

Dr. Nur Idil Fitri Idris, S.Kom.,M.Pd  
Yuliana, S.Pd.,M.Pd



# Implementasi **UI/UX** untuk Pengembang **Web & Mobile Design**

# IMPLEMENTASI UI/UX UNTUK PENGEMBANG WEB & MOBILE DESIGN

Dr. Nur Idil Fitri Idris, S.Kom.,M.Pd  
Yuliana, S.Pd.,M.Pd



**Tahta Media Group**

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### **Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# IMPLEMENTASI UI/UX UNTUK PENGEMBANG WEB & MOBILE DESIGN

Penulis:

Dr. Nur Idil Fitri Idris, S.Kom.,M.Pd  
Yuliana, S.Pd.,M.Pd

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Tahta Media

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

vi, 110, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN : 978-623-147-780-4

Cetakan Pertama:

Maret 2025

Hak Cipta 2025, Pada Penulis

---

Isi diluar tanggung jawab percetakan

---

**Copyright © 2025 by Tahta Media Group**

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP**

**(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)**

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan buku berjudul **"Implementasi UI/UX untuk Pengembang Web & Mobile Design "**. Buku ini disusun sebagai panduan komprehensif untuk desainer, pengembang, akademisi, maupun praktisi yang ingin mendalami prinsip, proses, dan teknologi terbaru dalam dunia User Interface (UI) dan User Experience (UX).

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan sistem dan perangkat digital. Dalam konteks ini, desain UI/UX tidak lagi sekadar soal estetika, tetapi juga menjadi faktor kunci dalam menciptakan pengalaman yang intuitif, inklusif, dan berkelanjutan. Buku ini hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan menyajikan pembahasan yang mendalam mulai dari prinsip dasar desain UI/UX, teknik penelitian pengguna, hingga integrasi teknologi terkini seperti Artificial Intelligence (AI), Augmented Reality (AR), dan Voice User Interface (VUI).

Kami juga menyertakan studi kasus aplikasi populer, panduan praktis untuk memulai proyek UI/UX, serta wawasan tentang etika dan keberlanjutan dalam desain. Dengan pendekatan ini, kami berharap pembaca tidak hanya memahami konsep teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam dunia kerja.

Penyusunan buku ini tidak lepas dari kontribusi berbagai pihak yang telah memberikan masukan, saran, dan dukungan selama proses penulisan. Untuk itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyelesaian buku ini.

Kami menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami membuka diri terhadap kritik dan saran dari pembaca demi penyempurnaan di masa mendatang. Harapan kami, buku ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi yang bermanfaat bagi pengembangan profesionalisme dalam bidang UI/UX.

Selamat membaca, semoga bermanfaat!

Makassar Maret 2025

Tim Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	v
BAGIAN I PENGANTAR UI/UX .....	1
BAB 1 MEMAHAMI UI/UX.....	2
1.1    Pengertian UI/UX .....	2
1.2    Perbedaan UI dan UX .....	3
1.3    Peran UI/UX dalam Produk Digital .....	3
1.4    Pendekatan Berbasis Pengguna (User-Centered Design).....	4
1.5    Studi Kasus: Pentingnya UI/UX .....	4
1.6    Kesimpulan Bab .....	5
BAB 2 SEJARAH DAN PERKEMBANGAN UI/UX .....	6
2.1    Awal Mula Konsep UI/UX.....	6
2.2    Evolusi UI/UX di Era Digital.....	6
2.3    Tren Modern dalam UI/UX.....	7
2.4    Tokoh Penting dalam Perkembangan UI/UX.....	8
2.5    Masa Depan UI/UX .....	8
2.6    Kesimpulan Bab .....	9
BAB 3 PRINSIP DASAR UI/UX.....	10
3.1    Usability, Accessibility, dan Desirability .....	10
3.2    Prinsip Estetika Desain .....	11
3.3    Heuristik Nielsen dalam Desain.....	11
BAGIAN II PROSES DESAIN UI/UX.....	13
BAB 4 PENELITIAN PENGGUNA.....	14
4.1    Teknik Penelitian Pengguna .....	14
4.2    Persona dan User Journey .....	15
4.3    Menganalisis Kebutuhan dan Perilaku Pengguna .....	16
BAB 5 PERANCANGAN DESAIN .....	17
5.1    Membuat Wireframe dan Prototype .....	17
5.2    Tools untuk Desain UI/UX.....	18
5.3    Desain Interaksi (Interaction Design) .....	18
BAB 6 PENGUJIAN DAN ITERASI.....	20
6.1    Metode Usability Testing .....	20
6.2    Analisis Feedback Pengguna.....	21

