**RINGKASAN MATERI UI/UX – UCP-3**Masalah Umum dalam Desain: Gulf of Execution & Evaluation.

**Gulf of Execution** = User bingung bagaimana melakukan sesuatu.  
*Contoh:* Tombol “Kirim” tidak jelas fungsinya → user tidak tahu langkah apa yang harus diambil. **Ciri-ciri:** User terdiam atau ragu-ragu, terjadi kebingungan awal sebelum mengklik, tidak tahu urutan langkah. **Gulf of Evaluation** = User bingung apakah tindakannya berhasil atau gagal.  
*Contoh:* Setelah klik “Simpan”, tidak muncul notifikasi berhasil → user jadi nebak-nebak. **Ciri-ciri:** Tidak ada notifikasi/respon, user terus-menerus ngecek ulang, muncul rasa takut kehilangan data. **Fungsi/Kegunaan:** Mendeteksi hambatan interaksi antara user dan sistem supaya bisa didesain lebih jelas. **Kesimpulan:** Good Design = hilangkan jurang ini lewat desain yang bisa dimengerti dan mudah digunakan.

Seven Fundamental Design Principles

**1. Conceptual Model**

Representasi mental yang terbentuk dalam benak user saat berinteraksi dengan sistem.Contoh: Ikon folder di desktop → langsung dipahami sebagai tempat menyimpan file. **Jenis/Implementasi:** Gunakan metafora dunia nyata (misal: ikon keranjang belanja) **,** sajikan elemen antarmuka yang menyerupai benda fisik**. Ciri-ciri:** Simbol/logika mudah dipahami**.** Familiar dengan kehidupan nyata.**Fungsi:** Bantu user memahami sistem lebih cepat dan alami. **Kesimpulan:** Semakin sederhana dan sesuai realitas, semakin cepat user belajar.

**2. Discoverability**

Kemudahan bagi user untuk mengetahui fitur apa saja yang tersedia dan bisa dilakukan.**Contoh:** Tombol “Upload” besar, berwarna mencolok, mudah ditemukan di layar. **Jenis/Implementasi:** Warna kontras**,** navigasi jelas (menu utama, tab, dll)**. Ciri-ciri:** Tombol/fungsi terlihat jelas tanpa harus scroll atau klik banyak**,** informasi langsung terlihat di awal. **Fungsi:** Mencegah frustrasi, mempercepat proses.**Kesimpulan:** Sebagus apapun fitur, kalau tersembunyi, tidak ada gunanya.

**3. Affordance**

Petunjuk dari bentuk objek yang menyiratkan cara penggunaannya. **Contoh:** Kotak teks = bisa diketik; ikon mic = bisa rekam suara. **Jenis: Physical:** Bentuk tombol fisik atau desain visual, **Perceived:** Terlihat bisa digunakan, walau tidak benar-benar bisa. **Ciri-ciri:** User bisa menebak cara pakainya hanya dari tampilannya, tidak perlu label kalau affordancenya bagus. **Fungsi:** Bikin interaksi alami, tanpa belajar banyak. **Kesimpulan:** Desain yang tepat bisa “bicara” sendiri ke user.

**4. Signifier**

Penanda yang memperjelas affordance agar user yakin untuk bertindak. **Contoh:** Garis bawah pada teks = link bisa diklik. **Implementasi:** Label**,** ikon**,** warna tertentu (hijau = bisa dilanjutkan, merah = stop). **Ciri-ciri:** Terlihat dengan cepat, konsisten di semua halaman. **Fungsi:** Mengarahkan dan memberi keyakinan bahwa user ada di jalur benar.**Kesimpulan:** Affordance perlu signifier agar lebih efektif dan jelas.

**5. Constraint**

Batasan sistem agar user tidak melakukan tindakan yang salah. **Contoh:** Tidak bisa klik “Next” kalau belum centang “Syarat & Ketentuan”. **Jenis:** Fisik: Tombol tersembunyi**,** logika: Jika belum isi data, maka tombol terkunci, budaya: Merah = batal. semantik: Tombol “Hapus” dikasih dialog konfirmasi. **Ciri-ciri:** Sistem terlihat mengarahkan dengan aman, error bisa dihindari sebelum terjadi. Fungsi:Mengurangi error, memperkuat kontrol system. **Kesimpulan:** Bukan mengekang, tapi justru mengarahkan.

