

PERBEDAAN UI DAN UX DALAM DUNIA DESIGNER

Neli Widi Astuti

neli@raharja.info

Abstrak

Banyak yang sering mendengar atau membaca tentang UI atau UX. Seorang desainer kemungkinan paham dengan kedua istilah tersebut. Tapi, banyak orang yang menganggap kedua istilah tersebut memiliki arti kata yang sama, konsep yang sama. Namun, sebenarnya kedua istilah tersebut memiliki konsep yang berbeda. Memang secara umum bisa dilihat sama. Tapi, untuk konsep dan pemikiran tentu UI dan UX memiliki pandangan yang berbeda.

Kata Kunci: UI, UX, Design

Pendahuluan

Dengan adanya artikel ini diharapkan para pembaca akan lebih memahami tentang perbedaan antara ui dan ux .Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi orang banyak dan akan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai dunia desainer ini . Mohon maaf bila penulis masih banyak kesalahan baik itu dalam bentuk penulisan maupun kosa kata .

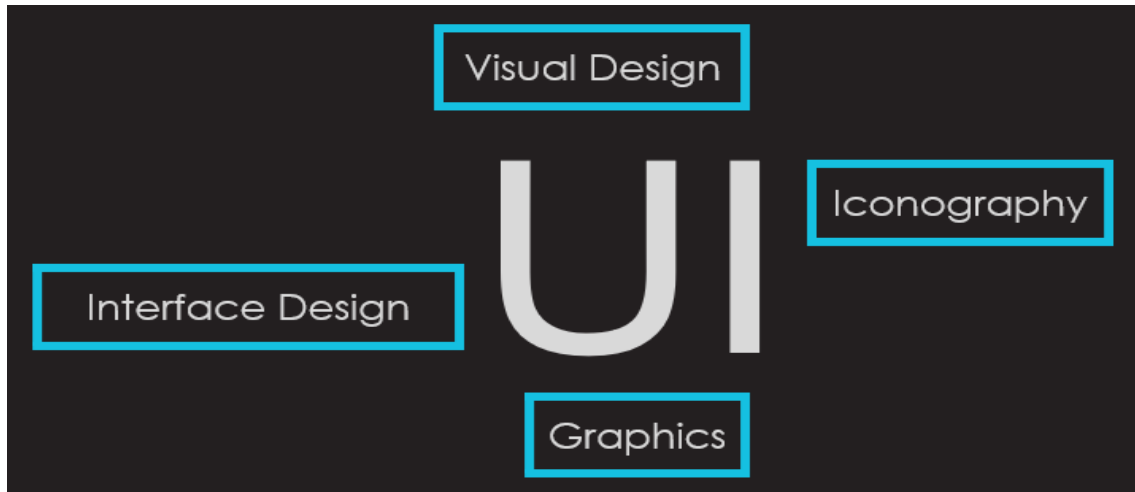
Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

Pembahasan

UI DESIGN (User Interface)



Bahasa gampangnya, UI Design adalah bagaimana suatu product yang kamu buat terlihat seperti apa. Apa yg bisa dilihat oleh mata (visible) ya itu UI Design.

UI adalah desain antarmuka untuk yang fokus kepada keindahan tampilan, pemilihan warna yang baik, komposisi warna yang pas, dan hal-hal lain yang membuat tampilan menjadi enak dipandang mata.

Pada sebuah website, desain antarmuka di implementasikan pada desain layout, desain logo, komposisi warna, typography dan lain-lain. Saat ini Flat Design dan Clean Design masih menjadi panduan kebanyakan web designer untuk membangun sebuah website.

Gambar diatas memperlihatkan ranah utama dari user interface yang terdiri dari interface design, grafis, icon, dan visual design. User interface designer akan mampu memproduksi 4 hal diatas dengan sangat baik. Tujuan utama dari UI adalah menampilkan interface yang memiliki keseragaman yang baik dari segi warna, font, gambar dll.

Untuk UI designer mereka lebih fokus pada visualisasi, coloring, dan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas dari interface yang akan digunakan oleh user. Visualisasi adalah kunci dari UI design dan fokus pada bagaimana tampilan interface yang akan

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

dipakai user bisa menjadi menarik. Penataan bentuk yang kita lihat pada user interface adalah karya seorang UI designer.

