




Dasar Perancangan Interaksi

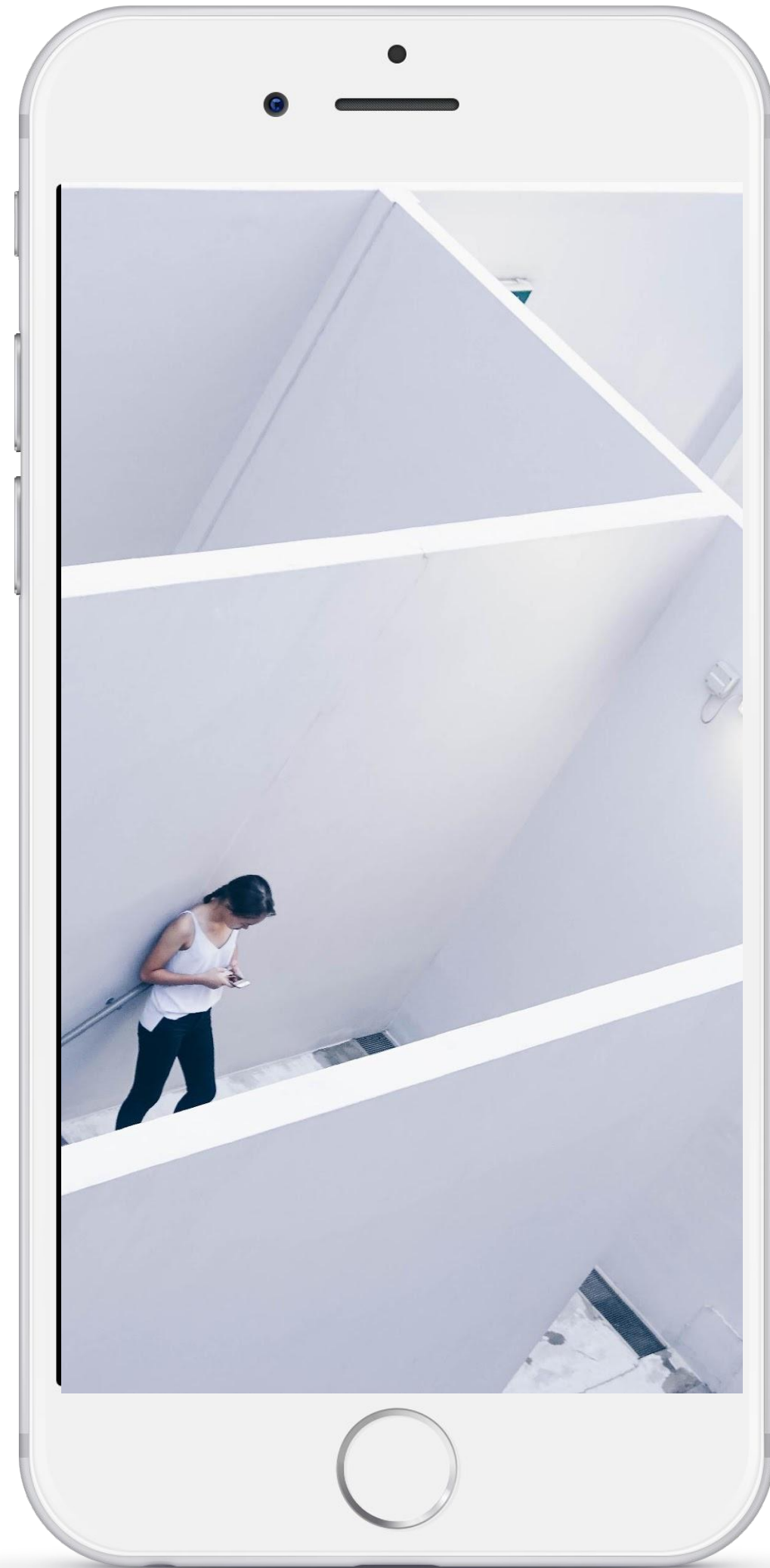
Perancangan Interaksi- ISH2F3 - Alvi Syahrina, S.T., M.Sc.



- 
- ✓ Interaction Design - Definition
 - ✓ Desain
 - ✓ UX vs IX
 - ✓ Dimensi Interaction Design

