



Pertemuan 6

User Interface (UI)

Apa itu User Interface?

User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (*user*). Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna.

“User Interface yang baik ialah UI yang tidak memerlukan pelatihan dalam pengoperasiannya, efisien dan user friendly”

User Interface menyatukan konsep-konsep dari desain interaksi, desain visual, dan arsitektur informasi.

User Interface meliputi elemen seperti teks, link, tombol dan gambar.

Tujuan akhir dari sebuah UI adalah untuk menjamin kemudahan penggunaan, aksesibilitas fitur, dan User Experience yang memuaskan. Dengan kata lain, UI yang efektif memudahkan pengguna menikmati semua fitur dan fungsi yang ditawarkan oleh sebuah produk digital.

Pentingnya User Interface

- **Memudahkan Interaksi pengguna dengan produk**

UI merupakan elemen visual sistem produk. Hal itu termasuk desain layar, tombol, ikon, gambar, teks, dan semua elemen visual lainnya berperan sebagai jembatan produk dengan pengguna. Jika interaksi pengguna berjalan baik, kebutuhan dan tujuan pengguna menggunakan produk dapat terpenuhi.

- **Meningkatkan Penjualan dan Pertumbuhan Bisnis**

UI berfokus pada kepuasan dan kesenangan pengguna, maka UI berperan penting dalam kesuksesan bisnis Anda. UI yang baik juga akan membangun reputasi produk lebih baik



Pentingnya User Interface

- **Meningkatkan Kualitas Branding**

- ☐ Tampilan UI juga bisa menjadi ciri khas sebuah produk (branding)
- ☐ Desain UI secara langsung akan mencerminkan nilai dan kualitas produk

Contoh:

- website produk fashion, kuliner, dan teknologi.
- sistem operasi iOS dan Android



Penggunaan Elemen dalam UI

- Kontrol input seperti tombol, toogles, dan checkbox
- Sistem navigasi misalnya slider, kolom search, ikon, dan lain-lain.
- Sistem informasi seperti tooltips, notifikasi, kotak pesan, dan progress bar
- Elemen Call to Action (CTA).

Semua elemen dalam cakupan UI bisa dikategorikan dalam 4 komponen dasar meliputi:

- Tata letak
- Warna
- Tipografi
- Grafik

Komponen Pembentuk User Interface (UI)

- **Tata letak** : penempatan atau pengaturan posisi semua elemen grafis. UI yang baik pada dasarnya bersifat sederhana, dalam arti elemen grafis – terutama untuk navigasi dan akses fitur – harus tertata dengan baik sehingga mudah dilihat dan digunakan. Pengguna bisa dengan cepat memahami pilihan fungsi yang ada.
- **Warna** : pilihan warna memiliki pengaruh besar dalam desain antarmuka pengguna. Penggunaan warna yang berbeda untuk setiap tombol dan ikon memudahkan pengguna menemukan fitur yang dicari dan ingin digunakan. Secara umum, prinsip utama adalah menggunakan skema warna yang sesuai dengan jenis alat/aplikasi dan simbol atau logo perusahaan.

Komponen Pembentuk User Interface (UI)

- **Tipografi** : penggunaan jenis huruf yang tepat juga sangat penting karena elemen ini berperan dalam menentukan tingkat keterbacaan. Huruf atau teks di situs online, aplikasi, game, atau alat digital tidak hanya harus mudah dibaca tapi juga enak dilihat dan unik.
- **Grafik** : elemen visual terutama gambar dan ikon bisa menjadi poin utama. Sebuah logo perusahaan harus memberi fungsi representatif pada model bisnis atau industri yang digeluti perusahaan tersebut.

Karakteristik User Interface

- Jelas dan Ringkas
- Desain Responsive
- Informasi Terstruktur
- Konsisten
- Kontras Warna Yang Baik
- Intuitif

Karakteristik User Interface

1. Jelas dan Ringkas:

- Pengguna bisa menggunakan dan berinteraksi dengan sistem secara mudah.
- Buatlah penjelasan yang ringkas dan tidak terlalu panjang.

2. Desain Responsive

- Desain website yang responsif membuat pengunjung dapat mengakses website di berbagai perangkat seperti PC desktop dan *mobile* dengan baik.

