

MODUL PELATIHAN DESAIN UI UX

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Definisi UI dan UX

Penyebutan istilah UI/UX muncul akhir-akhir ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin meluas, sehingga dibutuhkan keahlian desain khusus visual layar digital atau user interface yang mencakup semua jenis (web, app, dll). Selain itu, perbedaan skala perusahaan & tim desain membuat istilah tersebut perlu diterapkan. Perusahaan teknologi “unicorn” harus membagi tugas desain produk kepada dua role yaitu UX Designer & UI Designer, sedangkan perusahaan yang skalanya lebih kecil dan memiliki tim desain yang anggotanya terbatas (atau bahkan cuma 1 orang), jobdesc UX Designer & UI Designer mungkin dikerjakan oleh orang yang sama. Oleh karena itu, istilah UI/UX Designer pun digunakan menjadi solusi penamaan

User Interface adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan sebuah mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Bahasa gampangnya yaitu desain UI adalah bagaimana suatu website atau aplikasi yang kamu buat terlihat seperti apa. Jika kita tidak tahu siapa yang akan menggunakan produk, kita tidak tahu sistem seperti apa yang harus kita buat, oleh karena itu UI harus selalu mempertimbangkan kebutuhan dan pemenuhan pengguna akhir.

1. Emphatise

Empathise merupakan tahapan pertama yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang akan diselesaikan. Emphatise dapat dilakukan dengan melakukan Observasi/pengamatan langsung ke tempat sasaran dan wawancara untuk memahami kesan mereka terhadap suatu produk.

a. User Persona



**ISDANIAL SABIAN
SAPUTRA**
MAHASISWA

BIO

Isdaniel Sabian Shaputra adalah salah seorang penyewa mobil. Pada suatu hari dia ingin menyewa mobil tetapi tidak mempunyai waktu yang banyak dan tidak ada info tempat penyewaan terdekat

GOALS

- Dapat Menyewa Mobil Tanpa Harus Ke lokasi.
- Pelayanan Yang Mudah dan Sempel Karena Melalui Internet.
- Dapat Mengatur Sendiri Tanggal Mulai Penyewaan Mobil dan Tanggal Selesai Penyewaan Mobil.
- Dapat memilih kisaran harga yang di inginkan oleh konsumen
- Pemesanan tidak ribet dan dapat di pesan kapan saja
- Dapat melihat review pembeli sebelumnya
- Dapat mengetahui diskon yang sedang berlangsung
- Proses pembayaran yang aman

FRUSTATION

- Tidak mempunyai banyak waktu
- Jarak yang ditempuh cukup jauh
- Pembayaran yang kurang simpel

b. Journey map



2. Define

Proses define merupakan tahap mengumpulkan informasi dari tahap empathise. Proses memilih data berdasarkan kategori permasalahan yang diambil secara pemetaan permasalahan inti yang dilihat dari sudut pandang user. Melakukan card sorting guna menentukan struktur guna menentukan kategori permasalahan pada pengguna.

User Goals

1. Produk

Dapat mengetahui Mobil Mobil yang Tersedia dan yang di inginkan .

2. Pembayaran

Pembayaran di Aplikasi Rental Mobil yang mudah dan simple, pembayaran dapat dilakukan melalui handphone.

