

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

DESAIN

UX (User Experience) dan

UI (User Interface)



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK



Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

DESAIN UX (User Experience) dan UI (User Interface)



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-8642-58-8 (PDF)



Desain UX (User Experience) dan UI (User Interface)

Penulis :

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

ISBN : 978-623-8642-58-8

Editor :

Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom, M.Si, M.M.

Penyunting :

Dr. Joseph Teguh Santoso, M.Kom.

Desain Sampul dan Tata Letak :

Irdha Yuniyanto, S.Ds., M.Kom.

Penebit :

Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan
Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM)

Anggota IKAPI No: 279 / ALB / JTE / 2023

Redaksi :

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal :

Universitas STEKOM

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : info@stekom.ac.id

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin dari penulis

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, kami mempersembahkan buku ini, "**Desain UX dan UI,**" yang ditujukan untuk para desainer, pengembang, dan semua yang tertarik dalam dunia desain digital. Dalam era di mana teknologi terus berkembang dengan pesat, pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) menjadi semakin penting. Buku ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan yang mendalam mengenai berbagai aspek desain UX dan UI. Dalam setiap bab, pembaca akan diajak untuk memahami konsep-konsep kunci seperti desain modular, hirarki visual, serta pentingnya iterasi dalam proses desain. Kami juga akan membahas bagaimana font, warna, dan elemen desain lainnya berkontribusi pada pengalaman pengguna yang optimal. Dengan demikian, diharapkan buku ini dapat menjadi sumber referensi yang bermanfaat bagi pembaca dalam menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional.

Buku ini terdiri dari tujuh bab yang dirancang untuk memberikan wawasan dan pengetahuan praktis tentang berbagai aspek desain UX dan UI. Mulai dari **Masa Depan Desain Modular**, yang membahas dasar-dasar dan pergeseran pemikiran dalam desain, hingga **Contoh Desain Modular** yang memberikan inspirasi nyata dari berbagai proyek. Setiap bab menyajikan topik-topik penting seperti hirarki visual, sistem font, pengorganisasian konten, dan pentingnya iterasi dalam proses desain. Buku ini terstruktur sebagai berikut: **Bab 1** mengeksplorasi konsep dasar desain modular dan bagaimana pemikiran yang dipimpin desain dapat mengubah cara kita mendekati proyek. **Bab 2** membahas elemen-elemen visual seperti font dan warna yang berkontribusi pada pengalaman pengguna yang efektif. **Bab 3** menekankan pentingnya menentukan unit dasar dalam desain untuk menciptakan struktur yang kohesif. **Bab 4** mengajak pembaca untuk memahami adaptasi, reutilisasi, variasi, dan iterasi dalam proses desain. **Bab 5** fokus pada pengorganisasian dan navigasi, aspek krusial dalam menciptakan antarmuka yang intuitif. **Bab 6** menawarkan pandangan ke depan mengenai tren dan tantangan yang akan dihadapi di dunia desain. **Bab 7** memberikan contoh nyata dari penerapan desain modular dalam berbagai proyek.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian buku ini. Dukungan dari rekan-rekan desainer, akademisi, serta para praktisi industri sangat berarti bagi kami. Kami berharap buku ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi semua pembaca.

Akhir kata, kami berharap buku ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang desain UX dan UI serta mendorong pembaca untuk menerapkan prinsip-prinsip yang dipelajari dalam karya-karya mereka. Semoga setiap halaman buku ini dapat menambah wawasan dan memicu kreativitas Anda dalam menciptakan pengalaman pengguna yang luar biasa.

Selamat membaca!

Semarang, Desember 2024
Penulis

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
BAB 1 MASA DEPAN DESAIN MODULAR	1
1.1. Memahami Kata Kunci	1
1.2. Pergeseran Menuju Pemikiran Yang Dipimpin Desain	2
1.3. Desain Dan Pengembangan	4
1.4. Haruskah Desainer Belajar Membuat Kode?	5
1.5. Desain Dengan Media	6
1.6. Desain Iteratif	7
BAB 2 FONT, WARNA, DAN UI YANG TAK TERLIHAT	9
2.1. Mendefinisikan Hirarki Visual	9
2.2. Membangun Sistem Font	11
2.3. Pikirkan Fungsi Sebelum Bentuk	12
2.4. Mari Mendesain Contoh	15
BAB 3 MENENTUKAN UNIT DASAR	19
3.1. Memahami Esensi Produk Anda	19
3.2. Onward Inward	24
3.3. Membangun Situs Milik Kita Sendiri	26
BAB 4 ADAPTASI, REUTILISASI, VARIASI, DAN ITERASI	33
4.1. Mencegah Bias Konfirmasi Dalam Desain	34
4.2. Reutilisasi Unit Dasar	35
4.3. Variasi	37
4.4. Membuat Iterasi	40
BAB 5 PENGORGANISASIAN, PENGELOMPOKAN, HALAMAN, DAN NAVIGASI	44
5.1. Pengorganisasian	44
5.2. Pengelompokan	46
5.3. Mendesain Dengan Modul Klaster	50
5.4. Paging	52
5.5. Elemen Desain Navigasi	53
BAB 6 APA SELANJUTNYA?	57
6.1. Font, Warna, Dan UI Yang Tak Terlihat	57
6.2. Unit Dasar	58
6.3. Pekerjaan Yang Tidak Pernah Berakhir	59
BAB 7 CONTOH DESAIN MODULAR	61
7.1. Herokid Studio	61
7.2. Huge	65
7.3. iPhone 7	69
Daftar Pustaka	73

BAB 1

MASA DEPAN DESAIN MODULAR

Jadi, Anda memerlukan Kerangka Kerja Desain Modular. Setidaknya itulah rekomendasi yang Anda dapatkan berdasarkan analisis objektif tentang status produk Anda saat ini (Gambar 1-1).



Gambar 1-1. Pernahkah Anda mengikuti rapat seperti ini sebelumnya?

Telah banyak studi kasus yang dilakukan, banyak buku yang ditulis, dan banyak ceramah yang diberikan yang menjelaskan mengapa Anda perlu memiliki Kerangka Desain Modular. Sebagai seorang desainer, dari mana Anda memulai?

Anda, sebagai seorang desainer, harus merasa berdaya untuk bertanggung jawab saat merancang Kerangka Desain Modular. Itu berarti memahami motivasi yang mendasari mengapa semakin banyak orang menggunakan Kerangka Desain Modular. Sementara dalam melakukannya, kita mungkin menemukan bahwa pergeseran tersebut berpusat pada pengembang, ia juga memiliki keuntungan unik dari perspektif desain. Tantangannya sebenarnya adalah bagaimana kita dapat menyatukan pemikiran antara desainer dan pengembang untuk menciptakan produk yang hebat.

1.1 MEMAHAMI KATA KUNCI

Aman untuk mengatakan bahwa "Kerangka Desain Modular" telah mencapai status kata kunci industri saat ini. Bagi sebagian besar komunitas teknik, ini telah menjadi kata sandi untuk "menggunakan pustaka komponen."

Hal-hal seperti Bootstrap, Foundation, React, dan Polymer mungkin langsung muncul di garis depan percakapan saat berbicara tentang Kerangka Desain Modular. Meskipun teknologi ini dapat digunakan sebagai fondasi untuk menghasilkan Kerangka Desain Modular Anda, semuanya sudah dirancang dari sudut pandang yang berpusat pada pengembang. Sederhananya, sistem ini adalah pustaka yang telah dikodekan sebelumnya yang mampu

menyelesaikan tugas umum dan generik yang memfasilitasi pengembangan perangkat lunak modern yang cepat.

Beberapa orang mungkin menafsirkan "Kerangka Desain Modular" sebagai sinonim dengan beberapa pustaka komponen ini. Ini seharusnya tidak terjadi. Itu seperti selalu menyebut tisu sebagai Kleenex, dan hanya Kleenex. Saat Anda pilek, Anda tidak akan membiarkannya menetes sampai seseorang hanya dapat menyediakan tisu bermerek Kleenex – yang Anda perlukan hanyalah bahan lembut sekali pakai. Dalam beberapa kasus, Anda bahkan dapat menggunakan sapu tangan, yang tidak dianggap sekali pakai menurut banyak standar. Intinya adalah bahwa membutuhkan "Kerangka Desain Modular" tidak serta-merta berarti, "Kita perlu menggunakan Bootstrap."

Dalam buku ini, saat kita merujuk pada Kerangka Desain Modular, kita hanya membicarakannya sebagai sistem logis dari komponen yang dapat digunakan kembali. Ini juga termasuk mendefinisikan interaksi antara komponen tersebut. Kerangka Desain Modular yang berhasil dibuat, pada hakikatnya, dapat terus digunakan dan dikembangkan tanpa perlu desainer setelah dibuat.

Itu tidak berarti bahwa tugas desainer adalah membuat diri mereka tidak berguna. Setelah kerangka dibuat, mengembangkan dan mengulangi bahasa desain sistem untuk melayani pengguna dengan lebih baik adalah pekerjaan yang tidak pernah berakhir.

Jika Anda mempertimbangkan bahasa Inggris, semua kata dalam kamus saat ini tidak ada pada awal bahasa tersebut. Kata-kata baru dibuat dari penggunaan dan improvisasi yang terus-menerus diulang dari rangkaian kata saat ini. Kata-kata ini berkembang secara organik berdasarkan penggunaan dan berubah menjadi sistem komunikasi yang lebih baik dan lebih efisien.

Itulah yang pada akhirnya kami inginkan dari desain yang kami buat untuk produk kami. Ketika kami membuat sistem desain dan menerapkannya, kami ingin terus mengamati bagaimana setiap orang menggunakannya, dari pengembang kami yang menggunakannya hingga pengguna kami yang menggunakannya. Saat kami melihat pola dan tren yang muncul, kami ingin dapat menambahkan bagian baru, memodifikasi yang sudah ada, atau bahkan menghapus bagian yang tidak lagi berguna.

Jadi, ketika kita berbicara tentang "Kerangka Kerja Desain Modular", inilah inti dari apa yang akan kita bahas. Kami ingin membuat Anda lebih baik dalam membangun fondasi sistem dan bahasa untuk desain Anda.

1.2 PERGESERAN MENUJU PEMIKIRAN YANG DIPIMPIN DESAIN

Seperti yang disebutkan sebelumnya, menggunakan pustaka komponen yang sudah ada sebelumnya selalu merupakan keputusan yang dipimpin pengembang. Itu sama sekali bukan keputusan yang salah; ada banyak keuntungannya.

Pustaka ini telah memecahkan masalah pengembangan umum dalam hal membangun aplikasi dan telah terbukti portabel di berbagai lingkungan. Hal ini membuat pengembangan "lebih cepat" dalam arti bahwa masalah umum yang mungkin timbul telah terpecahkan.

Hasil negatif dari jalur ini adalah Anda telah membangun lingkungan yang membatasi bahkan sebelum memungkinkan diri Anda untuk sepenuhnya memahami apa yang benar-benar dibutuhkan produk Anda. Sebagai seorang desainer, Anda selalu diminta untuk "berpikir di luar kotak". Dalam pendekatan ini, Anda telah memaksa diri Anda sendiri di dalam "kotak" yang dibatasi oleh kemampuan pustaka yang dipilih.

Perusahaan yang menempuh jalur pengembangan sepenuhnya di atas kerangka kerja lain akhirnya menemukan diri mereka dalam satu dari dua posisi. Mereka melihat produk mereka menjadi lebih mirip dengan produk orang lain, atau mereka merasa sangat dibatasi dalam mencoba ide-ide baru pada produk mereka dan berinovasi. Setelah ini terwujud, saat itulah biasanya terjadi pergeseran untuk mengambil pendekatan yang lebih berorientasi pada desain. Dengan ini muncul keputusan yang tidak menguntungkan untuk memulai dari awal lagi – dengan desain di garis depan pengambilan keputusan.

Mengapa tidak menetapkan aturan untuk permainan Anda sendiri sejak awal?

Penting untuk dicatat bahwa contoh-contoh kerangka kerja populer yang disebutkan di atas, di antara banyak lainnya, adalah hasil akhir dari perusahaan-perusahaan tertentu yang mencoba memenuhi kebutuhan produk dan pengguna mereka masing-masing. Bootstrap dikembangkan untuk Twitter, Foundation dibuat untuk proyek-proyek ZURB, React dibuat untuk Facebook, dan Polymer digunakan untuk memfasilitasi Desain Material milik Google sendiri. Semua perusahaan ini telah membuat sistem mereka sendiri yang mereka buat khusus untuk menangani tantangan produk mereka sendiri.



Menentukan
langkah demi
langkah

Gambar 1-2. Memasang kembali satu permainan untuk memainkan permainan lain tidak selalu menjadi pilihan terbaik.

Dalam jangka panjang, tidak menguntungkan untuk menyesuaikan produk Anda ke dalam cetakan produk lain (Gambar 1-2). Anda akan memiliki sasaran produk spesifik Anda

sendiri dan hipotesis Anda sendiri yang ingin Anda jalankan, uji, dan adaptasikan dengan mudah dari waktu ke waktu. Ada lapisan pekerjaan tambahan yang tidak perlu yang perlu Anda lakukan untuk menjembatani kerangka kerja produk lain dengan strategi produk Anda sendiri.

Dengan demikian, kerangka kerja yang sudah ada dan mapan seharusnya tidak mendikte bagaimana Anda harus merancang produk apa pun yang mungkin sedang Anda kerjakan. Fokus utama Anda dalam setiap proyek seharusnya pada pengguna produk Anda. Fokusnya seharusnya tidak didasarkan pada bagaimana mengadaptasi produk Anda ke sistem lain demi keuntungan pengembang. Fokusnya adalah mengadaptasi produk Anda demi keuntungan pengguna dengan melengkapi perilaku spesifik mereka. Saat Anda membuat, menguji, dan memvalidasi desain terhadap pengguna, Anda tidak ingin desain tersebut rusak hanya karena keterbatasan kerangka kerja berbasis kode yang dibuat untuk produk lain.

Tentu saja tidak ada yang salah dengan memilih untuk menggunakan salah satu kerangka kerja yang sudah ada ini saat membuat bukti konsep dengan strategi gagal cepat dan sering gagal. Namun, saat Anda tidak lagi membuat prototipe dan posisi pasar Anda sudah kokoh, saat itulah Anda perlu mulai berpikir tentang merancang solusi yang lebih ramping, berkelanjutan, dan dapat diskalakan untuk mendukung dan mengoptimalkan tujuan produk dan kebutuhan pengguna Anda dengan lebih baik. Itu berarti memberdayakan produk Anda dengan Kerangka Desain Modularnya sendiri.

1.3 DESAIN DAN PENGEMBANGAN

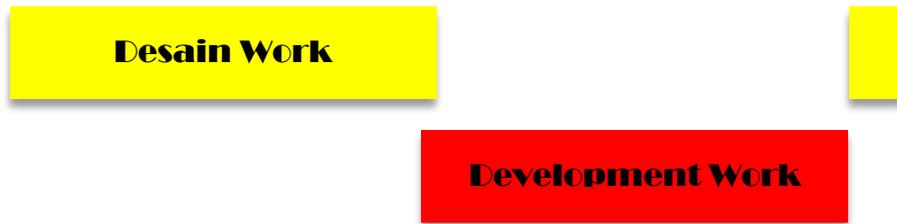
Desainer sering kali menemukan diri mereka dalam situasi di mana mereka merasa bergantung pada pengembang, sering kali mengorbankan konsep karena kombinasi kelayakan teknis dan tenggat waktu. Kenyataannya, hal itu seharusnya tidak terjadi. Dalam hal pembuatan dan iterasi produk, desain dan pengembangan harus memiliki bobot yang sama dalam prosesnya. Desainer harus menetapkan apa dan mengapa, sementara pengembang menentukan apa yang dapat dan bagaimana.

Desainer menjawab : Apa yang sedang kita bangun dan mengapa kita membangunnya?

Pengembang menjawab : Bisakah kita membangun ini dan bagaimana kita melakukannya?

Salah satu hal paling berharga yang dapat terjadi di awal hubungan desainer dan pengembang adalah bahwa masing-masing pihak memiliki rasa saling menghormati tanggung jawab satu sama lain.

Biasanya, cara lama dalam melakukan sesuatu melibatkan desain di awal, kemudian menyerahkan kompensasi kepada pengembang yang kemudian pergi dan mengerjakannya, hanya untuk memanggil desainer kembali di akhir untuk memastikan semuanya terlihat baik-baik saja sebelum peluncuran (Gambar 1-3).



Gambar 1-3. Timeline pengembangan produk tradisional

Proses yang lebih modern, seperti Agile, menunjukkan bahwa baik desainer maupun pengembang memiliki umpan balik yang konstan di seluruh proses, dari awal hingga peluncuran. Desainer berfokus pada desain saat pengembang mengembangkannya, dan mereka bekerja berdampingan (Gambar 1-4).



Gambar 1-4. Timeline pengembangan produk modern

Saya sarankan untuk mengambil pendekatan modern ini sedikit lebih jauh, di mana baik desainer maupun pengembang perlu memahami logika dasar di balik proses berpikir satu sama lain: dalam beberapa kasus, bahkan mungkin berkontribusi pada tugas satu sama lain selama keseluruhan proses (Gambar 1-5).



Gambar 1-5. Garis waktu pengembangan produk yang ideal

1.4 HARUSKAH DESAINER BELAJAR MEMBUAT KODE?

Hal ini membawa saya pada perdebatan hebat dalam beberapa tahun terakhir mengenai apakah desainer harus belajar membuat kode atau tidak. Untuk pertanyaan itu, jawaban saya adalah **Tidak**.

Desainer harus memaksimalkan fokus mereka pada pengguna akhir produk yang mereka desain. Tentu saja ada banyak implikasi yang tidak terpisahkan yang dimiliki kode pada pengalaman inti. Misalnya, waktu pemuatan halaman adalah variabel yang bergantung pada kode yang harus diperhitungkan oleh desainer. Sebagai desainer, Anda tidak dapat membuat desain yang akan menambah kembang yang tidak masuk akal yang menghambat keseluruhan

pengalaman. Untuk alasan seperti ini, desainer benar-benar harus berempati terhadap media tempat mereka mendesain.

Hal ini sama seperti seorang arsitek perlu memahami logam, kayu, beton, atau material apa pun yang perlu digunakan dalam bangunan yang mereka desain. Juga dengan cara yang sama seorang seniman secara efektif mengadaptasi metode dan gaya mereka berdasarkan komposisi cat yang mereka gunakan. Cat berbasis akrilik, minyak, dan air memerlukan teknik yang sama sekali berbeda dari pelukis. Semakin Anda memahami media yang Anda gunakan untuk mendesain, semakin lancar pula desain Anda untuk diproduksi sesuai harapan. Tidak boleh ada tarik-menarik yang terus-menerus antara desainer dan pembuat kode. Desain harus dibuat dengan prediktabilitas tentang bagaimana desain tersebut akan dibangun dalam kode. Dengan mendesain dengan pendekatan yang mirip dengan pembuat kode, Anda akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk mencari tahu cara membuat sesuatu bekerja dan lebih banyak waktu untuk mencari tahu cara mengulang dan membuat desain yang lebih baik. Memahami media juga akan memungkinkan Anda menjadi lebih kreatif dalam menemukan cara untuk mendorongnya dengan cara yang tidak umum digunakan. Di situlah kreativitas dan inovasi sejati akan terjadi. Sebagai desainer, tugas Anda adalah menjembatani kebutuhan pengguna dengan kemampuan kode. Desain terbaik adalah desain yang disinkronkan dengan media.

1.5 DESAIN DENGAN MEDIA

Secara filosofis, pengembangan perangkat lunak pada dasarnya adalah tentang membangun fondasi kode yang dapat digunakan kembali dan terkomponen, kemudian mengulangnya untuk mengoptimalkan dan membangun di atasnya. Sering kali, karya terbaik dipandang sebagai karya yang melakukan tugas-tugas rumit dengan jumlah baris kode paling sedikit.

Sebagai titik awal, akan menguntungkan bagi seorang desainer untuk menyelaraskan pemikiran desain mereka dengan pendekatan yang sama. Ini akan sangat mirip dengan memotong kayu searah serat kayu.

Berapa jumlah desain paling sedikit yang kita butuhkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna kita? Apa cara terbaik untuk menggunakan kembali desain-desain tersebut untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna? Apakah desain kita terstruktur sedemikian rupa sehingga kita dapat menggunakannya berulang kali untuk membangun aplikasi yang lebih rumit?

Hanya dengan memperlakukan desain dengan filosofi dasar yang sama seperti media yang kita gunakan, kita akan berada di jalur yang benar untuk membangun kerangka kerja kita sendiri.

Keuntungan Penggunaan Ulang

Penggunaan ulang desain tidak hanya bermanfaat untuk kepentingan penggunaan media. Ada juga keuntungan besar dari penggunaan ulang desain dari perspektif pengalaman pengguna murni. Dengan menggunakan ulang desain secara strategis, kita dapat menciptakan pengalaman yang dapat diulang yang akan menjadi intuitif seiring berjalannya waktu.

Membuat desain dengan pola yang dapat diprediksi akan memudahkan pengguna menemukan apa yang mereka butuhkan, sehingga produk Anda terasa familier dan nyaman.

Mudah untuk mengidentifikasi desain apa yang dapat digunakan ulang jika kita melihat elemen-elemen kita dari sudut pandang fungsional semata. Sepanjang buku ini, kita akan mendefinisikan setiap elemen desain kita berdasarkan fungsi, yang akan memudahkan kita menentukan apa yang dapat kita gunakan ulang. Jika kita memerlukan elemen yang perlu melakukan tugas serupa, maka tidak ada salahnya menggunakan hal-hal yang sudah ada (Gambar 1-6).



Gambar 1-6. Jika sebuah desain sudah berfungsi, tidak ada alasan untuk mengubahnya hanya demi tujuan estetika.

Tujuan desain, bagaimanapun juga, bukan hanya untuk membuat sesuatu terlihat berbeda. Desain dimaksudkan untuk memecahkan masalah. Tidak perlu membuat ulang elemen yang telah Anda desain dengan cermat dan sudah berfungsi.

Dengan menggunakan kembali desain, akan jauh lebih mudah untuk mengumpulkan data dan menerapkan pembaruan di seluruh sistem. Ini adalah peluang utama untuk memanfaatkan desain yang kami temukan berfungsi secara efektif dan mengulanginya untuk membuat seluruh produk Anda lebih baik dari waktu ke waktu.

1.6 DESAIN ITERATIF

Jika Anda secara konsisten menggunakan kembali elemen desain dari perspektif fungsional, Anda akan benar-benar melihat bagaimana iterasi akan menjadi jauh lebih mudah. Intinya, ini bermuara pada gagasan mendesain satu untuk mendesain semuanya. Ada keuntungan luar biasa dalam meminimalkan upaya duplikasi saat mengulangi dan meningkatkan satu elemen individual yang diulang di seluruh produk.

Desain harus diperlakukan sebagai sistem yang terus berkembang yang selalu dapat Anda sesuaikan dengan kondisi yang berubah. Desain tidak boleh dilihat sebagai lapisan sekali pakai yang selalu dapat dibuang dan dibuat ulang sepenuhnya secara berkala. Ini harus

menjadi tulang punggung yang dapat Anda gunakan untuk membangun basis pengetahuan dan terus-menerus meningkatkannya.

Mengalihkan Fokus dari Estetika

Meskipun kita akan membangun banyak estetika ke dalam kerangka kerja kita, tujuan kita pada akhirnya adalah tentang desain. Dalam buku ini, kami ingin menargetkan indra desain Anda, bukan estetika Anda. Anda akan mempelajari metode berharga tentang cara mendekati pembentukan sistem desain fleksibel Anda sendiri untuk produk Anda. Anda juga akan mempelajari cara memecah desain yang sudah ada menjadi sistem yang lebih modular. Dalam siklus hidup pengembangan produk, desain memainkan peran yang sama pentingnya, jika tidak lebih penting, daripada pengembangan. Bahkan, jika strategi desain produk Anda benar-benar berpusat pada pengguna, maka itu harus hampir selalu menginformasikan jalur menuju pengembangan, dan bukan sebaliknya.

Mengambil Kendali

Saat Anda membaca buku ini, kita akan menetapkan dasar-dasar membangun desain yang modular dan dapat digunakan kembali. Kita akan membuat desain yang bekerja sama dengan media kode. Kita juga akan mencoba mendesain dengan cara yang berulang dan fleksibel, yang akan memungkinkan desain kita tumbuh secara organik dan berkembang sesuai dengan kebutuhan produk kita. Terakhir, kita akan fokus pada atribut pemecahan masalah dari desain, memisahkannya dari kualitas estetikanya.

