



Designing Low-Fidelity Apps

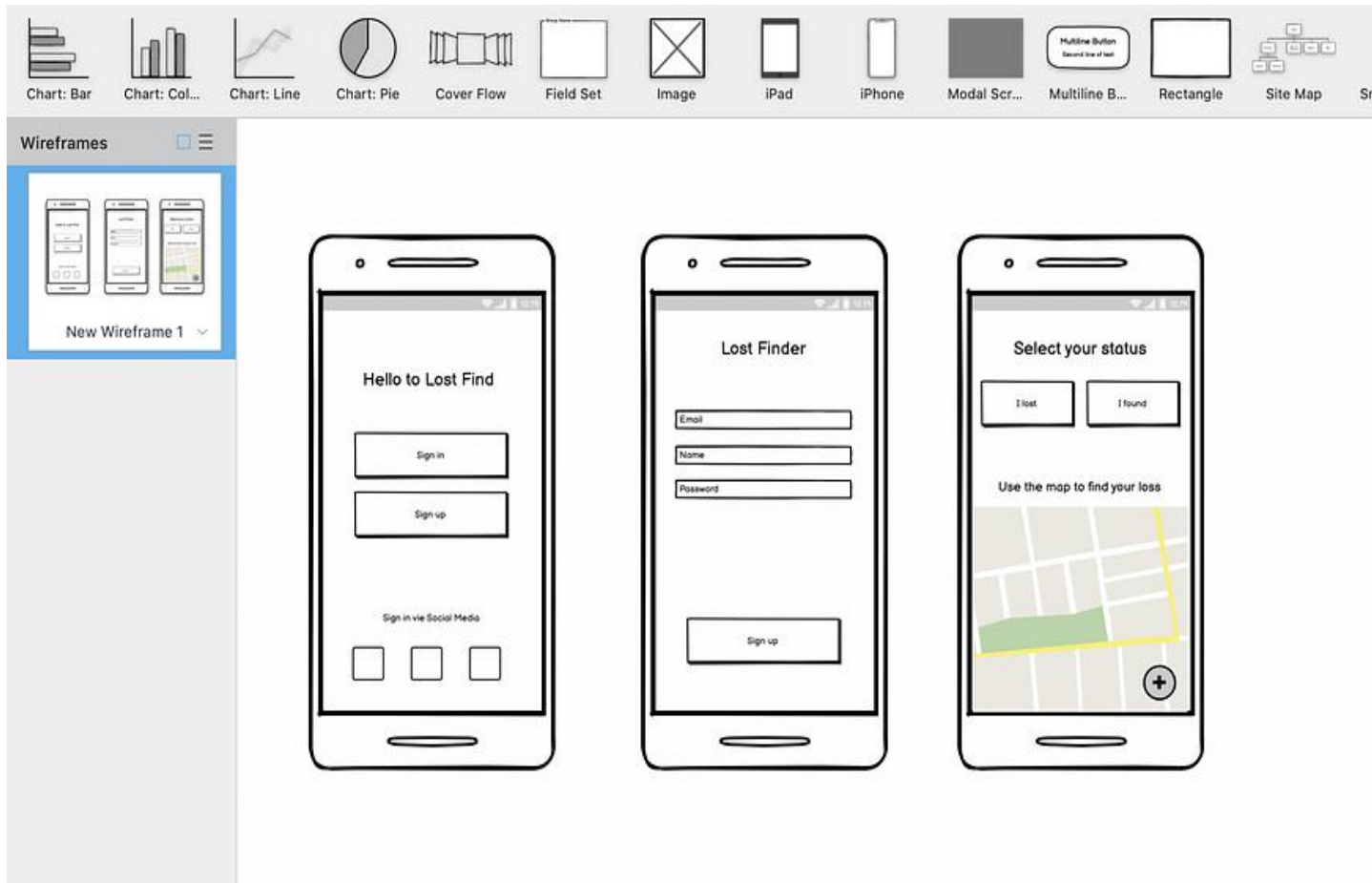
Web Design Workshops

Yesta Medya Mahardhika - Prasetyo Wibowo

Capaian Pembelajaran Kuliah

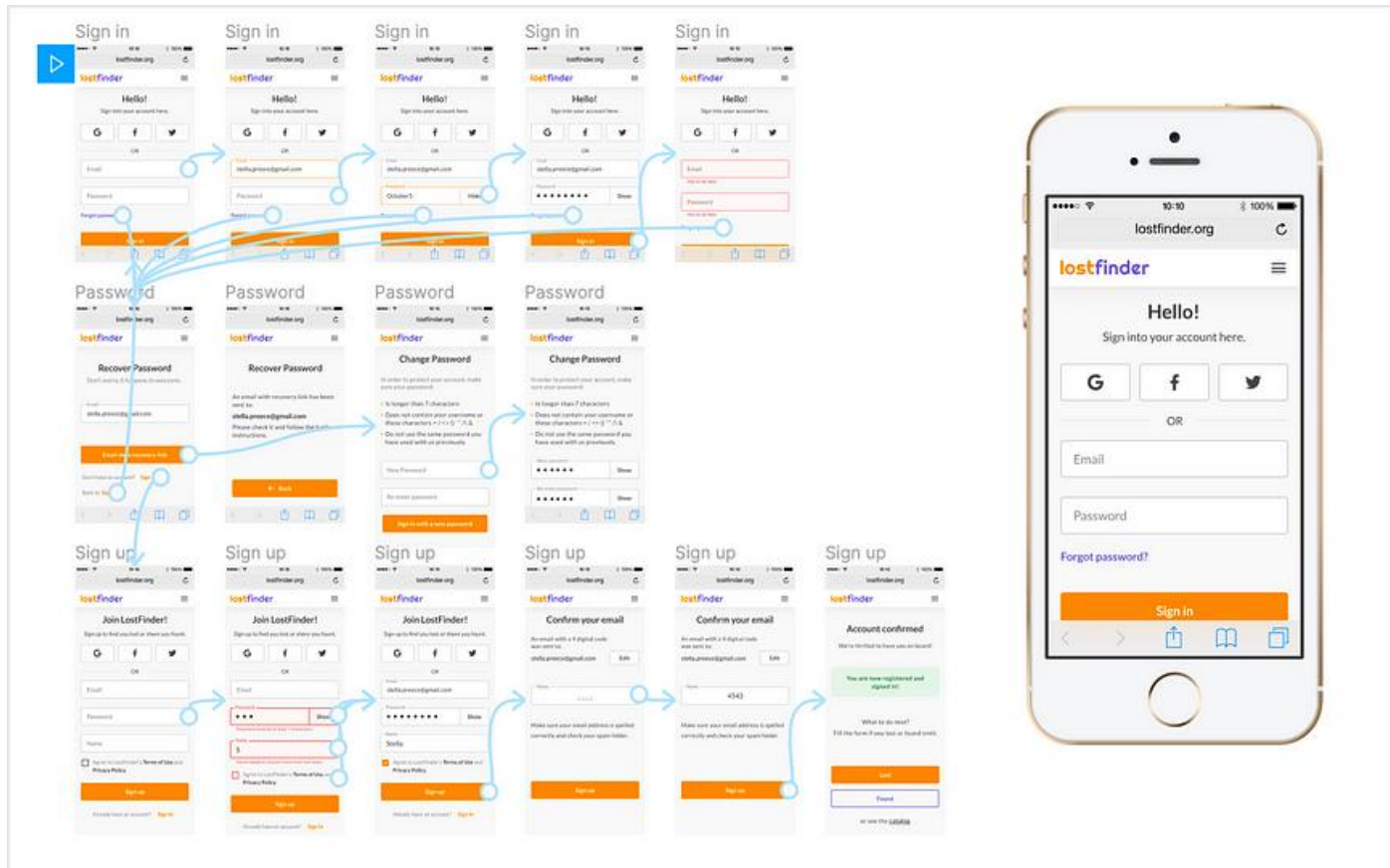
- Mahasiswa memahami Wireframe
- Mahasiswa mampu membuat wireframe untuk membuat desain awal website

Low Fidelity Prototype ?



- Tampilan awal situs/platform/aplikasi di masa depan
- Isi : **Basic Functionality** dan layout
- Pada tahap awal proses desain untuk memastikan bahwa konsep produk sudah benar

High Fidelity Prototypes ?



- Terlihat seperti produk jadi
- Real perspective design

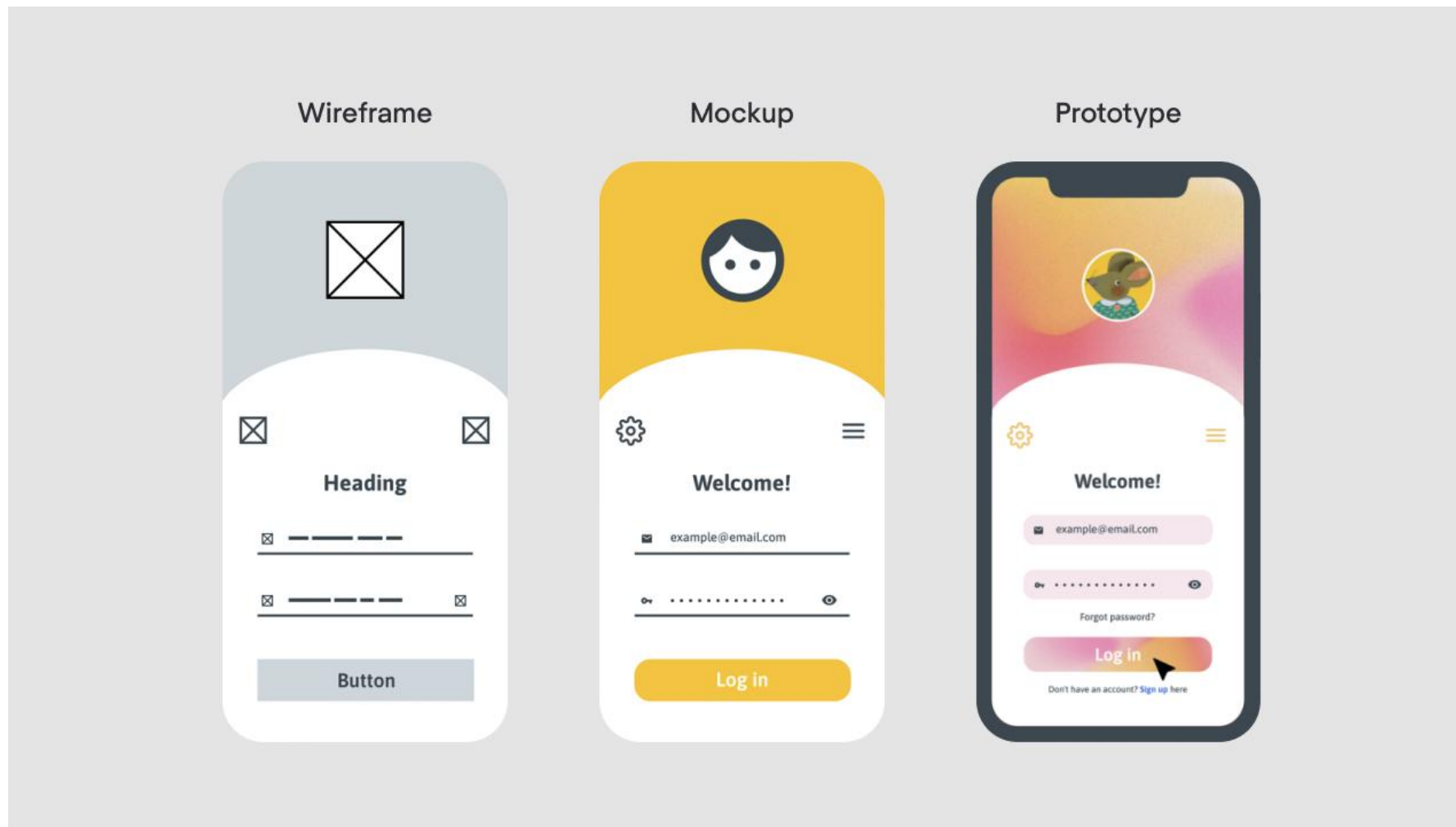
Apa itu Wireframe?

