

# 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

# #4

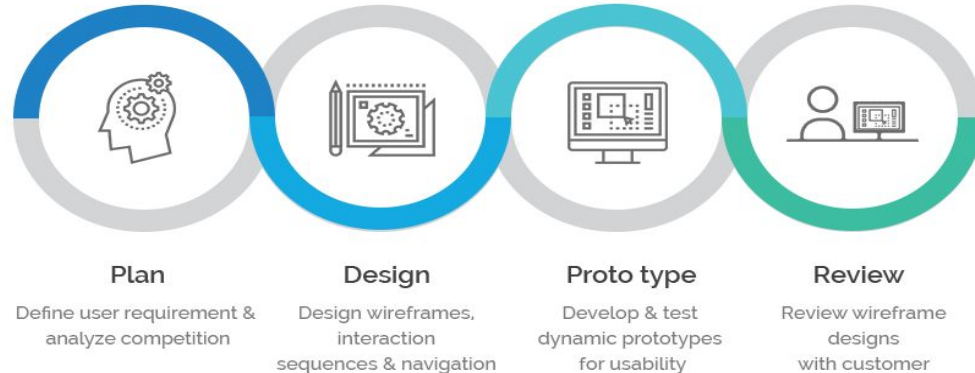
## DESIGN UCD

Figma



## 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).”

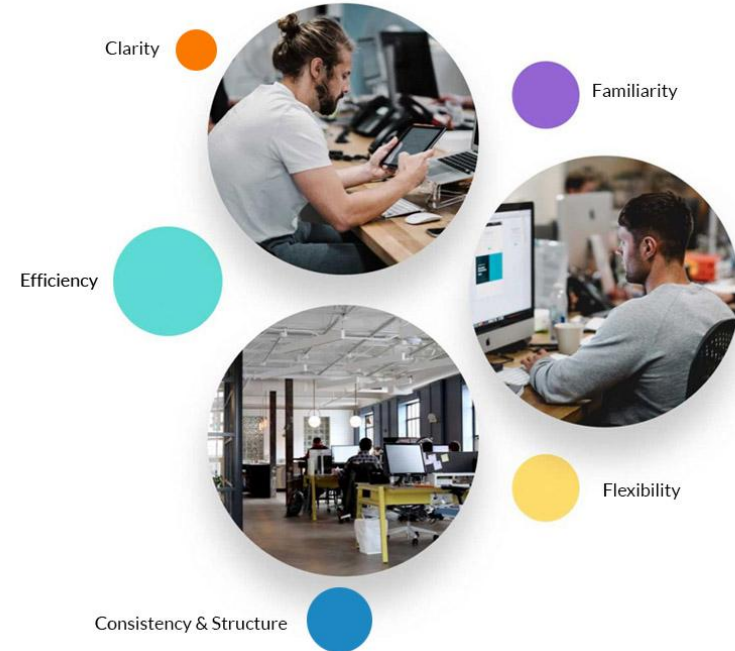


## LOGIKA UI –UX POSITIF

UI seperti apa yang akan membentuk **UX positif** untuk suatu **produk**?

# UI YANG POSITIF

- Kejelasan(Clarity)
- Keakraban(Familiarity)
- Daya tanggap(Responsiveness)
- Konsistensi(Consistency)
- Estetika(Aesthetics)



## UI YANG POSITIF (1)

- Kejelasan(Clarity) : Antarmuka menghindari kebingungan dan **ambiguitas** dengan membuat semuanya jelas melalui **bahasa dan visual**.

Clarity ui

## UI YANG POSITIF (2)

- Keakraban(Familiarity): Banyak pengguna yang suka melihat **fitur, tombol, atau ajakan bertindak** yang sudah dikenal.

simbol, ikon, atau warna umum, untuk menyampaikan pesan

merah untuk keluar atau menghapus





## UI YANG POSITIF (3)

- Daya tanggap (Responsiveness): Ini termasuk **kecepatan** karena antarmuka pengguna yang sangat baik tidak boleh ketinggalan atau terasa **lambat**.

