

PANDUAN SINGKAT UI/UX DESIGN



DAFTAR ISI

- 1 Pengertian User Experience (UX)
- 2 Pengertian User Interface (UI)
- 3 Perbedaan User Interface (UI) dan User Experience (UX)
 - 3.1 1. Tujuan Desain
 - 3.2 2. Proses Desain
 - 3.3 3. Komponen Desain
 - 3.4 4. Tools yang Digunakan
 - 3.5 5. Skill yang Dibutuhkan
- 4 Workflow Desain UI dan UX
 - 4.1 1. Riset UX
 - 4.2 2. Membuat Information Architecture
 - 4.3 3. Membuat Wireframe
 - 4.4 4. Mengatur UX flows
 - 4.5 5. Membuat Prototype Desain UX
 - 4.6 6. Membuat Design System
 - 4.7 7. Mendesain User Interface
 - 4.8 8. Proses Pengembangan produk oleh Developer
 - 4.9 9. Design Usability Test
- 5 Mengapa UI dan UX Penting dalam Pengembangan Website dan Aplikasi?
 - 5.1 1. Menghasilkan Produk yang Dibutuhkan Pengguna
 - 5.2 2. Meningkatkan Kepuasan Pengguna Terhadap Produk
 - 5.3 3. Meningkatkan Penjualan dan Bisnis
- 6 Bagaimana UI dan UX yang Baik?
- 7 Contoh Penerapan UI UX pada Aplikasi dan Website
 - 7.1 1. Aplikasi Gojek
 - 7.2 2. Google
- 8 Studi Kasus
- 9 Kesimpulan

Pengertian User Experience (UX)

User Experience merupakan proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna. Dengan pendekatan ini, Anda jadi bisa menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Produk dengan desain UX yang baik akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat menggunakan produk Anda. Pengguna jadi mudah dan nyaman saat menggunakan produk.

Adapun, komponen UX ini meliputi bagaimana fitur-fitur yang disediakan pada produk, struktur desain, navigasi penggunaan produk, aspek visual design, dan seluruh aspek interaksi dengan pengguna. UX juga meliputi bagaimana Anda menentukan branding, konten, dan copywriting yang sesuai dengan target pengguna Anda.

Pengertian User Interface (UI)

Seperti yang disebutkan sebelumnya, UI adalah bagian dari UX yang berupa tampilan visual design sebuah sistem. Tampilan tersebut memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan suatu produk.

Selain berfungsi sebagai penghubung, UI juga berfungsi untuk memperindah tampilan sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Namun, tak hanya harus indah, UI juga harus mudah digunakan.

Beberapa komponen UI diantaranya adalah komponen tombol, ikon tipografi, tema, layout, animasi yang tampil pada produk, dan visual interaktif lainnya. Semua komponen UI tersebut didesain dengan berfokus pada keindahan dan kemudahan pengguna. Jadi, pengguna dapat menikmati produk Anda.

Perbedaan User Interface (UI) dan User Experience (UX)

1. Tujuan Desain

Hal yang mendasar tentang perbedaan UI dan UX adalah tujuan desainnya. Fokus pembuatan desain UI dan UX sangatlah berbeda. Desain UI pada sebuah produk bertujuan untuk mempercantik tampilan produk. Sementara desain UX dirancang untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan produk.

Fokus desain UI adalah keindahan tampilan, sementara fokus desain UX adalah kepuasan menggunakan produk.

Sederhananya, desain UI akan mempengaruhi kesan pertama pengguna melihat produk Anda. Sementara itu, UX mempengaruhi bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan produk.

2. Proses Desain

Tujuan desain yang berbeda juga mempengaruhi prosesnya. Oleh sebab itu, proses merancang UI dan UX pun berbeda.

Karena berfokus pada user experience, proses desain UX berlandaskan riset pengguna sehingga menghasilkan produk yang disukai dan dibutuhkan oleh target pengguna. Prosesnya pun melalui banyak tahap dan membutuhkan peran banyak pihak, salah satunya yaitu UX researcher. Setelah melakukan riset, desainer merancang sketsa desain dengan **wireframe** dan **prototype**.

Sementara itu, desain UI juga memerlukan riset. Namun, riset yang dilakukan merupakan riset desain untuk membuat desain yang menarik dan sesuai dengan konsep. Di sini, desainer UI juga perlu merancang model desain yaitu dengan membuat **mockup** terlebih dahulu.

3. Komponen Desain

Komponen yang membangun Desain UI berfokus pada keindahan tampilan produksi. komponen UI tersebut di antaranya meliputi **warna, gambar dan video animasi, typography, buttons**, dan visual interaksi lainnya.

Sementara itu, komponen desain UX meliputi hampir seluruh komponen pada suatu produk seperti **fitur-fitur, struktur desain, dan navigasi**. Termasuk juga tampilan **interface, copywriting, hingga branding**, sehingga diperlukan kolaborasi tim untuk menghasilkan desain produk yang baik.

4. Tools yang Digunakan

Proses pembuatan yang berbeda tentu membutuhkan tools yang berbeda. Untuk desainer UI, keindahan gambar sangatlah penting. Jadi mereka membutuhkan aplikasi yang mendukung pembuatan desain interface yang detail.

Ada banyak aplikasi desain UI yang tersedia seperti **Flinto, Principle, Frames X, Adobe illustrator**, dll. Aplikasi tersebut dilengkapi beberapa tools pendukung desainer UI seperti tools menambahkan *unique interaction icon, easy transitions, UI assets and kits*, dll.

Sementara itu, desainer UX lebih membutuhkan aplikasi prototyping desain agar mudah mendapatkan feedback dari pengguna. Beberapa aplikasi prototyping desain yang mendukung desainer UX adalah: **Sketch, InVision, Figma, Adobe XD, Axure**, dll.

Beberapa fitur yang tersedia seperti tersedia fitur *collaboration, real-time editing, easy to test design*, dll. Fitur tersebut akan memudahkan desainer UX mendapatkan feedback untuk menghasilkan produk yang user-friendly

5. Skill yang Dibutuhkan

Menjadi desainer UI dan desainer UX membutuhkan skill tersendiri. Beberapa skill yang dibutuhkan seorang desainer UI adalah **desain grafis, design branding, creative thinking**, dan **convergent thinking**. Skill tersebut harus dimiliki oleh desainer UI dalam mendesain tampilan produk agar terlihat menarik dan mudah untuk interaksi.

Sementara seorang desainer UX bertanggung jawab membuat desain produk dengan pendekatan pengguna agar mudah digunakan. Oleh sebab itu, mereka harus memiliki skill

melakukan **riset, analytical thinking, problem solving, critical thinking, dan creative thinking.**

Setelah membaca uraian perbedaan UI dan UX di atas, kami juga telah merangkumnya dalam

Perbedaan	User Interface (UI)	User Experience (UX)
Tujuan	Membuat tampilan produk lebih menarik	Memberikan kenyamanan saat memakai produk
Fokus	Berfokus pada tampilan yang bagus	Berfokus pada kenyamanan pengguna
Elemen	Animasi, typography, warna, video, buttons, dll	Usability, navigasi, struktur desain, fitur-fitur, interaction design, dll
Based on	Desain berdasarkan riset desain dan konsep produk	Desain berdasarkan riset pengguna
Tools	Spesifikasi utama desain grafis, seperti Flinto, Principle, Frames X, Adobe illustrator	Spesifikasi utama prototyping seperti Sketch, InVision, Figma, Adobe XD, Axure
Pre-building	Berupa mockup	Berupa wireframe dan prototype
Skill yang dibutuhkan	Desain grafis, creative thinking, convergent thinking, desain branding.	Riset, critical thinking, creative thinking, analysis, problem solving, wireframing.

bentuk tabel supaya lebih mudah memahami perbedaan UI dan UX.

Workflow Desain UI dan UX

Meskipun UI dan UX berbeda, keduanya tetap harus bekerja secara berkesinambungan agar tercipta produk yang berkualitas. Nah di bagian ini, Anda akan mengetahui bagaimana cara kerja UI dan UX dalam pembuatan produk.

