

# Mengenal *User Interface* dan *User Experience* dalam Dunia Desain dan Teknologi

Sofyan Mufti Prasetyo<sup>1\*</sup>, Fanny Amanda Ariestia<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[dosen01809@unpam.ac.id](mailto:dosen01809@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[fannyamanda0410@gmail.com](mailto:fannyamanda0410@gmail.com)

(\* : coresponding author)

**Abstrak**—Perkembangan teknologi saat ini menjadi salah satu penyebab perubahan sosial, ekonomi dan budaya yang berlangsung demikian cepat. Salah satu contoh penyebab perubahan yang diakibatkan oleh teknologi yaitu pergeseran penjualan produk secara offline ke penjualan produk secara online. Berkembangnya teknologi menyebabkan gerai toko ataupun distro-distro lokal ditinggalkan masyarakat terutama masyarakat modern dikarenakan promosi pemasarannya masih terbilang kuno. Upaya yang dilakukan untuk menjaga agar produk-produk yang dijual agar diminati kembali salah satunya menggunakan teknologi yang sekarang sangat berkembang. Banyak online shop yang menyediakan platformnya sendiri namun kebanyakan tidak memperhatikan visual, kenyamanan pengguna hingga pengalaman pengguna dalam setiap fitur yang digunakan. Maka dari itu pengaruh *User Interface* dan *User Experience* dalam desain prototype website sangat dibutuhkan agar pengguna merasa nyaman dan pengalaman yang diberikan mendapatkan hasil yang baik ketika menggunakan produk tersebut. Proses metode *Design Thinking* yang terdapat lima tahapan yang harus dilalui yaitu *empathize, define, ideate, prototype* dan *test*.

**Kata kunci:** *User Interface, User Experience, Design Thinking*

**Abstract**— *Technological developments are currently one of the causes of social, economic and cultural changes that are taking place so quickly. One example of the causes of changes caused by technology is the shift in product sales from offline to online product sales. The development of technology has caused shops or local distros to be abandoned by the public, especially modern society because their marketing promotions are still fairly old-fashioned. Efforts are being made to keep the products sold so that they are in demand again, one of which is using technology that is now very developed. Many online shops provide their own platforms but most do not pay attention to visuals, user comfort to user experience in every feature used. Therefore the influence of the User Interface and User Experience in the website prototype design is needed so that users feel comfortable and the experience provided gets good results when using the product. In the process of the Design Thinking method, there are five stages that must be passed, namely empathize, define, ideate, prototype and test.*

**Keywords:** *User Interface, User Experience, Design Thinking*

## 1. PENDAHULUAN

Dunia digital, internet, dan *mobile* telah membawa perubahan besar dalam dua dekade ini. Perkembangan digital telah mengubah proses dan metode dari dunia analogi yang sebelumnya telah ada menjadi lebih cepat dan lebih efisien. Dunia internet sebagai infrastruktur memungkinkan dunia digital terhubung antar tempat yang satu dengan tempat lainnya. Akibatnya, informasi dapat dipindahkan dari tempat satu ke tempat lain dalam waktu yang singkat. Akhirnya teknologi *mobile* menguatkan penggunaan dunia digital menjadi produk yang demokratis, terjangkau dan dapat dinikmati orang banyak, dan dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari (Setiawan, 2017).

Dunia digital memungkinkan para desainer komunikasi visual meninggalkan alat *typesetter* manual, pekerjaan *paste up*, dan mengurangi tingkat kemampuan yang dibutuhkan dalam membuat final *artwork*. Dunia internet memungkinkan desain komunikasi visual dapat dikomunikasikan dari tempat satu ke tempat lainnya dengan cepat, dan dunia *mobile* membuat desain dapat dikonsumsi orang banyak dengan lebih personal dan tersegmentasi. Dengan teknologi internet dan *mobile*, dunia audio visual semakin menjadi realita yang tidak dapat terpisahkan dengan kehidupan kita. Jika dahulu kita cukup puas dengan layar ponsel hitam putih, statis dan *pixelate*; sekarang kita dimanjakan dengan perangkat *mobile* dengan animasi, piksel yang begitu halus, desain grafis yang *hyper-realism*, lengkap dengan kemudahan untuk berinteraksi dengannya (Wiryawan, 2011).

