

Perancangan Ulang Tampilan Elemen “Liquid Glass” pada iOS 26 dengan Metode *Design Thinking*

I Wayan Brahmani Novus Abasan^{a1}, I Gede Santi Astawa^{a2}

^aProgram Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Udayana
Jalan Raya Kampus Udayana, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali, Indonesia
¹brahmaninovus2308561054@unud.ac.id
²santiastawa@email.com

Abstract

As a pioneer in mobile interface design, Apple introduced a unique and elegant element called “Liquid Glass”. Although this element is considered aesthetically attractive, many users and developers complain about usability and text readability issues. This study offers a solution by redesigning “Liquid Glass” to achieve high usability and readability. Using the Design Thinking method, this study identified the main problems users face in using this element. From a survey of 15 iOS users, this redesign scored 81 (grade B) on the System Usability method.

Keywords: *Design Thinking, User Interface, User Experience, System Usability Scale*

1. Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, desain antarmuka pengguna (*User Interface*) terus mengalami perkembangan pesat, terutama pada sistem operasi perangkat mobile. Apple, sebagai salah satu pionir dalam desain antarmuka mobile, kembali memperkenalkan elemen bernama “Liquid Glass”, sebuah bahan tembus cahaya yang memantulkan dan membiaskan sekelilingnya, sekaligus bertransformasi secara dinamis untuk membantu menghadirkan fokus lebih besar pada konten, memberikan tingkat vitalitas baru pada kontrol, navigasi, ikon aplikasi, widget, dan banyak lagi [1]. Elemen ini diperkenalkan Apple melalui pembaruan sistem operasi terbarunya yaitu iOS 26. Versi sistem operasi ini adalah pembaruan terbesar dari Apple sejak iOS 7 pada tahun 2013.

Meski secara estetika elemen “Liquid Glass” dinilai menarik, tidak sedikit pengguna dan pengembang yang mengeluhkan masalah *usability*, keterbacaan teks, serta performa grafis yang menurun pada perangkat dengan spesifikasi lebih rendah [2]. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengguna dan pendekatan desain yang digunakan, terutama ketika desain difokuskan lebih pada aspek estetika daripada pengalaman pengguna (*User Experience*) secara menyeluruh.

Mengingat pentingnya peran desain dalam menunjang kenyamanan dan efisiensi penggunaan antarmuka, maka diperlukan pendekatan yang berpusat pada pengguna dalam merancang ulang tampilan tersebut. Metode *Design Thinking* dipilih dalam penelitian ini karena bersifat iteratif dan mengutamakan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, sehingga sangat cocok digunakan untuk mengevaluasi serta merancang ulang elemen *UI* yang kompleks seperti “Liquid Glass”. Metode *design thinking* merupakan metode yang dapat digunakan sebagai *problem-solving*, *problem-design*, dan *problem-forming* yang tidak hanya dapat menyelesaikan masalah saja, namun juga dapat digunakan sebagai proses dalam membentuk dan merancang suatu permasalahan [3]. Pada metode *design thinking* sendiri terdapat beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu *Empathise*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [4]. Diharapkan dalam perancangan *user experience* dan *user interface* metode *design thinking* dapat memberikan desain rancangan ulang yang lebih *usable*.

2. Metode Penelitian

2.1 Design Thinking

Dalam penelitian ini, digunakan metode *design thinking* yang merupakan cara berpikir kreatif dan praktis dalam dalam memecahkan masalah [5]. *Design Thinking* adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, Design Thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung [6]. Terdapat 5 tahapan yang merupakan bagian dari metode *design thinking*, yaitu sebagai berikut:

- a. *Empathize* merupakan tahap pertama dari proses *design thinking*. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan. Pemahaman-pemahaman tersebut bisa didapatkan dengan melakukan observasi ataupun interview kepada calon pengguna.
- b. *Define* merupakan hasil dari empathize akan dituangkan dalam tahap define. Dimana permasalahan pengguna akan di definisikan dan dianalisis sehingga akan menghasilkan beberapa masalah inti.
- c. *Ideate* merumuskan perancangan solusi dari hasil permasalahan yang didapat pada tahap empathize dan define. Perancangan solusi ini nantinya akan dituangkan dalam tahap pengembangan interface, dengan menuliskan ide dan usulan menarik untuk diterapkan dalam tahap prototype.
- d. *Prototype* merupakan tahap yang bertujuan untuk mengimplementasikan solusi-solusi ataupun ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya ke dalam bentuk prototype atau sebuah produk yang dapat diujikan.
- e. *Test* merupakan tahap pengujian, prototype yang sudah jadi kemudian diuji kepada pengguna yang nantinya mendapatkan *feedback* untuk membuat produk lebih baik. Pada penelitian ini akan melakukan pengujian usability dengan metode *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* merupakan metode yang cepat dan mudah untuk mengukur kebergunaan. Ini terdiri dari kuesioner 10 item dengan lima pilihan jawaban untuk responden; mulai dari Sangat setuju hingga Sangat tidak setuju.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Empathize

