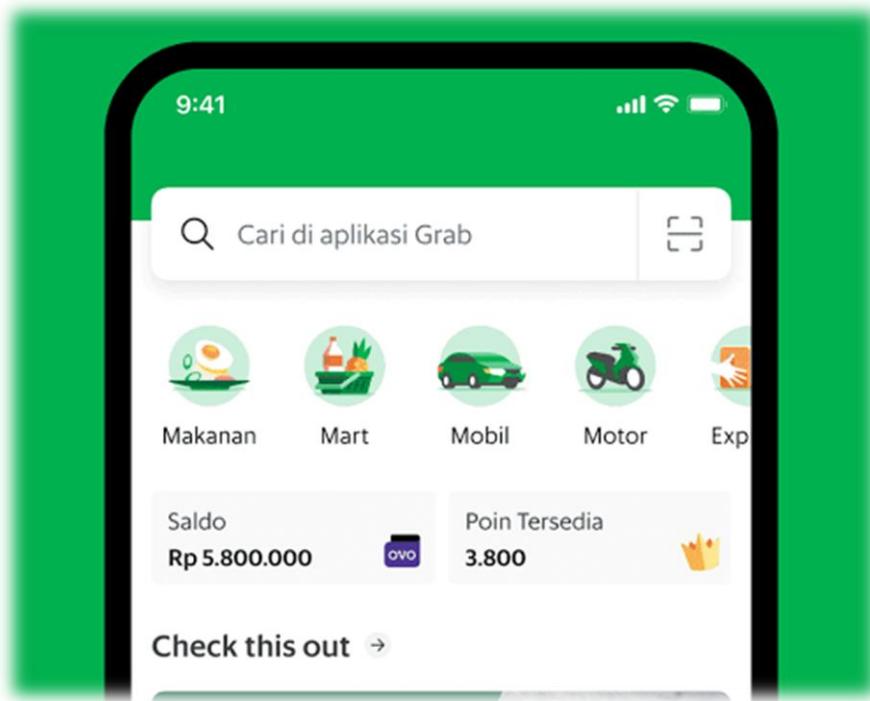


Modul 02: Konsep Desain UI/UX



Gambar 1 User Interface Aplikasi Grab

Setelah kita mengetahui istilah UI (User Interface) dan UX (User eXperience) serta perbedaan di antara keduanya, maka sekarang kita akan lanjutkan dengan pembahasan mengenai bagaimana cara membuat Desain UI/UX yang baik.

Sebelum masuk ke pokok permasalahan bagaimana cara mendesain UI/UX, akan lebih baik jika kita kembali mengulang tentang istilah UI dan UX tersebut.

User Interface adalah antarmuka atau tampilan visual dari sebuah produk yang dalam hal ini bisa berupa aplikasi, website, dan sebagainya, yang tujuannya untuk menjembatani atau menghubungkan aplikasi/sistem dengan pengguna/user. Dengan demikian, User Interface secara fisik adalah berupa tulisan, warna, bentuk, gambar, yang didesain sebaik mungkin agar tampilannya menjadi menarik.

User eXperience adalah proses atau fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi/sistem sehingga mengakibatkan munculnya persepsi, emosi dan respon yang baik terhadap aplikasi/sistem tersebut. Dengan demikian, aplikasi/sistem yang baik harus mudah diakses, cepat, memiliki navigasi menu yang mudah, dan konten yang jelas.

Apabila kita melihat dari fisiknya, akan sulit untuk membedakan antara UI dan UX karena keduanya berada pada fisik yang sama. Akan tetapi, jika kita melihat dari sisi desain, proses perancangan, serta ruang lingkup desain, maka akan mudah untuk membedakan keduanya.

Seperti yang telah dibahas pada Modul sebelumnya, contoh yang paling mudah untuk membedakan UI dan UX dapat kita temukan pada desain interface mesin ATM. Sejak pertama kali diperkenalkan, hingga masa sekarang, desain interface mesin ATM tidak mengalami perubahan yang berarti kecuali

hanya fitur-fiturnya yang bertambah banyak seiring dengan semakin banyaknya jenis transaksi yang dapat dilayani melalui mesin ATM.

