

ABSTRAK

Sejak terjadinya pandemi COVID-19 di Indonesia, pemerintah mewajibkan agar aktivitas belajar, bekerja, dan beribadah dilakukan di rumah, untuk mengurangi penularan COVID-19. Hal ini membuat aktivitas bekerja dan belajar dilakukan dari rumah secara *online* dengan penggunaan *platform* konferensi video. Potensi pertumbuhan penggunaan *platform* konferensi video sangat meningkat, dalam hal ini zoom diunduh 681 juta kali, google meet diunduh 331 juta dan microsoft teams 200 juta. *UMeetMe* merupakan layanan konferensi video dalam ekosistem Telkom. Berdasarkan identifikasi awal dari *stakeholder platform UMeetMe* untuk saat ini pengguna masih mengalami kendala dan menilai *user interface* dari platform konferensi video *UMeetMe* masih belum baik, yang akan mengarahkan kepada user experience yang buruk. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, teknik pengolahan data dilakukan dengan studi literatur dan wawancara, lalu data dianalisis dengan mendefinisakan masalah. Setelah itu proses perancangan dilakukan dengan menentukan konsep visual, membuat alur pengguna, *wireframe*, *mockup*, hingga *prototyping*. Melalui hasil *prototyping* kemudian dapat diuji dengan *user testing*. Dari hasil penelitian perancangan kali ini berfokus pada aspek kemudahan menampilkan informasi fitur-fitur yang dibutuhkan dan aspek visual dalam kenyamanan penggunaan. Diharapkan perancangan ini dapat mengurangi tingkat kesulitan ketika pengguna menggunakan platform *UMeetMe*.

Kata kunci: konferensi video, antarmuka pengguna, pengalaman pengguna