

---

## ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI *THREADS* STUDI LITERATUR MENGGUNAKAN PENDEKATAN *USER-CENTERED DESIGN* (UCD)

---

Ahmad Faqih A<sup>1\*</sup>, Muhammad Saadi M<sup>2</sup>, dan Nisrina Zahra K<sup>3</sup>

Universitas Pamulang, Tangerang Selatan

\*E-mail: ahmadneedip@gmail.com

### ABSTRAK

Pengalaman Pengguna (User Experience/UX) merupakan faktor krusial dalam keberlanjutan aplikasi media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi Threads melalui lensa pendekatan User-Centered Design (UCD). Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif berbasis studi literatur dan sintesis data sekunder dari ulasan pengguna massal. Temuan penelitian mengungkapkan adanya dualitas kinerja pada implementasi UCD di aplikasi Threads. Di satu sisi, aplikasi dinilai sangat berhasil pada tahapan awal UCD (pemahaman konteks dan spesifikasi kebutuhan), ditandai dengan proses onboarding yang lancar melalui integrasi ekosistem Instagram. Namun di sisi lain, terdapat kegagalan kritis pada tahapan desain solusi dan evaluasi, di mana antarmuka Threads melanggar prinsip efisiensi dan visibilitas. Masalah utama mencakup sistem navigasi yang tidak intuitif, fitur pencarian yang terbatas, serta kurangnya kontrol pengguna terhadap pengaturan feed. Polarisasi rating pengguna yang signifikan (rating 5 dan rating 1) mengonfirmasi adanya kesenjangan pengalaman yang belum teratasi dalam siklus iterasi desain. Kesimpulannya, Threads memerlukan perbaikan mendalam pada aspek usability fitur utama untuk menjaga retensi pengguna dalam jangka panjang.

**Kata kunci:** *Threads, User Experience, User-Centered Design, Usability, Media Sosial*

### ABSTRACT

User Experience (UX) is a crucial factor in the sustainability of social media applications. This study aims to analyze the user experience of the Threads application through the lens of a User-Centered Design (UCD) approach. The method used is descriptive analysis based on literature review and secondary data synthesis from mass user reviews. The research findings reveal a dual performance in the implementation of UCD in the Threads application. On the one hand, the application is considered highly successful in the initial stages of UCD (context understanding and requirements specification), characterized by a smooth onboarding process through integration with the Instagram ecosystem. However, on the other hand, there are critical failures in the solution design and evaluation stages, where the Threads interface violates the principles of efficiency and visibility. Key issues include an unintuitive navigation system, limited search features, and a lack of user control over feed organization. Significant polarization in user ratings (ratings of 5 and 1) confirms an experience gap that has not been addressed in the design iteration cycle. In conclusion, Threads requires in-depth improvements to the usability aspects of key features to maintain long-term user retention.

**Keywords:** *Threads, User Experience, User-Centered Design, Usability, Social Media*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir mendorong aplikasi media sosial sebagai ruang interaksi publik. Aplikasi seperti *Threads* hadir untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan percakapan singkat, berbagi konten, serta membangun percakapan berbasis thread secara real-time. Keberhasilan sebuah platform sosial tidak hanya ditentukan oleh fitur yang tersedia, tetapi juga oleh kualitas pengalaman pengguna (*User Experience/UX*), terutama pada aspek kemudahan, kenyamanan, dan efektivitas antarmuka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa desain *UI/UX* yang baik berpengaruh langsung terhadap keterlibatan dan loyalitas pengguna dalam menggunakan sebuah platform digital [1]. Oleh karena itu, evaluasi pengalaman pengguna menjadi langkah penting untuk memastikan aplikasi mampu memenuhi ekspektasi di tengah persaingan media sosial yang semakin ketat.

