



BUKU AJAR

USER EXPERIENCE (UX) DESIGN

Metodologi Konteks, Penelitian Pengguna,
Prinsip-Prinsip Design Sampai Dengan Prototipe



Rusito, S.Kom., M.Kom
Sumaryanto, S.Kom., M.Kom.
Suprpti, S.Pd., M.Pd.
Jarot Dian Susatyono, S.Kom, M.Kom.

BUKU AJAR USER EXPERIENCE (UX) DESIGN

Metodologi Konteks, Penelitian Pengguna,
Prinsip-Prinsip Design Sampai Dengan Prototipe



BUKU BERISI 14 BAB ANTARA LAIN :

Berikut adalah ringkasan dari setiap bab dalam buku tersebut:

- BAB I Metodologi UX Design: Memperkenalkan konsep dan pendekatan metodologi dalam desain pengalaman pengguna (UX).
 - BAB II Pokok-Pokok Dalam Merancang UX: Menjelaskan elemen-elemen penting yang harus dipertimbangkan dalam merancang pengalaman pengguna yang baik.
 - BAB III Interface Design: Mendalami tentang desain antarmuka pengguna (UI) dan prinsip-prinsipnya.
 - BAB IV Konteks Untuk Merancang Pengalaman Pengguna (UX): Membahas pentingnya memahami konteks pengguna untuk merancang pengalaman yang relevan dan bermakna.
 - BAB V Faktor Manusia Dalam UX: Menjelajahi bagaimana faktor-faktor manusia seperti psikologi dan perilaku pengguna memengaruhi desain UX.
 - BAB VI Business Requirements: Mendiskusikan pentingnya memahami kebutuhan bisnis dalam merancang pengalaman pengguna yang berhasil.
 - BAB VII Penelitian Pengguna: Menguraikan proses penelitian pengguna untuk memahami kebutuhan, keinginan, dan perilaku pengguna.
 - BAB VIII Membuat Persona: Menjelaskan tentang pembuatan representasi fiktif dari pengguna ideal (persona) untuk membantu dalam proses desain.
 - BAB IX Strategi Konten: Merinci bagaimana merencanakan dan menyusun konten untuk menciptakan pengalaman pengguna yang kuat.
 - BAB X Prinsip-Prinsip Desain UX: Menyajikan prinsip-prinsip dasar dalam desain UX untuk menciptakan produk atau layanan yang efektif dan memuaskan.
 - BAB XI Site Maps Dan Task Flows: Menggambarkan pembuatan peta situs dan aliran tugas untuk mengatur struktur informasi dan navigasi.
 - BAB XII Wireframes and Annotations: Mendemonstrasikan proses membuat wireframe (kerangka dasar) dan memberikan penjelasan untuk menggambarkan fungsi dan interaksi.
 - BAB XIII Pembuatan Prototipe: Menguraikan langkah-langkah dalam membuat prototipe untuk menguji dan mengembangkan konsep desain.
 - BAB XIV Design Testing dan Development: Membahas pentingnya pengujian desain dan proses pengembangan untuk memastikan produk akhir memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.
- Ringkasan ini mencakup pokok-pokok utama yang dibahas dalam setiap bab untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang desain UX.



☎ 0858 5343 1992
✉ eurekamediaakasara@gmail.com
📍 Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362



BUKU AJAR
USER EXPERIENCE (UX) DESIGN
**Metodologi Konteks, Penelitian Pengguna, Prinsip-
Prinsip Design Sampai dengan Prototipe**

Rusito, S.Kom., M.Kom
Sumaryanto, S.Kom., M.Kom.
Suprati, S.Pd., M.Pd.
Jarot Dian Susatyono, S.Kom, M.Kom.



eureka
media aksara

PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

BUKU AJAR
USER EXPERIENCE (UX) DESIGN
Metodologi Konteks, Penelitian Pengguna, Prinsip-Prinsip
Design Sampai dengan Prototipe

Penulis : Rusito, S.Kom., M.Kom
Sumaryanto, S.Kom., M.Kom.
Suprapti, S.Pd., M.Pd.
Jarot Dian Susatyono, S.Kom, M.Kom.

