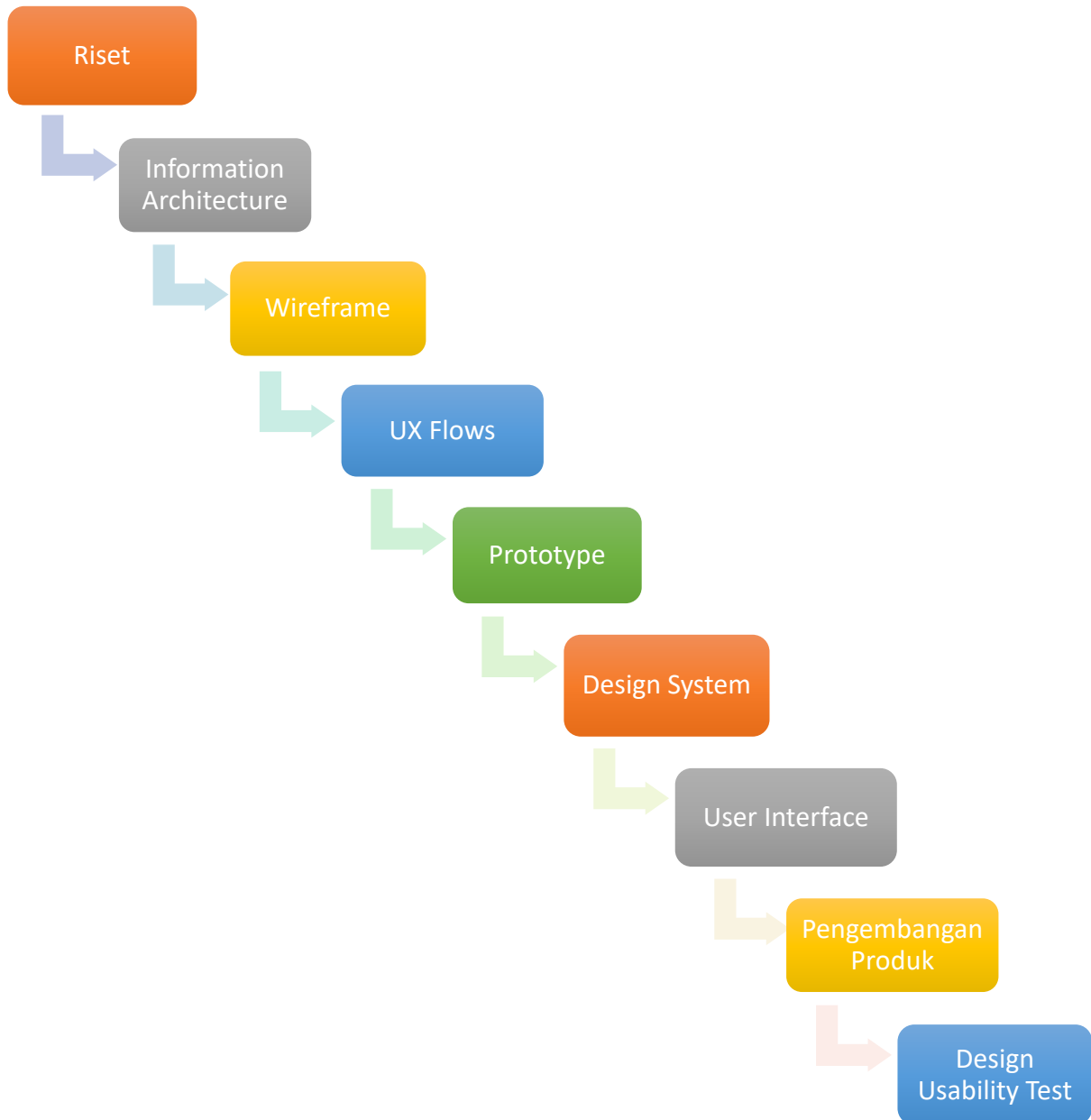


Workflow Desain UI/UX



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, kemudian kita bisa membuat kesimpulan dari informasi yang telah didapatkan.



Pada prinsipnya UI/UX bukanlah sekedar benda mati, melainkan sebuah intisari dari pengalaman yang telah dikerjakan selama bertahun-tahun. Kemudian, pengalaman tersebut dijadikan sebagai sebuah kesimpulan sehingga pada akhirnya menjadi sebuah antarmuka yang membuat penggunanya merasa terbantu dan terwakili.

