

INTRO

UI UX

Mengapa UI UX?





**Saatnya kamu
beajar UI UX Design**

Sebelum memulai, kamu harus...

~~TIDAK~~ PERSIAPKAN

Sebelum memulai, kamu harus...

- Memiliki ketertarikan & penasaran pada UI UX design
- Menyiapkan catatan
- Tidak ada pengalaman? Tidak masalah

Pertemuan 1

Apa itu User Experience?



Mana yang lebih mudah dipahami?



VS

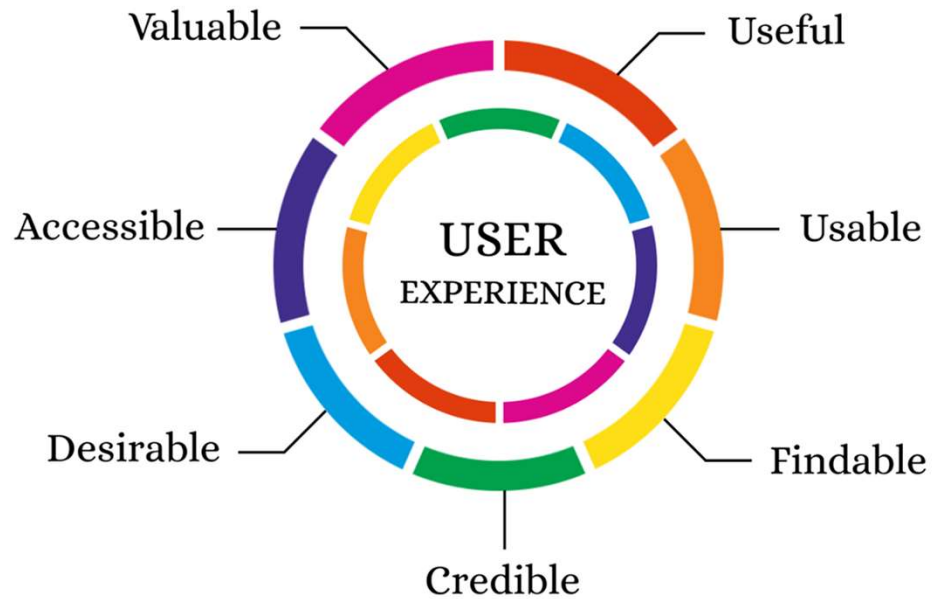


Mana yang lebih mudah dipahami?



Mana yang lebih mudah dipahami?

<p>Hot or cold? Required</p> <p><input type="radio"/> Yes</p> <p><input type="radio"/> No</p>	<p>Available In</p> <p>Required Select 1</p> <p>Hot (Hanya Tersedia Regular Size) Free <input type="radio"/></p> <p>Iced Free <input type="radio"/></p>
---	--



Itu semua adalah
User experience

Miskonsepsi tentang UI UX Design



X Miskonsepsi 1

User experience design itu bukan interface design

“Interface itu salah satu komponen dari user experience. Namum bukan hanya itu, masih ada komponen-komponen lainnya”

Peter Merholz,
Co Founder, Adaptive Path

User experience design itu bukan kosmetik

“User experience itu bukan kosmetik, pixel-
pushing dan penempatan button...
Itu concern semua orang”

Cristian Crumlish,
Curator, Yahoo! Design Pattern Library





X Miskonsepsi 3

User experience design itu bukan bagian dari proses

“User experience design itu bukan sebuah checkbox yang bisa dilakukan lalu move on”

Liz Danzico,
Chairperson, School of Visual Arts

X Miskonsepsi 4

User experience design itu bukan hanya tentang teknologi

“User experience design nggak hanya dibutuhkan di dalam layar. User experience berlaku di semua produk, artefak, dan sistem”

Bill DeRouchey,
Design Director, Aviation at Ge Software

User experience is everywhere

“User experience itu tentang bagaimana kita hidup, tentang semua yang kita lakukan, itu ada di sekitar kita”

Mario Borque,
Senior Content Manager, Volaris Group

X Miskonsepsi 6

User experience design itu bukan hanya tentang user

“Ada kebutuhan bisnis yang harus dipenuhi...
kita tidak bisa hanya memikirkan yang
terbaik untuk user”

Russ Unger,
Experience Design Strategist



**Lalu apa sebenarnya
User Experience itu?**

Definisi formal

User experience mengacu pada bagaimana suatu produk berkerja dan di gunakan pada kehidupan sehari-hari.

User experience yang baik adalah ketika tujuan user dan tujuan organisais/bisnis tercapai secara bersamaan.

