

Analisis Desain Layout Instagram Berbasis Web Menjembatani *User Experience* Instagram Mobile

Eric ¹, Shinta Tan ², Wisnu Muliadi ^{3*}

^{1,2,3}Teknik Informatika,, Universitas Universal

* Corresponding author E-mail: wisnumuliadi123@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02-12-2021

Revised 12-12-2021

Accepted 16-12-2021

Keyword:

User Experience, User Interface, Web Design.

ABSTRACT

Instagram Web can be accessed using a browser from a computer or laptop. Its function is the same as the Instagram application which was previously available on Android or IOS. The striking difference is the shape of the screen that displays content from Instagram users. This journal will discuss how the design of the user interface and user experience balances the Instagram web and is not disconnected from the design of the Instagram application on Android. The result of the research is that Instagram Web Design creates a design that follows the initial purpose of the Instagram mobile application design which is related to the principles of value, desirability, adoptability, and usability. That way the Instagram Web user experience can be aligned with the Instagram mobile user experience.

Copyright © 2021 Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability.
All rights reserved.

I. PENDAHULUAN

Pengalaman pengguna (*User Experience*) adalah suatu pengalaman yang didapatkan pengguna dari menggunakan suatu *website* ataupun aplikasi [1]. Pengalaman itu berbentuk kenyamanan dan rasa dari menggunakan aplikasi atau *website*. Tidak hanya itu, tampilan antarmuka pengguna (*User Interface*) dari situs Instagram Web juga berkontribusi dalam pengalaman pengguna secara keseluruhan. Semua yang tampil di layar, yang memungkinkan interaksi dengan *keyboard* dan *mouse*, termasuk dalam *user interface* [2].

Instagram Web muncul setelah aplikasi mobilnya sudah populer. Karena berawal dari mobile, Instagram Web harus membuat desain Instagram Web baru yang cocok untuk digunakan pada desktop. Meskipun begitu desain UI dan UX pada Instagram Web tetap mirip dengan Instagram *mobile*.

Bagaimana Instagram Web dapat memiliki tampilan dan pengalaman pengguna yang mirip dengan aplikasinya dalam *mobile*. Bagaimana orientasi layar desktop horizontal Instagram Web masih bisa membawakan pengalaman pengguna yang cocok bagi penggunaannya Instagram di *mobile* dengan layar vertikal.

Penelitian ini menjadikan Instagram Web sebagai objek penelitian pengalaman pengguna. Apa saja yang dilakukan developer Instagram Web menciptakan UI/UX nya supaya bisa cocok dengan UI/UX Instagram Mobile. Rumusan

masalahnya adalah bagaimana desain Instagram Web desktop dapat memiliki dan menjaga *user experience* yang didapatkan dari aplikasi *mobile*-nya Instagram.

II. METODE

Penelitian ini bersifat eksploratif, dengan hasil penelitian berupa data deskripsi menggunakan gambar dan tulisan. Tujuan penelitian adalah memperdalam pengetahuan dan mencari ide-ide baru mengenai fenomena pada studi kasus. Pembahasan dalam penelitian berfokus pada segala aspek yang berkaitan dengan objek penelitian [3].

Metode penelitian yaitu kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data melalui studi literasi dari jurnal ilmiah dan internet [4].

Analisis dilakukan dengan komparasi. Studi pustaka bertujuan menentukan dasar dari desain aplikasi *mobile*. Analisis dengan komparasi Instagram Web yang sasarannya penggunaannya adalah *mobile* user dengan aplikasi web Instagram yang sasaran penggunaannya adalah desktop user.

Analisis yang dilakukan akan membahas beberapa aspek. Pertama, menganalisis konsep *user experience* yang di sederhanakan Frank Guo menjadi empat elemen, yaitu *value, usability, desirability, & adaptability* (Guo, 2012) [5].

Kedua, jenis *layout* yang digunakan Instagram Web. Apakah jenisnya *Fixed, Fluid, Adaptive*, atau *Responsive* [6].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

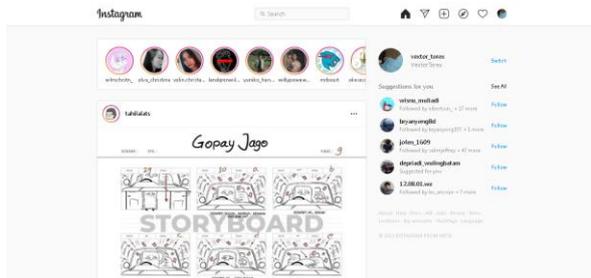
User interface berguna memungkinkan pengguna dan sistem untuk saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti memasukkan dan menampilkan data [7].

