

# Apa itu User Interface (UI) dan User Experience (UX) serta perbedaannya?

Nah beberapa lowongan pekerjaan yang saya temukan, saya sering menemukan bidang pekerjaan tentang UI atau UX di hampir semua situs.

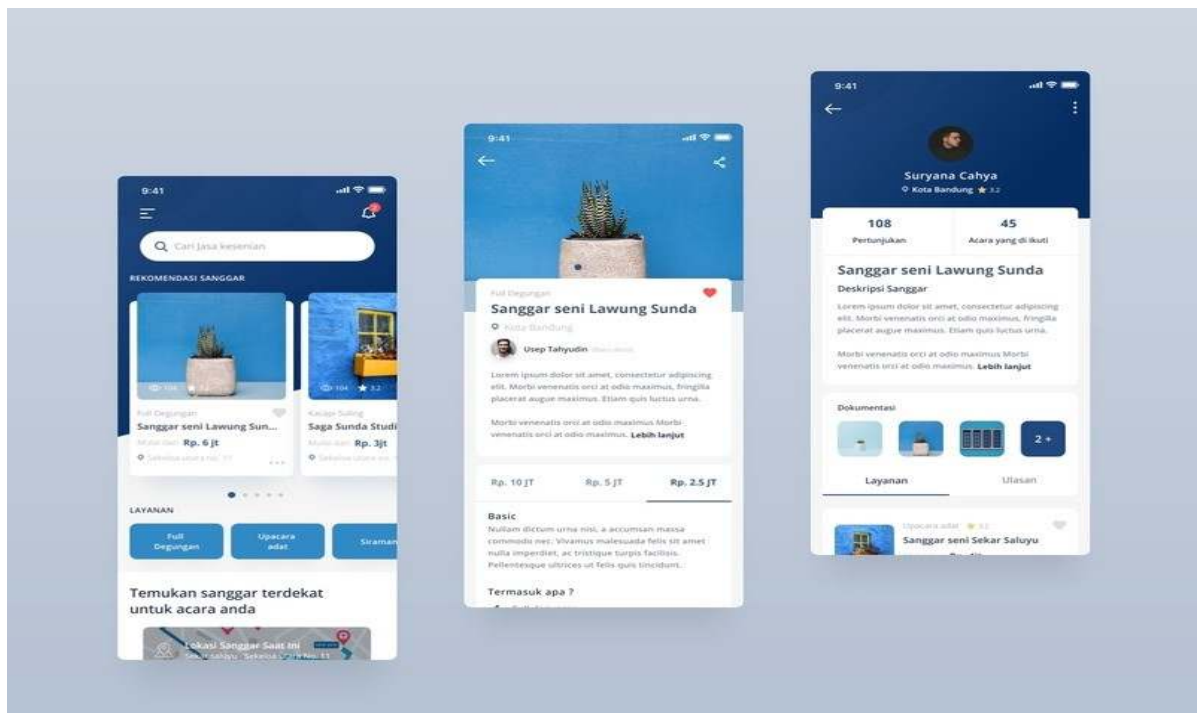
Mungkin sedang banyak diminati oleh para pencari pekerjaan saat ini dan bidang pekerjaan ini bisa dibilang baru. Namun terkadang banyak orang yang salah kaprah tentang kedua istilah tersebut, banyak orang menganggap bahwa UI atau UX itu adalah suatu hal yang sama.

Kenapa ada kata 'atau' diantara keduanya? Karena ternyata dua istilah tersebut adalah dua bidang pekerjaan yang berbeda. Meskipun dua bidang tersebut memiliki perbedaan, ternyata faktanya keduanya saling memiliki keterkaitan dan saling berhubungan satu sama lain dalam implementasinya

Sebelum kita mengetahui lebih jauh tentang apa perbedaan dari UI sama UX, kita harus paham dulu hal dasarnya yaitu apasih pengertian dari kedua istilah tersebut.

## Apa itu User Interface (UI)?

**User Interface Design** atau yang biasa disebut **UI Design** adalah proses untuk membuat suatu produk yang terlihat dan menarik secara visual, istilahnya orang biasanya menyebut proses membuat tampilan suatu aplikasi atau website.



Jadi, UI Desain meliputi berbagai aspek dari mulai *interface design*, pemilihan warna yang sesuai, pembuatan *icon*, penerapan *typeface* atau *text* yang mudah dibaca, serta juga *visual design* seperti ilustrasi termasuk juga animasi dan *interaction design*.

Dan tujuannya adalah tentu untuk membuat pengguna lebih tertarik kepada produk kita sehingga pengguna betah dan nyaman memakai produk yang kita buat.

Seorang UI Desainer biasanya memiliki prinsip dasar dalam mendesain, tahu tentang filosofi warna, tahun bentuk huruf jenis apa yang cocok, dan juga membuat suatu antarmuka aplikasi yang *aesthetics*, enak dan nyaman dilihat.

---

## Apa itu User Experience (UX)?

**User Experience Design** atau yang biasa disebut **UX Design** adalah proses untuk meningkatkan kepuasan pengguna, kesenangan pengguna, kebutuhan pengguna, serta meningkatkan *engage* pengguna terhadap interaksi suatu produk yang kita buat.

Bahasa gampangnya adalah UX Desain adalah proses membuat suatu produk yang berupa website maupun aplikasi yang kita buat agar memudahkan pengguna dan tidak menyulitkan pengguna serta tidak membuat pengguna bingung pada saat memakai produk kita.

Apakah suatu produk yang kita buat bisa membuat nyaman pengguna atau malah membuat pusing pengguna? Apakah navigasi dalam aplikasi atau website yang kita buat dibuat secara logis atau tidak beraturan? Nah, tugas dari seorang *User Experience Designer* lah yang harus bisa menyelesaikan masalah-masalah tersebut.

UX Desain ini adalah proses keseluruhan yang meliputi pembuatan UI, sehingga orang terkadang bingung karena ternyata UX juga concerned dengan UI. Sederhananya sih bahwa UI itu berada dalam lingkup UX sehingga memang tidak bisa dipisahkan antara keduanya. UX itu bukan UI tetapi UI adalah bagian dari UX bisa dilihat ilustrasi berikut.

