

MAKALAH
DESAIN USER INTERFACE

Disusun untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer

oleh :

Rezqie Hardi Pratama (1301184119)

Tyo Revandi (1301180314)



PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS INFORMATIKA

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
BAB I.....	3
A. Latar Belakang.....	3
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penulisan.....	3
BAB II.....	4
A. Penjelasan Singkat Konsep Metode UCD.....	4
B. Penjelasan Singkat Terhadap Langkah-Langkah Pada Proses Desain UI.....	4 - 5
C. Opini Tentang Langkah Paling Mendasar Dalam Proses Desain UI.....	5
D. Opini Tentang Langkah Paling Mudah Dalam Proses Desain UI.....	5
E. Opini Tentang Langkah Paling Sulit Dalam Proses Desain UI.....	5
BAB III.....	6
A. Kesimpulan.....	6
DAFTAR PUSTAKA.....	7

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dewasa ini perkembangan teknologi sedang berkembang pesat. Salah satunya dibidang desain GUI maupun Web. Terdapat banyak jenis desain yang ada, mulai dari yang sederhana hingga yang luar biasa kompleks pun ada. Karena membuat desain pun, harus memiliki jiwa seni yang baik pula agar dapat membuat tampilan yang menarik dan memikat pengguna.

Adapula masalah yang dihadapi para developer yang membuat desain - desain tersebut. Karena tujuan desainer juga ingin memuaskan pengguna yang menggunakan jasa dia untuk membuat tampilan aplikasi menjadi nyaman. Oleh karena itu, dibutuhkan sekali Kerjasama antar pembuat aplikasi dengan pendesain UI dan mengetahui trending ada sekarang ini agar tidak terjadi kesalahan komunikasi. Software adalah suatu program computer, prosedur, data dan semua dokumentasi yang berhubungan operasi pada sistem computer.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Apa itu konsep metode UCD ?
2. Apa saja tahapan dalam proses desain UI ?
3. Bagaimana opini penulis mengenai proses desain UI ?

C. TUJUAN PENULISAN

Makalah ini dibuat bertujuan untuk memenuhi tugas mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Makalah ini juga dapat dipakai untuk para desainer pemula sebagai pengantar dalam mengetahui metode UCD itu sendiri, mengetahui Langkah – Langkah pembuatan desain, dan dapat memilih langkah mana dulu yang diambil. Dihasilkannya sebuah Model atau Prototyping aplikasi berbasis Mobile yaitu Android untuk mengatasi sebuah masalah yang tercantum pada perumusan masalah dan Menyelesaikan pertanyaan dari rumusan masalah.

BAB II

PEMBAHASAN

A. PENJELASAN SINGKAT METODE UCD

User centered design (UCD) adalah proses desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Produk yang dikembangkan dengan pendekatan UCD, dioptimalkan untuk *end-user* serta ditekankan pada bagaimana kebutuhan atau keinginan *end-user* terhadap penggunaan suatu produk.

Desain dirancang dengan adaptasi terhadap *behavior* atau perilaku pengguna dalam menggunakan produk sehingga produk yang dikembangkan tidak memaksa pengguna untuk mengubah perilakunya ketika menggunakan produk tersebut. Tujuannya adalah agar produk yang dikembangkan dapat bermanfaat serta mudah digunakan bagi pengguna.

B. PENJELASAN SINGKAT TERHADAP LANGKAH – LANGKAH PADA PROSES DESAIN UI

Adapun langkah – langkah yang merupakan patokan dalam membuat desain UI agar lebih mudah dilakukan.

1. *Know user*

Pada tahap ini, pentingnya memahami pengguna dalam menentukan aplikasi apa yang akan dibangun untuk pengguna tersebut. Dengan ditambah dengan menggunakan *persona user*, itu dapat mempermudah proses tersebut.

2. *Understand Business Function*

Pada tahap ini, penting dalam mengetahui fungsi bisnis berdasarkan *persona user* sebagai acuan pada saat membuat antarmuka perangkat lunak.

3. *Understand the Principles of Good Interface and Screen Design*

Pada tahap ini, dengan menerapkan prinsip desain interaksi dalam merancang antarmuka perangkat lunak yang akan menghasilkan antarmuka perangkat lunak yang baik.

