



UNIVERSITAS  
INDONESIA  
*Veritas, Probitas, Iustitia* | Est. 1849

# DESAIN INTERAKSI

Disampaikan Oleh:  
Harry B. Santoso, PhD

# AGENDA

- Pemahaman Umum
- Goal Desain Interaksi
- Keuntungan Menerapkan Desain Interaksi
- Karakteristik Desain Interaksi
- Prinsip-Prinsip Desain



# PEMAHAMAN UMUM



# APA ITU DESAIN INTERAKSI ?



“

Designing interactive products to **support** the way people **communicate** and **interact** in their everyday and working lives

Preece, Sharps, & Rogers (2015)



“

## The design of **spaces** for human **communication** and **interaction**

Winograd (1997)



# PEMAHAMAN UMUM



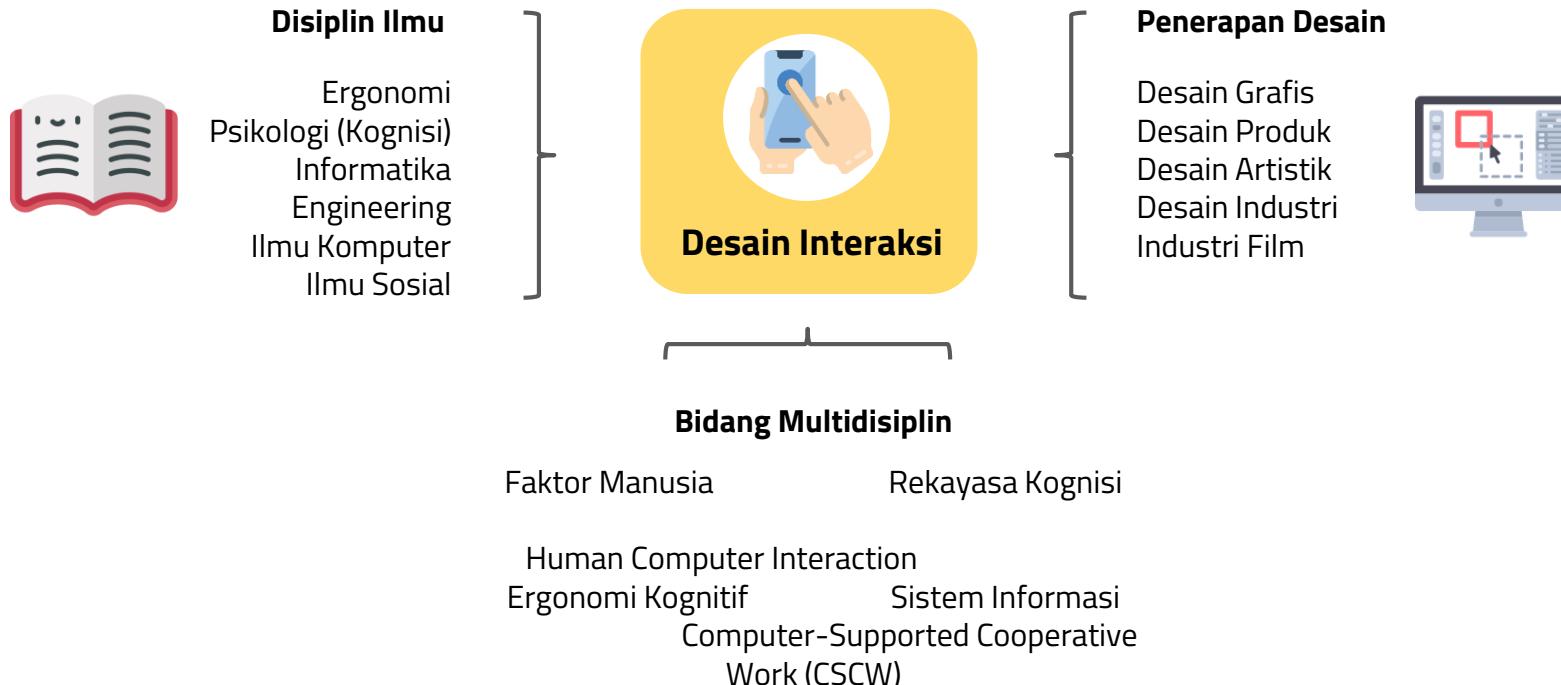
“

Secara umum, **desain interaksi** merupakan ...