Hadirnya teknologi tentunya selalu membawa keuntungan baik kerugian. Teknologi digital melengkapi kita dengan *Artificial Intelligent* (AI) yang membuat seorang desainer komunikasi visual lebih dimudahkan dalam membuat sebuah desain. Jika dahulu seorang desainer memerlukan ketelitian dan keahlian dalam menggambar, menata, dan menyelesaikan sebuah desain, saat ini sedikit banyak akan dibantu oleh teknologi AI tadi yang membuat proses desain menjadi lebih mudah, cepat dan efisien. Di sisi lain, karena kemudahan akses dalam membuat sebuah desain, banyak sekali desainer lahir baik dari institusi formal maupun nonformal. Akibatnya persaingan yang ketat menjadi tak terelakan, yang terbaik dalam kemampuan, pengelolaan *brand* dan komunikasi, dan memiliki peruntungan yang baik akan bertahan dan memenangkan persaingan (Royhan, 2011).

Pada era revolusi industri 4.0 ini, teknologi berkembang dengan begitu pesat dan hampir segala aspek kehidupan manusia sudah terdigitalisasi. Teknologi dan dunia digital seakan sudah melekat dan menjadi bagian dalam kehidupan manusia. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi ialah internet. Kini, hampir seluruh dunia tentunya sudah menggunakan internet, bahkan bergantung dengan keberadaan internet tersebut. Hal ini dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari manusia, khususnya pada bidang komunikasi dan informasi, dimana manusia memanfaatkan internet untuk saling terhubung dengan manusia lainnya tanpa adanya batasan waktu dan tempat dengan menggunakan perangkat-perangkat pendukung yang terkoneksi dengan jaringan internet. Selain itu, dengan adanya internet manusia pun dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukannya dalam waktu yang singkat (Purba, 2021).

Biasanya untuk mencari suatu informasi dalam internet, manusia akan membuka berbagai website yang memuat mengenai informasi yang diperlukannya tersebut. Dalam pembuatan website sendiri, terdapat dua komponen penting yang perlu diperhatikan yaitu *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Selain penting dalam pembuatan website, kedua komponen ini pun juga penting dalam pembuatan suatu aplikasi (Trimarsiah, 2017).

*User Interface* (UI) adalah desain antarmuka yang berfokus pada keindahan suatu tampilan, misalnya dengan menentukan desain dari layout dan logo, melakukan pemilihan warna yang tepat dan melakukan hal-hal lainnya yang dapat membuat tampilan website atau aplikasi menjadi semakin menarik, sehingga pengguna pun betah untuk berlama-lama dalam website ataupun aplikasi tersebut. Sementara itu, *User Experience* (UX) adalah proses yang berfokus untuk meningkatkan kepuasan pengguna dari website ataupun aplikasi melalui kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengunjung website atau pengguna aplikasi dengan produk. Dengan adanya UX ini, maka memungkinkan suatu website atau aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dan membuat pengguna tidak merasa kebingungan. *User Experience* ini mencakup seluruh elemen dari suatu website, termasuk memastikan bahwa website telah tersusun dengan baik, pengguna dapat mudah berpindah dari suatu halaman ke halaman yang lain, dan lain sebagainya (Ghiffary, 2018).

Alasan kedua komponen tersebut, baik UI dan UX ini penting dalam pembuatan website ataupun aplikasi ialah karena semakin baiknya tampilan visual dan semakin mudahnya penggunaan dari suatu aplikasi atau website, maka user atau pengguna pun akan menjadi semakin tertarik dan senang untuk mengunjungi website ataupun menggunakan aplikasi tersebut. Dari sisi kemampuan dan pemikiran, desainer yang baik tidak boleh saja hanya memikirkan teknologi dan eksekusi artistik visual. Perlu pemahaman lebih lanjut terhadap proses bagaimana sebuah desain menjadi *integrated* dalam keseharian pemakainya. Sebagai institusi pendidikan yang mengusung teknologi sebagai basis pemikiran, Universitas Pamulang harus membekali peserta didiknya tentang hal ini. Selain memberikan pengetahuan tentang teknologi piranti lunak terbaru bagi peserta didiknya, program Universitas Pamulang seyogyanya memberikan juga pemikiran dan pemahaman yang mendasar tentang apa yang terjadi dari subyek teknologi itu sendiri yaitu manusia.

