



SHOWCASE:

UX DESIGN

ISMAIL ALIF SIREGAR MA
2022

Kata Pengantar

Perubahan adalah sebuah hal yang tidak dapat dihindari, selalu terjadi sepanjang peradaban manusia. Hal ini juga saat ini kita alami ketika perkembangan teknologi digital sudah sedemikian maju sehingga merubah gaya hidup manusia. Keilmuan dan keprofesian Desain Produk juga mengalami pergeseran dari produk yang fisik menjadi produk yang digital. Menyikapi hal ini, Program Studi Desain Produk Universitas Pembangunan Jaya merespon dengan mempublikasikan buku Showcase: UX Design yang merupakan salah satu implementasi atau luaran dari Mata Kuliah Ergonomi dengan mengedepankan ergonomi kognitif.

Apresiasi dan rasa bangga saya kepada dosen pengampu dan semua mahasiswa yang memungkinkan diterbitkannya buku ini. Besar harapan agar buku ini bisa menjadi titik awal perkembangan dari UX Design di Program Studi Desain Produk Universitas Pembangunan Jaya.

Tangerang Selatan, 05 Januari 2022

Fitorio Bowo Leksono
Kepala Program Studi Desain Produk
Universitas Pembangunanann Jaya



Daftar Isi

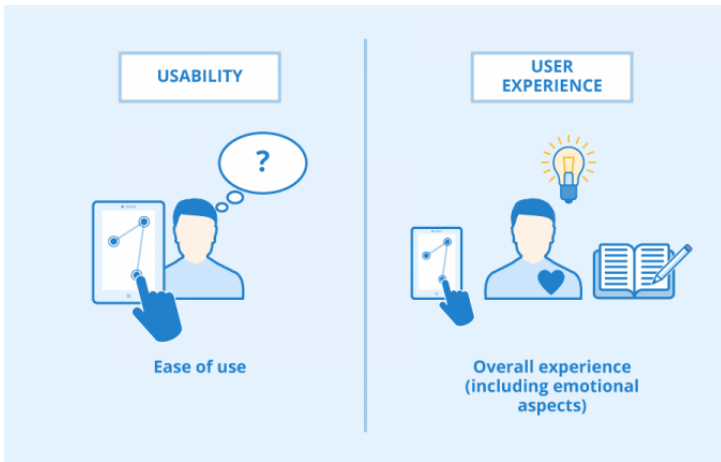
- Kata Pengantar
- Apa itu UX Design?
- Man Machine Interface, Interaksi Manusia dan Komputer
- Proses Desain UX
- Bagaimana membuat UX Design di program studi DP UPJ?
- Showcase Final Project Class of 2020
- Daftar Pustaka

Apa itu UX Design?

Apa itu UX Design?

Desain yang memenuhi kebutuhan Pengguna

Bagaimana sebuah *User Experience* atau pengalaman terjadi? Bagaimana desainer produk dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Semua ini berawal dari UCD atau *User Centered Design*



Usability - Author: Seobility - License: CC BY-SA 4.0

Desain yang berpusat pada pengguna (UCD) adalah jenis desain dimana User Interface atau UI (antarmuka) untuk pengguna (user) bertemu dengan proses di mana kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan akhir suatu produk digital diberikan perhatian yang khusus pada setiap tahapan proses desain.

Apa beda UX & UI?



Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

UX dan UI sering disandingkan berdua dalam penyebutan, tetapi apakah bedanya? UI adalah User Interface, sedangkan UX adalah User Experience. Keduanya berhubungan dengan tampilan pada sebuah website atau tampilan dari sebuah aplikasi.

BEDA TUJUAN DESAIN UX & UI

UX

Desain UX dirancang untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan produk.

Fokus desain UX adalah kepuasan menggunakan produk.

Desain UX mempengaruhi bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan produk.

UI

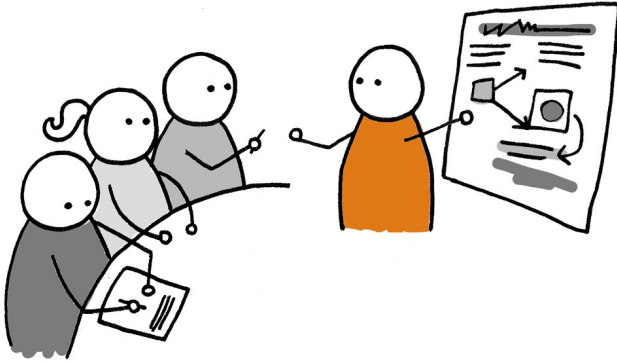
Desain UI pada sebuah produk bertujuan untuk mempercantik tampilan produk.

Fokus desain UI adalah keindahan tampilan

Desain UI akan mempengaruhi kesan pertama pengguna melihat produk.



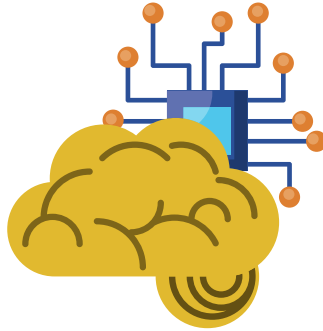
USER EXPERIENCE



Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0)

User Experience merupakan sebuah proses dalam meningkatkan kepuasan pengguna sebuah aplikasi dalam sebuah interaksi antara pengguna dengan produk aplikasi tersebut. Tujuan yang paling penting dari setiap aplikasi adalah untuk memberikan interaksi yang lancar antara pengguna dan sebuah produk aplikasi.

Hubungannya dengan Ergonomi Apa?



Di program studi Desain Produk, mahasiswa wajib mengambil mata kuliah Ergonomi. Saat ini UX Design menjadi salah satu sub tema dalam perkuliahan mata kuliah tersebut.

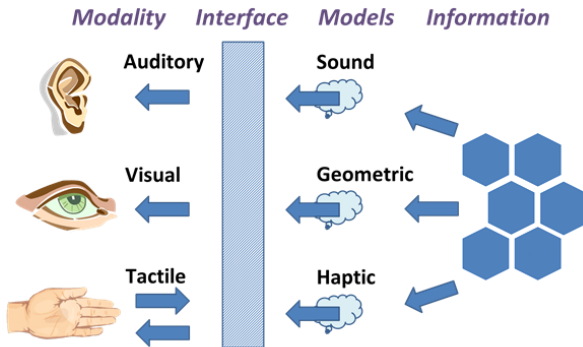
Ergonomi terbagi menjadi 2; ergonomi fisik, yaitu yang berhubungan dengan tubuh atau badan manusia secara langsung, dan ergonomi kognitif, yaitu yang berkaitan dengan proses mental manusia termasuk didalamnya persepsi, ingatan, dan reaksi sebagai akibat dari interaksi manusia terhadap pemakaian elemen sistem. Kognitif terdiri dari tiga tahapan penting yaitu persepsi, proses informasi, dan respon.

Bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer menggunakan ergonomi kognitif, dan sistem yang memungkinkan ini terjadi adalah *Man-Machine Interface* atau Interaksi Manusia Komputer

Pada dasarnya merupakan suatu interaksi timbal balik antara manusia dengan komputer yang mempunyai tujuan mempermudah manusia mengoperasikan komputer. Timbal baliknya berupa output dari sistem komputer tersebut. Hubungan timbal balik ini, terjadi karena pengguna atau manusia melakukan perintah (input) lalu komputer memberikan suatu feedback berupa hasil (output) dari perintah tersebut.

