



The Element of UX [1]

THE ELEMENT OF UX [1]



Topik:

1. Elemen UX (Proses UXD)
2. Strategy (Product Objective, User Needs)
3. Scope (Function Specifications, Content Requirements)
4. Structure (Interaction Design, Information Architecture)
5. Skeleton (Interface Design, Navigation Design, Information Design)
6. Surface (Sensory Design)

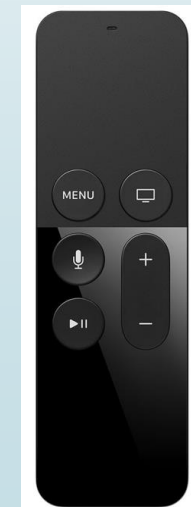
PENGANTAR

Mari kembali sejenak pada 5 komponen *Usability* menurut Jakob Nielsen. *Learnability* berkaitan dengan seberapa mudah sebuah desain dipelajari ketika pertama sekali digunakan oleh user. *Efficiency* berkaitan dengan seberapa seorang user dapat melakukan tugasnya setelah mempelajari sebuah desain. *Safety* berkaitan dengan berapa banyak kesalahan yang dilakukan user, seberapa parah kesalahan ini dan seberapa mudah mereka memperbaiki kesalahan.

Mari kembali sejenak pada 5 komponen *Usability* menurut Jakob Nielsen. *Learnability* berkaitan dengan seberapa mudah sebuah desain dipelajari ketika pertama sekali digunakan oleh user. *Efficiency* berkaitan dengan seberapa seorang user dapat melakukan tugasnya setelah mempelajari sebuah desain. *Safety* berkaitan dengan berapa banyak kesalahan yang dilakukan user, seberapa parah kesalahan ini dan seberapa mudah mereka memperbaiki kesalahan.



Remote Control Anarchy



Apple TV 4th Generation

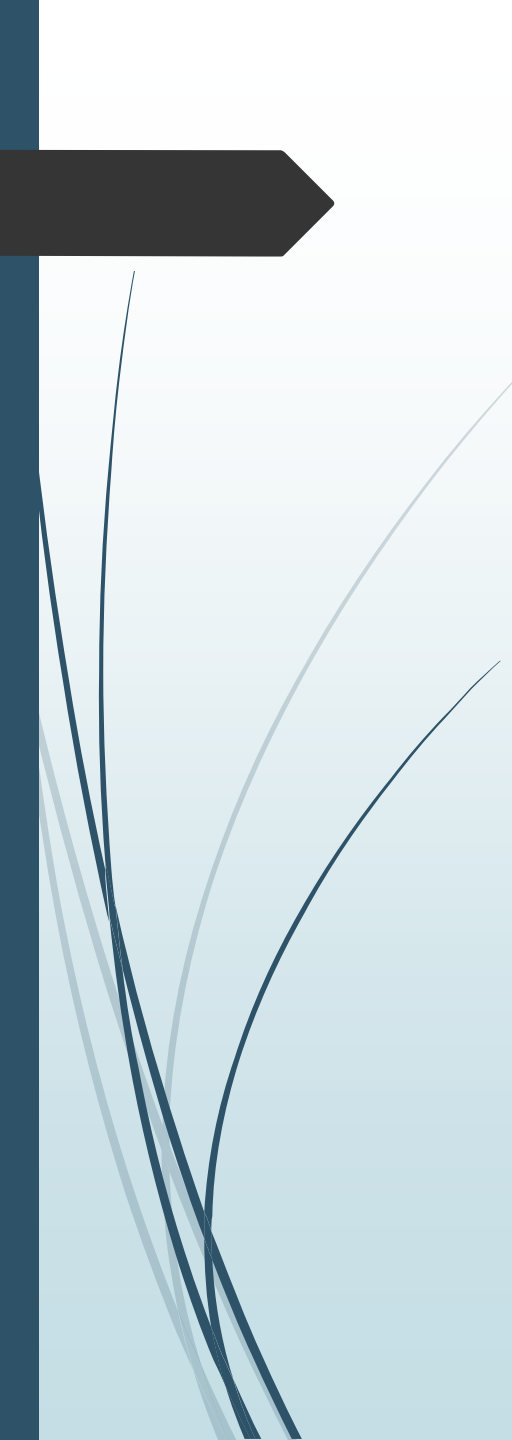


Perancangan Produk: fungsional + estetika

Perancangan **User Experience**: fungsional + estetika + **konteks**.

