

# Mobile Application

---

Pertemuan 11

# Mobile Application - UI

---

- Telah dibahas sebelumnya bahwa dalam mengembangkan Aplikasi Mobile harus melalui beberapa tahapan:
  - Pengumpulan Data
  - Memulai Desain
  - Implementasi Desain
  - Evaluasi Desain



# UI – Pengambilan Data

---

- Langkah ini merupakan Langkah yang sangat krusial, karena aplikasi mobile diharuskan dapat digunakan oleh **Semua Orang** termasuk mereka yang memiliki disabilitas
- Maka:
  - Aplikasi harus mendukung **Accessibility**
  - Aplikasi harus teruji **Accessibility** nya
- Sehingga fungsi dari aplikasi tersebut bisa tercapai

# UI – Pengambilan Data

---

- Wawancara
  - Merupakan cara efektif untuk mengetahui desain tampilan secara lebih spesifik
- Survey
  - Merupakan cara efektif untuk mengetahui desain tampilan secara lebih umum dengan peserta lebih banyak

# Target Pengguna

---

- Orang Sehat Jasmani
  - Kategori ini tidak memerlukan desain khusus
- Orang dengan disabilitas, seperti:
  - Visual Impairment (Gangguan Visual)
  - Dyslexia
  - Kategori ini memerlukan desain khusus agar aplikasi tetap bisa digunakan seperti biasa



# Desain Dasar

---

- Mengikuti kaidah dari pertemuan sebelumnya:
  - Organisasi Konten
  - Orientasi Layar
  - Ukuran Layar
  - Jangkauan Jari
  - Kualitas Gambar

# Penataan Layout

---

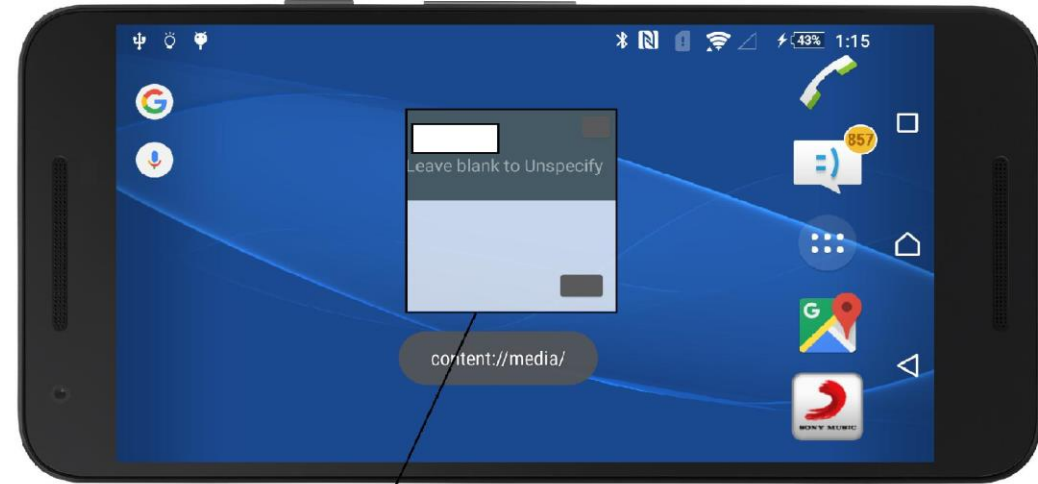
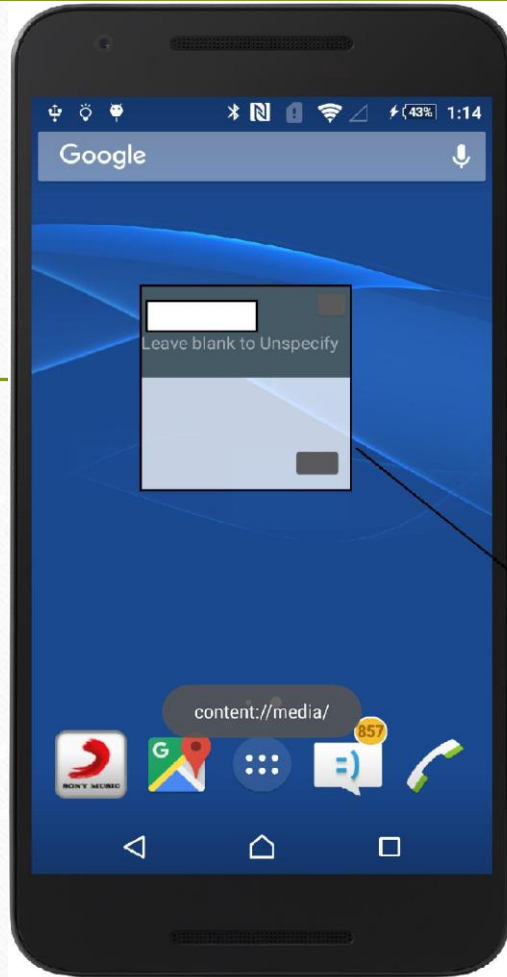
- Penataan layout yang tepat selain terlihat rapi dan nyaman di mata.
- Juga meningkatkan estetika aplikasi





