Minggu ke 6

User Interface (UI)

Copyright © March 2024

Apa itu User Interface?

User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna *(user).* Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna.

"User Interface yang baik ialah UI yang tidak memerlukan pelatihan dalam pengoperasiannya, efisien dan user friendly"

Copyright © March 2024

User Interface menyatukan konsep-konsep dari desain interaksi, desain visual, dan arsitektur informasi.

User Interface meliputi elemen seperti teks, link, tombol dan gambar.

Tujuan akhir dari sebuah UI adalah untuk menjamin kemudahan penggunaan, aksesibilitas fitur, dan User Experience yang memuaskan. Dengan kata lain, UI yang efektif memudahkan pengguna menikmati semua fitur dan fungsi yang ditawarkan oleh sebuah produk digital.

Copyright © March 2024

Pentingnya User Interface

- **Memudahkan Interaksi pengguna dengan produk**

  UI merupakan elemen visual sistem produk. Hal itu termasuk desain layar, tombol, ikon, gambar, teks, dan semua elemen visual lainnya berperan sebagai jembatan produk dengan pengguna. Jika interaksi pengguna berjalan baik, kebutuhan dan tujuan pengguna menggunakan produk dapat terpenuhi.

- **Meningkatkan Penjualan dan Pertumbuhan Bisnis**

  UI berfokus pada kepuasan dan kesenangan pengguna, maka UI berperan penting dalam kesuksesan bisnis Anda. UI yang baik juga akan membangun reputasi produk lebih baik

Copyright © March 2024

Pentingnya User Interface

- **Meningkatkan Kualitas Branding**

❑ Tampilan UI juga bisa menjadi ciri khas sebuah produk(branding)

❑ Desain UI secara langsung akan mencerminkan nilai dan kualitas produk

Contoh:

- website produk fashion, kuliner, dan teknologi.
- sistem operasi iOS dan Android

Copyright © March 2024

Penggunaan Elemen dalam UI

- Kontrol input seperti tombol, toogles, dan checkbox
- Sistem navigasi misalnya slider, kolom search, ikon, dan lain-lain.
- Sistem informasi seperti tooltips, notifikasi, kotak pesan, dan progress bar
- Elemen Call to Action (CTA).

Semua elemen dalam cakupan UI bisa dikategorikan dalam 4 komponen dasar meliputi:

- Tata letak
- Warna
- Tipografi
- Grafik

Copyright © March 2024

Komponen Pembentuk User Interface (UI)

- **Tata letak :** penempatan atau pengaturan posisi semua elemen grafis. UI yang baik pada dasarnya bersifat sederhana, dalam arti elemen grafis – terutama untuk navigasi dan akses fitur – harus tertata dengan baik sehingga mudah dilihat dan digunakan. Pengguna bisa dengan cepat memahami pilihan fungsi yang ada.

- **Warna :** pilihan warna memiliki pengaruh besar dalam desain antarmuka pengguna. Penggunaan warna yang berbeda untuk setiap tombol dan ikon memudahkan pengguna menemukan fitur yang dicari dan ingin digunakan. Secara umum, prinsip utama adalah menggunakan skema warna yang sesuai dengan jenis alat/aplikasi dan simbol atau logo perusahaan.

Copyright © March 2024

Komponen Pembentuk User Interface (UI)

- **Tipografi** : penggunaan jenis huruf yang tepat juga sangat penting karena elemen ini berperan dalam menentukan tingkat keterbacaan. Huruf atau teks di situs online, aplikasi, game, atau alat digital tidak hanya harus mudah dibaca tapi juga enak dilihat dan unik.

- **Grafik** : elemen visual terutama gambar dan ikon bisa menjadi poin utama. Sebuah logo perusahaan harus memberi fungsi representatif pada model bisnis atau industri yang digeluti perusahaan tersebut.

Copyright © March 2024

Karakteristik User Interface

- Jelas dan Ringkas
- Desain Responsive
- Informasi Terstruktur
- Konsisten
- Kontras Warna Yang Baik
- Intuitif

Copyright © March 2024

Karakteristik User Interface

1. Jelas dan Ringkas:

- Pengguna bisa menggunakan dan berinteraksi dengan sistem secara mudah.
- Buatlah penjelasan yang ringkas dan tidak terlalu panjang.

