

My Daily UX

Leni
TI.24.A5
312410442

UX DESIGN

1. Splash Screen

The image shows a user interface for a mobile application's splash screen setup. At the top, there is a navigation bar with four iPhone 16 Pro device icons. The first icon shows the home screen with various app icons. The second icon is white. The third icon is pink. The fourth icon shows a notification badge with the number '28'. Below the navigation bar, there is a sequence of five cards representing the navigation flow:

- Card 1: A white card with a red circular button.
- Card 2: A pink card.
- Card 3: A pink card with a red circular button.
- Card 4: A pink card with a notification badge.
- Card 5: A pink card with a 'Notifica' button.

Below these cards, there are three columns of interaction settings:

- Interaction 1:** Trigger: On tap; Action: Navigate to iPhone 16 Pro - 1; Animation: Instant; State: None.
- Interaction 2:** Trigger: After delay (300ms); Action: Navigate to iPhone 16 Pro - 2; Animation: Move in (Bouncy, 800ms); State: Bezier curve diagram with points at [0.37, -0.25] and [0.99, 0.32].
- Interaction 3:** Trigger: After delay (100ms); Action: Navigate to iPhone 16 Pro - 3; Animation: Smart animate (Custom bezier, 300ms); State: Bezier curve diagram with points at [0.37, -0.25], [0.99, 0.32], and [0.99, 0.32].
- Interaction 4:** Trigger: After delay (800ms); Action: Navigate to iPhone 16 Pro - 5; Animation: Move in (Ease out, 1200ms); State: None.

A large black bracket on the right side groups the last three interactions (2, 3, and 4) under the heading "1. Splash Screen". Arrows point from the bottom of the first two interactions to the left, and from the top of the last three interactions to the right.

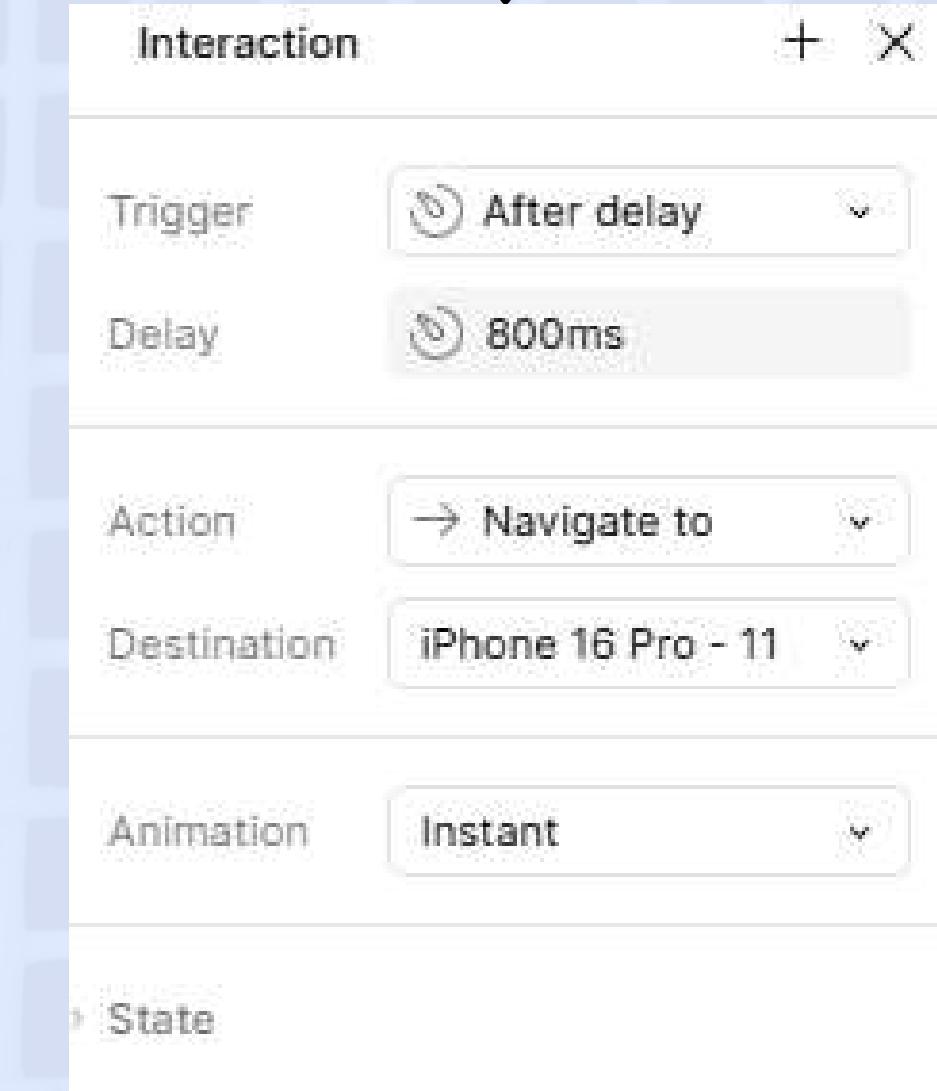
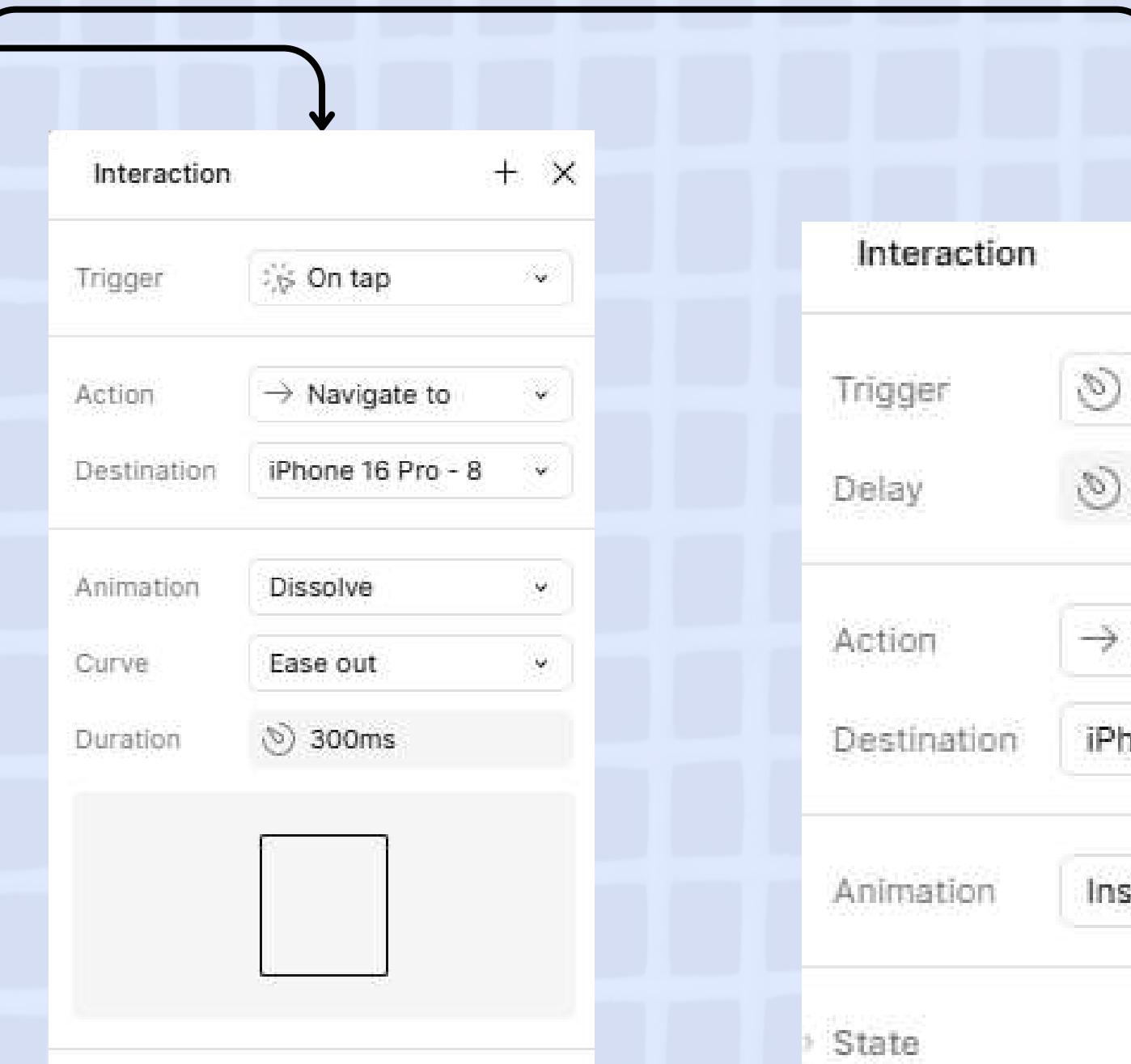
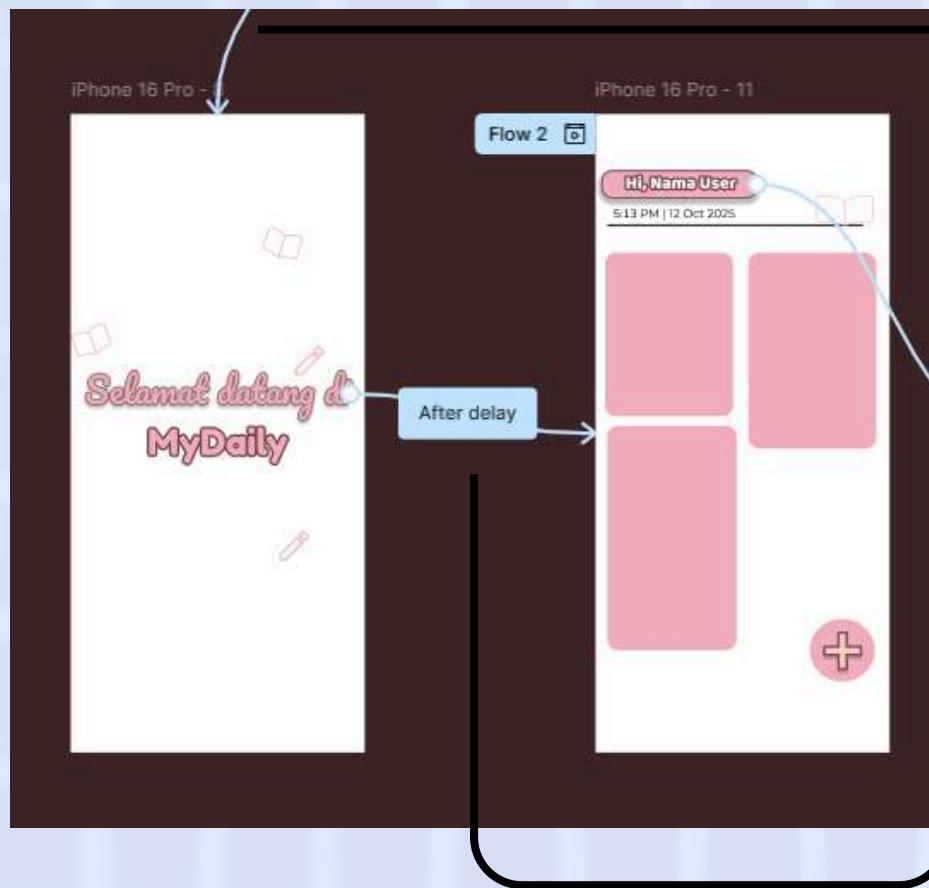
UX DESIGN

