


# Strategi Pengembangan Aplikasi Mobile Dengan Fokus Pada Ux (Studi Kasus Penggunaan Tiktok Pada Generasi Z)

Rizki Rindi Andika<sup>1</sup>, Nandri Marsan Sitinjak<sup>2</sup>, Dea Okviar Egono Napitupulu<sup>3</sup>

<sup>1, 3</sup> Fakultas Teknologi dan Bisnis, Program Studi Bisnis Digital

<sup>2</sup> Fakultas Teknologi dan Bisnis, Program Studi Teknologi Informasi  
Universitas Putra Abadi Langkat

| ARTICLE INFO  | ABSTRAK   |
|---|---|
| <p><b>Article history:</b></p> <p>Received: Jun 17, 2025<br/>Revised: July 06, 2025<br/>Accepted: Jan 21, 2025</p> <hr/> <p><b>Keywords:</b></p> <p>Aplikasi Mobile;<br/>Generasi Z;<br/>Strategi Digital;<br/>TikTok;<br/>User Experience.</p> | <p>Perkembangan teknologi digital telah mendorong perusahaan untuk mengutamakan kualitas pengalaman pengguna (User Experience/UX) dalam pengembangan aplikasi mobile. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pengembangan UX pada aplikasi TikTok sebagai studi kasus yang merepresentasikan kebutuhan dan preferensi generasi Z. Metode yang digunakan adalah studi kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur dan observasi aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TikTok berhasil mengintegrasikan prinsip-prinsip UX secara optimal, meliputi navigasi intuitif, tampilan visual menarik, fitur interaktif, dan algoritma personalisasi konten. Strategi tersebut selaras dengan karakteristik generasi Z yang mengutamakan kecepatan, kreativitas, dan keterlibatan sosial. Selain menciptakan pengalaman yang menyenangkan, desain UX TikTok terbukti meningkatkan retensi pengguna, loyalitas aplikasi, serta memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan bisnis platform. Penelitian ini menyimpulkan bahwa UX bukan sekadar aspek teknis, melainkan strategi bisnis digital yang krusial. Implikasi dari temuan ini mendorong pengembang dan pelaku bisnis digital untuk menjadikan UX sebagai bagian integral dalam pengembangan produk berbasis mobile, khususnya yang menargetkan generasi muda.</p> <p><i>This is an open access article under the CC BY-NC license.</i></p>  |

## Corresponding Author:

Rizki Rindi Andika,  
Fakultas Teknologi dan Bisnis, Program Studi Bisnis Digital,  
Universitas Putra Abadi Langkat.  
Jl. Letjen R. Soepranto No.10, Sumatera Utara. Indonesia 20814.  
Email: rizkirindi01@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi mobile telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Pengguna tidak hanya menuntut aplikasi yang fungsional, tetapi juga yang menyenangkan, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan emosional serta estetika. Di sinilah pentingnya pengalaman pengguna atau User Experience (UX). UX yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan kepuasan pengguna, memperpanjang waktu penggunaan, dan bahkan meningkatkan loyalitas terhadap aplikasi tersebut (Lu dkk., 2025)

TikTok, sebagai salah satu aplikasi media sosial paling populer di dunia, menawarkan studi kasus yang menarik tentang bagaimana strategi UX dapat dioptimalkan untuk mencapai pertumbuhan pengguna yang masif. Aplikasi ini dikenal dengan desain antarmuka yang sederhana namun adiktif, serta personalisasi konten yang sangat tepat sasaran. Dengan lebih dari satu miliar pengguna aktif bulanan, TikTok menjadi bukti konkret bahwa pengalaman pengguna yang kuat dapat menjadi kunci keberhasilan sebuah aplikasi mobile (Xu & Zhao, 2025).

Generasi Z, yakni kelompok usia yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, merupakan pengguna dominan TikTok. Dikenal sebagai digital native, mereka memiliki ekspektasi tinggi

terhadap desain, interaktivitas, dan kecepatan akses aplikasi mobile. Dengan karakteristik ini, TikTok menjadi contoh menarik bagaimana sebuah aplikasi dapat disesuaikan secara UX untuk memenuhi kebutuhan generasi Z.