6.3	Iterasi Desain Berbasis Data .....	22
BAGIAN III TREN DAN TEKNOLOGI TERKINI.....		23
BAB 7 TREN UI/UX TAHUN 2024.....		24
7.1	Desain Minimalis dan Micro-Interaction .....	24
7.2	Dark Mode dan Personalisasi Antarmuka .....	25
7.3	Integrasi AI dan Machine Learning dalam UI/UX.....	25
BAB 8 TEKNOLOGI UNTUK UI/UX.....		27
8.1	Realitas Virtual (VR) dan Augmented Reality (AR).....	27
8.2	Desain Berbasis Suara (VUI: Voice User Interface) .....	28
8.3	Internet of Things (IoT) dan Antarmuka Fisik .....	29
BAB 9 ETIKA DAN KEBERLANJUTAN DALAM DESAIN.....		30
9.1	Desain Inklusif dan Aksesibilitas .....	30
9.2	Privasi Pengguna dan Pengumpulan Data.....	31
9.3	Peran UI/UX dalam Keberlanjutan Digital .....	31
BAGIAN IV STUDI KASUS DAN PRAKTIK.....		34
BAB 10 STUDI KASUS .....		35
10.1	Analisis Desain Aplikasi Populer.....	35
10.2	Keberhasilan dan Kegagalan dalam Implementasi UI/UX .....	36
Prototipe yang Dibuat .....		74
BAB 11 PANDUAN PRAKTIS UNTUK PROYEK UI/UX .....		101
11.1	Membuat Project UI/UX dari Nol.....	101
11.2	Manajemen Tim dan Kolaborasi dengan Developer .....	102
11.3	Tips Sukses Menjadi Desainer UI/UX Profesional .....	103
BAB 12 REFERENSI TAMBAHAN.....		105
12.1	Buku, Artikel, dan Sumber Online tentang UI/UX .....	105
12.2	Komunitas UI/UX dan Peluang Networking .....	106
12.3	Sertifikasi dan Kursus Online untuk Desainer UI/UX.....	106
DAFTAR PUSTAKA .....		108
BIOGRAFI PENULIS.....		109

# **BAGIAN I**

# **PENGANTAR UI/UX**

# BAB 1

## MEMAHAMI UI/UX

### 1.1 PENGERTIAN UI/UX

#### Apa itu UI (User Interface)?

User Interface (UI) adalah aspek visual dan interaktif dari sebuah produk digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak atau sistem. UI mencakup elemen seperti tombol, menu, ikon, warna, tipografi, dan layout.

#### Contoh UI:

- Tombol "Login" di aplikasi.
- Menu dropdown di situs web.
- Ikon berbentuk amplop untuk pesan.

#### Tujuan Utama UI:

- Membuat antarmuka yang menarik dan intuitif.
- Memastikan elemen visual konsisten dan mendukung branding.

#### Apa itu UX (User Experience)?

User Experience (UX) mengacu pada pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Ini mencakup bagaimana perasaan pengguna, apakah mereka dapat mencapai tujuan mereka, dan seberapa mudah pengalaman tersebut.

#### Komponen Utama UX:

1. Kemudahan Penggunaan: Apakah produk mudah dipahami?
2. Efisiensi: Seberapa cepat pengguna bisa menyelesaikan tugas?
3. Kepuasan: Apakah pengguna puas dengan interaksi mereka?

#### Tujuan Utama UX:

- Memberikan pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan.
- Mengurangi hambatan dalam penggunaan.

## 1.2 PERBEDAAN UI DAN UX

Tabel Perbandingan UI dan UX

Aspek	User Interface (UI)	User Experience (UX)
Fokus Utama	Tampilan visual dan elemen antarmuka.	Pengalaman keseluruhan pengguna.
Dimensi	Estetika, konsistensi desain.	Efisiensi, kemudahan, dan kepuasan.
Tugas Utama	Membuat desain antarmuka yang menarik.	Menyediakan solusi untuk kebutuhan pengguna.
Hasil Akhir	Mockup, prototype desain visual.	Pengalaman nyata yang dirasakan pengguna.

