



## **UI UX DEVELOPER**

**Sofyan Mufti Prasetyo<sup>1</sup>, Hotmaida Simanjuntak<sup>2</sup>, Dimas Bayu Laksono<sup>3</sup>,  
Muhammad Gilang Nanda Gunawan<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia  
E-mail: <sup>1</sup>[dosen01809@unpam.ac.id](mailto:dosen01809@unpam.ac.id) , <sup>2</sup>[hotmaidasimanjuntak49@gmail.com](mailto:hotmaidasimanjuntak49@gmail.com) ,  
<sup>3</sup>[dimasbayulaksono1999@gmail.com](mailto:dimasbayulaksono1999@gmail.com) , <sup>4</sup>[gilangnandagunawan@gmail.com](mailto:gilangnandagunawan@gmail.com)

**Abstrak-** Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi menjadi kebutuhan yang sangat berpengaruh bagi perkembangan perusahaan bisnis dan industri. Oleh karena itu, tidak heran jika di era saat ini banyak berkembang produk-produk digital yang tersebar di berbagai platform virtual, baik berupa *website* maupun aplikasi. Dalam mendesain sebuah produk digital diperlukan kolaborasi dari beberapa tim/profesi, salah satunya adalah *User Interface/User Experience Developer* atau profesi *UI/UX Developer*. Pengembang UI/UX lebih fokus bekerja di area digital, yaitu mendesain produk digital seperti *website*, aplikasi, televisi interaktif, *landing page*, dan *dashboard*.

**Kata Kunci :** *User Interface, User Experience, Developer, Produk Digital, Desain*

**Abstract-** *In the current era of globalization, technological developments are a very influential requirement for the development of business and industrial companies. Therefore, it is not surprising that in the current era, many digital products are developing that are spread across various virtual platforms, both in the form of websites and applications. In designing a digital product, collaboration from several teams/professions is required, one of which is the User Interface/User Experience Developer or the UI/UX Developer profession. UI/UX developers are more focused on working in the digital area, namely designing digital products such as websites, applications, interactive television, landing pages, and dashboards.*

**Keywords:** *User Interface, User Experience, Developer, Digital Product, Design*

### **1. PENDAHULUAN**

*User interface* (UI) merupakan istilah dalam dunia digital dimana *user interface* ini merupakan tampilan visual yang menghubungkan pengguna dengan ekosistem produk digital. Antarmuka pengguna ini bukanlah hal yang baru, sudah ada pada tahun 1973 dan kemudian dikenal sebagai GUI atau *Graphical User Interface*.

*User Interface* (UI) adalah proses di mana antarmuka pengguna menampilkan hasilnya dalam bentuk layar agar dilihat oleh pengguna/*user*. Lebih tepatnya, ini adalah bagian visual dari situs web, perangkat lunak, dan perangkat keras yang berinteraksi dengan pengguna. Tujuan atau aspek UI ini adalah untuk meningkatkan fungsionalitas pengalaman UX pengguna.

Perubahan UX atau *user experience* merupakan nilai dalam digital user interface yang menjamin kenyamanan penggunaan saat bernavigasi dan berinteraksi di aplikasi yang kita buat. Ini bukan pengetahuan pasti, tidak ada ilmu pasti tentang UX, UX lebih merupakan konsep tentang bagaimana kami membuat antarmuka UX yang sederhana, ramah pengguna, dan mudah diakses bahkan untuk pengguna pertama kali aplikasi.

Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna adalah salah satu komponen terpenting dari aplikasi, situs web, atau *platform online* lainnya. UI/UX dapat menjadi faktor penentu untuk memicu minat pengunjung menjelajahi platform. Dalam bisnis digital saat ini, diperlukan kemampuan untuk merancang antarmuka pengguna / UX yang indah, salah satunya untuk memastikan bahwa layanan atau produk menawarkan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna atau pengguna. Menggabungkan UI dan UX menjadi apa yang sekarang kita kenal sebagai UI/UX adalah bagian penting dalam

mendefinisikan dan membangun jenis desain digital yang kami terapkan dalam aplikasi yang kami buat. Pengguna dapat berinteraksi dengan baik dan nyaman dengan UI merupakan proses dalam UI UX.

