



Mobile Application

PERTEMUAN 10 – DESAIN UI UX MOBILE

UI iOS & UI Android

- ▶ Jika berbicara mengenai aplikasi Mobile, maka pembahasan mengenai UI iOS dan Android juga perlu dibahas
- ▶ Meski keduanya dibangun dengan Bahasa serta tampilan visual yang berbeda. Namun tetap mengacu kepada satu konsep yang sama

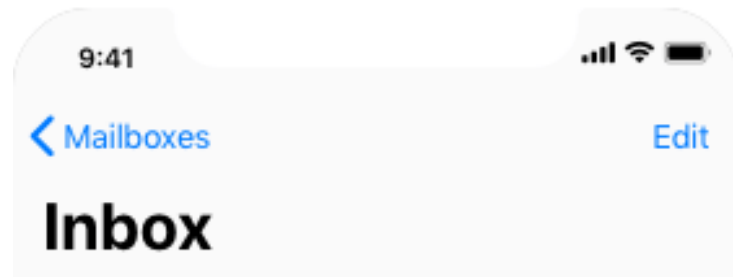
Perbedaan UI Design

Elemen Desain	iOS	Android
Ukuran Target Tap	44x44 pt	48x48 dp
Navigasi Aplikasi Utama	Navigasi Bawah	Tab Atas
Navigasi Aplikasi Kedua	Navigasi Bawah (More) / UI dalam halaman	Navigasi Bawah / Tombol "Hamburger"
Tombol/Aksi Utama	Navigasi Atas, Sisi Kanan	Tombol Aksi Mengapung
Tombol/Aksi Kedua	UI dalam halaman	Navigasi Atas. Sisi Kanan
List Satu Pilihan	Checklist	List dalam Radio Button
List Banyak Pilihan	Checklist	Checkboxlist
Konfirmasi/Perizinan Membatalkan Aksi Berbahaya	Dialog Konfirmasi	Aksi Undo dengan notifikasi

Contoh: Top Screen Nav

iOS

"Back" action on left. Main action on right. Title starts left-aligned, but becomes centered when scrolled.



Page title centered
when user scrolls

Actions are
text or icons

Android

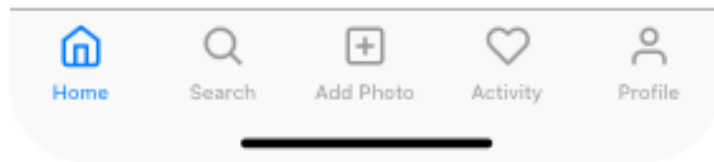
"Back" and title left-aligned.
Action(s) on right.



Actions are icons

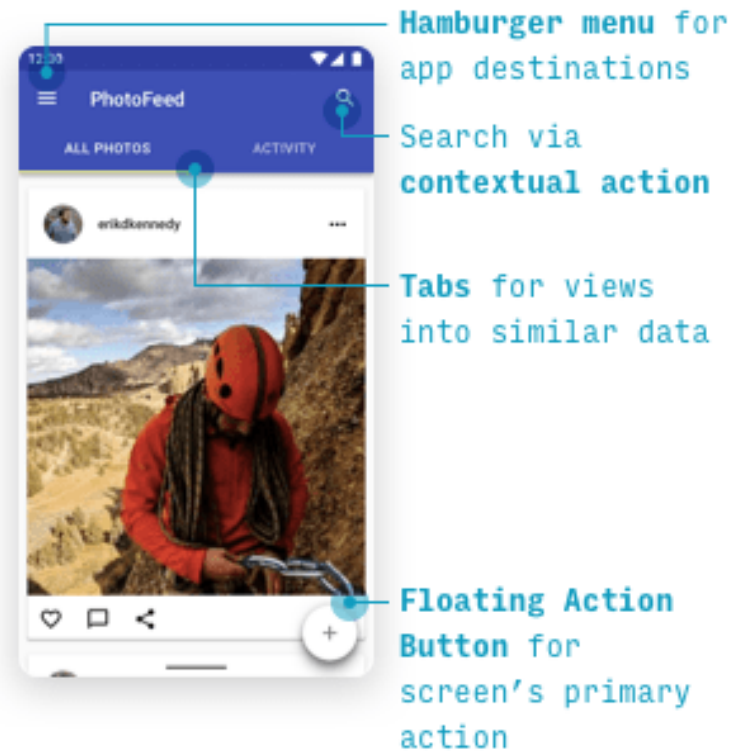
iOS

Primary destinations displayed as 2-5 icons across bottom of screen.



