



# Pengantar Mata Kuliah Perancangan Pengalaman Pengguna

Denny Sagita



# Agenda Perkuliahan

- Deskripsi Mata Kuliah
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
- Bahan Kajian
- Metode Pengajaran
- Referensi Literatur
- Evaluasi Hasil Belajar
- Penentuan Koordinator Kelas
- UI VS UX

CIF  
61040



# Deskripsi Mata Kuliah

# Deskripsi Mata Kuliah

- Nama Mata Kuliah : Perancangan Pengalaman Pengguna
- Kode MK : CIF61040
- SKS : 3 SKS
- Semester: Ganjil
- Pra-Syarat : *Interaksi Manusia dan Komputer*
- Evaluasi Pembelajaran

CIF  
61040

# Deskripsi Mata Kuliah

- Mata kuliah ini berisi pembahasan tentang pendekatan dalam membuat desain antarmuka perangkat lunak yang mengacu pada pengalaman pengguna (UX).
- Membahas tentang cara melakukan riset untuk mendapatkan data sebagai dasar explorasi problem dan solusi
- Isu seputar keamanan dan privasi dalam antarmukan pengguna

CIF  
61040



# Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

- Mampu merekayasa proses pengembangan antarmuka perangkat lunak berdasarkan pengalaman pengguna
- Menganalisis dan mengevaluasi data sebagai dasar penerapan pendekatan antarmuka pengguna
- Mampu menggunakan Case Tool dalam pembuatan antarmuka

CIF  
61040

# Bahan Kajian

1. Konsep UX & UI
2. Pengalaman pengguna pada platform khusus
3. Context-Aware Computing
4. Metode perancangan UX
5. User Centric Design Product Development
6. Siapa Pengguna layanan kita
7. User Interview & Survei
8. Identifikasi Masalah
9. Ideation
10. Pengujian daya guna
11. Kakas Bantu Prototype
12. Merancang Ujicoba Prototype
13. Implementasi dan Pemantauan Iterasi UX
14. Data Privasi

CIF  
61040

# Metode Pengajaran

- Ceramah secara sinkron dan Asinkron
  - Zoom Meeting
  - Google Meet
  - Eling
  - Panopto
- Diskusi
- Presentasi

CIF  
61040



# Penugasan & Presensi

- Penugasan akan diberikan melalui ELING, setiap mahasiswa (kelompok/ non kelompok) wajib mengunggah tugas di ELING berdasarkan topik yang diberikan
- Toleransi keterlambatan pengumpulan tugas selama 12 jam dari deadline pengumpulan dengan pengurangan poin 10% dari nilai yang diperoleh di tiap tugas
- Presensi kuliah dilakukan melalui ELING. Password presensi akan diberikan melalui chat ELING atau chat Zoom

CIF  
61040

# Evaluasi hasil Belajar

1. Kuis - 15%
2. Tugas - 15%
3. UTS - 35%
4. UAS - 35%

CIF  
61040

# Pustaka

1. The Elements of User Experience by Jesse James Garrett.
2. Don't Make Me Think by Steve Krug
3. About Face: The Essentials of Interaction Design by Alan Cooper.

CIF  
61040

# Pengalaman Pengguna

- Pengalaman pengguna adalah bagaimana cara seseorang merasakan ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa.
- Pengalaman pengguna menyoroti aspek-aspek pengalaman, pengaruh, arti dan nilai dari interaksi dan kepemilikan sebuah produk.
- Pengalaman pengguna pada dasarnya subyektif, karena pengalaman pengguna berdasar atas perasaan dan pemikiran individu mengenai sebuah sistem.

# Penentuan Koordinator Kelas

- Kelas D : Alien Via S

CIF  
61040



 **Pengalaman Pengguna**

# Pengalaman Pengguna

- Pengalaman pengguna adalah bagaimana cara seseorang merasakan ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa.
- Pengalaman pengguna menyoroti aspek-aspek pengalaman, pengaruh, arti dan nilai dari interaksi dan kepemilikan sebuah produk.
- Pengalaman pengguna pada dasarnya subyektif, karena pengalaman pengguna berdasar atas perasaan dan pemikiran individu mengenai sebuah sistem.