Ringkasan

Dalam bab ini, kita telah mendefinisikan apa sebenarnya arti dari "Kerangka Desain Modular". Kita juga telah menjelaskan mengapa Anda harus mempelajari cara membuat Kerangka Desain Anda sendiri sepenuhnya dari awal, tanpa bergantung pada sesuatu yang telah dikembangkan. Kerangka Desain tidak hanya memberi Anda lebih banyak kebebasan dengan solusi bagi pengguna Anda, tetapi juga membuat produk Anda lebih kuat untuk diulang dan lebih mudah dirawat dalam jangka panjang. Dengan semua ini, desainer harus merasa diberdayakan untuk menjadi bagian dari proses pengambilan keputusan penting tentang bagaimana suatu produk akan dibangun.

BAB 2

FONT, WARNA, DAN UI YANG TAK TERLIHAT

Ada pepatah yang mengatakan, "*UI terbaik adalah tanpa UI.*" Hal itu tampaknya semakin benar saat kita mengamati tren teknologi secara pasif. Saat kita terus berupaya menemukan cara untuk menurunkan hambatan bagi adopsi produk oleh pengguna, kita mulai melihat semakin banyak opsi UI yang tersedia menghilang. Dalam beberapa tahun mendatang, apakah akan ada ruang tersisa untuk desain?

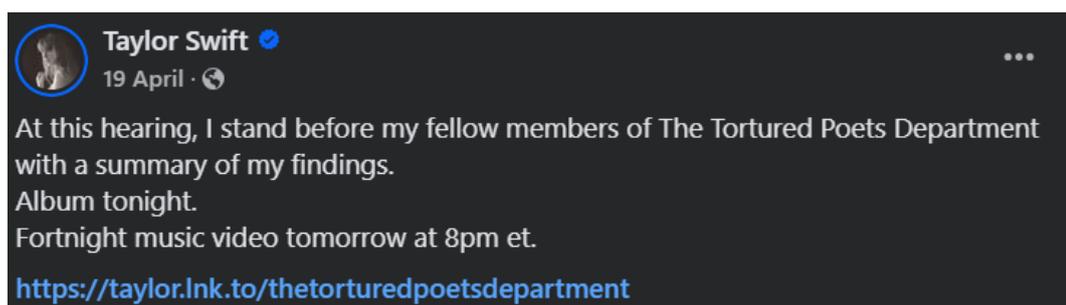
Desainer kini merangkul kebutuhan untuk menjadi minimalis saat mereka ditugaskan untuk mendesain produk digital — menyederhanakan fungsionalitas hingga ke esensinya. Apa hal minimum yang Anda perlukan untuk memiliki produk yang dapat digunakan? Font dan warna memainkan peran yang lebih penting sekarang daripada sebelumnya jika Anda cukup beruntung untuk tetap mendapatkan pilihan dalam hal ini.

2.1 MENDEFINISIKAN HIRARKI VISUAL

Sebelum melakukan desain apa pun, hal pertama yang perlu Anda pikirkan adalah bagaimana Anda ingin memprioritaskan hierarki visual. Elemen desain visual apa yang akan Anda gunakan untuk memberi tahu pengguna tentang apa yang paling penting? Elemen-elemen yang akan menjadi fokus kita untuk tujuan buku ini adalah ukuran, warna, dan urutan.

- Ukuran — Semakin besar sesuatu, semakin penting hal itu.
- Warna — Menciptakan warna primer, sekunder, tersier, dan menetapkannya pada skala kepentingan: yaitu, selalu menggunakan warna primer pada elemen yang paling penting.
- Urutan Alami — Apa pun yang Anda tempatkan pertama dalam alur alami dokumen adalah yang paling penting. Alur alami bersifat subjektif berdasarkan desain. Bisa dari atas ke bawah, kiri-kanan, luar-dalam, dst.

Tentu saja, Anda tidak terbatas pada opsi-opsi ini. Ini terutama dipertimbangkan dalam mendesain untuk Web. Bergantung pada apa yang Anda desain, Anda mungkin memiliki akses ke lebih banyak properti. Untuk melihat lebih jauh tentang bagaimana kita dapat memanfaatkan kemungkinan-kemungkinan tersebut, mari kita lihat desain postingan individual di Facebook pada Gambar 2-1.



Gambar 2-1. Ini adalah desain Facebook yang sebenarnya seperti yang terlihat di Facebook

Dengan melihat semua elemen individual dalam tweet tunggal ini, menurut Anda apa bagian terpenting dari desain tersebut? Sebenarnya ada beberapa cara berbeda untuk melihatnya.

Pengurutan kepentingan umum berdasarkan hierarki visual yang diamati dapat berupa sebagai berikut:

- Konten 175 karakter
- Pengguna (nama + avatar)
- Tindakan yang harus dilakukan pada postingan
- Data tentang kapan dibuat

Berdasarkan analisis ini, orang mungkin berasumsi bahwa perancang berpikir untuk menetapkan hierarki visual dalam urutan asli yang saya tetapkan:

- Ukuran
- Warna
- Urutan Alami

Namun, bagaimana ini dapat dirancang secara berbeda jika kita merestrukturisasi hierarki visual? Misalnya, beginilah cara kita ingin menetapkan prioritas:

- Urutan Alami
- Ukuran
- Warna



Gambar 2-2. Di sini, tweet adalah yang paling penting

Gambar 2-2 menunjukkan kemungkinan arah desain. Jika kita ingin kerangka desain kita mengutamakan Natural Order, maka hal terpenting harus didahulukan dalam alur pembacaan normal (dalam hal ini dari atas ke bawah, tetapi bisa juga berarti dari kiri ke kanan). Dalam contoh ini, maksud kita adalah agar tweet menjadi yang terpenting, diikuti oleh orang yang mengatakannya, lalu tindakannya, dan terakhir kapan tweet tersebut diposting. Gambar 2-3 menunjukkan contoh lain menggunakan hierarki berikut:

- Warna
- Ukuran
- Urutan Alami



Gambar 2-3. Warna, ukuran, tatanan alami

Tidak ada cara yang benar atau salah untuk menetapkan hierarki visual. Secara estetika, saya tidak akan menganggap desain ini sebagai yang terbaik di dunia. Desain pada akhirnya bergantung pada Anda dan pengguna Anda.

Intinya adalah bahwa menetapkan aturan untuk hierarki visual dan mematuhiinya secara konsisten di seluruh desain Anda adalah hal yang sangat berharga untuk dipikirkan sebelum memulai. Kami akan sangat memanfaatkan hierarki visual untuk membuat desain yang murni berdasarkan font dan warna.

Untuk contoh-contoh lainnya di seluruh buku ini, ini akan menjadi dasar untuk hierarki visual yang akan kami operasikan di bawah:

- Ukuran
- Warna
- Tatanan Alami

2.2 MEMBANGUN SISTEM FONT

Mari kita mulai mendefinisikan sistem font untuk kerangka kerja kita. Bagian ini tidak akan membahas tentang di mana menggunakan font serif atau san-serif, juga tidak akan membahas tentang memasang jenis huruf. Kita ingin membangun sistem yang kuat yang berfokus pada fungsi. Dengan sistem font yang cukup baik, secara teoritis kita dapat menukar tampilan font kapan saja dalam proses tanpa memerlukan perombakan desain yang besar. Ini bisa semudah mengubah variabel. Itulah jenis sistem yang ingin kita buat untuk desain kita. Anda mungkin menemukan diri Anda dalam salah satu dari dua situasi terkait font.

1. Anda mendesain sesuatu yang benar-benar baru. Anda memiliki dasar yang bersih sehubungan dengan pemilihan font.
2. Anda mendesain antarmuka untuk merek yang sudah memiliki pedoman merek yang terdefinisi dengan baik. Anda perlu membangun sistem yang mengakomodasi pedoman font yang ditetapkan.

Apa pun situasi Anda, Anda harus selalu waspada terhadap keterbatasan Web dan selalu mengomunikasikannya dengan jelas kepada pemangku kepentingan merek.

Font Kustom dan Font Sistem

Tentu saja kita perlu mengikuti aturan media tempat kita mendesain, Web, jadi kita memiliki beberapa keterbatasan. Dalam hal font, menampilkan jenis huruf untuk ditampilkan

kepada pengguna merupakan keterbatasan utama. Beberapa milidetik dapat menjadi faktor penentu apakah pengguna akan tetap menggunakan situs Anda atau tidak. Anda dapat memiliki desain yang indah, tetapi jika pengguna tidak mau menunggu untuk melihatnya, lalu apa gunanya? Kita perlu berhati-hati dalam memilih font. Kapan kita perlu menggunakan font kustom sepenuhnya dibandingkan font sistem generik?

Kita semua tahu keuntungan menggunakan font kustom adalah memberikan identitas unik pada situs kita. Anda ingin dapat memisahkan diri, dari segi identitas, dari kebisingan Internet lainnya. Kelemahannya adalah agar pengguna dapat melihat font kustom tersebut, mereka perlu mengunduh data tambahan untuk melihatnya. Itu berarti waktu muat yang lebih lama karena file font biasanya tidak kecil menurut standar ukuran file web. Font Sistem, di sisi lain, adalah font generik yang sudah terpasang di sebagian besar komputer secara default, dan tidak perlu diunduh untuk dilihat. Anda dapat menghemat banyak waktu dengan menggunakan font sistem umum seperti **Jokerman**, **Arial Black**, Georgia, dan Times New Roman.

Ketergantungan pada font sistem menjadi semakin penting dengan munculnya platform distribusi konten yang memungkinkan Anda memiliki kontrol yang sangat terbatas atas desain Anda. Contoh platform distribusi konten adalah Facebook Instant Articles, Apple News, Google AMP, dan Snapchat Discover. Jika Anda berencana mendistribusikan produk Anda melalui saluran ini, memanfaatkan font sistem menjadi sangat penting untuk menjaga konsistensi visual merek Anda. Anda tidak ingin pengguna Anda memiliki pengalaman visual yang berbeda terhadap desain Anda di setiap saluran yang berbeda ini, selain situs Anda sendiri.

Bayangkan seorang pengguna membaca sepotong konten Anda di Facebook Instant Articles, lalu mengklik tautan di dalam artikel tersebut yang mengarahkan mereka ke tampilan web situs Anda. Apakah akan ada konsistensi dalam pengalaman tersebut? Bagaimana jika Anda perlu membuat versi Google AMP dari konten Anda sehingga Anda dapat memperoleh peringkat yang lebih tinggi pada hasil Google Search? Tidakkah Anda ingin versi AMP dari konten Anda memiliki tampilan dan nuansa yang sama dengan konten di situs Anda sendiri? Idealnya, kita ingin mempertahankan kesinambungan visual di mana pun pengguna kita menggunakan produk kita.

2.3 PIKIRKAN FUNGSI SEBELUM BENTUK

Saat menentukan font apa yang ingin kita gunakan di mana, kita ingin selalu memastikan bahwa kita mendefinisikannya berdasarkan fungsi daripada bentuk.

Apa artinya itu?

Merupakan praktik umum dalam pengembangan web untuk memberi nama font di bawah suatu sistem dengan cara berikut:

```
$serif_font: Georgia, serif;  
$sans-serif_font: Arial, sans-serif;
```

Ini juga merupakan metode berbeda yang pada dasarnya memiliki kelemahan mendasar yang sama:

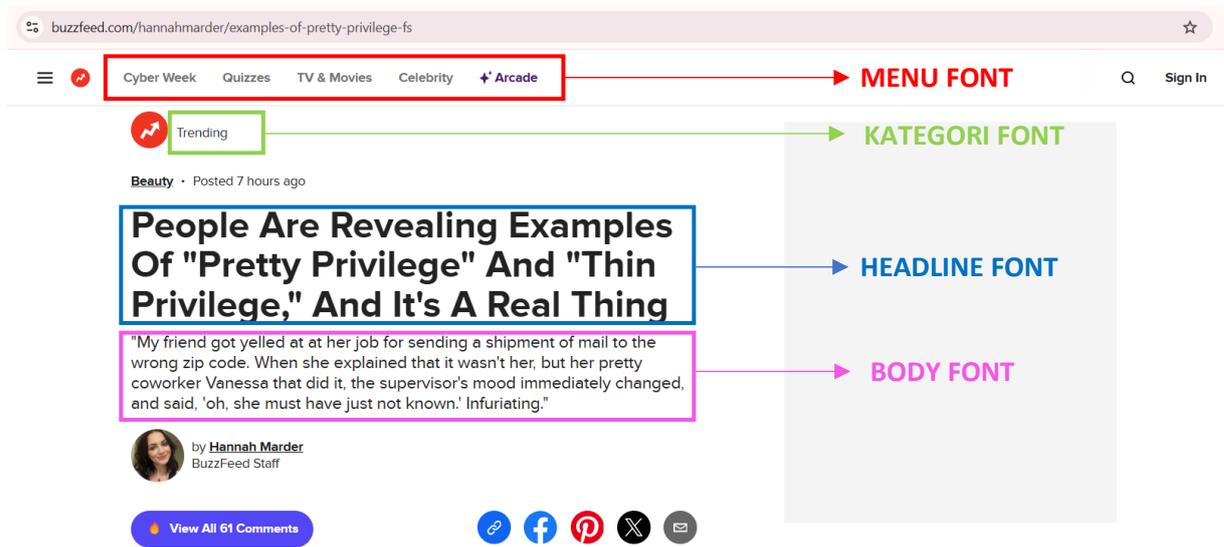
```
$primary_font: 'Helvetica Neue', sans-serif;  
$secondary_font: Garamond, serif;
```

Apa kekurangannya? Teknik penamaan ini mendefinisikan font berdasarkan bentuk terlebih dahulu daripada fungsi, karena font ditetapkan berdasarkan jenis huruf dan bukan fungsinya. Mengapa ini menjadi masalah? Jenis huruf dapat berubah seiring berjalannya waktu karena perubahan merek atau alasan lain. Ini mengalahkannya tujuan mendeklarasikannya sebagai variabel sejak awal.

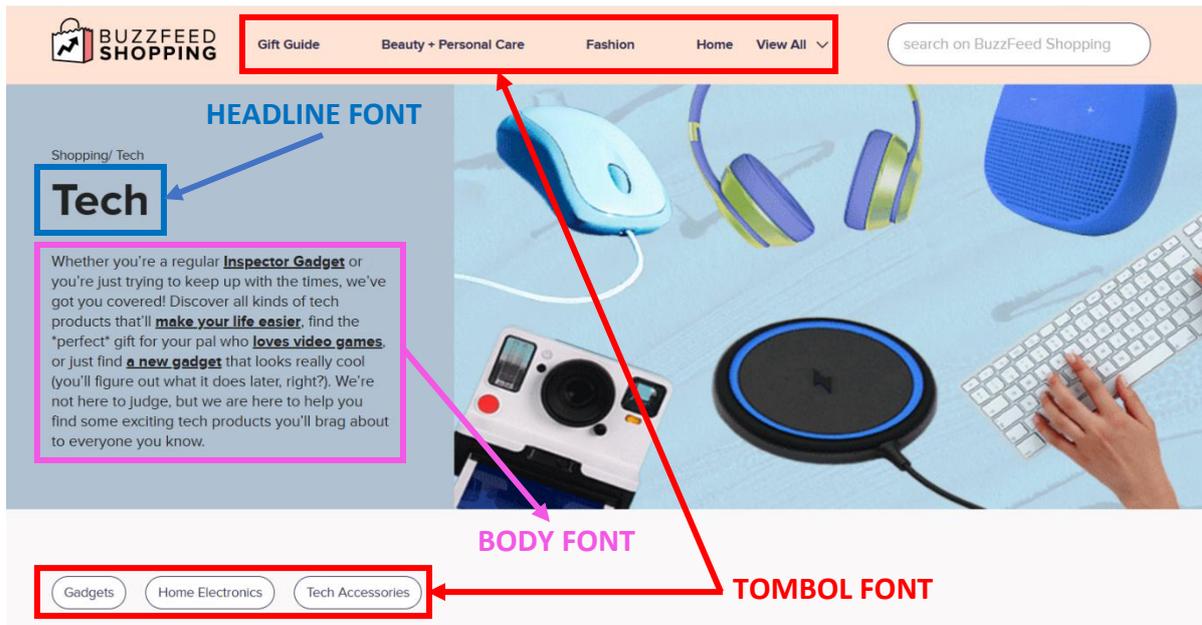
Jadi, apa yang mungkin tetap konstan? Menentukan font berdasarkan fungsinya. Dalam sistem kami, kami ingin memikirkan jenis informasi apa yang akan kami komunikasikan secara umum dengan pengguna kami, dan menentukan sistem font kami berdasarkan hal itu.

```
$title_font: 'Helvetica Neue', sans-serif;  
$subtitle_font: Garamond, serif;  
$body_font: Georgia, serif;
```

Gambar 2-4 dan 2-5 menunjukkan situs web dan aplikasi populer, dan bagaimana mereka mendefinisikan font mereka berdasarkan konvensi penamaan yang kami usulkan.



Gambar 2-4. Memilah font pada Halaman Berita Buzzfeed berdasarkan fungsinya dan gaya jenis hurufnya



Gambar 2-5. Memilah font pada iklan Airbnb berdasarkan fungsinya dan gaya jenis hurufnya

Menetapkan Sistem Warna

Menciptakan sistem warna adalah proses yang tidak terlalu rumit dan lebih subjektif — tetapi tetap harus dipikirkan dengan saksama. Sebagai titik penekanan dalam hal kegunaan, Anda harus mencoba untuk tidak terlalu bergantung pada warna sebagai elemen yang menentukan tindakan.

Aksesibilitas adalah titik perhatian utama. Sekitar 4,5% dari populasi dunia memiliki beberapa bentuk buta warna, jadi kita harus ekstra hati-hati untuk tidak bias terhadap atau mengecualikan calon pengguna produk kita.

Karena alasan ini, selalu sangat berguna untuk berpikir tentang penggunaan rona dan memanfaatkan kontras terlebih dahulu, kemudian menerapkan warna setelahnya sebagai aksen. Saya hampir selalu menyarankan untuk melihat warna dalam antarmuka pengguna sebagai opsional. Bagaimanapun, konten Anda harus menjadi elemen yang menyediakan warna, dan Anda tidak ingin kombinasi warna yang tidak terduga menciptakan disonansi visual yang tidak menyenangkan. Ini juga alasan untuk memanfaatkan beberapa warna netral dalam palet Anda.

Saat menetapkan warna untuk antarmuka Anda, hal penting lainnya yang harus selalu diingat adalah asosiasi warna umum. Contoh dari hal ini dalam desain UX adalah menerapkan warna pada tindakan positif dan negatif, seperti menyimpan dan menghapus. Akan menjadi kontraindikasi untuk menggunakan warna hijau sebagai warna tombol untuk menghapus data atau membatalkan tindakan. Demikian pula, mungkin bukan ide terbaik untuk menerapkan warna merah untuk tindakan seperti menyimpan kemajuan atau mengirimkan data. Jenis pilihan ini dapat menyebabkan kebingungan bagi pengguna Anda.

Untuk setiap warna, pastikan juga untuk mempertimbangkan warna latar depan yang sesuai. Mungkin ada contoh di mana warna Anda dapat diterapkan sebagai latar belakang tempat Anda ingin teks atau elemen lain berada di atasnya.

Sejauh menyangkut penamaan, akan bermanfaat untuk mengabstraksikan nama-nama warna yang ingin kita gunakan dan mendefinisikannya berdasarkan perannya daripada langsung menyebutnya dengan nama warnanya. Pertimbangkan untuk menggunakan sistem penamaan seperti berikut:

- Primer
- Sekunder
- Latar Belakang
- UI

Banyak orang mendefinisikan warna mereka dalam kode mereka dengan nama mereka:

`$DarkBlue = #0a62e5;` → 

Saya tidak menyarankan hal ini karena Anda mungkin perlu memperbarui warna Anda di masa mendatang. Jika Anda tidak ingin lagi menggunakan Biru Tua, maka Anda tidak hanya harus memperbarui nilai Hex, tetapi Anda juga perlu memfaktorkan ulang setiap tempat di mana variabel `$DarkBlue` Anda dideklarasikan. Hal ini akan mengalahkan tujuan penggunaan variabel untuk warna Anda. Memiliki sistem penamaan warna abstrak lebih mudah diskalakan untuk dipelihara dan mudah diubah jika terjadi pembaruan merek.

2.4 MARI MENDESAIN CONTOH

Sekarang setelah kita memiliki dasar yang sangat mendasar tentang hierarki visual, fon, dan warna, mari kita coba untuk melihat contoh membangun desain situs yang murni berbasis teks dan warna.

Dalam contoh ini, mari kita buat sendiri Situs Nameplate yang sederhana. Situs Nameplate pada dasarnya hanyalah situs yang mengidentifikasi siapa Anda dan memiliki beberapa informasi yang sangat mendasar tentang Anda. Situs ini pada dasarnya seperti kartu nama di Web.

Ada beberapa layanan yang memudahkan Anda membuat Situs Nameplate tanpa pengetahuan pengkodean apa pun. Contoh yang paling populer adalah about.me (<https://about.me/>).

Mari kita rancang Situs Nameplate kita sendiri yang sangat fungsional dari awal menggunakan apa yang telah kita pelajari dalam bab ini.

Hal pertama yang ingin kita lakukan adalah memutuskan bagaimana kita ingin hierarki visual kita didefinisikan. Dalam contoh ini, mari kita gunakan aturan hukum berikut:

- Ukuran - Hal-hal terbesar akan selalu menjadi yang terpenting.
- Warna - Warna akan menjadi cara kedua untuk menarik perhatian.
- Urutan Alami - Dari atas ke bawah dalam dokumen, meskipun tidak sepenting ukuran.

Misalnya, elemen berwarna yang lebih rendah dalam dokumen mungkin lebih penting daripada sesuatu yang kecil di awal.

Untuk font, mari kita mulai dengan menggunakan font sistem, kemudian tingkatkan desain kita dengan mengubahnya menjadi font khusus. Mari kita pikirkan informasi apa yang mungkin ingin kita sertakan dalam Situs Nameplate kita, dan tentukan font kita sebagaimana

mestinya. Berikut adalah beberapa informasi yang mungkin ingin kita sertakan dalam desain kita:

- Nama Anda
- Jabatan Anda saat ini
- Deskripsi singkat tentang diri Anda
- Tautan ke jejaring sosial dan alamat email Anda

Mempertimbangkan hal itu, berikut adalah cara kita ingin menentukan sistem font kita:

- Font Judul
- Font Subjudul
- Font Deskripsi
- Font Tautan

Memilih sistem font ini tidak berarti kita harus memilih empat font yang berbeda. Bergantung pada pengetahuan Anda tentang pasangan font, tipografi, dan gaya pribadi (aspek subjektif), Anda dapat memilih lebih sedikit keluarga font tetapi menggunakannya beberapa kali di seluruh sistem font Anda.

Untuk contoh ini, mari kita pilih font secara acak dengan cara berikut.

```
@mixin title_font{
    font-family: Georgia, Garamond, serif;
    letter-spacing: -0.04em;
}

@mixin subtitle_font{
    font-family: Arial, Verdana, sans-serif;
    font-weight: bold;
}

@mixin description_font{
    font-family: Arial, Verdana, sans-serif;
}

@mixin link_font{
    font-family: Arial, Verdana, sans-serif;
    font-weight: bold;
    text-transform: uppercase;
}
```

Gambar 2-6 menunjukkan bagaimana kita akan merancang sesuatu yang sederhana seperti Situs Nameplate. Ya, konsepnya sederhana, tetapi dengan strategi desain yang mendasarinya, menjadikannya fondasi yang kuat untuk dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 2-6. Sistem font sederhana dan hierarki kasual

Perangkat yang Dapat Dikenakan dan Antarmuka Pengguna Percakapan

Dengan munculnya jam tangan pintar, munculnya antarmuka pengguna percakapan, dan bahkan tanda-tanda awal eksperimen dalam bidang Realitas Tertambah, kita sudah dapat mulai melihat lanskap tempat produk digital kita mungkin perlu bermigrasi dalam beberapa tahun mendatang.

Apa saja pilihan kita untuk berinteraksi dengan pengguna di platform digital generasi berikutnya?

Di bidang jam tangan pintar, sebagian besar antarmuka hanyalah font dan warna. Tentu saja, ruang yang tersedia untuk menggabungkan elemen grafis sangat terbatas. Meski begitu, peluang grafis apa pun harus beralih ke teks, yang akan menjadi komunikator utama dalam antarmuka.

Antarmuka pengguna percakapan bahkan lebih sulit. Antarmuka ini sering kali berada sepenuhnya dalam lingkungan aplikasi lain. Dari SMS, Facebook Messenger, dan WhatsApp, Anda bahkan tidak memiliki opsi untuk mendesain teks. Tingkatkan lebih jauh dengan mempertimbangkan Antarmuka Pengguna Percakapan seperti Amazon Echo dan Google Home yang akan segera hadir. Dalam kasus ini tidak ada teks. Anda hanya memiliki suara.