3. Harga

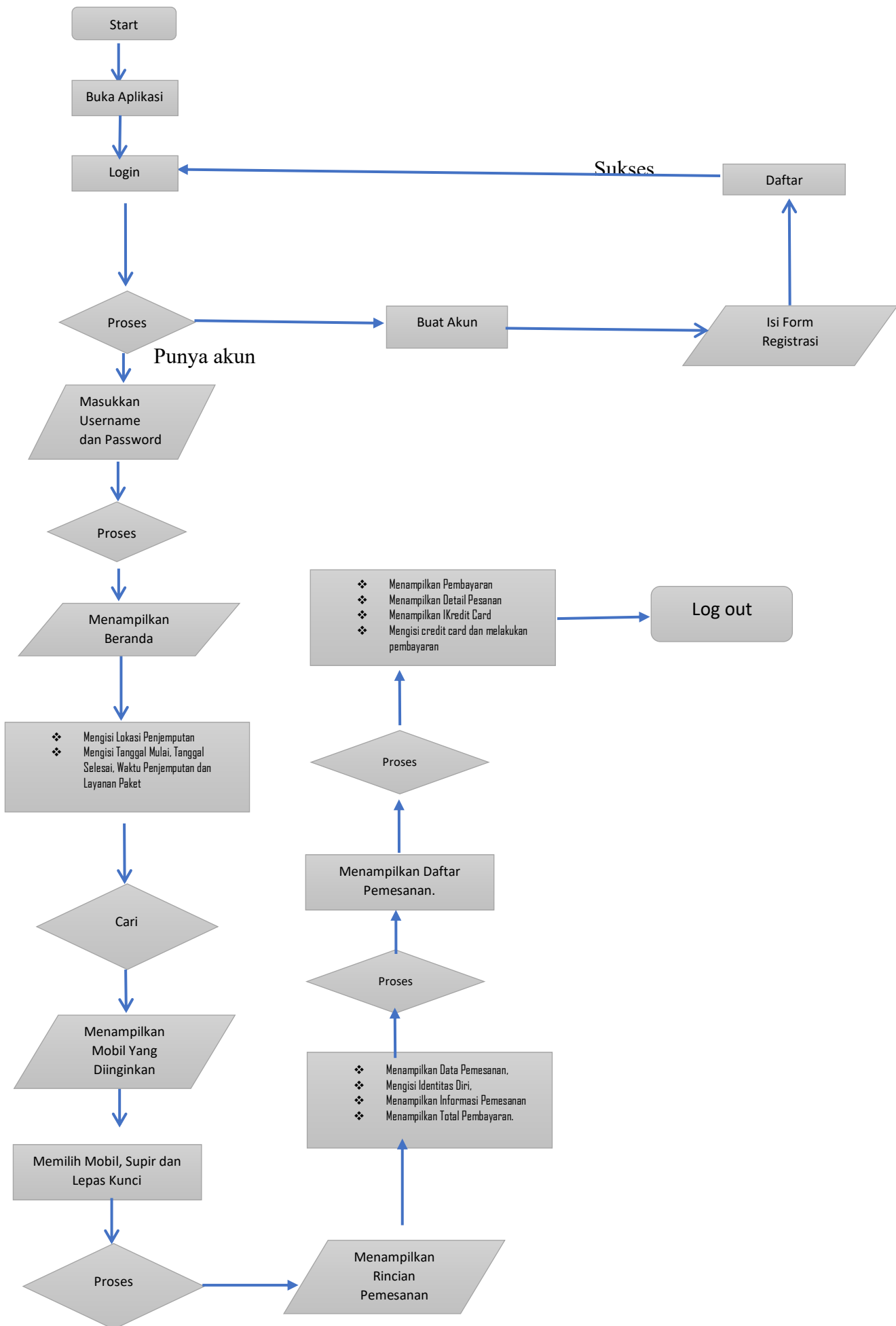
Dapat dengan mudah mengetahui harga dari penyewaan mobil tersebut.

Brainstroming

Terdapat Fitur” sebagai berikut:

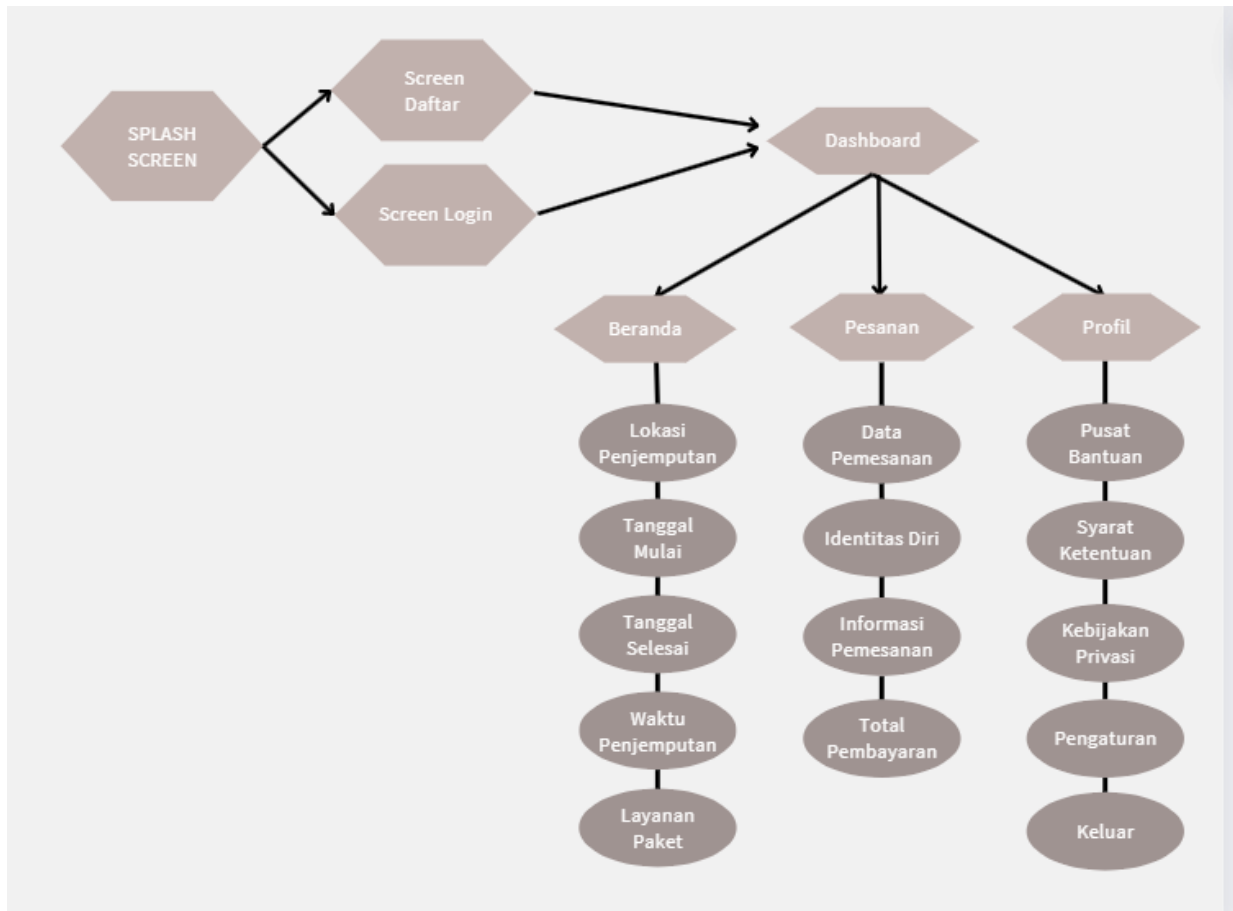
1.Fitur Profil
2.Fitur Pemesanan
3.Fitur Rincian
4.Fitur Pusat Bantuan
5.Fitur Syarat dan ketentuan
6.Fitur Kebijakan Pribadi
7.Fitur Pengaturan

3. Ideat



Pada tahap ini mulai menghasilkan ide-ide, melakukan Brainstorming, Mindmapping, dan ideasi guna menciptakan sebuah produk yang dapat menyelesaikan permasalahan user. Pada tahap ini peneliti berpikir dengan out of the box, kreatif dan inovatif.