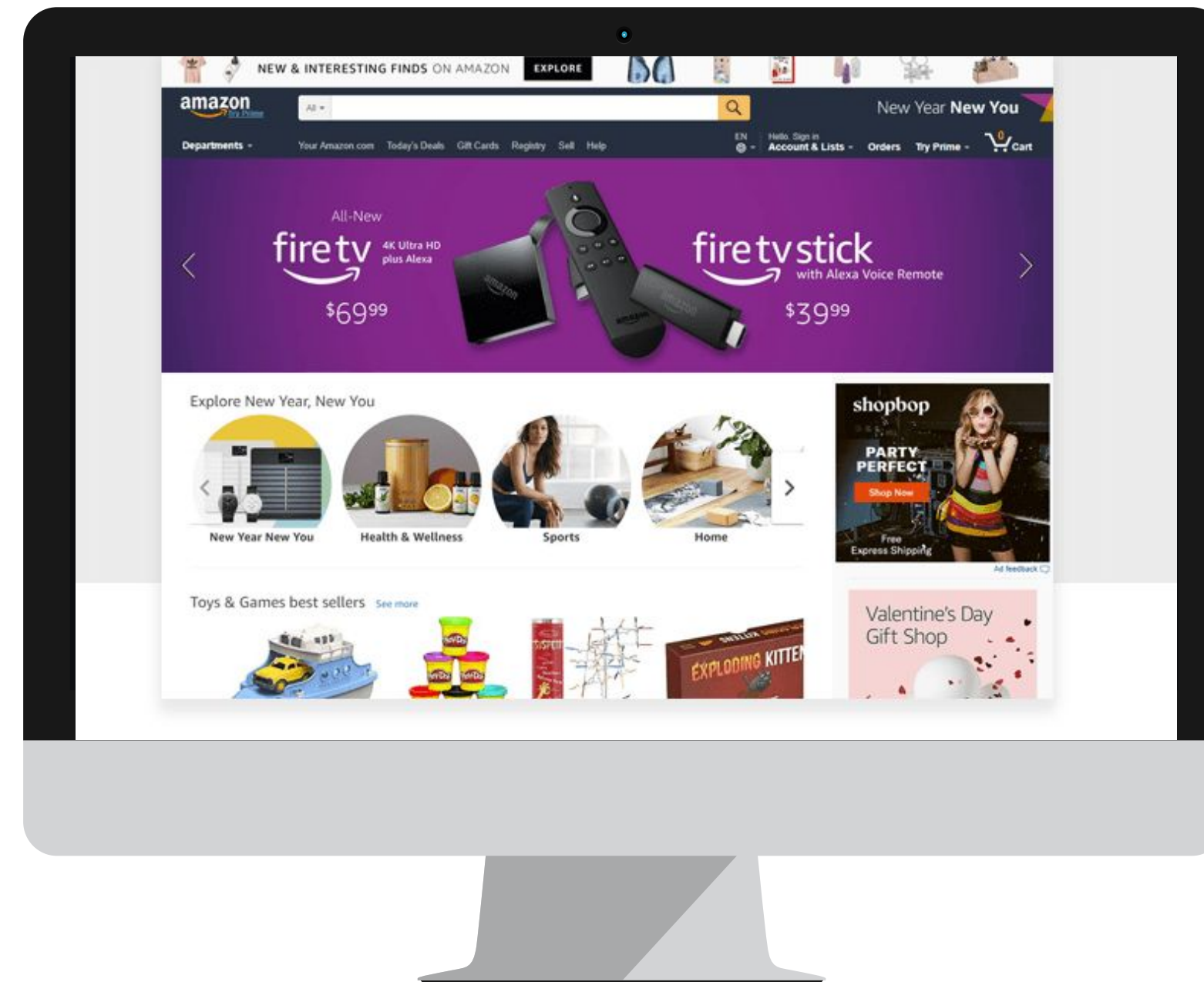
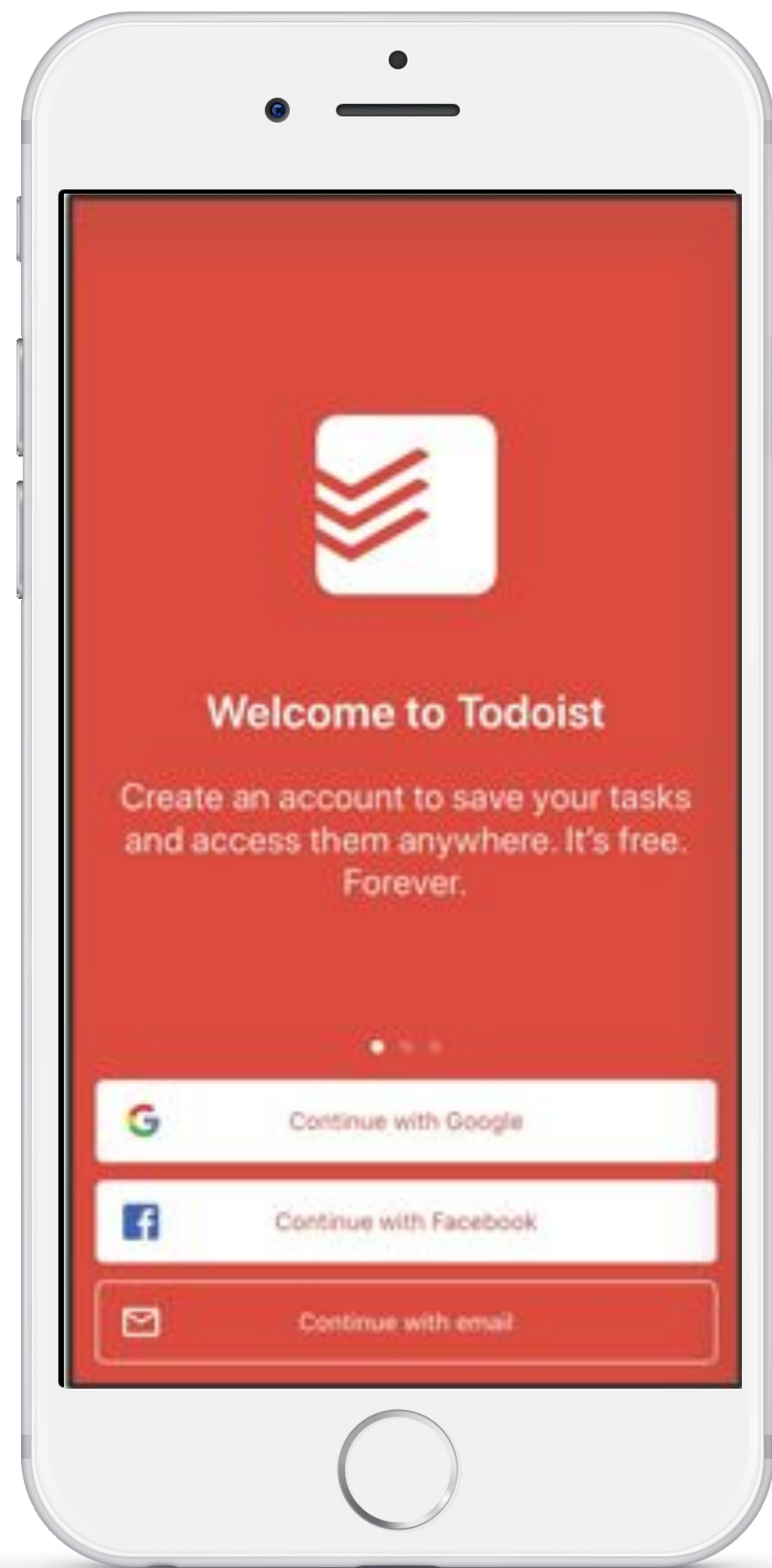
AGENDA





User Interface

Sarana yang terhubung komputer untuk memfasilitasi komunikasi antara manusia dan sebuah artefak.

