

## LAMPIRAN

### Bab 1 Dasar-Dasar UI/UX

#### 1.1 Apa Itu Desain UI/UX

Dalam dunia teknologi modern, istilah *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* sering muncul dalam pengembangan produk digital. Keduanya memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk bagaimana pengguna merasakan dan menggunakan produk tersebut. Meski sering disebut bersamaan, UI dan UX memiliki fungsi serta fokus yang berbeda (Norman, 2013).

*User Interface (UI)* mengacu pada aspek visual yang kita lihat dan gunakan saat berinteraksi dengan sebuah produk, seperti aplikasi atau situs web (Lidwell, Holden, & Butler, 2010). UI berperan dalam menciptakan antarmuka yang mudah dipahami dan menarik secara visual. Elemen-elemen seperti warna, tipografi, tombol, ikon, serta tata letak adalah bagian dari UI. Secara sederhana, UI adalah apa yang kita lihat dan gunakan saat mengoperasikan sebuah produk.

Sebaliknya, *User Experience (UX)* lebih fokus pada keseluruhan pengalaman pengguna ketika menggunakan produk tersebut. UX mencakup bagaimana perasaan dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan produk, serta apakah mereka dapat mencapai tujuan mereka dengan mudah dan efisien. UX tidak hanya berfokus pada tampilan, tetapi lebih pada bagaimana sebuah produk berfungsi dan memberikan solusi yang efektif untuk kebutuhan pengguna (Rosenberg, 2014).

Istilah *User Experience (UX)* pertama kali diperkenalkan oleh Don Norman pada tahun 1995. Saat bekerja di Nielsen Norman Group, Norman menyadari bahwa pengalaman pengguna mencakup lebih dari sekadar tampilan visual. UX melibatkan bagaimana pengguna merasakan proses interaksi dengan produk, apakah produk tersebut memudahkan atau justru menyulitkan mereka. Sejak itu, UX menjadi bagian penting dari desain produk digital yang berorientasi pada kepuasan pengguna.

Dalam desain UX, ada beberapa elemen utama yang perlu diperhatikan untuk menciptakan pengalaman yang optimal bagi pengguna. *User Research* dilakukan untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan masalah yang dihadapi pengguna. *Information Architecture* membantu dalam menyusun informasi secara sistematis sehingga mudah dipahami dan diakses oleh pengguna. *Persona* digunakan sebagai representasi dari pengguna yang ideal, yang menjadi acuan dalam pengembangan

desain. Kemudian, *Usability Testing* dilakukan untuk mengevaluasi seberapa mudah dan efisien produk tersebut digunakan. *Journey Mapping* memetakan langkah-langkah yang dilalui pengguna saat menggunakan produk, sedangkan *Task Analysis* menganalisis tugas-tugas yang dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan mereka. Selain itu, *Usability Metrics* digunakan untuk mengukur kinerja produk dalam hal kemudahan penggunaan, dan *Wireframing* membantu dalam menyusun kerangka awal desain tanpa detail visual.

Di sisi lain, *UI Design* lebih menitikberatkan pada aspek visual dan interaksi yang langsung terlihat oleh pengguna. Dalam *UI Design*, tren desain terbaru (*UI Trends*) sangat penting untuk memastikan produk tetap relevan dan sesuai dengan preferensi pengguna saat ini. *UI Style Guide* digunakan untuk menjaga konsistensi visual dalam elemen-elemen desain seperti warna dan tipografi. *UI Mockup* merupakan representasi visual yang lebih mendetail dari desain yang akan dikembangkan, sementara *Prototyping* memungkinkan uji coba interaksi produk sebelum pengembangan lebih lanjut. Setelah desain selesai, *Design Handoff* adalah proses penyerahan desain kepada tim pengembang untuk diimplementasikan. *User Flow* menggambarkan bagaimana pengguna berpindah dari satu fitur atau halaman ke halaman lain dalam produk, sementara *Design Ops* mengelola proses desain agar tetap efisien. *Interaction Design* adalah bagian dari UI yang fokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan elemen-elemen antarmuka.

Secara keseluruhan, UI dan UX saling melengkapi. UI yang menarik secara visual akan meningkatkan daya tarik sebuah produk, sementara UX yang baik memastikan pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien. Kombinasi keduanya sangat penting dalam menciptakan produk digital yang sukses, karena produk yang bagus tidak hanya dilihat dari tampilannya, tetapi juga dari seberapa baik pengalaman pengguna dalam menggunakannya.

## 1.2. Elemen Penting dalam UX

Dalam *UX Design*, terdapat konsep *the five planes of UX Design* yang menguraikan tahapan-tahapan desain, dari yang paling abstrak hingga yang paling konkret. Setiap tahap memiliki fokus yang berbeda, tetapi saling berkaitan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Berikut adalah penjelasan dari lima tingkatan tersebut:

### 1. Strategi (*Strategy*)

Tahap pertama ini berfokus pada penetapan strategi. Pada tahap ini, kita menetapkan kebutuhan pengguna serta tujuan produk atau bisnis. *Strategy* ini

merupakan dasar dari seluruh proses desain UX karena menentukan arah dan visi dari produk yang akan dibuat.

## 2. Cakupan (*Scope*)

Setelah strategi ditetapkan, langkah berikutnya adalah menentukan spesifikasi fungsional dari produk serta kriteria konten yang diperlukan. Pada tahap ini, cakupan dari fungsi-fungsi yang akan ada pada produk dirumuskan, termasuk fitur-fitur yang akan mendukung kebutuhan pengguna.

## 3. Struktur (*Structure*)

Di tahap ini, desain UX mulai mengembangkan *interaction plane* atau bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk, serta menetapkan model *information architecture*. Tahap ini penting untuk memastikan alur penggunaan produk jelas dan informasi diatur dengan baik sehingga mudah diakses oleh pengguna.

## 4. Kerangka (*Skeleton*)

Pada tahap ini, elemen-elemen seperti *interface design*, *information design*, dan *navigation design* mulai dirancang. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengatur bagaimana elemen-elemen antarmuka akan disusun sehingga memudahkan pengguna dalam menavigasi dan menggunakan produk.

## 5. Tampilan (*Surface*)

Tahap terakhir dalam lima tingkatan ini adalah *surface* atau permukaan, yang berfokus pada *sensory design*. Ini mencakup aspek-aspek visual dan estetika produk, seperti warna, tipografi, ikon, dan elemen-elemen sensorik lainnya. *Surface* merupakan tahap paling konkret, di mana pengalaman pengguna secara visual mulai dibentuk.

Dengan mengikuti urutan dari abstrak hingga konkret ini, desain UX memastikan bahwa setiap produk digital tidak hanya terlihat menarik tetapi juga berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis yang telah ditetapkan.

### 1.3 Tahapan Desain UX

Dalam proses *UX Design*, pendekatan yang sering digunakan adalah *user-centered design*, di mana pengguna ditempatkan sebagai fokus utama. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang kita buat benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Dalam *user-centered design*, terdapat tiga metode yang sering digunakan, yaitu:

#### 1. *Design Thinking*

Metode ini melibatkan lima tahap, yaitu *empathize* (membangun empati terhadap pengguna), *define* (menetapkan masalah yang perlu dipecahkan), *ideate* (mengembangkan ide-ide kreatif), *prototype* (menciptakan prototipe), dan *testing* (menguji coba prototipe dengan pengguna). *Design*

*thinking* sering digunakan untuk mengatasi masalah yang kompleks dengan solusi inovatif.

## 2. *Design Sprint*

Metode ini cocok digunakan ketika kita perlu menciptakan produk atau melakukan sesi brainstorming secara cepat. *Design sprint* membantu tim menghasilkan ide-ide dalam waktu singkat dan mengembangkan solusi yang dapat segera diuji.

## 3. *Lean UX*

Metode *Lean UX* menggunakan pendekatan *agile*, di mana setiap ide baru langsung diwujudkan dalam bentuk Minimum Viable Product (MVP), yaitu versi awal produk dengan fitur dasar untuk memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga memungkinkan tim untuk segera mendapatkan umpan balik (*feedback*) dan melakukan perbaikan berdasarkan respons tersebut.

Tidak semua metode desain harus diterapkan dalam setiap proyek. Pemilihan metode tergantung pada kondisi dan kebutuhan spesifik proyek. Pada dasarnya, metode-metode ini hanya berfungsi sebagai alat untuk mempermudah dalam mencari solusi.

Selain itu, dalam proses *UX Design*, penting untuk mempertimbangkan *sweet spot area* di mana tiga elemen utama yaitu IT, Bisnis, dan User saling bersinggungan dan bersinergi. Meskipun fokus utama tetap pada pengguna, kita juga harus memperhatikan aspek-aspek lain seperti teknologi dan bisnis agar solusi yang dihasilkan dapat berjalan dengan baik dalam semua bidang.

### **1.4 Tips Memulai untuk Pemula**

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) adalah dua elemen penting dalam menciptakan solusi digital yang menarik dan bermanfaat. Keduanya memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna, estetika visual, dan interaksi yang intuitif. Bagi pemula, memahami prinsip dasar UI dan UX menjadi langkah awal yang krusial untuk membangun keterampilan di bidang ini.

## Bab 2

### Mengenal Figma

#### 2.1 Apa Itu Figma

Figma adalah tools desain berbasis vektor yang dapat diakses melalui aplikasi desktop dan terhubung dengan cloud. Figma dirancang untuk mempermudah pekerjaan UI/UX designer mulai dari fase *discovery* hingga *prototyping*. Alat ini memiliki kesamaan dengan perangkat lunak desain lain seperti Adobe Illustrator, Adobe XD, dan Sketch, namun Figma menawarkan sejumlah keunggulan yang membuatnya menonjol dalam dunia desain digital. Salah satu keunggulannya adalah kemudahan penggunaan, di mana antarmukanya dirancang agar intuitif, sehingga baik desainer pemula maupun profesional dapat menggunakannya dengan lancar. Selain itu, karena berbasis online cloud, Figma memungkinkan kolaborasi tim secara real-time tanpa memerlukan pengunduhan atau penginstalan file secara manual. Setiap perubahan yang dibuat oleh satu anggota tim dapat langsung terlihat oleh anggota lain, meningkatkan efisiensi kerja dan komunikasi (Figma, 2024).

Keunggulan lainnya adalah dukungan Figma terhadap open-source plugin yang memungkinkan pengguna untuk memperluas fungsionalitas sesuai dengan kebutuhan proyek mereka. Fitur prototyping dalam Figma juga memungkinkan desainer untuk membuat dan menguji interaksi desain secara langsung, sehingga memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai pengalaman pengguna yang dihasilkan. Selain itu, Figma bersifat multi-platform, artinya dapat digunakan di berbagai perangkat tanpa batasan sistem operasi, baik itu di Mac, Windows, maupun di browser. Salah satu fitur yang sangat membantu dalam alur kerja tim adalah kemampuannya untuk handover desain ke pengembang, di mana desainer dapat memberikan panduan yang jelas tentang spesifikasi desain kepada pengembang dengan mudah.

Namun, meskipun Figma memiliki banyak kelebihan, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil bisa menjadi masalah, terutama saat terjadi connection issues yang dapat menghambat alur kerja. Selain itu, Figma juga rentan terhadap gangguan selama proses server maintenance, di mana pengguna tidak dapat mengakses proyek mereka sementara waktu. Meskipun demikian, kekurangan ini sering kali dianggap kecil dibandingkan dengan berbagai kemudahan dan fitur yang ditawarkan oleh Figma.

Salah satu fitur tambahan yang ditawarkan oleh Figma adalah font installer, yang memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan font yang sudah ada di PC atau laptop mereka ke dalam Figma. Fitur ini sangat berguna dalam memastikan

konsistensi tipografi pada desain yang dibuat, terutama saat pengguna ingin menggunakan font tertentu yang tidak tersedia secara default di Figma.

Secara keseluruhan, Figma adalah tools yang sangat bermanfaat bagi desainer UI/UX yang menginginkan fleksibilitas, kolaborasi real-time, dan fungsionalitas prototyping yang kuat.

## **2.2 File Desain UI di Figma**

File Desain UI Figma atau yang dikenal dengan Figma design file adalah fitur penting yang memungkinkan desainer untuk membuat berbagai elemen desain dengan lebih mudah dan efisien. Dalam desain antarmuka pengguna (UI design), wireframe, serta UI style guide, file ini menyediakan ruang kerja yang mendukung kolaborasi tim secara real-time. Hal ini berarti desainer, pengembang, serta stakeholder lainnya dapat terlibat langsung dalam proses desain, memberikan umpan balik, dan melihat perubahan secara langsung tanpa harus bertukar file secara manual. Fitur ini sangat mempermudah alur kerja tim, terutama dalam proyek-proyek yang melibatkan banyak pihak dengan peran yang berbeda.

Kemampuan kolaboratif Figma design file membuat komunikasi antar anggota tim menjadi lebih lancar. Setiap perubahan yang dilakukan pada desain dapat dilihat dan ditanggapi oleh rekan satu tim secara cepat, memungkinkan penyesuaian segera untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tidak hanya itu, Figma juga menyimpan riwayat perubahan, sehingga memudahkan untuk melacak versi desain sebelumnya dan mengembalikannya jika diperlukan. Dengan alur kerja yang transparan dan kolaboratif, setiap tahap desain dapat dikontrol dengan baik, mulai dari sketsa awal hingga versi final.

Figma design file juga memiliki dukungan untuk pembuatan UI style guide, yang merupakan panduan standar desain antarmuka untuk proyek tertentu. UI style guide ini berfungsi untuk menjaga konsistensi visual dan pengalaman pengguna pada seluruh produk yang dikembangkan, memastikan bahwa elemen-elemen seperti warna, tipografi, ikon, dan komponen desain lainnya diimplementasikan secara seragam di seluruh aplikasi. Dengan adanya design file, tim desain dapat bekerja lebih efektif dan memastikan bahwa desain mereka selaras dengan visi proyek dan kebutuhan pengguna.

### 2.3 Apa Itu FigJam

Selain fitur design file, Figma juga menyediakan FigJam, sebuah fitur yang dirancang khusus untuk kegiatan kolaboratif seperti *brainstorming*, *workshop*, dan pembuatan *user flow*. FigJam memungkinkan tim untuk bekerja secara visual dalam merencanakan konsep dan menyusun alur pengguna (*user flow*), memudahkan tim untuk menyampaikan ide-ide mereka dalam format yang mudah dipahami. Sebagai alat yang sangat fleksibel, FigJam mendukung berbagai bentuk visualisasi ide, seperti diagram, catatan tempel virtual, gambar, dan bahkan komentar langsung dari anggota tim. Fitur ini sangat ideal untuk mengorganisir sesi diskusi yang interaktif dan kreatif.

Kemampuan kolaboratif FigJam memungkinkan semua anggota tim, baik desainer, pengembang, maupun *stakeholder*, untuk berkontribusi dalam proses kreatif. Dengan bekerja di ruang yang sama secara real-time, ide-ide baru dapat dikembangkan dan dieksplorasi dengan cepat. Semua pihak yang terlibat dapat memberikan input langsung dan melihat perubahan secara instan, mempercepat proses pengambilan keputusan dan memastikan bahwa setiap ide dievaluasi secara menyeluruh sebelum diterapkan.

Selain untuk *brainstorming*, FigJam juga sangat bermanfaat dalam pembuatan *user flow*, di mana tim dapat merancang alur pengalaman pengguna dari awal hingga akhir. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap langkah yang diambil oleh pengguna dalam menggunakan produk dapat dipahami dan direncanakan dengan baik. Dengan FigJam, tim dapat dengan mudah menambahkan ide baru, menyesuaikan alur, dan membuat keputusan desain yang berdasarkan pada umpan balik langsung dari rekan satu tim dan *stakeholder*. Ini menjadikan FigJam alat yang sangat bermanfaat dalam proses perencanaan dan desain kolaboratif.

## **Bab 3**

### **Proses Desain UX**

#### **3.1 Mengenal Proses Desain UX**

*Design Thinking Process* merupakan sebuah siklus iteratif yang bertujuan untuk meningkatkan *usability* dan desain antarmuka pengguna (interface design) secara lebih optimal. Proses ini melibatkan serangkaian langkah yang dimulai dari identifikasi permasalahan hingga penerapan solusi yang telah diuji. Beberapa tahapan utama dalam UX design process meliputi pencarian permasalahan yang terkait dengan kebutuhan pengguna dan bisnis, pengumpulan serta penyusunan data yang relevan, brainstorming ide-ide inovatif, perancangan solusi desain, dan pengujian solusi tersebut. Setelah solusi diuji, umpan balik yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain, sehingga proses ini bersifat berkelanjutan dan berulang (Springboard, 2024).

