

Nama : Ahmad Rudyanto

NIM : 21157201114

Kelas : Ilmu Komputer 21-B

Kuis Desain, Interaksi, Visualisasi dan Game.

1. Apa itu prinsip Desain Universal ? Jelaskan dan berikan contoh penerapannya.
2. Jelaskan prinsip desain Antarmuka dan berikan contoh penerapannya dalam desain Suatu aplikasi.
3. Apa yang dimaksud dengan Profil Pengguna ? Jelaskan pentingnya dalam proses desain interaksi dan berikan contoh bagaimana Profil Pengguna dapat memengaruhi desain Suatu aplikasi atau Game.
4. Pengetahuan UI dan UX adalah konsep penting dalam desain interaksi. Jelaskan Perbedaan antara UI dan UX serta bagaimana keduanya saling berkaitan dalam proses desain interaksi.
5. Buatlah contoh desain antarmuka (UI) untuk sebuah aplikasi berbasis mobile yang memiliki target pengguna anak-anak usia 5-7 tahun. Berikan alasan mengapa desain antarmuka tersebut sesuai untuk target pengguna tersebut.



# Jawaban

No.

Date :

1. Prinsip desain universal adalah pendekatan dalam desain yang mengutamakan keterjangkauan kenyamanan dan keamanan bagi Semua Pengguna termasuk orang-orang dengan keterbatasan fisik atau kognitif. Prinsip ini memastikan bahwa produk atau lingkungan dirancang untuk memenuhi kebutuhan sebanyak mungkin pengguna, tanpa perlu modifikasi atau adaptasi tambahan.

- Contoh pengaplikasiannya dalam desain interaksi salah satunya sbg berikut :

✳ Pengaturan aksesibilitas : Menyediakan aksesibilitas bagi pengguna dengan keterbatasan, seperti mengatur ketinggian meja kerja untuk kursi roda atau menggunakan sistem peringatan suara untuk pengguna yang memiliki keterbatasan penglihatan.

2. Prinsip desain antarmuka adalah pendekatan dalam desain yang fokus pada cara pengguna berinteraksi dengan suatu app atau sistem, termasuk tampilan dan pengalaman pengguna.

- Contoh Penerapan Prinsip Desain antarmuka dalam suatu aplikasi sbg berikut :

✳ Konsistensi visual : Memastikan bahwa aplikasi memiliki konsistensi visual dalam seluruh elemen desain seperti warna, jenis, huruf, ukuran dan layout yang sama. Misalnya tombol dengan warna yang sama harus memiliki fungsi yang sama.





\* Penggunaan Ikon yang Jelas: Menyediakan Ikon yang mudah dipahami dan jelas untuk memudahkan pengguna dalam menavigasi aplikasi dan memahami fungsi-fungsi tertentu. Misalnya Ikon berupa tanda panah mengarah kekanan untuk mengindikasikan tombol lanjut.

\* Responsif terhadap perangkat: Memastikan aplikasi responsif terhadap berbagai jenis perangkat seperti komputer desktop, tablet, dan Smartphone sehingga dapat menyesuaikan tampilannya dengan ukuran layar yang berbeda.

3. Profil pengguna adalah gambaran atau deskripsi yang dibuat tentang pengguna potensial atau aktual dari produk atau layanan. Profil pengguna dapat mencakup informasi ~~seperti~~ seperti usia, jenis kelamin, latar belakang, pendidikan, pekerjaan, hobi dan preferensi terhadap produk atau layanan tertentu.

Pentingnya Profil pengguna dalam proses desain interaksi adalah untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna yang dituju. Dengan memahami profil pengguna, desainer dapat memastikan bahwa pengguna akan dapat mengakses, memahami dan menggunakan produk atau layanan dengan lebih mudah dan efektif.



- 4) - UI (User Interface) merujuk pada segala aspek visual dari sebuah produk atau layanan seperti layout, warna, ikon, dan tata letak. UI lebih fokus pada bagaimana antar muka pengguna dipresentasikan pada pengguna.
- Sementara UX (User Experience) merujuk pada pengalaman pengguna secara keseluruhan ketika menggunakan produk atau layanan, termasuk aspek non-visual seperti fungsi, kualitas, interaksi dan kenyamanan pengguna.
- \* Keduanya saling berkaitan karena antarmuka pengguna yang baik harus memberikan pengalaman yang memuaskan dan efektif bagi pengguna. UI yang baik dapat meningkatkan UX dengan membuat antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, sementara UX yang baik dapat meningkatkan UI dengan menghasilkan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efektif.



5

Berikut contoh tampilan UI  $\frac{1}{2}$   
 Jenis game untuk berbasis mobile yang ditujukan anak  
 usia dini



Desain antarmuk yang telah saya buat sesuai untuk  
 target pengguna anak-anak usia 5-7 tahun  
 dengan alasan sbg berikut :

- warna-warna cerah dan karakter lucu : Pada usia tersebut cenderung suka warna cerah dan karakter yang lucu. dalam UI warna-warna cerah dan karakter yang lucu digunakan untuk menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka tertarik untuk menggunakan apk tersebut.
- Ikon besar dan mudah dipahami : Pada usia tersebut anak-anak masih dalam tahap pembelajaran dan pengembangan. oleh karena itu dalam desain antarmuka ini digunakan ikon yang besar dan mudah dipahami



No. \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

agar anak-anak dapat memilih opsi yang diinginkan dengan mudah.

Dengan desain antarmuka yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna, aplikasi ini dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mudah digunakan oleh anak-anak usia 5-7 tahun.