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pengembangan aplikasi mobile dengan fokus pada UX melalui studi kasus TikTok, khususnya pada pengguna generasi Z. Fokus utama adalah mengidentifikasi elemen-elemen UX yang diterapkan TikTok, bagaimana strategi tersebut dirancang dan diimplementasikan, serta pengaruhnya terhadap perilaku dan loyalitas pengguna dari kalangan generasi Z.

User Experience (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sebuah sistem atau aplikasi digital. Menurut (ISO 9241-210, 2020), UX merupakan persepsi dan respons seorang pengguna yang dihasilkan dari penggunaan atau antisipasi penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan. UX mencakup berbagai aspek seperti kemudahan penggunaan (*usability*), efisiensi navigasi, kenyamanan interaksi, dan kepuasan secara keseluruhan (Nugraha & Fatwanto, 2021).

Desain UX bertujuan untuk menciptakan interaksi yang bernilai, bermanfaat, dan menyenangkan. Untuk mencapai hal ini, proses UX biasanya melibatkan tahapan-tahapan seperti riset pengguna (*user research*), perancangan alur interaksi (*interaction design*), pembuatan prototipe, serta pengujian kegunaan (*usability testing*) (Rajanen dkk., 2022).

User Interface (UI) adalah aspek visual dan interaktif dari sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai titik kontak antara pengguna dan sistem. UI mencakup elemen-elemen seperti tata letak (*layout*), ikon, tombol, warna, tipografi, serta animasi yang membentuk tampilan aplikasi secara keseluruhan. Menurut Lidwell, Holden, & Butler (2020), UI berfokus pada bagaimana informasi ditampilkan dan bagaimana pengguna berinteraksi secara visual dan sensorik dengan sistem.

Tujuan utama dari desain UI adalah memastikan bahwa antarmuka tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mendukung kemudahan interaksi dan konsistensi penggunaan. Seorang desainer UI berperan dalam menciptakan elemen visual yang intuitif dan sejalan dengan prinsip-prinsip desain, seperti keterbacaan, hierarki visual, dan konsistensi antar halaman (Galindo-Losada dkk., 2023).

Meskipun sering disalahartikan sebagai konsep yang sama, UX dan UI memiliki fokus yang berbeda namun saling melengkapi. UX lebih menekankan pada strategi, struktur, dan pemenuhan kebutuhan pengguna, sedangkan UI berorientasi pada elemen visual dan interaktif dari aplikasi.

Dalam pengembangan aplikasi digital, baik untuk platform mobile maupun web, istilah UX (*User Experience*) dan UI (*User Interface*) merupakan dua konsep penting yang sering digunakan secara bersamaan, meskipun keduanya memiliki fokus dan fungsi yang berbeda. Memahami perbedaan di antara keduanya sangat penting dalam menciptakan sebuah produk digital yang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga menyenangkan untuk digunakan (Subhan, 2024).

UX atau *User Experience* berfokus pada keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem. Aspek ini mencakup kenyamanan, kemudahan, serta kepuasan pengguna ketika menggunakan aplikasi. Tujuan utama dari UX adalah memastikan bahwa sistem yang dibangun benar-benar bermanfaat dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan efisien dan tanpa hambatan. Sementara itu, UI atau *User Interface* lebih menitikberatkan pada aspek visual dan estetika dari antarmuka aplikasi. Fokus utamanya adalah bagaimana tampilan aplikasi dirancang agar menarik secara visual, konsisten, serta memudahkan pengguna dalam mengenali dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia. UI mencerminkan bagaimana aplikasi "terlihat", sedangkan UX mencerminkan bagaimana aplikasi "dirasakan" (Annas dkk., 2025).

