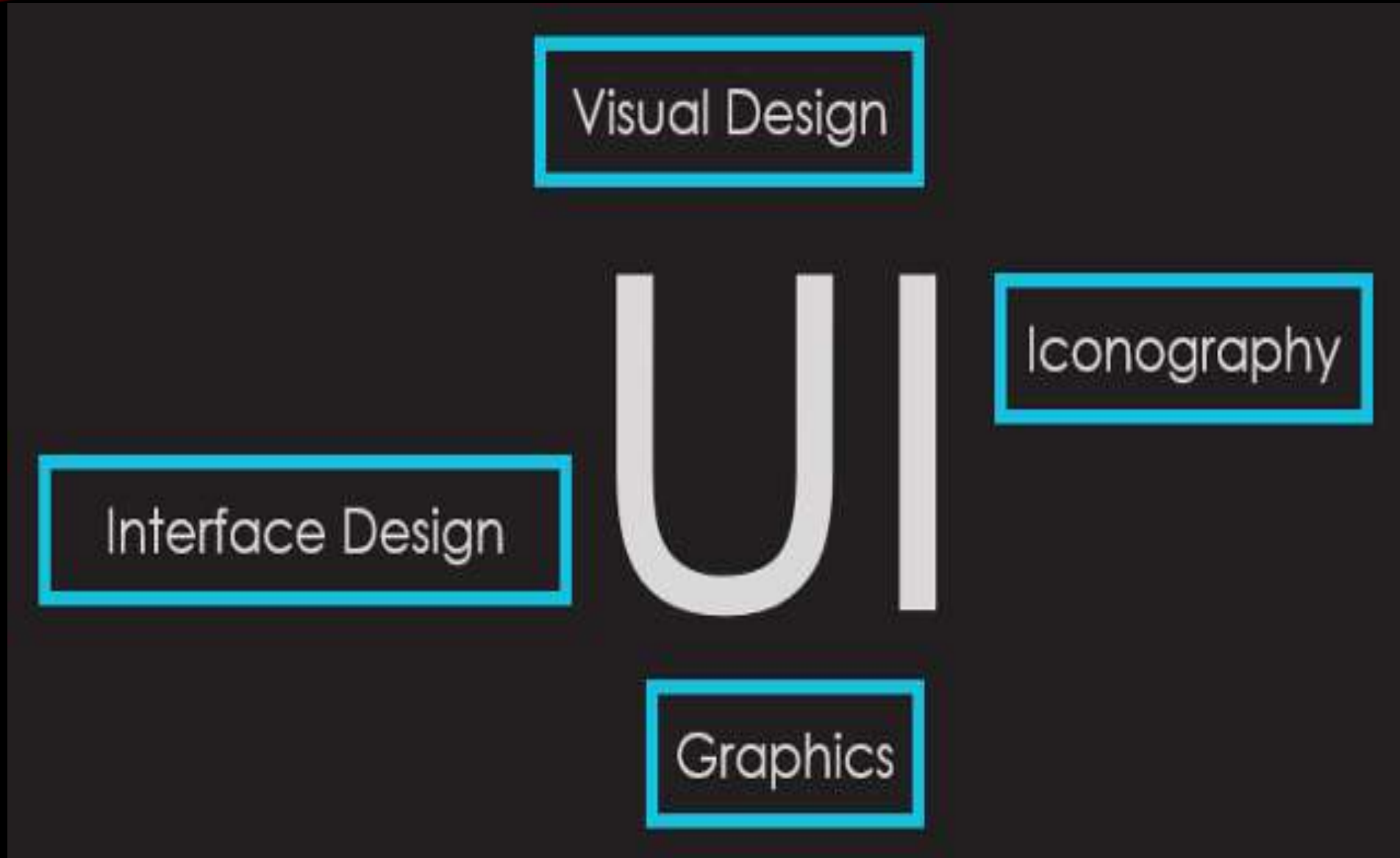


USER INTERFACE

The background features several flowing, ribbon-like shapes in vibrant colors. At the top, a ribbon transitions from yellow to orange. On the left side, a thick, flowing red ribbon curves upwards. On the right side, a blue and cyan ribbon flows downwards. The overall composition is dynamic and modern, with the text 'USER INTERFACE' centered in a clean, white, sans-serif font.