Sebuah ***umbrella term*** yang mencakup aspek desain

Hal fundamental dalam semua area yang relevan dengan **kegiatan riset dan desain** sistem berbasis komputer bagi manusia

# CAKUPAN DESAIN INTERAKSI



# TUJUAN DAN KEUNTUNGAN PENERAPAN



# TUJUAN DESAIN INTERAKSI



Mengembangkan produk  
yang *usable*

**Melibatkan pengguna**  
dalam proses desain

# POINTS TO PONDER



“

Apakah produk yang kita kembangkan **benar-benar dibutuhkan** dan **mampu menyelesaikan permasalahan pengguna ?**

<https://www.youtube.com/watch?v=emYd8GMcfo4>

• • • •

# KEUNTUNGAN MENERAPKAN DESAIN INTERAKSI

- 1 Mendesain produk interaktif yang **sesuai kebutuhan pengguna**
- 2 Menawarkan **banyak solusi** karena tidak ada satu solusi untuk semua masalah
- 3 **Tidak sekedar berasumsi** sebab asumsi mungkin saja salah
- 4 **Mengatasi perbedaan kepekaan** dan kemampuan tim serta pengguna

# KARAKTERISTIK DESAIN INTERAKSI



# KARAKTERISTIK DESAIN INTERAKSI (1)



**Melibatkan Pengguna**



Identifikasi *Usability Goal* dan *User Experience Goal* yang jelas



Iteratif

# SEBERAPA PENTING MELIBATKAN PENGGUNA ?

Terdapat Dua Isu Utama :



Misal dalam konteks penggunaan  
*apps ojek online* ...



VS



Tayo, 12 Thn  
Ingin berangkat sekolah

Suharti, 45 Thn  
Ingin pergi ke mall

- Apakah **kebutuhannya** sama ?
- Apakah **kemampuan mempelajari** penggunaan apps sama?
- Apakah **preferensi** terkait proses sama ?