# UX IS NOT UI

## HOW UX WANTS TO BE SEEN

- Field research
- Face to face interviewing
- Creation of user tests
- Gathering and organizing statistics
- Creating personas
- Product design
- Feature writing
- Requirement writing
- Graphic arts
- Interaction design
- Information architecture
- Usability
- Prototyping
- Interface layout
- Interface design
- Visual design
- Taxonomy creation
- Terminology creation
- Copywriting
- Presenting and speaking
- Working tightly with programmers
- Brainstorm coordination
- Design culture evangelism

## HOW UX IS TYPICALLY SEEN

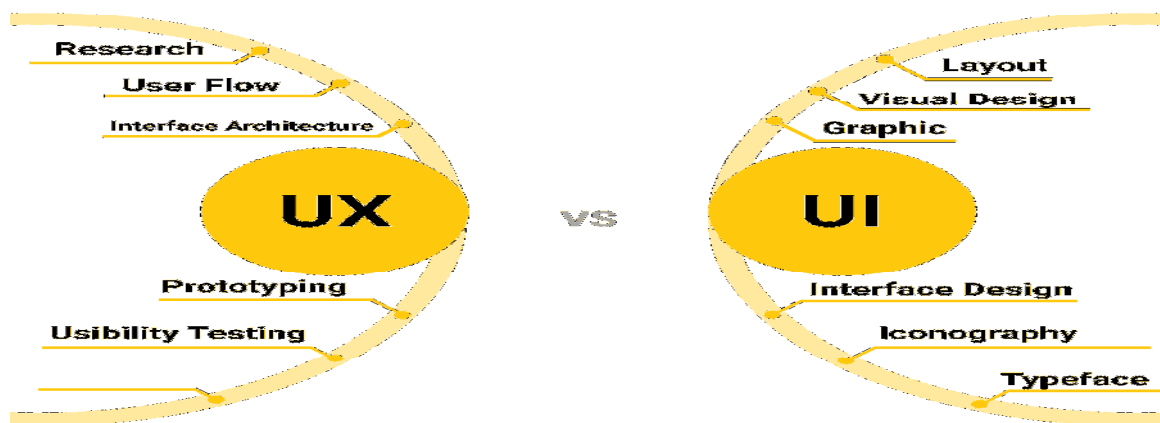
- Field research
- Face to face interviewing
- Creation of user tests
- Gathering and organizing statistics
- Creating personas
- Product design
- Feature writing
- Requirement writing
- Graphic arts
- Interaction design
- Information architecture
- Usability
- Prototyping
- Interface layout
- Interface design
- Visual design
- Taxonomy creation
- Terminology creation
- Copywriting
- Presenting and speaking
- Working tightly with programmers
- Brainstorm coordination
- Design culture evangelism

[www.uxisnotui.com](http://www.uxisnotui.com)

[helloerik.com/ux-is-not-ui](http://helloerik.com/ux-is-not-ui) @Erik\_UX

## Lalu bagaimana kolaborasi antara keduanya

Jadi sebenarnya UX Desainer dan UI Desainer itu bekerja dalam satu tim, UX Desainer yang merancang *flow* aplikasinya, *layouting*, melakukan riset dan lain-lain, lalu kemudian hasil kerjaan dari UX Desainer diberikan kepada UI Desainer untuk dibuatkan visualisasinya atau tampilan antarmukanya, sehingga mereka sering melakukan kolaborasi, lalu kemudian mereka melakukan kolaborasi lagi dengan seorang *engineer* atau *developer* yang akan mengeksekusi hasil rancangan aplikasi yang dibuat ke dalam bentuk kodingan.



---

## Kesimpulan

Jadi, UI Desain dan UX Desain mempunyai *skill sets* yang sangat berbeda, lebih sederhananya lagi UX Desain adalah yang melakukan riset terhadap kebutuhan pengguna, membuat *user flow* serta mengumpulkan data-data untuk kemudian akan dibuatkan visualnya oleh UI Design. Diantara kedua istilah tersebut saling berhubungan dan saling membutuhkan. Suatu produk yang bagus adalah bukan hanya bagus dalam tampilan saja, tetapi bisa memudahkan penggunaannya, dan tidak membuat pusing si pengguna.

Buatlah produk yang mementingkan user dan tahu akan kebutuhan user, berikan user produk yang terbaik yang bisa kita buat, untuk memudahkan tujuannya. Kalau temen-temen ada masukan silahkan komen di bawah yah :) Semoga ini bermanfaat, selamat berkarya :).

## Mengenal UI/UX: Dasar dan Perbedaan

Desain UI dan UX adalah dua pekerjaan yang tidak bisa dipisahkan. Keduanya memegang peran penting dalam pengembangan produk. Desain UI dan UX juga akan menentukan apakah produk yang dihasilkan bisa digunakan oleh pengguna dengan mudah. Kemudahan menggunakan produk akan menambah kepuasan pelanggan yang menggunakan produk tersebut. Desain UI dan UX berbeda tidak hanya secara teori, namun proses desain UI dan UX itu sendiri juga berbeda.

### User Interface (UI)

UI atau User Interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan

halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna.



Sumber: Pixabay

Desainer UI adalah desain grafis yang tentunya peduli dengan estetika. Merekalah yang menentukan akan seperti apa tampilan yang tepat untuk web atau aplikasi. Pekerjaan tersebut bukan pekerjaan yang mudah. Tampilan web atau aplikasi nantinya akan merefleksikan tujuan, karakter atau kepribadian yang diinginkan. Dan seorang desainer UI harus memastikan setiap elemen, kecil atau besar, menyatu dengan baik untuk menciptakan estetika dan tujuan.

## User Experience (UX)

Definisi UX atau user experience menurut Borrys Hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi user flow menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi. Titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya user experience atau interaksi dengan web. Membuat wireframe atau mendesain mockup adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX.

