

UI-UX DESIGNER

Oleh: Bambang Riono, S.Kom, MMSI

CHAPTER

01

Pengenalan UI-UX

01.1 Pengenalan UI-UX [1]

- UI (User Interface) adalah ilmu yang mempelajari mengenai representasi visual dari sebuah produk
- UX (User Experience) adalah ilmu yang mempelajari mengenai interaksi antara pengguna dengan sebuah produk, dalam konteks fungsionalitas

01.1 Pengenalan UI-UX [2]

Dalam deskripsi singkat, UI dan UX dapat dijelaskan dengan:

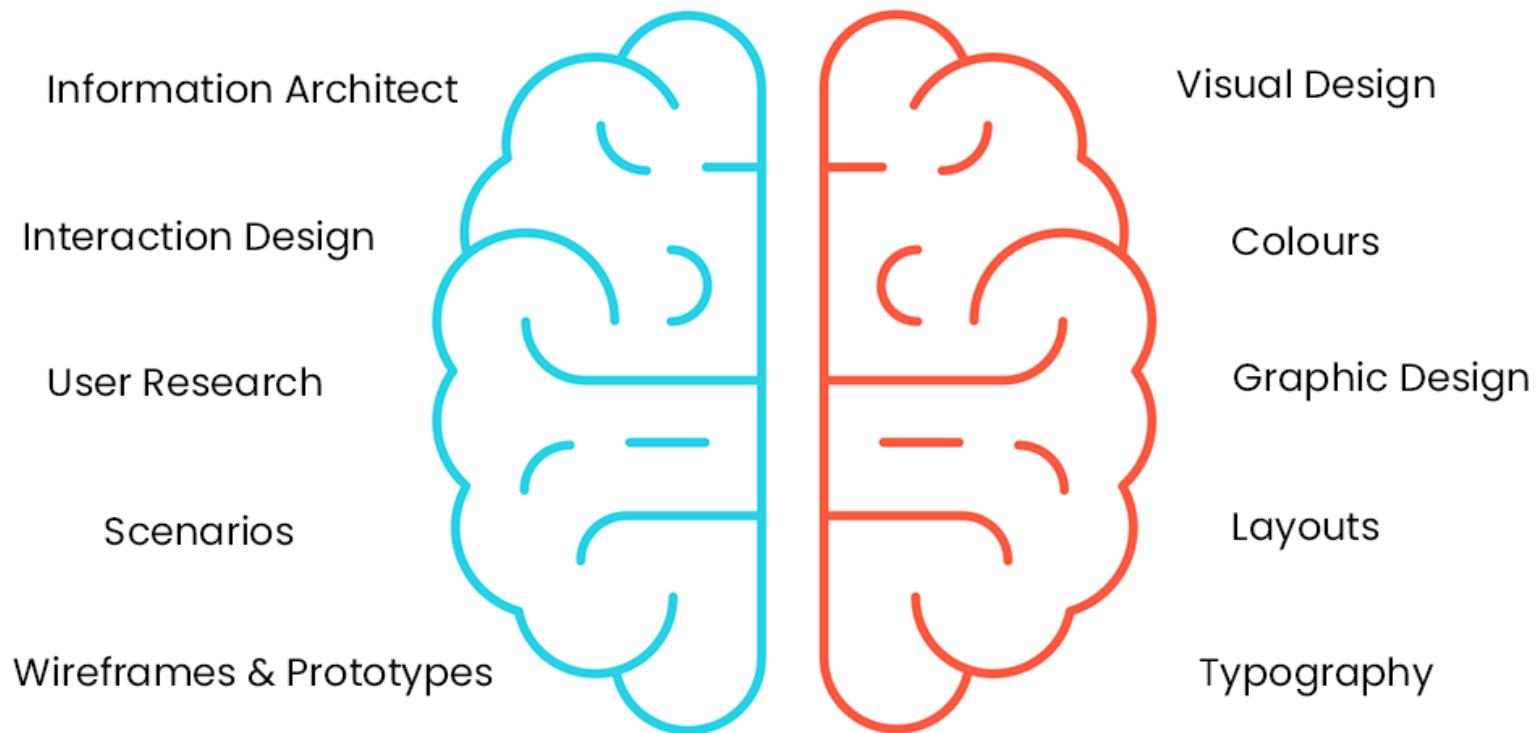
- UI adalah How Things Look
- UX adalah How Things Work
- Di beberapa pustaka, UI dan UX digambarkan dengan cara kerja otak kiri (UX) dan otak kanan (UI)

