



INTISARI

Wilayah pesisir Indonesia memiliki kerentanan tinggi terhadap bencana hidrometeorologi, sehingga menuntut adanya sistem diseminasi informasi yang efektif. Namun, aplikasi yang ada saat ini seringkali gagal memenuhi kebutuhan spesifik kelompok rentan seperti nelayan, akibat desain antarmuka yang tidak intuitif dan keterbatasan literasi digital pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi sebuah antarmuka aplikasi diseminasi bencana dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna (*user-centered*) untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan relevansi informasi bagi nelayan.

Penelitian ini mengadopsi kerangka kerja *Design Thinking* untuk mengembangkan dua prototipe antarmuka: Desain A, yang berbasis prinsip desain umum, dan Desain B, yang dikembangkan dari hasil observasi pengguna. Kedua prototipe dievaluasi melalui metode *A/B testing* dengan melibatkan 38 partisipan. Pengalaman pengguna diukur secara kuantitatif menggunakan *User Experience Questionnaire–Short (UEQ-S)*, serta metrik *usability* seperti *Task Success Rate (TSR)* dan *Time on Task (ToT)*.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa Desain B lebih unggul dalam skor pengalaman pengguna (*UEQ-S*), baik pada aspek pragmatis (kegunaan) maupun hedonis (daya tarik). Meskipun tidak ditemukan perbedaan statistik yang signifikan pada metrik *TSR* dan *ToT*, mayoritas partisipan (60,5%) memilih Desain B sebagai antarmuka yang lebih disukai karena dinilai lebih ringkas dan intuitif.

Pendekatan desain yang berpusat pada kebutuhan dan kebiasaan nyata pengguna terbukti mampu menghasilkan antarmuka yang lebih relevan dan memuaskan. Hasil ini menegaskan efektivitas pendekatan *Design Thinking* dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi kebencanaan, khususnya dalam mengadaptasi fitur dan desain visual agar sesuai dengan kebutuhan spesifik komunitas.

Kata Kunci: Diseminasi Informasi Bencana, *Design Thinking*, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna (*UX*), *User Experience Questionnaire–Short (UEQ-S)*.



ABSTRACT

Indonesia's coastal regions exhibit high vulnerability to hydrometeorological disasters, necessitating an effective information dissemination system. However, existing applications often fail to meet the specific needs of vulnerable groups, such as fishermen, due to unintuitive interface designs and users' limited digital literacy. This study aims to design and evaluate a disaster information dissemination interface using a user-centered approach to enhance user experience and information relevance for fishermen.

The study employed the Design Thinking framework to develop two interface prototypes: Design A, based on general design principles, and Design B, developed from user observation findings. Both prototypes were evaluated via A/B testing with 38 participants. User experience was measured quantitatively using the User Experience Questionnaire–Short (UEQ-S), alongside usability metrics such as Task Success Rate (TSR) and Time on Task (ToT).

The results revealed that Design B scored higher in user experience (UEQ-S), on both its pragmatic (usability) and hedonic (attractiveness) aspects. Although no statistically significant differences were found in TSR and ToT metrics, a majority of participants (60.5%) preferred Design B, citing its more concise and intuitive interface.

This study concludes that a design approach centered on real user needs and habits can yield a more relevant and satisfying interface. These findings affirm the effectiveness of the Design Thinking approach in enhancing the user experience of disaster applications, particularly in adapting features and visual design to meet specific community needs.

Keywords: Disaster Information Dissemination, Design Thinking, User Interface, User Experience (UX), User Experience Questionnaire–Short (UEQ-S).