**INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

**USER EXPERIENCE DAN USER EXPERIENCE DESIGN**



Makalah ini diajukan untuk memenuhi tugas kelompok mata kuliah

Interaksi Manusia dan Komputer

Dosen Pengampu Mata Kuliah : Alfiah Abdullah S.Kom., M.Kom

Disusun Oleh :Kelompok 3

DWI ANDRIYANI 6101121001

QAULAN SAKILA USMAN 6101121004

FIRMAN AHMAD 6101121017

SITI AMELIA ALI 6101121021

YAYAN NURDIN 6101121028

AL FAJRIN AMIN 6101121033

IRMAWANTI SULEMAN 6101121037

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) TIDORE MANDIRI**

**2024**

# **KATA PENGANTAR**

Assalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis kemudahan dalam menyelesaikan makalah tepat waktu. Tanpa rahmat dan pertolongan-Nya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan makalah ini dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi agung Muhammad SAW yang syafa’atnya kita nantikan kelak.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, sehingga makalah “Interaksi Manusia dan Komputer : User Experience Dan User Experience Design” dapat diselesaikan. Makalah ini disusun guna memenuhi tugas mata kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer.

Penulis menyadari makalah ini masih perlu banyak penyempurnaan karena kesalahan dan kekurangan. Penulis terbuka terhadap kritik dan saran pembaca agar makalah ini dapat lebih baik. Apabila terdapat banyak kesalahan pada makalah ini, baik terkait penulisan maupun konten, penulis memohon maaf.

Tidore, 24 Mei 2024

Penyusun

# **DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR** i

**DAFTAR ISI** ii

**BAB I INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

1. Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer 1

**BAB II USER EXPERIANCE DAN USER EXPERIANCE DESIGN**

1. Pengertian User Experiance 3
2. Tujuan User Experiance 4
3. Manfaat User Experiance 5
4. Elemen – Elemen Dalam User Experiance 6
5. Pengertian User Experiance Design 7
6. Manfaat User Experiance Design 7
7. Prinsip – Pronsip User Experiance Design 8
8. Komponen – Komponen User Experiance Design 10

**BAB III UX DAN UXD DALAM IMK**

1. User Experiance dalam IMK 12
2. User Experiance Design dalam IMK 13

**DAFTAR PUSTAKA**

# **BAB I**

# **INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

* 1. **Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer (IMK atau HCI)**

Pengertian dari Interaksi Manusia dan komputer (IMK) adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan manusia dan komputer yang di dalamnya meliputi perencanaan, evaluasi, dan implementasi user interface (antarmuka/tampilan pengguna) supaya lebih mudah digunakan oleh manusia. IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) juga merupakan serangkaian proses interaksi dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berdialog. dengan komputer secara interaktif untuk melakukan tugas dan menyelesaikannya sesuai tugas yang diinginkannya. Interaksi Manusia dengan Komputer ialah ilmu yang sangat berkaitan dengan desain implementasi serta evaluasi dari sistem komputasi yang interaktif yang dapat digunakan oleh manusia dan studi tentang lingkungannya. ada interaksi dari satu atau lebih manusia dan satu atau lebih dari komputasi mesin.

Agar komputasi komputer dapat diterima secara luas dan baik serta bisa digunakan secara efektif, maka perlu rancangan secara baik. Hal ini tak berarti bahwa semua sistem harus memiliki rancangan yang dapat mengakomodasi semua orang. Namun sebuah komputer perlu dirancang agar memenuhi dan mempunyai kemampuan yang sesuai kebutuhan pengguna (end user) secara spesifik.

Tahun 1970, muailah dikenal dengan istilah user interface (antarmuka pengguna), yang dikenal juga dengan istilah Man-Machine Interface (MMI) yang artinya antarmuka manusia dengan komputer, serta mulai menjadi topik perhatian bagi penelitian dan perancangan sebuah sistem. Kemudian mulailah perusahaan komputer memikirkan aspek fisik dari user interface (antarmuka pengguna) sebagai faktor penentu keberhasilan dalam pemasaran produknya. Tahun 1980an, pada pertengahan tahun muncullah istilah Human-Computer Interaction (HCI) sebagai bidang studi baru. Istilah HCI (Human Computer Interaction) juga telah mengisyaratkan bahwa bidang HCI ini mempunyai fokus yang lebih luas, tidak hanya pada perancangan antarmuka secara fisik saja.