1. Riset UX

Riset UX merupakan langkah awal dalam membuat desain yang baik. Riset dilakukan untuk memahami apa yang dibutuhkan pengguna. Misalnya, untuk membuat website toko online, Anda harus mencari tahu bagaimana kebiasaan orang berbelanja, proses pembayaran yang paling disenangi pengguna dan lain-lain.

Seorang UX Researcher bisa melakukan riset UX melalui beberapa cara, baik melalui user interview atau online survey. Data yang dikumpulkan juga bisa melalui data kualitatif dan kuantitatif.

2. Membuat Information Architecture

Setelah melakukan riset UX, langkah selanjutnya adalah membuat Information Architecture (IA) produk. Information Architecture ini merupakan proses menyusun struktur bagian-bagian pada website dan aplikasi. IA ini akan memudahkan tim untuk memahami konsep sebuah produk.

Untuk membuat IA ini, Anda membutuhkan hasil riset UX yang telah dilakukan. Hasil riset UX didapatkan melalui metode **card sorting**, yaitu metode memilah dan menentukan buyers persona. Hasil riset tersebut membantu Anda untuk membuat struktur produk berdasarkan perspektif pengguna.



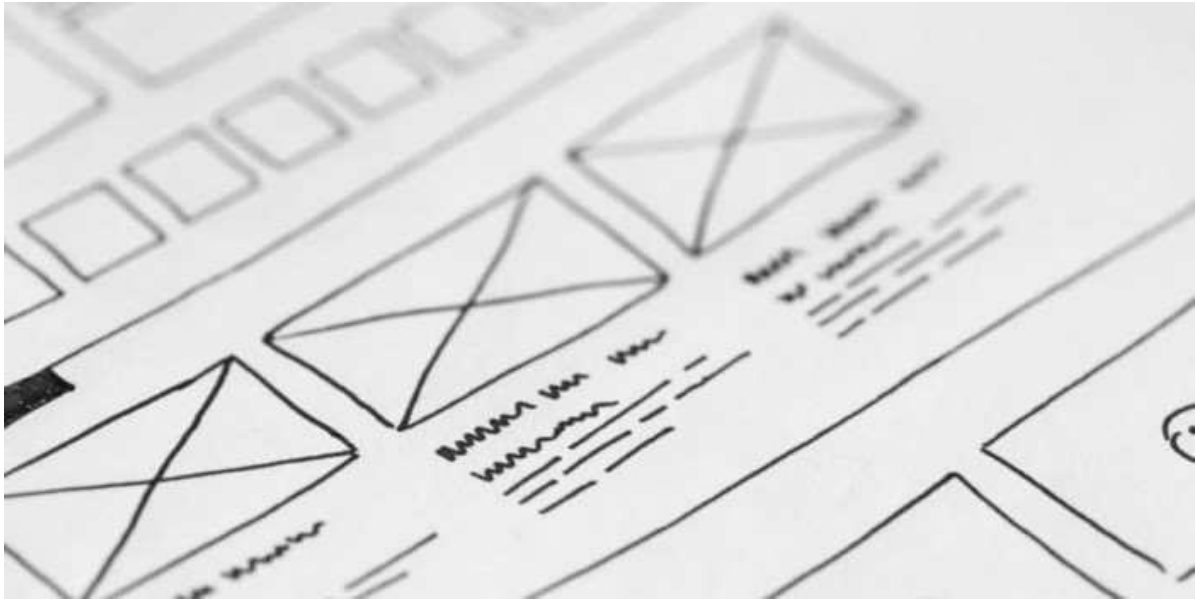
3. Membuat Wireframe

Selanjutnya yaitu proses wireframing. Wireframe merupakan sketsa visual dari sebuah produk. Sketsa desain ini juga menunjukkan alur informasi bagi user untuk dapat mengoperasikan produk. Di sinilah peran UX Designer merancang desain.

Proses wireframing meliputi pembuatan sketsa produk yang akan dikembangkan menjadi sebuah produk. Wireframe ini juga akan membantu tim desainer, content dan developer untuk memvisualisasikan bagaimana tampilan produk.

Sketsa desain dibuat dengan Low Fidelity Wireframe (LFW) baru kemudian dibuat versi High Fidelity Wireframe (HFW). Ada banyak tools yang bisa dipakai dalam proses wireframing, seperti Figma, Adobe XD, dan lain sebagainya.

Konsep Wireframe Pada Website



Sebelum tahap *development* suatu website dimulai, tentu kita harus terlebih dahulu memiliki perancangan yang baik dan benar agar sesuai dengan target yang ingin dicapai. Perancangan suatu website tentu tidak lepas dari desain **User Interface** (UI) yang bertujuan merancang tampilan website. Salah satu tahap awal dalam merancang user interface adalah Wireframing. Wireframe

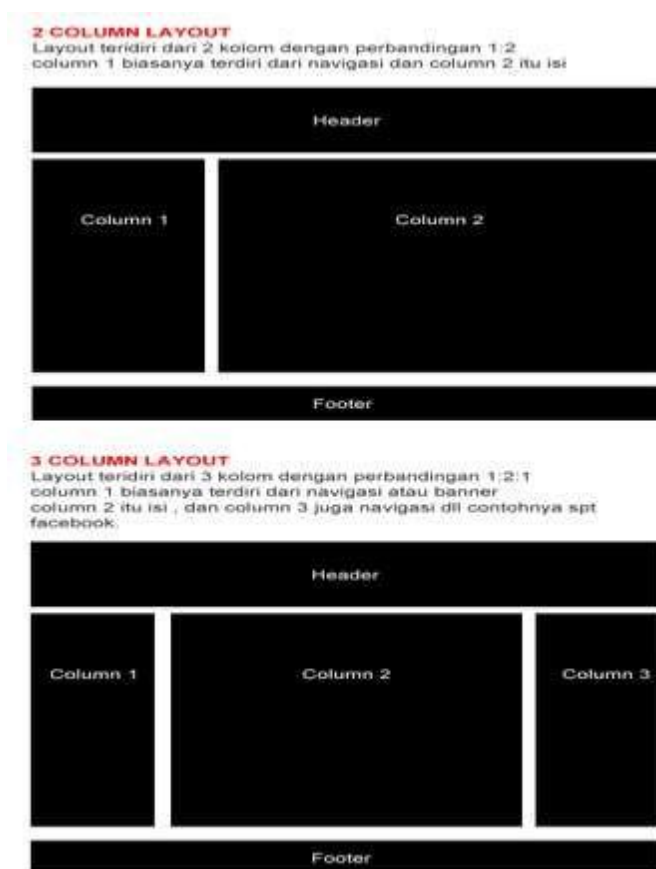
Wireframe adalah kerangka atau coretan kasar untuk penataan item-item pada halaman website sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. Contoh item-item yang bisa ditata diantaranya banner, header, content, footer, link, form input, dll. Biasanya proses ini ditugaskan kepada UI Designer. Untuk merancang wireframe sang UI Designer bisa menggunakan coretan tangan di kertas ataupun menggunakan tools desain khusus wireframing. Secara visual wireframe hanya berupa garis dan kotak yang mengatur tata letak elemen-elemen pada website.

Contoh Ilustrasi : Perusahaan A akan membuat sebuah website. Mereka berdiskusi apa saja konten yang akan ditaruh di halaman awal. Setelah memutuskan apa saja kontennya, mereka mulai membuat gambaran dengan pena dan spidol kira kira konten utama yang berisi produk yang sedang diskon yang ingin dipasarkan diletakan di mana dan produk tanpa diskon diletakan dimana.



Merancang layout

Tahap awal yang perlu dilakukan saat merancang layout untuk wireframing adalah penentuan jumlah kolom suatu website. Terdapat dua tipe layout dasar yaitu, **dua kolom** dan **tiga kolom** sesuai dengan kebutuhan konten apa saja yang ingin diberikan. Tetapi dengan perkembangan tren UI Design, layout yang dipakai tidak selalu terpaku pada dua tipe layout tersebut.