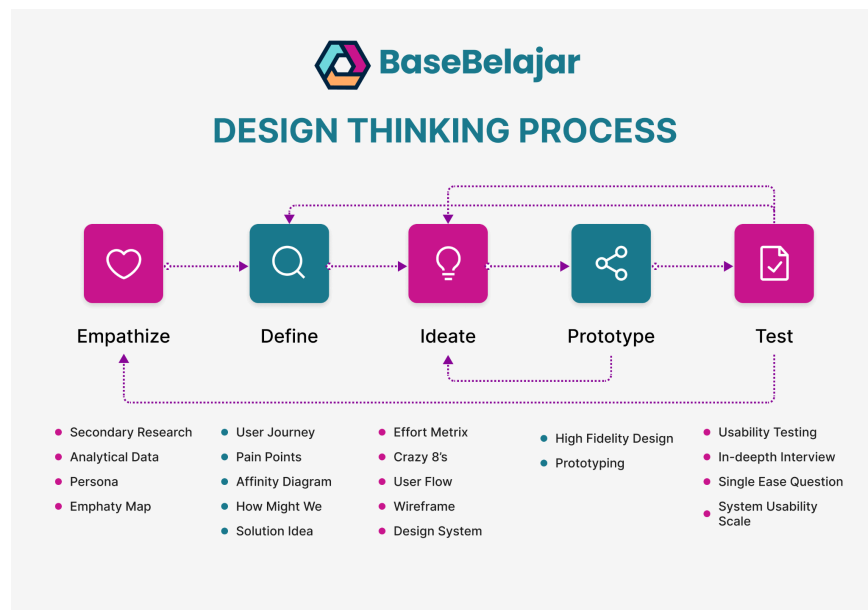
Dalam UX design process, terdapat beberapa pemangku kepentingan yang berperan penting, di antaranya tim desain, tim produk, software engineer, serta sponsor seperti manajer atau direktur yang bertindak sebagai pembuat keputusan. Keterlibatan berbagai pihak ini memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga selaras dengan tujuan bisnis dan teknis.

#### **3.2 Apa Itu *Design Thinking***

Design thinking adalah metode untuk memecahkan masalah yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan manusia sebagai pengguna. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna dengan baik dalam menciptakan solusi yang inovatif dan relevan. Tim Brown, pendiri IDEO, perusahaan konsultan desain yang berbasis di Amerika Serikat, mendefinisikan design thinking sebagai pendekatan yang mengutamakan inovasi yang berpusat pada manusia, dengan menggabungkan tiga elemen penting: kebutuhan manusia, peluang teknologi, dan potensi untuk menghasilkan keuntungan bisnis.

Design thinking merupakan pendekatan inovatif yang berkembang dari konsep *human-centered design* dan model *double diamond*. Metode ini banyak digunakan dalam berbagai bidang untuk menciptakan solusi yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Proses ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kelima tahapan ini berfungsi untuk memastikan setiap langkah pengembangan produk atau solusi berpusat pada pengguna. Gambaran lengkap mengenai alur proses *design thinking* dapat dilihat pada Gambar 3.1.





**Gambar 3.1:** *Design Thinking Process*

Gambar 3.1 menggambarkan tahapan-tahapan utama dalam proses Design Thinking. Setiap tahapan memiliki tujuan yang spesifik untuk membantu tim dalam merancang solusi yang lebih baik dan lebih relevan dengan kebutuhan pengguna. Tahap pertama, *Empathize*, bertujuan untuk memahami pengalaman dan perspektif pengguna melalui riset mendalam. Tahap ini mengumpulkan informasi penting untuk membangun pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang dihadapi.

Tahap kedua, *Define*, digunakan untuk merumuskan masalah secara jelas dan mengidentifikasi tantangan yang harus dipecahkan. Selanjutnya, *Ideate* mendorong tim untuk menghasilkan berbagai ide dan solusi potensial melalui sesi brainstorming yang kreatif.

Pada tahap *Prototype*, ide-ide yang terpilih diuji dalam bentuk prototipe atau model awal yang dapat divalidasi lebih lanjut. Terakhir, tahap *Test* melibatkan pengujian solusi yang telah dikembangkan dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang berharga. Proses ini tidak selalu linier, melainkan iteratif, yang berarti tim dapat kembali ke tahapan sebelumnya untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian.

Dalam penerapan design thinking, alat bantu seperti sticky notes, buku catatan, papan tulis, dan ruangan yang nyaman sangat berguna untuk mendukung proses kreatif dan kolaboratif tim. Fasilitas tersebut memungkinkan tim untuk menciptakan ide-ide baru secara visual dan interaktif, membantu mereka

mengeksplorasi berbagai solusi inovatif dalam lingkungan yang mendukung produktivitas. Berikut merupakan tahapan-tahapan utama dalam proses Design Thinking:

### 1. Memahami Pengguna (*Empathy*)

Tahap empathise bertujuan untuk membantu desainer memahami sudut pandang dan kebutuhan target pengguna melalui riset yang mendalam sebelum menentukan masalah yang akan dipecahkan dan memulai tahap ideasi. Dalam tahap ini, desainer mengumpulkan berbagai data dan wawasan untuk memahami masalah dari perspektif pengguna. Beberapa langkah dalam tahap empathise meliputi:

- Menganalisis data analitik untuk mendapatkan gambaran perilaku pengguna.
- Melakukan survei pengguna guna mengumpulkan informasi langsung dari target pengguna.
- Melakukan wawancara mendalam (*In-Depth Interview*) untuk mengeksplorasi lebih jauh kebutuhan dan pengalaman pengguna.
- Mengadakan Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan lima orang dengan kriteria tertentu untuk mendapatkan wawasan dari diskusi kelompok.

### 2. Mendefinisikan Masalah

Tahap define merupakan aktivitas penting dalam menyusun pain points dan membuat pertanyaan “How Might We” untuk mendefinisikan tujuan yang hendak dicapai. Pada tahap ini, desainer perlu menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam penyelesaian masalah. Langkah-langkah dalam tahap define:

- Mendefinisikan masalah pengguna berdasarkan hasil dari tahap empathise.
- Menyusun pertanyaan “How Might We” sebagai peluang untuk merumuskan solusi yang lebih tepat.

### 3. Mengembangkan Ide Solusi (*Ideation*)

Pada tahap ideate, tim desain mulai melakukan brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang relevan dengan masalah yang dihadapi, berdasarkan pertanyaan “How Might We”. Tujuan dari fase ini adalah memunculkan berbagai ide solusi yang nantinya akan diimplementasikan dalam bentuk desain kasar seperti wireframe melalui metode crazy 8's. Beberapa aktivitas dalam tahap ideate:

- Brainstorming ide solusi: Menambahkan ide berupa fitur-fitur yang ingin dikembangkan, sistem, atau elemen lain yang relevan.
- Affinity diagram: Mengelompokkan ide-ide yang muncul menjadi beberapa kategori atau kluster.
- Prioritization idea: Memprioritaskan ide berdasarkan tingkat kepentingannya, seperti "lakukan sekarang", "lakukan nanti", atau "lakukan terakhir".

- Crazy 8's: Menggambar sketsa kasar selama delapan menit pada kertas yang dilipat menjadi delapan bagian untuk menghasilkan desain UI awal.

#### 4. Membuat Prototipe

Pada tahap prototype, desainer mengubah hasil wireframe menjadi mockup antarmuka pengguna (UI) yang lebih jelas dan dapat diuji. Prototype merupakan versi awal dari produk yang digunakan untuk pengujian lebih lanjut. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat prototype antara lain adalah Principle, Anima, Frame, Figma. Langkah-langkah dalam tahap prototype:

- Mendesain antarmuka berdasarkan hasil dari crazy 8's.
- Menyusun UI menjadi alur atau flow process yang sesuai dengan solusi yang dirancang.
- Membuat prototype yang dapat digunakan dalam pengujian.  
Tahap user flow adalah proses yang menggambarkan jalur pengguna dari awal hingga keluar dari aplikasi. Untuk membuat user flow yang optimal, evaluasi rutin bersama tim sangat penting.

#### 5. Menguji Prototipe

Tahap testing adalah yang paling krusial dalam mendesain solusi, karena setiap asumsi, ide, atau perubahan tampilan perlu divalidasi melalui pengujian. Pengujian memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan bekerja dengan baik.

Langkah-langkah dalam testing:

- Mengevaluasi setiap ide solusi melalui pengujian langsung.
- Melakukan wawancara atau survei online untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.

Cukup lima orang peserta testing untuk mewakili 80% masalah yang mungkin dihadapi pengguna. Dengan wawancara individu, peneliti dapat menggali lebih dalam kebiasaan dan kendala yang dialami oleh pengguna selama pengujian. Dua jenis pengujian yang umum dilakukan yaitu User testing yang fokus pada motivasi pengguna dan usability testing yang fokus pada kemudahan dan kegunaan produk, termasuk kemampuan pengguna untuk menavigasi antarmuka dengan mudah

## **Bab 4**

### **Proses *Define* dan *Ideate***

#### **4.1 Apa Itu Proses *Define* dan *Ideate***

*Define process* adalah tahap di mana kita menyusun dan merumuskan masalah yang dihadapi berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pada fase ini, fokus utama adalah mengidentifikasi dan mendefinisikan *pain points* yang dirasakan oleh pengguna. Proses ini melibatkan pembuatan pernyataan masalah yang jelas, serta menciptakan pertanyaan "*how might we*" yang menjadi peluang untuk merancang solusi yang lebih baik. Dengan kata lain, *define process* berfungsi untuk memastikan bahwa semua usaha desain yang akan dilakukan terfokus pada kebutuhan pengguna (Berani Tumbuh, 2024).

*Ideate process* adalah tahap di mana kita mulai menghasilkan ide-ide kreatif berdasarkan pertanyaan dan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Pada fase ini, berbagai teknik brainstorming digunakan untuk menggali sebanyak mungkin solusi potensial. Tujuannya adalah untuk membuka pikiran dan mendorong inovasi, sehingga semakin banyak ide yang dihasilkan, semakin baik kemungkinan menemukan solusi yang efektif (Telkom University, 2024).

Dalam tahap *Define* dan *Ideate Process*, kita dapat memanfaatkan salah satu fitur dari Figma yang dikenal sebagai FigJam. FigJam adalah alat yang dirancang untuk mendukung sesi brainstorming dan memudahkan kolaborasi bagi semua pihak yang terlibat dalam proses user experience. Dengan antarmuka yang intuitif, FigJam memungkinkan tim untuk dengan mudah berbagi ide, melakukan sketsa, dan menyusun pemikiran secara visual.

Salah satu fitur menarik yang ditawarkan FigJam adalah timer, yang berfungsi untuk mengatur durasi waktu selama sesi brainstorming. Fitur ini sangat berguna untuk menjaga fokus dan efisiensi, sehingga tim dapat memaksimalkan waktu yang tersedia dan memastikan setiap ide memiliki kesempatan untuk dibahas. Dengan demikian, FigJam bukan hanya sekadar alat, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk inovasi dan kreativitas dalam mendesain pengalaman pengguna yang lebih baik.

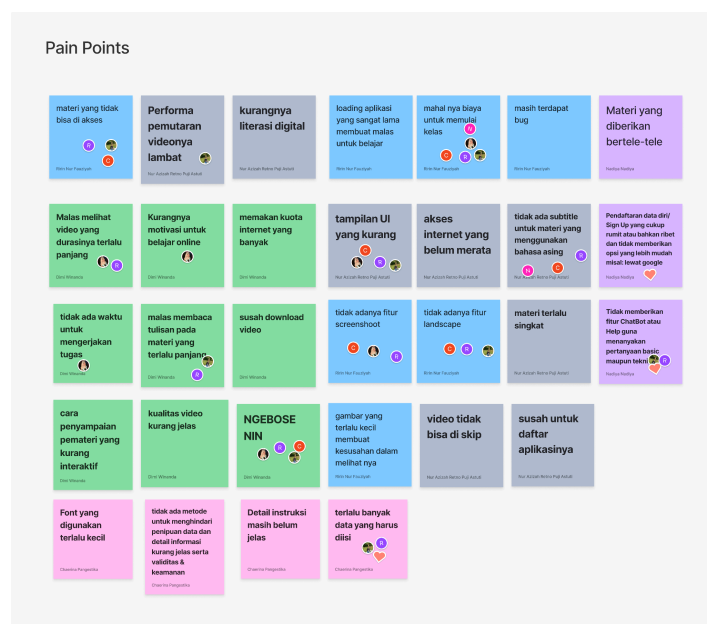
#### **4.2 Praktik - Mendefinisikan Masalah (*Define Process*)**

Pada proses *define*, tujuan utama adalah menyusun pemahaman yang jelas mengenai tantangan atau masalah yang dihadapi berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya (*empathize*). Berikut adalah penjelasan mengenai proses *define* dalam design thinking

### 4.2.1 Menentukan *Pain Point*

*Pain point* adalah masalah atau tantangan yang perlu diselesaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Dalam proses ini, tim harus benar-benar memahami hambatan yang dialami pengguna atau pelanggan mereka. Teknik seperti wawancara, pengamatan langsung, dan analisis data dapat digunakan untuk menggali lebih dalam mengenai aspek yang mengganggu pengguna. Penting bagi tim untuk melibatkan orang-orang yang langsung terpengaruh oleh masalah tersebut guna memperoleh wawasan yang komprehensif.

Gambar 4.1 dibawah ini menunjukkan kumpulan *pain points* yang diidentifikasi dalam pembuatan UI/UX aplikasi belajar online berbasis mobile. *Pain points* ini menggambarkan berbagai masalah yang dihadapi pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi, yang dapat menghambat pengalaman belajar mereka. Identifikasi masalah ini sangat penting dalam merancang aplikasi yang efektif dan mudah digunakan, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal.



**Gambar 4.1:** *Pain Point*

Gambar 4.1 menampilkan berbagai *pain points* yang ditemukan dalam pembuatan UI/UX aplikasi belajar online berbasis mobile. Masalah-masalah tersebut meliputi kesulitan pengguna dalam mengakses materi karena masalah jaringan, tampilan antarmuka pengguna (UI) yang kurang intuitif, serta hambatan teknis seperti bug dan kesulitan dalam mengunduh video. Setiap *pain point* digambarkan dalam bentuk kartu dengan warna yang berbeda, disertai simbol untuk menggambarkan tingkat kesulitan atau prioritas masalah tersebut. Proses identifikasi *pain points* ini

sangat berguna dalam fase *empathize* dan *define* dalam design thinking, yang berfokus pada pemahaman lebih dalam tentang masalah pengguna dan perbaikan antarmuka yang lebih baik dalam menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam aplikasi belajar online ini.

Untuk mendokumentasikan berbagai *pain point*, FigJam menyediakan fitur *sticky note* yang memungkinkan tim mencatat dan menyusun permasalahan secara visual seperti gambar di atas.

#### 1. Langkah-langkah:

Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat *pain point*:

- Mencoba produk secara langsung untuk merasakan kendala yang mungkin muncul dalam penggunaan.
- Memposisikan diri sebagai pengguna untuk mendapatkan perspektif yang lebih otentik mengenai pengalaman mereka.

#### 2. Estimasi waktu

Identifikasi *pain points* adalah langkah penting dalam memahami masalah yang dialami pengguna secara mendalam. Proses ini memerlukan ketelitian untuk menggali tantangan, hambatan, atau kebutuhan yang belum terpenuhi dalam pengalaman pengguna. Dengan alokasi waktu sekitar  $\pm 20$  menit, tim dapat berdiskusi, mengumpulkan data, dan mengidentifikasi titik-titik masalah utama yang menjadi prioritas untuk diatasi. Pemahaman mendalam terhadap *pain points* ini akan membantu dalam merancang solusi yang lebih relevan dan berdampak bagi pengguna.

