

# Matakuliah : Kapita Selekta

## *Trend IT :*

- User Interface
- User Experience

UI

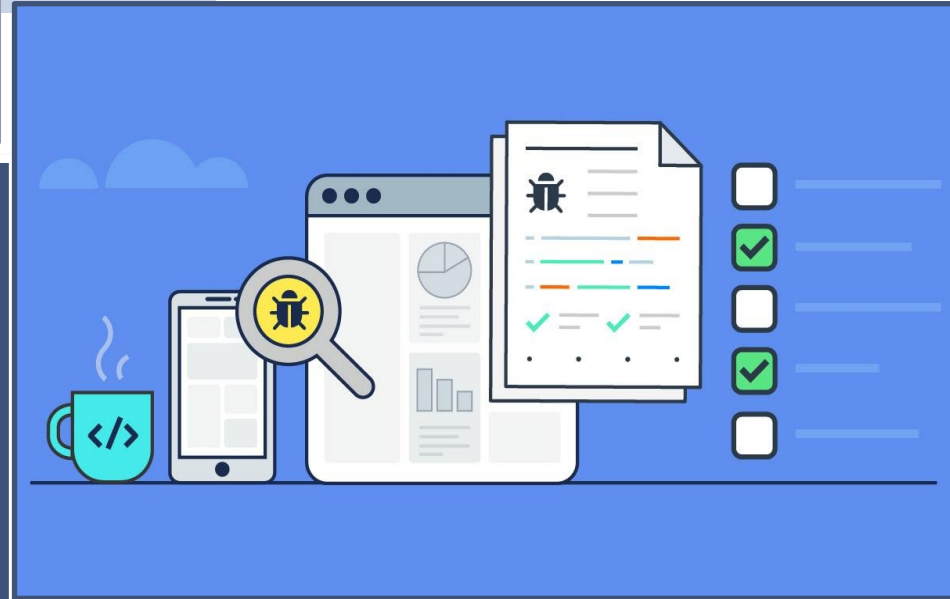


UX



# Apa itu UI/UX?

User Interface adalah "Bagian visual dari sebuah produk aplikasi digital yang menyangkut pada bagaimana sebuah informasi dapat ditampilkan"