Manfaat Wireframe

Dengan adanya wireframe, *web developer* sangatlah terbantu pada pekerjaan mereka agar dalam proses pengembangan dapat terstruktur dan terarah. bayangkan bila tidak menggunakan wireframe terlebih dahulu mungkin saja dalam proses pengembangan sering terjadi revisi/perbaikan yang sangat memperlambat pekerjaan.

Elemen Wireframe

1. Desain Informasi

Pada elemen ini biasanya bersumber dari hasil riset apa saja konten atau informasi yang ingin disampaikan, yang dapat diilustrasikan sebagaimana pada saat presentasi di sekolah atau kampus, haruslah memiliki informasi yang terpercaya. Contohnya form input, thumbnail, gambar, link, paragraf, dll.

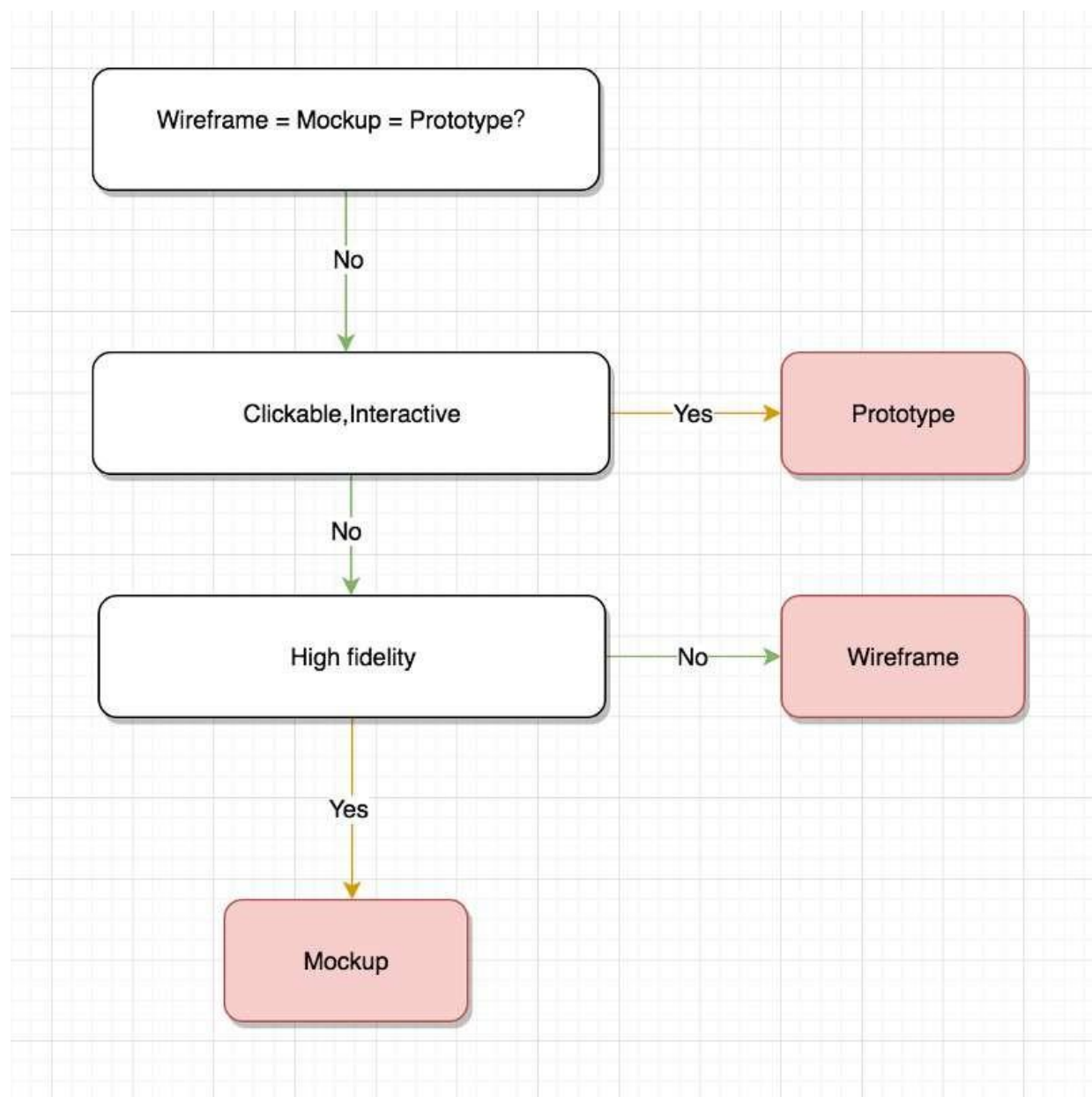
2. Navigasi

User interface tentu haruslah memiliki tampilan yang mudah digunakan, salah satu hal penting dalam website adalah navigasi. Diibaratkan navigasi adalah kompas yang berguna untuk memberikan petunjuk bagi pengguna agar tidak membingungkan, jika hal itu terjadi kemungkinan besar pengguna akan meng-*close* halaman website yang telah dibangun. Manfaat dengan adanya navigasi terlihat profesional karena lebih rapih konten

3. Desain Interface

Pada bagian ini dimana proses diseleksi dan penempatan elemen misalnya tombol, link, judul, text-align, font-size, dll. Yang bertujuan sebagai media bagi pengguna dalam berinteraksi dengan tampilan.

Perbedaan Wireframe dengan Mockup dan Prototype

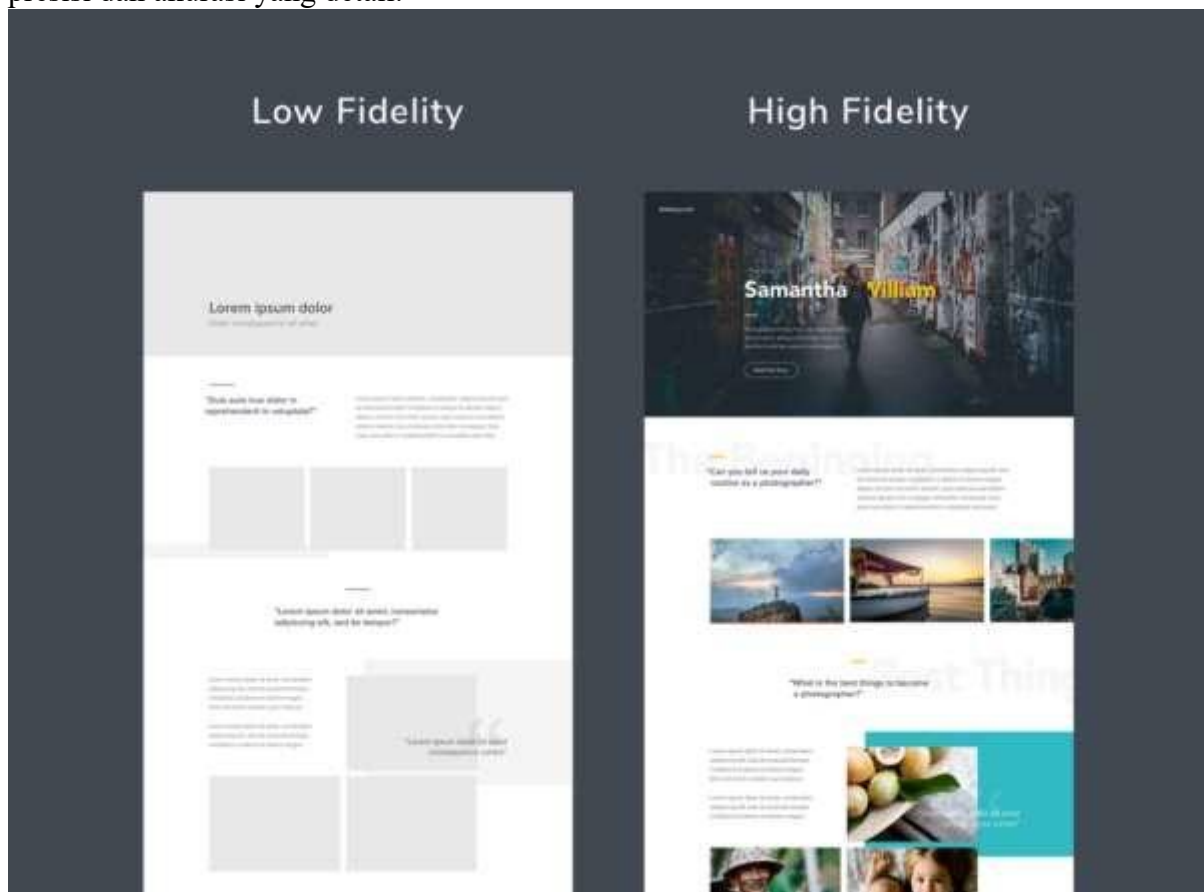


Perbedaan yang mendasar dari Wireframe dan Mockup dapat dilihat dari tingkat *fidelity*, arti kata *fidelity* sendiri artinya presisi.