## 1.3 PERAN UI/UX DALAM PRODUK DIGITAL

### Mengapa UI/UX Penting?

1. Meningkatkan Kepuasan Pengguna:
  - o Produk yang dirancang dengan baik memudahkan pengguna untuk mencapai tujuannya.
  - o Contoh: Aplikasi belanja online yang mudah digunakan akan meningkatkan pembelian.
2. Meningkatkan Loyalitas Pengguna:
  - o Pengalaman yang baik membuat pengguna lebih cenderung kembali.
  - o Contoh: Netflix dengan antarmuka sederhana dan rekomendasi personal.
3. Memaksimalkan Efisiensi Bisnis:
  - o Desain UI/UX yang baik mengurangi kebutuhan untuk pelatihan atau dukungan teknis.
  - o Contoh: Sistem CRM yang mudah dipahami meningkatkan produktivitas tim.
4. Menonjol di Pasar Kompetitif:
  - o Produk dengan UI/UX unggul lebih menarik perhatian dibandingkan kompetitor.

- Contoh: Antarmuka intuitif Apple menjadi salah satu kekuatan utama merek.

## **1.4 PENDEKATAN BERBASIS PENGGUNA (USER-CENTERED DESIGN)**

User-Centered Design (UCD) adalah proses desain yang berfokus pada kebutuhan, tujuan, dan perilaku pengguna. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap aspek desain dirancang untuk memberikan nilai kepada pengguna.

Tahapan UCD:

1. Penelitian Pengguna: Mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna melalui survei, wawancara, atau observasi.
2. Desain: Membuat wireframe dan prototype berdasarkan wawasan dari penelitian.
3. Pengujian: Menguji prototype dengan pengguna untuk mendapatkan feedback.
4. Iterasi: Menyesuaikan desain berdasarkan hasil pengujian.

## **1.5 STUDI KASUS: PENTINGNYA UI/UX**

### **Studi Kasus 1: Gojek**

Masalah: Pengguna mengalami kesulitan memesan layanan karena antarmuka yang rumit.

#### **Solusi UI/UX:**

- Menyederhanakan menu dengan ikon intuitif.
- Menambahkan fitur pencarian cepat. Hasil: Penggunaan aplikasi meningkat secara signifikan, dan waktu pemesanan menjadi lebih cepat.

### **Studi Kasus 2: Instagram**

Masalah: Pengguna merasa antarmuka tidak responsif di berbagai perangkat.

#### **Solusi UI/UX:**

- Mengoptimalkan desain untuk layar kecil.
- Memastikan konsistensi elemen visual di seluruh perangkat. Hasil: Loyalitas pengguna meningkat, dan aplikasi menjadi salah satu yang paling populer.

## **1.6 KESIMPULAN BAB**

- UI dan UX adalah elemen penting dalam pengembangan produk digital.
- UI berfokus pada aspek visual dan antarmuka, sementara UX lebih menitikberatkan pada pengalaman pengguna.
- Kombinasi UI/UX yang baik menghasilkan produk yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan.

# BAB 2

# SEJARAH DAN PERKEMBANGAN UI/UX

## 2.1 AWAL MULA KONSEP UI/UX

### 2.1.1 Konsep Dasar Pengalaman Pengguna

Pemikiran tentang pengalaman pengguna telah ada sebelum era komputer modern. Pada awal abad ke-20, pendekatan desain berfokus pada efisiensi dan kenyamanan manusia dalam menggunakan alat-alat kerja.

Tokoh Kunci:

- Frederick W. Taylor: Melalui *Scientific Management*, Taylor memperkenalkan efisiensi kerja yang menjadi dasar untuk ergonomi modern.
- Henry Dreyfuss: Dalam bukunya *Designing for People*, ia menekankan pentingnya desain yang fokus pada kebutuhan manusia.