Salah satu hal yang menjadi alasan mengapa desain interface mesin ATM tidak dikembangkan adalah karena pengguna membutuhkan waktu pelayanan yang secepat mungkin. Dapat dibayangkan apabila interface ATM menggunakan gambar, foto, atau video, yang semuanya akan membuat mesin ATM lambat bekerja karena membutuhkan waktu untuk mendownload media tersebut.

Bisa dibayangkan pula berapa panjang antrian yang diakibatkan oleh lambatnya mesin ATM tersebut sehingga akan banyak pengguna mesin ATM yang tidak merasa nyaman atau bahkan marah karena keterlambatan yang dialaminya.

Dengan demikian, sebelum kita membahas tentang desain interface akan lebih baik jika kita telah mengenal perbedaan antara desain UI dan desain UX.

Perbedaan User Interface dan User Experience

Merujuk pada literatur, coursera.org menjelaskan bahwa perbedaan UI dan UX dapat dibagi ke dalam 4 kategori, yakni: Pengaplikasian, Desain, Dasar dan Proses Desain, serta Lingkup Rancangan.

Perhatikan tabel Perbedaan UI/UX berikut ini:

Indikator Perbedaan	UI	UX
Pengaplikasian	Hanya digital	Fisik dan Digital
Desain	Membuat desain visual yang menarik.	Kenyamanan interaksi pengguna.
Dasar & Proses Desain	Berdasarkan tren desain dan brand guideline.	Berdasarkan data dan riset terhadap pengguna.
Lingkup Rancangan	Warna, tipografi, dan <i>layout</i> .	<i>Wireframe, site map, dan user persona.</i>

Dari tabel di atas kita dapat melihat perbedaan UI dan UX dari 4 kategori yang berbeda. Pada keempat kategori tersebut dapat dijelaskan secara lebih rinci bahwa perbedaan UI dan UX adalah sebagai berikut:

1. Perbedaan Tujuan Desain

UI dan UX dirancang dengan tujuan yang berbeda. UI bertujuan untuk menyajikan antarmuka yang secara visual memiliki nilai estetik, cantik dan menarik. Sedangkan UX bertujuan untuk memberi kemudahan dan kenyamanan bagi user pada saat menggunakan sistem.

Jadi, UI bertujuan untuk keindahan dengan menghasilkan tampilan yang menarik, sedangkan UX bertujuan untuk memberikan kepuasan dengan kemudahan dan kenyamanan.



2. Perbedaan Proses Desain

UI dan UX digunakan pada proses desain untuk menghasilkan desain web atau aplikasi yang baik. Namun keduanya memiliki fokus yang berbeda, dan perbedaan tersebut akan berpengaruh pada perbedaan proses desain.

UI memiliki fokus untuk menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan konsep. Oleh karena itu desainer UI harus melakukan riset untuk mengetahui desain seperti apa yang menarik di mata pengguna web atau pengguna aplikasi. Desainer UI biasanya harus merancang model desain dengan membuat mockup atau maket terlebih dahulu sebelum desainnya dikerjakan lebih lanjut berupa website atau aplikasi.

UX memiliki fokus pada kepuasan pengguna. Oleh karena itu, proses desain UX dimulai dengan cara melakukan riset terlebih dahulu agar dapat membuat produk yang disukai oleh penggunanya. Setelah selesai dengan riset dan mendapatkan kesimpulan dari hasil riset tersebut, desainer UX kemudian akan bekerja untuk merancang sketsa desain dengan model wireframe dan prototype.

3. Perbedaan Komponen Desain

UI dan UX memiliki komponen desain yang berbeda, meskipun demikian keduanya tetap berusaha untuk menciptakan desain web atau aplikasi yang baik.

Desainer UI bekerja dengan tujuan untuk membuat website atau aplikasi yang secara visual cantik dan menarik. Desain UI dibuat berdasarkan komponen-komponen desain visual seperti: warna, gambar, animasi, tipografi, dan tombol navigasi. Komponen-komponen tersebut dirancang dengan mengatur proporsi dan komposisinya agar terlihat estetis dan menarik.

Desainer UX bekerja dengan tujuan untuk membuat website atau aplikasi yang memudahkan dan memberi kenyamanan bagi para penggunanya. Oleh karena itu, desain UX dibuat dengan memperhatikan komponen-komponen dari keseluruhan sistem, seperti struktur, fitur, dan sistem navigasi. Selain itu, desainer UX juga harus menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi penggunanya dan harus memastikan bahwa website atau aplikasi yang dirancangnya benar-benar berfungsi dengan baik.

