

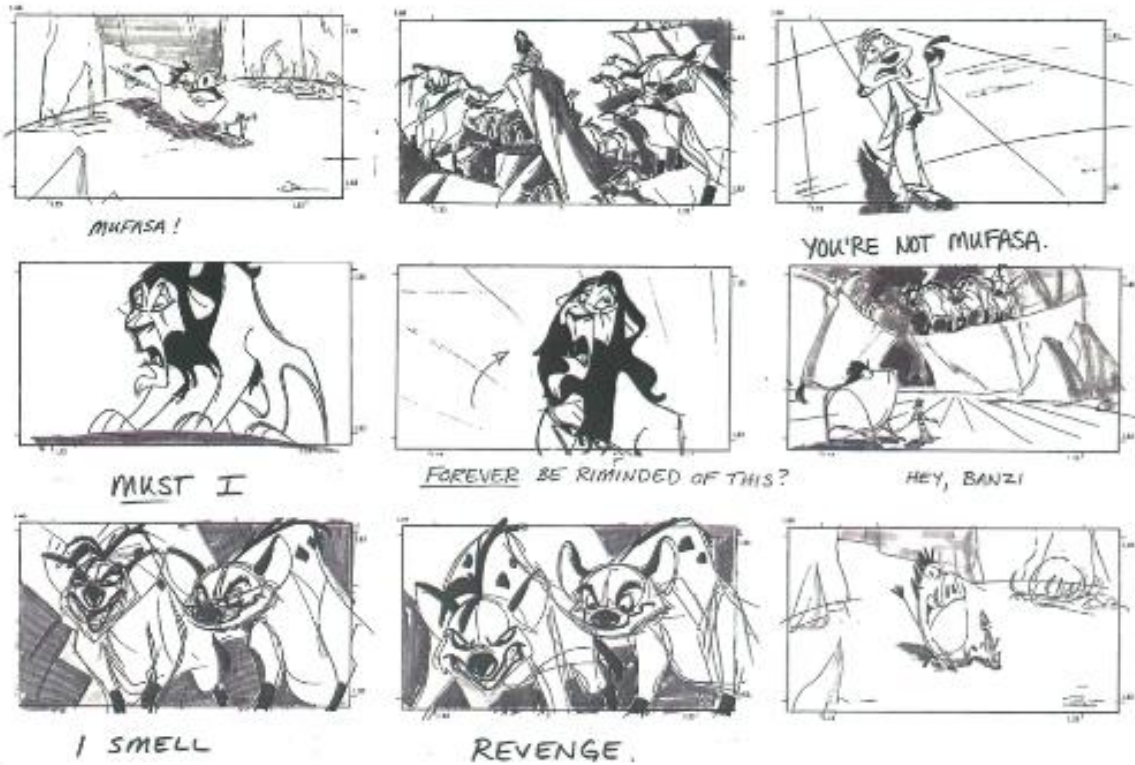
Storyboarding and Prototyping



Apa itu Storyboard?

Storyboard adalah ilustrasi
yang merepresentasikan
tampilan yang mewakili
sebuah cerita





The Lion King storyboard art from Disney.

Storyboard

Walt Disney studio dikenal sebagai yang mempopulerkan storyboard, menggunakan kumpulan sketsa sejak tahun 1920-an.



**Cerita adalah alat yang paling kuat
untuk mengirimkan informasi:**

Visualisasi



Gambar bernilai seribu kata. Menggambarkan hal-hal bekerja paling baik untuk memahami konsep atau ide apa pun. Gambar dapat berbicara lebih kuat dari sekedar kata-kata dengan menambahkan lapisan makna tambahan.



Memorability



Cerita lebih mudah diingat 22 kali
daripada fakta biasa / fakta
sederhana





Empati

Dimungkinkan untuk menceritakan kisah yang dapat dilihat dan dihubungkan oleh semua orang. Kita sering berempati dengan karakter yang memiliki tantangan hidup nyata yang serupa dengan kita.





Keikutsertaan



Cerita menarik perhatian. Orang-orang dirancang untuk menanggapi cerita: rasa ingin tahu bawaan kita menarik kita dan kita terlibat lebih banyak ketika kita dapat merasakan pencapaian yang berarti yang akan didapat.



Desain Antarmuka



What is Storyboard in context of UI/X design?

Storyboarding di UI / UX adalah alat yang membantu desainer untuk memprediksi secara visual dan menggali pengalaman pengguna terhadap suatu produk