UI dan UX



USER INTERFACE

- User interface (UI) *design* atau desain antarmuka adalah proses yang digunakan desainer untuk membangun antarmuka dalam perangkat lunak yang berfokus pada penampilan.
- *UI designer* bertujuan untuk membuat tampilan antarmuka yang mudah digunakan dan menyenangkan pengguna.
- Desain UI mengacu pada antarmuka pengguna grafis dan bentuk lainnya seperti tampilan antarmuka yang dapat dikendalikan suara.
- Tugas seorang *UI designer* adalah merancang semua layar tempat pengguna akan bergerak, dan menciptakan elemen visual dan sifat interaktif yang memfasilitasi pergerakan ini.

TIGA BENTUK UI YANG DIKEMBANGKAN OLEH DESAINER

- *Graphical user interface (GUIs)*, pengguna berinteraksi dengan representasi visual pada panel kontrol digital. *Desktop komputer* adalah GUI.
- *Voice-controlled interface (VUI)*, pengguna berinteraksi dengan ini melalui suara mereka. Kebanyakan asisten pintar seperti Google Assistant atau Siri adalah VUI.
- Antarmuka berbasis gestur, pengguna terlibat dengan ruang desain 3D melalui gerakan tubuh. Bentuk desain UI ini biasanya digunakan dalam *virtual reality*.

SEBERAPA PENTINGKAH DESAIN USER INTERFACE?

- Desain user interface membantu meningkatkan traffic website
- Membantu memudahkan pengguna aplikasi
- Mendukung terbentuknya user experience (UX) yang tepat dan optimal

APA SAJA MANFAAT USER INTERFACE?

- Memudahkan dalam proses interaksi dengan pengguna (user)
- Meningkatkan branding sebuah perusahaan
- Meningkatkan keuntungan dalam bisnis yang dijalankan

BAGAIMANA KARAKTERISTIK DAN CARA MEMBUAT USER INTERFACE?

- **Jelas dan konsisten**
- **Responsif dan menarik**
- **Terstruktur dan efisien**
- **Tepat sasaran**
- **Mudah diolah**

BERIKUT BEBERAPA TANGGUNG JAWAB SEORANG *UI DESIGNER*.

- Berkolaborasi erat dengan *developer*, *copywriter* dan desainer UX.
- Membuat, meningkatkan, dan menggunakan *wireframe*, prototipe, panduan gaya, aliran pengguna, dan komunikasikan gagasan interaksi secara efektif menggunakan berbagai metode.
- Menyajikan dan mempertahankan keputusan desain. Semua keputusan desain harus didasarkan pada *design roadmap* keseluruhan serta pemikiran dan prinsip-prinsip dasar desain.

UNTUK MENDESAIN UI, KITA HARUS MEMPERTIMBANGKAN BEBERAPA PERTIMBANGAN:

- Pengguna menilai desain dengan cepat dan peduli dengan *Usability* dan *Likeability*. Mereka tidak peduli dengan desain, namun mereka ingin menyelesaikan tugas dengan mudah dan dengan sedikit usaha.
- UI juga harus menyenangkan. Ketika desain yang kita buat dapat dengan memprediksi kebutuhan pengguna, mereka akan senang dan akan terus kembali.
- UI harus mengomunikasikan nilai dari brand dan memperkuat kepercayaan pengguna.

APA SAJA SKILL YANG DIBUTUHKAN UI DESIGNER?

1. *Soft skill* yang perlu dimiliki UI designer

Komunikasi adalah kunci dalam desain UI. Saat kamu menyerahkan desain kepada *developer*, kamu perlu mengomunikasikan fungsi yang dimaksudkan dari setiap elemen yang didesain secara efektif. Kemampuan komunikasi dengan klien dan pemangku kepentingan adalah *soft skill* pertama yang harus dimiliki.

Soft skill kedua yang perlu kamu miliki adalah kemampuan kerja sama tim. Dalam bekerja, kamu akan berkolaborasi dengan UX designer, *web developer*, pemangku kepentingan hingga klien.

Empati adalah *soft skill* lainnya yang perlu kamu miliki untuk menjadi seorang *UI designer*. Hal ini karena kamu perlu menempatkan diri pada posisi pengguna.

2. *Hard skill* yang perlu dimiliki

- Sekalipun pada level pemula, kamu akan diharapkan untuk memiliki pemahaman pada setidaknya satu aplikasi desain UI seperti Sketch, Adobe XD, dan alat *prototyping* seperti InVision.
- *UI designer* juga membutuhkan pemahaman yang kuat tentang metode, teori, dan praktik dasar yang membentuk dasar desain UI.
- Hal ini termasuk teori warna, tipografi, dan pola desain UI, serta pendekatan desain dasar.
- Teori-teori ini akan membantu untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana pengguna memandang dan menafsirkan pekerjaanmu.