Perancangan *User Experience* (UX) memiliki definisi yang berbeda dengan perancangan produk. Perancangan UX berkaitan dengan fungsional, estetika dan konteks. Konteks dapat didefinisikan sebagai kondisi yang saling terkait di mana sesuatu ada atau terjadi seperti lingkungan. Konteks siapa yang menjadi *user*, di mana atau dalam lingkungan seperti apa produk akan digunakan, dll.

Lalu, apakah kaitan perancangan produk dengan perancangan *User Experience*? Setiap produk yang ditujukan untuk manusia pasti memiliki *user*, dan setiap kali digunakan, produk tersebut memberikan pengalaman/ *experience*. Oleh karena itu, desain produk harus didukung oleh *User Experience Design* (UXD).



User-Centered Design menjadi prinsip yang digunakan dalam proses UXD. Pertimbangkan user dalam setiap tahap pengembangan produk. Ketahui kebutuhannya, kesulitannya, libatkan *user* dalam proses pengembangan. Jika Anda tidak memberi pengalaman positif kepada *user*, maka mereka tidak akan menggunakan produk Anda. Oleh karena itu, berusahalah memberikan pengalaman yang kohesif, intuitif dan bahkan menyenangkan kepada *user* — pengalaman dimana segala sesuatu berjalan sebagaimana mestinya.

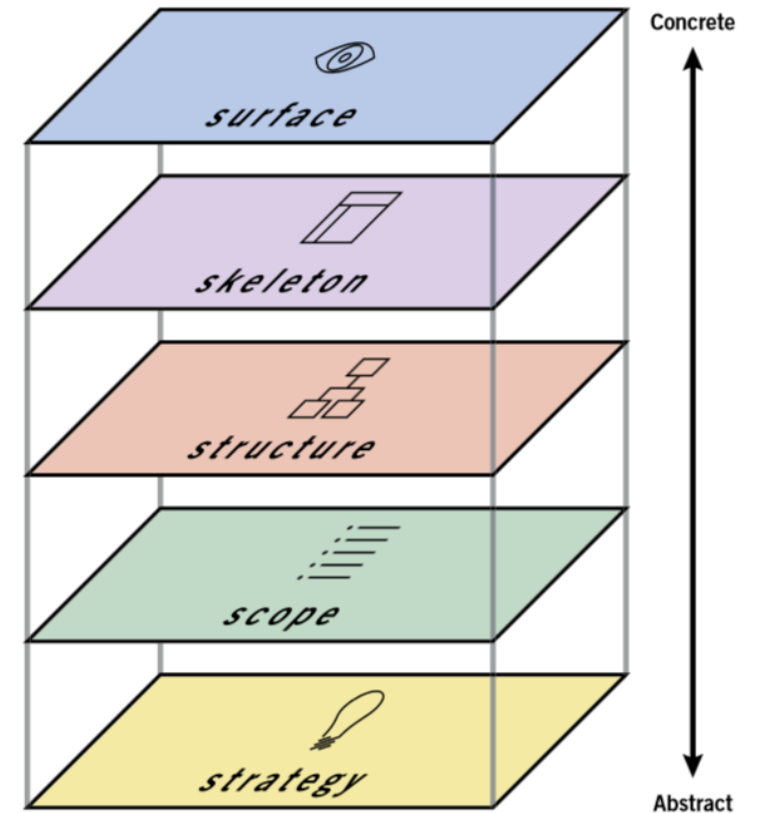
Pada UXD, Anda harus memastikan bahwa tidak ada aspek pengalaman *user* dengan produk Anda yang terjadi tanpa kesadaran. Anda harus mempertimbangkan setiap kemungkinan dari setiap tindakan yang mungkin dilakukan oleh *user*, dan juga memahami harapan *user* pada setiap tahap selama proses pengembangan. Kita dapat memecah pekerjaan menyusun *User Experience* menjadi komponen elemen-elemen.