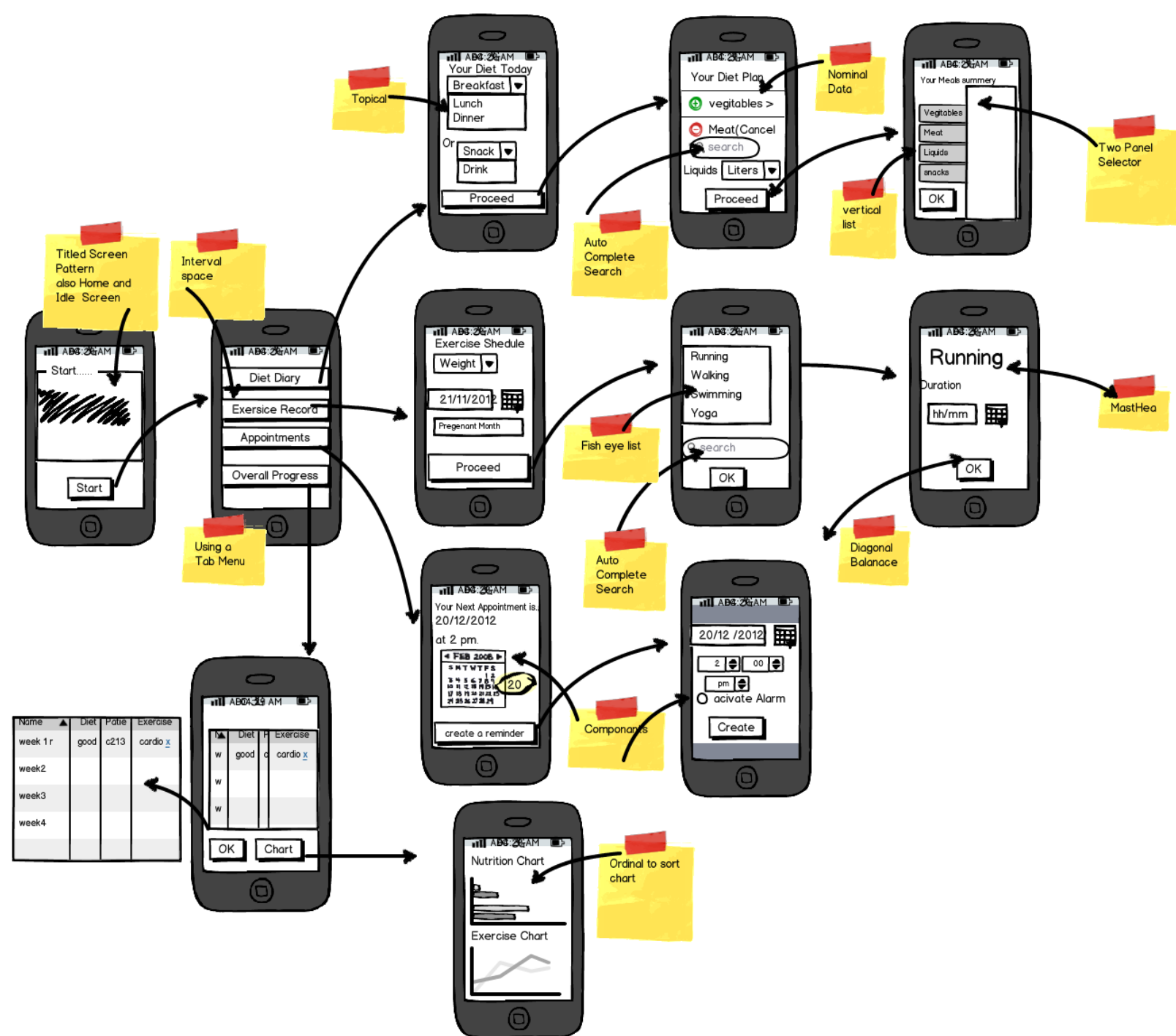
Title _____

Scene _____

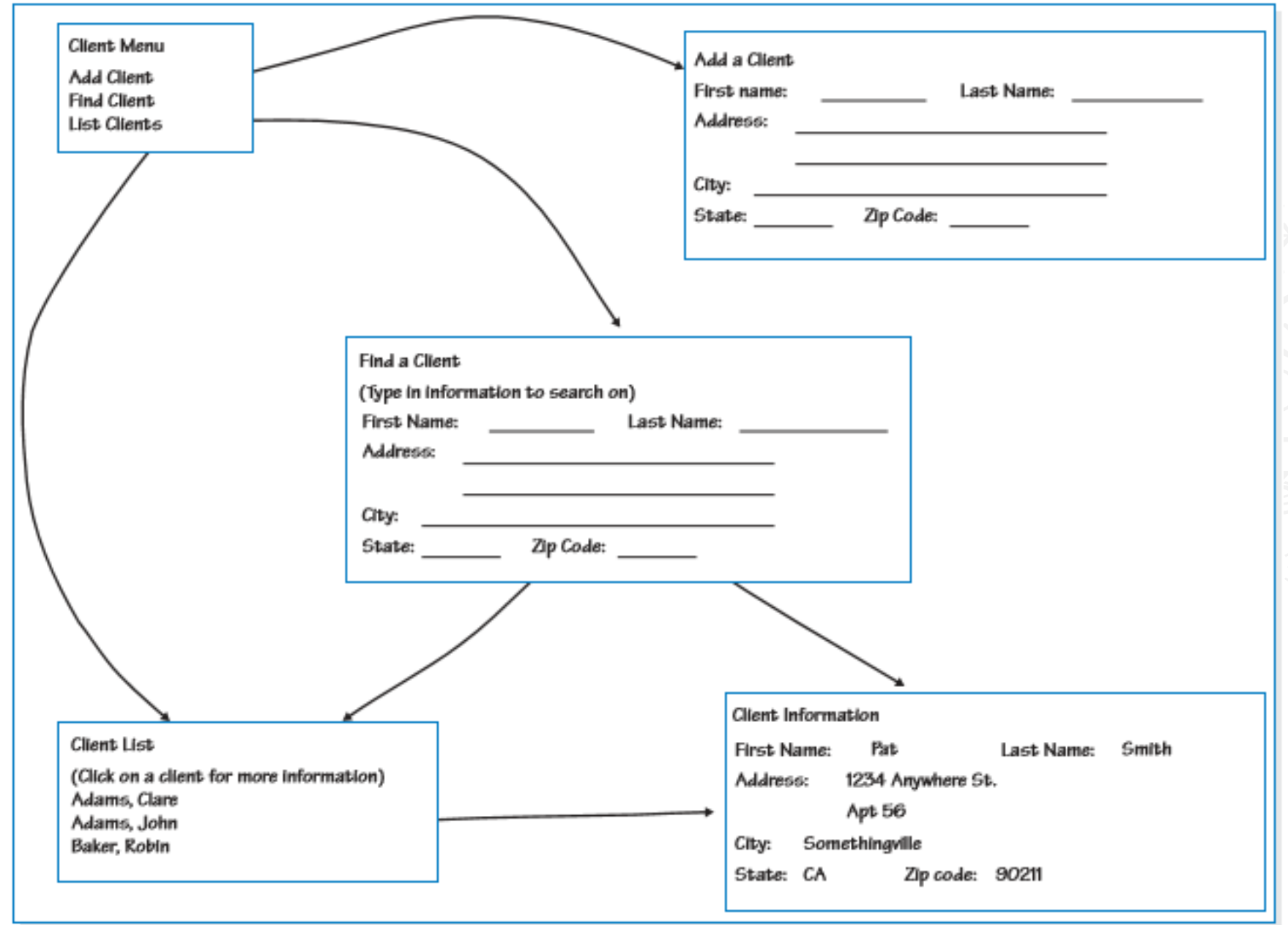
Page _____



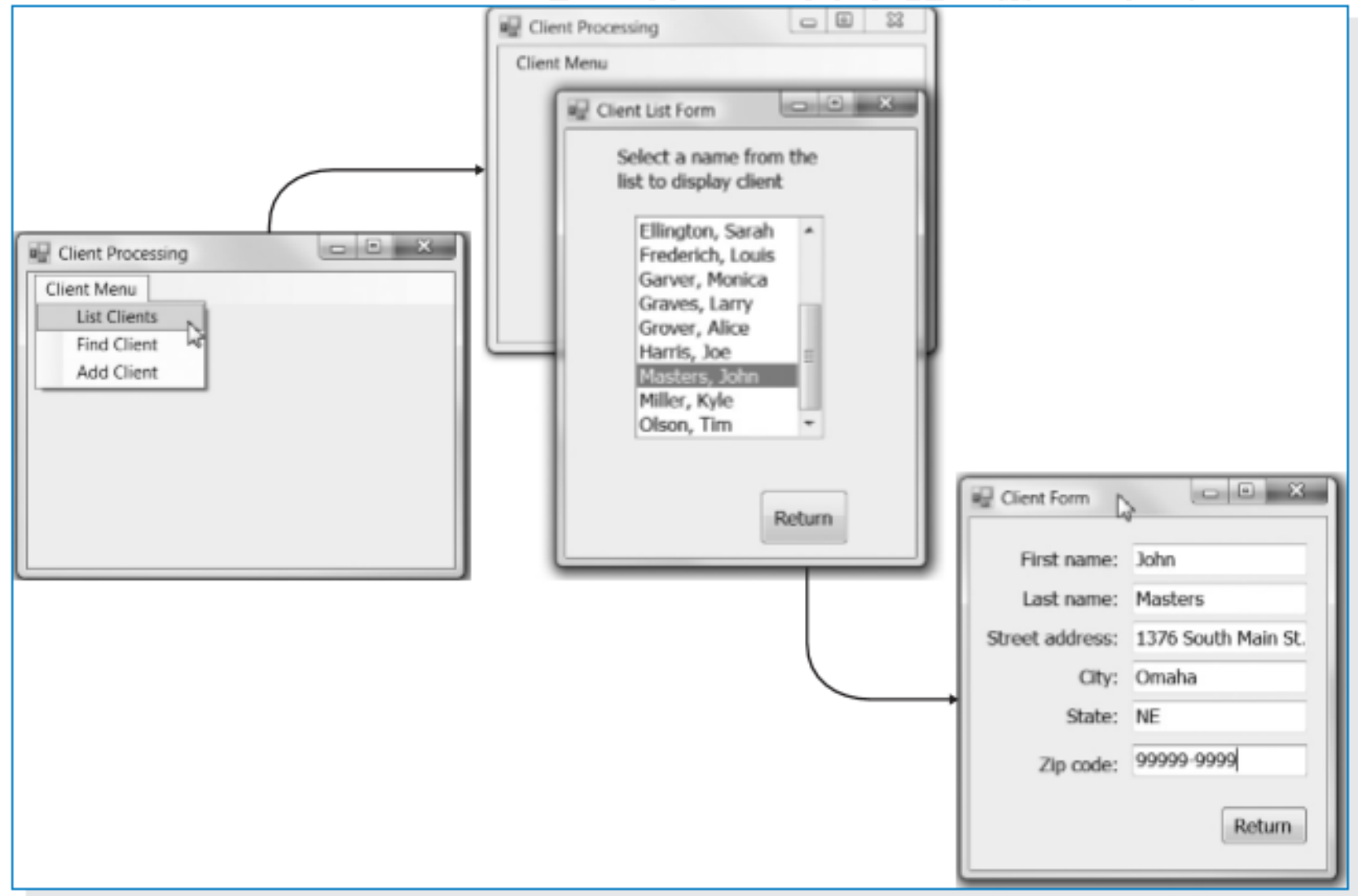
Storyboard frame



