

INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER (IMK)

Yoyon Efendi, M.Kom

Tim Pengampu Matakuliah IMK



Visi Misi Program Studi

Menjadi Program Studi dalam Bidang
Teknik Informatika Berbasis Mobile Computing
di Sumatera Tahun 2030

#5

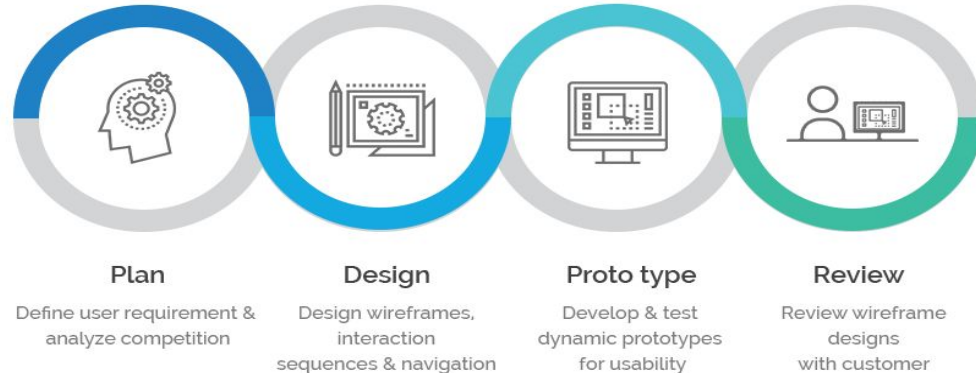
Wireframes

Balsamiq



Sasaran UX DESIGN

- “Sasaran desain antarmuka pengguna (UX DESIGN) adalah membuat interaksi pengguna sesederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna (user-centered design).”

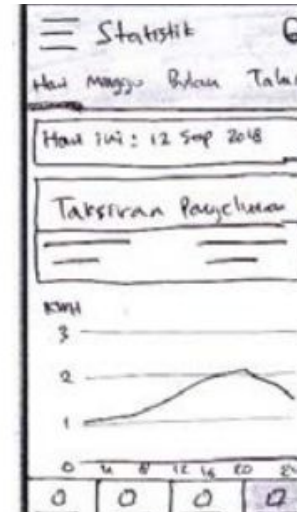
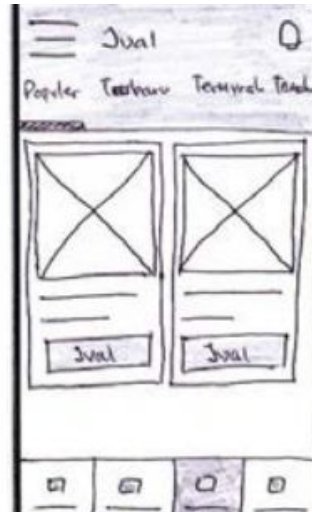
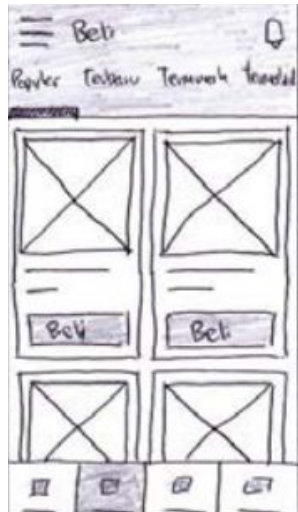


1. PLAN



Plan

Define user requirement &
analyze competition

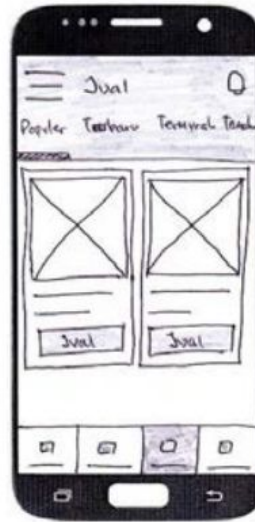
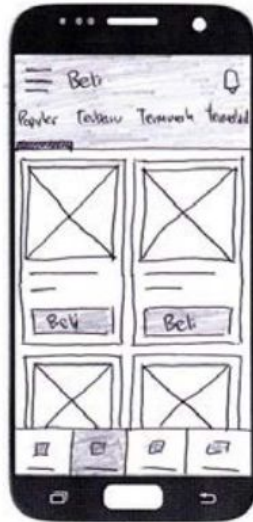