4. *Develop System Menu and Navigation*

Pada tahap ini pembuat desain harus merancang sebuah sistem menu dan navigasi yang sesuai dengan prinsip UI. Dengan pengaturan tata letak yang sesuai maka si pembuat desain telah merancang desain dengan baik.

5. *Proper Windows*

Pembuat desain harus dapat memilih *windows* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna saja.

6. *Proper Interaction Device*

Pada tahap ini, perancang mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat memilih perangkat interaksi yang tepat diterapkan dalam desain UI.

7. *Screen-based Control*

Pada tahap ini, perancang mampu menentukan *screen-based control* yang tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

8. *Clear Text and Message*

Dalam tahap ini pembuat desain perlu untuk memahami penggunaan desain untuk sebuah teks dan pesan yang tepat berdasarkan dengan prinsip UI.

9. *Provide Effective Feedback*

Pada tahap ini pembuat desain mampu merancang *feedback, guidance, dan assistance* dengan efektif.

10. *Internalization and Accessibility*

Pada tahap ini, pembuat desain perlu mengetahui tentang aksesibilitas dan pertimbangan penggunaan yang berhubungan dengan negara lain entah itu bahasa, simbol agar tidak menyinggung dengan bangsa yang memiliki perbedaan kultur.

11. *Create Meaningful Graphic, Icons, Images*

Pada tahap ini pembuat desain mampu membuat gambar dan icon yang sesuai kebutuhan dan tidak berlebihan dalam penerapannya.

12. *Choose Proper Colours*

Dalam tahap ini, pembuat desain harus memilih warna sesuai kebutuhan dan juga tidak berlebihan serta tidak memilih warna yang mungkin bertabrakan dengan background dan sebagainya.

13. *Organize Layout, Windows, and Page*

Dalam tahap ini, pembuat desain dapat mampu menerapkan pengaturan dan tataletak Windows dan halaman web yang sesuai dan bermakna.

14. *Testing*

Pada tahap ini, pembuat melakukan testing pada klien dan para pekerja sebelum diberikan kepada para pengguna. Sangat penting untuk melakukan tahap ini, karena tahap ini sangat krusial jika terjadi ketidakpuasan pengguna pada antarmuka perangkat.

C. Opini Tentang Langkah Paling Mendasar Dalam Proses Desain UI

Tahapan paling mendasar adalah pada tahap satu, dua, dan tiga. Karena pada tahap tersebut merupakan tahap yang penting pada dasarnya. Jika tidak mengenal pengguna maka pembuat desain akan bingung dalam membuat antarmuka yang akan dirancang. Lalu jika pembuat desain tidak tahu apa fungsi bisnis nya, maka tujuan untuk memikat pengguna pun berkurang.

D. Opini Tentang Langkah Paling Mudah Dalam Proses Desain UI

Tahapan yang paling mudah ada pada tahap empat, delapan, dan Sembilan. Karena pada tahap tersebut merupakan hal yang sudah sesuai dengan prinsip UI yang akan dibuat.

E. Opini Tentang Langkah Paling Sulit Dalam Proses Desain UI

Hampir semua tahapan itu termasuk sulit, tetapi semua dapat terbantu jika sudah memenuhi langkah yang paling mendasar tersebut. Beberapa langkah paling sulit menurut penulis yaitu tahapan lima, sepuluh, sebelas, dan dua belas. Karena tahapan tersebut membutuhkan keterampilan dalam seni, sehingga dapat menentukan tampilan yang menarik dan elegan.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Membuat desain UI memanglah tidak mudah, karena untuk memenuhi keinginan pengguna itu harus dapat membuat Kerjasama antara pembuat desain, klien, dan pengguna dengan baik. Pembuat desain pula harus memiliki pengalaman yang luar biasa agar dapat mengerti keinginan yang diinginkan oleh klien dan pengguna.

Pembuat desain pastinya ingin membuat suatu rancangan antar muka yang terlihat rapi, elegan, dan tidak membuat mata sakit para penggunanya. Itu sudah menjadi impian para pembuat desain untuk bisa menyenangkan hati para pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

<https://medium.com/codelabs-unikom/user-centered-design-ee25536850b7>

TIM DOSEN IMK Telkom University. 2020. Slide Overview User Centered Design. Bandung.