- **Basic design** dalam membuat website maupun aplikasi
- **Wireframing** adalah suatu proses merancang bagian dari struktur utama yang ada di dalam website ataupun aplikasi, seperti *user flow, layout*, dan fungsionalitas dari website atau aplikasi itu sendiri.

Apa tujuan pembuatan Wireframe?

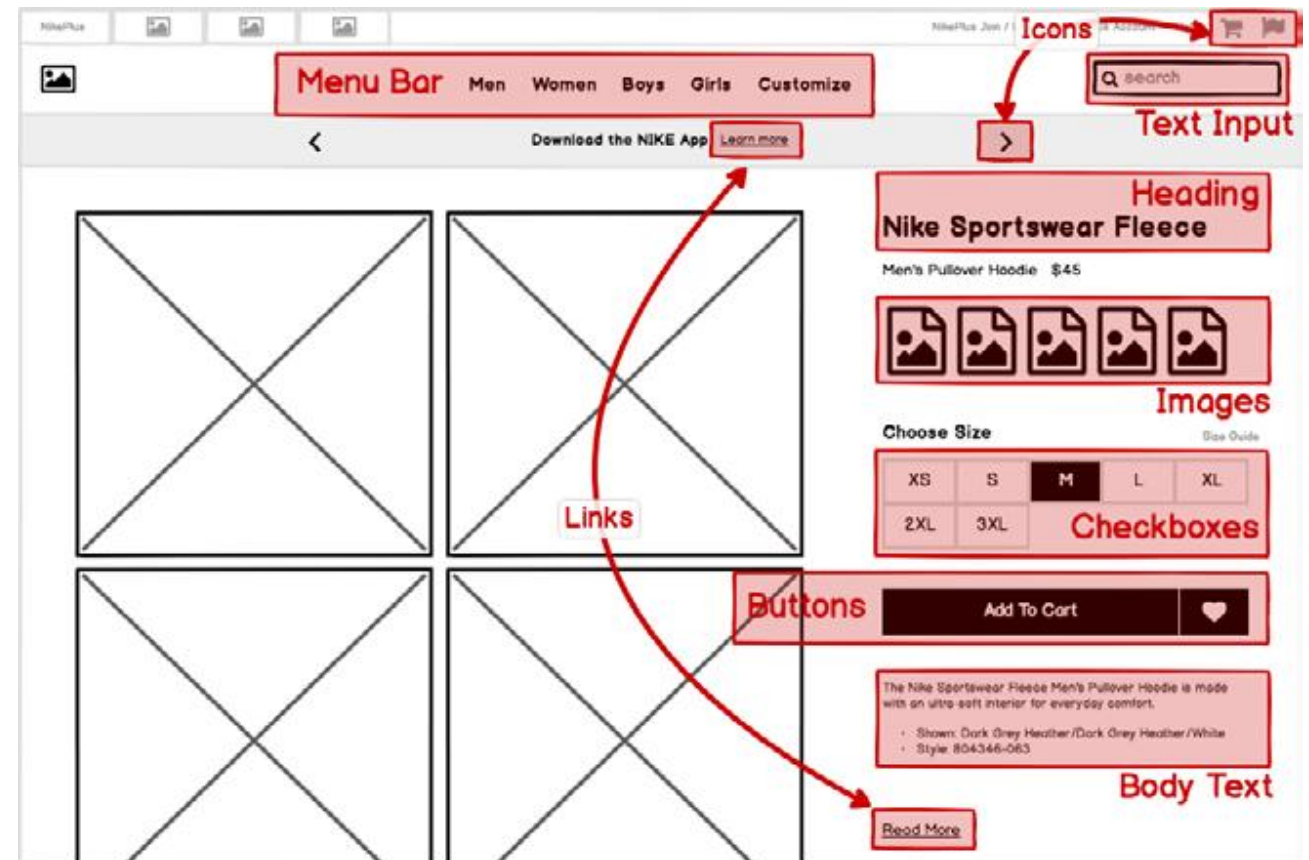
- Agar proses pembuatan UI dapat lebih **terfokus** dan **terarah**, sehingga desainer hanya tinggal mengaplikasikan tata letak elemen-elemen visual serta konten yang ingin disampaikan.

Wireframe vs Mockup vs Prototype



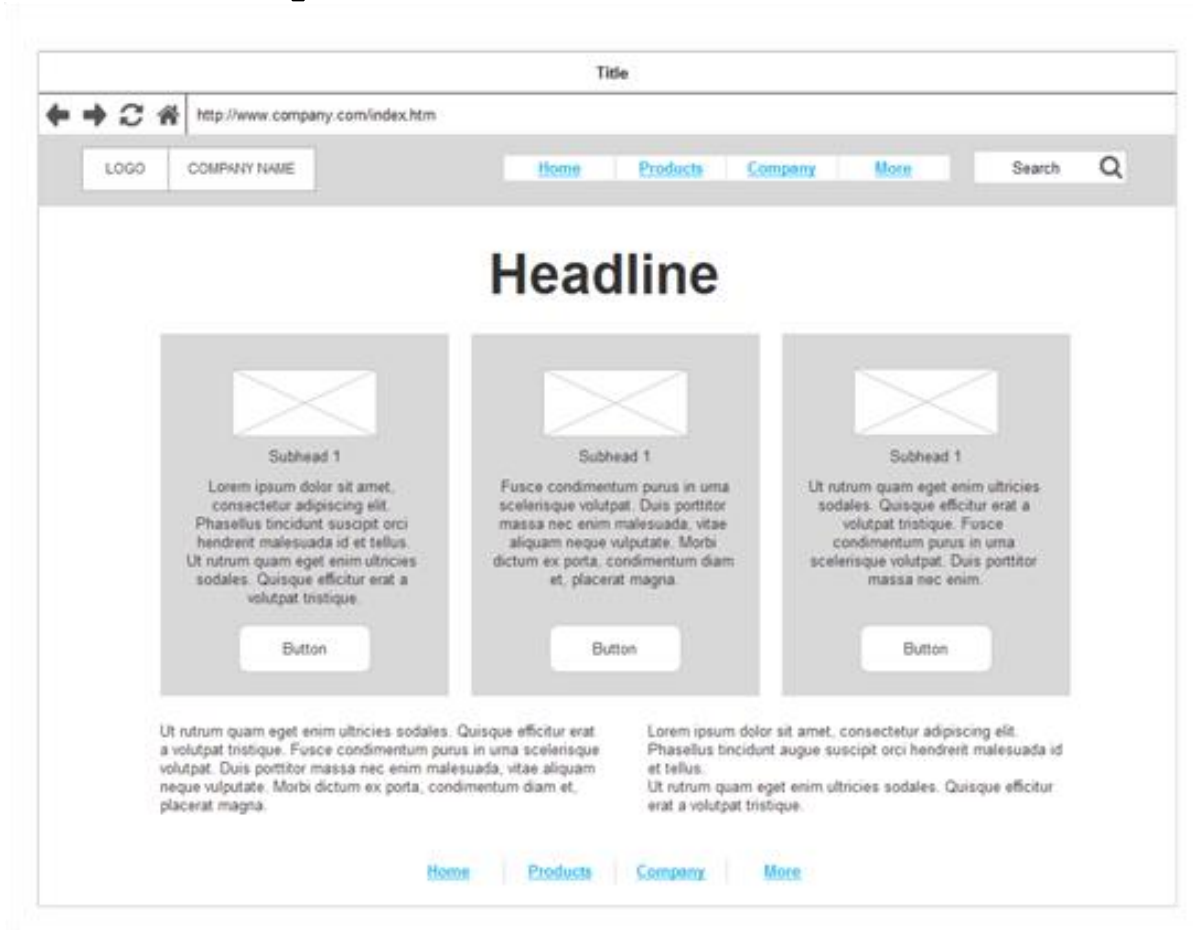
Komponen Wireframe

1. Layout Utama
2. Komponen Navigasi
3. Komponen Interface
4. Komponen Informasi
5. Fitur Tambahan



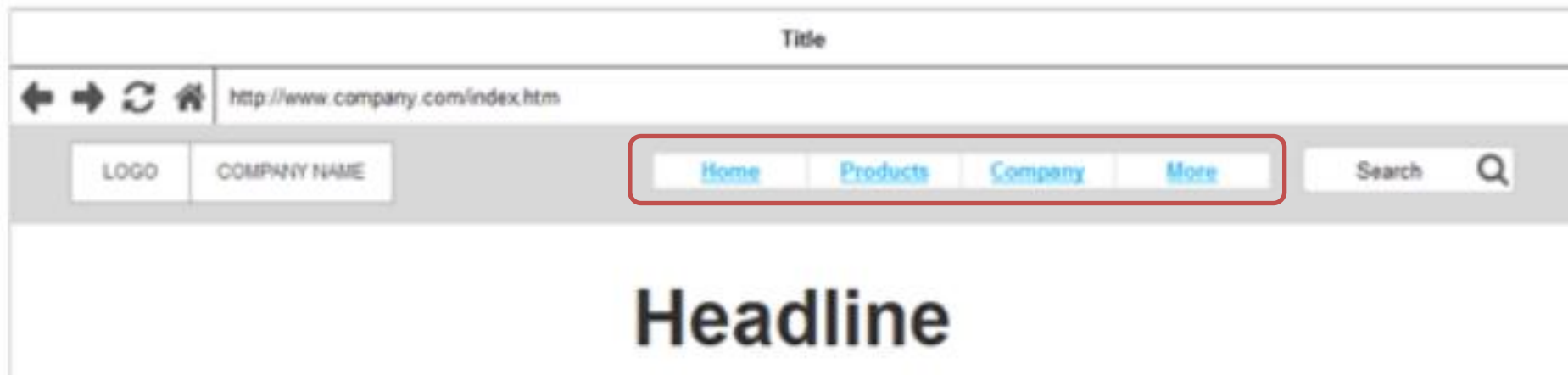
1. LAYOUT UTAMA

Komponen Wireframe



- Komponen paling penting pada desain web
- Berbentuk kotak dan disesuaikan dengan kebutuhan

