

LAPORAN
INTERAKSI MANUSIA & KOMPUTER
UI / UX DESIGN MOBILE, WEB VOLUME 1 dan 2



Oleh

1. Ishaq Husainy Nuryanto (E31180742)_B
2. Nur Widiyanti (E31180786)_B
3. Miftah Rizqi Azizah (E31180837)_B

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

POLITEKNIK NEGERI JEMBER

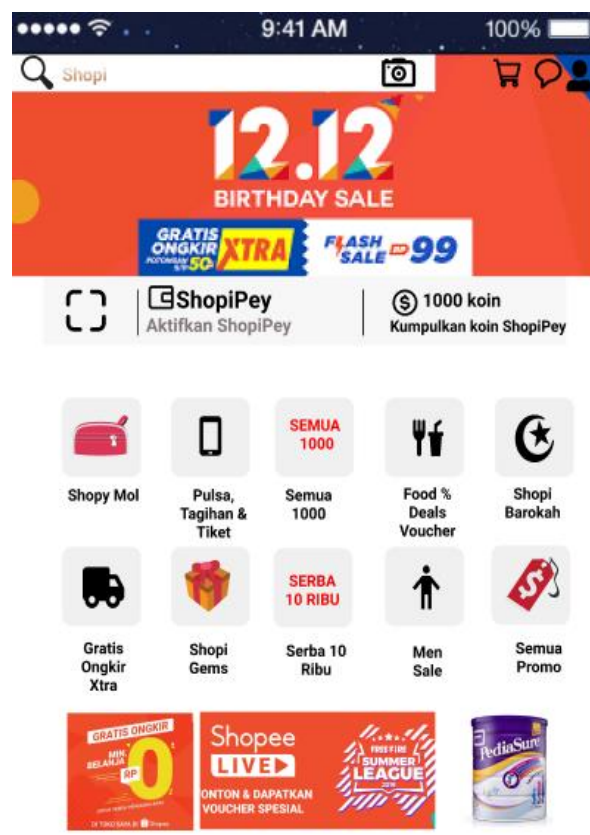
2019

Module Mobile

A. Input

Immediate Immersion (Lazy SignUps)

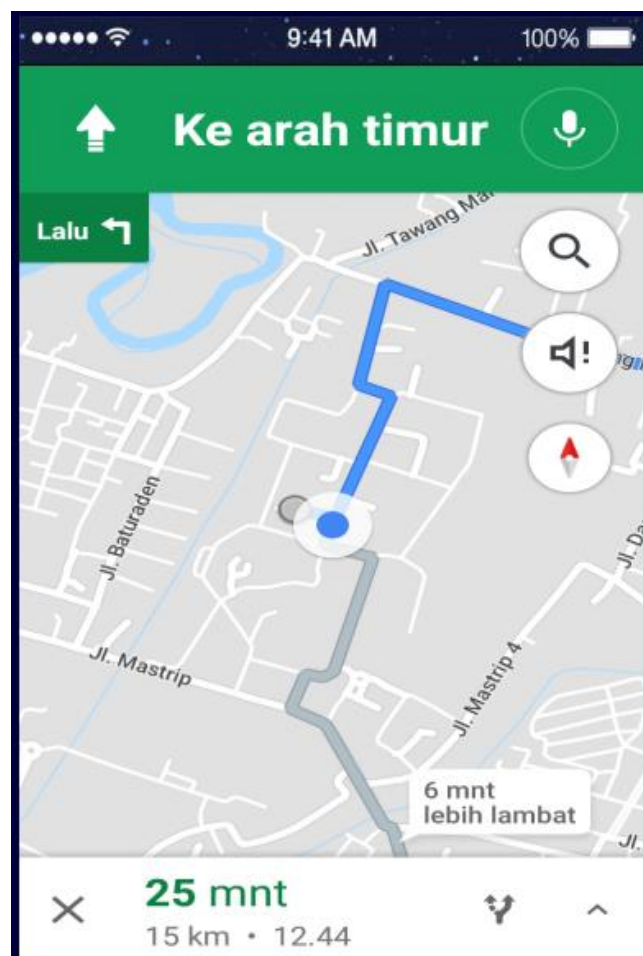
1. Problems : Pengguna tidak ingin mendaftarkan sampai mereka menggunakan atau mengetahui isi situs tersebut.
2. Solution : Mengizinkan para pengguna untuk menggunakan sebagian besar konten dalam situs secara bebas tanpa mendaftar. Namun ada kondisi kondisi tertentu yang mengharuskan pengguna untuk login seperti jika ingin melakukan order (mencoba sebelum membeli). Namun secara keseluruhan tanpa melakukan login , pengguna masih dapat melihat konten yang sama secara garis besar isi dari situs tersebut. Untuk menambah keefektifan , pengguna dapat mengaitkan mereka dengan akun media sosialnya. Cara ini disediakan untuk membiasakan pengguna dengan tata letak serta memikat mereka untuk bergabung.
3. Tips : jangan ubah tampilan situs atau UI, meskipun ada beberapa fitur perlu pendaftaran pengguna, supaya user dapat mempelajari cara penggunaan situs bahkan sebelum mendaftar atau login.
4. Contoh :