1. Splash Screen



- **Vidio di samping menunjukkan alur perpindahan antar halaman pada prototype aplikasi.**
- **Pada device, tampilan pertama menuju ke Splash Screen menggunakan pengaturan trigger “After delay” selama 300ms, kemudian berpindah ke halaman berikutnya dengan animasi Move in (Direction: Right).**
- **Transisi antar halaman diatur menggunakan efek Smart Animate dengan Custom Bezier Curve agar perpindahan terasa halus dan natural bagi pengguna.**
- **Pengaturan ini bertujuan menciptakan pengalaman UX yang responsif dan realistik saat pengguna berpindah antar tampilan.**

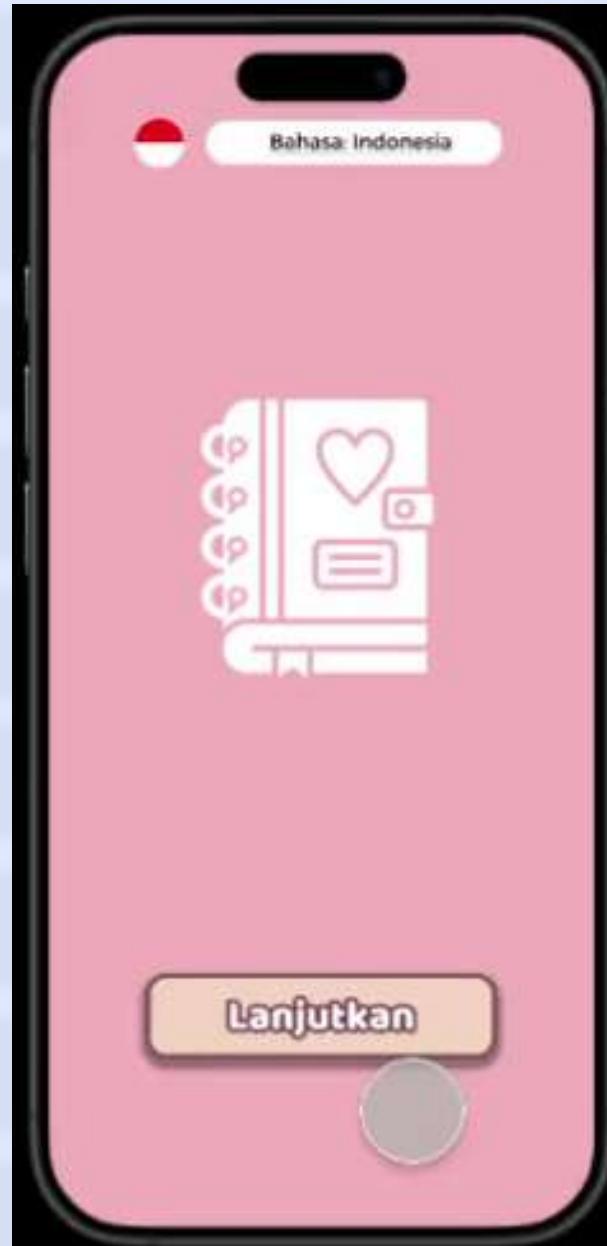
UX DESIGN



2. sapaan - halaman utama

Dari halaman logo klik lanjutkan dan lanjut ke halaman sapaan dilanjutkan otomatis menuju halaman utama