Menurut James Karam [8], “Saat ini *interface* yang banyak digunakan dalam software adalah GUI (*Graphical User Interface*). GUI memiliki keuntungan, yaitu 1) gampang dipelajari oleh pengguna yang pengalaman menggunakan komputer cukup minim. 2) berpindah dari satu layar ke layar lain dapat dilakukan tanpa kehilangan informasi. 3) akses penuh pada layar dengan segera untuk beberapa macam keperluan”.

Desain GUI untuk aplikasi *mobile phone* dengan orientasi layar vertikal memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan desain pada *desktop*. Perbedaan yang paling terkemuka adalah kurangnya umpan balik sentuhan, ukuran layar yang terbatas, tombol virtual yang amat kecil, dan tingginya kebutuhan perhatian visual [9]. Disisi lain, dalam kasus presisi, dapat dipastikan menggunakan *desktop* dengan input tetikus lebih superior dibandingkan dengan menggunakan input layar sentuh pada *smartphone* [10].

Analisis akan dibagi menjadi pembahasan GUI dan User Experience fitur. Untuk membahas GUI Instagram, kita dapat memisah pembahasan dari halamannya. Dalam penelitian ini kita akan membahas pengalaman pengguna di halaman *home*, halaman *explore*, dan halaman profil. Setelah itu analisis umpan balik fitur like, komen, dan follow.

A. Halaman home



Gambar 1. Tampilan Instagram Web

Tombol-tombol menu navigasi dan notifikasi pada Instagram Web disatukan pada bagian atas. Bagian bawah layar tidak terdapat satupun tombol. Untuk menentukan posisi letak menu, Instagram Web dapat memprioritaskan estetika keindahan dan kerapian di atas ergonomis dan kemudahan mengakses menu. Ini disebabkan interaksi di layar menggunakan kursor tidak memiliki area yang mengurangi kenyamanan.

Pada Instagram *mobile* menu untuk navigasi terletak di bawah dan menu untuk mengupload, *private message*, dan notifikasi yang lebih jarang digunakan terletak diatas. Mempertimbangkan pengguna dalam memegang perangkat selama menggunakan Instagram, menyentuh layar bagian atas akan selalu membutuhkan usaha lebih daripada menyentuh layar bagian bawah. Ini disebabkan pengguna biasanya

memegang perangkat *mobile* dengan satu tangan dan mengandalkan ibu jari untuk berbagai interaksi di layar. Kenyamanan interaksi semakin berkurang saat tombol interaksi semakin sulit dijangkau dengan mudah. Oleh sebab itu, desain GUI aplikasi Instagram *mobile* perlu mempertimbangkan kenyamanan pengguna untuk memilih tata letak menu.

Menu *story* dan *feed* utama postingan memiliki posisi relatif yang sama antara Instagram Web dan *mobile* nya. Menggeser ke bawah akan memunculkan lebih banyak *feed* dan menyembunyikan menu *story*. Tampilan *feed* postingan memiliki desain yang sangat mirip antara keduanya sehingga interaksi dengan tiap *feed* dalam Instagram Web tidak terasa asing dibandingkan dengan interaksi dalam aplikasi *mobile* Instagram.

Terdapat elemen lain dalam desain Instagram Web yaitu *suggestion for you* pada kanan layar. Karena layar desktop yang horizontal, *feed* Instagram yang vertikal hanya memenuhi separuh layar. Elemen *suggestion for you* ini selain berfungsi mengisi separuh halaman yang kosong, juga berfungsi sebagai kolom rekomendasi bagi pengguna.