Pada dasarnya, pengembang UI UX adalah keterampilan berkelanjutan antara pengembang dan desainer. Pengembang UI UX harus memahami ekspektasi pengembang tradisional dan desainer modern. Pengembang UI UX perlu mengetahui apa yang diinginkan pengguna dan dapat membuat kode dengan cerdas untuk membuat aplikasi yang dapat diakses pengguna. Bersama Serta, tujuan UI UX *Developer* adalah untuk meningkatkan kepuasan konsumen saat menggunakan layar dan dari sisi web, mobile, dan desktop.

Singkatnya, tujuan pengembang UI UX ini adalah untuk menarik minat pengguna pada aplikasi yang kami buat, dan pengembang UI UX memiliki fungsi yang baik dalam menyediakan layar iklan. Misalnya, jika tujuan website kita adalah untuk menjual produk, developer UI-UX harus menjelaskan dengan jelas apa produknya dan tampilannya harus mudah dilihat, agar user tertarik dan segera membeli produk yang ingin kita jual.

## 2. METODOLOGI

Berikut beberapa jenis beserta manfaat dari metode *UX Research* sebagai berikut :

### a. **Card Sorting**

*Card Sorting* adalah metode yang relatif berteknologi rendah dan murah yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna mengatur dan menyusun konten yang masuk akal bagi mereka. Penyortiran kartu dapat dilakukan dalam beberapa cara seperti kartu sebenarnya, potongan kertas, catatan Post-It, atau alat online seperti *Optimal Sort*, yang memungkinkan melakukan penelitian dari jarak jauh. Wawasan ini memungkinkan memahami bagaimana harapan pengguna untuk melihat konten yang dikelompokkan di situs web dan bagaimana mereka mungkin melihat grup ini diberi label. Meskipun penyortiran kartu mungkin tidak memberi arsitektur atau menu informasi akhir untuk situs, ini dapat membantu mengidentifikasi tren dan berapa banyak kategori potensial yang mungkin ada.

Penyortiran kartu adalah cara cepat, sederhana, dan murah untuk mengumpulkan wawasan tentang pengguna dan pemikiran mereka tentang pengelompokan, kategori, dll. Metode ini bekerja dengan baik di awal proyek jika mengerjakan desain ulang situs dan sebagai cara menambahkan konten baru ke situs, tetapi tidak akan memberi semua jawaban yang cari. Namun, ketika menggunakan penyortiran kartu bersama dengan metode UX lainnya seperti pengujian kegunaan, ini dapat membantu menemukan beberapa wawasan berguna tentang pengguna untuk menjalankan dan menjalankan proyek baru.

### b. **Contextual Interview**

*Contextual Interview* adalah metode penelitian pengguna yang dirancang khusus untuk memberikan wawasan tentang lingkungan atau konteks di mana desain akan digunakan. Sesi wawancara kontekstual biasanya terdiri dari campuran antara wawancara pengguna tradisional dan pengamatan tentang bagaimana peserta penelitian menggunakan produk atau layanan dalam konteks yang relevan.

### c. **First Click Testing**

*First Click Testing* adalah metode riset cepat yang dapat digunakan untuk produk apa pun dengan antarmuka pengguna, termasuk situs web, aplikasi, atau halaman web seluler. Mereka digunakan untuk mengevaluasi apakah struktur navigasi dan penautan halaman efektif atau tidak dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas yang dimaksudkan.

### d. **Focus Group**

*Focus Group* percakapan yang dimoderasi dengan grup yang terdiri dari 5 hingga 10 peserta di mana seorang moderator mengajukan serangkaian pertanyaan kepada grup tentang topik tertentu. Mereka dapat menjadi alat yang berguna untuk belajar tentang sikap, keyakinan, keinginan, dan reaksi terhadap konsep atau desain. Grup fokus biasanya berlangsung dari 1 hingga 2 jam.

**e. Interviews**

*Interview* salah satu metode yang paling fleksibel dan dapat diadaptasi—itu adalah alat yang ampuh untuk mengungkap peluang baru dan menghasilkan ide selama fase penemuan, melengkapi metode evaluatif kualitatif dan kuantitatif, dan dapat digunakan bersama dengan metode mendengarkan terus menerus yang sedang berlangsung untuk mengikuti dengan perubahan kebutuhan dan pendapat pelanggan dari waktu ke waktu.