Jesse James Garrett,

The Elements of User Experience

Rumus User Experience Design

$$\begin{aligned} &\text{Business goals} \\ &+ \text{User goals} \\ &+ \text{User interface} \\ &+ \text{Back end process} \\ \hline &= \text{User experience design} \end{aligned}$$

User experience design = problem solving

- Mencakup kebutuhan user dan business goal
- Memastikan produk sesuai dengan ekspektasi user
- Memastikan high quality product itu feasible untuk dibuat dan diimplementasikan

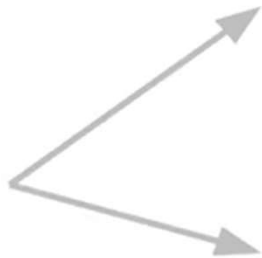
User experience design membuat User menggunakan suatu produk

- Kita mudah untuk tahu bagaimana menyelesaikan sebuah task
- How matter how complex it is, tetap terlihat simple
- Effort dan cognitive load seminimal mungkin
- “Sat set sat set”, ada feedback/respin yang cepat
- Ketika user buat kesalahan, mudah untuk diperbaiki

Pertemuan 1.1

Apa itu User Interface?





Titik dimana manusia
berinteraksi dengan
computer, website,
atau aplikasi



**Device
Screen**

Camera

Keyboard

Finger print

**Touch
screen**

Notification

Audio

Microphone

Call

**Lalu, apa itu
User Interface Design**





**Suatu proses dimana
designer membuat
tampilan suatu
aplikasi yang focus
pada looks dan style**



Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesign user interface!

**Usability & likeability no.1,
design no.2**

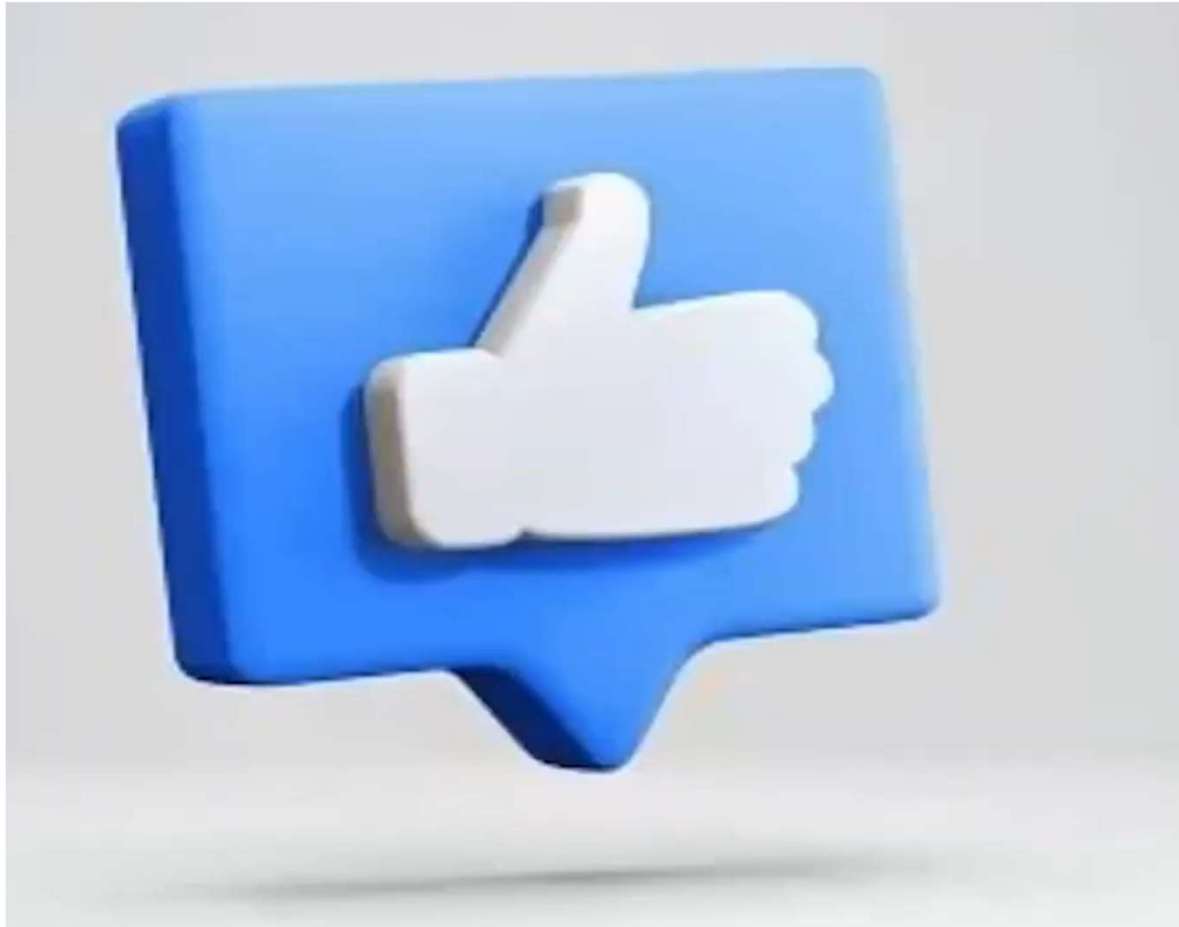


de·sign
/dəˈzīn/

noun

1. a plan and f...
or o...
'he...