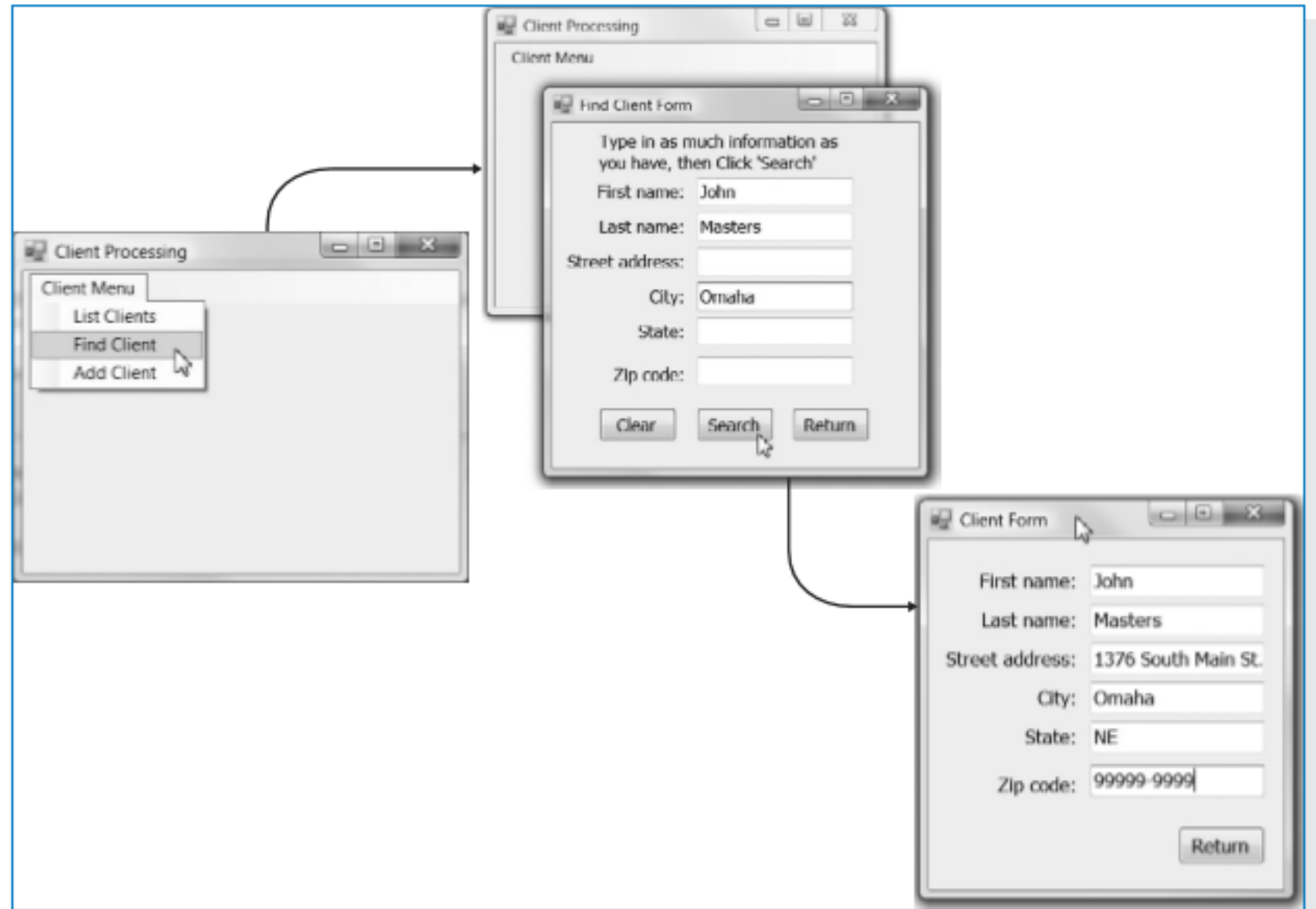
Contoh Storyboard



Hasil Prototipe dari Storyboard

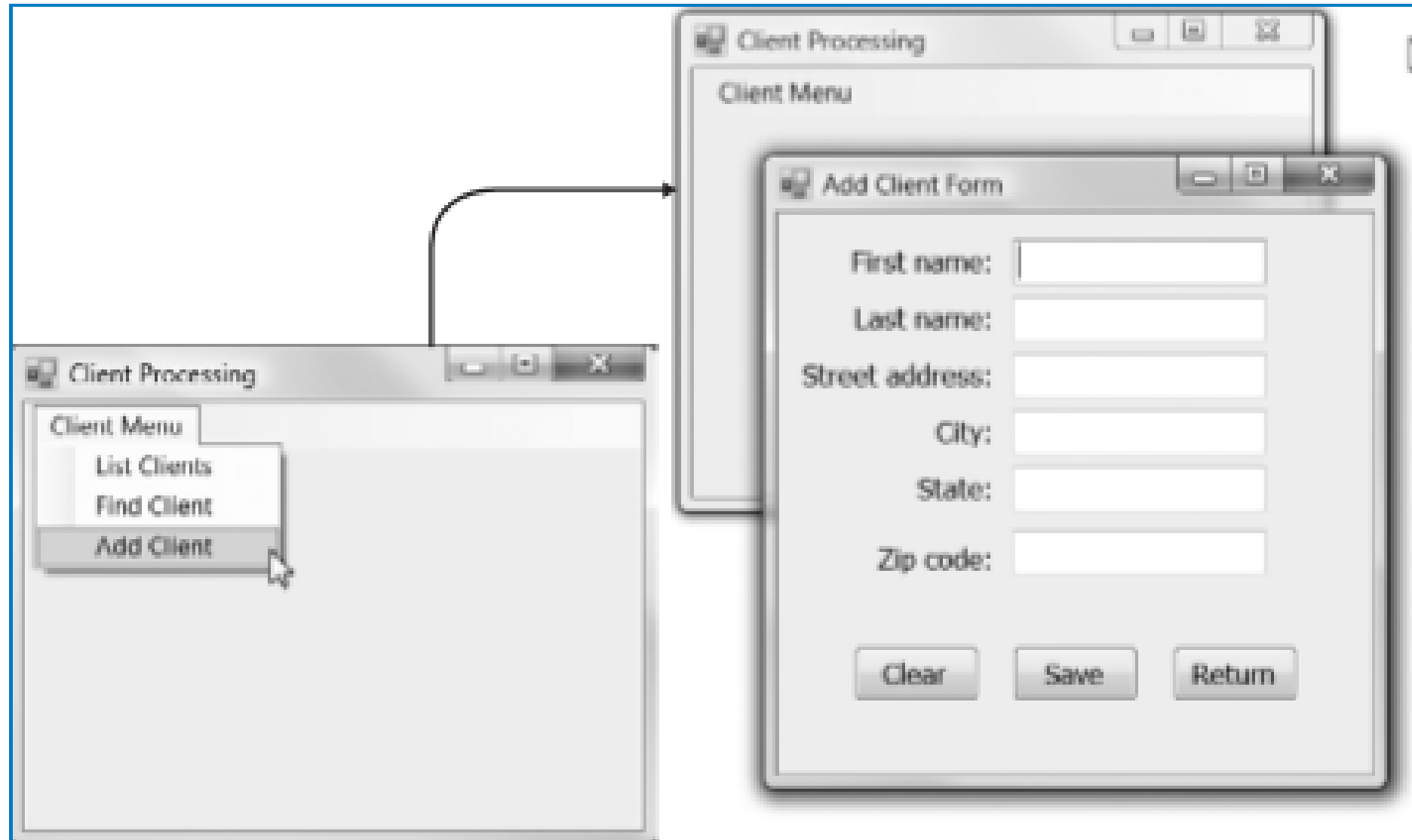


Hasil Prototipe dari Storyboard



Hasil Prototipe dari Storyboard

PAGE 15



Prototype

.....
Prototype adalah contoh awal desain yang digunakan untuk mendapatkan umpan balik dan eksperimen cepat dengan ide-ide baru.



Kenapa kita membuat Prototipe ?