Konsep *User-Centered Design* (UCD) menjadi pendekatan yang banyak digunakan dalam proses perancangan aplikasi digital modern. UCD menempatkan kebutuhan, preferensi, dan konteks penggunaan pengguna sebagai titik utama dalam setiap tahap pengembangan. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kepuasan serta menurunkan beban kognitif pengguna dalam berbagai aplikasi, mulai dari media pembelajaran, e-learning, hingga aplikasi layanan komersial [2]–[4]. Meski demikian, penerapan UCD pada aplikasi media sosial seperti *Threads* belum banyak dikaji secara mendalam, terutama dalam konteks bagaimana pengguna merasakan alur navigasi, kemudahan penggunaan, serta kejelasan fitur dalam interaksi sehari-hari.

Pada pengembangan aplikasi, studi sebelumnya lebih banyak berfokus pada penerapan UCD untuk aplikasi pendidikan, pemesanan layanan, dan perpustakaan digital [3]–[5]. Namun, kajian mengenai UCD pada aplikasi sosial berbasis percakapan masih terbatas, sehingga menimbulkan research gap mengenai bagaimana pengguna benar-benar mengalami fitur-fitur utama *Threads*. Belum jelas apakah desain navigasi dan antarmuka aplikasi ini telah memenuhi kebutuhan pengguna, serta apakah terdapat hambatan yang mempengaruhi efektivitas penggunaan. Kesenjangan tersebut penting diisi agar platform seperti *Threads* mampu memberikan pengalaman yang lebih optimal, mengingat user experience memiliki pengaruh besar terhadap keberlanjutan penggunaan dan retensi pengguna.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi *Threads* menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Analisis difokuskan pada pemahaman kebutuhan, preferensi, dan hambatan yang dialami pengguna dalam berinteraksi dengan fitur-fitur utama *Threads*. Dengan menggunakan metode Analisis Deskriptif Kualitatif berbasis Studi Literatur (*Literature Review*) penelitian ini hanya menggunakan data sekunder dari jurnal, prosiding, dan publikasi ilmiah terkait, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran objektif dan mendalam mengenai aspek-aspek *usability* yang perlu ditingkatkan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan desain antarmuka *Threads* serta menjadi rujukan dalam pengembangan aplikasi sosial berbasis UCD.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan UCD untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi *Threads* yang merupakan sebuah platform sosial

baru yang belum banyak diteliti secara akademik. penelitian ini memberikan pemetaan kebutuhan pengguna, temuan hambatan penggunaan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengisi kekosongan literatur, tetapi juga memberikan nilai praktis bagi pengembang maupun penelitian lanjutan di bidang UX dan desain aplikasi media sosial.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan ruang lingkup. Pertama, data yang digunakan sepenuhnya berasal dari literatur sekunder berupa jurnal ilmiah, prosiding, laporan penelitian, dan publikasi daring yang relevan, tanpa melibatkan survei, observasi, maupun wawancara pengguna. Kedua, analisis difokuskan pada aspek-aspek User Experience (UX) dan usability berdasarkan prinsip User-Centered Design (UCD), sehingga tidak mencakup aspek bisnis, teknis, maupun performa sistem aplikasi Threads. Ketiga, literatur yang dikaji dibatasi pada publikasi lima hingga sepuluh tahun terakhir untuk menjaga relevansi temuan. Keempat, penelitian ini menitikberatkan evaluasi pada fitur navigasi, kejelasan antarmuka, dan efisiensi interaksi pengguna, tanpa melakukan pengukuran kuantitatif seperti SUS atau metode evaluasi empiris lainnya.

## TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini dilandaskan pada teori *User Experience* (UX) dan kerangka kerja *User-Centered Design* (UCD) sebagai pisau analisis utama. Menurut standar ISO 9241-210, *User Experience* mencakup persepsi dan respon pengguna terhadap suatu sistem, termasuk kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kepuasan emosional. Sementara itu, UCD, yaitu pendekatan desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem melalui tahap iteratif seperti memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi, dan evaluasi desain (Abrams, 2004).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi yang mengabaikan tahapan evaluasi pengguna sering kali gagal mempertahankan retensi, meskipun memiliki fitur teknologi yang canggih. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah keberhasilan aplikasi Threads sangat bergantung pada desain antarmukanya yang memfasilitasi kebutuhan navigasi dan kenyamanan pengguna secara optimal.