Peran Penting User Interface dan User Experience

Merujuk pada rvsmedia.uk, yang menuliskan bahwa situs web harus dirancang dan dikembangkan dengan baik. Desain UI/UX memiliki peran penting dalam mencapai tujuan perusahaan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa UI/UX menjadi salah satu kunci sukses sebuah produk:

1. Meningkatkan Penjualan

Dengan memberikan pengalaman yang mudah dan menyenangkan dalam penggunaan website atau aplikasi. Pengguna akan dengan senang hati merekomendasikan sistem tersebut kepada orang lain.

Riset yang dilakukan oleh Forrester Research membuktikan bahwa UI/UX yang baik mampu meningkatkan konversi sebuah website hingga 400%. Bagaimana bisa? Ternyata desain UI/UX yang baik membuat pengguna merasa terkesan. Di sisi lain, pengguna tersebut juga mudah dalam menyelesaikan masalahnya melalui website tersebut.

2. Menciptakan Produk Sesuai Kebutuhan Pasar

Dalam melakukan desain UX, terdapat proses riset untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh target audiens. Faktanya produk yang diciptakan berdasarkan kebutuhan akan lebih banyak dicari oleh masyarakat.

Jika kamu ingin berbelanja online misalnya, pasti yang pertama kali kamu ingat adalah Shopee. Hasil survei yang dilakukan oleh [katadata](#), per quartal 1 2022, Shopee berhasil menjadi *platform* belanja online nomor 2 setelah Tokopedia. Tentu saja, keberhasilan Shopee bukan tanpa alasan, user seperti kita diberi kemudahan untuk belanja melalui Shopee.

3. Meningkatkan Kepuasan Pengguna

Apa alasan utama kamu ketika memilih meninggalkan sebuah website? Jawabannya pasti karena kamu tidak menemukan apa yang kamu cari, tampilan website berantakan, ataupun website yang sering error dan tidak nyaman digunakan.

Begitu juga alasan mengapa kita menghapus atau *uninstall* sebuah aplikasi. Menurut [Infoway](#), 62% orang akan melakukan uninstall aplikasi jika tampilan aplikasi tersebut tidak rapi dan sering eror.

Inilah mengapa, sebuah website dan aplikasi harus memiliki UI dan UX yang baik.

Kriteria User Interface & User Experience yang Baik

Dari tadi kita sering membicarakan tentang "UI/UX yang baik", sebenarnya bagaimana UI/UX bisa dikatakan baik? Berikut adalah beberapa indikator UI/UX yang baik agar kamu bisa menerapkannya nanti.

1. User Interface yang Baik

Untuk membuat UI yang baik, kamu bisa menerapkan tips-tips berikut ini:

Konsisten: Tampilan website yang konsisten dan tidak berubah-ubah akan membuat pengguna cepat familiar dan paham pola sistem kita.

Responsif: Website atau aplikasi yang baik adalah yang dapat diakses dari berbagai perangkat seperti desktop dan mobile dengan baik dan kualitasnya tidak menurun. Hal ini untuk mempermudah pengguna agar dapat mengakses di mana pun dan kapan pun.

Warna Kontras: Dalam memilih warna harus diperhatikan agar mempermudah pengguna dalam membaca sebuah informasi yang disampaikan. Apalagi jika kamu menaruh sebuah tulisan pada sebuah website atau aplikasi. Jangan sampai tulisan itu tidak terbaca karena pemilihan warna yang tidak tepat.

Terstruktur: Percuma indah jika informasi tidak tersampaikan dengan baik. Jangan hanya asal meletakkan gambar maupun tulisan, semua harus sesuai porsi dan presisinya. Dengan begitu pengguna akan mudah fokus terhadap apa yang ingin mereka lakukan di sistem kita

2. User Experience yang Baik

Berikut hal-hal yang dapat membantu kita menciptakan UX yang baik:

Usability: Fitur-fitur yang diciptakan harus mudah digunakan oleh user tanpa harus mengeluarkan usaha yang berlebih.

Valuable: Fitur dibuat harus sesuai kebutuhan pengguna, sehingga selalu ada solusi untuk setiap masalah yang dialami user.