UX

*Technical skills
like logic*

UI

*Visual taste,
aesthetic*

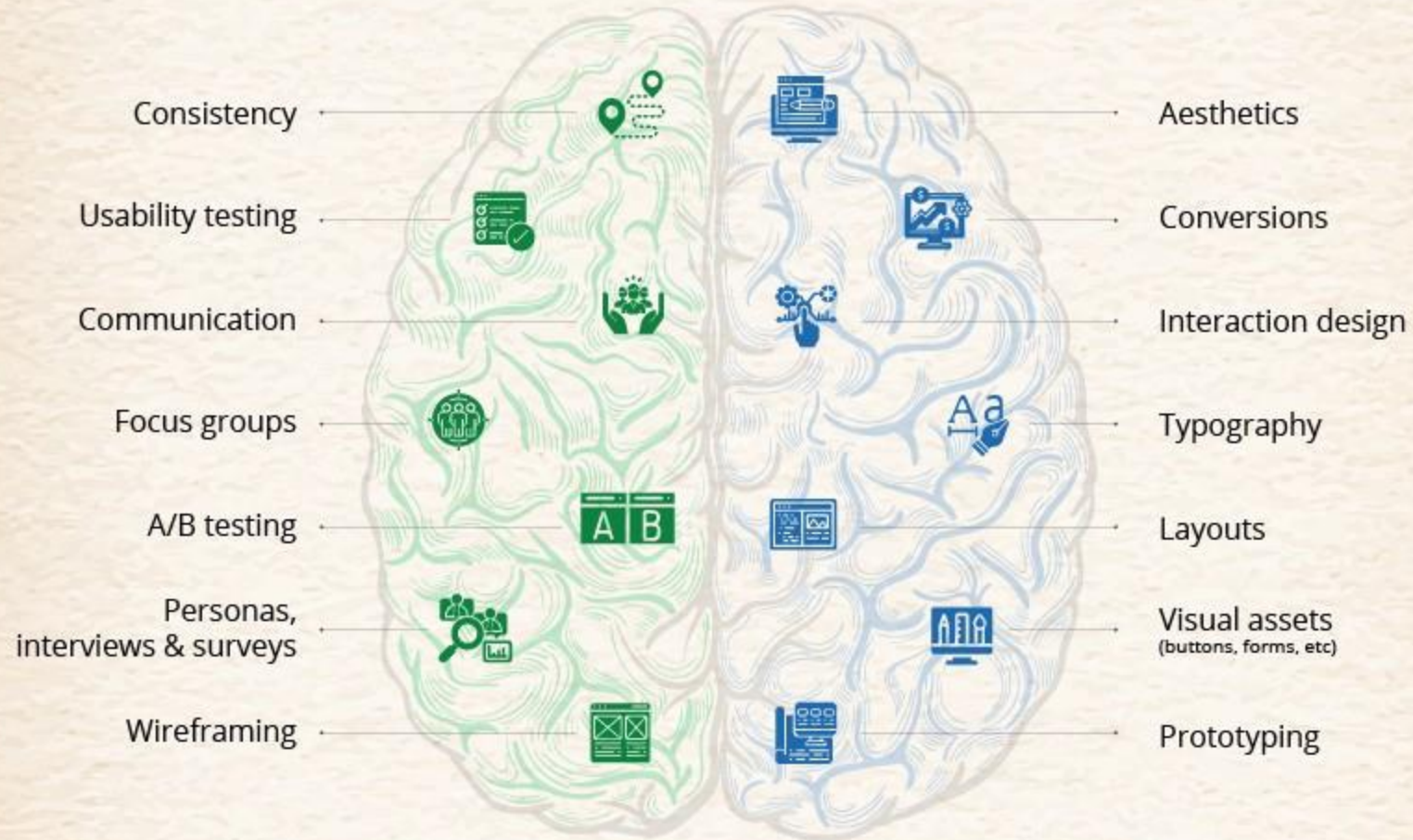


USER EXPERIENCE

DESIGNER

USER INTERFACE

DESIGNER



01.2 User Interface

- UI Design terfokus kepada desain visual, yakni permainan dan komposisi warna (**colours**), bentuk (**shapes**), tata letak (**layouts**) dan tulisan (**typography**)
- UI Design berkaitan dengan topik-topik antara lain Branding, Colours, Typography dan Iconography
- UI adalah bagaimana mengelola apa yang dilihat dan dirasakan oleh customer (customer sees and feels)
- UI lebih identik dengan Otak Kanan, yaitu emosi, estetika, imajinasi dan kreativitas

01.3 User Experience

- UX mencakup aktivitas antara lain analisis dan strategi
 - Sub-kegiatannya antara lain arsitektur data, wireframing, prototyping dan atribut-atribut logical
- UX mendefinisikan struktur produk, skenario dan alur data (data flow)
- UX adalah bagaimana mengelola apa yang dipikirkan oleh customer untuk mencapai tujuan (reach the goal)
- UX lebih identik dengan Otak Kiri, yaitu mencakup logika dan fungsionalitas

01.4 Sejarah Singkat UI-UX

- Pada tahun 1984, Apple mengeluarkan iklan bertajuk “A funny thing happens when you design a computer everyone can use”
 - Steve Jobs pernah mengunjungi Xerox Parc pada tahun 1979, di mana beliau mendapatkan inspirasi untuk mengembangkan GUI (Graphical User Interface)
 - Di tahun tersebut, Xerox meluncurkan Xerox Alto yaitu komputer pertama yang menggunakan GUI
- Istilah User Experience dicetuskan pertama kali oleh Don Norman, seorang insinyur lulusan MIT yang kemudian beralih ke ilmu Sains Kognitif