**Membatasi
biaya pengembangan**



**Menguji konsep
desain**



**Menguji
kegunaan produk**

Sebelum membuat prototipe, anda harus membuat

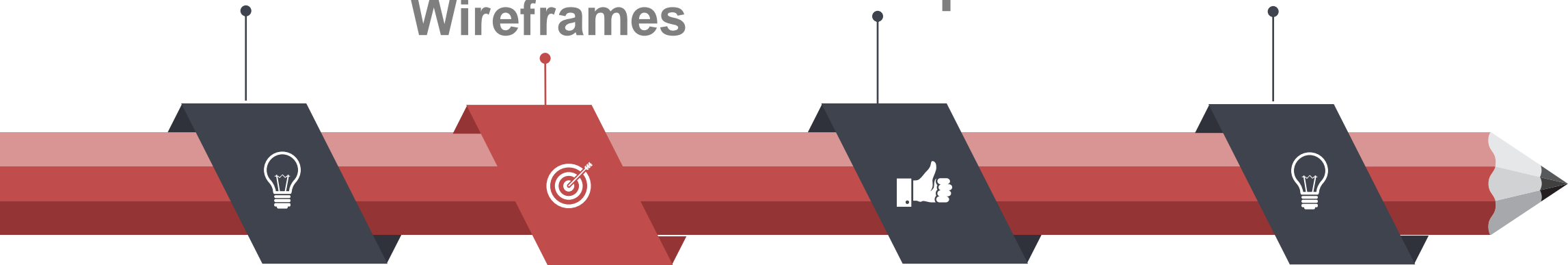


Sketches

Wireframes

Mockups

Prototype



Jenis Aplikasi



**Special purpose
software**

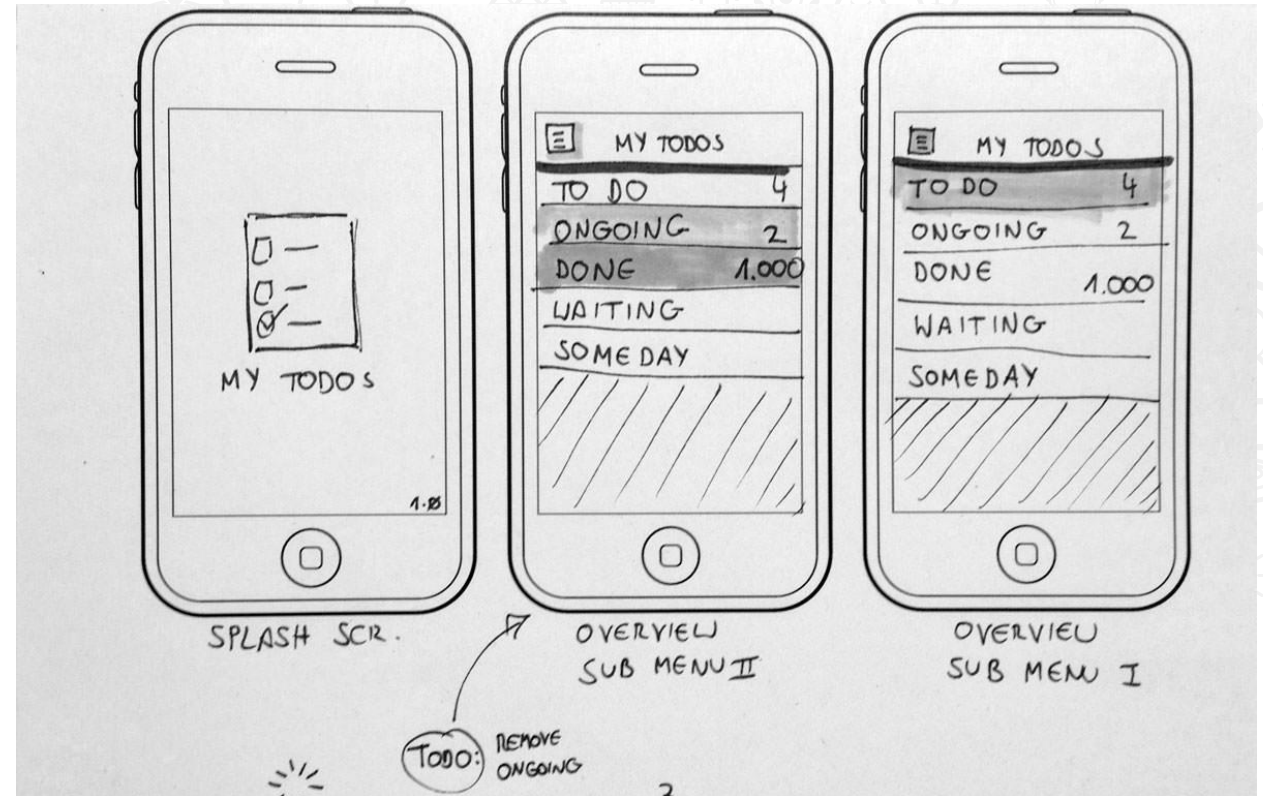


**General purpose
software**

