

Persiapan Mendesain

Teknik Informatika

Ismaun Rusman, S.Kom, M.Kom

Competitor Research

Competitor Research / Benchmarking

Competitor Research sering juga disebut dengan istilah **Competitor Analysis**.

Upaya dalam melakukan pengumpulan dan proses identifikasi serta membandingkan apa yang dilakukan oleh competitor bisnis.

Research Competitor/ Benchmarking

- Keyword for Search Engine (SEO)
- Visual : Asset, Ilustrasi, Icon, UI Kit
- Navigasi : User Friendly?
- Konten yang di-update
- Google Analytics
- Analyze, Mapping & Report

Visual, Navigasi, Konten

Visual, Navigasi, Konten

- **Visual**

Asset yang digunakan dalam website memakai asset UI yang ada dalam apps kemudian di retouch ulang, elemen visual juga sangat mendukung brand yang ada seperti icon, pemilihan font, warna dari setiap section juga inline dengan brand.

- **Navigasi**

Apakah mudah untuk mengetahui dan memahami isi konten.

- **Konten**

Penyusunan konten dimulai dari hero section dengan tagline, dilanjutkan dengan penjelasan fitur, benefits, testimonial, CTA section.

User Persona

User Persona

- **User Persona**

Adalah karakter fiksi yang dibuat berdasarkan pada penelitian yang desainer lakukan untuk mewakili target audiens yang mungkin menggunakan layanan, produk, barang, jasa atau merek.

User persona akan dilengkapi dengan sekumpulan data-data yang relevan tentang pengguna mulai dari jenis kelamin, pekerjaan, keluarga, usia, status perkawinan, status pekerjaan, keuangan, motivasi, tujuan hidup dan sebagainya.

Keberadaan tool ini sangat penting dibutuhkan oleh desainer sebab akan membantu untuk lebih memahami keinginan dan kebutuhan dari pengguna mulai dari siapa mereka, masalahnya dan apa yang diinginkan pengguna.

User Persona

- **User Persona**

Selain itu, user persona juga berguna sebagai acuan bagi tim produk dalam menyediakan jenis pengguna yang mudah diingat untuk membuat keputusan desain yang tepat.

User persona juga dipakai jadi salah satu metode dalam proses design thinking di tahap kedua yakni **fase define**. Melalui tahapan ini, user persona akan digunakan dalam proses mengolah ide seperti melakukan **brainstorming** atau mengantisipasi kemungkinan terburuknya

User Persona

Customer Persona #1



Nama : Tommy
Umur : 28
Status : Lajang
Jenis Kelamin: Laki-laki
Jabatan : Karyawan swasta
Alamat : Jakarta
Pendidikan terakhir : Sarjana S1

Goals : Bisa bekerja dan sampai kantor dengan nyaman dan tepat waktu.
Hambatan: Sering terlambat di jalan karena macet.
Solusi : Media transportasi yang lebih flexibel dan bisa lebih on-time.

Customer Persona #2



Nama : Fanny
Umur : 21
Status : Lajang
Jenis Kelamin: Perempuan
Jabatan : Mahasiswi S1
Alamat : Bandung
Pendidikan terakhir : SMK

Goals : Bisa membeli barang-barang yang jadi wishlist.
Hambatan: Menghemat uang bulanan karena sewa kost dan biaya kuliah.
Solusi : Voucher atau promo belanja online.

User Persona

- **Demographic**
 - Umur
 - Tempat tinggal
 - Pekerjaan
 - Keluarga
 - Income
 - dll

User Persona

Point

- Kebutuhan/Problem
- Background Story
- How do I exceed his/her expectation

Information Architecture, Sitemap & Konten

Information Architecture

- **Information Architecture**

Jika anda ingin membangun rumah yang hebat, orang bisa dihubungi adalah seorang arsitek, kita semua tahu ini, tetapi arsitektur tidak hanya berlaku untuk bangunan tradisional tetapi juga untuk ruang informasi.

Mirip dengan bangunan, produk digital membutuhkan fondasi yang kokoh. Memahami prinsip-prinsip dasar arsitektur, informasi yang baik sangat penting bagi setiap desainer yang ingin mempraktekkan desain yang berpusat pada pengguna.

