



Pertemuan 11

User Experience Design (UXD)



User Experience Design

User Experience Design mempunyai sebuah makna yaitu suatu proses yang dilakukan developer untuk menentukan desain apa yang terbaik untuk pengguna dengan mengacu pada pengalaman pengguna yang melibatkan kondisi yang dibutuhkan pengguna.

Tujuan User Experience Design

Tujuan dibuatnya User Experience Design ialah untuk membuat sebuah interaksi yang sangat efisien dan sederhana dalam mencapai tujuan yang diinginkan user sedemikian rupa.

PERBEDAAN USER EXPERIENCE DAN USER EXPERIENCE DESIGN

No	USER EXPERIENCE	EXPERIENCE DESIGN
1	Usaha untuk menghasilkan produk (website, aplikasi smartphone, aplikasi desktop) yang berpusat pada kebutuhan dan keinginan pengguna.	Proses meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengunjung website) yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk.
2	Proses visual untuk membimbing pengguna melalui interface produk yang interaktif di semua ukuran/platform.	Proses pengembangan dan peningkatan interaksi kualitas antara pengguna dengan semua aspek perusahaan.
3	Bertanggung jawab atas pemindahan kekuatan <u>merek</u> dan <u>aset</u> visual ke dalam interface produk untuk meningkatkan pengalaman pengguna.	Bertanggung jawab atas proses penelitian, pengujian, pengembangan, konten, dan prototyping untuk menguji hasil kualitas.
4	Bidang digital, yang mencakup tanggung jawab untuk bekerja sama dan bekerja dengan pengembang atau kode.	Praktik non-digital (ilmu kognitif), namun digunakan dan didefinisikan pada industri digital.

User Experience Honeycomb yang digagas oleh Peter Morville, UX Honeycomb adalah tool yang menjelaskan berbagai sisi User Experience Design.

1. Usable
2. Useful
3. Desirable
4. Findable
5. Accessible
6. Credible

UX Honeycomb

- **Usable:** Produk atau jasa yang diberikan kepada user harus sederhana dan mudah digunakan. Sistem harus dirancang dengan cara yang familiar dan mudah dimengerti. Kurva pembelajaran seorang user harus dapat dilalui sesingkat mungkin dan tidak menyakitkan.
- **Useful:** Produk atau jasa perlu berdayaguna dan memenuhi kebutuhan. Jika produk atau jasa tidak berguna atau tidak memenuhi kebutuhan user, maka tidak ada tujuan nyata untuk produk itu sendiri.

UX Honeycomb

- **Desirable:** Estetika visual sebuah produk, jasa atau sistem harus menarik dan mudah diterjemahkan. Desain harus minimal dan to the point.
- **Findable:** Informasi harus dapat ditemukan dan mudah dinavigasi. Jika user memiliki masalah, mereka harus dapat dengan cepat menemukan solusi. Struktur navigasi juga harus diatur dengan cara yang masuk akal.
- **Accessible:** Produk atau jasa harus dirancang sehingga pengguna dengan kebutuhan khusus sekalipun dapat memiliki pengalaman yang sama seperti user lain.
- **Credible:** Perusahaan dan produk atau jasanya harus dapat dipercaya.



Komponen–Komponen User Experience Design

1. Usability
2. Desain Interaksi
3. Desain Visual
4. Information Architecture
5. Strategi Konten
6. User Research
7. Prototype

Komponen–Komponen User Experience Design

1. Usability

Sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien, efektif, dan pengguna menjadi puas saat menggunakan produk tersebut

2. Desain Interaksi

- Tujuan utama desain interaksi ialah agar memudahkan pengguna saat menggunakan produk tanpa harus merasa kebingungan.
- Pertimbangkan kemungkinan-kemungkinan interaksi yang dilakukan pengguna pada suatu produk aplikasi aplikasi website atau mobile. Semakin sederhana pola interaksinya maka semakin baik karena tak menyulitkan pengguna

Komponen–Komponen User Experience Design

3. Desain Visual

- Perhatikan berbagai elemen tampilan visualnya; mulai dari garis, rupa, pilihan warna, tekstur visual, tipografi, hingga bentuk tampilan animasi ataupun visual tiga dimensinya.
- Harus bisa memberikan kenyamanan saat pengguna berinteraksi dengan produk.