2. Desain Responsive

- Desain website yang responsif membuat pengunjung dapat mengakses website di berbagai perangkat seperti PC desktop dan *mobile* dengan baik.

Copyright © March 2024

Karakteristik User Interface

3. Informasi Terstruktur

- Membuat tampilan UI dengan informasi yang terstruktur bisa dilakukan dengan:
- Memilih jenis dan warna font yang senada.
- Untuk beberapa informasi yang ditonjolkan, bisa menambah ukuran font.
- Tidak memasukkan banyak elemen yang tidak terlalu penting sehingga membuat tampilan berantakan/tumpang tindih.

4. Konsisten

- konsistensi desain berupa layout, warna, dan font yang digunakan, serta fungsi-fungsi tombol, icon, maupun tabs yang ada. Contoh: Microsoft Office.

Copyright © March 2024

Karakteristik User Interface

5. Kontras Warna Yang Baik

- Gunakan kombinasi warna yang sesuai agar terlihat jelas informasi yang ingin disampaikan.
- Hindari penggunaan warna yang mirip antara background dan tulisan.

6. Intuitif

- Tidak membuat user berpikir bagaimana menggunakannya.
- Meminimalisir waktu dalam mempelajari cara menggunakan

Copyright © March 2024

Dasar-dasar UI

1 Desain Dasar

Prinsip-prinsip desain termasuk keseimbangan, tatanan, proporsi, dan kontras untuk menciptakan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami.

2 Elemen

Elemen-elemen seperti tombol, ikon, dan bidang teks memainkan peran kunci dalam penyusunan antarmuka pengguna yang efektif.

3 Pattern

Polanya membantu menciptakan pengalaman pengguna yang konsisten dan mudah dipahami di seluruh platform produk digital.

Cth:

https://ui-patterns.com/patterns

Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

Visual Hierarki

1. Ukuran dan Skala

Ilustrasi visual hierarchy

Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

Visual Hierarki

2. Warna dan Kontras
3. Tipografi
4. Ruang putih (White Space)
5. Kedekatan (Proximity)
6. Rule Of Third (Komposisi Gambar)

Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

Warna

Pemilihan warna yang tepat dapat memengaruhi suasana hati, persepsi, dan keterbacaan antarmuka pengguna

Kategori Warna

1. Warna Primer (Primary Colors)
2. Warna Sekunder (Secondary Colors)
3. Warna Tersier
4. Warna Text (Text Colors)
5. Warna Aksen (Accent Colors)
6. Warna Latar Belakang (Background Colors)
7. Warna Pilihan (Selection Colors)
8. Warna Umpan Balik (Feedback Colors)
9. Warna Tautan (Link Colors)
10. Warna Status (Status Colors)
11. Mode Gelap dan Mode Terang (Dark Mode and Light Mode Colors)