# Contoh Pengalaman Pengguna



Daihatsu Xenia

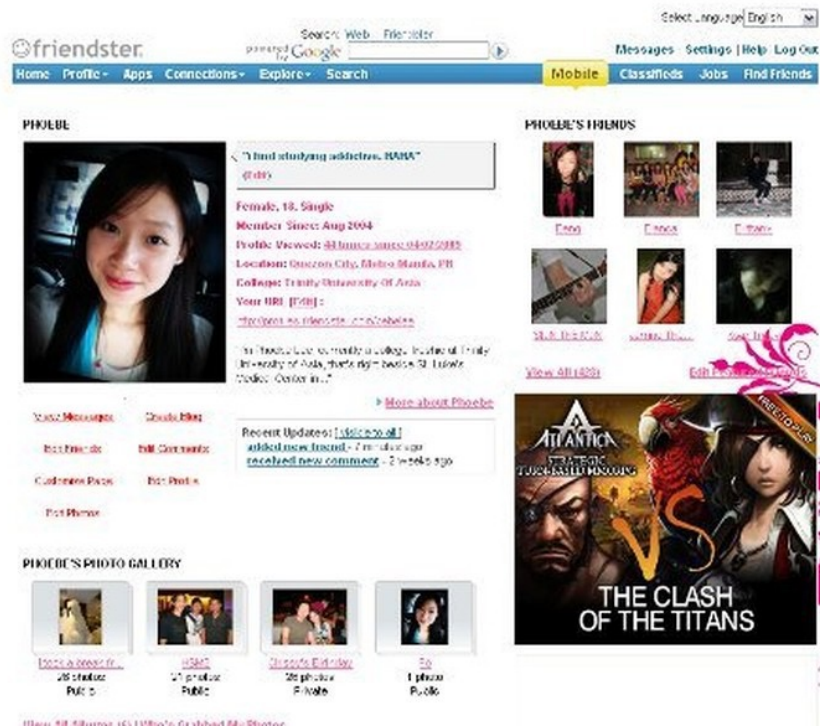


Tesla Model X

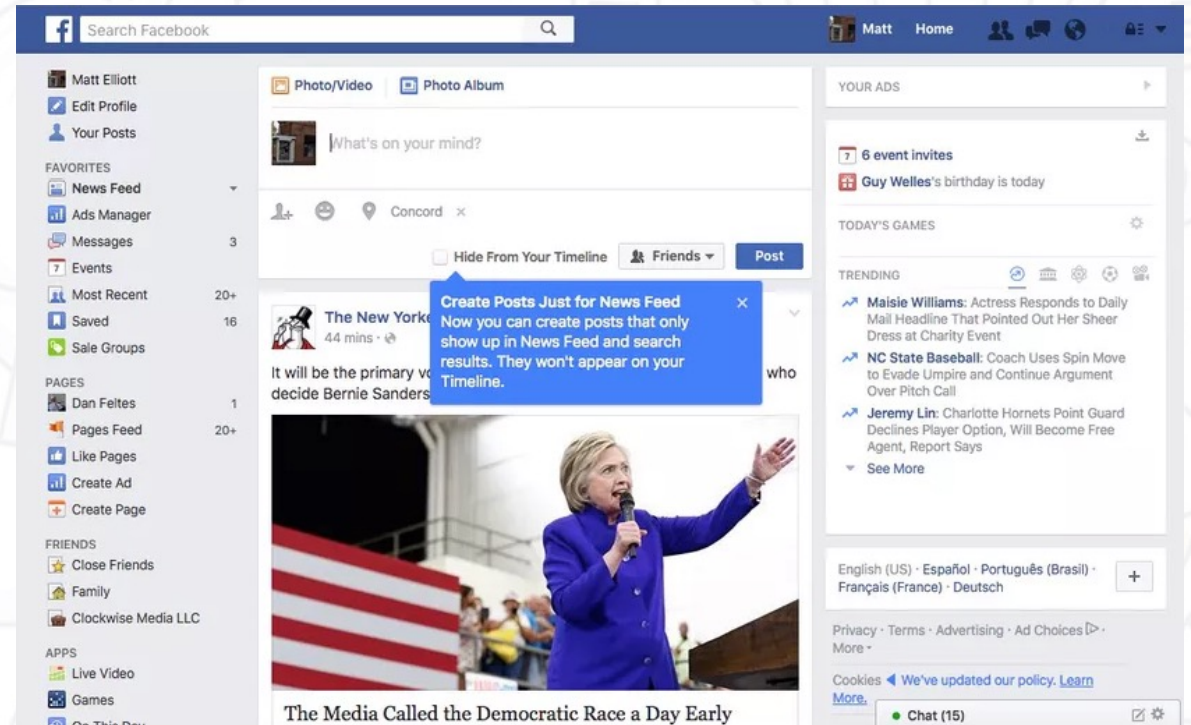
CIF  
61040



# Contoh Pengalaman Pengguna



Friendster



Facebook

