

Mobile Application

Pertemuan 05

Alauddin Maulana Hirzan, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0607069401

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang



1 Pengalaman Pengguna

2 Komponen Pengalaman Pengguna

3 Proses Desain Berbasis Pengguna

Pengalaman Pengguna

Definisi Pengalaman Pengguna

Definisi:

Pengalaman Pengguna (UX) mengacu pada keseluruhan pengalaman seseorang dalam menggunakan produk seperti situs web, aplikasi, atau sistem, terutama dalam hal kemudahan atau kesenangan dalam menggunakannya.

Hal ini mencakup persepsi, emosi, dan respons pengguna yang dihasilkan dari interaksi mereka dengan suatu produk. Desain UX berfokus pada peningkatan kegunaan, aksesibilitas, dan keinginan produk untuk memastikan pengalaman yang positif dan bermakna bagi pengguna.

Pengalaman Pengguna

Definisi Pengalaman Pengguna

Menurut ISO 9241-210:

Mendefinisikan UX sebagai

"Persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dan/atau antisipasi penggunaan produk, sistem, atau layanan."

Pengalaman Pengguna

Definisi Pengalaman Pengguna

Kunci Utama:

- ① **Kegunaan:** Seberapa mudah dan efisien bagi pengguna untuk mencapai tujuan mereka.
- ② **Aksesibilitas:** Memastikan bahwa produk dapat digunakan oleh orang-orang dengan kemampuan yang beragam.
- ③ **Keinginan (Desirability):** Menciptakan hubungan emosional dan daya tarik bagi pengguna.
- ④ **Kegunaan:** Memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan nilai dalam memecahkan masalah mereka.

Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna

Pengalaman pengguna memainkan peran penting dalam keberhasilan aplikasi seluler karena karakteristik unik dan pola penggunaan yang terkait dengan perangkat seluler.

Mengapa UX sangat penting:

- ① Kesan Pertama
- ② Keunggulan Kompetitif
- ③ Retensi dan Keterlibatan
- ④ Loyalitas Merek
- ⑤ Peluang Monetisasi

Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna

1. Kesan Pertama:

Pengguna ponsel sering kali membuat penilaian cepat tentang sebuah aplikasi berdasarkan kegunaan, desain, dan kinerjanya. Kesan pertama yang positif dapat menyebabkan keterlibatan yang berkelanjutan, sementara pengalaman yang buruk dapat mengakibatkan pengabaian segera.

Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna



Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna

2. Keunggulan Kompetitif:

Dengan jutaan aplikasi yang tersedia di toko aplikasi, persaingan sangat ketat. Aplikasi yang memprioritaskan UX akan lebih menonjol dari yang lain dan memiliki keunggulan kompetitif dibandingkan aplikasi yang memiliki pengalaman di bawah standar.

Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna



Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna

3. Retensi dan Keterlibatan:

UX yang dirancang dengan baik membuat pengguna tetap terlibat dan mendorong mereka untuk kembali ke aplikasi berulang kali. Navigasi yang intuitif, interaksi yang lancar, dan pengalaman yang dipersonalisasi berkontribusi pada tingkat retensi pengguna yang lebih tinggi.

Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna



Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna

4. Loyalitas Merek:

Pengalaman positif mengarah pada peningkatan loyalitas dan advokasi merek. Pengguna lebih cenderung merekomendasikan aplikasi kepada orang lain jika mereka memiliki pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan-nya.

Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna



designed by freepik

Pengalaman Pengguna

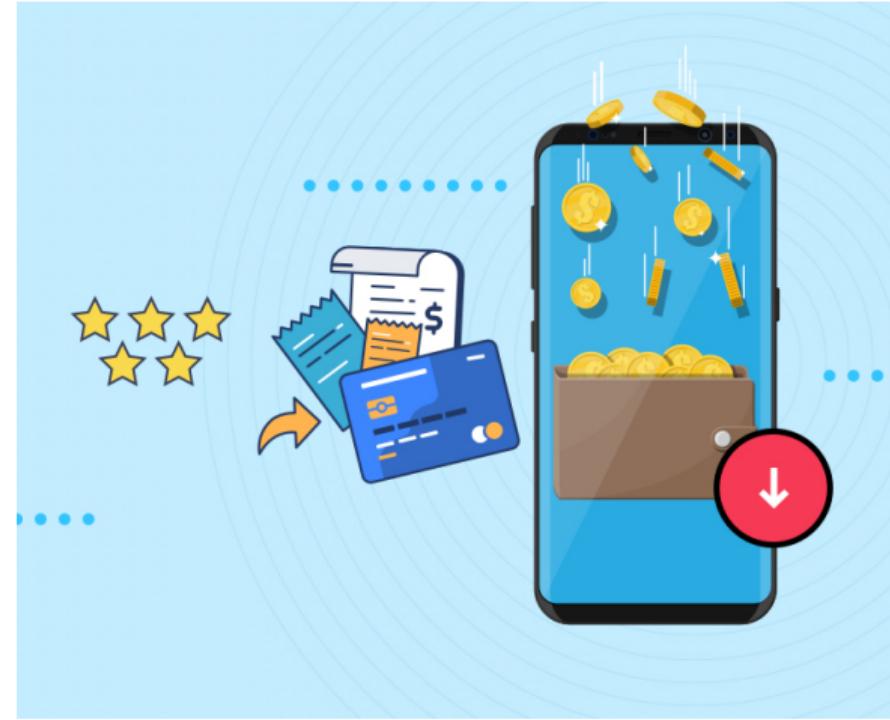
Pentingnya Pengalaman Pengguna

5. Peluang Monetisasi:

UX yang unggul dapat mendorong upaya monetisasi dengan meningkatkan pembelian dalam aplikasi, klik iklan, dan langganan. Pengguna lebih bersedia mengeluarkan uang untuk aplikasi yang memberikan nilai dan pengalaman yang menyenangkan.

Pengalaman Pengguna

Pentingnya Pengalaman Pengguna



Pengalaman Pengguna

Dampak Pengalaman Pengguna

Pengalaman pengguna secara langsung memengaruhi berbagai aspek perilaku dan persepsi pengguna, termasuk kepuasan, retensi, dan keterlibatan:

- 1. Kepuasan Pengguna:** UX yang positif berkontribusi pada tingkat kepuasan pengguna yang lebih tinggi dengan memenuhi kebutuhan pengguna, mengurangi gesekan dalam interaksi, dan memberikan nilai.
- 2. Retensi Pengguna:** UX yang menarik mengurangi churn dan meningkatkan tingkat retensi pengguna. Ketika pengguna merasa sebuah aplikasi mudah digunakan, menyenangkan, dan bernilai, mereka cenderung tetap menjadi pengguna aktif dari waktu ke waktu.

Pengalaman Pengguna

Dampak Pengalaman Pengguna

3. **Keterlibatan Pengguna:** Elemen desain UX seperti navigasi yang intuitif, ajakan bertindak yang jelas, dan pengalaman yang dipersonalisasi meningkatkan keterlibatan pengguna.

1 Pengalaman Pengguna

2 Komponen Pengalaman Pengguna

3 Proses Desain Berbasis Pengguna

Komponen Pengalaman Pengguna

Definisi Komponen UX

Definisi:

Pengalaman Pengguna (UX) mencakup berbagai elemen yang berkontribusi terhadap kepuasan keseluruhan yang diperoleh pengguna dari interaksi dengan produk atau layanan. Komponen-komponen ini sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat secara efisien dan efektif mencapai tujuan mereka saat menggunakan produk.

Berikut ini adalah komponen UX:

- ① Desain Visual
- ② Navigasi
- ③ Performa

Komponen Pengalaman Pengguna

Desain Visual

Desain visual berfokus pada estetika produk, termasuk tata letak, skema warna, tipografi, dan elemen grafisnya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan antarmuka yang menarik secara visual yang meningkatkan kegunaan dan melibatkan pengguna. Desain visual yang efektif harus selaras dengan identitas merek, membangkitkan emosi positif, dan memandu perhatian pengguna ke elemen-elemen penting di layar.

