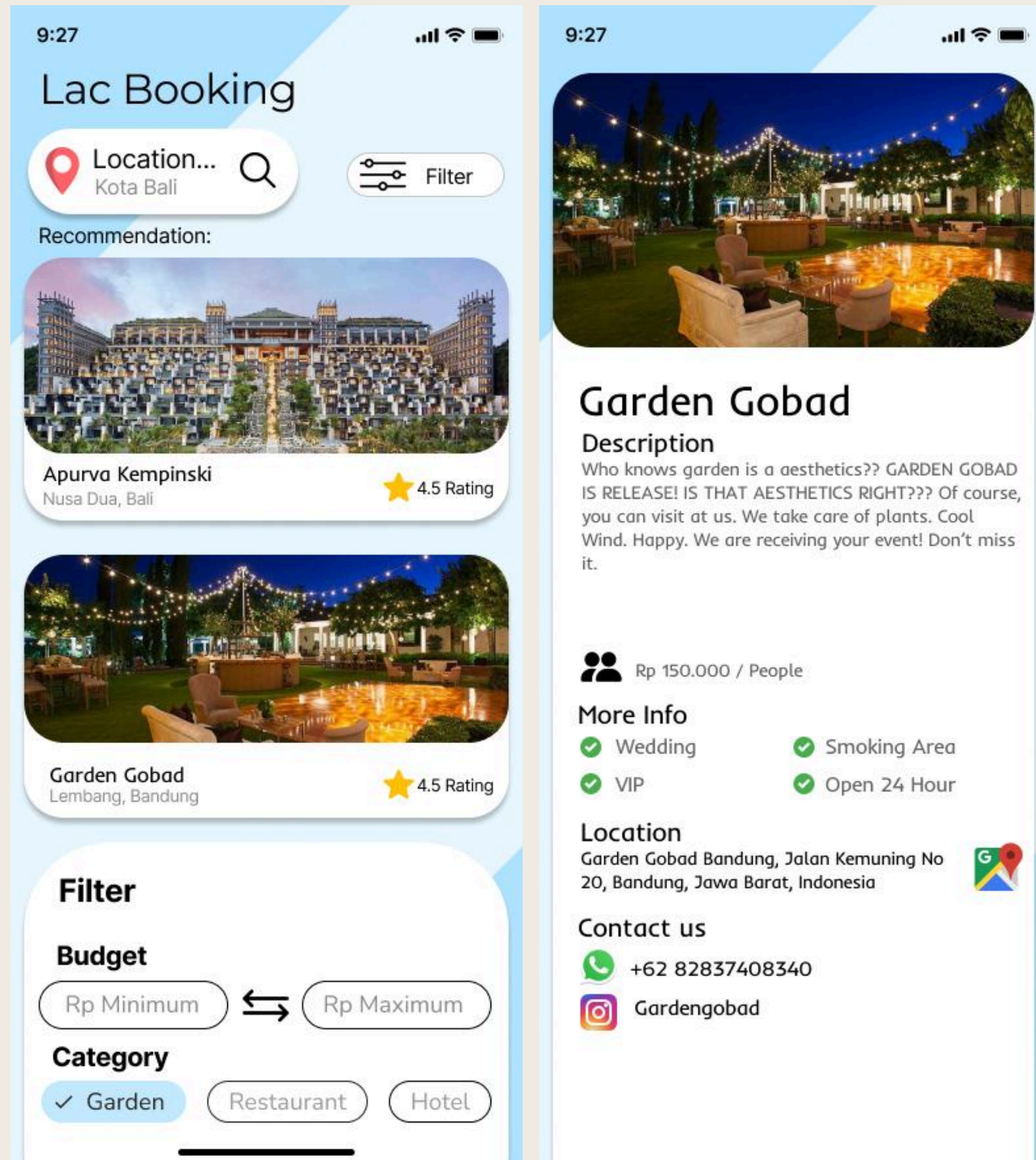


USER INTERFACE

Portfolio

Valentio Stanley Gunadi, S.Kom.

