

UAS E-Commerce

Nama : Baihaki

NPM : 2010010598

Kelas : SG Reg malam Bandarmasin

Materi : E-Commerce

1. Jelaskan kesimpulan dari "Membangun Interface Pelanggan" sesuai dengan pemikiran masing-masing?

Jawab:

Adanya suatu hubungan antar muka dengan pelanggan menjadi sarana utama untuk menciptakan program pemasaran yang efektif dengan adanya antar muka pelanggan dapat memberikan informasi bagi calon pelanggan dan target pasar. Antarmuka yang menarik mengkomunikasikan proposisi nilai inti perusahaan dan memberikan alasan mengapa pelanggan mengunjungi.

2. Rangkaian pengembangan interface pelanggan bisa dilakukan dengan konsep 7C antarmuka konsumen, sebutkan apa saja?

Jawab:

1. Context (Konteks)
2. Content (Konten)
3. Community (Komunitas)
4. Customization (Kustomisasi)
5. Communication (Komunikasi)
6. Connection (Koneksi)
7. Commerce (Perdagangan)

3. Ada 8 Langkah / Kriteria "Membangun Interface Pelanggan" Jelaskan poin-poinnya apa saja?

Jawab:

1. Strive for Consistency

Membangun desain yang konsisten, sangat dibutuhkan dalam satu aplikasi, apalagi kalau aplikasi tersebut saling berhubungan.



2. Cater to Universal Usability

Perbedaan yang dimiliki antar user dalam membuat user interface yang digunakan

3. Offer Feedback

Pemberian informasi hasil Feedback dari aksi tidak hanya berupa jawaban, Namun juga bisa dibuat user interface dengan design yang berbeda

4. Design dialog to yield closure

Poin ini merupakan poin yang saru kesatuan Feedback Informasi

5. Prevent errors

Pencegahan dilakukan untuk menghindari kesalahan yang dilakukan selama menjalankan proses.

6. Permit easy reversal of actions

User dapat melakukan pembatalan atau aksi yang dilakukan sebelumnya

7. Keep users in Control

User seringkali menyukai pengaturan interface sesuai dengan keinginan sendiri.

8. Reduce short-term memory load

Proses ini data dipusatkan pada menu dan tombol yang ada