Wireframe termasuk kedalam *low fidelity* sedangkan **Mockup** termasuk *high fidelity*, keduanya masih bersifat statis. Untuk **Prototype** sudah bersifat dinamis sehingga dapat berinteraksi dengan user dengan cara mengklik pada *interface*.

Yang telah disinggung sebelumnya bahwa *low fidelity* adalah Design yang tingkat presisi nya masih rendah. Sering disebut sebagai wireframe dan memang bertujuan untuk menentukan tata letak. sedangkan *high fidelity* adalah Design yang tingkat presisinya tinggi. Sudah

memiliki warna, ukuran , jarak dan bentuk elemennya juga sudah dibuat dengan tingkat presisi dan akurasi yang detail.

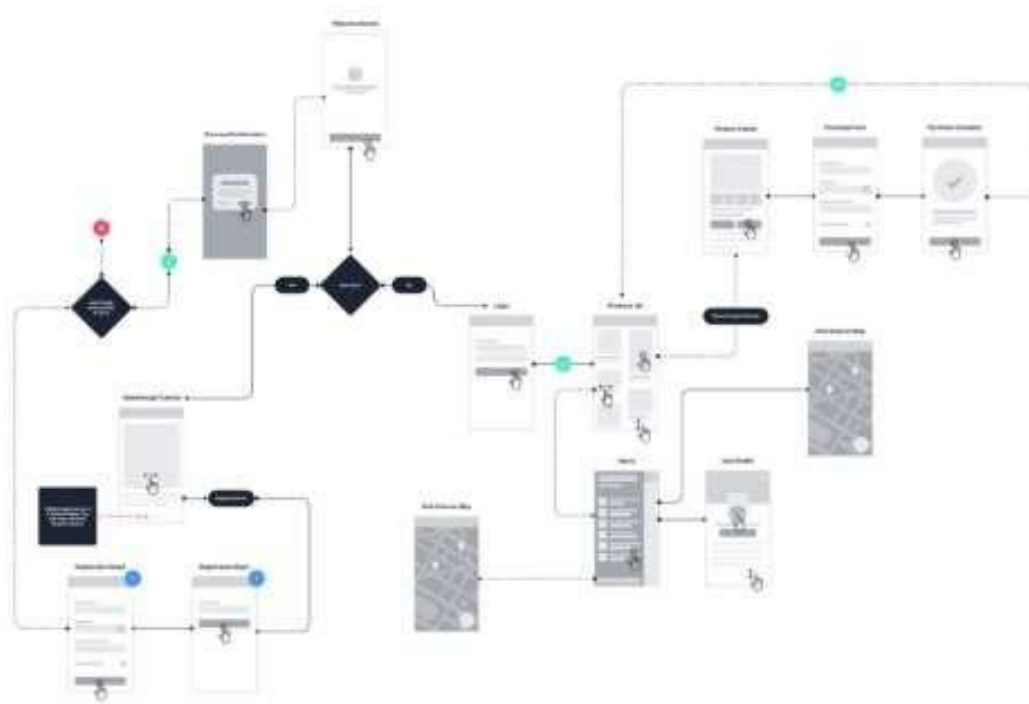


Bukan hanya pensil saja dalam pengerjaan wireframe, agar lebih indah gunakanlah stabilo dan spidol yang bertujuan memberikan tanda khusus kepada elemen yang dirasa penting. misalnya tombol submit, tombol download, tombol login, dll.

4. Mengatur UX flows

Setelah membuat wireframe, Anda perlu mengatur flow bagaimana sebuah produk digunakan oleh pengguna. Flow dibuat dengan pendekatan UX agar nantinya pengguna nyaman menggunakan produk Anda.

Flow ini kemudian didokumentasikan agar para developer mudah dalam mengembangkan produk.



5. Membuat Prototype Desain UX

Tahap berikutnya yaitu, membuat prototipe Desain sesuai dengan desain wireframe dan flow yang telah dibuat. Untuk membuat prototipe desain, Anda bisa membuatnya dengan aplikasi seperti Invision, MockPlus, Adobe XD, dan lain-lain.

Prototipe desain tersebut dapat diuji coba oleh internal tim dan langsung diperbaiki jika diperlukan. Jika prototipe desain tersebut telah lolos di internal tim, Anda bisa mengujinya ke user Anda.

6. Membuat Design System

Berikutnya adalah tahap pembuatan design system. Design system dibuat untuk menyimpan segala komponen-komponen desain, terutama komponen desain UI, seperti icon, font, colour palette, dan lain-lain dalam sebuah library.

Di tahap ini, dibutuhkan kolaborasi antara desainer UI dan developer. Desainer UI mulai membuat elemen desain, sementara developer membuat komponen library menggunakan HTML, CSS, Javascript, dan lain-lain.

Dengan adanya design system ini, proses pembuatan desain akan lebih cepat karena elemen desain telah tersedia. Manfaat lainnya adalah desain Anda jadi lebih konsisten dan efisien dalam pengerjaan desain produk lainnya. .

7. Mendesain User Interface

Di tahap ini, seorang UI Designer mulai bertugas mendesain tampilan produk yang menarik. Tahapan ini juga merupakan implementasi dari wireframe yang telah dibuat sebelumnya.

UI Designer akan mempercantik sketsa dengan paduan warna, tipografi, dan transisi antar halaman dengan elemen-elemen yang telah dibuat di tahap sebelumnya. Di tahap ini desainer UI juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain UI yang baik.

Desainer bisa menggunakan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Sketch App dan aplikasi desain lainnya.

8. Proses Pengembangan produk oleh Developer

Selanjutnya, tahap pengembangan produk oleh Developer. Di tahap ini, desain yang telah lolos uji coba dan didesain oleh desainer UI mulai didevelop oleh para developer.

Meskipun telah masuk ke tahap developing, tugas desainer UI dan UX tidak langsung berakhir. Developer bisa tetap berkolaborasi dan berkomunikasi dengan tim desainer untuk dapat mengatasi permasalahan bersama, jika ditemukan suatu kendala.

9. Design Usability Test

Setelah sebuah produk tercipta dengan tampilan yang baik, produk bisa mulai diluncurkan. Namun, sebelum benar-benar diluncurkan ke banyak orang, produk tersebut perlu melakukan proses uji coba dilakukan dengan memberikan skor pada setiap fitur desain.

Setelah diuji coba, desain tersebut akan mendapatkan saran dan masukan dari pengguna. Desain kemudian direvisi dan dites kembali sampai menjadi sebuah desain yang nyaman dan diinginkan pengguna.

Mengapa UI dan UX Penting dalam Pengembangan Website dan Aplikasi?

Tahukah Anda bahwa UI dan UX dikatakan sebagai salah satu kunci sukses sebuah produk. Kira-kira kenapa ya bisa dikatakan demikian? Menurut beberapa survei dan riset, inilah pentingnya UI dan UX pada sebuah produk.

1. Menghasilkan Produk yang Dibutuhkan Pengguna

Dengan memfokuskan desain pada user experience, Anda dapat membuat sebuah produk dengan fitur-fitur yang memang dibutuhkan oleh pengguna. Produk yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna akan lebih diminati.

