Agreement (IDEAL) dan Prototype serta Test. Sehingga Aplikasi JIP mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di masyarakat saat ini (Nabila & Wahyuni, 2022).



Gambar 1. Tahap design Thinking

Tahapan yang pertama ialah Emphatize (Empati) dalam tahapan ini memiliki tujuan untuk memahami dan berbagi perasaan yang sedang dirasakan pengguna. Pada tahapan ini menggunakan indepth interview dengan menyiapkan skenario untuk mendapatkan data yang kemudian akan diolah ke tahap selanjutnya menurut sudut pandang pengguna. Dalam tahapan Emphatize idealnya terdapat 5 orang untuk di interview.

Tahapan kedua ialah Define (Penetapan) yang bermaksud untuk mengelompokkan semua materi yang sudah didapatkan untuk kemudian melakukan pemantauan hingga didapatkan permasalahan sebagai point of view pada penelitian untuk mengetahui apa kebutuhan pengguna.

Tahap ketiga ialah Ideate (Ide) setelah mempelajari masalah yang dirasakan pengguna dan mengkaji informasi tersebut, langkah berikutnya adalah menciptakan solusi dan inovasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya.

Tahap selanjutnya ialah membuat design Prototype (Prototipe) yang berguna untuk mewujudkan ide dalam bentuk model dengan versi yang diperkecil untuk mendapatkan tanggapan dan feedback yang tepat berdasarkan design yang telah dibuat.

Terakhir ialah Test (Uji Coba) untuk mendapatkan feedback yang bernilai untuk mengoptimalkan kinerja produk tersebut. Tahapan ini perlu dilakukan untuk mendeteksi kesalahan dan masalah. Ini merupakan tahapan terakhir tetapi dapat berulang kembali pada tahap perancangan sebelumnya untuk mendapatkan solusi yang terbaik jika terdapat suatu permasalahan (Fauzi et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelang pilkada ataupun pilpres para penggiat media sosial seringkali menghadapi ketidakefisienan dalam mengakses berita, karena mereka harus membuka berbagai situs dan aplikasi untuk mengambil informasi dari berbagai sumber. Ketidakefisienan ini menyulitkan pengklasifikasian pesan terkait secara cepat dan akurat. Untuk mengatasi masalah ini, Anda memerlukan platform agregator berita yang dirancang dengan fokus pada UI/UX yang memberikan pengalaman intuitif dan

efisien. Website agregator ini berfungsi sebagai solusi yang mengumpulkan berita dari berbagai sumber dalam satu tempat, sehingga memungkinkan pengguna mengakses berita dengan cepat tanpa berpindah platform. Desain UX situs web yang luar biasa membantu pengguna menemukan berita terkini melalui kategorisasi, fungsi pencarian responsif, dan antarmuka yang mudah dipahami. Dengan menggunakan elemen visual seperti ikon, warna, dan tata letak yang jelas, serta opsi personalisasi yang relevan, website ini bertujuan untuk mengefisienkan waktu pengguna dan pencarian berita menjadi lebih nyaman. Keberadaan website ini menyoroti pentingnya desain yang efisien dan berpusat pada pengguna untuk memenuhi kebutuhan informasi para penggiat media sosial yang semakin mendesak.

a. Target Pengguna

Dasar dari metode design thinking adalah emphasize yakni bertujuan untuk menggali permasalahan yang di hadapi, untuk mengetahui apa sajakah yang menjadi kebutuhan dari user, serta siapa saja target pengguna dari website ini. Lalu masalah masalah yang akan di selesaikan dengan website ini adalah dengan keterkaitan efisiensi waktu dalam mencari berita dari banyak media berita yang ada di Indonesia media nasional maupun internasional. Bukan hanya pegiat media sosial yang membutuhkan kecepatan dalam mendapatkan informasi untuk bahan literasi mereka dalam melakukan branding kepada salah satu paslon mereka akan tetapi juga para pengguna pada umumnya yang ingin mendapatkan berita secara up to date dari banyak media berita di Indonesia media nasional maupun media internasional.