### 2.1 User Experience (UX) pada Aplikasi Digital

User Experience (UX) merujuk pada keseluruhan persepsi, emosi, dan respons pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah sistem atau aplikasi. Berdasarkan ISO 9241-210, UX mencakup aspek fungsional seperti kemudahan penggunaan (usability), efisiensi navigasi, serta aspek emosional seperti kepuasan dan kenyamanan pengguna. Dalam konteks media sosial, UX menjadi faktor kunci dalam menentukan keberlanjutan penggunaan dan tingkat keterlibatan pengguna.

Hassan et al. (2021) menjelaskan bahwa kualitas UX memiliki korelasi positif dengan engagement dan loyalitas pada platform sosial [6]. Sementara itu, Li & Shi (2022) menemukan bahwa kepuasan terhadap antarmuka serta kemudahan navigasi menjadi prediktor utama *continuance intention* atau niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi [7]. Oleh karena itu, memahami UX menjadi langkah penting dalam menganalisis performa aplikasi seperti Threads.

### 2.2 User-Centered Design (UCD) sebagai Pendekatan Evaluasi

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses pengembangan. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman konteks penggunaan dan kebutuhan nyata pengguna dalam setiap tahapan desain (ISO 9241-210, 2010). Studi yang dilakukan oleh Boiano, Bowen, & Petrie (2018) menunjukkan bahwa penerapan UCD dapat meningkatkan kualitas interaksi dan efektivitas antarmuka digital secara signifikan [8]. Dalam penelitian lain, Rosario & de Carvalho (2021) menegaskan bahwa UCD mampu menurunkan beban kognitif pengguna dan meningkatkan pengalaman keseluruhan pada aplikasi mobile [9].

Berdasarkan standar ISO 9241-210 dan teori dari Abras et al. (2004), kerangka kerja UCD terdiri dari empat tahapan iteratif :

1. Understand Context of Use,
2. Specify User Requirements,
3. Design Solutions,
4. Evaluate Designs.

Rosario & de Carvalho (2021) juga menegaskan bahwa pendekatan UCD menopang peningkatan signifikan dalam kejelasan alur interaksi dan stabilitas aplikasi mobile [9].

Penerapan metode ini terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kualitas interaksi, efektivitas antarmuka, serta mengurangi beban kognitif pengguna pada aplikasi mobile. Dalam konteks nasional, penelitian oleh Angraini et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pendekatan UCD berhasil meningkatkan kenyamanan dan pemahaman pengguna secara nyata dalam penggunaan aplikasi digital. Dengan demikian, UCD menyediakan kerangka evaluasi yang komprehensif untuk menilai apakah fitur-fitur pada aplikasi Threads telah selaras dengan ekspektasi penggunanya [10].

Dengan demikian, UCD menjadi kerangka kerja yang tepat untuk menilai apakah fitur-fitur dalam aplikasi Threads sudah memenuhi kebutuhan dan preferensi penggunanya.

### 2.3 Usability pada Aplikasi Media Sosial

Usability merupakan bagian dari UX yang berfokus pada kemudahan, kejelasan, dan efisiensi pengguna dalam menyelesaikan tugas melalui antarmuka aplikasi. Pada aplikasi media sosial, usability berkaitan erat dengan navigasi, visibilitas fitur, struktur menu, dan kecepatan akses. Penelitian Pham & Ho (2022) menunjukkan bahwa navigasi yang intuitif menjadi faktor penting yang memengaruhi engagement pada platform sosial [11].

Selain itu, Wu & Chen (2022) menegaskan bahwa kualitas pengalaman pengguna memiliki dampak langsung terhadap retensi pengguna, di mana hambatan pada aspek usability akan memicu penurunan loyalitas terhadap platform [12]. Penelitian nasional seperti Angraini et al. (2023) dan Yuliana & Putra (2024) menunjukkan hasil serupa, yaitu bahwa masalah navigasi dan ketidakjelasan fitur merupakan penyebab utama turunnya kenyamanan pengguna [10], [13].