HCI (Human Computer Interaction) juga mendeskripsikan dirinya sebagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan kerangka, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif yang dapat digunakan oleh manusia dengan baik serta studi tentang fenomena di dalamnya. HCI (Human Computer Interaction) ataupun IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) pada prinsipnya membuat agar sistem dapat berinteraksi dengan penggunanya seramah mungkin (user friendly). Tidak hanya pada perancangan layout tampilan layar komputer.

# **BAB II**

# **USER EXPERIENCE DAN USER EXPERIENCE DESIGN**

* 1. **Pengertian User Experience**

Secara sederhana, user experience adalah pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk. Istilah ini memiliki cakupan yang sangat luas karena bisa mencakup kemudahan penggunaan produk hingga relevansi konten yang didisplay.

Output dari UX ini bisa bagus ataupun jelek. User experience dari produk yang bagus tentunya memudahkan pengguna dalam mendapatkan apa yang diinginkan.

Lebih spesifik, contohnya seperti menu yang user friendly, produk ringan, hingga desain situs yang ramah. Sementara itu, pengalaman pengguna yang buruk justru memicu rasa frustasi atau kesal.

Cara Kerja User Experience

1. Riset (UX Research)

Tahapan yang paling mendasar adalah riset. Riset diperlukan untuk mengetahui kebutuhan produk serta pengguna guna meningkatkan tingkat kepuasan terhadap produk beserta aplikasi ataupun website produk tersebut. Selain riset tentang pengguna, riset terhadap kompetitor juga perlu dilakukan.

1. Analisa

Setelah data hasil riset diperoleh, langkah selanjutnya adalah menganalisa hasil-hasil tersebut. Analisis ini juga meliputi proses olah data menggunakan berbagai Tools, misalnya Microsoft Excel.

1. Prototype/Wireframe

Kemudian, mulai bangun UX Design dengan membuat prototype juga wireframe.

1. Desain UI

Jangan lupa untuk membuat User Interface (UI) Design atau Desain Antarmuka Pengguna. Karena, UX serta UI merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi.

1. Pengembangan Aplikasi

Setelah UI dan UX selesai dibuat kemudian masuk dalam tahap pengembagan aplikasi atau website.

1. Usability Testing

Tahap yang terakhir adalah evaluasi dengan melakukan usability testing untuk menguji fungsionalitas aplikasi/website yang telah dirancang.

**2.2 Tujuan User Experience**

Setelah mengetahui pengertian dari user experience, selanjutnya anda harus memahami tujuan user experience sebenarnya. Berikut ini merupakan beberapa tujuan utama dari penggunaan UX untuk mendukung kinerja produk anda.

1. Memberikan pengalaman yang baik dan menyenangkan pada pengguna

Sebuah website atau aplikasi mobile tentu digunakan untuk mengenalkan produk atau layanan, serta memberikan informasi yang jelas, dan mengandung fakta. Selain itu, pengguna tentu mengharapkan tampilan yang menarik, dan mudah untuk digunakan. Sehingga, pengunjung suatu website akan merasa nyaman dengan tampilan yang ada dan didukung dengan user experience yang baik.

1. Membantu user dalam mendapatkan informasi dan tujuan pada aplikasi

Pengunjung aplikasi website ataupun mobile mempunyai alasan utama saat mengunjungi suatu aplikasi. Sehingga, yang diharapkan produk tersebut mampu menjawab dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

1. Meningkatkan keuntungan pada bisnis melalui produk Anda

Untuk tujuan user experience yang terakhir, digunakan untuk meningkatkan value dan keuntungan dari sebuah perusahaan. Dengan memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna, maka akan memberikan dampak yang baik pula pada bisnis yang anda bangun. Keuntungan disini dapat berupa peningkatan trafik website atau aplikasi, penjualan produk, dan promosi jasa yang ditawarkan.

* 1. **Manfaat User Experience**

Pemilik bisnis yang menggunakan aplikasi dan situs untuk berinteraksi dengan pelanggan perlu mempertimbangkan UX dengan baik. Alasannya, user experience punya banyak manfaat yang pastinya berdampak positif bagi bisnis.berikut ini manfaatnya:

1. Memberikan Informasi yang Jelas

Jika UI fokus terhadap tampilan, maka UX harus mampu memuaskan pelanggan sesuai kebutuhannya. Untuk itulah, desainer perlu menampilkan informasi dengan jelas. Alasannya agar pengguna tidak mengalami kebingungan dan bisa memahami informasi dengan lebih baik.

