Perbedaan antara aplikasi yang bagus dan aplikasi yang buruk biasanya terletak pada kualitas pengalaman penggunanya (UX). UX yang baik adalah yang membedakan aplikasi yang sukses dari yang tidak berhasil. Saat ini, pengguna seluler berharap banyak dari sebuah aplikasi: waktu pemuatan cepat, kemudahan penggunaan, dan kesenangan selama interaksi. Jika ingin aplikasi Anda berhasil, Anda harus mempertimbangkan UX bukan hanya sebagai aspek kecil dari desain, tetapi juga komponen penting dari strategi produk.

Ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan saat mendesain untuk seluler. Dalam artikel ini, saya telah merangkum banyak rekomendasi praktis yang dapat Anda terapkan pada desain Anda.

Minimalkan Beban Kognitif

Beban kognitif di sini mengacu pada jumlah kekuatan otak yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi. Otak manusia memiliki kekuatan pemrosesan yang terbatas, dan ketika sebuah aplikasi memberikan terlalu banyak informasi sekaligus, itu mungkin membanjiri pengguna dan membuat mereka meninggalkan tugas.

MEMUTUSKAN

Menghilangkan kekacauan adalah salah satu rekomendasi utama dalam "10 Anjuran dan Larangan Desain UX Seluler". Clutter adalah salah satu musuh terburuk dari desain yang bagus. Dengan mengacaukan antarmuka, Anda membebani pengguna dengan terlalu banyak informasi: Setiap tombol, gambar, dan ikon yang ditambahkan membuat layar lebih rumit.

Kekacauan sangat buruk di desktop, tetapi jauh lebih buruk di seluler (hanya karena kami tidak memiliki real estate di perangkat seluler sebanyak yang kami miliki di desktop dan laptop). Sangat penting untuk menyingkirkan apa pun dalam desain seluler yang tidak mutlak diperlukan karena mengurangi kekacauan akan meningkatkan pemahaman. Teknik minimalis fungsional dapat membantu Anda mengatasi masalah UI yang berantakan:

Jaga konten seminimal mungkin (berikan pengguna hanya apa yang perlu mereka ketahui).

Minimalkan elemen antarmuka. Desain sederhana akan membuat pengguna merasa nyaman dengan produk.

TUGAS OFFLOAD

Cari apa pun dalam desain yang membutuhkan upaya pengguna (ini mungkin memasukkan data, membuat keputusan, dll.), Dan mencari alternatif. Misalnya, dalam beberapa kasus, Anda dapat menggunakan kembali data yang dimasukkan sebelumnya daripada meminta pengguna untuk mengetik lebih banyak, atau menggunakan informasi yang sudah tersedia untuk menyetel default cerdas.

TUGAS HANCUR KE DALAM BAGIAN BERUKUR BIT

Jika tugas berisi banyak langkah dan tindakan yang diperlukan dari sisi pengguna, lebih baik membagi tugas tersebut menjadi beberapa subtugas. Prinsip ini sangat penting dalam desain seluler karena Anda tidak ingin membuat terlalu banyak kerumitan bagi pengguna pada satu waktu. Salah satu contoh yang bagus adalah alur pembayaran selangkah demi selangkah dalam aplikasi e-niaga, di mana perancang memecah tugas checkout yang rumit menjadi beberapa bagian, masing-masing memerlukan tindakan pengguna.

Penggabungan juga dapat membantu menghubungkan dua aktivitas berbeda (seperti menjelajah dan membeli). Ketika aliran disajikan sebagai sejumlah langkah yang secara logis terhubung satu sama lain, pengguna dapat lebih mudah melanjutkannya.