

DESAIN UI/UX

BUKAN CUMA FITUR, TAPI RASA



Mohammad Wildan Habibi | Hamdi Ahnaf Aswana
Refiansyah Galuh Ridha Pratama | Achileus Danatha Bhramantyo
Reza Choirudin Divansya | Fadhea Salfinabila Arianti
Fiby Anggita Ayu Wulandari | Nandana Ardhani

DESAIN UI/UX

-----BUKAN CUMA FITUR, TAPI RASA-----

Mohammad Wildan Habibi, dkk.



PENERBIT KBM INDONESIA

adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air Indonesia, serta menjadi media sharing proses penerbitan buku.

DESAIN UI/UX

BUKAN CUMA FITUR, TAPI RASA

Copyright @ 2025 Mohammad Wildan Habibi, dkk.

All right reserved

Penulis

Mohammad Wildan Habibi, Hamdi Ahnaf Aswana, Refiansyah Galuh
Ridha Pratama, Achileus Danatha Bhramantyo, Reza Choirudin
Divansya, Fadhea Salfinabila Arianti, Fiby Anggita Ayu Wulandari,
Nandana Ardhani.

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Ika Puji A.

Editor

Dr. Muhamad Husein Maruapey, Drs., M.Sc.

Background isi buku di ambil dari <https://www.freepik.com/>

Official

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)

Penerbit KBM Indonesia

Anggota IKAPI/No. IKAPI 279/JTI/2021

081357517526 (Tlpn/WA)

Website

<https://penerbitkbm.com>

www.penerbitbukumurah.com

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Instagram

@penerbit.kbmindonesia

@penerbitbukujogja

ISBN: 978-634-278-014-5

Cetakan ke-1, Desember 2025

15.5 x 23 cm, vi + 212 halaman

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit
Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di DJKI-
Kemenkumham dan isi buku dilindungi undang-undang.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- i. 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 Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- ii. 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 Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- iii. 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 a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- iv. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan, kemampuan, serta waktu, sehingga modul yang berjudul "DESAIN UI/UX: BUKAN CUMA FITUR, TAPI RASA" ini dapat diselesaikan.

Modul ini disusun dengan tujuan untuk memandu pembaca, baik peserta didik maupun praktisi, dalam memahami bahwa perancangan produk digital jauh melampaui sekadar fungsi teknis; ini adalah tentang menciptakan pengalaman yang mulus dan memuaskan bagi manusia. UI (User Interface) dan UX (User Experience) merupakan dua konsep fundamental yang saling melengkapi dalam desain produk digital. Jika UI berfokus pada tampilan visual yang menarik dan konsisten, maka UX berfokus pada pengalaman menyeluruh pengguna saat berinteraksi, memastikan navigasi yang mudah dan kepuasan emosional.

Modul ini menjelajahi konsep-konsep penting mulai dari asal mula konsep UX yang berakar pada prinsip kuno seperti Feng Shui dan Ergonomi hingga era metodologi sistematis seperti Manajemen Ilmiah dan Sistem Produksi Toyota. Selain itu, modul ini membahas bagaimana desain berevolusi dari produk menjadi pengalaman—dimulai dari filosofi Desain Berpusat pada Manusia oleh Henry Dreyfuss hingga Rekayasa Imajinasi ala Walt Disney. Puncak pembahasannya adalah revolusi digital, dari lahirnya Antarmuka

Manipulasi Langsung di Xerox PARC dan Apple, hingga era Multi-Touch Smartphone modern yang telah mendefinisikan ulang hubungan manusia dengan teknologi.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa modul ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga modul ajar ini dapat membantu Anda mencapai pemahaman yang lebih mendalam dalam proses merancang pengalaman digital yang tidak hanya indah secara tampilan, tetapi juga nyaman, efisien, dan memuaskan untuk digunakan.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
SEJARAH DAN EVOLUSI UI/UX	1
A. Asal Mula Konsep User Experience	1
B. Era Industri Dan Metodologi Sistematis	4
C. Memanusiakan Desain Dari Produk Ke Pengalaman	5
D. Revolusi Digital User Interface	7
E. Evolusi Antarmuka Pengguna	10
01 SUPER POWER DESAIN: DASAR UI/UX YANG BIKIN SISTEM JADI KEREN!	17
A. Definisi Dan Ruang Lingkup UI/UX Design	17
B. Komponen User Experience (UX)	23
C. Analisis Roi Dan Studi Kasus Nyata	27
D. Penerapan UI/UX Dalam Berbagai Sektor Industri	28
E. Peran Strategis UI/UX Dalam Transformasi Digital	30
F. Pengenalan Figma Sebagai Platform Desain Kolaboratif ..	32
G. Integrasi UI/UX Dalam Software Development Life Cycle (SDLC)	36
H. Soal Pilihan Ganda Bab 1	38
02 PRINSIP-PRINSIP FUNDAMENTAL DESAIN UI/UX	42
A. Prinsip Desain Antarmuka Yang Efektif Dan Implementasinya	42

