

M9: E-COMMERCE
ANTARMUKA PEMAKAI (USER INTERFACE)

Tujuan Pembelajaran:

1. Memahami konsep dasar antarmuka pemakai (User Interface).
2. Mengetahui jenis-jenis antarmuka pemakai.
3. Mampu menganalisis dan mengevaluasi antarmuka pemakai dari aplikasi atau website.
4. Mampu mengidentifikasi elemen-elemen UI yang meningkatkan user experience (UX).

Studi Kasus

Kasus 1: Analisis Antarmuka Pemakai Aplikasi E-commerce

Instruksi: Pilih salah satu aplikasi e-commerce yang sering Anda gunakan, misalnya Shopee, Tokopedia, atau Bukalapak. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Identifikasi elemen UI: Sebutkan elemen-elemen UI yang Anda temukan di halaman utama aplikasi tersebut (misalnya: tombol, ikon, kolom pencarian, menu dropdown).
2. Evaluasi antarmuka: Menurut Anda, apakah elemen-elemen UI tersebut membantu pengguna menemukan produk yang diinginkan dengan mudah? Jelaskan alasan Anda.
3. Tingkat keterbacaan: Apakah teks pada aplikasi cukup besar dan mudah dibaca oleh semua kalangan usia?
4. Navigasi: Bagaimana alur navigasi pada aplikasi ini? Apakah mudah untuk berpindah dari satu menu ke menu lainnya?
5. Tampilan visual: Apakah warna dan tata letak pada aplikasi mendukung pengalaman pengguna (user experience) yang baik? Jelaskan alasan Anda.

Kasus 2: Mendesain Antarmuka untuk Aplikasi Baru

Instruksi: Bayangkan Anda adalah seorang desainer UI yang diminta untuk membuat aplikasi pengingat jadwal belajar bagi siswa. Aplikasi ini harus sederhana dan mudah digunakan, terutama bagi siswa sekolah menengah pertama. Buatlah desain kasar antarmuka dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Halaman utama: Tentukan elemen-elemen UI yang diperlukan di halaman utama (contoh: tombol tambah jadwal, tampilan kalender, daftar pengingat).
2. Tampilan notifikasi: Rancang notifikasi yang muncul saat jadwal kegiatan mendekati waktu pelaksanaannya. Apa informasi yang harus disertakan di dalamnya?
3. Aksesibilitas: Pastikan desain Anda ramah pengguna dan aksesibel. Apa yang bisa Anda tambahkan untuk mempermudah pengguna dalam mengoperasikan aplikasi ini?
4. Contoh sketsa: Gambarkan sketsa sederhana antarmuka aplikasi ini (bisa berupa coretan tangan atau menggunakan aplikasi desain digital) dan jelaskan pilihan desain Anda.

Soal Jawab Singkat

1. Mengapa antarmuka grafis (GUI) sering dipilih untuk aplikasi komersial seperti e-commerce?
Jawaban: GUI menyediakan visualisasi yang lebih intuitif dan interaktif, sehingga memudahkan pengguna untuk menavigasi aplikasi, mencari produk, dan melakukan transaksi.
2. Sebutkan dua kelebihan dan dua kekurangan dari Command Line Interface (CLI).
Jawaban: Kelebihan: Memungkinkan akses cepat dengan perintah yang spesifik, dan tidak membutuhkan grafis sehingga menghemat sumber daya sistem. Kekurangan: Memiliki kurva pembelajaran yang tinggi untuk pengguna pemula, dan tidak intuitif untuk pengguna tanpa pemahaman tentang perintah.
3. Apa saja yang perlu diperhatikan dalam desain antarmuka pengguna untuk anak-anak?
Jawaban: Desain harus memiliki warna-warna menarik, ikon-ikon yang mudah dikenali, teks yang besar, dan navigasi sederhana agar mudah digunakan oleh anak-anak yang mungkin belum sepenuhnya paham tentang cara menggunakan aplikasi digital.

TUGAS

1. Evaluasi Antarmuka Website atau Aplikasi: Pilih salah satu website atau aplikasi yang Anda gunakan sehari-hari. Buat analisis mendalam mengenai elemen UI yang ada, kelebihan dan kekurangannya, serta bagaimana hal tersebut memengaruhi user experience.
2. Rekomendasi Perbaikan UI: Berdasarkan hasil evaluasi Anda, buatlah 3-5 rekomendasi untuk meningkatkan kualitas antarmuka pemakai dari website atau aplikasi yang Anda pilih. Jelaskan mengapa rekomendasi tersebut dapat meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Mendesain Antarmuka dengan Aplikasi Pencil
 - a. Menggunakan Pencil untuk Mendesain Antarmuka: Gunakan aplikasi Pencil untuk membuat desain prototipe antarmuka pemakai sederhana berdasarkan sketsa yang telah Anda buat di tugas sebelumnya. Pencil adalah aplikasi open-source yang menyediakan alat untuk membuat wireframe dan prototipe, sangat cocok untuk mendesain elemen-elemen dasar UI seperti tombol, ikon, menu, dan lainnya.
 - b. Langkah-Langkah Penggunaan:
 - 1) Unduh dan Instal: Bagi yang belum memiliki aplikasi ini, unduh dan instal Pencil dari situs resminya [Pencil Project](#).
 - 2) Buat Proyek Baru: Buat proyek baru untuk desain antarmuka yang akan Anda buat. Sesuaikan ukuran halaman dan pilih elemen UI dasar yang ingin Anda masukkan.
 - 3) Gunakan Elemen Pra-Built: Pencil menyediakan berbagai elemen UI yang bisa digunakan langsung, seperti tombol, kolom input, ikon navigasi, dan lain-lain. Pilih elemen yang relevan untuk mendesain halaman utama dan navigasi aplikasi yang telah Anda rancang.
 - 4) Tambahkan Interaksi (Opsional): Untuk memberikan tampilan yang lebih interaktif, Pencil juga memungkinkan pembuatan prototipe dasar yang menunjukkan alur navigasi antarmuka.
4. Tugas Implementasi:
 - a. Desain Halaman Utama: Buat halaman utama sesuai dengan sketsa awal yang telah Anda tentukan. Tambahkan elemen seperti tombol, kolom pencarian, atau menu navigasi.
 - b. Tampilan Navigasi: Rancang alur navigasi sederhana untuk menunjukkan bagaimana pengguna dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.
 - c. Simpan dan Ekspor: Setelah desain selesai, simpan proyek Anda dalam format gambar atau PDF, lalu unggah hasilnya sesuai instruksi tugas untuk dievaluasi.
5. Evaluasi dan Diskusi:
 - a. Setelah menyelesaikan desain di Pencil, refleksikan kembali apakah elemen UI yang Anda rancang sudah intuitif dan user-friendly.
 - b. Diskusikan bagaimana Pencil membantu Anda memahami elemen-elemen UI lebih baik dan apakah ada perbaikan yang ingin Anda lakukan pada desain Anda.