**konfirmasi  
pembelian atau  
pemrosesan  
data**



## UI YANG POSITIF (4)

- Konsistensi(Consistency): Menjaga konsistensi antarmuka di seluruh aplikasi Anda penting karena memungkinkan pengguna mengenali pola penggunaan.

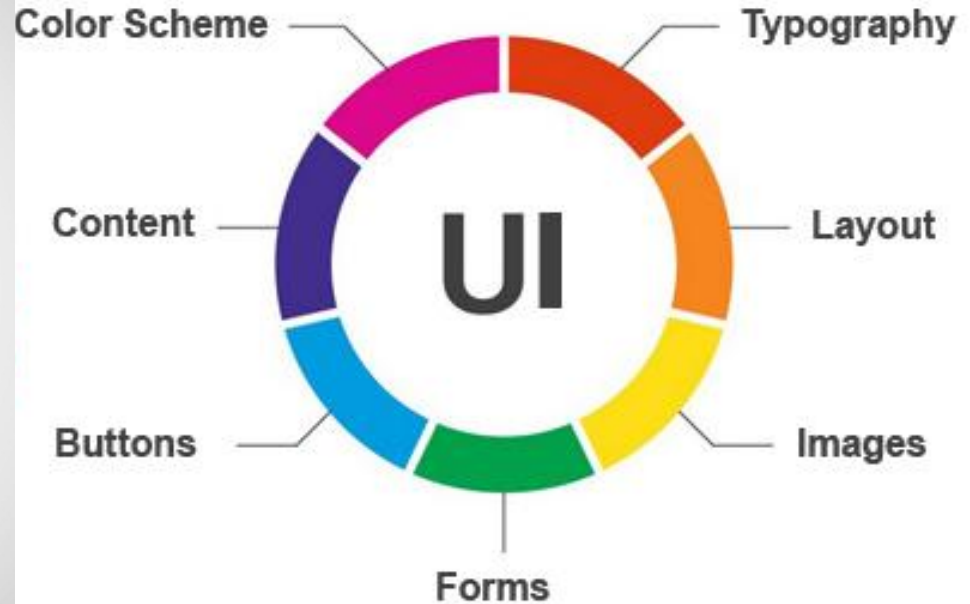
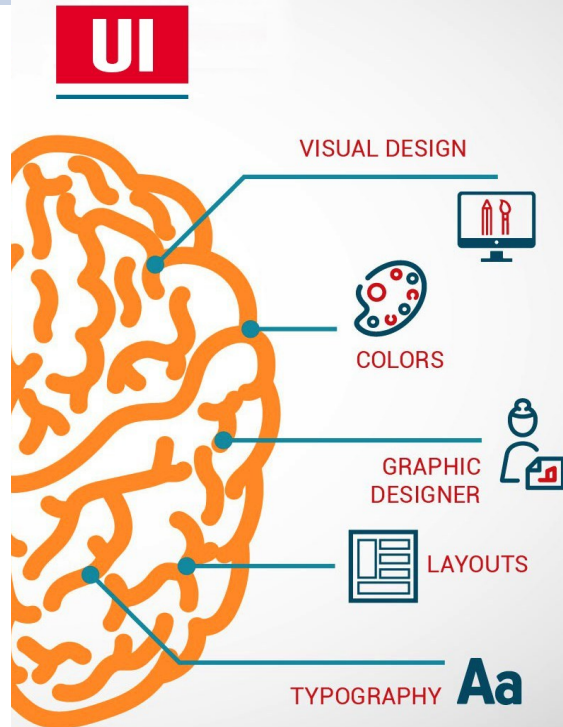


## UI YANG POSITIF (5)

- Estetika(Aesthetics): Meskipun tidak perlu **membuat antarmuka pengguna yang menarik** agar berfungsi dengan benar, **membuat sesuatu terlihat menarik** akan membuat aplikasi lebih **menyenangkan**.