UI yang Baik

Konsisten. Konsistensi desain dapat membantu pengguna untuk mengerti pola website atau aplikasi Anda.

Dengan begitu,

UX yang Baik

Mudah digunakan (*usability*). Mudah digunakan artinya, pengguna bisa menggunakan fitur-fitur aplikasi atau website tanpa membutuhkan effort yang berlebih.

pengguna akan lebih mudah menggunakan produk Anda. Mereka juga akan lebih familiar dengan produk-produk Anda karena desain yang konsisten.

Responsif. Tampilan website yang baik harus fleksibel di segala perangkat.

Hal itu agar pengguna bisa melihat tampilan website atau aplikasi dengan baik di perangkat desktop maupun mobile.

Dengan begitu, pengguna bisa tetap mengakses website atau produk Anda di mana saja dan kapan saja.

Jelas dan Ringkas. Tampilan website Anda harus terlihat jelas dan ringkas agar pengguna dapat memahami informasi aplikasi atau website Anda.

Intuitif. Desain yang intuitif secara sederhana artinya mudah dimengerti secara natural. Pengunjung jadi dapat dengan mudah memahami *flow* website Anda tanpa perlu membutuhkan sebuah *manual book*.

Kontras Warna yang Baik. Pemilihan warna

Memiliki nilai (*valuable*). Bernilai atau memiliki nilai berarti fitur-fitur yang ada pada produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika produk tidak dibutuhkan oleh pengguna, produk tersebut belum dikatakan mempunyai nilai yang berharga meski produk tersebut mudah digunakan.

Mudah untuk didapatkan (*Adoptability*). Sebuah produk yang bernilai seharusnya mudah untuk didapatkan, mudah dibeli, dan mudah diunduh sehingga pengguna bisa dengan mudah untuk memulai menggunakan produk tersebut.

Kesukaan (*Desirable*). Istilah ini berkaitan dengan perasaan emosi tertentu. Misalnya, pengguna merasakan pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan produk tertentu.

dalam desain interface sangatlah penting. Kontras warna yang baik akan memudahkan pengguna membaca dan memahami informasi.

Informasi Terstruktur. Desain UI yang baik tidak hanya harus indah, namun juga mudah untuk digunakan.

Dengan menampilkan informasi yang terstruktur, informasi akan lebih mudah dipahami oleh pengguna. Tidak hanya asal meletakkan gambar, icon, maupun tulisan.

Desain seperti ini akan membantu pengguna untuk bisa lebih fokus dan cepat menyelesaikan kebutuhannya.

Salah satu perusahaan yang telah membuktikan keberhasilan dari mendengarkan kebutuhan pengguna adalah ESPN. ESPN berhasil meningkatkan 35% pendapatan website mereka setelah mendesain ulang homepage dengan pendekatan user experience.

2. Meningkatkan Kepuasan Pengguna Terhadap Produk

Produk dengan tampilan yang buruk dan sulit digunakan akan cepat ditinggalkan oleh pengguna. Riset dari (<https://www.dotcominfoway.com/blog/infographic-why-users-uninstall-your-app/>) DCI mengatakan 62% pengguna meng-uninstall aplikasi di ponsel mereka karena tampilan berantakan dan sering terjadi eror.

Namun, bila produk Anda memiliki tampilan menarik dan mudah digunakan, pengguna akan puas menggunakan produk Anda. Kepuasan pengguna akan membuat produk Anda tetap digunakan.

3. Meningkatkan Penjualan dan Bisnis

Bila website atau aplikasi bisnis Anda didesain dengan UI UX yang baik, Anda tidak hanya memberikan pelayanan optimal kepada pelanggan. Secara tidak langsung, Anda berarti telah menjalankan strategi peningkatan bisnis.

Forrester Research telah membuktikan bahwa desain UI dan UX yang baik dapat meningkatkan conversion rate sebuah website hingga 400%. Hal itu karena desain UI UX yang baik akan membuat pengguna terkesan dengan tampilan awal dan mudah menyelesaikan kebutuhan di website tersebut. Pengunjung juga akan lebih mudah melakukan conversion dan pembelian.

Bagaimana UI dan UX yang Baik?

Setelah tahu pentingnya UI UX bagi sebuah produk, Anda tentu tidak ingin asal dalam mendesain sebuah produk, bukan? Nah, simak baik-baik bagaimana kriteria UI dan UX yang baik berikut ini.

Contoh Penerapan UI UX pada Aplikasi dan Website

Untuk memperdalam pengetahuan Anda tentang desain UI dan UX, di bab ini kami akan memberikan beberapa contoh produk yang telah menerapkan desain UI UX.

1. Aplikasi Gojek

Aplikasi Gojek merupakan aplikasi yang bergerak di bidang jasa transportasi, jasa antar makanan, barang, dan lain-lain. Desain aplikasi ini banyak mendapatkan apresiasi dari para penggunanya. Penasaran bagaimana penerapan UI UX di aplikasi Gojek? Yuk simak selengkapnya!

1. User Interface (UI)

- **Desain Animasi yang Menarik**

Konsep desain Gojek sangat **friendly dan informal**. Desain tersebut berhasil membuat pengguna merasa lebih dekat dan relate dengan layanan yang tersedia dalam aplikasi. Misalnya animasi desain seperti gambar di bawah ini.



Desain tersebut diadaptasi dari realitas hubungan friendzone. Gojek mengadaptasi gambar tersebut sebagai pesan notifikasi ketika pengemudi membatalkan pesanan.

- **Penggunaan Ikon**



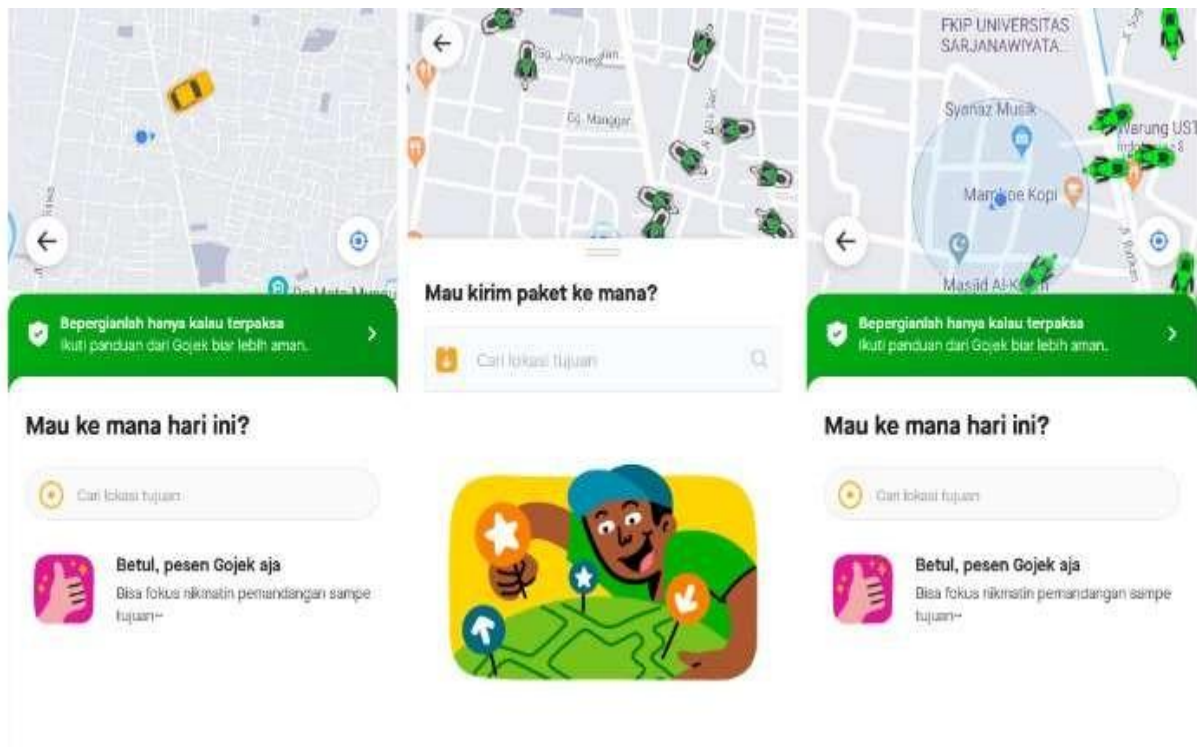
Aplikasi Gojek didesain dengan model ikon untuk memudahkan pengguna menggunakan aplikasi.