**f. Personae**

*Personae* adalah pengguna tipikal yang tujuan dan karakteristiknya mewakili kebutuhan kelompok pengguna yang lebih besar. Desainer biasanya membuat templat template persona pengguna, yang menyertakan beberapa detail pribadi fiktif untuk membuat persona menjadi karakter yang realistis.

**g. Surveys**

Serangkaian pertanyaan, yang dikirim ke grup pengguna yang ditargetkan, yang menyelidiki sikap dan preferensi mereka. Survei dapat menjadi cara yang cepat, mudah, dan murah untuk memperoleh data pertanyaan yang Anda ajukan. Survei yang dirancang dengan buruk tidak akan menghasilkan wawasan yang berharga. Metode ini bisa digunakan untuk meningkatkan pengalaman penggunaan produk.

**h. Task Analysis**

*Task Analysis* adalah proses menyelidiki tugas yang diselesaikan pengguna untuk mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan. Tugas adalah aktivitas yang dapat diamati yang memiliki titik awal dan titik akhir. Analisis tugas harus dilakukan di awal proses desain, biasanya dimulai selama riset pengguna.

**i. Use Cases**

*Use Cases* adalah dokumentasi yang menyoroti kemungkinan interaksi antara pengguna dan sistem. Kasus Penggunaan memberi kami ide yang tepat tentang bagaimana pengguna harus dapat menggunakan produk atau aplikasi untuk menyelesaikan tugas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

UI UX Developer adalah seperangkat keterampilan yang saling berkesinambungan antara seorang pembuat kode, dan seorang desainer. UI UX Developer harus memahami harapan pembuat kode tradisional dan perancang modern. UI UX Developer harus tahu apa yang diinginkan oleh pengguna, dan memiliki kemampuan dalam mengkodekan dengan cerdas untuk menciptakan sebuah aplikasi yang dapat di akses oleh pengguna. Seperti halnya untuk tujuan dari UI UX Developer itu sendiri adalah meningkatkan kepuasan konsumen ketika mengakses sebuah tampilan baik dari sisi mobile, website, maupun dekstop.

#### 3.1 Fundamental UI UX Developer

UI/UX adalah posisi yang menggabungkan teknologi dan desain. Jadi kita harus bisa mengetahui dan memahami bahwa untuk menjadi developer ui/ux kita harus bisa memahami beberapa hal dasar ini.

**a. Design Theory**

Memahami teori desain adalah fondasi paling mendasar yang harus kita ketahui untuk ingin menjadi desainer UI/UX. Hal dasar yang harus dipahami adalah warna, huruf dan bentuk. Meskipun pada dasarnya kami sudah memahami ketiga hal ini, di dunia UI/UX, memahami lebih banyak akan membantu Anda.

**b. Design Psychology**

Menjadi desainer UI/UX pasti memaksa kita untuk mendesain sesuatu berdasarkan keinginan orang lain. Oleh karena itu, memahami psikologi desain membuat proses desain lebih mudah diimplementasikan. Contoh psikologi desain adalah memahami perilaku manusia, perilaku digital manusia dan perilaku keuangan. Memahami psikologi desain adalah fondasi penting yang harus dipahami oleh pengguna yang ingin menjadi desainer UI/UX. Namun Anda tidak perlu memaksakan



diri untuk merasakan sedalam mungkin. Mempelajari dasar-dasar psikologi desain terus berlanjut jika ingin naik daun di dunia desainer UI/UX.

**c. Design Sprint**

Ini adalah metode brainstorming yang sangat unik. Design Sprint adalah cara untuk menemukan jawaban atas suatu masalah dengan cepat. Biasanya hanya membutuhkan waktu kurang dari lima hari.

**d. Design Thinking**

Ini adalah proses yang memahami dan memberikan pengguna dan solusi untuk apa yang diinginkan pengguna.

**3.2 Skill UI UX Developer**

**a. Visual Design**

Tujuannya adalah membuat produk digital lebih bernilai dan indah dengan menggabungkan berbagai elemen dan teknik. Singkatnya, desain visual adalah teknik desain dengan strategi dan biasanya dilakukan pada produk digital seperti layar web atau aplikasi.