INTERAKSI MANUSIA DENGAN KOMPUTER

INTERAKSI MANUSIA DENGAN KOMPUTER



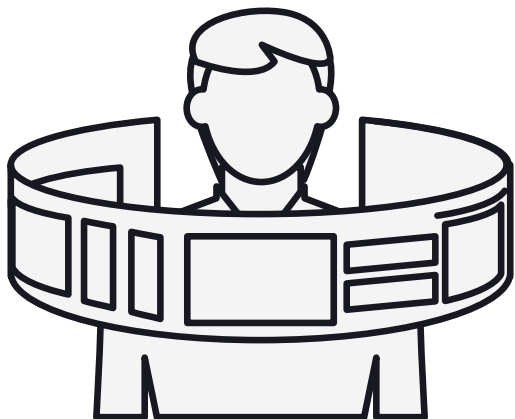
Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0)

User atau pengguna memasukan sebuah perintah atau command kedalam komputer menggunakan anggota tubuh, biasanya yang digunakan adalah jari. Alat yang digunakan untuk memasukkan input tersebut dapat berupa *keyboard*, *joystick* ataupun layar sentuh. komputer kemudian memberikan umpan balik yaitu output yang dapat berupa gambar, suara, ataupun getaran yang dapat ditangkap oleh pengguna melalui layar monitor, *speaker* ataupun *forcefeedback* dari *joystick*.

Sistem IMK

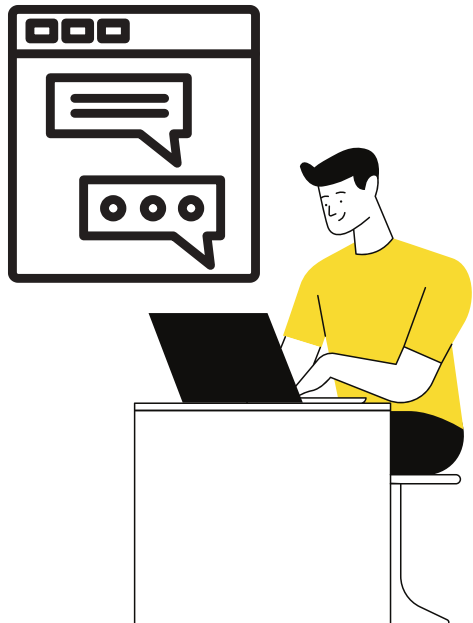
Sesuai dengan tujuannya yaitu mempermudah manusia dalam berinteraksi dengan komputer, maka beberapa faktor terpenting dari IMK seperti user interface, usability dan user experience perlu dipertimbangkan dalam perancangan suatu website (Larasati 2010). Adapun penjelasan maupun studikasus yang berhubungan dengan ketiga faktor tersebut yaitu :

1. User Interface (UI)
2. Usability
3. User Experience

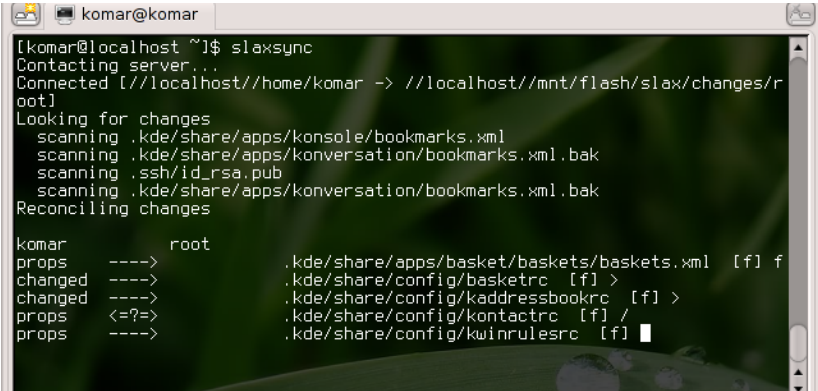


INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

Interface itu sendiri terdiri dari 2 macam yaitu Command Line Interface (CLI) yakni Sistem interface berbasis teks perintah program, dan Graphic User Interface (GUI) yaitu Sistem interface yang digambarkan dengan grafis visual seperti tombol, icon, dan lain-lain.



COMMAND LINE INTERFACE (CLI)



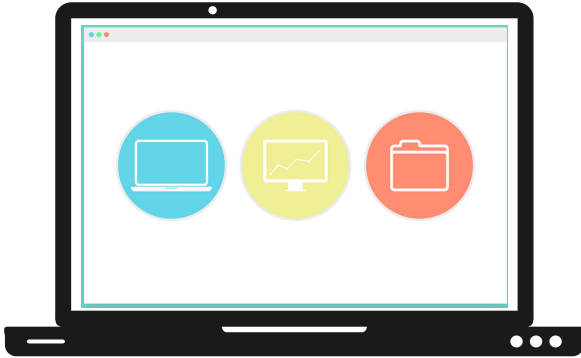
```
[komar@localhost ~]$ slaxsync
Contacting server...
Connected [//localhost//home/komar -> //localhost//mnt/flash/slax/changes/root]
Looking for changes
  scanning .kde/share/apps/konsole/bookmarks.xml
  scanning .kde/share/apps/konversation/bookmarks.xml.bak
  scanning .ssh/id_rsa.pub
  scanning .kde/share/apps/konversation/bookmarks.xml.bak
Reconciling changes

komar      root
props     ---->      .kde/share/apps/basket/baskets/baskets.xml [f] f
changed   ---->      .kde/share/config/basketrc [f] >
changed   ---->      .kde/share/config/kaddressbookrc [f] >
props     <=?>     .kde/share/config/kcontactrc [f] /
props     ---->      .kde/share/config/kwinrulesrc [f] █
```

Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0)

Untuk CLI, sayangnya penggunaannya kurang diminati karena tampilannya hanya berupa teks saja dengan mayoritas background hitam. Dalam perintahnya, sedikit kesalahan penulisan coding dapat menyebabkan error. Maka dari itu CLI hanya diperuntukan bagi mereka yang sudah mengerti seluk beluk bahasa Pemrograman.

GRAPHICAL USER INTERFACE (GUI)



Graphic User Interface atau biasa disingkat GUI, menampilkan objek yang bisa menyampaikan informasi dan merepresentasikan aksi dari pengguna.

Dengan adanya GUI, kita bisa mengetahui bahwa apa yang kita input telah diterima dan responsnya ditunjukkan secara visual.

GUI bisa terlihat dari perubahan warna, ukuran, visibilitas, dan sejenisnya ketika terjadi sebuah interaksi.

Awalnya, GUI dikembangkan di tahun 1970 akhir oleh Xerox Palo Alto.

Setelah berhasil, sistem ini digunakan oleh Apple untuk Macintosh-nya dan juga sistem operasi Windows yang dimiliki oleh Microsoft.

Ditemukannya GUI memberikan solusi bagi permasalahan respon yang dirasakan oleh pengguna.

Saat ini, kamu bisa menemukan aplikasi dari sistem GUI pada tombol, scroll bar, tab, menu, kursor, dan masih banyak lagi di berbagai perangkat yang ada.