CIF  
61040

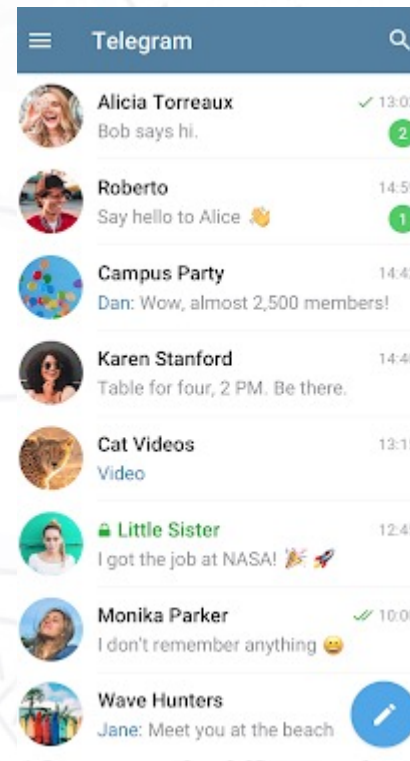
# Contoh Pengalaman Pengguna



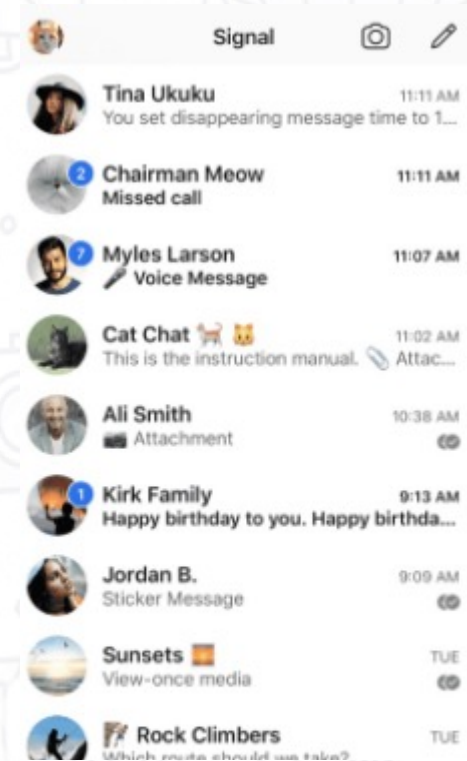
BBM



WhatsApp



Telegram



Signal

CIF  
61040





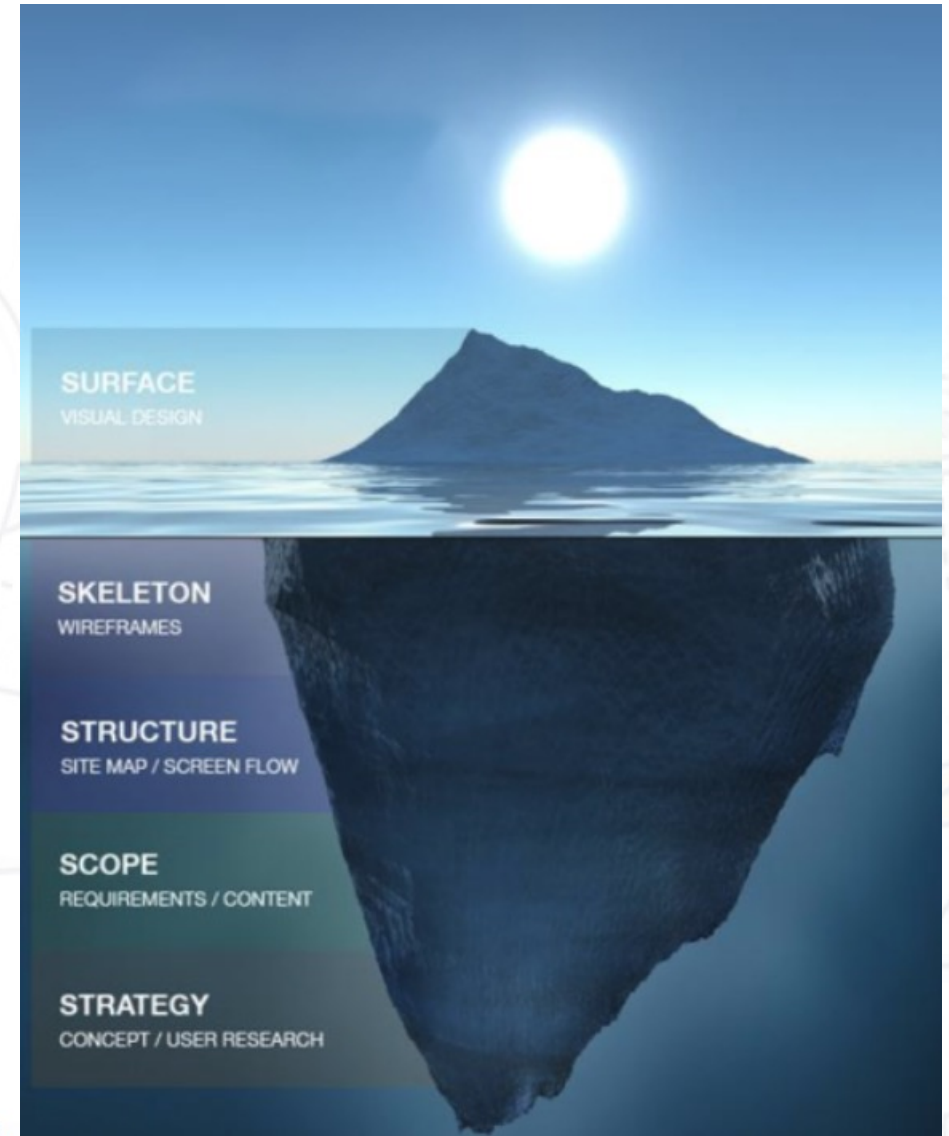
# UI VS UX

- **UI** : Fokus pada tampilan, estetika, antarmuka yang indah, proporsional, dan memiliki harmoni yang baik
- **UX** : Fokus pada kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan antarmuka