Copyright © March 2024

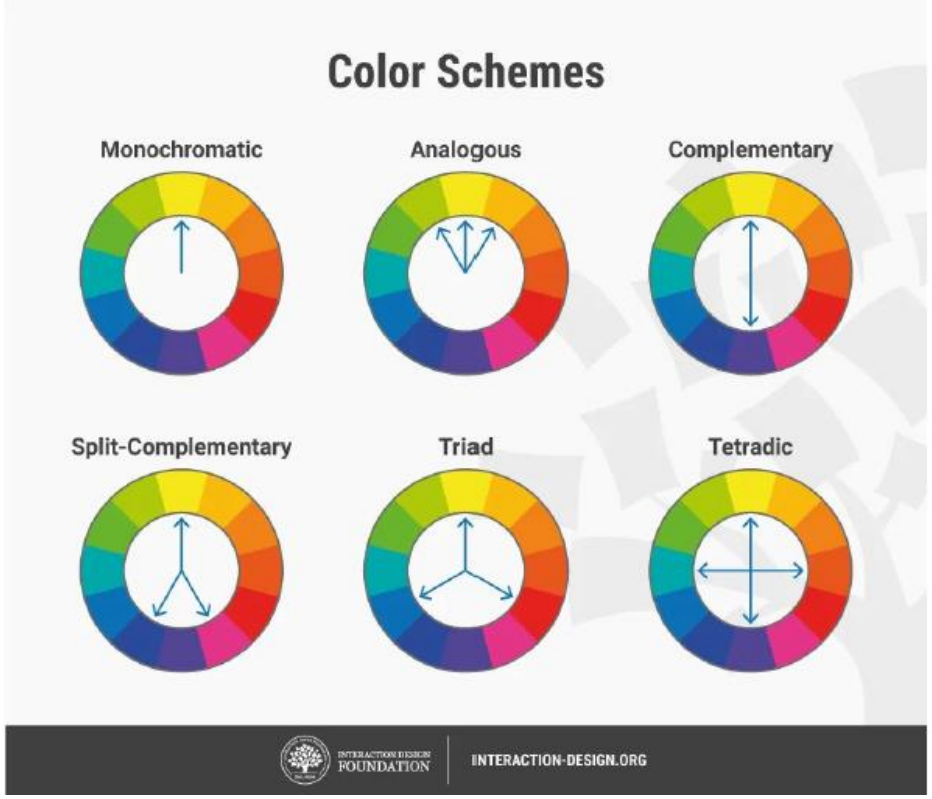
Poin Penting dalam desain UI

Color Scheme

Skema warna dibagi menjadi beberapa kategori:

1. Monokrom
2. Analog
3. Complementary
4. Triadic

https://color.adobe.com/create/color-wheel



Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

Warna Antarmuka Pengguna(UI Colors)

1. **Konsistensi**
   Warna yang dipilih konsisten di seluruh antarmuka

2. **Branding**
   Elemen kunci dalam membangun kesan merek yang konsisten dan mengingatkan pengguna tentang produk atau layanan tertentu

3. **Kontras**
   Warna kontras membantu pengguna memahami dan menavigasi antarmuka dengan lebih mudah

4. **Aksesibilitas**
   Pertimbangkan keberlanjutan antarmuka untuk semua pengguna, termasuk mereka dengan gangguan penglihatan

5. **Psikologi Warna**
   Warna dapat merangsang emosi atau memberikan kesan tertentu

Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

Warna Antarmuka Pengguna(UI Colors)

6 **Hierarki**
Gunakan warna untuk menunjukkan tingkatan dan hierarki informasi

7 **Mode Gelap dan Mode Terang**
Memberi pengguna fleksibilitas dan meningkatkan kenyamanan visual tergantung pada preferensi mereka dan kondisi pencahayaan

8 **Palet Warna**
Pilih palet warna yang harmonis dan seimbang. *Rule*: 60%(dominan)-30%(sekunder)-10%(Aksen)

9 **Feedback Visual**
Gunakan warna sebagai bentuk umpan balik visual. Cth: perubahan warna tombol saat suatu tindakan berhasil atau gagal dapat membantu pengguna memahami respons antarmuka

10 **Uji dan Iterasi**
Uji pilihan warna Anda dengan pengguna potensial dan perbarui sesuai dengan umpan balik yang diterima

Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

Typography

Pemilihan jenis huruf yang tepat, ukuran, dan penataan teks mempengaruhi kejelasan pesan dan kepuasan pengguna.