4. Information Architecture (IA)

IA adalah penciptaan struktur informasi dalam suatu aplikasi *website* ataupun *mobile* agar mudah dimengerti oleh penggunanya

Komponen–Komponen User Experience Design

5. Strategi Konten

- Strategi konten berfokus pada perencanaan, pembuatan, pengiriman, dan tata kelola konten suatu aplikasi *website* atau *mobile*.
- Tujuan dari strategi konten ini adalah menciptakan konten yang bermakna, menarik, dan berkelanjutan

6. User Research

user research adalah tindakan mewawancarai pengguna prospektif atau *user candidate* dan pengguna aktual dari sebuah aplikasi *website* atau *mobile* untuk mendapatkan kejelasan pada sejumlah tujuan baik mengetahui potensi maupun kelemahan

Komponen–Komponen User Experience Design

7. Prototype

- Prototipe didefinisikan sebagai versi awal dimana bentuk aslinya nanti bisa dikembangkan.
- Proses uji coba menggunakan prototype memungkinkan untuk melihat tingkat fungsionalitas desain dan setiap perubahan yang harus dilakukan untuk mencapai hasil yang maksimal.
- Komponen ini juga sekaligus memberikan wawasan mengenai kendala atau konflik apa saja terkait dengan penggunaan aplikasi oleh pengguna

Wireframe, Annotation and Prototyping

- Wireframe dan Annotation adalah cara untuk mengidentifikasi konten dan struktur yang diusulkan pada sebuah desain, serta perilaku fungsional dari tampilan halaman web atau aplikasi.
- Annotation adalah penjelasan dan catatan tentang suatu elemen atau interaksi pada Wireframe. Annotation biasanya berisi informasi seperti: *content identification or labeling, content sources, display rules, interaction rules, interaction destinations, process rules* dan *error content/messaging*.

- Wireframe pada dasarnya adalah prototipe *low fidelity* dari halaman website atau layar aplikasi, yang digunakan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang akan ditampilkan pada halaman atau layar, seperti: navigasi, bagian konten, gambar dan media lain, elemen-elemen form dan call to action (CTA).
- Wireframe biasanya dibuat dalam warna hitam dan putih atau abu-abu, menggunakan *placeholder* untuk gambar, dan tidak menggunakan font yang spesifik. Wireframe hadir dalam berbagai bentuk dan ukuran, dari yang paling dasar hingga yang sangat canggih sampai meniru desain fullscreen.
- Wireframe dan Annotation terbaik adalah hasil dari interaksi langsung dan kolaborasi di antara berbagai mitra kerja (mulai dari *business analyst* hingga *developer* dan desainer lainnya). Wireframe yang ditunjukkan kepada *user* biasanya memiliki nama yang berbeda: prototipe



Pengguna Wireframe

- Project Management
- Business Analyst
- Visual Designers
- Content Creator
- Search Engine Optimization (SEO)
- Developer
- Quality Assurance
- User
- Client