Coursework Project: Human and Computer Interaction – Part 1



Deskripsi Gambar:

Desain ini dilaksanakan di mata kuliah bernama *Human and Computer Interaction* pada hari *Mid Exam*. Fitur penting dirancang berupa *User Interface* sebagai solusi yang bisa mengatasi **masalah yang dialami oleh seseorang kerabat**, termasuk sulitnya menemukan tempat resepsi pernikahan, 3 tempat tidak memadai dengan targetnya, menghabiskan waktu 3 minggu untuk mencari tempat resepsi dengan mencari di internet dan mendatangi tempatnya hanya untuk mendapat batas informasi seperti ketersediaan tanggal, dan harganya. Oleh karena itu, sebagai *UI UX Designer*, merancang fitur-fitur penting di dalam aplikasi adalah **filter yang mengandung elemen-elemen** seperti *budget, category, location, date time & recommendation systems*, dan fitur ulasan produk, sehingga memudahkan pengguna mencari tempat sesuai dengan targetnya.

Asset:

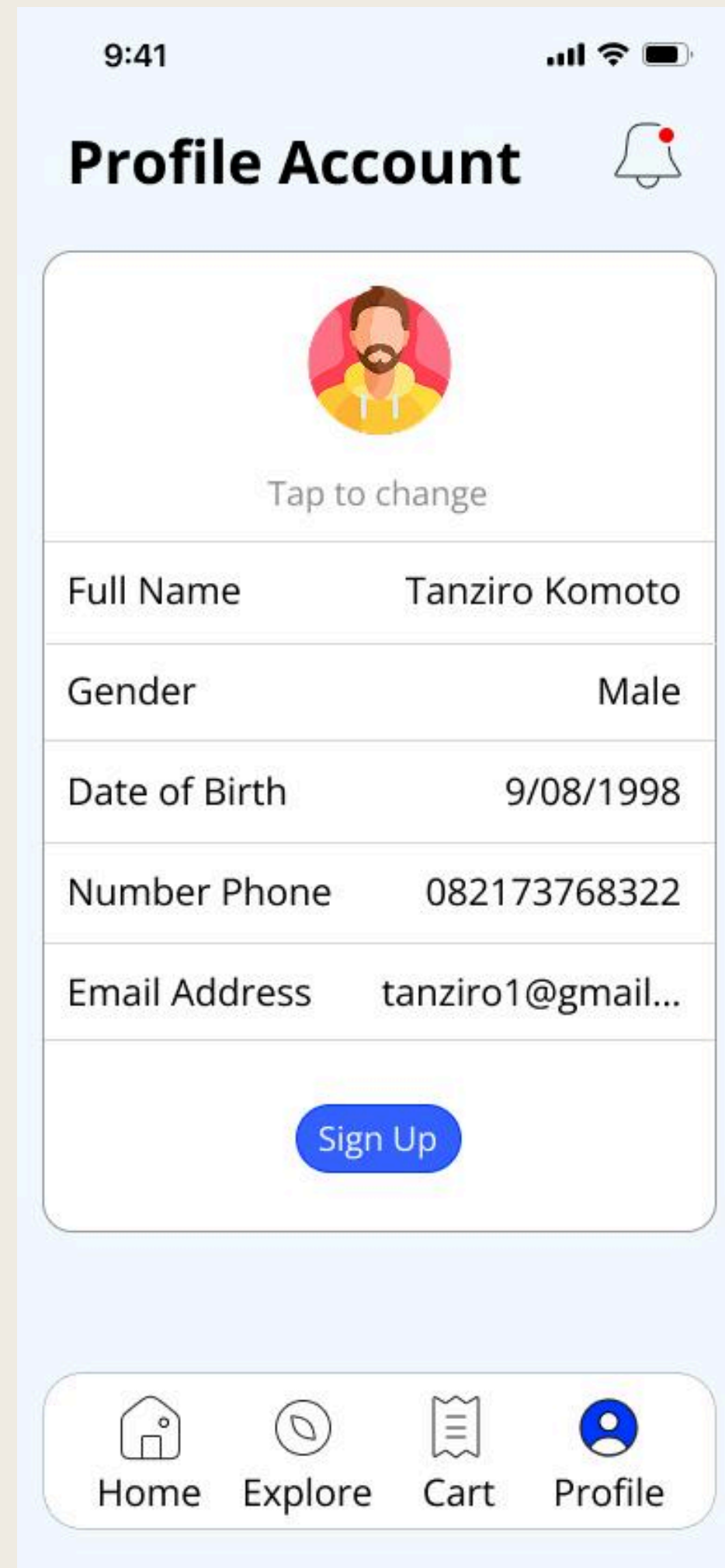
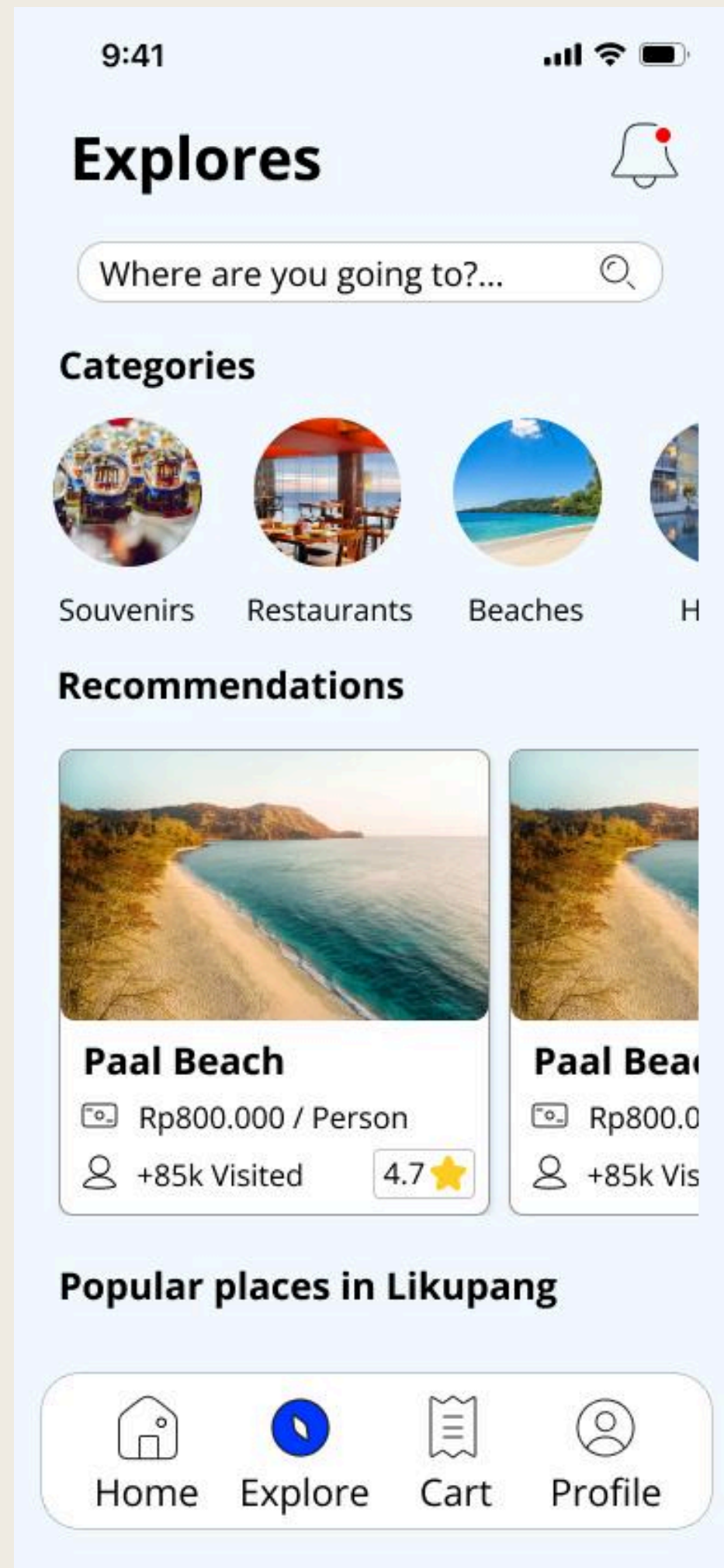
<https://www.flaticon.com/>