Hal itu hanya sebagian kecil dari pekerjaan seorang desainer UX. Perlu diingat, bahwa desainer harus mencari titik temu antara kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Oleh karena itu, ada baiknya seorang desainer UX juga belajar sedikit tentang marketing dan data analytics. Tidak hanya itu, desainer UX juga harus mengikuti perkembangan teknologi untuk memaksimalkan hasil desainnya. Dan karena ia mendesain untuk digunakan oleh pengguna, desainer UX juga paling tidak memahami sedikit tentang perilaku pengguna dan user research. Menjadi seorang desainer UX memang tidak mudah, tapi bukan berarti tidak bisa. Milenial yang bekerja di perusahaan startup juga banyak yang akhirnya harus belajar multi divisi. Pengetahuan itu sendiri tentu akan membantu perkembangan diri sendiri di kemudian hari.

## Alur Kerja Desain UI dan UX

Berdasarkan penjelasan di atas, desainer UX mendesain bagaimana user interface bekerja, sementara desainer UI mendesain bagaimana user interface ditampilkan. Desainer UI dan UX cenderung akan bekerja dengan berkesinambungan. Tim UX akan mengerjakan application flow, bagaimana tombol-tombol tersebut akan beroperasi, dan bagaimana user interface secara efektif memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Sementara tim UI akan menentukan bagaimana semua elemen user interface tersebut ditampilkan.



Sumber:

Pixabay

Contohnya ketika dalam proses desain UI dan UX, diputuskan akan menambah tombol di salah satu halaman web. Perubahan tersebut bisa jadi juga akan merubah fungsi, bentuk atau ukurannya. Tim UX akan menentukan letak tombol sementara tim UI akan menentukan desain supaya sesuai dengan tata letak yang baru.

## Keduanya Perlu Melakukan Research

Penelitian adalah hal penting untuk dilakukan, baik untuk desain UI dan UX. Keduanya memerlukan informasi yang cukup untuk membuat web atau aplikasi yang efektif. Baik UI atau UX perlu mengetahui apa yang diinginkan oleh pengguna, apa yang diharapkan dengan adanya aplikasi atau web yang demikian. Karena tidak ada produk yang langsung sempurna dalam sekali pembuatan, maka penelitian akan berlangsung secara berulang-ulang. Penelitian bisa dilakukan dengan menggunakan A/B Testing dengan memberikan tampilan yang berbeda, untuk menentukan mana yang paling disukai oleh pengguna. Penelitian yang dilakukan untuk desain UI dan UX memang sama, namun mereka memerlukan informasi yang berbeda.

## Penelitian Untuk Desainer UI

Seorang desainer UI perlu memastikan visual yang mereka pilih mampu merefleksikan aplikasi yang mereka buat. Desainer UI mencoba untuk memprediksi ekspektasi pengguna. Jika aplikasi yang sedang dikembangkan adalah aplikasi perjalanan, penting untuk mencari tahu bagaimana sebuah aplikasi perjalanan dikembangkan. Aspek desain UI dan UX apa saja yang bisa diambil sebagai pelajaran untuk membangun aplikasi perjalanan lainnya. Penelitian yang dilakukan mungkin akan menunjukan petunjuk apa yang harus dilakukan dan apa yang harus dihindari. Misalnya pengguna tidak menyukai bentuk icon yang tebal. Bentuk icon



yang sederhana akan membuat pengguna lebih nyaman. Tampilan yang dinilai baik akan ditentukan sendiri oleh desainer UI. tetapi aturan dasar seperti kebutuhan dalam menyesuaikan harapan pengguna adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari. Semua desainer UI pasti menginginkan tampilan yang unik dan mudah diingat. Hal ini harus tetap diseimbangkan dengan memastikan pengguna memahami tujuan semua elemen yang ada di layar.

## Penelitian untuk Desainer UX

Desainer UX mungkin akan tertarik dengan penelitian yang berhubungan dengan user expectation. Semua pengalaman dan interaksi pengguna yang menggunakan aplikasi, telah membantu menetapkan harapan pengguna tentang bagaimana seharusnya aplikasi dijalankan. Jika seorang desainer UX tidak familiar dengan ekspektasi pengguna, mereka bisa saja membuat user interface yang terlihat logis, namun ternyata tidak sesuai dengan ekspektasi pengguna. User interface yang tidak sesuai dengan ekspektasi pengguna akan mengurangi tingkat kesetiaan pengguna terhadap aplikasi.



Sumber: Pixabay

Jika desainer ingin membuat sesuatu yang sangat berbeda, ia harus memiliki alasan yang jelas. Menciptakan sesuatu yang berbeda akan menyebabkan pengguna melakukan kesalahan yang sama berulang-ulang. Contohnya kebanyakan pengguna merasa nyaman dengan mengklik dua kali untuk membuka folder dan sekali klik untuk memilih.

## Kesimpulan

Seorang desainer UI akan menentukan tampilan sebuah web atau aplikasi. Sementara desainer UX bertugas menentukan bagaimana web atau aplikasi tersebut beroperasi. Keduanya sama-sama bertugas untuk membuat user interface. Bagaimana semua elemen saling berhubungan dan menciptakan user interface yang efektif untuk digunakan. Penelitian adalah hal penting untuk dilakukan, baik untuk desain UI dan UX. Keduanya memerlukan informasi yang cukup untuk membuat web atau aplikasi yang efektif.



“Membuat interface (produk) itu seperti membangun rumah: Jika Anda tidak membuat fondasi/dasar yang tepat, dekorasi sebagus apapun tidak bisa memperbaiki bangunan yang sudah dibuat.”