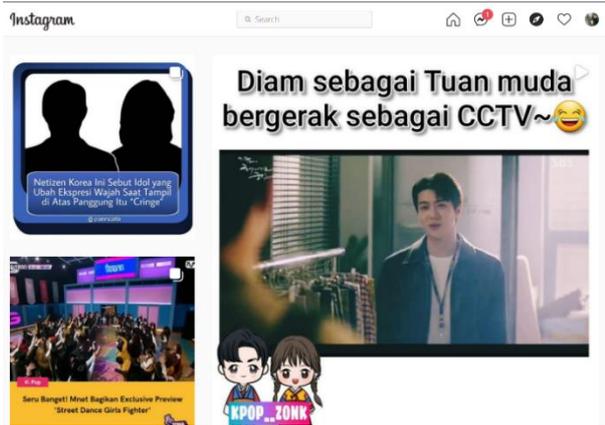
Menjaga desain yang minimalis itu penting dalam *web design*. Salah satu prinsip *heuristic evaluation* mengenai desain web adalah aspek *Aesthetic and Minimalist Design* yang menjelaskan bahwa desain web memberikan informasi yang relevan serta tampilan yang sesuai kebutuhan sistem [11].

Berdasarkan analisis di atas, *value* dari UX *home* ini adalah menyediakan postingan dari pengguna lain yang diikuti (*follow*) akun penggunanya. *Adoptability* dari UX *home* ini kemudahan untuk menggunakannya dari kemiripan fiturnya dengan Instagram *mobile*. *Desirability* dari UX *home* ini datang dari preferensi perorangan. Beberapa pengguna lebih menyukai menggunakan perangkat *desktop* ketimbang *touchscreen* sebab menggunakan *keyboard* dan *mouse* lebih nyaman bagi mereka. *Usability* dari UX *home* ini adalah desain minimalis yang jelas sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami semua fitur yang ada tanpa kesulitan mempelajari ulang fitur-fitur yang ada.[5]

Dari pengujian dengan menyempitkan layar, dapat dilihat bahwa desain pada halaman *home* Instagram Web menggunakan desain *layout* yang *Responsive*. Ciri nya yaitu memiliki ukuran yang sesuai dengan ukuran layar *device*.[6]

B. Halaman explore

Halaman *explore* adalah halaman yang menampilkan berbagai macam video dan foto dari berbagai pengguna di seluruh dunia. Dalam halaman ini juga pengguna dapat melakukan pencarian pengguna ataupun *tag* dengan memasukkan kata kunci. Pada halaman ini akan dianalisis tata letak elemen *user interface* dan *user* interaksinya.



Gambar 2. Tampilan halaman explore pada aplikasi web Instagram

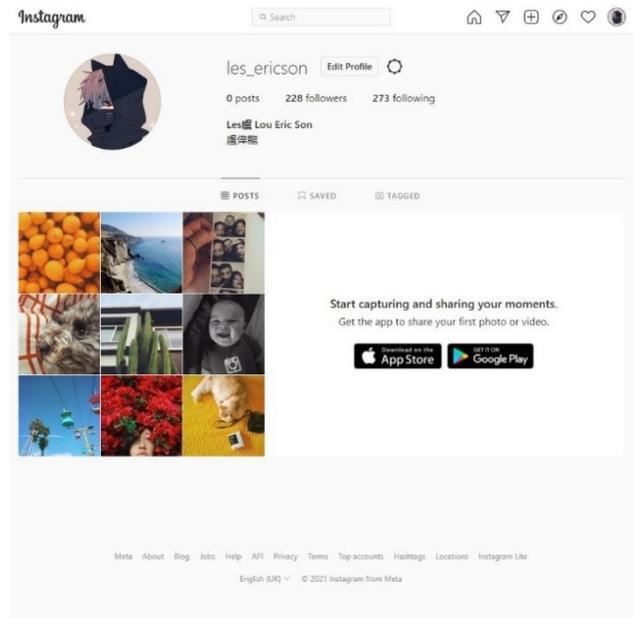
Untuk tampilan pada *web* dan *mobile* tidak ada banyak perubahan. Untuk gambar, tata letaknya dibagi menjadi 3 bagian. Namun jika ada video pada tampilan web, maka tata letaknya dibagi menjadi 2 bagian saja. Namun, jika pada setiap barisnya tidak berisi video, yang berarti hanya gambar saja, maka tata letaknya dibagi menjadi 3 bagian pada setiap barisnya. Ini membuktikan bahwa desain aplikasinya sangat konsisten terhadap tata letaknya.