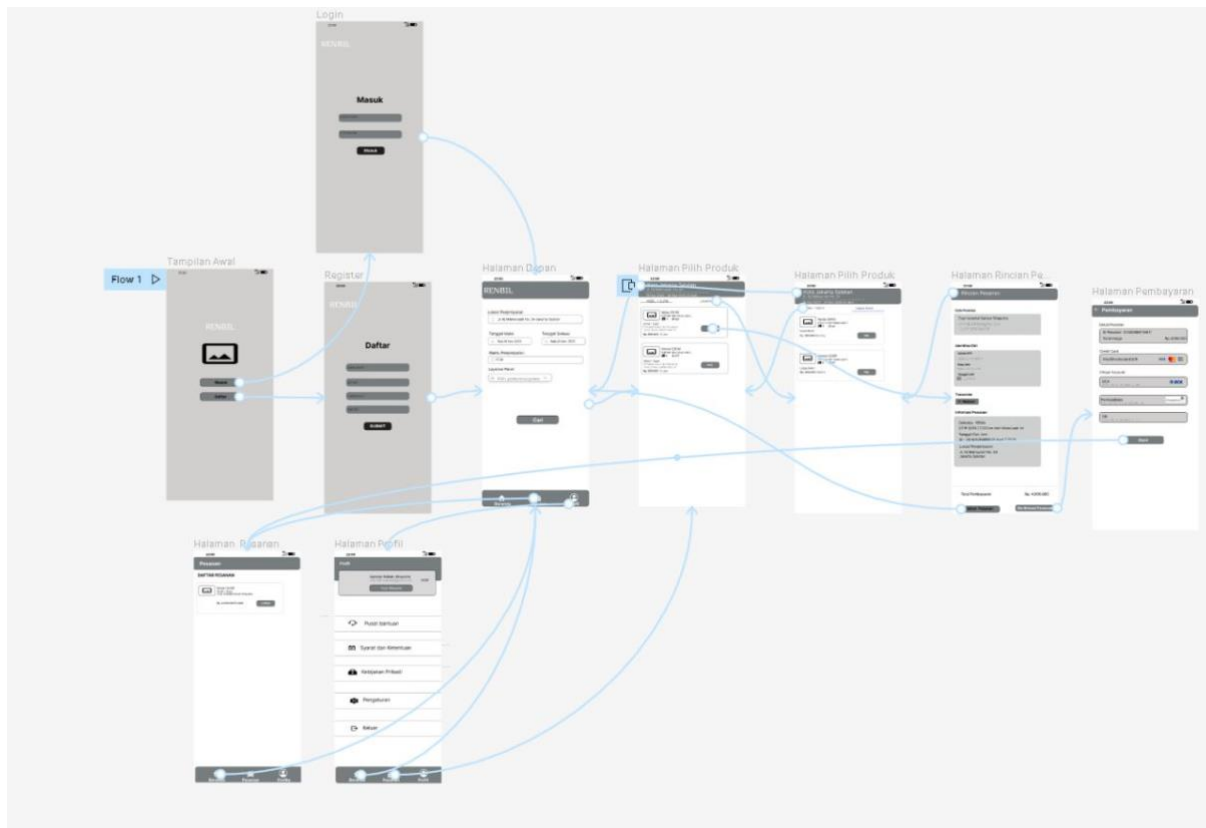
Information Architecture



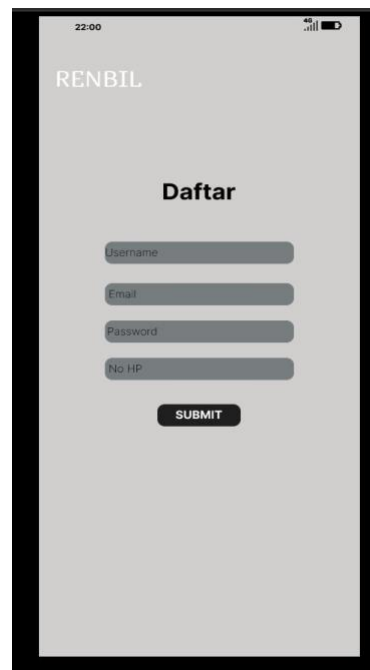
4. Prototype

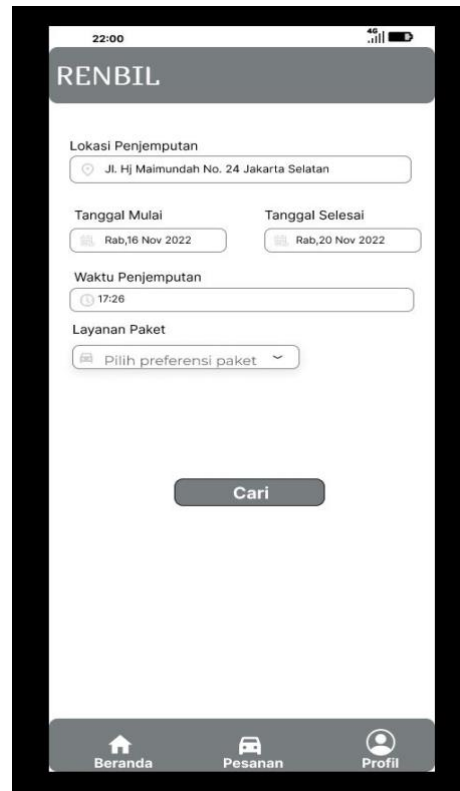
Pada tahap ini dimulai nya merancang produk yang telah sesuai dengan ideate. Prototype sampel awal dari model yang telah disusun sebelumnya seperti paper prototype, low – fidelity, dan high -fidelity.