Android

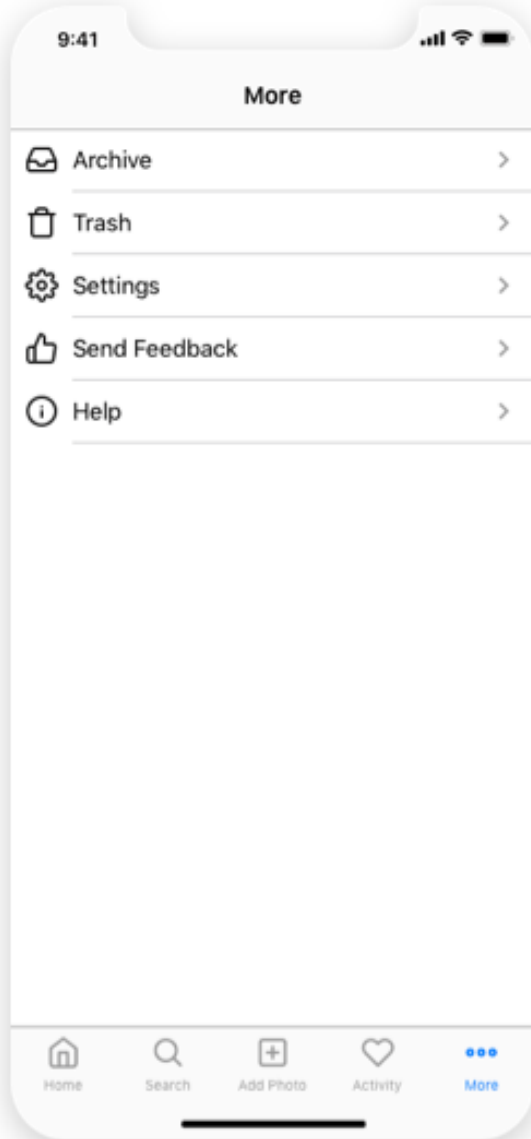
Primary nav destinations shown in a variety of different places.



Contoh: Navigasi Utama

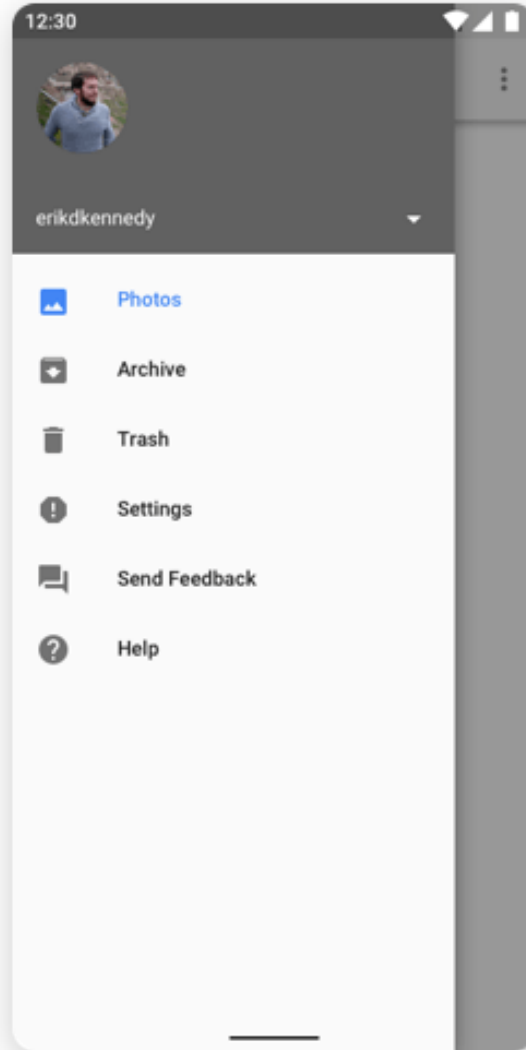
iOS

Nav destinations that don't fit in the bottom tab bar can be placed in a "More" tab.