Komponen Wireframe

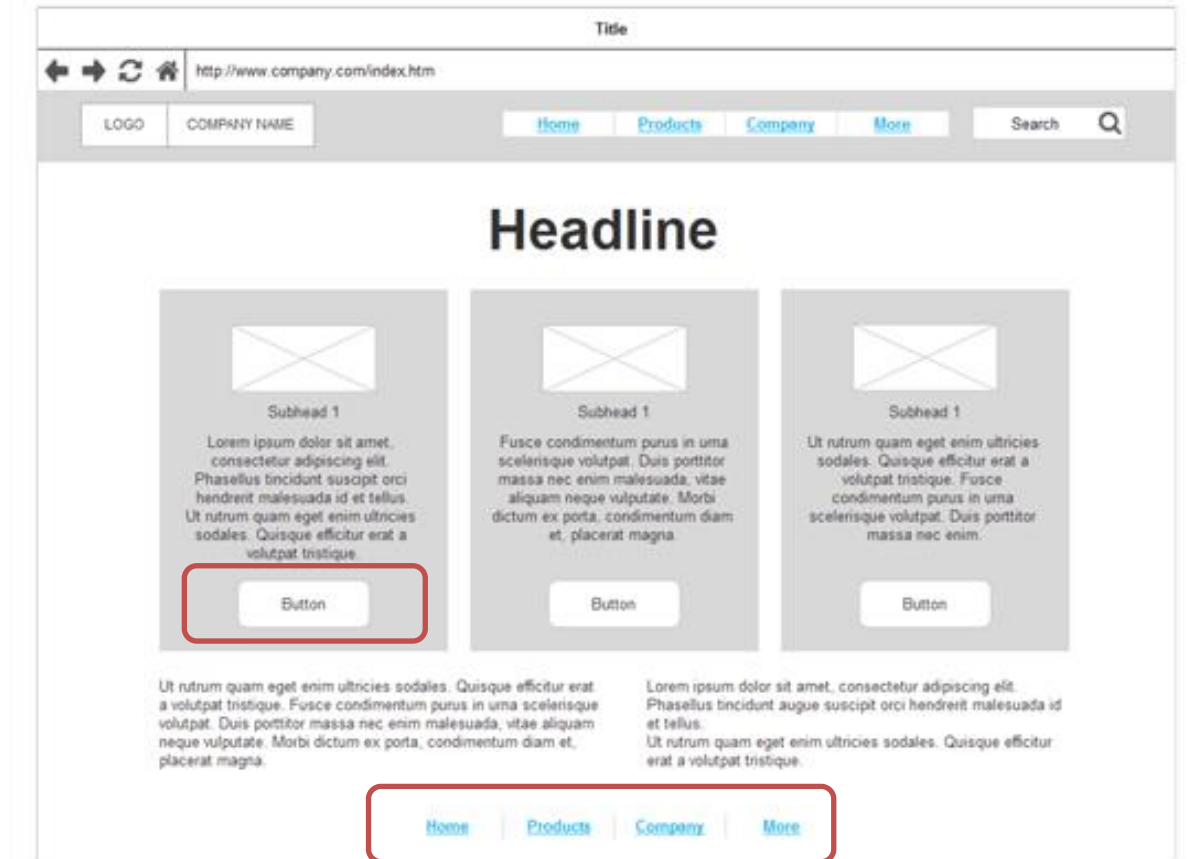


- Komponen yang membantu pengunjung menjelajahi website
- Berbentuk menu, simbol seperti tanda panah, ataupun ikon

3. Interface

Komponen Wireframe

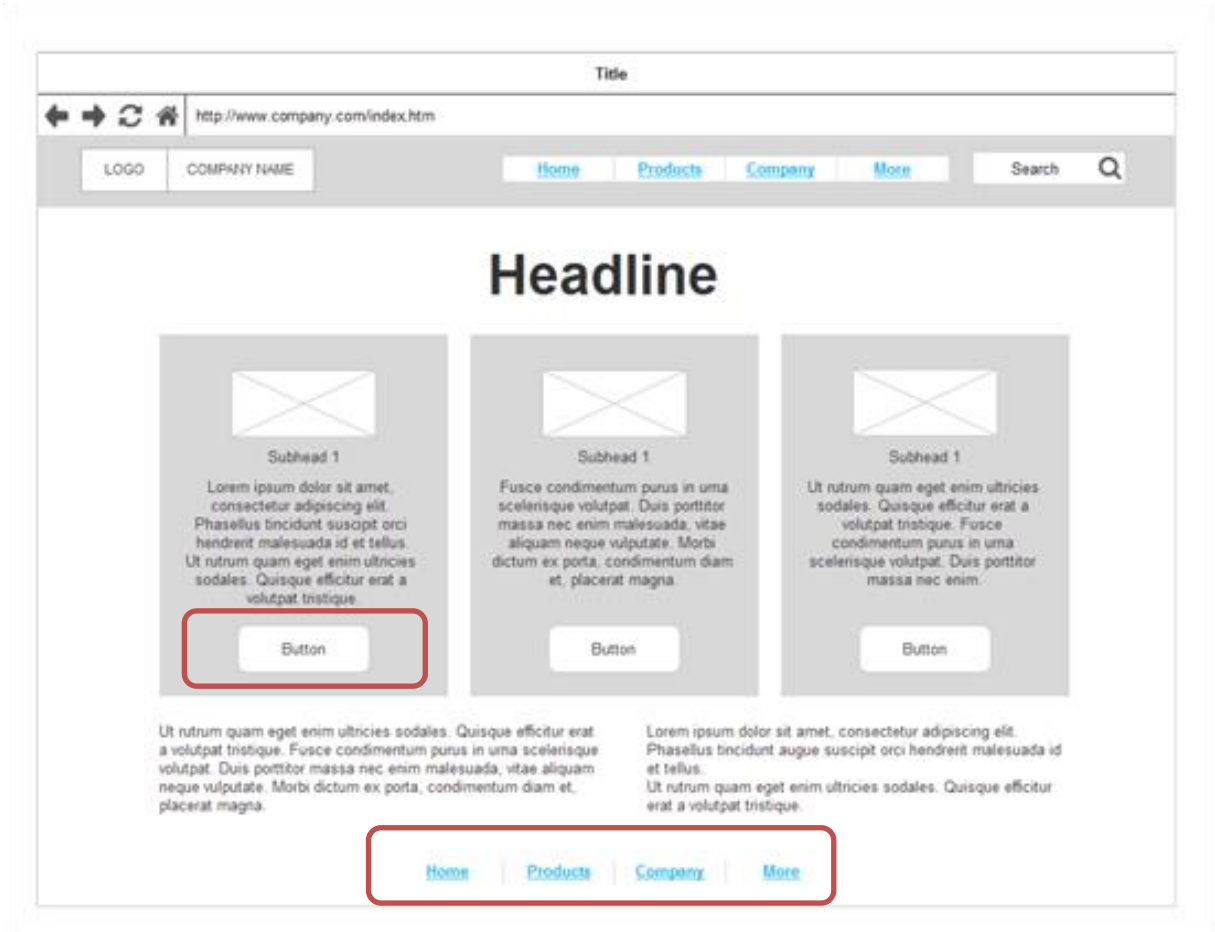
- Komponen yang mendukung pengunjung menjelajahi website
- Berupa link, button, font size



4. KOMPONEN INFORMASI

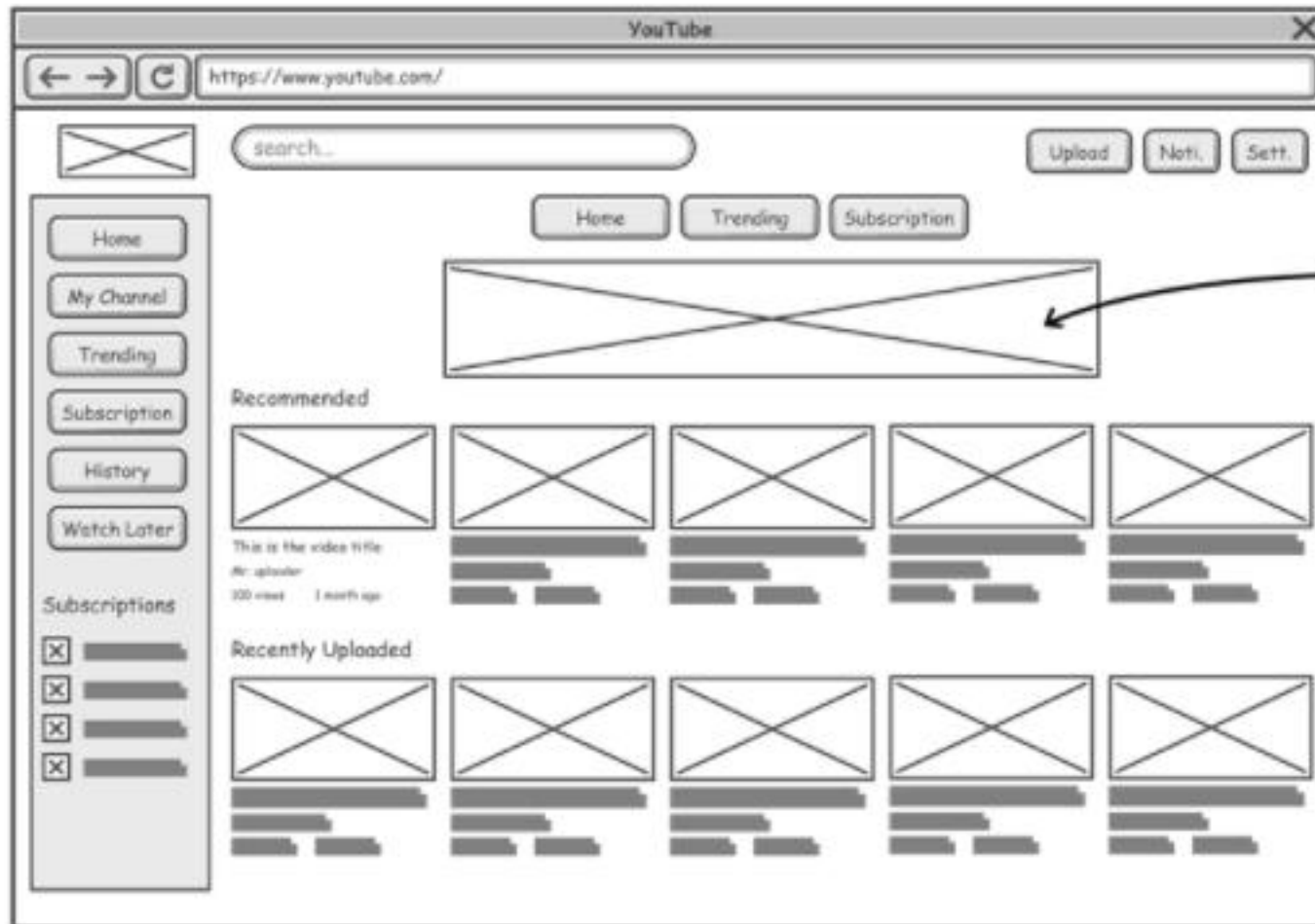
Komponen Wireframe

- Komponen yang mendukung pengunjung menjelajahi website
- Berupa link, button, font size



5. Fitur Tambahan

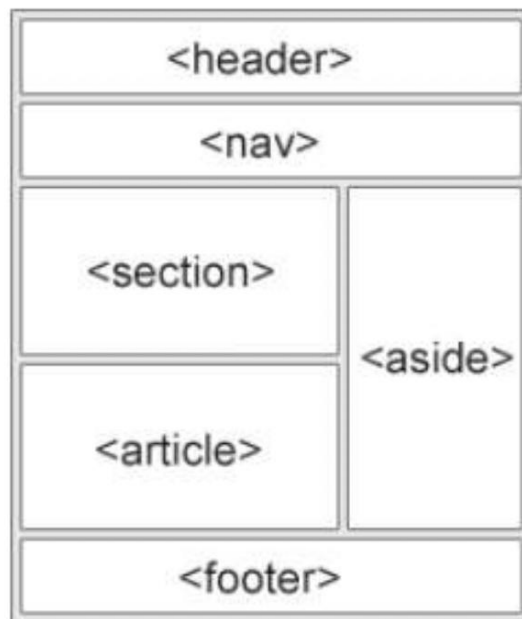
Komponen Wireframe



- Komponen yang disesuaikan dengan kebutuhan user
- Berupa pop up, fitur layanan chat

Elemen Wireframe

HTML has several semantic elements that define the different parts of a web page:



- `<header>` - Defines a header for a document or a section
- `<nav>` - Defines a set of navigation links
- `<section>` - Defines a section in a document
- `<article>` - Defines an independent, self-contained content
- `<aside>` - Defines content aside from the content (like a sidebar)
- `<footer>` - Defines a footer for a document or a section
- `<details>` - Defines additional details that the user can open and close on demand
- `<summary>` - Defines a heading for the `<details>` element

You can read more about semantic elements in our [HTML Semantics](#) chapter.