1. Meningkatkan ROI

Bisnis yang berorientasi pada profit tentu akan fokus menghasilkan uang. Dengan memanfaatkan user experience yang terkonsep dengan baik, pelanggan akan berinteraksi lebih banyak, membeli, dan kembali untuk berbelanja lebih sering.

1. Meningkatkan Reputasi Merek

User experience akan berdampak langsung terhadap reputasi suatu merek. Bahkan ketika suatu produk sudah punya reputasi baik, UX yang buruk akan merusak reputasi tadi. Jadi, berinvestasilah pada desain UX terbaik untuk meningkatkan reputasi merek.

1. User Engagement

Cara terbaik untuk menumbuhkan loyalitas pelanggan adalah interaksi langsung dengan pengguna produk. User experience yang bagus akan membuat pelanggan loyal dan merekomendasikan produk pada orang lain secara sukarela.

* 1. **Elemen-Elemen Dalam User Experience**

1. Strategy

Dalam aspek ini, kebutuhan pengguna serta niche suatu bisnis sangat dipertimbangkan mengingat. Aspek strategi menekankan kepada masalah yang ingin dipecahkan oleh suatu produk.

1. Scope

Pada aspek ini menekankan tentang produk yang akan dibuat. Tim UX mendefinisikan tentang kebutuhan fungsional meliputi fitur yang akan dibuat serta ketentuan konten yang meliputi informasi tertulis dan visual.

1. Structure

Aspek ini berfokus pada desain diatur, struktur konten dan desain interaksi.

1. Skeleton

Aspek ini menekankan tentang bagaimana informasi disajikan dan disusun. Desain UI, desain navigasi, dan desain informasi mulai dipertimbangkan.

1. Surface

Aspek surface berfokus pada tampilan dan user’s feel. Pada tahap ini, desain visual, misalnya, warna dan jenis huruf apa yang digunakan yang merupakan cakupan User Interface mulai disusun.

**2.5 Pengertian User Experience Design**

# User Experience Design biasa kita kenal dengan sebutan UX design merupakan pendekatan dalam membangun serta merancang produk, layanan, atau suatu sistem yang bertujuan untuk memuaskan pengalaman interaksi mereka. Mengenai hal ini, tim desain ingin menghadirkan makna serta fungsi yang relevan dengan pelanggan mereka.

# Proses dalam merancang UX design melibatkan serangkaian perencanaan matang dengan melakukan penelitian, analisis, prototyping, serta pengujian agar dapat menciptakan antarmuka yang efisien, mudah untuk digunakan, dan menarik tentunya. UX design sendiri dapat menarik perhatian pelanggan, meningkatkan kepuasan, dan membantu bisnis untuk mencapai tujuan yang lebih besar.

* 1. **Manfaat User Experience Design**

1. Loyalitas Pengunjung atau Pengguna

Manfaat pertama, bahwa semakin baik desain UX, maka semakin mungkin pengunjung atau pengguna akan kembali. Dengan demikian, mengoptimalkan desain UX dapat masuk dalam strategi untuk mendorong terciptanya loyalitas.

Sebagai contoh adalah aplikasi yang menjual sebuah produk kesehatan. Pengalaman baik yang konsumen rasakan, mulai dari pencarian produk, tanya-jawab produk, kemudahan dalam proses pembayaran, hingga transparansi proses pengiriman. Semua pengalaman baik tersebut yang tercipta karena desain yang simpel dan efisien, akan membuat konsumen tidak segan untuk mengulang kembali.

1. Meningkatkan Penjualan

Manfaat UX design berikutnya adalah meningkatkan penjualan pada website atau aplikasi yang memang tujuannya adalah berjualan. Seperti pada contoh sebelumnya, bahwa pengalaman proses belanja yang menyenangkan akan menarik konsumen untuk mengulang atau bahkan melakukan promosi pada koleganya.

Sebaliknya, jika ia merasa pengalaman belanja terasa berbelit-belit, membingungkan, atau kesan tidak menyenangkan lainnya. Sangat mungkin ia tidak kembali lagi dan bahkan menceritakan pengalaman buruknya itu pada orang lain.

