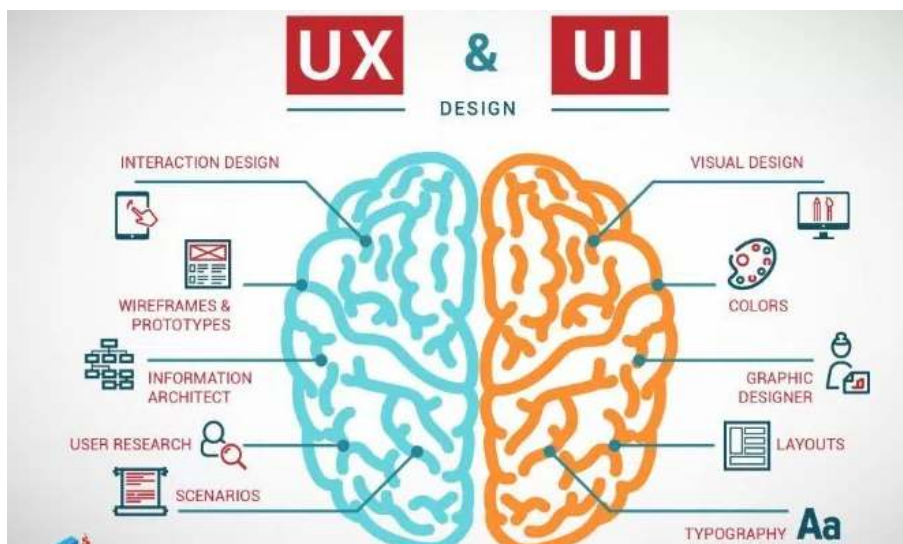


UI/UX Design Guideline

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan dua hal yang penting dalam sebuah rancangan perangkat lunak. **User Interface** memiliki pengertian sebagai sebuah bentuk tampilan yang berhubungan langsung dengan pengguna dan user interface berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan perangkat lunak sehingga perangkat lunak tersebut dapat dioperasikan. Sedangkan **User Experience** adalah sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem atau jasa (wikipedia). Namun kedua hal tersebut sangatlah berkaitan, karena hasil design *User Interface* yang baik tentunya harus menghasilkan *User Experience* yang baik juga. UX memiliki ranah yang lebih luas jika dibandingkan dengan UI dan keduanya memiliki tujuan yang berbeda. Tujuan utama dari UI adalah menampilkan *interface* yang memiliki keseragaman yang baik baik dari segi warna, font, gambar dan lain sebagainya. Sedangkan UX memiliki tujuan meningkatkan kemudahan dan kepuasan pengguna terhadap produk.



Prinsip Dalam Membuat Design

Dalam membuat sebuah design tentunya ada prinsip-prinsip yang bisa dijadikan acuan, prinsip tersebut merupakan sekumpulan hukum atau aturan atau pertimbangan dari pembuatan sebuah design yang didasari oleh hasil penelitian dan pengalaman praktisi. Dalam PPL ini salah satu prinsip yang dapat diterapkan adalah *Eight Golden Rules of Interface Design* (Ben Shneiderman) . Apa saja yang termasuk dalam 8 golden rules of interface design ? diantaranya sebagai berikut :

1. **Strive for consistency** : Konsistensi dibutuhkan antar halaman dalam satu aplikasi ataupun antara aplikasi yang masih berhubungan. Hal ini berguna agar user merasa bahwa halaman yang diakses masih memiliki keterhubungan dengan aplikasi yang dijalankan atau masih di aplikasi yang sama. Dengan demikian akan membuat user nyaman dalam mengeksplorasi aplikasi tanpa takut berpindah aplikasi.
2. **Enable frequent users to use shortcuts** : Dalam merancang antarmuka aplikasi, seorang interface designer harus memperhitungkan jenis variasi user nya. Baik itu dari segi latar belakang budaya dan bahasa, juga variasi tingkat pemahaman user terhadap aplikasi. Pada poin ini yang lebih sering dipikirkan adalah perbedaan kebudayaan user. Dalam artian misalkan ada sebuah tombol tertentu yang sudah biasa digunakan di aplikasi lain dengan tata letak dan fungsi yang sudah lazim di kalangan user maka hal tersebut patut menjadi acuan.