Adaptability: Website maupun aplikasi harus mudah diakses dari perangkat apapun.

Tools User Interface & User Experience

Setelah mengetahui bagaimana indikator UI/UX yang baik, lalu bagaimana dengan membuatnya? Ada banyak sekali *tools* gratis maupun berbayar yang dapat digunakan untuk membuat sebuah UI/UX.

Untuk membuat desain UI, kita bisa menggunakan aplikasi desain seperti Flinto dan Adobe Illustrator. Dengan aplikasi desain sejenis itu kita bisa membuat ikon yang unik, transisi, dan asset UI dengan mudah karena dilengkapi dengan berbagai macam *tools* desainer.

Sementara untuk UX, kita membutuhkan aplikasi *prototyping* agar mudah mendapatkan masukan dari pengguna. Kita bisa menggunakan Sketch, InVision, Figma, Adobe XD, dan Axure. Tentunya *tools* yang digunakan harus disesuaikan dengan kondisi yang ada.

Workflow Desain User Interface & User Experience

Pada bagian ini kita akan mengetahui cara kerja UI/UX dalam pembuatan produk seperti website atau aplikasi. Terdapat 9 tahap yang dilakukan untuk mendapatkan UI/UX yang baik.

1. Riset

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, langkah pertama adalah melakukan riset UX. Riset ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami apa saja yang menjadi kebutuhan pengguna. Ketika kita membuat toko online, maka kita harus memahami terlebih dahulu kebiasaan orang ketika berbelanja online. Bahkan kita juga harus mengetahui pembeli lebih suka menggunakan jasa pengiriman dan metode pembayaran apa.

Bagaimana cara melakukan riset UX? Kita bisa melakukan wawancara atau melakukan *online survey* agar kita bisa mendapatkan data dalam bentuk kuantitatif maupun kualitatif. Setelah semua data terkumpul, baru kita simpulkan informasi-informasi yang telah didapatkan.

2. Information Architecture

Selanjutnya kita harus membuat *information architecture* yaitu menyusun struktur bagian-bagian yang akan dipasang di website atau aplikasi. *Information architecture* akan mempermudah kita dalam memahami konsep sebuah produk.

3. Wireframe

Wireframe adalah sketsa visual dari sebuah produk. Sketsa harus menunjukkan alur informasi bagaimana pengguna nanti akan mengoperasikan website atau aplikasi. Proses ini akan membantu tim desain, tim konten, dan tim pengembang untuk melakukan visualisasi tampilan produk.

4. User Experience Flows

Dari *wireframe* yang telah dibuat, selanjutnya harus mengatur alur penggunaan website atau aplikasi. Alur atau *flow* pengguna dibuat dengan pendekatan UX agar nantinya pengguna benar-benar nyaman

mengakses sistem kita. *Flow* akan didokumentasikan atau divisualisasikan agar mempermudah tim dalam mengembangkan sebuah sistem nantinya.

Tim pengembang sendiri merupakan tim yang akan membuat dan mengembangkan website maupun aplikasi hingga produknya siap digunakan. Tentu saja tim ini berpedoman *prototype* dan desain yang dibuat oleh UI/UX *designer*.

5. Prototype

Prototype dibuat sesuai dengan *wireframe* dan *flow* yang telah dibuat. Kita bisa membuat *prototype* dengan aplikasi desain seperti Invision, MockPlus, Adobe XD, dan sebagainya. *Prototype* harus diuji coba oleh tim dan ketika menemui masalah harus segera diperbaiki. Jadi, dalam tahap ini *prototype* harus diuji coba hingga tidak ada masalah.

6. Design System

Tahap pembuatan *design system* bertujuan untuk menyimpan semua komponen desain UI seperti ikon, *font*, palet warna, di dalam sebuah *library*. Pada tahap ini *UI designer* harus membuat elemen desain. Pada saat ini juga tim pengembang bertugas mempersiapkan komponen *library* dengan menggunakan HTML, CSS, atau Javascript.

7. User Interface

Tahap ini merupakan implementasi dari *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya. *UI designer* mulai mendesain tampilan produk dan mempercantik sketsa dengan paduan warna, tipografi, dan transisi antar halaman dengan elemen-elemen yang telah dibuat di tahap sebelumnya. Di tahap ini *UI designer* juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain UI yang baik.