#### 3. Contoh Kasus

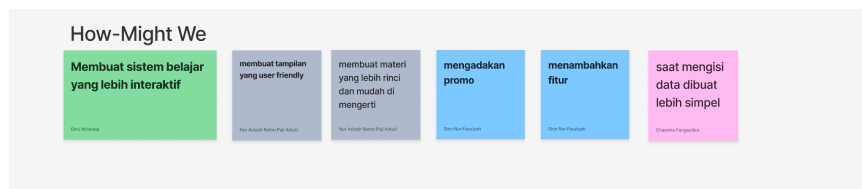
Dalam sebuah penelitian untuk mengembangkan aplikasi belajar online berbasis *mobile*, beberapa kendala yang mungkin ditemukan antara lain:

- Pengguna tidak memiliki cukup waktu untuk belajar secara konsisten.
- Tampilan antarmuka pengguna (UI) kurang menarik atau kurang mudah dipahami.
- Masalah koneksi internet yang lambat mengganggu proses belajar.
- Pengguna enggan membaca soal yang panjang karena dianggap kurang efisien.

#### 4.2.2 Membuat “How Might We”

Pada tahap berikutnya dalam proses desain thinking, kita perlu merumuskan *How Might We* (HMW), yaitu sebuah pertanyaan terbuka yang dirancang untuk memicu pemikiran kreatif dan menghasilkan solusi inovatif. HMW berfokus pada kebutuhan pengguna dan mengubah tantangan yang dihadapi menjadi peluang

untuk menciptakan solusi yang efektif. Gambar 4.2 menunjukkan contoh formulasi *How Might We* yang berkaitan dengan berbagai *pain points* yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Dalam konteks pembuatan aplikasi belajar online berbasis mobile, formulasi yang baik dari HMW memungkinkan tim untuk fokus pada aspek-aspek yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna.



**Gambar 4.2:** *How-Might We*

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa dalam menyusun HMW, kita perlu merumuskan permasalahan yang ada pada *pain points* dalam bentuk yang lebih umum agar dapat dikembangkan lebih luas pada tahap solusi. HMW berfungsi sebagai jembatan untuk mengarahkan tim dalam proses ideasi dengan menantang setiap anggotanya untuk berpikir di luar batasan dan mencari solusi yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan pengguna.

Dalam menyusun HMW, kita perlu merumuskan permasalahan yang ada pada *pain point* dalam bentuk yang lebih umum agar dapat dikembangkan lebih luas pada tahap solusi.

### 1. Langkah-langkah

Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun HMW:

- Merumuskan pernyataan HMW berdasarkan *pain point* dari masing-masing anggota tim.
- Mengelompokkan pernyataan serupa agar terstruktur dengan baik.
- Memilih pernyataan yang paling relevan melalui proses voting dalam waktu sekitar 5 menit menggunakan fitur stempel pada *FigJam*.
- Menyepakati pernyataan dengan jumlah suara terbanyak sebagai fokus solusi tim
- Membangun platform yang dapat memotivasi pengguna untuk lebih semangat belajar.
- Mengembangkan platform yang mendorong pengguna agar belajar lebih konsisten.
- Menciptakan platform pembelajaran yang ramah kuota agar akses lebih mudah.
- Menyediakan platform yang meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan

## **Bab 5**

### **Alur Pengguna (*User Flow*)**

#### **5.1 Apa Itu *User Flow***

Alur pengguna, atau *user flow*, adalah representasi visual dari berbagai jalur yang mungkin dilalui pengguna ketika menggunakan aplikasi atau situs web. Visualisasi ini dapat berupa diagram yang menggambarkan setiap langkah yang perlu diambil oleh pengguna untuk mencapai satu atau beberapa tujuan tertentu dalam aplikasi. Dalam konteks yang lebih luas, alur pengguna adalah diagram terstruktur yang menunjukkan langkah-langkah yang ditempuh pengguna untuk menyelesaikan sebuah tugas atau mencapai tujuan (Glints Blog, n.d.).

Untuk memahami bagaimana alur pengguna disusun, terdapat beberapa faktor utama yang menjadi dasar dalam pembentukan *user flow*. Adapun faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- **Data Wawancara Pengguna:** Menggali kebiasaan dan preferensi pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi atau situs.
- **Analisis Kompetitor:** Mengidentifikasi alur yang digunakan pada aplikasi serupa untuk menyesuaikan atau memperbaiki pendekatan.
- **Alur Bisnis Institusi:** Memetakan kebutuhan bisnis agar pengalaman pengguna sesuai dengan tujuan instansi.

Sebagai contoh, aplikasi pembelian tiket kereta api memiliki alur pengguna yang mencakup beberapa langkah, mulai dari pemilihan jadwal dan tujuan keberangkatan, pemilihan jumlah penumpang, pengecekan ketersediaan tiket, pengisian data penumpang, pembayaran tiket, hingga pencetakan tiket dan keberangkatan.

Penting untuk diingat bahwa alur pengguna tidak dapat dibuat secara subjektif atau berdasarkan asumsi desainer saja. Menggunakan alur yang berasal dari asumsi tanpa data konkret berisiko menghasilkan keputusan yang bias dan tidak optimal.

#### **5.2 Jenis-Jenis Alur Pengguna**

User flow dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, di antaranya:

- **Task Flow (Diagram Alur Tugas)**  
Task flow adalah alur dasar yang dibuat dalam bentuk diagram flowchart dengan struktur sederhana seperti *entry* → *action* → *success*. Karena bentuknya sederhana, task flow cepat untuk dibuat dan cocok untuk representasi langkah yang singkat.



- Wireflow (Wireframe Berbentuk Alur)  
Wireflow adalah wireframe yang menampilkan alur, memberikan gambaran lebih rinci tentang langkah-langkah yang ditempuh pengguna pada setiap halaman aplikasi.
- User Flow (UI dengan Visualisasi Lengkap)  
User flow dengan tampilan antarmuka (UI) biasanya lebih kompleks karena mencakup elemen visual seperti warna dan gambar. Jenis user flow ini memberikan visualisasi yang lebih lengkap, membantu desainer dan tim memahami lebih jelas interaksi dan navigasi pengguna.

Detail mengenai jenis-jenis *user flow* dapat dilihat pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1:** Jenis-Jenis User Flow  
(Skilvul, 2022)

No.	Keterangan	Task Flow	Wire Flow	User Flow
1.	Level	sederhana/abstrak	cukup konkrit	kongkrit/jelas
2.	Bentuk	flowchart	wireframe	UI dalam bentuk flow
3.	Representasi	alur bisnis	alur aplikasi (kasar)	alur aplikasi (detail)
4.	Waktu	cepat	lama	lama
5.	Fase	ideation/concept validation	ideation/concept validation	design/prototyping

Tabel di atas membandingkan tiga jenis *user flow*: *Task Flow*, *Wire Flow*, dan *User Flow*, berdasarkan tingkat konkretisasi, bentuk visual, representasi, waktu pengerjaan, dan fase penggunaannya. *Task Flow* bersifat abstrak dan cepat dibuat dalam bentuk *flowchart* yang mewakili alur bisnis dasar, cocok untuk tahap ideasi. *Wire Flow* lebih konkret, menampilkan alur aplikasi kasar dalam bentuk *wireframe*, juga digunakan di tahap validasi konsep. *User Flow* adalah yang paling rinci, menggunakan UI lengkap dalam bentuk alur aplikasi yang detail, sesuai untuk tahap desain atau prototipe, meskipun membutuhkan waktu lebih lama.

Beberapa alat yang dapat digunakan dalam pembuatan user flow meliputi:

- Figjam
- Draw.io
- Whimsical
- Overflow
- Visio

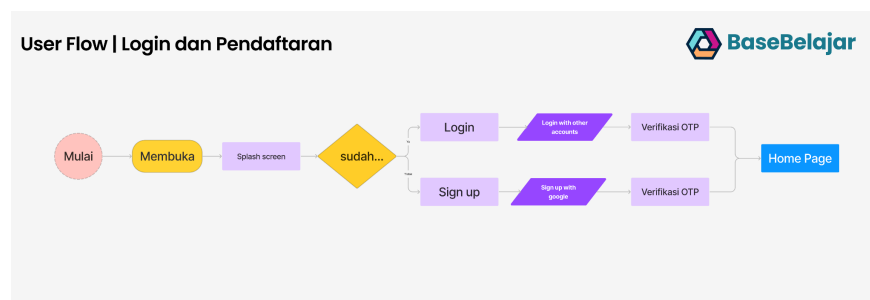
Penting untuk dicatat bahwa aplikasi seperti Adobe Illustrator, meskipun unggul dalam pembuatan ilustrasi vektor, kurang ideal untuk pembuatan user flow karena fungsi utamanya tidak dirancang untuk memetakan alur pengguna.

### 5.3 Contoh Alur Pengguna

Berikut adalah contoh *User Flow* dalam desain UI/UX Aplikasi belajar *online* berbasis *mobile*:

#### 1. Alur Pengguna Pada Proses Login dan Pendaftaran

Berikut akan digambarkan alur proses (*user flow*) login dan pendaftaran pada sebuah aplikasi yang dapat dilihat pada Gambar 5.1. Flow ini menjelaskan langkah-langkah yang dilalui pengguna mulai dari membuka aplikasi hingga berhasil masuk ke *Home Page*.

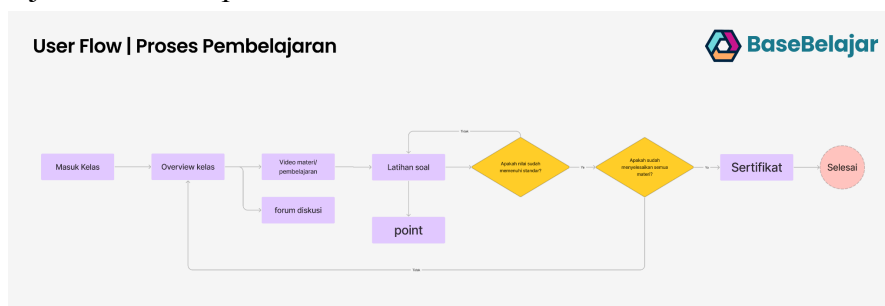


**Gambar 5.1:** User Flow Login dan Pendaftaran

Pada Gambar 5.1, alur dimulai dengan pengguna membuka aplikasi. Setelah itu, pengguna diarahkan untuk memilih antara opsi *Login* atau *Sign up* setelah melalui langkah pengecekan pada simbol belah ketupat. Jika pengguna telah memiliki akun, mereka akan memilih opsi *Login*, yang kemudian akan memverifikasi kredensial mereka, seperti email atau nomor telepon, dengan OTP. Jika pengguna belum memiliki akun, mereka akan memilih opsi *Sign up* dan melalui proses pendaftaran yang juga melibatkan verifikasi OTP. Setelah semua langkah selesai, pengguna akan diarahkan ke *Home Page*.

## 2. Alur Pengguna pada Proses Pembelajaran

Berikut akan dijelaskan alur proses (*user flow*) pembelajaran pada sebuah aplikasi, yang dapat dilihat pada Gambar 5.2. Alur ini menggambarkan perjalanan pengguna dari tahap awal memasuki kelas hingga menyelesaikan proses pembelajaran dan memperoleh sertifikat.



**Gambar 5.2:** *User Flow* Proses Pembelajaran

Pada Gambar 5.2, alur dimulai dengan pengguna masuk ke kelas dan mendapatkan *overview* mengenai kelas yang diikuti. Selanjutnya, pengguna diarahkan untuk mempelajari materi melalui video pembelajaran atau materi lainnya, serta diberikan akses ke forum diskusi untuk mendukung interaksi dan pendalaman materi.

Setelah itu, pengguna akan mengerjakan latihan soal sebagai evaluasi dan memperoleh poin sebagai pengukuran kinerja. Proses ini dilanjutkan dengan tahapan evaluasi yang ditandai dengan simbol belah ketupat, untuk memastikan apakah pengguna telah memenuhi standar pembelajaran. Jika standar belum tercapai, pengguna akan diarahkan kembali ke latihan soal. Jika standar terpenuhi, proses dilanjutkan dengan memastikan semua materi telah diselesaikan.

Apabila seluruh materi telah selesai dan standar pembelajaran terpenuhi, pengguna akan menerima sertifikat sebagai bukti pencapaian. Akhirnya, alur pembelajaran ditutup dengan status selesai. Proses ini dirancang untuk memastikan pengguna memperoleh pengalaman belajar yang terstruktur dan terukur.

## **Bab 6**

### **Mengenal Wireframe**

#### **6.1 Apa Itu *Wireframe***

*Wireframe* adalah representasi visual awal dari tata letak halaman web yang menunjukkan elemen-elemen utama pada setiap halaman. Pada tahap ini, fokus kita terletak pada pengaturan konten dan fungsionalitas halaman sesuai dengan kebutuhan dan alur perjalanan pengguna, sehingga dapat menghasilkan desain yang intuitif dan mudah digunakan. *Wireframe* biasanya dibuat dalam versi low-fidelity (lo-fi), yang membantu perancang untuk:

- Menyajikan informasi dalam bentuk antarmuka sehingga elemen-elemen halaman lebih mudah dipahami secara visual.
- Memberikan gambaran struktur dan tata letak antarmuka yang menunjukkan posisi masing-masing elemen secara keseluruhan.
- Mempercepat proses ideasi dengan menyediakan panduan dasar dalam proses desain awal (Coding Studio, n.d.).

#### **6.2 Alat untuk Membuat *Wireframe***

Beberapa tools populer yang sering digunakan dalam pembuatan *wireframe* meliputi:

- Balsamiq: Tools yang menawarkan tampilan sederhana dan cocok untuk pemula.
- InVision Freehand: Platform kolaborasi real-time yang memungkinkan banyak pengguna bekerja bersama.
- Figma: Tool desain berbasis cloud dengan fitur kolaborasi.
- Sketch: Software desain antarmuka yang banyak digunakan di industri.
- Adobe XD: Tools desain interaktif dengan berbagai fitur untuk prototyping.
- Offline (Menggambar langsung): Pilihan manual dengan menggambar *wireframe* di atas kertas atau papan tulis, yang dapat memberikan kebebasan dalam mendesain awal.

#### **6.3 Komponen dalam *Wireframe***

*Wireframe* terdiri dari beberapa komponen utama yang sering digunakan untuk membentuk struktur halaman, antara lain:

- Header: Area atas halaman yang biasanya berisi logo, menu navigasi, atau informasi penting.
- Input Field: Kolom tempat pengguna mengisi informasi, seperti formulir.
- Button: Tombol interaktif yang mengarahkan pengguna untuk melakukan tindakan tertentu.

- Button Link Text: Teks berbentuk link yang berfungsi sebagai navigasi tambahan.
- Paragraph Placeholder: Area untuk teks atau paragraf deskriptif yang memberi informasi kepada pengguna.
- Visual (Image/Video): Placeholder untuk elemen visual seperti gambar atau video yang mendukung konten halaman.

Komponen-komponen ini dapat diaplikasikan dalam berbagai perangkat, seperti desktop, tablet, dan mobile, dengan menyesuaikan ukuran dan tata letak agar dapat diakses dengan baik pada masing-masing perangkat.