Suara dan Nada sering kali merupakan aspek yang terabaikan dari desain antarmuka pengguna. Ini juga merupakan awal dari bagaimana kita benar-benar mulai mendesain dengan saksama untuk apa yang saya sebut sebagai Antarmuka Pengguna Tak Terlihat.

Ringkasan

Dalam bab ini, kita mempelajari cara memulai desain dari awal, hanya mengandalkan perangkat visual paling dasar dari hierarki visual, font, dan warna. Elemen-elemen dasar ini sering kali merupakan hal pertama yang harus Anda pikirkan saat Anda memulai desain baru dari awal.

Selain itu, jika Anda mencoba mengambil desain yang sudah ada dan membangun kerangka desain darinya, Anda pasti ingin menangani pendefinisian aturan hierarki visual, membangun sistem font dan warna terlebih dahulu. Secara teknis, setelah Anda menetapkan prinsip-prinsip dasar ini, Anda perlu memiliki pengetahuan minimum yang sangat dibutuhkan untuk mulai membuat desain yang logis. Sebenarnya ada banyak situs di luar sana yang dibuat hanya dengan tipografi. Mampu menyempurnakan ini adalah bentuk minimalis yang sesungguhnya.

Saat kita maju melalui beberapa bab berikutnya, kita akan menambahkan lapisan kompleksitas tambahan pada cara kita mulai mengelompokkan dan mengelompokkan elemen-elemen visual ini. Karena konten subjek yang perlu kita desain menjadi lebih rumit, seperti dalam aplikasi atau basis data yang sangat besar, kerangka desain yang kita buat juga harus lebih akomodatif.

BAB 3

MENENTUKAN UNIT DASAR

Setelah kita membuat keputusan seputar font, warna, dan prinsip hierarki umum, saatnya untuk melakukan desain yang sebenarnya. Desain selalu dimulai dari esensi produk Anda. Itu berarti menyelami inti dari apa pun yang ingin Anda capai, dan mencari tahu bagian-bagian apa yang perlu Anda gabungkan untuk mencapai tujuan tersebut.

Dalam bab ini, kita akan memahami esensi dari apa yang seharusnya menjadi unit dasar dengan menganalisis contoh-contoh, mempelajari proses tentang bagaimana kita dapat merancang unit dasar kita sendiri, dan kemudian membahas contoh praktis – yang pada dasarnya membentuk dasar Kerangka Desain Modular.

Seluruh desain kita akan berputar di sekitar bagaimana kita memutuskan untuk membangun unit dasar kita. Pada akhir bab ini, kita akan memiliki fondasi produk yang dapat digunakan. Meskipun estetikanya sendiri mungkin tampak sangat monoton, produk tersebut tetap dapat dikirim.

3.1 MEMAHAMI ESENSI PRODUK ANDA

Desain harus selalu berfungsi untuk memfasilitasi fungsi utama. Apa yang ingin Anda capai?

- Apakah Anda menjual produk?
- Apakah Anda menyediakan layanan?
- Apakah Anda menyajikan informasi?

Setelah Anda menemukan pertanyaan itu, Anda harus memikirkan elemen konkret yang Anda butuhkan yang akan membantu Anda mencapai tujuan itu.

Kami Membutuhkan Produk untuk Dijual

*Dari sumber daya apa layanan kami berasal?
Apa informasi sebenarnya yang ingin Anda sajikan?*

Setiap kali Anda memulai sebuah desain, mudah untuk terjebak dalam ide umum tentang apa yang ingin Anda capai tanpa memikirkan bagian-bagian terkecil yang akan melakukan pekerjaan berat untuk mencapainya.

Terkadang kita terlalu sibuk memikirkan hal-hal seperti meningkatkan penjualan, mendapatkan pengguna, atau menarik banyak pengunjung. Namun, itu hanya intinya. Desainer perlu fokus pada cara untuk mencapainya. Ini dimulai dengan menemukan elemen minimum yang perlu dimiliki untuk menyelesaikan tugas. Setelah itu, semuanya tentang mengulang elemen tersebut untuk mengoptimalkannya sesuai tujuan.

Teori di balik pendekatan ini adalah bahwa setelah Anda menentukan unit dasar, semua UI lain yang diperlukan dari sana berkaitan dengan manipulasi dan interaksi dengan elemen tersebut.

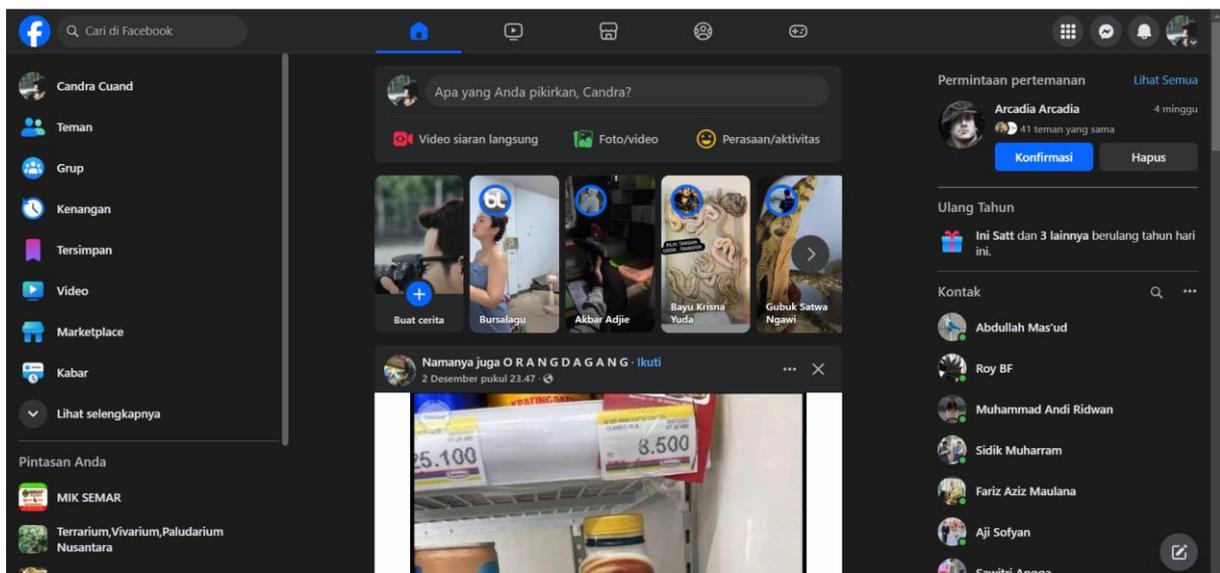
Teori dalam Praktik

Untuk lebih memahami logika di balik apa yang saya usulkan, ada baiknya untuk membaca beberapa contoh. Di sini, saya akan menganalisis desain beberapa produk yang terkenal dan banyak digunakan, dan di bawah pendekatan ini, mengidentifikasi unit dasar produk tersebut.

Untuk lebih jelasnya, saya tidak mengatakan bahwa produk-produk ini dirancang seperti ini – tetapi hanya jika kita menata ulang sistemnya jika dipikirkan dengan menggunakan prinsip ini.

Facebook

Tampaknya ada banyak hal yang terjadi dalam desain Facebook; namun, semuanya didasarkan pada unit dasar kiriman pengguna. Unit-unit ini berlaku untuk Halaman, Grup, Acara, Berita, dan bahkan Pesan (Gambar 3-1).

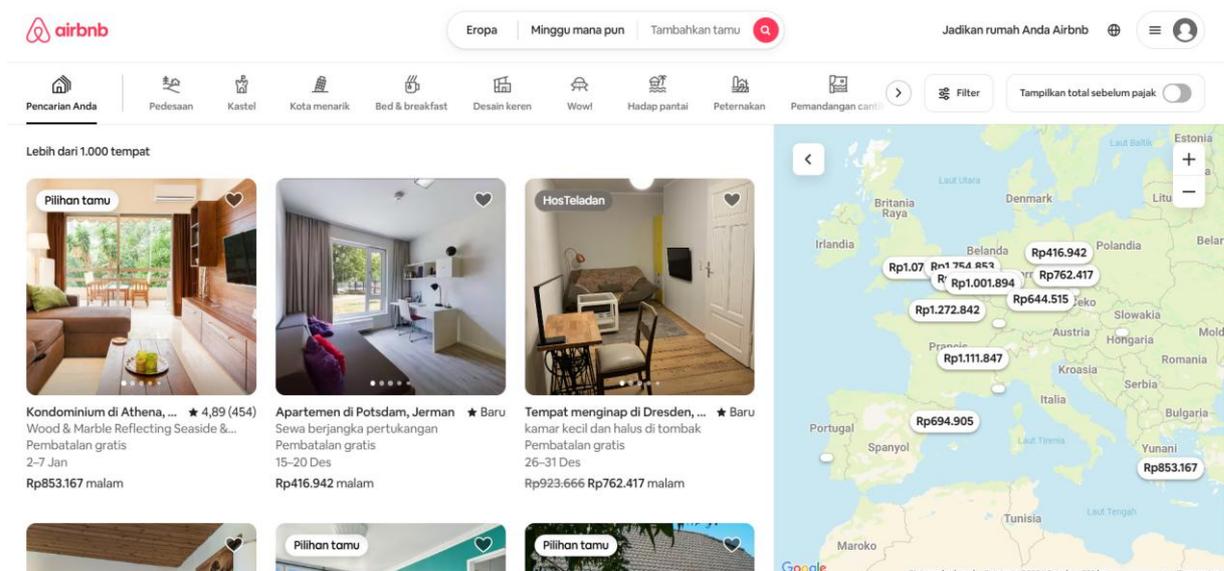


Gambar 3-1. Facebook mungkin tampak seperti sistem yang sangat rumit, tetapi sebenarnya dapat disederhanakan menjadi satu unit dasar

Semua interaksi di sekitar Facebook sangat bergantung pada pengaturan kiriman individual, baik kiriman yang Anda buat, kiriman yang dibuat teman Anda, atau kiriman yang dibuat perusahaan. Newsfeed hanyalah kumpulan kiriman dari semua orang yang Anda ikuti. "Dinding" Anda hanyalah kumpulan semua kiriman individual yang Anda buat. Sebagian besar fungsi inti situs terjadi dalam setiap kiriman (reaksi, komentar, konsumsi), dan juga sebagai berbagai cara untuk menggabungkan pengelompokan kiriman individual.

Airbnb

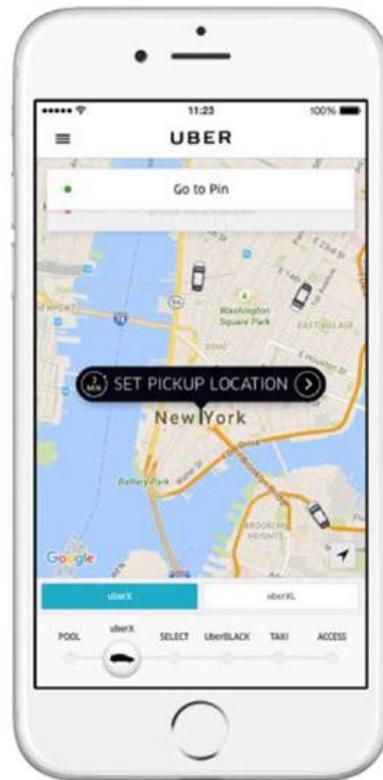
Airbnb, layanan populer yang memungkinkan Anda menginap di rumah orang lain saat mengunjungi kota lain, juga dapat disederhanakan menjadi satu unit dasar: iklan rumah individual (Gambar 3-2). Banyak orang mungkin percaya bahwa layanan atau situs yang digerakkan oleh utilitas lebih abstrak daripada produk digital lainnya. Namun, keduanya juga dapat dikontekstualisasikan menjadi unit dasar yang fundamental. Bahkan saat Anda mempertimbangkan UI peta, itu hanyalah metode yang berbeda untuk menggabungkan unit dasar.



Gambar 3-2. Dengan Airbnb, setiap fitur dibangun berdasarkan daftar rumah perorangan

Uber

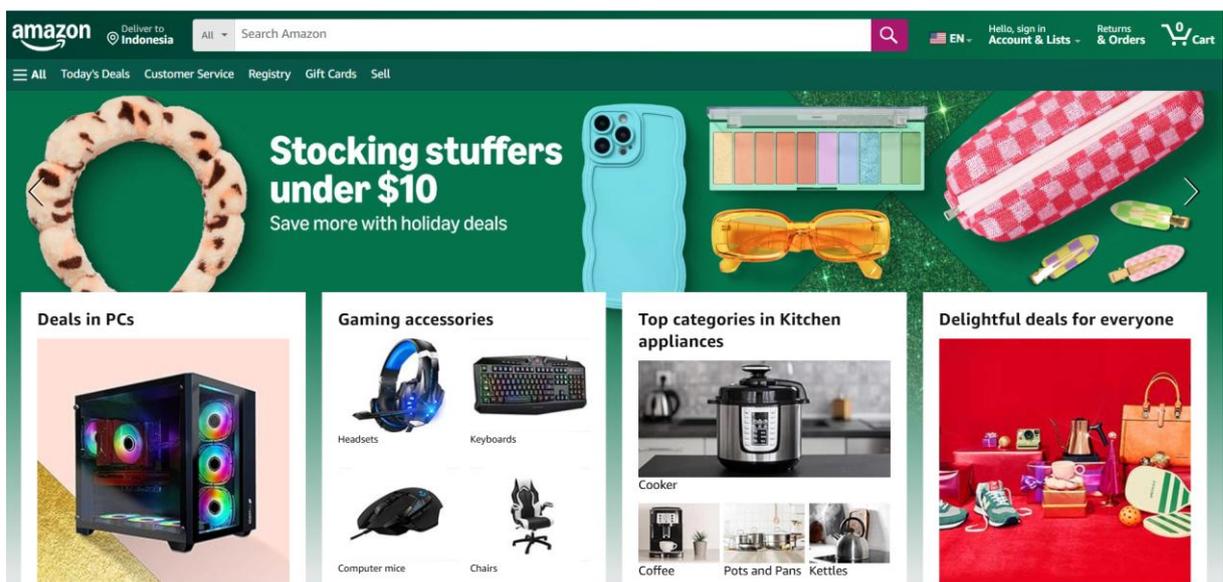
Hanya dengan melihat antarmuka Uber, aplikasi pemesanan kendaraan yang populer, mungkin tidak langsung jelas apa unit dasar mereka. Namun, dapat dikatakan bahwa seluruh aplikasi mereka berputar di sekitar setiap pengemudi, yang direpresentasikan sebagai mobil di peta. Pengguna berinteraksi dengan elemen dasar mobil yang mewakili setiap pengemudi (Gambar 3-3). Mereka dikategorikan berdasarkan tingkatan (uberX, uberBLACK, uberPOOL, dll.), dan saat pengguna akhirnya memanggil satu, mereka terus mengikuti unit tersebut melalui desain di aplikasi hingga mereka mencapai tujuan akhir.



Gambar 3-3. Antarmuka Uber berpusat pada mobil, yang merepresentasikan pengemudi sebagai unit dasar

Amazon

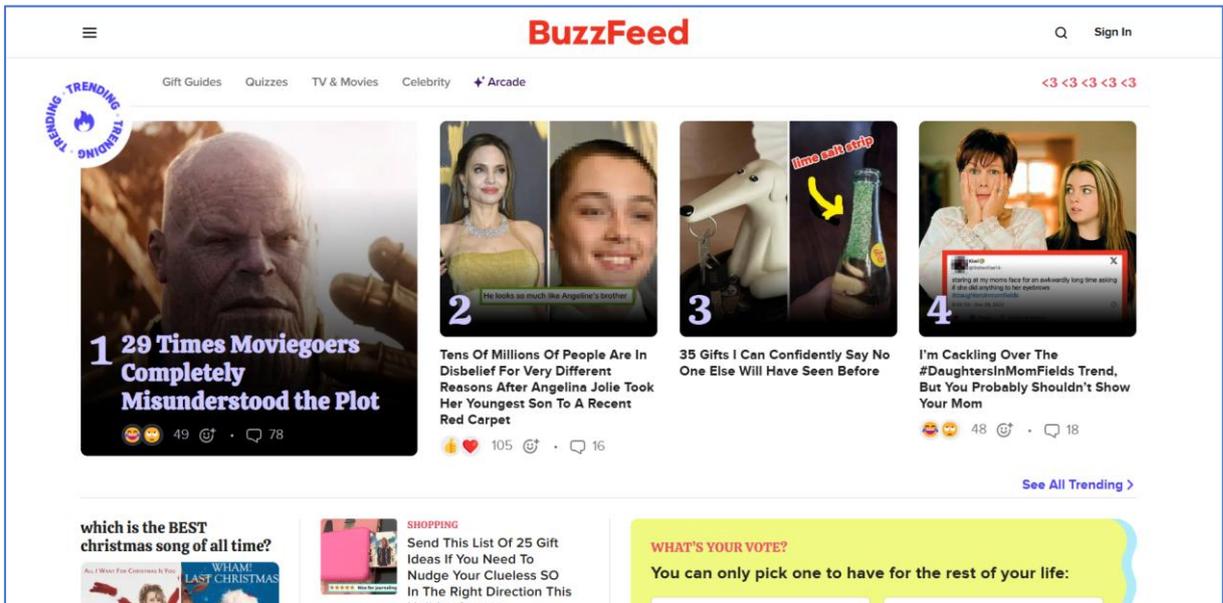
Amazon, seperti semua pengecer atau situs yang berfokus pada belanja, memiliki unit dasar yang jelas berupa produk yang dapat dibeli (Gambar 3-4). Seluruh desain untuk jenis situs ini dimaksudkan untuk mengelompokkan dan memfilter berbagai produk individual secara bersamaan dengan berbagai cara.



Gambar 3-4. Produk individual merupakan unit dasar untuk Amazon

BuzzFeed

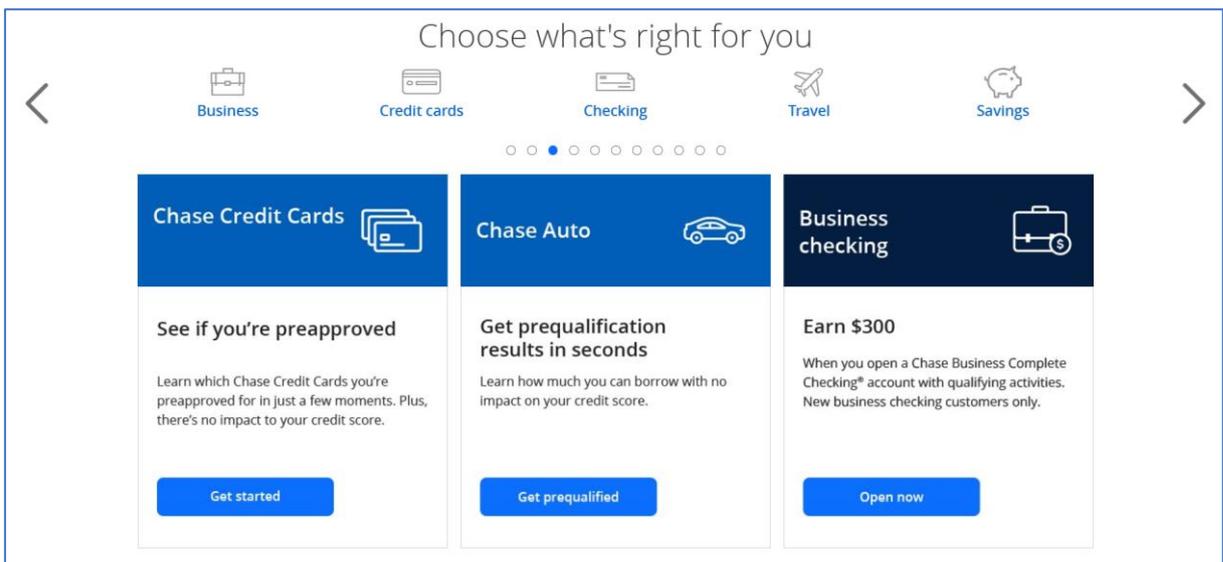
BuzzFeed, seperti banyak situs berita dan media lainnya, menyajikan konten kepada penggunanya sebagai unit paling dasar (Gambar 3-5). Berbagai halaman yang membentuk situs tersebut hanyalah kumpulan berbeda dari unit dasar ini, yang dapat berupa konten tertulis, gambar, dan juga video.



Gambar 3-5. Unit dasar BuzzFeed adalah setiap konten individual, yang direpresentasikan dalam blok-blok terpisah

Chase

Mari kita lihat sesuatu yang tidak terlalu kentara – situs perbankan – melalui halaman akun Chase yang baru diperbarui (Gambar 3-6).



Gambar 3-6. Halaman akun Chase

Anda mungkin berasumsi bahwa tujuan perusahaan untuk Chase adalah untuk memperoleh akun dan meningkatkan investasi. Meskipun itu tujuannya, hal itu tidak memberi Anda konteks apa pun untuk elemen aktual yang perlu Anda rancang. Hal itu mungkin tidak memiliki hubungan langsung dengan cara Anda perlu mendesain halaman manajemen akun.

Jika Anda berpikir lebih jauh tentang esensi fungsionalitas situs perbankan, Anda akan mulai memahami apa yang perlu Anda rancang. Saya mengusulkan bahwa unit dasar situs perbankan adalah transaksi individual. Semua yang perlu dilakukan pengguna dalam aplikasi perbankan melibatkan transaksi. Baik itu membayar sesuatu, menyetor uang, mentransfer, atau menarik uang, setiap tindakan hanyalah aspek dari transaksi individual.

3.2 ONWARD INWARD

Setelah Anda menentukan seperti apa unit dasar Anda, tugas berikutnya adalah mulai mendesain unit itu sendiri. Mendesain ke depan berarti menentukan elemen apa yang perlu Anda masukkan ke dalam unit Anda. Mendesain ke luar berarti menentukan bagaimana Anda ingin menggabungkan unit dasar Anda di seluruh halaman. Mendesain ke luar juga memerlukan pemahaman tentang bagaimana Anda ingin unit-unit Anda dimanipulasi.

Karena bab ini membahas tentang unit dasar, kita akan fokus pada cara mendesain ke dalam. Di bab-bab selanjutnya, kita akan membahas cara membangun ke atas dan ke luar menggunakan unit ini.

Inventaris

Bagian pertama dari mendesain bagian dalam unit dasar Anda adalah menentukan elemen apa yang harus ditampilkan. Anda tidak harus menampilkan semuanya, cukup untuk memberikan konteks yang relevan kepada pengguna. Apa yang Anda putuskan untuk memulai tidak akan ditetapkan secara pasti. Dalam membuat desain, Anda harus mengingat bagaimana Anda ingin dapat menambahkan atau menghapus elemen dalam unit Anda.

Hal pertama yang ingin kita lakukan adalah mencoba membuat inventaris dari semua yang dapat kita tampilkan. Mari kita ambil contoh sebuah konten. Ini berpotensi menjadi semua elemen yang mungkin dapat Anda tampilkan di unit Anda.