Tampilan Prototype Low-Fidelity

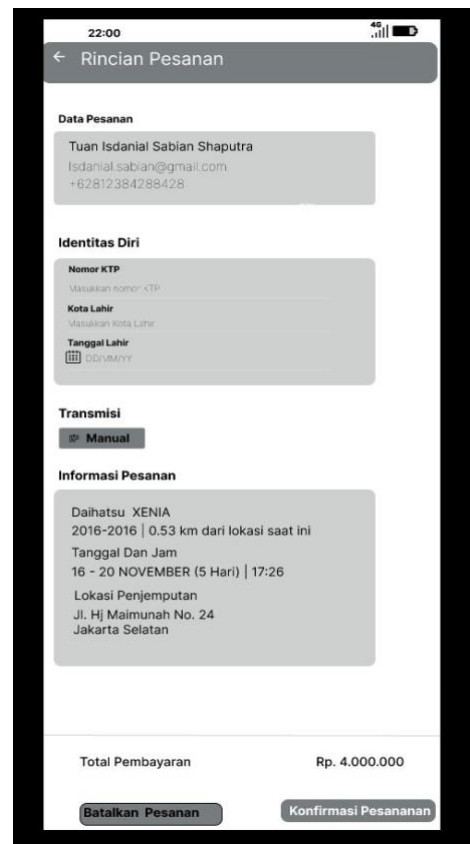


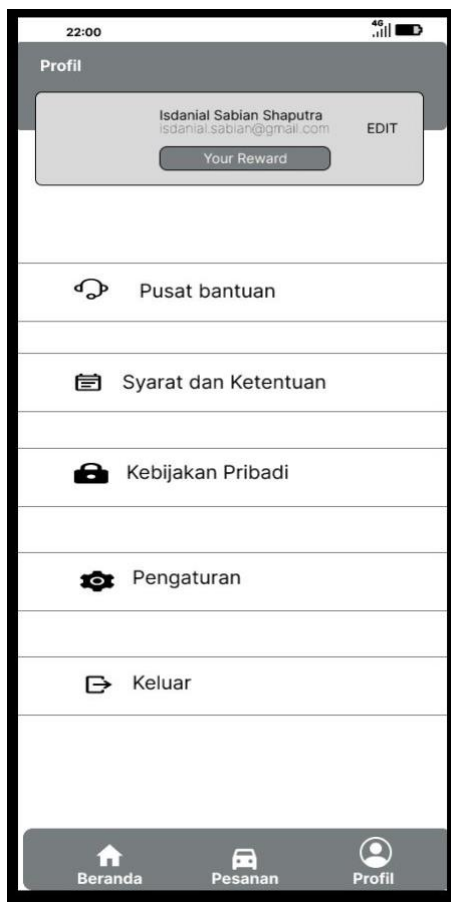
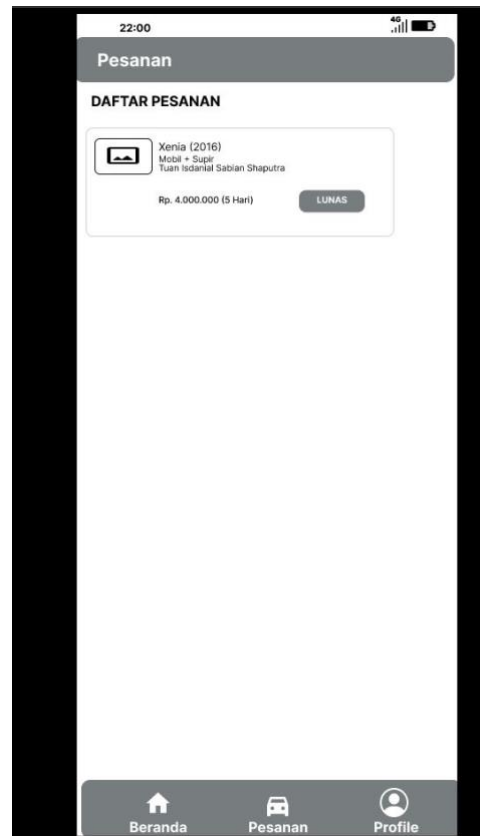
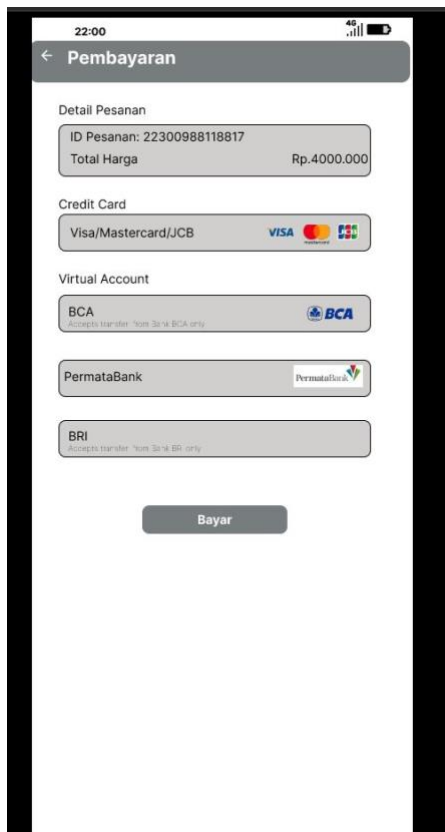
Tampilan Low-Fidelity Aplikasi Renbil