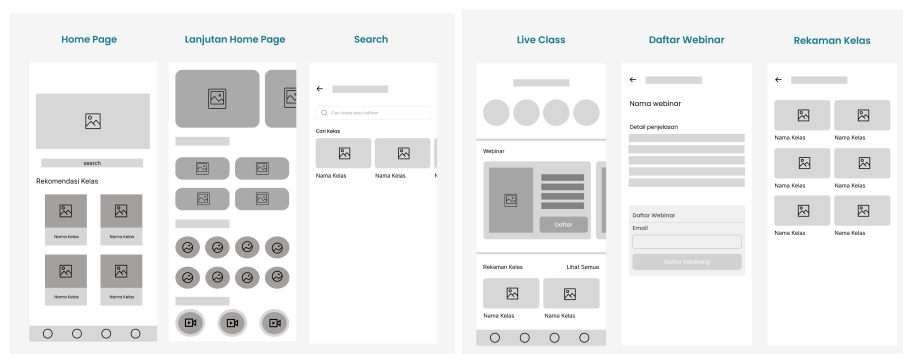
#### 6.4 Tips dalam Membuat Wireframe

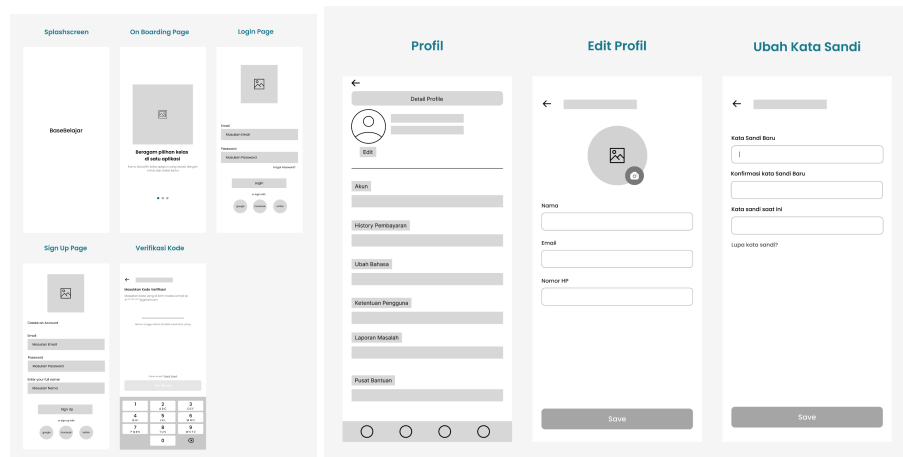
Beberapa tips yang dapat membantu dalam proses pembuatan wireframe antara lain:

- Gunakan warna hitam dan putih untuk menjaga tampilan tetap sederhana dan fokus pada struktur.
- Gunakan maksimal dua jenis font untuk menghindari kekacauan visual dan tetap menjaga konsistensi.
- Berikan placeholder untuk materi visual seperti gambar atau video yang akan ditempatkan nanti.
- Tambahkan tanda untuk setiap komponen sebagai penjelasan opsional untuk mempermudah pemahaman.
- Hindari mempresentasikan wireframe kepada stakeholder agar tidak terjadi salah persepsi, karena wireframe masih merupakan draft kasar dari tampilan final.

#### 6.5 Contoh Wireframe

Berikut contoh wireframe untuk aplikasi yang mencakup beberapa fitur penting dalam desain antarmuka pengguna (UI). Wireframe ini memberikan gambaran visual dari halaman-halaman yang akan ada dalam aplikasi, termasuk halaman utama, pencarian, live class, dan profil pengguna.





**Gambar 6.1:** Wireframe

Gambar 6.1 menunjukkan *wireframe* yang menggambarkan beberapa halaman penting dalam aplikasi, yaitu halaman utama (*Homepage*), *live class*, *login page*, dan profil pengguna. Pada halaman utama (*Homepage*), pengguna dapat melihat berbagai opsi navigasi yang mudah diakses melalui ikon-ikon di bagian bawah layar. Halaman ini dirancang untuk memberikan akses cepat ke berbagai fitur utama aplikasi, seperti pencarian dan kategori lainnya. Pada *live class*, *wireframe* menampilkan elemen-elemen interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam kelas secara langsung. Halaman ini berfokus pada kemudahan akses ke sesi kelas dan konten terkait.

*Login page* menunjukkan form untuk pengguna agar dapat masuk ke dalam aplikasi. Pada halaman ini terdapat input untuk *username* dan *password*, serta tombol untuk *login* yang memberikan akses ke aplikasi setelah autentikasi. Terakhir, pada halaman profil, pengguna dapat melihat dan mengelola informasi pribadi mereka. Tersedia opsi untuk mengedit profil dan mengubah kata sandi, yang memberikan kontrol penuh kepada pengguna atas akun mereka.

## Bab 7

### Dasar-Dasar Desain UI

#### 7.1 Apa Itu Antarmuka Pengguna (User Interface)

Antarmuka Pengguna, atau *User Interface* (UI), merupakan jembatan antara pengguna dan sistem perangkat lunak atau perangkat keras. UI mencakup elemen-elemen visual yang memungkinkan interaksi manusia dengan mesin, dari perangkat rumah tangga, aplikasi, hingga situs web. Desain UI bertujuan tidak hanya untuk estetika, tetapi juga untuk memastikan bahwa perangkat lunak dapat digunakan dengan efisien, intuitif, dan mudah dipahami. Dengan memadukan visual, fungsi, dan navigasi yang baik, desain UI mampu menciptakan pengalaman pengguna (*User Experience* atau UX) yang positif dan efektif.

##### 1. Alat untuk Desain UI

Beberapa alat desain UI yang sering digunakan oleh para desainer, antara lain:

- Figma: Platform berbasis *cloud* yang memungkinkan kolaborasi antar desainer secara *real-time* dan fleksibel. Figma mendukung pembuatan *wireframe*, prototyping, serta handover untuk developer.
- Sketch: Aplikasi desain khusus Mac OS yang sering digunakan untuk membuat desain UI dan UX dengan antarmuka sederhana dan alat yang intuitif.
- Adobe XD: Aplikasi dari Adobe yang menawarkan fitur desain UI/UX yang lengkap, seperti prototyping, pembuatan interaksi, dan animasi.

##### 2. Kelebihan Figma:

Beberapa kelebihan dari figma adalah sebagai berikut:

- Antarmuka Sederhana dan Ringan: Figma bisa diakses dari perangkat dengan spesifikasi rendah dan tetap memberikan performa yang optimal.
- Berbasis *Cloud* dan Kolaboratif: Figma memungkinkan desainer untuk bekerja sama dalam proyek yang sama secara daring.
- Fitur *Prototyping*: Memungkinkan pengujian interaksi yang mendalam dengan transisi dan animasi.
- Dukungan Banyak Platform: Dapat digunakan di berbagai sistem operasi, seperti Windows, Mac OS, dan Linux.
- Fitur Handover ke Developer: Memudahkan pengembang dalam mengimplementasikan desain ke dalam kode.

### 3. Kekurangan Figma:

Selain memiliki banyak kelebihan, Figma juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Koneksi Internet Diperlukan: Karena berbasis *cloud*, koneksi internet yang tidak stabil dapat menghambat proses desain.
- Pemeliharaan Server: Saat terjadi pemeliharaan, akses ke Figma bisa terbatas atau terganggu.

## 7.2 Komponen dasar dalam design UI

Berikut adalah penjelasan mengenai komponen dasar dalam design UI:

### 1. Dasar Tipografi

Tipografi dalam UI adalah seni menyusun teks agar memiliki estetika dan keterbacaan yang optimal. Font, ukuran, jarak, dan warna teks sangat berpengaruh terhadap kenyamanan visual pengguna. Tipografi yang baik meningkatkan kenyamanan dan keterbacaan, membantu pengguna dalam memahami informasi secara efisien.

- *Cap Height*: Tinggi dari huruf kapital.
- *X Height*: Tinggi karakter huruf kecil dari garis dasar hingga atas.
- *Baseline*: Garis di mana setiap huruf diletakkan.
- *Letter Spacing*: Jarak antara huruf yang satu dengan yang lain, mempengaruhi kejelasan tampilan.
- *Leading/Line Height*: Jarak antar baris teks, berfungsi untuk meningkatkan keterbacaan.

### 2. Pemilihan Jenis Huruf (*Typeface*)

*Typeface* atau jenis huruf adalah elemen utama yang menyampaikan identitas visual. *Typeface* yang tepat, seperti *sans serif* atau *serif*, dapat memengaruhi kesan aplikasi atau situs web. Font-font populer yang biasa digunakan dalam desain UI meliputi *Inter*, *Roboto*, *Helvetica*, *Open Sans*, *SF Pro*, *Circular Std*, dan *Museo*.

Hierarki ukuran membantu pengguna dalam menavigasi dan memahami elemen penting. Contoh hirarki ukuran:

- *Title 1*: 24 pt, Inter-Medium, *letter spacing* 0,5
- *Title 2*: 20 pt, Inter-Medium, *letter spacing* 0,5
- *Title 3*: 18 pt, Inter-Medium, *letter spacing* 0,5
- *Headline*: 18 pt, Inter-SemiBold, *letter spacing* 0,5
- *Subheadline*: 16 pt, Inter-SemiBold, *letter spacing* 0,3
- *Body Copy*: 14 pt, Inter-Regular, *letter spacing* 0,3
- *Caption 1*: 12 pt, Inter-Regular, *letter spacing* 0,2
- *Caption 2*: 11 pt, Inter-Regular, *letter spacing* 0,2



- *Text Field*: 18 pt, Inter-Regular, *letter spacing* 0,5
- *Button*: 16 pt, Inter-SemiBold, *letter spacing* 0,5

### 3. Penempatan Jarak (*Spacing*)

*Spacing* adalah penempatan ruang di antara elemen-elemen antarmuka. *Spacing* memudahkan pengguna untuk memahami hubungan antar elemen dan mencegah tampilan terlihat padat. Umumnya, ukuran *spacing* mengikuti kelipatan 4, seperti 4px, 8px, 16px, dan seterusnya.

### 4. Pemilihan Warna (*Coloring*)

Warna berfungsi sebagai identitas visual dan panduan navigasi. Beberapa teknik pemilihan warna dalam UI:

- *Complementary*: Warna berlawanan di *color wheel*, menciptakan kontras yang kuat.
- *Analogous*: Warna yang bersebelahan di *color wheel* memberikan kesan harmoni.
- *Triadic*: Kombinasi tiga warna yang berjarak sama di *color wheel* menghasilkan tampilan cerah.
- *Rectangle (Tetradic)*: Kombinasi dua pasang warna berlawanan untuk nuansa kaya.

### 5. Struktur Warna dalam UI

Struktur warna pada UI mencakup warna utama (*primary*), warna netral, dan warna aksen. Warna utama menjadi ciri khas aplikasi, sedangkan warna netral seperti abu-abu memberikan tampilan yang lebih tenang. Sementara warna aksen digunakan untuk memberi perhatian pada elemen tertentu.

- **Aksesibilitas Warna**  
UI yang baik memperhatikan kebutuhan pengguna dengan keterbatasan visual, seperti buta warna. Standar WCAG memberikan panduan aksesibilitas untuk memastikan warna yang digunakan dapat terlihat oleh semua pengguna.
- **Situs untuk Palet Warna**
  - *Colors.co*: Pembuat palet otomatis berdasarkan warna favorit.
  - *Colorhunt.co*: Menyediakan beragam palet yang bisa diunduh.
  - *Happyhues.co*: Inspirasi palet warna lengkap dengan contoh penggunaan.

## 7.3 Prinsip-Prinsip UX dalam Desain UI (Ux Law)

Prinsip-prinsip UX berikut memberikan panduan dasar dalam merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif, fungsional, dan mempermudah interaksi pengguna. Menerapkan prinsip-prinsip ini dapat membantu menciptakan pengalaman yang lebih mulus dan efektif bagi pengguna saat berinteraksi dengan

aplikasi atau situs web. Berikut penjelasan lebih rinci tentang prinsip-prinsip UX yang perlu dipahami dalam desain UI:

### 1. Hukum Kedekatan (*Law of Proximity*)

Hukum ini menyatakan bahwa elemen-elemen yang saling berhubungan atau memiliki fungsi yang sama sebaiknya diletakkan berdekatan satu sama lain. Dengan menempatkan elemen-elemen ini dalam jarak yang dekat, pengguna dapat dengan cepat mengidentifikasi keterkaitan antara elemen-elemen tersebut dan memahami cara kerja atau fungsi bagian tersebut. Contoh penerapan hukum ini dapat dilihat pada menu navigasi, di mana opsi terkait dikelompokkan, atau pada formulir pengisian data yang memiliki elemen seperti nama depan, nama belakang, dan email dalam satu area. Penggunaan *Law of Proximity* membantu meminimalkan kebingungan dan mempermudah pengguna dalam menemukan informasi yang diperlukan.

### 2. Hukum Wilayah Umum (*Law of Common Region*)

Hukum Wilayah Umum berfokus pada penggunaan batas atau area yang jelas untuk mengelompokkan elemen-elemen yang berkaitan. Dengan menggunakan kotak, garis, atau warna latar yang sama, pengguna dapat memahami bahwa elemen-elemen tersebut berada dalam kelompok yang sama atau memiliki fungsi yang serupa. Misalnya, dalam *dashboard* aplikasi, ikon dan informasi terkait biasanya dikelompokkan dalam satu wilayah dengan batas atau latar warna yang serupa, sehingga pengguna dapat lebih mudah menemukan informasi yang relevan. Prinsip ini sangat berguna dalam desain form, kartu informasi, atau tombol aksi yang memiliki kategori spesifik. Penggunaan batas-batas ini memberikan struktur yang lebih jelas dan membantu pengguna dalam melakukan navigasi dengan lebih mudah.

### 3. Hukum Fitt (*Fitt's Law*)

Fitt's Law menyatakan bahwa semakin besar ukuran objek dan semakin dekat letaknya, maka objek tersebut akan lebih mudah dijangkau dan digunakan oleh pengguna. Dengan kata lain, objek yang sering diakses sebaiknya dirancang lebih besar dan ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau. Prinsip ini sangat relevan dalam desain UI, khususnya dalam membuat tombol aksi utama atau elemen navigasi yang sering digunakan. Sebagai contoh, tombol *Call to Action* pada aplikasi biasanya dibuat lebih besar dengan warna mencolok untuk menarik perhatian dan mempermudah pengguna dalam melakukan tindakan. Fitt's Law menyoroti pentingnya pengaturan ukuran dan posisi yang optimal, terutama pada layar perangkat mobile yang memiliki ruang terbatas.

## **Bab 8**

### **Mengenal Apa itu *Design System***

#### **8.1 Pengenalan Design System**

Sistem desain atau biasa disebut *Design System* adalah kerangka kerja yang terdiri dari komponen-komponen yang dapat digunakan kembali dalam proses perancangan dan pengembangan produk digital. Komponen ini mencakup aspek desain visual serta kode pemrograman, yang bekerja sama untuk menciptakan produk yang konsisten dan mudah dikembangkan. Setiap desain memiliki aturan penggunaannya sendiri yang memastikan keselarasan dan efisiensi pada produk akhir. Dengan demikian, *design system* bisa diibaratkan seperti permainan lego, di mana setiap komponen, seperti balok lego, dapat dirakit menjadi produk yang lebih besar. Dalam implementasinya, *design system* menjadi jembatan antara desainer (dalam bidang *design ops*) dan pengembang *front-end* untuk memastikan kolaborasi berjalan lancar.

Perbedaan utama antara *design system* dan *UI kit* adalah bahwa *design system* mencakup elemen desain serta aturan kode pemrograman untuk *component library* yang akan digunakan oleh pengembang, sedangkan *UI kit* hanya mencakup aturan desain visual.

Keuntungan dari Desain Sistem:

- **Konsistensi:** Menjaga agar tampilan antarmuka pengguna (UI) dan kode *front-end* tetap selaras di seluruh aplikasi.
- **Efisiensi:** Mempercepat proses kerja antara desainer UI dan pengembang, karena setiap komponen telah didefinisikan dan dapat digunakan kembali.
- **Fleksibilitas Produk:** Mampu mengakomodasi kebutuhan pengembangan produk di masa mendatang karena memiliki komponen dasar yang sudah terstruktur.

#### **8.2 Komponen dalam *Design System***

*Design system* memiliki struktur seperti tabel periodik dalam kimia, di mana setiap elemen memiliki tempat dan peran tersendiri. Salah satu model yang umum digunakan adalah *Atomic Design System*, yang membagi komponen desain menjadi tiga kategori utama: *Atomic*, *Molecule*, dan *Organism*.

### 1. Komponen Atomik

Komponen ini adalah elemen dasar yang menjadi pondasi dalam desain. Komponen ini tidak dapat dipecah lagi, sehingga berfungsi sebagai blok utama untuk membangun elemen yang lebih kompleks. Contohnya meliputi:

- Palet Warna: Sekumpulan warna yang digunakan dalam produk untuk memastikan konsistensi.
- Tipografi (Typography): Pengaturan jenis huruf dan hierarki teks untuk antarmuka.
- Gaya Ikon (Icon Style): Standar ikon yang digunakan dalam aplikasi, mencakup bentuk dan ukuran.
- Kolom Input (Input Field): Desain kolom input yang digunakan untuk memasukkan data pengguna.
- Pedoman Tombol (Button Style Guide): Panduan untuk desain tombol, termasuk warna, ukuran, dan keadaan (aktif, nonaktif, *hover*, ditekan).

### 2. Komponen Molekul

Molekul adalah gabungan dari beberapa komponen atomic untuk membentuk elemen yang lebih kompleks, tetapi masih berfungsi sebagai satu kesatuan. Contohnya:

- Header Bar: Komponen utama yang berada di bagian atas layar, berisi logo, menu, atau navigasi.
- Tabbing: Fitur untuk mengelompokkan konten berdasarkan tab.
- Navigation Bar: Komponen navigasi yang membantu pengguna berpindah antar halaman.
- Action List: Daftar tindakan atau pilihan yang dapat diambil oleh pengguna.

