

1. Saya tertarik mempelajari bidang UX karena bagaimana detail kecil dapat membawa dampak besar bagi kehidupan seseorang. Ketertarikan ini bermula ketika saya mencurigai sepupu saya mengalami disleksia. Melalui pengamatan dan penelitian yang saya lakukan, saya semakin memahami bagaimana elemen-elemen seperti typography, spacing, dan kontras warna dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam memahami informasi. Pengalaman yang paling berkesan adalah ketika saya mengikuti lomba UI/UX dan mendesain web untuk mengkonversi teks menjadi format yang mudah dibaca bagi penyandang disleksia.

Prototype yang saya buat berhasil dipahami dengan baik oleh siswa disleksia dan ADHD di sebuah sekolah inklusi. Pujian dari kepala sekolah yang mengatakan bahwa alat bantu pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus masih sangat terbatas memberikan saya motivasi besar. Setelah mengikuti UX Academy COMPFEST 17, saya ingin menggunakan ilmu yang didapat untuk memahami lebih dalam keberagaman kebutuhan pengguna. Saya ingin mengembangkan kemampuan research dan empathy mapping untuk menciptakan solusi yang inklusif. Tidak hanya dalam mendesain produk digital, tetapi juga dalam cara kita berinteraksi dan memperlakukan sesama manusia dengan lebih empatik dan memahami perbedaan kebutuhan masing-masing individu.

2. Menurut saya Produk digital terasa nyaman ketika berhasil meminimalkan beban kognitif pengguna. Ini dicapai dengan mengurangi jumlah informasi yang harus diproses, meminimalisir user input yang diperlukan, menghindari jargon teknis, memecah tugas kompleks menjadi langkah-langkah sederhana, dan mengantisipasi kebutuhan pengguna. Kenyamanan terjadi ketika jarak antara pengguna dan fitur tidak curam - tidak ada beban mental berlebih karena produk memanfaatkan mental model dan pengalaman yang sudah familiar bagi pengguna. Seperti mengaplikasikan prinsip-prinsip psikologi kognitif ke dalam desain, sehingga pengguna dapat fokus pada tujuan mereka tanpa terdistraksi oleh kompleksitas interface. Prinsip User Centered Design dalam Meningkatkan Kualitas.

User Centered Design (UCD) meningkatkan kualitas aplikasi karena fitur-fitur dibuat menyesuaikan kebutuhan user, bukan keinginan developer atau client. Proses UCD mengikuti tahapan: Empathise → Define → Ideate → Prototype → Test, yang mengutamakan empati sebagai fondasi. Melalui empati, kita menemukan masalah nyata, kemudian menciptakan desain yang menyelesaikan masalah tersebut, dan mengevaluasinya melalui testing dengan pengguna. Proses ini didukung oleh Hirarki UX Jesse James Garrett: Strategy (memahami keinginan user dan business goals), Scope (menentukan apa yang dibuat dan tidak dibuat), Structure (mengorganisasi aplikasi, flow interaksi, dan arsitektur informasi), Skeleton (membentuk sketsa kasar interface), dan Surface (mendesain tampilan akhir). Dengan pendekatan sistematis ini, UCD memastikan setiap keputusan desain berbasis data dan feedback pengguna nyata, menghasilkan produk yang tidak hanya fungsional tetapi truly user-centric.

3. Menurut saya, inklusivitas dalam desain digital berawal dari kesadaran bahwa pengguna berasal dari latar belakang, kemampuan, dan keterbatasan yang berbeda-beda—dan semua sama pentingnya. Studi bahkan menunjukkan bahwa 62% konsumen Amerika Serikat lebih menghargai brand yang membawa nilai inklusivitas dan keberagaman. Prinsip penting yang dapat diterapkan adalah

berpegang pada WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), yang terbagi dalam empat pilar:

- a. Perceivable – Konten dapat dilihat/didengar oleh semua, seperti penggunaan kontras warna tinggi atau teks alternatif untuk gambar.
- b. Operable – Navigasi bisa diakses siapa saja, misalnya menyediakan input selain keyboard bagi pengguna tunadaksa.
- c. Understandable – Informasi mudah dipahami, contohnya penggunaan bahasa sederhana dan konsisten.
- d. Robust – Konten dapat diakses lewat berbagai teknologi bantu, seperti screen reader.