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Laelatul Qodriyah

ISBN : 978-623-120-983-2

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, JUNI 2024**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekaediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2024

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang, kami mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat-Nya, hidayah-Nya, dan berbagai karunia-Nya kepada kami. Dengan limpahan kebaikan-Nya, kami dapat menyelesaikan buku ajar ini untuk perkuliahan UX/UI. Semoga karya ini bermanfaat bagi pembaca dan menjadi amal yang bermanfaat bagi kami.

Selamat datang di dalam lembaran yang mengantarkan Anda ke dunia yang menarik dari desain UX/UI. Dalam perjalanan yang Anda mulai dengan membuka buku ini, yang berjudul "Buku Ajar User Experience (UX) Design Metodologi Konteks, Penelitian Pengguna, Prinsip-Prinsip Design Sampai dengan Prototipe", Anda akan dibimbing melalui jalan berliku dari konsep dasar hingga aplikasi praktis dari prinsip-prinsip yang menopang fondasi desain yang efektif.

Dalam era di mana pengalaman pengguna menjadi penentu utama kesuksesan produk digital, pengetahuan yang kuat tentang UX/UI Design menjadi semakin penting. Buku ini, dengan hati-hati disusun, hadir untuk memenuhi kebutuhan tersebut, memberikan landasan yang kokoh untuk memahami metodologi yang digunakan dalam proses desain, serta memperkenalkan Anda pada prinsip-prinsip inti yang harus dipahami oleh setiap praktisi desain.

Salah satu aspek kunci yang ditekankan dalam buku ini adalah pentingnya penelitian pengguna yang kontekstual. Dengan memahami pengguna secara mendalam, kita dapat merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan, harapan, dan konteks mereka. Metodologi yang diperkenalkan dalam buku ini akan membantu Anda menggali lebih dalam ke dalam dunia pengguna Anda, membawa Anda dari wawasan yang sederhana hingga pemahaman yang mendalam tentang perilaku dan preferensi mereka.

Saya yakin bahwa buku ini akan menjadi aset berharga bagi siapa pun yang tertarik dalam menjelajahi dunia desain UX/UI. Baik Anda seorang pemula yang baru memulai perjalanan Anda di

bidang ini atau seorang praktisi yang berpengalaman yang ingin memperdalam pemahaman Anda, buku ini menawarkan panduan yang berharga dan wawasan yang mendalam.

Dengan demikian, saya mengundang Anda untuk menyelami halaman-halaman buku ini dengan antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi. Semoga buku ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga menginspirasi Anda untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari ke dalam praktik sehari-hari Anda.

Semarang, Mei 2024
Penulis

Rusito, S.Kom, M.Kom

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 METODOLOGI UX DESIGN	1
A. Desain UX Yang Baik	1
B. The PURITE Process	4
C. UX Prototyping Basic	5
D. UX Process	6
BAB 2 POKOK-POKOK DALAM MERANCANG UX	13
A. Desain UX	13
B. PACT: Sebuah Kerangka Kerja Untuk Design UX	16
C. Proses Desain UX Berbasis Manusia	20
D. Cross Channel UX	22
E. Usability	23
F. Experience Design	27
BAB 3 INTERFACE DESIGN	30
A. Visual Interface Design (Desain Antarmuka Visual)	30
B. Multimodal Interface Design	36
BAB 4 KONTEKS UNTUK MERANCANG PENGALAMAN PENGGUNA (UX)	40
A. Desain Aplikasi Dan Situs Web	40
B. Sosial Media	43
C. Komputasi Seluler	45
BAB 5 FAKTOR MANUSIA DALAM UX	49
A. Memory And Attention	49
B. Affect	53
C. Cognition And Action	53
D. Social Interaction	55
E. Perception And Navigation	58
BAB 6 BUSINESS REQUIREMENTS	62
A. Requirements	62
B. Business Requirement	63
C. Understand The Current State	65