### 3. Komponen Organisme

Organism adalah kumpulan beberapa *molecule* yang bekerja sama dalam satu unit untuk tujuan tertentu. Contohnya:

- Action Sheet: Pilihan tindakan yang muncul dalam bentuk modal di bagian bawah.
- Pop-up: Jendela informasi atau notifikasi yang muncul di tengah layar.
- Notification Stacked: Tampilan notifikasi yang ditumpuk untuk memberikan informasi.

### 8.3 Praktik Membuat UI Kit Menggunakan Design System

Dalam pembuatan UI kit, terdapat beberapa situs dan alat bantu yang menjadi referensi dan sumber komponen:

- Repository Design System: Situs seperti *Design System Repo* menyediakan panduan dan referensi untuk membangun design system.
- Logo Ipsum: Situs ini menyediakan logo sementara untuk digunakan dalam UI kit pada Figma atau alat desain lainnya.
- Eva Design System: Menyediakan panduan warna yang terstruktur untuk mendukung konsistensi palet warna.

### 8.4 Elemen-Elemen dalam *Design System*

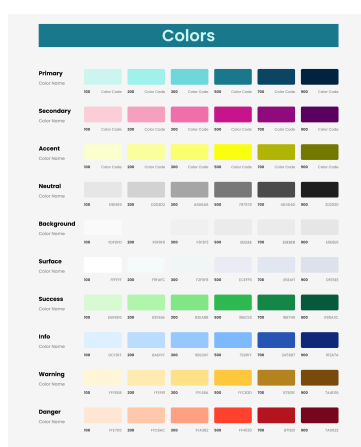
Berikut adalah penjelasan mengenai elemen-elemen dalam *design system*

#### 1. Penggunaan Logo

Logo adalah simbol visual yang menjadi identitas suatu produk atau merek. Dalam *design system*, logo digunakan untuk menjaga keselarasan branding pada setiap komponen produk. Logo biasanya ditempatkan pada header atau bagian atas layar untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah mengenali merek. Logo juga sering digunakan pada elemen seperti ikon aplikasi atau tombol utama.

#### 2. Pemilihan warna (*Coloring*)

Warna adalah elemen visual yang penting dalam *design system*. Pilihan warna menentukan kesan pertama pengguna dan menjadi penunjuk identitas merek. Ada beberapa teknik pemilihan warna, seperti *complementary* (warna kontras dari *color wheel*), *analogous* (warna bersebelahan), *triadic* (kombinasi segitiga untuk warna cerah), dan *rectangle/tetradict* (menggunakan dua pasang warna kontras yang berlawanan).



Gambar 8.1: Color Palette

Dalam Gambar 8.1 Color Palette, struktur warna dalam desain UI meliputi:

- **Primary:** Warna utama yang dominan, seringkali merepresentasikan identitas merek.
- **Neutral:** Warna netral, seperti abu-abu, yang digunakan untuk memberikan keseimbangan visual.
- **Accent:** Warna yang lebih cerah untuk menarik perhatian, biasanya diterapkan pada elemen seperti tombol atau ikon.

Selain itu, palet warna juga dapat mencakup kategori tambahan seperti:

- **Neutral:** Warna netral tambahan untuk teks atau elemen sekunder yang meminimalkan gangguan pada desain utama.
- **Background:** Warna latar belakang yang digunakan untuk memberikan kontras yang baik dengan elemen lain pada layar.
- **Surface:** Warna permukaan untuk elemen seperti kartu atau container, yang memberikan kedalaman atau layering dalam desain.
- **Success:** Warna yang merepresentasikan keberhasilan, seringkali digunakan pada pesan atau ikon yang menandakan tindakan berhasil dilakukan (biasanya hijau).
- **Info:** Warna untuk menyampaikan informasi tambahan atau penjelasan, biasanya biru untuk memberikan kesan tenang dan dapat dipercaya.
- **Warning:** Warna yang digunakan untuk memberi peringatan kepada pengguna, seringkali kuning atau oranye untuk menarik perhatian tanpa menimbulkan rasa panik.
- **Danger:** Warna untuk menandakan adanya bahaya atau kesalahan, biasanya merah untuk memberikan sinyal kuat kepada pengguna.

Struktur warna ini membantu menciptakan desain yang konsisten, intuitif, dan menarik secara visual, sekaligus memberikan arahan kepada pengguna tentang fungsi dan pentingnya elemen tertentu dalam aplikasi.

### 3. Pemilihan gaya teks (*Typography*)

Gaya teks atau *text style* mencakup pengaturan jenis huruf (typeface), ukuran, ketebalan, dan *letter spacing* untuk memastikan konsistensi teks di seluruh produk.

## Bab 9

### Praktik Membuat UI

#### 9.1 Praktik membuat UI pada Halaman Login dan Pendaftaran

Pada halaman login, UI berfokus untuk memudahkan pengguna mengakses akun mereka dengan cepat dan efisien. Dalam proses pembuatan halaman ini, kita dapat menggunakan berbagai *shortcut* yang mempercepat pembuatan dan pengaturan komponen. beberapa *shortcut* yang dapat digunakan di Figma untuk mempercepat proses desain:

##### 1. Layar Pembuka (*Splash Screen*)

Tampilan pertama yang dilihat pengguna adalah logo *BaseBelajar* dengan latar belakang berwarna biru tua. Ini dapat dibuat dengan *shortcut*:

- F: untuk membuat *frame* sebagai dasar latar belakang.
- T: untuk menambahkan teks pada layar, seperti nama aplikasi.

##### 2. Notifikasi Izin (*Permission Notification*)

Setelah layar pembuka, aplikasi meminta izin untuk mengirimkan notifikasi. Untuk mendesain ini:

- R: untuk membuat *rectangle* sebagai dasar untuk jendela notifikasi.
- Shift + R: untuk menambahkan border atau garis di sekitar notifikasi jika diperlukan.

##### 3. Tampilan *Onboarding*

Tampilan *onboarding* menjelaskan fitur aplikasi, dengan ilustrasi di bagian atas dan tombol *Log In* atau *Sign Up* di bagian bawah.

- F: untuk membuat *frame* sebagai dasar setiap layar *onboarding*.
- Shift + I: untuk mengakses komponen atau ilustrasi yang ingin ditambahkan.
- T: untuk menambahkan teks deskripsi singkat.

##### 4. Halaman Login

Pada halaman login, pengguna memasukkan *email* dan *password*. *Input field* dan tombol disusun secara konsisten untuk memudahkan akses.

- F: untuk membuat *frame* yang menjadi dasar halaman login.
- R: untuk membuat *rectangle* yang berfungsi sebagai *input field*.
- Shift + R: untuk memberikan *border* atau outline pada *input field* jika diinginkan.
- T: untuk menambahkan teks label, seperti “Email” dan “Password”.
- Ctrl + D (Windows) atau Cmd + D (Mac): untuk menduplikasi elemen seperti *input field* atau tombol.

### 5. Halaman Pendaftaran (*Sign Up*)

Pada halaman ini, pengguna mengisi formulir untuk pendaftaran dengan informasi *email*, *password*, dan *nama lengkap*.

- R: untuk membuat kotak atau *input field* di mana pengguna memasukkan informasi mereka.
- Ctrl + G (Windows) atau Cmd + G (Mac): untuk mengelompokkan elemen terkait, seperti *input field* dan label, agar lebih mudah dikelola.
- Shift + I: untuk menambahkan ikon dari pustaka ikon jika diperlukan, seperti ikon Google atau Facebook.

### 6. Verifikasi Kode

Setelah pendaftaran, pengguna diarahkan ke halaman verifikasi kode yang dikirimkan ke email mereka.

- Shift + A: untuk menggunakan fungsi *Auto Layout* saat menyusun kotak verifikasi atau kode angka agar otomatis rapi.
- T: untuk menambahkan teks instruksi seperti “Masukkan Kode Verifikasi”.

### 7. Halaman Lupa Kata Sandi

Jika pengguna lupa kata sandi, mereka dapat memasukkan email untuk menerima kode verifikasi.

- T: untuk menambahkan instruksi atau penjelasan terkait pemulihan kata sandi.
- Shift + I: untuk memasukkan ikon (jika ingin menambahkan ikon bantuan atau ilustrasi).

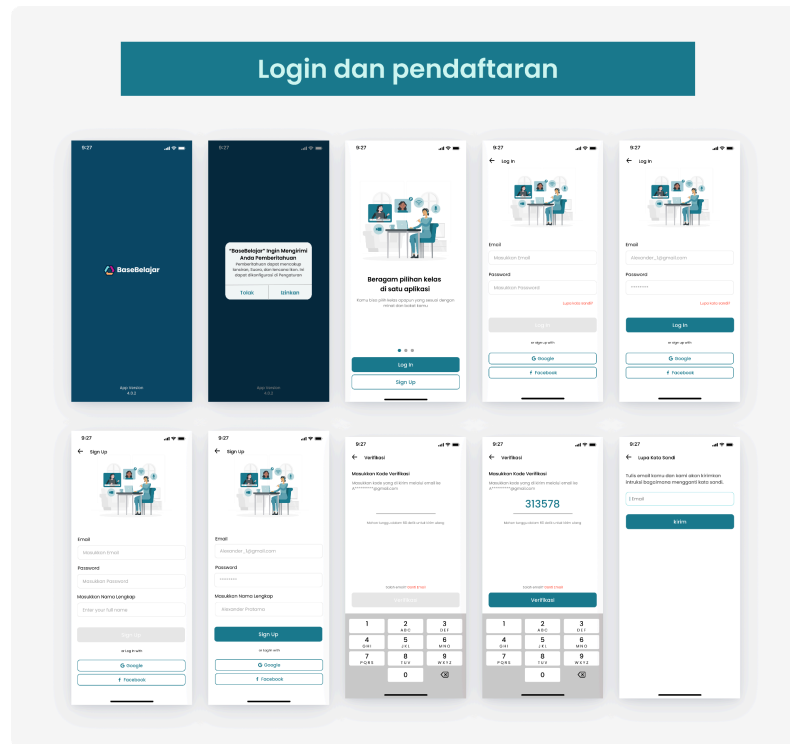
### 8. Shortcut Tambahan untuk Mempermudah Desain UI:

Berikut beberapa shortcut tambahan yang bisa digunakan untuk mempermudah membuat design UI:

- Z: untuk mengaktifkan fitur *zoom* dan memperbesar atau memperkecil tampilan.
- Ctrl + G (Windows) atau Cmd + G (Mac): untuk mengelompokkan elemen terkait.
- Alt + Drag (Windows) atau Option + Drag (Mac): untuk menyalin elemen dengan cepat.
- Ctrl + Alt + R (Windows) atau Cmd + Option + R (Mac): untuk mereset elemen ke posisi awal.
- Ctrl + Shift + K (Windows) atau Cmd + Shift + K (Mac): untuk mengimpor gambar atau ikon dari file eksternal.

Dengan memanfaatkan *shortcut* ini di Figma, desainer dapat bekerja lebih efisien saat membuat UI halaman login, menghemat waktu dalam membuat komponen berulang, serta menyusun elemen dengan rapi dan konsisten.





**Gambar 9.1:** Tampilan UI login dan Pendaftaran

Gambar 9.1 diatas merupakan tampilan proses *login* dan *pendaftaran* pada aplikasi bernama *BaseBelajar*. Berikut adalah penjelasan detail mengenai setiap bagian dari antarmuka halaman login:

1. **Layar Pembuka (*Splash Screen*)**  
Tampilan pertama yang dilihat pengguna saat membuka aplikasi adalah logo *BaseBelajar* di tengah layar dengan latar belakang biru tua. Ini berfungsi untuk memperkenalkan identitas aplikasi dan memberikan kesan pertama yang profesional.
2. **Notifikasi Izin (*Permission Notification*)**  
Setelah layar pembuka, aplikasi meminta izin untuk mengirimkan notifikasi. Notifikasi ini penting untuk memberi tahu pengguna tentang pembaruan atau informasi terkait kelas. Pengguna memiliki opsi untuk mengizinkan atau menolak notifikasi tersebut.
3. **Tampilan *Onboarding***  
Tampilan onboarding ini menjelaskan bahwa aplikasi menyediakan berbagai pilihan kelas. Terdapat ilustrasi dan teks singkat untuk menjelaskan fitur utama aplikasi. Pengguna juga dapat memilih untuk *Log In* atau *Sign Up* pada bagian bawah layar.

#### 4. Halaman Login

Pada halaman login, pengguna dapat memasukkan *email* dan *password* mereka. Jika pengguna lupa kata sandi, ada opsi *Lupa kata sandi* di sebelah kanan. Pengguna juga bisa melakukan login menggunakan akun Google atau Facebook, yang mempercepat proses akses tanpa harus memasukkan informasi manual.

#### 5. Halaman Pendaftaran (*Sign Up*)

Bagi pengguna baru, halaman ini memberikan formulir untuk mengisi email, password, dan nama lengkap. Terdapat opsi untuk mendaftar menggunakan Google atau Facebook agar proses pendaftaran lebih praktis dan cepat.

#### 6. Verifikasi Kode

Setelah mendaftar, pengguna akan diarahkan ke halaman verifikasi untuk memasukkan kode yang dikirimkan ke email mereka. Proses ini bertujuan untuk mengonfirmasi identitas pengguna dan memastikan bahwa email yang digunakan valid.

#### 7. Halaman Lupa Kata Sandi

Jika pengguna lupa kata sandi, mereka dapat memasukkan alamat email untuk menerima kode verifikasi yang memungkinkan mereka mereset kata sandi dan memulihkan akses ke akun mereka.

Setiap halaman dirancang dengan antarmuka yang sederhana, bersih, dan konsisten menggunakan warna dan ikon yang seragam, memberikan pengalaman yang intuitif bagi pengguna. Elemen-elemen seperti tombol dan *input field* dibuat besar dan mudah dilihat, memastikan aksesibilitas dan kemudahan navigasi.

### 9.2 Praktik membuat UI pada Halaman Home

Halaman home bertindak sebagai *landing page* utama dimana pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur aplikasi. Pada halaman ini, beberapa elemen penting yang sering muncul adalah:

1. Menu Navigasi: Fungsi utama pada halaman home yang memungkinkan pengguna berpindah ke halaman-halaman lain di aplikasi, seperti *profile*, *settings*, atau *class list*. Menu navigasi ini biasanya terletak di bagian bawah atau atas layar agar mudah dijangkau.
2. Kelas Populer: Seksi ini menampilkan kelas atau konten yang populer di kalangan pengguna. Elemen ini membantu pengguna menemukan topik atau materi yang diminati banyak orang, dan dapat ditempatkan dengan gambar atau kartu kecil untuk menarik perhatian.
3. Promo: Bagian promo berguna untuk menarik perhatian pengguna terhadap penawaran spesial, diskon, atau akses ke konten premium. Bagian ini bisa

## **Bab 10**

### **UX Writing**

#### **10.1 Apa itu *UX Writing***

UX Writing adalah proses mendesain kata-kata yang digunakan dalam antarmuka pengguna (UI), bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Seorang UX Writer tidak hanya menulis teks, tetapi juga menciptakan elemen-elemen teks yang dapat membantu pengguna memahami antarmuka dengan mudah, serta memastikan interaksi pengguna dengan sistem berjalan lancar dan tanpa hambatan.

Tugas utama seorang UX Writer adalah untuk mempermudah pengguna dalam mencapai tujuan mereka dengan cara yang lebih efisien. Hal ini dilakukan melalui pemilihan kata-kata yang jelas dan mudah dipahami, dengan tetap mempertahankan suara dan tone merek. UX Writer berfokus pada kejelasan dan kesederhanaan, untuk menciptakan pengalaman pengguna yang tidak membingungkan dan dapat diikuti dengan mudah.

#### **10.2 Tugas Seorang *UX Writer***

Berikut merupakan proses kerja seorang UX Writer:

##### **1. Observasi Permasalahan:**

UX Writer mulai dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna. Hal ini mencakup pengamatan terhadap bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi atau produk dan tantangan yang mereka temui dalam menggunakan fitur-fitur tertentu.