8. Pengembangan Produk

Setelah tim pengembang mempersiapkan komponen *library* dengan menggunakan HTML, CSS, atau Javascript dan mendapatkan desain yang telah lolos di uji coba. Maka tim pengembangan akan memulai menyusun website atau aplikasi.

Meskipun telah masuk ke tahap pengembangan, tugas *UI designer* dan *UX designer* belum berakhir. Tim pengembangan yang sedang membuat produk tetap harus berkonsultasi dengan *UI/UX designer* untuk mengatasi permasalahan secara bersama apabila ditemukan suatu masalah.

9. Design Usability Test

Setelah produk sudah tercipta dengan tampilan yang sudah ditentukan, maka produk perlu diuji coba lagi sebelum diluncurkan. Dalam uji coba, setiap orang yang terlibat harus memberikan skor pada setiap fitur desain. Setelah diuji coba, desain tersebut akan mendapatkan saran dan masukan dari pengguna. Desain kemudian direvisi dan dites kembali sampai menjadi sebuah desain yang nyaman dan diinginkan pengguna.

Contoh User Interface & User Experience

Tanpa kita sadari, kita sering menemui contoh penerapan UI/UX. Bahkan setiap kita membuka aplikasi di HP dapat dipastikan di dalamnya terdapat implementasi UI/UX. Agar kamu lebih paham, kamu bisa menyimak contoh berikut ini:

Aplikasi Grab

Aplikasi Grab merupakan aplikasi di bidang jasa yang menyediakan jasa transportasi, jasa antar, dan jasa belanja. Karena desainnya yang menarik dan cara menggunakannya yang mudah, aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi paling populer yang diminati oleh pengguna.

1. User Interface

- Desain Animasi yang Menarik

Konsep desain Grab sangat ramah dan menggunakan bahasa yang semi formal. Desain tersebut berhasil membuat pengguna mudah memahami informasi yang disampaikan karena jelas dan didukung oleh animasi. Misalnya seperti gambar di bawah ini.

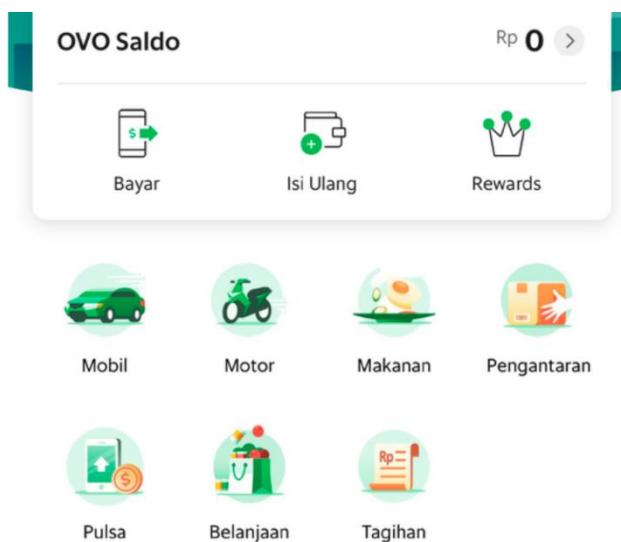
Kotak Masuk



Gambar 2: Animasi Grabb (Sumber: Aplikasi Grab Indonesia)

Desain tersebut memperlihatkan seorang customer service yang siap membantu apa saja yang ditanyakan dan dikeluhkan oleh pengguna. Dengan adanya keterangan dan didukung oleh gambar tersebut, maka pengguna akan tahu jika menu tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan kepada Grab.

- Penggunaan Ikon



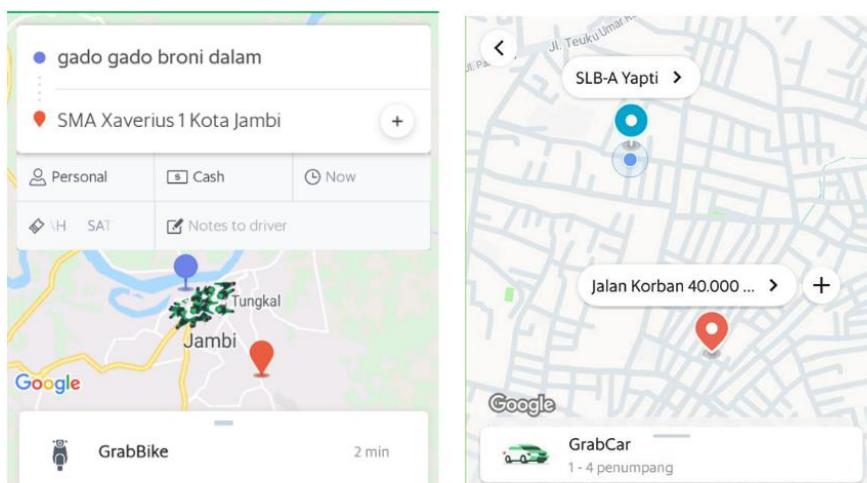
Gambar 3: Ikon Grab (Sumber: Aplikasi Grab Indonesia)

