



Mobile Application

Pertemuan 9

Mobile UI

- Dalam membuat aplikasi berbasis mobile juga tidak akan lepas dari istilah antar muka
- Antarmuka merupakan hal terpenting dalam pembuatan software khususnya untuk mobile
- Berbeda dengan software standar yang berukuran lebar, aplikasi untuk mobile harus dibuat lebih ringkas namun tidak mengurangi satu fitur pun dari yang sudah ada

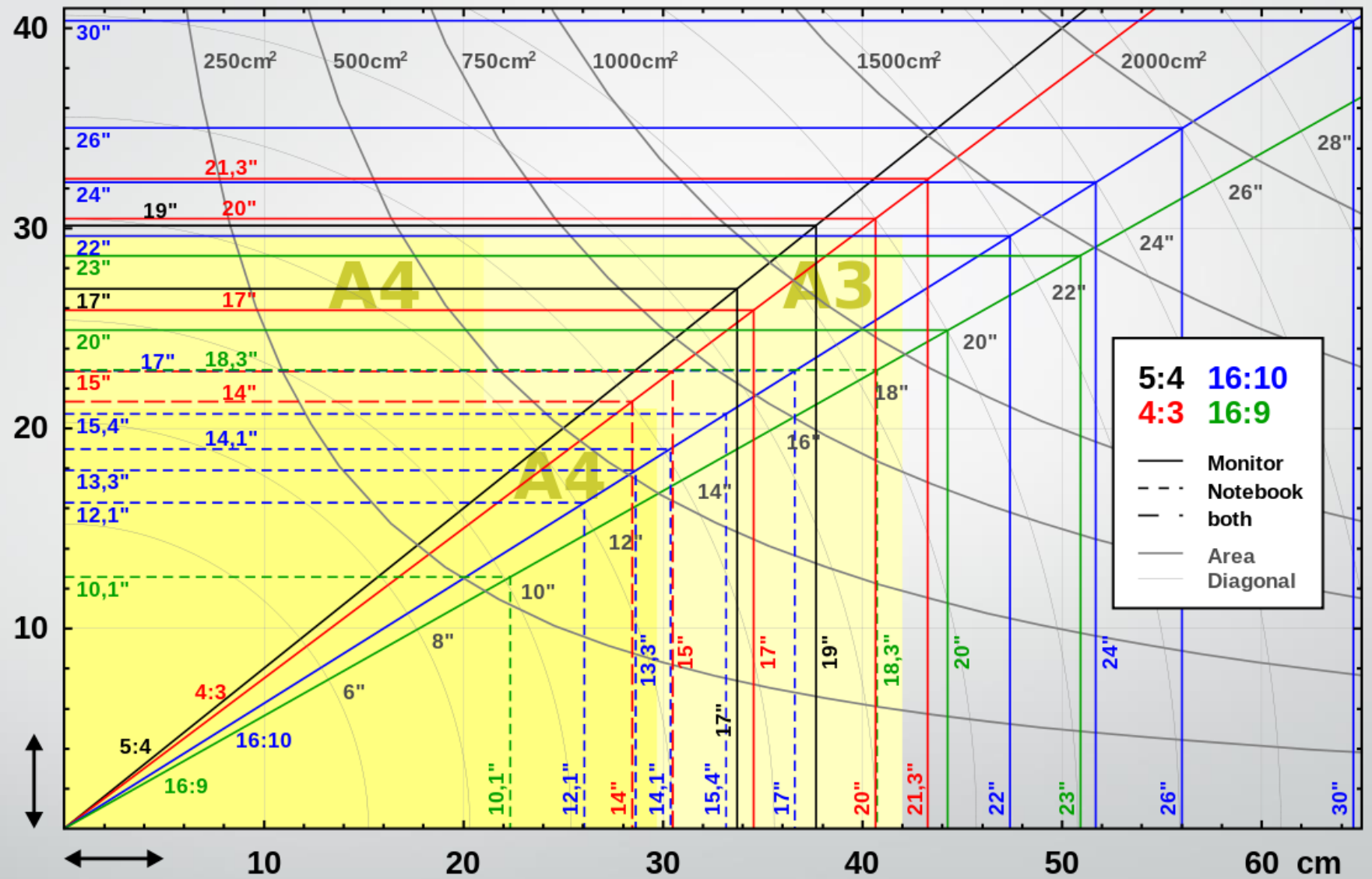
Kunci Perbedaan

- Dalam mengembangkan aplikasi khususnya mobile, ada kunci perbedaan yang harus di perhatikan
 - Ukuran Layar
 - Organisasi Konten
 - Interaksi
 - Fungsionalitas