	D. Gather Ideas From Stakeholders	66
	E. Outline Responsibilities	67
	F. Gather The Right Stakeholders.....	68
BAB 7	PENELITIAN PENGGUNA.....	74
	A. Research Pengguna.....	74
	B. Mendefinisikan User Groups	76
	C. List Of Attributs.....	77
	D. Pertanyaan Umum Untuk Kelompok Pengguna.....	78
	E. Teknik Riset Pengguna.....	79
	F. Mengatur Research.....	79
	G. Setelah Research	85
BAB 8	MEMBUAT PERSONA.....	88
	A. Membuat Persona	88
	B. The Empathy Map	92
	C. Pemikiran Terakhir Tentang Persona	93
BAB 9	STRATEGI KONTEN.....	95
	A. Definisi Strategi Konten	95
	B. Siklus Hidup Content.....	99
	C. Arsitektur Informasi Dan Konten Strategi	100
	D. Content-Strategy Process	102
	E. Tools Of The Trade	104
BAB 10	PRINSIP-PRINSIP DESAIN UX.....	109
	A. Tiga Cakupan Prinsip.....	109
	B. Visual Design	109
	C. Interaksi	112
	D. Psikologi	113
BAB 11	SITE MAPS DAN TASK FLOWS	118
	A. Pengertian Site Maps Dan Task Flows.....	118
	B. Basic Elements.....	120
	C. Site Map.....	123
	D. Task Flows.....	127
	E. Swimlanes	130
BAB 12	WIREFRAMES DAN ANNOTATIONS	134
	A. Wireframes.....	134
	B. Penggunaan Kontek Produk.....	139
	C. Prioritaskan Konten.....	140
	D. Mulai Menggambar	141

E. Annotations Untuk Wireframes.....	143
F. Menyajikan Wireframe	144
BAB 13 PEMBUATAN PROTOTIPE	147
A. Prototyping	147
B. Paper Prototyping	148
C. Digital Prototyping	149
D. Apa yang Terjadi Setelah Pembuatan Prototipe.....	152
BAB 14 DESIGN TESTING DAN DEVELOPMENT	154
A. Pengujian Desain Dengan Pengguna	154
B. Transisi : Dari Desain Pengembangan Ke Implementasi	164
DAFTAR PUSTAKA	173
TENTANG PENULIS	174

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1. Co-presence.....	57
Tabel 6.1. Example of Business Requirement.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Contoh Produk-Produk Smart Device	14
Gambar 2.2.	UI versus UX	15
Gambar 2.3.	Design Process	20
Gambar 2.4.	The Element of UX.....	22
Gambar 2.5.	The Element of UX.....	28
Gambar 3 1.	Windows.....	32
Gambar 3.2.	Panduan Google.....	34
Gambar 3.3.	Prinsip Gesalt	35
Gambar 3.4.	Mixed reality	36
Gambar 4.1.	Responsive design	42
Gambar 4.2.	Konsistensi.....	43
Gambar 4.3.	Context Awareness	46
Gambar 5.1.	Daftar Item pada Navigasi.....	51
Gambar 5.2.	Affordance in UX	54
Gambar 5.3.	Emoji	56
Gambar 6.1.	Kebutuhan Proyek	64
Gambar 8.1.	Persona Content	91
Gambar 8.2.	Advanced Pesona.....	92
Gambar 8.3.	Contoh: Empathy Map	93
Gambar 9.1.	Perencanaan Strategi Konten	96
Gambar 9.2.	Skema Pengguna Konten	98
Gambar 9.3.	Content Lifecycle	100
Gambar 11.1.	A Site Map for a Basic Web Site with Blog Functionality	119
Gambar 11.2.	A Basic Task Flow Showing the Path for a User Depending on Login Status.....	119
Gambar 11.3.	Page Element from Jesse James Garrett's.....	120
Gambar 11.4.	Pagestack Element from Jesse James Garrett's....	121
Gambar 11.5.	Decision Point Element from Jesse James Garrett's	121
Gambar 11.6.	Connector and Arrow Elements from Jesse James Garrett's	122
Gambar 11.7.	Condition Element from Jesse James Garrett's....	123
Gambar 11.8.	Advanced Site Map Home Page View	126

Gambar 11.9. This Task Flow Identifies How a System Displays Information to a User Based on The Responses to Multiple Conditions 128

Gambar 11.10. Task Flow Used to Demonstrate The Path of a User Through The Phases of a Purchase Process 129

Gambar 11.11. This Swimlanes Diagram is an Example of Expanding Task Flows to Illustrate Complex Scenarios with Multiple Actions in Many Places. Courtesy of James Melzer 131

Gambar 12.1. Adaptive Path’s Six-Up Template..... 140

Gambar 12.2. A Site Map for a Basic Website Blog Functionality 140

Gambar 12.3. Wireframe with Annotations Submitted from Home Page Design..... 142

Gambar 12.4. Live Home Page Design..... 145

BAB 1

METODOLOGI UX DESIGN

Tujuan Pembelajaran

- Mendefinisikan kriteria desain UX yang optimal dan pentingnya bagi pengalaman pengguna yang baik.
- Menguraikan tahapan dalam proses UX Design.
- Menjelaskan manfaat prototyping dan langkah-langkahnya.
- Menguraikan pendekatan proyek untuk pengembangan UX.