Harus enjoyable



Komunikasikan
Brand values
=
User's trust

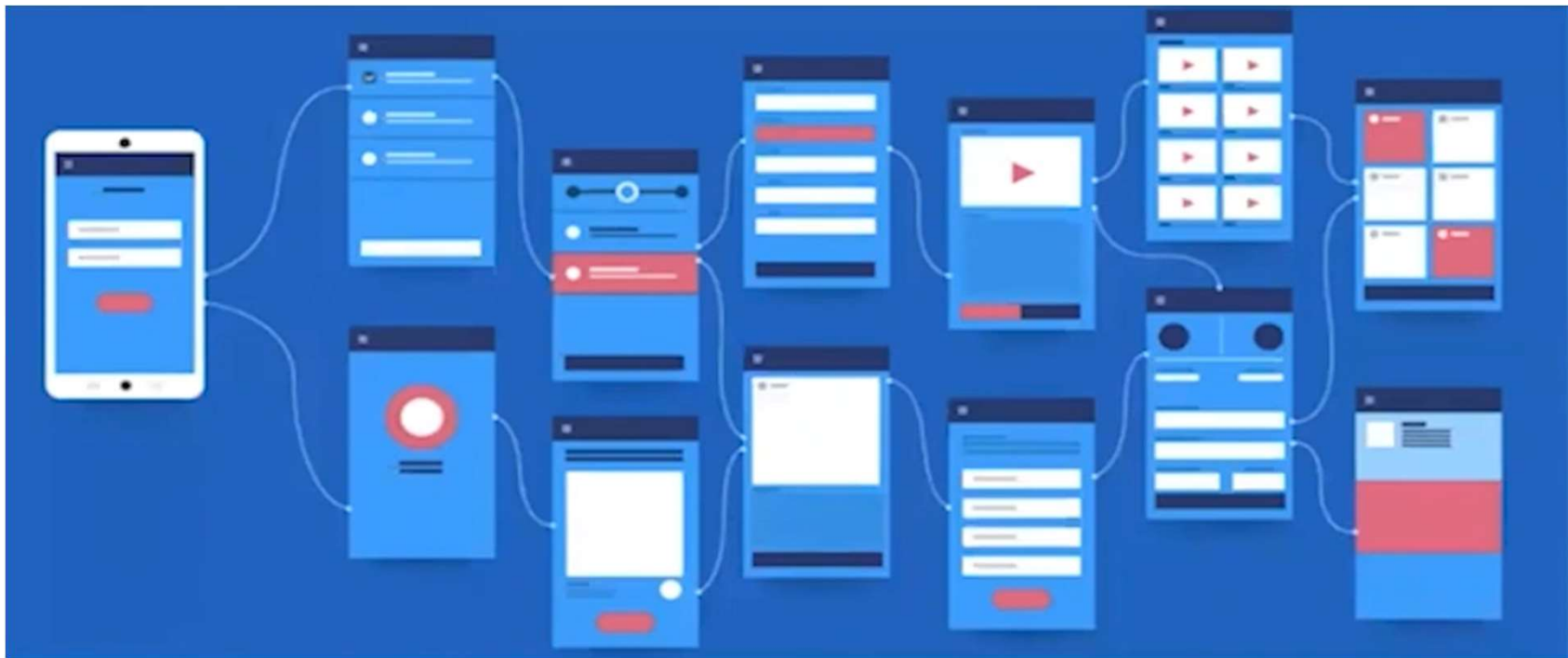


Bagaimana
membuat UI design
yang baik



Membuat elemen UI
design yang mudah
diprediksi
kegunaannya

Mudah untuk bernavigasi





Simple

Tampilan yang
nyaman dilihat oleh
mata



Hindari banyak action dalam suatu page

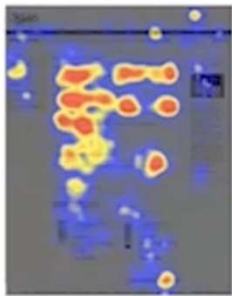


Memudahkan user
melakukan kontrol

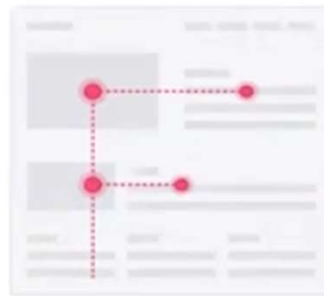
User well-informed, dengan
Memberikan feedback/respon