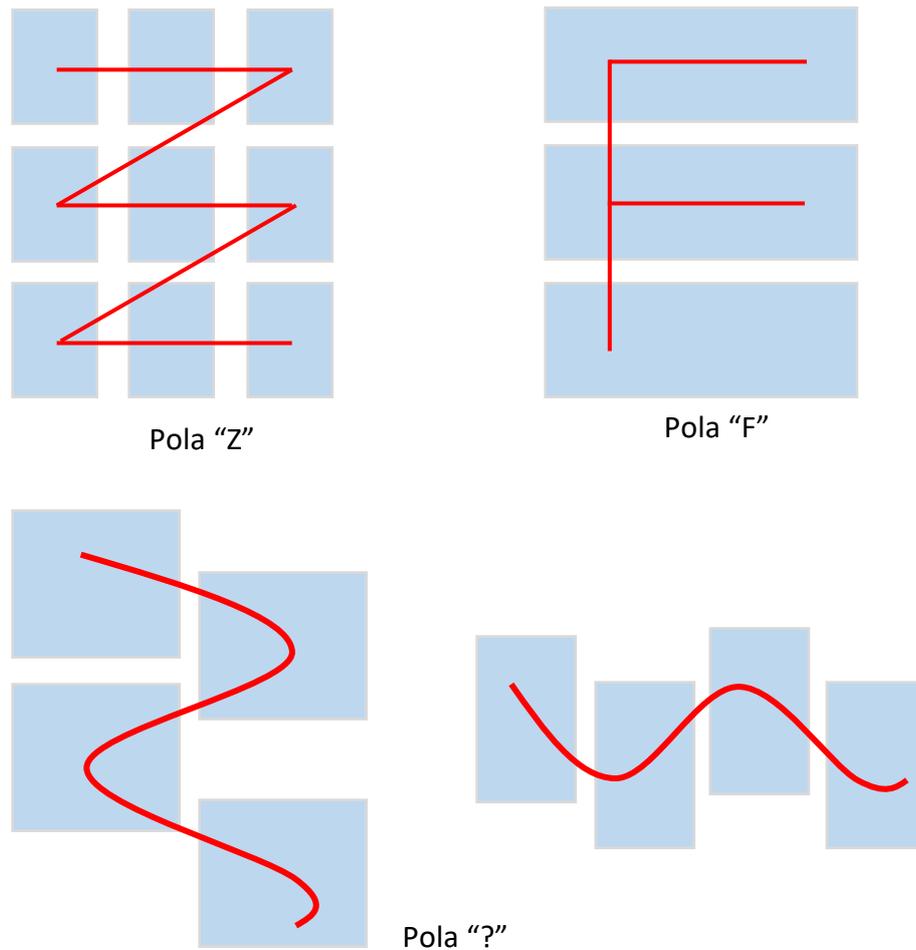
- Judul Konten
- Deskripsi Singkat
- Gambar
- Cap Waktu
- Penulis
- Tag
- Kategori

Tentu saja masih ada lagi, tergantung pada data yang sebenarnya Anda miliki. Setelah Anda memiliki inventaris ini, langkah selanjutnya adalah mulai mempersempitnya ke apa yang menurut Anda paling penting. Dalam beberapa kasus Anda mungkin merasa bahwa semuanya penting, tetapi ingat, menampilkan terlalu banyak informasi sekaligus bisa jadi berlebihan. Tetapkan ambang batas untuk diri Anda sendiri (saya sarankan 3-4 elemen). Fokus pada

bagian mana yang paling mewakili unit Anda. Inti dari unit ini adalah untuk mengarahkan pengguna ke tampilan yang lebih terperinci.

Alur/Pola

Hal berikutnya yang perlu dipikirkan adalah alur. Pikirkan tentang bagaimana Anda ingin unit Anda mengalir di seluruh halaman Anda. Pola yang paling umum adalah pola "Z" dan "F" (Gambar 3-7). Namun, Anda mungkin menemukan sesuatu yang sama sekali berbeda – Anda adalah desainernya.



Gambar 3-7. Anda tidak perlu merasa wajib untuk berpegang pada satu pola

Anda mungkin menemukan bahwa halaman tertentu memerlukan pola yang berbeda. Kita akan menjawab pertanyaan tersebut di bab berikutnya saat kita fokus pada desain eksternal. Kita hanya perlu memiliki ide umum tentang ke mana kita ingin melangkah sekarang saat kita mendesain unit itu sendiri.

Desain

Dengan menggunakan prinsip font, warna, dan hierarki yang telah ditetapkan dari bab sebelumnya, Anda dapat mengambil inventaris elemen yang Anda pilih dan ide tentang bagaimana Anda ingin unit Anda mengalir untuk mendesain unit Anda. Di sinilah Anda dapat melenturkan otot estetika Anda. Namun, jangan jatuh cinta dengan desain tertentu atau

menjadi terlalu perfeksionis tentangnya. Ini kemungkinan akan berubah di kemudian hari seperti yang akan Anda lihat di bab berikutnya.

Satu untuk Semua

Penting untuk dicatat bahwa dalam cara kita membangun sistem modular ini, untuk memulai, adalah dengan menggunakan satu unit dan mengulanginya. Anda mungkin berpikir ini sangat membatasi dan membatasi. Namun, ini adalah hal minimum yang Anda perlukan untuk membangun produk Anda.

Tentu saja ada banyak sekali kasus penggunaan yang mungkin harus Anda pikirkan, dan juga keinginan untuk variasi. Dalam hal membangun produk yang fungsional, hal-hal ini sering kali tidak diperlukan, dan hanya bagus untuk dimiliki. Anda dapat melanjutkan ke bab berikutnya dari sini setelah Anda memutuskan desain unit dasar Anda.

Di Bab 5, kita akan membahas lebih lanjut tentang pengujian, iterasi, dan variasi, di mana kita akan dapat memperluas dan menumbuhkan variasi desain kita untuk mengakomodasi lebih banyak "jenis" konten serta meninjau ulang dan mengoptimalkan desain kita. Untuk saat ini, mari kita bahas praktik mendesain unit dasar untuk situs contoh kita saat ini.

3.3 MEMBANGUN SITUS MILIK KITA SENDIRI

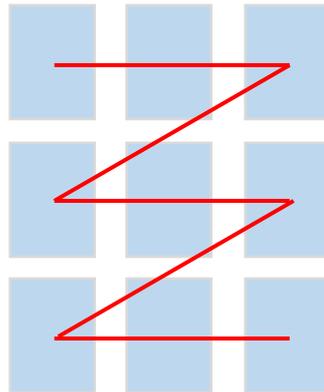
Sebagai seorang desainer, jika kita ingin melakukan sedikit pemasaran lebih untuk diri kita sendiri selain sekadar situs papan nama dasar yang hanya berisi detail pribadi, apa yang akan kita lakukan selanjutnya? Kita mungkin ingin membuat situs yang menampilkan beberapa proyek yang telah kita kerjakan. Mari kita buat situs portofolio.

Unit Dasar untuk situs portofolio kita akan menjadi setiap proyek individual yang ingin kita pameran. Situs kita akan didasarkan pada penggunaan kembali desain yang kita buat untuk unit dasar tunggal ini.

Sekarang mari kita buat inventaris semua informasi yang ingin kita sertakan dalam unit dasar kita dan prioritaskan berdasarkan kepentingannya. Apa yang Anda putuskan ingin Anda sertakan dan bagaimana Anda memberi peringkat pada setiap informasi mungkin berbeda dari yang di bawah ini, tetapi semuanya tergantung pada Anda apa yang Anda putuskan untuk ditampilkan dan bagaimana.

- Gambar
- Judul Proyek
- Deskripsi Singkat
- Jenis Proyek (misalnya, Situs Web, Fotografi, Desain Grafis, dll.)
- Klien

Untuk aliran, mari kita gunakan pola Z untuk contoh ini (Gambar 3-8). Kita akan menggunakan contoh kedua setelahnya untuk melihat bagaimana pola F mungkin terlihat berbeda.



Gambar 3-8. Untuk contoh ini, kita tentukan pola Z, yang akan memengaruhi cara kita mendesain unit dasar kita

Sekarang setelah kita memutuskan semua detail tersebut, mari kita mulai mendesain wireframe dari desain unit dasar kita. Mari terapkan apa yang kita pelajari di Bab 2 tentang Font, Warna, dan Hirarki Visual.

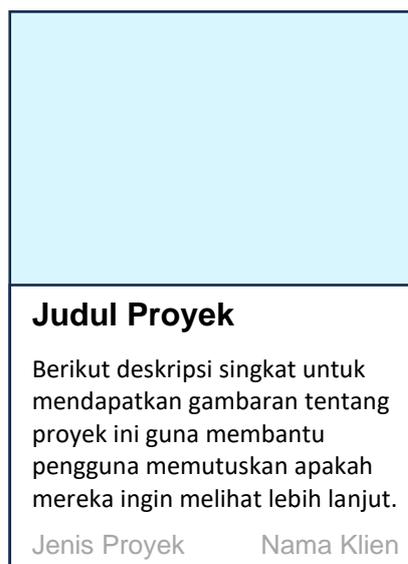
Berikut ini cara kita membuat hierarki visual:

- Ukuran
- Urutan alami (atas-bawah)
- Warna

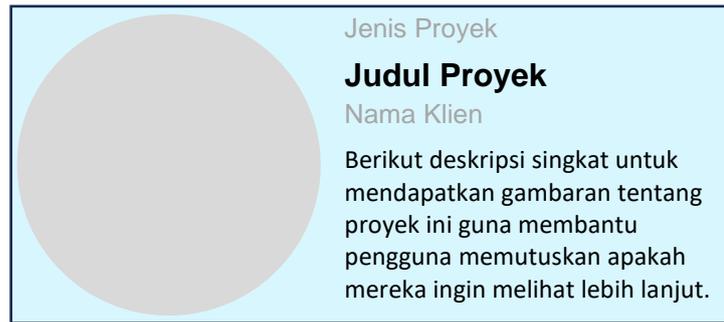
Berikut ini sistem font yang akan kita gunakan berdasarkan inventaris kita:

- Font Judul
- Font Deskripsi
- Font Meta Info

Gambar 3-9 dan 3-10 menunjukkan dua desain potensial yang dapat kita lakukan, tetapi tentu saja pilihannya tidak terbatas.



Gambar 3-9. Salah satu cara mendesain unit kita

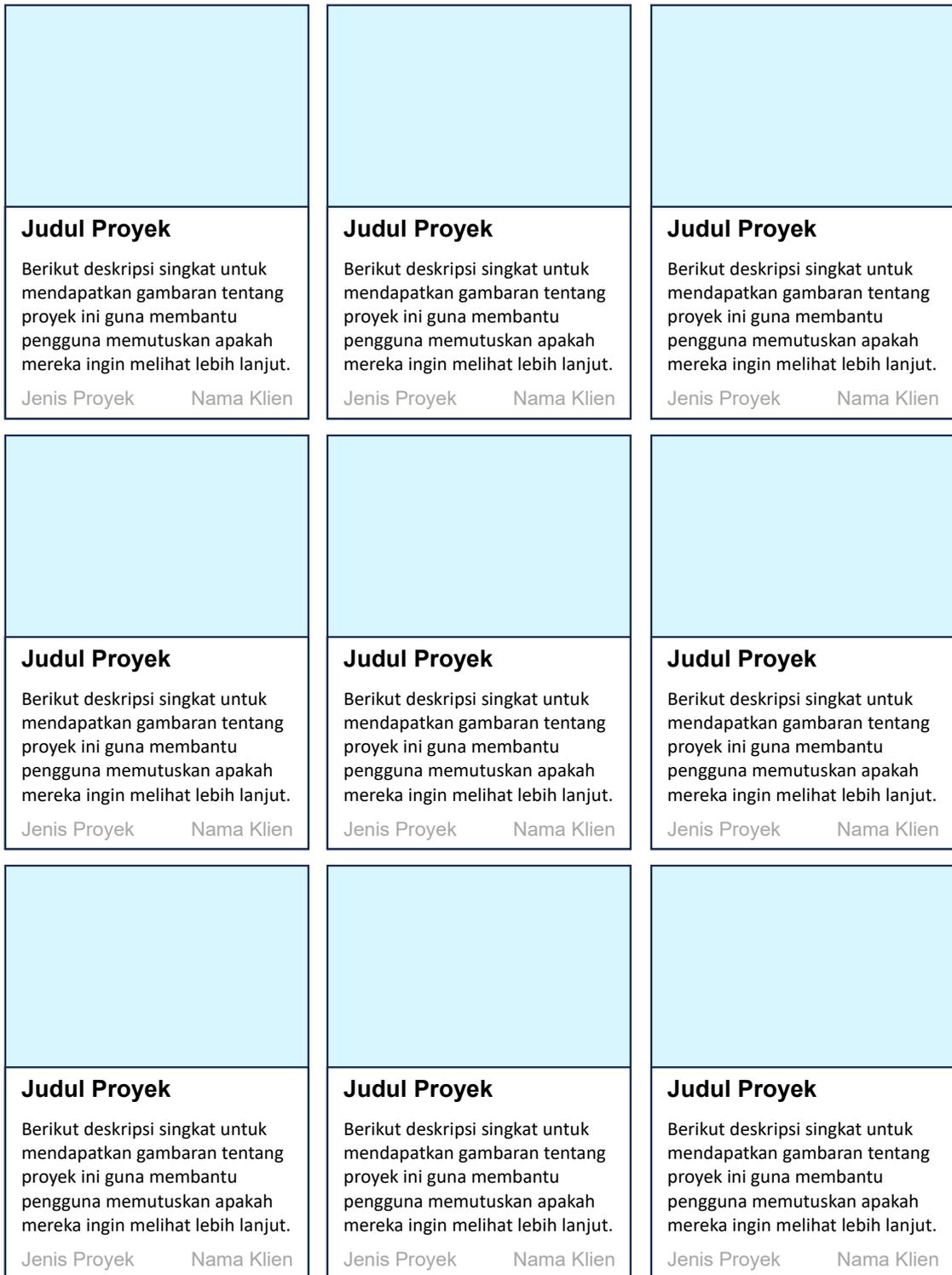


Gambar 3-10. Cara lain untuk mendesain unit dasar kita. Secara estetika, unit ini dapat terlihat sesuai keinginan Anda, selama Anda mengakomodasi semua elemen dalam inventaris Anda



Gambar 3-11. Bagaimana desain yang sama berubah dengan menggunakan desain unit dasar yang berbeda

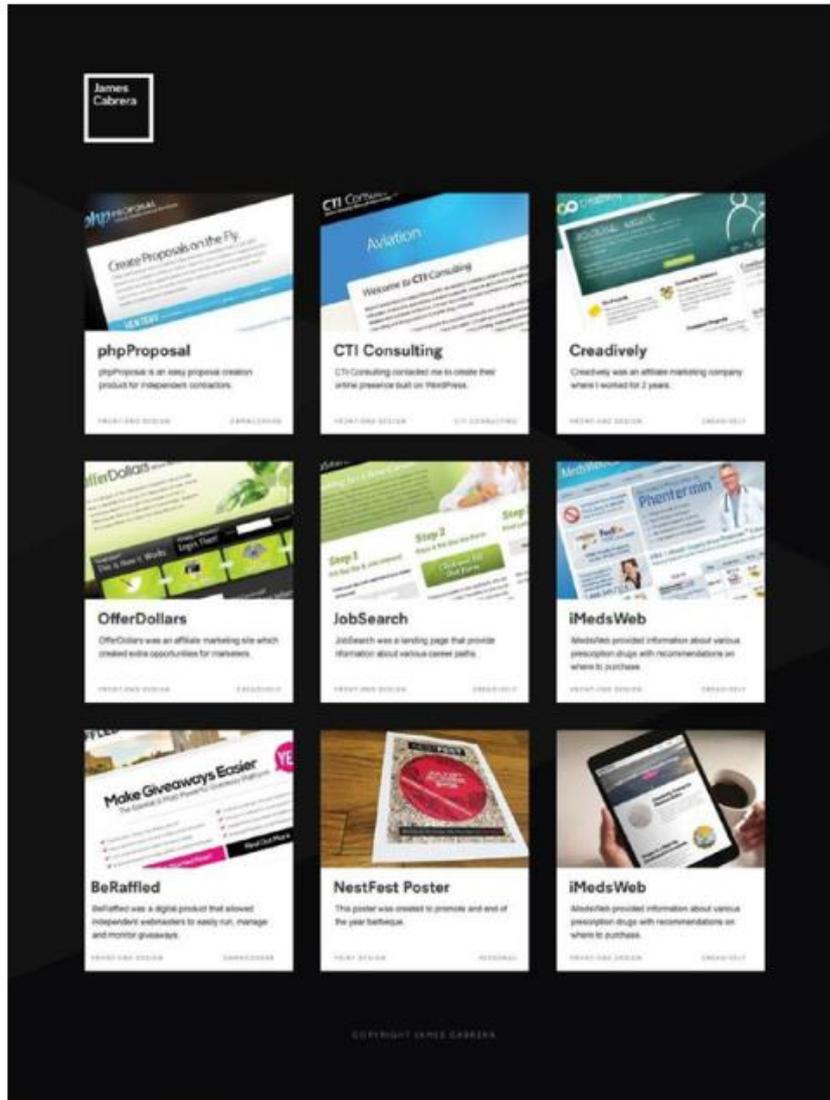
Gambar 3-11 menunjukkan seperti apa struktur paling dasar dari desain yang dibuat dari satu unit dasar.



Gambar 3-12. Menggunakan pola Z

Meskipun desain ini mungkin tidak terlihat seperti sesuatu yang inovatif, desain ini berfungsi sebagai fondasi untuk sesuatu yang dapat dikembangkan untuk menciptakan sesuatu yang dapat diskalakan, seperti yang akan Anda lihat di bab-bab selanjutnya.

Hal penting yang perlu diperhatikan adalah bahwa dengan upaya dan desain yang sangat minimal, kita benar-benar memiliki produk yang dapat dikirim. Mari kita pilih salah satu arah rangka kawat dan kembangkan menjadi desain aktual dengan konten nyata (Gambar 3.13).



Gambar 3-13. Desain yang sama dengan beberapa desain visual yang diterapkan padanya

	<p>JENIS PROYEK</p> <p>Judul Proyek</p> <p>Anda mungkin ingin memiliki deskripsi yang lebih panjang yang akan lebih menguntungkan untuk ruang ini. Sering kali beberapa situs akan menemukan bahwa jenis tata letak ini bekerja lebih baik untuk perilaku membaca pengguna mereka. Pada akhirnya terserah Anda bagaimana Anda ingin menyusun dan mendesain unit dasar Anda.</p> <p>UNTUK NAMA KLIEN</p>
--	--

Gambar 3-14. Unit dasar yang dirancang untuk aliran yang berbeda. Di sini kita mempertimbangkan pola F.

Jika kita memilih pola F, kita dapat merancang unit dasar kita dengan cara yang berbeda (Gambar 3-14). Gambar 3-15 akan menjadi desain yang ditampilkan dalam pola F yang dipandu oleh unit kita.

NAMA SITUS

	<p>JENIS PROYEK</p> <p>Judul Proyek</p> <p>Anda mungkin ingin memiliki deskripsi yang lebih panjang yang akan lebih menguntungkan untuk ruang ini. Sering kali beberapa situs akan menemukan bahwa jenis tata letak ini bekerja lebih baik untuk perilaku membaca pengguna mereka. Pada akhirnya terserah Anda bagaimana Anda ingin menyusun dan mendesain unit dasar Anda.</p> <p>UNTUK NAMA KLIEN</p>
	<p>JENIS PROYEK</p> <p>Judul Proyek</p> <p>Anda mungkin ingin memiliki deskripsi yang lebih panjang yang akan lebih menguntungkan untuk ruang ini. Sering kali beberapa situs akan menemukan bahwa jenis tata letak ini bekerja lebih baik untuk perilaku membaca pengguna mereka. Pada akhirnya terserah Anda bagaimana Anda ingin menyusun dan mendesain unit dasar Anda.</p> <p>UNTUK NAMA KLIEN</p>
	<p>JENIS PROYEK</p> <p>Judul Proyek</p> <p>Anda mungkin ingin memiliki deskripsi yang lebih panjang yang akan lebih menguntungkan untuk ruang ini. Sering kali beberapa situs akan menemukan bahwa jenis tata letak ini bekerja lebih baik untuk perilaku membaca pengguna mereka. Pada akhirnya terserah Anda bagaimana Anda ingin menyusun dan mendesain unit dasar Anda.</p> <p>UNTUK NAMA KLIEN</p>
	<p>JENIS PROYEK</p> <p>Judul Proyek</p> <p>Anda mungkin ingin memiliki deskripsi yang lebih panjang yang akan lebih menguntungkan untuk ruang ini. Sering kali beberapa situs akan menemukan bahwa jenis tata letak ini bekerja lebih baik untuk perilaku membaca pengguna mereka. Pada akhirnya terserah Anda bagaimana Anda ingin menyusun dan mendesain unit dasar Anda.</p> <p>UNTUK NAMA KLIEN</p>

Gambar 3-15. Bagaimana alur desain unit dasar alternatif kita untuk pola F

Sekarang setelah kita mengetahui dasar-dasar mendesain unit dasar, kita dapat mulai berpikir untuk memperluas desain kita dengan membangun beberapa organisasi di sekitar unit kita melalui pemrograman, halaman, dan navigasi.

Ringkasan

Dalam bab ini kita mendefinisikan apa yang seharusnya menjadi unit dasar. Ini adalah elemen dasar terpenting dari Kerangka Desain Modular Anda. Dalam menganalisis produk Anda sendiri, Anda harus dapat mengidentifikasi apa yang Anda inginkan untuk direpresentasikan oleh unit dasar Anda. Dari sana, Anda harus membuat dan terus memelihara inventaris properti yang ingin Anda wakili unit dasar Anda kepada pengguna Anda. Inilah yang harus Anda kerjakan untuk mendesain. Dari sana, estetika sepenuhnya terserah Anda. Dengan berfokus pada desain unit dasar Anda, secara tidak langsung Anda sudah mendesain sisa produk Anda. Dari sini, sisa kerangka kerja Anda akan bergantung pada pembentukan logika di sekitar variasi unit dasar Anda dan juga bagaimana Anda ingin mengelompokkan unit Anda untuk halaman yang berbeda.

BAB 4

ADAPTASI, REUTILISASI, VARIASI, DAN ITERASI

Lipat selembor kertas beberapa kali, potong beberapa lubang pada lipatannya, dan Anda telah menyelesaikan latihan umum untuk anak-anak sekolah dasar. Anda telah membuat pola unik untuk kepingan salju. Meskipun ini membutuhkan sedikit atau tanpa usaha sama sekali, Anda mungkin terkejut mengetahui bahwa – di kelas yang berisi 30 anak – tidak ada dua kepingan salju yang sama. Jika Anda menggunakan selembor kertas yang cukup besar dan memvariasikan bentuk-bentuk individual yang Anda potong pada kertas, Anda mungkin menghasilkan beberapa desain yang sangat menarik.

Inilah sebabnya mengapa membuat pola desain sangat menguntungkan, terutama untuk bisnis yang lebih besar. Fokusnya adalah merancang sekumpulan potongan kecil yang terbatas, tetapi memengaruhi gambar yang jauh lebih besar dan tampaknya tak terbatas. Ini adalah pendekatan yang ingin kami ambil dengan unit dasar kami. Pada titik ini, kami hanya merancang satu bentuk untuk desain kami secara keseluruhan. Dalam skala yang lebih besar, kerangka modul tunggal kami mungkin tampak seragam, monoton, dan hambar.

Meskipun ini benar, ada juga keuntungan besar untuk mengambil rute ini untuk kerangka desain. Kami dapat merancang dan mengirimkan produk dengan sangat cepat. Semua pekerjaan yang harus Anda lakukan hingga saat ini adalah mengidentifikasi dan merancang unit dasar Anda, yang sering kali merupakan inti dari produk Anda.

Hanya dengan memiliki satu desain unit dasar ini beserta font, warna, dan hierarki visual, Anda dapat membangun produk minimum yang layak dengan cepat dengan sistem desain yang dapat Anda mulai tutupi umpan baliknya melalui penggunaan aktual. Mampu mulai mengumpulkan data tentang desain Anda di awal proses dapat membantu menginformasikan arah desain Anda dengan lebih baik.

Poin utama penggunaan Kerangka Desain Modular adalah memungkinkan desain kami berkembang seiring dengan produk kami. Sistem unit tunggal yang seragam dan monoton ini bukanlah tempat desain berakhir. Kami sekarang dapat mulai mengumpulkan data tentang desain kami di awal, dapat memodifikasinya dengan cepat, dan juga menambahkan unit berdasarkan fitur baru dan memperluas kinerja produk kami.

Seiring dengan semakin banyaknya pengetahuan yang kami peroleh tentang apa yang disukai pengguna kami, kami akan semakin baik dalam mengetahui dengan tepat apa yang harus kami tambahkan, kurangi, dan modifikasi daripada menebak-nebak dan mengerjakannya – hanya untuk membuangnya.

Bayangkan menghabiskan waktu berbulan-bulan mencoba mendesain es krim sundae yang sempurna. Anda merencanakannya dengan saksama dan memilih bahan-bahan dengan cermat, mencampur tekstur renyah dan lembut, serta menyeimbangkan rasa gurih dan manis. Begitu Anda menyajikan es krim sundae ini kepada pengguna utama, Anda mengetahui bahwa mereka tidak menyukai coklat. Sementara itu, beberapa bahan yang Anda gunakan pada es

krim sundae ini mengandung coklat dan Anda perlu kembali ke awal untuk membuat es krim sundae baru tanpa coklat.

Alangkah baiknya jika mengetahui hal ini sejak awal dalam proses ini: setelah mencoba menyajikan satu sendok es krim coklat dasar kepada pengguna terlebih dahulu, lalu mencoba bahan-bahan satu per satu untuk melihat bagaimana respons pengguna terhadapnya – sebelum Anda mulai memadukan tekstur dan rasa yang rumit.

Bab ini akan memandu kita melalui cara kita menangani proses yang sama persis dengan mencoba bahan-bahan yang berbeda untuk menemukan desain yang sesuai bagi pengguna kita.

4.1 MENCEGAH BIAS KONFIRMASI DALAM DESAIN

Tidak ada bola kristal yang akan menguraikan semua elemen yang Anda perlukan untuk membuat desain di awal proyek apa pun. Sebagian besar awalnya hanya berupa tebakan berdasarkan pengalaman masa lalu dan tiruan produk yang sudah ada. Ini adalah ladang ranjau potensial bias konfirmasi yang dapat merugikan pengguna Anda, atau bahkan mengecualikan pengguna.