Elemen Typography

1. Font Size
2. Font Weight
3. Line Height
4. Letter Spacing
5. Line Length
6. Allignment

Copyright © March 2024

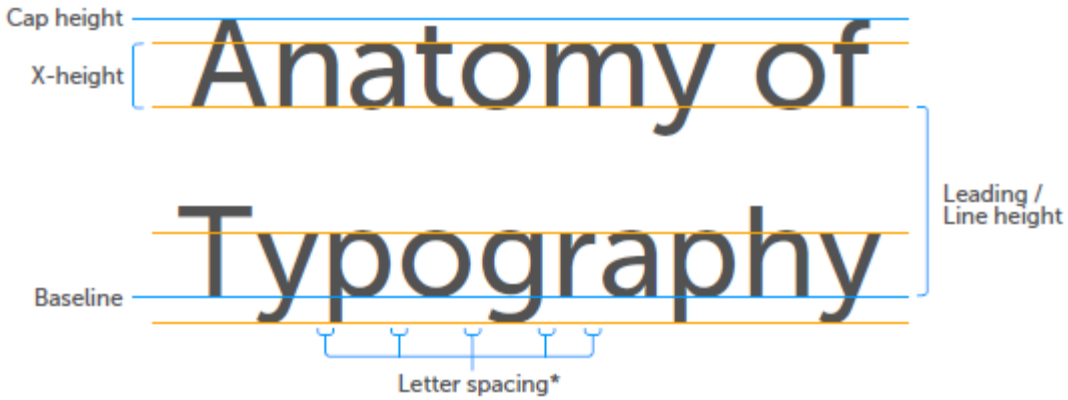
Poin Penting dalam desain UI

Font Size

Madefor Display	84PX
Madefor Display	72PX
Madefor Display	60PX
Madefor Display	48PX
Madefor Display	36PX
Madefor Display	30PX
Madefor Display	24PX
Madefor Display	18PX
Madefor Display	16PX
Madefor Display	14 PX
Madefor Display	10PX

Font Weight

Font Weight (Thin)
Font Weight (Extra Light)
Font Weight (Light)
Font Weight (Regular)
Font Weight (Medium)
Font Weight (Semibold)
Font Weight (Bold)
Font Weight (ExtraBold)
Font Weight (Black)



Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

Line Length

Misalnya, kamu ingin mengirim chat kepada teman melalui sebuah aplikasi. Langkah yang harus kamu lewati adalah menyalakan HP, lalu membuka aplikasi chat.

Misalnya, kamu ingin mengirim chat kepada teman melalui sebuah aplikasi. Langkah yang harus kamu lewati adalah menyalakan HP, lalu membuka aplikasi chat.

Misalnya, kamu ingin mengirim chat kepada teman melalui sebuah aplikasi. Langkah yang harus kamu lewati adalah menyalakan HP, lalu membuka aplikasi chat.

Allignment

Misalnya, kamu ingin mengirim chat kepada teman melalui sebuah aplikasi. Langkah yang harus kamu lewati adalah menyalakan HP, lalu membuka aplikasi chat.

Left Allignment

Misalnya, kamu ingin mengirim chat kepada teman melalui sebuah aplikasi. Langkah yang harus kamu lewati adalah menyalakan HP, lalu membuka aplikasi chat.

Right Allignment

Misalnya, kamu ingin mengirim chat kepada teman melalui sebuah aplikasi. Langkah yang harus kamu lewati adalah menyalakan HP, lalu membuka aplikasi chat.

Center Allignment

Misalnya, kamu ingin mengirim chat kepada teman melalui sebuah aplikasi. Langkah yang harus kamu lewati adalah menyalakan HP, lalu membuka aplikasi chat.

Justified

Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

Icon

Membantu pengguna memahami dan berinteraksi dengan antarmuka pengguna dengan cara yang lebih visual dan intuitif.

Berikut aspek penggunaan icon:

1. **Ketajaman dan Kejelasan**
   Harus dirancang dengan resolusi yang cukup tinggi agar terlihat baik pada berbagai perangkat
2. **Konsistensi**
   Konsistensi icon di seluruh antarmuka pengguna
3. **Makna Universal**
   Membantu pengguna memahami arti icon tanpa harus membaca teks cth: Icon Keranjang
4. **Warna dan Kontras**
   Memperkuat informasi yang disampaikan

Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

aspek penggunaan icon (lanjutan):

5 **Skalabilitas**
Harus dapat diubah ukurannya tanpa kehilangan kejelasan atau rincian

6 **Respon Interaktif**
Perubahan warna atau animasi ketika dihover oleh kursor atau ketika ditekan/klik

Copyright © March 2024

Poin Penting dalam desain UI

Ilustrasi dan Animasi

gambar visual yang diciptakan untuk melengkapi dan memperkaya desain interface.