A. Desain UX Yang Baik

Kehadiran seorang UI/UX Designer menjadi tak terelakkan karena fokus pada kebutuhan pengguna menjadi kunci, bahkan menjadi elemen krusial dalam pembangunan sebuah situs web atau aplikasi. User experience (pengalaman pengguna) dalam konteks ini mengacu pada sensasi yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka. Penting untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan, mudah, dan memuaskan bagi pengguna. Kepuasan terhadap situs web atau aplikasi akan tercapai ketika pengguna merasa bahwa masalah mereka telah terpecahkan dengan baik. Namun, pengalaman negatif juga bisa terjadi jika pengguna merasa bingung, membuang waktu, atau merasa "tersesat" dalam situs web tanpa arahan yang jelas.

Tugas utama seorang UX Designer adalah memastikan bahwa pengguna merasakan pengalaman positif yang maksimal saat berinteraksi dengan situs web atau aplikasi tersebut. Ada

BAB

2

POKOK-POKOK DALAM MERANCANG UX

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan Pengantar untuk Pengalaman Pengguna (UX)
- Menguraikan PACT: Sebuah Kerangka Kerja untuk Merancang UX
- Menjelaskan Proses Desain UX Berbasis Manusia
- Memahami dan menjelaskan Cross channel UX (Pengalaman Pengguna Melintasi Saluran)
- Dapat memahami Usability (Kemudahan Penggunaan)
- Dapat menjelaskan dan memahami Experience Design (Desain Pengalaman)

A. Desain UX

1. Jenis-Jenis UX

Pengalaman Pengguna (UX) tidak terbatas hanya pada situs web atau aplikasi seluler. Konsep UX diterapkan secara luas pada hampir semua produk interaktif di sekitar kita. Misalnya, pada aplikasi, permainan, smartwatch, smart home, headset VR (virtual reality), dan berbagai produk berbasis IoT (Internet of Things). Salah satu produsen yang sering menghadirkan produk "smart" adalah Xiaomi, seperti yang terlihat dalam katalog produk mereka yang mencakup mulai dari vacuum cleaner hingga hair dryer.

Mendesain produk dengan prinsip UX tidak hanya tentang merancang produk itu sendiri, tetapi juga memperhitungkan lingkungan di mana produk tersebut akan

BAB

3

INTERFACE DESIGN

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan Visual Interface Design
- Menguraikan Multimodal interface design

A. Visual Interface Design (Desain Antarmuka Visual)

Desain antarmuka adalah jembatan vital untuk menghubungkan manusia dengan perangkat. Selain memperhatikan estetika, keberadaan desain antarmuka menjadi kunci dalam pengalaman interaktif. Antarmuka Pengguna (UI) meliputi semua aspek dalam sistem yang menghubungkan manusia, baik secara fisik, perseptual, maupun konseptual.

Secara fisik, manusia berinteraksi dengan sistem melalui beragam metode, seperti menekan tombol, menyentuh layar, menggerakkan mouse untuk mengontrol kursor, hingga memutar ibu jari pada roda mouse.

Dari segi persepsi, interaksi manusia dengan sistem ditentukan oleh apa yang mereka lihat, dengar, dan raba.

Secara konseptual, manusia berinteraksi dengan sistem dengan memahami kemampuan dan cara kerjanya. Mereka membangun "model mental" tentang layanan atau perangkat, memahami fungsinya dan bagaimana menggunakannya.