##### **2. *Brainstorming* Ide:**

Setelah memahami permasalahan, UX Writer melakukan brainstorming untuk menghasilkan berbagai opsi copy yang dapat digunakan dalam antarmuka. Pada tahap ini, kreativitas sangat dibutuhkan untuk menghasilkan teks yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

##### **3. Menyusun Opsi:**

Berdasarkan ide-ide yang sudah ada, UX Writer menyusun beberapa alternatif teks yang dapat digunakan. Setiap opsi harus mempertimbangkan efektivitas dan kesesuaian dengan konteks serta tujuan interaksi.

##### **4. *Polling/Testing Copy***

Opsi-opsi copy yang sudah disusun kemudian diuji melalui polling atau pengujian

A/B testing. Tujuannya untuk mengetahui mana yang paling efektif dan diterima oleh pengguna dalam situasi yang sesungguhnya.

#### 5. *Deliver to Developer*

Setelah mendapatkan salinan yang paling sesuai, copy tersebut diserahkan kepada tim pengembang untuk implementasi ke dalam UI produk. UX Writer berperan dalam memastikan bahwa teks yang disampaikan tetap sesuai dengan desain dan konteks penggunaan.

### 10.3 Alat yang Digunakan

Untuk mendukung pekerjaan sehari-hari, UX Writer memanfaatkan berbagai tools untuk memastikan kualitas teks yang dihasilkan. Beberapa alat yang umum digunakan antara lain:

1. Grammarly: Untuk memeriksa kesalahan tata bahasa dan ejaan.
2. Wordtune: Membantu dalam menyusun teks yang lebih jelas dan komunikatif.
3. Google Docs: Memfasilitasi kolaborasi dan penyuntingan secara real-time.
4. Confluence: Sebagai platform dokumentasi untuk menyimpan dan berbagi materi UX Writing dengan tim.
5. Notion: Digunakan untuk manajemen ide dan proyek UX Writing, serta berbagi dokumen dengan tim.

### 10.4 Keterampilan yang Dibutuhkan

Seorang *UX Writer* membutuhkan keterampilan yang beragam untuk menghasilkan copy yang efektif:

1. *User-Centric*: Memahami kebutuhan dan harapan pengguna adalah kunci dalam menulis copy yang relevan dan berguna.
2. *Data-Driven*: Menggunakan data yang diperoleh dari pengguna atau pengujian untuk memandu keputusan penulisan.
3. Kreatif: Mampu menghasilkan teks yang tidak hanya jelas, tetapi juga menarik dan sesuai dengan brand voice.
4. *Strategic Thinker*: Memikirkan tujuan jangka panjang dan dampak dari setiap kata yang digunakan pada pengalaman pengguna.
5. Berempati: Memahami dan merasakan pengalaman pengguna, serta berusaha memberikan solusi yang sesuai untuk masalah mereka.
6. Menguasai Bahasa Asing: Kemampuan menulis dalam berbagai bahasa untuk audiens internasional atau multibahasa.
7. Berorientasi pada Detail: Memperhatikan setiap detail kecil dalam teks, karena elemen-elemen kecil dapat mempengaruhi keseluruhan pengalaman pengguna.

#### **10.4 Pentingnya Menghindari Lorem Ipsum**

Jangan pernah menggunakan "Lorem Ipsum" saat membuat UI Design karena meskipun sering digunakan sebagai placeholder, Lorem Ipsum tidak relevan dengan konten yang akan ditampilkan dan dapat menyebabkan kebingungan dalam implementasi desain.

Lorem Ipsum tidak mencerminkan informasi yang akan dilihat oleh pengguna akhir dan tidak memberikan gambaran yang jelas tentang pengalaman pengguna yang diinginkan. Sebagai gantinya, gunakan teks yang lebih relevan dan realistis, meskipun hanya sebagai placeholder sementara, untuk memberi gambaran yang lebih akurat mengenai desain dan alur interaksi.

#### **10.5 Cara Mendokumentasikan UX Writing**

Dokumentasi UX Writing berperan sebagai sumber kebenaran yang konsisten bagi seluruh tim. Dalam proses desain produk digital, konsistensi adalah hal yang sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang mulus.

Dengan memiliki dokumentasi yang jelas, tim dapat memastikan bahwa elemen-elemen teks yang digunakan di UI tidak hanya sesuai dengan tujuan komunikasi produk, tetapi juga relevan dan tepat konteks. Setiap teks, tombol, dan label yang ada pada antarmuka harus diatur dengan cermat, dan dokumentasi berfungsi untuk menjaga ketepatan dan keseragaman ini.

Dokumentasi UX Writing yang baik membantu meningkatkan kolaborasi antara desainer, pengembang, dan UX Writer. Ketika setiap elemen teks tercatat dengan jelas dalam dokumentasi, maka semua anggota tim baik yang terlibat langsung dalam desain visual maupun pengembangan teknis dapat merujuk pada sumber yang sama. Hal ini mengurangi kebingungan dan potensi inkonsistensi, serta memungkinkan proses pengembangan berjalan lebih lancar. Selain itu, dengan dokumentasi yang dapat diakses oleh semua pihak, tim dapat lebih mudah berbagi informasi dan memastikan bahwa semua bagian dari UI berfungsi sesuai harapan.

#### **10.6 Keuntungan Dokumentasi UX Writing yang Baik**

Berikut merupakan beberapa keuntungan dokumentasi UX Writing yang baik:

1. **Konsistensi dalam Penggunaan Kata:**
  - Dokumentasi UX Writing memastikan penggunaan istilah yang konsisten di seluruh antarmuka, seperti memastikan tombol menggunakan istilah yang seragam ("Daftar" dan "Sign Up").
  - Konsistensi ini memudahkan pengguna untuk memahami aplikasi dengan lebih cepat dan mengurangi kebingungan.

2. Memudahkan Pembaruan dan Perbaikan:

- Dengan dokumentasi yang jelas, pembaruan teks dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.
- Setiap perubahan dapat diterapkan tanpa merusak integritas desain dan konsistensi teks yang ada, serta membantu pengelolaan perubahan secara efektif.

3. Referensi Cepat untuk Tim:

- Dokumentasi yang rapi memungkinkan tim untuk mengakses teks yang sudah disetujui dengan mudah dan cepat.
- Meminimalkan risiko perubahan yang tidak disetujui atau bertentangan dengan desain yang telah diputuskan, memperlancar alur kerja antar anggota tim.

Dengan adanya dokumentasi UX Writing yang baik, tim dapat bekerja lebih efisien dan terarah dalam menciptakan pengalaman pengguna yang konsisten dan berkualitas. Dokumentasi ini tidak hanya membantu menjaga keseragaman bahasa dan istilah, tetapi juga memudahkan proses pembaruan, perbaikan, serta kolaborasi antar tim. Pada akhirnya, dokumentasi yang terstruktur akan mendukung pengembangan produk yang lebih optimal dan ramah pengguna.

## **Bab 11**

### **Prototyping**

#### **11.1 Apa itu UI Prototyping**

Prototyping adalah tahapan penting dalam desain UI yang berfungsi untuk merealisasikan dan menguji konsep desain sebelum diterapkan pada produk akhir. Prototype adalah representasi visual dari tampilan produk yang belum sepenuhnya dikembangkan, yang memungkinkan desainer dan pengembang untuk menguji interaksi dan elemen-elemen desain secara langsung. Prototyping memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana desain akan berfungsi dalam dunia nyata, dengan tujuan untuk mendapatkan feedback awal dari pengguna dan tim untuk meminimalkan potensi masalah pada tahap pengembangan. Dengan prototyping, kita dapat melakukan iterasi desain secara cepat, memastikan desain yang dibuat lebih efisien dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Proses pembuatan prototype dimulai dengan serangkaian tahapan seperti brainstorming, pembuatan user flow, wireframing, dan desain UI. Setelah itu, desain yang telah dipersiapkan akan diwujudkan dalam bentuk prototype yang digunakan untuk evaluasi. Prototype berfungsi untuk memvalidasi ide-ide desain, mengidentifikasi kekurangan dan titik-titik masalah, serta memperbaiki desain berdasarkan hasil umpan balik. Product iteration adalah siklus yang berfokus pada perbaikan desain yang dilakukan berulang kali melalui pengujian dan penerapan feedback, yang akhirnya menghasilkan produk akhir yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Keuntungan menggunakan prototype antara lain adalah:

1. Efisiensi Biaya dan Waktu: Prototyping memungkinkan tim untuk mencoba desain dengan biaya rendah dan dalam waktu singkat, mengurangi risiko perubahan besar di tahap akhir pengembangan.
2. Evaluasi Desain: Prototype memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan menguji elemen desain dengan pengguna nyata, mengidentifikasi kekurangan atau aspek yang kurang intuitif.
3. Menghindari Perubahan Besar: Dengan pengujian yang lebih awal, prototype membantu menghindari perubahan besar yang dapat mempengaruhi proyek pengembangan pada tahap akhir.

## 11.2 Tipe Prototyping

Tipe-tipe prototyping dapat dibagi berdasarkan tingkat kedetailan dan realisme dari prototipe yang dihasilkan. Masing-masing tipe memiliki kelebihan dan kekurangannya, serta kegunaan yang berbeda sesuai dengan tahap desain yang dihadapi.

### 1. *Paper Prototyping*

*Paper prototyping* adalah tipe prototyping dengan tingkat kedetailan rendah yang menggunakan gambar tangan pada kertas yang disusun sesuai dengan skenario desain. Prototipe ini dirancang dengan cepat dan murah, memungkinkan desainer untuk memperoleh umpan balik pengguna dalam waktu singkat. Kelebihan dari *paper prototyping* adalah kemampuannya untuk mengidentifikasi masalah dasar dengan cepat tanpa memerlukan alat atau teknologi yang rumit. Ini sangat berguna pada tahap awal desain, dimana ide-ide masih dalam bentuk kasar dan belum memerlukan visualisasi yang rumit. *Paper prototyping* memungkinkan tim untuk mengeksplorasi berbagai skenario dan solusi desain tanpa banyak komitmen. Ini sangat efektif untuk melakukan brainstorming dan menguji alur pengguna (*user flow*), serta memvalidasi struktur desain secara awal.

### 2. *Digital Prototyping*

*Digital Prototyping* melibatkan pembuatan prototipe dengan menggunakan software desain seperti Figma, Sketch, atau Adobe XD, yang memungkinkan desainer untuk membuat prototype yang lebih mendekati produk nyata secara visual dan interaktif. Prototipe digital memperlihatkan antarmuka pengguna yang lebih terperinci dan lebih akurat dalam hal tampilan, serta memungkinkan pengujian aspek fungsionalitas dan usability. Dengan *digital prototyping*, desainer dapat lebih mudah melakukan iterasi pada desain, memperkenalkan elemen-elemen interaktif seperti tombol dan menu dropdown, serta mengeksplorasi pengalaman pengguna (*user experience*). Pengujian dapat dilakukan lebih mudah dengan fitur animasi dan interaksi yang tersedia di software desain.

### 3. *Native Prototyping*

*Native prototyping* adalah tipe prototyping yang melibatkan pembuatan prototipe menggunakan kode front-end asli, seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Dengan metode ini, prototipe yang dihasilkan lebih mendekati produk akhir, karena sudah mencakup elemen-elemen teknis yang digunakan pada aplikasi atau website nyata. Kelebihan dari *native prototyping* adalah pengalaman interaktif yang lebih realistis. Pengguna dapat merasakan pengalaman yang lebih mirip dengan menggunakan produk akhir, termasuk transisi animasi dan interaksi dengan elemen UI. Hal ini memungkinkan pengujian usability dan performa lebih



mendalam, namun membutuhkan waktu dan keterampilan teknis lebih tinggi dibandingkan dengan tipe prototyping lainnya.

Berikut perbandingan tipe prototype yang dijelaskan pada Tabel 11.1.

**Tabel 11.1:** Tabel Perbandingan Tipe Prototype  
(Skilvul, 2022)

No.	Aspek	Paper Prototyping	Digital Prototyping	Native Prototyping
1.	durasi	cepat	cukup lama	sangat lama
2.	effort	ringan	cukup berat	sangat berat
3.	interaksi	terbatas	cukup interaktif	sangat interaktif
4.	fidelity	rendah	tinggi	sangat tinggi
5.	biaya	murah	cukup mahal	mahal

### 11.3 Alat untuk Membuat *UI Prototyping*

Beberapa tools yang digunakan untuk membuat prototype UI dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan fungsinya: low-fidelity dan high-fidelity.

#### 1. *Low-Fidelity Tools*

Alat-alat ini memungkinkan desainer untuk membuat prototype secara cepat dengan sedikit detail visual. Tools seperti Draftium, Sketch, dan InVision sering digunakan pada tahap awal desain untuk menggambarkan konsep dasar dan user flow. Tools ini memungkinkan desainer untuk membuat wireframe dan mockup yang mudah dimodifikasi. Prototipe yang dihasilkan dapat digunakan untuk memperoleh umpan balik awal dari pengguna dan tim secara cepat.

#### 2. *High-Fidelity Tools*

Tools dengan tingkat kedetailan tinggi, seperti Webflow, memungkinkan desainer untuk membuat prototipe yang lebih realistis dan mendekati produk akhir. Webflow memungkinkan pembuatan antarmuka dengan animasi dan interaksi yang lebih kompleks. Prototipe yang dihasilkan menggunakan high-fidelity tools memberikan pengalaman pengguna yang lebih mendalam dan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang tampilan akhir produk.

### 3. *Figma for Prototyping*

Figma adalah salah satu alat yang paling populer untuk prototyping karena menawarkan kemampuan kolaborasi langsung di dalam aplikasi. Figma memungkinkan tim untuk bekerja bersama-sama dalam waktu yang sama, memperbarui desain secara real-time, serta melakukan pengujian antarmuka dengan fitur animasi dan interaksi yang canggih. Beberapa fitur yang dapat digunakan di Figma untuk meningkatkan kualitas prototype antara lain:

1. *Instant Animations*: Menyediakan transisi instan antara layar.
2. *Dissolve*: Efek transisi yang membuat elemen-elemen hilang atau muncul.
3. *Smart Animate*: Fitur cerdas yang memungkinkan animasi antar elemen berdasarkan perubahan dalam desain.
4. *Move In/Out*: Animasi yang memungkinkan elemen bergerak masuk atau keluar dari layar.
5. *Push*: Efek gerakan elemen yang mendorong elemen lainnya.
6. *Slide In/Out*: Animasi yang memungkinkan elemen bergerak masuk atau keluar dengan efek geser.

### 11.4 Tips Membuat *UI Prototyping*

Berikut beberapa protips untuk membuat UI Prototyping:

#### 1. Hindari Penggunaan Lorem Ipsum

Lorem Ipsum sering digunakan sebagai *placeholder* teks dalam desain. Meskipun praktis, Lorem Ipsum tidak memberikan konteks yang relevan dan dapat menyedatkan saat menguji antarmuka dengan pengguna. Untuk hasil terbaik, gunakan teks yang lebih sesuai dengan konteks desain, meskipun hanya untuk tahap awal untuk memungkinkan pengujian yang lebih realistis dan akurat.

#### 2. Melibatkan Seluruh Anggota Tim

Dalam proses pembuatan *prototype*, pastikan seluruh anggota tim terlibat, termasuk desainer, pengembang, dan stakeholder lainnya. Kolaborasi yang baik antara tim akan memastikan bahwa prototype yang dihasilkan memenuhi tujuan bersama .

#### 3. Testing *Prototype* kepada *Real User*

Pengujian dengan pengguna nyata adalah kunci dalam prototyping. Sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan, lakukan pengujian pada prototipe dengan melibatkan pengguna akhir. Ini memberikan wawasan tentang bagaimana desain akan diterima oleh audiens target dan memungkinkan kita untuk membuat perubahan yang diperlukan sebelum pengembangan lebih lanjut.

## **Bab 12**

### **Riset Pengguna**

#### **12.1 Pengenalan Riset Pengguna (*User Research*)**

Riset Pengguna *atau User Research* adalah proses untuk memahami bagaimana pengguna berpikir, berperilaku, dan memiliki kebutuhan serta tujuan tertentu dalam interaksinya dengan sebuah produk. Proses ini merupakan landasan dalam menciptakan desain yang relevan dan tepat sasaran, karena membantu desainer menyelami perspektif pengguna secara nyata, bukan hanya berdasarkan asumsi semata. Riset Pengguna mengandalkan metode seperti observasi, wawancara, survei, atau teknik lain yang memungkinkan pengumpulan informasi langsung dari pengguna.