Terdapat lima tipe utama animasi yang sering digunakan untuk membuat desain yang interaktif. Kelima tipe animasi tersebut yaitu **loading and progress, state changes, navigation, microinteractions, dan delighters**

Copyright © March 2024

Mockup

Mockup adalah rancangan yang menunjukkan contoh bagaimana penampilan dari input maupun output yang mengandung data sebenarnya.

mockup menyampaikan aspek desain visual, termasuk gambar, warna, dan tipografi.

Mockup memberikan gambaran secara detail sebelum produk dibuat.

Copyright © March 2024

Mockup

Kelebihan *mockup*:

- Mengorganisir detail dari proyek
- Menemukan *error*
- Menterjemahkan ide ke dalam bahasa yang dapat dimengerti *stakeholders*
- Menyampaikan ide kepada anggota tim
- Implementasi desain
- Perspektif *user*

Copyright © March 2024

Mockup

Hal-hal yang harus dilakukan dalam membuat Mockup:

1. Buat Mockup asli dari awal

- Dapat dilakukan dengan menggunakan kombinasi foto / gambar sendiri

2. Gunakan Smart Object untuk menerapkan desain ke template

- Smart Objects “mempertahankan konten dan sumber gambar sesuai dengan karakteristik aslinya sehingga memungkinkan melakukan pengeditan tanpa merusaknya”.

3. Gunakan Photoshop untuk mockup 3D.

Copyright © March 2024

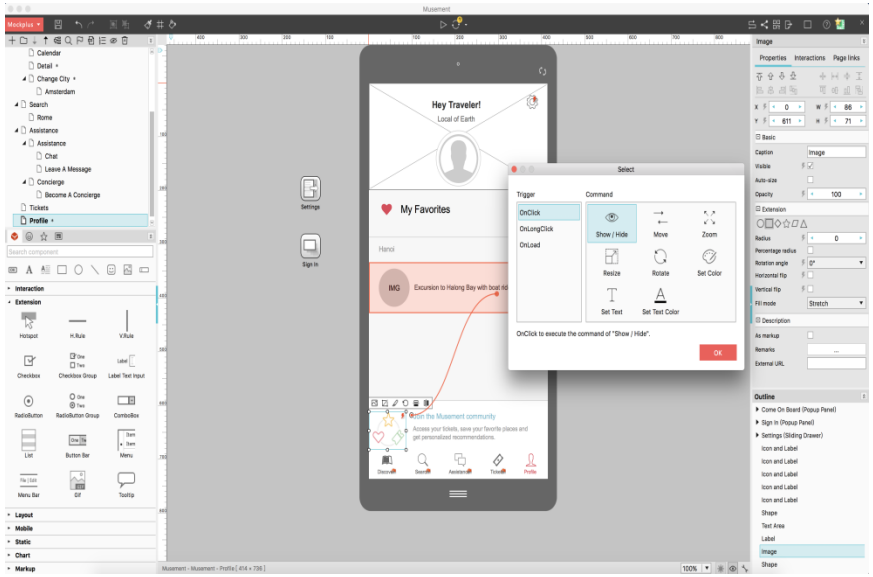
Tools Mockup

- **MOCKPLUS**

Alat seret-dan-lepas sederhana untuk membuat prototipe interaktif aplikasi desktop, seluler, dan web dengan cara yang lebih cepat.

Fitur utama:

- Prototipe interaktif
- Komponen pra-desain
- Menguji pada perangkat nyata
- Beberapa opsi ekspor