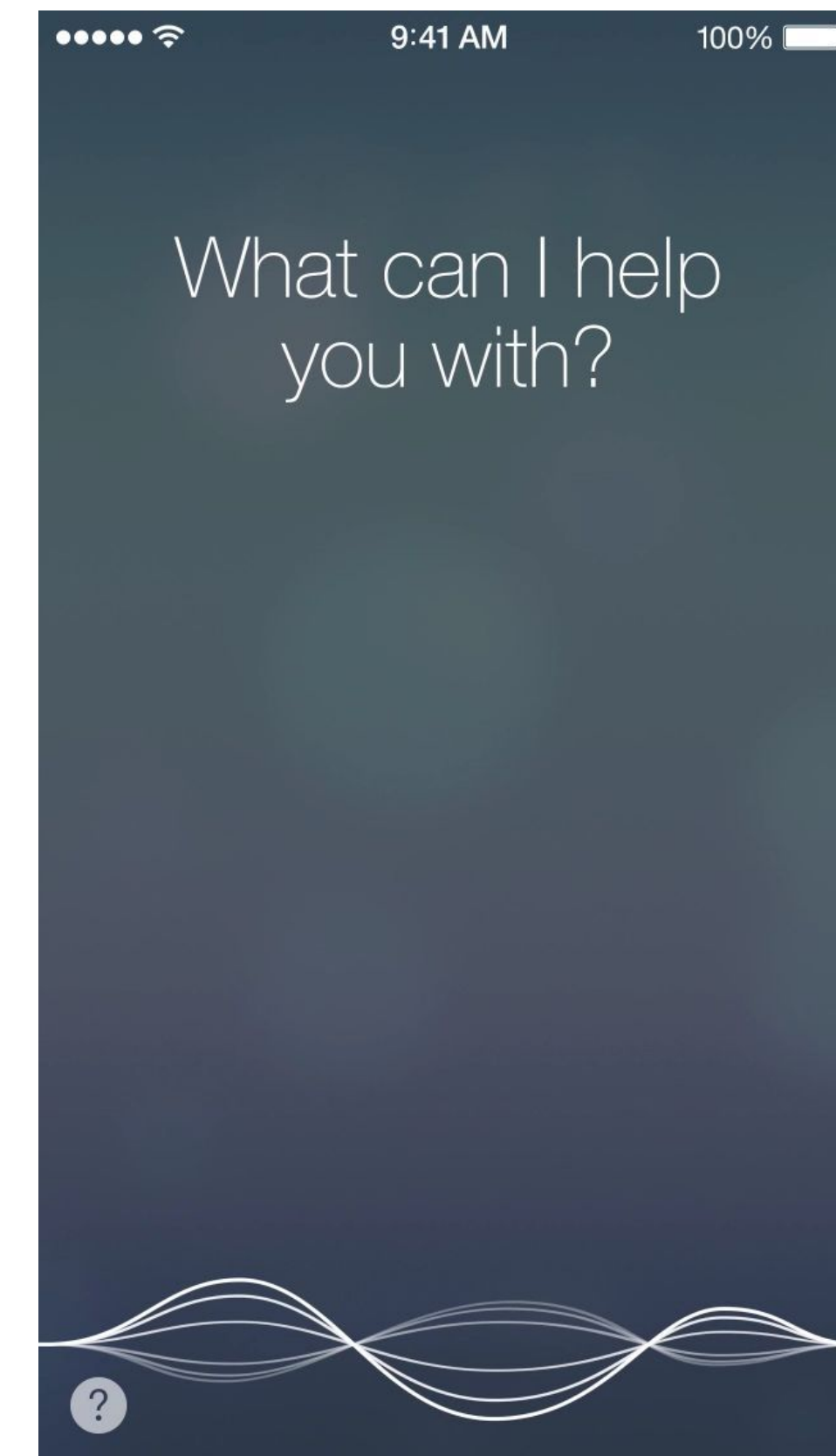


User Interface



User Interface

User Interface





Definisi Design

(Perancangan)

Disiplin ilmu


Desain adalah disiplin ilmu yang mengeksplorasi dialog antara produk, orang, dan konteksnya.

Sebuah Proses

Desain adalah proses yang mendefinisikan solusi untuk membantu orang mencapai tujuan mereka.

Sebuah Artefak

Desain adalah sebuah artefak yang dihasilkan dari sebuah definisi solusi.





Design itu..


Komunikasi

Desain mengkomunikasikan pesan kepada pengguna.

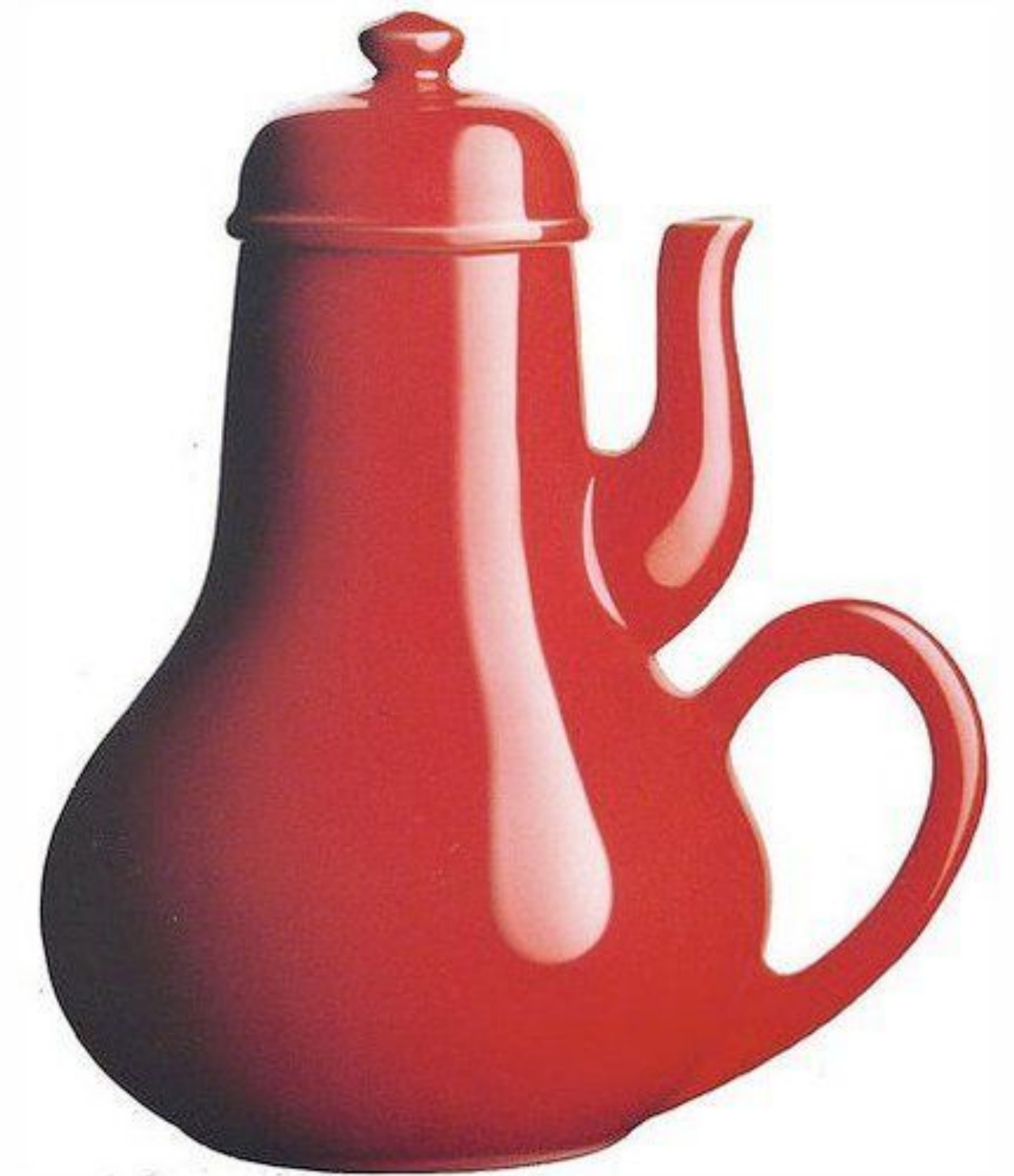
Pengguna harus menerima pesan dengan jelas dari sistem melalui sebuah desain.