Bukan tidak mungkin untuk membuat sebuah antarmuka ATM dengan desain yang bagus, warna-warna yang menarik dan sesuai dengan brand guidelines bank pemilik ATM. Bukan tidak mungkin juga jika ATM menyediakan video tutorial tentang bagaimana cara transfer secara online, bagaimana membayar online shop, dan sebagainya. Akan tetapi, hal ini tentu bukan hal yang dibutuhkan oleh pengguna ATM.

Seperti yang telah dibahas pada modul sebelumnya, bahwa ATM menggunakan interface yang sederhana dengan alasan bahwa yang dibutuhkan oleh penggunanya hanyalah “kecepatan” transaksi. Dengan demikian, hal-hal lain yang bisa menghambat tujuan tersebut harus “mengalah”.

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.

Halaman-halaman yang ditampilkan pada website adalah halaman yang menghubungkan pemilik website dengan pengunjung website. Demikian halnya dengan aplikasi, halaman-halaman pada aplikasi menghubungkan sistem dengan penggunanya.

Pilihan jenis file yang akan digunakan dalam pembuatan website atau aplikasi harus diperhitungkan matang-matang karena banyak hal yang akan saling berhubungan seperti database, proses updating data, pembaruan aplikasi, dan lain sebagainya.

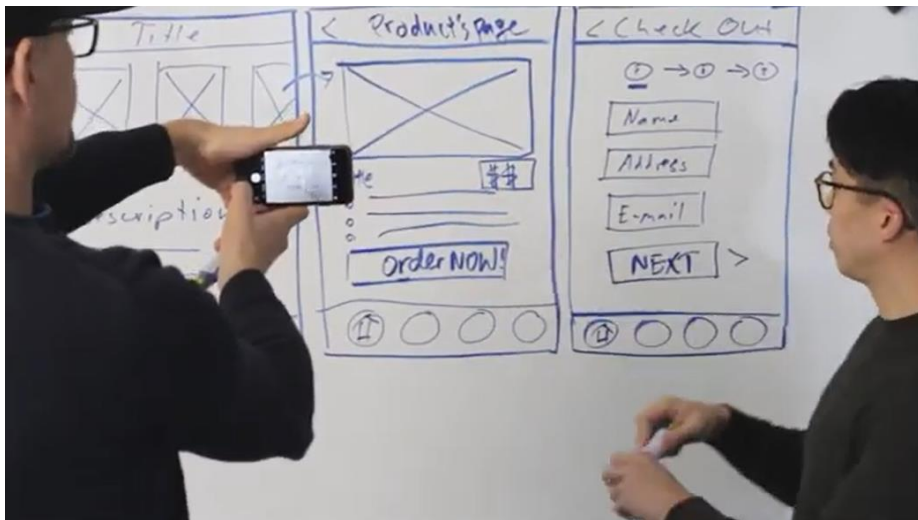
Contoh lain adalah informasi yang dikirimkan dari aplikasi yang sedang dibuat ke aplikasi lain harus dijelaskan pada tahapan ini sehingga tidak ada kebingungan ketika aplikasi sudah selesai dibuat. Jangan sampai informasi yang dibuat di aplikasi tidak sampai ke aplikasi lain.

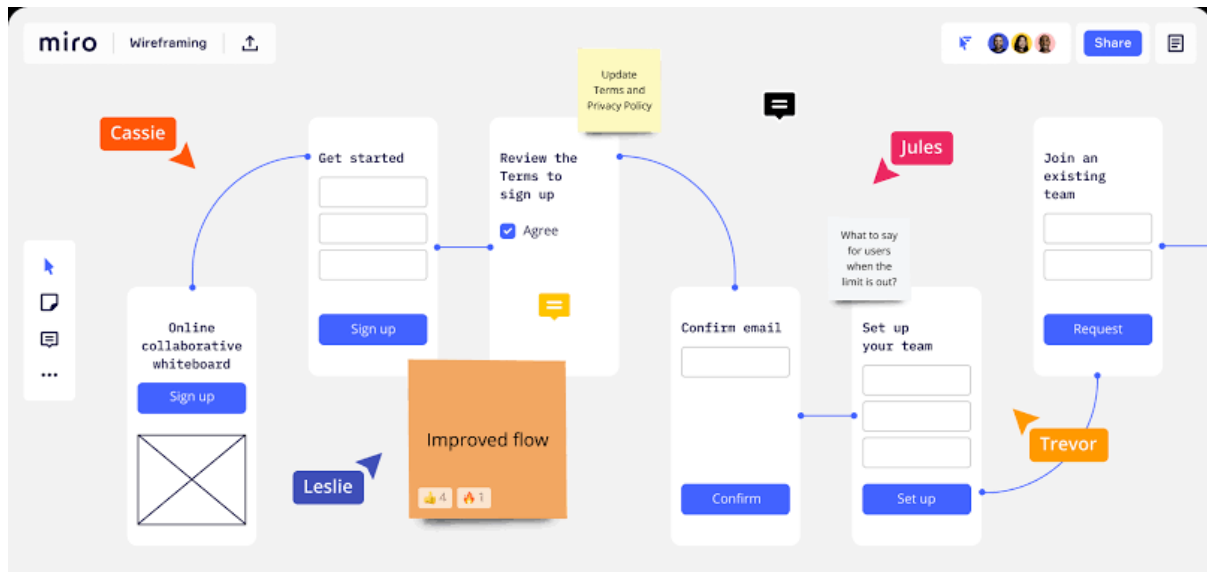
3. Wireframe

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.