Posisi antar *thumbnail* dalam GUI desktop memiliki jarak (*margin*) yang cukup jelas. Sedangkan *thumbnail* dalam GUI *mobile* cenderung rapat. Desain seperti ini diperlukan supaya tampilan *explore* Instagram Web dapat menjaga tata letak (*layout*) yang sama dengan Instagram *mobile*. Jumlah elemen *thumbnail* sebanyak 3 baris horizontal dan memanjang ke bawah untuk menjelajah postingan di Instagram Web memberikan rasa menjelajah postingan yang sama dengan berjelajah dalam Instagram *mobile*. Desain ini juga menyebabkan pengguna selalu merasakan menggunakan aplikasi yang sama meskipun menggunakan *platform* yang berbeda.

Berdasarkan analisis di atas, *value* dari UX *explore* ini adalah kegunaan halaman *explore* adalah untuk mencari dan melihat foto maupun video dari berbagai pengguna lainnya. *Adoptability* dari UX *explore* ini adalah kemudahan penggunaan dan kemiripan fiturnya dengan Instagram *mobile* sehingga ini sangat memudahkan pengguna dalam melihat dan mencari foto maupun video yang ingin dilihat. *Desirability* dari UX *explore* ini adalah memunculkan tampilan-tampilan yang berkaitan dengan apa yang telah kita cari. Sehingga kita bisa melihat postingan terbaru yang berkaitan dengan apa yang ingin kita cari tanpa kita perlu mengikuti akun pengguna bersangkutan. *Usability* dari UX *explore* ini adalah desain dengan tata letak yang jelas sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami semua fitur yang ada tanpa kesulitan mempelajari ulang fitur-fiturnya.

Halaman *explore*, jenis desainnya adalah *responsive*, dikarenakan elemennya merapat sesuai dengan ukuran layarnya. Namun tata letak dari halaman ini tidak berubah saat ukurannya berubah (*fixed*).

C. Halaman profil



Gambar 3. Tampilan profil Instagram Web

Tampilan biodata sangat ikonik untuk Instagram dengan desain menarik dan minimalis. Tata letak *story highlights* cukup sederhana dan unik. Tata letak biodata Instagram Web dan *mobile* tidak berbeda jauh. Instagram Web tetap memprioritaskan desain untuk kenyamanan pengguna sehingga pengguna tidak merasakan banyak perbedaan dengan aplikasi *mobile* Instagram.

Untuk tampilan postingan, Instagram tetap menggunakan tampilan 3 (tiga) postingan perbaris, untuk menjaga desain yang menarik dan tampilan minimalis pada halaman profil. Bagian postingan pengguna dapat melihat detail hasil postingan dengan menggunakan Instagram Web maupun aplikasi *mobile* Instagram.

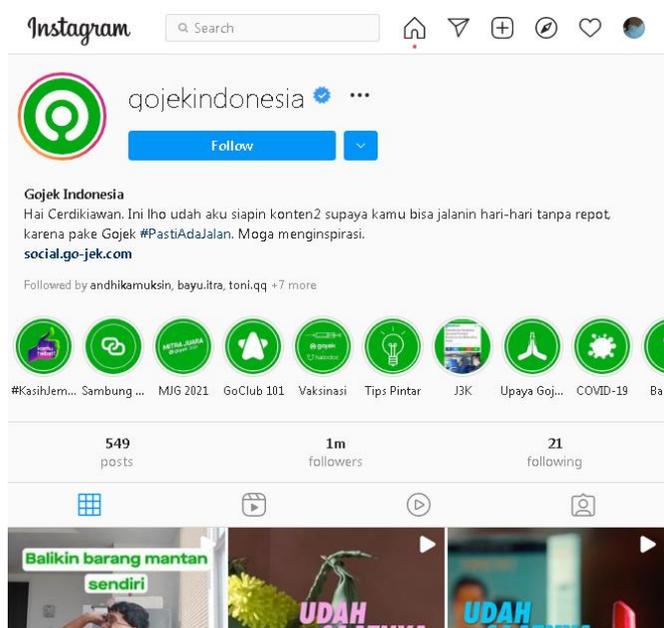
Perbedaan *user interface* antara Instagram Web dan aplikasi *mobile* Instagram adalah cara berpindahnya postingan pertama ke selanjutnya. Pada Instagram Web cara melakukan perpindahan postingan dengan menggunakan tombol panah kanan dan kiri yang di sediakan oleh pihak Instagram. Berbeda dengan aplikasi Instagram *mobile* dengan cara mengeserkan jari keatas dan kebawah. Perbedaan tersebut dapat mengubah cara memakai Instagram untuk melihat postingan selanjutnya atau sebelumnya.



