



# User Experience (UX)

**User Experience** adalah cara mengungkapkan atau meluapkan perasaan pengguna ketika telah berhadapan dengan sebuah system atau aplikasi.



Hal ini juga meliputi persepsi pengguna mengenai kepraktisan dalam menggunakan sebuah perangkat lunak seperti kemudahan penggunaan yang intinya subyektif dari para pengguna.

**Sifatnya** dinamis sesuai perkembangan zaman.



## Hubungan UX dengan Aspek Pengguna





# Aspek-Aspek UX

User Experience membutuhkan pengguna untuk menjawab beberapa pertanyaan:

1. Bisakah Pengguna menggunakan ?
2. Apakah user bisa mencari ?
3. Apakah sudah memenuhi ekspektasi ?
4. Apakah pengguna ingin menggunakannya ?
5. Apakah system dibutuhkan ?
6. Apakah Bisa Dipercaya ?
7. Bisa Diakses Tidak ??



# Alasan Pentingnya User Experience

## 1. Memudahkan Pengguna

User Experience di zaman Sekarang akan mempermudah pengguna dalam menggunakan sebuah produk. Karena sebuah produk harus memiliki aspek- aspek terkait dengan User Experience, hal ini berkaitan juga dengan aspek Usability mengenai produk.

## 2. Meningkatkan Minat Pengguna

Selain memudahkan, User Interface juga bisa menarik perhatian pengguna untuk menggunakan produk yang serupa karena kemudahan dalam menggunakan produk yang dipasarkan. Tujuan penciptaan produk oleh developer harusnya supaya banyak pengguna yang menggunakannya





#### 4. Menjadi Faktor Kesuksesan

Semakin banyak peminat dari suatu produk pastinya juga meningkatkan permintaan terhadap suatu. Dalam hal ini pengguna akan semakin banyak dan developer akan diminta untuk melakukan update produk, hal ini lah yang membuat suatu produk dikatakan sukses.

#### 5. Pasti Memiliki User Interface yang baik

Jika suatu produk memiliki User Interface yang baik seperti tampilan yang sederhana akan tetapi menarik, hal ini disebabkan karena User Experience dari pengguna jugalah baik sehingga menghasilkan produk yang bagus seperti perangkat lunak yang ada di pasaran saat ini.



#### 5. Menjadi Pesaing Produk Lain

Whatsapp, Facebook, Instagram, dan lainnya bisa memenangkan produk di pasaran dikarenakan hal apa? Karena pengembang sistemnya menggunakan User Experience yang baik meskipun hasil keluaran dari sistemnya sederhana dan memiliki fitur yang kurang lebih sama dengan pesaing lainnya.

Hal itu dikarenakan dalam penggunaan User Experience yang baik secara keseluruhan dari pengembang sehingga menghasilkan produk yang menarik serta User Interface yang baik.



# Aspek Pemahaman UX

Berikut aspek-aspek pemahaman User Experience :

## 1. Berubah-ubah

Perlu dijelaskan kepada pengguna bahwa dalam pengembangan User Experience itu selalu berubah-ubah dan tidak pasti. Google, Whatsapp dan Twitter saja pasti memiliki fitur yang berubah-ubah mengikuti zaman dan permintaan dari penggunanya.

## 2. Harus Memperhatikan Pengguna

Developer harus mendengar dan melihat permintaan dari user. Observasi terhadap pengguna akan menjadi penting karena akan menggambarkan apa yang diinginkan sehingga menghasilkan User Experience yang baik



## 3. Tidak Memiliki Metodologi

User Experience tidak memiliki langkah-langkah yang harus diikuti sesuai standart itu sendiri karena User Experience lebih ke cara untuk pendekatan tertentu dan bukan dari tahapan standart.

## 4. Bukan User Interface

User Experience itu penerapannya lebih daripada User Interface. User Experience digunakan sebagai landasan dari User Interface dalam pembuatan sebuah produk

## 5. Testing pada pengguna

Langsung bisa dicoba kepada pengguna untuk kemudian akan ada feedback entah itu kekurangan maupun kelebihan dari produk. Dalam hal ini biasanya produk akan **bersifat beta** dalam masa pengujian ini.



## 6. Bukanlah Usability

User Experience mencakup hampir keseluruhan hal yang dialami oleh user, berbeda dengan Usability yang hanya mencakup sebagian dari User Experience.

## 7. Sulit Dikerjakan Sendirian

User Experience dikerjakan dalam beberapa spesialisasi seperti bagian research, prototype, usability, testing, dan lain-lain.



# Elemen User Experience

Elemen pada user experience ada 5, yang meliputi :

## 1. Surface

Surface ini berkaitan dengan perancangan sensory designer yang meliputi bagaimana panca indra manusia berinteraksi (user melihat, user mendengar, user menyentuh, user mencium, user merasakan).

## 2. Skeleton

Skeleton ini berguna untuk memikirkan interface design yang meliputi atribut-atribut produk.