THE ELEMENT OF USER EXPERIENCE

Proses *User Experience Design* (UXD) mengikuti pola 5S, yaitu Strategy, Scope, Structure, Skeleton, Surface.

Hal ini dikemukakan oleh Jesse James Garrett sebagai “The Element of User Experience”.

Kelima komponen bergerak mulai dari tingkat (*stage*) yang paling abstrak yaitu Strategy sampai ke *stage* yang konkrit yaitu Surface.

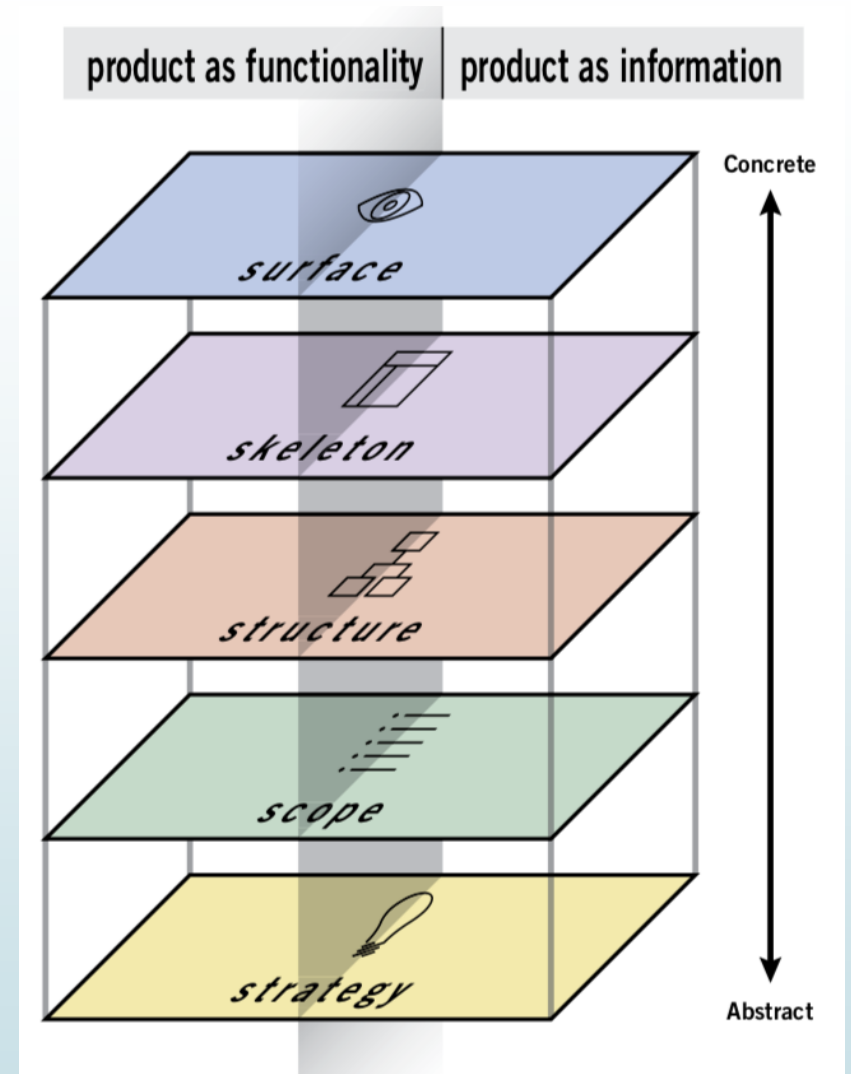


[UX — A quick glance about The 5 Elements of User Experience](#)

- ❖ **Strategy** adalah dimana semuanya dimulai: Apa yang ingin kita dapatkan dari website ini? Apa yang diinginkan user?
- ❖ **Scope** mengubah strategi menjadi kebutuhan: Fitur apa yang harus ada dalam website?
- ❖ **Structure** memberi bentuk pada ruang lingkup (scope): Bagaimana potongan-potongan website akan berperilaku dan sesuai satu sama lain?
- ❖ **Skeleton** membuat struktur berwujud: Komponen apa yang akan memungkinkan orang untuk menggunakan website ini?
- ❖ **Surface** menyatukan semuanya secara visual: Tampak seperti apakah produk akhirnya?

