

RESUME MATERI PERTEMUAN 4 MATA KULIAH UI-UX

NAMA : M.rizal Fauzi

NIM:0110223046

ROMBEL :TI012023

MATERI SEBELUMNYA

- 1.User Centered Design
- 2.Design Thinking
- 3.Design Thinkig Proses
- 4.Tahapan Discovery Dalam UX Design

AGENDA

1. Konseptualisasi Interaksi (Interaction Conceptualization)
2. Model Konseptual (conceptual model)
3. Metafor antarmuka (Interface Metaohor)
4. Tipe-tipe interaksi (Types of interaction)

Konseptualisasi Interaksi

. saat memunculkan ide-ide baru sebagai bagian dari proyek desain,Penting untuk mengkonseptualisasikannya dalam kaitan denga napa yang dilakukan oleh produk yang diusulkan.

. Terkadang, hal ini disebut sebagai pembuatan bukti konsep.

. Sehubungan dengan kerangka berlian ganda, ini dapat dipandang sebagai langkah awal untuk membantu menentukan area dan juga saat menjajaki solusi

ALASAN KINSEPTUALISASI INTERAKSI

Seberapa realistiskah mengembangkan apa yang mereka sarankan, dan Seberapa diinginkan dan bermanfaatkah hal tersebut? Memungkinkan desainer untuk mulai mengartikulasikan apa yang menjadi landasan dasar ketika mengembangkan produk. Dari perspektif pengalaman pengguna (UX), hal ini dapat memberikan kejelasan yang lebih baik, memaksa desainer untuk menjelaskan bagaimana pengguna akan memahami, mempelajari, dan berinteraksi dengan produk

KONSEPTUALISASI INTERAKSI

Misalnya, pertimbangkan ide cemerlang yang dimiliki seorang desainer untuk menciptakan robot bergerak dengan bantuan suara yang dapat membantu pelayan di restoran menerima pesanan dan mengantarkan makanan ke pelanggan.

Pertanyaan pertama yang diajukan adalah: Mengapa?

Masalah apa yang akan diatasi oleh hal ini?

Tipe-tipe interaksi – manipulating

Bentuk interaksi ini melibatkan manipulasi objek, dan memanfaatkan pengetahuan pengguna tentang cara mereka melakukannya di dunia fisik.

Misalnya objek digital dapat dimanipulasi dengan cara memindahkan, memilih, membuka, dan menutup. Perluasan pada tindakan ini termasuk memperbesar dan memperkecil, meregangkan, dan mengecilkan— tindakan yang tidak mungkin dilakukan pada objek di dunia nyata.

MANFAAT MANIPULASI LANGSUNG

Membantu pemula mempelajari fungsi dasar dengan cepat Memungkinkan pengguna berpengalaman untuk bekerja dengan cepat pada berbagai tugas Memungkinkan pengguna yang jarang mengingat cara melakukan operasi dari waktu ke waktu Mencegah perlunya pesan kesalahan, kecuali jarang Menunjukkan kepada pengguna secara langsung bagaimana tindakan mereka mencapai tujuan mereka Mengurangi pengalaman kecemasan pengguna Membantu pengguna mendapatkan kepercayaan diri dan penguasaan serta merasa memegang kendali

TIPE – TIPE INTERAKSI – EXPLORING

This mode of interaction involves users moving through virtual or physical environments. For example, users can explore aspects of a virtual 3D environment, such as the interior of a building. The basic idea is to enable people to explore and interact with an environment, be it physical or digital, by exploiting their knowledge of how they move and navigate through existing spaces

TIPE- TIPE INTERAKSI – RESPONDING

Mode interaksi ini melibatkan sistem yang mengambil inisiatif untuk mengingatkan, mendeskripsikan, atau menunjukkan kepada pengguna sesuatu yang “dianggapnya” menarik atau relevan dengan konteks pengguna saat ini.

Hal ini dapat dilakukan dengan mendeteksi lokasi dan/atau keberadaan seseorang di sekitar (misalnya, kedai kopi terdekat tempat teman-teman bertemu) dan memberi tahu mereka tentang hal tersebut melalui ponsel atau jam tangan mereka.

Contohnya adalah pelacak kebugaran yang memberi tahu pengguna tentang pencapaian yang telah mereka capai untuk aktivitas tertentu, misalnya berjalan 10.000 langkah dalam sehari. Pelacak kebugaran melakukan ini secara otomatis tanpa permintaan apa pun dari pengguna;

REFERENSI

1. Rogers,et.all.2019.Interaction Design:Beyond Human-computer interaction