Information Architecture

- **Information Architecture**

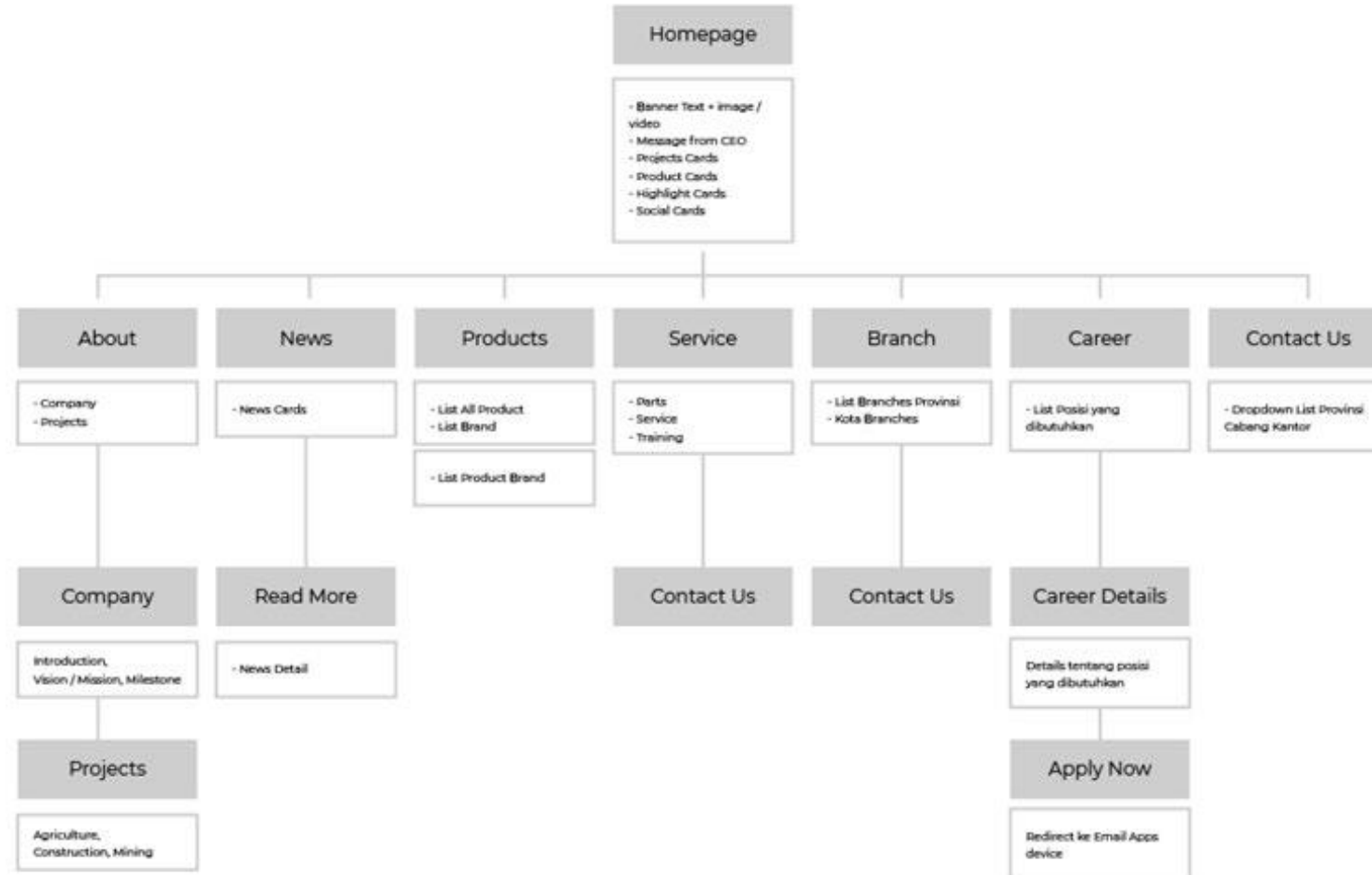
Arsitektur Informasi (IA) adalah **area desain situs web** yang sering diabaikan.