Salah satu kelemahan terbesar dalam hal desain adalah asumsi bahwa preferensi kita sendiri akan sama dengan preferensi pengguna kita.

"Saya suka coklat, jadi bagaimana mungkin ada orang yang tidak suka coklat?"

Jenis pemikiran ini dapat menyebabkan kita hanya berfokus pada hasil yang membuktikan asumsi kita, atau hanya mencari umpan balik dari orang lain yang memiliki pendapat serupa. Ketika kita membiarkan bias kecil seperti ini bertambah sebelum menutup lingkaran dengan pengguna kita yang sebenarnya, hal itu dapat merusak desain kita dalam jangka panjang. Kita berinvestasi dan membuang banyak energi pada sesuatu yang dapat dibuktikan salah sejak awal.

Pekerjaan desain nyata yang akan memiliki dampak yang berarti pada produk Anda terjadi setelah produk diluncurkan dan Anda menganalisis bagaimana produk tersebut digunakan untuk menentukan apa yang dibutuhkannya.

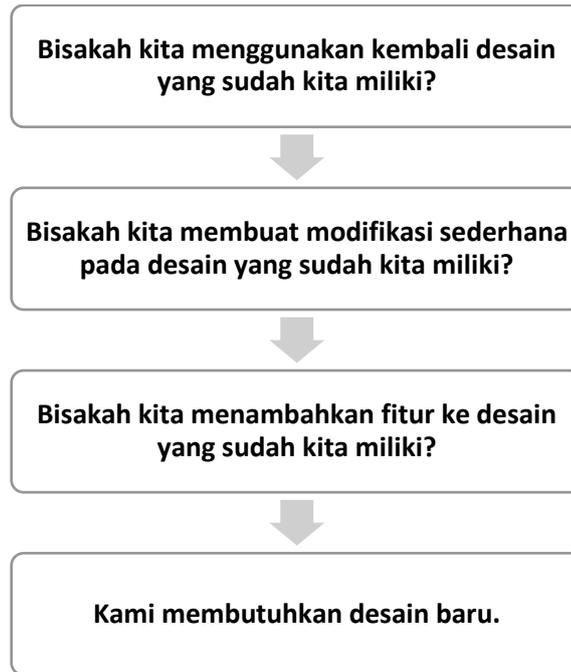
Ini adalah alasan yang bagus bagi desainer untuk merasa lebih nyaman mengirimkan elemen dasar terlebih dahulu, kemudian membangun sistem desain kita dari sana, berbekal data yang lebih baik.

Cara Menyesuaikan Apa yang Anda Miliki

Jadi, bagaimana Anda mengambil apa yang Anda miliki, dan mengembangkannya agar lebih baik dalam menangani tugas yang lebih rumit untuk produk Anda? Dalam mengembangkan Kerangka Desain Modular, kami ingin membuat rencana tentang cara memperkenalkan berbagai desain untuk unit dasar kami, sehingga kami tidak kehilangan

kendali dengan berasumsi bahwa kami perlu membuat desain baru untuk apa pun dan segala hal yang muncul.

Ingatlah bahwa kami ingin menjaga kerangka kerja kami tetap ramping: kumpulan modul terbatas yang lebih kecil berdasarkan unit dasar kami yang dapat kami kelola dengan mudah. Pada Gambar 4-1, kami menunjukkan serangkaian pertanyaan yang perlu kami terapkan pada cara kami memperkenalkan desain baru. Ini adalah buku pedoman kami untuk mengadaptasi kerangka kerja kami.

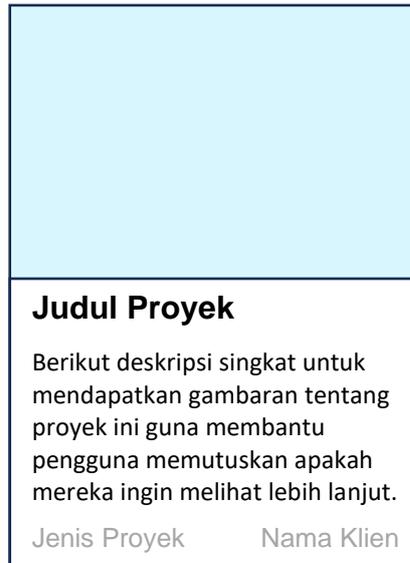


Gambar 4-1. Rangkaian pertanyaan yang perlu kita ajukan kepada diri sendiri sebelum memperkenalkan desain baru apa pun ke dalam kerangka kerja kita

Langkah terakhir yang harus kita lakukan adalah meminta desain baru. Karena kita ingin menciptakan kerangka kerja desain yang berkelanjutan, kita harus berupaya semaksimal mungkin untuk menggunakan apa yang sudah kita miliki dan membangunnya. Hal ini penting untuk keberhasilan Kerangka Kerja Desain Modular kita.

4.2 REUTILISASI UNIT DASAR

Dalam metode desain kita, langkah pertama yang harus kita lakukan adalah memperluas kemampuan dari apa yang sudah kita miliki. Bagaimana Anda memanfaatkan apa yang sudah Anda miliki untuk memenuhi kebutuhan sesuatu yang baru yang ingin Anda capai? Menjawab pertanyaan ini akan menjadi tugas terbesar Anda sebagai arsitek kerangka kerja desain Anda. Gambar 4-2 menunjukkan unit dasar yang kita desain di bab sebelumnya.



Gambar 4-2. Desain unit dasar dari bab sebelumnya

Unit ini dirancang untuk mewakili sebuah proyek sebagai bagian dari portofolio. Namun, misalnya, sekarang kita juga ingin menyertakan sedikit informasi tentang diri kita di halaman yang sama. Daripada langsung merancang unit yang benar-benar baru, mari kita pikirkan untuk mengadaptasi unit kita saat ini (Gambar 4-3).



Gambar 4-3. Mengubah tujuan unit dasar yang dibuat untuk mewakili sebuah proyek menjadi mewakili seseorang yang memiliki tipe data yang berbeda

Jika Anda merasa desain yang Anda gunakan tidak memadai untuk memenuhi kebutuhan Anda, Anda dapat menyesuaikan desain tersebut untuk memenuhi kebutuhan fitur lama maupun fitur baru (Gambar 4-4).



Gambar 4-4. Setelah melihat tampilan seseorang dalam format kartu ini, Anda mungkin ingin memperbaiki desain unit dasar Anda menjadi sesuatu yang dapat menampilkan kedua jenis konten dengan lebih baik

Setiap kali Anda merasa perlu menambahkan sesuatu yang baru ke kerangka kerja Anda, lihat apakah Anda dapat menggunakan salah satu desain Anda saat ini untuk mewakili informasi baru. Cobalah terlebih dahulu untuk melakukan penggantian konten secara langsung. Jika berhasil, pertimbangkan apakah Anda ingin memperbaiki desain unit dasar Anda agar lebih sesuai dengan konteks baru yang perlu Anda gunakan.

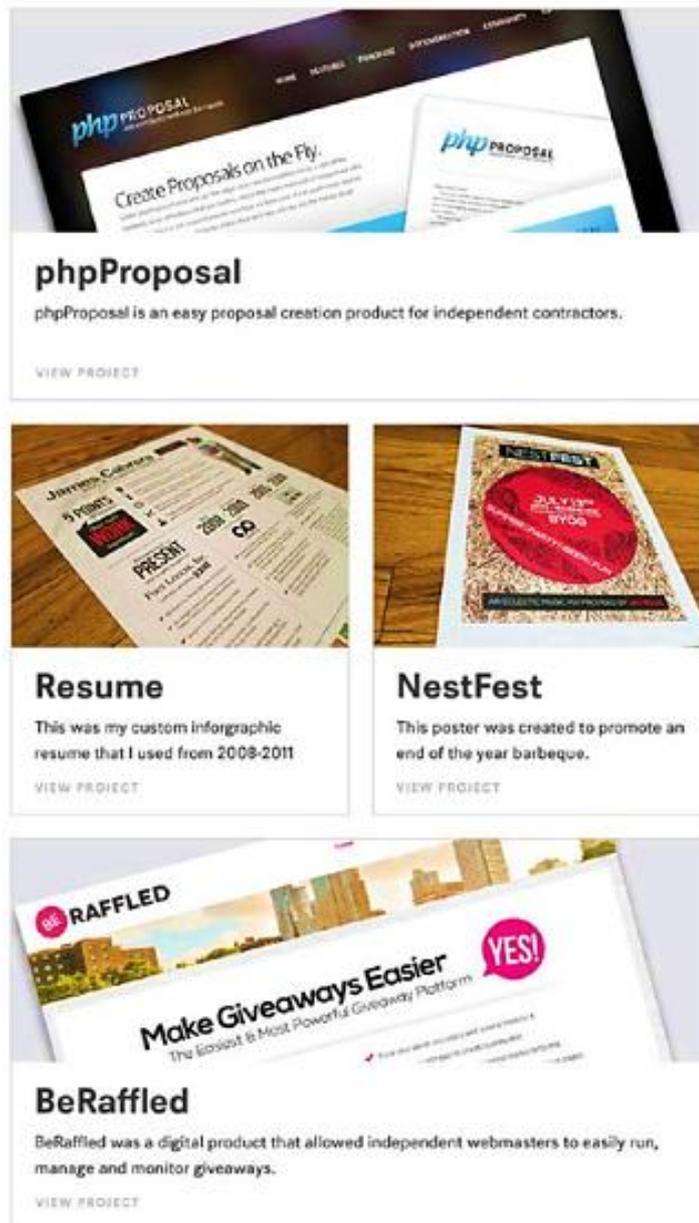
4.3 VARIASI

Jika upaya untuk menggunakan kembali suatu elemen gagal mengakomodasi berbagai kasus penggunaan yang perlu Anda penuhi, maka Anda dapat mulai memperkenalkan variasi unit Anda. Variasi hanyalah modifikasi sederhana pada desain yang sudah ada untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan. Untuk sebagian besar, variasi mempertahankan banyak kualitas desain yang sama dengan sedikit perubahan hanya pada beberapa variabel. Kami akan membahas beberapa contoh yang menggambarkan cara kami menerapkan variasi pada desain unit dasar kami.

Contoh: Ukuran

Contoh jenis variasi yang mungkin ingin kami perkenalkan adalah pada ukuran unit kami. Mungkin bagian konten tertentu lebih penting bagi kami daripada yang lain. Dalam contoh portofolio saya, saya merasa karya situs web saya lebih kuat dan lebih mendalam daripada karya cetak saya, jadi saya ingin desain saya mengomunikasikan hal itu kepada pengguna. Cara sederhana untuk mengakomodasi kasus penggunaan ini adalah dengan menerapkan variasi ukuran pada desain unit saya saat mengakomodasi situs web.

Pada Gambar 4-5 perhatikan bagaimana semua atribut modul tetap sama kecuali ukuran lebarnya. Variasi paling mudah diimplementasikan dengan jumlah atribut yang diubah seminimal mungkin. Pikirkan cara untuk memanfaatkan perubahan sederhana guna mempertahankan sistem visual yang familier.



Gambar 4-5. Menerapkan variasi ukuran pada desain unit dasar saya untuk situs web

Contoh: Ketersediaan Data

Kita mungkin ingin membuat variasi dalam modul kita karena alasan ketersediaan data. Apa artinya?

Dalam contoh kita, kita mendesain modul kita agar memiliki gambar, judul, teks deskripsi, dan ajakan bertindak untuk melihat proyek. Bagaimana jika bagian data tertentu yang ingin kita gunakan untuk desain modul kita tidak memiliki gambar?

Kita mungkin ingin mempertimbangkan variasi dalam desain modul kita yang mengecualikan data yang hilang. Dalam banyak kasus, desain mungkin tidak berfungsi hanya dengan menghilangkan satu elemen, dan kita perlu membuat penyesuaian tambahan pada desain untuk mengisi kekosongan tersebut. Jadi mungkin untuk elemen yang tidak memiliki gambar, kita perlu meningkatkan ukuran font judul.

Pada Gambar 4-6 kami menunjukkan variasi ketiga pada unit dasar untuk kartu yang mewakili artikel tertulis berjudul, *“Lakukan dengan Benar, atau Lakukan Dua Kali.”*



Gambar 4-6. Menampilkan variasi unit dasar ketiga untuk mewakili artikel yang tidak memiliki gambar terkait yang dilampirkan padanya

Menerapkannya Lebih Jauh

Ini hanyalah beberapa kasus penggunaan dasar tentang cara kami menerapkan variasi sederhana. Cara Anda menentukan variasi untuk kerangka kerja Anda sepenuhnya terserah Anda. Anda mungkin ingin menetapkan logika agar modul memiliki warna yang berbeda dari yang lain, atau Anda mungkin ingin menggunakan font atau tata letak yang berbeda untuk kasus penggunaan yang berbeda. Pilihan ini ada di tangan desainer. Mengaitkan logika Anda dengan beberapa jenis manfaat pengguna akan menciptakan sistem yang lebih berkelanjutan dan bermakna.

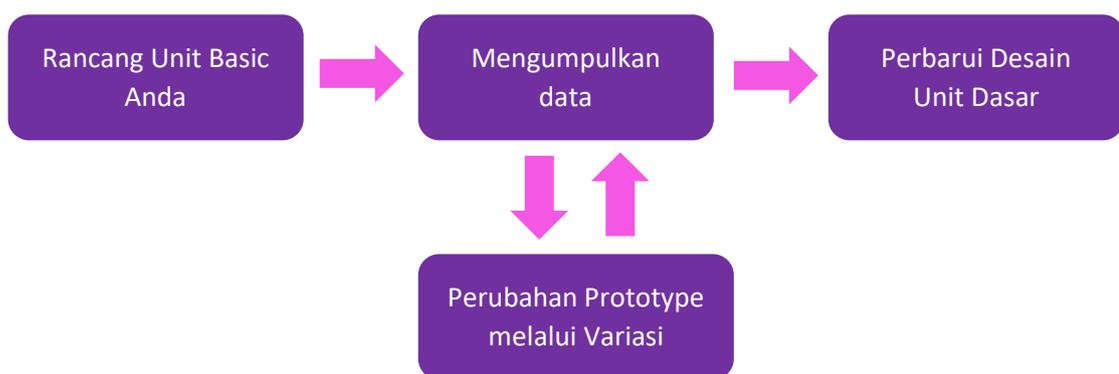
Menyusun dengan cermat cara Anda menangani variasi dalam desain modul Anda adalah kesempatan Anda untuk memengaruhi kemonotonan dalam desain Anda.

4.4 MEMBUAT ITERASI

Iterasi adalah tentang mengulang proses pada desain kita agar semakin mendekati tujuan yang memuaskan melalui peningkatan progresif. Kita harus mengawasi desain yang sudah ada dan terus-menerus membuatnya lebih baik saat kita mendapatkan lebih banyak data tentang produk kita.

Apakah Anda menginginkan klik-tayang yang lebih tinggi pada modul Anda? Apakah Anda ingin pengguna mencapai kedalaman gulir lebih jauh? Mungkin Anda ingin menambah waktu di situs? Untuk mengetahui bagaimana kita dapat mengoptimalkan desain kita agar dapat mencapai tujuan ini dengan lebih baik, kita dapat menerapkan pendekatan iteratif pada modul kita.

Cara kita menyiapkan kerangka kerja hingga saat ini memberi kita landasan yang kuat untuk bekerja. Kita tidak hanya dapat menggunakan variasi modul kita untuk mencapai tugas yang berbeda, tetapi kita juga dapat menggunakannya untuk melakukan siklus iteratif. Gambar 4-7 menunjukkan seperti apa eksekusi ini dalam kerangka kerja kita.



Gambar 4-7. Seperti apa eksekusi iteratif dalam cara kita menyiapkan kerangka desain kita

Kita dapat membuat prototipe desain alternatif dari unit dasar kita melalui variasi, mengumpulkan data tentangnya, dan membuat keputusan apakah kinerjanya lebih baik daripada desain asli kita atau tidak. Kita terus melakukan ini secara terus-menerus untuk memastikan desain kita seefektif mungkin.

Bagaimana Anda dapat mengubah desain unit Anda untuk memajukan tujuan tersebut? Karena kita telah membangun sistem modular, peningkatan yang kita buat pada modul tunggal kita dapat memiliki efek gabungan di seluruh situs kita. Ini adalah karakteristik yang sangat kuat dari Kerangka Kerja Desain Modular.

Pengujian A/B

Mari kita bahas secara singkat metode pengujian yang akan menjadi yang paling efektif dalam memandu proses iteratif Anda dalam kerangka kerja ini: Pengujian A/B. Pengujian A/B adalah metode yang dengannya Anda menunjukkan satu desain (versi A) kepada persentase pengguna tertentu dan desain lain (versi B) kepada pengguna Anda yang lain. Anda kemudian menganalisis metrik tertentu yang Anda minati tentang desain, menormalkan hasilnya, dan membandingkannya satu sama lain untuk menentukan desain mana yang terbaik.

Misalnya, katakanlah kita ingin menguji desain unit dasar kita yang sudah ada versus variasi barunya. Kita dapat menunjukkan desain yang sudah ada kepada 90% pengguna, kemudian desain baru kepada 10% lainnya. Kita sering kali memperlihatkan desain baru kepada sebagian kecil pengguna untuk berjaga-jaga jika desain baru tersebut berdampak negatif secara drastis pada metrik. Kita mengurangi jumlah risiko yang terlibat.

Rangka Kerja Desain Modular sangat baik untuk pengujian A/B karena Anda dapat dengan mudah menukar variasi modul untuk menguji satu sama lain dengan sedikit atau tanpa usaha. Gambar 4-8 adalah contoh bagaimana hal ini dapat dilakukan hanya dengan menerapkan kelas yang berbeda ke markup yang sama.

Design A	Design B
<pre><article class="base-unit style-1"> <h1>Project Title</h1> <p>A short description of your project.</p> </article></pre>	<pre><article class="base-unit style-2"> <h1>Project Title</h1> <p>A short description of your project.</p> </article></pre>

Gambar 4-8. Contoh penerapan dua variasi desain unit dasar yang sama dalam kode yang akan memudahkan pengujian A/B

Mari kita bahas beberapa contoh sederhana dari beberapa variasi desain yang dapat kita buat pada modul kita untuk tujuan iterasi.

Contoh: Meningkatkan Rasio Klik

Misalnya salah satu tujuan kita adalah membuat lebih banyak pengguna mengambil tindakan terhadap desain kita. Kita mungkin memiliki hipotesis bahwa kita ingin modul kita tampak lebih mudah diklik. Mari tambahkan tombol ke unit dasar kita (Gambar 4-9).



Gambar 4-9. Variasi pada unit dasar kita, yang menambahkan tombol yang lebih terlihat

Ini adalah perubahan kecil, dan mudah diuji. Jika ini diterapkan di setiap unit di seluruh situs Anda, ini dapat memberikan dampak yang besar dengan usaha yang minimal atau bahkan tanpa usaha sama sekali.

Anda bahkan dapat mencoba variasi estetika yang berbeda untuk melihat apakah variasi tersebut akan memberikan dampak apa pun. Salah satu pendekatan estetika sederhana untuk mencoba dan memengaruhi metrik yang sama persis adalah membuat unit tampak lebih dapat diklik dengan menerapkan bayangan jatuh (Gambar 4-10).



Gambar 4-10. Menerapkan bayangan jatuh pada kartu dibandingkan dengan batas piksel agar tampak lebih mudah diklik. Apakah kinerjanya bisa lebih baik? Biarkan metrik yang memutuskan.

Seperti yang disebutkan sebelumnya di Bab 1, estetika sepenuhnya tergantung pada Anda; namun, kini Anda memiliki dasar untuk menguji berbagai metode dengan mudah dan memiliki data untuk mendukung pilihan desain alih-alih berdebat tentang preferensi subjektif.

Contoh: Meningkatkan Kedalaman Gulir

Apakah ada cara agar kita dapat menggunakan desain unit dasar kita untuk membuat pengguna menggulir lebih jauh melalui halaman kita? Dengan menggunakan kerangka kerja kita, kita dapat menguji beberapa variasi sederhana, seperti bermain dengan ukuran dan elemen visual untuk memandu pengguna lebih jauh ke bawah halaman (Gambar 4-11).



Gambar 4-11. Berbagai variasi desain yang memengaruhi ukuran dan memperkenalkan tanda panah

Kita dapat memanfaatkan kerangka kerja kita untuk menerapkan dan mulai mengukur data nyata dari pengguna kita dengan cepat. Kita dapat mengamati reaksi terhadap berbagai desain untuk menginformasikan arah yang harus atau tidak boleh kita ambil. Bagi banyak orang, ini adalah pendekatan yang lebih efektif daripada menghabiskan waktu untuk perdebatan ideologis bahkan sebelum mencoba apa pun.

Ringkasan

Dalam bab ini, kami mendefinisikan bagaimana kami ingin menangani cara Kerangka Kerja Desain Modular kami beradaptasi dengan berbagai perubahan yang mungkin kami hadapi. Dari produk kami yang perlu mengakomodasi fitur-fitur baru, hingga mengoptimalkan sehubungan dengan metrik tertentu, kami memiliki rencana tentang bagaimana kami ingin memperkenalkan desain alternatif dan memperbarui desain yang ada. Kami melihat apa yang dapat kami gunakan kembali dari desain kami, kemudian kami melihat bagaimana kami dapat membuat variasi dari desain yang ada, kemudian kami mengumpulkan informasi tentang variasi tersebut dan menerapkannya ke dalam kerangka kerja kami.

BAB 5

PENGORGANISASIAN, PENGELOMPOKAN, HALAMAN, DAN NAVIGASI

Kini kita memiliki dasar untuk kerangka desain kita melalui unit dasar dan variasi unit tersebut. Apa yang terjadi saat kita mulai menyatukan unit-unit kita dan menyusun tata letak yang lebih rumit dengannya? Apakah unit-unit tersebut menyatu atau mulai berantakan? Dalam bab ini, kita akan membahas berbagai strategi untuk mengorganisasikan, mengelompokkan, memberi halaman, dan menavigasi melalui unit-unit dasar Anda.

Sampai saat ini, kita hanya berfokus pada desain unit-unit individual. Mengenai penggunaannya untuk membuat tata letak yang lebih besar, kita hanya membahas konsep aliran dari Bab 2.

Saat kita mulai memperluas kerangka kerja kita, kita akan mulai mencampur dan mencocokkan unit-unit kita untuk membangun modul-modul yang lebih besar. Kita akan menyiapkan Anda dengan beberapa ide untuk dipertimbangkan saat Anda membentuk desain Anda.

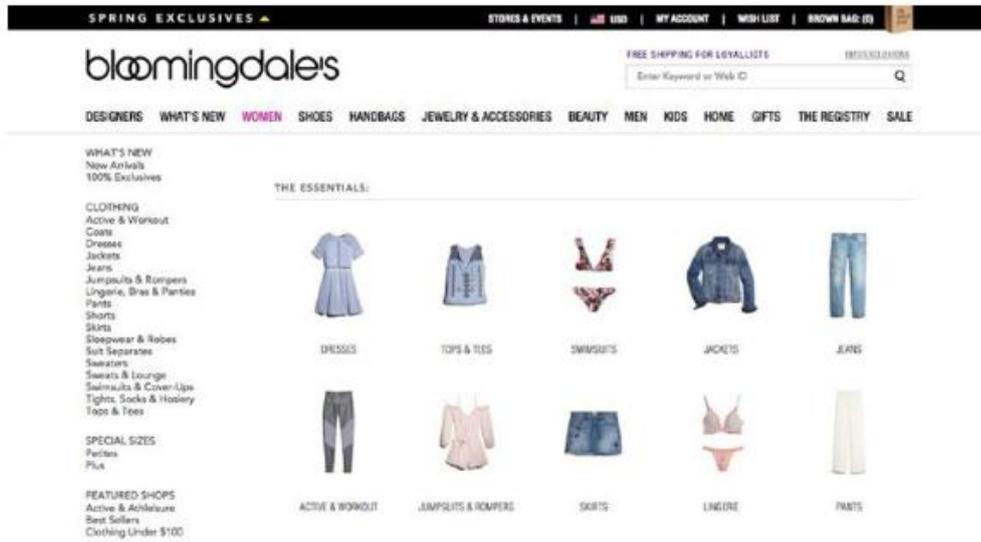
5.1 PENGORGANISASIAN

Saat konten kita mulai berkembang, kita perlu memikirkan dengan saksama bagaimana kita ingin mengatur semuanya. Ada banyak cara untuk melakukannya, tetapi kita hanya akan membahas beberapa pendekatan sehingga Anda dapat menentukan apa yang terbaik untuk produk Anda. Intinya adalah bahwa pengorganisasian harus dilakukan terutama untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap konten Anda.