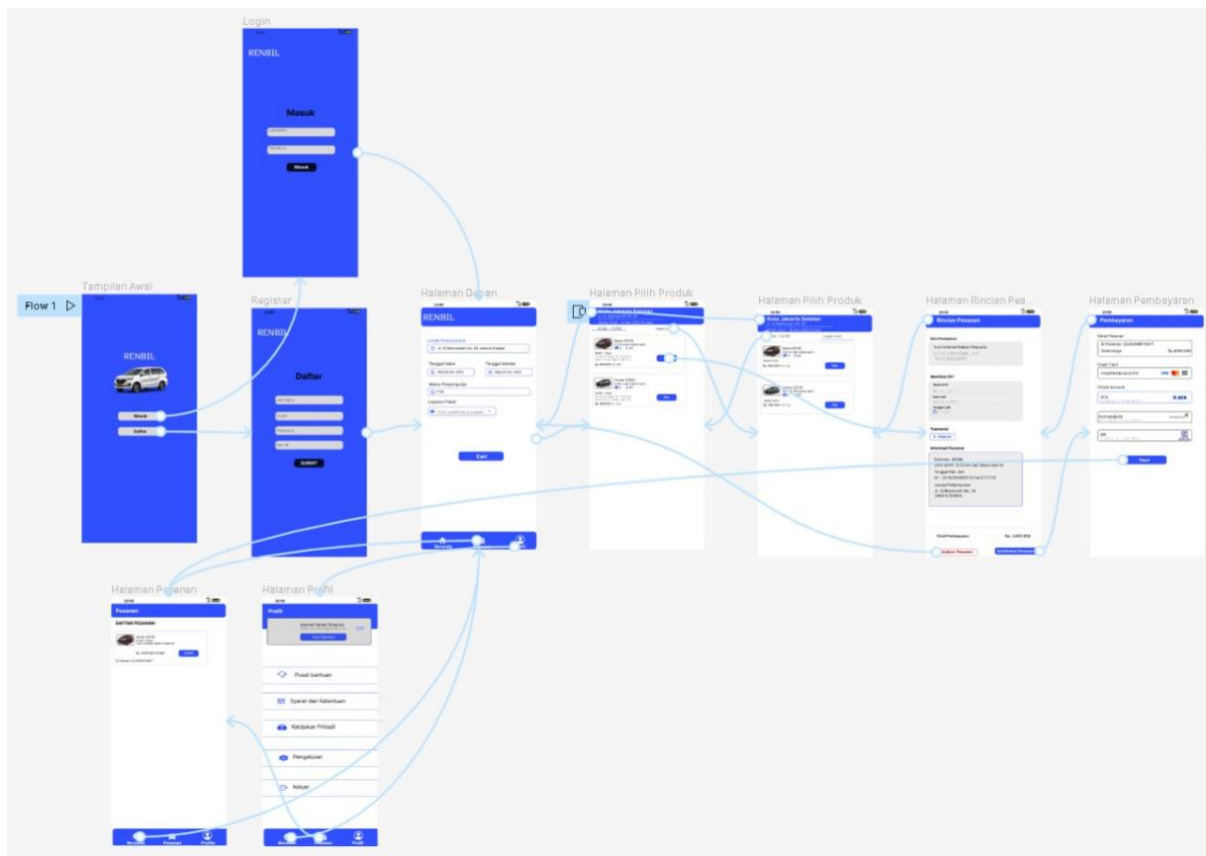


S



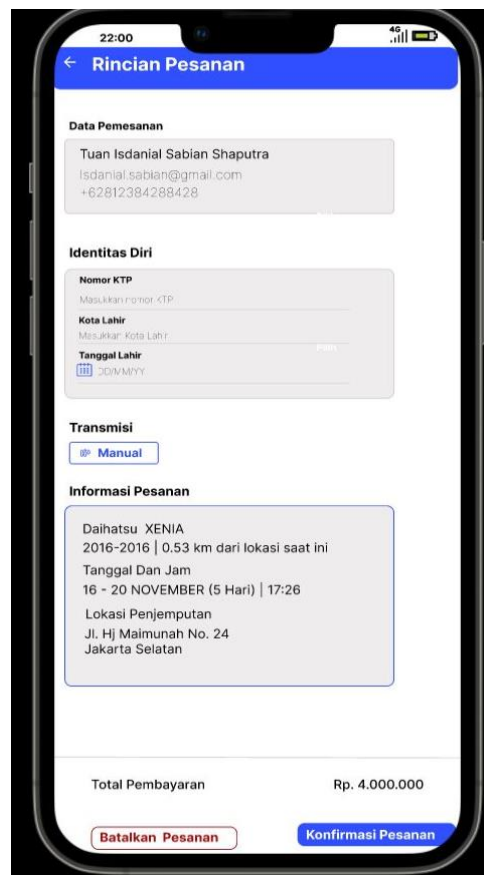