Tujuan Interaksi Manusia dan Komputer

Secara sederhana, tujuan Interaksi manusia dan komputer adalah untuk menciptakan sistem yang ramah pengguna (User Friendly) yang juga fungsional dan aman. Untuk mencapai tujuan ini, seorang developer harus dapat:

- Berempati dengan para pengguna dan mengantisipasi bagaimana mereka akan menggunakan teknologi
- Mengembangkan alat dan teknik untuk memungkinkan praktik terbaik dalam membangun sistem Interface yang memadai
- Menghasilkan jenis interaksi yang efektif, efisien, dan aman



Bidang Keilmuan Yang Mempengaruhi Interaksi Manusia dan Komputer

Man Machine Interface atau Interaksi Manusia dan Komputer adalah suatu keilmuan yang lintas disiplin. Tidak hanya seorang Desainer produk, tapi sebuah tim desain UX dapat melingkupi keahlian dari bidang ilmu sebagai berikut:

- Psikologi : Memahami perilaku, sifat, serta kebiasaan pengguna agar dapat menciptakan Interface yang User friendly atau ramah pengguna
- Desain Grafis & Typography : Menggunakan gambar yang menarik sebagai platform dialog antara interaksi manusia dan komputer.
- Ergonomi : Meliputi aspek fisik agar mendapatkan lingkungan kerja yang nyaman ketika berinteraksi dengan komputer
- Antropologi : Pandangan mendalam tentang cara kerja berkelompok yang masing-masing anggotanya diharapkan memberikan kontribusi teknologi
- Linguistik / Tata Bahasa : Menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti merupakan syarat utama dalam membangun interface yang mudah digunakan dan dimengerti
- Sosiologi : Berkaitan erat dengan dampak sosial yang dipengaruhi sistem manusia dan komputer.

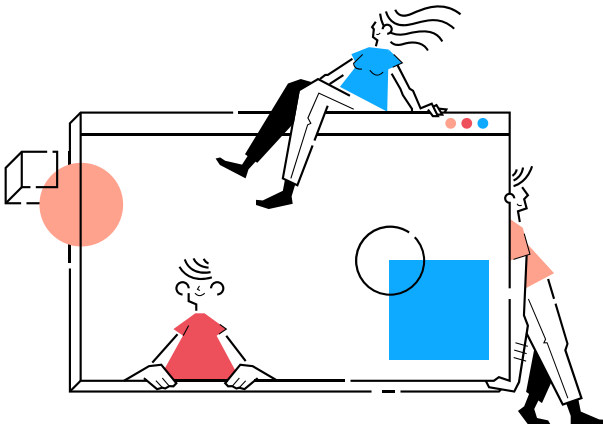


Proses Desain UX

Proses Desain UX

Proses desain User Experience melibatkan enam tahap berikut :

1. Understand – Understand ialah memahami apa yang dibutuhkan pengguna
2. Research – Menganalisa pesaing atau kompetitor, Meriset Trend UX terkini, dan memperhatikan aturan-aturan UX yang berlaku
3. Sketch – Mengumpulkan Ide, Menggambar sketsa dan wireframes, Serta lakukan evaluasi secara berulang-ulang
4. Design – Desain image atau gambar, Membuat Prototype
5. Implementation – Mengetes fungsi desain, bangun pengalaman
6. Evaluate – Lakukan uji coba kegunaan desain, Buat laporan audit, indentifikasi pengembangan yang ada.



Understand (Pemahaman)

Desain mengatasi masalah, guna memberikan solusi diperlukan untuk memahami akar permasalahannya.

Sebelum membangun desain, ada baiknya agar tim desain memahami apa-apa saja yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang ada.

Untuk menganalisa hal apa saja yang dibutuhkan, ikuti standar riset baik secara kontekstual maupun saat wawancara individu. Di waktu yang sama lakukan observasi kepada user atau pengguna secara nyata dan jika memungkinkan secara langsung.

Lakukan sesi brainstorming dengan calon user, tunjukkan produk atau jasa yang akan ditawarkan, serta minta pendapat mereka tentang hal tersebut.

Pengetahuan tentang calon user atau pengguna dan lingkungannya bisa membantu dalam membuat desain user experience yang baik.



Research (Penelitian)

Tim desain user experience perlu melakukan penelitian untuk mengeksplorasi bagaimana dunia luar bekerja pada fitur-fitur yang akan diaplikasikan pada produk digital tersebut.

Gunakan Analisis Kompetitif UX. yaitu tiga tujuan analisis :

1. Pahami Kompetisi Pasar
2. Pelajari Domain produk
3. Cari Inspirasi dan Ide dari Kompetitor

Lakukan *update* berkelanjutan terhadap trend *User Interface* yang ada, bangun prinsip, dan panduan User Experience yang ada.

Saat meneliti, pikirkan desain dan opsi yang dapat membangun desain user experience yang bagus.



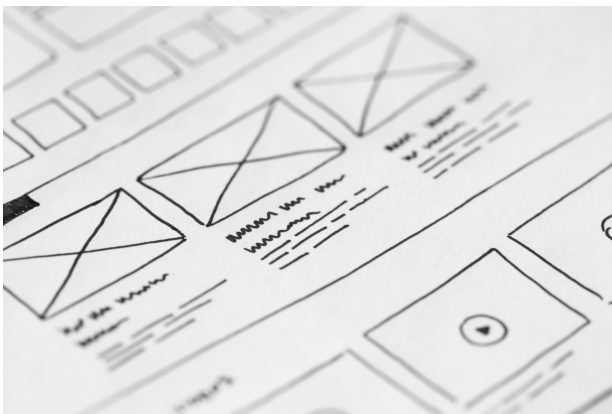
Sketch (Sketsa)

Tahap ini melibatkan definisi UI dari fitur yang diperlukan. Tim desain menggerakkan kegiatan ini yang didasarkan pada dua tahap terakhir dari proses.

Gambar menggunakan sketsa kertas, Whiteboard Flow, dan gambar *wireframe* atau kerangka untuk berbagi ide kamu dengan para pemangku kepentingan. Tahap ini merupakan proses yang akan berulang.

Pengujian dan evaluasi *wireframes* atau kerangka gambar adalah bagian dari tahap ini. Tim desain membangun mockup awal dan membagikannya dengan para pemangku kepentingan untuk mendapatkan saran dari mereka.

Sepanjang proses, penting untuk membuat *wireframe* kerangka atau sketsa desain yang dapat digunakan untuk mencapai kepuasan end-user atau pengguna akhir.



Design (Desain)

Langkah selanjutnya adalah memberikan sentuhan akhir pada desain UX yang telah dibuat.

Ubah mockup dan wireframe awal menjadi desain yang tampak hebat dengan memberikan sedikit sentuhan gaya dan tema yang sesuai.

Mempersiapkan dan berbagi spesifikasi desain (gambar, tema, warna, tipografi, ikonografi) ke tim Pengembangan juga merupakan bagian dari tahap ini. Share ide dengan mereka, dan cari tahu desain mana yang dapat memberikan Pengalaman user yang berbeda.



Implementasi

Jika bagian teknis dari tim (*backend designer*) berpartisipasi dari tahap awal proses desain, mereka akan dapat memulai implementasi saat fase Desain sedang berlangsung.

Tim pengembang membangun fungsionalitas back-end desain terlebih dahulu dan menghubungkannya dengan User Interface.

Akan lebih baik jika tim desain terlibat dalam langkah ini untuk membantu tahap pengembangan. Saat implementasi, besar kemungkinan akan terjadi perubahan yang perlu dilakukan untuk menghasilkan UX desain yang optimal.