Jika ingin memesan GoRide, pengguna hanya tinggal klik ikon motor. Ingin memesan makanan atau minuman, tinggal klik ikon sendok garpu. Ikon-ikon gojek ini akan jadi lebih mudah dikenali oleh pengguna.

Penggunaan ikon ini juga membuat pengguna mudah mengenali fitur-fitur dari Gojek. Pengguna jadi lebih cepat menyelesaikan kebutuhannya. Dengan begitu, pengguna akan lebih puas menggunakan Gojek.

- **Konsistensi Desain**

Jika diperhatikan, desain tampilan setiap fitur tidak jauh berbeda. Misalnya layout pada fitur GoRide, GoCar, dan GoSend.



tampilan pemesanan GoCar, Gosend, GoRide

Tampilan layout ketiga layanan ini hampir sama. Yang membedakan hanyalah ikon motor untuk pesanan GoRide atau Gosend dan ikon mobil untuk pesanan GoCar.

Desain yang konsisten membuat pengguna jadi lebih familiar dengan setiap fitur. Pengguna pun jadi lebih mudah dan cepat dalam memenuhi kebutuhannya.

2. User Experience (UX)

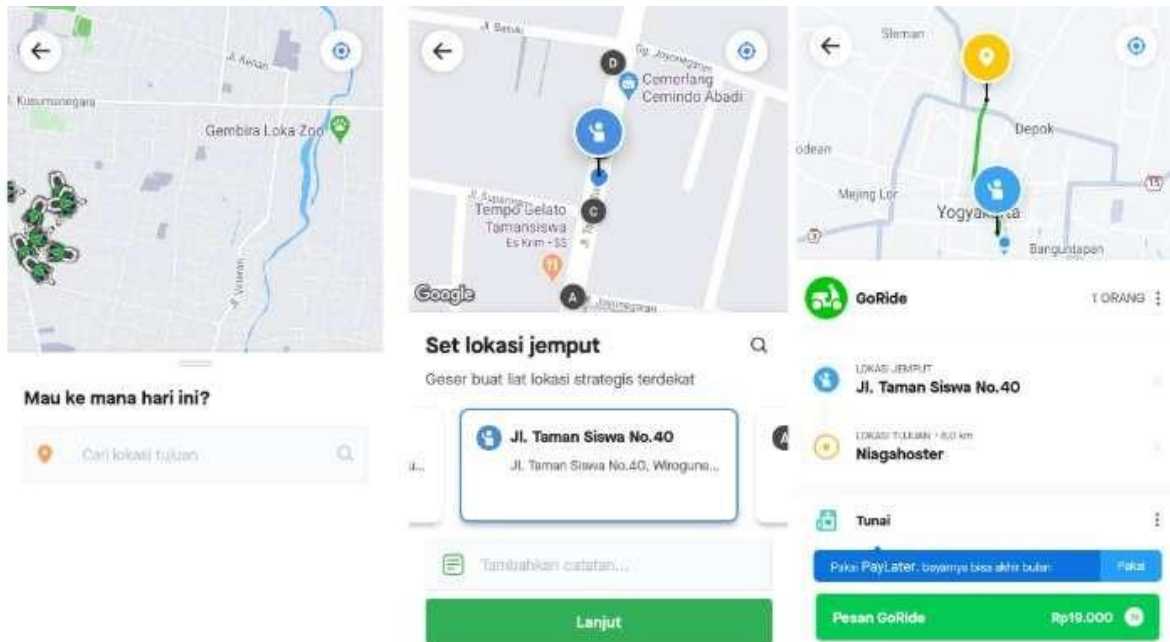
- **Fitur yang Tersedia sangat Usefull**

Gojek menyediakan banyak fitur yang menjadi favorite para penggunanya, seperti GoRide (ojek motor), GoCar (taxi mobil), dan GoFood (pesan antar makanan).

Terbukti Gojek telah diunduh sebanyak 142 juta kali dan memiliki 2 juta mitra pengemudi.

- **Alur Penggunaan Mudah**

Dari segi kenyamanan pengguna, Gojek menampilkan flow fitur yang mudah digunakan secara natural. Mari simak flow dari fitur GoRide berikut ini.



Alur pemesanan mudah dilakukan. Misalnya pengguna ingin memesan GoRide, pengguna cukup klik ikon motor. Selanjutnya, pengguna hanya perlu mengisi lokasi tujuan di kolom pencarian dan lokasi penjemputan.

Dan secara otomatis, akan muncul hasil rencana perjalanan Anda lengkap dengan biaya pemesanannya. Kemudahan ini membuat pengguna dapat memesan GoRide tanpa *effort* yang berlebih. Terlebih terdapat fitur tombol dan *copy wording* di setiap langkahnya untuk menggiring alur pemesanan.

2. Google

Hampir semua orang menggunakan layanan Google Search. Layanan ini memiliki desain yang sederhana dan mudah digunakan. Nah, untuk lebih memahami bagaimana penerapan UI UX pada Google search, simak uraian berikut ini.

1. User Interface (UI)

- **Konsep Minimal Interface**

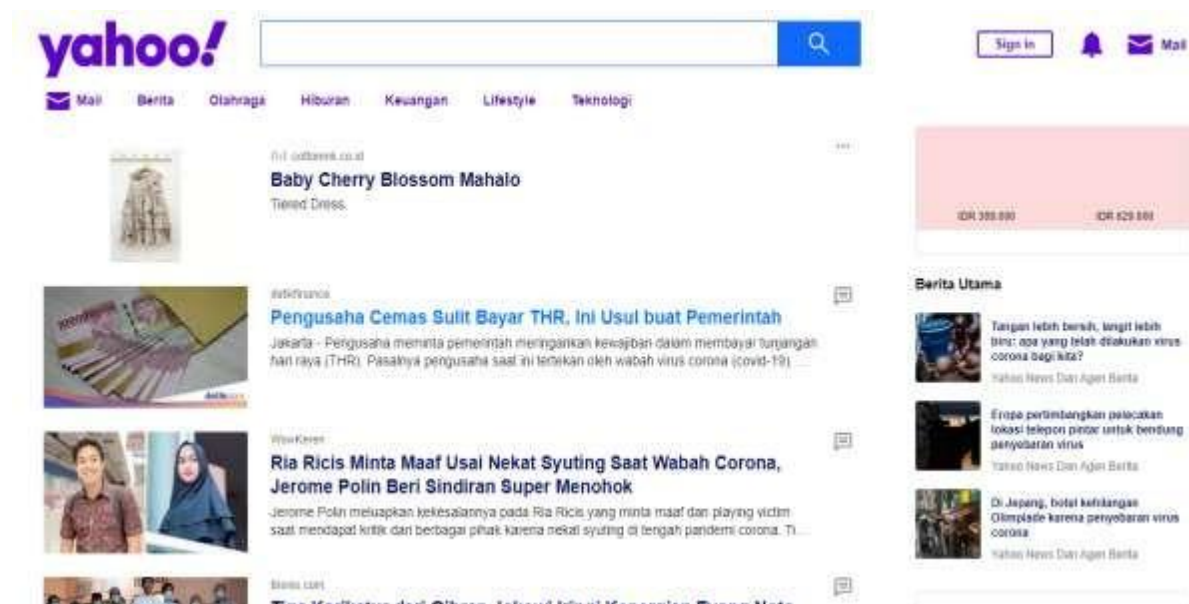
Interface Google ini sangatlah simple. Di halaman awal Google Search, Anda hanya akan melihat background putih dan kolom pencarian Google.