Sketches

PAGE 20

Sketching adalah
menggambar dengan
sebuah kertas dan pensil
(atau pena) dengan biaya
minim.



Wireframes

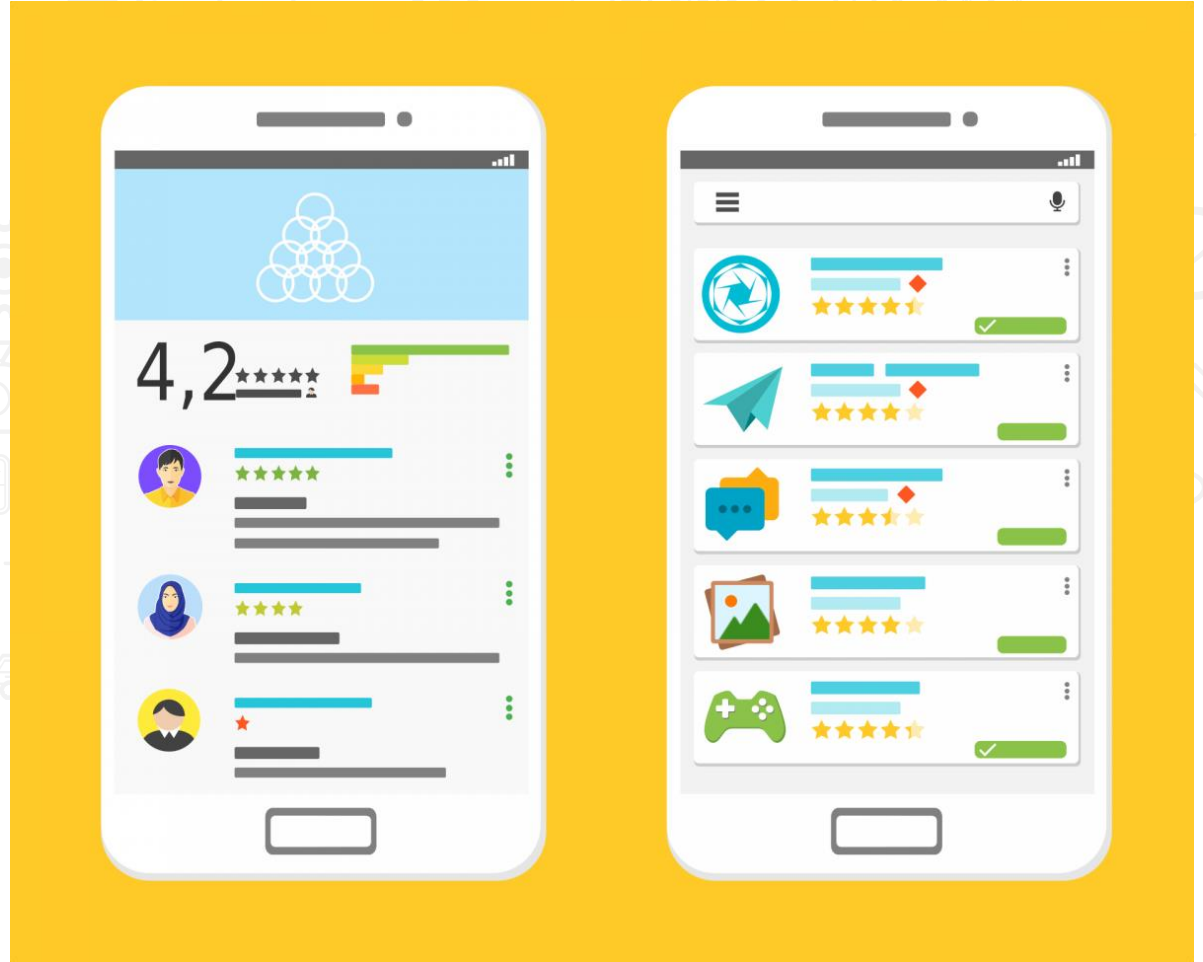
Wireframes adalah representasi tata letak (*layout*) dan sebagian besar berfokus pada tata letak konten. Sebagian besar menggunakan skala abu-abu atau hitam putih.