## **Kenapa Perlu Bisa Membedakan UX Design dan UI Design?**

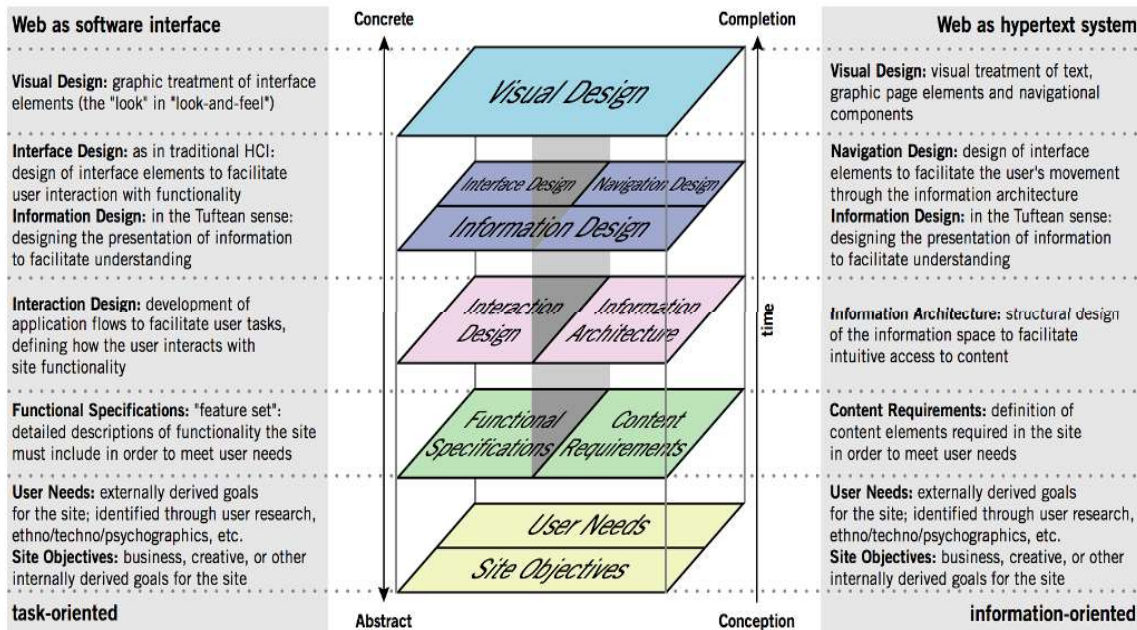
Mengerti perbedaan antara UX Design dan UI Design, bukan sekedar untuk teori, tapi akan berpengaruh pada proses design. Beberapa orang (kalau bukan kebanyakan) menganggap design itu hanya terkait warna, pemilihan font, gambar/foto, dan icon. Padahal UX Design itu jauh melebihi warna dsb. Favorit saya dalam menjelaskan apa elemen yang membangun UX Design, itu dari Jesse James Garret, dengan model “Elements of User Experience” nya.

---

## **Elements of User Experience dari Jesse James Garret**

Meskipun dia menulis spesifik untuk web, tapi prinsipnya bisa diterapkan di design secara umum, malah kalau nanti kita bicara Design Sprint di Bagian 3, elemen dari User Experience yang Garret jelaskan, sejalan dengan tahapan dari Design Sprint. Berikut snapshot dari Elements of User Experience.





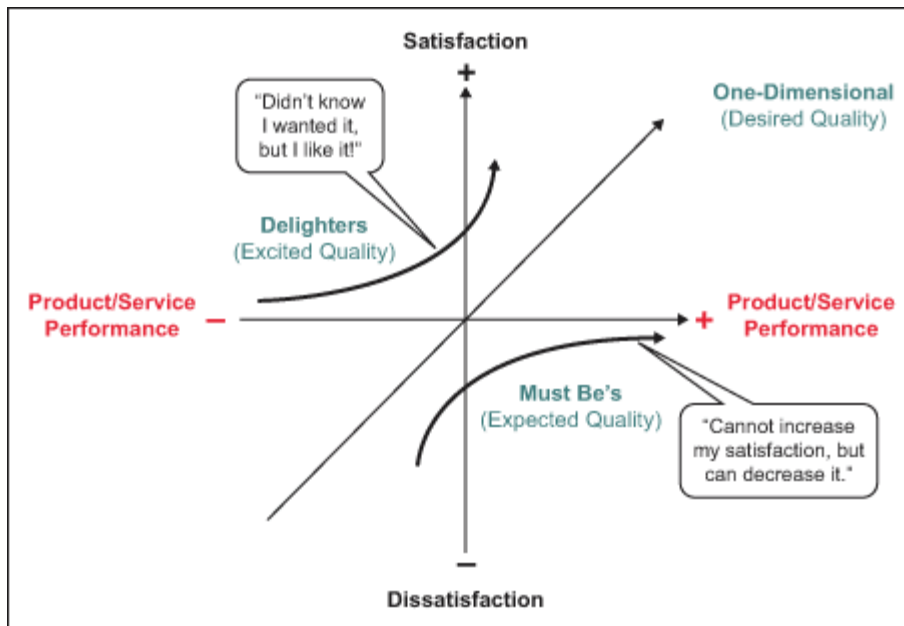
Elements of User Experience. [Download PDF](#) nya.

## Lapisan 1. Fondasi. Kebutuhan Pengguna dan Tujuan Bisnis.

User Experience dibangun dari bawah ke atas. Sama halnya dengan membangun gedung, yang dibawah adalah fondasinya. Sebagus apapun hiasan (dalam hal ini warna, font, gambar/foto, icon), jika fondasinya tidak kuat, maka UX nya bisa roboh. Fondasi di UX, adalah Strategi — Kebutuhan Pengguna dan Tujuan Bisnis (*User Needs* dan *Business Goals*). Untuk mengerti pengguna dan bisnis, Anda wajib bicara dan ketemu langsung dengan pengguna dan tim bisnis (termasuk product manager, management, bahkan bisa jadi sampai CEO). Untuk detail nya, apa yang perlu dicari tahu dari pengguna dan tim bisnis, nanti kita bahas di

## Lapisan 2. Cakupan. Features dan Content.

Setelah mengerti tentang pengguna dan bisnis, baru lanjut ke lapisan selanjutnya, yaitu bicara tentang *Scope*/Cakupan. Apa features dan content yang bisa memuaskan kebutuhan pengguna dan memenuhi target bisnis? Dalam menentukan Scope ini, belum dibahas implementasi detail nya, tapi lebih ke deskripsi saja. Untuk memetakan features/content ini, saya sering menggunakan Kano Model. Di Kano Model, paling tidak ada 3 klasifikasi utama dari features/content:



Kano Model. Image dari [www.isixsigma.com](http://www.isixsigma.com).