Dalam penelitian ini, dilakukan beberapa wawancara dengan 15 orang dengan kriteria pengguna sistem operasi iOS.

Berdasarkan hasil survei, dapat disimpulkan bahwa kendala yang dialami pengguna dalam menggunakan iOS 26 dengan elemen "Liquid Glass" adalah keterbacaan (*readability*) yang rendah. Beberapa responden mengalami kesulitan membaca teks yang berlatar belakang elemen "Liquid Glass" karena transparansi elemen tersebut yang sangat tinggi.

3.2 Define

Pada tahap Define, hasil yang diperoleh dari proses sebelumnya lebih jelas dalam pendefinisian untuk fokus pada inti permasalahan. Setiap masalah yang teridentifikasi dalam tahap Empathize dijabarkan dengan lebih rinci untuk menemukan solusi sesuai dengan definisinya. Melalui proses pendefinisian ini, ditemukan bahwa inti permasalahan utama yang dapat dirangkum adalah kesulitan pengguna dalam membaca teks yang berlatar belakang elemen "Liquid Glass" karena transparansi elemen tersebut yang sangat tinggi.

3.3 Ideate

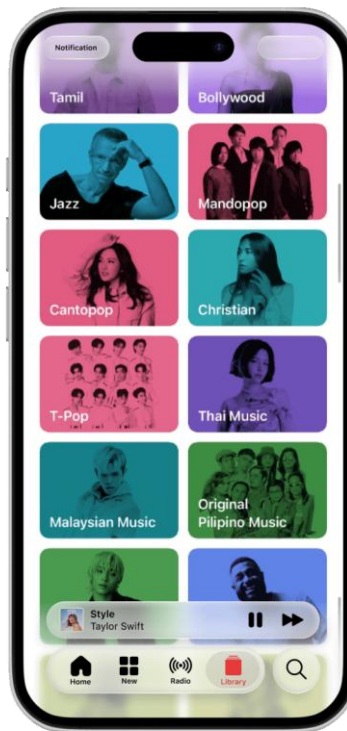
Proses *ideate* dari tahapan sebelumnya adalah untuk merancang ulang desain elemen “Liquid Glass” yang mempunyai keterbacaan (*readability*) yang tinggi. Adapun beberapa cara untuk meningkatkan keterbacaan elemen “Liquid Glass”, yaitu sebagai berikut:

- a. Meningkatkan intensitas *blur* pada setiap elemen “Liquid Glass”.
- b. Mengurangi transparansi pada setiap elemen “Liquid Glass” dengan warna latar belakang yang kontras dengan teks di depannya.
- c. Memberi bayangan (*shadow*) di belakang setiap elemen “liquid Glass”

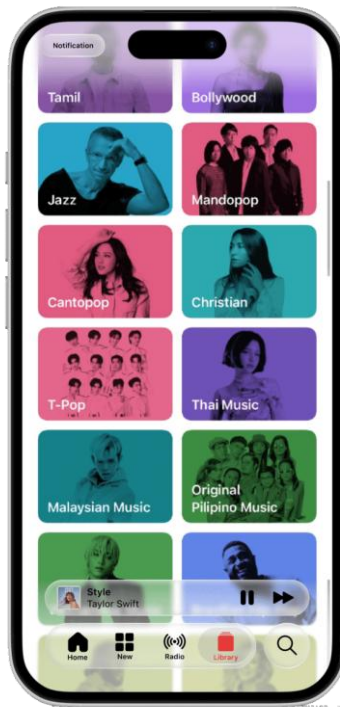
3.4 Prototype

Pada tahap *prototype*, peneliti merancang ulang elemen “Liquid Glass” pada 3 antarmuka yang ada pada sistem operasi iOS: aplikasi Apple Music, halaman notifikasi, dan *control center*. Berikut perbandingan desain “Liquid Glass” resmi dari Apple dan rancangan ulang “Liquid Glass” dari peneliti pada 3 antarmuka tersebut.