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa usability adalah aspek krusial yang harus dianalisis dalam aplikasi Threads, karena berhubungan langsung dengan efektivitas penggunaan fitur berbagi konten, komentar, dan interaksi antar-thread.

### 2.4 Penelitian Terdahulu Terkait UCD dan Evaluasi UX

Berbagai penelitian terdahulu telah memanfaatkan UCD untuk mengevaluasi dan meningkatkan UX dalam aplikasi digital. Hidayat & Rahmawati (2023) menemukan bahwa penerapan UCD dalam aplikasi perpustakaan digital berhasil meningkatkan kemudahan akses dan pemahaman fitur [9]. Sementara itu, studi Yuliana & Putra (2024) menunjukkan bahwa kombinasi UCD dan System Usability Scale (SUS) efektif dalam mengidentifikasi masalah desain dan navigasi pada aplikasi Maxim [8].

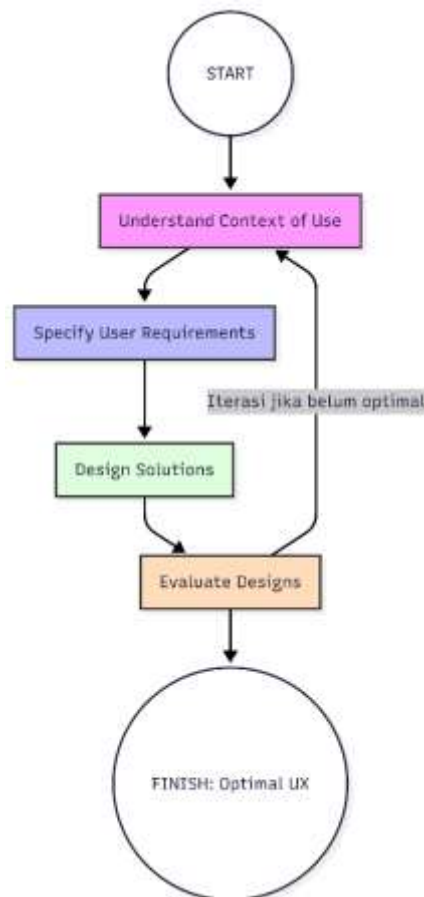
Meskipun demikian, kajian mengenai pengalaman pengguna aplikasi media sosial baru, khususnya Threads, masih terbatas. Belum diketahui apakah Threads sudah memenuhi kebutuhan navigasi pengguna atau masih memiliki hambatan dalam alur interaksi. Penelitian sebelumnya juga belum memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana prinsip UCD diterapkan pada aplikasi berbasis percakapan seperti Threads.

Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan analisis UX berbasis UCD untuk memberikan pemahaman lebih mendalam tentang kenyamanan, kebutuhan, dan hambatan pengguna dalam menggunakan Threads.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review) sebagai pendekatan utama dalam memperoleh dan menganalisis data. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang bersumber dari jurnal ilmiah nasional dan internasional, prosiding, buku, dan publikasi ilmiah lainnya yang membahas pengalaman pengguna, usability, media sosial, serta metode User-Centered Design (UCD).

Prosedur penelitian meliputi empat langkah utama. Pertama, identifikasi kata kunci dan pengumpulan literatur yang relevan, yakni UX, UCD, usability, aplikasi media sosial, dan evaluasi antarmuka. Kedua, seleksi literatur berdasarkan kriteria kelayakan seperti relevansi topik, tahun publikasi (maksimal 10 tahun terakhir), serta kualitas sumber. Ketiga, ekstraksi informasi inti dari setiap literatur, mencakup temuan mengenai pengalaman pengguna, hambatan navigasi, serta penerapan prinsip UCD. Keempat, analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk menyintesis temuan-temuan tersebut dan menginterpretasikan keterkaitannya dengan konteks penggunaan aplikasi Threads.