2. DESIGN



Design

Design wireframes,
interaction
sequences & navigation



WIREFRAMES

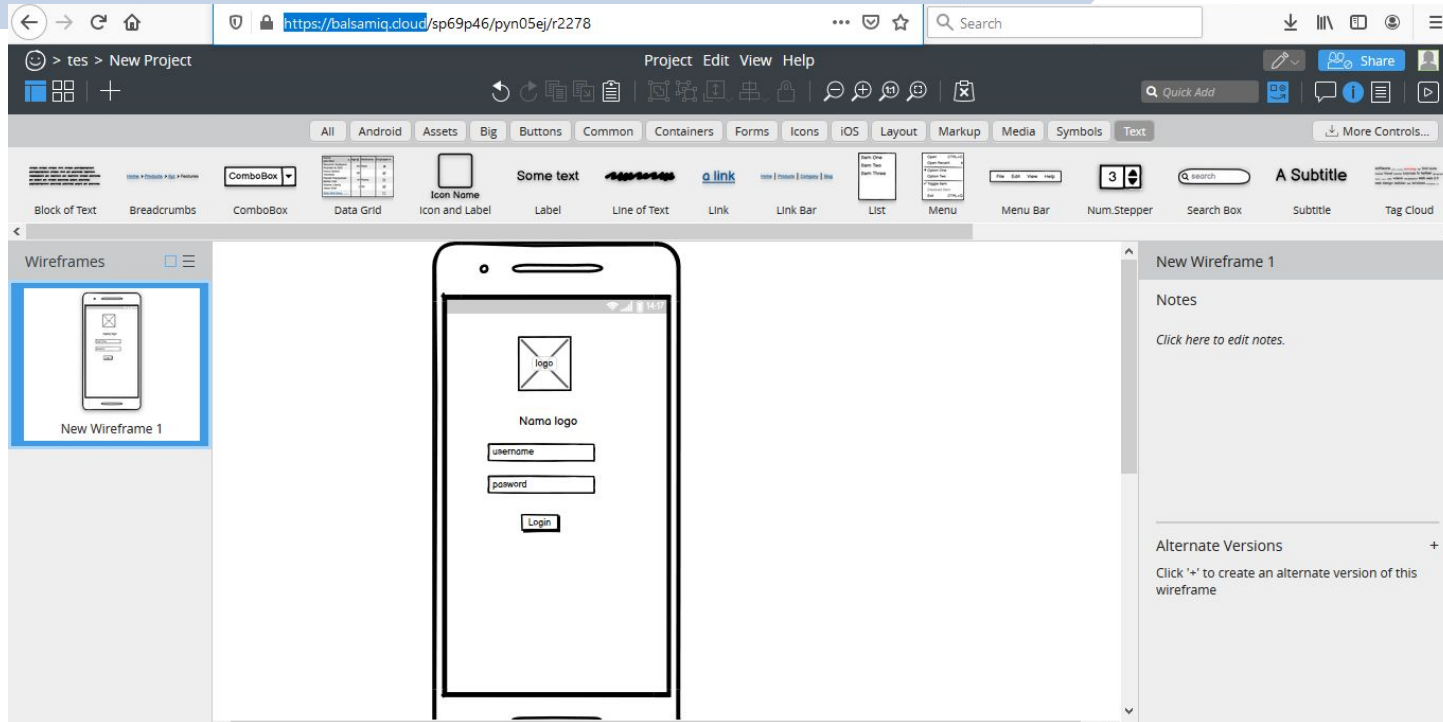
Wireframing adalah cara mendesain layanan situs aplikasi/web pada tingkat struktural. Gambar rangka biasanya digunakan untuk meletakkan **konten dan fungsionalitas** pada halaman yang memperhitungkan kebutuhan pengguna dan perjalanan pengguna (tracking).