Karakteristik User Interface

3. Informasi Terstruktur

- Membuat tampilan UI dengan informasi yang terstruktur bisa dilakukan dengan:
- Memilih jenis dan warna font yang senada.
- Untuk beberapa informasi yang ditonjolkan, bisa menambah ukuran font.
- Tidak memasukkan banyak elemen yang tidak terlalu penting sehingga membuat tampilan berantakan/tumpang tindih.

4. Konsisten

- konsistensi desain berupa layout, warna, dan font yang digunakan, serta fungsi-fungsi tombol, icon, maupun tabs yang ada. Contoh: Microsoft Office.



Karakteristik User Interface

5. Kontras Warna Yang Baik

- Gunakan kombinasi warna yang sesuai agar terlihat jelas informasi yang ingin disampaikan.
- Hindari penggunaan warna yang mirip antara background dan tulisan.

6. Intuitif

- Tidak membuat user berpikir bagaimana menggunakannya.
- Meminimalisir waktu dalam mempelajari cara menggunakan

Mockup

Mockup adalah rancangan yang menunjukkan contoh bagaimana penampilan dari input maupun output yang mengandung data sebenarnya.

mockup menyampaikan aspek desain visual, termasuk gambar, warna, dan tipografi.

Mockup memberikan gambaran secara detail sebelum produk dibuat.

Mockup

Kelebihan *mockup*:

- Mengorganisir detail dari proyek
- Menemukan *error*
- Menterjemahkan ide ke dalam bahasa yang dapat dimengerti *stakeholders*
- Menyampaikan ide kepada anggota tim
- Implementasi desain
- Perspektif *user*

Mockup

Hal-hal yang harus dilakukan dalam membuat Mockup:

1. Buat Mockup asli dari awal
 - Dapat dilakukan dengan menggunakan kombinasi foto / gambar sendiri
2. Gunakan Smart Object untuk menerapkan desain ke template
 - Smart Objects “mempertahankan konten dan sumber gambar sesuai dengan karakteristik aslinya sehingga memungkinkan melakukan pengeditan tanpa merusaknya”.
3. Gunakan Photoshop untuk mockup 3D.

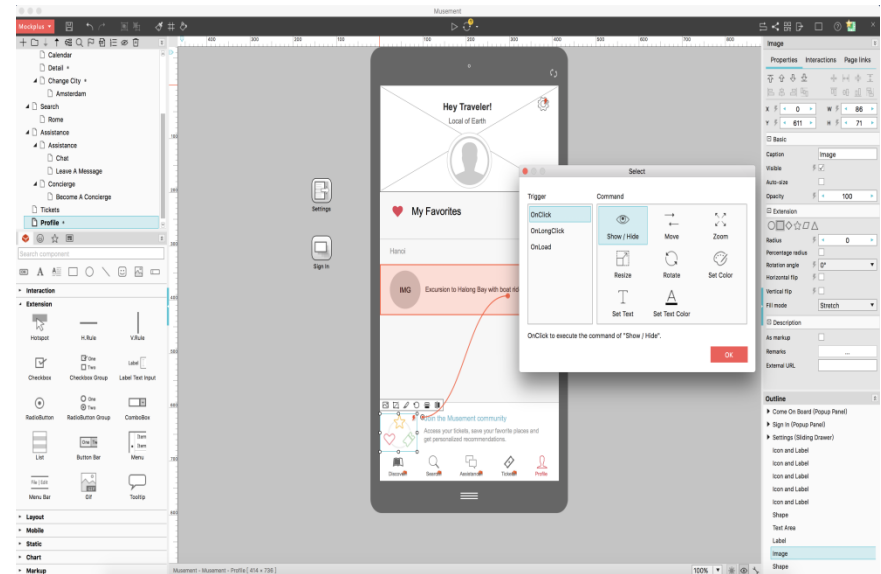
Tools Mockup

- **MOCKPLUS**

Alat seret-dan-lepas sederhana untuk membuat prototipe interaktif aplikasi desktop, seluler, dan web dengan cara yang lebih cepat.