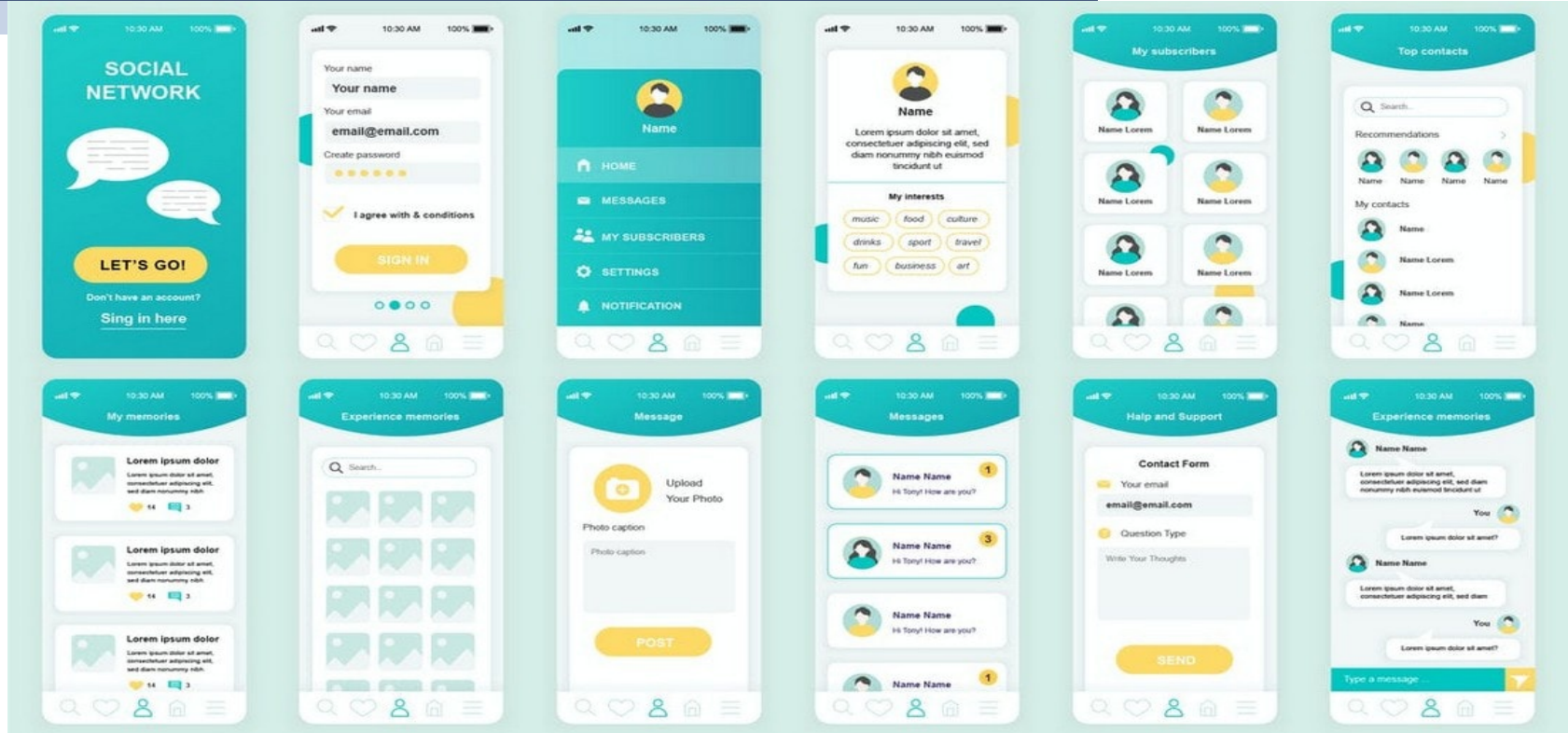
# Penilaian UI



## 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](mailto:yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id)