B.	Filosofi Dan Metodologi User-Centered Design	45
C.	Pendekatan Inovatif Dalam Design Thinking	47
D.	Pola Desain, Standar Industri, Dan Design System.....	47
E.	Soal Pilihan Ganda Bab 2	49
03	KARAKTERISTIK GRAFIS DAN WEB UI	53
A.	Awal Mula Grafis Dan Web UI.....	53
B.	Gaya Interaksi User UI.....	55
C.	Graphical User Interface (GUI)	60
D.	Web User Interface (WEB UI)	62
E.	Soal Pilihan Ganda Bab 3	64
04	DASAR-DASAR DESAIN	67
A.	Pendahuluan	67
B.	Unsur Desain	68
C.	Prinsip Desain	71
D.	Aturan Emas Desain Interface	73
E.	Soal Pilihan Ganda Bab 4	76
05	PROSES DESAIN	78
A.	Metode Dan Model Desain Interaksi	78
B.	Kerangka Desain	83
C.	Tools Dan Teknik Desain Interaksi	95
D.	Jenis Tools Dalam Desain Interaksi.....	96
E.	Teknik Dalam Desain Interaksi.....	99
F.	Integrasi Tools Dan Teknik Dalam Siklus Desain	103
G.	Soal Pilihan Ganda Bab 5	104
06	SISTEM NAVIGASI DAN DESAIN MENU.....	107
A.	Struktur Dan Fungsi Menu.....	107
B.	Konten Menu	109
C.	Format Menu	110
D.	Navigasi Web.....	111
E.	Jenis Menu Grafis.....	113
F.	Peran Menu Dalam Pengalaman Pengguna (User Experience - UX)	114

G.	Konsep Menu Dan Tata Letak: Konsistensi Dan Struktur.....	116
H.	Desain Menu Berbasis Konten	117
I.	Interaksi Menu Dengan Animasi Dan Feedback Visual.....	118
J.	Evaluasi Dan Optimasi Desain Menu	119
K.	Soal Pilihan Ganda Bab 6	119
07 PROTOTYPING MERANCANG MASA DEPAN DIGITAL MELALUI MODEL KERJA.....		
		122
A.	Prototyping	122
B.	Dimensi Prototype	124
C.	Terminologi Dalam Protoyping	126
D.	Paper Prototyping	129
E.	Computer/Digital Prototyping	130
F.	Metode Pengembangan Prototyping.....	133
G.	Keunggulan Dan Kelemahan Proses Prototyping.....	135
H.	Soal Pilihan Ganda Bab 7	136
08 HUKUM USER EXPERIENCE / UX LAWS.....		
		142
A.	Pengertian UX Laws	142
B.	Von Restorff Effect (Efek Isolasi)	143
C.	Hick's Law (Hukum Hick)	145
D.	Fitts's Law (Hukum Fitts)	147
E.	Zeigarnik Effect	149
F.	Serial Position Effect	150
G.	Law Of Common Region	152
H.	Law Of Proximity.....	153
I.	Aesthetic-Usability Effect	155
J.	Doherty Threshold	157
K.	Jakob's Law	159
L.	Law Of Prägnanz	160
M.	Law Of Similarity.....	162
N.	Law Of Uniform Connectedness.....	163
O.	Miller's Law.....	164

P. Occam's Razor	166
Q. Prinsip Pareto (Aturan 80/20)	167
R. Parkinson's Law	169
S. Peak-End Rule	170
T. Soal Pilihan Ganda Bab 8	172
09 STUDI KASUS DESAIN ANTARMUKA	176
A. Pengertian	176
B. Langkah Awal Desain UI/UX	177
C. Studi Kasus Desain	179
D. Desain Iteratif	180
E. Data-Driven Testing	184
F. Studi Kasus Perancangan Desain	185
10 MASALAH DESAIN	187
A. Visualisasi Data	188
B. Dokumentasi Dan User Guide	193
C. Project Studi Kasus Web UI/UX	195
D. Rubrik Penilaian	198
DAFTAR PUSTAKA	206
PROFIL PENULIS	210