1. Investasi Jangka Panjang

Manfaat user experience berikutnya adalah sebagai bentuk investasi jangka panjang. Maksudnya adalah bahwa Anda mungkin mengeluarkan sejumlah modal untuk memastikan bahwa desain UX benar-benar optimal. Pengeluaran Anda ini termasuk dalam kategori investasi jangka panjang. Sebab, dampak dari desain UX yang baik dapat Anda dan bisnis Anda rasakan dalam kurun waktu yang panjang.

Sebagai contoh adalah desain UX yang dapat membantu terciptanya loyalitas pengguna. Setelah seorang pelanggan nyaman, ia akan loyal dalam waktu lama, sehingga memberikan keuntungan bagi Anda dalam jangka waktu yang lama juga.

**2.7 Prinsip – Prinsip User Experience Design**

Dalam proses desain tentu tim membutuhkan sebuah pedoman yang berguna untuk membantu mengarahkan mereka dalam membangun serta merancang UX design. Pada dasarnya, prinsip-prinsip UX design merupakan panduan untuk membantu dalam proses desain agar tim dapat menciptakan pengalaman yang memiliki nilai bagi pengguna. Oleh sebab itu, pada sesi ini kami menjelaskan apa saja prinsip yang terdapat dalam UX design.

1. Kesederhanaan

Prinsip kesederhanaan ini sangat berguna untuk menyederhanakan kompleksitas sehingga dapat mengurangi kebingungan atau kesulitan yang dialami oleh pengguna ketika sedang berinteraksi dengan antarmuka. Prinsip ini mengedepankan kejelasan yang maksimal dan mudah serta dapat dimengerti oleh pengguna. Di samping itu, tujuan prinsip ini diterapkan agar tim bekerja secara lebih mudah.

1. Konsistensi

Prinsip yang berikutnya adalah mengenai konsistensi dalam menciptakan antarmuka baik dari segi visual, dan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Konsistensi ini berkaitan dengan setiap elemen-elemen yang digunakan di semua produk agar tidak menimbulkan kesan yang tidak profesional serta inkonsisten. Dalam prinsip ini, setiap terminologi atau bahasa yang digunakan harus dimengerti oleh semua kalangan agar tidak menimbulkan kebingungan.

1. Kelengkapan Informasi

Kelengkapan informasi merujuk pada ketersediaan semua informasi yang dibutuhkan oleh pengguna dalam sebuah antarmuka. Prinsip ini ingin memastikan bahwa setiap pengguna mendapatkan apa yang mereka butuhkan untuk membantu melakukan tugas atau hal penting lainnya. Selain lengkap dan jelas, informasi yang tersedia juga harus terstruktur dan terorganisasi dengan baik sehingga tidak menimbulkan kesulitan dalam antarmuka.

1. Keterjangkauan

Prinsip ini ingin memastikan setiap pengguna dapat mengakses segala informasi dengan baik dan tanpa hambatan. Agar tujuan ini berhasil sepenuhnya tentu saja harus dilakukan penelitian mendalam dan analisis terkait kebutuhan pengguna agar nantinya antarmuka menjadi nilai fungsi yang tinggi.

1. Desain Visual yang Menarik

Desain visual yang estetis tentu harus selaras dan seimbang dengan fungsionalitasnya agar dapat memperkuat informasi dan menimbulkan kesan positif serta profesional. Prinsip ini bertujuan untuk menarik minat dan perhatian pengguna sehingga mereka termotivasi untuk menjelajahi lebih jauh lagi.

1. Keterlibatan Pengguna

Prinsip ini sangat memiliki kaitan erat dengan tujuan untuk memberikan sepenuhnya apa yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga mereka mendapat nilai manfaat dari antarmuka. Selain itu, pengguna dapat termotivasi lebih jauh lagi untuk berinteraksi dan mereka dapat terlibat secara emosi.

1. Kecepatan

Prinsip berikutnya mengacu pada memaksimalkan kinerja antarmuka sehingga dapat memberikan akses yang cepat kepada pengguna. Di sisi lain, pengguna dapat berinteraksi dengan cepat dan tanpa hambatan. Tujuan dari prinsip ini dapat tercapai dengan memanfaatkan waktu loading yang ada dalam antarmuka. Selain itu, penyusunan tata letak yang optimal dapat membantu untuk meningkatkan kecepatan antarmuka.