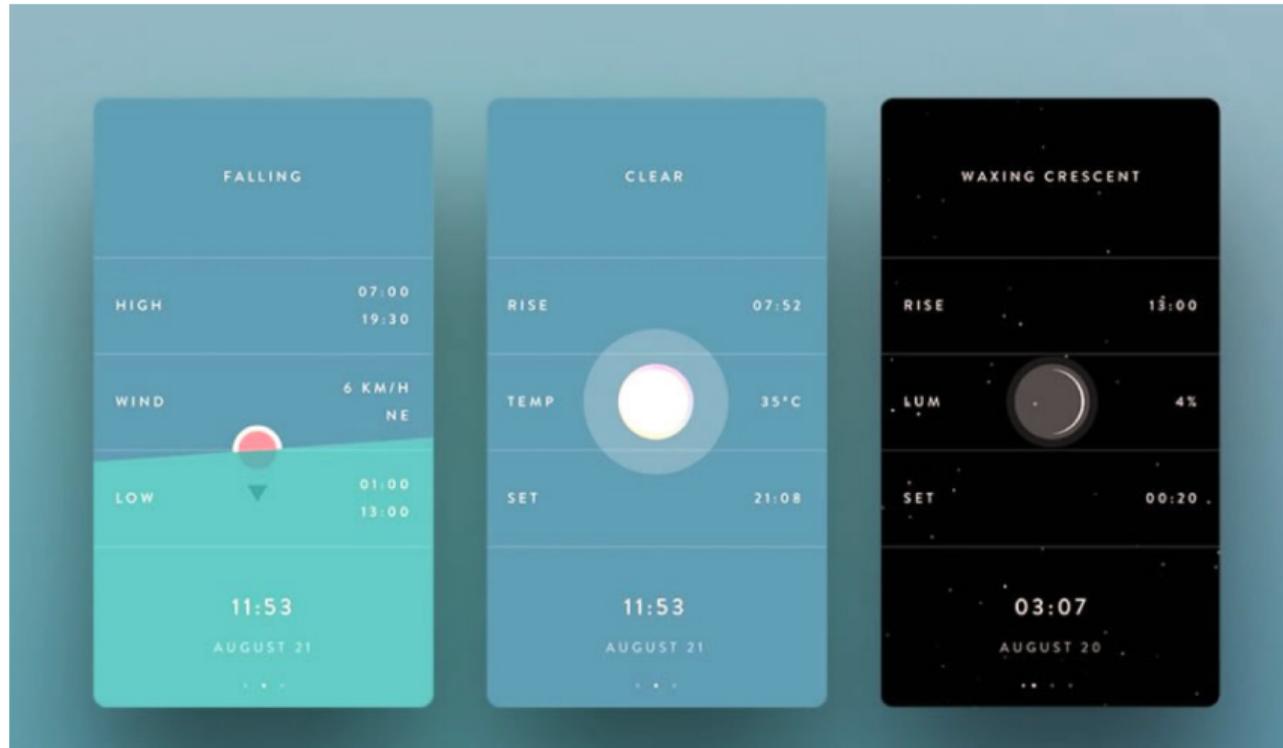
Komponen Pengalaman Pengguna

Desain Visual

Prinsip-prinsip desain visual, seperti hierarki, kontras, keseimbangan, dan konsistensi, memainkan peran penting dalam menciptakan antarmuka pengguna yang kohesif dan intuitif. Misalnya, menggunakan palet warna dan tipografi yang konsisten di layar yang berbeda membantu membangun rasa keakraban dan memperkuat identitas visual produk. Selain itu, penggunaan spasi dan perataan yang tepat meningkatkan keterbacaan dan kejelasan, sehingga berkontribusi pada pengalaman pengguna yang lebih baik secara keseluruhan.