### 2.1.2 Munculnya Komputasi Interaktif

Perkembangan komputasi pada tahun 1960-an membuka jalan bagi konsep interaksi antara manusia dan mesin:

- 1963: Ivan Sutherland menciptakan *Sketchpad*, alat desain komputer pertama yang menggunakan input grafis.
- 1968: Douglas Engelbart memperkenalkan mouse komputer dan antarmuka berbasis grafis pada *The Mother of All Demos*.

## 2.2 EVOLUSI UI/UX DI ERA DIGITAL

### 2.2.1 Era Komputasi Personal (1980-an)

Komputer pribadi (PC) mulai menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, yang membawa fokus pada antarmuka yang lebih mudah digunakan:

- Apple Macintosh (1984): Mengubah standar dengan Graphical User Interface (GUI) berbasis ikon, menu, dan pointer.
- Microsoft Windows (1985): Memperkenalkan sistem operasi berbasis GUI yang lebih luas.

Ciri utama era ini:

- Desain berorientasi grafis untuk menggantikan antarmuka berbasis teks.
- Pentingnya panduan visual dan konsistensi dalam elemen desain.

### **2.2.2 Era Web (1990-an)**

Internet membuka dimensi baru dalam UI/UX dengan kebutuhan untuk mendesain situs web:

- HTML dan CSS (1993): Membentuk standar desain web awal.
- Desain Web Responsif (Responsive Design): Dimulai oleh Ethan Marcotte (2010), untuk menyesuaikan antarmuka di berbagai ukuran perangkat.

Ciri utama era ini:

- Desain berbasis aksesibilitas untuk web.
- Fokus pada kecepatan dan pengalaman navigasi.

### **2.2.3 Era Mobile (2000-an)**

Smartphone menjadi perangkat utama untuk berinteraksi dengan teknologi, mendorong desain yang lebih personal dan efisien:

- Apple iPhone (2007): Memperkenalkan layar sentuh dengan desain antarmuka yang intuitif.
- Google Material Design (2014): Menstandarkan desain aplikasi dengan panduan estetika yang jelas.

Ciri utama era ini:

- Desain minimalis dan fokus pada elemen sentuh.
- Tren *flat design* menggantikan elemen skeuomorfik.

## **2.3 TREN MODERN DALAM UI/UX**

### **2.3.1 Desain Berbasis Data**

Pengumpulan data pengguna kini menjadi fondasi dalam desain UI/UX, memungkinkan personalisasi:

- A/B Testing: Menguji berbagai versi desain untuk melihat mana yang lebih efektif.
- Heatmap Tracking: Memahami perilaku pengguna di antarmuka.

### 2.3.2 Desain untuk Inklusivitas

Desain modern menekankan aksesibilitas untuk semua pengguna, termasuk yang memiliki keterbatasan:

- WCAG (Web Content Accessibility Guidelines): Standar global untuk membuat antarmuka lebih inklusif.

### 2.3.3 Integrasi Teknologi Baru

Teknologi seperti AI dan AR/VR memperluas cakupan desain UI/UX:

- Voice User Interface (VUI): Desain untuk perangkat berbasis suara seperti Google Assistant atau Alexa.
- Mixed Reality Interfaces: Untuk pengalaman interaktif yang menggabungkan dunia nyata dan virtual.

## 2.4 TOKOH PENTING DALAM PERKEMBANGAN UI/UX

1. Donald Norman (*The Design of Everyday Things*): Pelopor istilah "User Experience" dan pentingnya desain yang intuitif.
2. Jakob Nielsen (Heuristic Evaluation): Mengembangkan prinsip evaluasi kegunaan antarmuka.
3. Steve Jobs: Mengintegrasikan desain dan teknologi menjadi pengalaman yang berkesan.

## 2.5 MASA DEPAN UI/UX

### 2.5.1 Kecerdasan Buatan (AI) dalam Desain

- AI membantu menciptakan desain otomatis dan personalisasi berdasarkan data pengguna.
- Contoh: Sistem rekomendasi Netflix dan Amazon.

### 2.5.2 Integrasi Multimodal

Desain antarmuka yang mendukung berbagai metode interaksi seperti suara, gerakan, dan sentuhan.

### 2.5.3 Keberlanjutan dalam Desain

Fokus pada pengurangan dampak lingkungan melalui desain produk digital yang lebih efisien dan hemat sumber daya.