Walaupun tidak semua proyek memerlukan Riset Pengguna, manfaatnya sangat besar ketika diimplementasikan. Dengan Riset Pengguna, tim desain mendapatkan pandangan lebih mendalam dari sudut pandang pengguna, membantu merancang produk yang tidak hanya memenuhi standar fungsionalitas, namun juga relevan dan berguna bagi pengguna nyata. Walaupun Riset Pengguna berbeda dengan usability testing, keduanya saling berkaitan karena usability testing merupakan bagian penting dalam rangkaian Riset Pengguna.

#### **12.2 Riset Kualitatif dan kuantitatif**

Riset Pengguna terbagi ke dalam dua pendekatan utama yang memiliki fokus dan tujuan yang berbeda, yaitu Riset Kualitatif dan Riset Kuantitatif.

##### **1. Riset Kualitatif**

Riset ini menekankan pemahaman mendalam dari sisi pengguna, lebih condong pada aspek emosional dan perspektif subjektif. Data yang dihasilkan dalam qualitative research adalah data deskriptif atau verbal. Metode yang lazim digunakan dalam *qualitative research* meliputi:

- *In-depth Interview*: Wawancara mendalam untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman, pendapat, dan perasaan pengguna terhadap produk.
- Observasi: Mengamati interaksi pengguna dengan produk dalam lingkungan aslinya, memberikan informasi mengenai perilaku yang muncul secara spontan.
- *Focus Group Discussion* (FGD): Diskusi terfokus yang melibatkan beberapa orang sekaligus, bertujuan untuk mendapatkan berbagai pandangan dari kelompok pengguna yang beragam.

## 2. Riset Kuantitatif

Berbeda dari riset kualitatif, riset kuantitatif berfokus pada data numerik atau statistik. Data ini umumnya digunakan untuk memverifikasi hipotesis atau mengukur efektivitas sebuah fitur melalui angka-angka yang dapat diperbandingkan. Beberapa metode utama dalam riset kuantitatif adalah:

- **Survey dan Kuesioner:** Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar dengan cepat, memberikan informasi mengenai tingkat kepuasan, efektivitas, atau performa desain.
- **Data Analisis:** Menggunakan data yang berasal dari penggunaan produk secara real-time untuk memahami pola-pola yang muncul dan potensi masalah yang perlu diperbaiki.
- **Experiment ++:** Meliputi teknik seperti *card sorting*, *prototype testing*, *eye-tracking*, dan *A/B testing* untuk mengevaluasi berbagai elemen dalam desain dengan melibatkan pengguna secara langsung.

## 3. *Experiment ++*

*Experiment ++* adalah variasi dari riset kuantitatif yang mencakup berbagai metode untuk memahami perilaku pengguna:

- ***Card Sorting:*** Pengguna diminta untuk mengatur item-item dalam kategori tertentu guna memahami struktur navigasi yang intuitif.
- ***Prototype Testing:*** Melibatkan pengguna untuk mencoba prototype yang telah disiapkan, guna mengetahui apakah desain memenuhi ekspektasi mereka.
- ***Eye-Tracking:*** Menggunakan teknologi khusus untuk menganalisis pola perhatian pengguna dalam interaksinya dengan antarmuka.
- ***A/B Testing:*** Menggunakan dua desain yang berbeda, yang ditampilkan secara acak pada pengguna, untuk menentukan desain mana yang lebih efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

## 4. *Usability Metric*

*Usability metric* adalah tolok ukur untuk menilai tingkat kegunaan produk, membantu desainer memahami seberapa efektif, efisien, dan memuaskan desain yang telah dibuat. Ada beberapa jenis *usability metric* yang umum digunakan dalam *User Research*:

- ***System Usability Scale (SUS)***  
Skala yang terdiri dari 10 pertanyaan, dengan setiap pertanyaan memiliki nilai antara 1 hingga 5, untuk mengevaluasi berbagai aspek seperti kepuasan, kemudahan, dan efektivitas dari desain.
- ***Single Ease Question (SEQ)***  
Skala kemudahan yang digunakan untuk menilai aspek kemudahan dari

pengalaman pengguna secara spesifik, dengan angka 5,5 ke atas sebagai tolok ukur keberhasilan.

- *Completion and Duration Metric*  
Mengukur keberhasilan dengan melihat tingkat penyelesaian tugas serta waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu target.
- *Bounce Rate*  
Meski bukan sepenuhnya *usability metric*, *bounce rate* menunjukkan persentase pengguna yang meninggalkan halaman setelah membuka satu halaman saja. Bounce rate yang tinggi bisa menjadi indikasi bahwa halaman tersebut mungkin tidak sesuai dengan ekspektasi pengguna.

#### 5. Persiapan *Usability Testing*

*Usability testing* adalah langkah penting untuk memvalidasi apakah produk yang dikembangkan sudah memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Langkah-langkah persiapan *usability testing* meliputi:

- **Menentukan Objektif dan Target Pengguna**  
Identifikasi tujuan yang jelas dari pengujian dan pilih target pengguna yang relevan, dengan jumlah ideal sekitar lima orang untuk mengidentifikasi sebagian besar masalah *usability*.
- **Menyusun Daftar Pertanyaan dan Skenario Testing**  
Susun daftar pertanyaan yang akan diajukan selama wawancara dan buat skenario testing untuk memastikan bahwa semua aspek yang ingin dieksplorasi dalam penelitian telah tercakup.
- **Menentukan UX Metric yang Digunakan**  
Pilih *usability metric* yang sesuai dengan tujuan pengujian, seperti *System Usability Scale*, *Single Ease Question*, atau metrik lain yang lebih sederhana.
- **Mempersiapkan Tools yang Dibutuhkan**  
Pastikan semua alat yang diperlukan sudah tersedia, mulai dari buku catatan, perekam suara, sticky note, hingga perangkat untuk melakukan pengujian produk.
- **Melakukan Simulasi Sebelum Pengujian Sebenarnya**  
Lakukan uji coba atau simulasi untuk memastikan semuanya berjalan lancar dan mengurangi risiko error saat pengujian sebenarnya.
- **Mempersiapkan Ruang Khusus untuk Pengguna**  
Buat ruangan yang kondusif dan nyaman untuk pengguna, sehingga proses pengujian berjalan tanpa gangguan, baik itu di ruang rapat atau secara daring.

## 6. Tips Saat Wawancara dengan Pengguna

Komunikasi yang baik dengan pengguna adalah kunci dalam *user research*. Berikut adalah beberapa tips yang dapat diterapkan saat wawancara:

- Menyambut Pengguna dengan Hangat  
Menciptakan suasana yang nyaman akan membantu pengguna lebih terbuka dalam memberikan masukan.
- Menghindari Pertanyaan Leading  
Hindari pertanyaan yang mengarahkan jawaban pengguna; gunakan pertanyaan terbuka untuk mendalami pemikiran mereka.
- Menunjukkan Sikap Positif Terhadap Masukan  
Bersikap terbuka dan apresiatif terhadap setiap masukan yang diberikan pengguna.
- Menghindari Pertanyaan Ya/Tidak  
Gantilah dengan pertanyaan terbuka, seperti “Bagaimana menurut Anda tentang fitur ini?”, untuk memancing jawaban yang lebih deskriptif.

Dengan penerapan *user research* yang baik, tim desain dapat menciptakan solusi yang lebih efektif dan relevan, memastikan produk tidak hanya menarik tetapi juga memenuhi kebutuhan pengguna secara nyata.

## **Bab 13**

### **Studi Kasus UX**

#### **13.1 Apa itu Studi Kasus UX (*UX Case Study*)**

UX Case Study merupakan bentuk dokumentasi yang menggambarkan pengalaman dan proses kerja seorang desainer UI/UX dalam mengerjakan sebuah proyek. Dalam dunia profesional UI/UX, UX Case Study memiliki peran penting sebagai bagian dari portofolio yang membantu desainer menampilkan keterampilan, pemikiran, serta pendekatan mereka terhadap suatu masalah desain. Beberapa manfaat utama dari UX Case Study antara lain:

- Memahami thinking process atau proses berpikir yang diterapkan oleh desainer dalam mengambil keputusan.
- Mengetahui pertimbangan dan keputusan yang dibuat selama proses desain.
- Menampilkan peran spesifik desainer dalam sebuah proyek, membantu perekrut atau klien memahami kontribusi langsung yang dilakukan.
- Menilai kemampuan dan pendekatan kerja desainer dalam hal UI/UX.

UX Case Study dapat diimplementasikan dalam berbagai format, seperti artikel, jurnal, atau presentasi. Beberapa contoh UX Case Study yang dapat diakses untuk referensi:

- Yunsu Work
- Tony Jin
- Monica Thy Nguyen

#### **13.2 Komponen Ux Case Study**

Sebuah UX Case Study biasanya terdiri dari tiga bagian utama, yaitu Intro, Design Process, dan Outro, yang masing-masing memiliki elemen spesifik untuk menggambarkan proses desain secara menyeluruh.

##### *1. Intro*

Bagian ini merupakan pengantar yang memberikan informasi dasar mengenai proyek. Elemen-elemen tersebut sebagai berikut:

- Latar Belakang Informasi singkat mengenai konteks proyek, seperti jenis produk atau layanan.
- Objektif dalam menyebutkan tujuan dari proyek desain.
- Menjelaskan posisi dan kontribusi spesifik desainer dalam tim, baik sebagai desainer utama atau bagian dari tim kolaboratif.

## 2. *Design Process*

Sebagai inti dari studi kasus, bagian ini menguraikan pendekatan, metode, dan langkah-langkah desain yang diterapkan selama proyek berlangsung. Proses ini mencakup penelitian, visualisasi desain, hingga evaluasi melalui pengujian untuk memastikan efektivitas solusi yang dihasilkan. Berikut detail dari bagian design process:

- Menyebutkan pendekatan dan metode yang diterapkan dalam proyek, seperti user research, wireframing, dan prototype testing.
- Rincian setiap tahap desain yang dilakukan, termasuk observasi atau wawancara dengan pengguna.
- Sketsa kasar dari struktur dan layout dasar produk (Wireframe).
- Diagram alur pengguna yang menunjukkan bagaimana mereka bergerak melalui produk.
- Versi lebih rinci dari wireframe dengan elemen visual dan branding (Mockup UI).
- Versi interaktif dari desain untuk digunakan dalam testing (Prototype (Jika Ada)).
- Penilaian mengenai efektivitas dari desain yang telah diuji (Hasil Testing).

## 3. *Outro*

Bagian terakhir ini menyajikan kesimpulan dari proyek desain, termasuk pencapaian dan evaluasi terhadap hasilnya. Berikut detail dari bagian *Outro*:

- Rangkuman hasil akhir dari proyek desain, termasuk pencapaian atau kesuksesan yang diperoleh.
- Saran atau langkah lanjutan yang bisa diambil untuk peningkatan desain.

Selain itu, UX Case Study juga mencakup informasi berikut:

- Permasalahan yang Dihadapi: Definisi jelas mengenai masalah yang ingin diselesaikan.
- Brief Singkat tentang Produk: Penjelasan ringkas tentang produk yang menjadi objek desain.
- Penjelasan Desain Proses yang Dilakukan: Detil tahapan desain, data yang dikumpulkan, dan teknik yang diterapkan.
- Data atau Fakta: Hasil pengukuran yang menunjukkan keberhasilan solusi desain.
- Iterasi Desain (Opsional): Penjelasan mengenai perubahan desain yang dilakukan berdasarkan feedback pengguna.



Beberapa tips dalam Membuat UX Case Study adalah sebagai berikut:

- Hindari mencantumkan data sensitif atau informasi rahasia perusahaan.
- Jangan membahas isu internal atau politik perusahaan.
- Sampaikan proses desain secara jujur dan transparan.
- Gunakan pendekatan visual yang kuat untuk membantu pembaca memahami proyek dengan cepat.
- Sertakan analisis kritis dan refleksi pribadi mengenai keputusan yang diambil dalam proyek.

### **13.3 Praktik Penulisan *UX Case Study***

Platform Medium adalah salah satu pilihan populer untuk mempublikasikan UX Case Study, terutama karena Medium memiliki komunitas yang luas dalam bidang teknologi dan desain. Medium menawarkan audiens yang berfokus pada profesionalisme dan sering kali terkait dengan industri desain, sehingga memberikan kesempatan lebih besar untuk mendapatkan pengakuan di kalangan praktisi UI/UX.

Selain Medium, beberapa platform digital lainnya yang dapat digunakan untuk menampilkan UX Case Study adalah:

1. Notion: Alat kolaborasi yang mendukung pengorganisasian dokumen dalam format yang mudah dibaca dan dibagikan.
2. Behance: Platform khusus bagi para kreatif yang memungkinkan berbagi proyek desain secara visual.
3. Website Pribadi: Menyediakan ruang lebih personal untuk menampilkan karya, membangun brand, dan menyoroti case study dalam format yang sesuai preferensi desainer.

Menulis UX Case Study yang baik memerlukan keseimbangan antara detail proses, visualisasi yang menarik, dan penjelasan kritis mengenai setiap keputusan desain yang diambil.

## **Bab 14**

### **Persiapan Karir di UI/UX**

#### **14.1 Langkah Melamar Pekerjaan**

Ketika melamar pekerjaan di bidang UI/UX, memiliki persiapan yang baik sangat penting untuk meningkatkan peluang mendapatkan pekerjaan. Persiapan meliputi memperbarui CV, menyusun portofolio yang menarik, dan aktif mencari informasi tentang lowongan yang sesuai.

##### **1. Langkah-langkah Utama**

Berikut merupakan langkah-langkah utama dalam persiapan melamar pekerjaan UI/UX Design:

- **Perbarui CV**  
CV adalah dokumen pertama yang dilihat oleh perekrut, jadi perbarui dengan informasi terbaru, pengalaman yang relevan, dan keterampilan yang menunjang.
- **Susun Portofolio**  
Portofolio yang menarik dan profesional akan menunjukkan proyek serta proses berpikir desain Anda.
- **Cari Lowongan Pekerjaan**  
Tetap aktif mencari informasi lowongan dari berbagai sumber agar memiliki banyak opsi pekerjaan.

##### **2. Elemen Penting dalam CV**

Berikut merupakan Elemen-elemen penting yang harus ada dalam CV:

- **Data Pribadi:** Nama lengkap, email, dan tautan ke situs atau portofolio pribadi.
- **Pengalaman Kerja:** Cantumkan pengalaman profesional, baik freelance maupun proyek-proyek besar, terutama yang relevan dengan UI/UX.
- **Keterampilan Desain:** Tuliskan skill teknis yang Anda kuasai, seperti software desain (Figma, Sketch, Adobe XD), serta pemahaman tentang UX research.
- **Pendidikan:** Sertakan institusi pendidikan terakhir serta kursus atau sertifikasi terkait.
- **Pencapaian:** Masukkan penghargaan, publikasi, atau sertifikasi yang menonjolkan keahlian.
- **Format CV yang Baik:** Ukuran file disarankan kurang dari 2 MB agar mudah diakses, menggunakan format PDF yang menjaga format dan tata letak tetap konsisten dan menggunakan desain sederhana, mudah dibaca, dan fokus pada konten serta penamaan file yang rapi, seperti DimiWinanda\_CV.pdf, agar memudahkan identifikasi oleh perekrut.

### 3. Sumber Mencari Pekerjaan

Berikut merupakan rekomendasi sumber mencari pekerjaan UI/UX Design:

- Situs Lowongan Kerja: Gunakan platform seperti LinkedIn, Indeed, dan Glassdoor untuk menemukan berbagai posisi yang tersedia.
- Referensi dari Rekan atau Tim: Manfaatkan jaringan profesional dan minta rekomendasi untuk posisi tertentu.
- Konsultan Karir: Menghubungi konsultan atau agen perekrutan yang dapat membantu menemukan pekerjaan yang sesuai dengan profil Anda.

### 4. Dokumen Penting yang Harus Disiapkan

Berikut merupakan dokumen-dokumen penting yang harus disiapkan saat akan melamar pekerjaan sebagai UI/UX Design:

- CV Terbaru: Dokumen utama yang menunjukkan profil profesional Anda.
- Portofolio: Pilih proyek terbaik yang bisa menampilkan keterampilan dan pengalaman secara maksimal.
- Cover Letter: Surat pengantar yang memperkenalkan diri dan menunjukkan minat terhadap posisi yang dilamar.
- File ZIP: Format file zip disarankan untuk mengompres dokumen agar mudah diakses di berbagai sistem operasi.