Model mental adalah persepsi yang terbentuk ketika seseorang melihat objek. Misalnya, saat melihat gagang pintu, seseorang secara otomatis membayangkan cara kerjanya. Demikian pula, ketika melihat ikon atau tombol di antarmuka,

BAB 4

KONTEKS UNTUK MERANCANG PENGALAMAN PENGGUNA (UX)

Tujuan Pembelajaran

- Desain aplikasi dan situs web
- Media sosial
- Komputasi seluler

A. Desain Aplikasi Dan Situs Web

1. Website dan aplikasi

Di era digital abad ke-21, interaksi pengguna dengan situs web dan aplikasi akan menjadi hal yang umum. Desain UX memiliki peran penting dalam menghadirkan pengalaman yang memikat bagi pengguna. Aplikasi dan situs web memiliki ciri khas tersendiri dalam hal desain, yang dapat berbeda tergantung pada tujuan utamanya.

Misalnya, jika kita ambil contoh aplikasi perbankan, situs web resmi bank cenderung memberikan informasi detail tentang layanan yang ditawarkan. Di sisi lain, aplikasi perbankan tersebut dirancang untuk memberikan akses langsung dan kemudahan pengguna dalam menggunakan layanan perbankan secara online. Pengguna dapat mengunduh aplikasi tersebut dari situs web, memungkinkan mereka untuk mengakses fungsi-fungsi tertentu bahkan ketika tidak terhubung ke Internet.

Dengan demikian, perbedaan desain antara situs web dan aplikasi tidak hanya terletak pada tampilannya, tetapi juga pada fungsionalitas yang ditawarkan. Ini menunjukkan betapa pentingnya adaptasi desain terhadap kebutuhan dan

BAB 5

FAKTOR MANUSIA DALAM UX

Tujuan Pembelajaran

- Memory and Attention
- Affect
- Cognition and Action
- Social Interaction
- Perception and navigation

A. Memory And Attention

1. Memori

Dalam perjalanan memahami kompleksitas pikiran manusia, memori menjadi pahlawan tak ternilai dalam panggung psikologi. Seperti dua penjuru dalam alam semesta ingatan, memori jangka pendek dan memori jangka panjang bertarung untuk mendominasi teater pikiran kita. Sementara memori jangka pendek berusaha menangkap momen-momen sekejap, seperti menyimpan nomor telepon dalam semburat kesadaran, memori jangka panjang membangun makna dan identitas dengan kokoh, seperti nama kita sendiri yang diukir dalam batu waktu. Tapi, di tengah jalan, terdapat rintangan tersembunyi: kapasitas memori yang terbatas. Di era kejayaan psikologi, teori memori menawarkan angka magis 7 sebagai batas kritis memori jangka pendek, namun kini diperbarui oleh penelitian terbaru menjadi 4 ± 2 item, mengubah permainan ingatan. Dalam dunia desain pengalaman pengguna (UX),

BAB 6

BUSINESS REQUIREMENTS

Tujuan Pembelajaran

- Menerangkan cara untuk merangkum keperluan serta inspirasi dari pihak-pihak yang berkepentingan.
- Membentuk sebuah tim kolaboratif untuk meraih keperluan-keperluan tersebut.
- Menyatukan segala wawasan dan syarat-syarat yang ada guna menetapkan aspek-aspek krusial dalam Desain UX yang superior.

A. Requirements

Requirements adalah pernyataan mendefinisikan apakah situs atau aplikasi perlu dilakukan. Idealnya, Berikut adalah cara unik untuk merumuskan kebutuhan, yang meliputi:

1. Memberi Wawasan Holistik: Kebutuhan bisnis mencakup aspek-aspek penting yang memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang diperlukan.
2. Merepresentasikan Diversitas Perspektif: Kebutuhan ini mencerminkan beragam pandangan dari para pemangku kepentingan yang berbeda, yang kemudian disatukan dalam satu kesatuan.
3. Memberikan Panduan Fleksibel: Kebutuhan tersebut memberikan arah yang jelas untuk desain tanpa membatasi terlalu kaku pada cara mencapainya.

BAB

7

PENELITIAN PENGGUNA

Tujuan Pembelajaran

- Menguraikan metode yang diterapkan dalam penelitian pengguna beserta keterbatasannya.
- Menyusun jadwal dan mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan untuk penelitian pengguna.
- Menjabarkan berbagai teknik, manfaat, tantangan, dan langkah-langkah prosedural dalam penelitian pengguna.
- Melaksanakan teknik dan pendekatan untuk menghimpun data pengguna dan menetapkan kebutuhan yang diperlukan.
- Membuat kuesioner yang relevan dan sesuai untuk keperluan penelitian pengguna.

