



OPTIMISASI PENGALAMAN PENGGUNA MELALUI DESAIN ANTARMUKA MINIMALIS

Devin Tanadi¹, Christnatalis HS²

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Prima Indonesia
Email: devintanadi28@gmail.com

Abstract

Minimalist interface design has become a major trend in UI/UX development due to its ability to create simple yet functional user experiences. This article discusses methods such as survey-based analysis, user interviews, and prototype testing to understand user preferences for design elements such as layout, color, and information hierarchy. Quantitative and qualitative data-driven approaches are outlined to identify user preference patterns and generate design guidelines tailored to their needs. This article aims to provide designers with guidance on creating efficient and user-friendly minimalist interfaces, particularly in the context of website development.

Keywords: Optimization, Interface Design, Minimalism.

Abstrak

Desain antarmuka minimalis telah menjadi tren utama dalam pengembangan UI/UX karena kemampuannya menciptakan pengalaman pengguna yang sederhana namun fungsional. Artikel ini membahas metode seperti analisis berbasis survei, wawancara pengguna, dan pengujian prototipe untuk memahami preferensi pengguna terhadap elemen-elemen desain seperti tata letak, warna, dan hierarki informasi. Pendekatan berbasis data kuantitatif dan kualitatif diuraikan untuk mengidentifikasi pola preferensi pengguna dan menghasilkan panduan desain yang sesuai dengan kebutuhan. Artikel ini bertujuan memberikan panduan bagi desainer dalam menciptakan antarmuka minimalis yang efisien dan ramah pengguna, khususnya dalam konteks pengembangan situs web.

Kata kunci: Optimisasi, Desain Antarmuka, Minimalis.

Copyright (c) 2025 Devin Tanadi

✉ Corresponding author:

Email Address: devintanadi28@gmail.com (alamat, koresponden)

PENDAHULUAN

Desain antarmuka minimalis semakin menjadi pilihan utama dalam pengembangan UI/UX di berbagai platform digital, khususnya pada situs web. Konsep desain ini berfokus pada penyederhanaan elemen visual tanpa mengorbankan fungsi utama, memberikan pengalaman pengguna yang lebih bersih, efisien, dan mudah dipahami. Namun, meskipun desain minimalis memiliki daya tarik yang besar, desainer sering kali menghadapi tantangan dalam memahami elemen-elemen spesifik yang lebih disukai pengguna.

Permasalahan utama yang muncul adalah bagaimana menciptakan desain yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan pengguna tanpa menimbulkan kebingungan. Elemen seperti tata letak, warna, dan hierarki informasi sering kali menjadi aspek yang paling penting namun juga paling sulit untuk dioptimalkan. Metode tradisional seperti survei dan wawancara sering digunakan untuk mendapatkan wawasan tentang preferensi pengguna, tetapi pendekatan ini cenderung bersifat subjektif dan terbatas.

Dalam pengembangan situs web, tantangan lain adalah kebutuhan untuk menyesuaikan desain dengan berbagai perangkat dan ukuran layar. Selain itu, perubahan preferensi pengguna yang dinamis menuntut desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fleksibel untuk adaptasi di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk mengadopsi pendekatan yang lebih sistematis dan berbasis data untuk memahami pola preferensi pengguna secara mendalam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi bagaimana desain antarmuka minimalis dapat mengoptimalkan pengalaman pengguna. Fokus penelitian adalah memahami persepsi, preferensi, dan tantangan pengguna dalam berinteraksi dengan antarmuka yang menerapkan prinsip minimalis. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif, dengan melibatkan pengguna dari berbagai latar belakang demografis untuk memastikan variasi perspektif.

Proses pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama berupa wawancara semi-terstruktur dengan peserta yang memiliki pengalaman menggunakan aplikasi atau situs web dengan desain minimalis. Pertanyaan diajukan secara terbuka untuk menggali pemahaman mendalam tentang elemen desain yang paling berpengaruh terhadap kenyamanan dan efisiensi penggunaan. Tahap kedua melibatkan observasi langsung saat pengguna berinteraksi dengan prototipe antarmuka minimalis, untuk mencatat perilaku alamiah, kesulitan, dan momen kepuasan yang muncul.

Analisis data dilakukan secara tematik, di mana rekaman wawancara dan catatan observasi ditranskripsikan dan dikodekan untuk mengidentifikasi pola serta tema utama. Temuan kemudian diverifikasi melalui metode triangulasi, dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan literatur terkait. Penelitian ini juga mempertimbangkan umpan balik dari desainer antarmuka untuk mengevaluasi konsistensi antara tujuan desain dan pengalaman pengguna aktual.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pengembang produk digital dalam menerapkan desain minimalis yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional. Implikasi dari temuan ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan mengenai keseimbangan antara kesederhanaan desain dan kompleksitas kebutuhan pengguna..

HASIL DAN DISKUSI

Desain antarmuka minimalis menawarkan pendekatan yang mengedepankan kesederhanaan, namun tetap memprioritaskan fungsionalitas. Meskipun konsep ini sudah dikenal luas, pemahaman mendalam tentang preferensi pengguna terhadap elemen-elemen desain minimalis seperti warna, tata letak, dan hierarki informasi masih menjadi tantangan. Metode tradisional, seperti survei dan wawancara, mampu memberikan wawasan penting tentang apa yang disukai atau tidak disukai oleh pengguna, namun metode tersebut cenderung bersifat subjektif dan terbatas dalam mencakup elemen-elemen visual yang lebih spesifik.