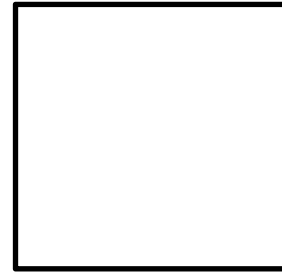
- Desain Informasi
- Navigasi
- Interface

Keuntungan Wireframe

- Memfokuskan Desain
- Low cost
- Memperjelas Fitur dan Keunggulan Website atau Aplikasi
- Pengembangan Lebih Terstruktur

Best Practice Wireframe

“Keep it simple”



Terdiri dari dua jenis font

Roboto

Lato



Consider Different Screen



Desktop

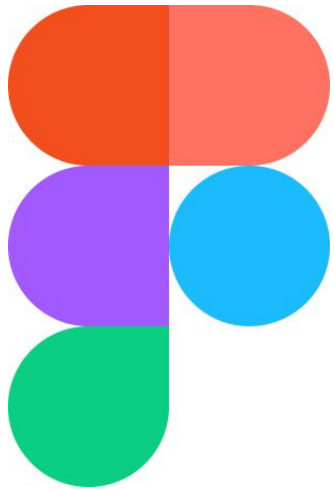


Tablet



Mobile

Tools



Figma



Adobe XD

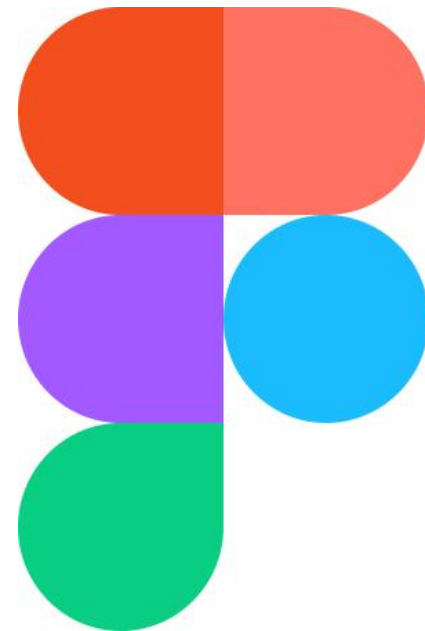


Sketch

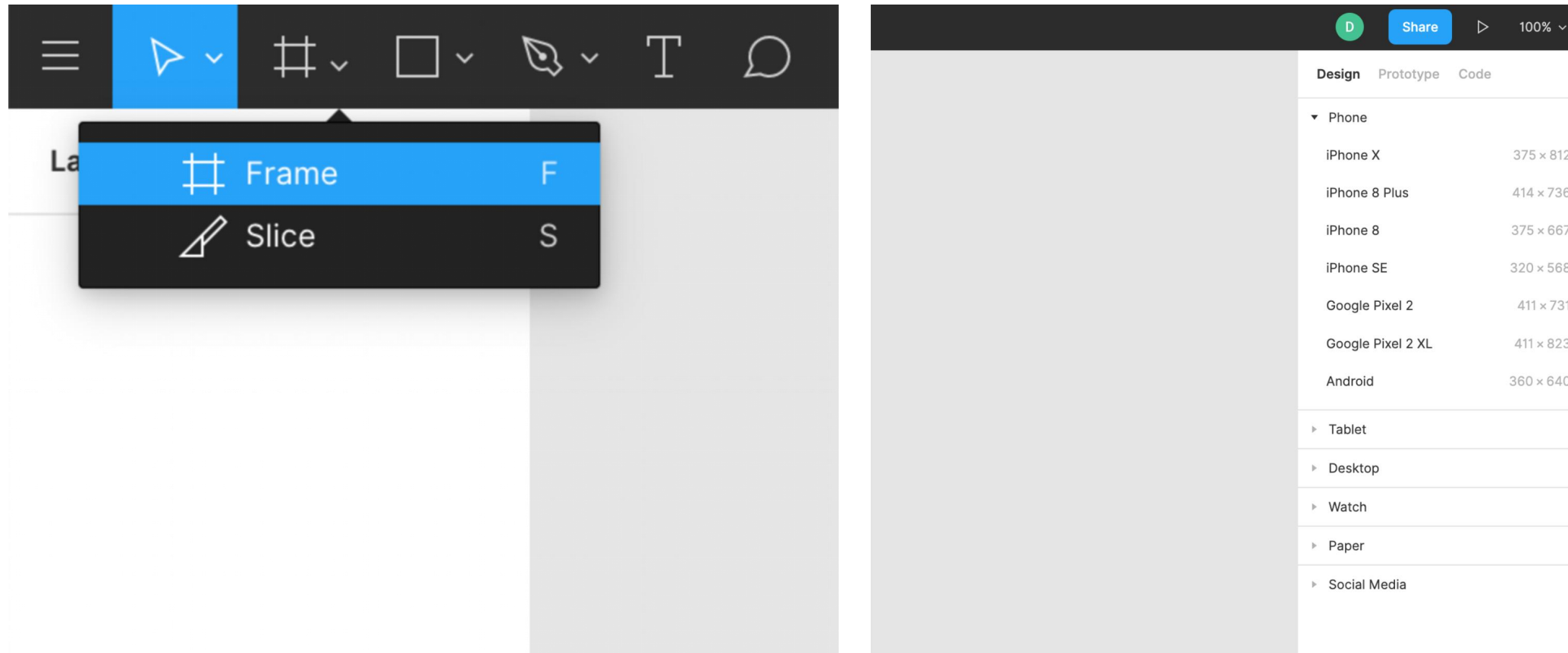


Balsamiq

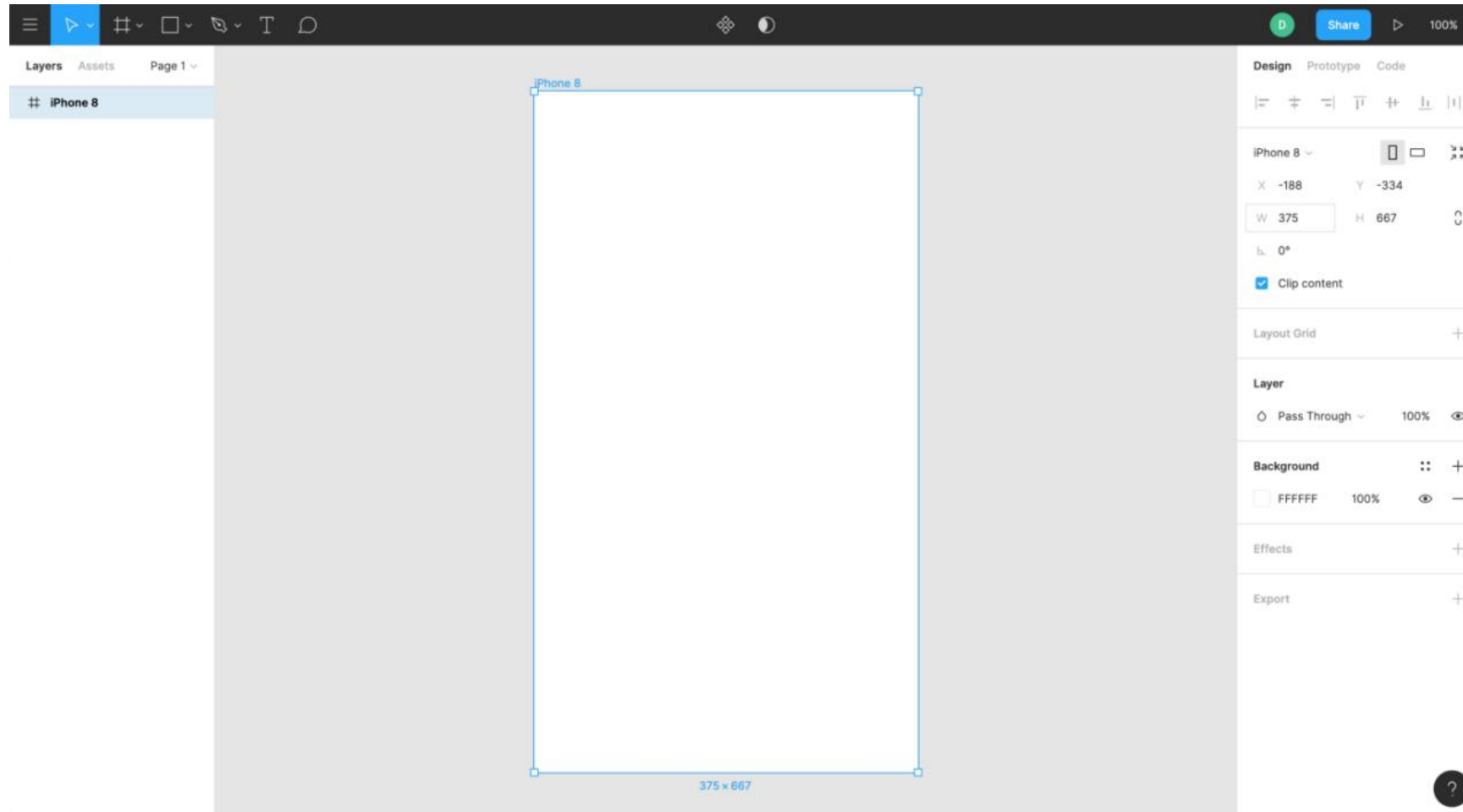
DASAR FIGMA



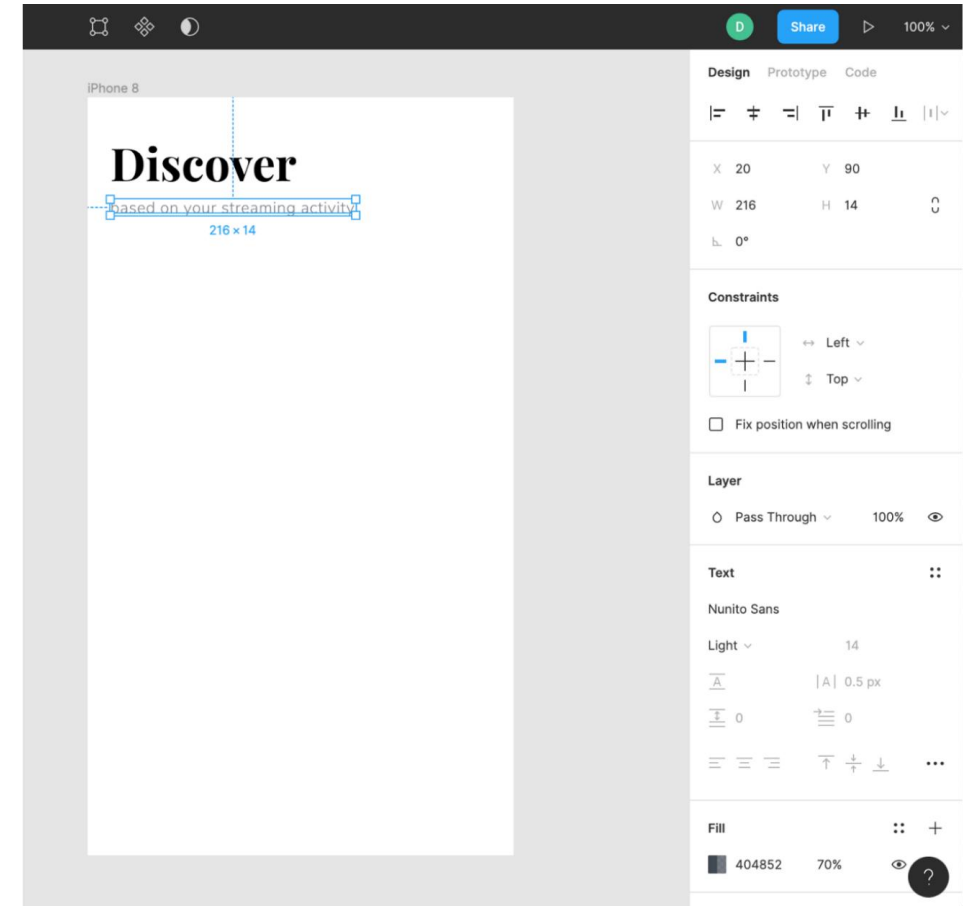
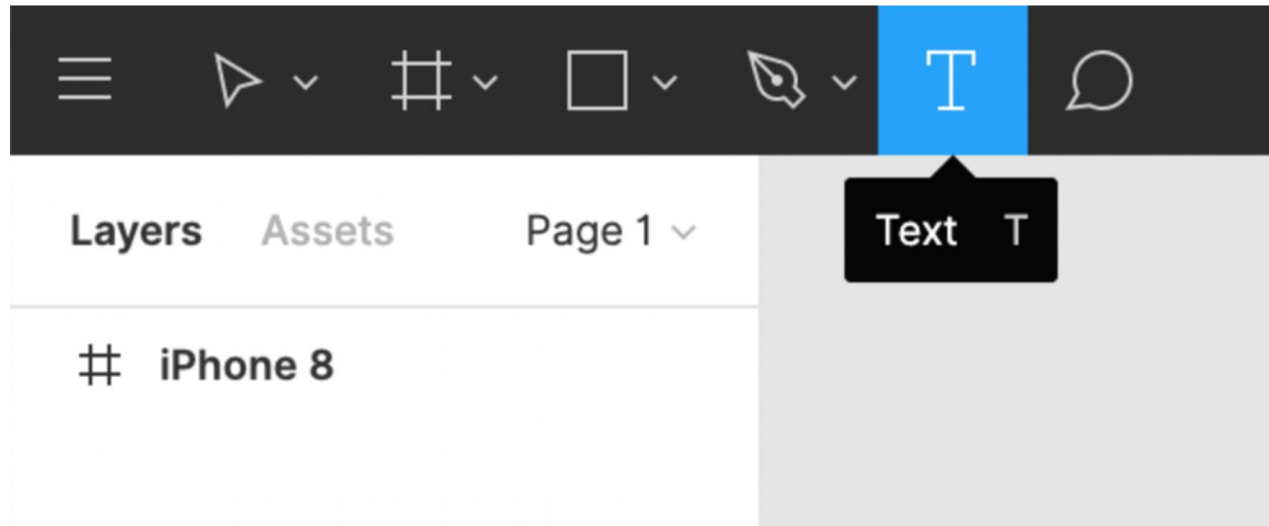
Dimulai dengan Membuat Frame (F)