Tujuan utama dari UX adalah menciptakan sistem yang intuitif, mudah digunakan, dan menyenangkan. Pengalaman pengguna yang positif sangat bergantung pada bagaimana sistem merespons kebutuhan dan kebiasaan pengguna, serta seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu di dalam aplikasi. Dalam hal ini, UX bertanggung jawab atas logika dan alur interaksi yang terjadi antara pengguna dan sistem. Sebaliknya, UI bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual dari sistem. Tampilan yang menarik dan konsisten dapat membantu menciptakan kesan profesional dan memudahkan pengguna dalam menavigasi aplikasi. UI bertugas untuk memilih elemen visual seperti warna, ikon, tipografi, dan tata letak yang tidak hanya estetis, tetapi juga mendukung keterbacaan dan kejelasan antarmuka.

Pengembangan UX umumnya melibatkan beberapa tahapan penting seperti riset pengguna (*user research*), perancangan alur (*user flow*), pembuatan prototipe (*wireframing* dan *prototyping*), hingga pengujian pengguna (*usability testing*). Setiap tahap ini bertujuan untuk memahami

kebutuhan pengguna secara mendalam, merancang solusi yang sesuai, serta menguji apakah solusi tersebut dapat memberikan pengalaman yang optimal.

Sementara itu, proses UI lebih berkaitan dengan desain grafis dan elemen visual. Tahapan ini mencakup pemilihan warna yang sesuai, desain ikon dan tombol, pemilihan tipografi yang mudah dibaca, serta pengaturan tata letak (layout) agar antarmuka tampak rapi dan menarik. UI juga mempertimbangkan prinsip-prinsip desain visual seperti keseimbangan, kontras, kesatuan, dan hierarki visual untuk menghasilkan tampilan yang efektif.

Hasil akhir dari proses UX adalah sebuah struktur interaksi yang efisien dan mudah dipahami oleh pengguna. Sistem yang memiliki UX yang baik akan terasa intuitif, membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan cepat, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan. Sedangkan hasil dari proses UI adalah antarmuka yang menarik secara visual, konsisten, dan menyenangkan untuk dilihat. UI yang baik mampu menarik perhatian pengguna sejak pertama kali melihat aplikasi, serta memberikan petunjuk visual yang jelas sehingga pengguna merasa nyaman selama mengoperasikan aplikasi.

Prinsip-prinsip desain User Experience (UX) berfungsi sebagai panduan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang efektif, efisien, dan memuaskan. Prinsip-prinsip ini tidak hanya berkaitan dengan estetika, melainkan juga dengan cara pengguna berinteraksi, berpikir, dan merasakan ketika menggunakan sebuah aplikasi. Terdapat beberapa prinsip fundamental dalam desain UX yang harus diperhatikan oleh pengembang aplikasi, yaitu (Nacheva, 2025):

Prinsip ini menekankan bahwa aplikasi harus mudah digunakan oleh target penggunanya. Aplikasi yang baik harus memungkinkan pengguna untuk memahami cara kerja fitur-fitur secara intuitif, tanpa memerlukan pelatihan khusus. Termasuk di dalamnya adalah navigasi yang jelas, petunjuk yang mudah dimengerti, dan alur kerja yang logis.

Antarmuka pengguna harus menyampaikan informasi secara jelas dan tidak membingungkan. Informasi visual dan teks harus mudah dipahami, sehingga pengguna tahu apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Hal ini mencakup pemilihan kata, ikon, dan simbol yang familiar bagi target pengguna.

Konsistensi penting agar pengguna dapat mempelajari sistem dengan lebih cepat dan tidak merasa terganggu oleh perubahan mendadak dalam antarmuka. Ini mencakup konsistensi dalam desain visual (warna, tipografi, ikon), perilaku interaksi (fungsi tombol, gesture), dan struktur navigasi.

Prinsip ini memastikan bahwa produk dapat digunakan oleh sebanyak mungkin pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif. Desain UX yang baik harus mempertimbangkan kebutuhan difabel, seperti penggunaan kontras tinggi, navigasi keyboard, dan teks alternatif untuk gambar.

Desain harus memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan tanpa hambatan. Misalnya, mengurangi jumlah langkah untuk menyelesaikan tindakan umum, memberikan pintasan, atau menampilkan fitur yang sering digunakan secara langsung di halaman utama.