Menurut data dari Google Trends, rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna media sosial di Indonesia untuk mengakses berita adalah 3 jam 14 menit per hari. 81% dari pengguna media sosial di Indonesia mengaksesnya setiap harinya. Oleh karena itu diperlukan solusi yang memudahkan kita mengakses berita dari berbagai sumber dalam satu platform.

a.1. User Persona

Penetapan kebutuhan pengguna dilakukan setelah wawancara. Hasil dari wawancara kemudian dikelompokkan sehingga menghasilkan user Persona, untuk kebutuhan dari pengguna bisa kita lihat pada hasil di bawah ini.



Gambar 3. User persona Platform Berita

b. Define

Pada tahapan ini peneliti menarik inti permasalahan yang di dapatkan dari data sebelumnya yakni data dari Google Trends, serta berdasarkan penelitian dari (Juditha & Darmawan, 2019), menyimpulkan bahwa seratus persen responden merupakan generasi milenial (18-37 tahun) adalah pengguna internet. Telepon selular adalah media yang paling banyak digunakan saat terhubung internet dengan durasi 5-10 jam/hari untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Oleh karena itu diperlukan solusi yang memudahkan kita mengakses berita dari berbagai sumber dalam satu platform yang akan menghasilkan waktu lebih efisien. Dari permasalahan tersebut bisa di simpulkan bahwa ini terkait dengan efisiensi waktu, efisiensi bagaimana berita tersebut dapat di akses tanpa harus memakan waktu yang relatif lama.

c. Ideate (ide)

Dari banyak nya masalah yang di hadapi tersebut sangat di mungkin kan dengan menggunakan webiste ini para pengguna pada umumnya serta pegiat media sosial dapat mencari berita sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan yang terpenting dalam problem tersebut adalah masalah efisiensi waktu dapat benar benar tertangani. Dengan kecepatan mendapatkan informasi dari berbagai media dalam satu website ini menjadi kan pekerjaan yang lainnya akan menjadi efektif jika di rujuk pada si Pegiat media sosial, karena pegiat media sosial membuatuhkan sumber literasi yang benar benar bisa di akses dalam waktu yang relative singkat atau bisa di bilang up to date dari berbagai media berita di Indonesia entah itu media nasional maupun internasional.

Untuk mengatasi masalah tersebut terkait dengan efisiensi waktu peneliti mengusulkan ide yakni webiste yang berfungsi menjadi aregator berita, jadi akan banyak media dan kategori di setiap media dapat di akses dalam satu platform saja tanpa harus berpindah pindah mengunjungi kanal berita satu persatu yang ada di internet

Selain itu dalam website ini juga akan tersedia fitur bookmark berita yang dapat membantu pengguna jika ingin menyimpan berita jikalauapun ingin berita di nanti. Selain bookmark berita nantinya website ini akan memiliki fitur pencarian yang lebih spesifik dan lebih mendalam, Pencarian berita tersebut dapat di lakukan sesuai dengan media berita dan kategori terpilih. Selai hal tersebut peneliti juga akan menyajikan tampilan website yangg friendly dan ramah bagi pengguna. Ramah pengguna dalam artian website tersebut mudah untuk di akses, tidak membingungkan pengguna. Tampilan yang to the point langsung mengarah ke kanal berita yang di inginkan.

