

# Pentingnya Menciptakan User Interface dan User Experience dalam Pengembangan Aplikasi

## a. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dalam dua dekade terakhir telah mendorong transformasi layanan ke arah digital. Aplikasi mobile dan web kini menjadi medium utama untuk berinteraksi antara organisasi dan pengguna - mulai dari e-commerce, layanan keuangan, transportasi, pendidikan, hingga layanan kesehatan. Namun keberhasilan sebuah aplikasi tidak hanya diukur dari fungsionalitasnya; desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menentukan apakah pengguna dapat menemukan nilai aplikasi dengan mudah, cepat, dan menyenangkan.

Permasalahan yang sering muncul adalah aplikasi yang kaya fitur tetapi sulit digunakan, membingungkan, atau lambat. Masalah ini menyebabkan tingkat penolakan (churn), ulasan buruk, dan hilangnya kepercayaan pengguna. Solusi dari masalah tersebut adalah menerapkan prinsip-prinsip UI/UX berbasis riset, iterasi desain, dan pengukuran metrik pengalaman pengguna.

## b. Tujuan dan Manfaat

**Tujuan artikel:** 1. Menjelaskan pentingnya UI dan UX pada pengembangan aplikasi. 2. Menyajikan landasan teori HCI (Human-Computer Interaction) yang relevan. 3. Menunjukkan praktik baik dan contoh aplikasi di Indonesia yang dikenal dengan perhatian pada UI/UX.

**Manfaat artikel:** - Memberi pemahaman bagi mahasiswa dan pengembang tentang nilai strategis UI/UX. - Menjadi referensi untuk merancang aplikasi yang lebih ramah pengguna. - Menunjukkan contoh nyata yang bisa dianalisis lebih lanjut.

## c. Landasan Teori

Beberapa konsep dan teori yang menjadi landasan:

1. **Usability (Jakob Nielsen)** - kemudahan penggunaan sebuah sistem, yang dapat diukur melalui efektivitas (effectiveness), efisiensi (efficiency), dan kepuasan (satisfaction).
2. **User-Centered Design (UCD)** - proses desain yang menempatkan kebutuhan, perilaku, dan konteks pengguna sebagai pusat pengambilan keputusan.
3. **Affordance dan Signifiers (Don Norman)** - bagaimana elemen antarmuka memberi petunjuk terhadap tindakan yang mungkin dilakukan pengguna.
4. **Hick's Law dan Fitts' Law** - prinsip kognitif dan motorik yang mempengaruhi jumlah pilihan dan ukuran/posisi target interaksi.

5. **Interaction Design Patterns** - pola desain berulang (mis. bottom navigation untuk mobile, search bar yang mudah ditemukan) yang meningkatkan kebiasaan dan prediktabilitas.

## d. Pembahasan

### 1) Pengalaman yang Baik dan Menyenangkan bagi Pengguna

Pengalaman yang baik tidak selalu identik dengan visual yang menawan; pengalaman baik adalah gabungan dari kemudahan menemukan fitur, kecepatan aplikasi, kejelasan bahasa, dan desain yang konsisten. Faktor-faktor penting: - **Discoverability**: pengguna tahu fitur apa yang tersedia dan bagaimana mengaksesnya. - **Consistency**: pola visual dan interaksi yang konsisten mengurangi beban kognitif. - **Feedback**: sistem memberi respons segera terhadap tindakan pengguna (mis. progres loading, pesan sukses/gagal). - **Accessibility**: akses untuk pengguna dengan keterbatasan (kontras, teks dapat dibaca, dukungan pembaca layar). - **Performance**: waktu buka aplikasi dan respons cepat memengaruhi persepsi kualitas.

### 2) Bagaimana UI/UX Membantu Pengguna Mendapatkan Informasi dan Mencapai Tujuan

Desain yang baik memotong jalur (task flow) untuk menyelesaikan tujuan utama pengguna. Contoh pendekatan: - **Prioritaskan user goals**: misal pada aplikasi e-commerce, tujuan utama adalah menemukan dan membeli produk - sehingga search, filter, keranjang, dan checkout harus optimal. - **Progressive disclosure**: tampilkan informasi yang relevan dulu, detail berikutnya hanya jika diperlukan, untuk mengurangi overload. - **Microcopy & UX Writing**: kata-kata pendek dan jelas (mis. tombol, pesan error) mengarahkan tindakan. - **Onboarding adaptif**: pengenalan fitur yang relevan dengan perilaku pengguna baru tanpa memaksa seluruh tutorial.

### 3) Contoh dan Daftar Aplikasi Indonesia dengan UI & UX Terbaik (pilihan 25)

*Daftar berikut disusun berdasarkan reputasi, studi kasus desain, dan ulasan pengguna/peneliti UX di Indonesia. Penilaian menggabungkan kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, dan fokus pada kebutuhan pengguna.*

1. **Gojek** - platform superapp (transport, kirim, makanan) yang terintegrasi dan sering menjadi fokus studi kasus desain.
2. **Tokopedia** - e-commerce besar dengan desain yang dioptimalkan untuk discovery dan transaksi.
3. **Traveloka** - layanan travel dengan flow booking yang disederhanakan.
4. **Jenius (BTPN)** - mobile banking yang dikenal karena onboarding dan fitur keuangannya mudah dipahami.