Secara kategoris

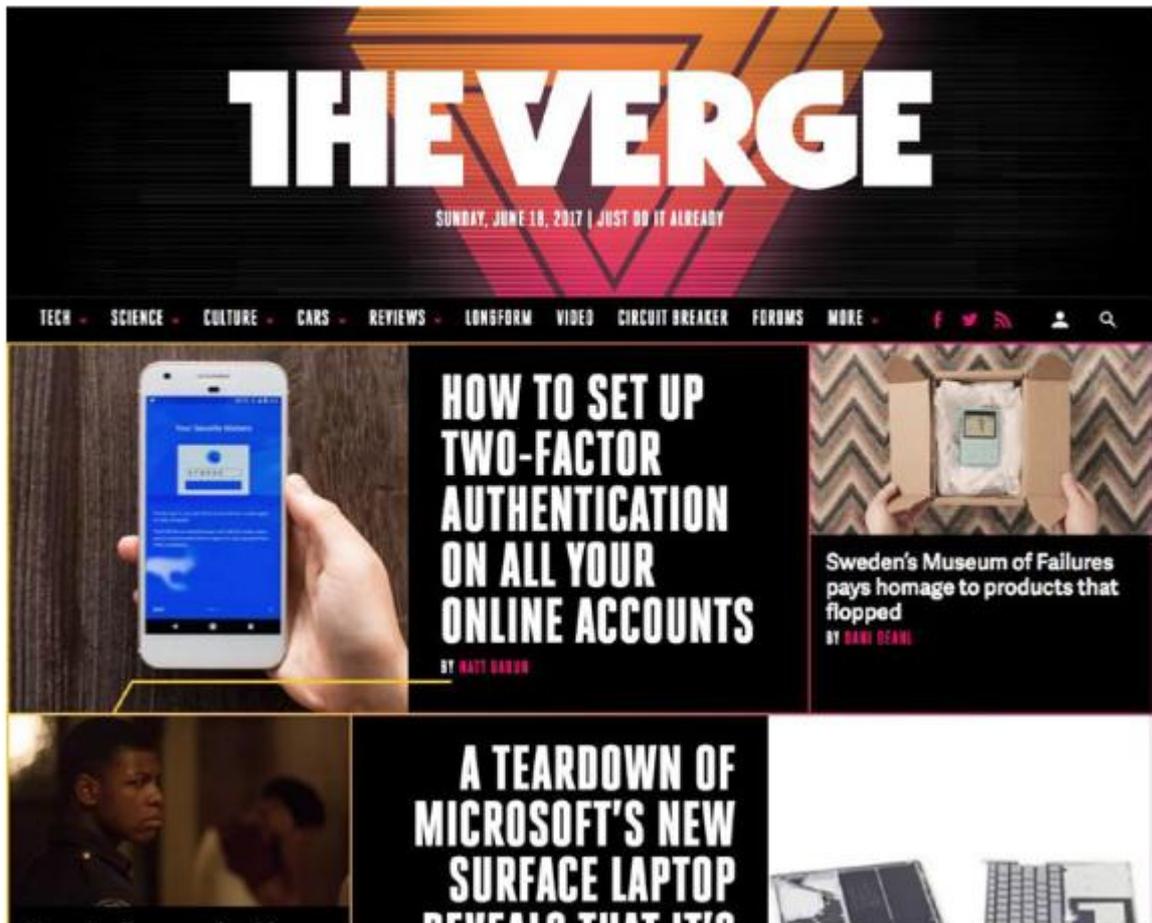
Cara yang paling umum untuk mengorganisasikan konten adalah secara kategoris. Biasanya, dengan model ini, konten Anda akan dibagi berdasarkan topik, tema, atau properti yang serupa.

Salah satu contoh situs yang paling umum yang terbagi dengan cara ini adalah situs Belanja. Pada Gambar 5-1 kita melihat perincian kategori konten di situs Bloomingdale menurut Gaun, Aktif, Atasan, Pakaian Renang, dll.



Gambar 5-1. Bagian wanita Bloomingdale dibagi ke dalam kategori yang lebih dalam

Situs Berita dan Media juga biasanya disusun berdasarkan kategori. Pada Gambar 5-2 kita melihat The Verge, tempat mereka menyusun konten mereka ke dalam kategori seperti Teknologi, Sains, Budaya, dan Mobil.

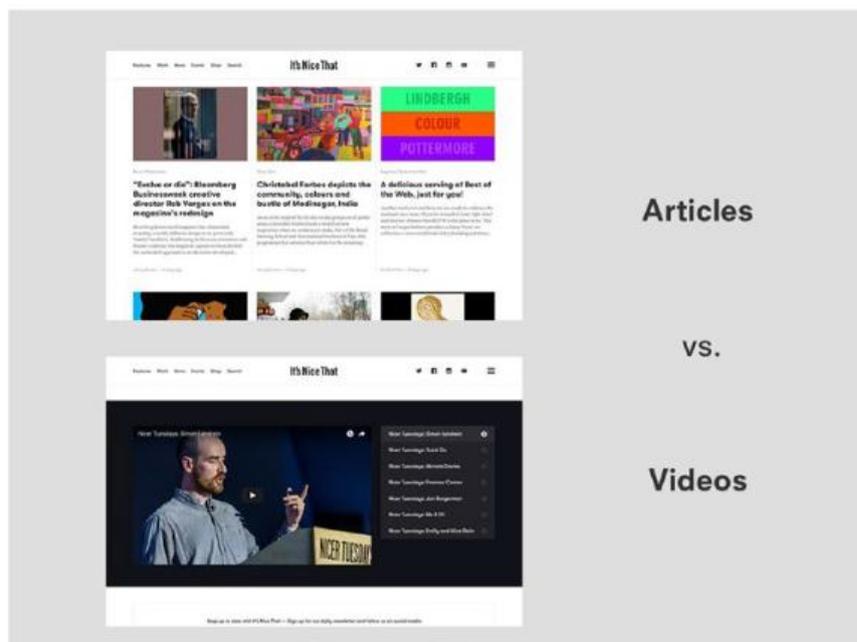


Gambar 5-2. The Verge juga dibagi secara kategoris

Paradigma Konsumsi

Misalkan berbagai bagian konten Anda dapat dikonsumsi secara berbeda. Contoh umum dari hal ini adalah artikel vs. video vs. audio. Artikel perlu dibaca, sementara video dapat diputar, dan audio hanya perlu didengarkan. Ini adalah cara yang bagus untuk memisahkan konten Anda yang akan sangat bermanfaat bagi pengguna Anda, karena mereka tidak memerlukan desain yang sama.

Pada Gambar 5-3 kita melihat konten situs desain It's Nice That dan melihat bahwa mereka telah mengatur konten mereka dengan cara yang memisahkan artikel dari video. Mereka juga telah memberikan desain yang berbeda berdasarkan cara konten tersebut dikonsumsi.

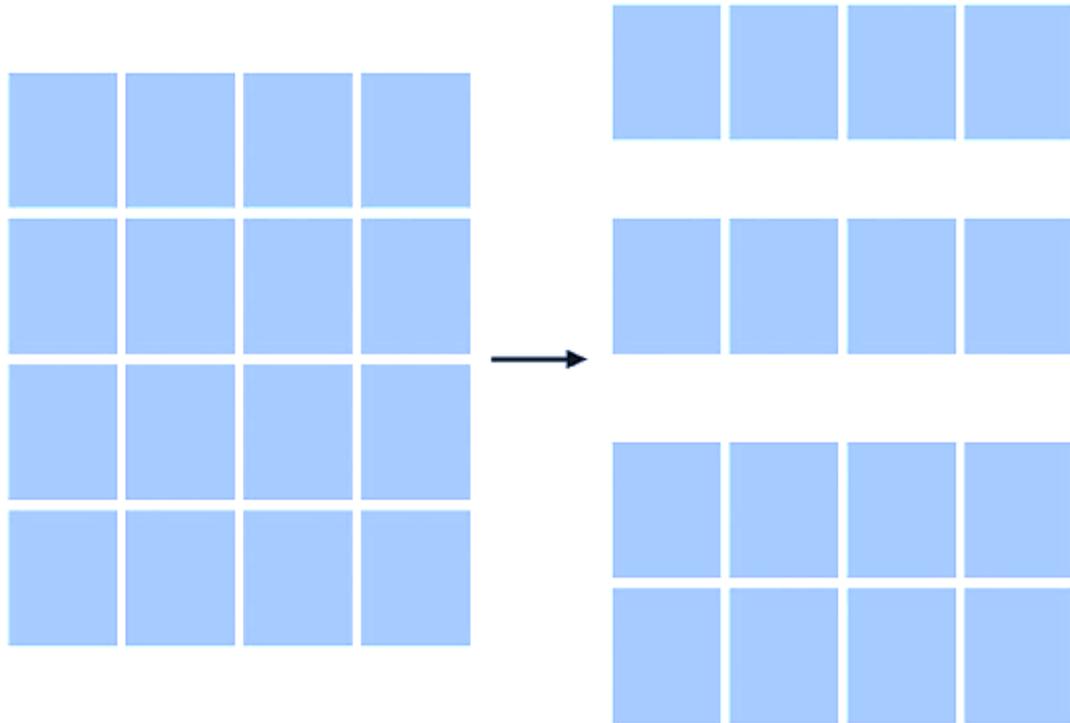


Gambar 5-3. It's Nice yang memisahkan artikel dari video dan memberikan perlakuan desain yang berbeda

Buatlah keputusan tentang bagaimana Anda ingin mengatur konten Anda sejak awal sehingga Anda memiliki gambaran tentang bagaimana Anda ingin mulai mengarahkan perluasan desain dalam kerangka kerja Anda sendiri.

5.2 PENGELOMPOKAN

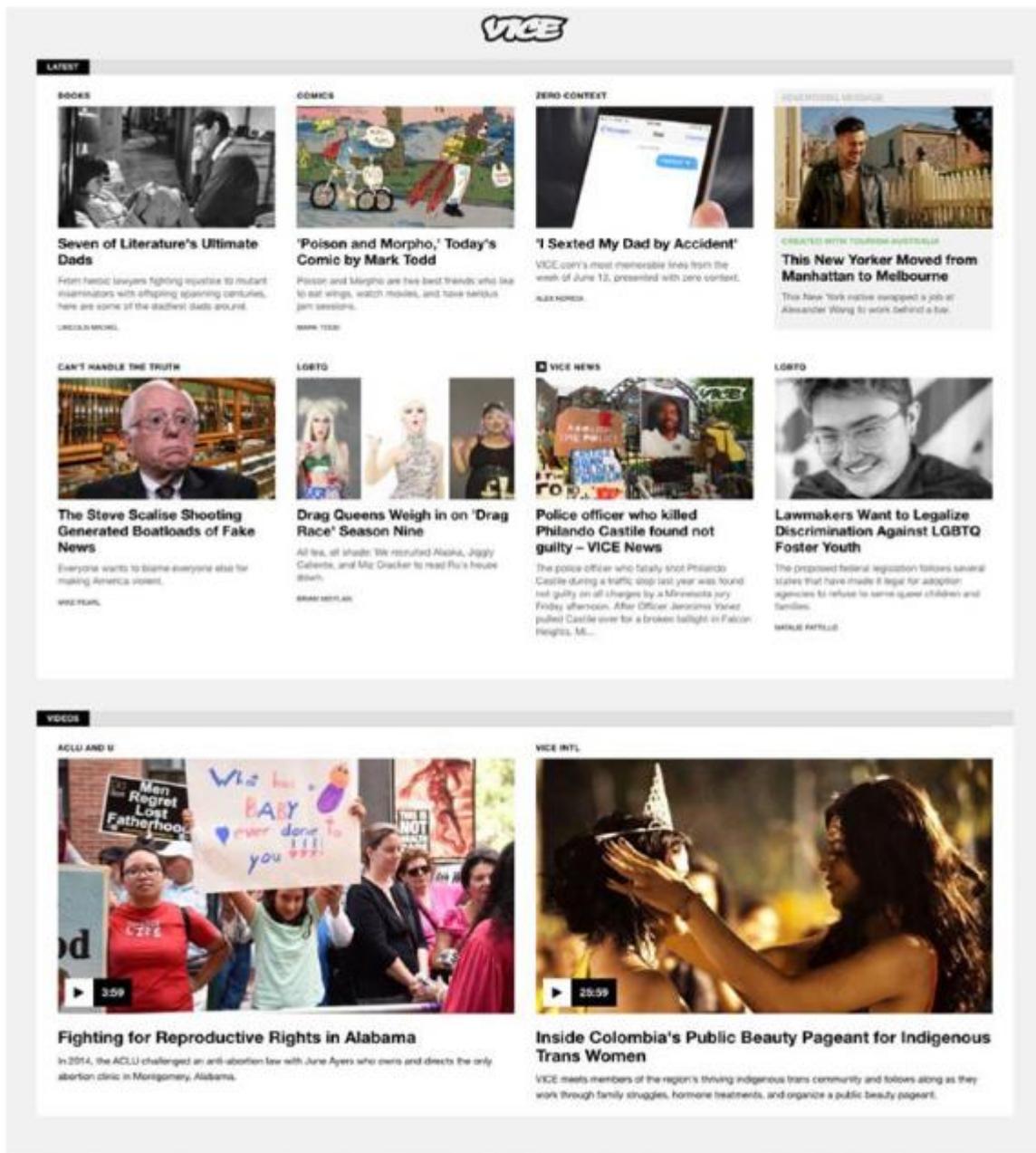
Pengelompokan hanyalah tindakan sederhana untuk membuat modul yang lebih besar dari sekumpulan unit dasar. Gambar 5-4 menunjukkan bagaimana sekumpulan 16 unit dasar dapat diinterpretasikan ulang menjadi tiga modul yang lebih besar. Modul-modul yang lebih besar ini disebut pengelompokan.



Gambar 5-4. Kita dapat membentuk modul yang lebih besar dengan mendefinisikan kelompok unit dasar

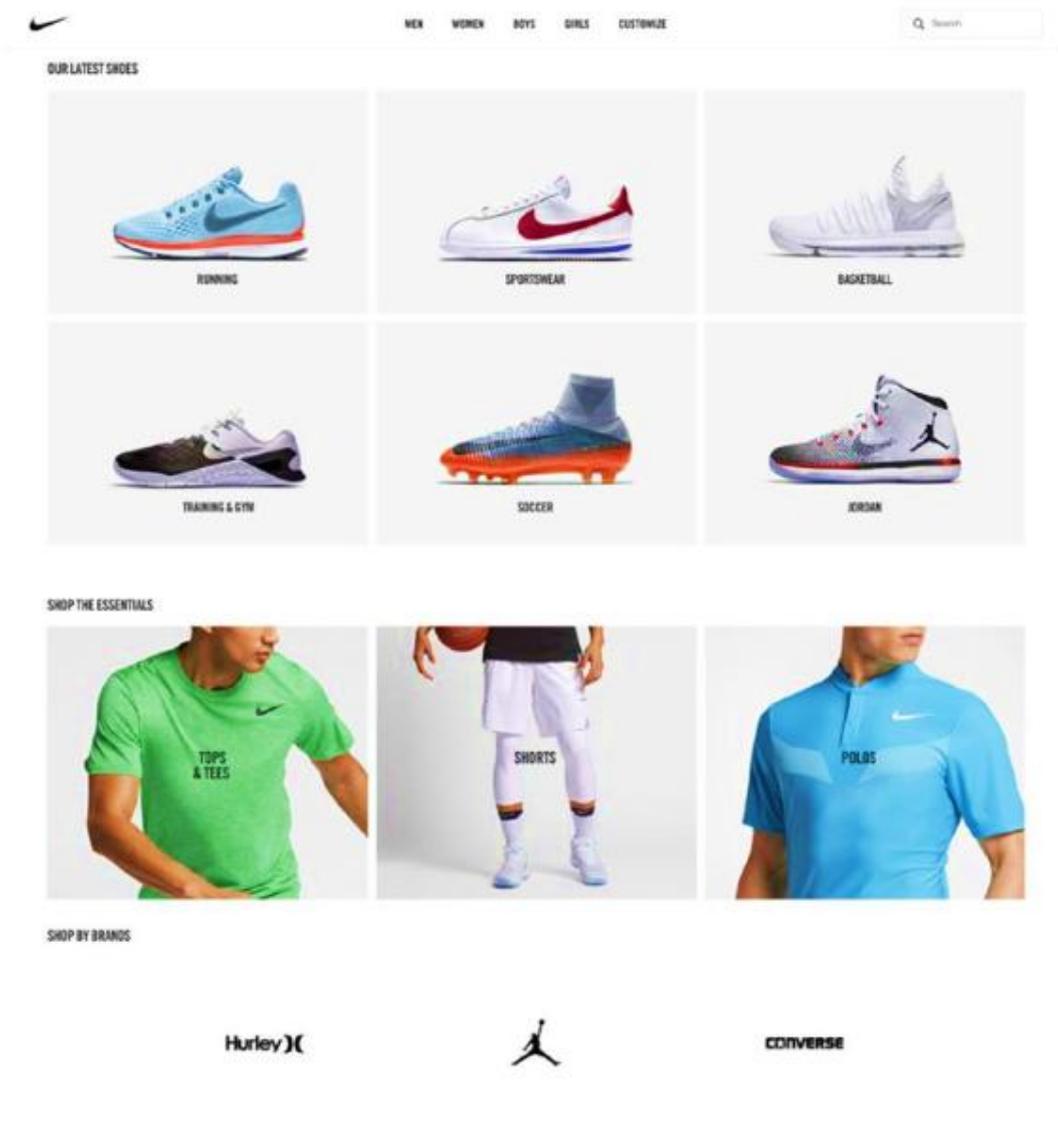
Dengan mengelompokkan unit kita ke dalam modul yang lebih besar, kita dapat mulai membangun tata letak yang lebih besar dan lebih baik. Kita akan memiliki cara yang logis untuk memisahkan konten kita yang masuk akal bagi pengguna kita.

Situs Media dan Belanja memanfaatkan pengelompokan secara maksimal karena mereka selalu memiliki banyak konten yang ingin mereka tunjukkan kepada pengguna. Pengelompokan memungkinkan mereka untuk menyajikan konten mereka dengan cara yang lebih jelas. Pada Gambar 5-5 kita melihat bagaimana Vice secara sadar mengelompokkan konten untuk memisahkan Cerita Terbaru mereka dari konten Video mereka.



Gambar 5-5. Pengelompokan seperti yang dilakukan di Vice

Pada Gambar 5-6, kita juga melihat contoh bagaimana Nike membuat pengelompokan visual untuk membantu penggunanya memilah-milah produk mereka.



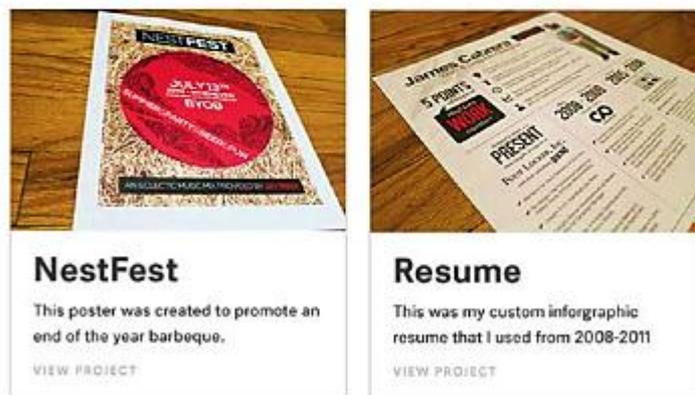
Gambar 5-6. Kelompok visual untuk sepatu, barang penting, dan merek, seperti yang terlihat di situs web Nike

Saat kita memikirkan tentang Kerangka Desain Modular kita yang berpotensi berkembang, kita perlu mempertimbangkan logika kita sendiri tentang bagaimana unit kita dapat dikelompokkan bersama untuk membentuk modul yang lebih besar. Dalam mempertimbangkan desain portofolio saya dari bab sebelumnya, Gambar 5-7 menunjukkan bagaimana kita mungkin ingin mengelompokkannya.

WEB DESIGN



PRINT WORK



Gambar 5-7. Menerapkan ide pengelompokan pada desain portofolio saya dari bab sebelumnya

5.3 MENDESAIN DENGAN MODUL KLASTER

Sekarang setelah kita memahami ide dasar pengelompokan, kita ingin mencoba dan mendesain sekumpulan modul klaster terbatas yang dapat mulai kita gunakan kembali di sekitar desain kita. Bayangkan kita memiliki unit dasar A dengan variasi unit tersebut yang direpresentasikan oleh B pada Gambar 5-8.

JUDUL



Gambar 5-8. Unit dasar A dengan unit variasi B

Kemudian kami menyatukan kedua unit ini untuk membentuk modul kluster sederhana seperti yang terlihat pada Gambar 5-9.

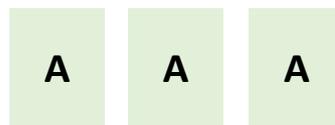
JUDUL



Gambar 5-9. Unit A dan unit B disatukan menjadi modul kluster

Mari kita buat juga modul kluster kedua menggunakan tiga unit A, seperti yang terlihat pada Gambar 5-10.

JUDUL



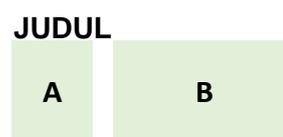
Gambar 5-10. Unit A digunakan tiga kali untuk mendesain modul kluster

Kita kemudian dapat menggunakan dua modul kluster terpisah untuk mulai menciptakan berbagai kemungkinan desain. Gambar 5-11 menunjukkan hanya dua tata letak menggunakan dua modul kluster ini. Anda dapat membuat banyak tata letak berbeda, hanya dengan konstruksi dua modul dan dua kluster sederhana ini.

DESAIN 1



DESAIN 2



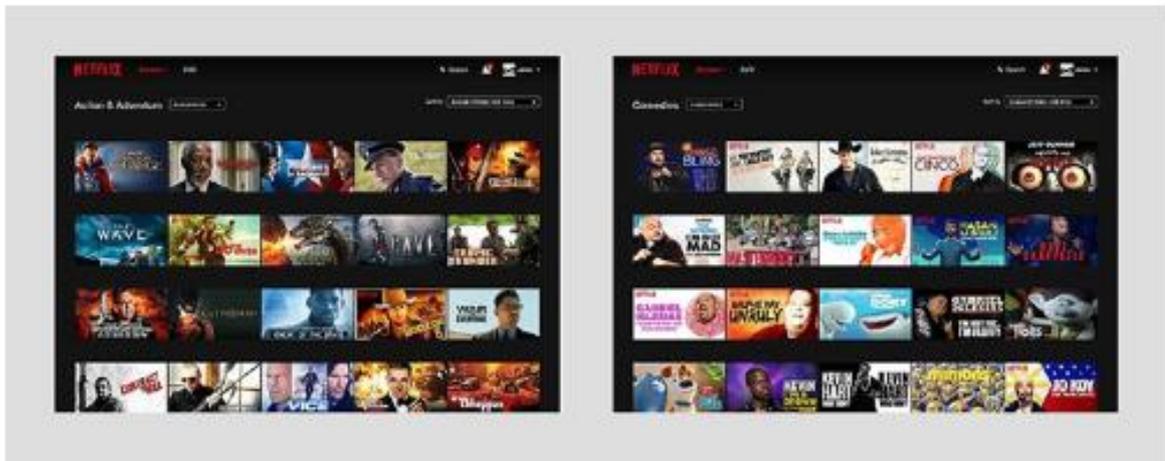
Gambar 5-11. Unit A digunakan tiga kali untuk mendesain modul kluster

Ini hanyalah contoh yang sangat mendasar. Jika Anda memperluas variasi unit dan membentuk modul kluster yang berbeda dengannya, kemungkinan akan mulai tumbuh secara eksponensial.

5.4 PAGING

Cara yang lebih jelas untuk memperluas kerangka kerja Anda adalah melalui paging konten Anda. Paging secara harfiah membagi konten Anda ke dalam beberapa halaman terpisah. Bergantung pada bagaimana Anda memutuskan untuk mengatur konten Anda akan menentukan bagaimana Anda memberi halaman pada konten Anda.

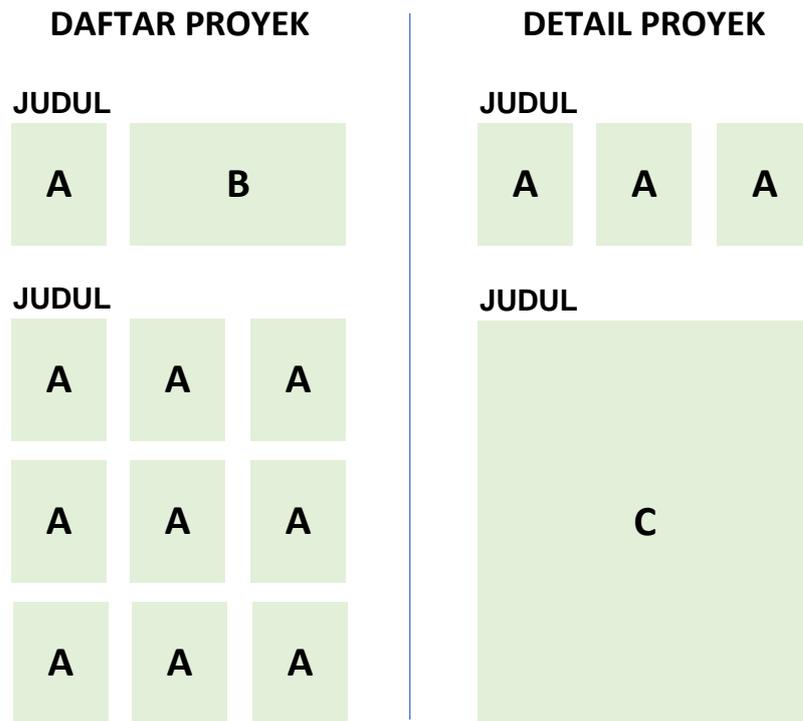
Dengan menggunakan modul kluster Anda, Anda dapat mulai menyusun templat untuk berbagai jenis halaman. Pada Gambar 5-12 kita melihat bahwa dalam desain Netflix, setiap halaman kategori berbagi templat yang sama.



Gambar 5-12. Halaman Kategori Netflix untuk Aksi & Petualangan dan Komedi

Jika kita ingin mencapai desain yang mirip dengan Netflix dengan Kerangka Desain Modular kita, kita akan memerlukan satu templat yang dapat kita sebut sebagai "Halaman Kategori" dan telah memperhitungkan sebagian besar desain situs. Saat mendekati kerangka desain Anda, cobalah untuk menetapkan sejumlah templat terbatas untuk digunakan di semua halaman Anda.

Untuk melanjutkan contoh portofolio saya, saya dapat memikirkan dua jenis templat yang mungkin saya perlukan untuk menyusun desain halaman untuk seluruh situs, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5-13.



Gambar 5-13. Daftar proyek dan templat detail

5.5 ELEMEN DESAIN NAVIGASI

Sekarang setelah kita tahu bagaimana kita ingin mengatur, mengelompokkan, dan menampilkan konten kita, sekarang kita harus mempertimbangkan bagaimana kita ingin pengguna menavigasi semuanya. Ketika kita berbicara tentang konsep navigasi, menu mungkin menjadi yang paling utama dalam pikiran.

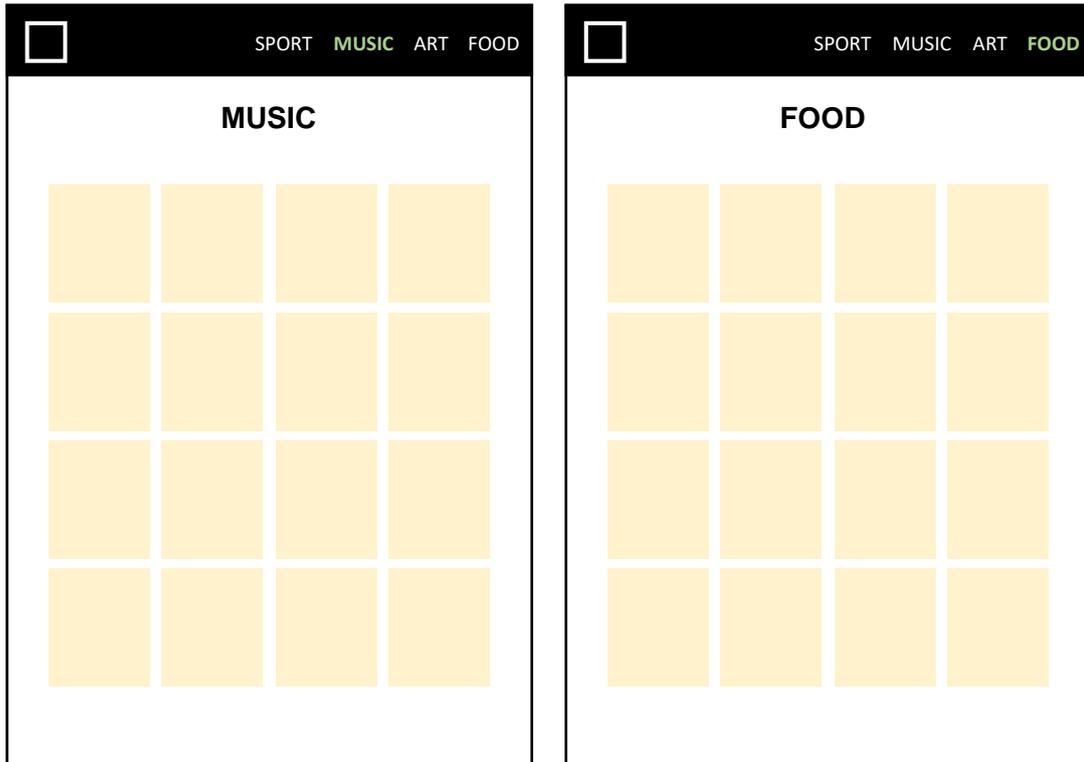
Dengan Kerangka Desain Modular, kita ingin mengubah perspektif navigasi lebih ke arah ide penyortiran. Saat pengguna menjelajahi inti produk Anda, yang benar-benar mereka inginkan adalah cara mudah untuk menyortir semuanya untuk menemukan apa yang mereka cari. Elemen navigasi harus memfasilitasi bagaimana pengguna bergerak melalui berbagai modul kluster dan juga di berbagai halaman.

Judul

Judul adalah bagian UI yang jelas yang akan membantu kita mengidentifikasi makna setiap halaman dan juga kluster konten kepada pengguna. Seperti yang mungkin telah Anda perhatikan, elemen ini secara informal telah ditambahkan seperti yang terlihat pada Gambar 5-11 dan 5-13. Kita dapat mempercantiknya lebih estetik sesuai keinginan.

Navigasi Utama

Navigasi Utama adalah bagian UI universal penting yang harus selalu Anda sertakan di setiap halaman desain Anda. Ini sering kali mencakup pencitraan merek untuk halaman Anda, beserta cara untuk mengakses daftar halaman lain dalam desain Anda. Anggap ini seperti kendali jarak jauh untuk seluruh situs Anda (Gambar 5-14).

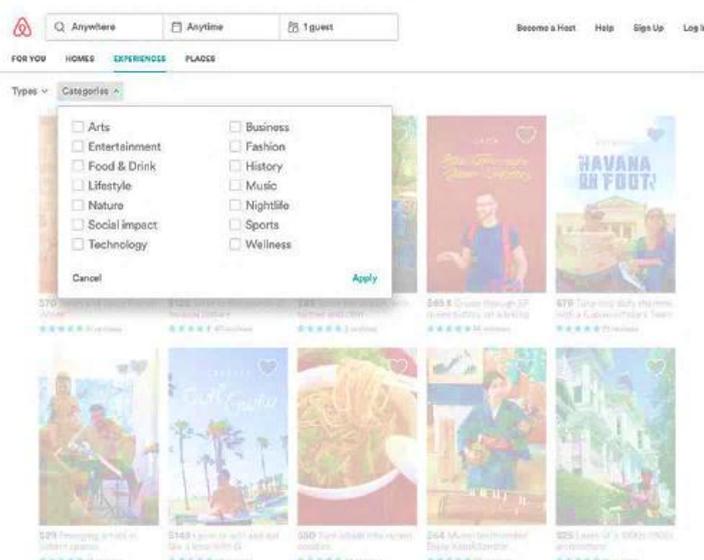


Gambar 5-14. Contoh sederhana Navigasi Utama yang ditempelkan di atas halaman contoh

Filter Internal

Filter sering kali merupakan elemen yang paling banyak terlihat di Situs Belanja. Namun, filter dapat menjadi cara yang bagus bagi pengguna untuk menyortir unit dalam modul Anda guna menemukan apa yang mereka inginkan. Pertimbangkan untuk memasukkan elemen UI penyaringan sebagai bagian dari halaman Anda atau bahkan modul kluster.

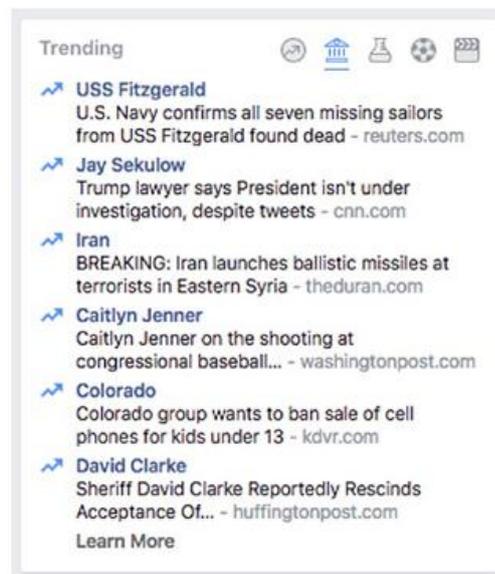
Pada Gambar 5-15, kami menunjukkan bagaimana Airbnb menggunakan UI penyaringan untuk membantu pengguna menyortir unit di halaman Pengalaman mereka.



Gambar 5-15. UI filter Airbnb di halaman Pengalaman mereka

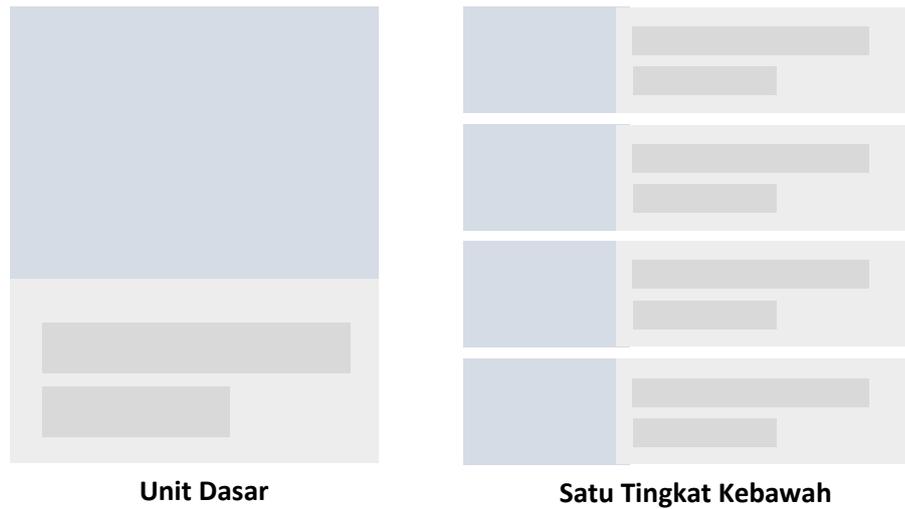
Membagi Unit Dasar

Meskipun unit dasar kita seharusnya dianggap sebagai bagian desain yang paling mendasar, kita juga dapat membaginya lebih jauh ke dalam beberapa submodul. Kasus penggunaan umum untuk ini adalah untuk merepresentasikan sekumpulan kecil konten sebagai satu unit. Mungkin ini hadir dalam bentuk modul "konten populer" atau mungkin rangkaian konten dengan beberapa bagian (misalnya, tutorial dengan beberapa bagian, episode acara, beberapa bagian dari satu pakaian, atau berita terkini). Pada Gambar 5-16 kita dapat melihat contoh kasus penggunaan yang digunakan oleh Facebook untuk modul Topik Trending mereka.



Gambar 5-16. Cerita yang terdapat dalam modul yang dipecah ini hanyalah versi yang jauh lebih kecil dari postingan yang mungkin juga Anda lihat muncul sebagai unit reguler di umpan Anda

Jika Anda memiliki beberapa konten yang hierarkinya lebih rendah dari apa pun yang telah Anda tetapkan sebagai unit dasar, maka Anda mungkin perlu membuat desain yang memecah unit dasar menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Sebaiknya jangan lakukan lebih jauh dari memecah unit Anda satu tingkat ke bawah. Melakukan lebih jauh akan membuat modul yang mungkin ukurannya relatif jauh lebih kecil dibandingkan pengelompokan lain dalam desain Anda. Jika Anda merasa perlu memecahnya lebih lanjut, maka Anda mungkin perlu mempertimbangkan kembali apa yang telah Anda putuskan untuk unit dasar Anda (Gambar 5-17).



Gambar 5-17. Contoh penguraian unit dasar kita

Ringkasan

Dalam bab ini, kami menguraikan pendekatan tentang cara mulai memperluas kerangka desain Anda dari unit dasar Anda. Kami membentuk modul kluster yang lebih besar dari variasi unit dasar. Kami kemudian membuat templat dari komposisi modul kluster. Dengan penambahan elemen UI navigasi untuk mengakses semua bagian desain, kami sekarang memiliki semua pengetahuan dasar untuk merancang kerangka lengkap sendiri.

BAB 6

APA SELANJUTNYA?

Pada titik ini, kami telah memperkenalkan bagian-bagian dasar yang perlu Anda pertimbangkan saat merancang Kerangka Desain Modular Anda sendiri. Apa yang diuraikan dalam buku ini hanyalah contoh hal-hal yang harus Anda pertimbangkan saat merancang desain Anda sendiri.

Jika Anda menyusun desain dengan logika dasar yang memanfaatkan metode-metode ini, Anda akan memiliki kendali yang jauh lebih besar dalam hal implementasinya. Alasannya adalah karena pendekatan dalam desain ini sangat mirip dengan pendekatan yang diambil saat merancang kode. Ini adalah tindakan membangun blok-blok kecil yang dapat digunakan kembali yang dapat ditingkatkan secara progresif untuk melakukan tugas-tugas yang lebih besar. Metode desain ini hanyalah representasi visual dari konsep tersebut, yang merupakan cara desain untuk digital seharusnya ditangani.

Setelah kita meletakkan dasar awal dari unit-unit dasar, variasi, kluster, halaman, dan elemen navigasi, tugas selanjutnya adalah terus meningkatkan setiap bagian tersebut. Fitur-fitur baru apa yang perlu ditambahkan produk Anda di masa mendatang? Metrik apa yang ingin Anda tingkatkan? Ini hanyalah beberapa pertanyaan yang dapat Anda jawab dengan pembaruan mudah pada kerangka kerja Anda. Setiap bagian dari sistem Anda bersifat tidak permanen, artinya Anda harus dapat dengan cepat memodifikasi, mendesain ulang, atau mengubah bagian mana pun tanpa memerlukan perombakan besar-besaran pada keseluruhan desain. Karena semuanya didasarkan pada modul yang dapat diulang, Anda dapat memengaruhi perubahan dengan cepat dan dalam skala besar. Perubahan ini juga akan spesifik terhadap kebiasaan dan perilaku pengalaman unik pengguna Anda dengan produk Anda.

Mari kita tinjau kembali setiap konsep utama Kerangka Desain Modular Anda dan lihat apa yang mungkin terjadi selanjutnya sejauh menyangkut pengembangan dan pemeliharaan bahasa desain kerangka kerja untuk produk Anda.

6.1 FONT, WARNA, DAN UI YANG TAK TERLIHAT

Banyak merek, terutama yang belum mapan, dan terus-menerus mencari cara untuk menonjol, mungkin mengalami beberapa perombakan merek dalam masa pakainya. Untuk kerangka modular Anda, kemampuan untuk memperbarui desain guna mengakomodasi elemen merek yang sama sekali berbeda seharusnya semudah menetapkan ulang berkas fon baru dan kode warna baru hanya ke beberapa variabel yang berbeda.

Anda mungkin ingin menambahkan lebih banyak fon atau menambahkan logika tambahan melalui variabel tambahan. Contoh asli kami hanya menyertakan judul, isi, dan font UI, sementara sistem Anda dapat berkembang berdasarkan konten Anda untuk menyertakan hal-hal seperti font meta-informasi, font keterangan, font kutipan, atau apa pun yang mungkin

diperlukan produk Anda berdasarkan konten Anda. Pada akhirnya, terserah Anda bagaimana Anda ingin membangun sistem Anda.

Hal yang sama berlaku untuk warna dan menetapkan kode hex baru hanya untuk beberapa variabel yang ada. Jika ada, Anda mungkin ingin menambahkan beberapa kompleksitas ke sistem warna Anda untuk membuat desain Anda sedikit lebih dinamis dan tidak mudah ditebak. Misalnya, Anda mungkin ingin menerapkan skema warna acak ke dalam sistem warna Anda, atau memanfaatkan teknik seperti menggunakan warna dominan dari gambar untuk mengisi wadah.

Anda mungkin ingin mempertimbangkan bagaimana dan apakah Anda dapat menerapkan font dan warna pilihan Anda untuk produk Anda di platform lain. Jika Anda tidak dapat menggunakan nilai warna khusus atau mengimpor jenis huruf, Anda mungkin perlu menentukan font berbasis sistem/platform dan aturan fallback warna. Misalnya, Anda hanya memiliki akses ke sejumlah jenis huruf terbatas di iOS, yang juga berbeda di Android, dan sistem berbasis Windows. Karena konvensi yang kami buat tentang penerapan font dan warna didasarkan pada sistem penamaan yang bergantung pada penggunaan fungsional (judul, isi, UI, dll.), dan sistem penamaan warna berdasarkan hierarki relatif (primer, sekunder), pada akhirnya nilai sebenarnya tidak terlalu penting sehingga kami dapat memastikan desain kami tetap relatif konsisten di mana pun ia muncul.

Saat platform baru muncul yang perlu Anda sesuaikan dengan produk Anda, Anda harus selalu mengoptimalkan dan mengembangkan kerangka inti Anda, dan tidak sekadar membuat cabang dari desain Anda.

Untuk antarmuka tanpa layar, Anda mungkin perlu menggunakan elemen seperti bahasa dan suara merek ke dalam kerangka Anda. Ini dapat dilakukan dengan menetapkan aturan nada dalam penulisan naskah Anda.

6.2 UNIT DASAR

Baik Anda membangun produk dari awal atau membuat sistem baru untuk produk yang sudah ada, unit dasar Anda akan membutuhkan perhatian yang tak terbatas. Karena unit dasar Anda mewakili kumpulan data inti absolut Anda, semua pekerjaan Anda di masa mendatang melibatkan pemeliharaan data tersebut. Itu termasuk menyesuaikan desain untuk memperhitungkan lebih banyak data, atau menemukan cara untuk menghilangkan data yang telah diuji dan diverifikasi sebagai data berlebih. Seiring dengan perkembangan dan evolusi produk Anda dari waktu ke waktu, Anda akan menghadapi beberapa permintaan untuk selalu menambahkan lebih banyak hal ke dalam desain Anda. Sebagai desainer, Anda harus menjadi penjaga kumpulan data inti yang Anda pilih untuk diekspos dalam unit dasar Anda. Anda harus terus-menerus bermain dengan berbagai elemen, menentukan apa yang penting dan tidak penting untuk disertakan sebagai elemen potensial untuk dimanipulasi dan ditampilkan.

Variasi, Optimasi, dan Iterasi

Sama halnya dengan memelihara data untuk unit dasar Anda, memelihara inventaris variasi unit dasar Anda juga sama pentingnya. Memiliki terlalu banyak variasi dapat

mengacaukan hierarki apa pun yang ingin Anda buat secara visual, sementara tidak memiliki cukup variasi akan membuat desain Anda datar dan tidak fokus.

Karena Anda memiliki sistem modular, keuntungan terbesarnya adalah kemampuan Anda untuk dengan cepat menukar perubahan desain dalam skala besar. Karena alasan ini, Anda harus terus-menerus menguji dan menganalisis berbagai variasi sebelum memperkuatnya sebagai bagian dari sistem.

Lanskap teknologi itu berubah-ubah, dan terkadang data yang telah Anda kumpulkan untuk membuktikan atau membantah keputusan desain tertentu dapat berubah dalam hitungan bulan atau bahkan minggu. Karena alasan ini, Anda harus terus-menerus mengumpulkan dan menganalisis data tentang variasi desain Anda untuk mengetahui apakah sesuatu perlu diubah atau diganti.

Dalam beberapa kasus, bahkan fungsionalitas produk Anda dapat berubah drastis, yang menyebabkan Anda mendesain ulang unit dasar dan variasinya secara menyeluruh. Ini adalah hal-hal yang harus benar-benar diperhatikan dan terus-menerus diperhatikan sebagai perancang kerangka kerja.

Anda mungkin juga ingin berupaya menambahkan kompleksitas ke dalam hubungan antara variasi modul Anda. Jika produk Anda telah berkembang secara signifikan sejak tahap awal, Anda mungkin perlu menghadirkan fitur-fitur rumit, yang memerlukan lebih banyak logika dari sistem Anda. Anda perlu terus-menerus beradaptasi, meningkatkan, dan mengulangi kerangka kerja desain Anda dengan cara yang cerdas untuk mempertahankan keberlanjutannya. Ini dapat dilakukan melalui manajemen dan pengembangan yang tepat atas variasi, iterasi, dan pengoptimalan kerangka kerja Anda.

Cluster, Halaman, dan Navigasi

Modul cluster dan komposisi halaman Anda kemungkinan besar akan sangat terpengaruh oleh pembaruan apa pun yang Anda buat pada unit dan variasi dasar Anda. Jadi, tugas terpenting Anda di sini adalah memastikan logika yang telah Anda buat berlaku saat Anda terus membuat perubahan secara progresif. Jika Anda perlu memperkenalkan elemen desain baru, Anda harus memastikannya dapat diakomodasi dengan mudah.

Modul cluster dan halaman Anda bahkan dapat berfungsi untuk menyelesaikan tugas tertentu sendiri. Jadi, Anda mungkin ingin menerapkan pengujian pada komposisi ini juga untuk menginformasikan desainnya.

6.3 PEKERJAAN YANG TIDAK PERNAH BERAKHIR

Mempertahankan kerangka kerja Anda adalah pekerjaan yang tidak pernah berakhir. Ini adalah siklus konstan untuk bereksperimen dengan hal-hal baru, menambahkan fungsionalitas, dan memasukkan semua pembelajaran baru Anda kembali ke dalam sistem. Terkadang Anda mungkin juga perlu merobohkan dan merekonstruksi bagian-bagian sistem.

Metodologi ini hanyalah cara untuk menyiapkan Anda untuk jenis pemikiran yang tepat saat mengerjakan proyek Anda sendiri. Ini bukanlah proses yang harus diikuti secara ketat, karena Anda memiliki banyak kebebasan dalam hal menyiapkan bahasa visual Anda sendiri dan memutuskan dengan tepat apa yang ingin Anda tampilkan, dan bagaimana cara

menampilkannya. Ini adalah pendekatan tentang cara menyusun desain Anda dengan cara yang dapat dengan mudah terwujud untuk tujuan Anda sendiri.

Semoga, setelah membaca buku ini, Anda akan memiliki perspektif baru tentang cara mendekati cara Anda mendesain produk. Lain kali Anda mengerjakan suatu proyek, cobalah terapkan cara berpikir ini pada komposisi Anda, dan buatlah kerangka darinya.

Ringkasan

Jangan pernah berasumsi bahwa desain apa pun yang Anda buat akan selesai atau final. Desain harus organik, tumbuh seiring dengan produk Anda. Produk digital yang paling sukses telah berkembang jauh dari segi desain sejak pertama kali diluncurkan. Coba pikirkan berapa kali pengguna Facebook marah karena pembaruan desain. Mendesain dengan mempertimbangkan perubahan sejak awal akan menghemat banyak pekerjaan dalam jangka panjang. Jadi, teruslah mengumpulkan data, teruslah menguji perubahan, dan teruslah mengembangkan desain menggunakan kerangka kerja Anda.