Android

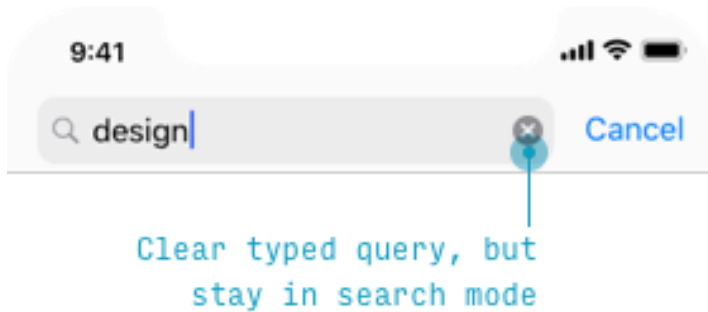
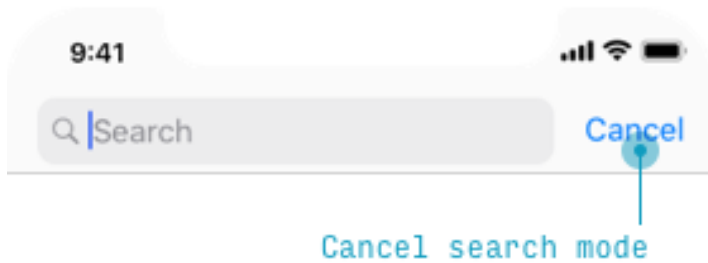
Secondary nav destinations are shown in a sidebar that's shown when the user taps the "hamburger" menu icon.



Contoh: Navigasi Kedua

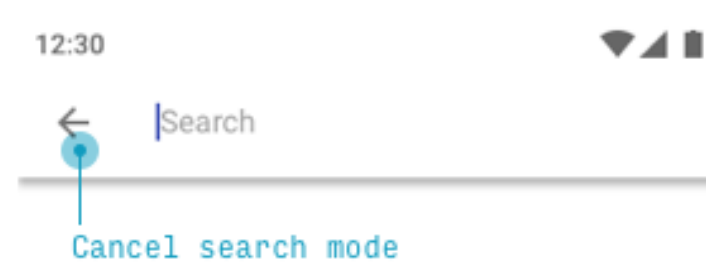
iOS

Cancel search mode by pressing "Cancel", and clear any existing query by pressing "X".



Android

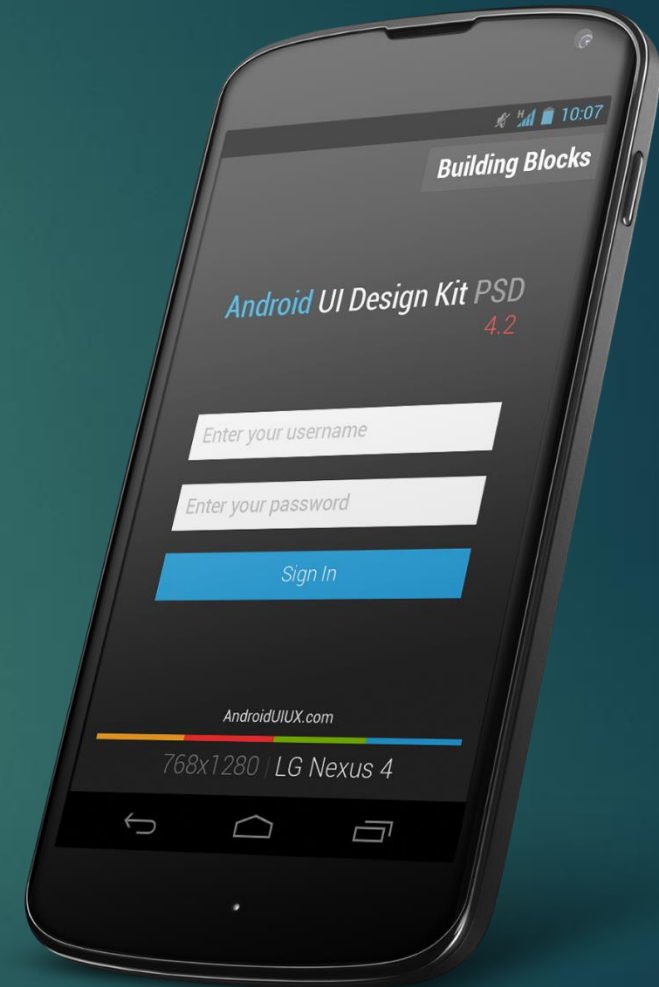
Cancel search mode by pressing the Back arrow, and clear any existing query by pressing "X".



Contoh: Pencarian

Lalu?