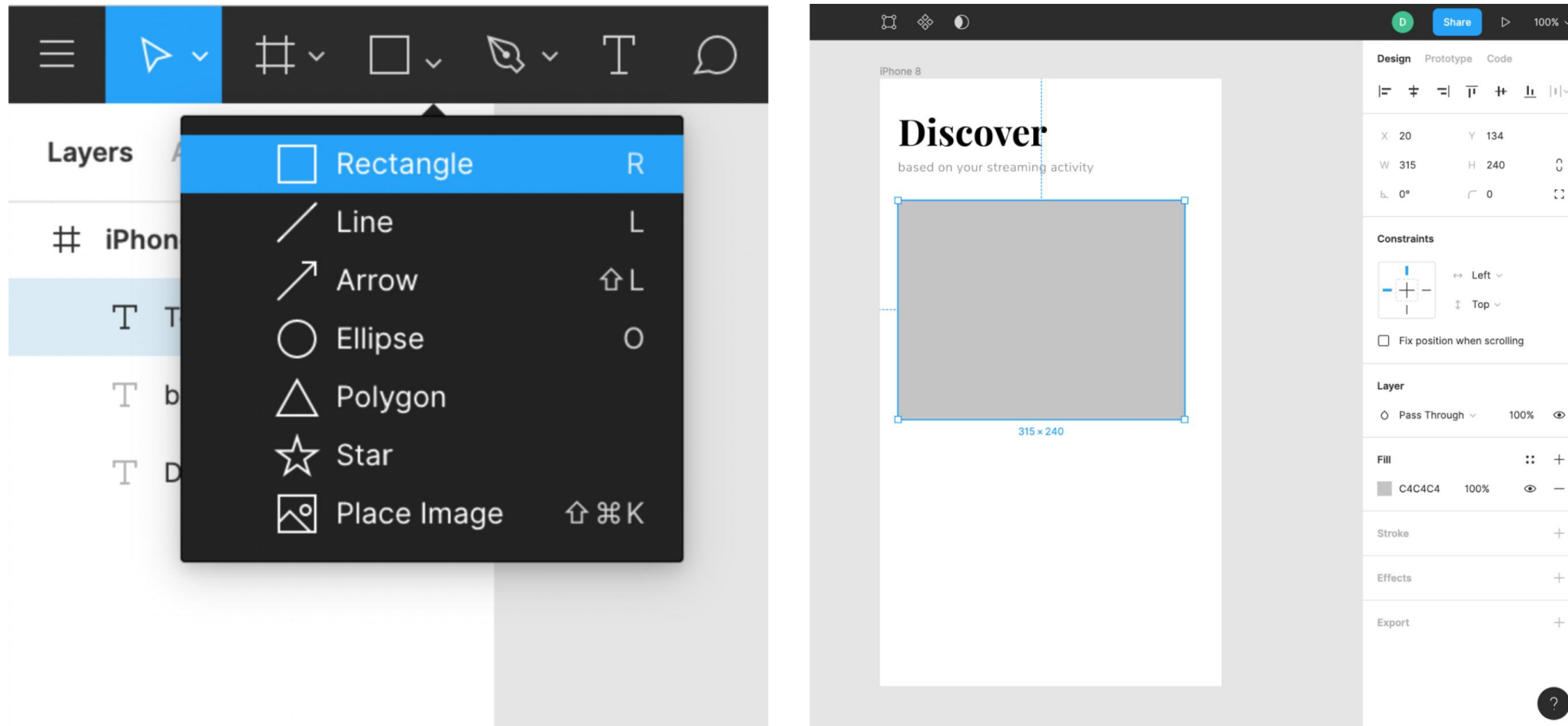
Sesuaikan Frame dengan Kebutuhan



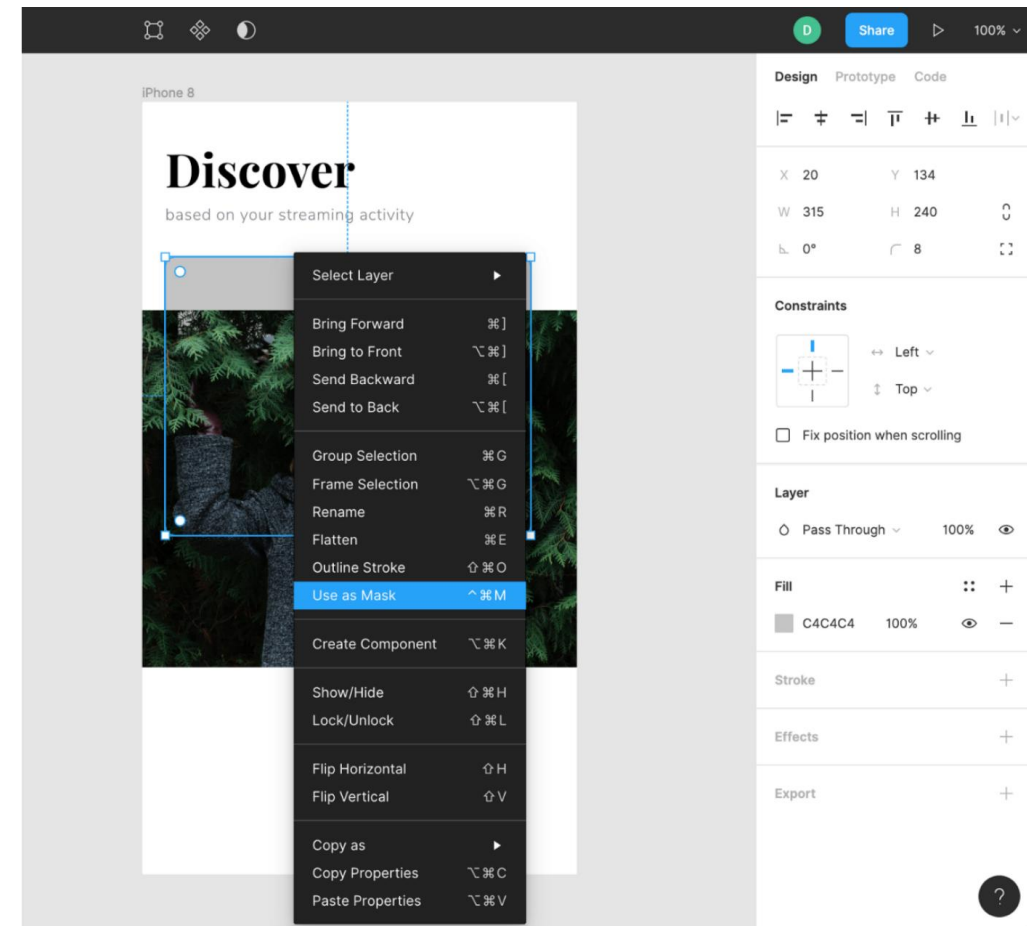
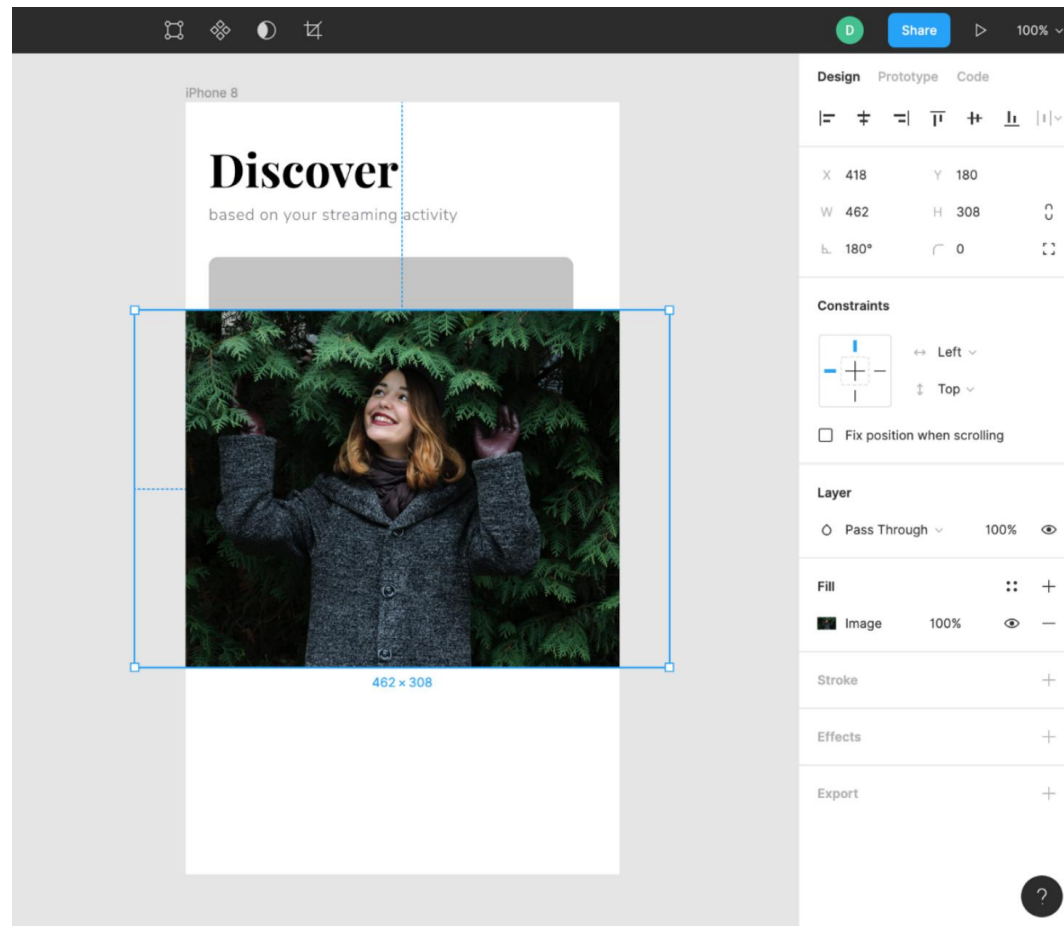
Memasukkan Teks (T)