Aspek 1 : Ukuran Layar

- Perbedaan ukuran layar sudah menjadi aspek yang paling jelas dalam menata tampilan aplikasi
- Tampilan Mobile bisa mencapai ukuran 7 inch (Di atas itu menjadi phablet, dan tablet)
- Sedangkan ukuran Desktop bisa mencapai 80 inchi mengikuti layar modern yang dapat dihubungkan via HDMI

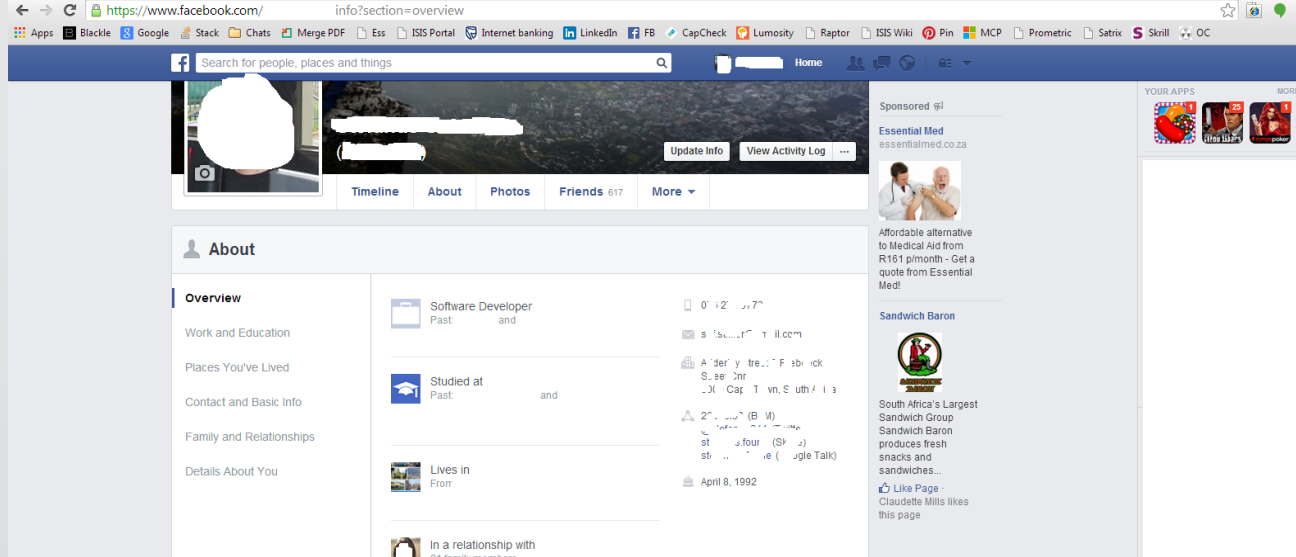


Lanjutan

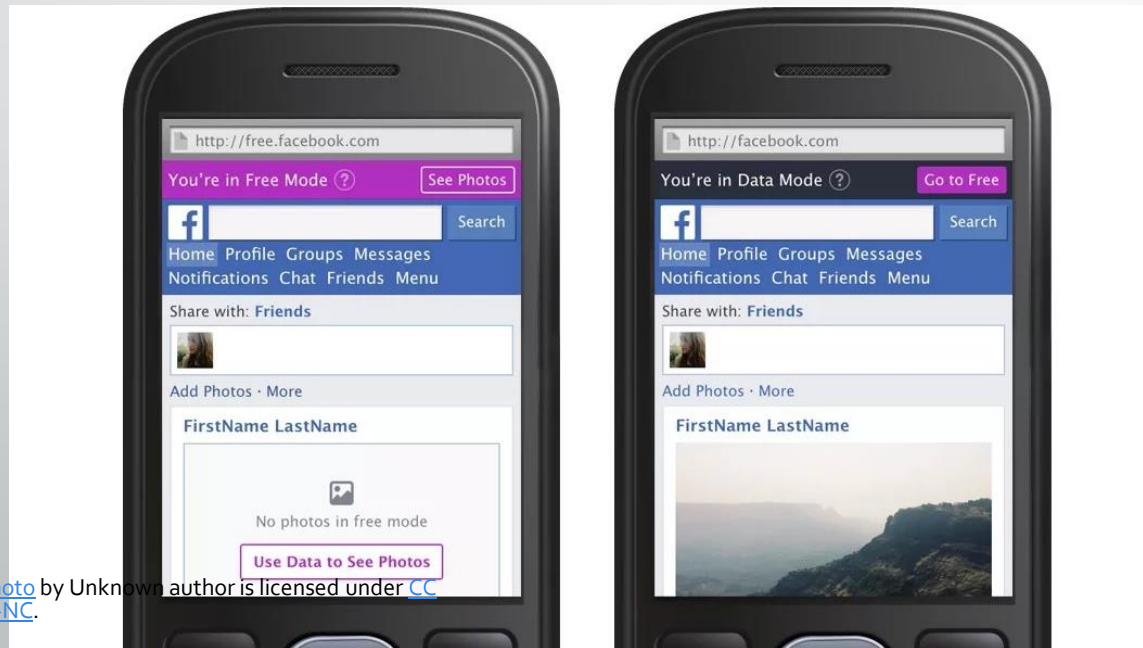
- Semakin kecil ukuran layar maka semakin susah konten yang harus diorganisasikan
- Sebaliknya semakin besar layar, maka semakin leluasa untuk mengatur konten

Aspek 2 : Organisasi Konten

- Aspek ini sangat dipengaruhi oleh bentuk fisik perangkat, oleh karena itu aplikasi perangkat mobile sangat jauh berbeda dengan versi desktopnya
- Menghilangkan elemen elemen yang hanya bisa diakses melalui desktop, sehingga dapat digunakan dalam versi mobile nya



[This Photo](#) by Unknown author is licensed under [CC BY-SA](#).



[This Photo](#) by Unknown author is licensed under [CC BY-SA-NC](#).