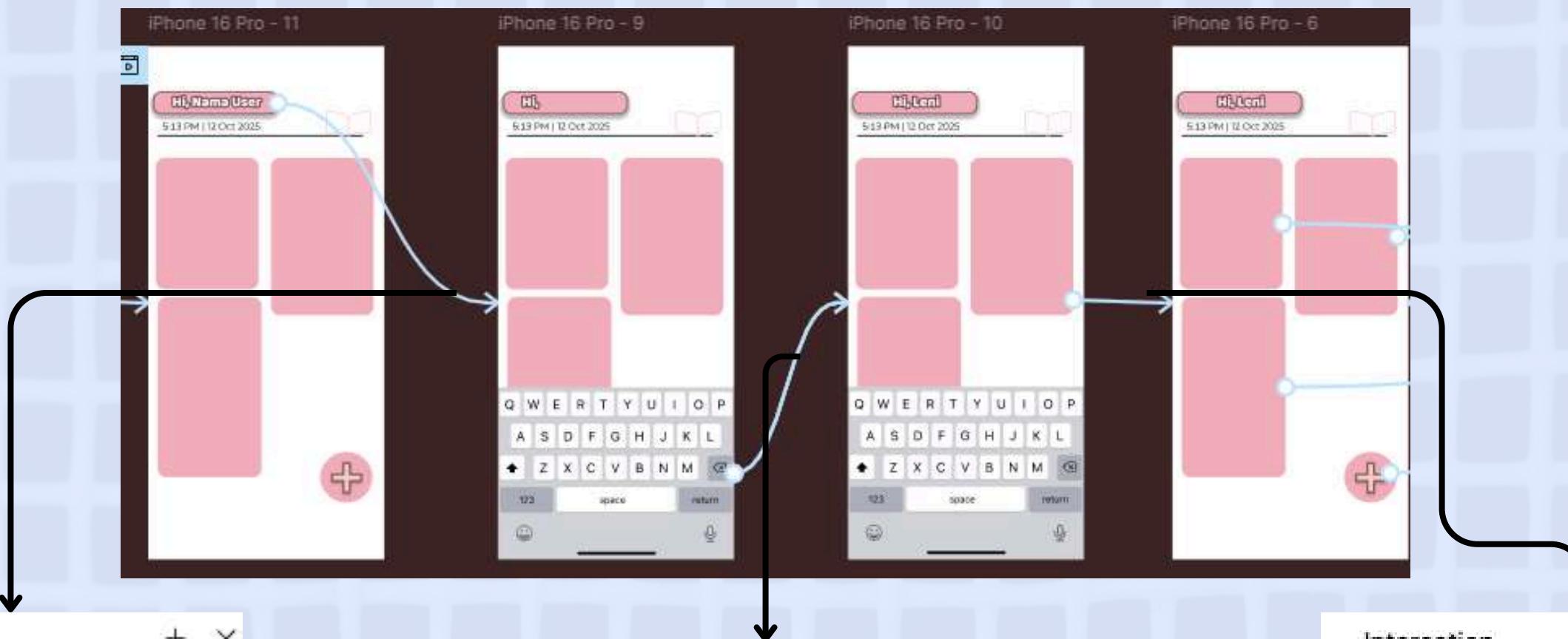
UX DESIGN



Setelah pengguna berhasil melewati halaman logo, aplikasi akan menampilkan tampilan sapaan otomatis dengan teks “selamat datang di mydaily”. Tampilan ini berfungsi sebagai bentuk sambutan awal dan memberikan kesan personal terhadap pengguna.