Tampilan Google Search simple, jelas, dan sangat berfokus pada tujuan pengguna, yaitu melakukan pencarian. Pengguna jadi dapat dengan mudah menyelesaikan kebutuhannya.

Dengan konsep minimalis tersebut, pengguna bisa langsung melakukan pencarian atau fokus melakukan pencarian. Kebutuhan pengguna pun jadi lebih cepat terpenuhi.

Berbeda dengan mesin pencarian lain, yang menampilkan banyak konten sehingga pengguna bisa terdistraksi oleh konten tersebut.



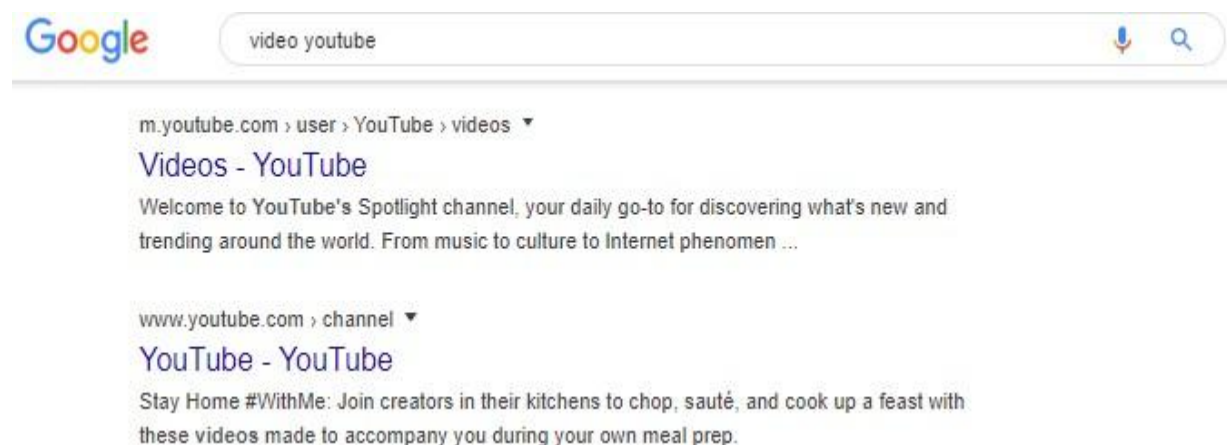
- **Konsisten Warna dan layout**

Tampilan Google memang didominasi oleh *white space* dengan style layout yang konsisten. Warna yang minimalis tersebut akan meningkatkan fokus pengguna pada penggunaan fitur pencarian.

Selain warna putih, Google mempunyai **colour palette** yang konsisten pada setiap fiturnya, yaitu warna biru seperti gambar di bawah ini.



Palette tersebut digunakan dominan di setiap tema produk, toolbars, buttons, dan juga font colour. Konsisten warna tersebut membuat pengguna lebih familiar dengan fitur-fitur Google. Dengan penggunaan warna yang minimalis dan konsisten, pengguna jadi tahu highlight utama dari setiap fungsi.



Jika pengguna ingin klik halaman website di hasil pencarian, pengguna akan klik font yang berwarna biru. Jadi pengguna lebih cepat memenuhi kebutuhannya.

- **Responsive Ilustrasi dan Ikon**

Google memiliki desain UI yang responsive. Artinya pengguna dapat tetap menggunakan layanan pencarian Google di berbagai perangkat dengan kualitas gambar yang stabil.



Grid-system yang dibuat dengan baik oleh desainer menjadikan ilustrasi dan ikon tersebut dapat ditampilkan baik di perangkat desktop maupun mobile.

Jika di perangkat mobile, pengguna tidak tetap bisa melihat informasi secara presisi menyesuaikan bentuk perangkat. Pengguna jadi tetap bisa menggunakan layanan Google di mana saja dan kapan saja dengan mudah.

2. User Experience

- **Discoverability (Mudah Digunakan)**

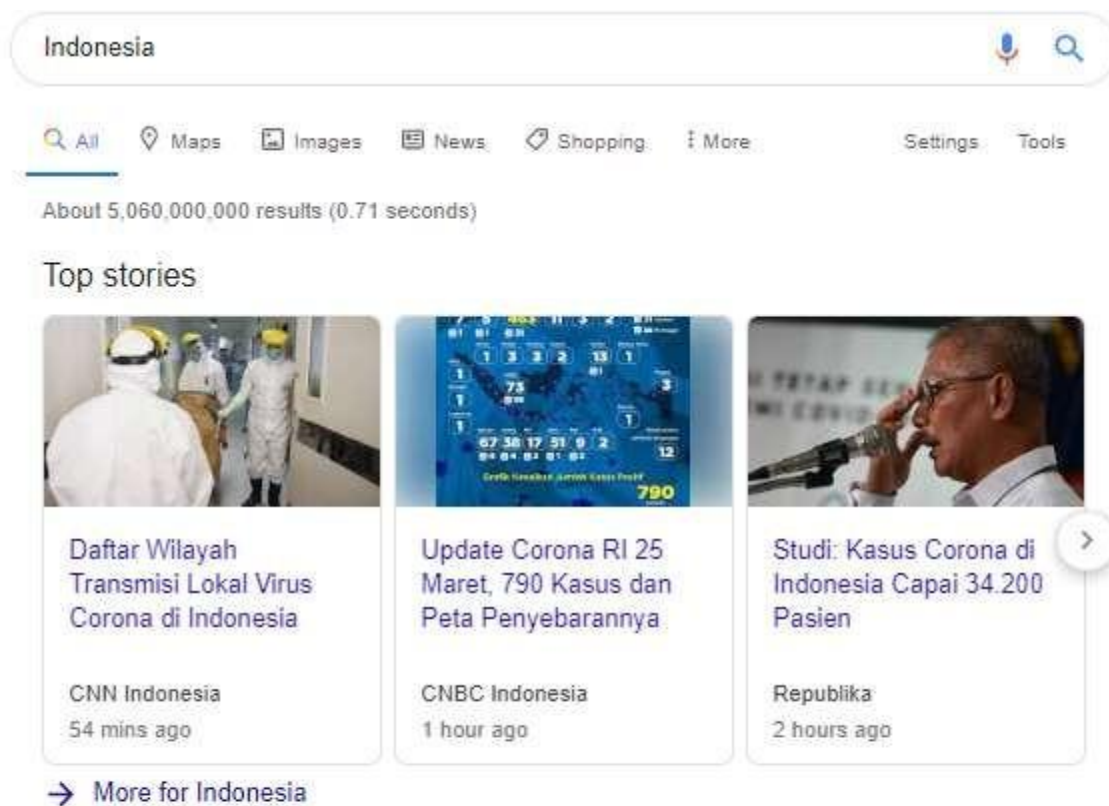
Istilah discoverability dalam dunia UX berarti pengguna dapat menggunakan keseluruhan layanan atau menyelesaikan kebutuhan tanpa perlu petunjuk khusus.

Desain fitur Google membuat pengguna lebih cepat mempelajari setiap fitur dan menyelesaikan kebutuhan. Misalnya, jika pengguna ingin mencari perkiraan cuaca hari ini, pengguna cukup mengetik kalimat tersebut. Google akan menampilkan informasi tentang perkiraan cuaca **hari ini**.

Pengguna cukup klik halaman website dan informasi yang dibutuhkan akan didapatkan. Saking mudahnya pengguna dapat melakukan pencarian apa saja, Google disebut sebagai “**Advanced Search**”.

