



Pertemuan 10

User Experience (UX)



Pengertian UX (User Experience)

User Experience adalah cara mengungkapkan atau meluapkan perasaan pengguna ketika telah berhadapan dengan sebuah system atau aplikasi.

Hal ini juga meliputi persepsi pengguna mengenai ke praktisan dalam menggunakan sebuah perangkat lunak seperti kemudahan penggunaan yang intinya subyektif dari para pengguna.

Sifatnya dinamis sesuai perkembangan zaman.

Hubungan UX dengan aspek-aspek pengguna





Aspek-aspek User Experience

User Experience membutuhkan pengguna untuk menjawab beberapa pertanyaan:

1. Bisakah Pengguna menggunakan ?
2. Apakah user bisa mencari ?
3. Apakah sudah memenuhi ekspektasi ?
4. Apakah pengguna ingin menggunakannya ?
5. Apakah system dibutuhkan ?
6. Apakah Bisa Dipercaya ?
7. Bisa Diakses Tidak ??

Perbandingan User Experience



Sumber:niagahoster.com

Mana yang kemungkinan besar lebih dipilih pengguna?Alasannya



Bidang-bidang Terkait dengan Pengembangan UX

Menciptakan desain yang berpusat pada si pengguna seharusnya menyertakan strategi di bidang-bidang berikut:

- Project Management
- User Research
- Usability Evaluation
- Information Architecture
- User Interface Design
- Interaction Design
- Visual Design
- Content Strategy
- Web Analytics

Alasan Pentingnya UX

1. Memudahkan Pengguna

User Experience di zaman Sekarang akan mempermudah pengguna dalam menggunakan sebuah produk. Karena sebuah produk harus memiliki aspek-aspek terkait dengan User Experience, hal ini berkaitan juga dengan aspek Usability mengenai produk.

2. Meningkatkan Minat Pengguna

Selain memudahkan, User Interface juga bisa menarik perhatian pengguna untuk menggunakan produk yang serupa karena kemudahan dalam menggunakan produk yang dipasarkan. Tujuan penciptaan produk oleh developer harusnya supaya banyak pengguna yang menggunakannya.

3. Menjadi Faktor Kesuksesan

Semakin banyak peminat dari suatu produk pastinya juga meningkatkan permintaan terhadap suatu. Dalam hal ini pengguna akan semakin banyak dan developer akan diminta untuk melakukan update produk, hal ini lah yang membuat suatu produk dikatakan sukses.

4. Pasti Memiliki User Interface yang baik

Jika suatu produk memiliki User Interface yang baik seperti tampilan yang sederhana akan tetapi menarik, hal ini disebabkan karena User Experience dari pengguna jugalah baik sehingga menghasilkan produk yang bagus seperti perangkat lunak yang ada di pasaran saat ini.

5. Menjadi Pesaing Produk Lain

Whatsapp, Facebook, Instagram, dan lainnya bisa memenangkan produk di pasaran dikarenakan hal apa? Karena pengembang sistemnya menggunakan User Experience yang baik meskipun hasil keluaran dari sistemnya sederhana dan memiliki fitur yang kurang lebih sama dengan pesaing lainnya. Hal itu dikarenakan dalam penggunaan User Experience yang baik secara keseluruhan dari pengembang sehingga menghasilkan produk yang menarik serta User Interface yang baik.

Aspek-aspek pemahaman UX

1. Berubah-ubah

Perlu dijelaskan kepada pengguna bahwa dalam pengembangan User Experience itu selalu berubah-ubah dan tidak pasti. Google, Whatsapp dan Twitter saja pasti memiliki fitur yang berubah-ubah mengikuti zaman dan permintaan dari penggunanya.

2. Harus Memperhatikan Pengguna

Developer harus mendengar dan melihat permintaan dari user. Observasi terhadap pengguna akan menjadi penting karena akan menggambarkan apa yang diinginkan sehingga menghasilkan User Experience yang baik.

3. Tidak Memiliki Metodologi

User Experience tidak memiliki langkah-langkah yang harus diikuti sesuai standart itu sendiri karena User Experience lebih ke cara untuk pendekatan tertentu dan bukan dari tahapan standart.