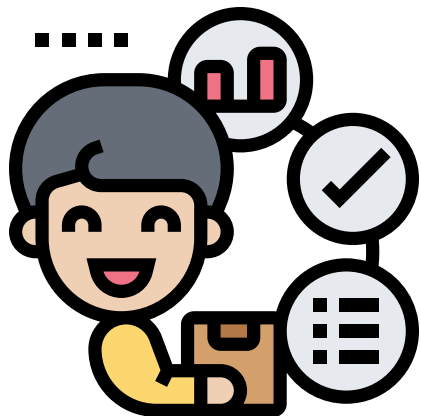


Evaluate (Evaluasi)

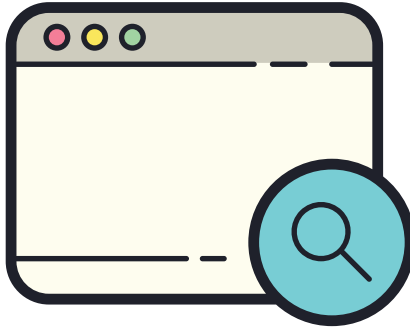
Ketika fitur produk digital diimplementasikan, produk akhir akan dievaluasi berdasarkan beberapa faktor berikut :

- Kegunaan sistem
- Sulit tidaknya ketika digunakan end User
- Apakah fleksibel dan mudah diubah ?
- Apakah memberikan solusi yang diinginkan untuk mengatasi masalah pengguna ?
- Tingkat kredibilitas yang membuat seseorang menggunakan produk kamu

Setelah tahap terakhir ini, tergantung pada perubahan yang diperlukan, kemungkinan harus kembali lagi ke tahap 2,3, atau 4. Proses ini berlangsung hingga desain User Experience yang diinginkan dan kepuasan *user*, pengguna tercapai.



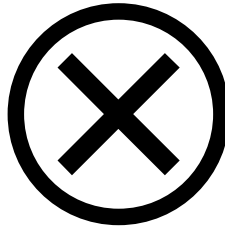
UI UX yang Baik: 4E



Dalam membuat sebuah UI atau UX yang baik, ada beberapa pedoman yang dapat kita ikuti, mudah-mudahan kita sebut sebagai 4E, yaitu:

- Error – Free / Lepas dari Error atau kesalahan
- Easy To Use / Mudah digunakan
- Easy To Understand / Mudah Dipahami
- Effective For End Goal or Product / Effektif dalam mencapai tujuan akhir & produknya

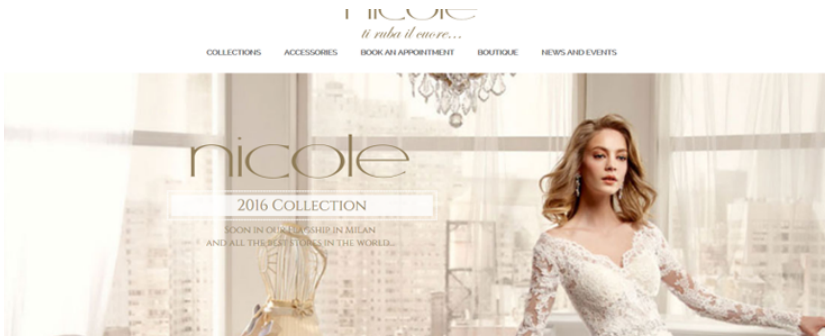
Kesalahan Umum Yang Sering Dilakukan Desainer



Dalam proses desain, terkadang seorang desainer dapat melupakan beberapa poin penting dalam sebuah desain, kesalahan yang umumnya terjadi adalah:

1. Kurangnya Kontras

Saat mengeksplor situs web, kita pasti ingin melihat desainnya dengan kontras warna yang jelas dan menarik. Hal ini dapat membantu kita dalam membaca dan memahami informasi di sana dengan lebih baik.



Contoh Desain Website yang kurang Kontras

Jika suatu website mengabaikan konsep kontras pada desainnya, kombinasi warna dan tampilan keseluruhan situs web akan membuat kita kebingungan. Sehingga cukup sulit untuk membaca konten yang ada.



Contoh Desain Dengan Kontras Warna Yang Baik

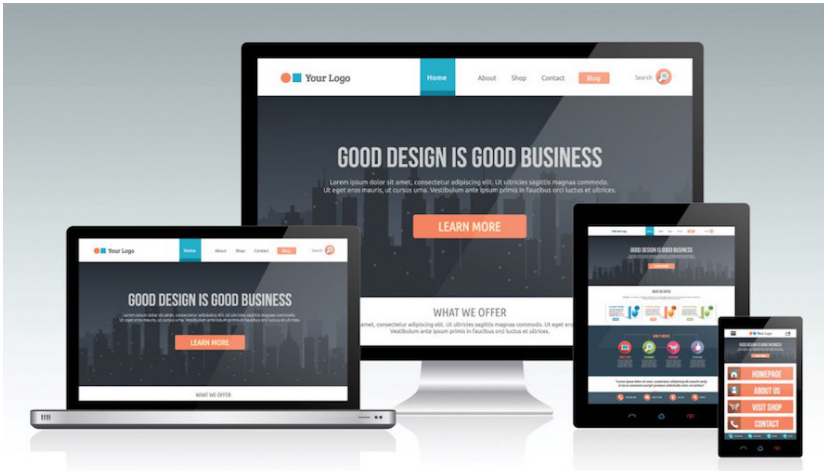
2. Desain Tidak Responsive



Contoh Desain yang tidak Responsive

Bukan rahasia lagi kalau memiliki website yang responsive atau bisa menyesuaikan diri di berbagai ukuran layar menjadi kebutuhan pokok setiap desainer. Semakin banyaknya akses internet melalui *smartphone* ataupun *tablet* menuntut desainer agar membuat website yang responsif dan dapat menyesuaikan secara otomatis dengan tampilan layar, baik layar besar seperti monitor ataupun layar kecil seperti *smartphone*.

Kalau kita melihat contoh diatas, website di layar besar monitor ketika diakses dan dibuka menggunakan layar kecil seperti *smartphone* akan terpotong, karena website itu terlalu "besar" untuk ditampilkan dilayar yang lebih kecil.



Contoh Desain Responsive

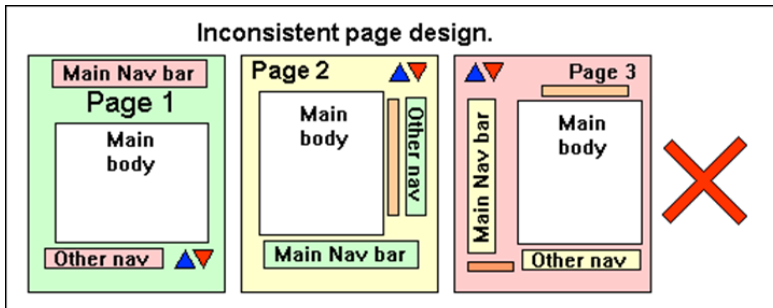
Jika melihat gambar diatas, bisa dilihat adanya kesamaan pola warna, bentuk dan penempatan tombol interaksi. Tata ruang juga mengikuti media layar yang digunakan, dari layar yang besar seperti monitor, sampai dengan layar *gadget* kecil seperti *smartphone*

3. Plagiat / Meniru Sepenuhnya Desain orang Lain



Sebenarnya mencari inspirasi dengan melihat desain orang lain bukanlah hal yang salah. Tetapi jika kita meniru 100% desain tersebut nantinya website ataupun aplikasi yang kita buat akan di cap sebagai plagiat, tidak kreatif oleh user atau pengguna.

