|  | Lembar Kerja 4 – Antarmuka |  |
| --- | --- | --- |

# Konteks

1. Tuliskan aplikasi *mobile* favorit Anda dan rekan Anda selain media sosial. Apabila ditinjau dari aspek desain antarmuka, jelaskan hal yang berkesan dari aplikasi tersebut! Tujuan *usability* atau *user experience goals* yang mana yang Anda peroleh selama menggunakan aplikasi tersebut?

*(respon Mhs 1)*

*//todo*

Nama aplikasi atau software: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*(respon Mhs 2)*

*//todo*

Nama aplikasi atau software: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Tim Anda diminta memilih salah satu website/aplikasi *e-commerce*. Coba gunakan web/aplikasi tersebut selama 10-15 menit, lakukan analisis apakah antarmukanya sudah memenuhi [Shneiderman’s Eight Golden Rules of Interface Design](https://www.interaction-design.org/literature/article/shneiderman-s-eight-golden-rules-will-help-you-design-better-interfaces).

*//todo*

Nama aplikasi atau website: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

| 1. **Strive for consistency.** |
| --- |
| *//todo: annotated screenshot aplikasi/web* | *//todo: penjelasan* |
| 1. **Enable frequent users to use shortcuts.** |
| *//todo: annotated screenshot aplikasi/web* | *//todo: penjelasan* |
| 1. **Offer informative feedback.** |
| *//todo: annotated screenshot aplikasi/web* | *//todo: penjelasan* |
| 1. **Design dialogue to yield closure.** |
| *//todo: annotated screenshot aplikasi/web* | *//todo: penjelasan* |
| 1. **Offer simple error handling.** |
| *//todo: annotated screenshot aplikasi/web* | *//todo: penjelasan* |
| 1. **Permit easy reversal of actions.** |
| *//todo: annotated screenshot aplikasi/web* | *//todo: penjelasan* |
| 1. **Support internal locus of control.** |
| *//todo: annotated screenshot aplikasi/web* | *//todo: penjelasan* |
| 1. **Reduce short-term memory load.** |
| *//todo: annotated screenshot aplikasi/web* | *//todo: penjelasan* |

1. Berikan **minimal dua usulan perbaikan** antarmuka website/aplikasi yang Anda pilih pada no. 2 di atas. Jelaskan keterkaitannya dengan hasil analisis tim Anda pada jawaban di atas dan berikan ilustrasi untuk mendukung usulan Anda.

*//todo*