# KARAKTERISTIK DESAIN INTERAKSI (2)



Melibatkan Pengguna

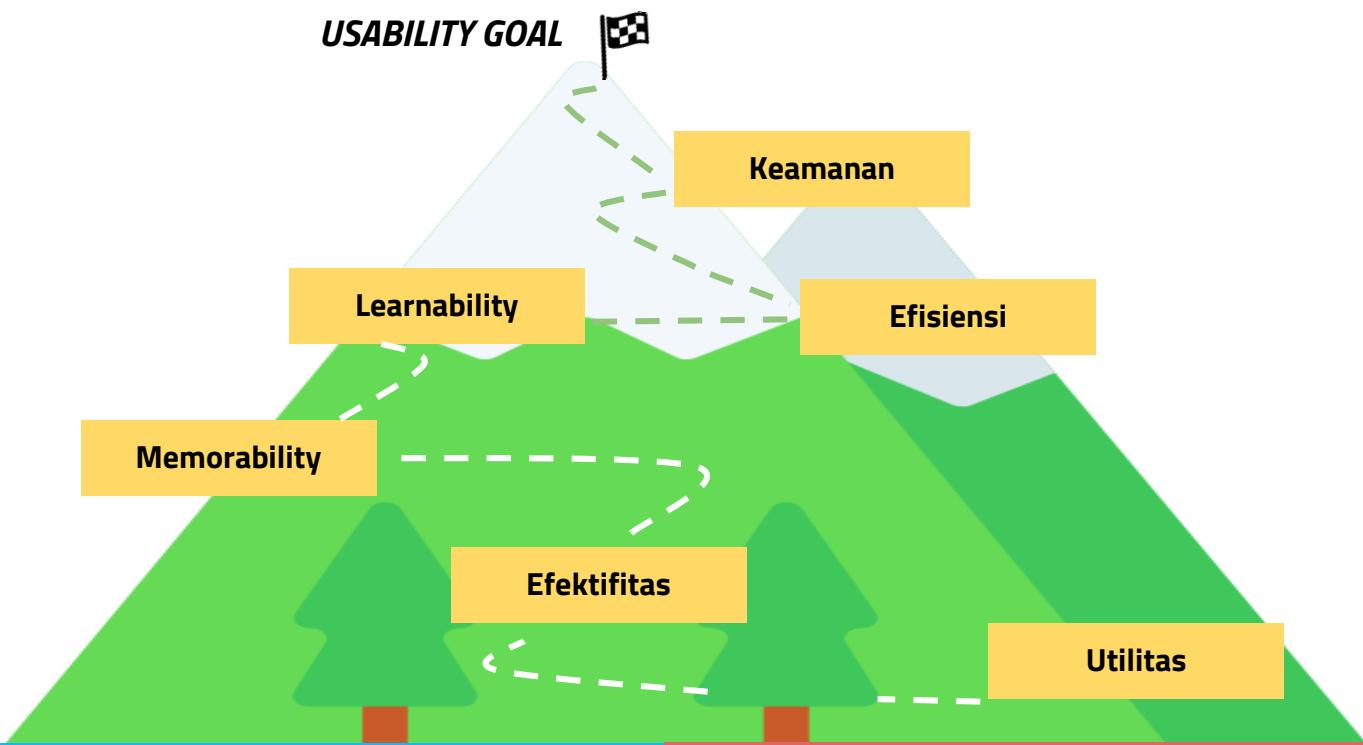


Identifikasi *Usability Goal* dan *User Experience Goal* yang jelas



Iteratif

# TUJUAN *USABILITY*



# TUJUAN *USER EXPERIENCE*

Aspek yang diinginkan

Satisfying	Motivating	Provocative
Enjoyable	Challenging	Surprising
Pleasurable	Enhancing Socialibility	Rewarding
Exciting	Supporting Creativity	Emotionally Fulfilling
Entertainment	Cognitively Stimulating	
Helpful	Fun	

VS

Aspek yang dihindari

Boring	Unpleasant
Frustrating	Patronizing
Feel Guilty	Feel Stupid
Annoying	Cutesy
Childish	Gimmicky

“

*Usability Goal* dan *User Experience Goal* mungkin saja dapat berbeda, namun saling mempengaruhi satu sama lain

# KARAKTERISTIK DESAIN INTERAKSI (3)



Melibatkan Pengguna



Identifikasi *Usability Goal* dan *User Experience Goal* yang jelas



Iteratif

# MENGAPA BERSIFAT ITERATIF ?



“Menurut *Interaction Design Foundation (2018)*:

*“It's because it is almost always cheaper and easier to create a prototype to test than it is to develop a system or product and then amend that based on user feedback*

Karakteristik : setiap kali sebuah tahap **dilakukan kembali** setelah tahap lainnya

Terdapat suatu **siklus** dalam proses desain yang dilakukan dalam proyek pengembangan sistem

# PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI



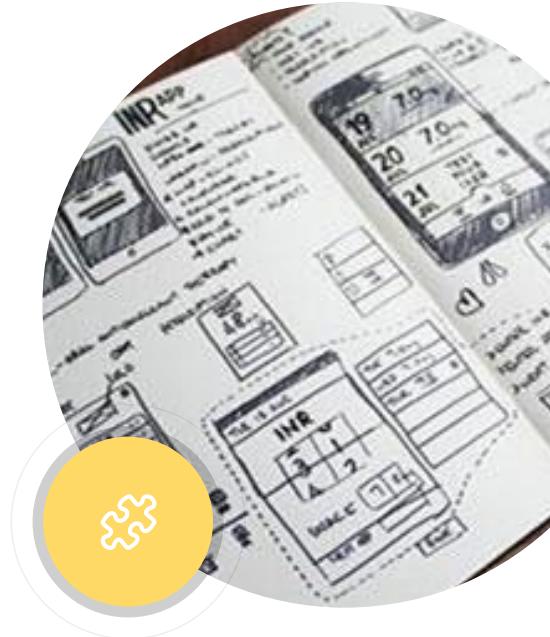
# PRINSIP-PRINSIP DESAIN

**Abstraksi** umum

Mencakup apa yang **boleh** dan apa yang **tidak boleh** dilakukan

Mencakup apa yang **perlu** ada dan apa yang **tidak perlu** ada

Kombinasi dari **teori, pengalaman, dan nalar**



# PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (1)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



# **VISIBILITY**



**Semakin jelas** (terlihat) suatu fungsi, **semakin mudah** pengguna mengetahui apa yang perlu mereka lakukan selanjutnya



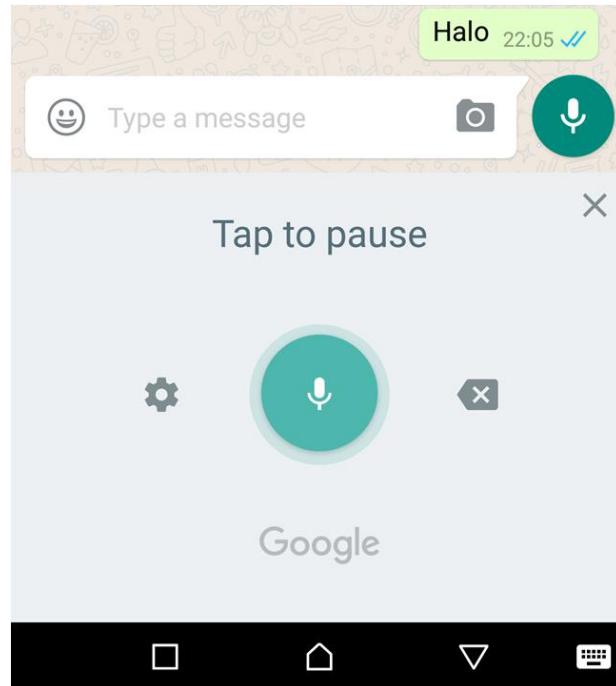
# PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (2)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



# FEEDBACK

- Pemberian informasi tentang **hal apa yang telah atau berhasil dilakukan.**
- Memberikan tanda bahwa tujuan pengguna dalam melakukan suatu ***action tercapai.***
- Terkait dengan ***visibility.***