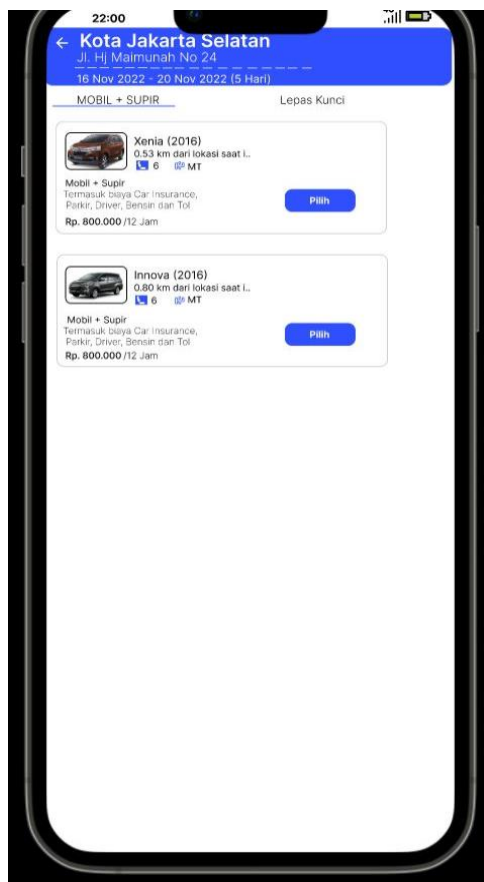
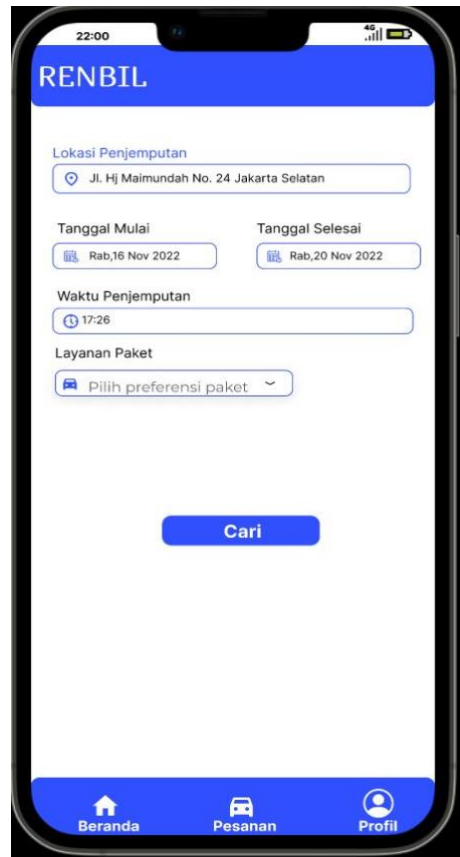


