

**TUGAS 1 LAPORAN
DESAIN UI/UX**

**AFLAH NAUFAL HAADI
(0110225004)**



**STT TERPADU NURUL FIKRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
DEPOK
2025**

METODE DESAIN UI/UX

User Centered Design

A. Definisi dan Manfaat

User Centered Design (UCD) adalah sebuah model desain yang berfokus pada pengguna. Dan pengguna mempunyai andil yang besar dalam pembuatan desain produk yang baik. Manfaat dari ***User Centered Design (UCD)*** adalah untuk menghasilkan pengalaman pengguna yang baik pada produk.

B. Gambar Tahapan



C. Penjelasan Setiap Tahapan

- *Research* (Riset)

Tahapan pertama dari proses desain ini adalah melakukan riset pengguna. Dalam tahap ini, diperlukan untuk mencari tahu siapa mereka, kendala apa saja yang sering mereka alami, dan juga bagaimana mereka berinteraksi dengan produk kita. Riset ini sangat dibutuhkan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang target market yang akan menggunakan produk kita. Selain itu, kita juga dapat membangun user persona untuk memudahkan riset tersebut.

- *Align* (Meluruskan)

Setelah melakukan riset pengguna, tahapan selanjutnya dari ***User Centered Design (UCD)*** adalah menentukan solusi dan cara terbaik untuk menyelesaikan permasalahan mereka, baik dari segi teknis maupun desainnya.

- *Build* (Membangun)

Pada tahapan ini, sudah bisa dimulai membuat rancangan desain dengan menggunakan wireframe atau kerangka produk yang dapat dipahami dengan mudah. Selain itu, perlu juga untuk membuat beberapa material lainnya seperti user flow, mockup, dan lain sebagainya. Untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan, *trial and error* adalah hal yang biasa dilakukan. Maka dari itu, tahapan ini biasanya akan membutuhkan waktu yang lebih lama daripada proses lainnya.

- *Test* (Tes)

Tahapan ini merupakan hal yang tidak boleh diabaikan pada proses pembuatan desain apapun. Untuk melakukan pengujian, prototype dan usability testing sangat berperan di tahap ini. Pastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik sesuai tujuan pembuatannya. Contoh *User Centered Design* dalam tahap ini adalah dengan meminta pengguna untuk melakukan beberapa tugas tertentu dan memastikan mereka dapat menggunakannya dengan nyaman. Dan jangan lupa untuk meminta feedback dan evaluasi dari pengguna untuk mengembangkan produk kita agar lebih sempurna.

- *Iteration* (Perulangan)

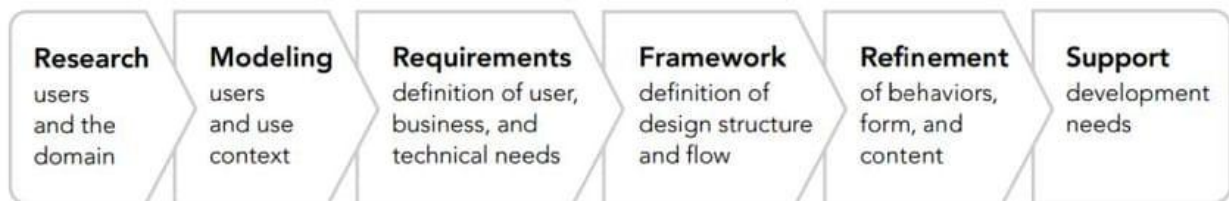
Empat tahapan diatas tidak bisa menjamin akan menyelesaikan desain dengan baik. Untuk itu, pada tahapan kelima, diperlukan untuk mengulangi empat langkah jika diperlukan sampai produk tersebut siap digunakan. Misalnya, ketika pengguna memberikan feedback bahwa produk tersebut membutuhkan peningkatan tertentu, maka diperlukan untuk mengulangi proses build untuk merancang ulang.

Goal Directed Design (GDD)

A. Definisi dan Manfaat

Goal Directed Design (GDD) adalah sebuah metode perancangan desain yang berfokus pada tujuan dan kebutuhan user dan menerjemahkannya ke dalam bentuk desain user interface. Fokus utama dari ***Goal Directed Design (GDD)*** lebih berfokus pada mencapai tujuan bisnis atau organisasional, sedangkan ***User Centered Design (UCD)*** lebih berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna. Manfaat dari ***Goal Directed Design (GDD)*** yaitu agar terciptanya produk yang berpusat pada pengguna, keselarasan antara tujuan pengguna dan bisnis, serta proses desain yang jelas dan terarah.

B. Gambar Tahapan



C. Penjelasan Setiap Tahapan

-Research (Riset)

Proses research digunakan untuk mengetahui perilaku, kebiasaan, dan tujuan pengguna. Langkah ini melibatkan pengumpulan data untuk menilai kebutuhan dan persyaratan pengguna.