USER EXPERIENCE

- Menurut definisi dari ISO 9241-210, user experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa.
- User Experience (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (customer rule).
- Seberapa pun bagus fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi rendah. Perkembangan dunia digital dan mobile menjadikan UX menjadi lebih complicated dan multidimensi

UX KITA AKAN MENINJAU DUA MODEL YANG DIBUAT TENTANG HAL INI, YAITU MODEL JESSE JAMES GARETT DAN DAVID ARMANO.

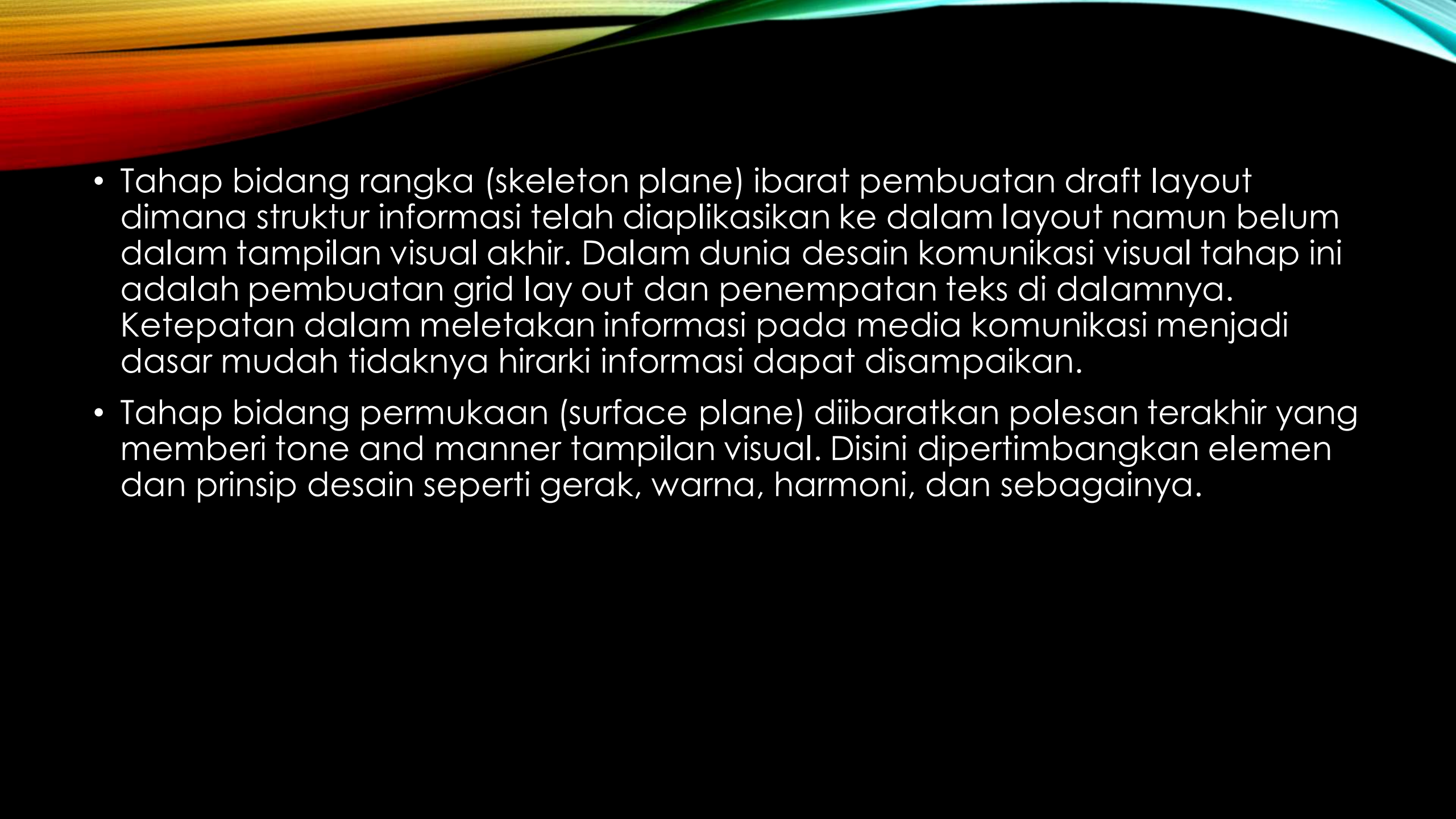
- Model Jesse James Garrett

Jesse James Garrett dalam bukunya *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. menciptakan sebuah model untuk menjelaskan Elemen dari User Experience.