Gambar 3.1 Alur UCD

Proses analisis dalam penelitian ini mengikuti kerangka kerja standar ISO 9241-210 yang bersifat iteratif. Alur UCD yang diterapkan terdiri dari empat tahapan utama yang saling berkaitan untuk memastikan bahwa evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Threads dilakukan secara komprehensif (lihat Gambar 3.1).

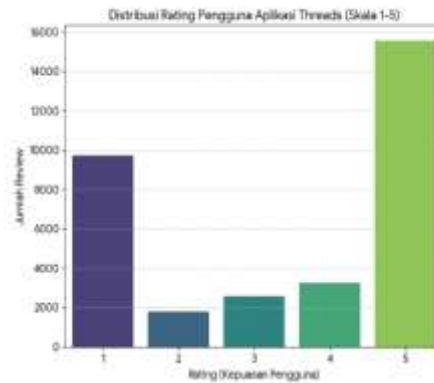
Metode ini dipilih karena sesuai untuk meninjau konsep UX dan UCD pada aplikasi Threads, yang merupakan platform baru sehingga penelitian empiris masih terbatas. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat menghasilkan gambaran komprehensif mengenai kualitas antarmuka Threads berdasarkan sintesis ilmiah dari publikasi yang telah tersedia.

## HASIL DAN PEMBAHASAAN

### 1.1 Sintesis Hasil Studi Literatur dan Data Sekunder Berdasarkan UCD

Sub-bab ini menyajikan hasil sintesis temuan dari berbagai literatur (termasuk review pengguna massal) dan memetakannya ke dalam empat tahapan UCD sebagai kerangka evaluasi utama.

### 1.2 Analisis data sekunder yang dihimpun dari *review* pengguna Threads menunjukkan distribusi rating yang sangat terpolarisasi. Sebagian besar pengguna (47.28%) memberikan rating tertinggi (5), namun hampir sepertiga pengguna (29.55%) memberikan rating terendah (1).



Gambar 4.1 Distribusi Rating Pengguna

Pola yang ditunjukkan oleh Gambar 4.1 ini menjadi indikator kuat adanya kesenjangan pengalaman pengguna, di satu sisi aplikasi sangat berhasil, namun di sisi lain terdapat kegagalan kritis yang tidak dapat ditoleransi oleh sebagian pengguna. Fenomena ini menguatkan hipotesis adanya kegagalan pada tahapan Evaluate Designs (UCD 4), di mana masalah kritis luput dari perbaikan sebelum rilis massal. UCD Tahap I & II: Pemahaman Konteks dan Kebutuhan

Threads mencapai rating tinggi dikarenakan keberhasilan implementasi dua tahap awal UCD. Thread memanfaatkan ekosistem Instagram untuk membuat proses onboarding yang lancar, hal ini memenuhi prinsip UCD dalam memahami konteks sosial pengguna yang ingin segera terhubung dengan jaringan mereka dengan melakukan riset pada pengguna secara mendalam.

Keberhasilan ini selaras dengan studi Li & Shi (2022) yang menyatakan bahwa kepuasan terhadap antarmuka menjadi prediktor utama niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi. Namun, keberhasilan ini hanya bersifat awal, karena tahap selanjutnya gagal mempertahankan momentum tersebut.

Kepuasan terhadap antarmuka merupakan faktor utama yang menentukan pengguna untuk terus menggunakan aplikasi.

### 1.3 UCD Tahap III & IV: Analisis Celah Desain dan Evaluasi

Menurut analisis data, antarmuka Threads tidak memenuhi syarat efisiensi dan usability (usability). Pengguna sering mengeluh tentang kesulitan mencari subjek tertentu dan mengontrol pengaturan yang tersembunyi. Ini menunjukkan bahwa efisiensi tugas tidak menjadi prioritas saat membangun solusi desain. Pelanggaran visibility ini menyebabkan interaksi pengguna menjadi lambat dan tidak efektif.