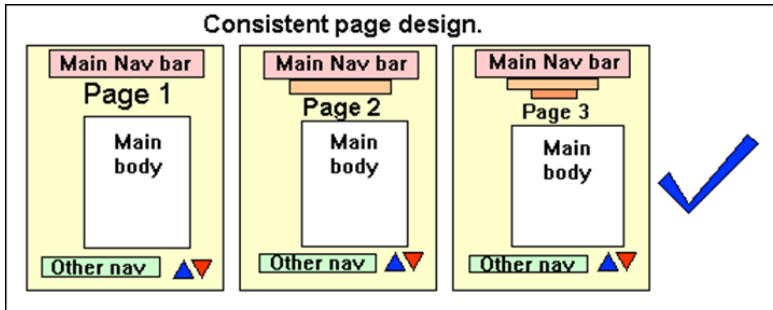
4. Desain Web Yang Tidak Konsisten



Contoh desain yang tidak konsisten

Dalam pembaruan dan pembangunan aplikasi atau website, membuat desain yang konsisten adalah elemen terpenting untuk User Experience pengguna. Desain yang selalu berubah-ubah atau tidak konsisten akan menyebabkan penggunanya menjadi kebingungan.

Contoh diatas, peletakan ruang untuk navigasi berpindah-pindah tempat, sehingga akan membingungkan pengguna, karena terjadi perubahan di setiap halaman aplikasi/website.



Contoh desain yang konsisten

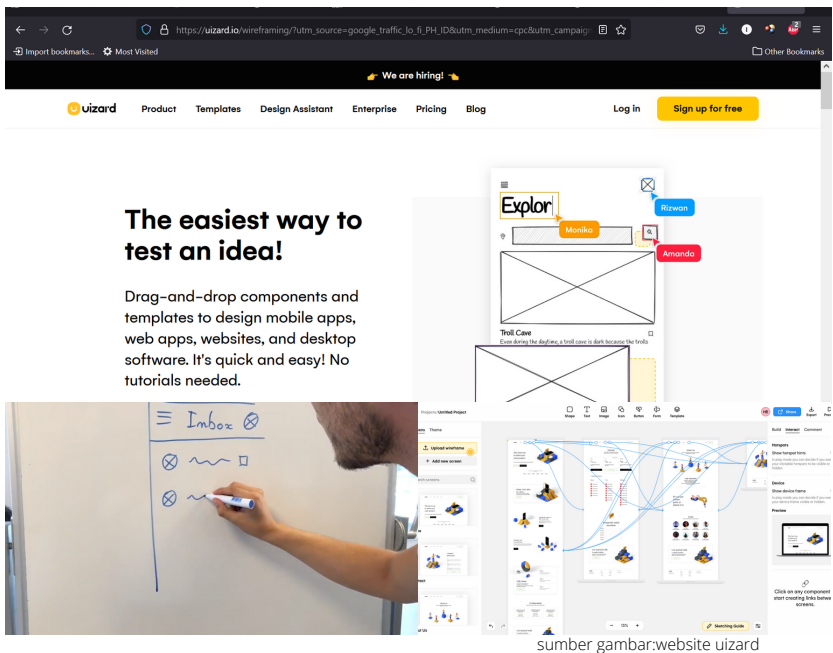
Desain UI yang baik harus mampu menjaga desainnya agar tetap konsisten agar *user* tidak kesulitan dan paham akan isi kontennya.

Contoh gambar diatas memperlihatkan konsistensi yang baik dan tidak membingungkan pengguna. Dari satu halaman kehalaman berikutnya bentuk dan tata letak bagian aplikasi konsisten dan tidak berubah. Sehingga pengguna akan lebih mudah dan tidak bingung ketika navigasi penggunaan aplikasi/website.

**Bagaimana membuat UX
Design di program studi DP
UPJ?**

Bagaimana membuat UX Design di program studi DP UPJ?

Di program studi Desain Produk Universitas Pembangunan Jaya, mahasiswa oleh dosen dianjurkan menggunakan website Uizard, dikarenakan penggunaanya yang mudah, gratis, cepat dan tidak perlu menginstall di komputer atau laptop, cukup menggunakan web browser. Uizard adalah sebuah website yang dapat menghasilkan mockup aplikasi secara cepat menggunakan proses wireframe yang digambar dengan manual, dan oleh websitenya, secara otomatis dirubah menjadi wireframe digital yang dapat diolah lebih lanjut di website Uizard.



Apa itu Wireframe untuk UX?

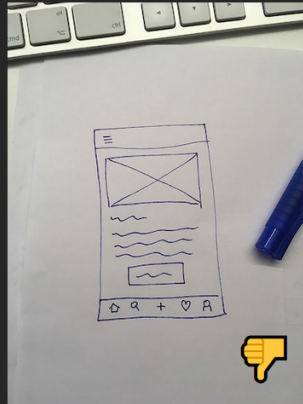
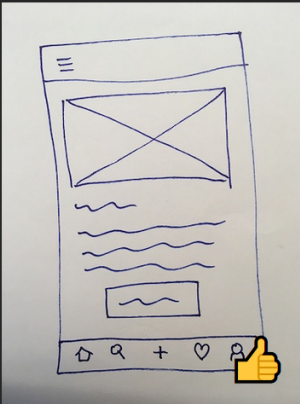
Wireframe adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi. Pembuatan wireframe biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Untuk melakukannya, seorang UX Designer menggunakan kertas coretan atau software khusus untuk wireframing.

Dengan menggunakan Uizard, disediakan contoh wireframe yang dapat kita sketsa dengan cepat, dan juga panduan jenis coretan sketsa yang dapat dipindai oleh AI Uizard untuk dirubah menjadi konten mockup aplikasi

Picture Framing

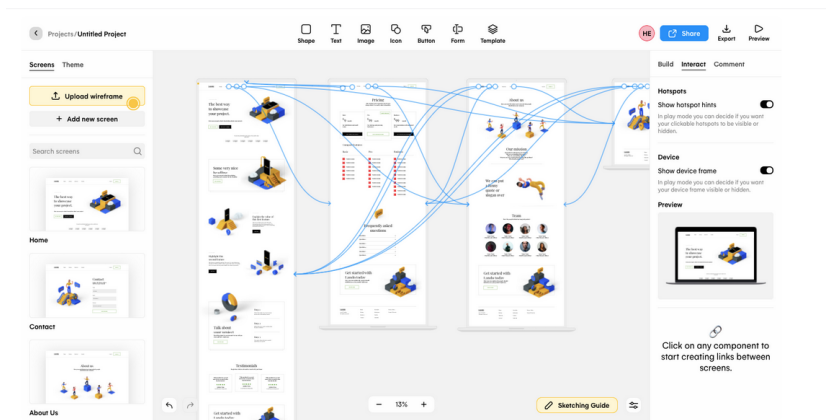
It is preferable to frame your picture with your wireframe in the centre and without surrounding.

Examples



sumber gambar:website uizard

Tahap berikutnya adalah membuat "Flow" atau alur pergerakan aplikasi kita. Bagaimana "User" akan menggunakan, dan menavigasi website atau aplikasi yang telah kita buat. Disini adalah tahapan iterasi dan trouble shooting terjadi. Apakah alur penggunaan nyaman digunakan, apakah aplikasi atau website jelas atau membingungkan, bagaimana konten diatur sedemikian rupa agar user atau pengguna mendapatkan "Experience" pengalaman menggunakan aplikasi yang jelas, mudah, dan menyenangkan.



sumber gambar:website uizard

Mahasiswa Desain Produk Universitas Pembangunan Jaya diberikan kemampuan untuk membuat riset pengguna menggunakan metode "Persona" agar dapat membayangkan bagaimana menjadi seorang "User" atau Pengguna aplikasi tersebut. Kenapa seorang Desainer Produk harus dapat menjadi seorang UX Designer? Karena saat ini sedang terjadi perubahan besar-besaran, dimana ketika sebuah produk fisik dibuat, akan ada produk digital yang muncul dan menyertainya secara bersamaan. Oleh karena itu program Studi Desain Produk Universitas Pembangunan Jaya, berusaha untuk menciptakan desainer masa depan yang tidak hanya fasih dalam membuat produk fisik, tapi juga dapat membuat produk digital yang dapat digunakan dengan mudah, jelas, dan menyenangkan.