A. Research Pengguna

Dalam dunia User-Research, fokus diberikan pada pemahaman mendalam tentang tingkah laku, kebutuhan, serta motivasi pengguna. Hal ini dicapai melalui serangkaian pengamatan, analisis tugas, dan berbagai bentuk umpan balik. Pendekatan yang diambil dalam User-Research bervariasi tergantung pada jenis platform atau aplikasi yang diselidiki, tahap pengembangan, dan konteks proyeknya. Proses ini dimulai dari pemahaman yang mendalam tentang lingkup observasi, kemudian mengidentifikasi masalah yang ada, dan akhirnya mengeksplorasi solusi alternatif. Solusi ini kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe yang diujicobakan kepada

BAB

8

MEMBUAT PERSONA

Tujuan Pembelajaran

- Jelaskan persona, dan apa yang terdapat didalam konten.
- Menerapkan teknik dan metode pengumpulan informasi pembuatan pesona.
- Buat pesona berdasarkan penelitian

A. Membuat Persona

Di dalam dunia digital, persona merupakan dokumen yang menggambarkan para pengguna yang menjadi target. Dengan riset yang mendalam dan deskripsi yang terperinci, persona mampu menciptakan gambaran yang hidup tentang identitas orang-orang yang menggunakan situs atau aplikasi Anda, bahkan bisa meramalkan potensi mereka dalam penggunaannya.

Meskipun proses ini tidak bisa seketat uji coba dan desain yang melibatkan pengguna sungguhan, tetapi ia memiliki kekuatan untuk mendorong proyek Anda ke depan. Seperti peta yang memberi arah, persona membantu Anda menavigasi perjalanan Anda hingga saatnya untuk melibatkan pengguna secara langsung dalam pengujian yang lebih menyeluruh.

1. Tujuan utama dari persona adalah memberikan pemahaman yang jelas kepada tim pengembang atau klien tentang siapa pengguna yang sebenarnya. Dengan demikian, mereka dapat menghapuskan kebingungan yang mungkin muncul dalam

BAB 9

STRATEGI KONTEN

Tujuan Pembelajaran

- Mengurai rencana konten dan memisahkannya dari struktur informasi adalah seperti memetakan hutan yang berbeda dari pembangunan rumah.
- Mengidentifikasi penanggung jawab utama dalam strategi konten mirip dengan menemukan kepala pemandu dalam ekspedisi menyusuri padang gurun digital.
- Melangkah demi langkah, membentuk strategi konten terasa seperti merangkai kalimat-kalimat yang mengisi lembaran kosong dari sebuah novel digital yang belum pernah dibaca.
- Membangun strategi konten untuk situs atau aplikasi skala menengah seperti mengarahkan arus sungai digital menuju sebuah delta kemungkinan yang tak terbatas.

A. Definisi Strategi Konten

Dengan demikian, strategi konten adalah peta jalan yang komprehensif yang membimbing pengelolaan konten dari awal hingga akhir siklus kehidupan, yang meliputi penyelarasan konten dengan tujuan bisnis, analisis, pengembangan, produksi, pengukuran, dan pengelolaan konten, serta tata kelolaannya. Konten, sebagai materi atau informasi yang merentang di dalam situs atau aplikasi, memiliki makna yang beragam tergantung pada bagaimana ia diaktualisasikan atau disajikan.

BAB 10

PRINSIP-PRINSIP DESAIN UX

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan prinsip desain UX yang baik
- Menerapkan prinsip-prinsip untuk proyek desain UX
- Menjelaskan teknik yang digunakan untuk desain Visual

A. Tiga Cakupan Prinsip

Prinsip desain UX umumnya dipahami aturan, asumsi, atau pernyataan yang mendefinisikan hubungan antara unsur-unsur desain UX. Tiga area prinsip-prinsip umum yang berlaku untuk desain digital:

1. Prinsip desain visual menyoroti keterkaitan harmonis antara elemen-elemen dalam suatu tampilan, seperti yang terdapat dalam halaman web.
2. Prinsip psikologi memainkan peran penting dalam cara pengguna jalan mengamati dan berinteraksi dengan desain.