## **2.6 KESIMPULAN BAB**

- UI/UX telah berkembang dari antarmuka berbasis teks menjadi pengalaman digital yang kompleks dan personal.
- Setiap era membawa inovasi yang signifikan, dari GUI hingga teknologi berbasis AI.
- Masa depan UI/UX akan terus ditentukan oleh kebutuhan pengguna, teknologi baru, dan pendekatan berbasis inklusivitas serta keberlanjutan.

# BAB 3

## PRINSIP DASAR UI/UX

Pada bab ini akan dibahas konsep-konsep dasar dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX), termasuk usability, accessibility, desirability, prinsip estetika desain, serta penerapan Heuristik Nielsen dalam desain. Bab ini bertujuan untuk memberikan pemahaman teoritis yang mendalam tentang prinsip-prinsip yang mendasari pengembangan desain UI/UX yang efektif dan efisien.

### 3.1 USABILITY, ACCESSIBILITY, DAN DESIRABILITY

Usability mengacu pada sejauh mana suatu desain antarmuka dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan dengan tingkat kepuasan tertentu. Komponen utama usability meliputi:

- **Learnability:** Seberapa mudah pengguna dapat mempelajari penggunaan sistem.
- **Efficiency:** Tingkat kecepatan pengguna menyelesaikan tugas setelah mempelajari sistem.
- **Memorability:** Kemampuan pengguna untuk mengingat cara menggunakan sistem setelah beberapa waktu.
- **Error Recovery:** Kemudahan pengguna dalam mencegah atau mengatasi kesalahan.
- **Satisfaction:** Tingkat kenyamanan atau kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem.

Accessibility berkaitan dengan kemampuan antarmuka untuk dapat digunakan oleh semua orang, termasuk pengguna dengan kebutuhan khusus. Prinsip ini mencakup:

- **Perbedaan Warna:** Menggunakan kontras warna yang cukup untuk memudahkan pengguna dengan gangguan penglihatan.

- Navigasi Alternatif: Menyediakan opsi navigasi seperti keyboard navigation atau text-to-speech.
- Standar WCAG (Web Content Accessibility Guidelines): Mengacu pada panduan untuk memastikan aksesibilitas konten web.

Desirability berfokus pada aspek emosional dari desain, yaitu bagaimana pengguna merasa terhubung dengan antarmuka melalui elemen estetika dan pengalaman. Faktor-faktor desirability meliputi:

- Tampilan visual yang menarik.
- Konsistensi dalam elemen desain.
- Personalisasi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.

### 3.2 PRINSIP ESTETIKA DESAIN

Prinsip estetika dalam UI/UX berfokus pada penyajian desain yang menarik secara visual dan fungsional. Prinsip ini melibatkan:

1. Keseimbangan (Balance): Distribusi elemen visual yang harmonis, baik secara simetris maupun asimetris.
2. Keseimbangan Hierarki Visual: Penekanan pada elemen-elemen penting melalui ukuran, warna, atau posisi.
3. Kesederhanaan (Simplicity): Menghindari desain yang rumit untuk meningkatkan fokus pada tujuan utama pengguna.
4. Konsistensi (Consistency): Menggunakan elemen desain yang seragam dalam seluruh antarmuka.
5. Kontras (Contrast): Memberikan perbedaan yang jelas antara elemen untuk memudahkan pembacaan dan navigasi.

Estetika desain tidak hanya menambah daya tarik, tetapi juga memengaruhi persepsi pengguna terhadap kualitas dan kepercayaan terhadap produk.

### 3.3 HEURISTIK NIELSEN DALAM DESAIN

Heuristik Nielsen adalah prinsip-prinsip yang dirancang untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain UI/UX. Prinsip ini terdiri dari 10 aturan utama:

1. Visibility of System Status: Sistem harus selalu memberi tahu pengguna tentang apa yang sedang terjadi.

2. Match Between System and the Real World: Sistem harus menggunakan bahasa, istilah, dan konsep yang familiar bagi pengguna.
3. User Control and Freedom: Memberikan fleksibilitas kepada pengguna, seperti fitur undo dan redo.
4. Consistency and Standards: Menggunakan konvensi desain yang sudah dikenal oleh pengguna.
5. Error Prevention: Merancang antarmuka yang meminimalkan risiko kesalahan.
6. Recognition Rather Than Recall: Informasi penting sebaiknya dapat dikenali, bukan diingat.
7. Flexibility and Efficiency of Use: Menyediakan fitur untuk pengguna pemula dan mahir.
8. Aesthetic and Minimalist Design: Menampilkan informasi yang relevan saja.
9. Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors: Menyediakan pesan kesalahan yang jelas dan panduan pemecahannya.
10. Help and Documentation: Menyediakan bantuan atau dokumentasi yang mudah diakses jika diperlukan.