UX DESIGN

3. Halaman Utama



Interaction + X

Trigger On tap

Action → Navigate to

Destination iPhone 16 Pro - 9

Animation Dissolve

Curve Ease out

Duration 300ms

Interaction + X

Trigger On tap

Action → Navigate to

Destination iPhone 16 Pro - 10

Animation Smart animate

Curve Gentle

Duration 1300ms

Interaction + X

Trigger On tap

Action → Navigate to

Destination iPhone 16 Pro - 6

Animation Dissolve

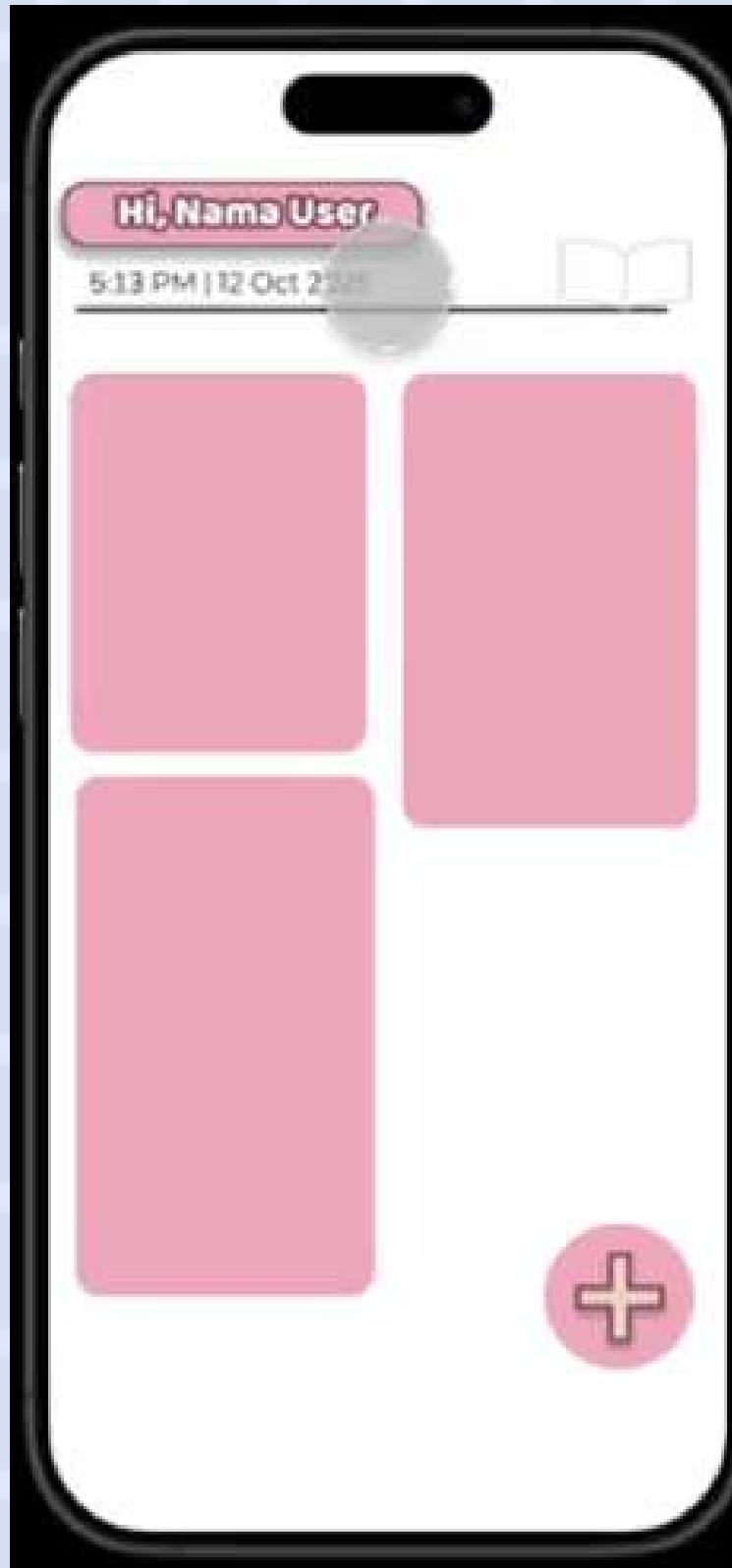
Curve Ease out

Duration 300ms

UX DESIGN

- Tampilan awal setelah sapaan pengguna mengetuk area teks “Hi, Nama User”, muncul keyboard di bagian bawah layar.
- Aplikasi memberikan respon langsung dengan membuka kolom teks yang bisa diedit — ini adalah bentuk umpan balik (feedback) yang memperlihatkan bahwa sistem siap menerima input pengguna.
- Dari sisi UX, perubahan ini menciptakan interaksi yang natural dan mudah dipahami (pengguna langsung tahu bisa mengetik namanya di situ).
 - Setelah pengguna mengetik namanya (misalnya “Leni”), teks sapaan berubah menjadi “Hi, Leni”.
 - Hal ini memperlihatkan personalization UX, di mana aplikasi merespon input pengguna dan menyesuaikan tampilan sesuai identitasnya.
 - Ini memberikan kesan aplikasi interaktif dan peduli terhadap pengguna.
- Setelah sapaan berubah, pengguna dapat melanjutkan berinteraksi dengan elemen lain di layar, seperti menambah item baru menggunakan tombol “+” atau beralih ke konten lain.
- Panah interaksi menunjukkan bahwa setiap elemen dapat membawa pengguna ke halaman atau aksi berikutnya.
- UX di tahap ini berfokus pada kelancaran navigasi dan konsistensi tata letak, agar pengguna tidak bingung setelah mengedit profil.

UX DESIGN



UX DESIGN

4. Halaman mengisi catatan



UX DESIGN

Halaman utama
menuju isi catatan

Interaction + X

Trigger On tap

Action → Navigate to

Destination iPhone 16 Pro - 7

Animation Instant

State

mengklik judul untuk
menampilkan kerboard

Interaction + X

Trigger On tap

Action → Navigate to

Destination iPhone 16 Pro - 12

Animation Dissolve

Curve Ease out

Duration 256ms

State

Mengisi Judul dengan
contoh Jadwal Skincare

Interaction + X

Trigger On tap

Action → Navigate to

Destination iPhone 16 Pro - 13

Animation Smart animate

Curve Gentle

Duration 200ms

Mengisi Judul dengan
Jadwal Skincare

Interaction + X

Trigger On tap

Action → Navigate to

Destination iPhone 16 Pro - 14

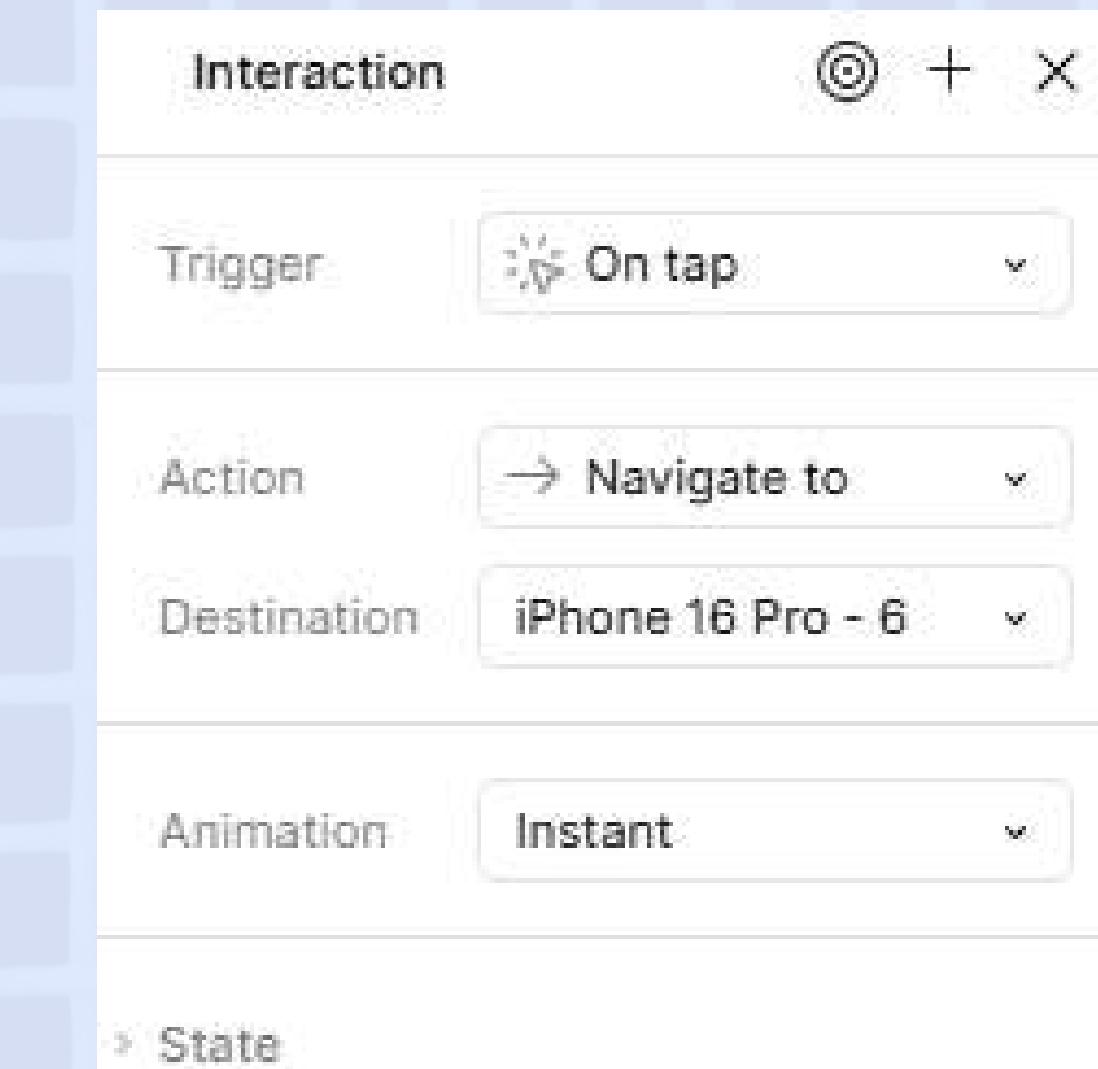
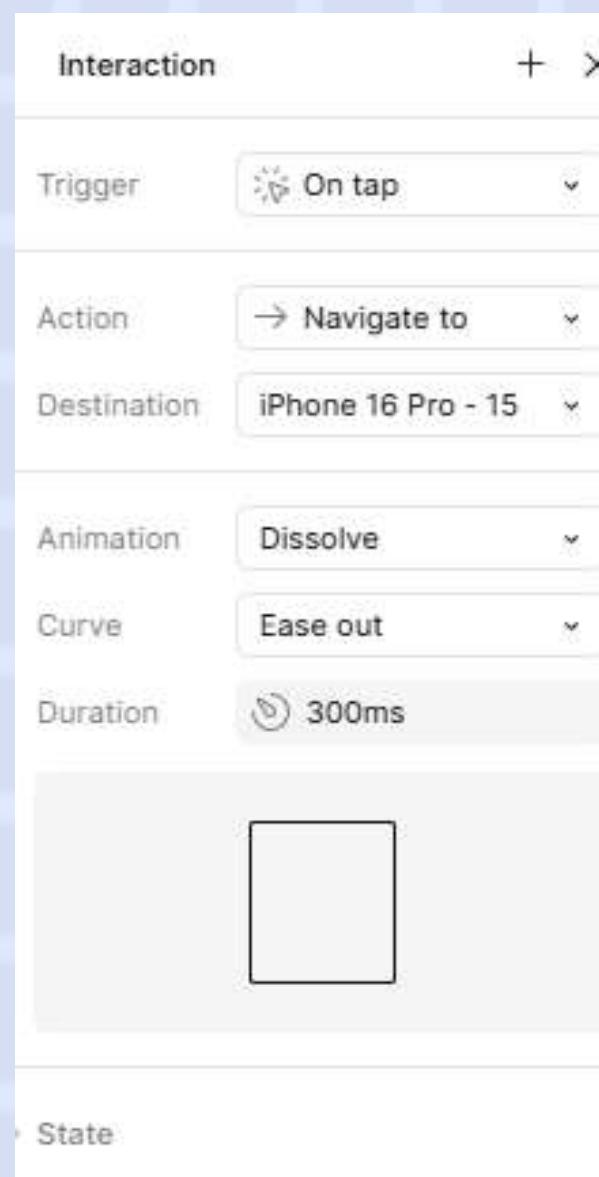
Animation Smart animate