[This Photo](#) by Unknown author is licensed under [CC BY-SA-NC](#).

Aspek 3 : Interaksi

- Desktop : Mouse + Keyboard Fisik
- Mobile : Touch + Gesture + Keyboard Virtual + tambahan Gamepad
- Sangat memungkinkan untuk Desktop menggunakan Touch dan Gesture
- Namun sebaliknya Mobile tidak efektif menggunakan Mouse



[This Photo](#) by Unknown author is licensed under [CC BY-SA-NC](#).

Mouse dan Keyboard untuk Android terlihat efektif untuk bermain game, namun tidak efektif untuk kantor



[This Photo](#) by Unknown author is licensed under [CC BY](#).



Pengembangan UI Mobile

- Dalam mengembangkan UI Aplikasi Mobile ada beberapa aspek yang harus diperhatikan seperti:
 - #1: Ruang & tata letak
 - #2: Tombol praktis vs. HUD canggih
 - #3: Kualitas gambar

#1: Ruang & tata letak

- Aplikasi mobile wajib dibuat terjangkau oleh jari jemari pengguna
- Sehingga tata letak layout dari desktop tidak sesuai dengan kaidah ini karena ukuran tombol maupun teks akan menjadi sangat kecil
- Sehingga perlu adanya adaptasi untuk mobile