**b. Colors**

Pemilihan warna dimaksudkan untuk memperkaya desain antarmuka pengguna. Warna adalah salah satu kunci terpenting untuk menciptakan tampilan yang menarik

**c. Graphic Designer**

Graphic Desain grafis adalah proses komunikasi dalam bentuk visual, mis. B. melalui ilustrasi, tipografi atau fotografi, dengan tujuan penyampaian informasi kepada masyarakat. Secara khusus, desain grafis dapat menciptakan persepsi tertentu terhadap pesan suatu produk.

**d. Layout**

Secara bahasa susunan berarti susunan. Sedangkan dalam bidang desain tata letak adalah kegiatan merangkai, menata dan mengintegrasikan elemen-elemen komunikasi grafis dari teks, gambar dan tabel dalam komunikasi visual yang komunikatif, estetis dan atraktif. Dalam UI, tata letak adalah susunan layar aplikasi yang mengatur penempatan teks, gambar, atau komponen lain agar tampilan aplikasi jadi terlihat rapi dan enak dipandang oleh pengguna.

**e. Interaction design**

Desain interaktif adalah bagian dari payung UX yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif bagi pelanggan saat mereka berada di situs web dan menggunakan produk.

**f. Wireframing dan prototyping**

Gambar rangka adalah diagram atau kerangka kerja yang memberikan gambaran kasar tentang tampilan situs web atau aplikasi halaman demi halaman. Secara garis besar, ini adalah alat komunikasi yang paling penting dan efektif untuk mempresentasikan ide dan konsep di benak desainer kepada pemangku kepentingan lainnya seperti pengembang dan klien. Sebelum proses framing dimulai, desainer UI/UX harus dapat menentukan alur dan konten berdasarkan interaksi antara pengguna dan produk. Berdasarkan informasi ini, wireframes dibuat secara manual dan kemudian ditransfer ke digital. Di sisi lain, desainer UI/UX harus bisa menggunakan alat desain seperti Figma, Adobe XD, Sketch, dan lainnya. Berbeda dengan kawat, prototipe adalah desain yang detail dan berkualitas tinggi. Prototipe juga harus dapat berinteraksi dengan pengguna, mirip dengan penggunaan produk digital yang sebenarnya. Ini adalah desain UI/UX yang dikirimkan ke pengembang.

**g. Information Architecture (IA)**

Arsitektur informasi (IA) mencakup pembuatan situs web/aplikasi dan pengaturan konten. Tujuannya adalah untuk membantu pengguna menemukan informasi dan menyelesaikan tugas.

**h. UX Research**

UX Research adalah penelitian yang berfokus pada pemahaman perilaku, kebutuhan, dan motivasi pengguna potensial. Hasil penelitian memandu arah proyek dan memandu keputusan dalam pengembangan produk digital. Neilson dan Norman, pelopor konsep desain UX dari Amerika, mengembangkan kerangka kerja dan pedoman penelitian UX yang dibagi menjadi lima fase: Discover, Explore, Test, dan Listen. Untuk menjadi desainer UI/UX, Anda harus menguasai keterampilan

merancang, mengimplementasikan, menganalisis, dan bernalar serta mempresentasikan hasil penelitian UX.

**i. User Scenarios**

Skenario pengguna adalah salah satu teknik inti pengalaman pengguna, berguna untuk memahami, membayangkan, dan mengevaluasi desain UX konseptual dan fisik.

**3.3 Personality UI/UX Developer**

1. Berpikir Kritis, menggunakan logika dan penalaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan serta alternatif solusi, kesimpulan, atau pendekatan terhadap masalah yang ditangani.
2. Kreatif dan berpikir out of the box.
3. Orisinalitas, kemampuan untuk memunculkan ide-ide yang tidak biasa pada suatu topik atau situasi tertentu, juga mengembangkan cara-cara kreatif untuk memecahkan suatu masalah.
4. Kemampuan untuk memahami dan berempati dengan pengguna, agar tercipta tampilan website yang user friendly.
5. Memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan jangkauan dalam presentasi.
6. Kemampuan merencanakan proyek, mengelola sumber daya, melaksanakan proyek dan mengevaluasi suatu proyek.
7. Up to date, seorang developer UI/UX harus selalu up to date agar memahami tren desain yang menarik saat ini.
8. Manajemen waktu, dalam menangani tenggat waktu yang biasanya diberikan dalam mendesain web.