Curve Gentle

Duration 1000ms

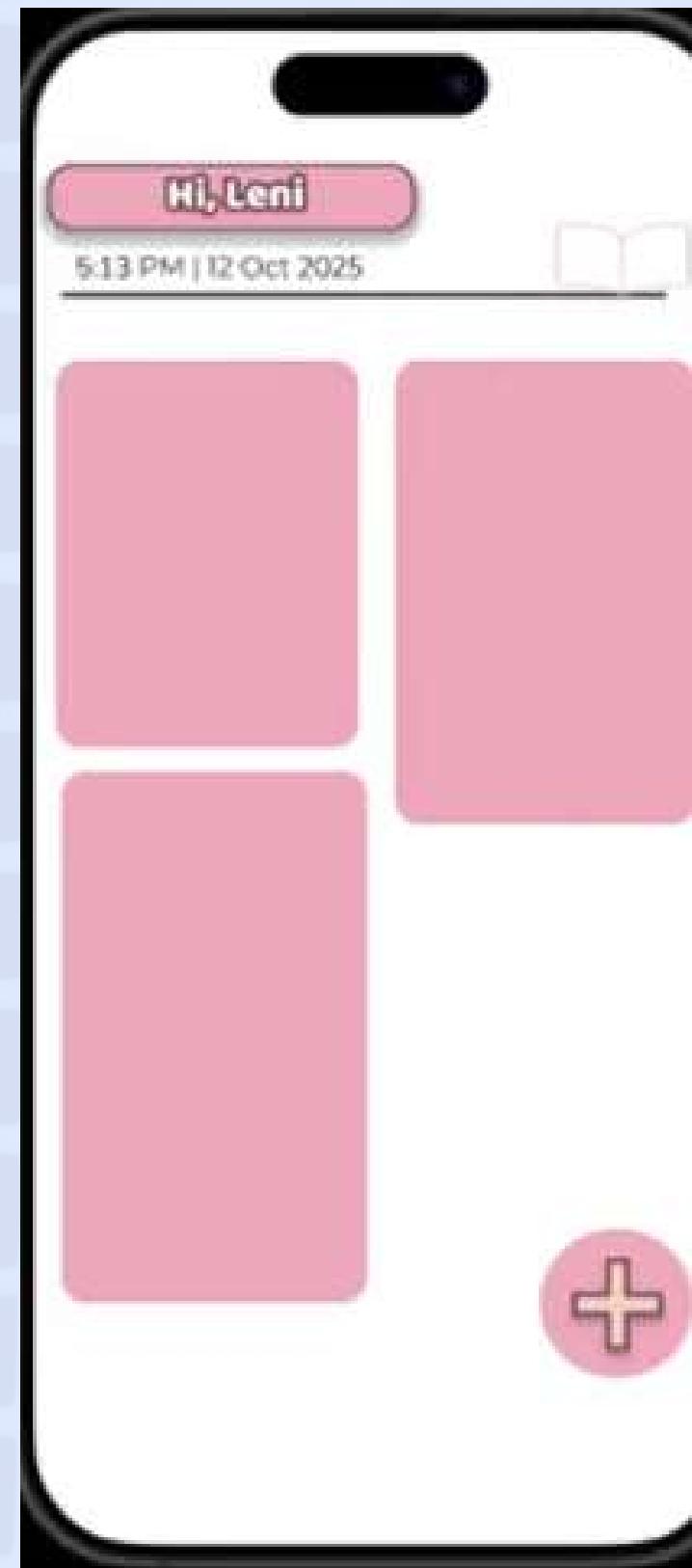
UX DESIGN

setelah mengisi
otomatis judul akan
terisi dengan apa yang
sudah user ketik



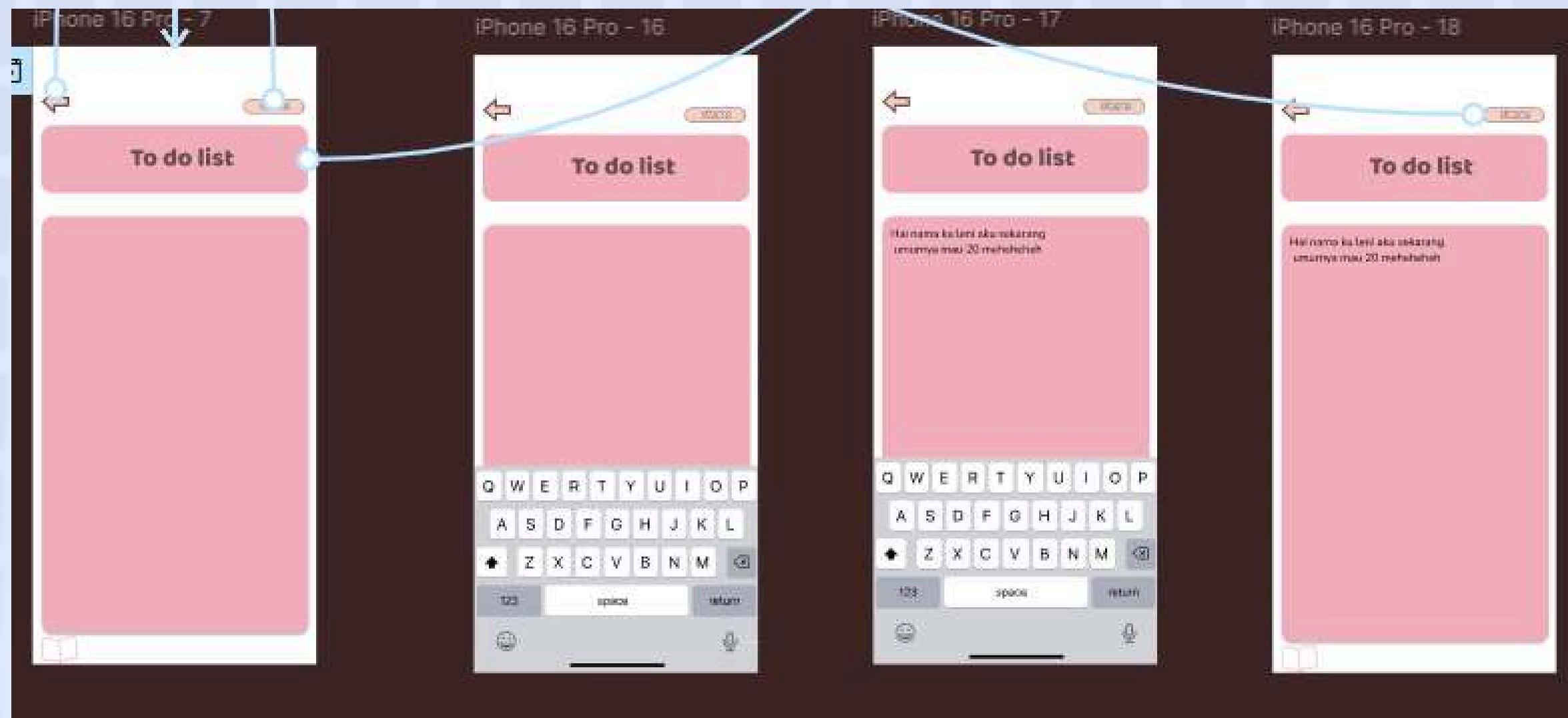
Jika user ingin simpan
klik button simpan atau
back yang tertera di
gambar