Strateginya adalah menerapkan design thinking yang inklusif sejak awal, bukan hanya menambahkan fitur aksesibilitas di akhir. Ini mencakup:

- a. User research inklusif: mengundang pengguna dari latar belakang dan kemampuan berbeda, termasuk pengguna disabilitas.
- b. Iterative testing: desain diuji dan diperbaiki berulang sesuai feedback pengguna.
- c. Mengacu pada WCAG sebagai standar jelas, memastikan setiap elemen desain mendukung aksesibilitas dan inklusivitas.

Cara saya memastikan produk tetap fungsional & menyenangkan adalah menggabungkan usability dengan delight: desain yang tidak hanya berguna, tapi juga membuat pengguna merasa nyaman dan dihargai. Misalnya, tetap memakai ilustrasi & animasi yang ceria, namun memastikan tidak ada animasi berkedip cepat yang dapat memicu epilepsi.

Contoh nyata: fitur handwriting input di Google Translate yang membantu pengguna tunadaksa dan yang tidak memahami bentuk kata dari bahasa lain sehingga dapat menulis dengan menggambar huruf, lengkap dengan saran karakter otomatis jika tulisannya kurang terbaca. Ini mendukung prinsip Operable, Understandable, dan Robust dari WCAG.

4. Menurut saya, untuk merancang fitur filter yang paling efektif di platform Babala, pendekatan terbaik adalah menggabungkan Searchable Tags dan Checkbox, serta menggunakan Dropdown untuk menyembunyikan checkbox jika opsinya terlalu banyak. Kombinasi ini menurut saya menawarkan keseimbangan yang ideal antara fleksibilitas, kontrol yang jelas, dan efisiensi ruang layar—apalagi mengingat banyaknya data dan konten informatif yang tersedia di Babala. Mengapa menurut saya ini paling cocok untuk Babala?

- a. Searchable Tags untuk topik dan kata kunci spesifik. Searchable tags akan sangat membantu pengguna Babala yang sering kali sudah punya gambaran tentang topik tertentu yang ingin dicari, seperti "Machine Learning", "Sejarah Nusantara", atau "Ekonomi Digital". Dari sudut pandang pengalaman pengguna (UX), Fleksibel dan cepat: Pengguna cukup mengetik beberapa huruf, dan sistem langsung memberikan saran tag melalui autocomplete. Ini sangat mengurangi beban kognitif karena pengguna hanya perlu memilih dari saran yang sudah muncul, Sesuai pola mental modern: Banyak platform digital saat ini sudah menggunakan fitur seperti ini, sehingga pengguna pun sudah terbiasa dan merasa lebih nyaman, Membantu menavigasi data yang

sangat banyak: Dengan mengetik tag, hasil pencarian otomatis dipersempit, sehingga pengguna merasa lebih terkontrol meskipun data yang tersedia ribuan.

- b. Checkbox untuk memfilter jenis konten (dengan dropdown jika perlu). Checkbox bagus digunakan untuk memfilter jenis konten, seperti artikel, video, infografis, riset, atau berita. Dengan checkbox, pengguna bisa memilih lebih dari satu jenis konten sekaligus. Dari sudut pandang UX, Kontrol eksplisit: Checkbox sangat jelas secara visual. Pengguna tahu apa saja pilihan yang tersedia dan bisa langsung memilih beberapa. Hasil terlihat langsung: Saat pengguna mencentang kotak tertentu, hasil pencarian langsung diperbarui sesuai filter. Mengurangi “kebisingan” informasi: Dengan memfilter jenis konten, pengguna hanya melihat hasil yang sesuai keinginan mereka. Tetap rapi dengan dropdown: Jika jenis kontennya banyak, menempatkan checkbox di dalam dropdown membuat tampilan tetap bersih. Checkbox hanya muncul saat pengguna membuka dropdown filter “Jenis Konten”. Menurut saya, checkbox sangat efektif saat pengguna ingin memilih satu atau beberapa opsi yang sudah ditentukan. Dan jika opsinya cukup banyak, menggabungkannya dengan dropdown membuat antarmuka tetap ringkas dan tidak memakan ruang terlalu banyak.