d. Prototype

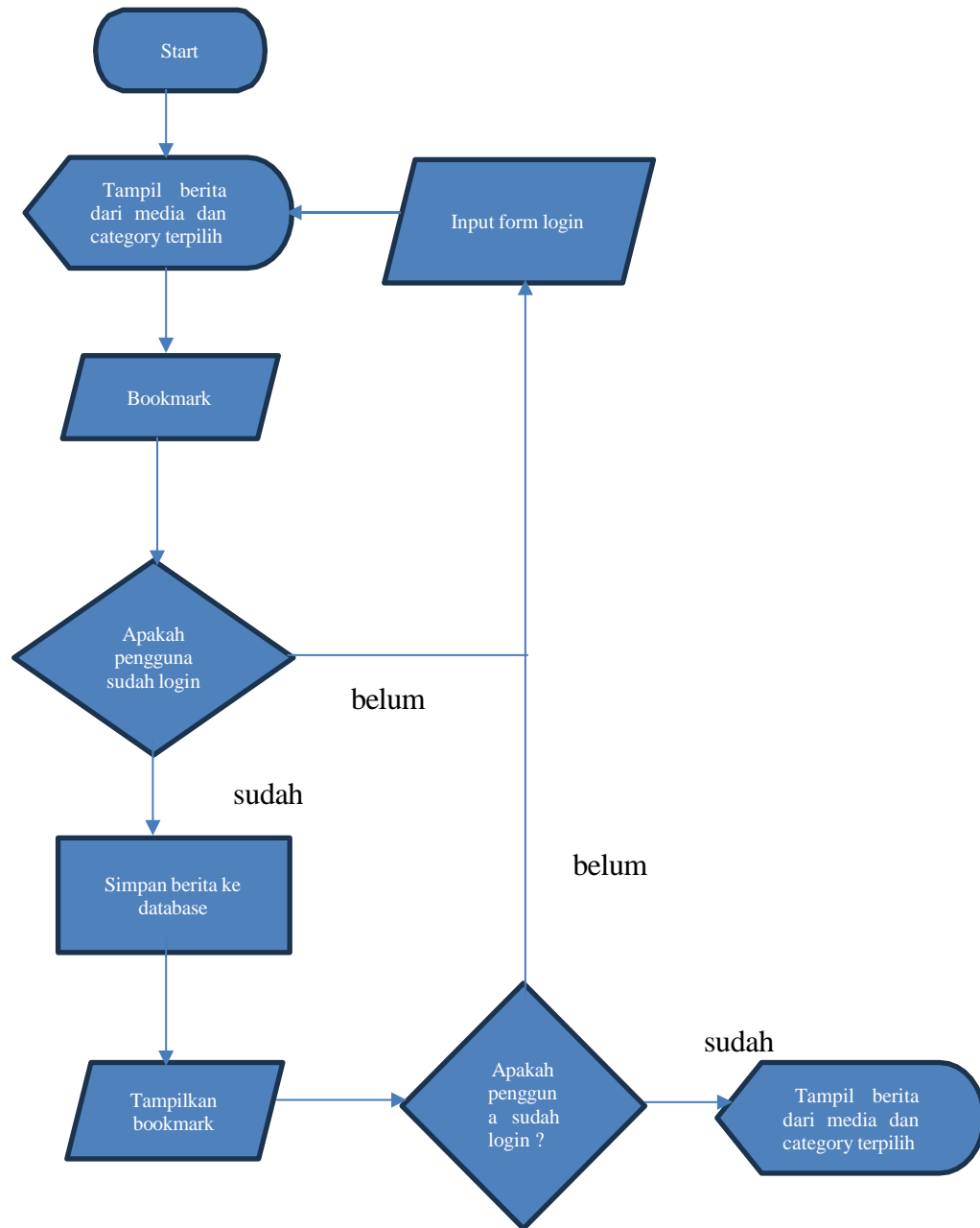
Pada tahapan ini merupakan proses implementasi ide yang sudah di dapatkan dari tahapan sebelumnya, dengan tetap berpatokan dari hasil dari tahapan define yakni terkait dengan efisiensi waktu.

d.1 Fitur Website

1. Mampu menyimpan berita dari media terpilih dari kategori terpilih asalkan pengguna sudah login terlebih dahulu
2. Memiliki fitur pengkategorian berdasarkan kategori dan media terpilih, bisa memberikan ketepatan dalam mencari berita sesuai dengan apa yang kita inginkan.
3. Memiliki fitur pencarian judul berita dari kategori terpilih dari media yang di pilih.
4. Memiliki tampilan design yang simple dan tidak berbelit belit dalam melakukan akses berita yang ingin di cari.

d.2 Perancangan Website

Ini merupakan flowchart dari website yang akan di bangun



Gambar 4. Flowchart sistem

d.3 tampilan UI/UX

1. **Tata Letak Responsif Desain** menggunakan tata letak framework responsif, memastikan bahwa tampilan site tetap konsisten dan mudah diakses di berbagai perangkat, baik desktop maupun portable. Berikut adalah tampilan dari homepage stage berita