Menyelesaikan masalah

Desain harus memecahkan masalah pengguna. Kita mendesain karena ada masalah nyata yang perlu ditangani.



Mengapa perlu design?



l'oggetto del desiderio: una originale caffettiera del masochista. Design: Jacques Carelmann


Mengapa perlu design?

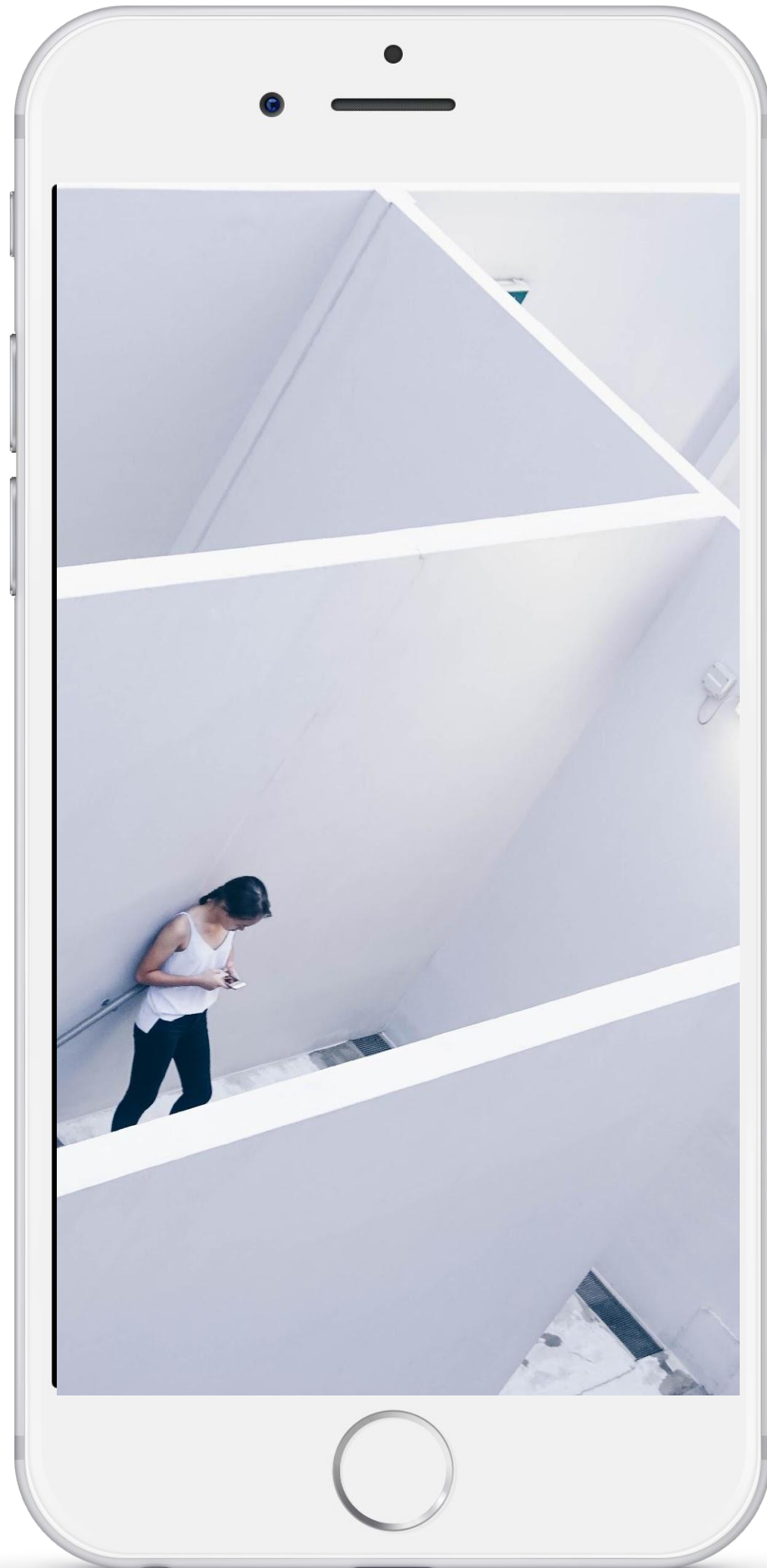




Keuntungan Desain yang baik

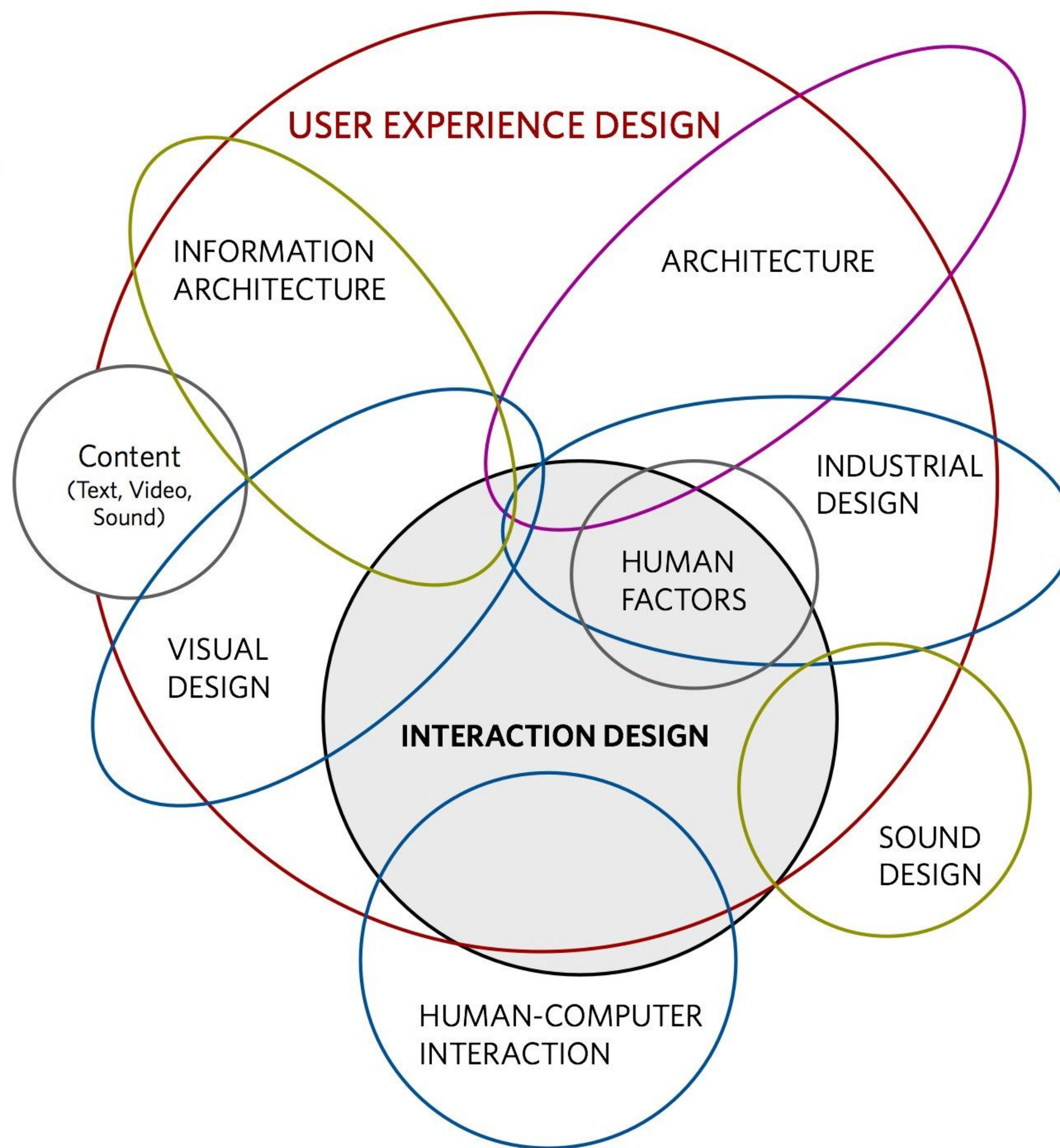
- ✓ Adaptasi lebih singkat
- ✓ Produktivitas meningkat
- ✓ Error lebih sedikit

- ✓ Lebih aman