**3.4 Perbedaan Designer dengan Developer**

Pengembang (pengembang web) sering bingung dengan desainer. Alasan utamanya adalah bahwa kedua karier ini memiliki kesamaan dan saling melengkapi dalam hal membangun situs web yang bagus. Namun, ada perbedaan. Sederhananya, perbedaan antara programmer (pengembang web) dan desainer mirip dengan perbedaan antara arsitek dan desainer rumah. Seorang arsitek membangun sebuah rumah agar manusia dapat hidup dengan nyaman, dan tentunya cukup kuat untuk tidak roboh dan membunuh seseorang. Ketika desainer rumah menguasai sisi artistik, dia merencanakan bagaimana membuat rumah menjadi lebih menarik dan nyaman. Dengan cara yang sama, desain dan pengembangan web berjalan bersamaan saat membangun situs web.

Mari kita periksa peran utama dan perbedaan utama antara pengembang (pengembang web) dan insinyur proyek. Pengembang (pengembang web) membuat dan memelihara situs web. Tujuan utama pengembang adalah membuat situs web fungsional yang menawarkan pengalaman pengguna terbaik. Pengembang mengambil desain dan proyek situs web dan mengubahnya menjadi aplikasi. Karena itu, pemrogram terlibat dalam aspek pengembangan yang lebih teknis. Pemrogram (pengembang) mempelajari bahasa pemrograman, paling sering PHP, Java, Ruby, HTML, dan bahasa pemrograman lainnya, serta memahami cara kerja internet.

**3.5 Design Tools UI/UX Developer**

Berikut beberapa pilihan design tools yang bisa Anda pahami:

- a. Pertama, Adobe Photoshop** adalah editor grafik raster yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Adobe Inc. untuk Windows dan macOS. Awalnya dibuat pada tahun 1988 oleh Thomas dan John Knoll. Sejak itu, perangkat lunak telah menjadi standar industri tidak hanya dalam pengeditan grafik raster, tetapi juga dalam seni digital secara keseluruhan. Nama perangkat lunak sering digunakan dalam bahasa sehari-hari sebagai kata kerja (misalnya "to photoshop an image", "photoshopping", dan "photoshop contest") meskipun Adobe melarang penggunaan tersebut.
- b. Balsamiq dan Axure** untuk wireframe dan prototyping. Axure digunakan untuk merancang prototipe interaktif untuk situs web dan aplikasi seluler. Demikian pula Balsamiq adalah alat

wireframing cepat untuk merancang maket web dan aplikasi. Saya menggunakan keduanya dan ingin membagikan dalam artikel singkat ini perbandingan antara kedua aplikasi menggunakan contoh dari studi kasus.

- c. **Figma** : adalah alat pengeditan grafik vektor dan pembuatan prototipe khusus untuk desain berbasis web. Alat desain yang memungkinkan Anda membuat desain untuk antarmuka seluler dan web, atau jenis desain apa pun yang dapat Anda pikirkan . Figma adalah alat kolaborasi untuk tim dan individu untuk membuat dan berbagi karya berkualitas tinggi.
- d. **Adobe XD** : adalah aplikasi khusus Adobe untuk desainer UI/UX. Yang penting untuk diingat adalah bahwa Adobe XD mengatasi dua masalah utama yang tidak dapat dilakukan oleh Photoshop dan aplikasi grafis lainnya:
  1. Desain interaksi tidak statis. Seorang desainer tidak dapat mengomunikasikan desain yang cair dan dinamis hanya dengan menggunakan piksel.
  2. Proses desain modern melibatkan lebih dari sekadar artikel jadi yang dipoles. Wireframing, iterasi, dan perilaku adalah bagian dari pengambilan keputusan kolaboratif dengan desain UI dan UX.

Adobe XD ideal untuk desain UI berbasis vektor, wireframing, desain interaktif, pembuatan prototipe, dan desain web/aplikasi hi-fidelity, untuk desainer tunggal atau seluruh tim.