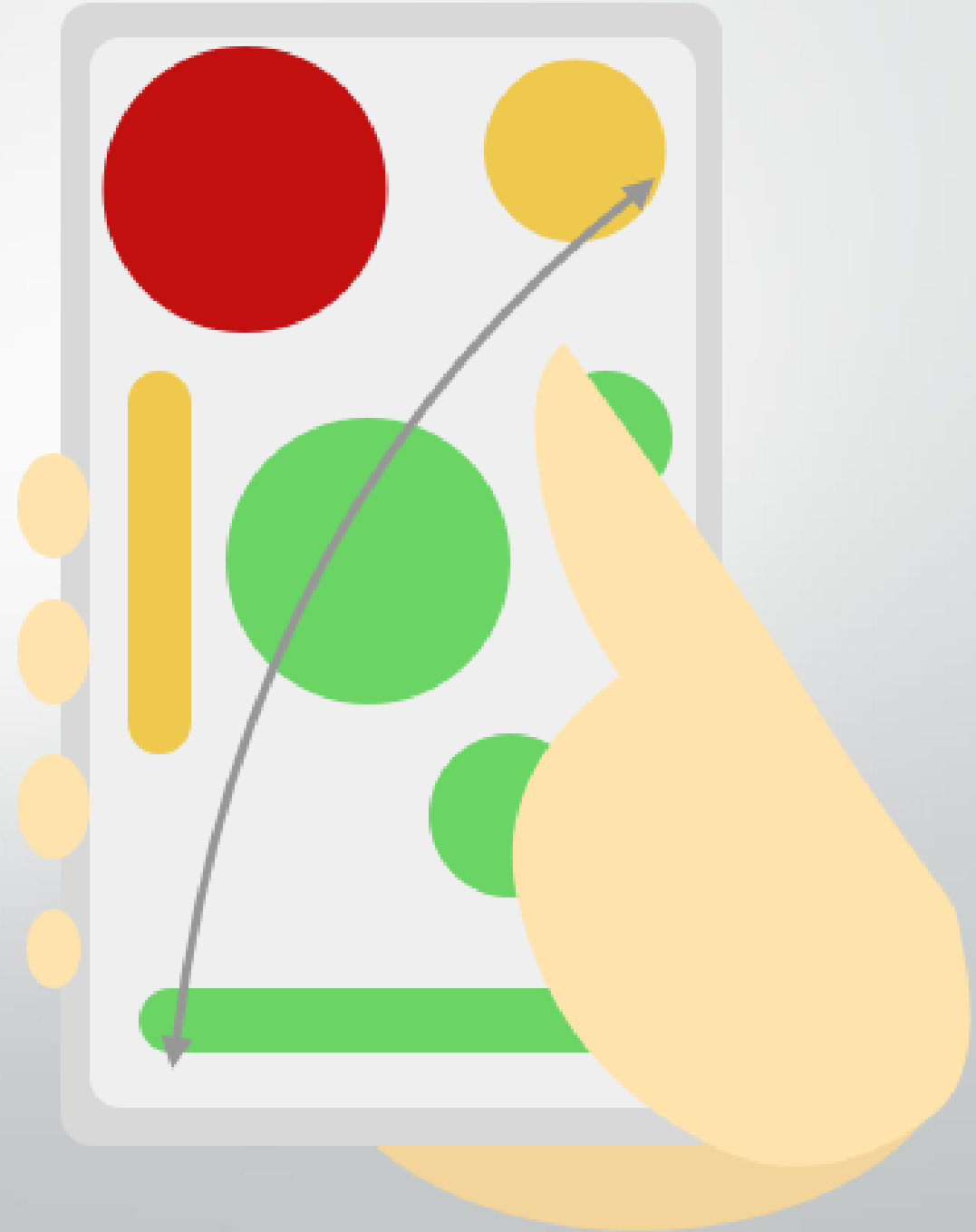


#1: Ruang & tata letak - Orientasi

- Orientasi daripada aplikasi mobile juga menjadi pertimbangan sangat penting.
- Hal ini berkaitan dengan jangkauan jari yang digunakan untuk berinteraksi