Fitur utama:

- Prototipe interaktif
- Komponen pra-desain
- Menguji pada perangkat nyata
- Beberapa opsi ekspor



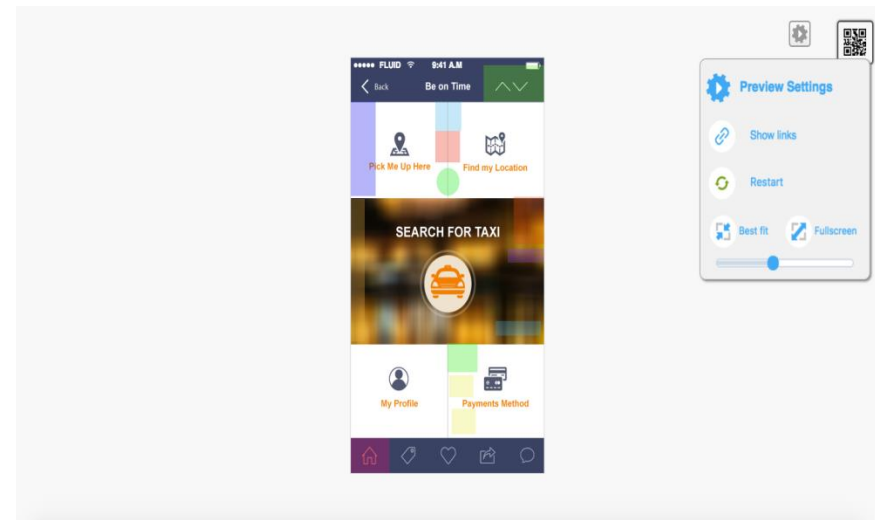
Tools Mockup

• UI FLUIDA

Fluid membantu Anda membuat prototipe web dan seluler, membuatnya mudah untuk berkomunikasi tampilan, rasa, interaktivitas, dan animasi.

Fitur utama:

- Perpustakaan bawaan untuk Android, iOS, web, desktop.
- Tambahkan interaksi dan animasi
- Kolaborasi tim
- Proyek ekspor





Tools Mockup

- BALSAMIQ
- MOCKINGBIRD
- MOCKUP BUILDER
- MAKET IPHONE (untuk aplikasi Iphone)



Latihan Kasus Pertemuan 6 (Kelompok)

Buatlah program dengan menggunakan aplikasi mockup yang dikuasai.

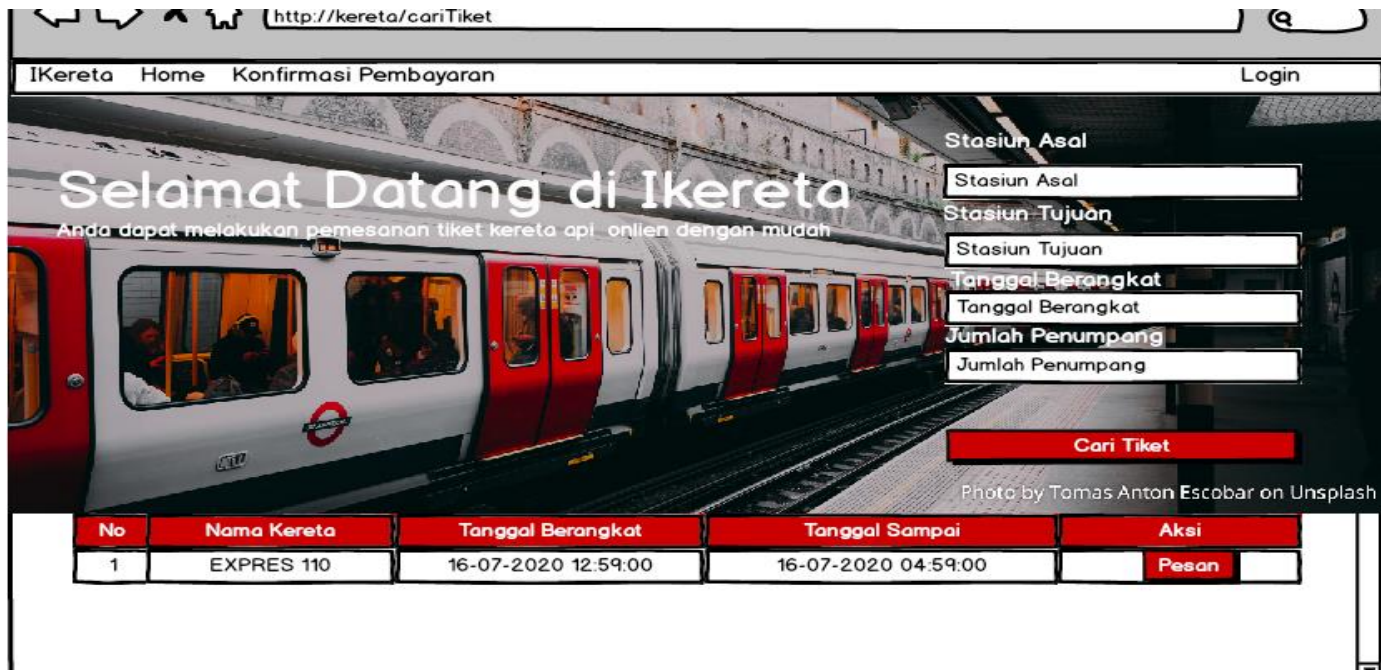
Ketentuan: buat aplikasi yang memiliki nilai manfaat untuk masyarakat. Cth: aplikasi Gojek, Sayurbox.