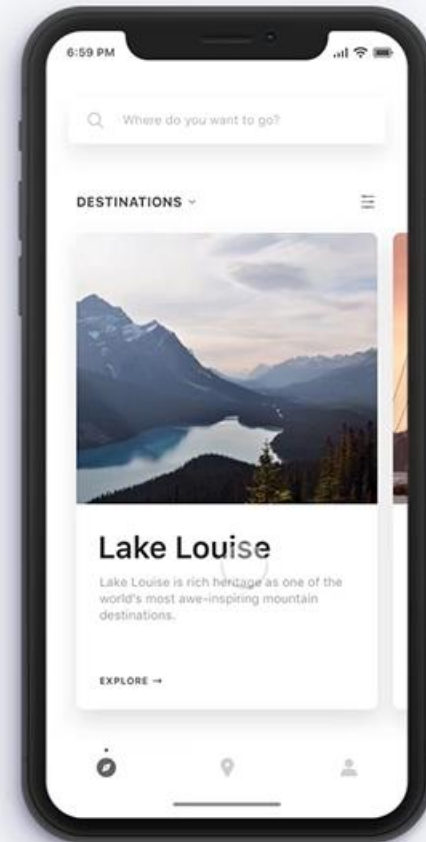
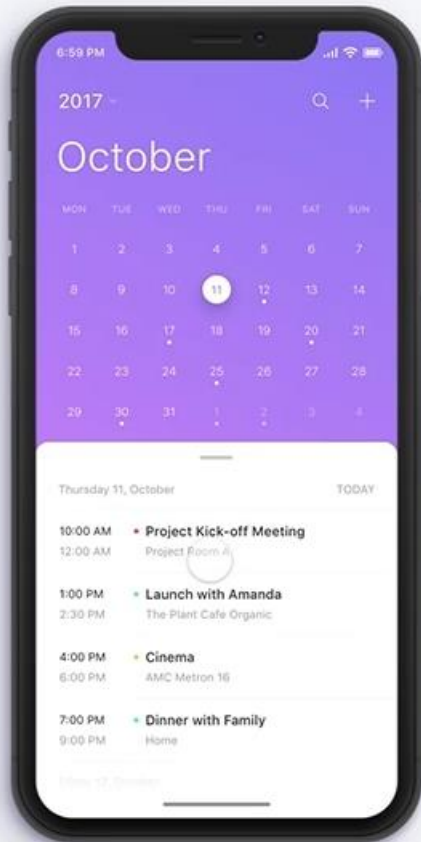


Mockups

Mockups adalah desain yang dibuat secara penuh termasuk detail warna, tipografi, konten, dll.

Tampilannya seperti hasil akhir produk namun tidak memiliki interaksi.







Mendesain Prototipe tidak memerlukan ‘coding’

[illegible][illegible]

Urutan Desain

- **Pemilihan ragam dialog**
- **Perancangan struktur dialog; melakukan analisis tugas dan menentukan model pengguna dari tugas tersebut**
- **Perancangan format pesan; tata letak tampilan, keterangan tekstual secara terinci, dan efisiensi pemasukan data harus mendapat perhatian lebih**
- **Perancangan penanganan kesalahan**
- **Perancangan struktur data**

Penanganan Kesalahan (Error Handling)

PAGE 27

- **Validasi pemasukan data**, mis: jika user harus memasukkan bilangan positif, namun dia memasukkan bilangan negatif atau nol, maka harus ada mekanisme untuk mengulang pemasukan data tersebut
- **Proteksi user**; program memberi peringatan ketika user melakukan suatu tindakan secara tidak sengaja, mis: penghapusan berkas
- **Pemulihan dari kesalahan**: tersedianya mekanisme untuk membatalkan tindakan yang baru saja dilakukan
- **Penampilan pesan salah yang tepat dan sesuai dengan kesalahan yang terjadi pada waktu itu**

Text-based Interface Design

PAGE 28



- Urutan penyajian; disesuaikan dengan model pengguna
- Kelapangan : Ada jarak antara commands atau penempatan spesial
- Pengelompokan data yang saling berkaitan
- Relevansi; hanya pesan-pesan yang relevan saja yang ditampilkan di layar
- Konsistensi; menggunakan suku kata yang konsisten untuk menjelaskan sesuatu
- Kesederhanaan; menggunakan singkatan yang dipahami oleh umum

Graphic-based Interface Design

PAGE 29

- **Ilusi pada obyek-obyek yang dapat dimanipulasi**
- **Menggunakan kumpulan objek yang sesuai untuk aplikasi**
- **Tampilan dari objek harus sudah selesai sehingga mudah dimengerti oleh pengguna**
- **Kesesuaian dengan media/informasi yang akan disampaikan**