5. **DANA** - e-wallet dengan perhatian pada microcopy dan alur transfer yang jelas.
6. **OVO** - digital payment terkenal yang cukup intuitif untuk pembayaran sehari-hari.
7. **Shopee (Indonesia)** - marketplace populer dengan pengalaman belanja mobile-first.
8. **Bukalapak** - marketplace lokal dengan fokus pada segmen UKM.
9. **Ruangguru** - platform edtech dengan UI interaktif untuk pelajar.
10. **Zenius** - platform pendidikan yang menekankan pengalaman belajar adaptif.
11. **Halodoc** - layanan kesehatan digital dengan alur konsultasi yang sederhana.
12. **Alodokter** - marketplace kesehatan dengan navigasi informasi medis yang bersih.
13. **Kredivo** - layanan kredit digital dengan proses pengajuan yang mudah.
14. **LinkAja** - dompet digital yang dikelola oleh beberapa BUMN dengan UX sederhana.
15. **Bank Jago** - bank digital dengan fokus experience mobile dan visual yang modern.
16. **BCA Mobile** - contoh mobile banking tradisional yang terus diperbaharui UX-nya.
17. **BRI Mo (BRI)** - aplikasi perbankan lain yang mengutamakan kemudahan transaksi.
18. **GoPay** (bagian dari ekosistem Gojek) - UX fokus pada kecepatan transaksi kecil.
19. **Xendit Dashboard** - (payment gateway) dashboard merchant yang informatif.
20. **Tiket.com** - platform tiket dengan proses checkout yang bersih.
21. **KoinWorks** - fintech P2P lending dengan dashboard investasi yang rapi.
22. **Zalora Indonesia** - e-fashion dengan fokus pada visual produk dan checkout sederhana.
23. **Moka (POS)** - sistem kasir digital yang dirancang untuk merchant dengan onboarding sederhana.
24. **Kuliahrumah / Edtech lokal** (contoh: HarukaEdu) - platform pembelajaran dengan UX kursus terstruktur.
25. **Berrybenka** atau pemain e-fashion lokal lainnya yang menonjolkan katalog visual.

Catatan: daftar di atas bersifat representatif dan bukan peringkat formal. Untuk tiap aplikasi terdapat studi kasus, artikel, atau ulasan pengguna yang membahas aspek UI/UX masing-masing.

## e. Kesimpulan

UI dan UX adalah investasi strategis dalam pengembangan aplikasi. Aplikasi yang dirancang dengan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pola interaksi, dan prinsip usability akan lebih mungkin mencapai tujuan bisnis: retensi pengguna, tingkat konversi yang tinggi, dan umpan balik positif. Di konteks Indonesia, banyak aplikasi lokal besar telah menempatkan perhatian serius pada UI/UX-dari layanan superapp hingga fintech dan edtech-menunjukkan bahwa desain pengalaman menjadi pembeda utama di pasar yang kompetitif.

## Daftar Pustaka

1. Dayanthi, A. K., & Sedyono, E. (2024). *User Experience Analysis from User Centered Design Approach in Marketing Website*. *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 14(1). DOI: 10.31937/si.v14i1.3169 (ejournals.umn.ac.id)
2. Rosalinda, S. E. P., Ulinnuha, N., & Rolliawati, D. (2018). Evaluasi Usability Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis ISO 9241-11. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 7(3). DOI: 10.31504/komunika.v7i3.1702 (jkd.komdigi.go.id)
3. Wardani, S., Darmawiguna, I. G. M., & Sugihartini, N. (2025). Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa. *Karmapati: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 8(2). DOI: 10.23887/karmapati.v8i2.18400 (Undiksha E-Journal)
4. Putri, R. E. P., Ulinnuha, N., & Petri, D. R. (2018). Evaluasi Usability Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian dengan Metode Partial Least Square (PLS) Berbasis ISO 9241-11. *Jurnal Komunika*, 7(3). (jurnal.kominfo.go.id)
5. Hafidz, H. K., Sardi, I. L., & Wibowo, Y. F. A. (2024). *Redesign E-learning with User Centered Design Method for Improved Accessibility Students*. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, v.4(4). DOI: 10.30865/klik.v4i4.1662 (djournals.com)
6. Putama, A. (2023). *Analisis Usability Menggunakan Metode Jakob Nielsen dengan Dua Aplikasi E-Commerce JD.ID dan Tokopedia*. Skripsi, UTDI Repository. (eprints.utdi.ac.id)
7. Pratama, R., & Sudrajat, A. W. (2023). Pengukuran Tingkat Kebergunaan Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Model System Usability Scale dan Teori Jakob Nielsen. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 11(1). (ojs.dcckotabumi.ac.id)
8. Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. MIT Press. ISBN: 978-0262525671. (MIT Press)
9. ISO. (2018). *ISO 9241-11:2018 — Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts*. International Organization for Standardization. (ISO)
10. Jimenez, C., Allende-Cid, H., & Figueroa, I. (2018). PROMETHEUS: PROcedural METHodology for developing HEuristics of USability. *arXiv preprint*. (arXiv)