1. Must-be/Expected/Wajib: Ini features/content yang jadi syarat untuk Anda bisa masuk ke pasar/kompetisi.
2. Desired/Performance: Dengan features/content ini, Anda bisa tetap kompetitif/stay in the market.
3. Delighters/Excitement: Dengan ini, Anda menonjol di banding kompetitor, world class.

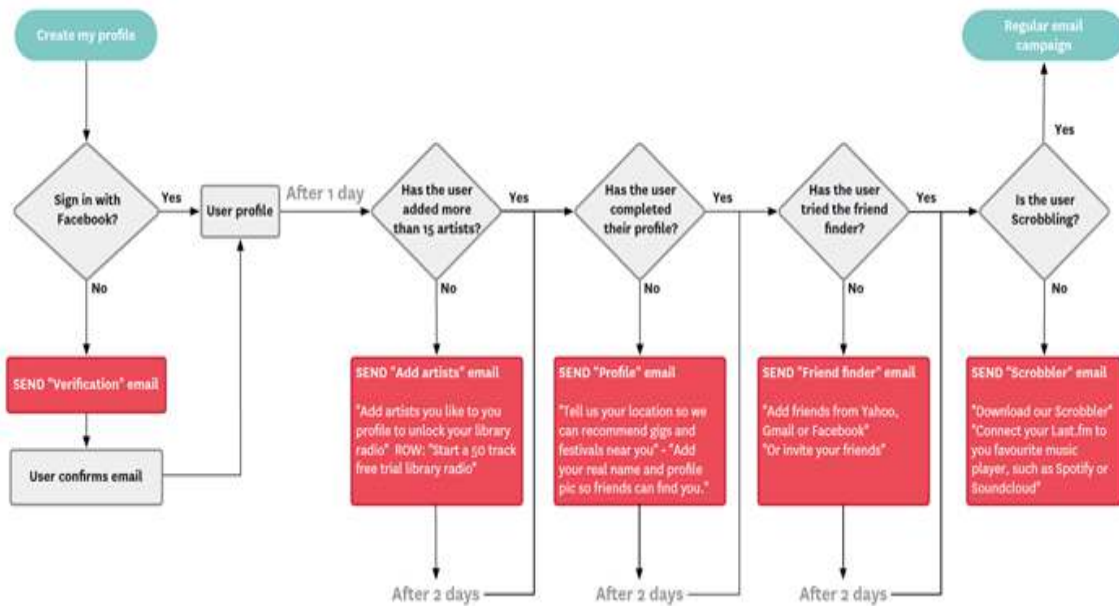
Kemampuan memprioritaskan features/content penting, karena Anda bisa memiliki 1001 features, tapi yang jadi pertanyaan adalah seberapa penting features itu pada tahap sekarang (untuk pengguna dan bisnis), dan seberapa cepat Anda bisa meluncurkan features tersebut. Dengan kecepatan meluncurkan produk, Anda bisa segera belajar bagaimana pasar/pengguna merespon produk Anda, mendapat feedback dari pengguna, dan membuat sesuatu yang lebih baik dengan cepat. Hal ini juga berpengaruh ke moral/semangat dari tim. Produk yang butuh terlalu lama untuk diluncurkan (6–12 bulan, apalagi sampai 24 bulan), mengambil terlalu banyak waktu, tenaga, dan semangat.

### Lapisan 3. Struktur. Information Architecture dan Interaction Design.

Di lapisan ke-3 ini, mulai dibuat user flow dan struktur informasi. Bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk Anda, dan informasi/data apa saja yang dibutuhkan, termasuk struktur datanya. Di tahap ini, belum bicara/diskusi tentang wireframes (detail dari screen/webpage). Ini contoh dari user flow:

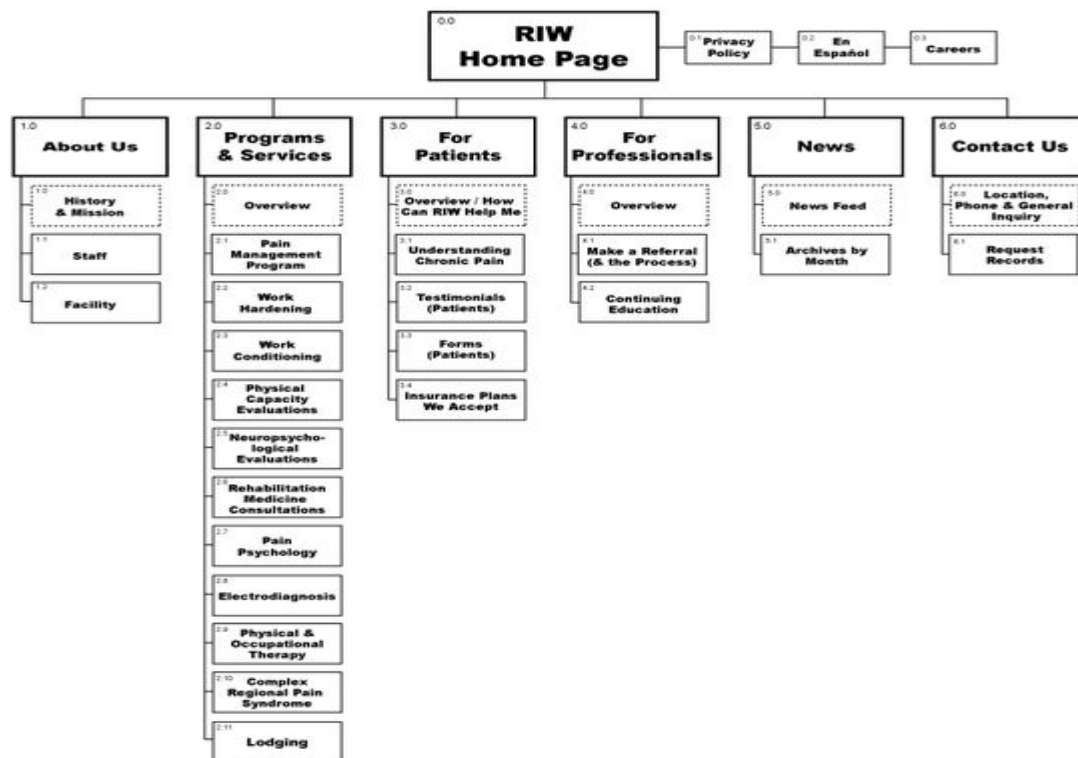
## Last.fm New starter - sign-up email - wireflow

Feb 2012



Contoh user flow dari [tanya jawab di Quora](#).