# Orientasi

Ketika aplikasi mengalami perubahan orientasi, elemen-elemen aplikasi tidak boleh berubah secara drastis



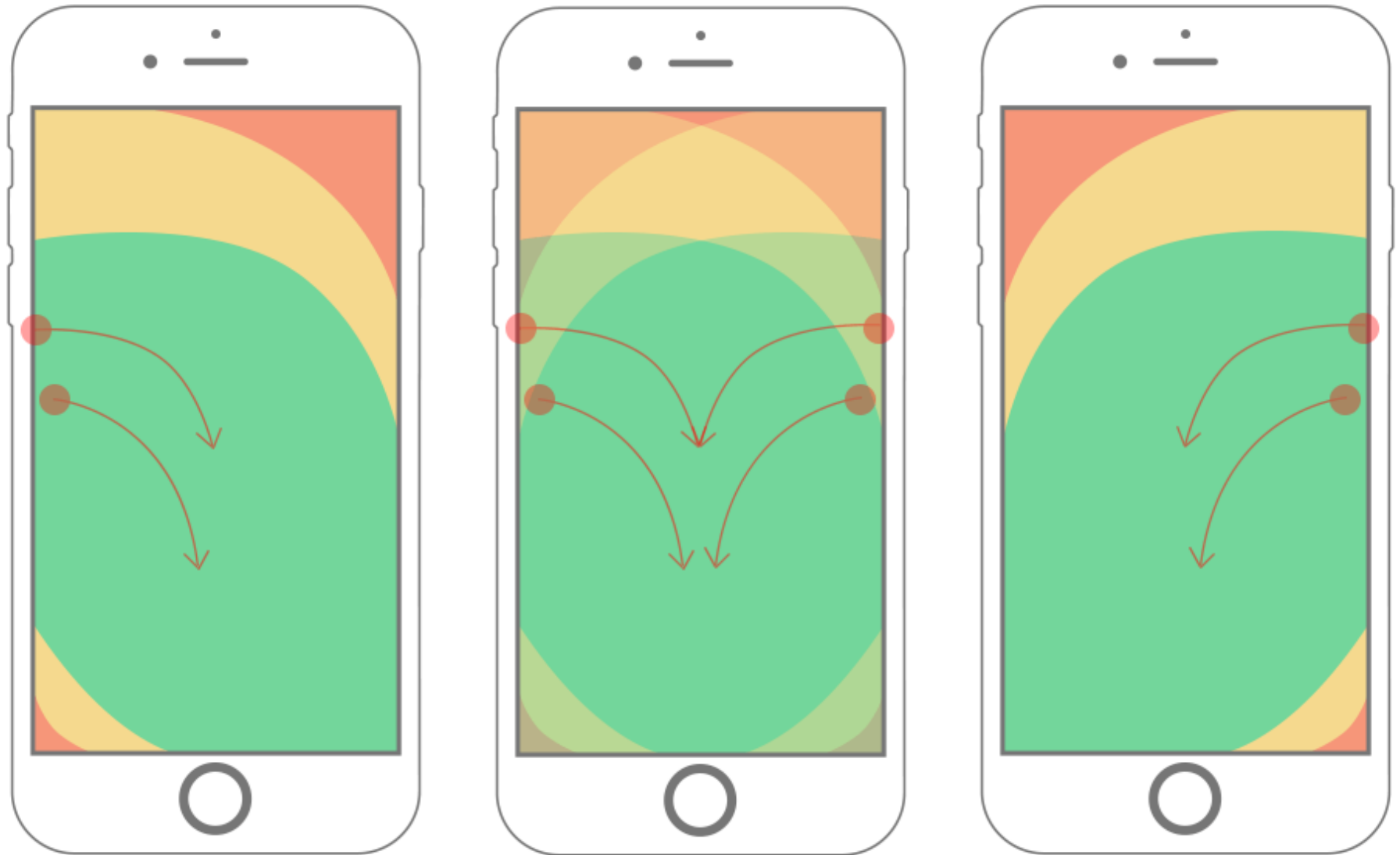
Window Manager inflated view in Service class