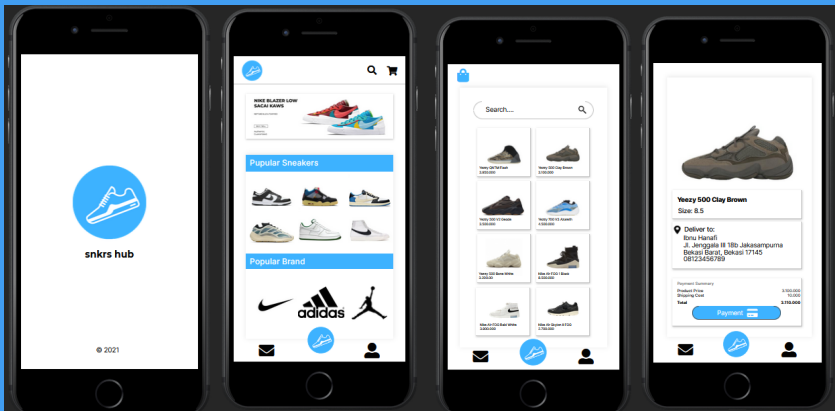
SHOWCASE

FINAL
PROJECT
UX DESIGN

CLASS OF 2020

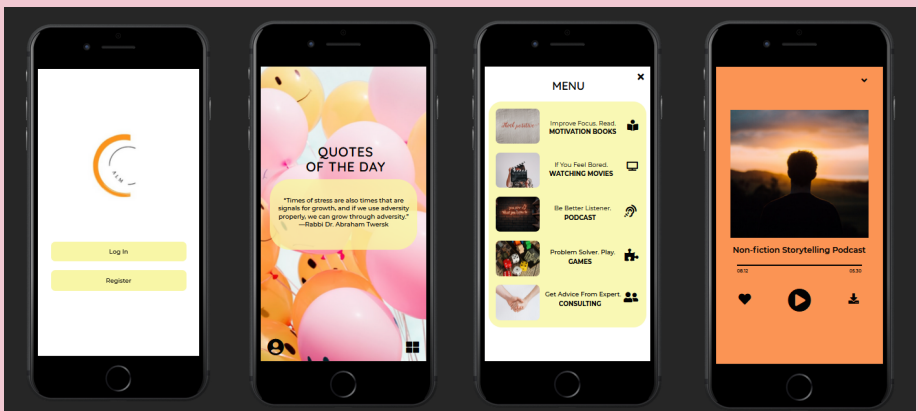
**Scan QR Code dipojok kanan atas untuk mencoba aplikasi
langsung di smartphone*

Ibnu Hanafi SNKRS Hub Sneakers Marketplace



Snkrshub adalah project UX marketplace yang menjual berbagai jenis sneakers. Marketplace ini di desain simpel sehingga pengguna dengan mudah mengaksesnya, baik itu dari pencarian produk, informasi produk, ataupun proses payment. Di marketplace snkrshub ini pengguna dapat membeli berbagai sneakers dari brand-brand yang berbeda.

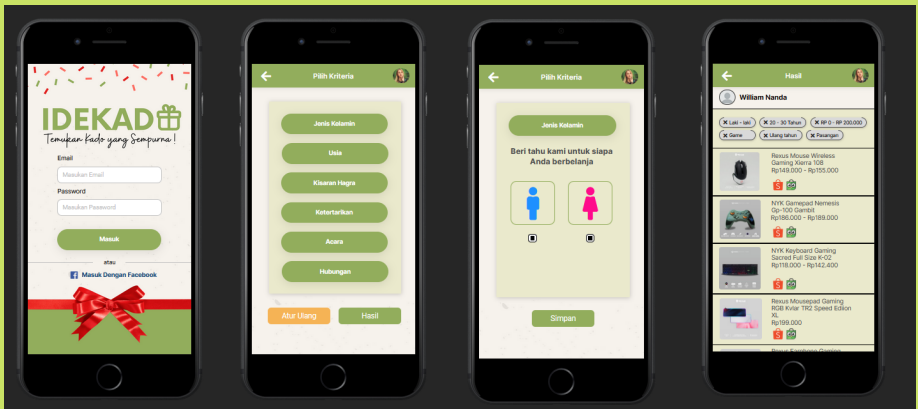
Nendrasari Panduwangi CALM stress relief application



Berangkat dari adanya pandemi Covid-19, masyarakat tidak dapat keluar rumah untuk bertemu saudara dan kerabatnya, kurangnya hiburan hingga adanya pemutusan kerja menyebabkan banyak orang mengalami stress. Calm merupakan aplikasi yang digunakan untuk membantu seseorang melepas stress (stress relief). Aplikasi ini memiliki lima fitur yang disediakan untuk para penggunanya, yaitu: membaca buku motivasi, menonton film, mendengarkan podcast, bermain games, dan konsultasi dengan ahli. Buku, film, dan podcast dalam aplikasi ini dapat di download, sehingga pengguna dapat mengaksesnya secara offline. Memiliki beberapa pilihan pada tiap fiturnya, namun aplikasi ini tetap didesain sesimple mungkin untuk memudahkan para pengguna.

Bella Elvaretta

IDEKADO aplikasi pencari kado

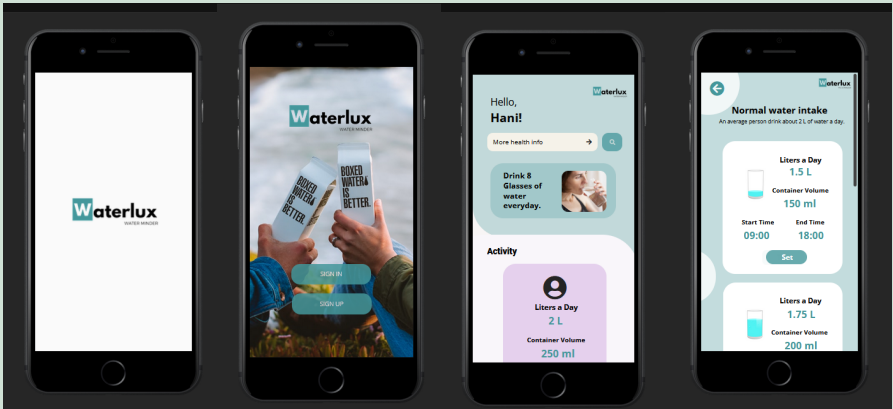


IdeKado adalah aplikasi yang digunakan sebagai gift directory atau rekomendasi hadiah. Aplikasi IdeKado menggunakan fitur filter search untuk memudahkan pengguna yang bingung dalam mencari hadiah untuk berbagai perayaan. Pengguna hanya perlu memasukkan budget kado, usia, jenis kelamin, hobi, acara dan relasi penerima kado, maka aplikasi IdeKado akan memunculkan secara otomatis barang yang sesuai dengan kriteria penerima kado beserta rekomendasi tempat membelinya secara online agar user dapat langsung membeli kado yang telah direkomendasi.