4. Bukan User Interface

User Experience itu penerapanya lebih daripada User Interface. User Experience digunakan sebagai landasan dari User Interface dalam pembuatan sebuah produk

5. Testing pada pengguna

Langsung bisa dicoba kepada pengguna untuk kemudian akan ada feedback entah itu kekurangan maupun kelebihan dari produk. Dalam hal ini biasanya produk akan **bersifat beta** dalam masa pengujian ini.

6. Bukanlah Usability

User Experience mencakup hampir keseluruhan hal yang dialami oleh user, berbeda dengan Usability yang hanya mencakup sebagian dari User Experience.

7. Sulit Dikerjakan Sendirian

User Experience dikerjakan dalam beberapa spesialisasi seperti bagian research, prototype, usability, testing, dan lain-lain.

Elemen User Experience

Elemen pada user experience ada 5, yang meliputi :

1. Surface

Surface ini berkaitan dengan perancangan sensory designer yang meliputi bagaimana panca indra manusia berinteraksi (user melihat, user mendengar, user menyentuh, user mencium, user merasakan).

2. Skeleton

Skeleton ini berguna untuk memikirkan interface design yang meliputi atribut-atribut produk.

3. Structure

Structure disini bermakna memahami perilaku dan pemikiran user dengan tujuan dapat memahami dalam penentuan struktur produk agar sesuai dnengan keinginan user..

4. Scope

Scope ini berguna untuk memilah apa yang akan dibuat dan apa yang tidak akan dibuat. Dan produk dibagi 2 menurut sifatnya yaitu produk sebagai fungsionalitas dan produk sebagai informasi.

5. Strategy

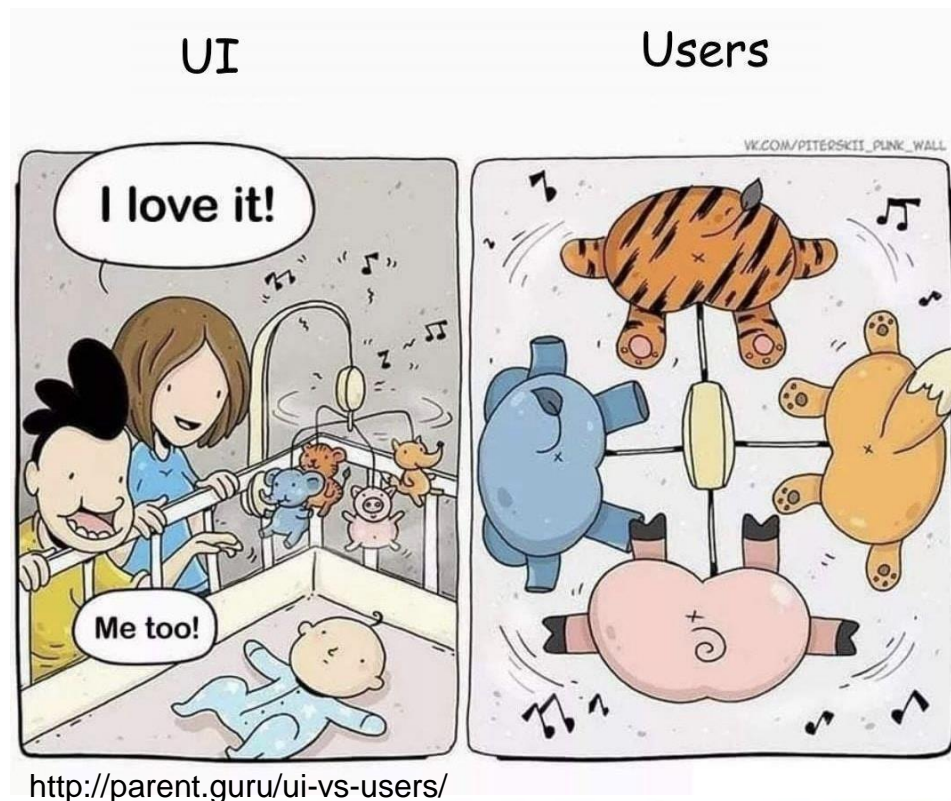
Strategi di dalam sini tentang bagaimana user menggunakan produk dan bagaimana produk yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan user.