 - ✓ Lebih menyenangkan
 - ✓ Lebih menguntungkan!
\$\$\$
- 



Perancangan Interaksi (Interaction Design)

“Perancangan Interaksi adalah penciptaan **dialog** antara seseorang dan produk, sistem, atau layanan. Dialog ini bersifat **fisik dan emosional** dan terbentuk dari kombinasi antara bentuk, fungsi, dan teknologi **yang dialami seiring waktu.**”



Interaction Design

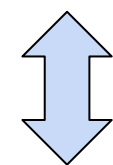
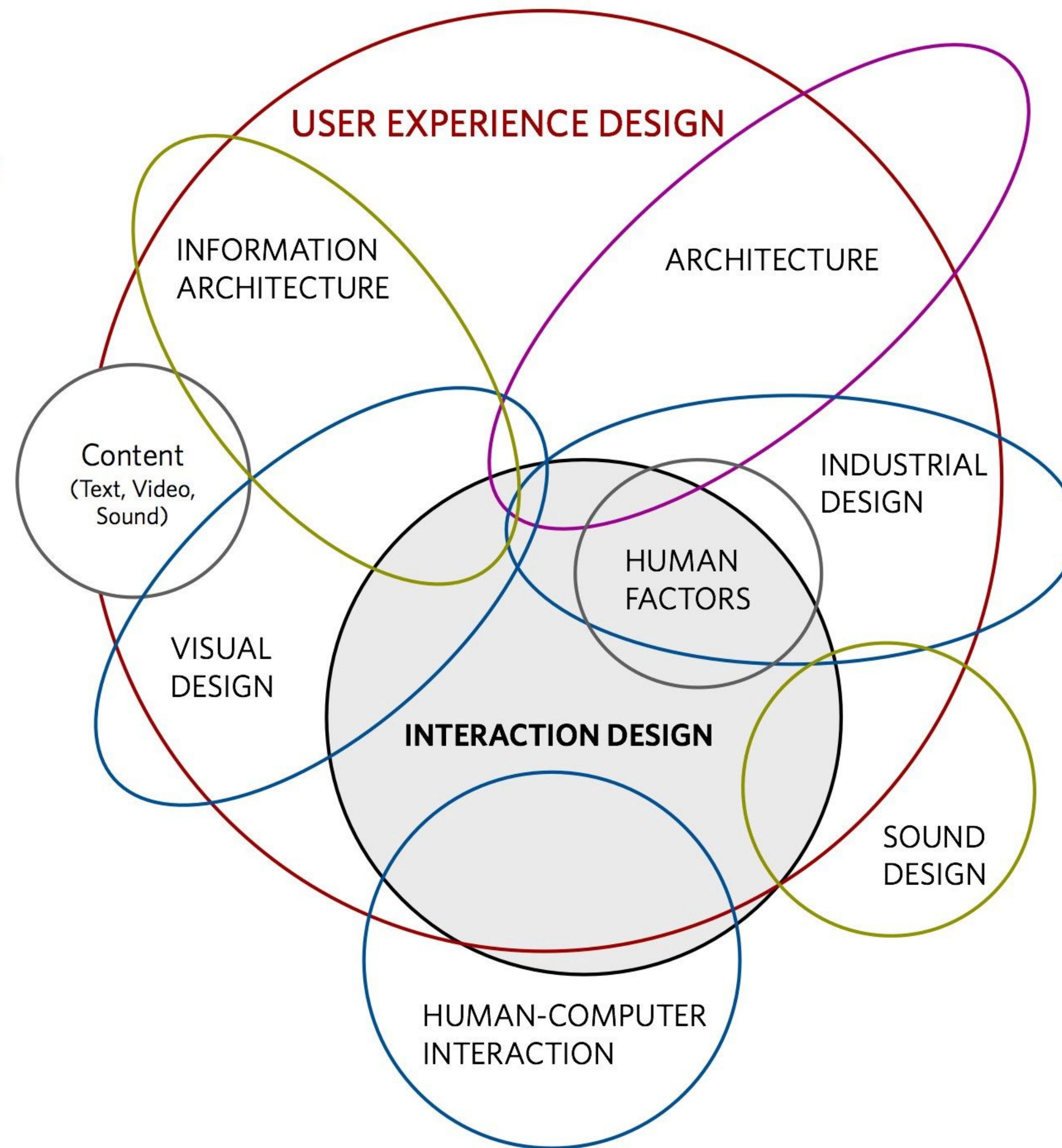
vs other discipline

