PRAKTIKUM 4

DASAR MULTIMEDIA

Dosen Pengampu : -



Disusun Oleh:

Kelompok 4 (Merge Sort)

Nama : Ady Ulil Amri & Adrian

NIM : D121231080 & D1212310

Kelas : B

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN

2024

**Aksesibilitas**

Orang-orang menggunakan fitur aksesibilitas Apple untuk mempersonalisasi cara mereka berinteraksi dengan perangkat dengan cara yang sesuai untuk mereka.

**Praktik terbaik**

Desain dengan mempertimbangkan aksesibilitas. Aksesibilitas bukan hanya tentang menyediakan informasi bagi penyandang disabilitas - namun juga tentang menyediakan informasi bagi semua orang, apa pun kemampuan dan situasinya. Merancang aplikasi Anda dengan mempertimbangkan aksesibilitas berarti memprioritaskan kesederhanaan dan kemudahan penggunaan serta memeriksa setiap keputusan desain untuk memastikan bahwa hal tersebut tidak mengecualikan penyandang disabilitas atau mereka yang berinteraksi dengan perangkat dengan cara yang berbeda.

**Kesederhanaan** - Mendukung interaksi yang sudah dikenal dan konsisten yang membuat tugas-tugas yang kompleks menjadi sederhana dan mudah dilakukan.

**Dapat dipahami** - Pastikan semua konten dapat dipahami, baik oleh pengguna yang menggunakan penglihatan, pendengaran, atau sentuhan.

**Mendukung personalisasi**. Anda telah mendesain pengalaman Anda untuk beradaptasi dengan variasi lingkungan - seperti orientasi perangkat, ukuran tampilan, resolusi, gamut warna, dan tampilan terpisah - karena Anda ingin orang menikmatinya dalam konteks apa pun dan di semua perangkat yang didukung. Dengan sedikit usaha tambahan, Anda dapat mendesain aplikasi Anda untuk mendukung fitur aksesibilitas yang digunakan orang untuk mempersonalisasi cara mereka berinteraksi dengan perangkat mereka.

Ketika Anda menggunakan komponen standar untuk mengimplementasikan antarmuka Anda, teks dan kontrol secara otomatis beradaptasi dengan beberapa pengaturan aksesibilitas, seperti Teks Tebal, Teks Lebih Besar, Membalikkan Warna, dan Meningkatkan Kontras.

Audit dan uji aksesibilitas aplikasi atau game Anda. Audit memeriksa setiap elemen dalam pengalaman pengguna dan memberikan daftar masalah yang harus diperbaiki. Pengujian membantu Anda memastikan bahwa semua orang dapat menyelesaikan tugas-tugas terpenting dalam aplikasi Anda, tidak peduli bagaimana mereka berinteraksi dengan perangkat mereka.

Ketika Anda menguji alur pengguna yang penting dengan mengaktifkan fitur aksesibilitas, Anda akan mendapatkan apresiasi atas tantangan berinteraksi dengan perangkat dengan cara yang berbeda. Anda juga akan menemukan tempat-tempat di mana aplikasi Anda mungkin gagal memberikan pengalaman pengguna yang luar biasa.

Sebagai contoh, alur pengguna yang umum di aplikasi media sosial adalah "mengirim tanggapan terhadap komentar." Tugas-tugas yang membentuk alur ini dapat meliputi:

* Membaca komentar yang diposting.
* Pilih komentar untuk ditanggapi.
* Buka tampilan tanggapan.
* Mengedit tanggapan.
* Memposting tanggapan.

Untuk setiap alur pengguna yang penting dalam aplikasi atau game Anda, nyalakan fitur aksesibilitas, seperti VoiceOver, Kurangi Gerak, atau Ukuran Teks Besar, dan pastikan Anda dapat menyelesaikan setiap tugas dalam alur tersebut tanpa kesulitan. Setelah Anda memperbaiki masalah yang Anda temukan, nyalakan fitur aksesibilitas yang berbeda dan jalankan kembali alur pengguna. Untuk membantu Anda mengaudit, menguji, dan memperbaiki aplikasi atau game Anda, pertimbangkan untuk menggunakan Inspektur Aksesibilitas Xcode.

Interaksi

Teknologi bantu seperti VoiceOver, Assistive Touch, Pointer Control, dan Switch Control memperluas cara pengguna berinteraksi dengan perangkat mereka. Karena teknologi ini terintegrasi dengan interaksi yang disediakan sistem, penting bagi Anda untuk mendukung interaksi sistem dengan benar di aplikasi Anda.