Gambar 4. Tampilan postingan Instagram Web

Pada Instagram Web postingan dapat terlihat langsung komentar dan deskripsi sebuah postingan pada saat di klik sebuah postingan. Berbeda dengan aplikasi *mobile* Instagram pengguna harus menekan tulisan lainnya untuk melihat detail dari sebuah deskripsi dan komentar.

Berdasarkan analisis di atas, *value* dari UX profil ini menyediakan biodata dan postingan yang telah dipost. *Adoptability* dari UX profil ini yaitu kemudahan untuk digunakan dengan fitur dan tampilan yang mirip dengan Instagram *mobile*. *Desirability* dari UX profil, beberapa fitur yang sama dengan Instagram *mobile* contohnya pengguna dapat meng-*upload* postingan tidak hanya melalui Instagram *mobile* sekarang pengguna dapat meng-*upload* melalui Instagram Web. *Usability* dari UX profil menggunakan desain minimalis dengan fitur yang sama seperti edit profil dan pengaturan seperti pada Instagram *mobile*.



Gambar 5. Layout Profil Instagram Web dengan layar sempit

Tampilan *layout* profil pada Instagram Web memakai *responsive layout*. *Responsive layout* pada Instagram Web ukurannya berdasarkan ukuran layar setiap perangkat user. Perubahan *layout* pada saat ukuran *layout* dikecilkan tampilan desain *layout* tidak berbeda jauh dengan tampilan *layout* Instagram *mobile*.

D. Pengalaman Pengguna like, komen, dan follow

Instagram dibuat dengan konsep sebagai sebuah aplikasi media-sosial. Fitur yang sangat penting untuk membuat Instagram menjadi aplikasi media-sosial adalah interaksi antar pengguna dengan *like*, *comment*, *share*, dan *follow*.

- LIKE

Di Instagram *mobile* pengguna dapat meninggalkan like dengan mengetuk konten postingan dua kali dengan cepat. Dalam Instagram Web, interaksi ini juga diimplementasikan. Setiap postingan gambar dapat di klik dua kali dengan tetikus

dan umpan balik dengan animasi hati akan muncul sesuai dengan umpan balik dalam Instagram *mobile*.

- KOMENTAR

Menekan tombol komentar akan memindahkan pengguna ke halaman penuh postingan guna memunculkan semua komentar lainnya yang terdapat dalam postingan. Pada Instagram *mobile* pengguna akan berpindah pada halaman yang didedikasikan untuk tampilan komentar. Sedangkan Instagram Web akan memindahkan pengguna pada tampilan penuh postingan.

Komentar juga dapat ditinggalkan dengan langsung menyentuh kolom komentar. Meninggalkan komentar dengan cara ini tidak akan membawakan pengguna ke halaman komentar sehingga setelah komentar, pengguna dapat langsung melanjutkan berjelajah tanpa berpindah ke halaman komentar.

Untuk pengguna Instagram Web menekan *view all comment* untuk melihat komentar tidak akan berpindah ke halaman komentar. Instagram akan memunculkan postingan dalam bentuk *overlay*. Dengan begitu, pengguna mendapat postingan penuh, komentar lengkap, dan juga dapat meninggalkan komentar. Selesai melakukan itu, pengguna dapat menutup *overlay* dan melanjutkan berjelajah lebih cepat.

- FOLLOW

Tombol *Follow* digunakan untuk mengikuti akun pengguna yang ingin kita ikuti atau kita sukai. Biasanya bisa mengikuti sahabat, kerabat, maupun artis-artis dari Tanah Air maupun luar negeri. Fitur *Follow* ini sangat berguna, sebab kita dapat melihat berbagai aktivitas terbaru dari pengguna-pengguna yang kita ikuti.

Dengan mengklik tombol *Follow*, maka secara langsung akan muncul saran akun-akun pengguna yang menyerupai akun yang baru saja ikuti. Sehingga ini sangat memudahkan untuk pengguna baru dalam mengikuti akun-akun lainnya, tanpa harus mencari satu per satu akun yang serupa dengan akun yang ingin diikuti.

Ada juga beberapa akun pengguna dari Instagram yang mengikuti kita, nantinya fitur tombol *Follow*, berubah menjadi tombol *Follow Back* yang berarti mengikuti balik akun yang baru saja mengikuti kita.