Menurut *CBInsight*, 17 persen dari kegagalan startup adalah karena program yang dibuat kurang “user-friendly”. Oleh karena itu, desain antarmuka yang ramah pengguna bukanlah tugas yang penuh jebakan terutama bagi produk yang besar dan rumit yang di dalamnya terdiri atas banyak jenis produk, saling ketergantungan, dan elemen-elemen yang harus diorganisasikan.

Untuk merancang produk yang besar dan rumit tersebut, kita harus melakukan pendekatan dari atas ke bawah (*top-down approach*) yang dapat dilakukan dengan desain wireframe sebagai cara terbaik yang dapat membantu memecahkan masalah.

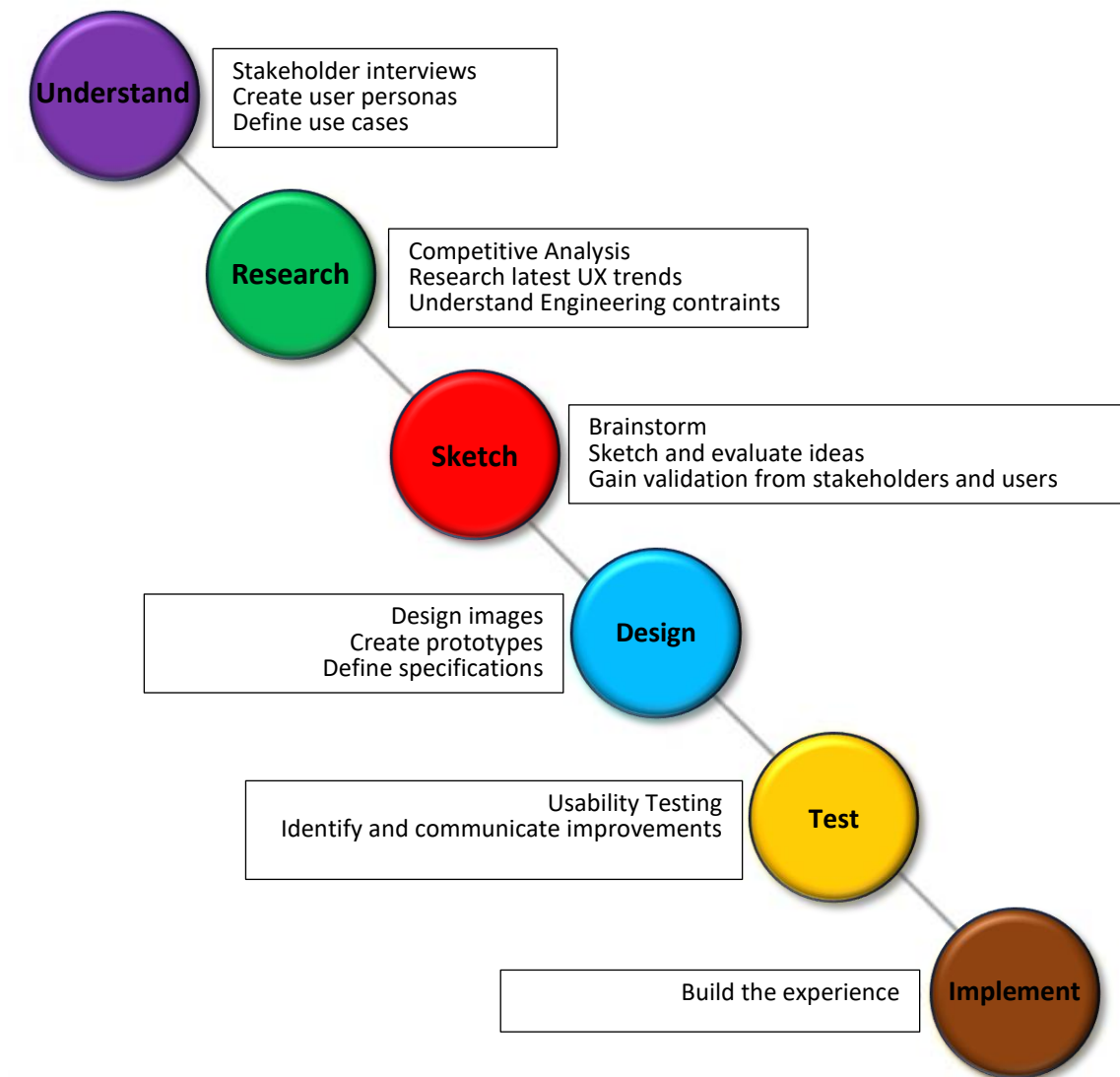




4. User Experience Flows

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 pada *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* dibuat sebagai implementasi atas tahap wireframe dan flow, dan sebelum dilanjutkan ke tahapan berikutnya, *prototype* harus diuji coba hingga tidak ada masalah.

Prototype berbeda dengan wireframe, karena pada tahapan ini desain aplikasi sudah mulai terlihat seperti layaknya aplikasi pada saat diluncurkan. Akan tetapi, prototype hanya berupa tampilan secara visual dan alirannya (flow) agar dapat dipresentasikan kepada stakeholders.

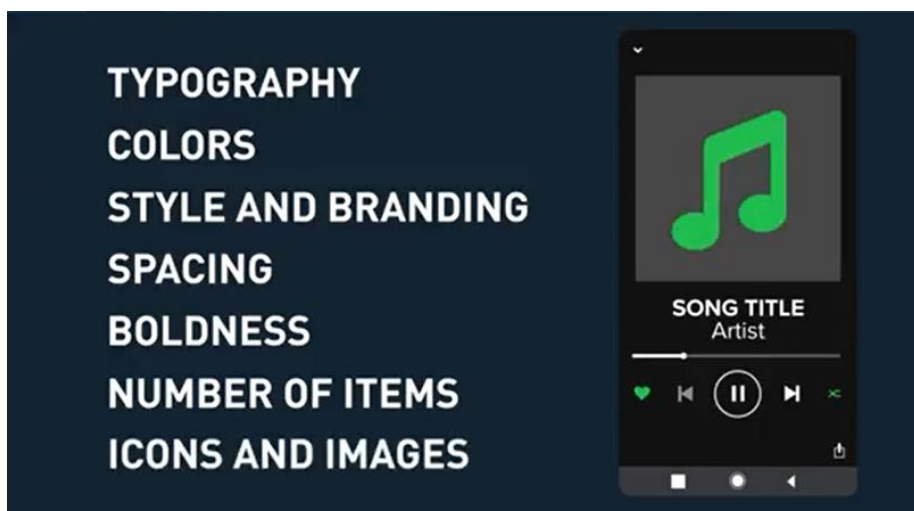
Berikut ini adalah software yang biasa dipergunakan untuk prototyping:

- Figma
- Sketch
- Invision Studio
- Adobe XD
- Principle

- Framer X
- UXPin
- Balsamiq
- Axure
- Moqups