A wireframe is much easier to adapt than a concept design

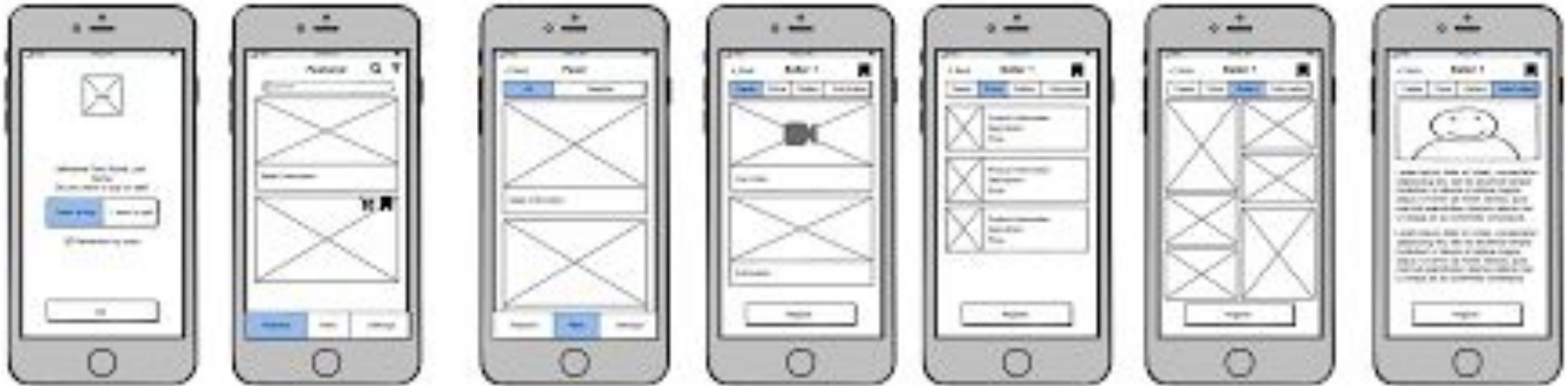
Software wireframe

- Balsamiq
- Whimsical
- MockFlow

Balsamiq cloud



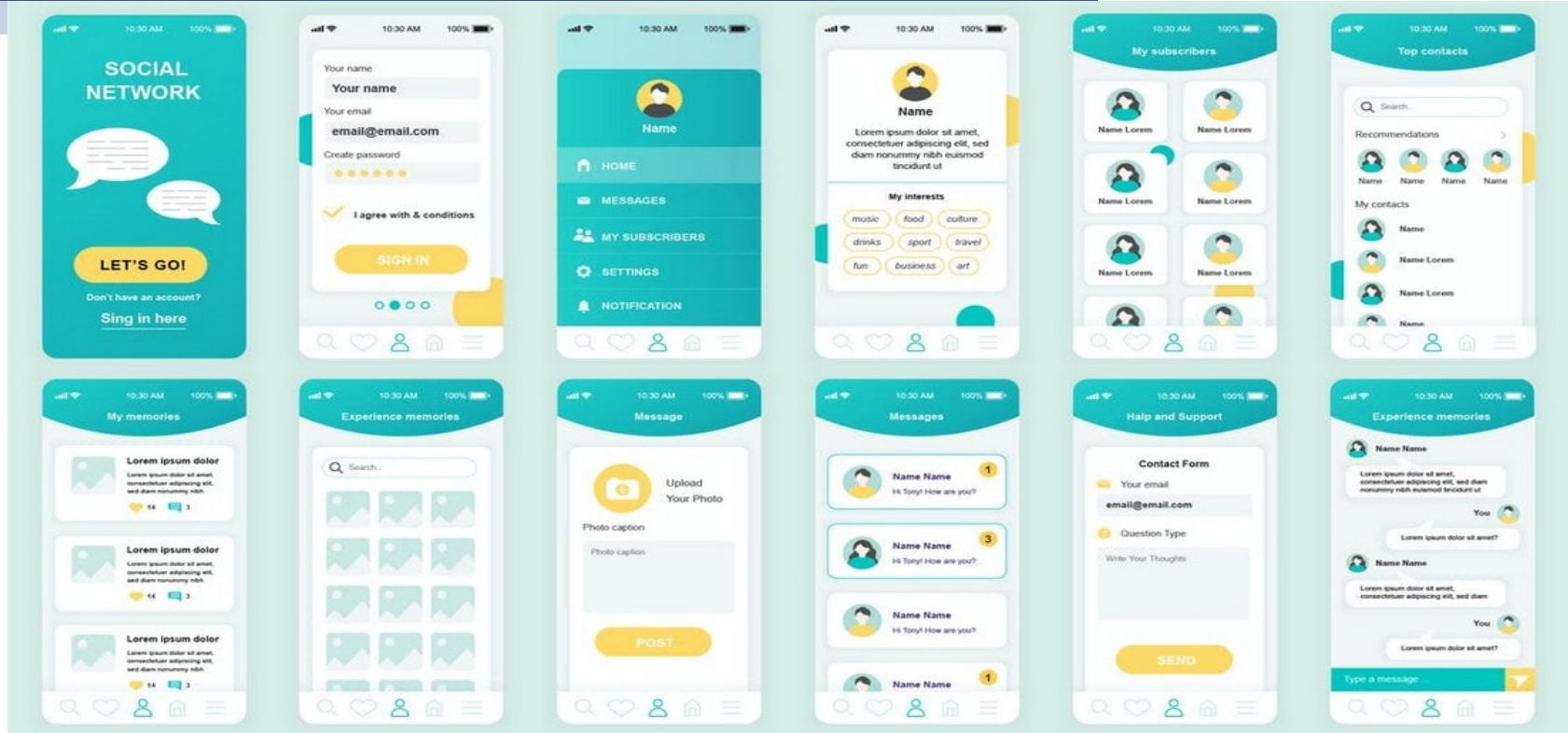
Wireframes Mobile



Project quiz 1

- Dikerjakan Mandiri
- Dikumpulkan pada saat pertemuan 5
- 12 page/layer
- Tampilan sesuai dengan project masing-masing

Quiz 1- Page Lengkap UI Mobile





THANKS!

Ada Pertanyaan?
Boleh juga ke
yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id