**Mobile UI/UX Requirement Specification Document**

****

**Judul Aplikasi :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ketua | Anggota 1 |
| NIM : |  |  |
| Nama : |  |  |

**Program Studi Teknik Informatika**

**Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi**

**Universitas Semarang**

### 1. Pendahuluan (Berkaitan dengan Dokumen Ini, Bukan Aplikasi)

1. **Tujuan Dokumen**: Nyatakan dengan jelas tujuan dokumen, yaitu untuk menguraikan persyaratan dan ekspektasi untuk proyek UI/UX seluler.

Contoh: Dokumen ini memiliki tujuan untuk ...

1. **Lingkup Proyek**: Tentukan batasan proyek, termasuk fungsionalitas apa saja yang akan disertakan dan tidak disertakan.

Contoh: Dokumen ini menjelaskan lingkupan dari aplikasi berupa: Fitur A, dan Fitur B

1. **Audiens**: Tentukan siapa yang akan membaca dokumen, seperti pemangku kepentingan, pengembang, desainer, dll.

Contoh: Dokumen ini ditujukan untuk (Desainer, Programmer, atau lainnya)

### 2. Gambaran Umum Proyek (Berkaitan dengan Aplikasi)

1. **Deskripsi Aplikasi Seluler**: Berikan gambaran singkat tentang aplikasi seluler, tujuan penggunaan, dan manfaatnya.
2. **Sasaran dan Tujuan**: Jelaskan tujuan dan sasaran aplikasi secara lebih rinci.
3. **Target Audiens**: Jelaskan pengguna utama aplikasi seluler dan karakteristik mereka.

### 3. Persyaratan Pengguna

1. **Persona Pengguna**: Jelaskan elemen demografi (umur, jenis kelamin, pekerjaan, tingkat pendidikan, dan lain-lain) dari pengguna.
2. **Cerita Pengguna**: Narasi yang menggambarkan interaksi antara pengguna dan aplikasi. Apakah dia seorang pengguna umum atau pengguna administrator?
3. **Kasus Penggunaan**: Menggambarkan interaksi atau skenario spesifik antara pengguna dan sistem. Kapan aplikasi ini digunakan? Dalam kondisi apa aplikasi digunakan (Transaksi, Jual Beli)?

### 4. Persyaratan Desain

1. **Tema Antarmuka** : Jelaskan tema antarmuka yang digunakan, seperti Material, Cupertino, Flat. Aplikasi Android menggunakan Material
2. **Tema Warna :** Jelaskan tema dari warna yang akan diimplementasikan. Contoh: Tema Hangat didominasi warna oranye, kuning, coklat maupun merah
3. **Warna Dasar Antarmuka** : Jelaskan warna-warna dasar yang digunakan dalam aplikasi. Contoh : Bi-Color untuk dua warna, dan Tri-Color untuk Tiga Warna. Gunakan *Tool Color Palette* daring untuk mencari warna yang sesuai dengan Tema Warna.

### 5. Desain Antarmuka Pengguna

1. **Gambar rangka (wireframe)**: Representasi visual dari tata letak dan struktur antarmuka pengguna. Masukkan gambar Wireframe di bagian ini
2. **Purwarupa**: Desain dengan ketelitian tinggi yang menunjukkan tampilan visual antarmuka pengguna. Masukkan tampilan desain (Bukan hasil dari **Thunkable**)

### 6. Desain Pengalaman Pengguna

1. **Desain Navigasi**: Berikan diagram alur untuk navigasi masing-masing halaman

### 7. Pertimbangan Platform dan Perangkat

1. **Platform yang Didukung**: Tentukan platform seluler mana (iOS, Android) yang akan didukung oleh aplikasi.
2. **Kompatibilitas Perangkat**: Tentukan perangkat mana (smartphone, tablet) yang akan kompatibel dengan aplikasi.
3. **Resolusi Layar**: Menentukan resolusi layar dan rasio aspek yang didukung.