### 3.6 Contoh Penerapan UI UX pada Aplikasi dan Website

Untuk memperluas pengetahuan Anda tentang perbedaan UI dan UX, pada bab ini kami akan menyajikan beberapa contoh produk yang telah menerapkan pola UI UX.

#### a) Aplikasi Gojek

Aplikasi Gojek merupakan aplikasi yang bekerja di bidang jasa transportasi, jasa pesan antar makanan, logistik dan lainnya. Rancangan program ini telah menerima banyak penghargaan dari pengguna. Ingin tahu bagaimana implementasi UI UX di aplikasi Gojek? mari kita lihat lebih lanjut!

#### 1. User Interface (UI)

##### a. Desain Animasi yang Menarik

Konsep desain Gojek sangat friendly dan informal. Perancangan ini berhasil membuat pengguna semakin merasa dekat dengan layanan yang tersedia di dalam program. Misalnya menggambar animasi seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 1. Desain Animasi**

Desainnya disesuaikan dengan realitas hubungan zona pertemanan. Gojek atur gambar sebagai pesan memberi notifikasi kepada pelanggan pada saat driver membatalkan pesanan.

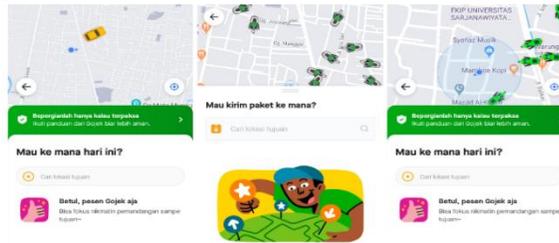
#### b. Penggunaan Ikon



**Gambar 2. Penggunaan Ikon**

Aplikasi Gojek dirancang berdasarkan tema ikon agar mempermudah pengguna/user ketika menggunakan aplikasi. Untuk memesan GoRide, pengguna cukup mengklik ikon sepeda motor. Untuk order makanan serta minuman, tekan menu alat makan. Lebih mudah bagi pengguna untuk mengenali simbol-simbol Gojek ini. Penggunaan ikon ini juga memudahkan untuk mengidentifikasi fitur-fitur Gojek. Pengguna dapat mencapai kebutuhan mereka lebih cepat.

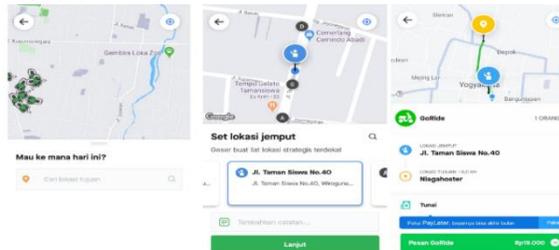
**c. Konsistensi Desain**



**Gambar 3. Tampilan pemesanan GoCar, Gosend, GoRide.**

**2. User Experience (UX)**

**a. Alur Penggunaan Mudah**



**Gambar 4. Alur Penggunaan**

**b) Google**

Jika di perkirakan hampir semua orang menggunakan/memakai layanan pencarian Google. Layanan ini bentuknya sederhana dalam struktur dan mudah digunakan. Berikut agar lebih paham bagaimana UI UX diterapkan di Google penelusuran, simak uraian berikut.

**a. Konsep Minimal Interface**

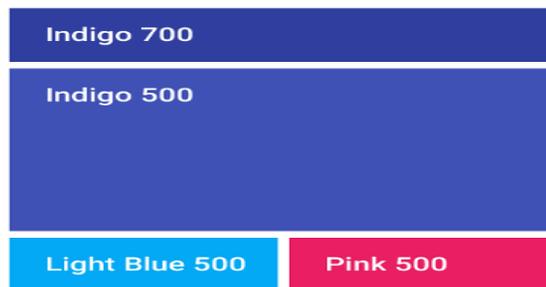
Antarmuka pengguna Google sangat sederhana. Di beranda Google Penelusuran, yang Anda lihat hanyalah latar belakang putih dan kotak penelusuran Google.