User Experience (UX)

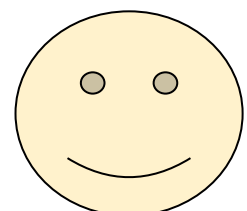
“

"Pengalaman pengguna" mencakup semua aspek interaksi pengguna akhir dengan perusahaan, layanan, dan produknya.

- Nielsen Norman Group




UX






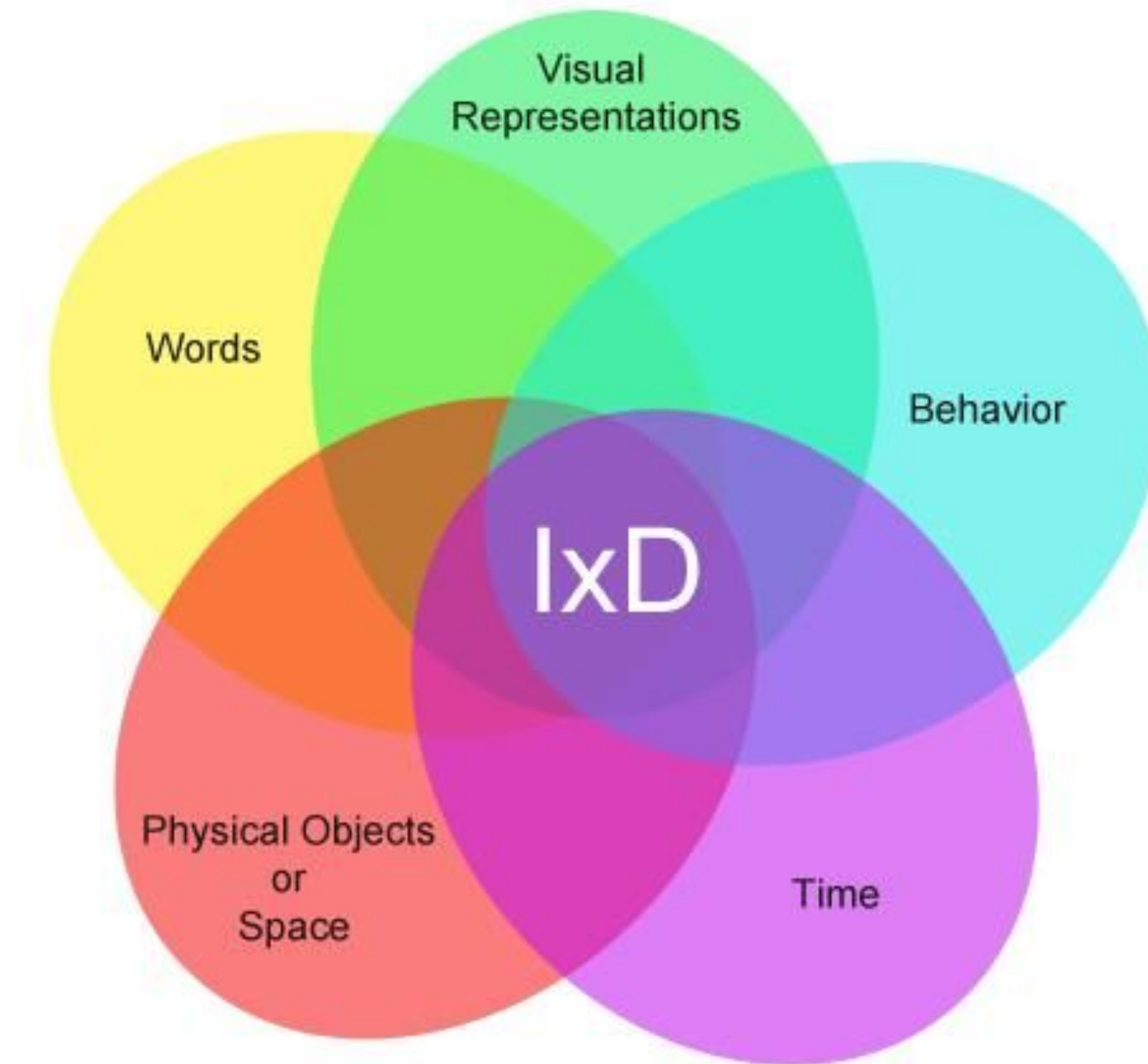
Masalah Ix atau Ux?

- Sebuah e-commerce tidak memiliki pelayanan untuk pengembalian barang.
 - User tidak mengetahui adanya pelayanan untuk pengembalian barang.
 - Pada sebuah internet banking, ketika akan transfer ke bank lain, user harus scroll semua daftar bank di Indonesia.
 - Sebuah e-commerce tidak memfasilitasi pembayaran menggunakan kartu kredit.
- 



Ix or UX Problem?