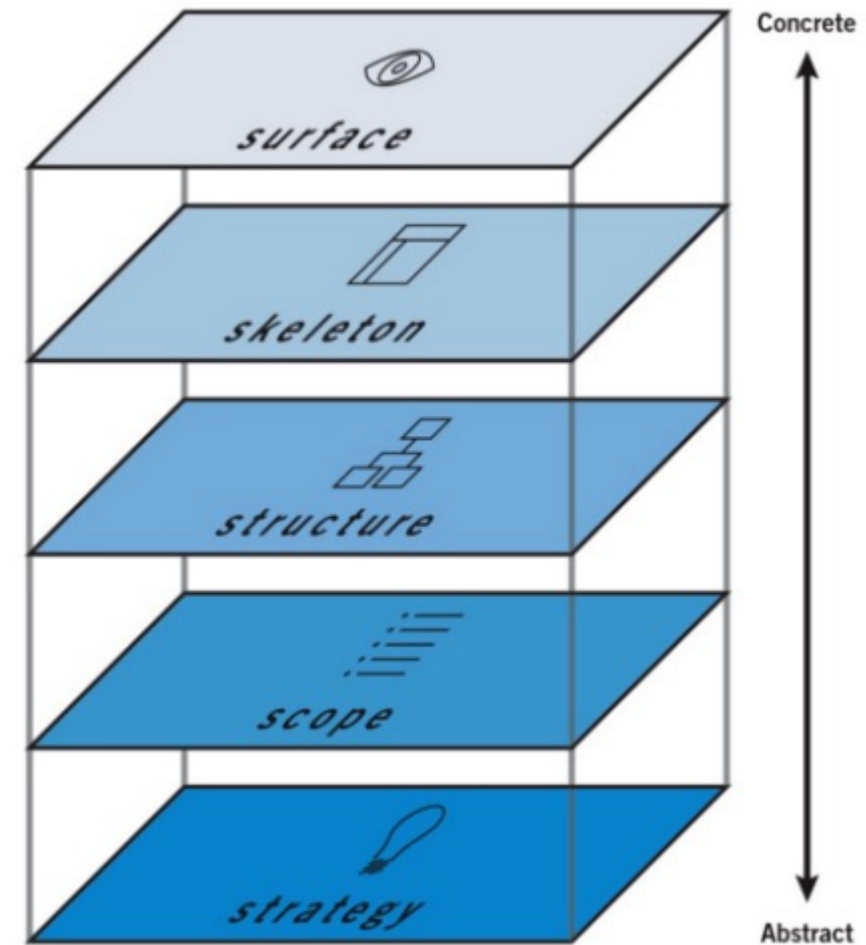
# 5 Elemen UX

- **Strategy** : mendefinisikan problem, solusi, user need/segmentasi user, tujuan bisnis.
- **Scope** : menentukan fungsionalitas produk/ konten informasi
- **Stucture** : memahami perilaku dan pemikiran pengguna -> Interaksi, flow, menu
- **Skeleton** : Membangun draft interface termasuk menentukan navigasi, komponen interface yang digunakan (Low-fidelity Wireframe).
- **Surface** : Membuat interface yang merepresentasikan produk yang sebenarnya (High-fidelity Prototype) dengan mempertimbangkan estetikan UI



# 5 Elemen UX

- **Strategy** : mendefinisikan problem, solusi, user need/segmentasi user, tujuan bisnis.
- **Scope** : menentukan fungsionalitas produk/konten informasi
- **Stucture** : memahami perilaku dan pemikiran pengguna -> Interaksi, flow, menu
- **Skeleton** : Membangun draft interface termasuk menentukan navigasi, komponen interface yang digunakan (Low-fidelity Wireframe).
- **Surface** : Membuat interface yang merepresentasikan produk yang sebenarnya (High-fidelity Prototype) dengan mempertimbangkan estetikan UI







# Tugas

1. Jelaskan peran dari profesi UX Designer & UI Designer !\*
  2. Kompetensi apa yang harus dimiliki oleh UX Designer & UI Designer !\*
  3. Berapa gaji dari profesi UX Designer & UI Designer ! Jelaskan!\*
  4. Jelaskan urgensi pengalaman pengguna dalam membangun antarmuka perangkat lunak !\*
  5. Jelaskan 3 pendekatan yang dapat digunakan dalam merancang UX!\*
- *Jawaban anda harus didasari dengan literatur yang valid dan kredibel (gabungkan literatur anda dalam pekerjaan anda dalam format PDF )*

CIF  
61040

A stylized white logo on an orange background, resembling a combination of the letters 'P' and 'A' or a stylized 'JP' monogram.

**Terima kasih**