Setiap tindakan pengguna harus mendapatkan umpan balik yang jelas dan langsung. Misalnya, ketika pengguna menekan tombol "kirim", sistem harus memberikan indikator bahwa pesan sedang diproses atau telah terkirim.

Pengalaman pengguna tidak hanya fungsional, tetapi juga emosional. Desain UX yang baik menciptakan keterikatan emosional melalui animasi yang halus, ilustrasi menarik, atau personalisasi yang relevan. Hal ini penting untuk meningkatkan retensi pengguna dan loyalitas terhadap aplikasi.

Seluruh proses desain harus berpusat pada pengguna mulai dari riset kebutuhan, pembuatan prototipe, hingga pengujian. Setiap keputusan desain perlu diuji dan divalidasi berdasarkan perilaku dan preferensi pengguna aktual.

Pengembangan UX dalam aplikasi mobile merupakan proses strategis yang berfokus pada perancangan pengalaman pengguna yang optimal, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan serta kebiasaan pengguna. Dalam konteks bisnis digital, strategi pengembangan UX berperan penting dalam membentuk loyalitas pengguna, meningkatkan retensi, serta mendorong pertumbuhan penggunaan aplikasi secara berkelanjutan (Majumder, 2025).

Menurut Norman (2013) dan Hassenzahl (2010), pengembangan UX yang efektif harus berbasis pada pemahaman menyeluruh terhadap pengguna, konteks penggunaan, serta tujuan bisnis yang ingin dicapai. Beberapa strategi utama yang dapat diterapkan dalam pengembangan UX pada aplikasi mobile antara lain:

Langkah awal dalam strategi pengembangan UX adalah melakukan riset untuk memahami karakteristik, kebutuhan, dan perilaku pengguna. Teknik riset yang dapat diterapkan meliputi: Survei dan wawancara pengguna. Observasi penggunaan aplikasi. Analisis persona. Heatmap dan analytic tracking.

Tujuan utama riset ini adalah menciptakan solusi desain yang user-centered, yaitu benar-benar sesuai dengan harapan dan masalah nyata yang dihadapi pengguna. Pemetaan perjalanan pengguna membantu pengembang memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi dari awal hingga akhir. Setiap titik sentuh (touchpoint) dalam perjalanan pengguna harus dirancang secara optimal untuk menciptakan alur yang lancar, minim hambatan, dan memberikan nilai tambah. Contoh: Dalam aplikasi TikTok, perjalanan pengguna dimulai dari tampilan beranda (For You Page), lalu diarahkan untuk menonton video, menyukai, membagikan, atau membuat konten mereka sendiri. Setiap langkah dirancang agar cepat, intuitif, dan menyenangkan.

Aplikasi mobile harus dirancang agar tampil dan berfungsi dengan baik di berbagai ukuran layar dan perangkat. Strategi ini tidak hanya melibatkan desain responsif dari segi visual, tetapi juga adaptasi perilaku antarmuka sesuai konteks pengguna misalnya saat pengguna berada di area dengan koneksi lambat.

Sebelum aplikasi diluncurkan secara luas, penting untuk membuat prototipe dan melakukan uji coba terhadap pengguna nyata. Tujuan uji ini adalah mengidentifikasi hambatan interaksi, mengevaluasi kenyamanan navigasi, dan mengukur kepuasan pengguna. Beberapa jenis prototipe yang umum digunakan: Low-fidelity prototype (wireframe kasar). High-fidelity prototype (desain interaktif mendekati aplikasi nyata).

UX bukan proses sekali jadi. Setiap umpan balik dari pengguna harus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengembangkan versi aplikasi berikutnya. Pendekatan iteratif ini mendorong peningkatan berkelanjutan dan menjaga relevansi aplikasi terhadap kebutuhan pengguna yang dinamis.

Pengalaman pengguna tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga emosional. Pengembang perlu mempertimbangkan unsur estetika, humor, warna, dan gaya visual yang sesuai dengan target demografi. Dalam kasus aplikasi yang ditujukan untuk generasi Z, seperti TikTok, estetika visual yang trendi, animasi yang halus, dan gaya bahasa yang kasual menjadi sangat penting.