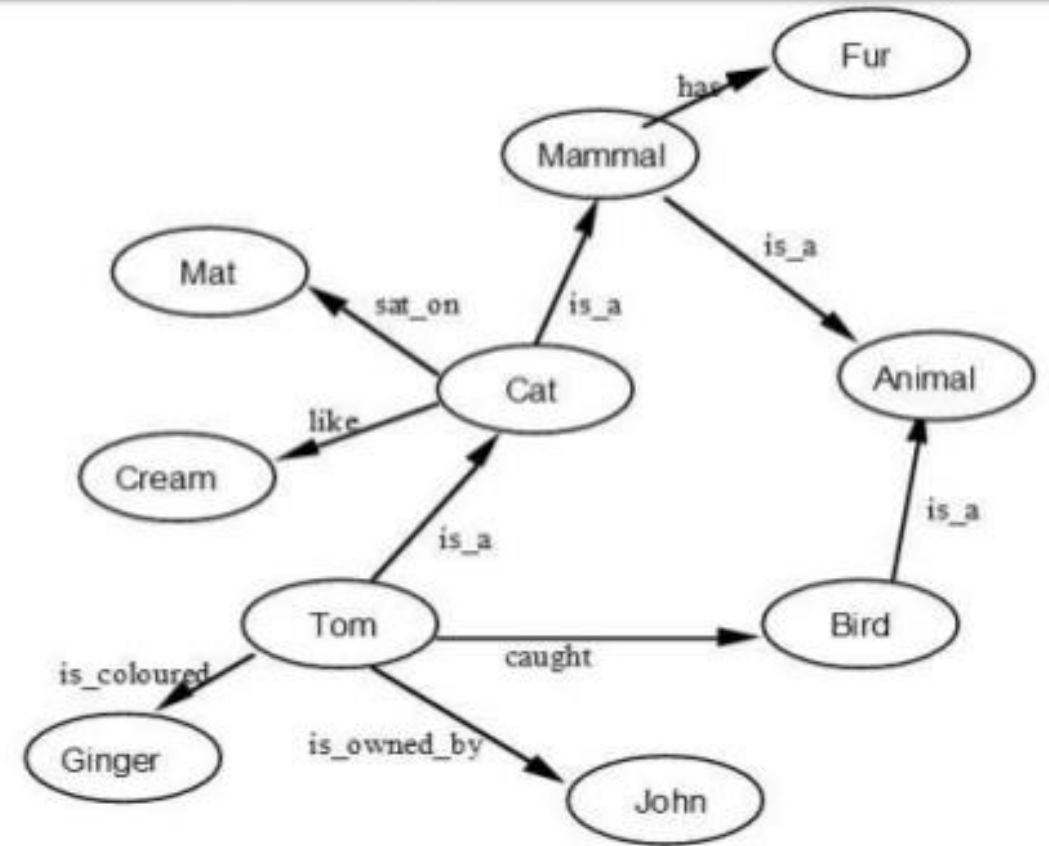
Graphic-based Interface Design

PAGE 30

- **Urutan visual dan fokus pengguna. Contoh: tanda kedip pada untuk posisi kursor, penggunaan warna berbeda**
- **Struktur internal; berguna untuk menunjukkan bahwa obyek yang sedang dihadapi dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan user**
- **Kosakata grafis yang konsisten dan sesuai, mis: gambar disket, printer, dll**

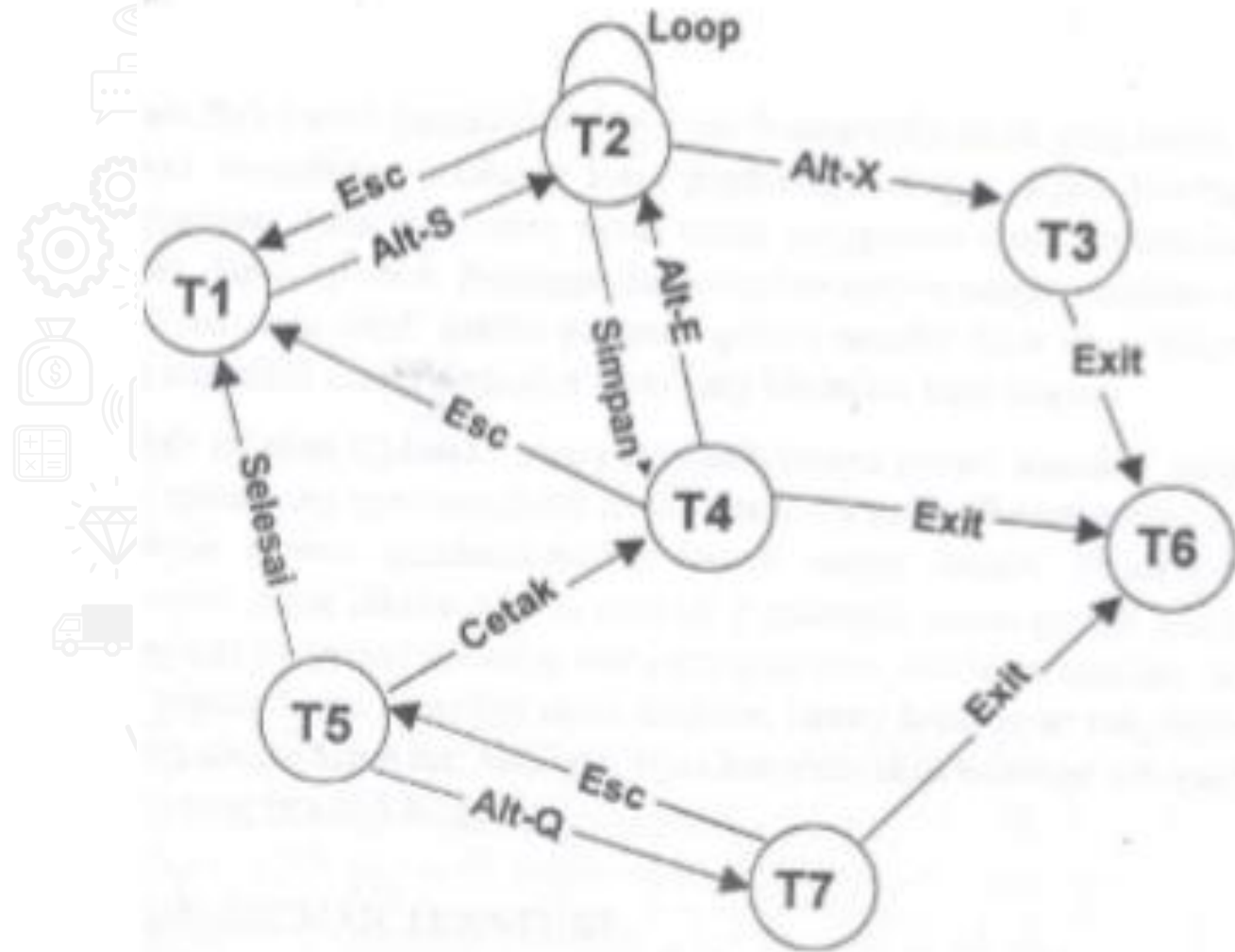
“Bagan yang menggambarkan hubungan antara lembar kerja tampilan satu dengan lembar kerja tampilan lain”

Tom is a cat
Tom is owned by John
Tom is coloured Ginger
Cat is a Mammal
Cat like Cream
Bird is Animal



Jaringan Semantik

- $T_1, t_1 \dots t_7$ adalah nomor tampilan (Worksheet)
- Alt-S, Exit, esc dll adalah event
- Panah menunjukkan transisi



TERIMA KASIH