 - Kemudian pada tahun 1993, beliau bergabung ke Apple dan meresmikan penggunaan UX sebagai jabatan (User Experience Architect)

01.5 Peran UI-UX dalam Dunia Digital

- Dikutip dari berbagai sumber, peran UI-UX dalam dunia digital antara lain:
 - Tampilan sebuah aplikasi yang nyaman dilihat tentunya membuat users juga betah berlama-lama menggunakannya (minimal jika hanya sesekali menggunakannya, users akan merasa nyaman)
 - Pengalaman dalam menggunakan aplikasi membuat users akan kembali menggunakan aplikasi tersebut
 - Keduanya mempunyai peran integral dalam membantu aplikasi memainkan peran integral dalam membantu aplikasi agar menonjol
 - Oleh karena itu, memiliki UI yang terintegrasi dan harmonis atau UX dalam aplikasi seluler tidak hanya membantu bisnis untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga meningkatkan kepuasan pelanggan [DTC Enterprise Software, www.dtc.co.id]

01.6 Peluang Karir

- Beberapa peluang karir yang berhubungan dengan UI-UX antara lain:
 - Graphic Designer
 - Web Designer
 - Product Designer
 - UI/UX Designer
 - UX Researcher



Dalam UI-UX akan sering muncul kata **ERGONOMI atau **ERGONOMIS**
Apa arti kedua kata tersebut?**

01.7 UI-UX di Kehidupan Sehari-hari

- Beberapa contoh kasus berkaitan dengan UI-UX di kehidupan sehari-hari antara lain:
 - Tampilan home screen smartphone
 - File explorer
 - Tampilan aplikasi, misalnya online shop atau marketplace
 - Bentuk hardware ergonomis, misalnya gaming chair atau mouse