Strategi personalisasi melibatkan penggunaan data pengguna untuk menampilkan konten, rekomendasi, dan fitur yang relevan secara individual. TikTok, misalnya, memanfaatkan algoritma untuk mempersonalisasi beranda pengguna, menciptakan keterlibatan yang sangat tinggi. Personalisasi meningkatkan kenyamanan, mempercepat interaksi, dan membangun loyalitas pengguna.

Strategi pengembangan UX dalam aplikasi mobile merupakan proses multidisipliner yang menggabungkan riset pengguna, perancangan visual, pengujian, serta iterasi berbasis data. Keberhasilan aplikasi seperti TikTok menunjukkan bahwa UX yang terencana dan adaptif dapat menciptakan pengalaman yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menyenangkan dan memikat secara emosional khususnya bagi target pasar seperti generasi Z (Adytia dkk., 2022).

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan strategi pengembangan *User Experience* (UX) pada aplikasi mobile, dengan fokus khusus pada studi kasus TikTok dalam konteks penggunaan oleh generasi Z. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali fenomena secara mendalam melalui deskripsi dan interpretasi dari data non-numerik.

Objek dalam penelitian ini adalah fitur-fitur UX dan antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi TikTok, serta pengalaman penggunaan yang dialami oleh individu dari generasi Z saat menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian menyoroti elemen-elemen desain, strategi interaksi, dan fitur personalisasi TikTok sebagai bagian dari strategi UX.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode berikut:

1. Studi Literatur
2. Analisis Aplikasi (App Analysis)
3. Wawancara Terstruktur

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Proses analisis dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi data: mengelompokkan data sesuai kategori (UX strategy, UI design, user feedback).
2. Penyajian data: menyusun temuan dalam bentuk naratif dan tabel.
3. Penarikan kesimpulan: menginterpretasikan makna dan hubungan antara strategi UX dan preferensi generasi Z terhadap aplikasi TikTok.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Fokus hanya pada satu studi kasus (TikTok) sehingga hasil tidak dapat digeneralisasi ke seluruh aplikasi mobile.
2. Analisis berdasarkan observasi aplikasi dan literatur, bukan data kuantitatif lapangan.
3. Segmentasi pengguna dibatasi pada kelompok usia generasi Z tanpa memperluas ke generasi lain.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Gambaran Umum Aplikasi TikTok

TikTok adalah platform berbasis video pendek yang dikembangkan oleh ByteDance pada tahun 2016, dan secara global mengalami lonjakan popularitas sejak 2018. Aplikasi ini memungkinkan pengguna membuat, mengedit, dan membagikan video berdurasi 15 detik hingga 3 menit dengan berbagai efek suara, filter, dan musik latar. Fitur unggulan TikTok, seperti "For You Page (FYP)", algoritma berbasis pembelajaran mesin, serta tampilan antarmuka yang sederhana namun menarik, telah mendorong keterlibatan pengguna yang sangat tinggi.

TikTok menjadi salah satu aplikasi paling banyak diunduh secara global dan dominan digunakan oleh kalangan Generasi Z, yaitu individu kelahiran antara tahun 1997 hingga 2012. Generasi ini dikenal sebagai digital native yang memiliki ekspektasi tinggi terhadap desain aplikasi, kecepatan akses, serta pengalaman pengguna yang menyenangkan dan personal.

#### Karakteristik Generasi Z dalam Menggunakan Aplikasi Mobile

Menurut laporan McKinsey (2022) dan Pew Research (2021), generasi Z memiliki karakteristik berikut terkait penggunaan aplikasi:

1. Lebih menyukai konten visual dan interaktif dibandingkan teks panjang.
2. Memiliki perhatian singkat (short attention span), umumnya <8 detik.
3. Terbiasa melakukan multitasking dalam penggunaan aplikasi.
4. Sangat peka terhadap tampilan visual (UI) dan kenyamanan navigasi (UX).
5. Menghargai personalisasi, kreativitas, dan ekspresi diri.