- ▶ Terlepas dari itu semua, baik iOS maupun Android masih memenuhi konsep pengembangan UI mobile
 - ▶ Ukuran Layar
 - ▶ Pengaturan Konten
 - ▶ Jangkauan Jari - Orientasi



Konsep Dasar -> Langkah Desain

- ▶ Kenali Siapa Penggunanya
- ▶ Meminta Feedback Pengguna
- ▶ Memulai Desain (Sketsa)
- ▶ Implementasi Desain
- ▶ Evaluasi Desain
- ▶ Implementasi Fungsi



Kenali Pengguna App

- ▶ Sangat penting sekali untuk mengenali siapa pengguna aplikasi
 - ▶ Aplikasi untuk orang sehat jasmani
 - ▶ Aplikasi untuk penyandang disabilitas
- ▶ Kedua pengguna aplikasi ini tidak boleh disama-ratakan

Accessibility Apps

For Inclusive Learning



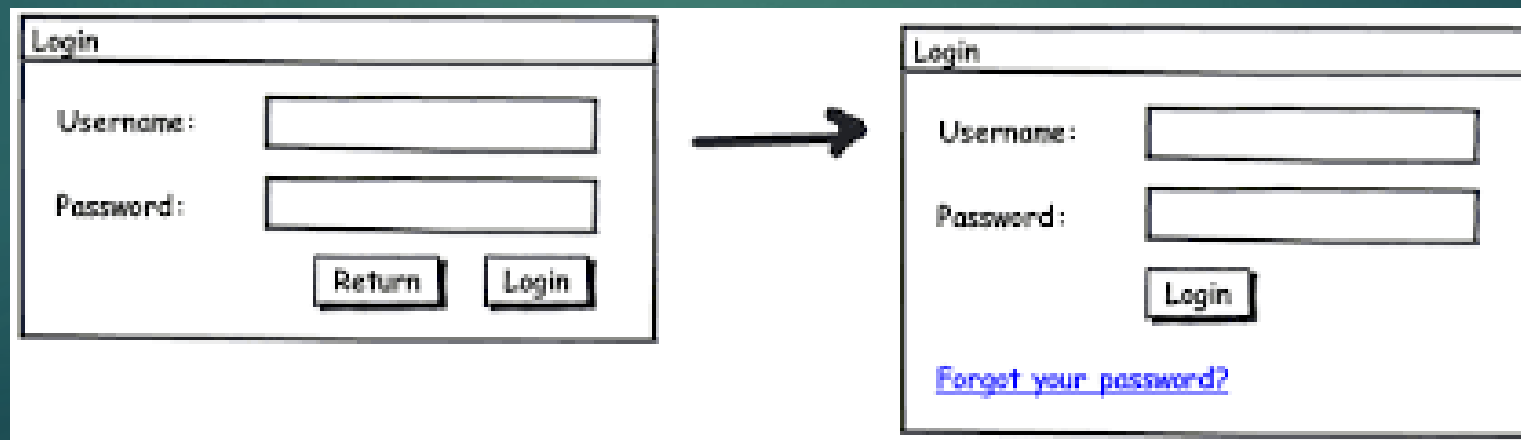
EdTechPicks.org

Meminta Feedback

- ▶ Umpan balik sangatlah penting untuk membangun aplikasi
- ▶ Beberapa metode yang bisa digunakan untuk mencari umpan balik
 - ▶ Wawancara : Metode yang paling efektif untuk mencari data
 - ▶ Survey : Mengisi kuesioner untuk mendapatkan data