**Figure A:- View correctly changing its orientation according to device.**



# The Thumb Zone

Jangkauan jari merupakan hal terpenting sebagai dasar penempatan tombol aplikasi



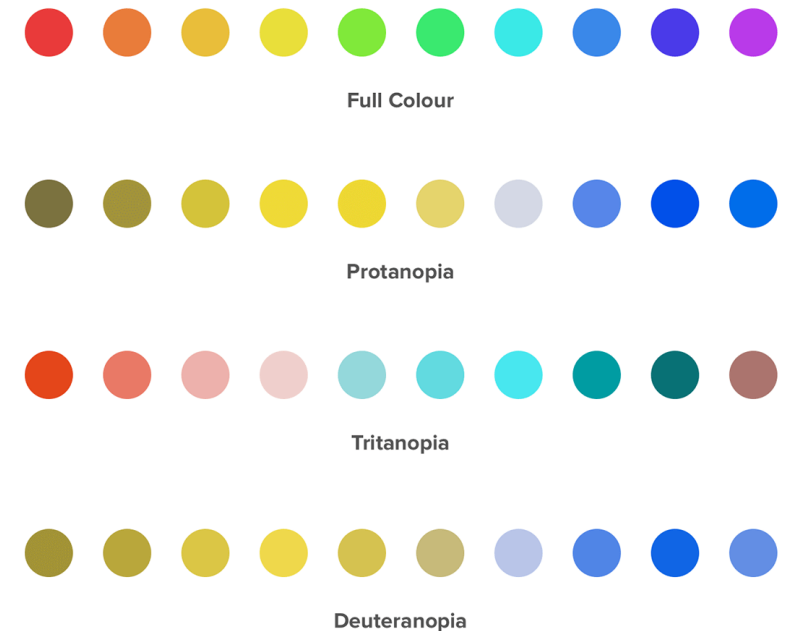
# Desain Khusus – Mobile UI

---

- Selain dengan kondisi di atas. Aplikasi untuk mereka yang memiliki gangguan visual harus dilengkapi dengan fitur tambahan agar aplikasi tetap bisa digunakan.
- Seperti:
  - Warna
  - Fokus
  - dll

# 1. Pemetaan Warna Aplikasi

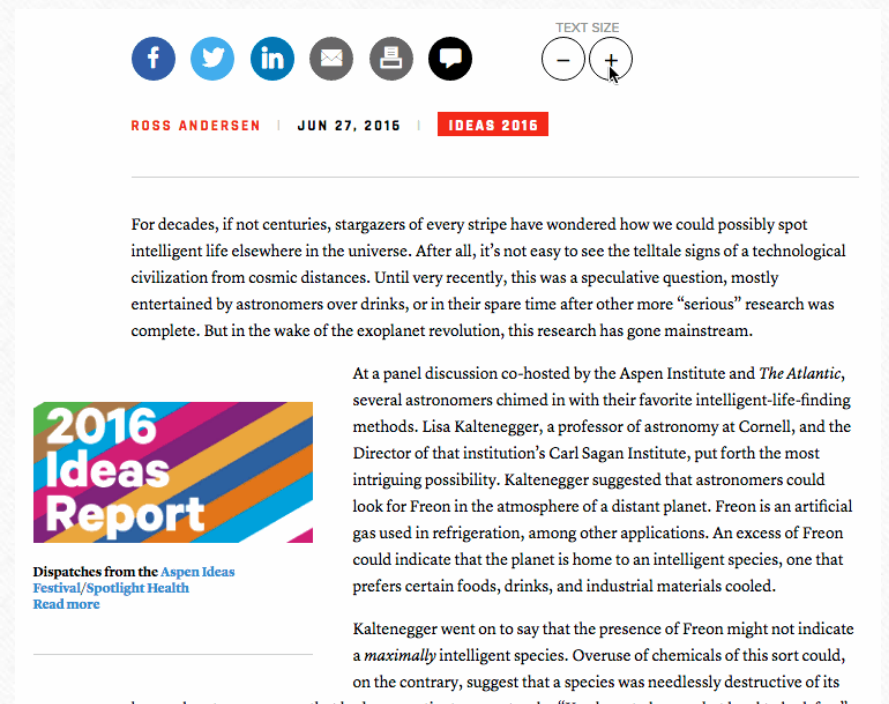
Aplikasi dibuat dengan berbagai warna dan suasana. Oleh karena itu dalam hal pewarnaan, aplikasi harus juga mendukung bagi mereka yang memiliki gangguan buta warna