* 1. **Komponen-Komponen User Experience Design**

1. Visual

Pertama adalah komponen visual. Hal ini terbilang sebagai yang paling penting, sebab akan menentukan kesan sejak awal penggunaan hingga akhir. Dalam hal ini, Anda dapat memainkan pemilihan warna. Sebaiknya, Anda memilih warna yang tidak terlalu mencolok, sehingga nyaman untuk mata. Anda juga dapat menerapkan warna khas dari merek yang Anda usung melalui aplikasi tersebut.

1. Interaksi

Komponen kedua adalah bagaimana menciptakan interaksi yang nyaman bagi pengguna. Mulai dari dimana meletakkan tombol menu hingga berapa kali klik yang pengguna perlukan untuk sampai pada tujuan. Interaksi semacam ini menentukan kesan. Sebagai contoh adalah bahwa pengguna dapat merasa tidak nyaman apabila membutuhkan terlalu banyak klik atau langkah untuk sampai pada tujuan mereka.

1. Kebergunaan

Komponen UX yang wajib ada dalam UX design berikutnya adalah terkait dengan kebergunaan. Anda perlu memastikan bahwa setiap detil yang Anda tampilkan adalah sesuatu yang berguna bagi pengguna. Jangan sampai Anda justru menambahkan komponen tertentu yang minim kegunaan dan justru menghalangi pengguna mencapai tujuan. Misalnya adalah pengguna kesulitan untuk melakukan klik tertentu, karena terhalang iklan pop-up.

1. Informasi

Selanjutnya adalah informasi yang terkandung dalam setiap konten. Anda dapat memastikan bahwa informasi tersebut tepat, up to date, dan memuat semua hal yang pengguna butuhkan. Misalnya jika aplikasi menjual suatu produk fashion. Maka, Anda perlu mencantumkan informasi tentang ukuran, bahan, tips penggunaan, metode pengiriman barang, dan sebagainya.

1. Copywriting

Komponen terakhir adalah copywriting, yaitu pemilihan kata dan kalimat dalam setiap penjelasan. Kalimat yang Anda gunakan harus jelas, to the point, mudah dipahami, sekaligus juga menarik. Karena copywriting akan mempengaruhi kemudahan pengguna dalam memahami cara menggunakan sebuah aplikasi.

# **BAB III**

# **USER EXPERIENCE DAN USER EXPERIENCE DESIGN DALAM INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**.

**3.1 User Experiance Dalam Interaksi Manusia Dan Komputer**

User Experience (UX) dapat mempengaruhi Interaksi Manusia dengan Komputer (IMK) dengan cara meningkatkan kemudahan dan efisiensi penggunaan sistem komputer. Dalam IMK, UX berfokus pada bagaimana pengguna dapat merasakan kemudahan dan efisiensi dari sebuah sistem. Adapun, UX dapat mempengaruhi IMK dengan beberapa cara:

1. Meningkatkan Ketergunaan: UX dapat membantu meningkatkan ketergunaan pengguna dengan mengurangi kompleksitas dan meningkatkan kemampuan pengguna dalam mengakses sistem komputer. Dengan demikian, pengguna dapat lebih mudah menggunakan sistem komputer dan mencapai tujuan mereka dengan lebih efektif dan efisien.
2. Meningkatkan Keamanan: UX dapat membantu meningkatkan keamanan pengguna dengan mengurangi kemungkinan kesalahan penggunaan dan mengoptimalkan tampilan antarmuka untuk memudahkan pengguna dalam mengakses sistem komputer. Dengan demikian, pengguna dapat lebih yakin dalam menggunakan sistem komputer dan mengurangi risiko kesalahan.
3. Meningkatkan Kualitas Sistem: UX dapat membantu meningkatkan kualitas sistem komputer dengan memastikan bahwa sistem tersebut dapat berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan demikian, pengguna dapat lebih puas dengan sistem komputer dan meningkatkan kepuasan pengguna.
4. Meningkatkan Efisiensi: UX dapat membantu meningkatkan efisiensi pengguna dengan mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dan meningkatkan kemampuan pengguna dalam mengakses sistem komputer. Dengan demikian, pengguna dapat lebih efektif dalam menggunakan sistem komputer dan meningkatkan efisiensi pengguna.
5. Meningkatkan Kepuasan Pengguna: UX dapat membantu meningkatkan kepuasan pengguna dengan menciptakan pengalaman yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, pengguna dapat lebih puas dengan sistem komputer dan meningkatkan kepuasan pengguna.