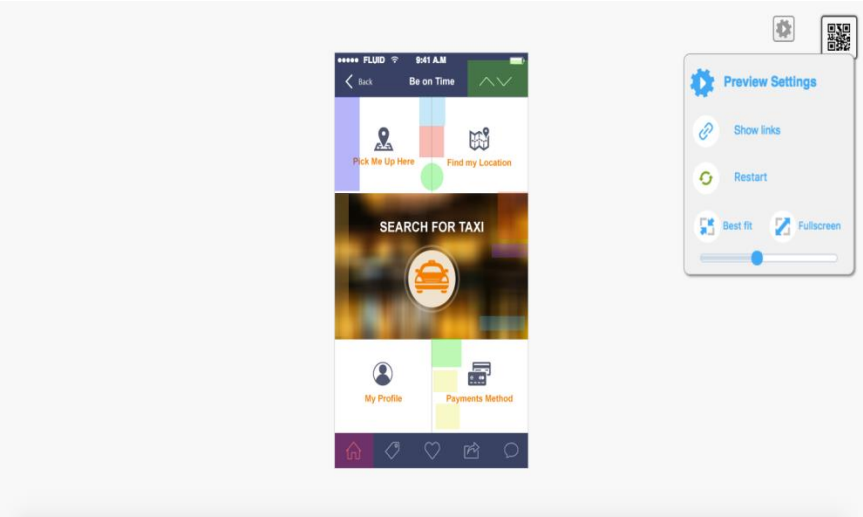


Copyright © March 2024

Tools Mockup

- **UI FLUIDA**

Fluid membantu Anda membuat prototipe web dan seluler, membuatnya mudah untuk berkomunikasi tampilan, rasa, interaktivitas, dan animasi.



Fitur utama:

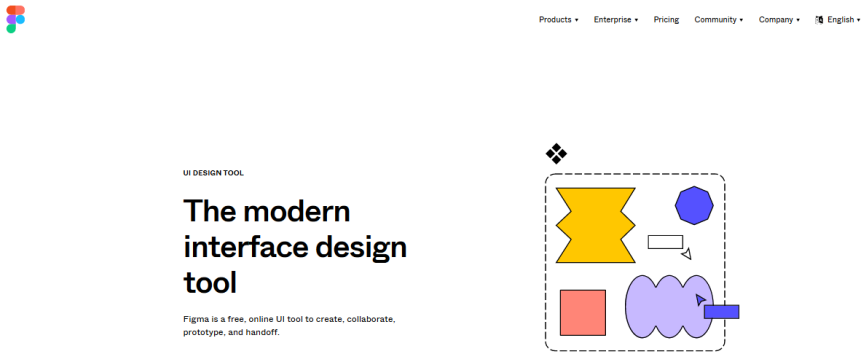
- Perpustakaan bawaan untuk Android, iOS, web, desktop.
- Tambahkan interaksi dan animasi
- Kolaborasi tim
- Proyek ekspor

Copyright © March 2024

Tools Mockup

- Pencil (*Recommendation)

- Figma (*Recommendation)



Copyright © March 2024

Tools Mockup

- BALSAMIQ
- MOCKINGBIRD
- MOCKUP BUILDER
- MAKET IPHONE (untuk aplikasi Iphone)

Copyright © March 2024

Latihan Kasus Minggu ke- 6 (Kelompok)

Buatlah program dengan menggunakan aplikasi mockup yang dikuasai.

Ketentuan: buat aplikasi yang memiliki nilai manfaat untuk masyarakat. Cth: aplikasi Gojek, Sayurbox.