Terlalu sering, sebagai desainer, kita membiarkan CMS yang kita gunakan mendikte bagaimana konten untuk sebuah situs diatur, dan itu berfungsi dengan baik selama situs sangat cocok dengan format konten sempit yang dirancang oleh sebagian besar CMS.

Namun terlalu sering, konten situs web melanggar batas Sebagian besar CMS.

Tanpa pemahaman yang jelas tentang cara kerja arsitektur informasi, pada akhirnya kita dapat membuat situs yang lebih membingungkan daripada yang seharusnya atau paling buruk, membuat konten kita hampir tidak dapat diakses.

Site Map



Site Map

- **Site Map**

Adalah model konten situs web yang dirancang untuk membantu pengguna dan mesin pencari menavigasi situs. Site map dapat berupa daftar halaman hierarkis yang disusun berdasarkan topik.

Dalam proyek desain website, sitemap digunakan untuk merencanakan pengorganisasian halaman untuk meningkatkan fungsi dalam tahap perencanaan awal, seringkali sebelum wireframe atau desain UI dibuat.

Prototype navigasi juga dapat dibuat untuk menguji asumsi tentang tata letak logis dengan pengguna untuk memvalidasi asumsi apapun.

UI/UX Design Trend

Melihat & Mengamati trend dalam Web Design.

Design Proses

Research, Wireframe, Design, Prototype, Testing and Launch.

Design Proses

- **Research**

Ada 2 hal yang penting, mencari tahu domain **knowledge** dan **analisis pasar/kompetitor**.

Sebagai UI/UX, kita butuh memahami tidak hanya User Experience dan Interface, namun juga logika bisnis, teknologi dan skill berkomunikasi.

Kita bisa melakukan desk research, kita bisa melakukan riset tentang kompetitor mulai dari website mereka, hingga bisnis model mereka seperti apa.

Design Proses

- **Wireframe**

Membuat wireframe berarti membuat kerangka dasar desain. Kerangka ini bersifat Low-fidelity (ketelitian rendah). High-fi memang tujuan akhir kita, namun low-fi tempatnya menemukan kejelasan (clarity) dari alur kerja yang product kita ingin capai.

Di tahap low-fi ini terjadi banyak diskusi meeting dengan stakeholder mengenai workflow dan feasibility. Disini ide kita diuji dari berbagai sisi, baik accessibility dan usability.

Sehingga, saat kita masuk ke high-fi, hampir semua pertanyaan sudah terjawab. Tidak perlu ada lagi feedback mencekam yang dadakan di akhir pekerjaan yang udah detail, sehingga **Metode Agile** bisa dijalankan dengan baik.

Design Proses

- **Design**

Kerja utama sebagai desainer, merealisasikan ide dalam bentuk desain mockup (gambaran nyata rancangan produk). Kedepan kita akan belajar mendesain menggunakan **Figma**.

Dalam mendesain usahakan selalu mentaati cara bermain (design principles) yang ada dengan cara mengikuti Guidelines.

Selalu jadikan **Usability** dan **Accesibility** sebagai sasaran utamamu. Setelah 2 hal itu terpenuhi, kita bisa berekspresi sekreatif mungkin dalam sisi aesthetic dan pleasure.

Design Proses

- **Prototype**

Membuat prototype akan sangat membantu komunikasi dengan developer mengenai ide kita dengan lebih komprehensif dan utuh. Prototype juga bisa berikan ke stakeholder lainnya untuk alat user testing, atau presentasi ke atasan.

Berbagai tool dapat digunakan dalam membuat prototype, pilih tool yang dapat membuat prototype mendekati produk akhirnya.

Semakin prototype mendekati bentuk akhirnya, semakin baik.

Design Proses

- **Test and Launch**

Hasil prototype dapat digunakan untuk testing. Testing bertujuan untuk memvalidasi bahwa desain kita sudah sesuai dengan goals kita. Hasil testing akan menentukan bagian mana dari desain kita yang perlu diperbaiki, dioptimalisasi, atau bahkan diganti.

User testing dilakukan dengan berbagai cara, baik kualitatif maupun kuantitatif. Yang perlu dipahami :

- Usability testing
- Focus Group
- Survey
- Trend in data (Google Analytics dan sejenisnya)
- A/B Testing