

Do dan Don't untuk Capai Desain Produk yang Baik

Achmad Sarjono - JATIM.XPRESS.CO.ID

Apr 12, 2022 - 18:58

The screenshot shows a presentation slide with the title "Understanding Your Users". Below the title is a row of ten diverse human faces. The main text on the slide reads: "Experience (UX) relate to having a deep understanding of users, what they need, what they , their abilities and also their limitation." Below this, there is a paragraph that is partially cut off: "start designing before understanding the foreground and background of your users, their ess model, the organis users and their users behavior, motivation, goals, it is leading you ere". At the bottom left, there is a small box with the text "ebutuhan -- Problem -- Value". The bottom left corner of the slide has the name "Al Balad" and the bottom right corner has "© 2022". On the right side of the slide, there are two small inset images: the top one shows a woman's face, and the bottom one shows a man's face wearing a headset, likely representing a user or a customer service representative.

Muhammad Asad Al Balad, pembicara pada Creative Class AICHe ITS Mahasiswa Chaper memaparkan salah satu hal yang harus dilakukan dalam mendesain produk yakni memahami pengguna

SURABAYA— Proses merancang antarmuka serta pengalaman pengguna menjadi perhatian wajib demi kepuasan pengguna. Untuk mencapai desain produk yang baik, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan.

Muhammad Asad Al Balad, Intern UX Designer di Tiket.com diundang sebagai pembicara webinar American Institute of Chemical Engineers Institut Teknologi Sepuluh Nopember (AICHe ITS) Student Chapter. Dalam kesempatan ini, pria yang akrab disapa Asad ini membahas peranan antarmuka pengguna atau user interface (UI) serta pengalaman pengguna atau kerap disebut user experience (UX) dalam suatu pengembangan produk.

Dalam Kelas Kreatif bertajuk Pengetahuan Dasar UI & UX, Asad menjelaskan bahwa produk dikatakan berhasil jika memenuhi lima tingkat yang disebut sebagai design success ladder . Lima tingkat tersebut fungsional, dapat digunakan, nyaman, menyenangkan, dan bermakna.

Image not found or type unknown



Design Success Ladder yang menjadi tolak ukur kesuksesan suatu produk

Menurut Asad, produk dapat mencapai tingkat tersebut dilakukan secara bertahap dari bawah. Mulai dari produk fungsional yang berfungsi namun masih sulit digunakan pengguna. produk bermakna yang telah menciptakan perubahan baik bagi kehidupan penggunanya.

Sehingga untuk mencapai tingkat produk yang bermakna, ungkapkan Asad, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Poin pertama dalam melakukan atau hal yang wajib dilakukan adalah memahami pengguna. “Mendesain tanpa memahami latar, perilaku, motivasi, maupun tujuan mereka (red: pengguna) tidak membawa kita kemana-mana,” tuturnya, Selasa (12/4/2022).

Meskipun manusia memiliki beragam watak dan kebiasaan, desainer harus dapat memilah mana saja profil pengguna yang sesuai dengan desain produk. Dari situ,

barulah desainer dapat melakukan pemahaman secara mendalam mengenai apa saja kebutuhan, bagaimana kemampuan dan batasan, serta apa nilai pengguna.

Selanjutnya, Asad menjelaskan, hal yang kedua adalah membuat skala prioritas dari fitur yang ingin dikembangkan. Hal ini berkaitan dengan keterbatasan sumber daya desainer dan pengembang. Anggaplah dari dua belas fitur yang diusulkan, desainer dapat memprioritaskan enam fitur utama yang mewakili kebutuhan pengguna. "Kualitas lebih utama daripada kuantitas," tegas mahasiswa Departemen Sistem Informasi ini.

Image not found or type unknown



Contoh tampilan website yang memiliki kesalahan desain.

Asad kemudian menambahkan satu poin terakhir, yakni desainer juga harus memiliki pengalaman serupa terlepas dari perangkat apapun yang dikenakan pengguna. "Misalkan pada situs pemesanan tiket pesawat, pengguna harus merasa familiar dan mendapatkan pengalaman yang sama meskipun ia memesan dari ponsel maupun komputer," terangnya.

Beralih ke hal yang tidak boleh dilakukan, Asad menjabarkan jangan pertama kali yaitu tidak boleh mengisi layar dengan informasi yang tidak relevan. Desainer harus mempertimbangkan informasi sesuai dengan tujuan pengguna, agar bisa

fokus dan tidak membuang waktu pengguna secara tepat.

Selain itu, pada jangam kedua kali, bahwa desainer tidak boleh meletakkan informasi yang menyaingi informasi utama dalam satu layar. Terlalu banyak informasi pada satu layar tak membuat pengguna bingung, namun juga membuat mereka grogi dalam menjelajahi produk.

Karenanya, seorang desainer harus memperhatikan dan menerapkan hierarki secara visual. Misalnya pada landing page, idealnya terdapat judul, call to action, hero image, dan juga social proof. "Konten diluar itu dapat dieliminasi," ungkap mahasiswa yang dua kali berhasil bawa medali dari kompetisi UX Design Pagelaran Mahasiswa Nasional bidang Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Gemastik) itu ide. (*)

Reporter: Raisa Zahra Fadila

Redaktur: Najla Lailin Nikmah