Inilah mengapa pengetahuan tentang *user interface* dan *user experience* sangat diperlukan sebagai landasan sukses tidaknya sebuah desain di dalam sebuah masyarakat, apalagi desain yang menggunakan media digital seperti yang berkembang saat ini.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan menemukan referensi guna sebagai landasan teori yang terkait dengan pemecahan masalah (Sari, 2020). Referensi didapat dengan mencari buku-buku, jurnal, website serta artikel resmi yang berhubungan dengan *user interface* dan *user experience*.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode tinjauan literatur (Naldo, 2018). Peneliti akan meninjau *User interface* dan *User Experience* melalui sisi pemahaman *User interface* dan *User Experience* itu sendiri.

## 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Pengertian *User interface*

*User interface* adalah cara program dan user berkomunikasi. Istilah *user interface* atau *interface* kadang-kadang digunakan sebagai pengganti istilah HCI (*Human Computer Interaction*). HCI adalah semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer, tidak hanya *hardware*. Semuanya yang terlihat di layar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan *keyboard* (atau *mouse*) merupakan bagian dari *user interface* (Basiroh, 2022).

*User Interface* berfungsi untuk menghubungkan atau penterjemah informasi antara pengguna dengan system operasi, sehingga komputer dapat digunakan. Dengan demikian, *user interface* bisa juga diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentuk pengalaman bekompuser. *User interface* dari sisi software bias berbentuk *Graphical User Interface* (GUI) atau *Command Line Interface* (CLI), sedangkan dari sisi *hardware* bisa berbentuk *Apple Desktop Bus* (ADB), USB, dan *fire wire* (Karson, 2021).

#### 3.1.1 Konsep *User interface*

Mengkonsep *user interface* secara benar tidaklah mudah. Terdapat begitu banyak aspek yang perlu diperhatikan. *User interface* akan mengacu pada beragam aplikasi teknologi mulai dari *electronic display*, *software* aplikasi *computer*, aplikasi web, aplikasi mobile, hingga aplikasi kiosk Informasi public. Kioks adalah peralatan sistem informasi publik yang dirancang sedemikian rupa yang ditujukan untuk beragam kondisi user, baik secara usia, gender, latar belakang kultural, tingkat pemahaman dan pendidikan bahkan kondisi keterbatasan fisik yang berbeda (Rochmawati, 2019).

#### 3.1.2 Jenis-jenis *User interface*

Ada dua jenis *user interface*, yaitu: *Command Line Interface* (CLI) dan *Graphical User Interface* (GUI). Pertama, CLI adalah tipe antarmuka dimana pengguna berinteraksi dengan system operasi melalui text terminal. CLI adalah sebuah bentuk antarmuka antara sistem operasi dan pemakai dimana pemakai mengetikkan perintah-perintah dengan menggunakan perintah dalam bentuk teks dan sebuah metode untuk memasukinya.

Pengguna CLI biasanya adalah administrator sistem berbasis sistem operasi LINUX. Setiap sistem operasi memberi nama CLI-nya berbeda-beda. Unix member nama CLI-nya sebagai *bash*, *ash*, *ksh*, dan lain sebagainya. *Ms-Dos* memberi nama CLI-nya *command.com* atau *command prompt*. Sedangkan *Windows Vista*, *Microsoft* menamakannya *Powershell*. Pengguna Linux mengenal CLI pada Linux sebagai Terminal, sedangkan pada *Apple* atau *machintosh* namanya adalah *commandshell*.

Kedua, *Graphical User Interface* (GUI). Saat ini *interface* yang banyak digunakan dalam *software* adalah GUI (*Graphical User Interface*). Penganut GUI biasanya adalah mereka yang sudah terbiasa dengan system operasi Windows. Bagi mereka, GUI adalah harga mati yang tidak bisa ditawar lagi.

GUI adalah tipe antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem operasi melalui gambar-gambar grafik, kon, dan menggunakan perangkat penunjuk (*pointing device*) seperti *mouse* atau *track ball*. Sama seperti CL, tiap-tiap siste operasi memiliki nama tersendiri untuk komponen GUI-nya. Pada *Apple Mac OS X*, GUI-nya disebut Aqua. *Microsoft* member nama GUI pada *Windows XP* sebagai Lunar dan GUI *Windows Vista* sebagai Aero. Pada

Linux, ada dua pengembangan utama *desktop environment*, yang masing-masing menghasilkan produk KDE (*K Desktop Environment*) dan GNOME.