UX DESIGN



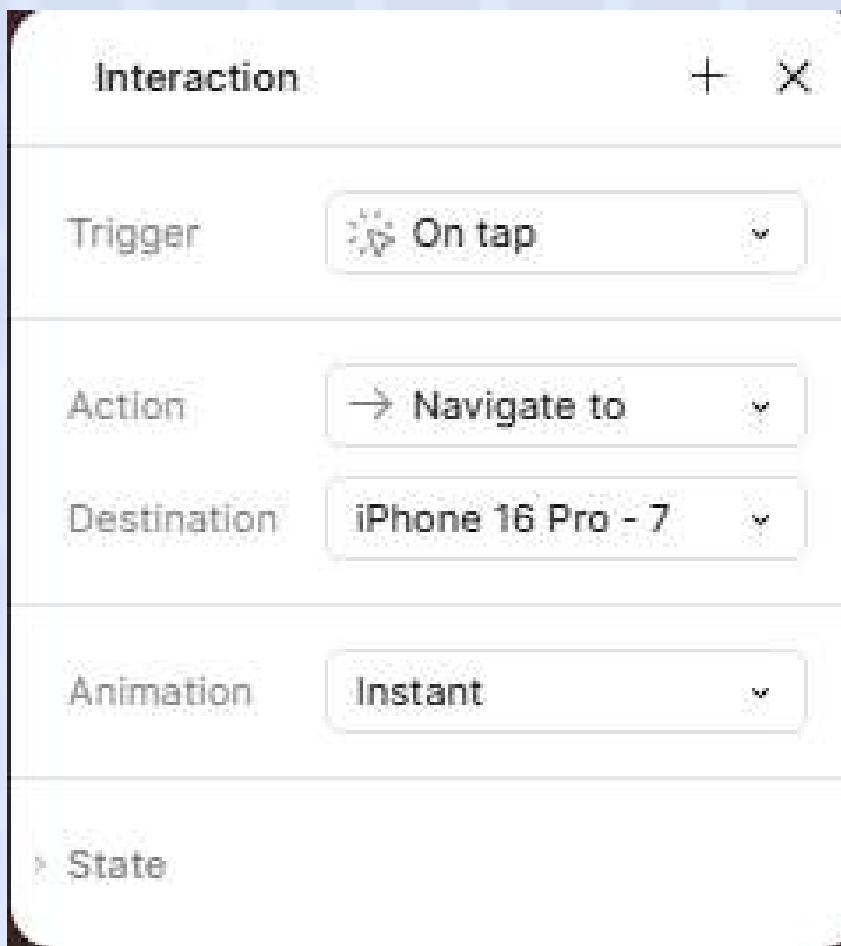
UX DESIGN

Sama seperti tadi untuk
pengisian catatan
menggunakan prototype
yang sama

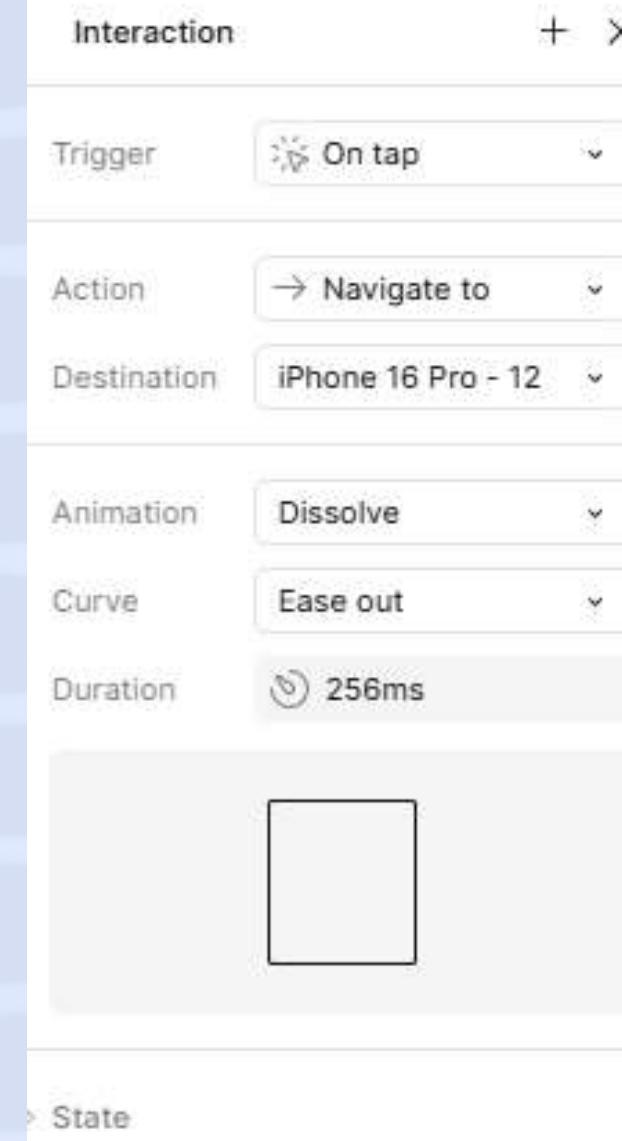


UX DESIGN

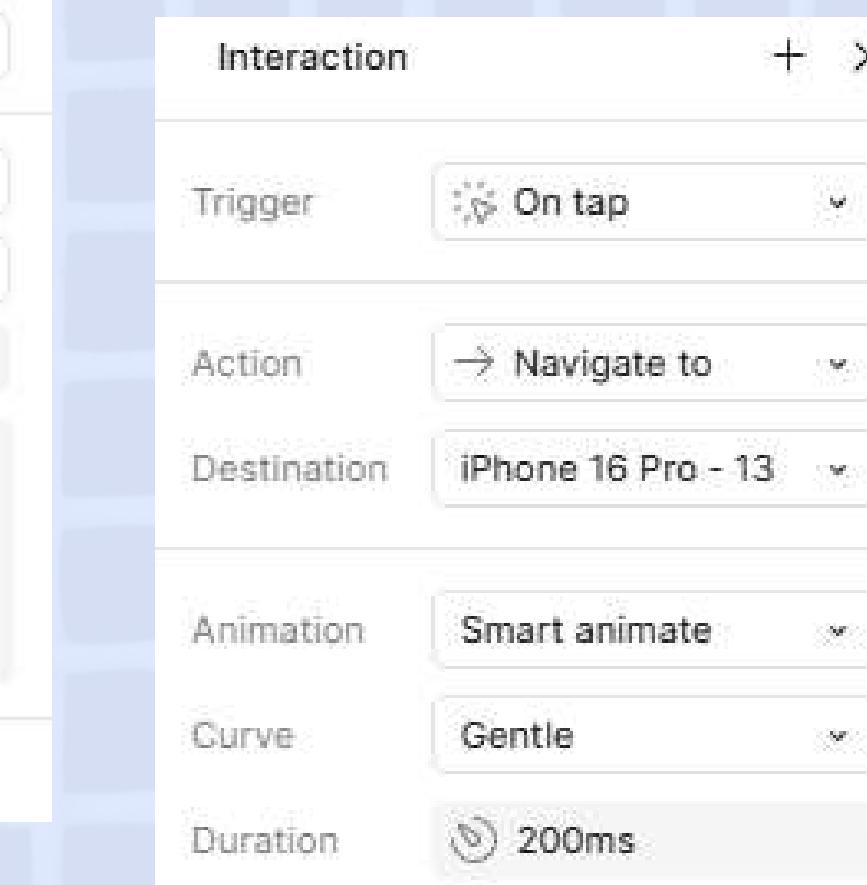
Halaman utama