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-elemen desain. Pada saat ini juga tim pengembang bertugas mempersiapkan komponen library dengan menggunakan HTML, CSS, atau Javascript.



7. User Interface

Pada 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.

Jika yang dibuat adalah website, pada tahapan ini sudah mulai dilakukan programming dengan menggunakan bahasa yang akan dipergunakan misalnya HTML, CSS, Javascript, PHP, MySQL, dan lain-lain.

Jika yang dibuat adalah aplikasi Android atau iPhone, maka tahapan ini dapat dilakukan dengan menggunakan Android Studio atau Visual Studio.

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 diuji kembali sampai menjadi sebuah desain yang nyaman dan diinginkan pengguna.

Kesimpulan

Dari penjelasan tentang tahapan proses Desain UI/UX di atas, jelaslah bahwa proses ini akan sangat bergantung pada 3 hal utama, yakni:

- Riset
- Desain
- Test

Adapun porsi terbesar proses desain UI/UX ada pada proses desain yang terdiri dari: Wireframe, UX Flows, Prototyping, Desain Sistem, User Interface.

Dengan demikian, untuk bisa melakukan desain UI/UX kita harus bisa menggunakan software-software desain. Di antaranya yang sering dipergunakan secara khusus untuk Desain UI/UX adalah software figma yang dapat diakses melalui browser dengan alamat: figma.com

Tugas :

Buat Prototype Mesin ATM yang terdiri dari 3 halaman awal.

Prototype harus menyediakan link dari tombol yang disediakan.

Sematkan Nama dan NIM di halaman awal.

Share hasilnya ke alamat email: tomy.hendarman@gmail.com

Contoh:

