



- Pertemuan 1 -

Pengenalan UI/UX dan Design Thinking

OUTLINE

Topik 1 : Pengenalan UI/UX

1. Definisi UI/UX
2. Perbedaan UI vs UX
3. Tools UI/UX

Definisi UI/UX

User Interface (UI)

Antarmuka pengguna.

Bentuk tampilan grafis yang ada pada perangkat atau produk yang dilihat dan berhubungan dengan pengguna.

User Experience (UX)

Pengalaman Pengguna

Bagaimana pengguna dari suatu produk berinteraksi dengan produk tersebut.

Perbedaan UI/UX

User Interface (UI)

UI Trends

Layout

Font

UI Kits

Animation

Illustration

Mockup

Color

User Experience (UX)

User Research

Wireframe

Task Analysis

Usability Testing

Personas

Affinity Diagram

Arsitektur Infoemasi

User Journey Map



1

Tulisannya pake warna merah dong, biar dikira anak Telkom banget nih 😄

2

Website LMS ada dark mode, biar kalo buka LMS matanya nggak capek 😊

Jadi intinya...

UI fokus ke tampilan, jika UX fokus ke
pengalaman pengguna.

Ketika me-desain suatu produk, UI dan UX sama-sama penting. Misal tampilannya bagus didukung dengan pengalaman menyenangkan, maka produknya pun juga bakalan bagus. Begitu pula sebaliknya.

Tools UI/UX

Brainstorming

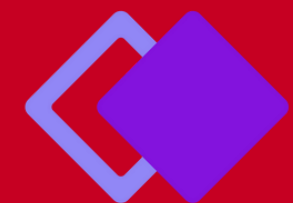
Melatih otak manusia agar muncul ide-ide baru dan kemudian memvisualisasikan ide-ide tersebut pada sebuah gambar, mind map, flowchart, dan lain lain.

The FigJam logo is displayed on a white rectangular background with a light gray dot grid pattern. The text "FigJam" is in a bold, black, sans-serif font, followed by a small, thin, gray pencil icon.

miro



draw.io



Whimsical

Tools UI/UX

Wireframing

sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi



Balsamiq Cloud



Moqups



Mockflow



Mockplus



Tools UI/UX

Mockup Apps

Mockup apps adalah tools yang dirancang untuk mempermudah kita dalam mendesain sebuah produk digital.



Figma



Adobe XD



Invision App

Tools UI/UX

Graphic Design



Adobe Illustrator



Corel Draw



Adobe Photoshop

OUTLINE

Topik 2 : Pengenalalan Design Thinking

1. Definisi Design Thinking
2. Kegunaan Design Thinking
3. Fase Design Thinking

Definisi Design Thinking



Empathize



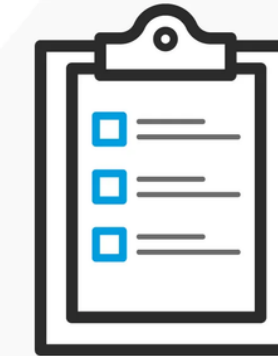
Define



Ideate



Prototype



Test

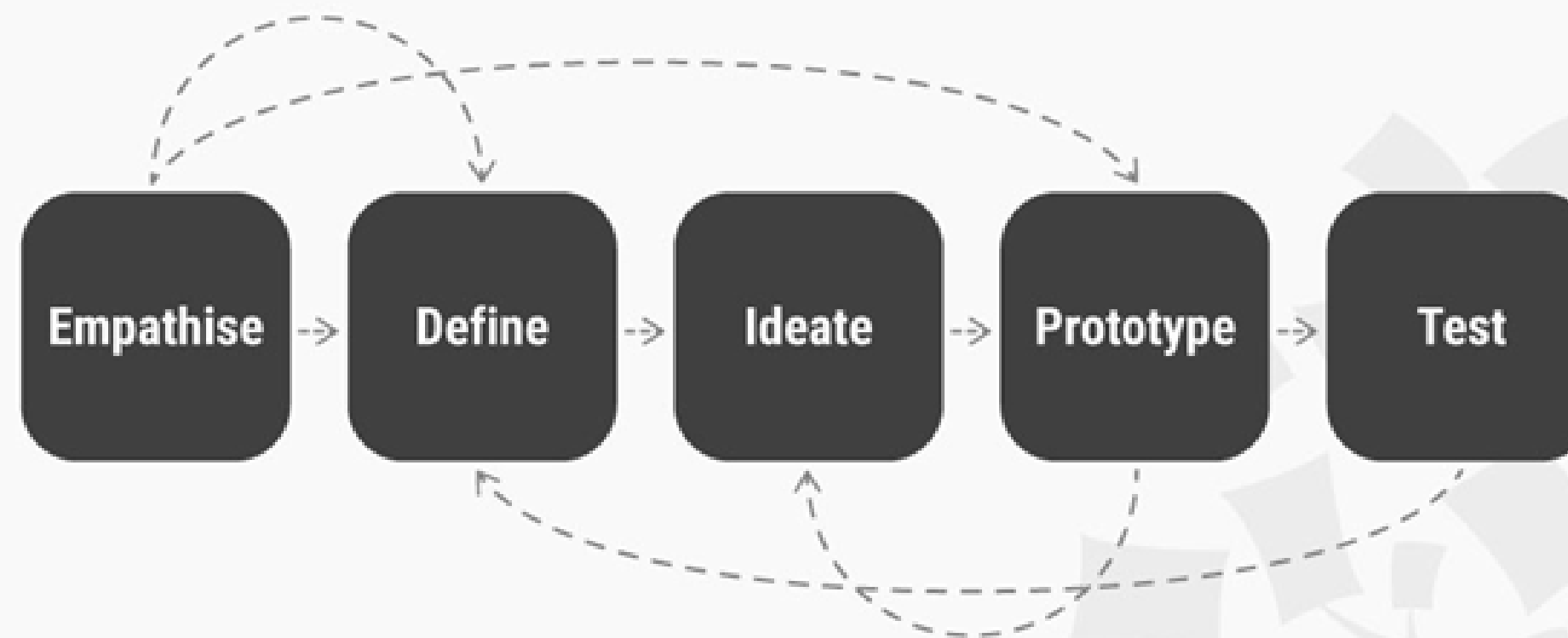
Design thinking is a human-centered approach to innovation that draws from the designer's toolkit to integrate the needs of people, the possibilities of technology, and the requirements for business success.

-Tim Brown, IDEO-

Kegunaan Design Thinking

Design thinking berguna untuk memahami kebutuhan pengguna, menghasilkan produk yang indah dipandang dan mudah digunakan, menghasilkan produk yang dapat menjadi solusi permasalahan manusia, serta mengurangi resiko penolakan produk oleh pengguna.

Design Thinking: A 5 Stage Process



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

INTERACTION-DESIGN.ORG

OUTLINE

Topik 3 : Fase Design Thinking

1. Pengenalan Fase Empathizing
2. Pengenalan Fase Defining
3. Pengenalan Fase Ideation
4. Pengenalan Fase Prototyping
5. Pengenalan Fase Testing

Fase Empathizing

Tujuan Empathizing

Membantu designer dalam mencari tahu pandangan & kebutuhan dari target usernya dengan research sebelum mendefinisikan problem statement dan melakukan ideation

Fase Empathizing

Yang dilakukan pada tahap Empathize

- 1 Melakukan survey pengguna
- 2 Melakukan In-depth Interview
- 3 Melakukan FGD
- 4 Menganalisis data analitis

Fase Define

Tujuan Define

Memilah data sehingga dapat dipetakan inti permasalahan. Pemetaan inti permasalahan harus dilakukan dari sudut pandang user.

Fase Define

Yang dilakukan pada
tahap Define

- 1 Mendefinisikan permasalahan user dari hasil Empathise
- 2 Membuat How-Might We sebagai opportunity

Fase Ideation

Tujuan Ideation

UI/UX melakukan brainstorming, mindmapping, dan ideasi untuk menciptakan suatu produk yang mampu menjawab permasalahan user.

Fase Ideation

Yang dilakukan pada tahap Ideation

- 1 Memulai brainstorming ide berdasarkan How-Might We
- 2 Brainstorming ide solusi yang akan diberikan
- 3 Membuat gambaran kasar (wireframe) dengan Crazy-8's

Fase Prototype

Tujuan Prototype

Desainer UI/UX dan tim produksi bekerja sama untuk merancang produk sesuai hasil ideasi.

Fase Prototype

Yang dilakukan pada tahap Prototype

- 1 Mendesain interface dari hasil Crazy 8's
- 2 Menyusun UI menjadi sebuah flow proses yang sesuai dengan ide solusi
- 3 Membuat prototype yang dapat digunakan untuk Testing

Fase Testing

Tujuan Testing

Untuk mengetahui kelayakan dan kegunaan produk sebelum disebarluaskan pada user

Fase Testing

Yang dilakukan pada tahap Testing

- 1 Mengevaluasi setiap ide solusi dengan testing
- 2 Melakukan interview/online survey untuk testing

thank you. feel free to ask.