### 3.1.3 Prinsip *User interface*

*User interface* desain adalah desain komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi mobile, aplikasi perangkat lunak, dan situs web dengan fokus pada pengalaman pengguna dan interaksi. Tujuan dari *user interface* design adalah membuat interaksi pengguna sesederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna-apa yang sering disebut pengguna desain yang berpusat. *User interface design* yang bagus memfasilitasi dan menyelesaikan tugas di tangan tanpa menarik perhatian yang tidak perlu pada dirinya sendiri. Desain grafis dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegunaan. Proses desain harus menyeimbangkan fungsi teknis dan elemen visual (misalnya, model mental) untuk menciptakan sebuah sistem yang tidak hanya operasional saja tetapi juga bermanfaat serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna berubah.

*Interface design* terlibat dalam berbagai proyek dari sistem komputer, untuk mobil, untuk pesawat komersial; semua proyek-proyek ini melibatkan banyak interaksi sama manusia dasar, namun juga membutuhkan beberapa keterampilan yang unik dan pengetahuan. Akibatnya, desainer cenderung mengkhususkan diri pada jenis proyek tertentu dan memiliki kemampuan berpusat di sekitar keahlian mereka, apakah itu perancangan perangkat lunak, penelitian pengguna, desain web, atau desain industri.

### 3.1.4 Penerapan *User interface*

Pada umumnya penerapan *user interface* banyak ditemukan pada program *software*, perangkat *hardware* dan sistem operasi *smartphone*. Pada program *software* hampir semua *user interface*-nya menggunakan sistem GPU dimana pengguna dapat memasukkan perintah dan memanipulasi sistem dengan memilih tampilan grafis tertentu dengan menggunakan *mouse* atau *keyboard*. Pada dua sistem operasi yang paling lazim, yakni *Windows* dan *Macintosh*, *user interface*-nya memiliki tampilan yang berbeda namun pada dasarnya dikembangkan dari unsur dan elemen yang hampir sama. Sedangkan pada sebagian besar perangkat *hardware user interface*-nya cenderung lebih sederhana dan didominasi oleh simbol sehingga lebih mudah untuk dimengerti. Sebagai contoh yang paling dasar ditemui adalah *user interface* pada remote TV yang memiliki *keypad* numerik, tombol volume, tombol serta tombol-tombol lainnya sebagai simbol fungsi (Lukman, 2019).

Pengaplikasian *user interface* lainnya juga terdapat pada sistem operasi *smartphone*, dimana pengguna banyak berinteraksi dan memasukkan perintah baik dengan tulisan maupun tampilan grafis. Sesuai fungsinya, *user interface* pada *smartphone* cenderung dituntut untuk lebih simpel dan mudah dimengerti dibanding *user interface* pada perangkat lain yang lebih besar. Karena itu banyak merek *smartphone* berlomba-lomba menyajikan pengalaman *user interface* terbaik dengan ciri khas masing-masing seperti iPhone dengan iOS dan Samsung dengan *Touchwiz*-nya. Dengan semakin majunya perkembangan teknologi di era digital, perangkat canggih yang pintar dengan *user interface* yang mudah dipahami dan mampu mempermudah kehidupan sehari-hari pengguna akan semakin diminati. Para pengembang pun semakin giat mengembangkan *user interface* yang terintegrasi dan memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan (Lukman, 2019).

## 3.2 Pengertian *User Experience*

*User Experience* merupakan cara seseorang merasakan Ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa. Pengalaman pengguna menyoroti aspek-aspek pengalaman, pengaruh, arti dan nilai dari interaksi manusia-komputer dan kepemilikan sebuah produk, juga termasuk persepsi seseorang mengenai aspek-aspek praktis seperti kegunaan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi dari sebuah sistem. Pengalaman pengguna pada dasarnya subyektif, karena pengalaman pengguna berdasar atas perasaan dan pemikiran individu mengenai sebuah sistem. Pengalaman pengguna sifatnya dinamis, karena senantiasa berubah dari waktu ke waktu seiring berubahnya keadaan (Firdaus, 2018).