5. TIPE SOAL [A]

Menurut saya, Menurut saya, untuk membantu Reza sebagai UI/UX designer, kita bisa menerapkan beberapa solusi desain yang simpel tapi efektif. Berikut pendapat saya:

1. Filter & Rekomendasi Personal

- Tambahkan filter di bagian atas halaman eksplorasi, seperti genre, durasi baca, dan rating.
- Buat fitur "Mood Baca" agar Reza bisa pilih suasana hati (misal: "Baca Cepat" atau "Baca Santai") dan sistem akan menyesuaikan rekomendasi.
- Sistem juga bisa belajar dari kebiasaan Reza (buku yang disimpan, rating, genre favorit) untuk memberi rekomendasi lebih akurat.

2. Tampilan Informasi yang Jelas & Perbandingan Cepat

- Desain card buku yang menampilkan info penting sekilas: cover, judul, penulis, rating, dan estimasi waktu baca.
- Bila Reza mengarahkan kursor/long press, muncul "Quick Info" dengan ringkasan singkat tanpa buka halaman detail.
- Ada mode perbandingan buku, jadi Reza bisa centang beberapa buku dan lihat perbedaannya dalam satu tampilan.

3. Navigasi yang Mudah & Informasi Bertahap

- Pisahkan tab seperti "Untuk Kamu" (rekomendasi), "Trending" (buku populer), dan "Baca Cepat" (buku pendek).
- Tampilkan filter yang aktif agar Reza mudah kembali ke pencarian sebelumnya.
- Gunakan prinsip progressive disclosure: info dasar di card, detail singkat di preview, dan info lengkap di halaman detail.

4. Desain yang Bisa Dipakai Offline

- Simpan riwayat pencarian & rekomendasi terakhir agar bisa diakses tanpa internet.
- Buat "Antrian Baca" yang bisa disinkronkan offline, jadi Reza bisa merencanakan bacaan meski tidak ada koneksi.
- Gunakan lazy loading (muat konten saat di-scroll) agar aplikasi tetap cepat.

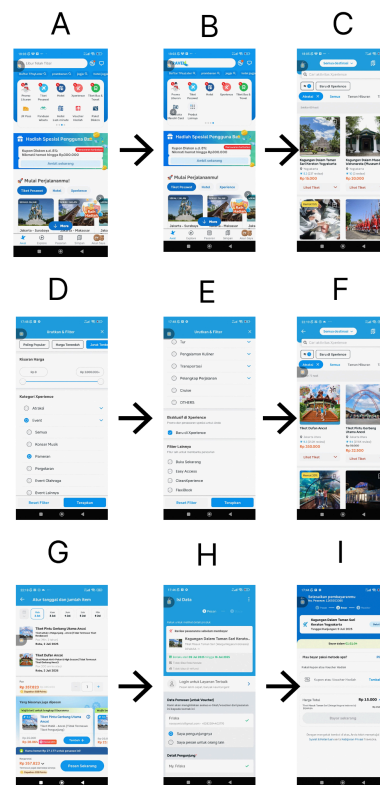
5. Dashboard yang Bisa Disesuaikan

- Beri opsi untuk mengatur tampilan dashboard (grid/list, info yang ditampilkan).
- Tambahkan "Quick Actions" seperti "Tambahkan ke Daftar Baca" atau "Tandai Sedang Dibaca".
- Bisa drag-and-drop untuk mengatur prioritas bacaan.

6. Notifikasi yang Relevan

- Kirim notifikasi berdasarkan kebiasaan baca Reza, misal: "Waktunya baca nih, biasanya sekarang kamu baca buku."
- Beri saran otomatis setelah Reza selesai baca buku, contoh: "Kamu suka buku ini? Coba baca buku X yang mirip."

Evaluasi Prototype



- A. Menu awal
- B. Menemukan menu produk lainnya
- C. Masuk ke menu "Atraksi"
- D. Menentukan filter
- E. Mengaplikasikan filter
- F. Mencari Tiket yang mau dibeli melihat details dan memilih tanggal
- G. Mengisi data untuk membeli tiket
- H. Melakukan pembayaran

Evaluasi menggunakan heuristic

Menurut saya, ada beberapa kekurangan pada UI/UX Traveloka yang bisa dianalisis melalui heuristik evaluation berikut:

1. Visibility of system status (Kejelasan status sistem)

- Masalah: Ketika membuka kategori hiburan seperti atraksi atau spa, aplikasi langsung memuat konfirmasi lokasi, tetapi proses loading tidak terlalu jelas apakah sedang berjalan, berapa lama, dan apa yang sedang dilakukan.
- Saran: Tambahkan indikator loading yang lebih informatif, misalnya teks seperti "Mencari atraksi di sekitar Anda..." atau progress bar agar pengguna tahu sistem sedang memproses.