5 Level User Experience

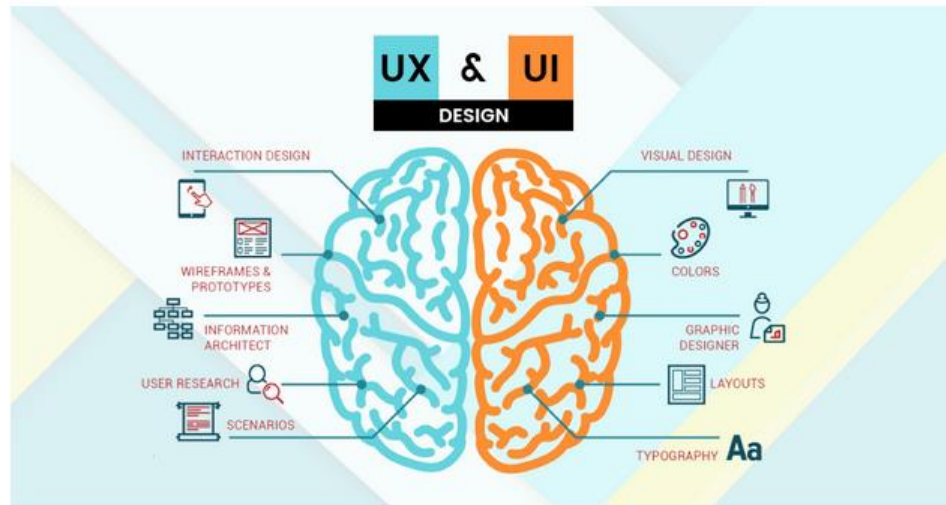


Sumber: riyanthisianturi.com

- Menurut **usability.gov**, User experience (UX) berfokus pada pemahaman secara mendalam terhadap *user*, apa yang mereka butuhkan, apa yang bernilai bagi mereka, kemampuan dan keterbatasan mereka



USER EXPERIENCE VS USER INTERFACE



uxoui.com

User Interface (UI)

User Experience (UX)

- UX adalah tentang mendesain pengalaman produk yang lengkap.
- UX membutuhkan pengalaman tentang psikologi, sosiologi dan desain untuk dapat mengidentifikasi masalah *user* yang tepat.
- Situasi di lapangan juga membutuhkan keterampilan taktis seperti *user research*, *concept iteration*, *prototyping* dan *usability testing*.
- Subdisiplin UX mencakup *interaction design*, *visual design*, *UI design*, *information architecture* dan *content strategy*.

- UI designer membuat *interface* yang dapat dilihat dan dirasakan oleh *user*.
- Bidang ini bersinggungan dengan UX Design karena Anda harus memahami konteks pengalaman yang lebih besar untuk setiap detail *interface*.
- Pada perusahaan yang kecil, UI designer dapat menjalankan seluruh proses mulai dari menentukan user flow hingga menyempurnakan high-fidelity mockup.
- Pada perusahaan yang lebih besar, UI designer kemungkinan akan lebih mengkhususkan diri dalam menyusun strateig layout sebuah situs atau aplikasi (sketching, wireframing, dll).



Faktor Kesuksesan UX

1. Utility

Untuk mengetahui nilai atau rating subyektif dari suatu isi dan fungsi untuk batasan target tertentu.

2. Accessibility

Untuk mengetahui seberapa baik aksesibilitas dan komatibilitas sebuah produk, dengan mengetahui yang user rasakan pada performance produknya.

3. Usability

Untuk mengetahui seberapa efektif dan memuaskan sebuah produk ketika digunakan oleh user.

4. Brand Promise

Untuk mengetahui apakah sebuah produk sudah sesuai dengan keinginan user.

Latihan Kasus Pertemuan 10

Buatlah rancangan berdasarkan User Experience dalam bentuk Mockup lanjutan dari desain Mockup pada pert 6

Dikerjakan sesuai kelompok yang telah terbentuk

*Lakukan observasi kepada mahasiswa lain di kelas, apa keinginan mereka terkait aplikasi user interface yang sudah kalian buat di pert 6. (Cantumkan hasil survei, bias menggunakan kuesioner)

DIPRESENTASIKAN DI PERT.14-15