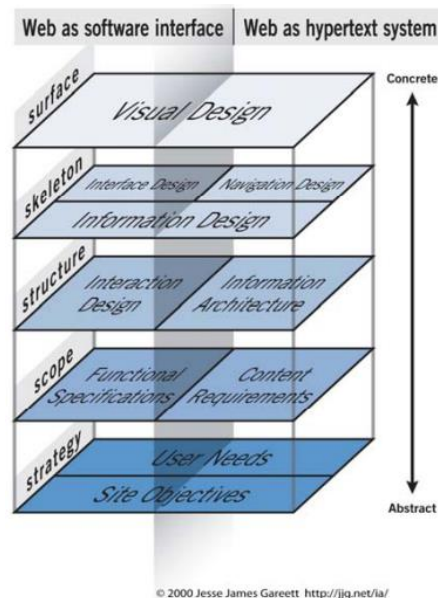
ISO 9241-210 mendefinisikan pengalaman pengguna sebagai "persepsi dan respon seseorang yang dihasilkan dari penggunaan atau penggunaan terantisipasi dari sebuah produk, sistem, atau jasa". Maka, pengalaman pengguna adalah subyektif dan berfokus pada penggunaan.

Catatan tambahan pada definisi ISO menerangkan bahwa pengalaman pengguna mencakup semua emosi, keyakinan, pilihan, persepsi, respon fisik dan psikologis, perilaku, dan keberhasilan pengguna yang terjadi sebelum, selama, dan setelah penggunaan. Catatan tambahan ini juga menyertakan tiga faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna: sistem, pengguna, dan konteks penggunaan.

Perancangan UX pun mengalami ekspansi, karena pengalaman dalam sebuah piranti akan berbeda dengan piranti lainnya. Mengakses web dari komputer desktop akan berbeda dengan mengakses web yang sama lewat smart phone. Begitu juga media digital yang ditampilkan semakin beragam dengan hadirnya social media. Namun dalam hal *content delivery* sebuah brand harus mengeluarkan satu bahasa yang sama di berbagai channel dan media. Untuk itu konsep UX perlu dipelajari lebih lanjut agar komunikasi brand tetap solid dan fokus. Untuk mengerti konsep UX kita akan meninjau dua model yang dibuat tentang hal ini, yaitu model Jesse James Garrett dan David Armano (Sulistyo, 2022).

**a. Model Jesse James Garrett**

Jesse James Garrett dalam bukunya *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. menciptakan sebuah model untuk menjelaskan Elemen dari *User Experience* (Samuel, 2020).



**Gambar 1.** Model Jesse James Garrett untuk Elemen User Experience

Garrett membagi diagramnya menjadi 5 proses yaitu: bidang strategi, bidang lingkup, bidang struktur, bidang rangka, dan bidang permukaan. Bidang strategi (*strategic plane*) menjadi platform dari pembentukan cetak biru experience. Disini dirumuskan semua objektif yang ingin dicapai dari proses pembentukan experience, baik dari sisi kebutuhan pengguna maupun produsen komunikasi.

Tahap bidang lingkup dipertanyakan apa yang menjadi batasan dalam penciptaan pengalaman bagi pengguna. Di bidang ini Garrett membagi menjadi dua sisi yaitu: sisi *software interface* (konten) dan *hypertext system* (konteks). Di sisi konteks, sistematika fungsional harus dipertimbangkan. Sedangkan di sisi konten, kebutuhan-kebutuhan informasi harus pula telah dipertimbangkan secara matang. Batasan Lingkup juga harus datang dari berbagai departemen terkait seperti departemen *marketing, sales, supply chain, IT*, dan sebagainya. Sebagai contoh: Sebuah perusahaan ingin menjual beberapa produk memerlukan beberapa informasi seperti: deskripsi produk, alasan pembelian produk, benefit produk, shopping cart untuk pembelian *e-commerce*, metode pembayaran, dan sebagainya. Dalam setiap lingkup diperlukan kebutuhan (*requirement*) tertentu, misalnya: pada lingkup kategori produk, diperlukan spesifikasi produk, foto produk, warna produk, dan sebagainya (Samuel, 2020).