## 3. Structure

Structure disini bermakna memahami perilaku dan pemikiran user dengan tujuan dapat memahami dalam penentuan struktur produk agar sesuai dengan keinginan user.



#### 4. Scope

Scope ini berguna untuk memilah apa yang akan dibuat dan apa yang tidak akan dibuat. Dan produk dibagi 2 menurut sifatnya yaitu produk sebagai fungsionalitas dan produk sebagai informasi.

#### 5. Strategy

Strategi di dalam sini tentang bagaimana user menggunakan produk dan bagaimana produk yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan user.



## Faktor Kesuksesan UX

Faktor-faktor kesuksesan user experience, sebagai berikut :

#### 1. Utility

Untuk mengetahui nilai atau rating subyektif dari suatu isi dan fungsi untuk batasan target tertentu.

#### 2. Accesibility

Untuk mengetahui seberapa baik aksesibilitas dan komatibilitas sebuah produk, dengan mengetahui yang user rasakan pada performance produknya.

#### 3. Usability

Untuk mengetahui seberapa efektif dan memuaskan sebuah produk ketika digunakan oleh user.



#### 4. Brand Promise

Untuk mengetahui apakah sebuah produk sudah sesuai dengan keinginan user.



## User Experience Design

User Experience Design mempunyai sebuah makna yaitu suatu proses yang dilakukan developer mencoba untuk menentukan desain apa yang terbaik untuk pengguna dengan mengacu pada pengalaman pengguna yang melibatkan kondisi yang dibutuhkan pengguna.

#### Tujuan dibuatnya User Experience Design

Membuat sebuah interaksi yang sangat efisien dan sederhana dalam mencapai tujuan yang diinginkan user sedemikian rupa.





# Komponen Experience Design

Enam komponen utama yang membentuk *user experience* :

## 1. *Usability*

Usability merupakan sejauh mana produk tersebut dapat digunakan secara efektif, efisien, dan pengguna pun ketika menggunakan produk tersebut. Dengan mengetahui usability produkmu, diharapkan mampu untuk mengetahui potensi produkmu, sehingga dapat memetakan sejauh mana produkmu dapat berkembang di tangan pengguna nantinya.

## 2. *Interaction Design*

*Interaction design* ialah interaksi antar pengguna dengan web maupun mobile. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna saat menggunakan produk. Dengan adanya *interaction design*, kamu bisa memetakan kemungkinan-kemungkinan interaksi antara mobile dengan web. Semakin sederhana pola interaksinya, maka semakin baik pula produknya.



## 3. *Visual Design*

*Visual Design* bertujuan untuk membentuk suatu interaksi yang kamu tampilkan ke dalam visual produkmu. Pada visual design, kamu harus memperhatikan berbagai elemen yang diperlukan, yakni; garis, rupa, pilihan warna, tekstur visual, tipografi, hingga bentuk tampilan animasi ataupun tiga dimensinya.

## 4. *Information Architecture*

*Information Architecture* (IA) merupakan penciptaan struktur informasi dalam suatu *website* maupun *mobile* yang bertujuan agar penggunaan aplikasi lebih dimengerti oleh *user* agar produk lebih maksimal

## 5. *Content Strategy*

*Content strategy* merupakan salah satu aspek penting karena komponennya terdiri dari perencanaan, pembuatan, pengiriman dan tata Kelola konten suatu aplikasi yang bertujuan untuk membuat konten yang bermakna, menarik, dan berkelanjutan untuk pengguna agar dapat bertahan menggunakan produkmu.



## 6. User Research

Satu komponen penting lainnya ialah *user research*, yakni kegiatan menginterview *user candidate* dan pengguna aktual aplikasi untuk mendapatkan informasi mengenai produkmu dari sudut pandang *user*, seperti misal kelemahan-kelemahan yang ada dalam produkmu, ataupun menguatkan potensi produk aplikasi-mu sehingga dapat tersampaikan pada penggunanya.



**PERBEDAAN USER EXPERIENCE DAN USER EXPERIENCE DESIGN**

No	USER EXPERIENCE	EXPERIENCE DESIGN
1	Usaha untuk menghasilkan produk (website, aplikasi smartphone, aplikasi desktop) yang berpusat pada kebutuhan dan keinginan pengguna.	Proses meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengunjung website) yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk.
2	Proses visual untuk membimbing pengguna melalui interface produk yang interaktif di semua ukuran/platform.	Proses pengembangan dan peningkatan interaksi kualitas antara pengguna dengan semua aspek perusahaan.
3	Bertanggung jawab atas pemindahan kekuatan <u>mereka</u> dan <u>aspek</u> visual ke dalam interface produk untuk meningkatkan pengalaman pengguna.	Bertanggung jawab atas proses penelitian, pengujian, pengembangan, konten, dan prototyping untuk menguji hasil kualitas.
4	Bidang digital, yang mencakup tanggung jawab untuk bekerja sama dan bekerja dengan pengembang atau kode.	Praktik non-digital (ilmu kognitif), namun digunakan dan didefinisikan pada industri digital.





IBIK

# TERIMA KASIH

Topik Perkuliahan