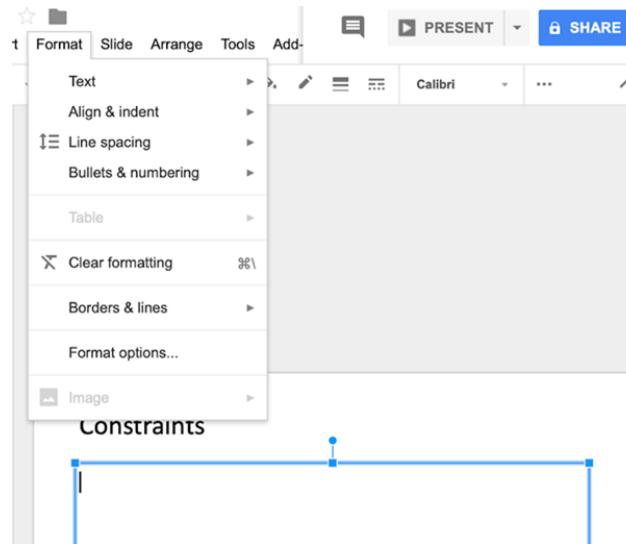


# PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (3)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



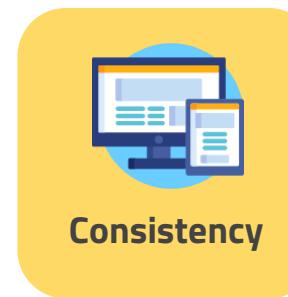
# **CONSTRAINTS**



**Membatasi aktivitas** yang dapat dilakukan pengguna sesuai dengan situasi dan kondisi pada waktu tertentu

# PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (4)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



# **CONSISTENCY (1)**

Penggunaan **interface yang serupa** untuk mengeksekusi fungsi yang serupa.  
Membuat produk **lebih mudah dipahami** dan digunakan



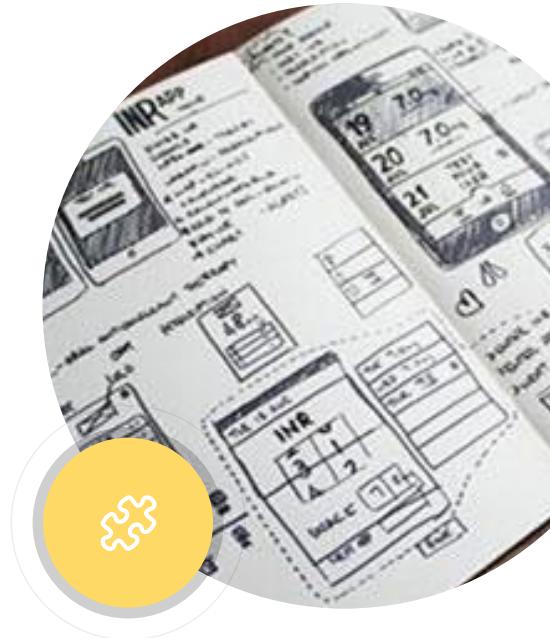
**Internal**

Keselarasan desain dan fungsi dalam  
satu area



**Eksternal**

Keselarasan desain dan fungsi pada  
seluruh sistem atau produk



## ***CONSISTENCY (2)***

(a) phones, remote controls

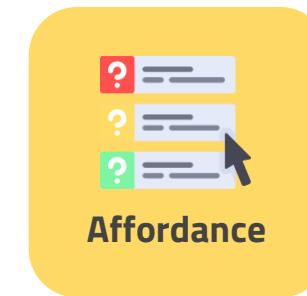
1	2	3
4	5	6
7	8	9
0		

(b) calculators, computer keypads

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0		

# PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (5)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



# **AFFORDANCE**

Kemampuan suatu produk dalam **memberikan kejelasan penggunaan** produk tersebut.

**Norman (1988)** mendefinisikannya sebagai :  
“Memberikan Petunjuk”



# CONTOH PRINSIP-PRINSIP DESAIN (1)

Studi kasus :



**UNIFIED**

Tidak ada fitur yang terisolasi atau merupakan outlier, setiap desain berkontribusi terhadap sistem secara positif dan keseluruhan



**UNIVERSAL**

Desain **dapat digunakan dan diakses oleh semua pengguna** di manapun mereka berada dan siapapun mereka

# CONTOH PRINSIP-PRINSIP DESAIN (2)

Studi kasus :



## *ICONIC*



Desain yang **berkarakter** dan menggambarkan Airbnb

## *CONVERSATIONAL*



Desain mampu **menyampaikan apa yang Airbnb ingin sampaikan** secara unik dan berkualitas

[Menjadi tuan rumah](#)[Bantuan](#)[Daft...](#)