B. Navigation

Sliders

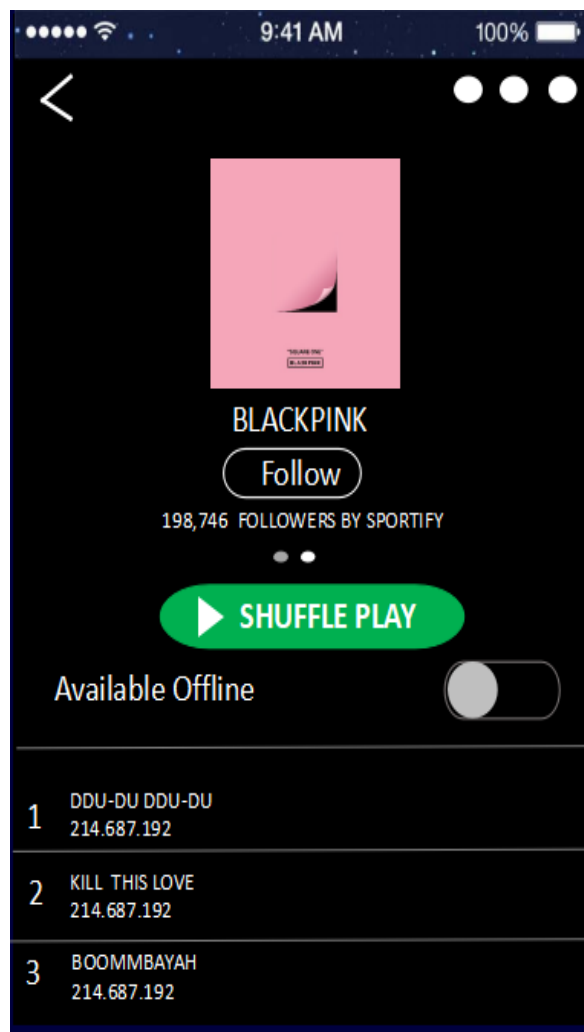
1. Problems : pengguna ingin berpindah antar opsi dengan mulus
2. Solution : buat transisi antar seleksi menjadi jelas dan mudah dengan sapuan jari.
Google Maps memungkinkan Anda beralih di antara empat jenis layanan perjalanan dengan mulus dengan menyeret penggeser dari sisi ke sisi. dalam pola desain UI ini, mereka bahkan memperbesar dan memperkecil untuk memberi Anda tingkat kepadatan mobil yang serupa di dekatnya sehingga Anda dapat melihat sejumlah opsi yang dapat diterima secara otomatis.
3. Contoh:



C. Social

Follow

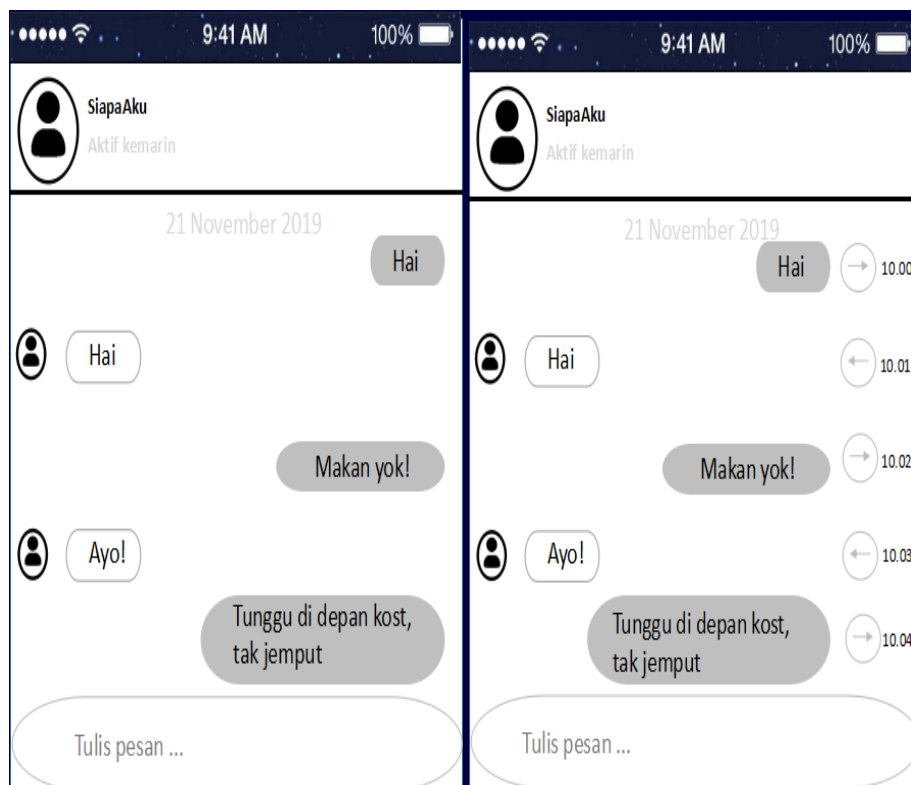
1. Problems : pengguna ingin melacak dan mengikuti perkembangan aktivitas pada topik atau tema.
2. Solution : biarkan pengguna memilih item yang mereka ingin tetap up to date. selain dari aplikasi sosial murni seperti spotify memungkinkan Anda memilih saluran atau artis yang ingin Anda ikuti, dan pembaruan ditampilkan di umpan baru pengguna. apakah Anda memiliki teman atau tidak, ada konten yang dibuat pengguna yang tak ada habisnya untuk membuat Anda sibuk. karena alasan yang sama, daftar teman akan menjadi pola desain UI yang semakin penting, demikian juga yang akan menyusul
3. Contoh :



D. Data Content Management

Inline Expanding

1. Problems : pengguna menginginkan akses ke detail sekunder yang relevan tanpa mengacaukan UI utama.
2. Solution : membuat metadata tidak terlihat kecuali pengguna secara eksplisit ingin melihatnya. Instagram Messenger misalnya menyembunyikan cap waktu individual dan data waktu, membuatnya hanya terlihat jika pengguna mengetuk pesan tertentu
3. Contoh :