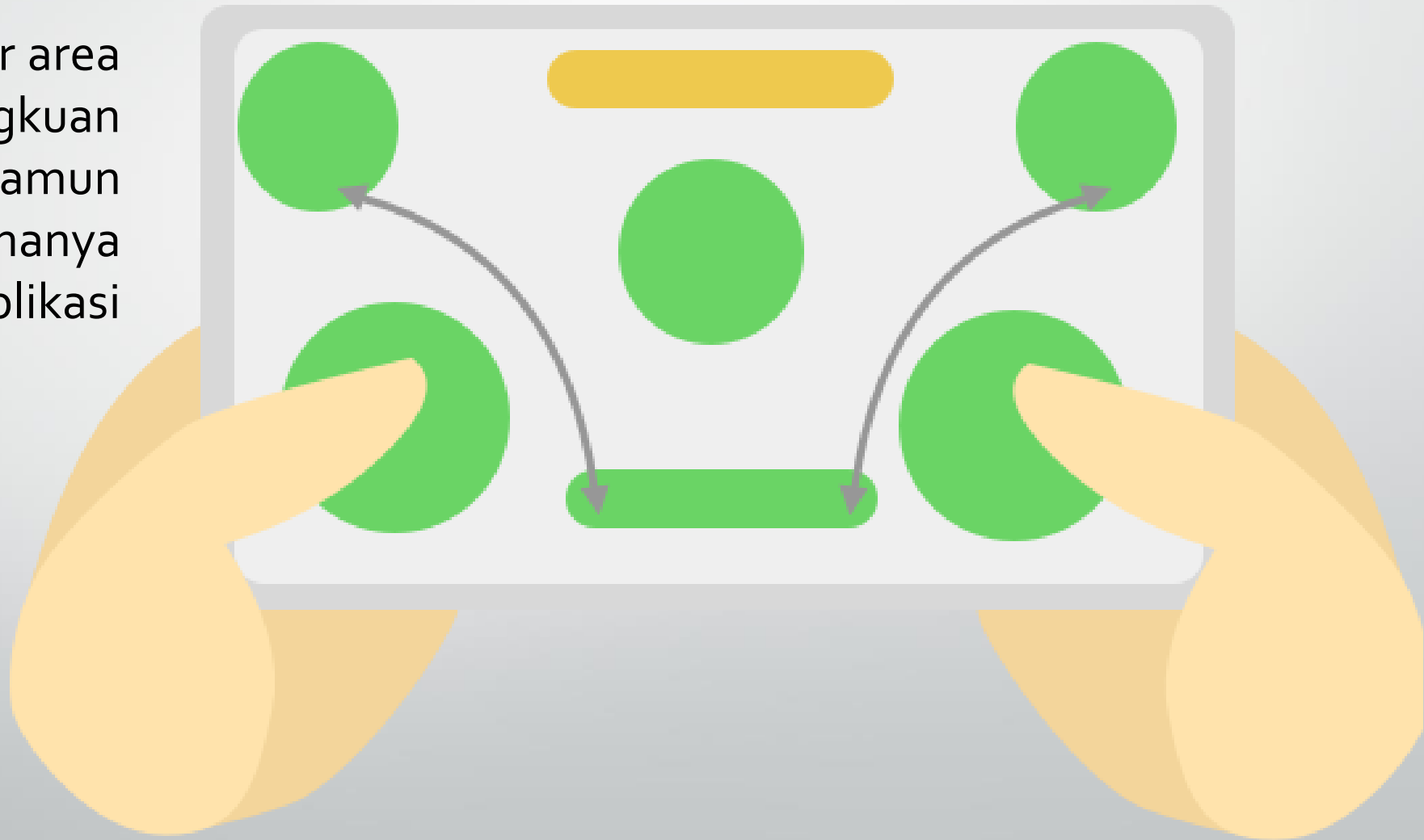
Portrait

Jangkauan bergantung pada ukuran panjang jari. Area dengan warna merah tidak dapat dijangkuan dengan jari kecuali lokasi tangan berpindah tempat