- Sebuah e-commerce tidak memiliki pelayanan untuk pengembalian barang. **(UX)**
 - User tidak mengetahui adanya pelayanan untuk pengembalian barang. **(IX dan UX)**
 - Pada sebuah internet banking, ketika akan transfer ke bank lain, user harus scroll semua daftar bank di Indonesia. **(IX dan UX)**
 - Sebuah e-commerce tidak memfasilitasi pembayaran menggunakan kartu kredit. **(UX)**
- 



Dimensi Perancangan Interaksi

1. Words/Teks

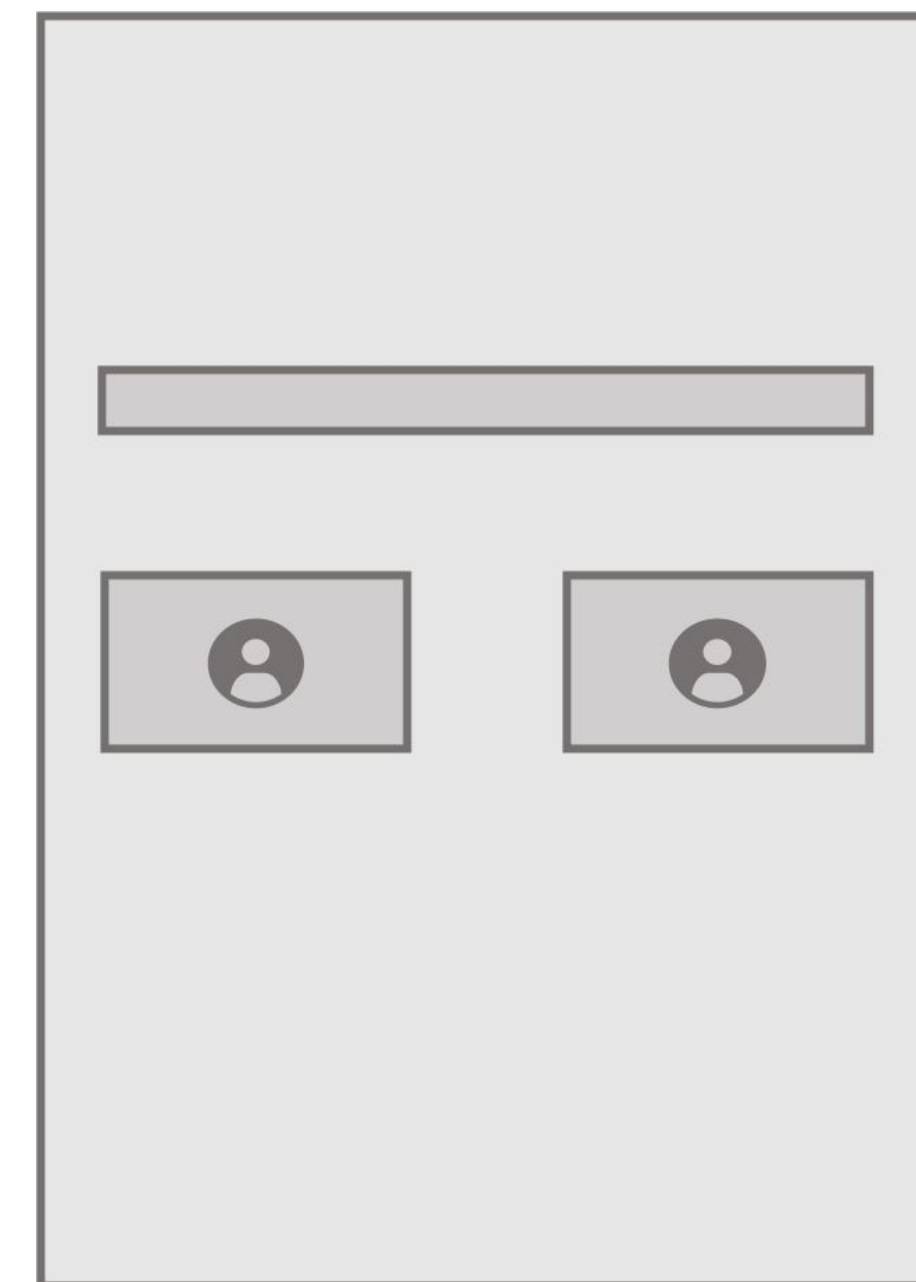
- Seringkali beda pemahaman tiap orang
- Harus mudah dipahami
- Mengkomunikasikan pesan utama
- Tidak membuat bingung atau ambigu
- Familiar dengan pembaca

2. Representasi Visual

- Merujuk pada elemen selain elemen “words”
- Tipografi, gambar, warna, dan grafik lainnya.