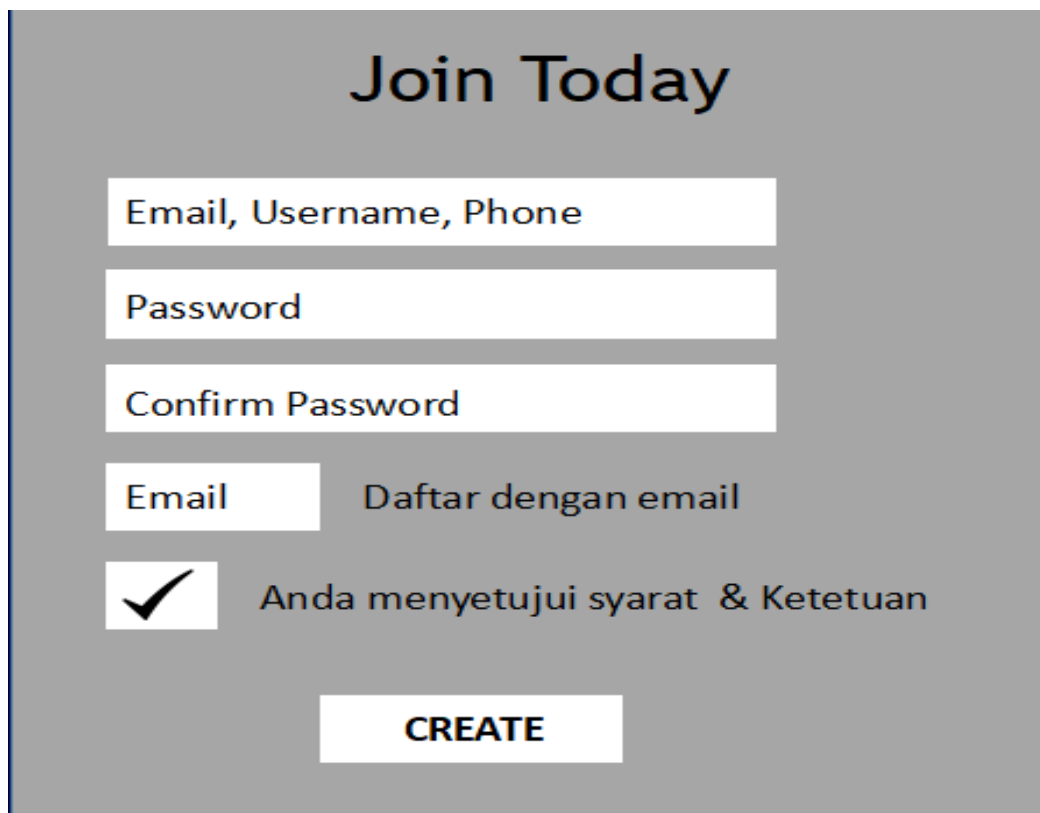


Module 1

A. Collecting Input

Forgiving Formats

1. Problems : Tidak jelas format mana yang digunakan untuk bidang formulir.
2. Solution : Memuat semua format yang relevan dapat diterima serta menginterpretasikan data pada system sehingga meminimalkan beban pengguna untuk merampingkan UX sehingga pengguna dapat pergi ke tempat yang sama dalam situasi yang berbeda serta menghindari kesalahan pada pengguna. Pola ini juga digunakan di beberapa media media seperti twitter yang bisa member pengguna beberapa pilihan untuk login.
3. Tips : Berfungsi untuk login , dimana pengguna dapat memilih diantara pilihan-pilihan seperti menggunakan nama, email, dan lain-lain tergantung mana yang paling mudah untuk diingat. Berfungsi pula untuk menghindari pemberian input yang terlalu panjang contoh saat seperti menentukan booking keberangkatan.
4. Contoh :



Join Today

Email, Username, Phone

Password

Confirm Password

Email Daftar dengan email

☒ Anda menyetujui syarat & Ketentuan

CREATE

B. User Controls

Discoverable Control

1. Problems : Menampilkan kontrol untuk setiap bagian konten mengacaukan layar.
2. Solution : Sembunyikan kontrol sampai dibutuhkan. Kontrol yang dapat ditemukan (alias, hover atau kontrol tersembunyi) adalah salah satu pola UI yang paling berguna, dan diadopsi secara luas. Kontrol bertujuan menghemat ruang yang efektif tanpa mengorbankan fungsi pengguna. Pola ini juga membuat kontrol lebih komprehensif, terutama bersama-sama dengan kisi kartu (pasangan umum). Kontrol yang dapat ditemukan memperjelas kartu yang digunakan kontrol tersebut. Kontrol universal dapat membingungkan dengan beberapa pos, sehingga kontrol yang muncul di dalam pos itu sendiri harus efisien dan tidak terkesan menumpuk.
3. Tips : Kebutuhan praktis untuk tata letak, ketika pengguna dapat berinteraksi dalam berbagai cara dengan masing-masing kartu. Kontrol mengungkapkan diri mereka saat mengarahkan kursor ke desktop dan ketuk untuk seluler.