Prinsip-prinsip ini membantu memastikan bahwa desain UI/UX tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan.

Bab ini mengintegrasikan elemen-elemen teori dan panduan praktis yang relevan dalam mendesain antarmuka pengguna. Pemahaman yang mendalam terhadap prinsip-prinsip ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk membangun desain UI/UX yang berkualitas tinggi.

# BAB 12

## REFERENSI TAMBAHAN

Bab ini menyajikan referensi tambahan yang bermanfaat bagi desainer UI/UX, termasuk buku, artikel, sumber online, komunitas, serta sertifikasi dan kursus online. Referensi ini dirancang untuk memperkaya wawasan dan meningkatkan keterampilan dalam desain UI/UX.

### 12.1 BUKU, ARTIKEL, DAN SUMBER ONLINE TENTANG UI/UX

#### 11.1.1 Buku UI/UX yang Direkomendasikan

1. "Don't Make Me Think" oleh Steve Krug
  - o Panduan praktis tentang usability dan cara menciptakan antarmuka yang intuitif.
2. "The Design of Everyday Things" oleh Don Norman
  - o Membahas prinsip desain yang berpusat pada pengguna.
3. "Lean UX" oleh Jeff Gothelf dan Josh Seiden
  - o Fokus pada pendekatan kolaboratif dalam desain dan iterasi berbasis data.
4. "Hooked: How to Build Habit-Forming Products" oleh Nir Eyal
  - o Menjelaskan cara mendesain produk yang membangun keterlibatan pengguna.
5. "Seductive Interaction Design" oleh Stephen Anderson
  - o Mengupas cara menciptakan desain yang menarik secara emosional.

#### 12.1.2 Artikel dan Blog

- Smashing Magazine: Artikel tentang tren desain, studi kasus, dan panduan teknis.
- UX Collective: Komunitas penulis yang berbagi wawasan UI/UX melalui Medium.
- Nielsen Norman Group (NNG): Penelitian dan panduan mendalam tentang usability dan pengalaman pengguna.

- Awwwards Blog: Inspirasi desain UI dengan sorotan pada kreativitas dan inovasi.

### **12.1.3 Sumber Online**

- Dribbble: Platform untuk berbagi karya desain dan mendapatkan inspirasi.
- Behance: Portofolio desainer dari berbagai disiplin, termasuk UI/UX.
- Google Design: Panduan desain, alat, dan praktik terbaik dari Google.

## **12.2 KOMUNITAS UI/UX DAN PELUANG NETWORKING**

### **12.2.1 Komunitas Online**

1. Designership: Komunitas global untuk desainer UI/UX yang menawarkan dukungan profesional.
2. UX Mastery Community: Forum untuk berdiskusi dan belajar tentang desain pengalaman pengguna.
3. Reddit (r/UI\_Design dan r/UserExperience): Subreddit untuk berbagi wawasan, mendapatkan feedback, dan berdiskusi tentang UI/UX.

### **12.2.2 Acara dan Meetups**

1. UX Indonesia: Acara lokal dan komunitas untuk desainer UI/UX di Indonesia.
2. Interaction Design Association (IxDA): Organisasi global dengan meetup lokal untuk berjejaring.
3. Adobe Max: Konferensi tahunan yang menyoroti inovasi desain.

### **12.2.3 Platform Networking**

- LinkedIn: Bergabung dengan grup desain UI/UX untuk membangun jaringan profesional.
- Slack Channels: Grup seperti Designer Hangout menyediakan ruang diskusi dan kolaborasi.