Tahap bisang struktur (*struktur plane*) adalah tahap pembuatan struktur informasi agar komunikasi berjalan sesuai dengan urutan yang diharapkan. Tahap ini dapat disebut juga sebagai tahap pembuatan arsitektur informasi. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan struktur informasi adalah harus mengacu pada kemudahan pelanggan dalam mengakses informasi. Untuk menggambarkan struktur informasi dapat disajikan dalam flowchart. Dalam tahap ini interaksi dengan pengguna juga harus ditentukan. Misalnya bagaimana pengguna berpindah dari informasi satu ke informasi lainnya dengan mudah tanpa menjadi bingung (Samuel, 2020).

Tahap bidang rangka (*skeleton plane*) ibarat pembuatan draft layout dimana struktur informasi telah diaplikasikan ke dalam layout namun belum dalam tampilan visual akhir. Dalam dunia desain komunikasi visual tahap ini adalah pembuatan grid lay out dan penempatan teks di dalamnya. Ketepatan dalam meletakkan informasi pada media komunikasi menjadi dasar mudah tidaknya hirarki informasi dapat disampaikan (Samuel, 2020).

Tahap bidang permukaan (*surface plane*) diibaratkan polesan terakhir yang memberi tone and manner tampilan visual. Disini dipertimbangkan elemen dan prinsip desain seperti gerak, warna, harmoni, dan sebagainya. Model Garrett merupakan model linear dimana proses satu harus dimulai jika proses sebelumnya telah selesai (Samuel, 2020).

**b. Model David Armano**

David Armano, seorang *Executive Vice President Global Innovation & Integration di Edelman Digital*, sebuah agensi digital terkemuka mengemukakan sebuah model interactive experience. Jika model Garrett lebih mengaris bawahi struktur, interaksi, dan kegunaan (*usability*), model Armano menarik ke belakang beberapa langkah dalam mencari *user insight*. Armano membagi prosesnya menjadi 5 langkah yaitu uncover, define, ideate, build, dan desain.

*Uncover* adalah pencarian sesuatu yang mendasar dari motivasi dan kepentingan customer, business, brand, yang dihubungkan dengan pemahaman wawasan teknologi. Dalam mencari customer insight dapat digunakan berbagai perangkat riset seperti behaviour mapping, social trends analysis, dan sebagainya, untuk mencari model rasional dan emosional khalayak yang dituju.

Tahap *define* ini merupakan tahapan perumusan strategi pembentukan pengalaman khalayak. Tahap ini mirip dengan tahap strategy plane pada model Garrett. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan inspirasi dan arah baik kepada internal team maupun klien.

*Ideate* merupakan tahap kolaborasi dan eksplorasi. Dalam dunia pendidikan kreatifitas, sering juga disebut proses *emphatising* yaitu proses memahami khalayak dengan memasuki dunia mereka dan berperan sebagai mereka. Kemudian dicari pendekatan yang paling tepat untuk khalayak sesuai tujuan komunikasi. *Build* adalah proses membuat Big Ideadan mencoba mewujudkannya lewat *prototype*. *Prototype* diuji dan diperbaiki lewat riset kepada khalayak. Proses desain adalah proses finalisasi dan eksekusi dari *prototype* yang telah diuji. Semua fungsi dan interaksi dimaksimalkan di proses ini.



**Gambar 2.** Model David Armano tentang Proses Pembuatan *User Experience*

### 3.2.1 Penerapan *User Experience*

Pada masa awal era internet pemain-pemain besar di jagad internet seperti *Yahoo*, *Amazon*, *Paypal*, *Google* lebih peduli kepada teknologi, desain tidak cukup mendapat perhatian yang besar. Teknologi itu juga yang memberikan kesuksesan besar kepada mereka. Namun sekarang di masa di mana kompetisi begitu sengit keberhasilan produk tidaklah cukup ditentukan oleh teknologi yang bermanfaat dan fungsional semata.

Untuk merebut hati para pengguna produk, para pemain di dunia internet ini tidak lagi bisa mengenyampingkan kebutuhan dan keinginan pengguna yang oleh Don Norman dinamakan dengan *user-centered design*. Produk yang berteknologi sekaligus fungsional tapi juga mampu memberi pengalaman (*experience*) yang menyenangkan, mudah pemanfaatannya, sehingga memiliki *user engagement* tinggi yang diukur oleh lamanya waktu yang dihabiskan oleh pengguna di produk tersebut.