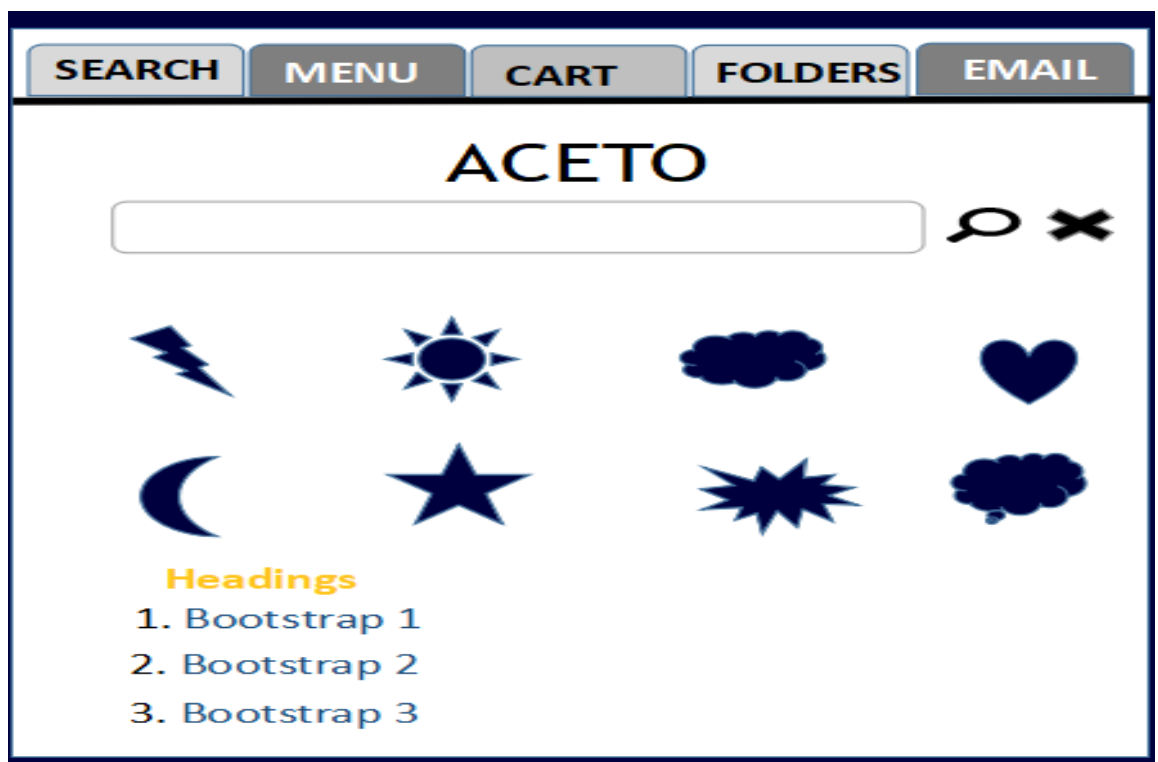
Hindari menggunakan kontrol yang dapat ditemukan untuk tindakan penting, karena selalu ada peluang mereka tidak akan ditemukan. Sebagai aturan praktis, tanyakan pada diri Anda apakah pengguna masih dapat menikmati antarmuka tanpa kontrol ini - jika demikian, aman untuk menyembunyikannya.
4. Contoh :



C. Navigation & Wayfinding

Jump To Section

1. Problems : Menjelajah atau kembali ke bagian-bagian tertentu pada halaman melibatkan terlalu banyak pengguliran
2. Solution : untuk konten berbasis teks yang panjang, menambahkan tautan ke daftar isi adalah solusi cepat. ini solusi sederhana dan praktis yang telah ada selama beberapa waktu dengan wikipedia sebagai contoh paling dikenal
3. Tips : Membuat tombol link untuk langkah demi langkah bagaimana membuat tautan lompat-ke-dalam dalam HTML.
4. Contoh :