## **12.3 SERTIFIKASI DAN KURSUS ONLINE UNTUK DESAINER UI/UX**

### **12.3.1 Kursus UI/UX Online**

1. Coursera
  - "Google UX Design Professional Certificate" Kursus komprehensif dari Google yang mencakup dasar-dasar UX, prototyping, dan pengujian.

- "Interaction Design Specialization" oleh UC San Diego Kursus mendalam tentang interaksi pengguna dengan sistem digital.
- 2. Udemy
  - "User Experience Design Fundamentals" Kursus untuk pemula tentang dasar-dasar desain UX.
  - "Figma UI/UX Design Essentials" Panduan untuk menguasai Figma sebagai alat desain utama.
- 3. LinkedIn Learning
  - "UX Foundations: Interaction Design" Kursus yang mengajarkan dasar-dasar desain interaksi.
- 4. EdX
  - "Human-Computer Interaction" oleh Georgia Tech Kursus tentang prinsip interaksi manusia-komputer.

### **12.3.2 Sertifikasi UI/UX**

1. Nielsen Norman Group (NNG UX Certification) Sertifikasi bergengsi di bidang UX, mencakup berbagai aspek seperti usability, desain interaksi, dan penelitian pengguna.
2. Interaction Design Foundation (IDF) Sertifikasi dengan modul-modul mendalam yang berfokus pada teori dan praktik UI/UX.
3. Adobe Certified Professional Sertifikasi untuk desainer yang mahir menggunakan Adobe XD.

Referensi tambahan yang disajikan dalam bab ini memberikan akses ke sumber daya penting untuk mendukung pengembangan keterampilan dan karier di bidang UI/UX. Dengan memanfaatkan buku, artikel, komunitas, dan sertifikasi yang tersedia, desainer dapat terus belajar, berjejaring, dan meningkatkan keahlian mereka dalam menciptakan pengalaman pengguna yang unggul. Bab ini menutup panduan dengan memastikan desainer memiliki akses ke alat dan wawasan untuk kesuksesan jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adobe Inc. (n.d.). *Adobe Design Resources*. Retrieved from <https://www.adobe.com/design.html>.
- Anderson, S. (2011). *Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences*. New Riders.
- Eyal, N. (2014). *Hooked: How to Build Habit-Forming Products*. Penguin.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Gothelf, J. (2017). *Sense & Respond: How Successful Organizations Listen to Customers and Create New Products Continuously*. Harvard Business Review Press.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. O'Reilly Media.
- Google Inc. (n.d.). *Google Material Design Guidelines*. Retrieved from <https://material.io/>.
- Interaction Design Foundation. (n.d.). *Human-Computer Interaction and UX Design*. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/>.
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability* (3rd ed.). New Riders.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design* (2nd ed.). Rockport Publishers.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Nielsen, J., & Budiu, R. (2012). *Mobile Usability*. New Riders.
- Smashing Magazine. (n.d.). *The Smashing UX Design Collection*. Retrieved from <https://www.smashingmagazine.com/>.
- Spotify. (n.d.). *Spotify Design Resources*. Retrieved from <https://www.spotify.design/>.

## BIOGRAFI PENULIS



**Dr. Nur Idil Fitri Idris, S.Kom., M.Pd**, lahir di Sungguminasa pada 02 Februari 1997. Menempuh Pendidikan S1 (Strata Satu) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Handayani Makassar lulus pada tahun 2018. Kemudian lanjut jenjang S2 (Strata Dua) pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2024, saya berhasil menyelesaikan program doktoral (S3) di bidang Pendidikan Vokasi Keteknikan di Universitas Negeri Makassar. Sejak tahun 2021, saya telah

menjadi Dosen Tetap Yayasan Politeknik LP3I Makassar. Di samping tugas mengajar juga aktif menulis buku, khususnya di bidang informatika dan komputer. Adapun buku yang pernah saya terbitkan, "Penerapan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis E-Learning," "Project Based Learning Dan Manfaat Model Project Based Learning Pada Pemrograman Berorientasi Objek Informasi Dan Komunikasi," " Pemograman Web Terstruktur". Buku-buku ini dirancang untuk mempermudah pembelajaran dan memperluas wawasan di kalangan mahasiswa dan menjadi modul pembelajaran mahasiswa. Email di [nuridil@unitama.ac.id](mailto:nuridil@unitama.ac.id)



**Yuliana, S.Pd.,M.Pd** Penulis lahir pada tanggal 17 Agustus 1995 di Kotabaru. Penulis menempuh pendidikan di SD Negeri 12 Pelattoang (2002 - 2008), SMP Negeri 4 Sendana (2008 – 2011), dan SMK Negeri 7 Majene pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (2011 – 2014). Penulis melanjutkan studi pada Jenjang Strata Satu, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar.

