LAPORAN KELOMPOK 6

USER EXPERRIENCE

Program Studi Teknik Informatika

Mata Kuliah: Perancangan UX

Dosen: Ary Dwi Warsito

**Universitas Matana**



Nama Kelompok: bipiww

Anggota:

- Fiola Arta Glorya Saranani

- Adinda Az-zahra Safitri

# Panduan Meningkatkan User Experience (UX) dalam Aplikasi

## 1. Pendahuluan

User Experience (UX) merupakan pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk digital, seperti aplikasi atau website. UX yang baik akan membuat pengguna merasa nyaman, mudah memahami fitur, serta cepat mencapai tujuannya. Sebaliknya, UX yang buruk bisa menyebabkan pengguna frustrasi dan beralih ke produk lain.

## 2. Elemen-Elemen UX

- Kemudahan Navigasi: Pengguna harus bisa berpindah antar fitur dengan cepat dan tanpa kebingungan.  
- Konsistensi Desain: Desain antarmuka harus konsisten, baik dari segi warna, font, maupun posisi tombol.  
- Feedback Interaktif: Aplikasi harus memberikan respon saat pengguna melakukan aksi, seperti loading, notifikasi, atau pesan kesalahan.  
- Kecepatan Akses: Waktu loading yang cepat sangat memengaruhi kenyamanan pengguna.  
- Aksesibilitas: Aplikasi harus bisa diakses oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas.  
- Mobile-Friendly: Tampilan aplikasi harus responsif dan nyaman digunakan di perangkat mobile.

## 3. Studi Kasus: Aplikasi X vs Aplikasi Y

Aplikasi X memiliki UX yang baik karena:  
- Menu navigasi sederhana  
- Proses pendaftaran cepat  
- Tersedia dark mode untuk kenyamanan mata  
  
Aplikasi Y memiliki UX yang kurang baik karena:  
- Loading lama  
- Banyak iklan yang mengganggu  
- Tombol sulit ditemukan dan tidak konsisten tampilannya

## 4. Strategi Meningkatkan UX

- Melakukan user testing untuk mengetahui kendala nyata yang dialami pengguna.  
- Mendesain UI yang intuitif dan sederhana.  
- Memberikan feedback visual yang jelas saat pengguna berinteraksi.  
- Menambahkan fitur onboarding untuk pengguna baru.  
- Mengoptimalkan kecepatan loading halaman atau fitur.  
- Memastikan aplikasi aksesibel bagi semua kalangan, termasuk pengguna dengan keterbatasan.

## 5. Kesimpulan

UX adalah aspek krusial dalam pengembangan aplikasi. Dengan memahami kebutuhan dan perilaku pengguna, kita bisa menciptakan pengalaman yang lebih nyaman dan efisien. Tim pengembang harus terus mengevaluasi dan memperbaiki UX agar aplikasi tetap relevan dan disukai pengguna.

## 6. Metodologi Diskusi

Kelompok kami melakukan diskusi melalui Google Meet selama 1 jam. Setiap anggota memberikan contoh aplikasi yang pernah digunakan dan mengidentifikasi apa saja elemen UX yang terasa nyaman atau tidak nyaman. Hasil diskusi dicatat dan dirangkum menjadi poin-poin utama di atas.

## 7. Referensi

- Nielsen Norman Group – https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/  
- Material Design Guidelines – https://material.io/design  
- Apple Human Interface Guidelines – <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>