UI

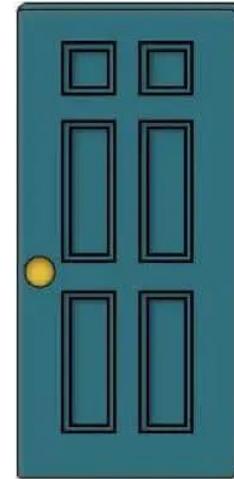
USER INTERFACE
DESIGN THE PRODUCT



UX

USER EXPERIENCE
DESIGN THE EXPERIENCE

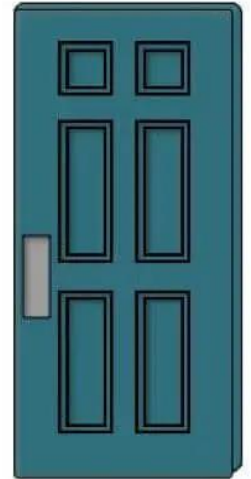
UI + UX = INTERACTIVE EXCELLENCE



TURN



PULL



PUSH



MAKE IT COMPLEX



KEEP IT SIMPLE

source:

<https://www.quintessential.gr/blog/design/ux-in-everyday-life>

<https://uxplanet.org/how-can-we-relate-ux-to-our-daily-life-ade704ad31a3>

CHAPTER

02

Colours

02.1 Mengenal Format Warna [1]

- Di dalam teknik pewarnaan, terdapat dua format warna yaitu RGB dan CMYK
- RGB adalah kependekan dari **Red-Green-Blue**
- CMYK adalah kependekan dari **Cyan-Magenta-Yellow-dan black**
- Format warna RGB adalah warna Additive, sedangkan CMYK adalah warna Subtractive

02.1 Mengenal Format Warna [2]

- Additive Colors yaitu warna-warna primer yang merupakan warna-warna yang ditampilkan di layar
- Subtractive Colors yaitu warna-warna yang dihasilkan dari efek pencahayaan, di mana warna-warna yang termasuk di dalam anggota ini adalah warna yang lebih spesifik dibanding Additive

02.1 Mengenal Format Warna [3]

- Secara singkat, RGB sebagai warna Additive dikatakan sebagai warna pada layar digital, sedangkan CMYK sebagai warna Subtractive dikatakan sebagai warna pada media cetak
- Spektrum warna RGB mencakup warna yang lebih luas dibanding CMYK, sehingga diperoleh teori:
 - Format warna RGB adalah untuk produk digital misalnya foto, wallpaper, virtual background dan sebagainya
 - Format warna CMYK adalah untuk produk cetak/hardcopy misalnya banner, spanduk, poster dan sebagainya

The Difference Between **RGB** and **CMYK**

RGB



additive

Used for Digital and Web Media

CMYK



subtractive

Used for Print Media

printaura.com

02.2 Format Warna Lainnya

- B&W atau Black & White atau dikenal juga dengan istilah Monochrome, yaitu format warna dengan elemen warna Hitam dan Putih
- Greyscale adalah format warna yang mencakup mulai dari Hitam, Abu-abu (shades of grey) dan Putih
- Sehingga, diperoleh teori bahwa B&W dan Greyscale tidaklah 100% sama mengingat jarak warna masing-masing adalah berbeda

CHAPTER

03

Typography

03.1 Mengenal Typography

- Typography atau Tipografi adalah sebuah seni dalam penulisan yang membuat tulisan menjadi lebih mudah dibaca, menarik untuk dilihat dan lebih bermakna
- Singkatnya, tipografi adalah:
 - Seni mempercantik tulisan
 - Teknik mengatur tulisan
- Dalam tipografi, dikenal istilah Font yaitu koleksi beberapa karakter dengan desain yang sama, misalnya Arial, Courier atau Times New Roman