Pentingnya penerapan *user experience* ialah kemudahan bagi pengguna website, aplikasi *smartphone*, atau perangkat lunak desktop, menaikkan kepercayaan pengguna/konsumen pada produk tersebut, tingkat kepercayaan pengguna/konsumen sangat dipengaruhi oleh kemampuan produk yang mereka gunakan dalam membantu menyelesaikan masalah mereka, menaikkan *conversion rate*, dan yang terakhir dari segi bisnis *user experience* dipercaya mampu menaikkan penjualan (rujukan *econsultancy*).

### 3.2.2 Pembagian Fungsi Penerapan *User Experience*

*User experience* bukanlah pekerjaan yang melibatkan satu atau dua individu untuk menyelesaikan suatu masalah dalam satu malam. *User experience* tidak hanya semata berurusan dengan *user interface* namun aspek dari pengalaman si pengguna secara menyeluruh yang menyangkut konten, *usability*, informasi, termasuk aspek bisnisnya. Sehingga pekerjaan *user experience* melibatkan mereka dengan keterampilan dan spesialisasi berbeda yang melibatkan riset, perencanaan, pengembangan, pengujian. *User experience* adalah pekerjaan tim, mereka berkolaborasi untuk menciptakan sebuah produk.

#### a. *Visual Designer*

Tampilan secara visual mempunyai peranan penting untuk suatu desain web, aplikasi *web/smartphone*, aplikasi desktop. Kesan pertama dan tampilan visual yang memanjakan mata tentu memiliki daya tarik tersendiri bagi pengguna.

#### b. *Front End Developer*

Implementasi terhadap konsep, ide yang telah dituangkan oleh UX designer tentu butuh implementasi, adalah pekerjaan *front end developer* untuk implementasinya dengan kode HTML, CSS, Javascript.

#### c. *Content Strategist*

Website membutuhkan konten yang berbicara kepada publik siapa mereka, apa yang mereka lakukan, kalau mereka berbisnis apa bisnis mereka jalankan, pesan apa yang ingin mereka sampaikan kepada publik. Bagaimana itu dilakukan dan bagaimana strateginya adalah pekerjaan *content strategist*.

#### d. *Usability Expert*

Memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik, mudah menggunakannya, *user-friendly*. Memastikan user bisa mendapatkan apa yang diinginkan dengan cepat yang dibantu oleh *navigasi*, *search box*. *Usability expert* menerapkan pola yang bisa dipelajari pengguna saat menggunakan sistem, sehingga walau tanpa dibekali *guideline* si pengguna bisa menggunakan sistem dengan mudah.

#### e. *Information Architect*

Salah satu syarat terpenuhinya sistem yang mengaplikasikan *user experience* yang benar adalah organisasi konten termasuk diantaranya penataan navigasi dan link. Karena hal ini berkaitan dengan informasi yang dicari oleh pengunjung.

f. *User Experience Designer*

*User experience designer* adalah orang yang menentukan visi dari produk yang akan dihasilkan secara keseluruhan dari sisi *user experience*. Tim akan bekerja berdasarkan roadmap yang telah dibuat oleh *user experience designer*. Masing-masing anggota tim kemudian akan bekerja sesuai porsinya masing-masing untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

## 4. KESIMPULAN

*User interface* adalah cara program dan user berkomunikasi. Istilah *user interface* atau *interface* kadang-kadang digunakan sebagai pengganti istilah HCI (*Human Computer Interaction*). HCI adalah semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer, tidak hanya *hardware*. Semuanya yang terlihat di layar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan *keyboard* (atau *mouse*) merupakan bagian dari *user interface*. *User Interface* berfungsi untuk menghubungkan atau penterjemah informasi antara pengguna dengan system operasi, sehingga komputer dapat digunakan. Dengan demikian, *user interface* bisa juga diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentuk pengalaman bekomputer. Pentingnya penerapan *user experience* ialah kemudahan bagi pengguna website, aplikasi smartphone, atau perangkat lunak desktop, menaikkan kepercayaan pengguna/konsumen pada produk tersebut, tingkat kepercayaan pengguna/konsumen sangat dipengaruhi oleh kemampuan produk yang mereka gunakan dalam membantu menyelesaikan masalah mereka, menaikkan *conversion rate*, dan yang terakhir dari segi bisnis *user experience* dipercaya mampu menaikkan penjualan (rujukan *econsultancy*).