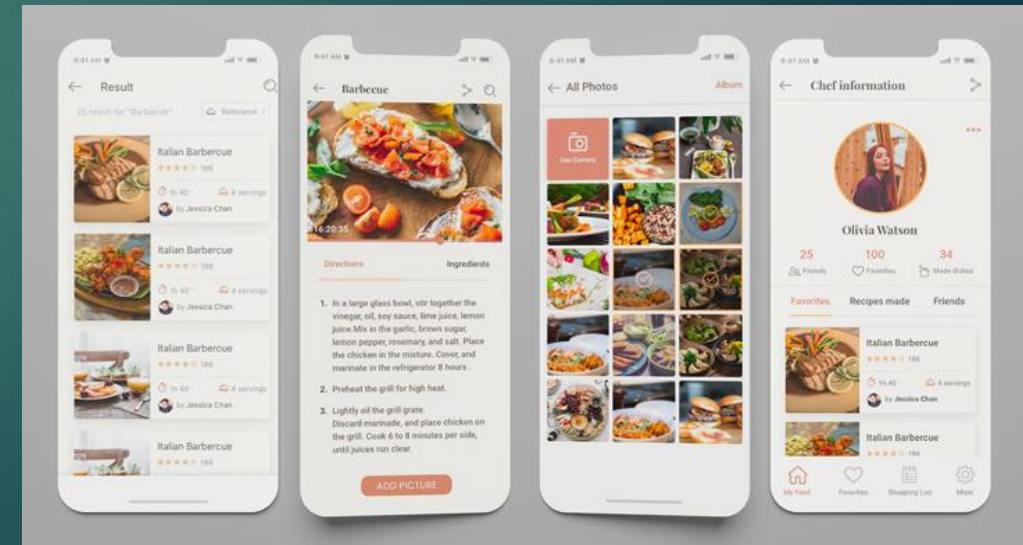
Memulai Mendesain (Sketsa)

- ▶ Sebelum memulai mengimplementasikan desain dari data yang didapatkan. Sebaiknya desain dimulai dengan membuat blueprint maupun sketsa
 - ▶ Melalui MockUp App
 - ▶ Blueprint
 - ▶ Gambar Kertas



Implementasi Desain

- ▶ Desain dapat dikonsultasikan Kembali kepada pengguna sebelum diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi
- ▶ Sehingga dapat mengurangi kesalahan Ketika desain diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi
- ▶ Desain aplikasi yang sudah jadi, kemudian di evaluasi kembali



Evaluasi Pengguna

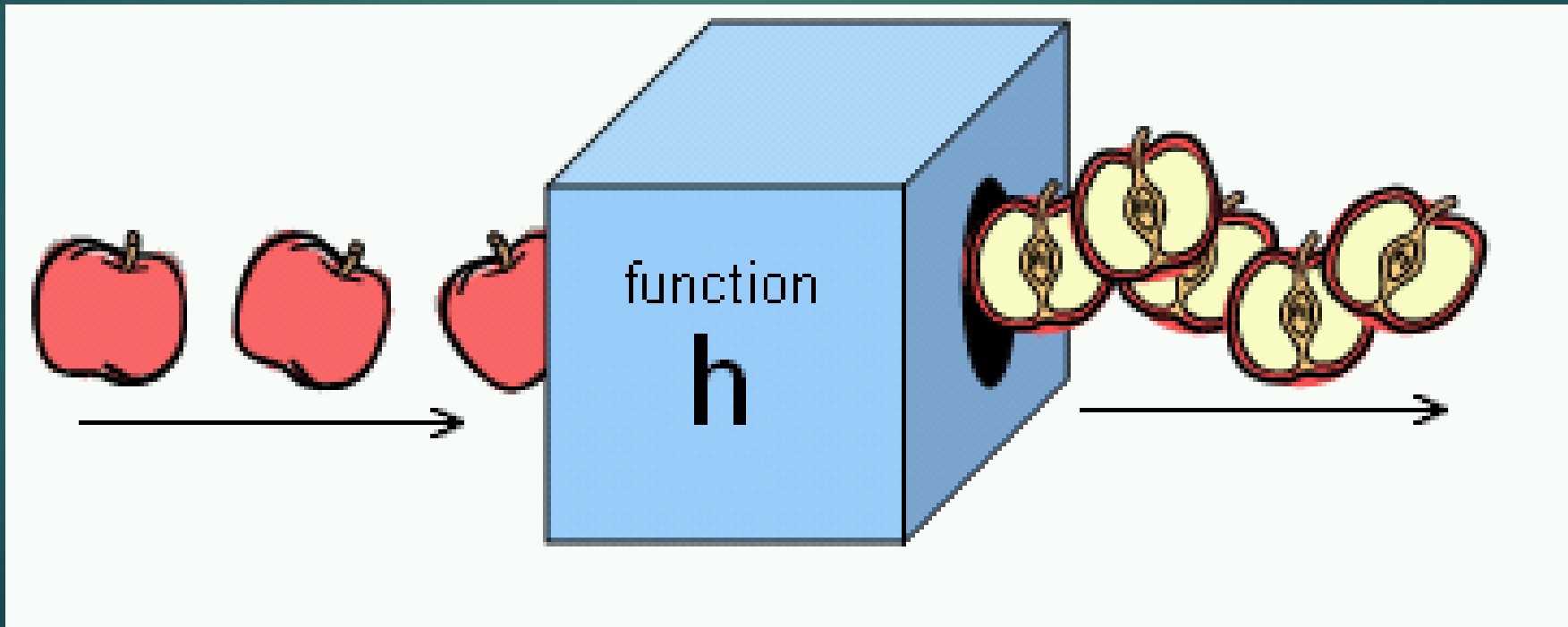
- ▶ Evaluasi ini merupakan hal paling krusial dalam mengembangkan antar muka aplikasi mobile
- ▶ Dikarenakan kompleksitas serta pengorganisasian konten yang cukup padat, sehingga tidak bisa disamakan dengan versi desktop nya
- ▶ Selain itu juga berguna untuk memperbaiki hal hal minor



