

LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM

Mata Praktikum : IMK
Kelas : 3IA19
Praktikum : 1
Tanggal : 10-16-2023
Materi : Konsep Imk & Analisis UI/UX
NPM : 50421859
Nama : Muhamad Ariel D.P
Ketua Asisten : Windy Indriarnie
Nama Asisten :
Paraf Asisten :
Jumlah Lembar : 5



**LABORATORIUM INFORMATIKA
UNIVERSITAS GUNADARMA
2023**

LISTING

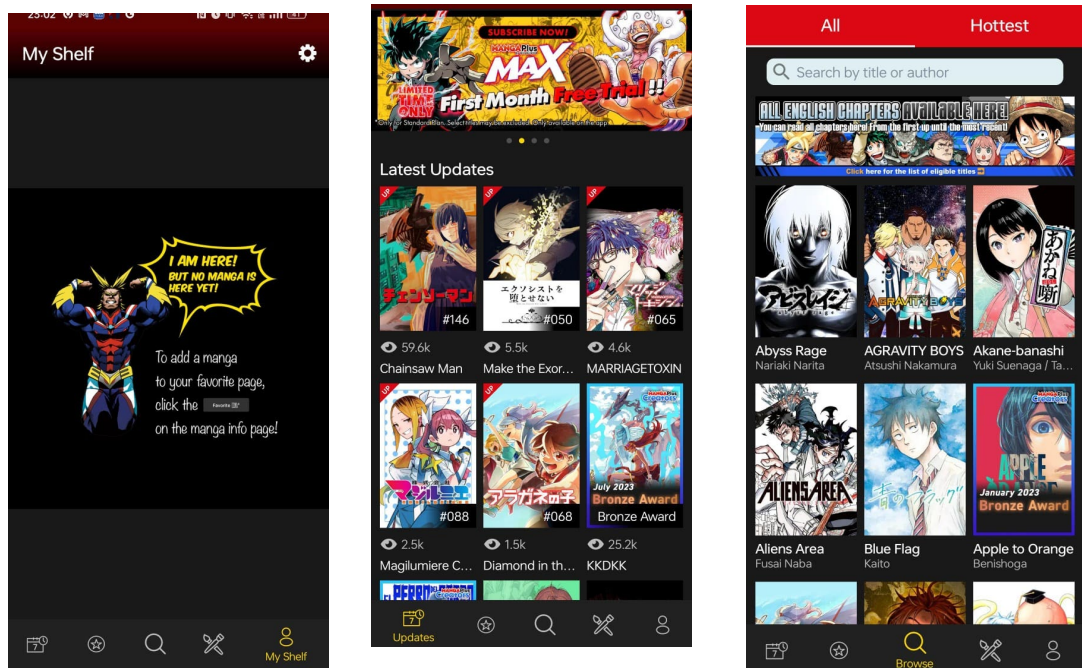
1. Membuat Review UX dari aplikasi yang ditentukan dan temukan kasus yang tidak memenuhi prinsip IMK. Jelaskan dan ss tampilannya.?

Jawab:

Berikut adalah beberapa prinsip desain pada antarmuka interaksi manusia dan komputer (IMK) dan Review UX Aplikasi Manga Plus by SHUEISHA:

1. User compatibility

User Compatibility adalah prinsip dalam desain antarmuka pengguna yang berarti kesesuaian tampilan dengan tipikal dari pengguna. Karena setiap pengguna berbeda, kebutuhan tampilan mereka pun bisa berbeda.



Selanjutnya User Compatibility Aplikasi Manga Plus by SHUEISHA sangat tidak memenuhi kriteria User Compatibilty karena aplikasi tersebut sangat menggambarkan tampilan yang sangat tidak sesuai dengan kebutuhan para usernnya yang selaras dengan konten2 yang ditampilkan.