Komponen Pengalaman Pengguna

Desain Visual



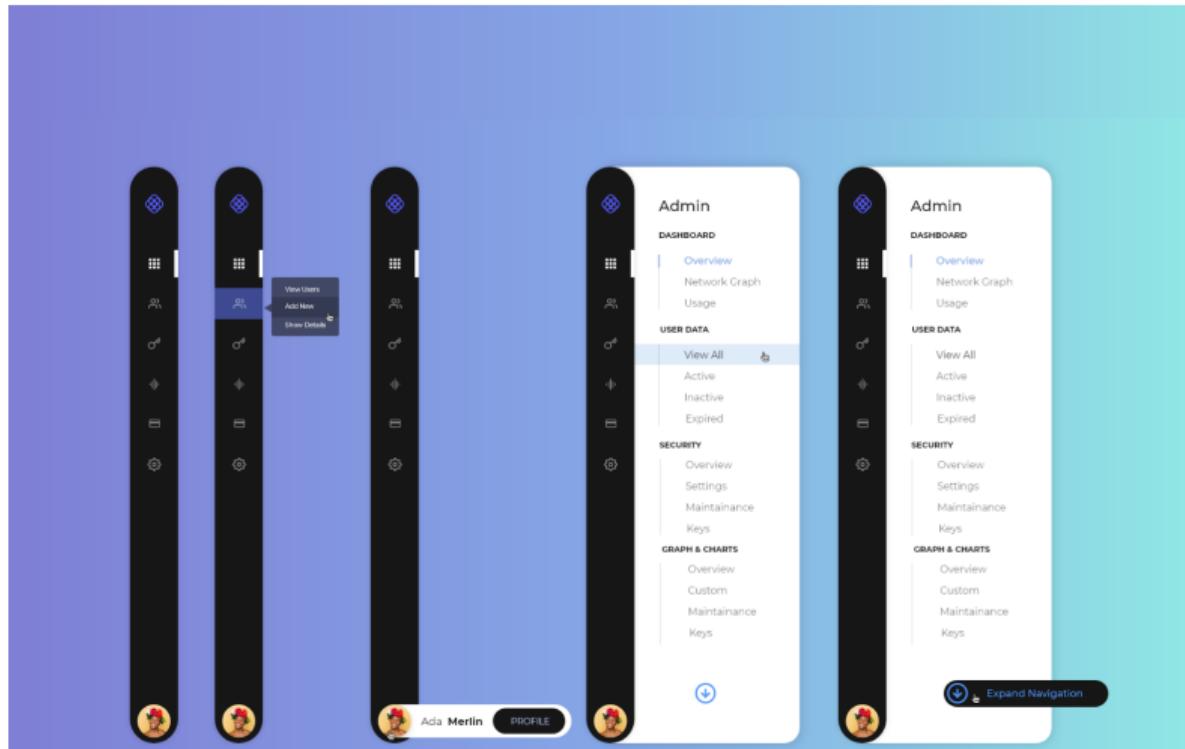
Komponen Pengalaman Pengguna

Navigasi

Navigasi mengacu pada mekanisme dan struktur yang memungkinkan pengguna untuk bergerak melalui produk dan menemukan informasi atau fitur yang mereka butuhkan.

Hal ini melibatkan perancangan jalur, menu, dan kontrol yang intuitif yang memfasilitasi interaksi dan eksplorasi yang mulus. Navigasi yang efektif menyederhanakan perjalanan pengguna, mengurangi gesekan, dan membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efisien.

Komponen Pengalaman Pengguna navigasi



Komponen Pengalaman Pengguna

Performa

Performa mencakup kecepatan, daya tanggap, dan keandalan produk, yang secara signifikan memengaruhi kepuasan dan keterlibatan pengguna. Hal ini melibatkan pengoptimalan berbagai aspek, termasuk waktu pemuatan, daya tanggap terhadap input pengguna, dan stabilitas sistem secara keseluruhan.

Komponen Pengalaman Pengguna

Performa

Kunci Penting Performa:

- ① **Waktu pemuatan halaman:** Meminimalkan waktu yang dibutuhkan konten untuk muncul di layar, yang dapat dicapai melalui teknik seperti pengoptimalan kode, caching, dan integrasi jaringan pengiriman konten (CDN).
- ② **Interaksi yang lancar:** Memastikan bahwa interaksi pengguna, seperti menggulir, mengetuk, dan menggesek, berjalan dengan responsif dan lancar, sehingga meningkatkan persepsi kelancaran dan interaktivitas.
- ③ **Keandalan:** Membangun sistem yang tangguh yang dapat menangani interaksi pengguna dan pemrosesan data tanpa mengalami kesalahan atau kerusakan, sehingga menanamkan kepercayaan diri pada stabilitas aplikasi.