-Modeling (Pemodelan)

Setelah mengumpulkan data yang diperlukan, selanjutnya membuat model pengguna yang akan memandu proses desain. Model ini harus menangkap esensi kebutuhan dan perilaku pengguna

-Requirement (Persyaratan)

Selesai modeling, selanjutnya menentukan persyaratan untuk desain, yaitu mengidentifikasi fitur dan fungsi yang harus dimiliki desain untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

-Framework (Kerangka)

Setelah persyaratan ada, selanjutnya menentukan kerangka kerja untuk desain, melibatkan pembuatan desain yang menguraikan struktur dan tata letak produk.

-Refinement (Penyempurnaan)

Tahap selanjutnya penyempurnaan yang melibatkan perubahan pada desain agar lebih memenuhi kebutuhan user dan tujuan user.

-Support (Dukungan)

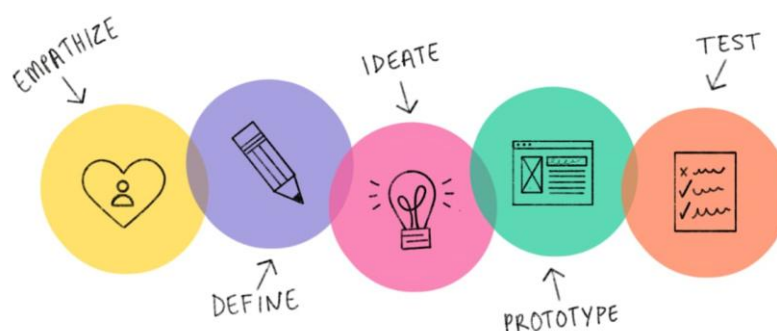
Terakhir dalam proses **Goal Directed Design (GDD)** adalah memberikan dukungan untuk pengembangan desain.

Design Thinking

A. Definisi dan Manfaat

Design Thinking adalah proses pemecahan masalah yang kreatif dan didasarkan pada kebutuhan manusia. Prinsip dari ***Design Thinking*** banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk membuat setiap hal menjadi lebih nyaman digunakan. Manfaat utama dari ***Design Thinking*** adalah untuk menyelesaikan masalah yang rumit yang dihadapi manusia.

B. Gambar Tahapan



C. Penjelasan Setiap Tahapan

1. *Empathize* (Empati)

Design thinking menekankan fokusnya pada kebutuhan manusia. Untuk itu, proses **Design Thinking** diawali dengan mengerti dan memahami kebutuhan manusia. Sebelum bisa memulai desain, perancang harus memahami terlebih dahulu masalah apa yang akan terselesaikan dengan produk rancangannya.

2. *Define* (Mendefinisikan)

Define adalah proses mendefinisikan hasil pengamatan yang telah dilakukan untuk memperoleh masalah utama yang akan dicari solusi. Dalam fase ini, perancang sebaiknya tidak hanya fokus pada kepentingan pribadi atau perusahaan, melainkan lebih fokus untuk menjawab kebutuhan pengguna.

3. *Ideate* (Ide)

Tahap berikutnya dalam proses **Design Thinking** adalah ideate. Setelah mengetahui dan memahami masalah yang terjadi, kini saatnya menerjemahkan kebutuhan tersebut dalam bentuk ide-ide dan solusi inovatif. Proses ini biasanya dilakukan dengan brainstorming. Semakin banyak orang berunding, semakin beragam pula ide yang dihasilkan.

4. *Prototype* (Prototipe)

Pada tahap prototype, perancang akan menghasilkan prototype sesuai dengan ide yang telah dikembangkan. Prototype akan dibuat berulang kali hingga menghasilkan produk yang benar-benar dapat menjawab kebutuhan pengguna.

5. *Test* (Tes)

Setelah prototype, maka tahap selanjutnya adalah test atau tahap pengujian. Prototype yang telah dikembangkan akan diujikan secara langsung dengan pengguna untuk memastikan semuanya telah berjalan dengan baik.

REFERENSI

Nadya Nafisah. (2 Juni 2025). User Centered Design: Pengertian, Fungsi, dan 5 Tahapannya:

<https://sitespirit.co/blog/user-centered-design/>.

Panjiwijaya. (3 Desember 2023). Goal-directed design:

<https://medium.com/@panjiwijaya1001/goal-directed-design-7c3b2dfa5fbd>.

Rizki Eskhart. (12 November 2024). User Centered Design (UCD) dan Goal Directed Design (GDD):

<https://medium.com/@rizki.10123457/user-centered-design-ucd-dan-goal-directed-design-gdd-pendekatan-pada-ux-c8fc00da25c5>.

Agnez Z. Yonatan. (20 Januari 2023). Memahami Design Thinking Adalah: Manfaat, Proses, dan Contohnya:

<https://www.detik.com/bali/berita/d-6526137/memahami-design-thinking-adalah-manfaat-proses-dan-contohnya>.