## Pesan rumah dan pengalaman unik.

LOKASI

CHECK IN

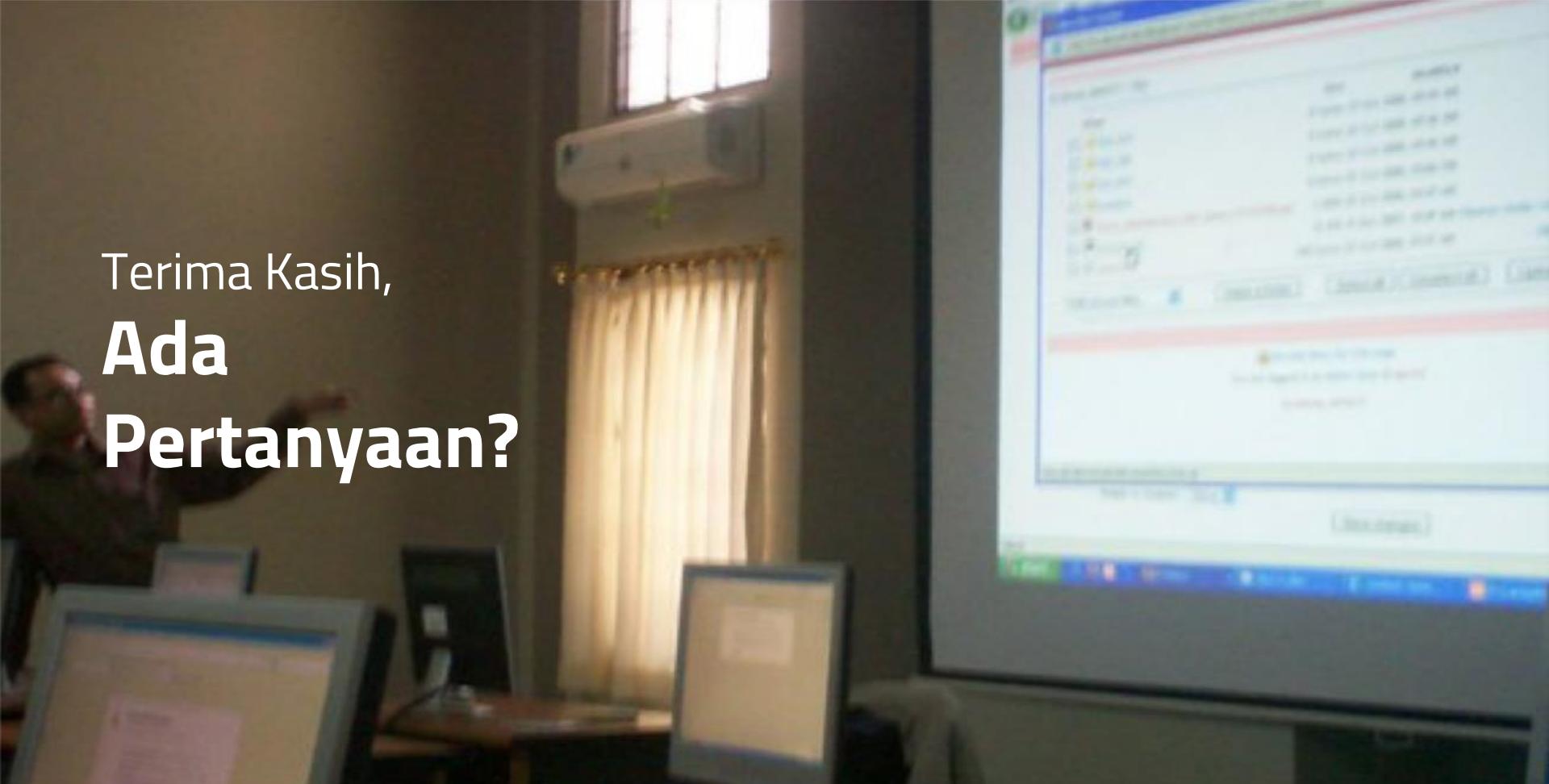
CHECK OUT

TAMU

Cari

Dapatkan uang dengan menerima tamu di rumah Anda melalui





Terima Kasih,  
**Ada  
Pertanyaan?**