Gunakan design pattern

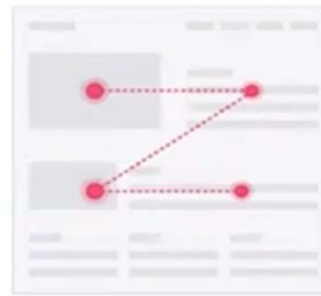
Heat Map Version



F Pattern



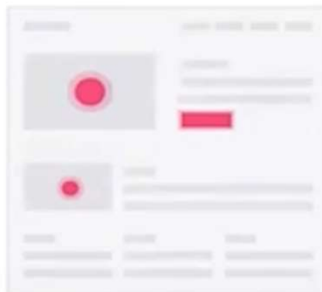
Z Pattern



Layer-Cake Pattern



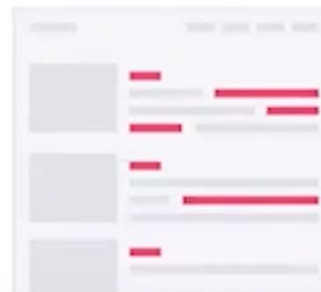
Spotted Pattern



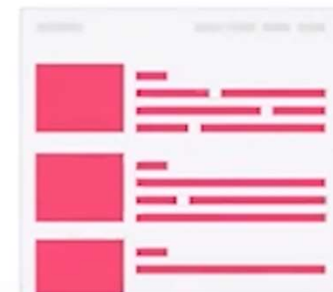
Marking Pattern

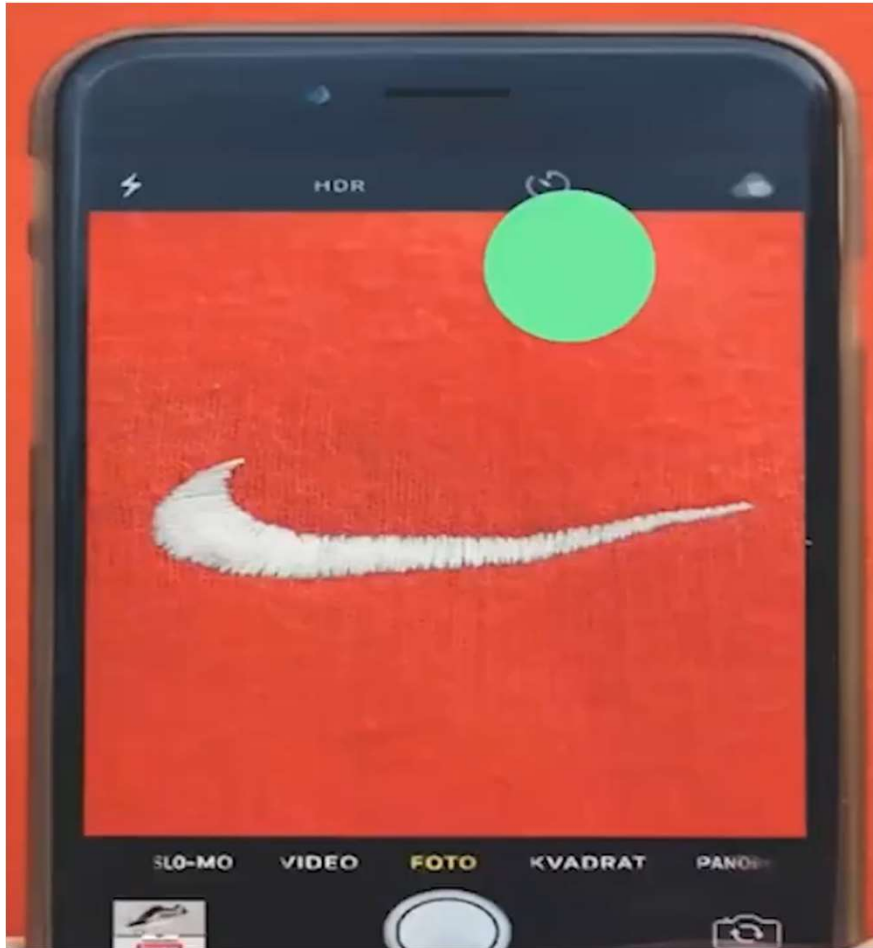


Bypassing Pattern



Commitment Pattern





Menjaga konsistensi
brand

SOAL

- UI vs UX!
- Mengapa kita harus belajar UI UX?