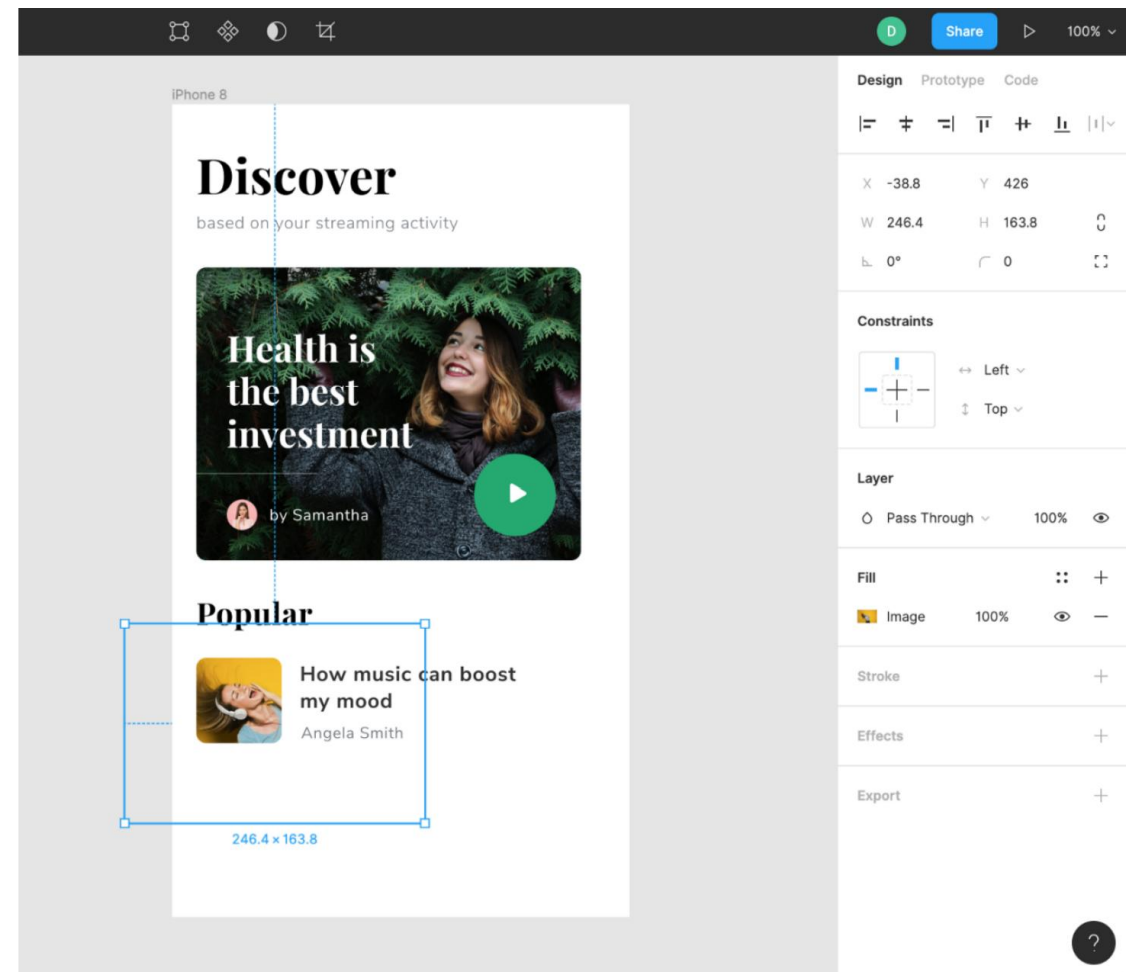
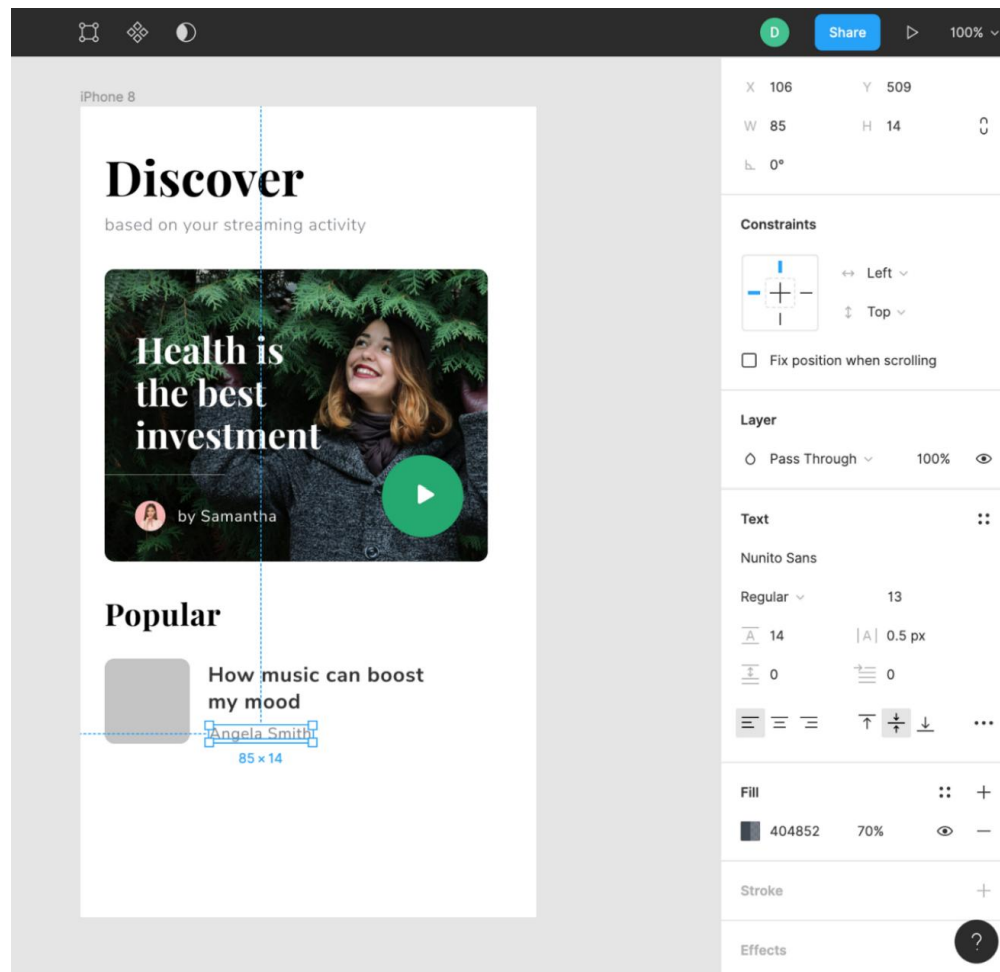
Membuat Retangle (R)