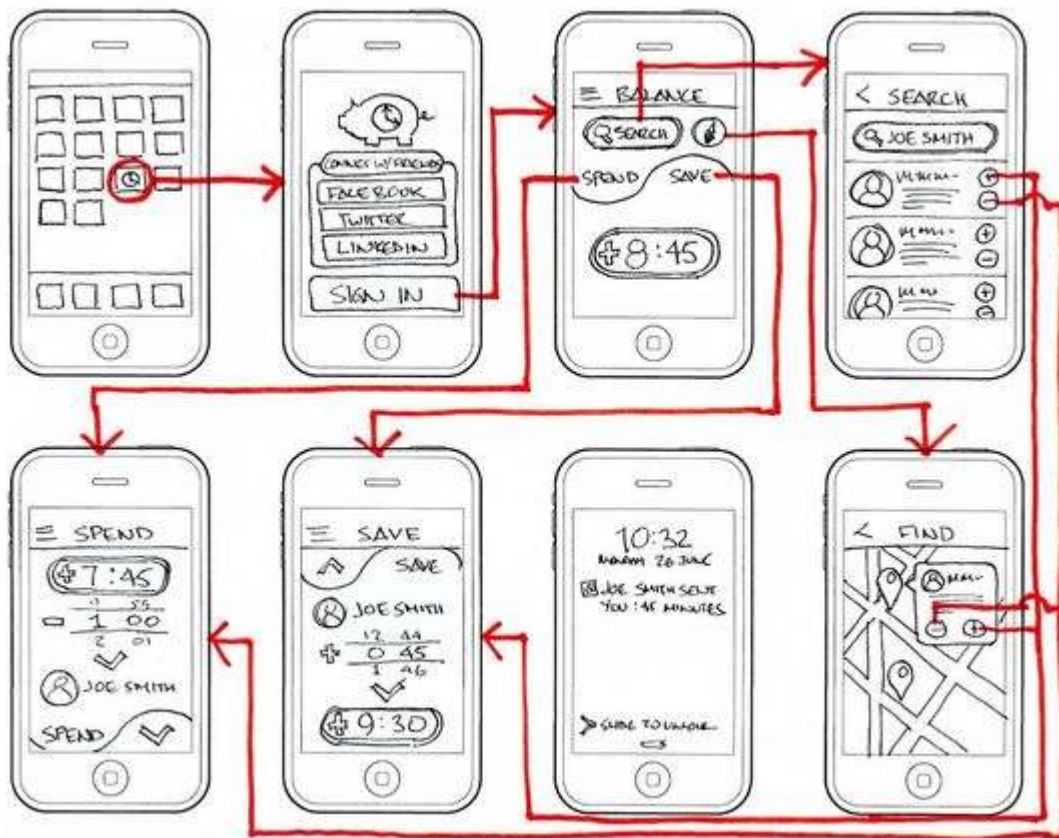
Contoh dari Information Architecture:



Contoh diambil dari [Pinterest](#).

## Lapisan 4. Rangka/Skeleton. Wireframes.

Di lapisan ke-4, ini yang biasanya kita sebut wireframes. Disini UI Design dimulai. Di wireframes, semua hal yang tadinya abstrak (dari mulai user needs, business goals, features/content, sampai user flow/information architecture), dibuat nyata/tangible. Di tahap ini, mulai dipikirkan navigasi, layout, pemilihan komponen (misalnya radio box, dropdown, button, dll), dan bagaimana informasi ditampilkan. Semuanya ini tetap sejalan dengan lapisan 1-Strategi: kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Untuk setiap penambahan screen, pemilihan komponen, penambahan langkah, Anda mesti selalu bertanya, bagaimana penambahan/pemilihan tersebut bisa membantu pengguna memenuhi kebutuhannya, atau membantu bisnis mencapai tujuannya.



Contoh wireframes dari [Pinterest](#).

## Lapisan ke-5. Permukaan/Surface. Visual Design.

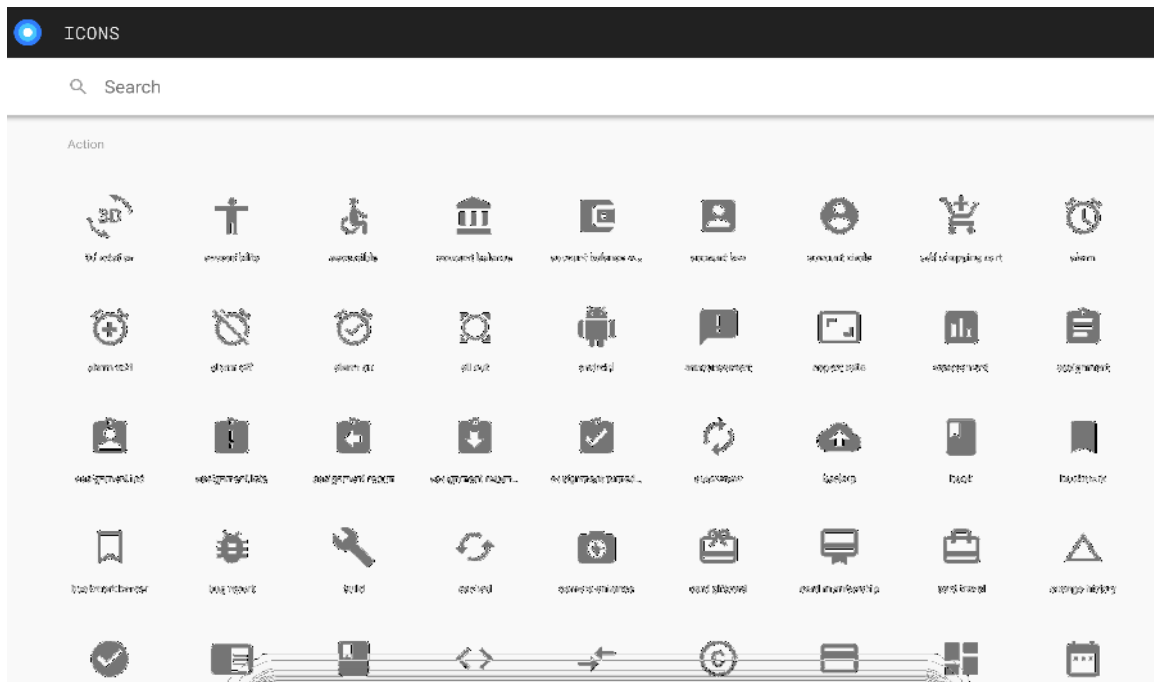
Di tahap paling atas ini, barulah kita ‘mempercantik’ wireframes/skeleton di lapisan ke-4. Yang termasuk di tahap permukaan, biasanya:

1. Warna

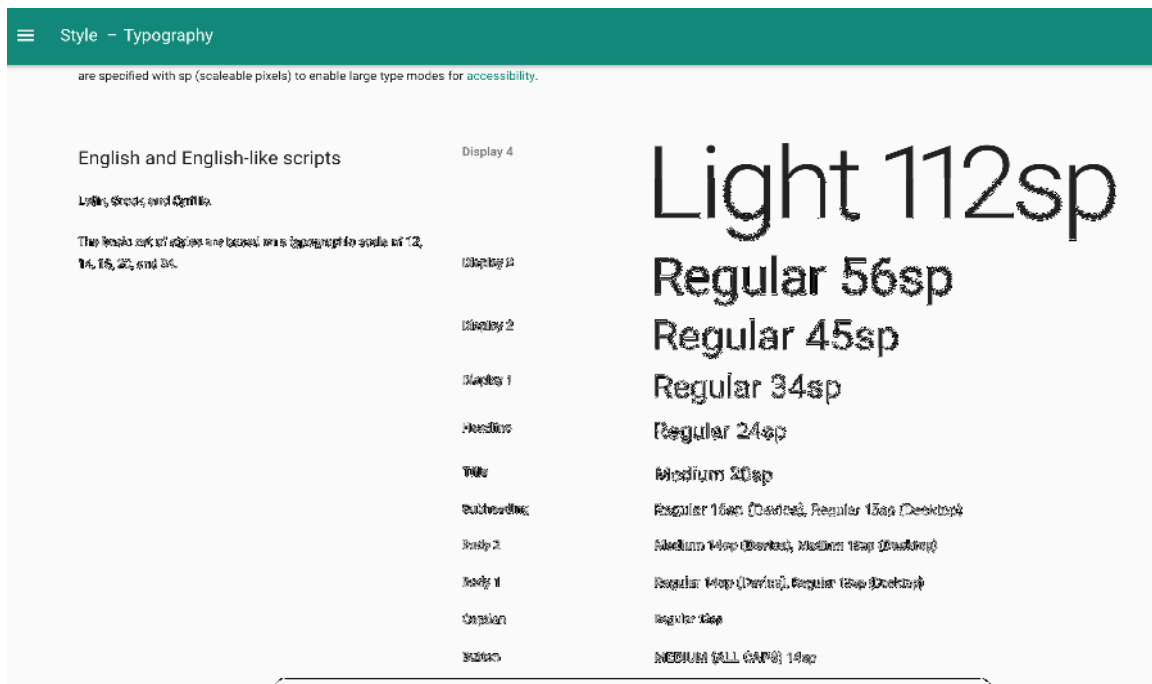
2. Icon
3. Gambar/Foto
4. Font/Typography
5. Copy Writing Style

Style – Color		
Red		
500		#F44336
50		#FFEBEE
100		#FFCDD2
200		#EF9A9A
300		#E57373
400		#EF5350
500		#F44336
600		#E53935
700		#D32F2F
800		#C62828
900		#B71C1C
A100		#FF8A80
A200		#FF5252
A400		#FF1744
Pink		
500		#E91E63
50		#FCE4EC
100		#F8BBD0
200		#F48FB1
300		#F06292
400		#EC407A
500		#E91E63
600		#D81B60
700		#C2185B
800		#AD1457
900		#800E4F
A100		#FF80AB
A200		#FF4081
A400		#F50057
Purple		
500		#9C27B0
50		#F3E5F5
100		#E1BEE7
200		#CE93D8
300		#BA68C8
400		#AB47BC
500		#9C27B0
600		#8E24AA
700		#7B1FA2
800		#6A1B9A
900		#4A148C
A100		#EAB8FC
A200		#E040FB
A400		#D500F9

Contoh [warna dari Google Material Design](#).



[Google Material Design Icon Library.](#)



[Typography dari Google Material Design.](#)

Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works.

— Steve Jobs

Dengan mengerti elemen yang membangun User Experience, idealnya Anda akan memiliki pendekatan yang berbeda saat mendesign produk. Ketimbang langsung lompat membuat wireframes, atau malah langsung membuat design lengkap dengan warna, icon, dan gambar, Anda akan mulai dari fondasi: mencari tahu apa kebutuhan pengguna (termasuk pain points/kesulitan, unmet needs-kebutuhan yang belum ada penyedia layanannya) dan memastikan Anda memahami apa tujuan bisnis (hal yang membuat bisnis bisa sukses). Membuat design (wireframes/visual design) relatif mudah, yang jauh lebih sulit adalah mencari tahu masalah yang penting untuk dipecahkan. Ada 1001 masalah, tapi hanya beberapa yang penting dan impactful untuk dipecahkan. Di bab selanjutnya kita akan latihan membedah UX dari sebuah app, menggunakan model dari Elements of User Experience.

## Prinsip Dasar Desain

Sembilan prinsip dasar yang perlu diketahui untuk membangun landasan experience yang baik. Bagian 2 — Dasar-Dasar UX Design dari UX Design.