Hani Septiani



WATERLUX water minder app

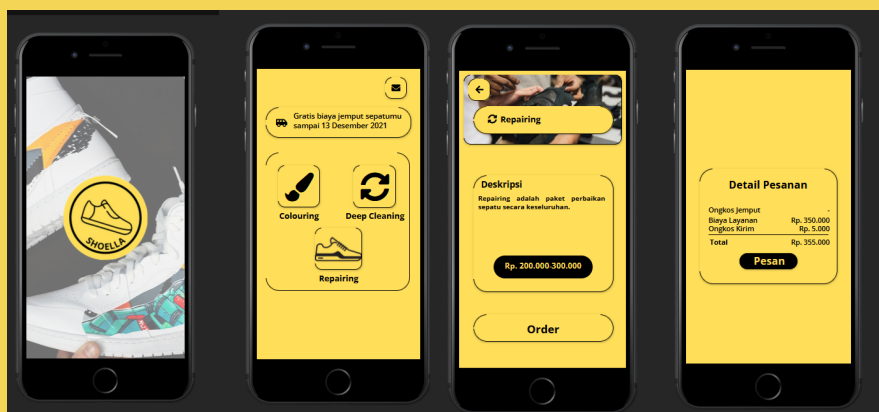


Waterlux merupakan aplikasi water minder yang dapat digunakan untuk membantu memenuhi kebutuhan air minum pada tubuh manusia setiap harinya. User dapat mengatur waktu dan jumlah liter air yang dibutuhkan. Alarm akan berbunyi sesuai waktu yang telah ditentukan. Desain simple diciptakan untuk kemudahan dan kenyamanan pengguna.

Vriskila Veronika



SHOELLA Aplikasi pencuci dan repair sepatu

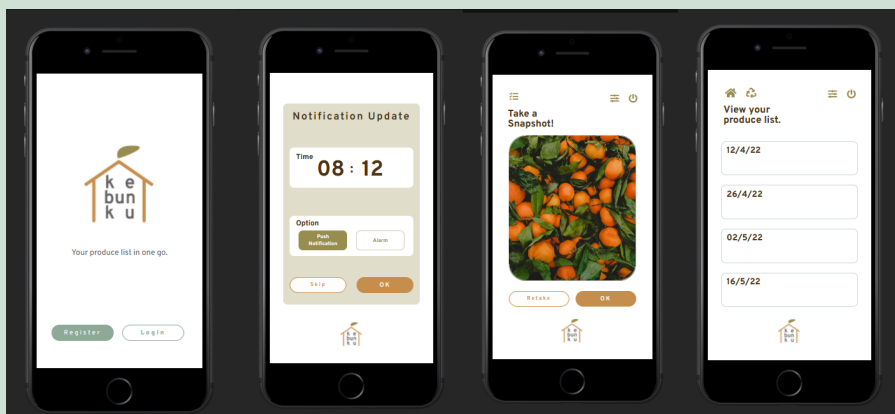


Shoella adalah sebuah aplikasi yang menawarkan cuci sepatu, pewarnaan ulang, serta memperbaiki sepatu yang rusak, aplikasi ini di desain sesimple mungkin, sehingga tidak menyulitkan pengguna, Mulai dari item-item apa yang sesuai kebutuhan serta pembayaran dan pengiriman dapat di akses dengan mudah.

Andrea Valerie

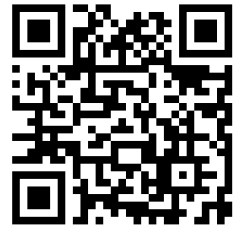


KEBUNKU aplikasi pengingat makanan di kulkas

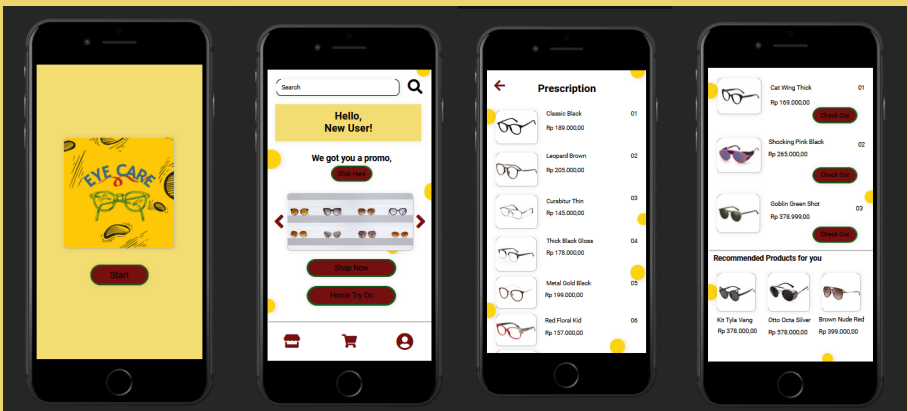


Kebunku adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mengurangi sampah makanan dari rumah tangga. Fungsi utama kebunku adalah untuk mengingatkan pengguna akan makanan apa saja yang sudah dibeli dan apa yang harus segera digunakan sebelum kedaluwarsa. Pengguna cukup foto makanan yang telah mereka beli, masukan tanggal pembelian dan tanggal kedaluwarsa, setelah itu akan ada notifikasi yang akan muncul untuk mengingatkan pengguna untuk lekas menggunakan bahan makanan.

Kamila Salsabila



EYE CARE Optic Marketplace



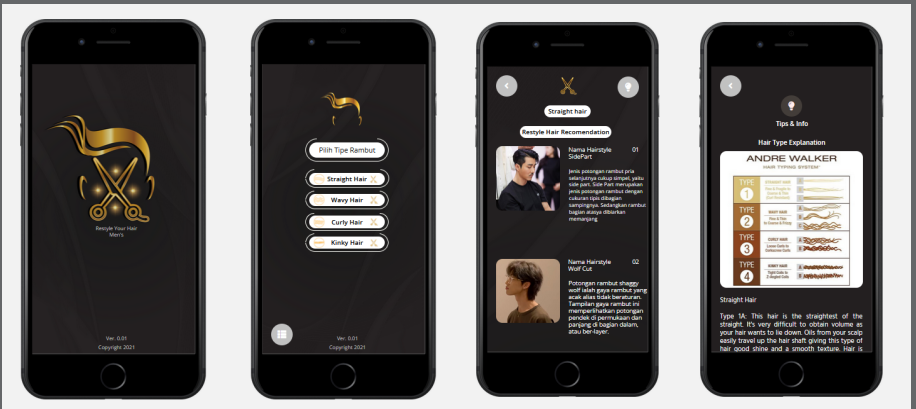
EyeCare adalah aplikasi untuk membeli kacamata. Pengguna dapat mencari berbagai bentuk frame dan jenis lainnya, seperti prescription atau sunglasses. Pengguna dapat memesan kacamata secara online, tanpa keluar rumah untuk mengurangi terpaparnya virus Covid-19. Pengguna juga bisa melakukan sebuah reservasi untuk mendatangkan staff ke rumah pengguna dan membawakan kacamata yang ingin dicoba secara langsung, lalu bayar di tempat.