1 Pengalaman Pengguna

2 Komponen Pengalaman Pengguna

3 Proses Desain Berbasis Pengguna

Proses Desain Berbasis Pengguna

Definisi Proses Desain Berbasis Pengguna

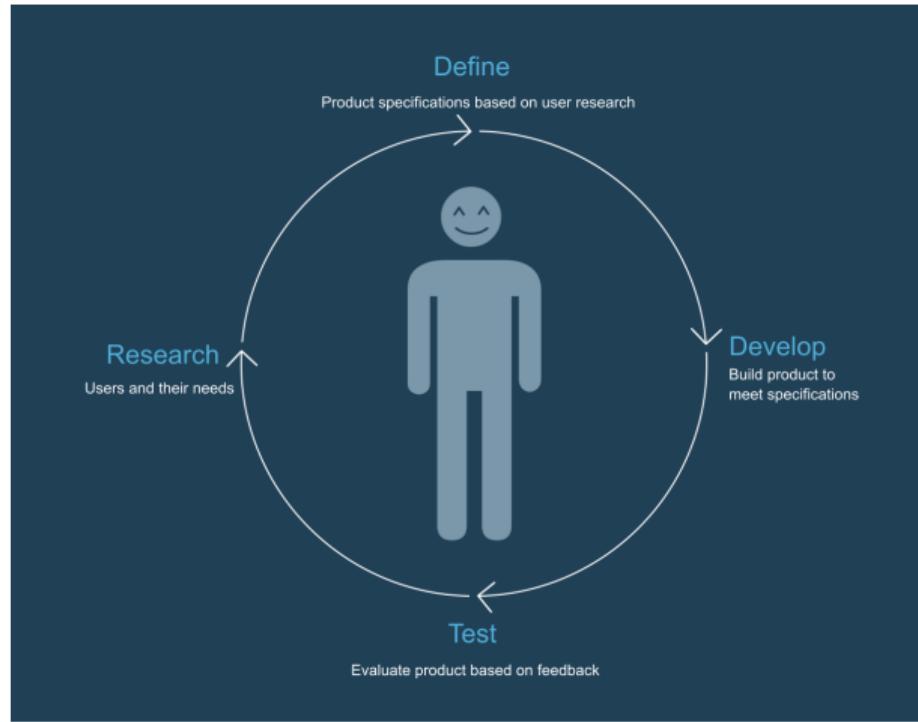
Definisi:

Proses Desain yang Berpusat pada Pengguna adalah metodologi desain yang memprioritaskan kebutuhan dan preferensi pengguna akhir di seluruh siklus pengembangan produk.

Proses ini melibatkan pemahaman perilaku, motivasi, dan tujuan pengguna, serta memasukkan pengetahuan ini ke dalam proses desain untuk menciptakan produk yang fungsional dan mudah digunakan. Pendekatan ini biasanya melibatkan siklus penelitian, desain, pengujian, dan penyempurnaan yang berulang untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif.

Proses Desain Berbasis Pengguna

Definisi Proses Desain Berbasis Pengguna



Proses Desain Berbasis Pengguna

Tahapan Proses Desain Berbasis Pengguna

Dalam pengembangan desain berfokuskan kepada pengguna, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui seperti:

- ① Penelitian (wawancara pengguna, survei, analisis pesaing)
- ② Wireframing dan Purwarupa
- ③ Pengujian Kegunaan
- ④ Peningkatan Iteratif

Proses Desain Berbasis Pengguna

Tahapan - Riset

Tahapan Riset/Penelitian

- ① **Wawancara Pengguna:** Melakukan wawancara tatap muka dengan pengguna potensial untuk mengumpulkan wawasan tentang kebutuhan, preferensi, dan masalah yang terkait dengan produk atau layanan.
- ② **Survei:** Mendistribusikan survei ke audiens yang lebih besar untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang preferensi, demografi, dan perilaku pengguna.
- ③ **Analisis Pesaing:** Menganalisis produk atau layanan yang ada di pasar untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan peluang untuk perbaikan.

