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 diabiliatas
- Maka:
 - Aplikasi harus mendukung Accessibility
 - Aplikasi harus teruji Accesibility 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

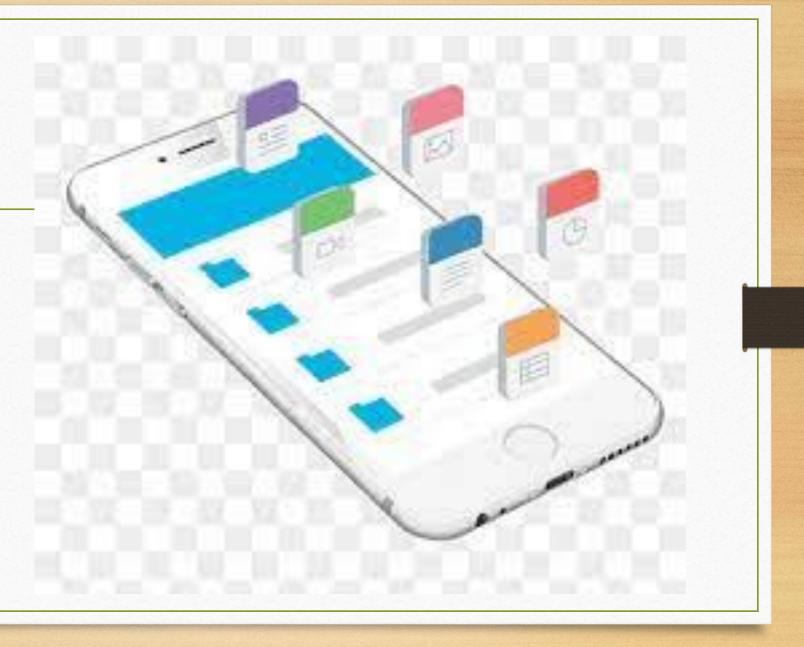
- Orang Sehat Jasmani
 - Kategori ini tidak memerlukan desain khusus
- Orang dengan disabilitas, seperti:
 - Visual Impairment (Gangguan Visual)
 - Dyslexia
 - Kategori ini memerlukan desain khusus agar aplikasi tetap bisa digunakan seperti biasa

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, elemenelemen aplikasi tidak boleh berubah secara drastis



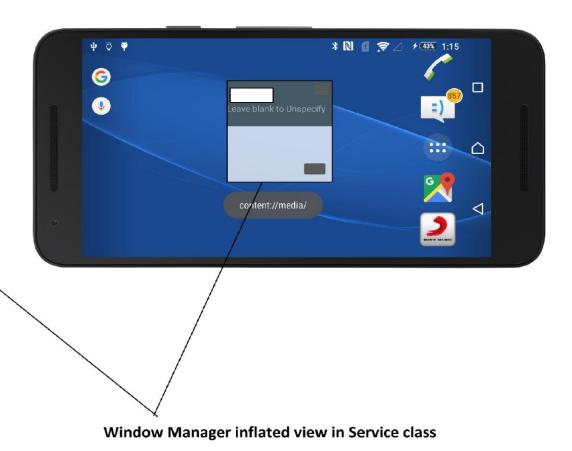
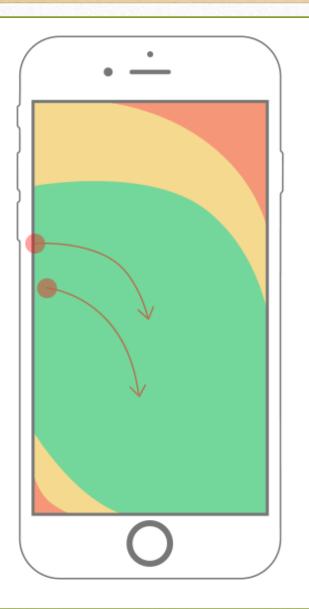
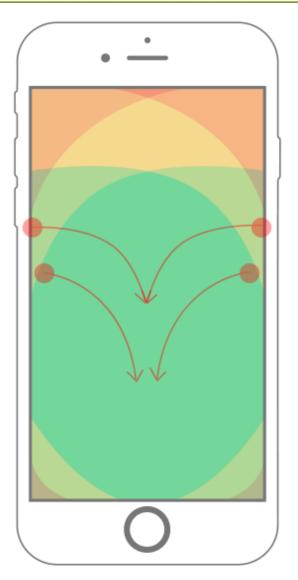


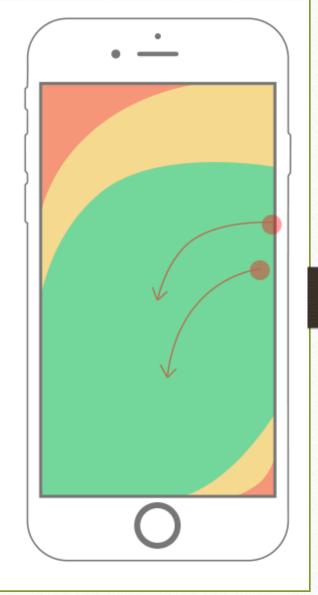
Figure A:- View correctly changing its orientation according to device.