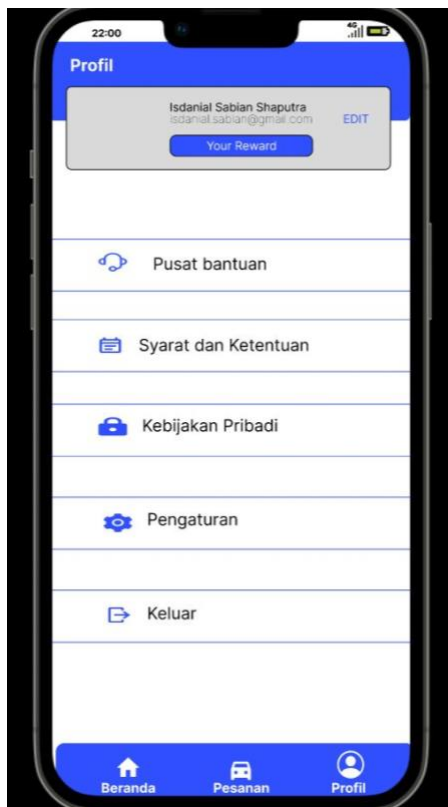
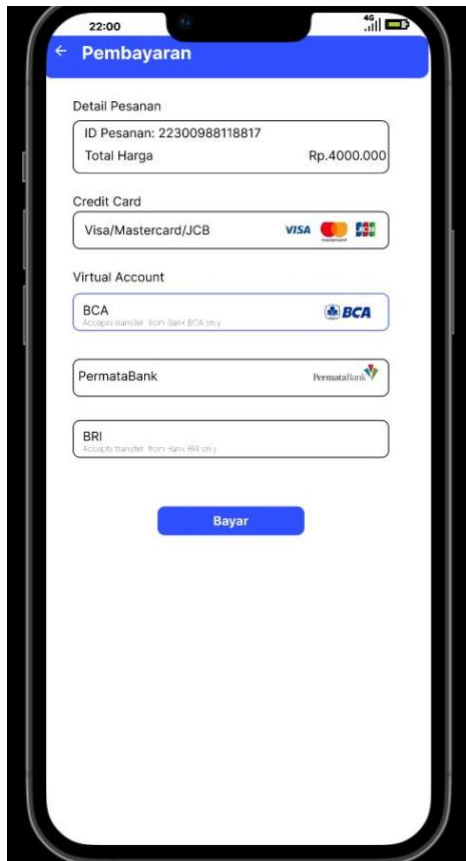
Tampilan Prototype High-Fidelity



Tampilan High-Fidelity Aplikasi Renbil







Kesimpulan

Aplikasi rental mobil berbasis Android ini dapat membantu pelanggan masyarakat maupun pengguna baru untuk melakukan penyewaan mobil dan untuk mengetahui informasi tentang mobil dengan cepat tanpa harus datang ke lokasi rental mobil. Sedangkan untuk pihak pengelola aplikasi ini dapat membantu pihak pengelola dalam mengelola data pemesanan, data mobil, dan data pelanggan dengan mudah sehingga proses penyewaan mobil lebih cepat dan efisien serta akses informasi secara online menggunakan media komputer/laptop sehingga proses rental mobil seperti jenis mobil apa saja yang tersedia" syarat penyewaan dilengkapi dengan form yang khusus digunakan untuk mengisi data diri calon penyewa mobil dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga lebih efisien.

REFERENCES

- Hasan, N. (7, No 2 (2019)). APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus pada Rental Mobil Lotus Purworejo). APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus pada Rental Mobil Lotus Purworejo).
- Kurniawati, I. S. (Dec 21, 2015). Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasi web di jasa karunia Tourand Travel. Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasi web di jasa karunia Tourand 3Travel.
- Sahata Sitanggang, A. a. ((2014)). SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RENTAL MOBIL DI CV.SURYA RENTAL MOBIL BANDUNG. SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RENTAL MOBIL DI CV.SURYA RENTAL MOBIL BANDUNG.
- Sandi, C. (2020/07/10). Tutorial Membuat Mock Up. Tutorial Membuat Mock Up.
- Yunita, N. ((2021): Juni 2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT Karya Mobil. Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT Karya Mobil.