Gambar 4.1 menunjukkan persentase rating 1 yang tinggi, yang menunjukkan bahwa Threads mengalami perbedaan yang signifikan pada tahap UCD 4. Masalah terus-menerus dengan usability (terutama pada fitur navigasi, pencarian, dan kontrol feed) menunjukkan bahwa umpan balik pengguna tidak diserap dan tidak diatasi dengan cepat. Ini adalah kegagalan yang signifikan dalam siklus UCD, yang seharusnya berulang dan diperbaiki sesuai dengan hasil masalah.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengalaman pengguna pada aplikasi Threads menunjukkan fenomena "dualitas kinerja" dalam kerangka User-Centered Design (UCD). Di satu sisi, Threads sangat berhasil pada tahapan awal UCD (pemahaman

konteks dan spesifikasi kebutuhan) melalui integrasi ekosistem Instagram yang memberikan proses onboarding tanpa hambatan bagi pengguna baru.

Di sisi lain, terdapat kegagalan signifikan pada tahapan perancangan solusi dan evaluasi, di mana aspek usability inti seperti sistem navigasi, fitur pencarian, dan kontrol feed belum memenuhi standar efisiensi yang diharapkan pengguna. Polarisasi rating yang ekstrem mencerminkan bahwa meskipun Threads berhasil menarik massa secara instan, platform ini berisiko kehilangan retensi jangka panjang jika hambatan interaksi tersebut tidak segera diperbaiki melalui siklus iterasi desain yang lebih responsif terhadap umpan balik pengguna.

Saran dan Implikasi Praktis Berdasarkan temuan ini, pengembang Threads disarankan untuk memprioritaskan peningkatan visibilitas fitur navigasi dan memberikan kontrol lebih besar kepada pengguna atas algoritma feed mereka untuk mengurangi beban kognitif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, R., Saputra, M. A., & Suryani, S. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi media pembelajaran pengenalan budaya Indonesia untuk siswa sekolah dasar menggunakan metode UCD. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 45-55. <https://journal.thamrin.ac.id/index.php/jtik/article/view/1665>
- Boiano, P., Bowen, J. P., & Petrie, W. (2018). User experience and interaction design: The UCD approach in digital libraries. *Journal of Computing and Information Technology*, 26(2), 101-115.
- Hassan, S., Ali, A., & Ahmad, S. K. (2021). User experience and social media engagement: A systematic literature review. *Telematics and Informatics*, 58, Artikel 101567.
- Hidayat, R. P., & Rahmawati, S. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi perpustakaan digital berbasis mobile dengan metode UCD (Studi kasus Universitas Perjuangan Tasikmalaya). *JEIS (Jurnal Engineering and Information System)*, 7(3), 77-87.
- Li, Y., & Shi, L. (2022). Understanding mobile social media users' satisfaction and continuance intention. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 64, Artikel 102778.
- Meta Platforms Inc. (2023). *Threads, an Instagram app: Terms and user experience overview* [Technical white paper].
- Panjaitan, F. R., Andayani, N. E., & Siregar, A. M. (2024). Analisis penerapan UI/UX dalam aplikasi media sosial: Dampaknya terhadap keterlibatan pengguna dan loyalitas platform. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 112-120.
- Pham, T., & Ho, S. (2022). Factors influencing user engagement and retention on social networking sites. *Computers in Human Behavior*, 126, Artikel 107012.
- Pratama, D., & Widodo, H. (2024). Perancangan user interface dan user experience pada aplikasi e-learning menggunakan metode UCD. *Journal of Information Technology and Engineering*, 8(2), 98-108.
- Rosario, A. J., & de Carvalho, M. (2021). User-centered design in modern mobile applications: A systematic mapping study. *Journal of Systems and Software*, 176, Artikel 110944.

- Wu, K. L., & Chen, J. M. (2022). The impact of user experience on user retention in social media. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 38(4), 315–325.
- Yuliana, N. F., & Putra, D. K. (2024). Pendekatan metode user-centered design (UCD) dan system usability scale (SUS) dalam re-design proses pemesanan makanan pada aplikasi Maxim. *KRETISI: Jurnal Keteknikan dan Sistem Informasi*, 5(1), 33–44.