2. Match between system and the real world (Kesesuaian dengan dunia nyata)

- Masalah: Banyak istilah dan ikon yang tidak dijelaskan dengan jelas, contohnya filter seperti “Flexibox” yang tidak memiliki keterangan fungsi.
- Saran: Tambahkan tooltip, popover, atau deskripsi singkat agar pengguna awam memahami fungsi fitur dan istilah tersebut.

3. User control and freedom (Kontrol dan kebebasan pengguna)

- Masalah: Saat memilih kategori hiburan, pengguna hanya bisa memilih satu kategori (misalnya hanya “atraksi”), tidak bisa melihat gabungan beberapa kategori.
- Saran: Sediakan opsi multi-select pada filter kategori, agar pengguna dapat mengeksplorasi pilihan lebih luas tanpa harus kembali dan mengganti filter satu per satu.

4. Consistency and standards (Konsistensi dan standar)

- Masalah: Ukuran tag dan tipografi pada menu terlihat tidak seragam; bentuknya tidak rapi, dan ikon dibuat sama warna meskipun fungsinya berbeda.
- Saran: Terapkan panduan desain visual yang konsisten: ukuran font sama untuk elemen selevel, warna ikon dibedakan berdasarkan jenis fitur untuk membantu pemahaman visual.

5. Error prevention (Pencegahan kesalahan)

- Masalah: Saat mengisi data pemesan, jika ada kesalahan input, data sebelumnya tidak otomatis terisi ulang sehingga pengguna harus mengisi lagi dari awal.
- Saran: Simpan data isian terakhir (misalnya di local storage) dan tampilkan kembali saat ada error agar pengguna tidak perlu mengulang.

6. Recognition rather than recall (Mengenali daripada mengingat)

- Masalah: Pengguna harus mengingat letak menu dan harus scroll slider untuk menemukan menu “Lainnya”.
- Saran: Letakkan fitur yang sering digunakan di depan, sesuai kebiasaan pengguna, atau sediakan fitur pencarian cepat/shortcuts.

7. Flexibility and efficiency of use (Fleksibilitas dan efisiensi)

- Masalah: Tombol “Lainnya” ada di slider dan harus di-scroll cukup jauh, kurang ramah satu tangan.
- Saran: Pindahkan tombol penting seperti “Lainnya” ke area mudah dijangkau ibu jari di pojok kanan bawah (area reachability).

8. Aesthetic and minimalist design (Desain estetis dan minimalis)

- Masalah: Terlalu banyak informasi masuk di halaman utama; membuat pengguna terganggu dan kebingungan.
- Saran: Kurangi jumlah teks dan promosi berlebih; tampilkan konten personalisasi sesuai minat dan lokasi pengguna agar halaman terasa lebih bersih.

10. Help and documentation (Bantuan dan dokumentasi)

- Masalah: Tidak ada penjelasan langsung di aplikasi tentang fitur filter, seperti “Clean experience” atau “Flexibox”.
- Saran: Sediakan ikon bantuan atau halaman FAQ singkat di dalam aplikasi, yang dapat diakses kapan saja

| PERBANDINGAN | Sebelum | Sesudah |
|--------------|--|---|
| Desain |  |  |
| Penjelasan | <p>Masalah : Salah satu masalah utama pada tampilan <i>home website</i> traveloka adalah kepadatan informasi yang berlebihan kesulitan menemukan menu yang sesuai dengan yang dituju, dan tidak efektif</p> <p>Hal ini membuat pengguna Menjadi bingung dengan terlalu banyaknya informasi yang ada dan ini bertentangan dengan prinsip heuristic dan UCD</p> | <p>Sesudah : icon dibatasi dan ketika menekan lainnya semua berada dalam klasifikasinya masing masing, icon dibuat dengan warna yang memiliki klasifikasi seperti tempat hiburan berwarna merah, dan kendaraan berwarna biru. Lalu typography sudah dirapikan, icon - icon diseragamkan.</p> |