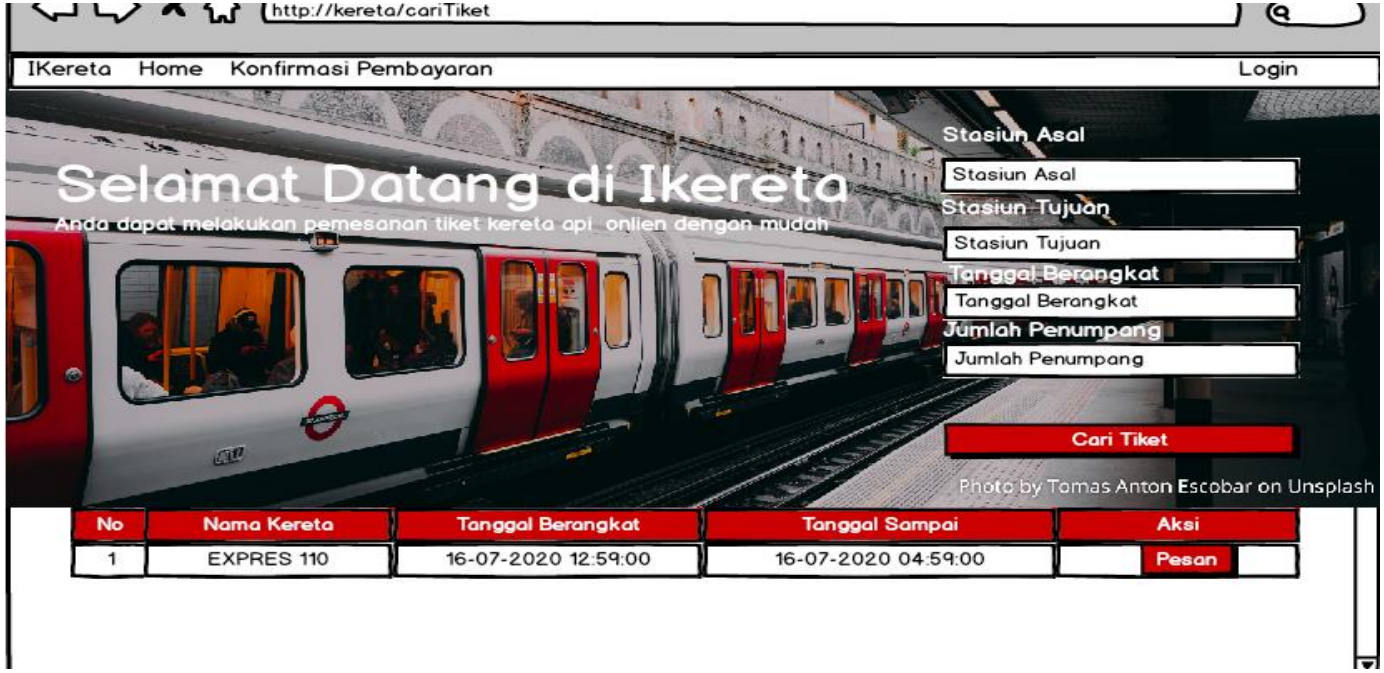
Pastikan mengikuti kaidah User Interface yang baik