DAFTAR PUSTAKA

- Apple Inc. (n.d.). *Human Interface Guidelines*. <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>
- Avocode. (n.d.). *Avocode: Design handoff tool*. <https://avocode.com/>
- BlackBerry Limited. (2000–2007). *BlackBerry smartphones*. Research In Motion.
- Buxton, B. (2007). *Sketching user experiences: Getting the design right and the right design*. Morgan Kaufmann.
- Cairo, A. (2016). *The truthful art: Data, charts, and maps for communication*. New Riders.
- Carroll, J. M. (2014). *The psychology of technical communication*. Routledge.
- Cegielski, C. G., Prince, E. K., & Rainer, R. K. (2013). *Introduction to Information Systems: Supporting and Transforming Business* (5th ed.). John Wiley & Sons.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About face: The essentials of interaction design* (4th ed.). Wiley.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (n.d.). *The 5 stages in the Design Thinking process*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Disney, W. (1966). *Imagineering: The art and science of creating Disney experiences*. Walt Disney Company.

- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2003). *Human-Computer Interaction* (3rd ed.). Pearson Education Limited.
- Doherty, W. J., & Thadani, A. J. (1982). *The economic value of rapid response time*. IBM.
- Dragon Systems. (1997). *Dragon NaturallySpeaking*. Dragon Systems Inc.
- Dreyfuss, H. (1955). *Designing for people*. Simon & Schuster.
- Fitts, P. M. (1954). The information capacity of the human motor system in controlling the amplitude of movement. *Journal of Experimental Psychology*, 47(6), 381–391.
- Figma, Inc. (n.d.). *Figma: The collaborative interface design tool*. <https://www.figma.com>
- FigJam. (n.d.). *FigJam by Figma*. <https://www.figma.com/figjam/>
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Gladkiy, S. (2018, June 14). *User-Centered Design: Process and Benefits*. UX Planet. <https://uxplanet.org/user-centered-design-process-and-benefits-fd9e431eb5a9>
- Google. (2014). *Material Design*. <https://material.io/design>
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams* (2nd ed.). O'Reilly Media.
- Health Insurance Portability and Accountability Act (HIPAA). (1996). *Privacy Rule*. U.S. Department of Health & Human Services.
- Hick, W. E. (1952). On the rate of gain of information. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 4(1), 11–26.
- Hyman, R. (1953). Stimulus information as a determinant of reaction time. *Journal of Experimental Psychology*, 45(3), 188–196.
- IDEO. (n.d.). *Design thinking methodology*. <https://www.ideo.com/>
- Interaction Design Foundation. (n.d.). *User Centered Design (UCD)*. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
- Jira Software. (n.d.). *Jira: Project management tool*. Atlassian. <https://www.atlassian.com/software/jira>

- Kahneman, D., Fredrickson, B. L., Schreiber, C. A., & Redelmeier, D. A. (1993). When more pain is preferred to less: Adding a better end. *Psychological Science*, 4(6), 401–405. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.1993.tb00589.x>
- Kean, S. (2020). *20 Laws of UX Explained (Discussed in Indonesia)*. Medium. <https://keanshihab.medium.com/20-law-of-ux-explained-discussed-in-indonesia-4e71cd20bc5e>
- Koffka, K. (1935). *Principles of Gestalt psychology*. Harcourt, Brace.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability* (3rd ed.). New Riders.
- Miller, G. A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. *Psychological Review*, 63(2), 81–97. <https://doi.org/10.1037/h0043158>
- Miro. (n.d.). *Miro: Online collaborative whiteboard*. <https://miro.com/>
- Morville, P., & Rosenfeld, L. (2006). *Information architecture for the World Wide Web*. O'Reilly Media.
- Nabila, N. F. (2025). *Aesthetic-Usability Effect: Kunci Menyatukan Keindahan dan Fungsi dalam UX*. Medium. <https://medium.com/@nabilanf113/aesthetic-usability-effect-kunci-menyatukan-keindahan-dan-fungsi-dalam-ux-f3adc5d6096e>
- Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Nielsen, J. (2000). Jakob's Law of Internet User Experience. Nielsen Norman Group.
- Nielsen Norman Group. (2020). *Hamburger menus and navigation design*. <https://www.nngroup.com/articles/hamburger-menus/>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). MIT Press.
- Parkinson, C. N. (1955). *Parkinson's Law*. The Economist.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction design: Beyond human-computer interaction* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Quark, Inc. (1990–2000). *QuarkXPress*. Quark.

