

Flutter UI/UX - 1st Session

**Teacher**: Ahmad Wildan Listyanto, S.Pd., M.Kom.

**LKPD**: Analisis UI/UX Aplikasi Mobile

# Nama Peserta Didik: Muhammad Nabil Cahya Firdaus

# Tanggal Analisis: 17 Oktober 2023

# Aplikasi yang Dianalisis: Gojek

# Tujuan Aplikasi:

Apa tujuan utama dari aplikasi ini?

Tujuan pengembang Gojek dalam membuat aplikasi tersebut adalah untuk menyediakan solusi transportasi dan layanan berbasis aplikasi yang memudahkan masyarakat dalam melakukan perjalan, mengirim barang, dan bebagai kebutuhan sehari hari.

# User Interface (UI):

# Desain Visual:

* Bagaimana Anda menilai tampilan keseluruhan aplikasi?

Menurut saya tampilan dari aplikasi gojek sangat bagus dan sesuai antara icon dan namanya

* Apakah warna, tipografi, ikon, dan tata letak sesuai?

Sesuai, karna warna dalam gojek dominan dari warna perusahaan yaitu putih dan hijau, lalu untuk ikon bisa dilihat seperti ikon makanan(gofood) di gambarkan dengan garpu dan sendok, Goride digambarkan dengan motor , dan beberapa jasa lainnya. Untuk tipografi memudahkan pengguna membaca teks karena teks dan desaign yang pas, lalu tata letak dari aplikasi gojek tersebut juga bagus.

# Konsistensi:

* Sejauh mana elemen UI konsisten dalam seluruh aplikasi?

Untuk elemen UI pada gojek sangat konsisten.

* Adakah variasi yang signifikan dalam tampilan antarmuka di berbagai layar?

Untuk variasi tidak terlalu signifikan.

# Navigasi:

* Bagaimana Anda menilai sistem navigasi dalam aplikasi?

Menurut saya sistem navigasi dalam aplikasi dalam gojek bagus dan komplit serta memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

* Adakah menu utama atau tab navigasi yang jelas?

Ya, aplikasi gojek memiliki menu utama atau tab navigasi yang jelas untuk membantu menavigasi pengguna dalam menggunakan fitur dan layanan yang disediakan.

# Tombol dan Tindakan:

* Apakah tombol dan tindakan dalam aplikasi mudah dimengerti dan dieksekusi?

Ya, tombol dan tindakan dalam aplikasi gojek mudah dimengerti dan dieksekusi karena memiliki desain yang simple dan mudah dipahami.

# Teks dan Konten:

* Bagaimana kualitas teks dan konten dalam aplikasi?

Ya, Kualitas teks dan konten dalam aplikasi sangat bagus.

* Apakah teks mudah dibaca dan kontennya jelas?

Ya, karena penggunaan tipografi yang konsisten.

# Ikon:

* Apakah ikon dalam aplikasi bermakna dan intuitif?

Iya.

# User Experience (UX):

# Responsif dan Kecepatan:

* Bagaimana respons aplikasi terhadap sentuhan pengguna?

Sangat cepat dan responsif.

* Apakah aplikasi merespons dengan cepat?

Iya.

# Manajemen Ruang Layar:

* Bagaimana ruang layar digunakan dalam aplikasi?

Ruang layar dalam aplikasi Gojek digunakan secara efesien untuk memudahkan pengguna.

* Apakah ada tumpukan elemen yang berantakan?

Tidak.

# Optimisasi untuk Berbagai Perangkat:

* Apakah aplikasi dioptimalkan untuk berbagai ukuran layar dan perangkat?

Iya.

# Pengaksesan Aplikasi:

* Bagaimana proses pendaftaran dan login dalam aplikasi? Mudah atau sulit?

Untuk proses pendaftaran dan login dalam aplikasi Gojek sangat mudah dengan menggunakan nomer hp ataupun email.

* Apakah ada opsi login sosial atau pengenalan sidik jari?

Iya.

# Pengalaman Pembayaran (Jika Berlaku):

* Jika aplikasi melibatkan pembayaran, bagaimana proses pembayaran dalam aplikasi?

Pada saat proses pembayaran dalam gojek biasanya harus memilih layanan yang akan digunakan, lalu penentuan biaya, pilihan pembayaran, verifikasi pembayaran, pembayaran, dan riwayat transaksi.

# Umpan Balik dan Perbaikan:

* Apakah aplikasi memberikan umpan balik yang jelas ketika pengguna melakukan tindakan tertentu?

Ada.

# Tema Malam (Dark Mode):

* Apakah aplikasi mendukung tema malam?

Tidak

# Aksesibilitas:

* Apakah aplikasi dapat diakses dengan baik oleh pengguna dengan disabilitas?

Mungkin tidak.saa

# Kesimpulan:

* Kesimpulan dan penilaian akhir tentang UI/UX aplikasi ini.

Dari pertanyaan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi gojek memiliki UI/UX bagus dan bermanfaat.

# Catatan Tambahan:

* Catatan tambahan atau saran perbaikan untuk pengembang aplikasi.

Tidak ada.

page break