## 2. Ukuran Teks Terkendali

- Bagi mereka yang memiliki gangguan mata plus pastinya mengalami kesulitan membaca teks dalam jarak dekat.
- Sehingga perlu sekali membuat aplikasi yang dapat diatur ukuran font nya



### 3. Gunakan Alt Teks

- Alt Teks merupakan fitur yang perlu ditambahkan agar membantu mereka yang kesulitan melihat gambar
- Dengan menggunakan teks yang diletakkan di dekat gambar tersebut





## 4. Kontras

- Kontras warna dapat memberikan efek yang nyaman khususnya mereka yang memiliki buta warna

✔ This text passes!

⚠ This text fails.



## 5. Warna VS Informasi

- Namun bagi mereka yang mengalami gangguan penglihatan atau buta warna, akan sulit mendeteksi perubahan warna pada layar.
- Oleh karena itu disarankan untuk tidak bergantung pada warna saja untuk menyampaikan pesan.

### Input with success

Success! You've done it.

Example help text that remains unchanged.

### Input with warning

Shucks, check the formatting of that and try again.

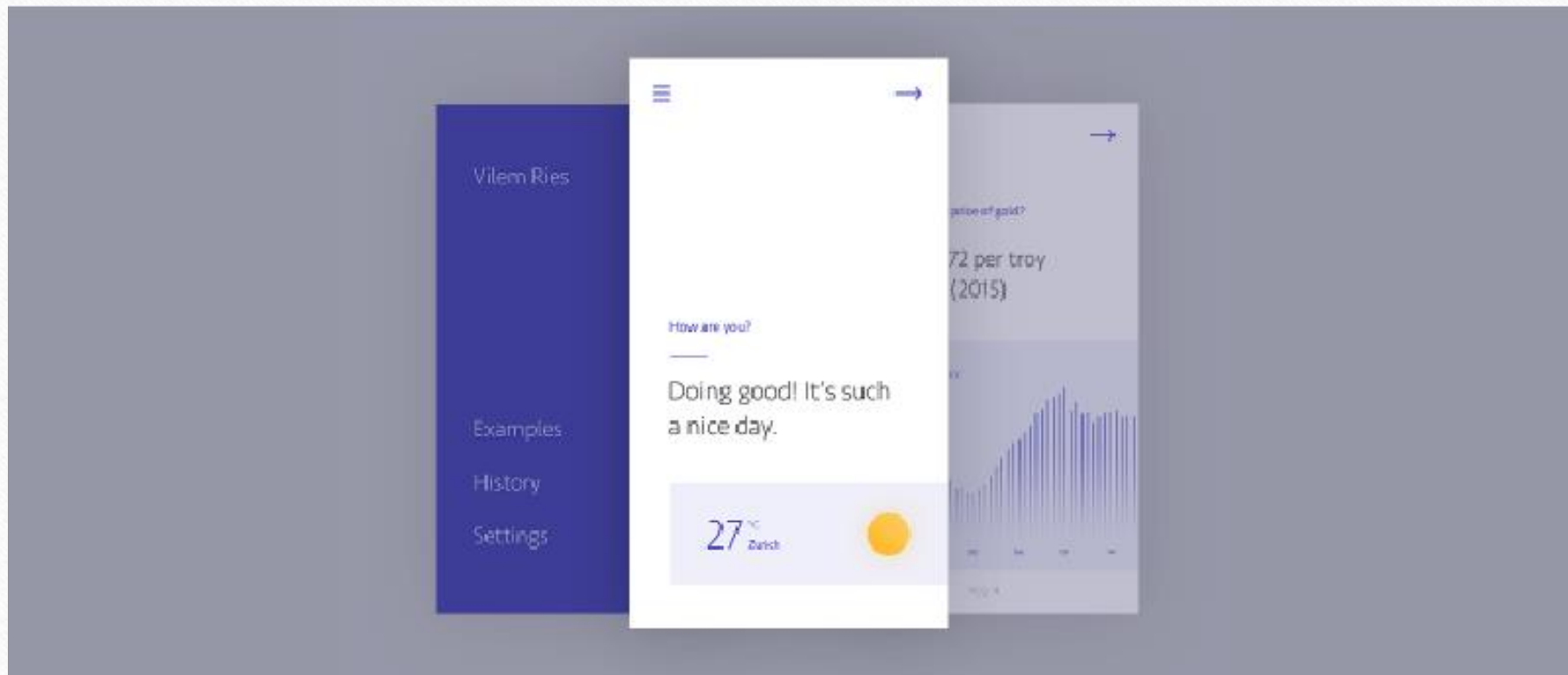
Example help text that remains unchanged.