03.2 Tipe Font Yang Umum Diketahui [1]

- Tipe font yang umum dikenal yaitu Serif, Sans Serif dan Display
- Serif artinya font yang mempunyai ukiran pada ujung huruf/karakternya
- Sans Serif dapat diartikan sebagai “Tanpa Serif” atau “Tanpa Ukiran”, jadi tipe font ini adalah tidak ada ukiran pada ujung huruf/karakternya

03.2 Tipe Font Yang Umum Diketahui [2]

- Display adalah tipe font yang bersifat dekoratif atau penuh hiasan
- Tipe font Display mempunyai banyak turunan, antara lain:
 - Script: tipe font yang mencerminkan tulisan sebuah tulisan tangan atau kaligrafi
 - Blackletter: tipe font yang mencerminkan tulisan dokumen kuno misalnya parchment (perkamen) kerajaan atau ukiran pada benda-benda antik
 - Turunan lainnya seperti Fancy, All Caps, Lowercase, Emboss dan sebagainya

03.3 Pemilihan Font

- Tiap font mempunyai karakternya tersendiri, sehingga desainer perlu mengenal karakter dari desainnya, apa yang diinginkan (tujuan) dari desainnya
- Bobot dari font, yaitu tebal atau tipis juga dapat mempengaruhi makna dari tulisan
 - Tulisan tebal dapat berarti penekanan makna, ketegasan dan keseriusan
 - Tulisan tipis dapat berarti elegan, minimalis, sederhana
- Warna dari font yang umumnya menyesuaikan logo atau berupa kontras dari logo
 - Misalnya, jika warna logo dominan warna gelap, maka lebih baik gunakan warna font yang lebih terang atau putih sekaligus

03.4 Kombinasi Font

- Idealnya, kombinasi font dalam sebuah desain adalah tidak lebih dari dua font
- Semakin sedikit, adalah semakin baik? ➡ **RELATIF**
- Kombinasi font tidak harus selalu “Font A” digabung dengan “Font B”, tetapi bisa juga dengan menggabungkan “Font A Bold” untuk judul dan “Font A Light” untuk sub-judul (atau tulisan biasa)

03.5 Hirarki Font

- Tujuan utama dari sebuah desain adalah menarik perhatian massa sebanyak-banyaknya supaya pesan dari desain tersebut tersampaikan sebaik mungkin
- Berdasarkan pendapat tersebut, terdapat hirarki alur font yaitu:
 - Semakin tinggi level, biasanya semakin tebal bobot font-nya. Misalnya, judul utama (headline)
 - Extended level digunakan untuk pendamping dari headline, misalnya slogan atau tagline
 - Dapat menggunakan kombinasi warna atau cukup dengan mengatur bobot font saja
 - Regular yaitu level tulisan biasa (tulisan isi)

John Smith

UX/UI Designer

The Art Office, 7th Floor
john.smith@mycompany.com



John Smith

REGULAR

TOP LEVEL

EXTENDED LEVEL

03.6 Font dan Typeface

- Font adalah suatu kumpulan huruf, angka, atau simbol yang memiliki karakter tertentu
- Typeface adalah satu set atau lebih **font**, yang masing-masing memiliki fitur desain umum yang karakteristiknya sama
- Font adalah bagian dari Typeface (rupa huruf)

dikutip dari: idmetafora.com

CHAPTER

x

Studi Kasus 1

Anda adalah seorang CEO Konsultan IT, kemudian meminta beberapa desainer untuk mendesain logo anda

- Mana yang anda pilih?
- Mana yang anda coret?
- Atau mungkin semua logo bagus menurut anda?