Dalam sintesis, User Experience (UX) mempengaruhi Interaksi Manusia dengan Komputer (IMK) dengan meningkatkan ketergunaan, keamanan, kualitas sistem, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

**3.2 User Experiance Design Dalam Interaksi Manusia dan Komputer**

User Experience Design (UXD) mempengaruhi Interaksi Manusia Komputer (IMK) dengan cara meningkatkan kemampuan sistem untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan komputer. Dalam konteks IMK, UXD berfokus pada desain pengalaman pengguna yang efektif dan efisien, mempertimbangkan kebutuhan dan perilaku pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Dengan demikian, UXD membantu meningkatkan kualitas interaksi antara manusia dan komputer, memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan mereka dan meningkatkan kesadaran pengguna terhadap sistem.

Dalam IMK, UXD mempengaruhi beberapa aspek, seperti:

1. Kemampuan pengguna: UXD membantu meningkatkan kemampuan pengguna dengan mengoptimalkan antarmuka pengguna, memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan mereka dan meningkatkan kesadaran pengguna terhadap sistem.
2. Keterjangkauan: UXD mempengaruhi keterjangkauan sistem dengan mengoptimalkan antarmuka pengguna, memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan mereka dan meningkatkan kesadaran pengguna terhadap sistem.
3. Konsistensi: UXD membantu meningkatkan konsistensi dalam antarmuka pengguna, memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan mereka dan meningkatkan kesadaran pengguna terhadap sistem.
4. Fleksibilitas: UXD mempengaruhi fleksibilitas sistem dengan mengoptimalkan antarmuka pengguna, memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan mereka dan meningkatkan kesadaran pengguna terhadap sistem.
5. Ekuitas: UXD membantu meningkatkan ekuitas dalam antarmuka pengguna, memudahkan pengguna dengan kemampuan berbeda dalam mencapai tujuan mereka dan meningkatkan kesadaran pengguna terhadap sistem.

Dengan demikian, UXD mempengaruhi IMK dengan cara meningkatkan kemampuan sistem untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan komputer, mempertimbangkan kebutuhan dan perilaku pengguna dalam berinteraksi dengan sistem, dan meningkatkan kesadaran pengguna terhadap sistem

# 

# **DAFTAR PUSTAKA**

User Experience (UX): Definisi, Manfaat, Dan Cara Penerapan. (2023, July 13). BINUS UNIVERSITY BANDUNG - Kampus Teknologi Kreatif. <https://binus.ac.id/bandung/2023/07/user-experience-ux-definisi-manfaat-dan-cara-penerapan/>

Dafa Raditya Denishtsany. (2023, May 30). Apa itu UX Design? Mengapa Penting untuk Bisnis? ToffeeDev; ToffeeDev. <https://toffeedev.com/blog/website/crm-apa-manfaat-dari-ux-design/>

Mengenal UX Design, Komponen, Elemen, dan Manfaatnya - Digital Transformation | Mobile app developer & ERP expert. (2023, December 4). Digital Transformation | Mobile App Developer & ERP Expert. <https://smarteksistem.com/ux-design/?lang=id>

Mengenal UX Design, Komponen, Elemen, dan Manfaatnya - Digital Transformation | Mobile app developer & ERP expert. (2023, December 4). Digital Transformation | Mobile App Developer & ERP Expert. <https://smarteksistem.com/ux-design/?lang=id>

User Experience: Pengertian, Elemen, Fungsi, Tips, Contoh UX. (2023, December 14). Sekawan Studio. <https://sekawanstudio.com/blog/apa-itu-user-experience/>

Lidya, R. (September 2018). Makalah Interaksi Manusia Dengan Komputer ‘’ Keterkaitan Manusia Dan Komputer Yang Mempengaruhi Rancangan Interaksi’’. Blog RikaLidys. <https://rikalidys.blogspot.com/2018/03/makalah-interaksi-manusia-dengan_9.html>

Salvador Monteiro. 2014. Interaksi Manusia dan Komputer. Makalah. Dikutip dari <https://www.academia.edu/8541357/Makalah_interaksi_manusia>. 25 April.

Pengertian, Unsur, Manfaat, Tujuan, Dan Contoh Interaksi Manusia Dan Komputer Materi Lengkap. (21 November 2021). Scribd.com. diakses pada 25 April 2024 dari <https://www.scribd.com/document/541378703/IMK>