menuju isi catatan



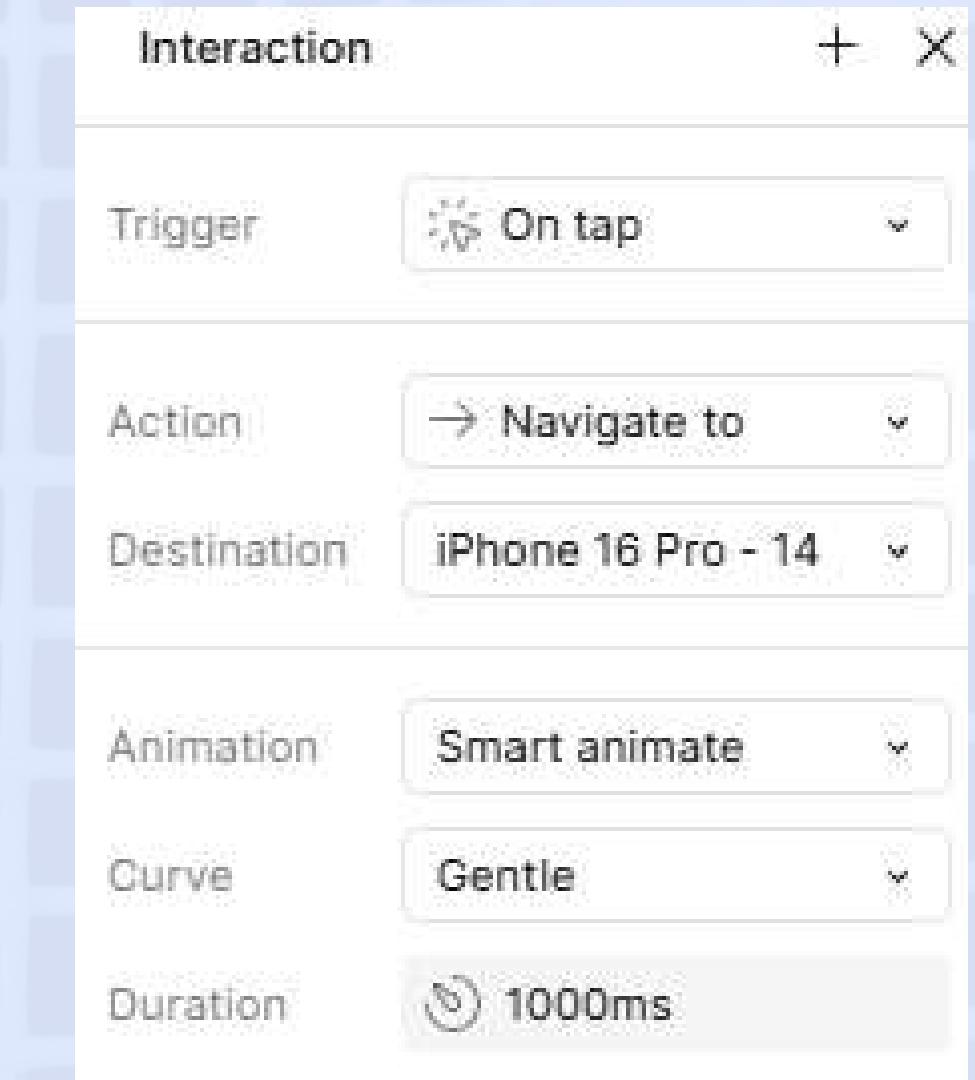
mengklik isi untuk
menampilkan kerboard



Mengisi isi catatan
yang akan user ketik

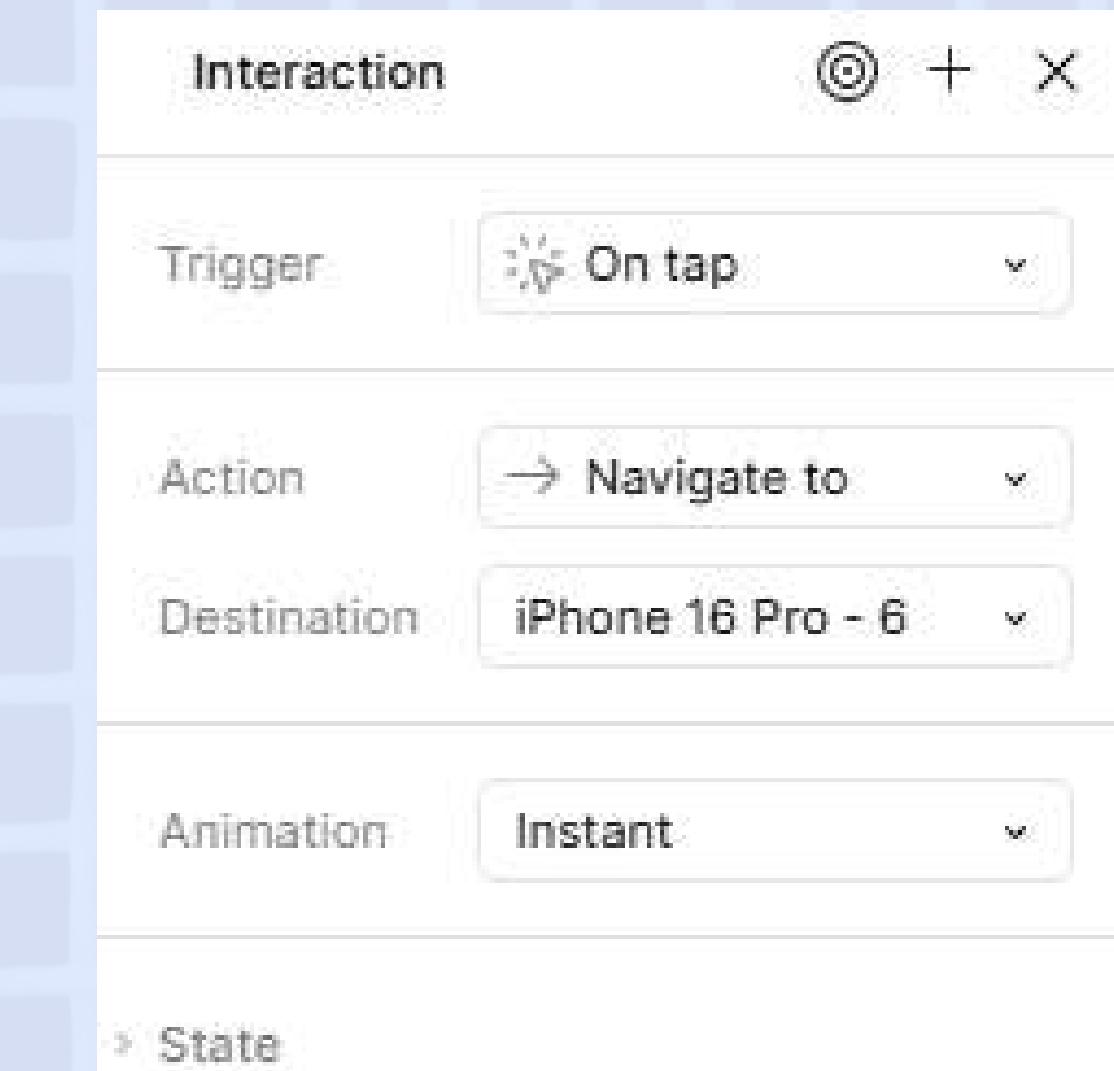
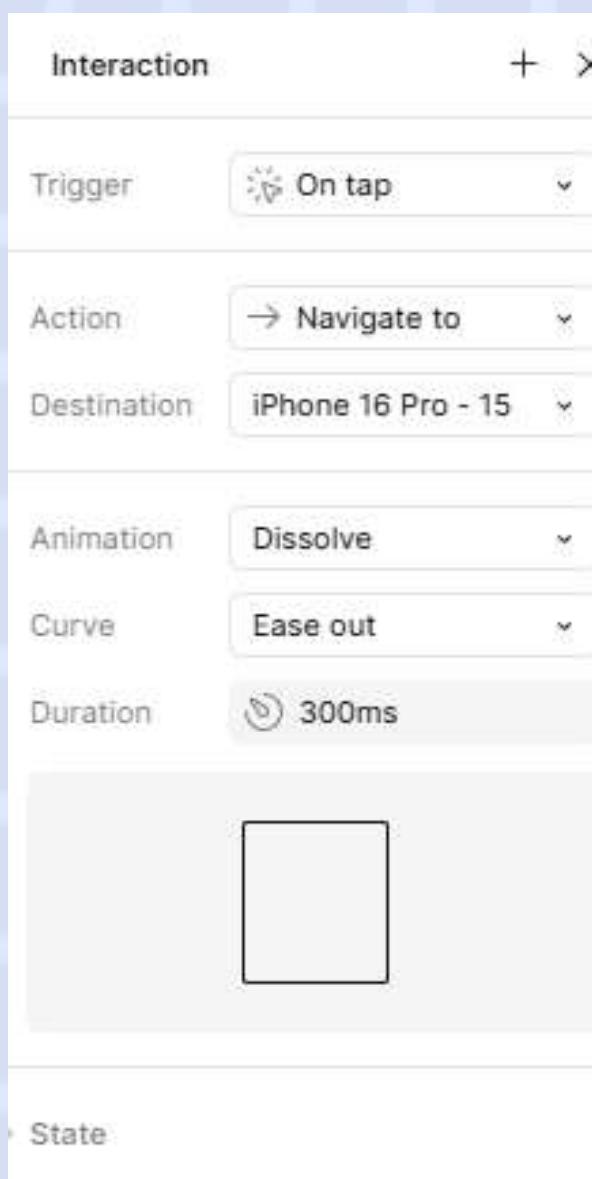


selesai mengisi, isi
catatan akan terlihat



