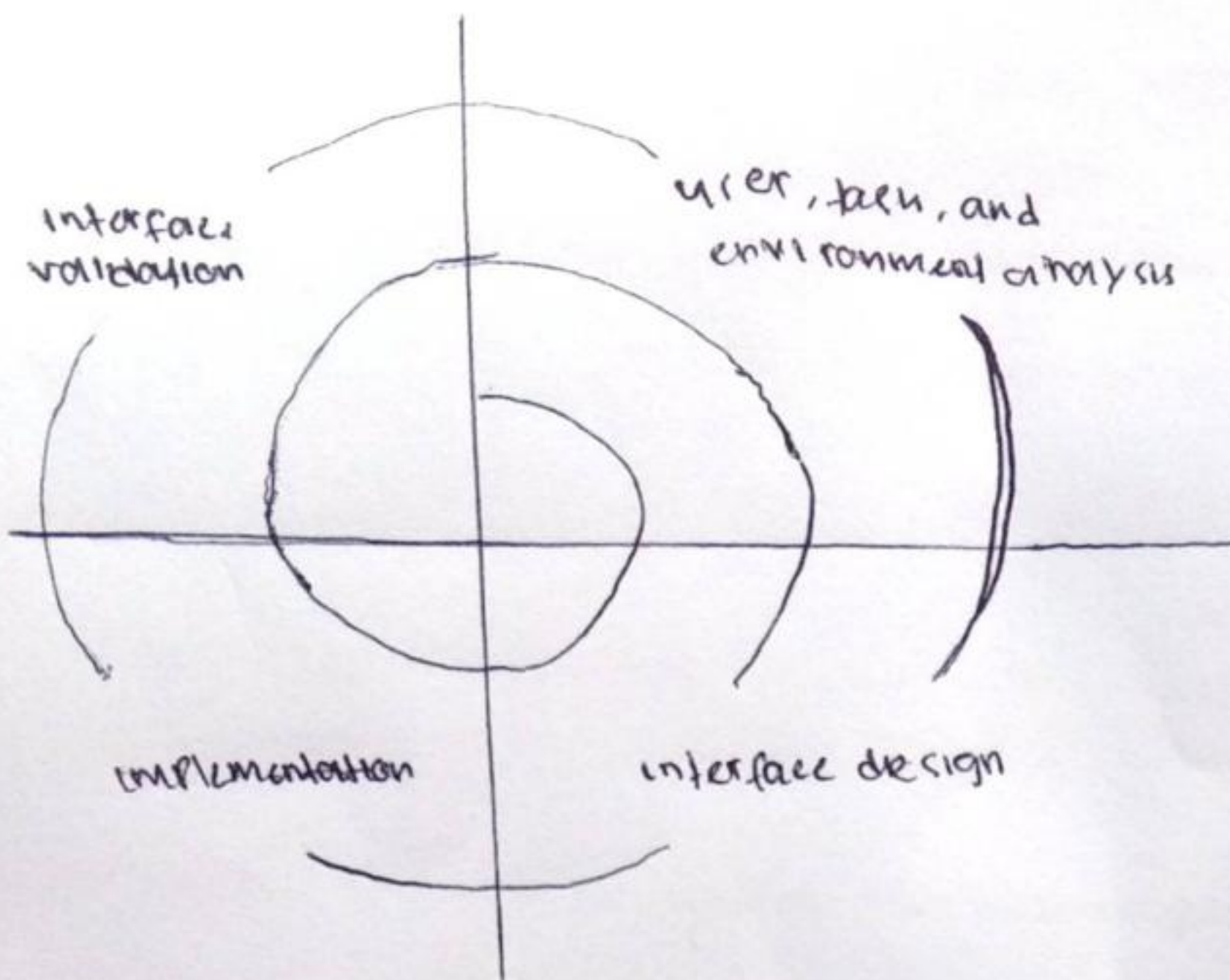


1. Analisa dan Perancangan interface disertai gambar kuadran

Nama: Agus Muhammad
NPM: 517 0411331



- Analisa dan Perancangan interface perlu dilakukan agar dapat mengetahui profil Para Pengguna yang akan berinteraksi dengan sistem / Perangkat lunak. Perancangan pada dasarnya adalah untuk mendefinisikan sejumlah objek antarmuka pengguna dan aksi-aksi / tindakan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan semua pekerjaan yang telah didefinisikan.

2. UI/UX merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena UI merupakan tampilan yang dilihat oleh pengguna dan UX adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi sehingga UI bagus belum tentu UX bagus. Hal inilah yang membuat dalam Perancangan UI/UX tidak dapat dipisahkan.

* Tahapan Design Thinking

- 1). Empathize => dilakukan untuk meningkatkan pemahaman tentang masalah yang akan diselesaikan.
- 2). Define => menganalisa data yang telah dikumpulkan yang akan dikumpulkan ~~pro~~ menjadi problem statement.
- 3). Ideate => mengemukakan / mencari ide sebanyak mungkin berdasarkan data dan informasi dari problem statement.
- 4). Test => melakukan pengujian secara langsung mencoba ide / solusi yang telah dibuat ke pengguna agar mendapat tanggapan langsung.
- 5). Prototype => pembuatan versi produk yang murah namun memiliki fitur spesifik dalam sebuah produk.

3. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat interface / antarmuka

- user Friendly → Buatlah tampilan yang bagus, mudah dioperasikan, mudah dipelajari agar pengguna merasa nyaman saat menggunakannya.
- Berkualitas Tinggi → Buatlah tampilan yang dapat diagumi orang luas agar beredar luas dan menjadi referensi.

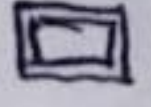
Strategi Pengembangan antarmuka:

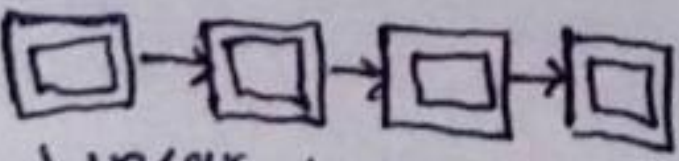
- 1). Pengetahuan tentang mekanisme ~~fungsi~~ fungsi manusia sebagai pengguna komputer.
- 2). Berbagai informasi yang berhubungan dengan karakteristik dialog.
- 3). Pengguna prototype yang didasarkan pada spesifikasi dialog formal yang disusun secara bersama antara calon pengguna dan perancang.
- 4). Teknik evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi hasil prototype yang telah dilakukan.

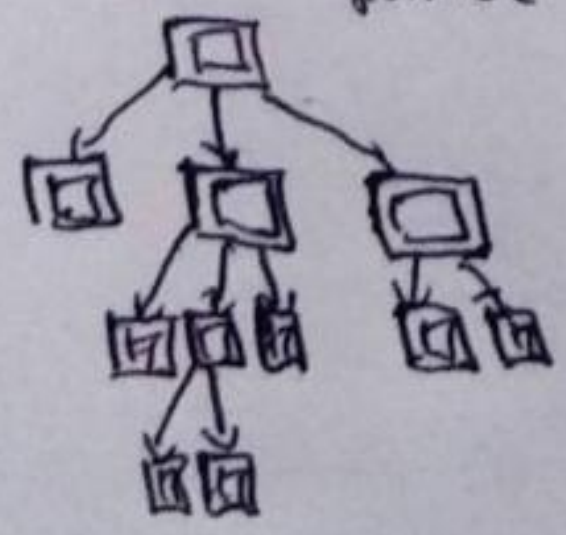
4. Uji evaluasi heuristik antarmuka adalah metode pemeriksaan kegunaan untuk Perangkat / aplikasi yang membantu mengidentifikasi masalah kegunaan dalam desain ui. Inisiatif khusus melibatkan evaluator untuk memeriksa antarmuka dan menilai kesesuaiannya dengan prinsip kegunaan yang dianut / diperhatikan.

5. Menu → sekumpulan Pilihan yang ditampilkan pada layar, setiap menu mewakili sebuah perintah.

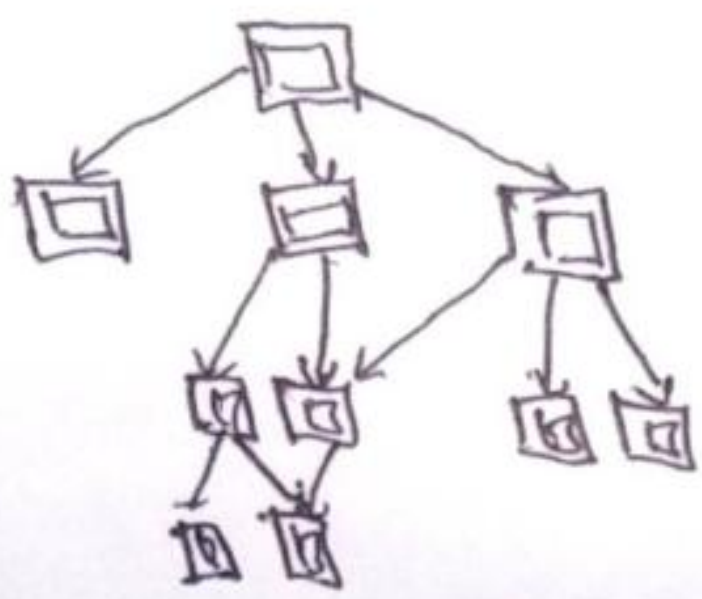
→ skema berbagai jenis menu

- 1).  = mengharuskan pengguna untuk memilih antara dua pilihan atau sejumlah pilihan yang tersedia.

- 2).  = memudahkan user membuat suatu pilihan yang kompleks, dan berguna untuk user Pemula.

- 3).  = Penyusunan menu dengan membentuk kategori item-item yang serupa membentuk tree / pohon.
- Tree structure

3). cyclic Network



- Menu yang bercabang-cabang dimana sub menu bisa menyederhanakan / memilih untuk kembali ke menu utama atau ke menu lainnya.