- **Desain Adaptif**

Desain adaptif berarti setiap pencarian yang dilakukan setiap pengguna akan menampilkan hasil informasi yang dirancang khusus. Misalnya pengguna mencari “Indonesia”, hasil yang muncul dimunculkan adalah berita, maps, dan gambar.



en.wikipedia.org › wiki › Indonesia

Indonesia - Wikipedia

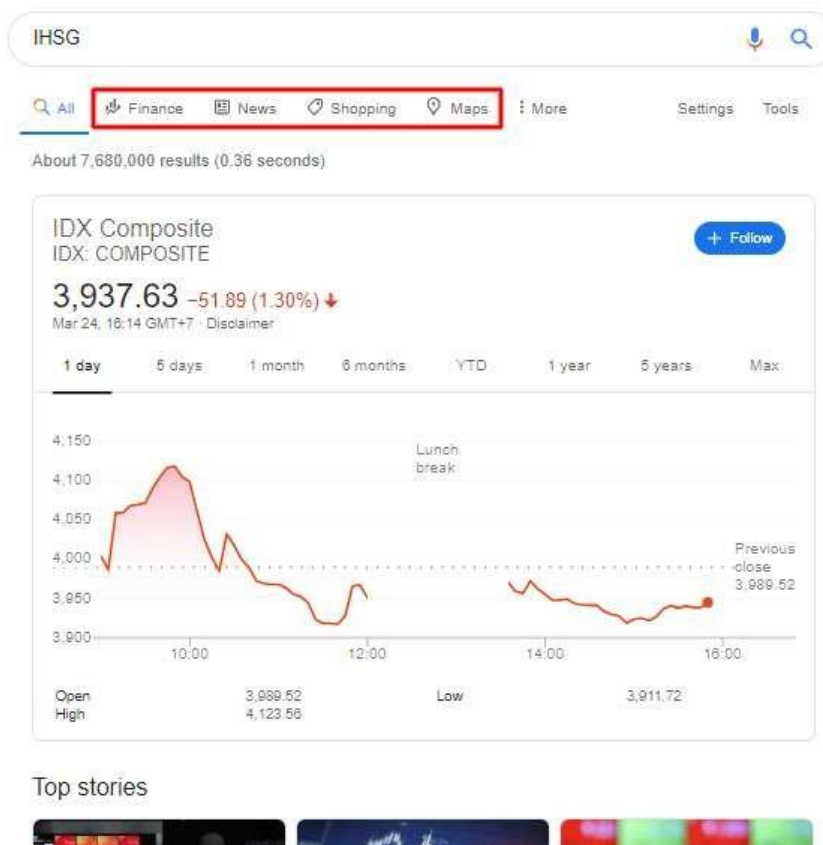
Indonesia officially the Republic of Indonesia is a country in Southeast Asia and Oceania, between the Indian and Pacific oceans. It is the world's largest island ...

Capital and largest city: Jakarta, 6°10'30"S ... Currency: Indonesian rupiah (Rp) (IDR)

Regional languages: Over 700 languages ... Calling code: +62

Indonesians · History of Indonesia · Jakarta · Indonesian language

Sementara jika mencari “IHSG”, hasil yang ditampilkan berupa trafik saham karena IHSG merupakan istilah dalam saham. Oleh sebab itu, hasil pencarian yang muncul adalah tentang finance, berita, gambar, dll.



Dengan dirancang secara adaptif, pengguna dapat langsung menemukan informasi yang dibutuhkan. Pengguna jadi tidak perlu kesulitan dan berlama-lama mencari informasi, sehingga kepuasan pengguna akan meningkat.

- **Fast and No Errors**

Proses yang cepat dan no errors akan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan produk.

Prinsip tersebut diadaptasi oleh Google. Apa saja yang dicari oleh pengguna akan ditampilkan oleh Google. Misalnya mencari “kucing”, maka Google akan menampilkan 121.000.000 hasil dalam 0.39 detik. Bahkan mencari dengan kata kunci apapun.

Namun, jika kata yang kita cari sangat diluar logika, Google tidak dapat menampilkan hasilnya. Misalnya “zxxxxxzzzzzyyzyy” maka Google akan menampilkan bahwa pencarian tersebut tidak cocok dengan dokumen web yang ada.

Your search - **zxxxxxzzzzzyyzyy** - did not match any documents.

Suggestions:

- Make sure all words are spelled correctly.
- Try different keywords.
- Try more general keywords.

Studi Kasus: Pengembangan Aplikasi E-Commerce "QuickMart"

1. Latar Belakang

Perusahaan fiksi "QuickMart" bertujuan untuk membangun aplikasi e-commerce inovatif yang memberikan pengalaman berbelanja online yang memuaskan. Pentingnya menggabungkan desain UI/UX yang baik menjadi fokus utama untuk mencapai tujuan ini.

2. Riset Pengguna (UX Research)

Tim UX memulai dengan melakukan riset mendalam untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna dalam berbelanja online. Survei online, wawancara, dan analisis pesaing membantu tim memahami bahwa pengguna menginginkan antarmuka yang bersih, navigasi yang mudah dipahami, dan pengalaman berbelanja yang cepat dan efisien.

3. Information Architecture (IA)

Hasil riset digunakan untuk membuat Information Architecture (IA) yang mengatur struktur aplikasi. Metode card sorting digunakan untuk mengorganisir kategori produk dan menetapkan navigasi yang intuitif, memastikan pengguna dapat dengan mudah menemukan apa yang mereka cari.

4. Wireframing

Tim UX menggunakan Figma untuk membuat wireframe yang menggambarkan tata letak umum dan alur pengguna. Wireframe ini membantu visualisasi konsep dan memberikan landasan untuk pengembangan desain lebih lanjut.

5. UX Flows

Berdasarkan wireframe, tim UX mengatur UX flows untuk setiap langkah proses berbelanja. Mulai dari memilih produk hingga menyelesaikan pembayaran, setiap langkah didesain untuk memberikan pengalaman pengguna yang mulus dan intuitif.

6. Prototyping dengan Adobe XD

Prototipe interaktif dibuat menggunakan Adobe XD. Ini digunakan dalam pengujian internal dan eksternal untuk mendapatkan umpan balik yang berharga. Hasilnya membantu memperbaiki desain sebelum melangkah lebih jauh ke tahap pengembangan.

7. Design System

Tim UX dan UI bekerja sama dalam membuat Design System. Ini mencakup komponen-komponen desain UI, seperti warna, ikon, dan font, yang disimpan dalam sebuah library. Memastikan konsistensi desain di seluruh aplikasi.

8. User Interface Design (UI)

Tim UI menggunakan Adobe Illustrator dan Sketch untuk mendesain antarmuka pengguna. Prinsip-prinsip desain UI yang baik diterapkan untuk menciptakan elemen visual yang menarik dan mudah dikenali.

9. Pengembangan Produk oleh Developer

Desain diserahkan kepada tim pengembang yang menggunakan framework seperti React Native. Proses pengembangan memastikan implementasi yang efisien dan sesuai dengan desain yang telah disetujui.

10. Usability Testing

Sebelum peluncuran, tim UX melakukan uji coba usability dengan melibatkan pengguna sesungguhnya. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk melakukan perbaikan terakhir sebelum peluncuran.

Hasil dan Dampak:

Setelah peluncuran, aplikasi "QuickMart" mendapat tanggapan positif. Antarmuka yang bersih dan mudah dinavigasi, bersama dengan pengalaman berbelanja yang efisien, membuat pengguna merasa nyaman dan puas. Terjadi peningkatan signifikan dalam jumlah pengguna dan transaksi, menunjukkan bahwa investasi dalam desain UI dan UX yang baik memberikan dampak positif pada kesuksesan aplikasi e-commerce ini.

Kesimpulan

Dari pemaparan di atas, UI memang merupakan bagian dari UX. Keduanya merupakan elemen penting yang saling membutuhkan dalam pengembangan website atau aplikasi.

Jika desain UX suatu produk sangat baik tetapi desain UI-nya tidak bagus, first impression pengguna juga akan tidak bagus. Sama halnya, jika desain UI suatu produk bagus, tetapi desain UX-nya tidak bagus, pengguna tidak akan suka menggunakan produk tersebut.

Jadi, keduanya harus memiliki desain yang baik sehingga produk Anda disukai oleh pengguna secara keseluruhan. Dengan begitu manfaat produk pun juga dapat dirasakan oleh pengguna. Studi kasus "QuickMart" mencerminkan pendekatan menyeluruh untuk menggabungkan UI/UX dalam pengembangan e-commerce.

MODUL UI UX

BY MUHAMAD HANIF