Instagram juga menyediakan fitur *Remove* yang artinya kita dapat menghapus akun pengguna yang mengikuti kita. Fitur ini sangat bermanfaat untuk pengguna-pengguna yang ingin menjaga privasi mereka. Fitur ini sangat berguna karena pengguna bisa leluasa menghapus akun-akun yang tidak dikenali dan akun-akun yang tidak penting.

IV. KESIMPULAN

Desain pada Instagram *mobile* yang memberikan pengalaman pengguna terbaik pada perangkat *smartphone*. Secara tidak langsung desain Instagram *mobile* menjadi pengalaman pengguna yang unik serta menjadi *user experience* khas bagi Instagram. Instagram Web membuat

desain GUI dan pengalaman penggunaannya dengan memerhatikan itu. Desain pengalaman pengguna pada Instagram Web dibuat dengan tetap menjaga *user experience* dan pengalaman yang pengguna rasakan saat menggunakan Instagram *mobile*.

Desain yang dibuat tidak hanya berfungsi memastikan pengguna merasakan *user experience* Instagram *mobile*, tetapi juga memastikan pengguna tetap nyaman dalam menggunakan Instagram Web. Banyak desain dari Instagram *mobile* yang dihadirkan pada Instagram Web karena kenyamanan dan kebiasaan penggunaannya. Banyak juga fitur dari Instagram *mobile* yang di transisikan menjadi pengalaman pengguna desktop yang lebih nyaman dan tidak mengkhianati desain awalnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Jurnal ini dapat di buat berkat dukungan dari berbagai pihak. Pertama-tama kepada Bu Steffi Adam, S.SI., M.MSI. Terima kasih atas bantuan dalam pemeriksaan serta dorongan untuk membuat jurnal penelitian ini. Kemudian juga kepada Pak Yonky Pernando, S.Kom., M.Kom. atas pemeriksaan dalam pengerjaan jurnal. Terima kasih juga kepada Jodens yang mengadakan pengumpulan jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Al Kindy, R. I. Rokhmawati, and W. H. N. Putra, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Snapchat dan Aplikasi Instagram menggunakan User Persona dan Kuesioner Mecue," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 8582–8589, 2019.
- [2] G. Ashila, User Interface Heuristic Evaluation Pada Sistem Informasi Nasabah Koperasi Mitra Swadaya PT. Gajah Tunggal, 2019.
- [3] E. Franzia, "Aspek Keunikan dan Komunikasi Visual pada Stiker LINE (Studi Kasus: Stiker 'Cony Special Edition', 'Soekirman Si Tukang Parkir', dan 'Baba Kiko')," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 5, no. 01, pp. 48–62, 2019, doi: 10.33633/andharupa.v5i01.2049.
- [4] B. Mudjiyanto, "Tipe Penelitian Eksploratif Komunikasi," *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 22, no. 1, p. 65, 2018, doi: 10.31445/jskm.2018.220105.
- [5] R. D. Munthe, K. C. Brata, and L. Fanani, "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 7, pp. 2679–2688, 2018, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1672>.
- [6] E. D. Krishnasari, D. K. Visual, and U. Trilogi, "Perancangan redesign antarmuka landing page web inabluces berbasis desain web responsif redesign of landing page web inabluces interface design based on responsive web design," vol. 7, no. 1, pp. 31–37, 2018.
- [7] M. Multazam, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," 2016.
- [8] J. Karam, "User Interface Design 101," *Manag. Syst. Dev. 101 A Guid. to Des. Eff. Commer. Prod. Syst. Eng. Their Bosses/CEOs*, pp. 63–72, 2010, doi: 10.1115/1.802582.ch5.
- [9] L. Punchoojit and N. Hongwarittorn, "Usability Studies on Mobile User Interface Design Patterns: A Systematic Literature Review," *Adv. Human-Computer Interact.*, vol. 2017, 2017, doi: 10.1155/2017/6787504.
- [10] I. Hussain, A. Khan, A. Khan, S. S. Hussain, and A. Rehman, "A Survey On Usage Of Touchscreen Versus Mouse For Interaction," *Sci.Int.(Lahore)*, vol. 29, no. 1, pp. 83–88, 2017.
- [11] Y. M. Geasela, P.- Ranting, and J. F. Andry, "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation," *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 270–277, 2018, doi: 10.31311/ji.v5i2.3741.