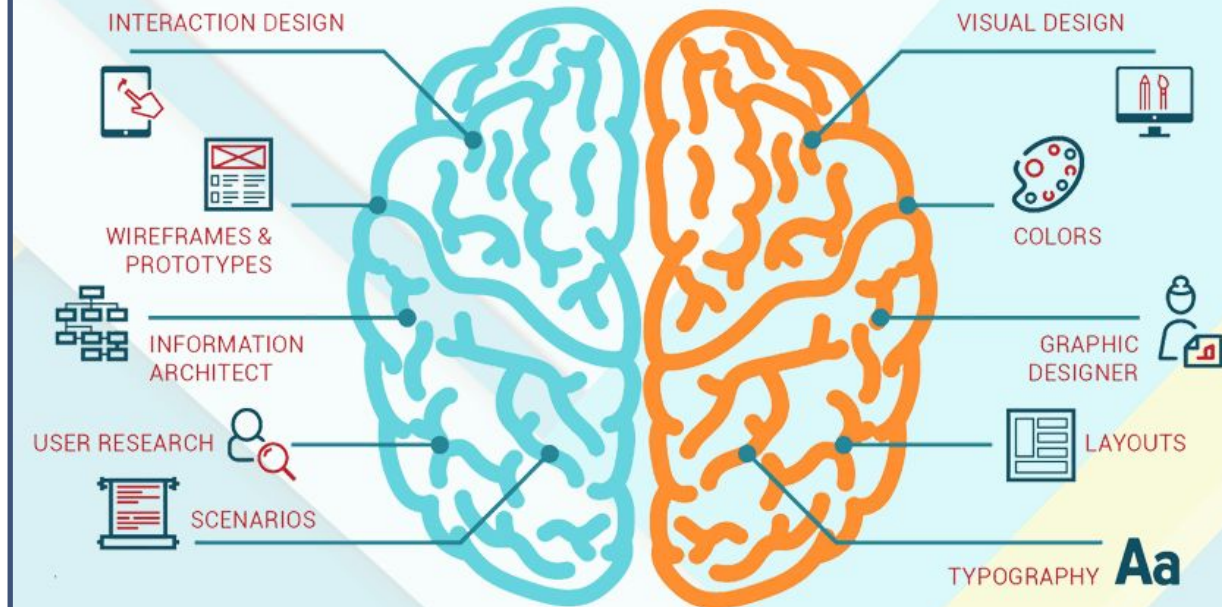


# Apa itu UI/UX?

User Experience adalah "Sebuah pengalaman seseorang dalam menggunakan atau berinteraksi dengan sebuah produk ataupun jasa."



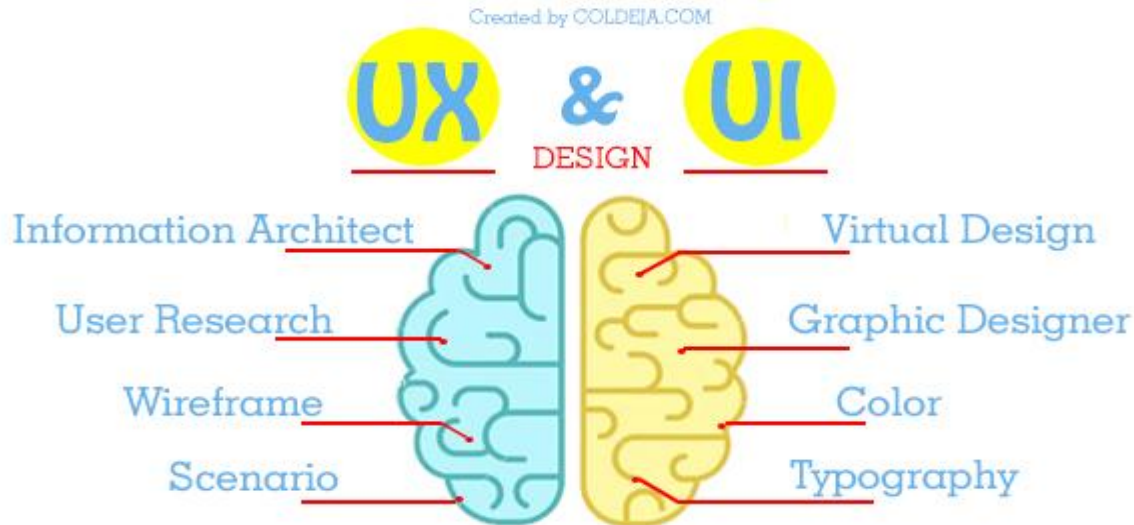
# UX & UI DESIGN



UI/UX Sebuah proses membuat desain visual dari sebuah produk digital yang dapat memberikan sebuah pengalaman pada penggunaanya.

# Perbedaan UI/UX

UX berfokus pada arsitektur, konten, dan elemen dari sebuah informasi. UI berfokus pada visual, bagian kreatif dari sebuah informasi.



## Hard skill yang perlu dimiliki

diharapkan memiliki pemahaman minimal setidaknya pada aplikasi desain UI seperti :

- ❖ Sketch
- ❖ Keluarga Adobe
- ❖ Alat *prototyping* seperti InVision.

Termasuk teori warna, tipografi, dan pola desain UI, serta pendekatan desain dasar.



## Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design*

Muhammad Multazam  
Program Studi Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
m.multazam@students.uui.ac.id

Irving V Paputungan  
Program Studi Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
irving@uui.ac.id

Beni Suranto  
Program Studi Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
beni.suranto@uui.ac.id

**Abstract**—Placeplus merupakan *startup* digital untuk reservasi dan manajemen *coworking space* secara *online* berbasis *website*. Dalam pengembangan sebuah *startup*, perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) merupakan tahap yang penting. UI/UX akan memberikan kesan awal bagi calon pengguna. Artikel ini menjabarkan bagaimana UI/UX dirancang pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Terdapat 4 (empat) tahap dalam pendekatan UCD yaitu analisis, desain, evaluasi dan implementasi. *User* atau pengguna akan dilibatkan pada saat melakukan evaluasi pada desain yang dibuat, sehingga dapat dilakukan desain ulang jika diperlukan. Hasilnya pada evaluasi tahap awal *user* kurang cocok dengan beberapa bagian desain, setelah dilakukan proses desain ulang yang menyesuaikan hasil evaluasi akhirnya *user* memberikan kesan baik terhadap Placeplus.

konsep *coworking space*. Salah satu perintisnya adalah Yohan Totting, dia bersama teman-temannya mendirikan Hackerspace Bandung sepulangnya dari Hackerspace Singapura. Setahun setelah Hackerspace Bandung berdirikan, konsep *coworking space* mulai banyak muncul di kota-kota besar lain di Indonesia seperti di Jakarta, Surabaya, Yogyakarta dan Medan.

Namun di balik perkembangan *coworking space* di Indonesia, masih ada sedikit permasalahan yang dirasakan oleh pengguna, misalnya pengguna masih dibuat susah untuk melakukan reservasi, mendapatkan informasi-informasi spesifik *coworking space* seperti informasi fasilitas, kapasitas, harga, ketersediaan dan informasi penting lain. Placeplus hadir mencoba menjawab permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan memberikan layanan berupa data



## **Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan**

**Moh. Dani Ariawan, Agung Triayudi\*, Ira Diana Sholihati**

Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informasi, Informatika, Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [muh.dani12@gmail.com](mailto:muh.dani12@gmail.com), <sup>2,\*</sup> [agungtriayudi@civitasunas.unas.ac.id](mailto:agungtriayudi@civitasunas.unas.ac.id), <sup>3</sup> [iradiana2803@gmail.com](mailto:iradiana2803@gmail.com)

<sup>\*)</sup> Email Penulis Korespondensi: [agungtriayudi@civitasunas.unas.ac.id](mailto:agungtriayudi@civitasunas.unas.ac.id)

**Abstrak**—Metode Human-Centered Design merupakan sebuah metode pendekatan dalam pengembangan dan perancangan sebuah sistem yang berfokus pada pengguna sesuai aspek – aspek kebutuhan dan kebiasaan dari pengguna. Kesulitan dalam mengakses informasi pada website menjadi sebuah permasalahan yang dihadapi oleh user dan dari segi visual website belum bisa responsive ketika di akses melalui mobile. Tahapan awal yang dilakukan pada metode ini adalah observasi yang bertujuan untuk mencari dan untuk lebih memahami permasalahan yang dihadapi oleh user hingga melakukan testing untuk mengetahui apakah solusi yang diberikan dapat dipahami dan mudah digunakan oleh user. Pengujian website dilakukan dengan memberikan tugas – tugas pada user untuk melakukan interaksi pada prototype website, sebagai hasil akhir keberhasilan dalam aspek kemudahan dan kenyamanan user menggunakan website tersebut. Setelah dilakukan pengujian kepada user secara langsung didapatkan hasil pengujian, yaitu user sudah merasa cukup paham dan mudah ketika menggunakan website yang sudah dibuat. Fitur mobile responsive yang dibuat juga membuat user merasa terbantu ketika sedang menggunakan website pada smartphone.

**Kata Kunci:** User Interface, User Experience, Human – Centered Design, Website





# **PEMODELAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGUNAKAN DESIGN THINKING**

## **SKRIPSI**

**Diajukan kepada:**  
**Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang**  
**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam**  
**Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)**

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE PADA APLIKASI SIAKAD DENGAN  
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)  
PADA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA**

**TUGAS AKHIR**

## Penelitian terkait UI/UX mahasiswa angkatan 2017 sedang *on progress*

KIKI SURYANI  
PUTRI

Bisnis ( TI )

Implementasi User Interface dan User Experience Pada Situs Web Penerimaan Mahasiswa Baru STMIK Amik Riau Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

 Edit Judul & TOR