CHAPTER

04

UI-UX Tips

04.1 Tips dalam UI Design

- Tidak perlu menggunakan banyak font atau typeface jika satu saja dirasa sudah cukup
- Konsistensi desain membuat penglihatan customer lebih nyaman
- Memanfaatkan whitespace (bagian kosong) secara optimal
- Pengaturan kontras warna gelap dan terang
- Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi warna
- Pertahankan unsur Clarity (kejelasan) dalam desain UI

04.2 Tips dalam UX Design [1]

- Know Your Audience, artinya kita harus mengenal customer, audience atau pengguna, di mana kita tidak bisa sesuka hati “memaksakan” desain kita kepada mereka
 - Melakukan uji coba dengan user adalah langkah yang tepat untuk mengatasi “gap” antara designer dengan user
- Short Attention Span, artinya jangan menaruh terlalu banyak informasi (terutama dalam bentuk tulisan)
 - Karena dalam rentang waktu kurang dari 60 detik (satu menit), atensi dan konsentrasi user dapat seketika buyar

04.2 Tips dalam UX Design [2]

- Melakukan tahap prototyping (purwarupa) sebelum meluncurkan produk
- Mencantumkan konten asli meskipun proyek masih bersifat sementara/prototype
 - Karena tidak semua user dapat langsung paham dengan tampilan purwarupa
- Simple and Consistent, artinya kita sebaiknya tidak membuat alur dari program menjadi rumit untuk ditelusuri

04.2 Tips dalam UX Design [3]

- Tidak berusaha menyelesaikan semua masalah sekaligus
 - Karena desain adalah iterative process, yaitu dapat dilakukan berulang-ulang (uji coba berulang-ulang)
- Informative Feedback, artinya menyediakan fitur informatif kepada user, misalnya:
 - Loading Screen berbentuk animasi panah berputar, atau titik-titik yang berjalan
 - Notifikasi kesalahan, misalnya “Maaf, username tersebut sudah terpakai”

04.3 The Three-clicks Rule

- Terdapat aturan yang pada dasarnya masih belum dapat disepakati, tetapi masih dapat diterapkan, yaitu Aturan Tiga Klik
- Yang dimaksud Aturan Tiga Klik adalah:
 - Sebisa mungkin arahkan pengunjung untuk mencapai tujuan (goal) dalam maksimal tiga kali klik
 - Contoh: untuk melihat arsip berita, web designer cukup membuat hyperlink pada halaman utama, atau pada tombol navigasi utama untuk melihat konten tersebut
- Akan tetapi, mengapa aturan ini dianggap tidak resmi adalah karena tidak dapat diterapkan secara baku pada tiap website
 - Contoh: Tidaklah mungkin untuk menampilkan semua gambar yang ada pada arsip slideshow dalam satu halaman saja, melainkan dapat dibagi-bagi dalam beberapa halaman

CHAPTER

x

Studi Kasus 2

X Studi Kasus 2 [1]

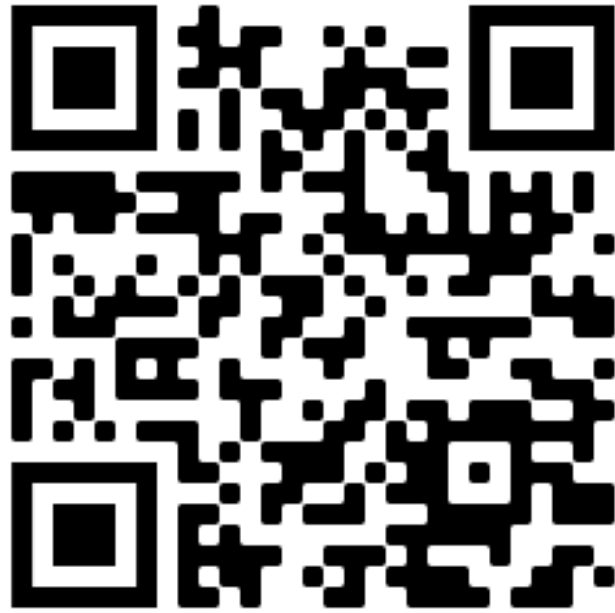
- Anda diminta merapikan desain website milik SHOWROOM, yaitu website tentang penjualan mobil
- Dalam studi kasus ini, terdapat batasan masalah yaitu:
 - Merapikan desain halaman utama (frontpage)
 - Prioritas tampilan desktop browser