Aplikasi seperti TikTok memenuhi karakteristik ini dengan menyajikan konten yang cepat, visual, dan sangat personal. Oleh karena itu, analisis UX TikTok sangat relevan sebagai studi kasus pengembangan aplikasi mobile berbasis pengalaman pengguna.

#### Analisis UX TikTok Berdasarkan Prinsip Desain Pengalaman Pengguna

TikTok memiliki antarmuka yang minimalis dan intuitif, memungkinkan pengguna baru langsung memahami cara kerja aplikasi tanpa tutorial panjang. Menu utama hanya terdiri dari lima ikon di bagian bawah: Beranda, Discover, Tambah (+), Inbox, dan Profil. Konten langsung ditampilkan secara fullscreen begitu aplikasi dibuka, menyingkat waktu pencarian pengguna. Ini sesuai dengan prinsip simplicity-first dan task-oriented design.

Navigasi dalam TikTok bersifat linear dan gestural, yang sesuai dengan kebiasaan generasi Z menggunakan sentuhan dan swipe. Pengguna hanya perlu menggeser layar ke atas/bawah untuk mengganti video, serta tap dua kali untuk menyukai. Antarmuka ini menghilangkan hambatan kognitif dalam penggunaan dan meningkatkan efisiensi interaksi.

Salah satu kekuatan utama TikTok terletak pada sistem personalisasi konten. Algoritma aplikasi mempelajari preferensi pengguna berdasarkan:

1. Lama waktu menonton video tertentu.
2. Interaksi dengan video (like, comment, share).
3. Minat pengguna berdasarkan data perilaku sebelumnya.

Personalisasi ini meningkatkan engagement time dan retensi pengguna, karena setiap pengguna menerima pengalaman yang unik dan relevan secara individual.

TikTok dirancang dengan tampilan visual yang bersih, kontras tinggi, dan tipografi modern, memberikan kesan futuristik dan dinamis. Fitur efek video, filter AR, serta musik populer

menciptakan emosi positif dan perasaan terkoneksi secara sosial, yang mendorong generasi Z untuk terus berkreasi dan terlibat. TikTok juga mengakomodasi prinsip accessibility melalui fitur teks otomatis (auto caption), dukungan untuk pembuat konten difabel, serta bahasa antarmuka yang dapat disesuaikan. Aksesibilitas ini memperluas jangkauan TikTok ke berbagai lapisan pengguna.

#### **Implikasi UX TikTok terhadap Retensi dan Loyalitas Pengguna**

Pengalaman pengguna yang positif di TikTok berdampak langsung terhadap:

- Peningkatan durasi penggunaan harian (average screen time)
- Kecenderungan pengguna untuk terus kembali menggunakan aplikasi (retensi)
- Loyalitas merek digital melalui keterikatan emosional dengan platform