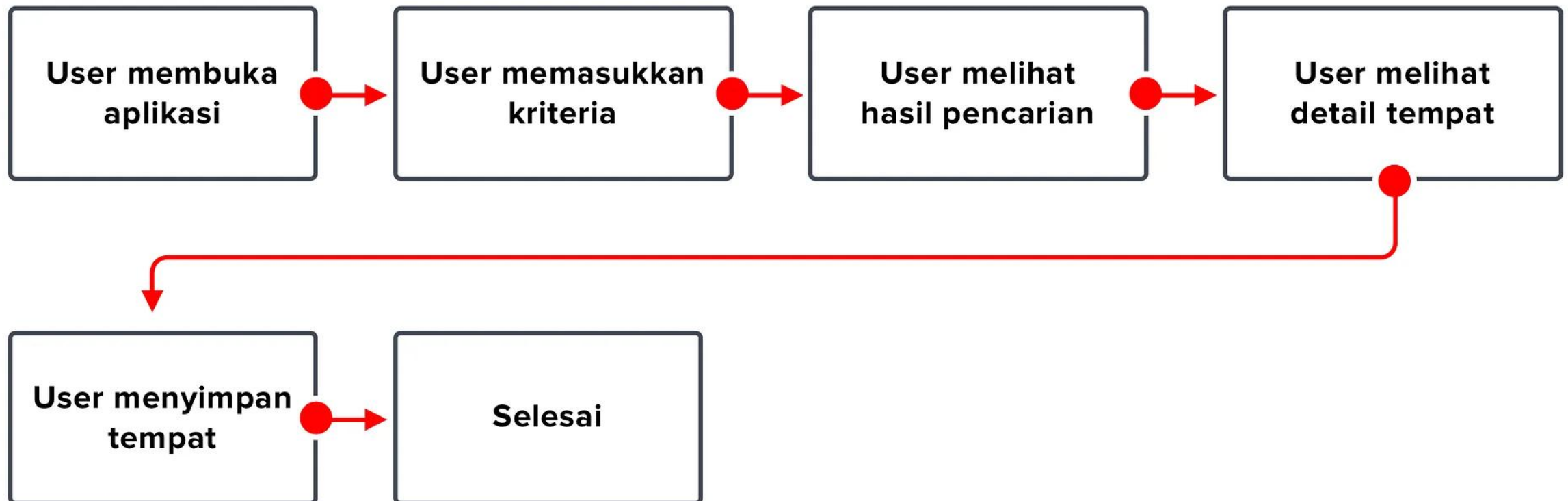
Memasukkan Image



Ulangi Proses 1-4 Untuk Membuat UI



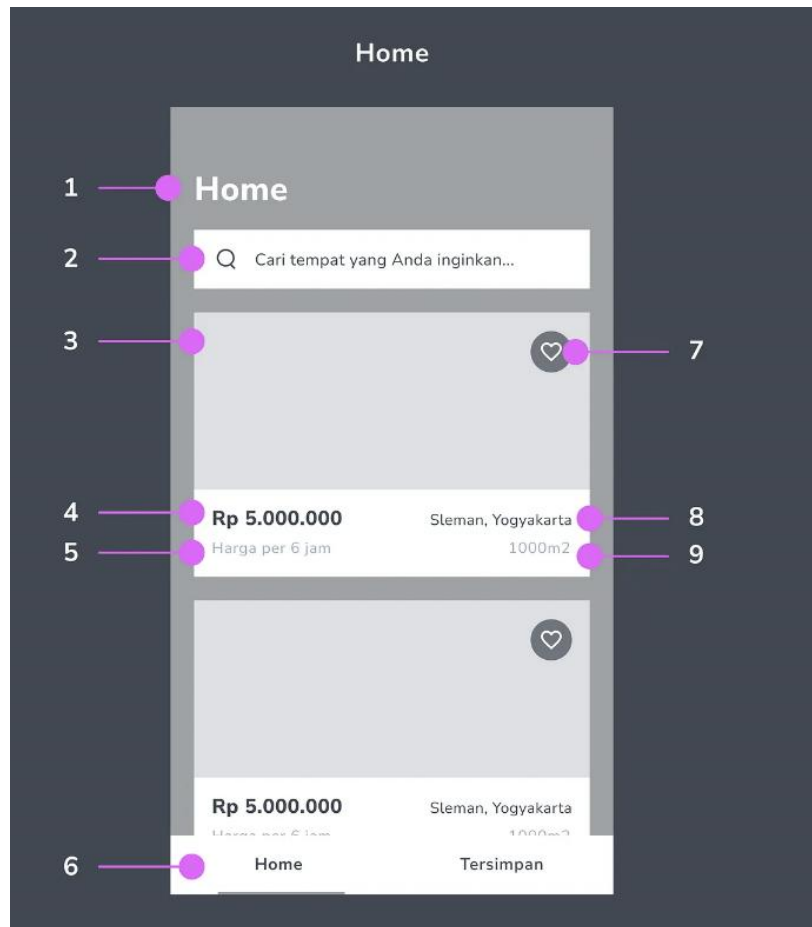
Contoh Studi Kasus



Tips Merancang Wireframe

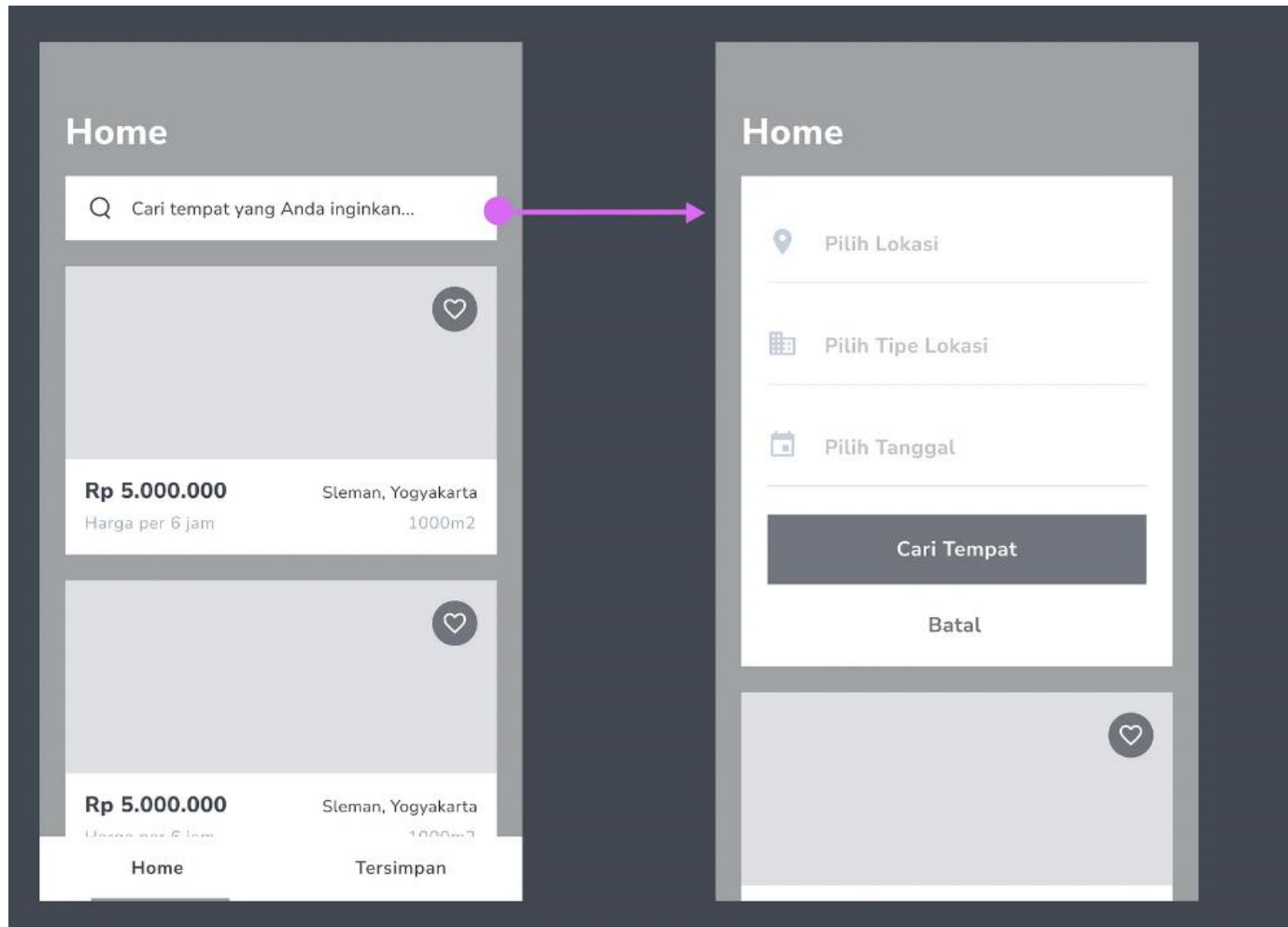
1. Perhatikan konteks setiap halaman
2. Perhatikan kebutuhan informasi setiap halaman
3. Fokus pada hal hal apa saja yang harus dilakukan user di halaman ini

1. User Membuka Aplikasi

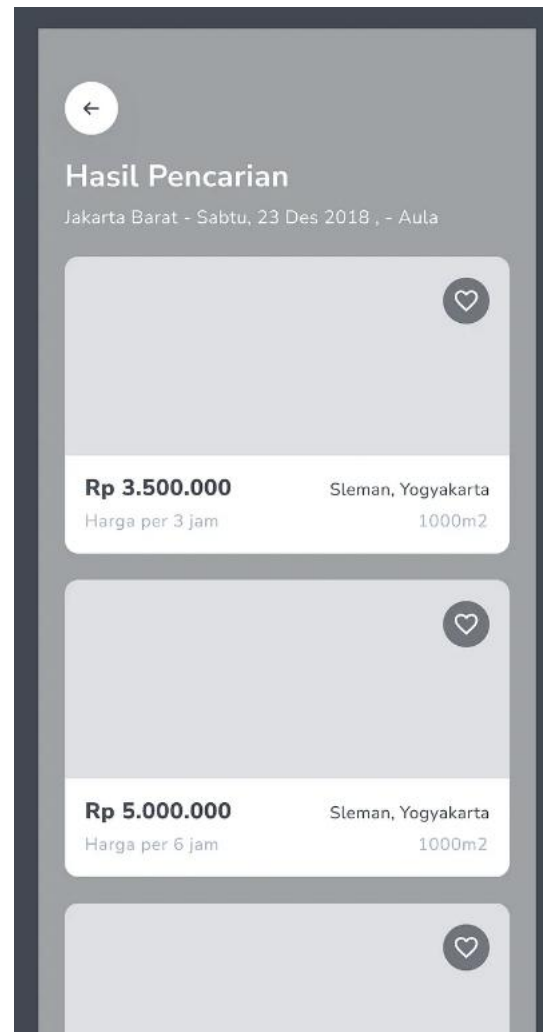


1. Title — Untuk memberitahukan user di halaman mana mereka berada
2. Form Pencarian — Untuk mencari sebuah tempat sesuai dengan kebutuhan user.
3. Foto — Memperlihatkan foto lokasi, agar user lebih tertarik mengetahui lebih detail tentang lokasi nya.
4. Harga Sewa — Salah satu info penting dalam pembuatan keputusan untuk memilih tempat. Dibatasi tebal agar user mudah menemukannya
5. Ketentuan Harga Sewa — Beberapa tempat memberlakukan harga sewa yang berbeda beda, ada yang per 3 jam, ada yang per hari, ada yang per 12 jam. Agar user tidak salah paham mengenai harga sewa nya, maka ditambahkan info ini untuk memperjelas.
6. Menu Bar — Ditempatkan di bawah agar user mudah menjangkaunya menggunakan jempol. Terdapat 2 menu, Home dan Tersimpan. Home adalah halaman utama dan Tersimpan adalah menu yang menampilkan semua tempat yang disimpan oleh user.
7. Icon Hati — Berfungsi untuk menambahkan tempat ke daftar penyimpanan. Ditaruh di situ agar user mudah menyimpan tempat tanpa harus melihat detailnya.
8. Daerah / Lokasi — Agar user mengetahui dimana lokasinya. Lokasi merupakan salah satu hal yang dipertimbangkan oleh user. Apakah nantinya tamu undangan mereka terlalu jauh untuk menjangkau lokasinya atau tidak.
9. Luas Tempat — Menginformasikan ke user seberapa luas tempat tersebut, sehingga user bisa mempertimbangkan untuk memilih tempat tersebut atau tidak dengan mempertimbangkan jumlah tamu yang akan hadir.