Garrett membagi diagramnya menjadi 5 proses yaitu: bidang strategi, bidang lingkup, bidang struktur, bidang rangka, dan bidang permukaan.


- Bidang strategi (strategic plane) menjadi platform dari pembentukan cetak biru experience. Disini dirumuskan semua objektif yang ingin dicapai dari proses pembentukan experience, baik dari sisi kebutuhan pengguna maupun produsen komunikasi.
- Tahap bidang lingkup dipertanyakan apa yang menjadi batasan dalam penciptaan pengalaman bagi pengguna. Di bidang ini Garrett membagi menjadi dua sisi yaitu: sisi software interface (konten) dan hypertext system (konteks). Di sisi konteks, sistematika fungsional harus dipertimbangkan. Sedangkan di sisi konten, kebutuhan-kebutuhan informasi harus pula telah dipertimbangkan secara matang. Batasan Lingkup juga harus datang dari berbagai departmen terkait seperti departemen marketing, sales, supply chain, IT, dan sebagainya. Sebagai contoh: Sebuah perusahaan ingin menjual User Experience (UX)..... (Mendiola B. Wiryawan) 1161 beberapa produk memerlukan beberapa informasi seperti: deskripsi produk, alasan pembelian produk, benefit produk, shopping cart untuk pembelian e commerce, metode pembayaran, dan sebagainya. Dalam setiap lingkup diperlukan kebutuhan (requirement) tertentu, misalnya: pada lingkup kategori produk, diperlukan spesifikasi produk, foto produk, warna produk, dan sebagainya.


- Tahap bisang struktur (struktur plane) adalah tahap pembuatan struktur informasi agar komunikasi berjalan sesuai dengan urutan yang diharapkan. Tahap ini dapat disebut juga sebagai tahap pembuatan arsitektur informasi. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan struktur informasi adalah harus mengacu pada kemudahan pelanggan dalam mengakses informasi. Untuk menggambarkan struktur informasi dapat disajikan dalam flowchart. Dalam tahap ini interaksi dengan pengguna juga harus ditentukan. Misalnya bagaimana pengguna berpindah dari informasi satu ke informasi lainnya dengan mudah tanpa menjadi bingung.

- 
- Tahap bidang rangka (skeleton plane) ibarat pembuatan draft layout dimana struktur informasi telah diaplikasikan ke dalam layout namun belum dalam tampilan visual akhir. Dalam dunia desain komunikasi visual tahap ini adalah pembuatan grid lay out dan penempatan teks di dalamnya. Ketepatan dalam meletakkan informasi pada media komunikasi menjadi dasar mudah tidaknya hirarki informasi dapat disampaikan.
 - Tahap bidang permukaan (surface plane) diibaratkan polesan terakhir yang memberi tone and manner tampilan visual. Disini dipertimbangkan elemen dan prinsip desain seperti gerak, warna, harmoni, dan sebagainya.

MODEL DAVID ARMANO

- David Armano, seorang Executive Vice President Global Innovation & Integration di Edelman Digital, sebuah agensi digital terkemuka mengemukakan sebuah model interactive experience. Jika model Garrett lebih mengaris bawah struktur, interaksi, dan kegunaan (usability), model Armano menarik ke belakang beberapa langkah dalam mencari user insight. Armano membagi prosesnya menjadi 5 langkah yaitu uncover, define, ideate, build, dan desain.

- 
- Uncover adalah pencarian sesuatu yang mendasar dari motivasi dan kepentingan customer, business, brand, yang dihubungkan dengan pemahaman wawasan teknologi. Dalam mencari customer insight dapat digunakan berbagai perangkat riset seperti behaviour mapping, social trends analysis, dan sebagainya, untuk mencari model rasional dan emosional khalayak yang dituju.
 - Tahap define ini merupakan tahapan perumusan strategi pembentukan pengalaman khalayak. Tahap ini mirip dengan tahap strategy plane pada model Garrett. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan inspirasi dan arah baik kepada internal team maupun klien.

- 
- Ideate merupakan tahap kolaborasi dan eksplorasi. Dalam dunia pendidikan kreatifitas, sering juga disebut proses empathizing yaitu proses memahami khalayak dengan memasuki dunia mereka dan berperan sebagai mereka. Kemudian dicari pendekatan yang paling tepat untuk khalayak sesuai tujuan komunikasi.
 - Build adalah proses membuat Big Ideadan mencoba mewujudkannya lewat prototype. Prototype diuji dan diperbaiki lewat riset kepada khalayak.
 - Proses desain adalah proses finalisasi dan eksekusi dari prototype yang telah diuji. Semua fungsi dan interaksi dimaksimalkan di proses ini.