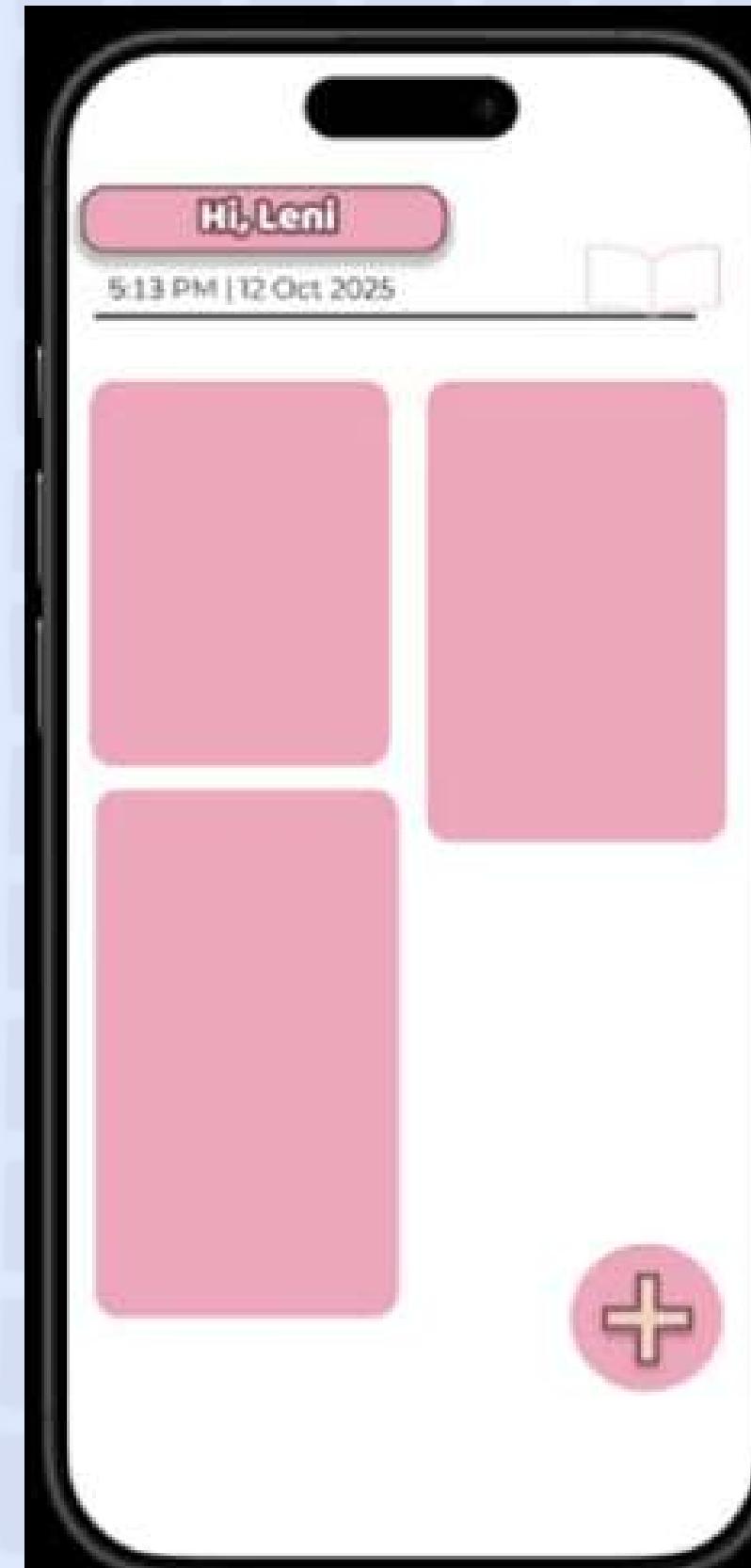
UX DESIGN

setelah mengisi
otomatis keyboard
menghilang



Jika user ingin simpan
klik button simpan atau
back yang tertera di
gambar

UX DESIGN





Terima
Kasih

Mohon maaf atas
kekurangan dan kesalahan
kami