

# Desain User Experience (UX)

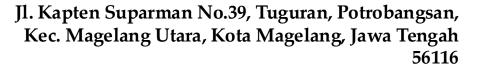
#### **UX Design Process**

Dosen pengampu:

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



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





## **Pokok Bahasan**

- User Centered Design
- Design Sprint
- Lean UX
- Design Thinking



## **User Centered Design (UCD)**

- User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan dalam desain produk yang berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna.
- Proses ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari setiap tahap pengembangan, mulai dari riset hingga evaluasi akhir, untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan mereka.

## **User Centered Design (UCD)**



### Kelebihan UCD

- Meningkatkan Kepuasan Pengguna
   Produk lebih mudah digunakan dan sesuai dengan ekspektasi pengguna.
- Mengurangi Biaya dan Waktu Pengembangan
   Memperbaiki kesalahan sejak awal lebih murah dibandingkan revisi besar setelah produk dirilis.
- Meningkatkan Retensi dan Loyalitas Pengguna
   Produk yang dirancang dengan baik membuat pengguna lebih betah dan terus menggunakannya.
- Meningkatkan Kinerja Produk di Pasar
   Produk yang memenuhi kebutuhan pengguna lebih sukses secara komersial.

## **Design Sprint**

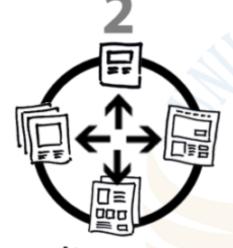
- **Design Sprint** adalah metode pengembangan produk yang dirancang untuk menyelesaikan masalah desain dan menguji ide dalam waktu singkat, biasanya dalam **lima hari**.
- Metode ini dikembangkan oleh Google Ventures (GV) dan banyak digunakan oleh startup serta perusahaan besar untuk menghemat waktu dalam inovasi produk.

## **Design Sprint: Goals**

- Menyelesaikan Masalah dengan Cepat
   Menghindari proses pengembangan yang berlarut-larut.
- Mengurangi Risiko Kegagalan Produk Menggunakan pendekatan berbasis validasi cepat.
- Meningkatkan Kolaborasi Tim
   Mengumpulkan ide dan umpan balik dari berbagai pemangku kepentingan.
- Menghasilkan Prototipe yang Dapat Diuji
   Fokus pada solusi nyata yang dapat diuji langsung oleh pengguna.

## **Design Sprint**

- who are the users
- what are their needs
- what is the context
- · competitor review
- formulate strategy



#### diverge

- envision
- develop lots of solutions
- ideate



#### decide

- choose the best idea
- storyboard the idea



#### prototype

- build som ething quick and dirty to show to users
- focus on usability not making it beautiful



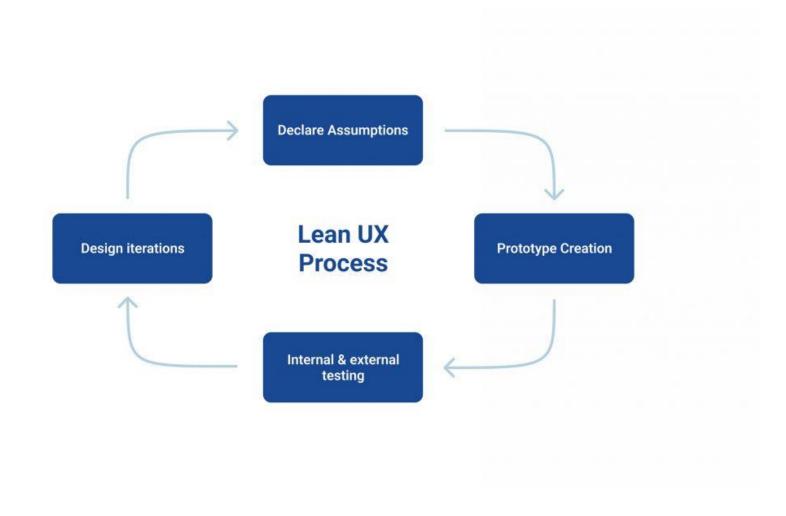
#### validate

- show the prototype to real users outside the organisation
- learn what doesn't work