Elemen-elemen UX memiliki dualitas:

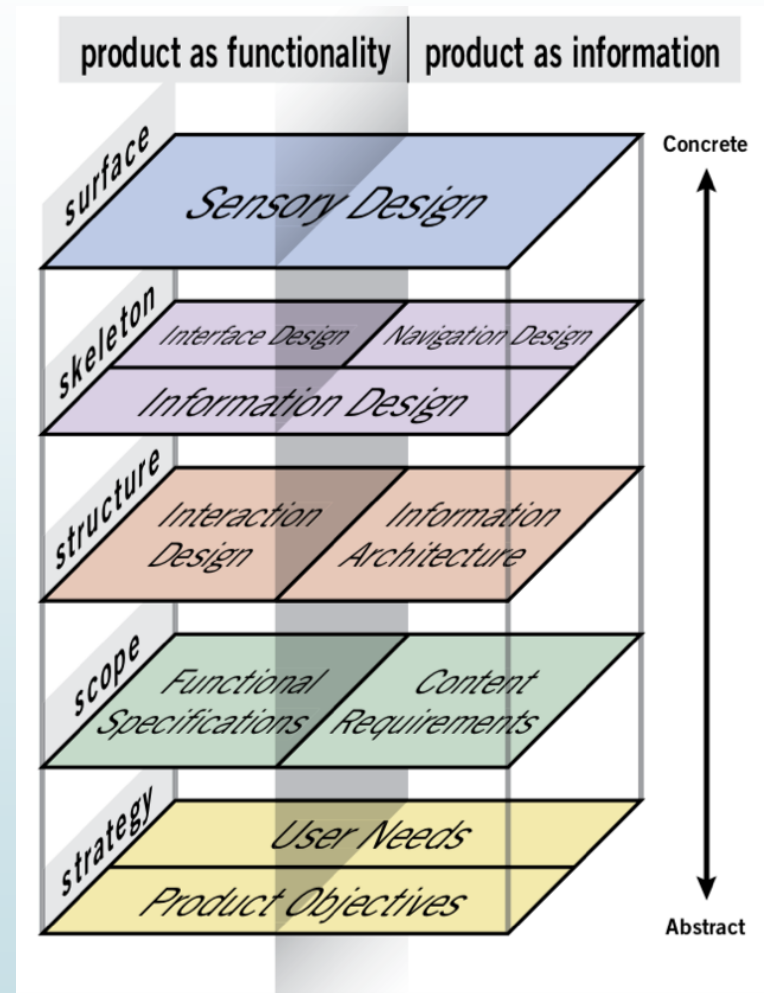
- ❖ **Product as functionality**
- ❖ **Product as information**



Jesse James Garrett: The Element of User Experience

Pada sisi FUNGSIONAL: utamanya berkaitan dengan tugas-tugas — tahapan dalam suatu proses dan bagaimana orang berpikir menyelesaikannya. Bayangkan produk sebagai *tool* atau serangkaian *tool* yang digunakan *user* untuk menyelesaikan satu atau beberapa tugas.

Pada sisi INFORMASI: informasi apa yang ditawarkan produk dan arti informasi tersebut bagi *user*. Menciptakan pengalaman *user* yang kaya informasi adalah tentang memungkinkan *user* untuk menemukan, menyerap dan memahami informasi yang Anda berikan.



IMPLEMENTATION

RESEARCH

Jesse James Garrett: The Element of User Experience

Jadi pada setiap stage, masing-masing memiliki dualitas pada aspek *functionality* dan *information*, misalnya pada stage Structure, secara *functionality* yaitu Interaction Design, sedangkan secara *information* yaitu Information Architecture.

Dapat dikatakan bahwa stage abstrak ke konkrit pada UX Design adalah stage Research sampai Implementation, Seperti pada ilustrasi di bawah ini.





Pada bagian selanjutnya akan dijelaskan 5 elemen UX secara rinci:

[Strategy plane](#)

[Scope, Structure plane](#)

[Skeleton, Surface plane](#)





TERIMA KASIH