Desain yang baik dan tiga aspek otak



Desain yang baik, menurut Don Norman, menyentuh tiga aspek: Visceral, Behavioral dan Reflective. Visceral adalah tentang apa yang dirasa oleh panca indra pengguna: apa yang dilihat, didengar, dan jika menyangkut produk fisik, bisa mencakup apa yang diraba, dirasa dan dicium. Behavioral terkait usability: kemudahan dalam menggunakan produk untuk membantu pengguna mencapai tujuannya. Terakhir reflective, terkait impression/kesan, apa yang diingat oleh pengguna tentang experience selama menggunakan produk kita. Aspek yang terlihat dan dirasakan langsung oleh pengguna termasuk didalam Visceral, dan untuk memberi pengalaman Visceral yang baik, ada sembilan prinsip dasar desain yang bisa membantu untuk mencapai hal tersebut.

## 1. Aesthetic-usability effect.

Produk yang estetik, dipersepsikan lebih mudah digunakan. Produk yang tidak sedap dipandang mata? Bakal dirasa susah digunakan. Kesan pertama berpengaruh ke experience secara keseluruhan. Bagaimana membuat produk yang estetik? Estetik dibangun oleh beberapa komponen desain: dari warna, pemilihan font, ukuran elemen/font, image, icon, logo, dll. Salah satu hal utama yang membuat desain dibawah tidak estetik, adalah ukuran font yang tidak konsisten sehingga desainnya terkesan berantakan. Ukuran ini akan dibahas di prinsip desain nanti.



**"Anda adalah prioritas kami"**

## 2. Balance.

Halaman dibawah ini berat ke kanan dan ke bawah: ada lingkaran biru dan tombol pesan yang dominan, plus teks yang besar dibawah. Untuk balance/keseimbangan, ada dua jenis: simetri dan asimetri. Halaman ini tidak jelas simetri atau simetri. Tidak ada keseimbangan membuat suatu desain terkesan berantakan.



## "Anda adalah prioritas kami"

Halaman utama site KAI.

### 3. Proximity.

Promixity atau kedekatan. Hubungan antar elemen. Untuk gambar pertama, ilustrasi kereta dibawah ini apakah tentang *Angkutan Penumpang* atau *Angkutan Barang*? Contoh lain di gambar kedua, *Stasiun Asal* dan *Tujuan* itu berhubungan, tapi tidak terlihat hubungannya secara visual ataupun peletakan layoutnya.



Halaman booking/pemesanan.

## 4. Alignment.

Alignment menunjukkan urutan/struktur dari halaman. Dari halaman dibawah, jika nama kereta (contohnya *Argo Wilis*) lebih ke kiri dan tidak sejajar dengan info dibawahnya, maka struktur informasi dari halaman ini akan terlihat lebih jelas. Ini akan membantu pengguna dengan mudah men-scan suatu halaman dengan informasi yang berbentuk list yang panjang.

## 5. Repetition.

Repetition atau pengulangan, adalah tentang asosiasi dan konsistensi. Salah satu contoh penggunaannya adalah untuk memperkuat brand. Bagaimana memastikan bahwa saat pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lain, mereka tetap merasa 'aman', masih

berada di site/app yang sama. Contoh repetition yang bisa diperbaiki dari dua halaman di nomor 2 dan 3: halaman utama dan halaman booking terasa seperti dua site yang berbeda.

## 6. Contrast.

Penggunaan warna, bentuk atau arah (diagonal/vertikal/horisontal) yang berbeda untuk menunjukkan elemen atau aksi utama dari suatu halaman. Di halaman utama dibawah, aksi utama untuk *Pemesanan Tiket* memiliki kontras yang baik (berbeda arah, vertikal), sehingga membuat tombol tersebut menonjol. Hanya sayangnya beberapa image di banner tidak memiliki kontras yang cukup sehingga tombol *Pemesanan Tiket* sering terlihat “menghilang”.



**"Anda adalah prioritas kami"**

## 7. Space.

Beberapa atau banyak orang merasa perlu untuk mengisi setiap pixel di halaman desain dengan elemen apapun. Padahal penggunaan space penting untuk “ruang bernafas” bagi otak dan mata pengguna, selain menunjukkan struktur informasi (mudah untuk di-scan) dan juga



bisa mengarahkan mata pengguna ke elemen utama. Di halaman utama diatas, dapat dilihat elemen saling tumpang tindih, akhirnya mata pengguna “bingung” dan tidak bisa fokus ke elemen tertentu. Yang parahnya, bisa jadi aksi utama (tombol Pemesanan Tiket) diabaikan oleh pengguna.

## **8. Size.**

Ukuran elemen, termasuk teks/copy yang terkait masalah readability. Coba lihat halaman utama diatas. Berapa banyak yang bisa membaca tulisan kecil di banner tersebut tanpa usaha lebih seperti memicingkan mata?

## **9. Warna.**

Terakhir dari prinsip dasar desain. Penggunaan warna harus mewakili apa yang ingin disampaikan kepada pengguna, selain untuk menjaga konsistensi desain. Misal biru digunakan untuk aksi utama dan dipilih bukan hanya karena sesuai dengan brand, tapi juga untuk memberi rasa aman. Di teori psikologi warna, biru identik dengan trust/kepercayaan. Di beberapa halaman diatas, penggunaan warna tidak konsisten. Call-to-action/aksi utama ada yang menggunakan warna biru di satu halaman, dan di halaman lain menggunakan oranye.

---

Desain yang baik, meskipun terlihat simple di permukaan, merupakan hasil proses yang lumayan rumit. Desain yang baik harus memperhatikan tiga aspek yang terkait bagaimana otak pengguna memproses informasi: Visceral, Behavioral dan Reflective. Sembilan prinsip desain diatas bisa digunakan untuk membangun landasan yang kuat untuk experience keseluruhan yang lebih baik. Untuk lebih mahir menggunakan prinsip-prinsip diatas, coba ambil satu contoh kasus, bisa website atau app dari perusahaan yang populer, kemudian lakukan analisa aspek Visceral menggunakan sembilan prinsip diatas.