- a. Aplikasi Apple Music



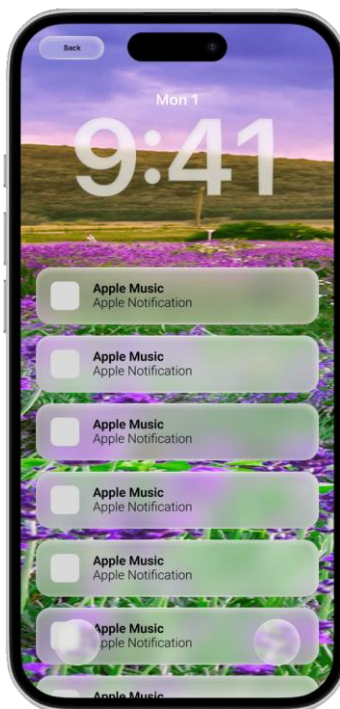
Gambar 1. Rancangan ulang Apple Music



Gambar 2. Desain awal Apple Music

Berikut rancangan ulang elemen “liquid Glass” dibandingkan dengan desain dari Apple pada antarmuka aplikasi Apple Music.

b. Halaman notifikasi



Gambar 3. Rancangan ulang notifikasi



Gambar 4. Desain awal notifikasi

Berikut rancangan ulang elemen “liquid Glass” dibandingkan dengan desain dari Apple pada antarmuka halaman notifikasi.

c. *Control Center*



Gambar 5. Rancangan ulang *control center*



Gambar 6. Desain awal *control center*

Berikut rancangan ulang elemen “liquid Glass” dibandingkan dengan desain dari Apple pada antarmuka *control center*.

3.5 Test

Pada tahap *test*, Metode *Sistem Usability Scale* (SUS) digunakan untuk menguji tingkat *usability* sistem dengan melibatkan pengguna akhir. SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan yang dijawab dengan skala lima poin. Nilai SUS berkisar dari 0-100, dan nilai yang lebih tinggi menunjukkan bahwa sistem lebih mudah digunakan[7]. Setiap pertanyaan ditunjukkan dalam tabel 1. Responden akan memberikan nilai dari 1 hingga 5 untuk setiap pertanyaan, di mana skala 5 menunjukkan sangat setuju, sedangkan skala 1 menunjukkan sangat tidak setuju. Tabel 1 menampilkan kuesioner SUS.

Tabel 1. Kuesioner *System Usability Scale*

No	Pertanyaan
1	Saya pikir redesign ini mudah untuk digunakan
2	Saya tidak merasa terganggu dengan penampilan redesign ini
3	Saya pikir redesign ini meningkatkan readability
4	Saya pikir redesign ini mengurangi keunikan “Liquid Glass” dari Apple
5	Saya pikir redesign ini memiliki penampilan yang lebih menarik dibandingkan iOS 18
6	Saya perlu beradaptasi untuk menggunakan redesign ini
7	Saya pikir redesign ini lebih dibandingkan dengan penampilan antarmuka yang ada sekarang
8	Saya rasa kebanyakan orang akan membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan redesign ini
9	Saya merasa nyaman menggunakan redesign ini

No Pertanyaan

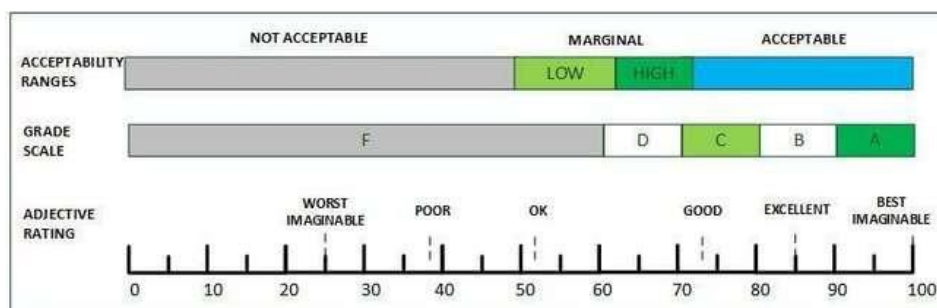
10 Saya perlu mempelajari banyak hal untuk menggunakan redesign ini