Module 2

A. Layout Styles

Magazine Style Layout

1. Problems : Sebuah situs memiliki banyak konten yang diperbarui secara berkala dalam berbagai kategori
2. Solution : Majalah memiliki masalah ini jauh sebelum situs web, dan format mereka berkembang tetap layak. Ukuran kolom, kartu, dan / atau tajuk bergantian memecah kebodohan dari kisi, sementara masih menampilkan berbagai konten. Tata letak majalah mengubah cara konten ditampilkan. Sisi kiri layar mungkin didominasi oleh kisi-kisi kartu, sedangkan sisi kanan mungkin memiliki daftar tautan teks.
3. Tips : Seperti majalah cetak, format ini menekankan gambar. Seperti halnya TIME, WebMD, dan WIRED, biasanya ada satu gambar fitur dominan di layar untuk menarik fokus sebelum pengguna memindai gambar sekunder yang lebih kecil. Salah satu karakteristik gaya ini adalah menu vertikal di kedua sisi (atau menu horizontal).
4. Contoh:



B. Content Organization

Activiy Feed

1. Problems : Pengguna ingin tetap diperbarui di aktivitas situs.
2. Solution : Umpan aktivitas adalah, untuk sebagian besar situs media sosial, alasan orang menggunakannya. Ini diisi oleh aktivitas teman atau aktivitas dalam bidang yang dipilih pengguna, seperti posting baru di Vine di bawah Hewan. Sebagian besar waktu, pengguna tidak pernah meninggalkan halaman umpan Stack Overflow, menggulir ke bawah selama berjam-jam. Agar umpan aktivitas berfungsi, harus ada banyak konten baru. Dengan kata lain, jika aktivitas pengguna jarang, umpan aktivitas tidak efektif.
3. Tips : Ketika ada opsi interaksi seperti menyukai atau mengomentari, kartu berfungsi paling baik karena mereka memisahkan konten dari satu sama lain, gunakan konten dummy, dari teman generik atau sesuatu seperti ini. Ini memberi pengguna baru kesan tentang bagaimana umpan aktivitas bekerja dan mengajarkan pedoman
4. Contoh

The screenshot shows a Google search interface. The search bar contains the text "how to create database". Below the search bar, it says "500 Results". There are three buttons: "Relevan", "Newest", and "More". The search results are displayed in a list. The first result has 8790 votes and the text: "Hasilnya, kamu makin semangat dan tak mudah menyerah menghadapi masalah. Meski pendek, kata-kata bijak singkat ini punya makna mendalam. Tak perlu pusing membaca cerita motivasi panjang, cukup meresapi kata-kata bijak singkat, kamu akan merasa baik-baik saja." It is answered by Theo on Sep 13 '08. The second result has 776 votes and the text: "Hal paling baiknya lagi, kamu bisa menyebarkannya kepada orang lain dan menciptakan rantai inspirasi. Kata-kata ini akan mengingatkan kamu ntuk bertahan dan tidak pernah menyerah." It is answered by Geo on Sep 23 '01.

Search Result [Advanced Search Tips](#) [Ask Question](#)

Results for how to create database

how to create database [Search](#)