Proses Desain Berbasis Pengguna

Tahapan - Riset



Proses Desain Berbasis Pengguna

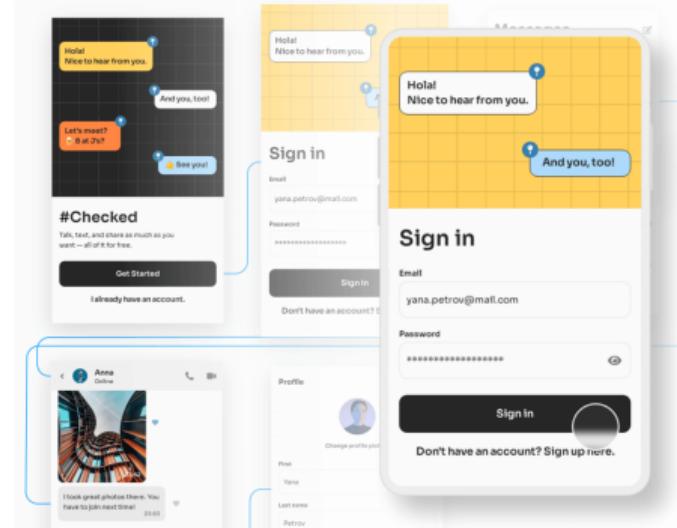
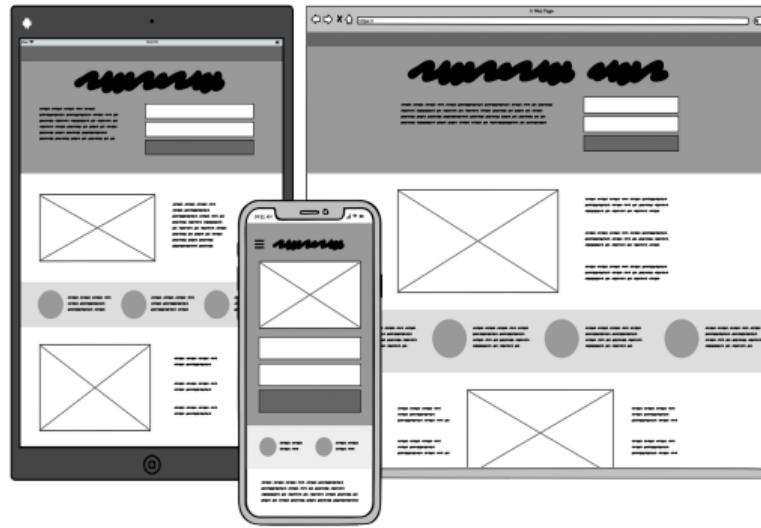
Tahapan - Wireframing & Prototyping

Tahapan Wireframing & Prototyping

- ① **Wireframing:** Membuat sketsa dengan ketelitian rendah atau representasi digital dari tata letak dan fungsionalitas produk. Wireframe menguraikan struktur dasar dan konten antarmuka tanpa berfokus pada detail desain visual.
- ② **Prototyping:** Mengembangkan prototipe interaktif yang mensimulasikan fungsionalitas produk akhir. Prototipe memungkinkan desainer untuk menguji dan memvalidasi konsep desain dengan pengguna sebelum menginvestasikan sumber daya dalam pengembangan penuh.

Proses Desain Berbasis Pengguna

Tahapan - Wireframing & Prototyping



Proses Desain Berbasis Pengguna

Tahapan - Pengujian Kegunaan

Tahapan Pengujian Kegunaan

- ① Usability Testing:** Melakukan uji kegunaan dengan pengguna sebenarnya untuk mengevaluasi efektivitas dan kemudahan penggunaan produk. Hal ini melibatkan pengamatan pengguna saat mereka berinteraksi dengan prototipe atau produk dan mengumpulkan umpan balik menge-nai pengalaman mereka.
- ② Pengumpulan Umpan Balik:** Mengumpulkan umpan balik dari pengguna melalui survei, wawancara, atau observasi langsung. Umpan balik ini membantu mengidentifikasi masalah kegunaan, preferensi pengguna, dan area yang perlu ditingkatkan dalam desain.

Proses Desain Berbasis Pengguna

Tahapan - Pengujian Kegunaan



Proses Desain Berbasis Pengguna

Tahapan - Improvisasi Iteratif

Tahapan Improvisasi Iteratif

- ① Desain Iteratif:** Melakukan perbaikan bertahap pada desain berdasarkan umpan balik dari pengujian kegunaan dan umpan balik pengguna. Hal ini melibatkan penyempurnaan desain, mengatasi masalah kegunaan, dan menggabungkan fitur atau penyempurnaan baru untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.
- ② Pengujian dan Iterasi Berkelanjutan:** Terus menguji iterasi desain baru dengan pengguna dan memasukkan umpan balik ke dalam proses desain. Pendekatan berulang ini memastikan bahwa produk akhir berkembang untuk memenuhi perubahan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Terima Kasih