B. Visual Design

Desain visual produk memiliki dampak besar terhadap pemahaman dan kepercayaan pengguna. Sebuah desain visual yang efektif dapat memengaruhi audiens pada tingkat bawah sadar, memungkinkan mereka menyerap nilai dan relevansi produk tanpa disadari. Desain visual tidak hanya tentang daya tarik visual semata, tetapi juga tentang efektivitasnya.

Berikut adalah prinsip dasar desain visual yang penting:

1. Kesatuan dan Ragam
2. Proporsi dan Keseimbangan

BAB 11

SITE MAPS DAN TASK FLOWS

Tujuan Pembelajaran

- Penjelasan Elemen Dasar Site Maps dan Task Flows
- Site Maps Maju dan Implementasinya
- Penjelasan Alat Pemodelan untuk Task Flows
- Membuat Site Maps dan Task Flows untuk Proyek UX

A. Pengertian Site Maps Dan Task Flows

Site maps membantu menggambarkan struktur situs web atau aplikasi dengan menampilkan hierarki halaman dan koneksi di antara mereka. Ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah memahami di mana mereka dapat menemukan konten tertentu. Task flows, di sisi lain, adalah representasi visual dari langkah-langkah yang harus diambil pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu di dalam situs atau aplikasi tersebut. Dengan menggabungkan site maps dan task flows, pengguna dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang struktur konten dan bagaimana mereka dapat menavigasi situs atau aplikasi tersebut dengan efisien. Hal ini membantu meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

BAB 12

WIREFRAMES DAN ANNOTATIONS

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan elemen WIREFRAME yang harus ada pada halaman situs atau Aplikasi.
- Menjelaskan KOMPONEN penjelasan dan mengapa hal ini penting untuk desain wireframes.
- Menjelaskan langkah-langkah untuk menyusun wireframe

A. Wireframes

Wireframes adalah seperti peta jalan bagi pembangunan website atau aplikasi, menghubungkan arsitektur informasi dengan produk jadi. Mereka adalah gambaran kasar, mirip dengan kerangka, yang memungkinkan kita untuk menjelajahi struktur dan interaksi tanpa terganggu oleh detail visual. Sebuah wireframe membantu mengidentifikasi elemen-elemen utama yang akan ada di halaman atau layar, seperti:

1. Navigasi: Sebagai jalur yang membimbing pengguna melalui pengalaman online.
2. Konten: Area di mana informasi dan pesan disajikan dengan jelas dan teratur.
3. Gambar dan Media: Untuk memperkuat pesan dan menarik perhatian pengguna.
4. Elemen Formulir: Bagian yang memfasilitasi interaksi antara pengguna dan situs, seperti pengisian formulir atau pembayaran.
5. Panggilan untuk Bertindak: Tindakan yang diinginkan dari pengguna, seperti tombol "Beli Sekarang" atau "Daftar".

BAB 13

PEMBUATAN PROTOTYPE

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan mengapa proyek UX perlu prototyping, dan bagaimana menghasilkan prototyping.
- Memaparkan perbedaan antara model kertas dan prototipe digital.
- Mendetailkan tahapan proses prototyping.
- Membuat prototype untuk proyek pengembangan pengalaman pengguna (UX) dan menjelaskan langkah-langkah dalam merancang wireframe.

A. Prototyping

Pembuatan Prototipe merupakan kegiatan atau seni dalam membuat, meniru, atau menguji sebagian atau keseluruhan fungsi aplikasi atau situs dengan pengguna. Prototip dapat dibuat dalam bentuk analog, seperti menggunakan papan tulis atau pensil dan kertas, atau dalam bentuk digital menggunakan alat seperti PowerPoint, Keynote, Acrobat, Visio, OmniGraffle, Axure, HTML, atau berbagai alat berbasis teknologi lainnya.