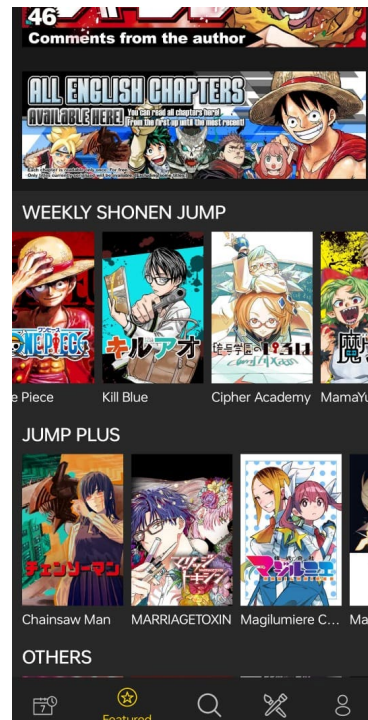
2. Product Compatibility

Kompatibilitas Produk, atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai "Product Compatibility", adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan bersamaan dengan produk lain tanpa mengalami konflik atau masalah.

Selanjutnya Product Compatibilty produk ini memiliki masalah jika kita menggunakan aplikasi lain secara ber-samaan dia akan berheti sejenak sekian detik .

3. Task Compatibility

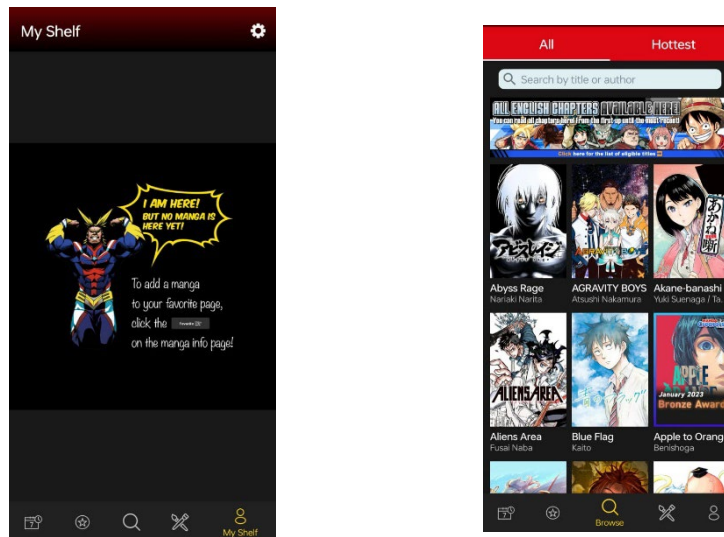
Kompatibilitas Tugas, atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai "Task Compatibility", adalah sejauh mana suatu tugas atau pekerjaan dapat dilakukan secara bersamaan atau berurutan tanpa mengalami konflik atau masalah.



Selanjutnya Task Compatibility Aplikasi ini kurang nyaman dipakai user pada gambar diatas saya mengganbil satu sampel yang disebelah kanan adalah bagian dari Featured dan di sebelah kiri adalah bagian dari sebuah manga pada saat digunakan kerja dari aplikasi ini dalam melakukan kerja tugas atau manuver bergerak/transisi sangat kurang efektif ditandai dengan transisi setiap baris manga pada kolom judul dan juga tidak memiliki petunjuk yang bisa memudahkan user untuk mengetahui arah transisinya.

4. Work Flow Compatibility

Dalam sebuah aplikasi, software engineer harus memikirkan urutan-urutan dari pekerjaan yang ada pada sebuah sistem. Hal itu dikarenakan agar user tidak mengalami kebingungan oleh banyaknya pilihan-pilihan menu dan seharusnya menu-menu merupakan urutan dari suatu langkah pekerjaan.



Selanjutnya Work Flow Compatibility terdapat hal yang membuat user bingung dengan penataan menu-menu yang terdapat pada bagian browse disana terdapat search bar dan dibawahnya terdapat koleksi manga kenapa tidak tepat dikarenakan tidak ditambahkan genre sesuai dengan topik manga nya. Selanjutnya pada bagian Myself yang terkesan sangat boros halaman seharusnya bagian setting berada pada halaman My self tetapi kenyataannya harus masuk ke dalam baru lagi untung mengakses bagian setting.

5. Consistency

Software engineer harus memperhatikan hal-hal yang bersifat konsisten dalam merancang sebuah aplikasi, khususnya antarmuka, contoh : penerapan warna, struktur menu, font, format desain yang seragam sehingga user tidak mengalami kesulitan pada saat pindah posisi pekerjaan. Contoh penerapannya dalam aplikasi adalah keseragaman tampilan toolbar pada Word, Excell, Power Point, Access yang hampir sama.



Selanjutnya Terdapat beberapa perbedaan dalam tata letak dan fungsi pada halaman manga individual, mengakibatkan sedikit kebingungan