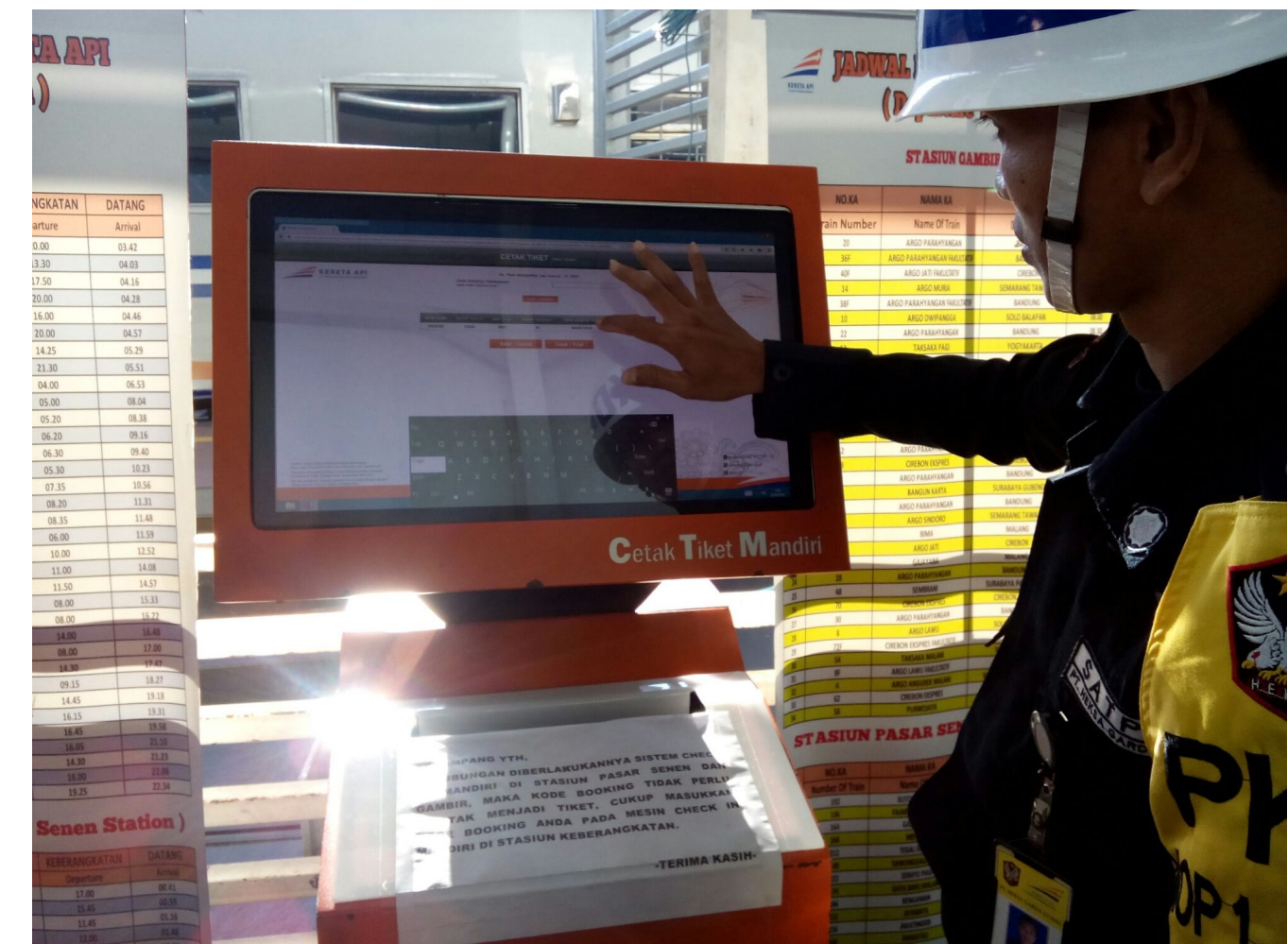
More Dense



Less Dense

3. Physical Objects or Space

- Perangkat yang digunakan user untuk berinteraksi
- Contoh:
 - keyboard
 - mouse
 - joystick
 - touch screen
 - VR, AR
 - gesture

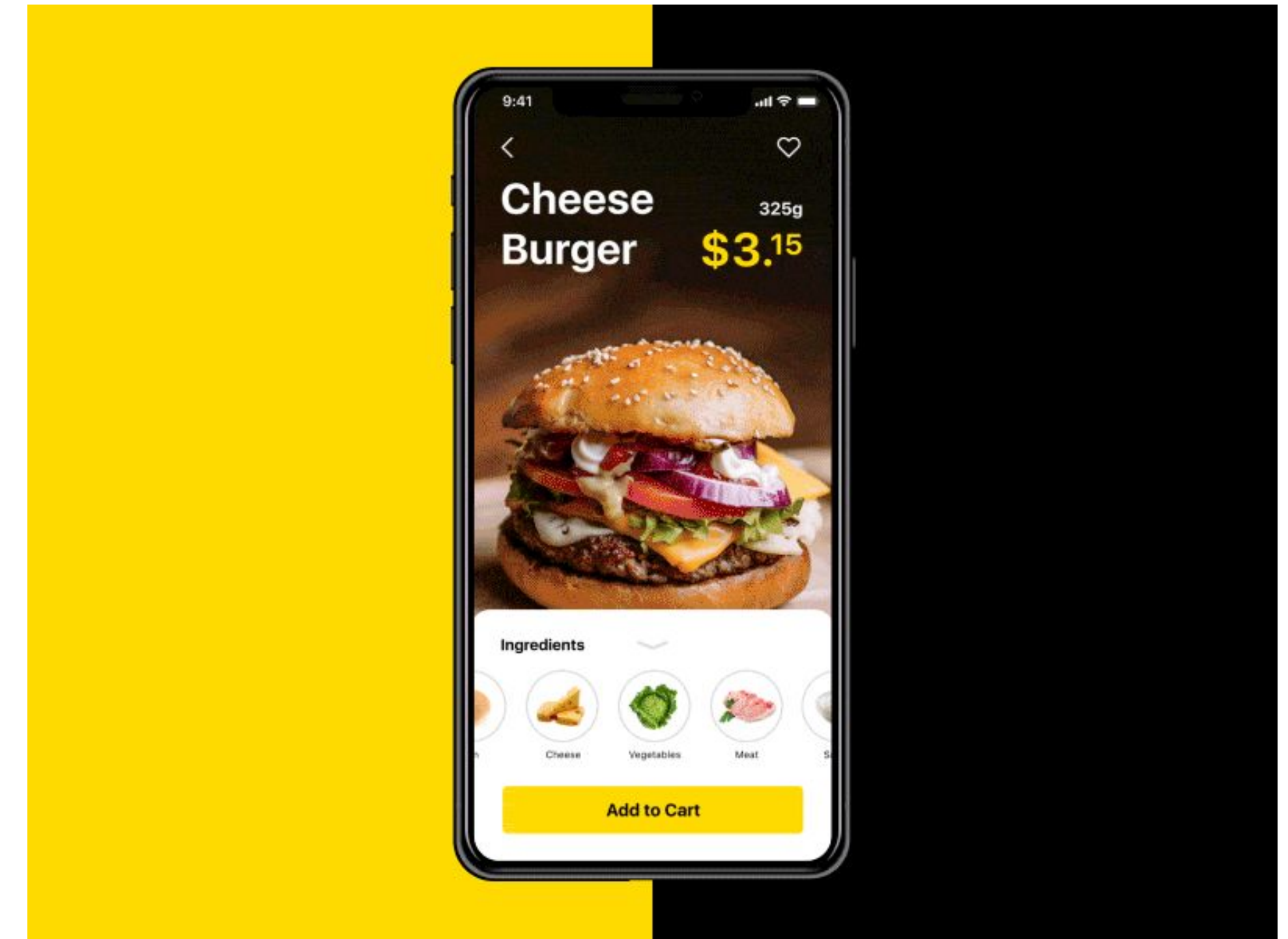


4. Time

- Waktu yang dibutuhkan pengguna untuk berinteraksi dan memproses 3 dimensi yg telah disebutkan
- Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah tugas atau mencapai goal


5. Behaviour

- Bagaimana respon sebuah *interface* ketika user berinteraksi?
- Bagaimana user reaksi user terhadap respon sistem?
- Terdiri dari:
 - Aksi
 - Reaksi
 - Operasi
 - Presentasi





Sample Projects

- <https://www.invisionapp.com/inside-design/amazing-interaction-design/>
 - <https://mobbin.design/>
- 



Thanks!

Any questions?