The Thumb Zone

Jangkuan jari merupakan hal terpenting sebagai dasar penempatan tombol aplikasi





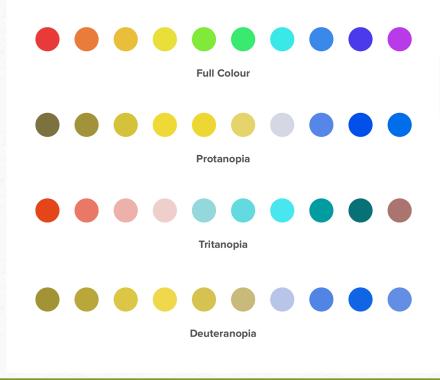


Desain Khusus – Mobile UI

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



For decades, if not centuries, stargazers of every stripe have wondered how we could possibly spot intelligent life elsewhere in the universe. After all, it's not easy to see the telltale signs of a technological civilization from cosmic distances. Until very recently, this was a speculative question, mostly entertained by astronomers over drinks, or in their spare time after other more "serious" research was complete. But in the wake of the exoplanet revolution, this research has gone mainstream.



Festival/Spotlight Health Read more At a panel discussion co-hosted by the Aspen Institute and *The Atlantic*, several astronomers chimed in with their favorite intelligent-life-finding methods. Lisa Kaltenegger, a professor of astronomy at Cornell, and the Director of that institution's Carl Sagan Institute, put forth the most intriguing possibility. Kaltenegger suggested that astronomers could look for Freon in the atmosphere of a distant planet. Freon is an artificial gas used in refrigeration, among other applications. An excess of Freon could indicate that the planet is home to an intelligent species, one that prefers certain foods, drinks, and industrial materials cooled.

Kaltenegger went on to say that the presence of Freon might not indicate a maximally intelligent species. Overuse of chemicals of this sort could, on the contrary, suggest that a species was needlessly destructive of its

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

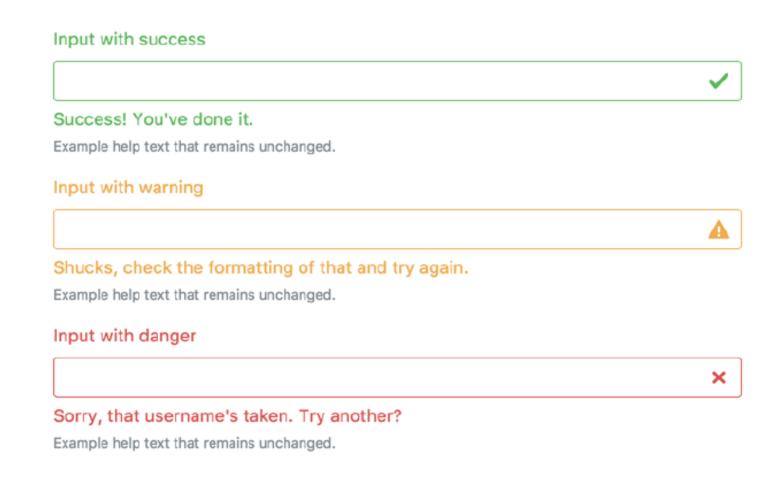
 Kontras warna dapat memberikan efek yang nyaman khususnya mereka yang memiliki buta warna

✓ This text passes!

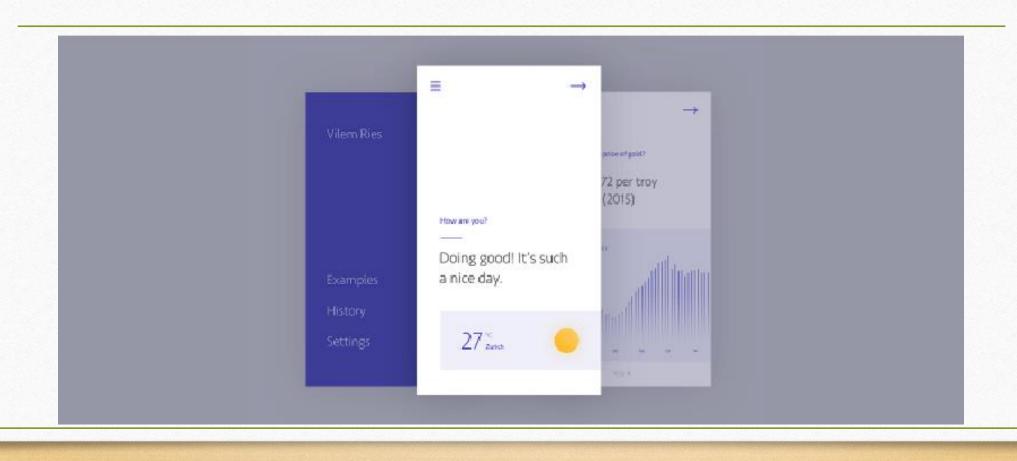
▲ This text fails.

5. Warna VS Informasi

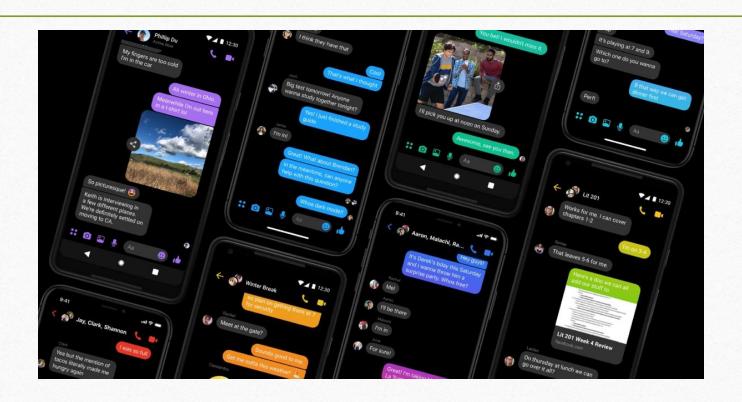
- Namun bagi mereka yang mengalami gangguan penglihatan atau buta warna, akan sulit mendeteksi perubahan warna pada layar.
- Oleh karena itu disarankan untuk tidak bergantung pada warna saja untuk menyampaikan pesan.



6. Minimalisme



8. Dark Mode



CheckList Accesibility

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