Gambar 6. design desktop leading page



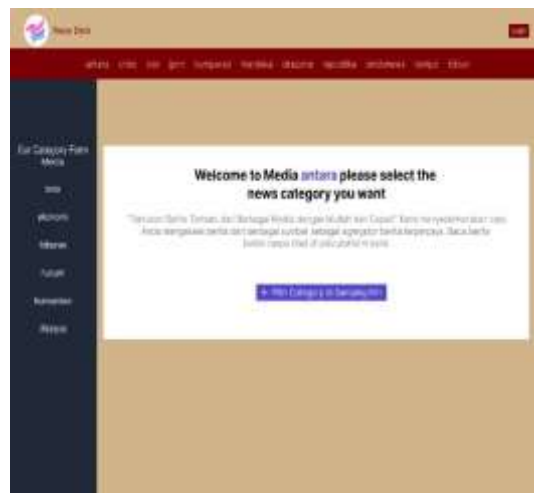
Gambar 5. design mobile leading page

2. Navigasi yang Intuitif

Menu navigasi dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan kategori berita yang diinginkan. Menu ini menampilkan kategori-kategori utama seperti Berita Nasional, Berita Internasional, Teknologi, Olahraga, dan Hiburan. Berikut adalah gambar menu navigasi:



Gambar 7. design mobile media category



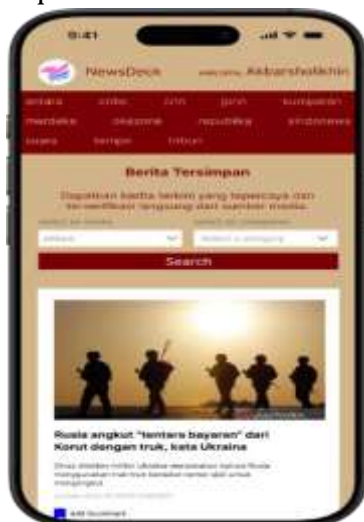
Gambar 8. design dekstop media category

3. **Integrasi Berita dari Berbagai Sumber** Fitur integrasi berita memungkinkan pengguna untuk melihat berita terbaru dari berbagai sumber dalam satu tampilan. Pengguna dapat memilih sumber berita yang ingin mereka ikuti. Berikut adalah tampilan halamanhalaman berita:



Gambar 9. design mobile all media dan category serta post Gambar 10. design dekstop all media dan category serta post

4. **Pencarian dan Media Berita tersimpan** Pengguna dapat dengan mudah mencari berita menggunakan fitur pencarian dan channel serta bisa mencari berita tersimpan yang berada di bookmark. Fitur ini dirancang untuk memudahkan pengguna menemukan informasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan mereka. Berikut adalah tampilan fitur pencarian:



Gambar 11. design mobilebookmark

Gambar 12. design dekstop bookmark

d.4 Testing

Untuk tahapan terakhir ini merupakan tahapan testing. Adapun untuk teknik pengujian pada pada tahap terakhir ini adalah menggunakan teknik pengujian *usability testing*. Apa itu *usability testing* ? *Usability testing* adalah suatu bentuk pengujian produk/fitur dengan tujuan untuk mengevaluasi kenyamanan penggunaan suatu user interface sebelum design user interface tersebut di kembangkan oleh developer (Sukmasetya et al., 2020). Pada saat *usability testing*, berlangsung peserta hanya diperbolehkan mendatangkan 3 sampai 5 peserta yang menyerupai atau mendekati dengan target pengguna. Pada tahapan ini, menggunakan aplikasi maze untuk mendapatkan informasi dari pengguna. Usability Testing penting untuk memahami kegunaan sistem. Sistem dengan ketersediaan yang baik bertahan lebih lama bagi pengguna daripada sistem dengan ketersediaan rendah (Supriyatna, 2018). Pada tahapan ini prototype diuji. Tes ini meliputi: variable task 1 masuk akun, variable task 2 pilih media berita, variable task 3 pilih category berita, variable task 4 click postingan berita.

Indikator keberhasilan suatu aplikasi dapat dilihat menggunakan parameter waktu. Pengukuran pada Tabel 3 berdasarkan indicator waktu.

