

Desain User Experience (UX)

Wireframing & Prototyping

Dosen pengampu:

Restu Rakhmawati, S.Kom., M.Kom.



**PRODI TEKNOLOGI INFORMASI
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO,
MEKATRONIKA, DAN INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TIDAR**

Pokok Bahasan

- Wireframing
- Prototyping



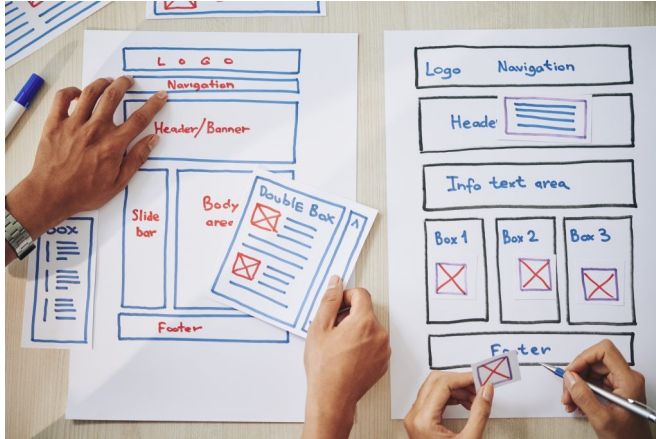
Wireframing & Prototyping

- Dalam proses desain UX, **wireframing** dan **prototyping** adalah dua tahapan penting untuk merancang struktur dan interaksi produk sebelum pengembangan dimulai.
- **Wireframing** adalah representasi visual sederhana dari tata letak dan struktur halaman atau aplikasi.
- **Prototyping** adalah versi interaktif dari desain yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan antarmuka sebelum produk dikembangkan sepenuhnya.

Wireframing

- Wireframe adalah sketsa atau gambaran kerangka dasar dari sebuah halaman atau aplikasi yang menunjukkan elemen-elemen utama seperti tombol, menu, gambar, dan teks tanpa desain visual yang kompleks.
- Wireframe bertujuan untuk:
 - Menentukan tata letak dasar dan struktur halaman.
 - Menguji alur pengguna sebelum desain visual diterapkan.
 - Memudahkan komunikasi antara tim desain, pengembang, dan pemangku kepentingan.

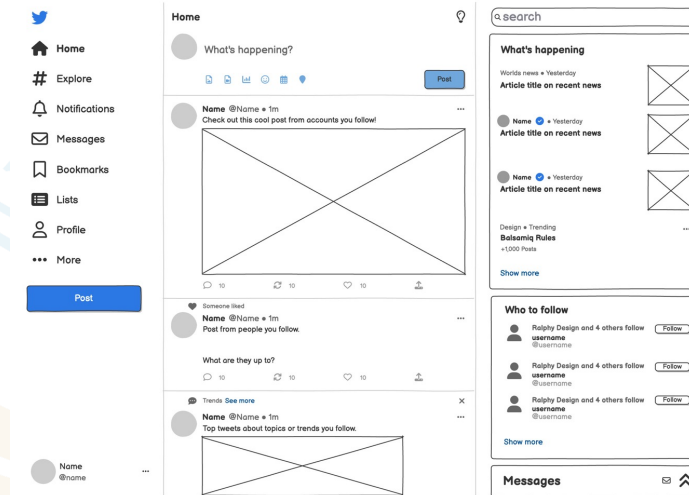
Jenis Wireframe



Low-Fidelity

Tools:

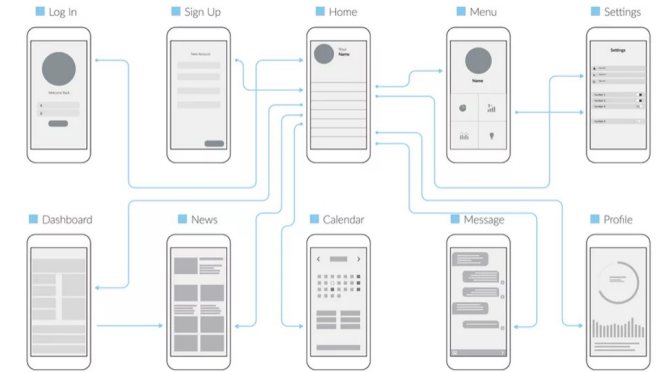
- pencil
- paper



Mid-Fidelity

Tools:

- balsamiq



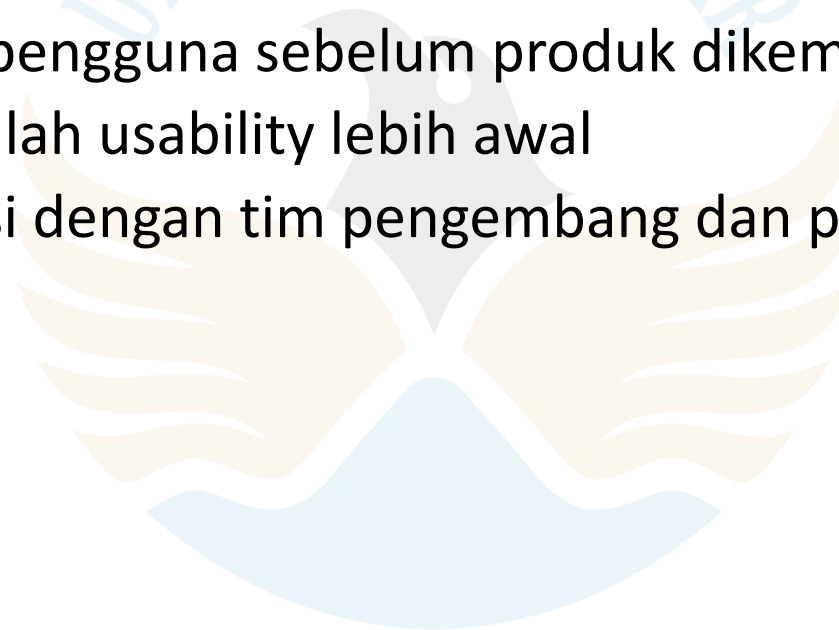
High-Fidelity

Tools:

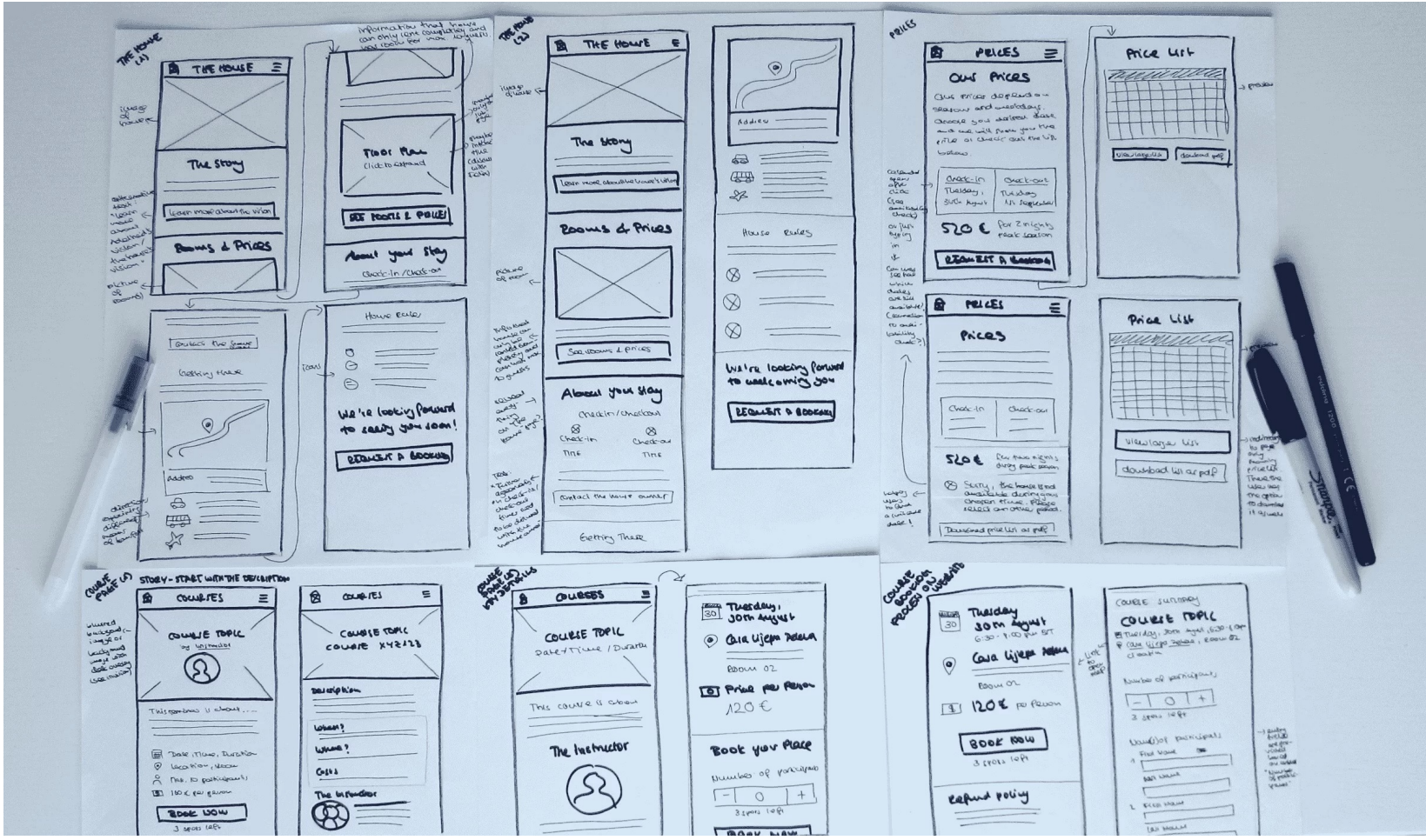
- Figma
- Adobe XD
- Sketch

Prototyping

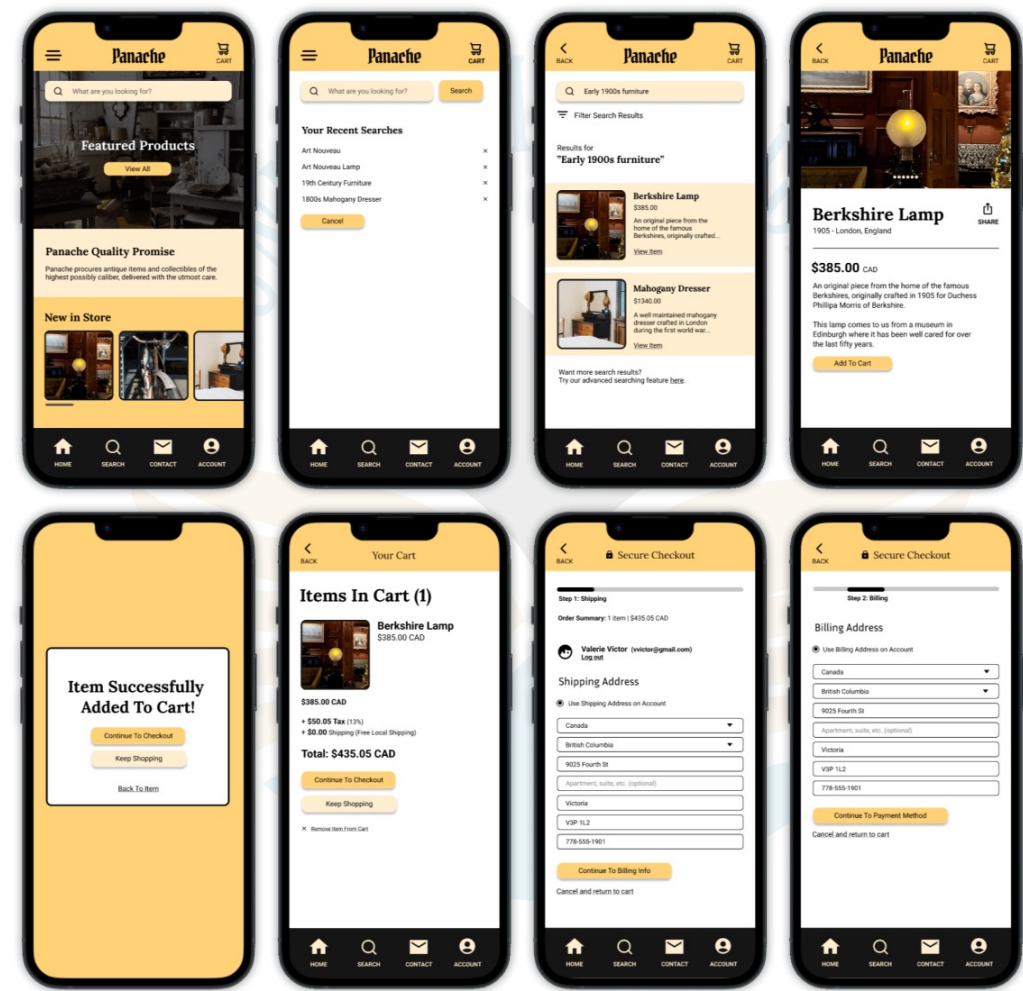
- Prototyping adalah pembuatan model interaktif yang mensimulasikan interaksi pengguna dengan produk sebelum pengembangan dimulai.
- Tujuan prototyping:
 - Menguji pengalaman pengguna sebelum produk dikembangkan
 - Mengidentifikasi masalah usability lebih awal
 - Mempermudah diskusi dengan tim pengembang dan pemangku kepentingan



Low Fidelity Prototyping



High Fidelity Prototyping



Studi Kasus

- Diskusikan rancangan project kelompok
- Siapkan hasil diskusi untuk melakukan praktik Design Thinking pada pertemuan ke-6, yaitu:
 - User flow
 - User pain points
 - Wireframe