Baihaqi Aura Putra



RESTYLE HAIR

Aplikasi Info Gaya Rambut Pria

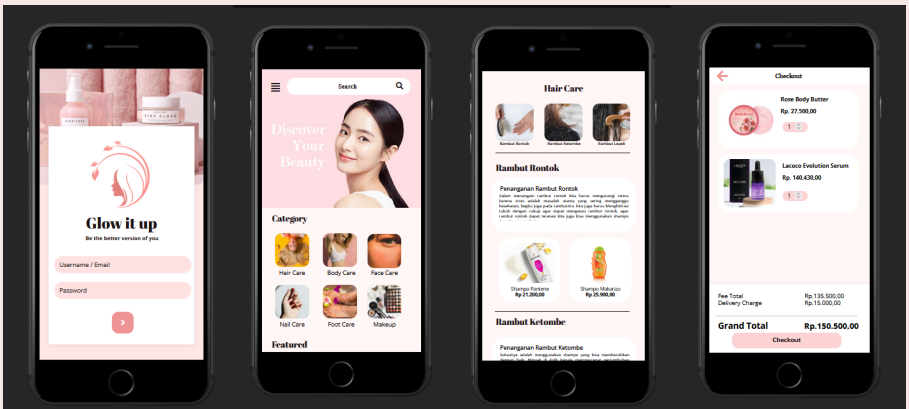


Aplikasi ini dibuat dengan tujuan memudahkan para kaum pria dalam memilih hairstyle yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Para pria sering kali bingung dalam menentukan gaya rambut atau bingung dalam penyebutan nama ataupun jenis hairstyle yang diinginkan, dengan menggunakan aplikasi ini pengguna diharapkan bisa lebih mudah menemukan gaya rambut yang diinginkan.

Defanny imanda
Rizky

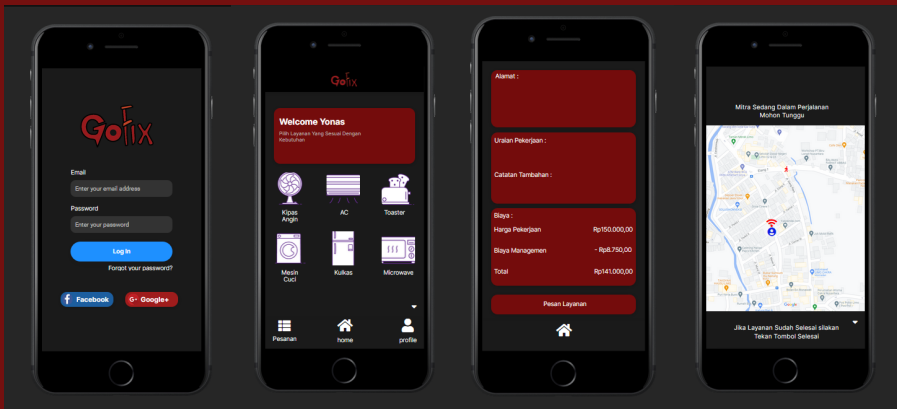


Glow it Up Aplikasi Kecantikan



Glow It Up merupakan aplikasi yang memudahkan user dalam merawat kecantikan baik wajah maupun badan. Dengan aplikasi ini user dapat mengetahui keluhan yang terjadi pada wajah dan badannya lalu mendapatkan rekomendasi untuk perawatannya. Tidak hanya itu, aplikasi ini juga menyediakan platform belanja sehingga memudahkan user untuk mencari barang yang dibutuhkan.

Yonas Abdi Dewanta GoFix Aplikasi mencari tukang untuk memperbaiki rumah

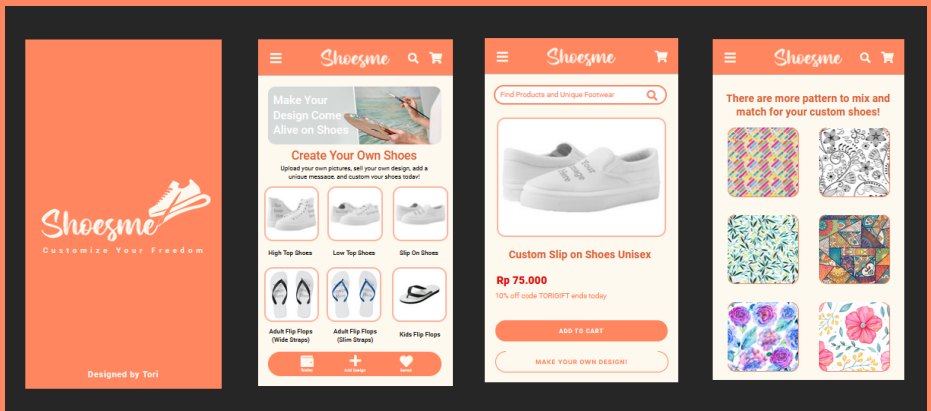


Adanya aplikasi GoFix ini untuk memudahkan user atau pemakai aplikasi ini mudah untuk memperbaiki barang barang yang ada di rumah mereka dengan simpel,karena aplikasi ini dapat memanggil pekerja yang dapat memperbaiki perabotan rumah atau biasa di sebut Tukang. Orang yang mendaftar menjadi bagian Tukang juga akan lebih mudah untuk mencari pekerjaan yang sesuai dengan keahlian mereka. Aplikasi ini akan sangat berguna untuk orang yang mempunyai keahlian tukang menukang. Aplikasi ini juga simpel dan gampang untuk di gunakan oleh user yang mencari tukang atau yang ikut serta di aplikasi tersebut. Jadi kita tidak perlu susah susah untuk mencari tukang lagi,karena di aplikasi ini, perabotan rumah yang rusak akan di kerjakan oleh tukang tersebut.

Kurnia Wulan Suci



Shoesme Aplikasi
custom print on
sepatu dan sandal



Shoesme adalah project UX marketplace yang menjual berbagai jenis sepatu dan sandal. Kelebihan dari marketplace ini adalah user dapat memesan sepatu atau sandal secara custom. User dapat memilih sendiri pola atau warna sepatu atau sandal yang diinginkan. Pengguna juga dapat mengupload desain sendiri untuk diaplikasikan di sepatu atau sandal.

Daftar Pustaka

- Buxton, Bill (2010). Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. pp. 436. ISBN 9780123740373.
- Norman, Donald (2013). The Design of Everyday Things. p. 351. ISBN 9780465067107.
- Tidwell, Jenifer (2005). Designing Interfaces. p. 332. ISBN 9781449379704.
- Treder, Marcin (2012-08-29). "Beyond Wireframing: The Real-Life UX Design Process". Smashing Magazine. Retrieved 04/01/2022
- Uxdesign.com, "UX Design Defined", Retrieved 05/01/2022
- Uizard.io <https://app.uizard.io/sketching-guide>, Retrieved 06/01/2022
- <https://www.techfor.id/proses-desain-user-experience-ux/> Retrieved 06/01/2022
- <https://www.seobility.net/en/wiki/Usability>
- <https://www.flickr.com/photos/flat61/3883611573>
- <https://www.techfor.id/proses-desain-user-experience-ux/>

Chief Editor

Hari Nugraha P.hd

Editor

Donna Angelina M.A, Toufiq Panji Wisesa M.Ds, Teddy
M. Darajat M.Ds

Art Director

Fitorio B. Leksono M.A

Graphic Design

Ismail Alif Siregar M.A

Penulis Utama

Ismail Alif Siregar M.A

Content Contributor

Ibnu Hanafi, Nendrasari Panduwangi, Bella Elvaretta,
Hani Septiani, Vriskila Veronika, Andrea Valerie, Kamila
Salsabila, Baihaqi Aura Putra, Defanny imanda Rizky,
Yonas Abdi Dewanta, Kurnia Wulan Suci



ISBN 978-623-7455-33-2 (PDF)