Setelah menyebarkan kuesioner dan mendapatkan data dari responden, data dikumpulkan untuk mendapatkan hasil analisis, yang akan dihitung menggunakan metode SUS. Lima belas orang yang terlibat dalam pengujian usability ini, semua merupakan pengguna iOS, memberikan hasilnya di tabel 2, dan hasil perhitungan SUS Score adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Jawaban Responden

Responden	Kuesioner SUS										Nilai Skor
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	4	3	3	2	5	1	4	2	4	2	75
R2	2	1	3	3	4	2	3	2	1	2	57,5
R3	4	2	5	3	4	2	5	1	4	3	77,5
R4	5	2	3	2	3	3	5	2	5	1	72,5
R5	5	1	3	3	4	2	5	2	5	2	80
R6	5	2	3	2	5	2	4	2	5	1	82,5
R7	4	1	4	1	5	1	4	2	4	2	85
R8	3	2	5	2	4	1	5	1	4	1	85
R9	4	1	4	2	5	2	4	1	5	1	87,5
R10	5	2	5	2	5	2	4	2	4	3	80
R11	3	2	4	2	4	2	5	2	4	2	75
R12	5	2	3	1	4	3	2	2	3	3	90
R13	4	1	5	1	4	2	4	1	5	1	90
R14	5	1	5	2	5	1	5	2	4	3	87,5
R15	4	1	5	1	5	2	4	2	5	1	90
Rata-rata Total Skor											81

Dapat dilihat pada tabel 2, rata-rata total skor yang diperoleh adalah sebesar 81. Setelah mendapatkan nilai SUS selanjutnya adalah mencari grade dari skor yang telah diperoleh melalui indikator penilaian SUS yang dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Indikator Penilaian SUS

Berdasarkan gambar indikator penilaian SUS, maka skor 81 yang telah didapatkan dikategorikan sebagai *grade B* atau baik serta dapat diterima.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menerapkan metode Design Thinking dengan setiap tahapan dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna dengan tepat. Perancangan ulang elemen "Liquid Glass" dapat mengatasi berbagai masalah yang dialami pengguna dalam hal *usability* dan *readability* tanpa menghilangkan keunikan dari tampilan "Liquid Glass" itu sendiri. Selain itu, hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *System Usability Scale* terhadap 15 orang yang menggunakan iOS menunjukkan bahwa rancangan ulang desain elemen "Liquid Glass" mendapatkan nilai SUS rata-rata 80,5, yang berarti bahwa elemen desain tersebut telah berhasil mencapai *grade B* dan termasuk dalam kategori *Acceptable*.

Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Salah satunya adalah sampel yang tidak memiliki banyak variasi; penelitian ini mungkin lebih representatif jika melibatkan lebih banyak variasi pengguna atau kelompok orang yang mempunyai disabilitas..

Daftar Pustaka

- [1] "Apple introduces a delightful and elegant new software design," *Apple Newsroom*, 31 Juni 2025. [online] <https://www.apple.com/newsroom/2025/06/apple-introduces-a-delightful-and-elegant-new-software-design/>
- [2] R. Cespedes, "Why I Actually Like Apple's iOS 26 Liquid Glass UI (Even with the Readability Concerns)," *Medium*, 11 Juni, 2025. [online] <https://rubencespedes.medium.com/why-i-actually-like-apples-ios-26-liquid-glass-ui-even-with-the-readability-concerns-15ef3847b1bc>
- [3] B. P. A. A. S. Tiara Rossa Diassananda, "Pengembangan Aplikasi Pemesanan Jasa Instruktur Olahraga Kota Malang Berbasis Web," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 7, pp. 7301-7907, 2019.
- [4] I. K. R. A. Prawira and I. W. Santiyasa, "Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Olahraga Otodidak 'Skillzone' dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*, vol. 3, no. 3, pp. 213–626, May 2025.
- [5] A. P. M. J. O. John Reimon Batmetan, "Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2.
- [6] B. W. S. P. R. Hananda Ilham, "Analysis and Design Of user Interface/User Experience with the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University," *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, vol. 2, no. 1, pp. 17-26, 2021.