Prinsip Dasar User Interface

Berikut ini beberapa hal yang menjadi prinsip utama mendesain interface yang baik dengan memperhatikan karakteristik dari UI:

1. **Product compatibility** Sebuah aplikasi antarmuka yang harus sesuai dengan sistem aslinya. Contoh : aplikasi sistem melalui antarmuka diharapkan menghasilkan report/laporan serta informasi yang detail dan akurat dibandingkan dengan sistem manual.
2. **Task compatibility** Sebuah aplikasi antarmuka yang mampu membantu para user dalam menyelesaikan tugasnya. Sebisa mungkin user tidak dihadapkan dengan kondisi memilih dan berpikir, tapi user dihadapkan dengan pilihan yang mudah dan proses berpikir dari tugas-tugas user dipindahkan dalam aplikasi melalui antarmuka. Contoh : User hanya klik setup, tekan tombol next, next, next, finish, ok untuk menginstal suatu software.
3. **Consistency** Sebuah sistem harus sesuai dengan sistem nyata serta sesuai dengan produk yang dihasilkan. Oleh karena itu aplikasi engineer harus memperhatikan hal-hal yang bersifat konsisten pada saat merancang aplikasi khususnya antarmuka, contoh : penerapan warna, struktur menu, font, format desain yang seragam pada antarmuka di berbagai bagian, sehingga user tidak mengalami kesulitan pada saat berpindah posisi pekerjaan atau berpindah lokasi dalam menyelesaikan pekerjaan. Hal itu didasarkan pada karakteristik manusia yang mempunyai pemikiran yang menggunakan analogi serta kemampuan manusia dalam hal memprediksi. Contoh : keseragaman tampilan toolbar pada Word, Excell, PowerPoint, Access hampir sama.
4. **Simplicity** Tidak selamanya antarmuka yang memiliki menu banyak adalah antarmuka yang baik. Kesederhanaan disini lebih berarti sebagai hal yang ringkas dan

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

tidak terlalu berbelit. User lebih menyukai hal-hal yang bersifat sederhana tetapi mempunyai kekuatan/bobot.

5. Direct manipulation User berharap aplikasi yang dihadapinya mempunyai media atau tools yang dapat digunakan untuk melakukan perubahan pada antarmuka tersebut. User ingin sekali aplikasi yang dihadapannya bisa disesuaikan dengan kebutuhan, sifat dan karakteristik user tersebut. Selain itu, sifat dari user yang suka merubah atau mempunyai rasa bosan. Contoh : tampilan warna sesuai keinginan (misal pink) pada window bisa dirubah melalui desktop properties, tampilan skin winamp bisa dirubah, dll.
6. Control ,Kejadian salah ketik atau salah entry merupakan hal yang biasa bagi seorang user. Akan tetapi hal itu akan dapat mengganggu sistem dan akan berakibat sangat fatal karena salah memasukkan data 1 digit/1 karakter saja informasi yang dihasilkan sangat dimungkinkan salah. Oleh karena itu aplikasi engineer haruslan merancang suatu kondisi yang mampu mengatasi dan menanggulangi hal-hal seperti itu.
7. Flexibility Fleksibel merupakan bentuk dari dari solusi pada saat menyelesaikan masalah. Aplikasi engineer dapat membuat berbagai solusi penyelesaian untuk satu masalah. Sebagai contoh adanya menu, hotkey, atau model dialog yang lainnya.
8. Responsiveness Teknologi komputer semakin maju sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia, aplikasi yang dibangun pun harus mempunyai reaksi tanggap yang cepat terhadap perintah dari user. Hal ini didasari pada sifat manusia yang semakin dinamis / tidak mau menunggu.
9. Invisible Technology Secara umum, user mempunyai keingintahuan sebuah kecanggihan dari aplikasi yang digunakannya. Untuk itu aplikasi yang dibuat hendaknya mempunyai kelebihan yang tersembunyi. Contoh : sebuah aplikasi mempunyai voice recognize sebagai media inputan, pengolah kata yang dilengkapi dengan language translator.
10. Ease Of Learning And Ease Of Use Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi hanya dengan memandangi atau belajar beberapa jam saja. Kemudahan dalam