Proses pembuatan prototipe harus bersifat berulang, karena prototipe umumnya dibuat untuk mengidentifikasi masalah atau memvalidasi pengalaman pengguna. Setelah umpan balik dikumpulkan, modifikasi dapat dilakukan pada prototipe untuk pengujian lebih lanjut. Pembuatan prototipe merupakan bagian dari siklus pengembangan, di mana hasil akhirnya mungkin berupa layar dan fungsi yang disebut sebagai

BAB 14

DESIGN TESTING DAN DEVELOPMENT

Tujuan Pembelajaran

- Deskripsi tentang mockup design dan urgensi keberadaannya.
- Penerapan teknik dan metode pendekatan pengujian.
- Penyusunan rencana pengujian usability dan pengujian perilaku pengguna.
- Tahapan-tahapan yang dilakukan setelah proses desain UX.
- Penjelasan mengenai kegiatan setelah peluncuran aplikasi.

A. Pengujian Desain Dengan Pengguna

Sesi ini akan membahas teknik pengujian desain UX yang berguna untuk mengumpulkan informasi dari pengguna tentang desain atau unsur desain. Fokus utamanya adalah pada teknik eksplorasi yang sering digunakan pada tahap awal desain dan pengujian kegunaan. Kami akan memulai dengan pembahasan konsep desain.

1. Concept

Konsep umumnya merujuk pada sebuah ide abstrak, seperti kebahagiaan, kolaborasi, atau efisiensi. Dalam konteks desain UX, konsep juga mengacu pada rancangan elemen yang dimaksudkan untuk mewakili satu atau lebih ide abstrak dari tim proyek atau pengguna potensial. Elemen desain secara konseptual dapat divisualkan, misalnya dengan menggunakan foto mesin untuk merepresentasikan konsep efisiensi, atau berbasis teks, seperti koleksi singkat kalimat yang mengekspresikan fokus perusahaan pada efisiensi dengan menggunakan kata-kata seperti "tepat waktu" dan "responsif". Konsep juga bisa berarti eksplorasi

DAFTAR PUSTAKA

- Dam, R. and Siang, T., (2020). Personas - A Simple Introduction. [online] The Interaction Design Foundation. Available at: <<https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-whyand-how-you-should-use-them>> [Accessed 5 Mei 2024].
- David Benyon. (2018). Designing User Experience: A guide to HCI, UX and interaction design. 4th E. Pearson. Harlow, United Kingdom. ISBN: 978- 1292155517. chapter 1, 2, 3
- Developer.apple.com. (2021). Human Interface Guidelines - Design - Apple Developer. [online] Available at: <<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>> [Accessed 19 April 2024].
- Emmanouilidis, C., Koutsiamanis, R. A., & Tasidou, A. (2013). Mobile guides: Taxonomy of architectures, context awareness, technologies and applications. *Journal of network and computer applications*, 36(1), 103-125.
- Jesmond Alen and James Chudley, (2012), *Smashing UX Design : Foundations for Designing Online User Experiences*, John Wiley & Sons Ltd., West Sussex, PO19 8SQ.
- Robbins, Stephen P. and Mary Coulter, (2007), *Management*, 9th edition, Prentice-Hall, Inc., New Jersey, chapter 1
- Russ Unger, Carolyn Chandler (2012). *A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field or in the Making*. New Riders Publishing Thousand Oaks, ISBN-13: 978 0321607379
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). *Interaction design: Beyond human-computer interaction*. 5th E. Chichester: Wiley
- <http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-content-strategy>
- <http://asktog.com/atc/principles-of-interaction-design/>

TENTANG PENULIS



Penulis mempunyai berbagai disiplin ilmu yang di peroleh Pendidikan Formal di UNDIP Semarang dan Universitas STEKOM Semarang. Di UNDIP Semarang menempuh pendidikan Magister S2 Program Studi Sistem Informasi dan Sarjana S1 Sistem Komputer di Universitas STEKOM. Pernah bekerja di Divisi IT Support dan Data Center di Perusahaan Internasional. Sekarang menjadi Dosen di Universitas STEKOM Semarang dengan jabatan fungsional Lektor 300. Selain itu juga menjadi dosen di Univeritas terkemuka Indonesia. Penelitian yang ditekuni yaitu Sistem Informasi, Data Mining, Machine Learning dan beberapa penelitian juga bidang IoT, hal tersebut sesuai dengan jurnal-jurnal yang pernah di tulis oleh penulis. Bidang penelitian tersebut juga telah di implementasikan pada bidang olahraga, pertanian dan industri. Peneliti juga mengajar pada matakuliah Jaringan Komputer, Pemrograman Web, Data mining, Matematika Diskrit dan lain-lain.