X Studi Kasus 2 [2]

- Dalam studi kasus ini, poin-poin utama mengenai UI dan UX yang akan kita perhatikan yaitu:
 - Clarity (kejelasan)
 - Navigasi
 - Flow (alur)
 - Layout (tata letak)
 - Konsistensi warna dan tipografi

X Studi Kasus 2 [3]

- File yang digunakan yaitu:
 - Folder proyek **mobil1** yang berisi desain yang sudah dirapikan
 - Folder proyek **mobil2** yang berisi desain yang dianggap masih berantakan



<https://bit.ly/webinaruiuxdesainweb>

CHAPTER

05

Design Thinking



**Coba ambil foto sebuah benda,
kemudian tanya ke diri sendiri
Apakah saya mau memasang foto
tersebut sebagai wallpaper?**

05.1 Design Thinking Process

- Design Thinking Process adalah metode penyelesaian masalah pada desain dengan pendekatan solution-based melalui cara-cara kreatif dan kognitif
- Terdiri dari lima fase yaitu:
 - Empathize
 - Define
 - Ideate
 - Prototype
 - Test
- Design Thinking Process dapat dikatakan sebagai proses yang non-linear karena dapat berulang-ulang tidak beraturan



<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Empathize



interaction-design.org

Define



interaction-design.org

Ideate



interaction-design.org

Prototype



interaction-design.org

Test



interaction-design.org

<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

05.2 Empathize

- Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain
- Fase ini berfokus ke user-centric research
- Secara singkat, Empathize bertujuan untuk Research Your Users' Needs
 - Sehingga dimulai dari sini, kita tidak bisa “memaksakan” kemauan kita dalam mendesain supaya diterima oleh users

05.3 Define

- Fase berikutnya adalah mendefinisikan masalah
- Melalui fase Empathize, diperoleh informasi mengenai masalah-masalah yang harus diselesaikan, namun kali ini bukan masalah “saya” atau “kami” melainkan masalah “mereka”
 - Contoh relasi Empathize dan Define yaitu misalnya “saya lebih suka tampilan techno” namun ternyata “tampilan techno kurang disukai maka mari kita ganti dengan tampilan retro”
- Secara singkat, fase Define bertujuan untuk State Your Users’ Needs and Problems