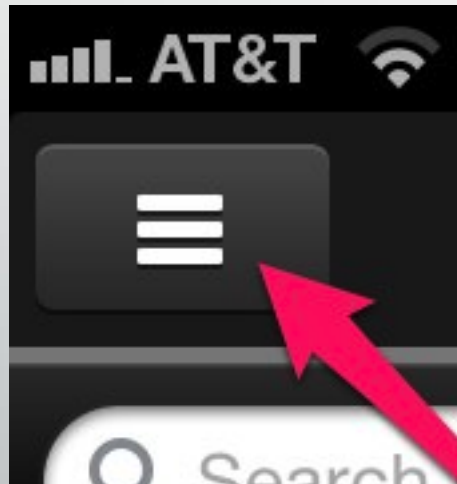
Landscape Orientation

Sebagian besar area dapat dijangkau dengan jari, namun kondisi ini hanya cocok untuk aplikasi tertentu saja



#2: Tombol praktis vs. HUD canggih

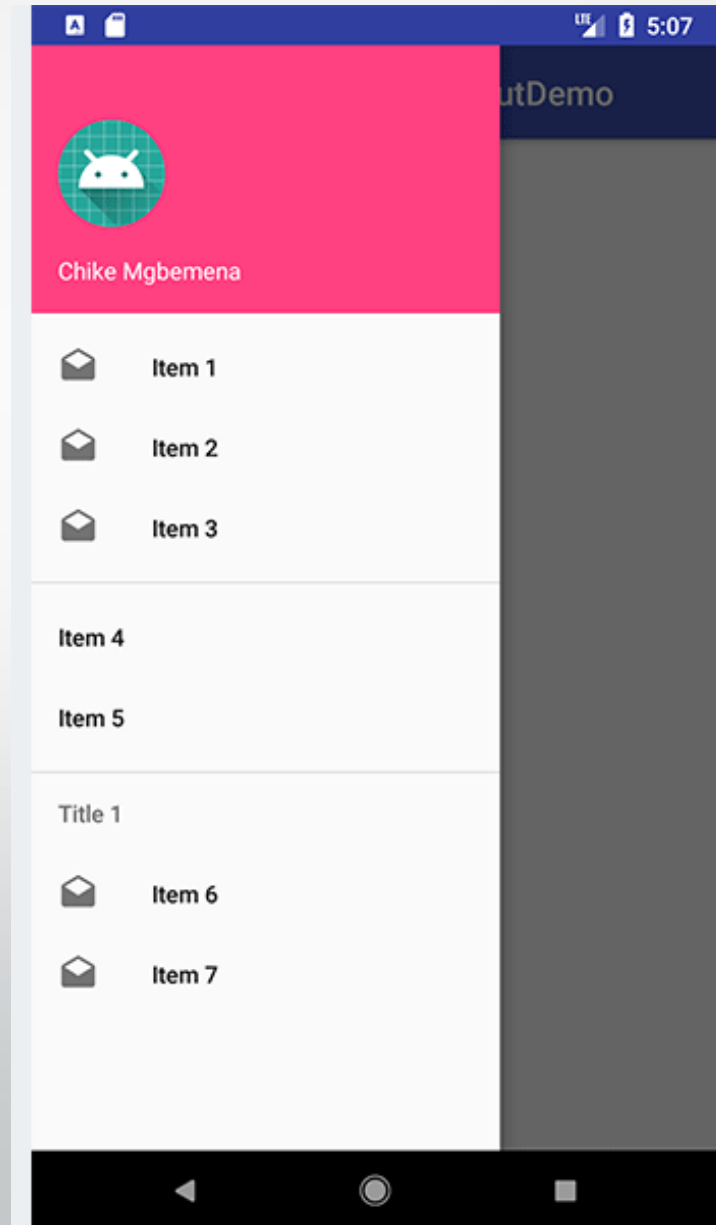
- Tombol dalam aplikasi mobile dibuat sesederhana mungkin, namun memuat fitur yang sama dengan versi desktop nya



This Photo by Unknown author is licensed under [CCBY-SA](#).

Navigation Drawer

- Tombol-tombol yang tidak ditampilkan di layar biasanya akan diletakkan di bagian ini



#3: Kualitas gambar

- Aplikasi untuk mobile sebaiknya memuat gambar yang jelas meskipun tidak memiliki kualitas yang sama dengan versi desktopnya
- Selain berkaitan dengan kemampuan pemrosesan Android, juga berkaitan dengan ukuran layar perangkat



v/s