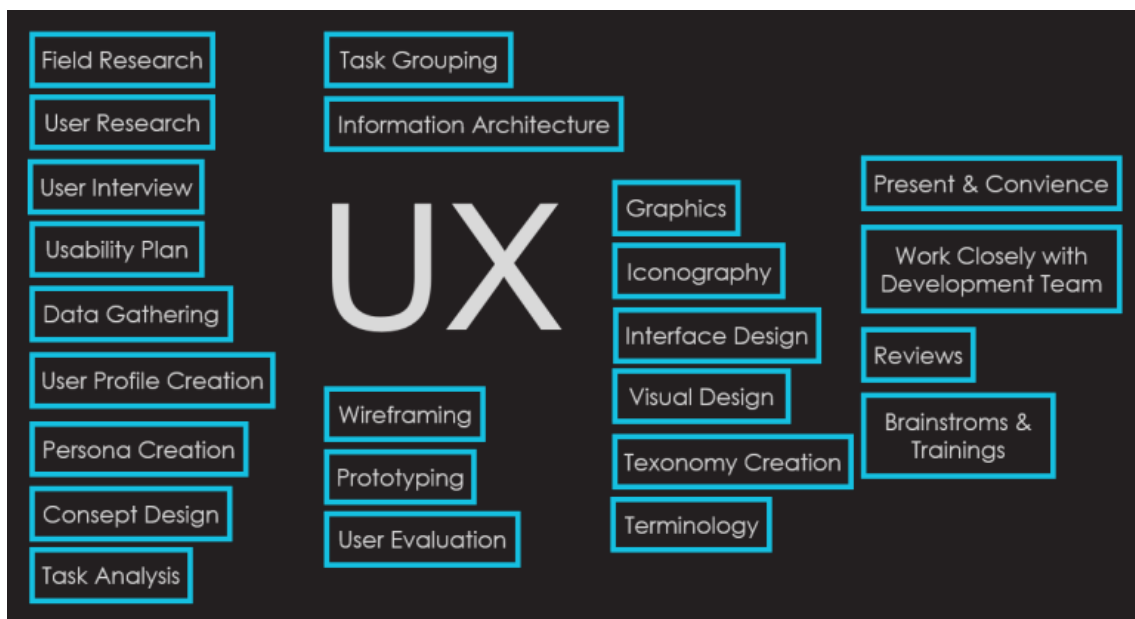
Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

memahami icon, menu-menu, alur data aplikasi, dsb. Sesudah mempelajari, user dengan mudah dan cepat menggunakan aplikasi tersebut

UX DESIGN (User Experience)



UX adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk. UX lebih fokus kepada hal-hal yang bersifat fungsionalitas, memudahkan pengalaman pengguna dalam menggunakan setiap komponen yang ada pada website. Ibarat sebuah meja makan di sebuah restoran yang menempatkan pisau di sebelah kanan dan garpu di sebelah kiri, karena kebanyakan orang akan memotong makanan dengan memegang pisau di sebelah kanan, sedangkan garpu digunakan untuk menahan gesekan terhadap objek makanan di sisi kiri.

Segala sesuatu yang memudahkan bagi pengguna harus bisa ditangkap oleh seorang UX Designer agar pengguna semakin nyaman ketika menjelajahi konten yang disajikan, sehingga tujuan dari bisnis Anda dapat tercapai.

Lalu bahasa gampangnya UX Design adalah proses untuk membuat product yang telah kita buat menjadi mudah untuk digunakan dan tidak membingungkan ketika digunakan oleh user.

User experience memiliki ranah yang lebih luas dari UI, karena ranah UX ini dimulai dengan research pasar sampai kemudian diimplementasi kedalam sebuah interface.

Perbedaan UX dan UI

Banyak orang yang salah kaprah bahwa UI sama UX itu adalah suatu hal yang sama. Pada faktanya UX dan UI itu berbeda, namun satu sama lain saling berhubungan.

Pada dasarnya, User Experience adalah tentang “memahami penggunamu”. Tujuan UX adalah mencari tahu siapa mereka, apa yang mereka capai dan apa cara terbaik bagi mereka untuk melakukan “sesuatu”.

UX berkonsentrasi pada bagaimana sebuah produk terasa dan apakah itu memecahkan masalah bagi pengguna.