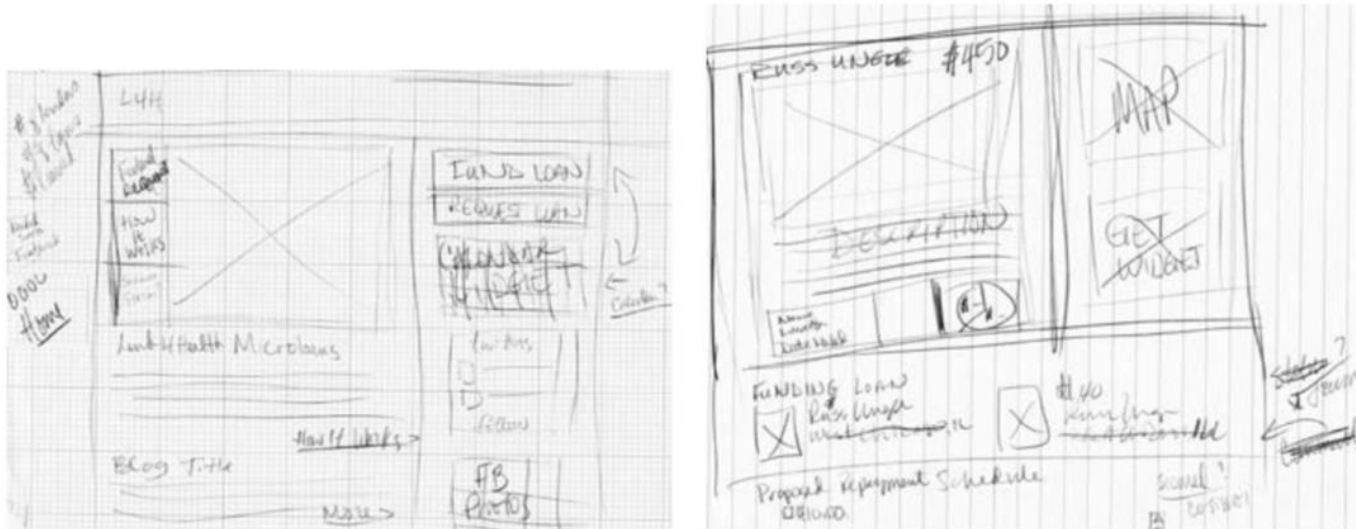


Proses Sederhana Membuat Wireframe

Membuat Wireframe dengan memiliki informasi sebanyak mungkin sehubungan dengan proyek, berupa artefak seperti:

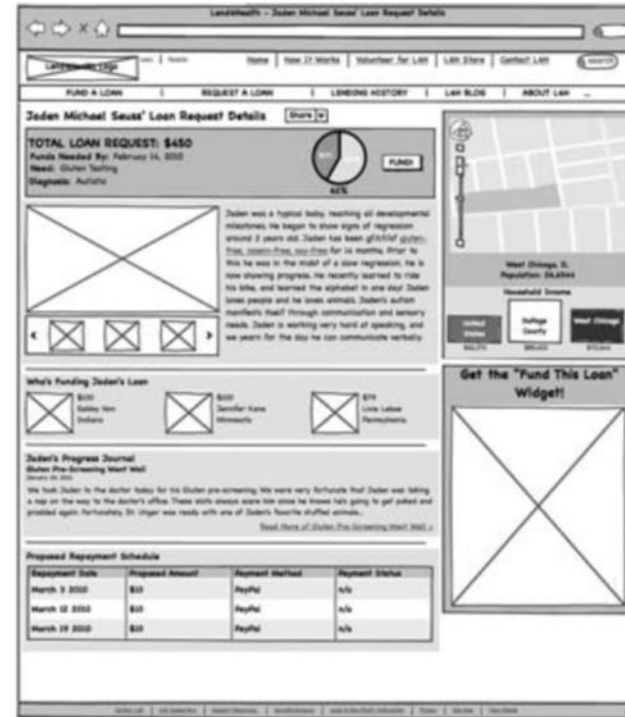
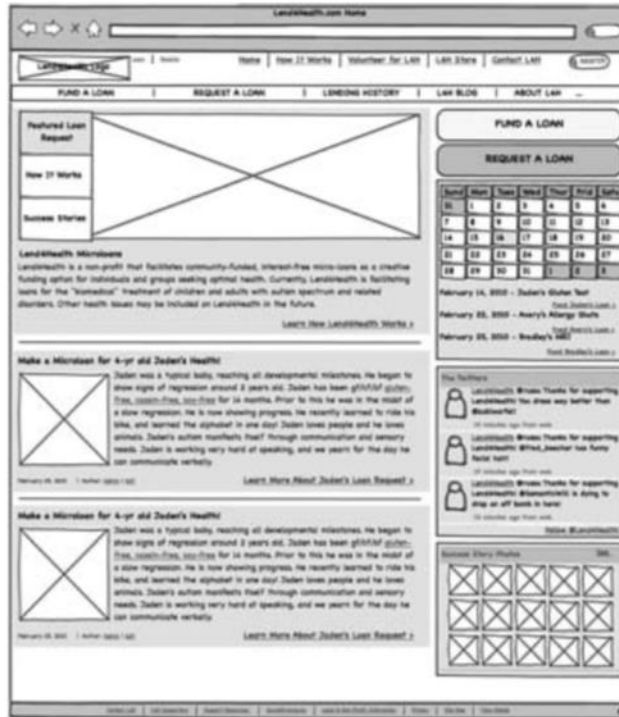
- Business requirement
- Design brief atau creative brief
- Stakeholder interview
- Research performed
- Website analytics
- Persona yang memiliki banyak informasi tentang user Anda
- Site Map
- User Flow atau Task Flow
- Content strategy documentation
- Statement of work
- Dan artefak-artefak lain yang berhubungan dengan proyek.