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

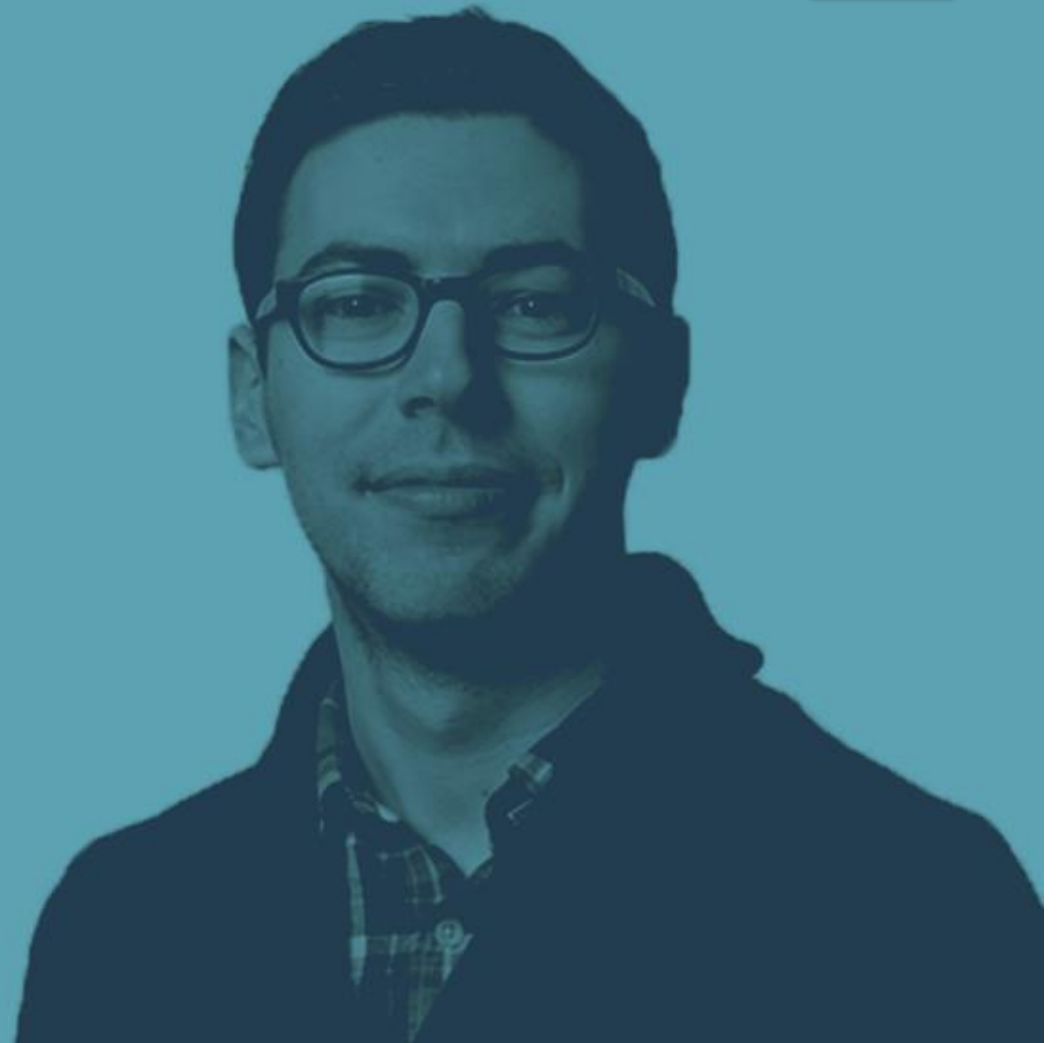
Implementasi Fungsi

- Desain yang sudah diimplementasikan kemudian bisa dilanjutkan dengan menambahkan fungsi-fungsi selanjutnya sesuai dengan kebutuhan stakeholder atas aplikasi tersebut



“People ignore design
that ignores people.”