<https://www.hotels.com/go/indonesia/rock-bar-bali>

<https://www.figma.com/community/file/1085160731541090903>

https://www.tripadvisor.com/Hotel_Review-g297698-d15243516-Reviews-The_Apurva_Kempinski_Bali-Nusa_Dua_Nusa_Dua_Peninsula_Bali.html

Coursework Project: Human and Computer Interaction – Part 2



Deskripsi Gambar:

Desain ini dilaksanakan di mata kuliah bernama *Human and Computer Interaction* pada hari *Final Exam*. Sebagai UI/UX Desainer, diperintahkan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang mendukung **Digital Tourism** dengan tipe kategori **e-commerce** dan **platform mobile**. 5 Fitur dirancang di dalam aplikasi tersebut, yaitu *Home, Explore, Cart, Profile, Notification*. Dengan ada aplikasi pendukung, bisa mempromosikan kegiatan pariwisata, budaya maupun kekhasan dari sebuah daerah, sehingga meningkatkan pengembangan kualitas pariwisatanya sejak kena terdampak COVID-19

Referensi:

Mockup / Plugin:

<https://www.figma.com/community/plugin/744047966581015514/Feather-Icons>

<https://www.figma.com/community/file/886554014393250663>

<https://www.figma.com/community/file/1060560897585661328>

Asset Review Pantai Paal:

<https://blog.tiket.com/pantai-paal-likupang/>

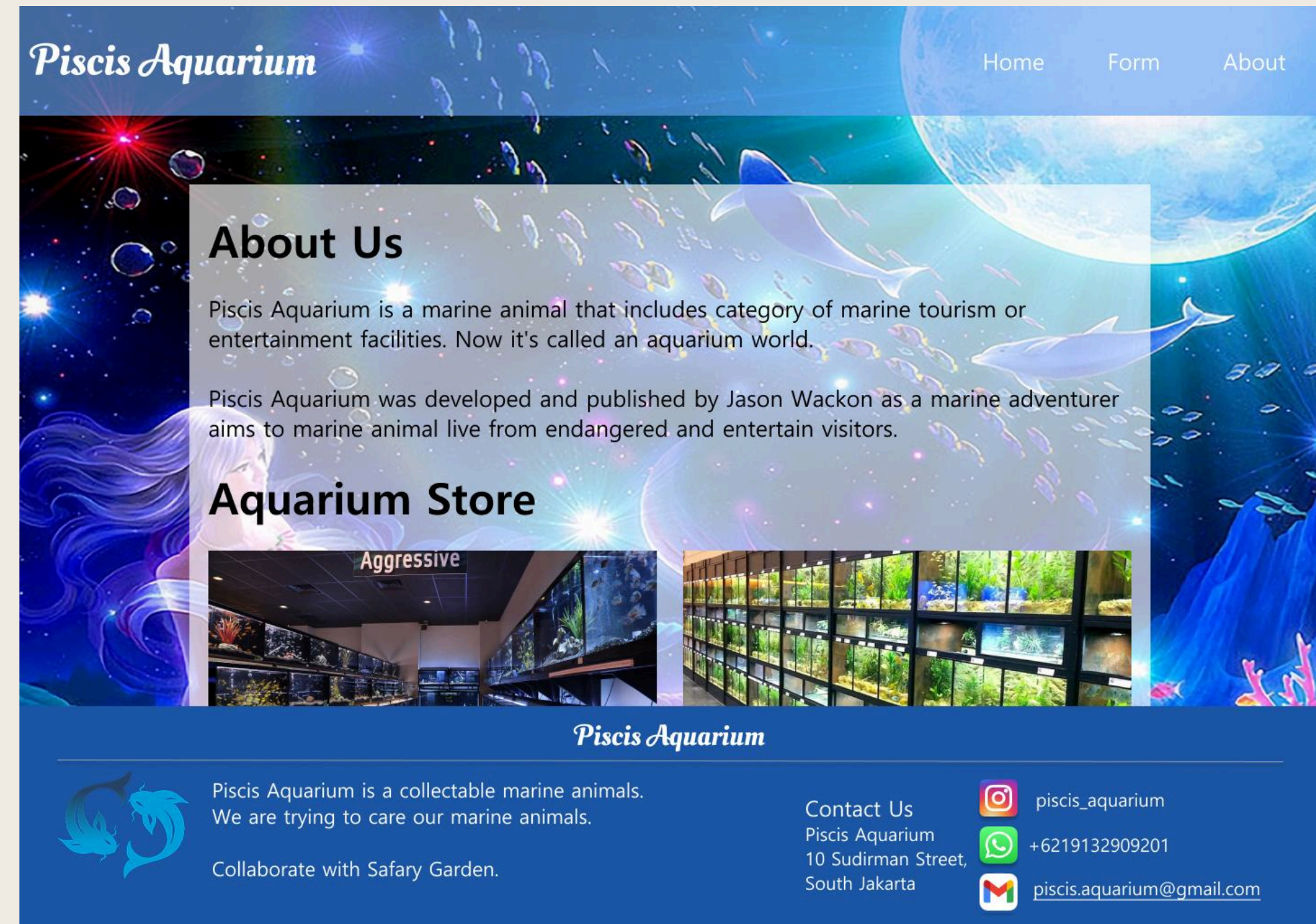
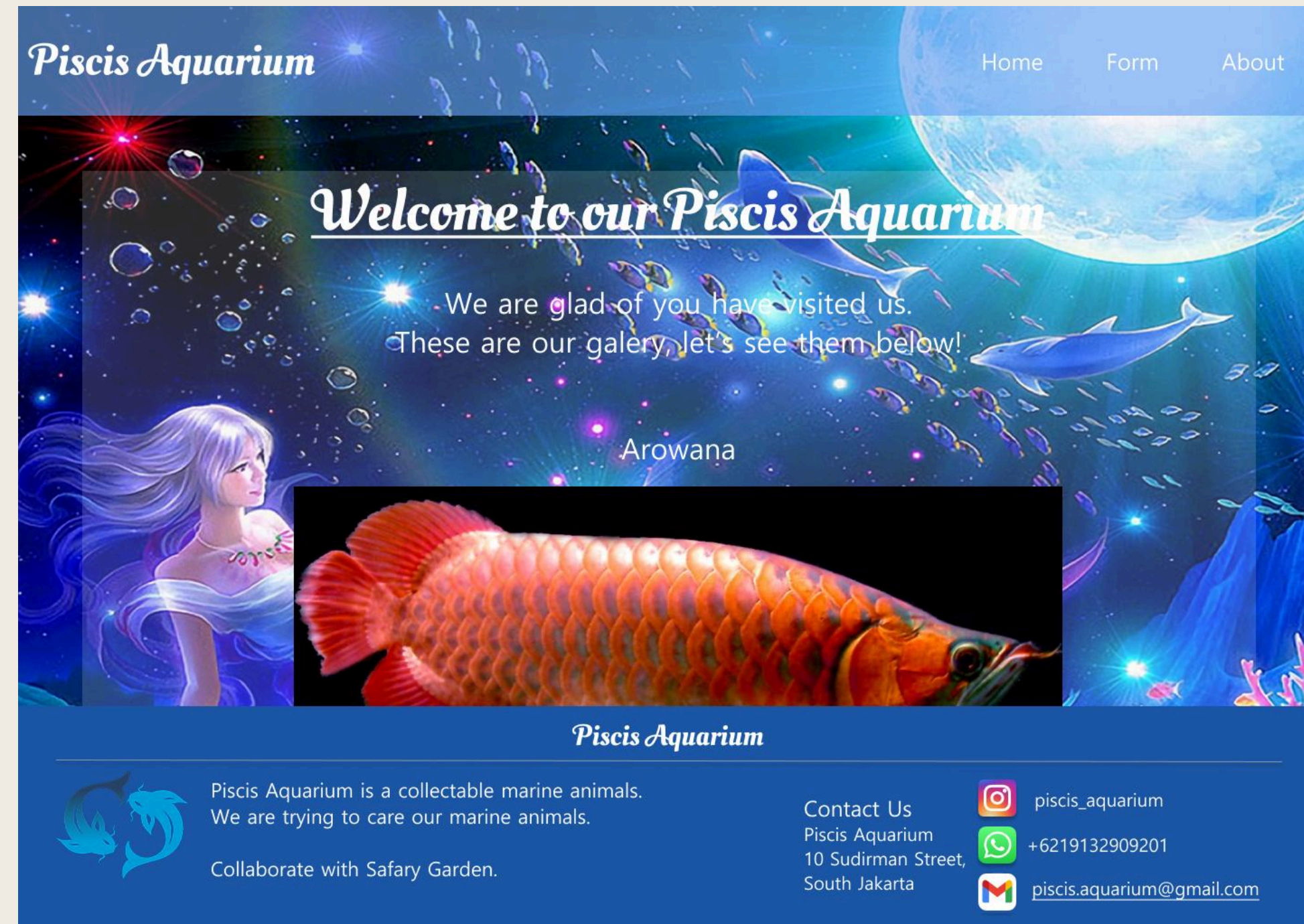
Coursework Project: Human and Computer Interaction – Part 3