Pastikan mengikuti kaidah User Interface yang baik

Contoh Mockup

1. Berbasis Web

PEMESANAN TIKET KERETA



http://kereta/cariTiket

Ikereta Home Konfirmasi Pembayaran Login

Selamat Datang di Ikereta

Anda dapat melakukan pemesanan tiket kereta api online dengan mudah

Stasiun Asal
Stasiun Tujuan
Tanggal Berangkat
Jumlah Penumpang

Cari Tiket

Photo by Tomas Anton Escobar on Unsplash

No	Nama Kereta	Tanggal Berangkat	Tanggal Sampai	Aksi
1	EXPRES 110	16-07-2020 12:59:00	16-07-2020 04:59:00	Pesan

Contoh Mockup

KONFIRMASI PEMESANAN TIKET

A Web Page

http://localhost/kereta/pesan

IKereta Home Konfirmasi Pembayaran Login

Info Perjalanan

Nama Kereta:

Waktu Berangkat:

Waktu Tiba:

Rute: Dari Ke

Jumlah Penumpang:

Harga Per Tiket:

Detail Penumpang

NO	Nama	=17 Tahun Nomor ID(KTP,SIM,PASPORT)*
1		

Detail Pemesan

Nama: Email: No.Telp:

Alamat:

[Simpan & Lanjutkan](#)

KONFIRMASI PEMBAYARAN

A Web Page

http://localhost/kereta/pembayaran

IKereta Home Konfirmasi Pembayaran Login

double-click to copy the text

PERINGATAN !!
JANGAN REFRESH HALAMAN INI!
Untuk Menghindari Kegagalan Sistem

Selamat!
Anda Berhasil Melakukan Pemesanan Tiket!

Silahkan Lakukan Pembayaran Sesuai Detail Berikut

A0234567897658
a/n PT.KeretaIndonesia
BNI Syariah Kode Bank : 002

Total Yang Harus Dibayar
350000

Kode Pembayaran Anda
AC2466

**Jika Sudah Transfer Lakukan Konfirmasi
Pembayaran pada link Konfirmasi Pembayaran*

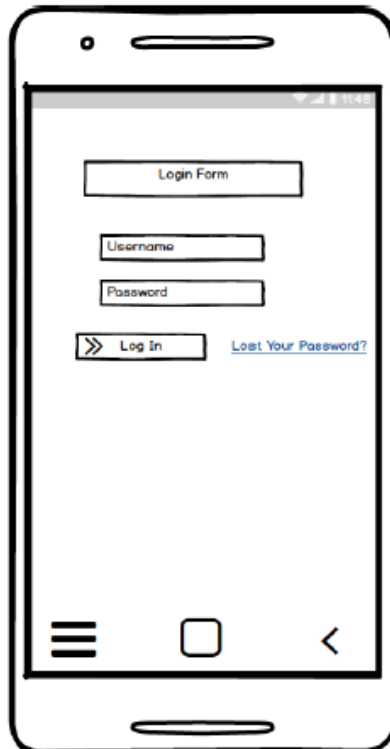
TERIMA KASIH

2. Berbasis Mobile

Perancangan Aplikasi Mobile Zakat dan Infaq Berbasis Android Pada Baznas Kabupaten Tangerang (Imron, 2021)

<http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/1234>

Halaman Login



Halaman Admin