- Redish, J. C. (2012). *Letting go of the words: Writing web content that works* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of usability testing: How to plan, design, and conduct effective tests* (2nd ed.). Wiley.
- Saffer, D. (2010). *Designing for interaction: Creating smart applications and clever devices* (2nd ed.). New Riders.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., & Elmqvist, N. (2017). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction*. Pearson.
- Shikhrakar, S. (2019). *80-20 rule in design*. UX360 Design. <https://ux360.design/80-20-rule-design/>
- Tidwell, J. (2010). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design*. O'Reilly Media.
- Tullis, T., & Albert, W. (2013). *Measuring the user experience: Collecting, analyzing, and presenting UX metrics* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2015). *Product design and development* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Von Restorff, H. (1933). Über die Wirkung von Bereichsbildungen im Spurenfeld. *Psychologische Forschung*, 18(1), 299–342.
- Ware, C. (2013). *Information visualization: Perception for design* (3rd ed.). Morgan Kaufmann.
- Warfel, T. Z. (2009). *Prototyping: A practitioner's guide*. Rosenfeld Media.
- Williams, J. M., & Colomb, G. G. (2010). *Style: Toward clarity and grace*. University of Chicago Press.
- Zeigarnik, B. (1927). *Das Behalten erledigter und unerledigter Handlungen*. *Psychologische Forschung*, 9, 1–85.
- Zeplin. (n.d.). *Zeplin: Design handoff and collaboration*. <https://zeplin.io/>

PROFIL PENULIS

- 1 **Mohammad Wildan Habibi, S.Pd., M.Pd.**, lahir di Surabaya pada 28 Januari 1998. Saat ini berprofesi sebagai Dosen pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Negeri Surabaya. Bidang kepakarannya meliputi kurikulum sekolah dan pendidikan vokasi, serta aktif dalam penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.
- 2 **Hamdi Ahnaf Aswana** adalah seorang mahasiswa S1 Pendidikan Teknologi Informasi di UNESA (Universitas Negeri Surabaya) yang memulai studinya sejak tahun 2023. Lahir di Sukoharjo pada tanggal 18 Februari 2004 dengan minat dan fokus studinya meliputi pemrograman web, teknologi jaringan komputer, dan rekayasa perangkat lunak.



- 3 **Refiansyah Galuh Ridha Pratama** adalah seorang mahasiswa S1 Pendidikan Teknologi Informasi di UNESA (Universitas Negeri Surabaya) yang memulai studinya sejak tahun 2023. Lahir di Magetan pada tanggal 04 September 2004 dengan minat dan fokus studinya meliputi pemrograman web, UI/UX, teknologi jaringan komputer, dan rekayasa perangkat lunak.



- 4 **Achileus Danatha Bhramantyo**, lahir di Ponorogo pada 12 Mei 2005. Saat ini menjalani perkuliahan sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Negeri Surabaya. Minat dan fokus studinya meliputi pemrograman web, AI Engineer, Data Scientist, dan Data Analyst.



- 5 **Reza Choirudin Divansya** Adalah Seorang Mahasiswa S1 Pendidikan Teknologi Informasi Di Unesa (Universitas Negeri Surabaya) Yang Bermulai Studi Sejak Tahun 2023, Lahir Di Sidoarjo Pada Tanggal 6 Maret 2004, Minat Studi Di Bidang Meliputi Pemrograman Web, Ui/Ux, Teknologi Jaringan Dan Rekayasa Jaringan



- 6 **Fadhea Salfinabila Arianti** adalah seorang mahasiswa S1 Pendidikan Teknologi Informasi di UNESA (Universitas Negeri Surabaya) yang memulai studinya sejak tahun 2023. Lahir di Lamongan pada tanggal 12 Juni 2005 dengan minat dan fokus studinya meliputi pemrograman web, UI/UX, software testing, dan data analyst.



- 7 **Fiby Anggita Ayu Wulandari** adalah seorang mahasiswa S1 Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Negeri Surabaya yang memulai studinya sejak tahun 2023. Lahir di Lamongan pada tanggal 27 Februari 2004 dengan minat dan fokus studinya meliputi pemrograman web, data analyst dan graphic design.



- 8 **Nandana Ardhani**, lahir di Surabaya pada 20 Maret 2005. Sejak 2023 menempuh pendidikan sarjana pada Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi UNESA dengan minat pada pengembangan perangkat lunak, desain antarmuka, serta teknologi jaringan komputer. Aktif dalam kegiatan akademik maupun organisasi.