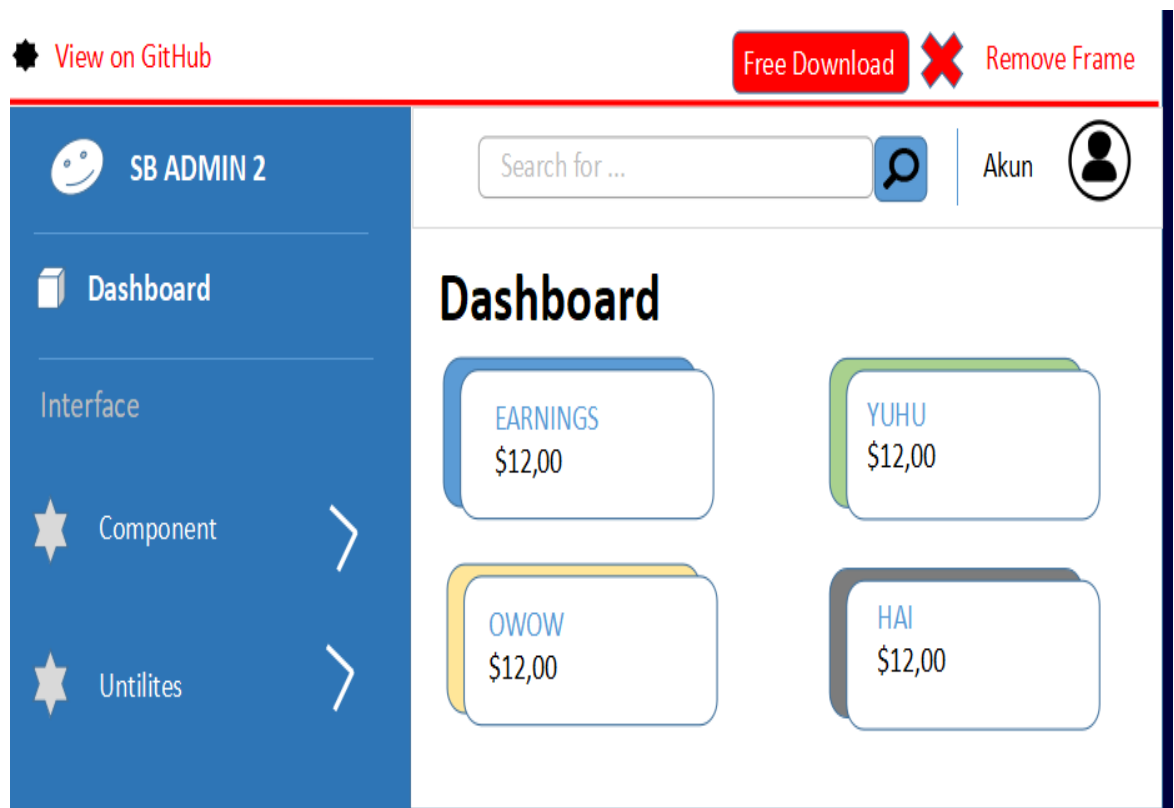
500 Results [Relevan](#) [Newest](#) [More](#) ▼

8790 votes	Hasilnya, kamu makin semangat dan tak mudah menyerah menghadapi masalah. Meski pendek, kata-kata bijak singkat ini punya makna mendalam. Tak perlu pusing membaca cerita motivasi panjang, cukup meresapi kata-kata bijak singkat, kamu akan merasa baik-baik saja.	Answered Sep 13 '08 by Theo
776 votes	Hal paling baiknya lagi, kamu bisa menyebarkannya kepada orang lain dan menciptakan rantai inspirasi. Kata-kata ini akan mengingatkan kamu ntuk bertahan dan tidak pernah menyerah.	Answered Sep 23 '01 by Geo

C. Data Management

Stats / Dashboard

1. Problems : Sekilas pengguna ingin mencerna data.
2. Solution : Menampilkan statistik pengguna di dasbor yang ditempatkan dengan nyaman. Dashboard bekerja pada level yang berbeda, pertama dengan memberi perasaan pada pengguna. Manajemen Data 81 kontrol, dan juga dengan mengkompensasi memori jangka pendek mereka yang terbatas. Beberapa situs, seperti SBAdmin, menjadikan informasi ini jelas dengan menampilkannya di bagian depan dan tengah pada halaman profil pengguna. Yang lain, seperti contoh di atas, mendedikasikan halaman terpisah.
3. Tips : Untuk meningkatkan pemahaman visual dasbor Anda, ikuti hukum Gestalt yang disebutkan dalam bagian UX Mag ini. Desain dasbor di sekitar satu tujuan. Prioritaskan di sekitar sasaran ini, dan edit tanpa ampun. Misalnya, Asana berfokus pada manajemen proyek, sehingga masuk akal bahwa tinjauan umum hanya menunjukkan penyelesaian proyek dari waktu ke waktu.
4. Contoh :