Aplikasi Grab didesain dengan model ikon untuk memudahkan pengguna menggunakan aplikasi. Ketika pengguna ingin memesan GrabRide maka dia hanya perlu klik ikon motor. Jika ingin memesan makanan atau minuman, tinggal klik ikon makanan.

Penggunaan ikon ini juga membuat pengguna lebih mudah mengenali fitur-fitur dari Grab. Pengguna jadi lebih cepat menyelesaikan kebutuhannya. Dengan begitu, pengguna akan lebih puas menggunakan aplikasi Grab.

- Konsistensi Desain

Coba perhatikan tampilan setiap fitur di bawah ini:



Gambar 4: Aplikasi Grab (Sumber: Aplikasi Grab Indonesia)

Tampilan setiap fitur tidak jauh berbeda. Misalnya layout pada fitur GrabRide, GrabCar dan GrabFood memiliki tampilan yang mirip dengan pembeda ikon motor untuk pesanan GrabRide

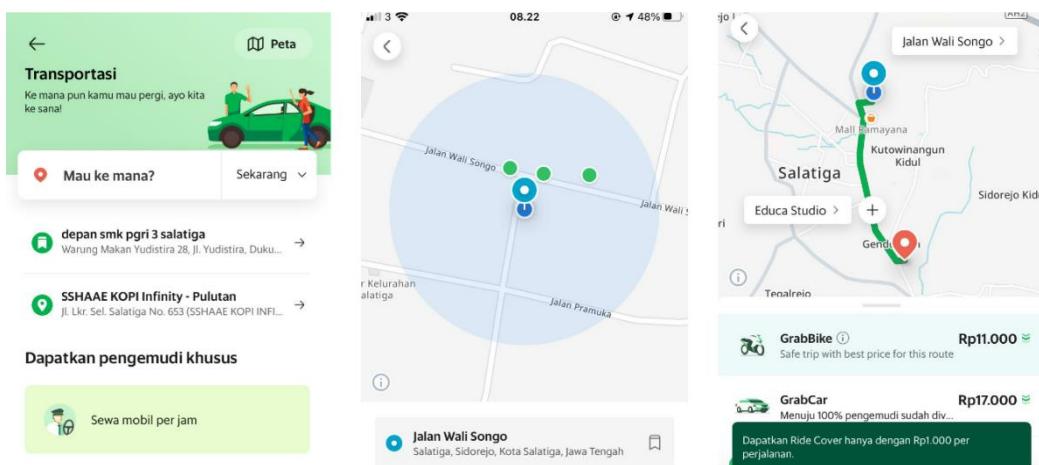
atau GrabCar dengan ikon mobil. Desain yang konsisten membuat pengguna menjadi lebih familiar dengan setiap fitur.

2. User Experience

- Fitur yang useful

Grab memberikan banyak fitur yang diminati oleh penggunanya seperti GrabRide, GrabCar, dan GrabFood. Menu tersebut dinilai memberikan kemudahan untuk melaksanakan kegiatan sehari-hari. Karena kemudahannya, Grab telah diunduh sebanyak 138 juta kali.

- Alur Penggunaan Mudah



Gambar 5: Aplikasi Grab (Sumber: Aplikasi Grab Indonesia)

Grab menampilkan *flow* fitur yang mudah digunakan. Ketika ingin memesan GrabRide, pengguna cukup melakukan klik ikon motor. Selanjutnya pengguna hanya perlu menentukan lokasi tujuan dan lokasi penjemputan. Nanti secara otomatis akan muncul biaya yang harus dibayarkan dan klik bayar.