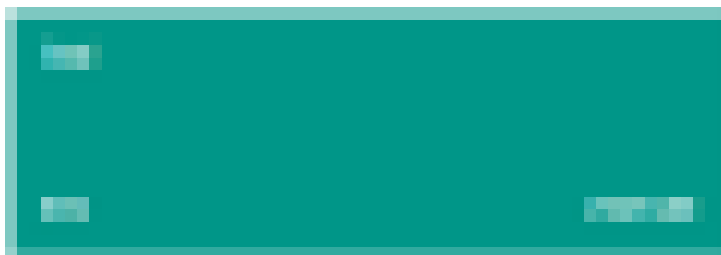
3. **Offer informative feedback** : Informative feedback tidak harus selalu dengan jawaban dari aplikasi ke user, tetapi dapat berupa perubahan antarmuka setiap user melakukan aksi, dengan demikian user paham bahwa aksinya sudah direspon oleh aplikasi.
4. **Design dialogue to yield closure** : Pada poin ini juga termasuk dari bagian informative feedback, dengan menyampaikan bahwa proses yang dijalankan oleh user sudah selesai, user paham bahwa dia tidak perlu menunggu apakah masih akan ada tahapan lain setelah menyelesaikan suatu proses.
5. **Offer simple error handling** : Menjaga agar user tidak melakukan kesalahan dalam menjalankan proses, hal ini sangat diperlukan supaya user tidak merasa jenuh dalam mencoba menggunakan aplikasi, karena tidak bisa menemukan aksi yang tepat pada saat mencoba suatu fungsi. contohnya berupa petunjuk singkat mengenai pengisian formulir sesuai format yang diterima oleh aplikasi, sehingga user dapat mengisi formulir dengan tepat pada percobaan pertama.
6. **Permit easy reversal of actions** : Poin ini merupakan salah satu poin yang cukup penting untuk menunjang UX dari suatu aplikasi. Biasanya yang dianggap sebagai contoh penerapan poin ini adalah tombol back, namun tombol back yang ada biasanya hanya kembali ke halaman sebelumnya, bukan melakukan pembatalan terhadap aksi yang akan dilakukan user . Contoh paling nyata dari poin ini adalah pada aplikasi online shop, user dapat mencoba melakukan pembelian, tetapi pada saat selesai memilih barang, user dapat melakukan pembatalan barang yang ingin dibeli. Dengan demikian user merasa nyaman saat mencoba untuk melakukan eksplorasi pada aplikasi, karena barang yang dicoba untuk dibeli tidak langsung terproses beli, tetapi user dapat melakukan cancel / delete barang yang sudah dipilih.
7. **Support internal locus of control** : Poin ini sangat disukai oleh user yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi, karena biasanya user ingin memiliki tampilan yang bisa diatur oleh user sendiri sesuai preferensi dari user. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan user terhadap aplikasi yang sangat mempengaruhi UX terhadap aplikasi tersebut.
8. **Reduce short-term memory of load** : Pada poin ini biasanya orang lebih memusatkan pada desain tata letak menu dan tombol. Tetapi sebenarnya akan lebih efektif jika diterapkan pada proses saat user harus memberikan input ke sistem. Dengan menerapkan poin ini, maka user tidak perlu mengingat data yang harus di-input ke sistem. Karena data yang harus di-input, sudah disediakan oleh sistem. Misalnya pada online shop, user memilih barang yang diinginkan, dan dari situ sistem langsung menerima input kode barang yang diinginkan oleh user untuk diproses pada proses pembayaran nantinya.

UI/UX Guideline

UI/UX Guideline merupakan hal yang penting pada sebuah proses pengembangan perangkat lunak, karena untuk memenuhi prinsip-prinsip dalam pembuatan design sebuah perangkat lunak atau aplikasi maka diperlukan suatu rancangan yang akan dijadikan pedoman atau petunjuk bagi developer team, agar tidak terjadi miss konsepsi ataupun interpretasi yang berbeda beda pada hasil design User Interface. Pada *project* kali ini kelompok A01 memiliki beberapa poin guideline yaitu:

1. Penggunaan Warna

Warna Primer : digunakan untuk navbar, footer, sidebar





warna primer gelap :



Warna sekunder : button, radio button



2. Typography

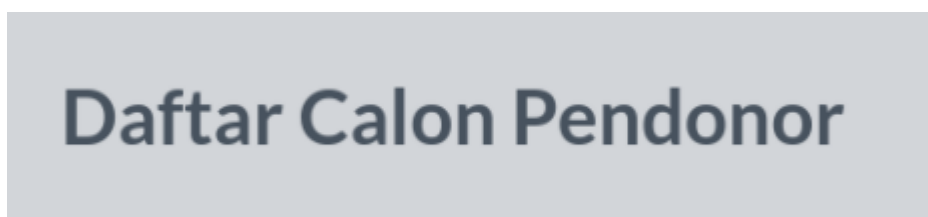
font yang digunakan : **Trebuchet MS**

pemilihan font ini didasarkan karena font ini memiliki ketebalan yang sedang dan tidak terlalu tebal, dan jarak antar huruf dengan ketebalan tersebut tidak terlalu rapat sehingga user yang membaca tulisan dengan font ini cukup nyaman.

The Quick Brown
Fox Jumps Over
The Lazy Dog. g

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789 [] () { } / \ < > ' ,

font header , judul tabel, form, : h1



tulisan selamat datang homepage : h3

3. NAVIGASI

navbar:



navbar

warna : warna primer #009688

teks : white #000000

css yang digunakan :

```
.navbar{
background-color: #009688;
text-decoration-color: white;}
.nav-link,.navbar-brand{
color : white;
}
```

4. Table

Tabel yang digunakan adalah tabel yang berubah warna ketika di hover, dengan kelas bootstrap **.table** dan **.table-hover**

#	First Name	Last Name	Username
1	Mark	Otto	@mdo
2	Jacob	Thornton	@fat
3	Larry the Bird		@twitter

source :

<https://material.io/guidelines/style/color.html#color-color-palette>
<http://uxindo.com/user-experience-dan-user-interface/>
<https://mdbootstrap.com/layout/>
<https://socs.binus.ac.id/2016/12/22/8-golden-rules-interface-design/>
[I Putu Agastya werdikatama](#)
[Apr 3, 2018](#) · 5 min read