D. Scrolling

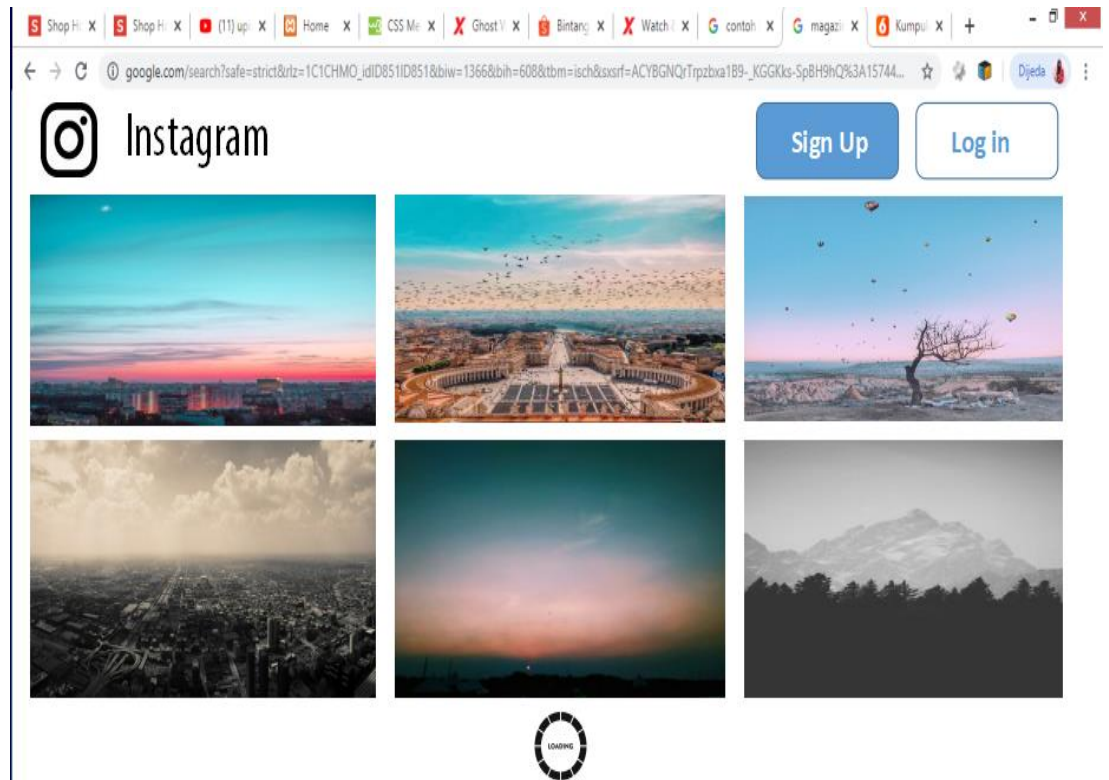
Infinite Scrolling

1. Problems : Konten diatur dengan lebih baik pada satu halaman, tetapi ada terlalu banyak untuk dimuat sekaligus.
2. Solutions : Dengan pola gulir tak terbatas, konten dimuat sesuai kebutuhan untuk memberikan pengalaman yang lebih mondar-mandir. Pengguliran tak terbatas terbukti berguna untuk situs satu halaman dengan konten bernilai lebih dari beberapa layar, terutama dengan galeri multimedia.

Bergulir 100

Scrolling tanpa batas menciptakan ritme untuk situs media sosial, di mana pengguna terus dihibur dengan konten baru tanpa mengklik atau menunggu

3. Tips : Selain navigasi lengket, ada metode lain untuk membantu disorientasi bergulir tak terbatas. Opsi lompat-ke-bagian (Bab 2), seperti dengan Instagram, memungkinkan pengguna kembali ke awal jika mereka tersesat.
4. Contoh :



E. Visuals and Media

Hero Images

1. Problems : Pengguna ingin segera terlibat dengan konten situs.
2. Solution : gambar pahlawan menekankan satu gambar di latar belakang dan sejumlah kecil teks di atasnya (dikenal sebagai header pahlawan). Gambar pahlawan berfungsi dengan baik untuk tayangan pertama yang hebat - ada sedikit tebakan apa yang pertama kali diperhatikan pengguna.
3. Tips : Gambar pahlawan (Hero Image) sangat cocok untuk halaman login dan landing karena perendamannya yang cepat, dan karena tidak ada banyak konten untuk bersaing. Merek fashion seperti Dior mendapat manfaat dari gambar pahlawan, baik untuk gaya artistik Anda dan karena mereka menampilkan produk secara lebih rinci
4. Contoh :