TikTok juga menunjukkan bahwa desain UX yang kuat dapat menjadi faktor diferensiasi kompetitif di pasar aplikasi mobile yang sangat padat. Dengan pendekatan berbasis pengguna, TikTok tidak hanya menarik pengguna baru tetapi juga mempertahankan eksistensinya di antara tren digital yang terus berubah.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa strategi pengembangan aplikasi mobile berbasis User Experience (UX) memainkan peran krusial dalam menciptakan daya tarik dan loyalitas pengguna, khususnya pada generasi Z. TikTok menjadi contoh sukses bagaimana implementasi prinsip-prinsip UX secara terstruktur dapat membentuk pengalaman pengguna yang intuitif, menyenangkan, dan personal. TikTok mengintegrasikan berbagai elemen penting dalam desain UX, seperti navigasi yang sederhana, algoritma personalisasi konten, estetika visual yang menarik, serta fitur interaktif yang mendukung ekspresi diri dan keterlibatan emosional. Aplikasi ini juga konsisten dengan prinsip desain berpusat pada pengguna (user-centered design) serta standar internasional UX seperti ISO 9241-210. Dari sisi bisnis digital, UX terbukti memberikan dampak signifikan terhadap metrik keberhasilan aplikasi, termasuk retensi pengguna, durasi penggunaan, dan loyalitas terhadap platform. Dengan demikian, UX bukan hanya komponen teknis, tetapi merupakan strategi inti dalam pengembangan aplikasi mobile yang kompetitif dan berkelanjutan. Berdasarkan kesimpulan tersebut, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: Untuk Pengembang Aplikasi Mobile: Pengembang perlu menjadikan UX sebagai prioritas utama dalam proses perancangan dan iterasi produk. Riset pengguna, uji coba antarmuka, dan analisis perilaku harus dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan aplikasi tetap relevan dengan kebutuhan pengguna. Untuk Peneliti dan Akademisi: Diperlukan studi lanjutan yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif guna menganalisis pengaruh UX terhadap konversi bisnis dan kepuasan pelanggan dalam konteks aplikasi mobile lainnya. Penelitian juga dapat diperluas pada generasi yang berbeda atau lintas budaya. Untuk Bisnis dan Startup Digital: UX bukan sekadar tren, melainkan investasi strategis jangka panjang. Startup sebaiknya membangun tim UX sejak tahap awal dan mengintegrasikan desain pengalaman pengguna ke dalam product roadmap dan strategi pertumbuhan mereka. Untuk Pengguna Generasi Z: Diharapkan pengguna juga lebih sadar akan nilai UX dan mampu memberikan umpan balik yang konstruktif kepada pengembang demi peningkatan kualitas aplikasi yang digunakan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adytia, R., Rahman, I., Kartika Dewi, R., & Muslimah Az-Zahra, H. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design. ... *Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 6(4), 1635–1644. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Annas, N., Arizta Putri, R., Kurniati, D., Dwi Septano, G., PGRI Banten, P., & Annas Politeknik PGRI Banten, N. (2025). Analysis of User Experience (UX) and User Interface (UI) on Digital Banking Applications to Increase Customer Satisfaction in Banten Province. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHES)*, 7(2), 930–940. <https://doi.org/10.56338/ijhess.v7i2.7459>
- Galindo-Losada, J., Ayala-Tipan, C., Santórum, M., Carrión-Toro, M., & Acosta-Vargas, P. (2023). A Method to Design User Interfaces Combining Design Principles and Quality Factors. *Electronics (Switzerland)*, 12(13), 1–15. <https://doi.org/10.3390/electronics12132772>
- ISO 9241-210. (2020). ISO 9241-210: Ergonomics of human–system interaction - Human-centred

- design for interactive systems. *International Organization for Standardization*, 2010, 32.
- Lu, G., Qu, S., & Chen, Y. (2025). Understanding user experience for mobile applications: a systematic literature review. *Discover Applied Sciences*, 7(6). <https://doi.org/10.1007/s42452-025-07170-3>
- Majumder, A. S. (2025). *The Influence of UX Design on User Retention and Conversion Rates in Mobile Apps*. January. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16149.84968>
- Nacheva, R. (2025). Principles of User Interface Design: Important Rules that Every Designer Should Follow. *Izvestia Journal of the Union of Scientists - Varna. Economic Sciences Series*, 1, 140–149. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.5148.8083>
- Nugraha, I., & Fatwanto, A. (2021). User Experience Design Practices in Industry (Case Study from Indonesian Information Technology Companies). *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 6(1), 49–60. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v6i1.40958>
- Rajanen, D., Clemmensen, T., Iivari, N., Inal, Y., Rizvanoğlu, K., Sivaji, A., & Roche, A. (2022). UX professionals' definitions of usability and UX – A comparison between Turkey, Finland, Denmark, France and Malaysia. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 10516 LNCS, 218–239. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-68059-0\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-319-68059-0_14)
- Subhan, S. (2024). Analisis penerapan UI/UX dalam aplikasi media sosial: Dampaknya terhadap keterlibatan pengguna dan loyalitas platform. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi*, 7(4), 2128–2137. <https://doi.org/10.31004/jutin.v7i4.36161>
- Xu, K., & Zhao, Y. (2025). *Analysis report on TikTok 's monthly active user attraction ( a case study of North America )*. 18(5), 26–32. <https://doi.org/10.54254/2977-5701/2025.24544>