### Input with danger

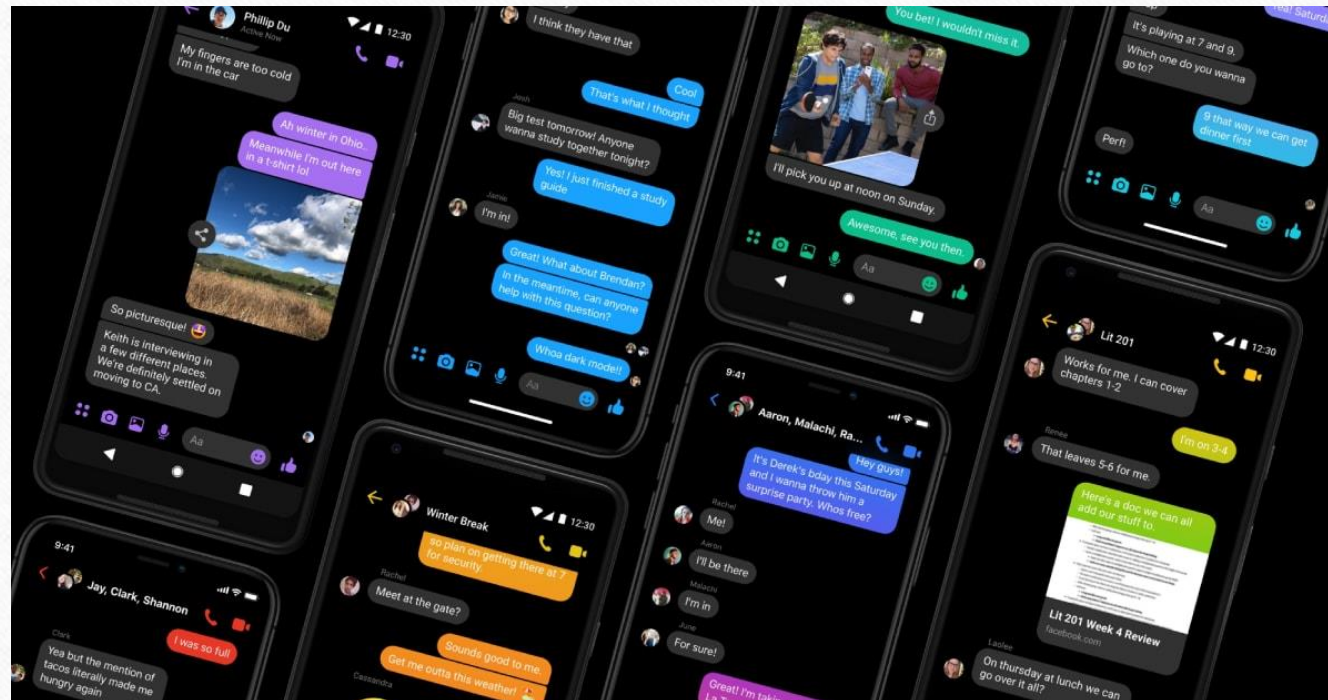
Sorry, that username's taken. Try another?

Example help text that remains unchanged.

## 6. Minimalisme



## 8. Dark Mode





# CheckList Accessibility

---

Low Vision	Small text	Large or Adjustable text size / Audio
	Fonts with similar-looking characters	Readable font / Ability to change fonts / Audio
	Decorative Fonts	Readable font / Ability to change fonts / Audio
	Low Contrast Color Combinations	High-contrast color palette
Colorblind	Colors	Patterns, MouseOver Labels, Shapes
	Color combinations	High-contrast color palette, MouseOver Labels
	Color as Information	Shapes, Pattern, MouseOver Labels
	Charts/Infographics with a Legend	Labels right next to or attached to the shape

# Terima Kasih

---