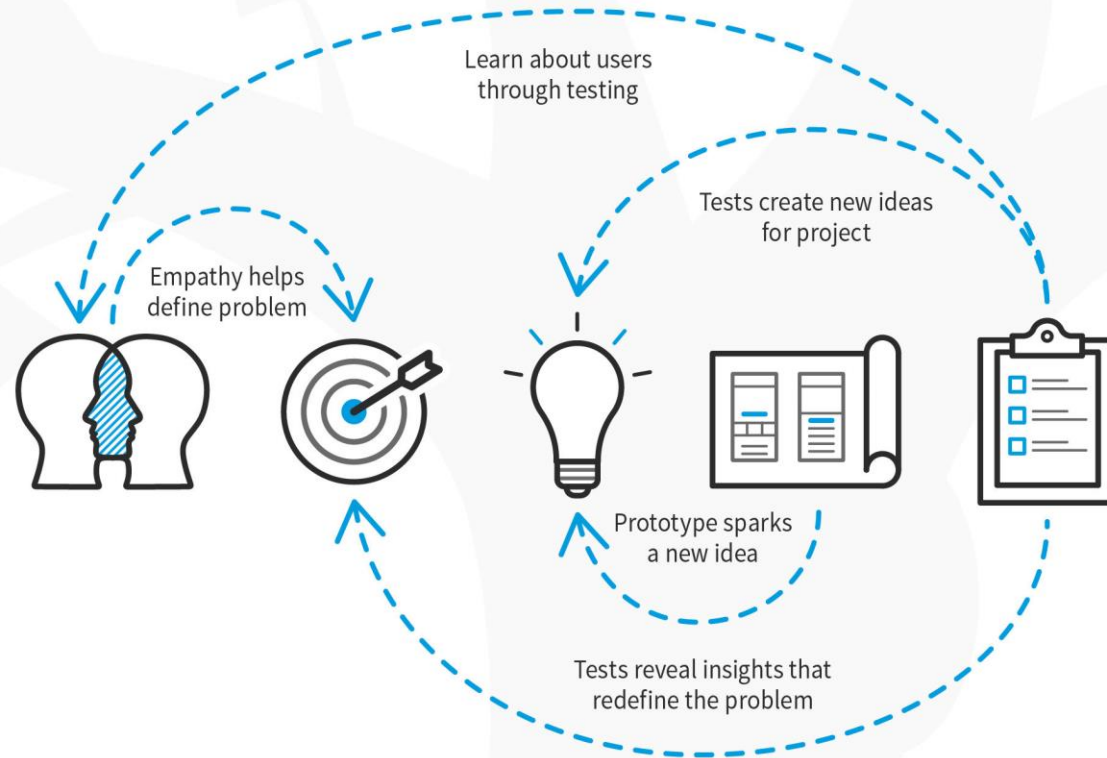
05.4 Ideate

- Setelah Problem Statement terdefinisikan (dari fase Define) maka berikutnya adalah menciptakan solusi inovatif
- Pada fase ini, desainer akan lebih paham masalah dan kebutuhan users dan mencoba melihatnya dari perspektif lain
 - Artinya, dalam menyelesaikan masalah pada desain, tidak harus melalui satu solusi melainkan berbagai solusi

05.5 Prototype dan Test

- Prototyping dan Testing dapat ditemui di berbagai metodologi penelitian dan pengembangan khususnya software
- Khusus di Design Thinking, fase Prototype tidak hanya mencoba satu purwarupa saja melainkan lebih dari satu
- Kemudian, pada fase Test bukan hanya dilakukan oleh desainer saja melainkan sangat direkomendasikan dilakukan oleh calon users

Design Thinking: A Non-Linear Process



It is important to note the five stages of design thinking are not always sequential.

They do not have to follow a specific order, and they can often occur in parallel or be repeated iteratively.

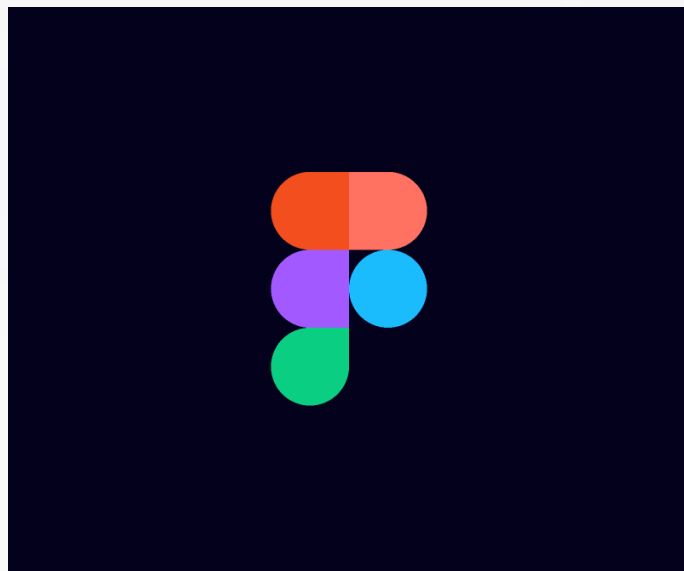
The stages should be understood as different modes which contribute to the entire design project, rather than sequential steps.

© Teo Yu Siang and the Interaction Design Foundation, CC BY-NC-SA 3.0.

CHAPTER

06

Development Tools



Referensi

<https://uxplanet.org/>

<https://uiuxmagazine.com/>

<https://www.usability.gov/index.html>

<https://xd.adobe.com/ideas/>

TERIMA KASIH!