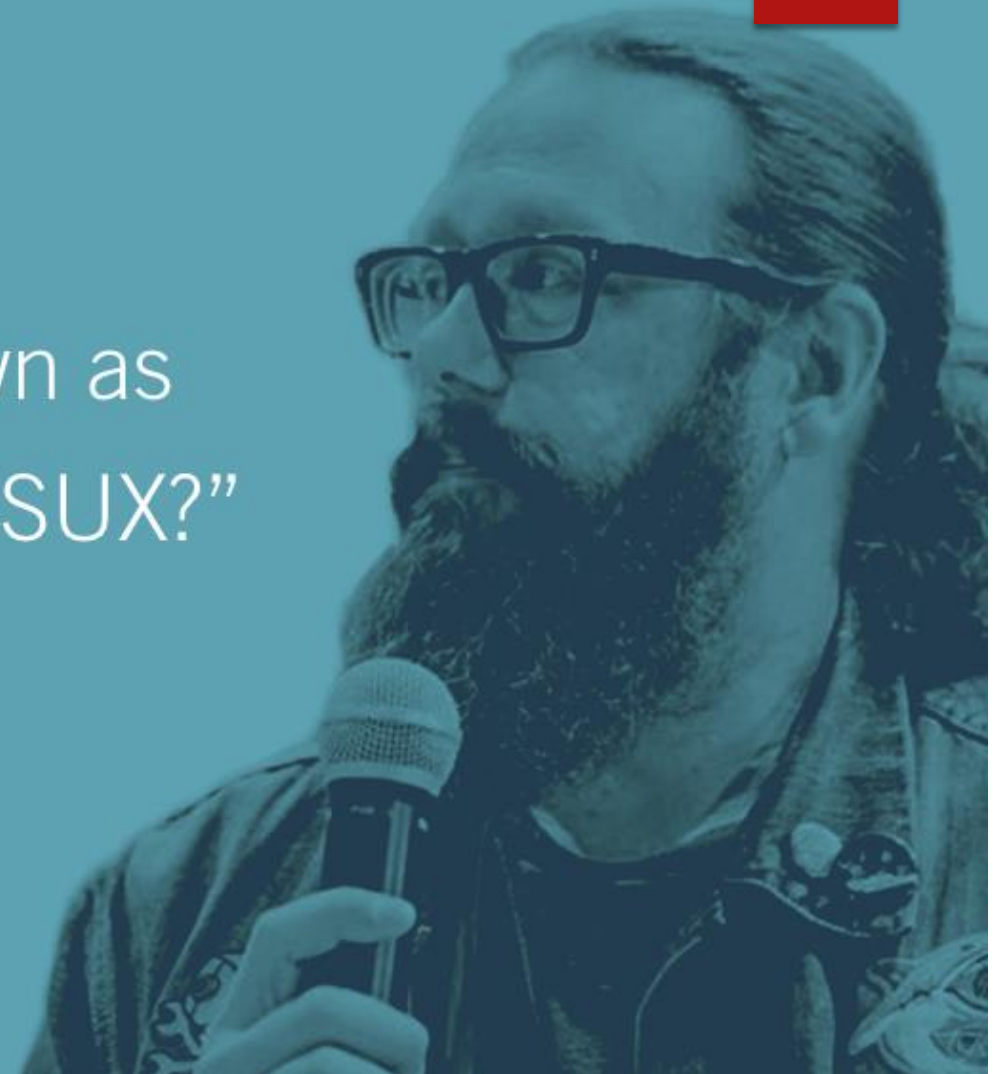
Frank Chimero
Designer



“When UX doesn’t consider
ALL users, shouldn’t it be known as
“SOME User Experience” or... SUX?”

Billy Gregory

Senior Accessibility Engineer



“Rule of thumb for UX:
More options, more problems.”

Scott Belsky
Chief Product Officer



“Design isn’t finished until
somebody is using it.”

Brenda Laurel

PhD, Independent Scholar



“If we want users to like our software,
we should design it to behave like a
likeable person: respectful,
generous and helpful.”

Alan Cooper

Software Designer and Programmer