#### **Lean UX**

- Lean UX adalah pendekatan desain UX yang berfokus pada kolaborasi tim, iterasi cepat, dan eksperimen berbasis umpan balik pengguna.
- Lean UX muncul sebagai adaptasi dari Lean Startup dan Agile Development, yang menekankan efisiensi dalam membangun produk dengan mengurangi dokumentasi berlebihan dan lebih banyak berinteraksi dengan pengguna.

#### **Lean UX: Process**



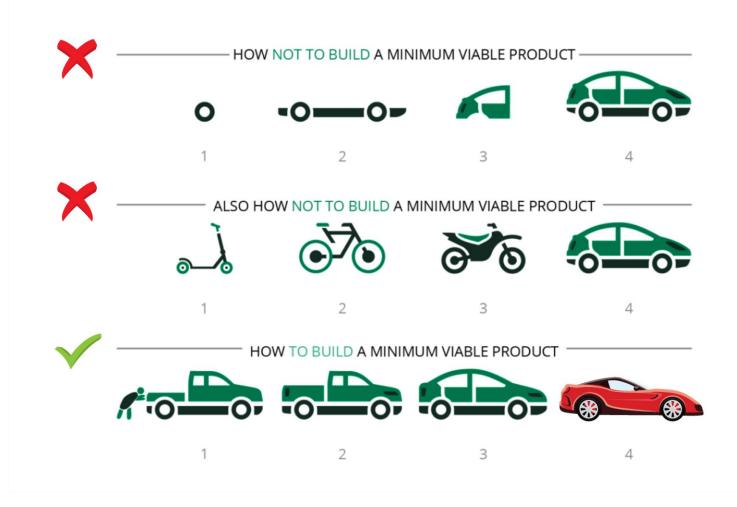
## Lean UX: Keunggulan

- Mengurangi Waktu Pengembangan
   Tidak perlu menunggu desain final sebelum mulai menguji ide.
- Lebih Fleksibel dalam Perubahan Mudah menyesuaikan desain berdasarkan umpan balik pengguna.
- Meningkatkan Kepuasan Pengguna
   Produk lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna karena diuji secara langsung.
- Cocok untuk Agile Development
   Bisa diterapkan dalam tim yang bekerja dengan metode Scrum atau Kanban.

## Lean UX: Minimum Viable Product (MVP)

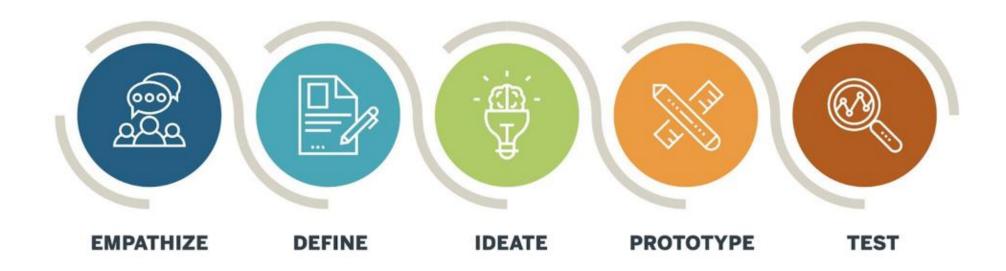


## Lean UX: Minimum Viable Product (MVP)



# **Design Thinking**

#### The Five Design Thinking Steps



## Crazy 8

#### Case study:

Tim UX sedang mendesain ulang halaman checkout untuk aplikasi e-commerce karena banyak pengguna meninggalkan keranjang belanja sebelum menyelesaikan pembayaran.