*User Experience* merupakan cara seseorang merasakan Ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa. Pengalaman pengguna menyoroti aspek-aspek pengalaman, pengaruh, arti dan nilai dari interaksi manusia-komputer dan kepemilikan sebuah produk, juga termasuk persepsi seseorang mengenai aspek-aspek praktis seperti kegunaan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi dari sebuah sistem. Pengalaman pengguna pada dasarnya subyektif, karena pengalaman pengguna berdasar atas perasaan dan pemikiran individu mengenai sebuah sistem. Pengalaman pengguna sifatnya dinamis, karena senantiasa berubah dari waktu ke waktu seiring berubahnya keadaan. Pada umumnya penerapan *user interface* banyak ditemukan pada program *software*, perangkat *hardware* dan sistem operasi *smartphone*.

## REFERENCES

- Basiroh, Asmarajati, D. & Fatmafury, W. (2022). Pengaruh User Interface Toko Online Terhadap Kenyamanan Pengguna Studi Kasus pada E-Commerce Wonosobo Mall, *Jurnal Device*, Vol. 10, No. 1, pp. 33-37.
- Firdaus, R. & Wahab, A. D. (2018). Rancangan Usulan Aplikasi Melalui Pendekatan Perancangan Alat Ukur Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Eucs, Green And Pearson, dan Skala Psikologi (Kasus: Otorisasi Call Center Cititrans). *Jurnal Tata Kelola dan Kerangka Kerja Teknologi Informasi*, Vol. 4 No.1.
- Ghiffary, N. M., Susanto, D. T., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 7, No. 1, pp. 2337-3520.
- Karson A., Arfandy, H., & Zaman, B. (2021). Rancang Bangun Tampilan Ui Untuk Game Smartphone Healthy Laifu Menggunakan Prinsip Gestalt. *Jurnal Ilmu Komputer KHARISMA Tech*, Vol. 16, No. 02, pp. 50-58.
- Lukman, M. A. & Aryanto, D. (2019). Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Sains dan Manajemen*, Vol. 7, No. 2.
- Naldo, & Satria, H. W. (2018). Studi Observasi terhadap Penggunaan Aplikasi LINE oleh Generasi Millennial. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, Vol. 1, No. 1, pp. 32-40.
- Purba, N., Yahya, M., & Nurbaiti. (2021). Revolusi Industri 4.0: Peran Teknologi dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis dan Implementasinya. *Jurnal Perilaku dan Strategi Bisnis*, Vol. 9, No.2, 2021, pp. 91 – 98.
- Rochmawati, I. 2019. Analisis User Interface Situs Web *iwearup.com*, *Jurnal Visualita*, Vol. 7, No. 2, pp. 31-44.
- Royhan, G. M., & Ngabekti, K. D. (2011). Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. *Jurnal Citrawira*, Vol. 2, No. 1, e-ISSN 2774-2792, p-ISSN 2774-280.





- Samuel, L. F. M. B., Kurniawan, P. A., & Tambunan, D. T. (2020). Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Untuk Museum Batik Ndalem Gondosuli Development Of UI / UX Design In Augmented Reality Application For Gondosuli. e-Proceeding of Applied Science, Vol. 6, No. 2.
- Sari, M. & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA, Vol. 6, No. 1, pp. 41-53.
- Setiawan, W. 2017. Era Digital dan Tantangannya. Seminar Nasional Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. ISBN.978-602-50088-0-1.
- Sulistyo, W. E. & Sofiana, S. (2022). Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang. Jurnal Multidisiplin Ilmu, Vol. 1, No. 03.
- Trimarsiah, Y. & Arafat, M. (2017). Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan dan Komputer Akmi Baturaja. Jurnal Ilmiah MATRIK, Vol. 19, No.1, pp. 1-10.
- Wiryawan, B. M. (2011). User Experience (UX) Sebagai Bagian dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. Jurnal HUMANIORA, Vol. 2, No. 2, pp. 1158-1166.