Pembuatan sketsa



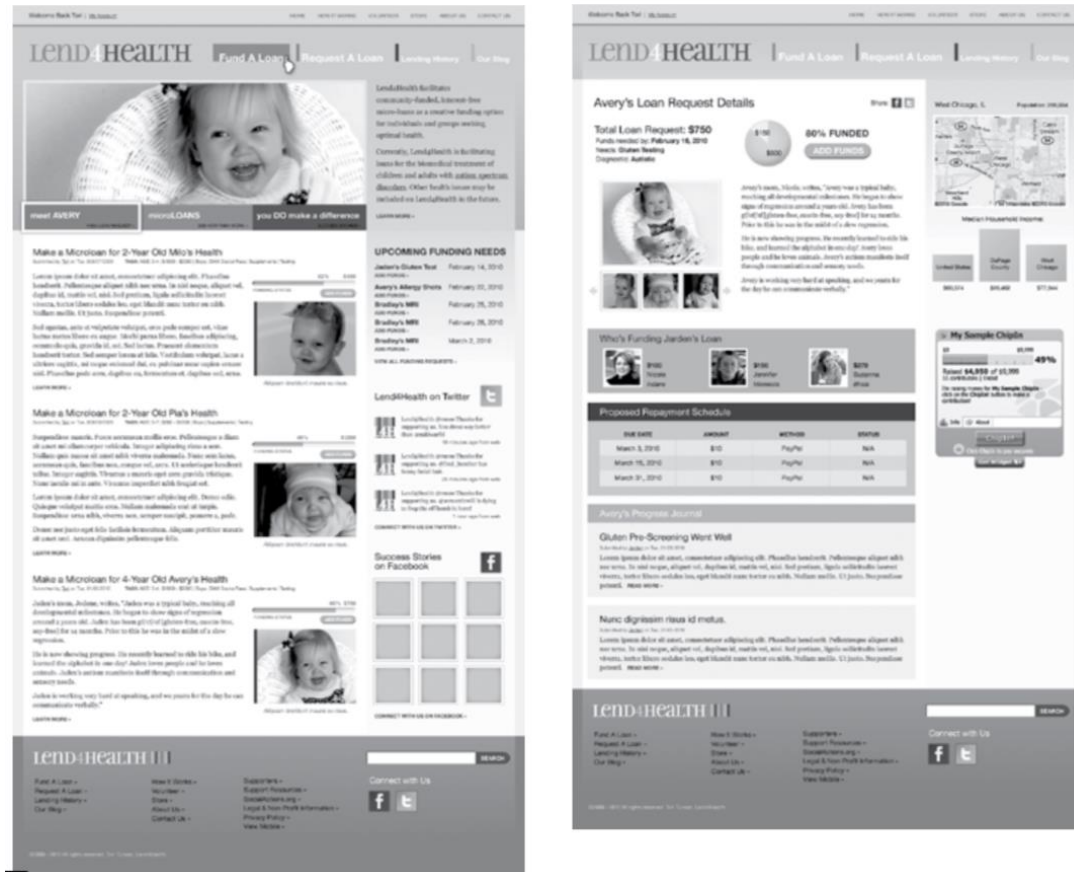
Contoh Sketsa dengan gambar tangan

Hasil sketsa kemudian didesain ke bentuk digital, dapat menggunakan berbagai pilihan aplikasi Mockup