Penulis melanjutkan pendidikan pada Jenjang Strata Dua, Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Penulis bekerja sebagai dosen tetap di Politeknik Indotec Kendari dan dosen tidak tetap di Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara



Buku ini menghadirkan panduan praktis bagi pengembang dan desainer yang ingin memahami serta menguasai UI (User Interface) dan UX (User Experience) dalam dunia digital. Dengan pendekatan yang sistematis, buku ini membahas dasar-dasar UI/UX, termasuk definisi, perbedaan, serta perannya dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Pembaca juga akan diajak untuk memahami pentingnya pendekatan berbasis pengguna (user-centered design) dan bagaimana tren serta perkembangan teknologi memengaruhi desain UI/UX dari masa ke masa.

Selain teori, buku ini juga menguraikan proses desain UI/UX secara mendalam, mulai dari penelitian pengguna, pembuatan wireframe dan prototype, hingga pengujian serta iterasi desain berdasarkan data. Berbagai metode dan alat desain populer seperti Figma, Adobe XD, dan Sketch juga diperkenalkan untuk membantu pembaca mengimplementasikan konsep UI/UX secara efektif dalam proyek mereka.

Tren dan teknologi terkini, seperti desain berbasis AI, VR/AR, serta antarmuka berbasis suara (VUI), turut dibahas untuk memberikan wawasan tentang masa depan UI/UX. Buku ini juga mengupas isu etika dan keberlanjutan dalam desain digital, termasuk aksesibilitas, privasi pengguna, dan dampak desain terhadap lingkungan digital.

Sebagai pelengkap, studi kasus dari aplikasi populer seperti Gojek, Netflix, dan Spotify disertakan untuk memberikan contoh nyata bagaimana UI/UX diterapkan dalam industri. Panduan praktis juga tersedia bagi pembaca yang ingin membangun proyek UI/UX dari nol, berkolaborasi dengan tim, serta mengembangkan karier sebagai desainer UI/UX profesional. Dengan pendekatan yang komprehensif dan praktis, buku ini menjadi referensi yang tepat bagi siapa saja yang ingin mendalami dunia UI/UX secara lebih mendalam.

*Implementasi UI/UX untuk Pengembang Web & Mobile Design* Dalam era digital yang semakin berkembang, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi faktor kunci dalam menciptakan aplikasi web dan mobile yang sukses. Buku ini hadir sebagai panduan komprehensif bagi pengembang dan desainer yang ingin memahami serta mengimplementasikan prinsip UI/UX secara efektif dalam proyek mereka. Melalui pembahasan yang sistematis, buku ini menjelaskan konsep dasar UI/UX, teknik desain berbasis riset pengguna, serta praktik terbaik dalam membangun antarmuka yang intuitif dan menarik. Dengan pendekatan yang praktis dan aplikatif, pembaca akan dipandu dalam proses perancangan wireframe, pembuatan prototipe, hingga pengujian pengalaman pengguna untuk memastikan produk yang dihasilkan optimal dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

Buku ini sangat cocok bagi pengembang web, desainer UI/UX, serta siapa saja yang ingin mendalami dunia desain digital. Dengan berbagai studi kasus, tips praktis, dan contoh implementasi nyata, pembaca akan memperoleh wawasan mendalam tentang bagaimana UI/UX dapat meningkatkan kualitas serta daya saing produk digital mereka.



IKAPI  
INDONESIAN KNOWLEDGE ASSOCIATION FOR PROFESSIONALS IN INFORMATION TECHNOLOGY

CV. Tahta Media Group  
Surakarta, Jawa Tengah  
Web : [www.tahtamedia.com](http://www.tahtamedia.com)  
Ig : tahtamedigroup  
Telp/WA : +62 896-5427-3996