**6. Feedback**

Respons sistem yang diberikan setelah aksi dilakukan. **Contoh:** "Data berhasil disimpan", loading bar, suara klik tombol. **Jenis:** Visual (pesan pop-up)**,** audio (bunyi klik)**,** tactile (getar). Ciri-ciri:Respons langsung, tidak terlambat, mudah dimengerti. Fungsi:Yakinkan user bahwa tindakannya berhasil. **Kesimpulan:** Sistem tanpa feedback = user merasa sistemnya rusak.

**7. Mapping**

Hubungan yang logis antara kontrol (input) dengan hasilnya (output). **Contoh:** Klik tombol volume ↑ → suara naik. **Implementasi:** Letak tombol sesuai fungsinya, contoh remote TV. **Ciri-ciri:** Posisi tombol atau kontrol mudah ditebak, tidak membingungkan arah/hasil. **Fungsi:** Mempercepat pemahaman dan penggunaan. **Kesimpulan:** Desain dengan mapping bagus bikin user tidak perlu berpikir keras.Dalam desain UI yang baik, tombol atau kontrol harus berfungsi sesuai dugaan pengguna agar tidak menimbulkan trial-error. Discoverability perlu ditingkatkan supaya fitur mudah ditemukan, sementara tampilan harus simpel dan clean agar fokus pengguna tidak terpecah. Desain juga harus menghargai perhatian pengguna, seperti menghindari pop-up mendadak yang mengganggu, dan meminimalkan jumlah tindakan agar proses lebih efisien. Kontrol sebaiknya ditempatkan dekat dengan objek yang dikontrol, menjaga konsistensi warna, font, dan layout agar pengguna tidak bingung. Terakhir, desain harus intuitif—yakni bisa digunakan langsung tanpa harus membaca panduan—karena semakin mudah dipahami, semakin baik pengalaman penggunanya.

**Optimasi Mobile & Sentuhan**

**Minimalkan Beban Kognitif**. **Contoh:** Form input sedikit & jelas. **Fungsi:** Bikin user gak cepat Lelah. **Tips:** Hindari jargon, beri jeda tugas. **Ciri-ciri:** Navigasi simpel, tidak padat. **Rapikan (Declutter)  
Contoh:** Desain minimalis, hanya info penting. **Fungsi:** Kurangi gangguan visual.**Ciri-ciri:** Tampilan bersih, jarak antar elemen cukup.**Bobot Visual**. Gunakan besar-kecil teks, warna, dan kontras untuk menunjukkan prioritas. **Penting:** Headline besar, tombol aksi mencolok. **Ciri-ciri:** Mata langsung tertarik ke bagian penting**. Konsistensi**. Desain & UI seragam di semua halaman. **Fungsi:** Bikin user familiar dan percaya.**Ciri-ciri:** Font, warna, layout konsisten. **Optimalkan untuk Seluler**. **Contoh:** Teks besar, baris pendek. **Fungsi:** Nyaman dibaca di HP. **Ciri-ciri:** Responsif, tombol besar, bisa pakai satu tangan. **Catatan:** Pertimbangkan jaringan lemot & perangkat low-end.

**UX Lebih Manusiawi**

**Contoh:** “Selamat Datang, Kai!”, dark mode, loading animasi lucu. **Fungsi:** Buat user merasa dihargai & nyaman. **Ciri-ciri:** Ada sentuhan personal, bisa diatur sesuai preferensi. **Tambahan:** Estetika lokal (warna, font, gaya bahasa disesuaikan)

**Desain UI/UX** yang baik bukan hanya soal tampilan, tapi **bagaimana sistem berbicara dan bekerja selaras dengan otak dan insting manusia. Fokus utama: mudah dipahami, mudah digunakan, tidak bikin bingung, dan menyenangkan.**