Assurance of Learning

Jurusan Computer Science memberi tugas berupa *Assurance of Learning* kepada tim saya untuk mengeksplorasi website perusahaan yang sedang di-*hosting* melalui public, dimana **website-nya yang ingin di-perbaiki** secara *User Interface*. Pada saat ini, kami telah menemukan sebuah website bernama **Holland Bakery** yang membawa **kesan sangat kaku menurut audiens** maupun **pengalaman pengguna**. Oleh karena itu, tim kami memiliki keinginan untuk **menganalisa Website** tersebut sebagai *User Experience*, dan kemudian mempercantik rancangan *User Interface Website*, sehingga menjadi ramah pengguna akan lebih mudah. Bagian saya yang memperbaiki halaman utama / *landing*, dan sisa bagian yang diperbaiki oleh anggota tim saya.

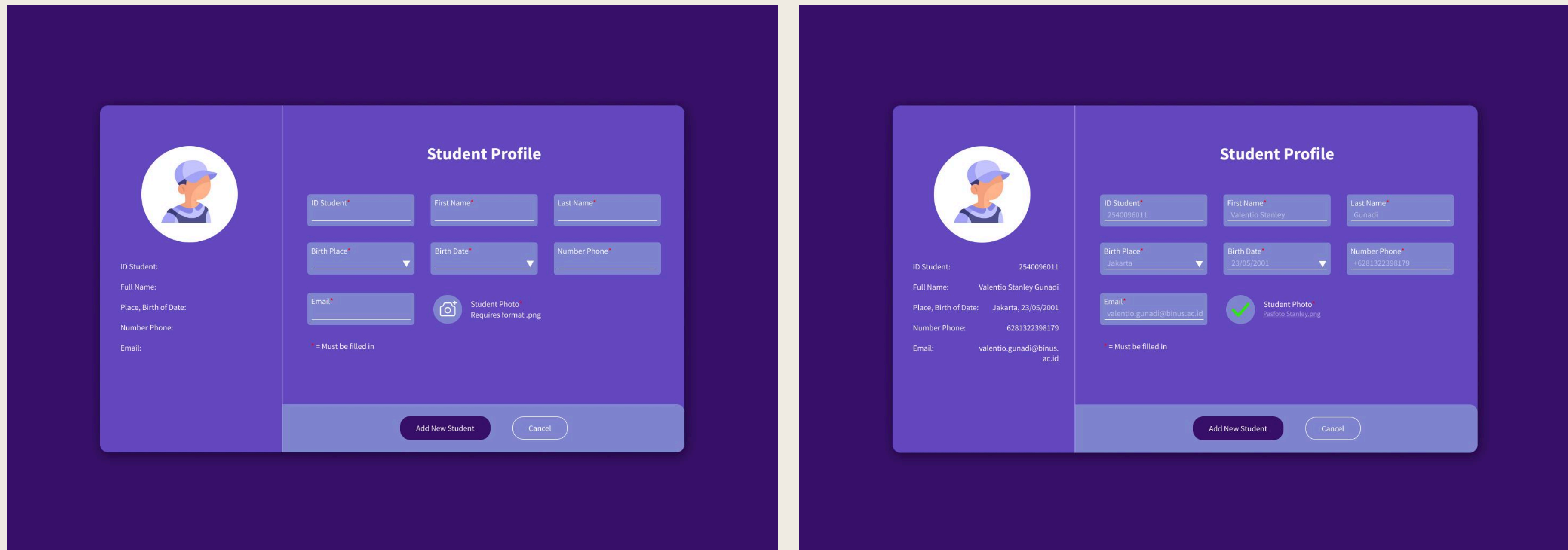
Coursework Project: Human and Computer Interaction – Part 4