Salah satu pendekatan yang lebih efektif untuk mengidentifikasi preferensi visual pengguna adalah melalui pengujian kegunaan yang berbasis data. Pengujian ini tidak hanya memberikan wawasan mengenai aspek-aspek fungsional antarmuka tetapi juga mengungkapkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan elemen desain seperti ukuran font, warna, dan struktur konten. Hasil pengujian kegunaan yang dilakukan secara iteratif dapat memberikan data yang lebih obyektif dan terperinci, yang mana informasi ini sangat berharga dalam merancang desain antarmuka yang lebih intuitif dan ramah pengguna.

Selain itu, analisis perilaku pengguna melalui platform atau perangkat lunak analitik dapat membantu mengidentifikasi pola-pola yang tidak tampak dari survei atau wawancara biasa. Platform analitik ini memungkinkan pengumpulan data real-time mengenai bagaimana pengguna berinteraksi dengan elemen-elemen desain tertentu, seperti waktu yang dihabiskan di halaman tertentu, tingkat interaksi dengan tombol, atau area halaman yang sering dilihat. Dengan data ini, desainer dapat lebih mudah menentukan elemen desain mana yang efektif dan mana yang perlu diperbaiki.

Pendekatan iteratif dalam desain sangat penting. Setiap siklus desain yang mencakup pengujian, evaluasi, dan perbaikan dapat memperbaiki pengalaman pengguna secara berkelanjutan. Metode ini juga memungkinkan desainer untuk menyesuaikan desain dengan perubahan preferensi pengguna yang terus berkembang seiring waktu. Dengan menerapkan pendekatan berbasis data ini, desainer dapat menghasilkan antarmuka minimalis yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Pada akhirnya, pentingnya keseimbangan antara elemen estetika dan fungsionalitas dalam desain UI/UX minimalis sangat ditekankan. Meskipun desain yang minimal dapat meningkatkan estetika dan kemudahan navigasi, tetap diperlukan analisis yang mendalam tentang bagaimana desain tersebut memengaruhi pengalaman pengguna, baik secara visual maupun emosional.

KESIMPULAN

Desain antarmuka minimalis memberikan peluang besar untuk menciptakan pengalaman pengguna yang sederhana namun efektif. Pendekatan berbasis data, baik kuantitatif maupun kualitatif, sangat diperlukan untuk memahami preferensi pengguna secara mendalam terhadap elemen-elemen desain seperti tata letak, warna, dan hierarki informasi. Dengan menggabungkan metode survei, wawancara, pengujian kegunaan, dan analisis perilaku pengguna, desainer dapat mengidentifikasi pola preferensi pengguna dan mengoptimalkan desain agar lebih relevan dan efisien.

Adopsi pendekatan iteratif yang melibatkan pengujian dan perbaikan secara berkelanjutan menjadi kunci dalam menghasilkan desain antarmuka minimalis yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional. Selain itu, penting bagi desainer untuk tetap fleksibel dan responsif terhadap perubahan preferensi pengguna, terutama dalam menghadapi dinamika perkembangan teknologi dan kebutuhan yang terus berubah.

Dengan penerapan prinsip-prinsip tersebut, antarmuka minimalis dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan pengguna sekaligus memastikan pengalaman yang positif dan berkesan.

REFERENSI

- Baharum, N. A., & Jaafar, J. (2014). "A Study on Minimalist Interface Design for E-commerce Website." *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 129, 571-577.
- Bødker, S. (2006). "When Second Wave HCI Meets Third Wave Challenges." *Proceedings of the 4th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Changing Roles* (pp. 1-10).
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders.
- Google Material Design Guidelines. (n.d.). *Material Design*.
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). "User Experience – A Research Agenda." *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 91-97.
- Interaction Design Foundation. (n.d.). *Usability Testing*. Retrieved

- ISO 9241-210:2019. *Ergonomics of Human-System Interaction - Part 210: Human-Centred Design for Interactive Systems*.
- Kim, J., & Lee, J. (2018). "The Impact of Minimalist Design on User Engagement." *Journal of Usability Studies*, 13(2), 42-57.
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders.
- Kumar, V., & Sundaram, D. (2016). "Designing Minimalist Web Interfaces." *Journal of Web Design and Development*, 22(3), 125-139.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- Liu, Y., & Lee, D. (2013). "User Preferences for Minimalist Web Design." *International Journal of Human-Computer Interaction*, 29(5), 284-295.
- Lupton, E. (2014). *Beautiful Users: Designing for People*. Princeton Architectural Press.
- Mackinlay, J., & Shneiderman, B. (1986). "A Taxonomy of Visualizations." *Proceedings of the Human Factors in Computing Systems Conference* (pp. 319-324).
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Saffer, D. (2010). *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices*. New Riders.
- Tractinsky, N., Katz, A., & Ikar, D. (2000). "What is Beautiful is Usable." *Interacting with Computers*, 13(2), 127-145.
- Tufte, E. R. (1990). *Envisioning Information*. Graphics Press.