**Gambar 5. Konsep penelusuran Google**

**b. Konsisten Warna dan layout**

Sistem kisi perancang yang dirancang dengan baik memungkinkan gambar dan ikon ini ditampilkan di desktop dan perangkat seluler. Jika itu perangkat seluler, pengguna masih belum melihat informasi secara akurat karena bentuk perangkatnya. Pengguna dapat terus menggunakan jasa layanan Google dengan mudah di mana saja dan kapan saja.



**Gambar 6. Konsep Warna**

Palette tersebut digunakan pada tema, bilah alat, tombol, dan juga warna font setiap produk. Warna solid membiasakan pengguna dengan fitur Google. Menggunakan warna minimalis dan konsisten, pengguna mengetahui fitur utama dari setiap fungsi.

**c. Responsive Ilustrasi dan Ikon**



**Gambar 7. Ilustrasi dan Ikon**

Grid-system yang dirancang dengan baik memungkinkan gambar dan ikon ini ditampilkan di desktop dan perangkat seluler. Jika itu perangkat seluler, pengguna masih belum melihat informasi secara akurat karena bentuk perangkatnya. Pengguna dapat terus menggunakan layanan Google dengan mudah di mana saja dan kapan saja.

**3. User Experience**

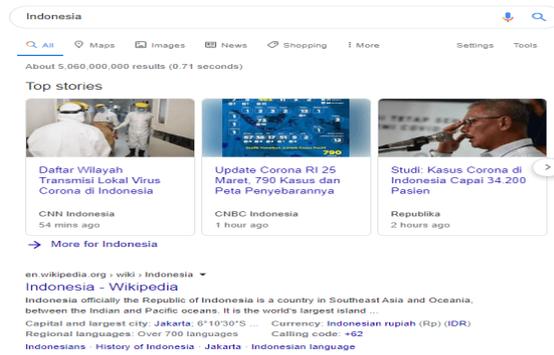
**a. Discoverability (Mudah Digunakan)**

Istilah kemampuan untuk dapat ditemukan di dunia UX berarti bahwa pengguna dapat mengakses seluruh layanan atau menyelesaikan permintaan tanpa memerlukan instruksi khusus. Desain fitur Google memungkinkan pengguna dapat lebih cepat mempelajari setiap fitur dan memenuhi persyaratan dengan lebih cepat. Contoh, jika pengguna ingin mengetahui ramalan cuaca untuk hari itu, mereka cukup mengetik frasa tersebut. Google akan menampilkan informasi tentang ramalan cuaca hari ini. Pengguna

cukup mengklik halaman situs web dan membutuhkan informasi. Karena sangat mudah bagi pengguna untuk melakukan pencarian apa pun, Google disebut "Pencarian Lanjutan".

#### **b. Desain Adaptif**

Desain responsif berarti bahwa setiap pencarian yang dilakukan setiap pengguna menghasilkan data yang dibuat khusus. Misalnya, pengguna mencari "Indonesia" dan hasilnya adalah berita, peta, dan gambar.



**Gambar 8. Desain Adaptif**

## **4. KESIMPULAN**

UI UX Developer adalah seperangkat keterampilan yang saling berkesinambungan antara seorang pembuat kode, dan seorang desainer. UI UX Developer harus memahami harapan pembuat kode tradisional dan perancang modern. UI UX Developer harus tahu apa yang diinginkan oleh pengguna, dan memiliki kemampuan dalam mengkodekan dengan cerdas untuk menciptakan sebuah aplikasi yang dapat di akses oleh pengguna. Seperti halnya tujuan dari UI UX Developer, untuk meningkatkan kepuasan konsumen saat mengakses sebuah tampilan baik dari sisi website, mobile, maupun dekstop.

## **REFERENSI**

- Adani, M. R. (2020, November 2). *Sekawan Media*. Retrieved from Sekawan Media Group: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-user-experience/>
- Aprilia. (2020, May 3). *NIAGAHOSTER*. Retrieved from NIAGAHOSTER : <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>
- Articles, P. (. (2022, Januari 5). *School Of Information Systems*. Retrieved from Binus University: <https://sis.binus.ac.id/2022/01/05/macam-macam-metode-pada-ux-research/>
- Fernando. (2020). Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padang Panjang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negri Makasar*, 24-60.
- Purnomo, A. (2018). Pengembangan User Experience (UX) dan User Interface (UI) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android. . *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 18-27.