Individual Assignment Lab

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di laboratorium, ditugaskan untuk **mengembangkan sebuah website fungsional** secara individu pada **tingkat dasar**, dimana *website* dikembangkan menggunakan bahasa dasar seperti *HTML*, *Native CSS*, *JavaScript*, ini dirancang tentang *Piscis Aquarium* untuk memberikan insight mengenai berbagai jenis ikan di dunia perlautan. Selain ini, ini juga disesuaikan dengan instruksi laboratorium seperti **merancang elemen-elemen fungsi** yang mencakup *navigation bar* (*home, form, about*), *footer* (*contact, brand name*), tombol *hover*, artikel, pop-up notifikasi, dan sebagainya untuk memaksimalkan *website* dapat berjalan.

Coursework Project: Software Engineering



Selama pelaksanaan *Final Exam*, diperintahkan **membuat desain UI/UX bentuk Add Student Profile** sebagai berfungsi penginput data student ke dalam *Database Student* untuk memenuhi *Firmness*, *Commodity*, dan *Delight*.

5 Data input harus dijaga untuk memenuhi *Firmness*, Data input dapat diterangkan di bawah ini:

- (1). ID Student: Data input ini harus angka karena ia bersifat bilangan bulat/integer pada data type.
- (2). Birth Date: Data input ini harus tanggal, tidak bisa menulis character karena ia bersifat date berarti lebih arah ke tanggal bulan.
- (3). Number Phone/Phone No: Data input ini harus angka karena ia bersifat bilangan bulat/integer pada data type.
- (4). Email: Sebenarnya sifat varchar yang mengandung segala character tanpa pengecualian, bisa menulis sembarangan namun ada batas dari email harus “@”
- (5). Student Photo: Data input ini harus bentuk file unggah dengan format tertentu. Untuk student photo, harus upload foto dengan format .png supaya berkualitas.

Assets

Reference Icon:

<https://www.flaticon.com/packs/professions-avatars-44>

<https://www.figma.com/community/file/886554014393250663>

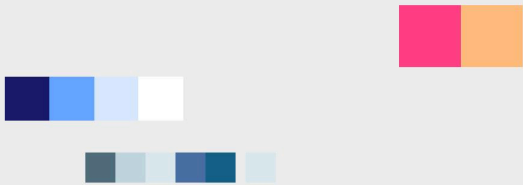
Color Pallete



Self-Improvement

MY MINE ASSETS

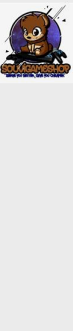
Colour Pallete



Font

League Spartan - Header
Montserrat - Title
Open Sans - Body Text

Referensi Icon:
[https://www.figma.com/file/OdQ59u0YKsfif9ytDtY7jb/Free-Icon-Pack-1600%2B-icons-\(Community\)?type=design&node-id=2%3A27&t=ifEASIHlivFw7aCZ-1](https://www.figma.com/file/OdQ59u0YKsfif9ytDtY7jb/Free-Icon-Pack-1600%2B-icons-(Community)?type=design&node-id=2%3A27&t=ifEASIHlivFw7aCZ-1)



Untuk **menggambarkan cerita background** melalui *personal website* yang bisa dianggap profesional menurut perspektif *IT Developer*. Jadi, saya mendesain *UI* di Figma sebelum mengembangkan *website* lebih lanjut melalui *codingan*.