Hasil sketsa yang telah didesain menjadi Wireframe dengan aplikasi Balsamiq

Aplikasi digital memungkinkan Anda bisa bekerja pada detail yang spesifik, *spacing* yang lebih baik, alignment dan menambahkan lebih banyak kejelasan dari sketsa Anda



Wireframe dengan sentuhan desain visual

Prototyping

- Prototyping adalah tindakan atau seni membuat, meniru, atau menguji semua atau sebagian fungsi aplikasi atau website dengan user
- Metode Prototipe sebagian besar akan ditentukan oleh tiga faktor:
 1. Tujuan atau maksud. Apa yang ingin dicapai melalui pembuatan prototipe? Siapa audiens yang dituju?
 2. Sumber daya (alat, bahan, dan keterampilan) yang dimiliki untuk digunakan dalam pengembangan prototipe.
 3. Timeline, dimana harus menyelesaikan tepat waktu.

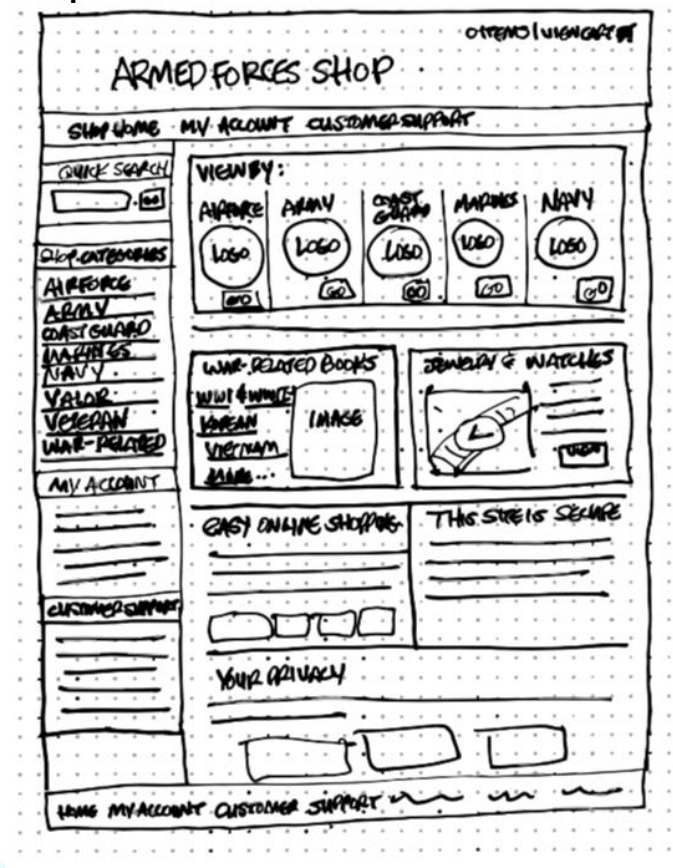
Prototipe adalah cara untuk mencapai satu atau lebih dari tujuan berikut:

- Bekerja melalui desain
- Membuat platform komunikasi umum
- Menjual ide-ide desain secara internal, misalnya kepada atasan, desainer lain, dll
- Melakukan uji kelayakan teknis
- Melakukan uji konsep desain dengan *end user* atau *customer*

Prototyping berfungsi sebagai mekanisme *feedback*

Contoh Prototipe

Paper Prototype yang digunakan untuk menjelaskan konsep navigasi kepada development team



Design website berdasarkan paper prototype