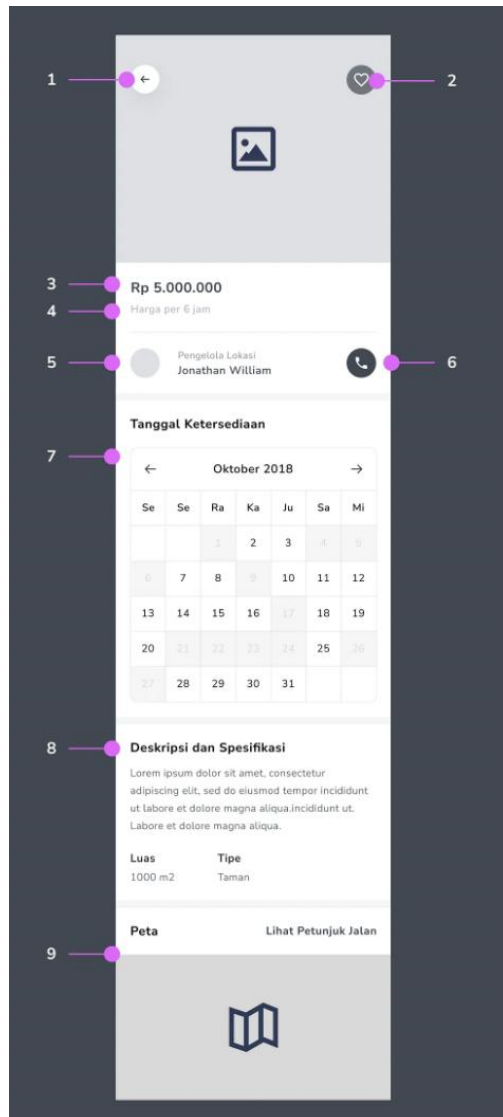
2. User Memasukkan Kriteria



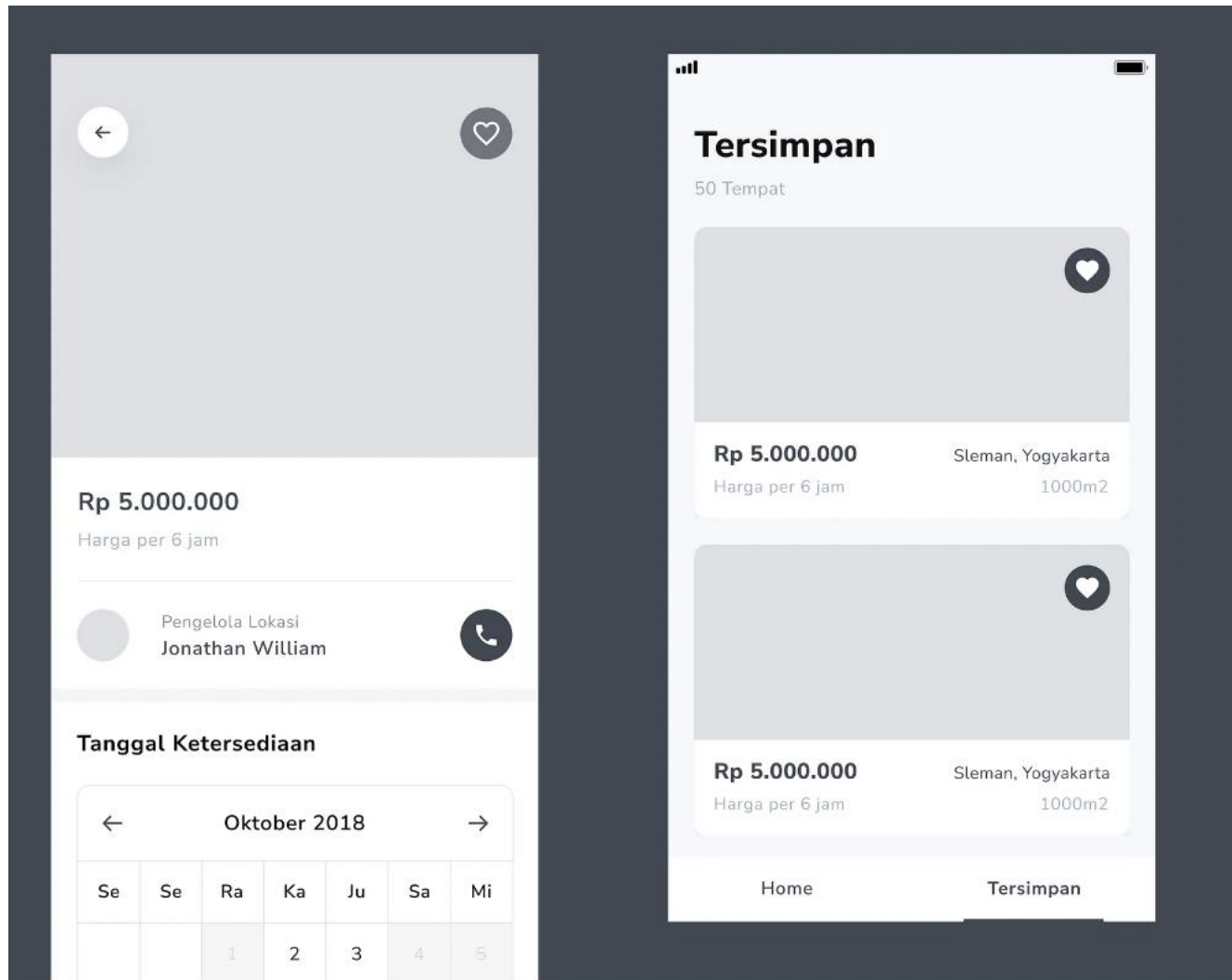
3. User melihat hasil pencarian



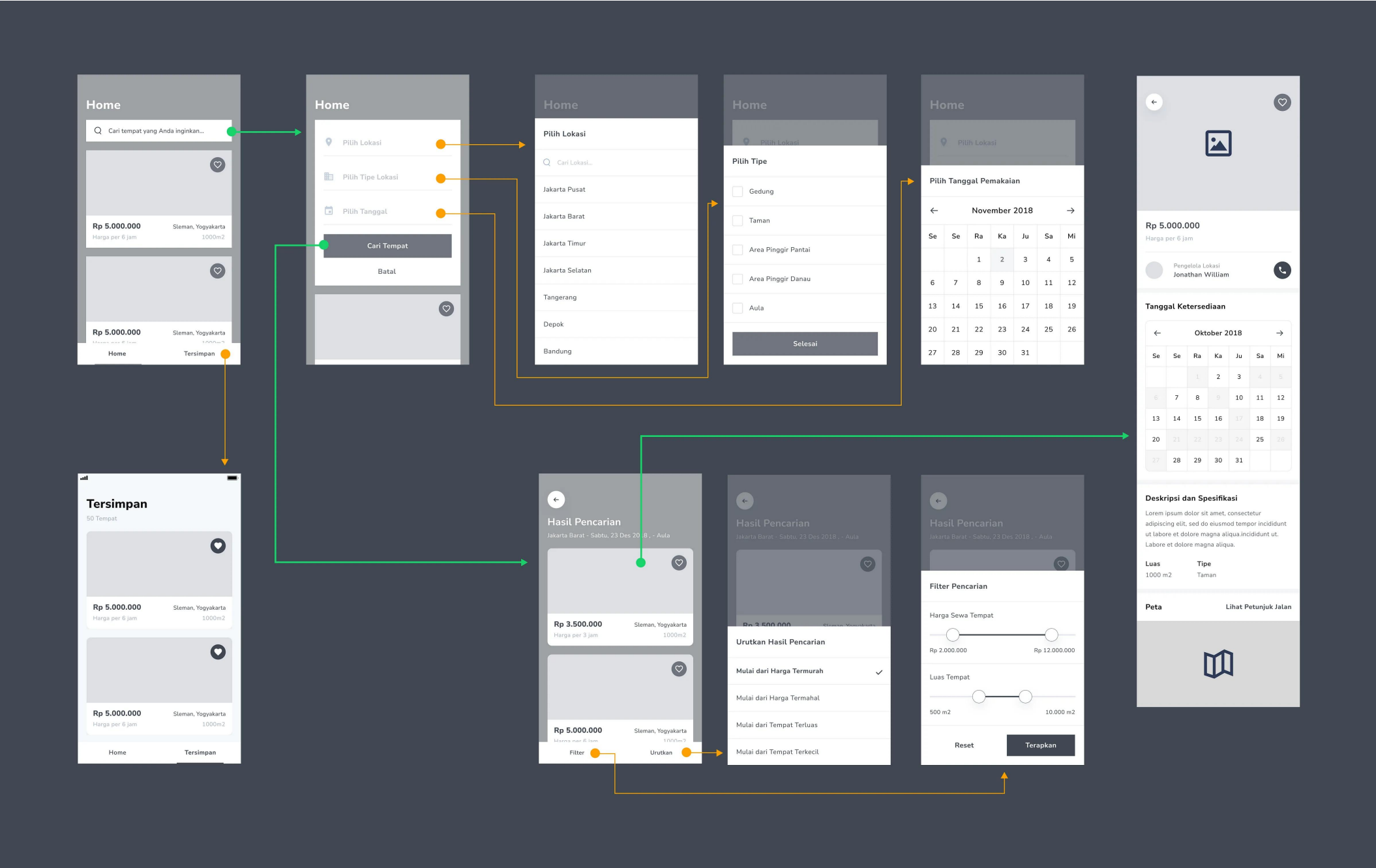
4. User melihat detail tempat

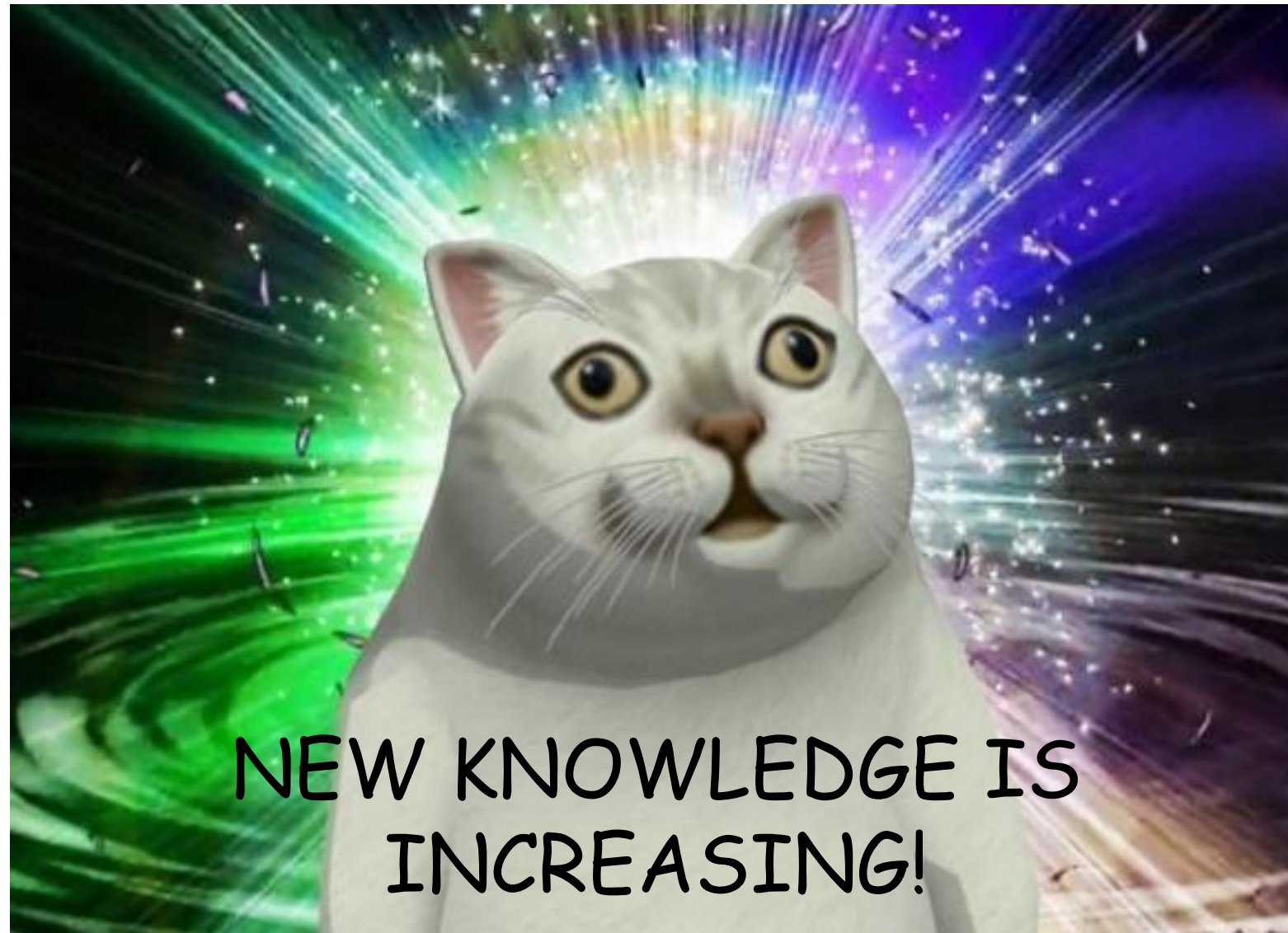


5. User menyimpan tempat



Menyatukan Wireframe



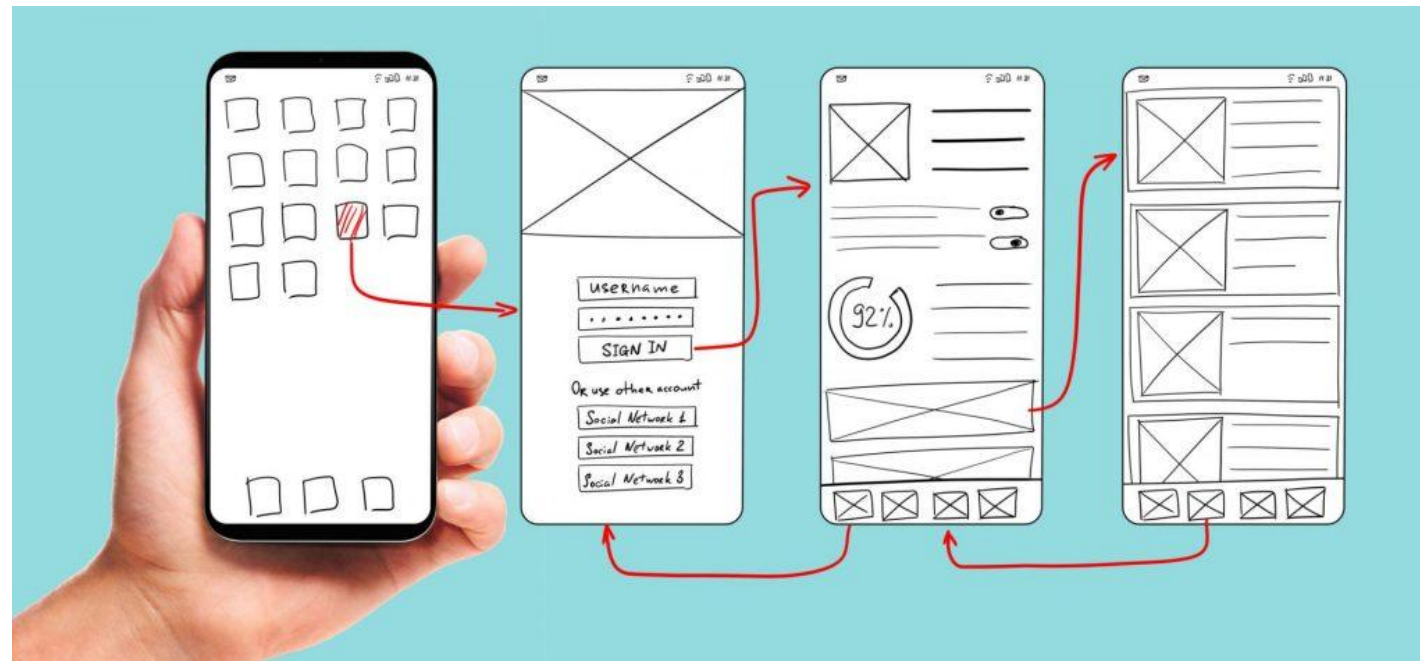


NEW KNOWLEDGE IS
INCREASING!

Next Week

We will learn about **Designing High-Fidelity Apps**

- Please read references about Mockuo and Prototype
- **Strongly encourage to do self study and self-paced practicum**





THANK YOU!