## 14.2. Membuat Portofolio UX

Portofolio UX adalah media utama bagi seorang desainer UI/UX untuk menampilkan hasil karyanya. Portofolio sebaiknya mencakup studi kasus UX yang menunjukkan pemahaman tentang proses desain, kemampuan memecahkan masalah, dan kualitas hasil akhir.

### 1. Tips Menyusun UX Portfolio

Beberapa tips dalam menyusun UX Portfolio adalah sebagai berikut:

- Soroti Pengalaman Terbaik: Pilih UX Case Study yang paling menonjol, yang menggambarkan proses berpikir, solusi, dan hasil nyata dari proyek.
- Deskripsikan Peran dalam Proyek: Jelaskan kontribusi spesifik Anda dan peran Anda dalam setiap proyek.
- Visualisasikan Penjelasan: Sertakan visual yang relevan, seperti wireframe, user flow, atau mockup, yang memperjelas penjelasan.
- Navigasi yang Mudah: Buat portofolio mudah diakses, dengan navigasi yang rapi dan intuitif.

## 2. Platform untuk UX Portfolio:

Terdapat beberapa platform yang bisa digunakan untuk mengunggah UX Portfolio yaitu sebagai berikut:

- Media Digital: Notion atau file PDF adalah pilihan populer yang mudah disusun dan dibagikan.
- Website Pribadi: Platform seperti Webflow atau Typedream memungkinkan Anda membuat portofolio yang interaktif dan menarik.

### 14.3. Mengerjakan Tes UX

Banyak perusahaan memberikan UX Test sebagai bagian dari proses rekrutmen untuk menguji pemahaman kandidat tentang konsep UI/UX dan kemampuan mereka dalam menangani masalah desain. Berikut adalah langkah-langkah dalam Mengerjakan UX Test:

- Jelaskan Permasalahan dengan Jelas: Pahami dan deskripsikan masalah yang diberikan agar solusi yang Anda ajukan sesuai kebutuhan.
- Gunakan UX Design Process: Terapkan proses UX dari awal hingga akhir, seperti riset pengguna, desain, dan evaluasi.
- Ukur Keberhasilan Solusi Desain: Berikan metrik yang bisa mengukur keberhasilan solusi desain yang Anda tawarkan.
- Periksa Kembali Hasil Pekerjaan: Pastikan semua elemen sudah sesuai sebelum mengirim hasil UX Test.

### 14.4 Tips Wawancara Pekerjaan (Interview)

Interview adalah momen penting untuk menunjukkan kepribadian, kemampuan, dan pengalaman secara langsung kepada perusahaan. Persiapan matang dapat membantu Anda tampil percaya diri dan profesional.

#### 1. Persiapan Sebelum Interview

Berikut beberapa tips untuk persiapan sebelum interview:

- Cek inbox email dan aplikasi pesan untuk memantau undangan atau jadwal interview.
- Simpan jadwal di kalender agar Anda tidak melewatkan kesempatan.
- Pelajari tentang perusahaan: Ketahui budaya, misi, dan produk utama perusahaan.
- Pelajari Profil User atau Interviewer: Jika memungkinkan, ketahui siapa yang akan menjadi interviewer agar Anda lebih siap menghadapi diskusi.

## 2. Selama Interview

Berikut beberapa hal yang bisa dilakukan selama sesi interview:

- Berikan kesan terbaik dengan sikap ramah dan percaya diri.
- Presentasikan UX Case Study secara terstruktur, tunjukkan proses desain, keputusan yang Anda buat, dan hasil akhir.
- Jelaskan Pengalaman Secara Konkret: Bicarakan pengalaman Anda tanpa menggunakan jargon yang membingungkan, agar pesan Anda lebih mudah dipahami.

## 3. Kriteria yang Dinilai dalam Melamar Pekerjaan

Ada beberapa kriteria yang dinilai dalam melamar pekerjaan, yaitu sebagai berikut:

- Attitude: Sikap positif dan proaktif adalah kualitas yang dihargai dalam tim.
- Curiosity: Tunjukkan ketertarikan untuk terus belajar di bidang UX.
- UX Knowledge: Pemahaman mendalam tentang prinsip UX adalah keharusan.
- Pengalaman: Pengalaman praktis menunjukkan bahwa Anda siap menangani proyek nyata.
- Understanding of the Company Project: Menunjukkan minat pada proyek dan tujuan perusahaan akan membuat Anda terlihat lebih terlibat.

## 14.5 Saat Lamaran Pekerjaan Diterima

Ketika tawaran pekerjaan diterima, ada beberapa faktor penting yang perlu dipertimbangkan sebelum mengambil keputusan.

Hal yang Perlu Dipertimbangkan:

1. Gaji: Pastikan gaji yang ditawarkan sesuai dengan harapan dan standar industri.
2. Fasilitas Pekerjaan: Perhatikan fasilitas tambahan seperti asuransi kesehatan, tunjangan, dan jam kerja fleksibel.
3. Kondisi Perusahaan: Pertimbangkan stabilitas perusahaan dan budaya kerja yang ada untuk memastikan lingkungan kerja mendukung pertumbuhan karir Anda.

## **Bab 15**

### **Desain dalam Aktivitas Kerja**

#### **15.1 Onboarding Pegawai Dan Alur Kerja**

Dalam tim UI/UX, onboarding pegawai baru adalah proses penting yang membantu pegawai memahami peran dan tanggung jawab masing-masing serta bagaimana mereka akan berkolaborasi dengan tim untuk mencapai tujuan bersama. Struktur tim UI/UX terdiri dari beberapa posisi, dan masing-masing memiliki peran unik dalam proses desain dan pengembangan produk.

##### 1. Posisi dalam Tim UI/UX

Dalam tim UI/UX, setiap posisi memiliki peran dan tanggung jawab yang unik namun saling melengkapi. Kolaborasi yang baik antar anggota tim menjadi pondasi utama dalam menciptakan produk yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut ini adalah penjelasan mengenai masing-masing posisi dalam tim UI/UX:

- **UX Lead:** Berperan sebagai pemimpin tim yang bertugas mengarahkan strategi desain berdasarkan tujuan bisnis dan kebutuhan pengguna. UX Lead juga berfungsi sebagai penghubung antara tim UI/UX dengan manajemen proyek dan stakeholder lainnya.
- **UI/UX Designer:** Bertugas merancang antarmuka visual dan pengalaman pengguna untuk menciptakan produk yang intuitif. Posisi ini biasanya mencakup tanggung jawab terhadap estetika desain, konsistensi, serta implementasi yang ramah pengguna.
- **UX Designer:** Berfokus pada riset pengguna, alur pengguna, dan fungsionalitas keseluruhan untuk memastikan produk dapat digunakan secara efisien dan efektif. UX Designer perlu memahami pola pikir dan kebutuhan pengguna dengan mendalam.
- **UX Writer:** Membuat dan mengelola teks dalam aplikasi atau situs, bertujuan untuk memberikan instruksi yang jelas, relevan, dan mudah dipahami oleh pengguna.
- **UX Researcher:** Melakukan riset mendalam untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan preferensi pengguna melalui wawancara, survei, dan metode riset lainnya.
- **UI Designer:** Fokus pada aspek visual antarmuka, termasuk tipografi, warna, dan ikonografi untuk menciptakan desain yang estetis dan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan produk.
- **UX Illustrator:** Membuat ilustrasi dan elemen grafis lain yang digunakan dalam produk untuk mendukung pengalaman pengguna yang lebih menarik dan komunikatif.

## 2. Alur Kerja Tim UI/UX

Alur kerja tim UI/UX dirancang untuk memastikan setiap tahap pengembangan produk berjalan secara terstruktur dan efisien. Setiap langkah dalam alur kerja ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang tidak hanya memenuhi kebutuhan bisnis, tetapi juga memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam alur kerja tim UI/UX:

- Inisiatif: Tahap awal dimana tim menetapkan visi dan tujuan proyek sesuai kebutuhan bisnis.
- Riset Awal: Melakukan riset mendalam untuk memahami pengguna, tren industri, dan produk pesaing.
- Wireframing: Membuat kerangka desain awal yang menampilkan layout dasar dan alur interaksi pengguna.
- UI Design: Mengembangkan desain visual lengkap dengan komponen warna, font, dan ikon.
- Usability Testing: Melakukan pengujian usability untuk mendapatkan feedback dari pengguna terkait kemudahan penggunaan dan kenyamanan antarmuka.
- Presentasi: Menyajikan hasil desain kepada stakeholder untuk mendapatkan persetujuan dan masukan.
- Grooming dengan Developer: Membahas desain dengan tim developer untuk memastikan kelancaran proses implementasi.

## 3. Persiapan untuk Presentasi

Presentasi merupakan tahap penting untuk menyampaikan hasil desain kepada stakeholder dan tim lainnya. Persiapan yang matang diperlukan agar presentasi berjalan lancar dan mendapatkan masukan yang konstruktif. Berikut adalah langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam persiapan untuk presentasi:

- Pastikan susunan elemen UI rapi agar tampilan lebih profesional.
- Buat *user flow* dari desain untuk memudahkan pemahaman proses pengguna.
- Periksa ulang setiap detail, seperti typo dan layout, sebelum presentasi.
- Siapkan catatan khusus untuk menerima feedback atau pertanyaan dari stakeholder dan tim lain.

## 4. Persiapan Pegawai dalam Alur Kerja

Agar proses kerja berjalan efektif, setiap anggota tim perlu mempersiapkan diri dengan baik sesuai tanggung jawab masing-masing. Persiapan ini membantu mengantisipasi kendala dan memastikan produk yang dihasilkan memenuhi standar yang diharapkan. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh pegawai dalam alur kerja:

- Visualisasikan *user flow* untuk menampilkan alur pengguna secara jelas.
- Buat desain untuk kondisi *error* atau *processing* jika diperlukan, sehingga produk terlihat lebih lengkap.
- Persiapkan catatan atau panduan untuk mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul selama pengembangan bersama tim developer.

## 15.2 Software Development Life Cycle (SDLC)

SDLC merupakan proses yang digunakan dalam industri pengembangan perangkat lunak untuk mengelola proyek mulai dari tahap awal hingga peluncuran produk dan pemeliharaan. Proses ini biasanya terdiri dari beberapa tahap yang bertujuan memastikan semua kebutuhan dan spesifikasi tercapai.

### 1. Tahapan dalam SDLC

Software Development Life Cycle (SDLC) adalah kerangka kerja yang sistematis untuk mengembangkan perangkat lunak secara terstruktur dan efisien. Setiap tahap dalam SDLC memiliki peran penting dalam memastikan perangkat lunak yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Berikut adalah tahapan-tahapan utama dalam SDLC:

- Requirement Analysis: Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menetapkan spesifikasi teknis serta tujuan bisnis yang ingin dicapai melalui perangkat lunak.
- Design: Membuat desain teknis yang mencakup arsitektur sistem dan komponen-komponen utama yang dibutuhkan.
- Implementation: Mengembangkan perangkat lunak sesuai dengan desain dan spesifikasi yang telah disetujui.
- Testing: Menguji perangkat lunak secara menyeluruh untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan, memastikan setiap fungsi bekerja dengan baik.
- Evolution: Menyediakan pemeliharaan dan pembaruan perangkat lunak berdasarkan kebutuhan pengguna atau perubahan teknologi.

### 2. Tim yang Terlibat dalam SDLC

Proses pengembangan perangkat lunak melibatkan berbagai peran dengan keahlian yang saling melengkapi. Setiap anggota tim memiliki tanggung jawab spesifik yang mendukung keberhasilan setiap tahapan dalam SDLC. Berikut adalah peran-peran utama yang terlibat dalam SDLC:

- Researcher: Menyelidiki kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna untuk menyusun solusi yang tepat.
- Scrum Master: Menjalankan peran fasilitator dalam tim Agile untuk memastikan setiap tahapan proses berjalan efektif.



- Product Manager: Mengawasi pengembangan produk dari awal hingga akhir, serta memastikan produk sesuai dengan visi dan tujuan bisnis.
- QA Tester: Bertugas menguji perangkat lunak untuk menemukan bug dan memastikan kualitas produk.
- Designer: Merancang UI/UX untuk memastikan produk mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna.
- Developer: Mengimplementasikan desain dan spesifikasi teknis ke dalam kode.

### 3. Model SDLC

Dalam pengembangan perangkat lunak, berbagai model SDLC digunakan untuk menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan proyek. Setiap model memiliki karakteristik dan keunggulan yang berbeda, sehingga dapat dipilih berdasarkan kompleksitas proyek, kebutuhan pengguna, dan tujuan bisnis. Berikut adalah beberapa model SDLC yang umum digunakan:

- Waterfall Model: Setiap tahap dilakukan secara berurutan, sehingga cocok untuk proyek yang spesifikasinya sudah jelas sejak awal.
- Spiral Model: Menggunakan pengulangan di setiap tahap untuk mengurangi risiko, cocok untuk proyek yang kompleks dan berisiko tinggi.
- Iterative Model: Melibatkan iterasi untuk memperbaiki dan menambah fitur secara bertahap, cocok untuk proyek yang perlu pengembangan berkelanjutan.
- Agile Method: Metode yang fleksibel dan memungkinkan kolaborasi yang intensif dengan pengguna atau stakeholder.

## 15.3 Metode Agile

Metode Agile atau biasa disebut *Agile Methodology* adalah pendekatan yang paling umum digunakan dalam pengembangan perangkat lunak modern, karena fleksibilitas dan fokusnya pada kolaborasi tim serta adaptasi terhadap perubahan.

### 1. Manfaat *Agile Method*

*Agile Method* menawarkan pendekatan yang fleksibel dan kolaboratif dalam pengembangan perangkat lunak. Metode ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan responsivitas terhadap kebutuhan pengguna serta dinamika proyek. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari *Agile Method*:

- Efisiensi Waktu: Membantu tim untuk bekerja dalam *sprint* singkat sehingga menghemat waktu.
- Komunikasi yang Efektif: Memudahkan diskusi dengan stakeholder dan memungkinkan respon cepat terhadap perubahan.
- Berfokus pada Pengguna: Menekankan pada umpan balik pengguna yang terus-menerus untuk menyesuaikan produk.

		YAYASAN PENDIDIKAN WIDYA BAKTI YOGYAKARTA <b>UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA</b>			
Jl. Raya Janti (Majapahit) No.143, Yogyakarta, 55198, Telp (0274) 486664, Website: <a href="http://www.utdi.ac.id">www.utdi.ac.id</a> , E-mail: <a href="mailto:info@utdi.ac.id">info@utdi.ac.id</a>					
Hari, tanggal	:	24 Januari 2025			
Waktu	:	13.00			
Nama	:	DIMI WINANDA			
No. Mahasiswa / Prodi	:	235611052/ Sistem Informasi			
	No	Hal yang harus diperbaiki		Pemberi Catatan	
	1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Judul bisa langsung diberikan tools yang digunakan misalnya "..... DENGAN PIGMA "</li> <li>* Di buku bisa ditambahkan latihan sesuai dengan materi yang sudah disampaikan</li> <li>* Warna gambar pada buku masih kurang jelas/terang</li> <li>* tulisan pada flowchart (halaman 30an) dibuat lebih jelas</li> <li>* untuk pengembangan buku, bisa dibuat buku dengan bahasan yang tuntas</li> </ul> Catatan negosiasi ke penerbit: 1. Munculkan logo UTDI di cover depan, atau 2. Munculkan logo UTDI di cover belakang, dan ada foto dan nama penulis		Bu Indra	
	2.	* belum terlihat pembahasan desain untuk mobile		Bu Pulut	
	3.				
	4.				

YAYASAN PENDIDIKAN WIDYA BAKTI YOGYAKARTA	
	<b>UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA</b>
Jl. Raya Janti (Majapahit) No.143, Yogyakarta, 55198, Telp (0274) 486664, Website: <a href="http://www.utdi.ac.id">www.utdi.ac.id</a> , E-mail: <a href="mailto:info@utdi.ac.id">info@utdi.ac.id</a>	
<b>KEPUTUSAN HASIL UJIAN PENDADARAN</b>	
Sesuai dengan hasil sidang pendadaran pada tanggal	24 Januari 2025 maka
Nama Mahasiswa	DIMI WINANDA
NIM / Program Studi	235611052/ Sistem Informasi
Jenjang	
	dinyatakan LULUS
Ketua Penguji	Indra Yatni Buryadi, S.Kom., M.Kom.