BAB 7

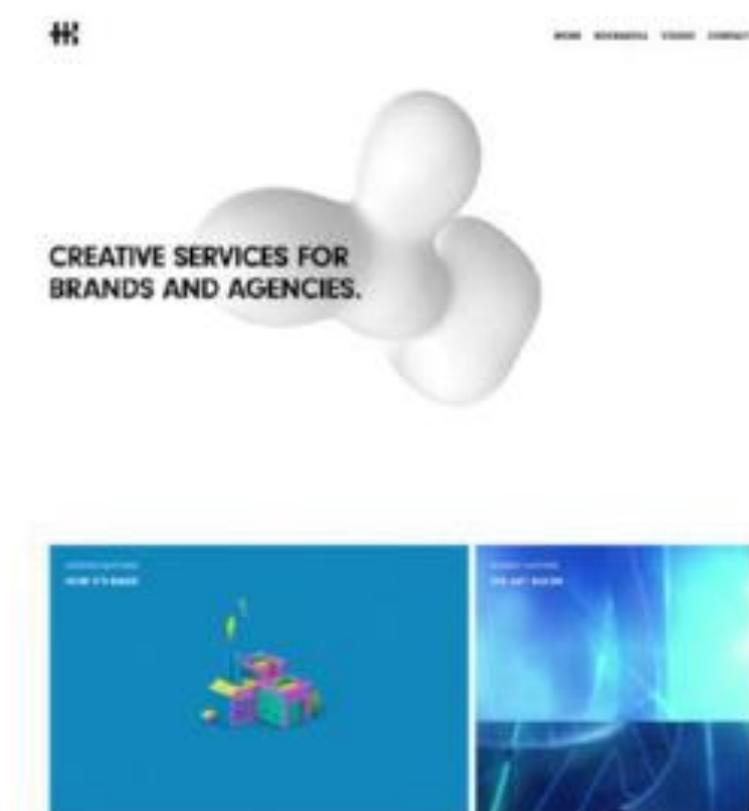
CONTOH DESAIN MODULAR

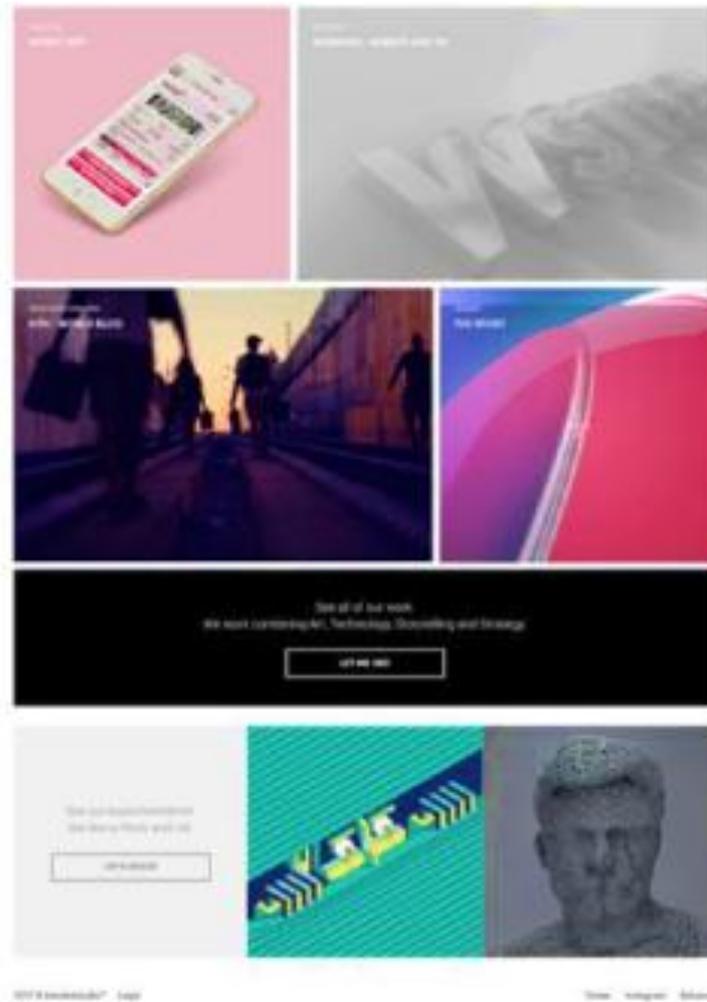
Salah satu kritik terbesar terhadap sistem Desain Modular adalah desainnya selalu hambar dan seragam. Meskipun banyak sistem yang benar-benar diterapkan mungkin tampak seperti itu, itu tidak perlu terjadi. Itu juga seharusnya tidak terjadi setelah ada lebih banyak desainer yang sepenuhnya memahami cara yang tepat untuk mendesain sistem ini secara logis.

Bahkan, saya mungkin dapat berargumen bahwa situs apa pun secara teoritis dapat dipecah menjadi sistem yang didefinisikan secara modular, terlepas dari apakah mereka benar-benar membangunnya dengan mempertimbangkan struktur modular atau tidak. Lampiran ini akan membawa Anda melalui contoh situs langsung yang beragam secara visual, dan bagaimana desain tersebut dapat dipecah menjadi modular seperti yang diuraikan dalam buku ini. Tujuannya di sini adalah untuk terus menginspirasi Anda agar selalu berusaha mendefinisikan struktur dan logika modular di bawah tata letak kreatif Anda.

7.1 HEROKID STUDIOS

Herokid Studios adalah perusahaan layanan kreatif yang memiliki desain yang cukup apik dan minimal untuk situs mereka. Desain pada Gambar 7-1 dapat dengan mudah dicapai dengan logika Kerangka Desain Modular yang sederhana.





Gambar 7-1. Cuplikan layar desain situs Herokid Studios

Sistem Font

Meskipun Herokid Studios tampaknya hanya menggunakan dua gaya huruf, tetap penting untuk membuat sistem font yang ditentukan oleh fungsi. Untuk desain ini, tampaknya kita dapat membuat sistem dengan tiga font: Font Judul, Font Label Klien, dan Font Baca. Font Judul terlihat digunakan untuk baris subjek utama setiap modul dan menggunakan jenis huruf Nuzeit Grotesk Uppercase (Gambar 7-2).



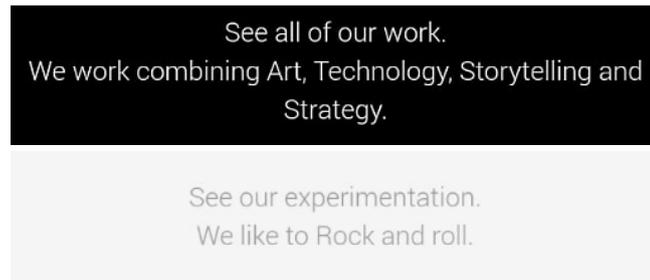
Gambar 7-2. Contoh close-up judul di situs Herokid Studios

Font Label Klien dapat didefinisikan dalam desain ini untuk semua label yang menandai untuk siapa proyek tertentu dikerjakan. Jenis huruf yang digunakan untuk ini adalah Roboto Uppercase (Gambar 7-3).



Gambar 7-3. Contoh close-up label klien di situs Herokid Studios

Gaya font terakhir yang diperlukan untuk menyusun sistem font di sekitar situs Herokid adalah Font Reading. Font Reading tampaknya digunakan di area yang menyediakan lebih banyak konteks untuk setiap bagian konten, dan hanya menggunakan Roboto (Gambar A-4).



Gambar 7-4. Contoh close-up deskripsi di situs Herokid Studios

Unit Dasar

Desain unit dasar di sini cukup sederhana. Ini adalah blok dengan latar belakang gambar dan beberapa blok teks di atasnya serta ajakan bertindak (Gambar 7-5).



Gambar 7-5. Cara menafsirkan ulang desain Herokid Studios dari unit dasar dengan strategi desain modular kami

Alur untuk unit adalah pola Z normal, yang bergerak dari kiri ke kanan lalu berlanjut ke baris berikutnya.

Variasi

Anda mungkin melihat unit dasar ini tampak terlalu banyak dibandingkan dengan blok sebenarnya dalam desain. Itu karena kami ingin unit dasar kami menyertakan setiap bagian yang mungkin dapat ditampilkan. Elemen apa pun yang tidak digunakan dapat disembunyikan dengan mudah.

Mari kita lihat bagaimana unit dasar ini mengambil bentuk yang berbeda di seluruh desain. Gambar 7-6 menunjukkan beberapa modul dari sisi halaman berdampingan dengan unit dasar untuk melihat bagaimana ia beradaptasi. Untuk setiap unit, yang disorot dengan warna hijau adalah yang sedang digunakan dan yang disorot dengan warna merah adalah yang sedang disembunyikan.

HERO



Gambar

Nama Klien
Judul
Konten
Aksi

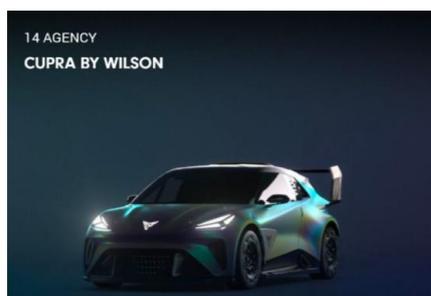
STANDART



Gambar

Nama Klien
Judul
Konten
Aksi

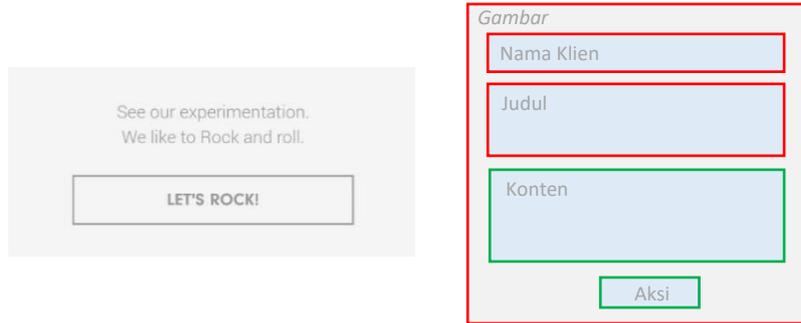
LEBAR



Gambar

Nama Klien
Judul
Konten
Aksi

AKSI



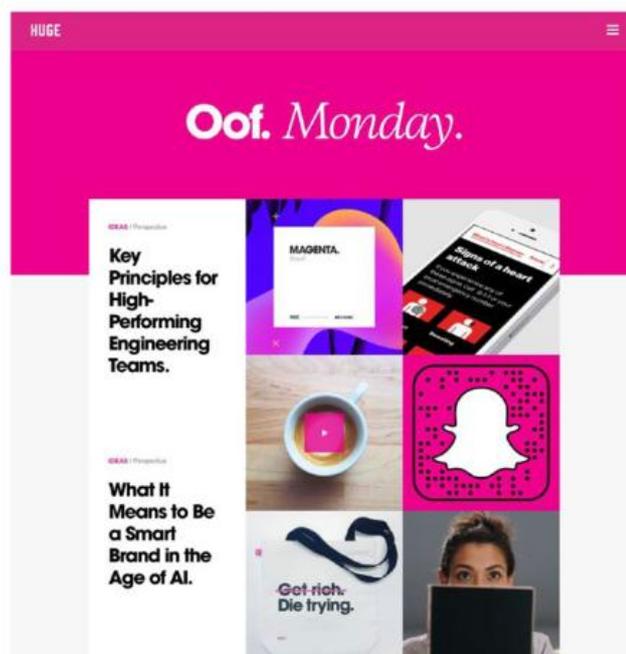
GAMBAR

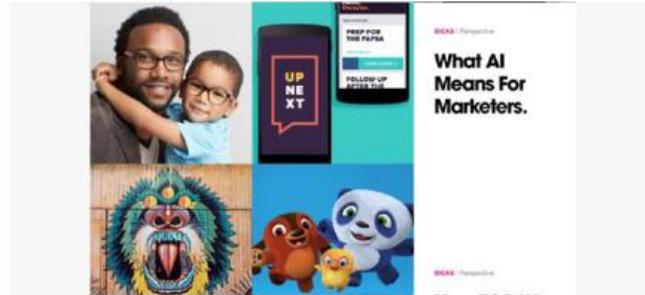


Gambar 7-6. Cara kita dapat mendefinisikan sisa desain Herokid Studios sebagai variasi dari unit dasar yang kita usulkan

7.2 HUGE

Huge adalah agensi kreatif digital internasional yang jauh lebih besar dan terkenal, serta memiliki selera desain yang kuat (Gambar 7-7). Mari kita lihat desain situs mereka.





Gambar 7-7. Tangkapan layar desain situs Huge

Sistem Font

Tampaknya Huge menggunakan sistem font logis yang cukup sederhana. Sistem ini kemungkinan dapat dipecah dan didefinisikan menjadi tiga jenis: Font Headline, Font Label, dan Font Baca. Font Headline digunakan di mana pun terdapat judul konten yang besar dan tebal dan menggunakan jenis huruf Avante Garde Bold (Gambar 7-8).

**What It
Means to Be
a Smart
Brand in the
Age of AI.**

**What AI
Means For
Marketers.**

Gambar 7-8. Contoh judul dalam desain Huge

Label Font tampaknya digunakan di mana pun terdapat informasi meta yang terkait dengan suatu konten dan jenis huruf yang digunakan adalah Arial (Gambar 7-9).

IDEAS / Perspective

IDEAS / Video

Gambar 7-9. Contoh meta informasi dalam desain Huge

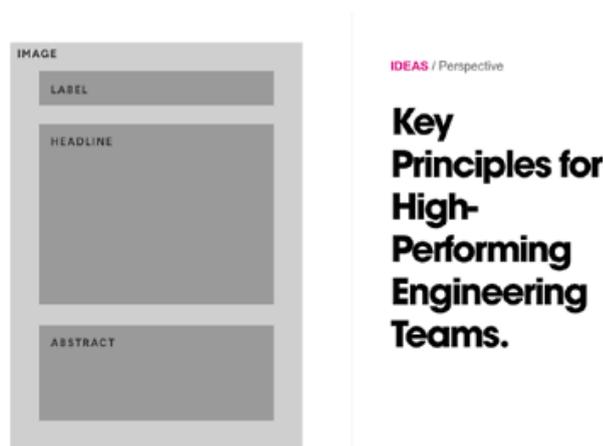
Terakhir, Reading Font digunakan untuk konten itu sendiri yang memberikan konteks. Font ini digunakan untuk abstrak artikel serta teks isi dan menggunakan jenis huruf Galaxie Copernicus Book (Gambar 7-10).



Gambar 7-10. Contoh abstrak artikel dalam desain Huges

Unit Dasar

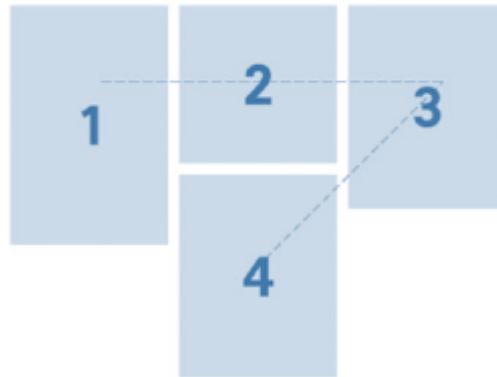
Desain Huges dapat didasarkan pada unit dasar tunggal yang cukup fleksibel (Gambar A-11).



Gambar 7-11. Cara menafsirkan ulang desain Huges dari unit dasar di bawah strategi desain modular kami

Anda mungkin mempertanyakan apakah Abstract sebenarnya merupakan bagian dari unit dasar karena hampir tidak dapat ditemukan di mana pun. Itu karena dalam kebanyakan kasus, Abstract dihilangkan; namun, Abstract diperlukan untuk area desain lainnya, yang akan Anda lihat nanti. Sebagai bagian dari desain unit dasar, lebih baik menyertakan semuanya dan menghilangkan bagian untuk variasi daripada menambahkan bagian secara kondisional untuk variasi.

Alur unit adalah air terjun. Air terjun adalah versi pola Z yang sedikit lebih rumit. Air terjun bergerak dari kiri ke kanan, lalu turun ke titik terdekat yang tersedia secara vertikal karena setiap unit memiliki tinggi yang bervariasi berdasarkan jumlah konten di dalamnya. Gambar 7-12 memberikan contoh untuk memahami alur unit ini.

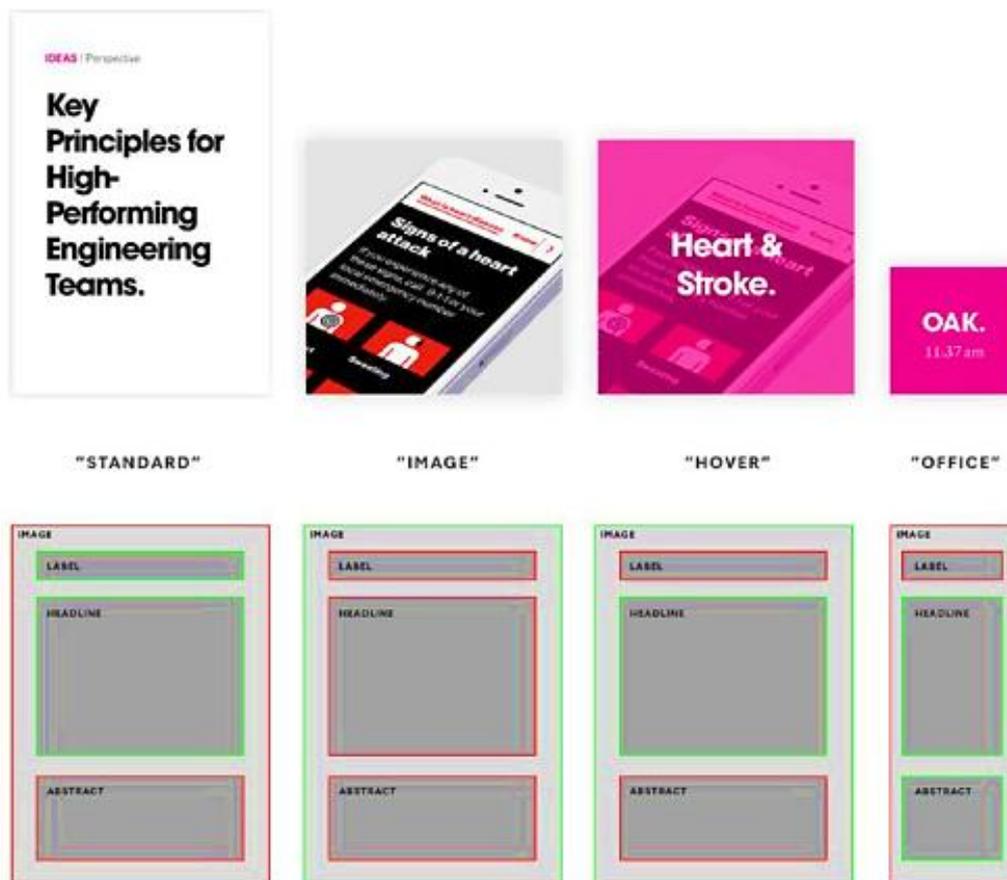


Gambar 7-12. Diagram yang mengilustrasikan aliran kartu dalam desain Huge

Seperti yang dapat Anda lihat, unit 4 mengalir di bawah unit 2 karena itu adalah posisi berikutnya yang tersedia, secara vertikal, bukan di bawah unit 1.

Variasi

Ada beberapa variasi unit dasar yang digunakan oleh Huge. Gambar 7-13 menunjukkan beberapa contoh berbeda dan bagaimana tepatnya variasi tersebut merupakan unit dasar dengan menggarisbawahi apa yang sedang terjadi dalam warna hijau, dan menggarisbawahi apa yang sedang disembunyikan dalam warna merah.



Gambar 7-13. Cara kita dapat mendefinisikan sisa desain Huge sebagai variasi dari unit dasar yang kita usulkan

7.3 iPhone 7

Mari kita lihat desain yang sedikit berbeda, yang difokuskan pada satu produk, iPhone7 (Gambar 7-14). Meskipun Apple sangat dianggap sebagai perusahaan yang berpusat pada desain, kita akan melihat bahwa desain situs mereka yang memasarkan produk mereka sebenarnya cukup sederhana jika kita mengikuti pendekatan desain modular kita.



Gambar 7-14. Tangkapan layar desain situs iPhone 7 Apple

Sistem Font

Sejak memperkenalkan jenis huruf San Francisco yang baru, Apple telah menerapkannya di mana-mana dalam produk mereka. Sistem font mereka akhirnya menjadi sangat sederhana, dan juga semantik. Dalam upaya memecah desain ini menjadi sistem yang

dirancang, tampaknya kita dapat menggunakan HTML konvensional sebagai inspirasi dengan Font Headline, Font Sub Headline, Font Paragraf, dan Font Link.

Meskipun semua font menggunakan San Francisco dengan sedikit perubahan pada ketebalan font, kita masih perlu memisahkan penerapan font berdasarkan fungsi, demi keberlanjutan sistem desain di masa mendatang (Gambar 7-15).



Gambar 7-15. Menguraikan desain situs iPhone 7 Apple untuk menciptakan sistem font yang potensial

Unit Dasar

Unit dasar di situs iPhone7 juga cukup sederhana dan familiar (Gambar 7-16).



Gambar 7-16. Cara menafsirkan ulang desain Huge dari unit dasar di bawah strategi desain modular kami Alur unit langsung dari atas ke bawah.

Variasi

Hampir tidak ada variasi yang diperlukan pada desain unit dasar untuk mencapai desain iPhone7. Semuanya dapat mengikuti dari desain yang hampir sama, selain modul video dan modul detail (Gambar 7-17).



Gambar 7-17. Contoh dari halaman iPhone 7 Apple yang menunjukkan apa saja variasi dari unit yang sama dengan strategi desain modular kami

Satu dalam Satu

Anda mungkin memperhatikan dalam analisis tentang bagaimana ketiga contoh yang tampaknya berbeda ini dapat dibangun menggunakan sistem yang dirancang secara modular, yang semuanya mungkin mengikuti kerangka kerja yang sama persis. Ini benar adanya. Tentu saja ada pandangan yang dapat memanfaatkan unit dasar yang dirancang secara berbeda; namun, sebagian besar dari apa yang dibutuhkan situs dan aplikasi modern pada awalnya adalah satu dalam desain yang sama.

Itulah kekuatan merancang sistem dibandingkan merancang hanya berdasarkan estetika.

Sebagai desainer, kita dapat merancang kerangka kerja, lalu hanya dengan memodifikasi aturan sistem, kita dapat dengan mudah mengubah tampilan dan nuansa situs seperti Huge menjadi desain iPhone7.

Ada cara lain untuk merancang unit dasar Anda, dan di sinilah kreativitas Anda sebagai desainer berperan: berpikir di luar kotak, seperti kata pepatah. Selain itu, kemampuan untuk menguji A/B variasi unit dasar Anda untuk membantu Anda menentukan desain akhir akan menguntungkan. Mendesain untuk kerangka kerja alih-alih mendesain piksel secara sembarangan akan memungkinkan Anda membuat desain yang jauh lebih berkelanjutan yang dapat ditangani secara otomatis oleh kode. Alih-alih mengharuskan desainer produksi

membuat tiruan, pembaruan desain dapat dilakukan secara instan hanya dengan beberapa penyesuaian terprogram.

DAFTAR PUSTAKA

- Basari, M. A., M., D., & Shamsudin, M. F. (2020). DOES CUSTOMER SATISFACTION MATTERS? *Journal of Undergraduate Social Science & Technology*, 2(1). ABRN Asia. 2710-6918.
- Cavanaugh, A. B., Rahmawati, E., & Putra, I. G. N. A. W. (2021). Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode User Centered Design pada Website DLU Ferry. 10(3), 1–8.
- Ferdianto. (2019). *Pengenalan User Experience Design*. Binus University.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 101.
- Galitz, W. O. (2002). *An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. The Essential Guide to User Interface Design* (p. 857). John Wiley & Sons, 2007.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. New Riders. Berkeley.
- hicu, D., del Mar Pamies, M., Ryan, G., Cross, C. (2019). Exploring the Influence of The human factor on customer satisfaction in call centres. *BRQ Business Research Quarterly* 22 (2), 83–95.
- Khatkar, S. (2019). *My 10 Step UX + UI workflow: 2019*. Uxplanet.
- Lastiansah, Sena. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media. Komputindo.
- Nabila, G., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI / UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. 231–238.
- Naser, A., Syafwandi, & Ahdi, S. (2018). Perancangan User Interface Dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), i–23.
- Pratama, B. A., Proboyekti, U., & Wijana, K. (2021). Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas. *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 4(1), 33–43.
- Savira, Y. P., Papatungan, I. V, & Suranto, B. (2020). Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus. *Automata*, 1(2), 28–29.
- Supardianto, S., & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 4(1),
- Wirawan, M. B. (2011). User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. 2(2), 1158–1166.

DESAIN UX (User Experience) dan UI (User Interface)

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

Bio Data Penulis



Penulis lahir di Semarang pada tanggal 1 Maret 1983. Penulis menempuh pendidikan Sarjana Teknik Elektro di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), lulus tahun 2004, kemudian tahun 2005 melanjutkan studi pada Magister Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB), dan melanjutkan studi pada program studi Teknologi Multimedia pada Swinburne University of Technology Australia.

Penulis sejak tahun 2010, menjadi dosen pada program studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), memiliki jabatan fungsional Lektor Kepala 700 Penulis juga seorang wirausaha di bidang toko online yang berhasil di kota Semarang dan juga aktif sebagai freelancer dalam bidang fotografi, web design dan multimedia.



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-8642-58-8 (PDF)



9 786238 642588