Tabel 1. Indikator waktu

Task	Berhasil	Bingung	Kesulitan
Task 1 (masuk akun)	<30 detik	30 detik – 40 detik	>50 detik
Task 2 (pilih media berita)	<10 detik	10 detik – 20 detik	>20 detik
Task 3 (pilih category berita)	<10 detik	10 detik – 20 detik	>20 detik
Task 4 (click postingan berita)	<5 detik	5 detik – 10 detik	>15 detik

Tabel 2. Hasil pengujian pada user

User	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4
User 1	10 detik	5 detik	10 detik	3 detik
User 2	20 detik	8 detik	5 detik	2 detik
User 3	15 detik	10 detik	7 detik	5 detik
User 4	18 detik	6 detik	6 detik	10 detik
User 5	35 detik	20 detik	15 detik	2 detik

Hasil pengujian menunjukkan bahwa 80% pengguna mampu menyelesaikan Tugas 1 (Login Akun) dalam waktu 30 detik, sedangkan 20% pengguna (Pengguna 5) membutuhkan waktu lebih lama (35 detik), termasuk dalam kategori "bingung".itu diklasifikasikan. Tugas 2 (pemilihan media berita) berhasil diselesaikan oleh semua pengguna (100%) dalam waktu 20 detik, dan navigasi terbukti mudah dan intuitif. Tugas 3 (memilih kategori berita) juga diselesaikan dengan cepat oleh 100% pengguna, dan 60% menyelesaikannya dalam waktu 10 detik. Untuk tugas 4 (mengklik artikel berita), 80% pengguna menyelesaikan tugas dalam waktu 5 detik, dan 20% membutuhkan waktu antara 5 dan 10 detik. Secara keseluruhan, 90% dari seluruh tugas diselesaikan dalam kategori "sukses". Meskipun hal ini menunjukkan desain UI/UX yang cukup efisien, masih ada ruang untuk perbaikan pada Tugas 1 agar proses login akun lebih intuitif bagi semua pengguna.

KESIMPULAN

Kesimpulannya adalah begitu pentingnya untuk kita merancang design UI/UX berdasar kebutuhan dari pengguna dengan salah satunya menggunakan metode design Thinking.

SARAN

Berdasarkan penelitian ini dihasilkan beberapa saran untuk menyempurnakan penelitian ini mengajukan beberapa saran yang dapat menjadi panduan peneliti yang efektif untuk pengembangan selanjutnya :

1. Memerlukan fitur komentar di setiap postingan berita
2. Perlunya dashboard admin bagi pemilik website untuk mengetahui frekuensi berapa kali berita yang sering di kunjung i pengguna.
3. Sangat perlu berita terpopuler dengan kata yang sering di cari oleh para pengguna website.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisono Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Dennis, F. G. (2008). *Bekerja Sebagai News Presenter*. 99. <https://www.google.com/books?id=TeS2CAAQBAJ>
- Fauzi, A. M., Yahya, A. P., & Rahman, F. (2022). Desain Ui/Ux Aplikasi Pet Shop Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Siliwangi Seri Sains Dan Teknologi*, 8(1), 2022. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/view/6274>
- Hari, A., & Permana, D. (n.d.). *Berita Hoax Tentang Politik Di Indonesia Terhadap Perkembangan Negara Disorot Dengan Teori "Actus Humanus" Filsafat Moral*. 15.
- Juditha, C., & Darmawan, J. J. (2019). Penggunaan Media Digital Dan Partisipasi Politik Use of Digital Media and Political Participation. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 1–17.
- Khadijah. (2022). Studi Perbandingan Metodologi UI/UX. *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i4.1808>
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-Faktor Tampilan UI/UX Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(2), 28–33. <https://doi.org/10.37577/sainteks.v5i1.5>
- Nabila, G., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *Mdp Student Conference (Msc)*, 231–238.
- Ningtias, P., Sudiar, N., & Latiar, H. (2020). Tren Topik Pemberitaan PASCA Pemilihan Presiden pada Portal Berita Online. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*, 1(2), 113–128. <https://doi.org/10.24036/ib.v1i2.74>
- Pembayun, J. G., Program, D., Ilmu, S., & Universitas, K. (2019). *SIKAP DIGITAL NATIVES TERHADAP INFORMASI HOAX DI FACEBOOK MENJELANG PILPRES 2019*
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 73–86.

- Putri, N. F., Vionia, E., & Michael, T. (2020). *MASYARAKAT INDONESIA MENGHADAPI PENYEBARAN BERITA HOAX COVID-19*.
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Alat Evaluasi. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 9(1), 58–67.
- Supriyatna, A. (2018). Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran. *Jurnal Ilmiah Teknologi - Informasi Dan Sains (TeknoIS) Volume*, 8(1), 1–16.