Sedangkan User Interface adalah bagaimana suatu website atau aplikasi yang kamu buat terlihat dan berbentuk seperti apa. Hal tersebut mencakup Layout (tata letak), Visual Design (desain visual) dan Branding.

Keduanya Merupakan Bagian dari Human Computer Interaction

Meski UI dan UX Design adalah komponen yang berbeda, keduanya masih memiliki kesamaan, yakni merupakan bagian dari Human Computer Interaction (HCI). Saat seseorang menggeser mouse, menekan keyboard, atau menggeser layar smartphone, sebetulnya mereka telah melakukan interaksi dengan komputer.

Semakin canggih teknologi yang berkembang, interaksi manusia dengan komputer pun akan semakin menarik dan terkesan natural. Contoh sederhananya adalah fitur personal assistant pada smartphone yang memungkinkan Anda untuk “berbicara” dengan perangkat Anda. Nah, demi meningkatkan interaksi antara manusia dan perangkat komputer, kita harus membuat komputer yang lebih mudah digunakan untuk manusia dan

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

menciptakan desain yang ramah pengguna. Di sinilah UI dan UX Design masuk dan berperan penting terhadap HCI.

Tujuan Penerapan UI dan UX Design

Visualisasi merupakan kunci dari UI Design. Tujuan utama dari penerapan UI Design adalah menampilkan desain interface dengan keseragaman dan konsistensi yang baik, mulai dari segi font, warna, gambar, dan sebagainya.

Dengan desain interface yang seragam dan konsisten, pengguna diharapkan dapat lebih tertarik untuk menggunakan suatu website.

Sementara itu, tujuan utama dari UX Design adalah membuat suatu website atau aplikasi jadi lebih mudah digunakan oleh user. UX Design dituntut untuk menjadi “jembatan” agar UI Design mampu bekerja sama dengan sistem.

Ia harus memastikan bahwa setiap langkah demi langkah berjalan jelas dan logis. Tentunya diperlukan pemahaman yang baik akan kebutuhan dan kebiasaan pengguna terhadap website.

UX Design Memiliki Ranah yang Lebih Luas

Karena fungsinya tersebut, UX Design memiliki ranah yang cenderung lebih luas dari UI Design. Idealnya, UX Design dimulai dengan riset audiensi hingga akhirnya kebiasaan audiensi tersebut diimplementasikan ke dalam sebuah interface atau UI Design. UX Design adalah “alasan” mengapa UI Design menghasilkan desain tertentu pada interface mereka.

Misalnya, pada desain interface suatu website, Anda melihat sebuah tombol sign up berwarna hijau yang diletakkan di bagian kanan halaman. Tombol tersebut berada di dalam sebuah gambar dengan background cukup kontras.

Jika Anda memutuskan untuk menge-klik tombol tersebut, artinya UX Design telah berhasil menyesuaikan mindset dengan perilaku pengguna.

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

Penutup

UI & UX itu adalah hal yang berbeda tapi saling terkait. Dan tugas dari UI/UX Designer sendiri bukan berarti dia cuma bisa membuat design suatu aplikasi atau website yang keren, ciamik dan bagus. Tapi bagaimana dia memecahkan suatu masalah, membuat aplikasi tersebut terlihat simple, dan mudah untuk digunakan.

Referensi

- indosmartdigital.com/artikel-46-memahami-perbedaan-user-interface-ui-dan-user-experience-ux.html
- saibumi.com/artikel-81127-memahami-perbedaan-user-interface-ui-dan-user-experience-ux.html
- medium.com/surabayadev/apa-sih-perbedaanya-ui-ux-sharing-pengalaman-pribadi-tentang-pertama-kali-belajar-ui-ux-design-ed61e183cab1
- dumetschool.com/blog/Perbedaan-UI-dan-UX
- belajarkoding.net/apa-itu-user-experience-ux-dan-user-interface-ui/

Biografi



Assalamualikum nama saya neli widi astuti biasa dipanggil neli umur saya sekarang saya lahir ditahun 1996, saya salah satu mahaiswa dari perguruan tinggi swasta yang ada ditangerang dan sedang menempuh semester 6 ,kegiatan saya sehari hari sekarang hanya menjadi mahasiswa kelas reguller dan menjalankan bisnis online shop yang sudah berjalan sejak tahun 2016.

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarakan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org