Copyright © March 2024

Contoh Mockup

1. Berbasis Web

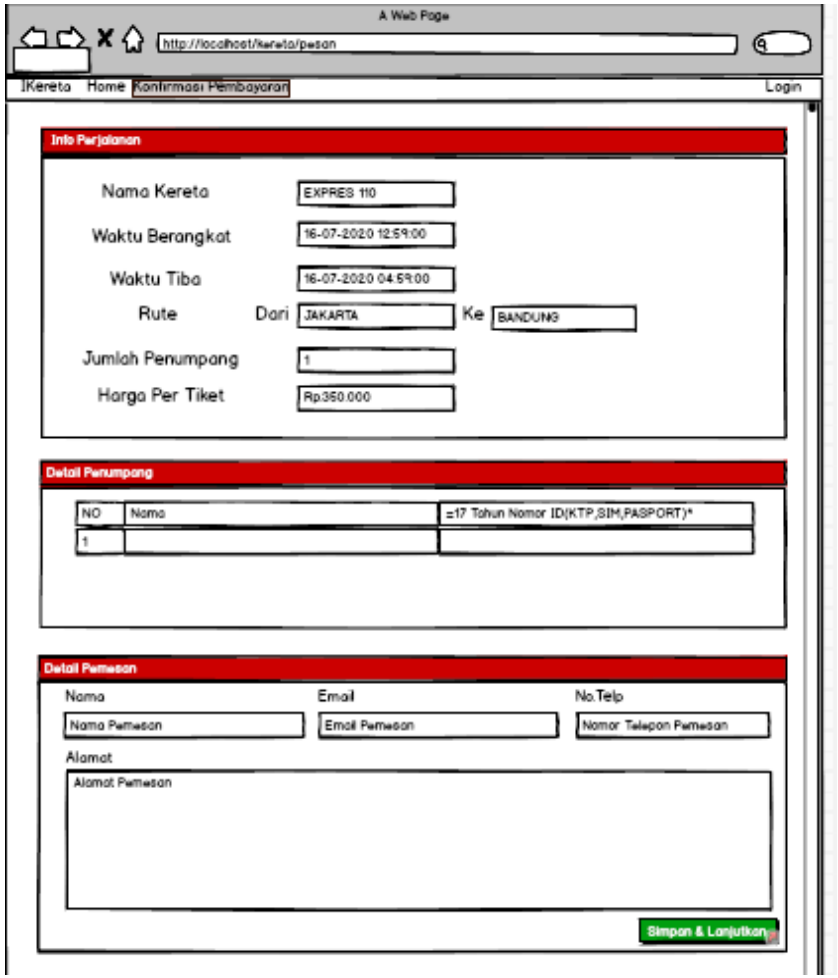
PEMESANAN TIKET KERETA



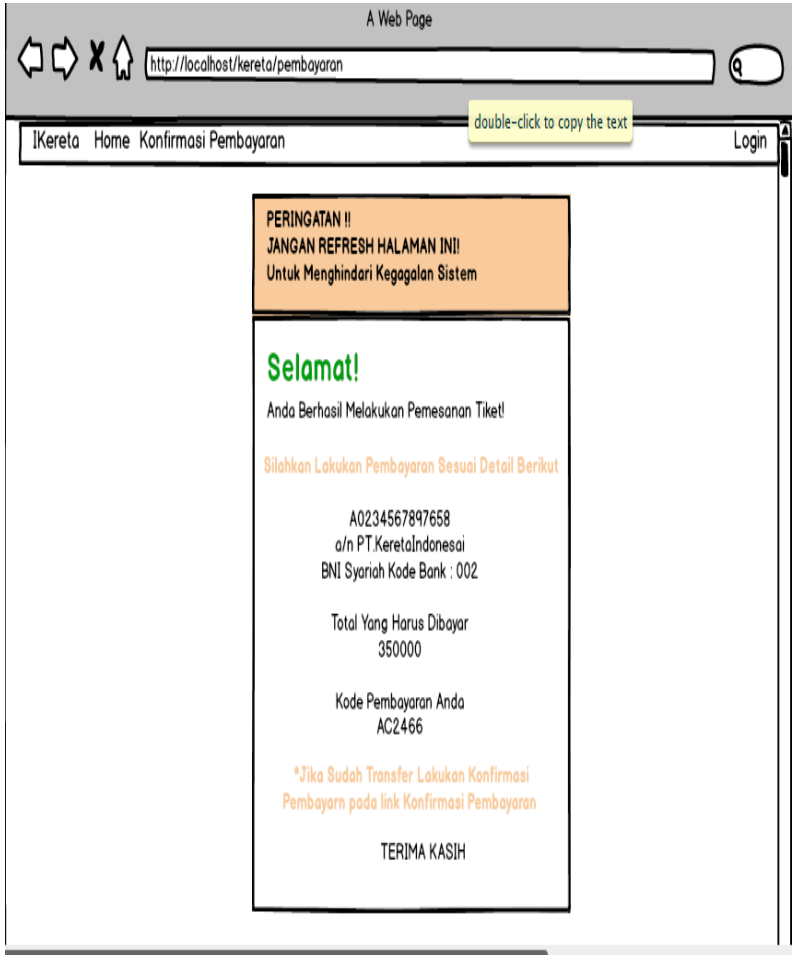
Copyright © March 2024

Contoh Mockup

KONFIRMASI PEMESANAN TIKET



KONFIRMASI PEMBAYARAN



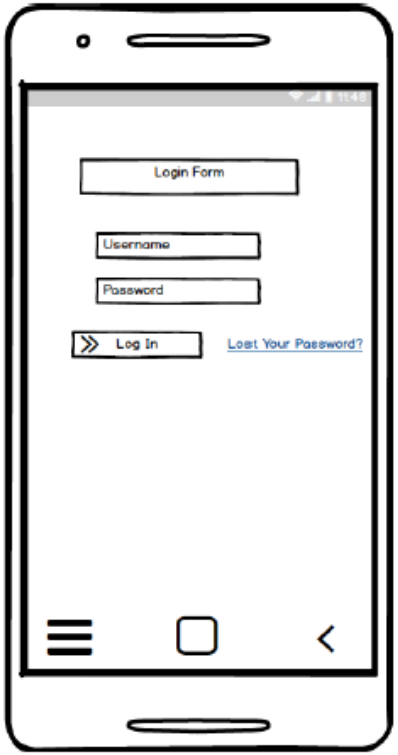
Copyright © March 2024

2. Berbasis Mobile

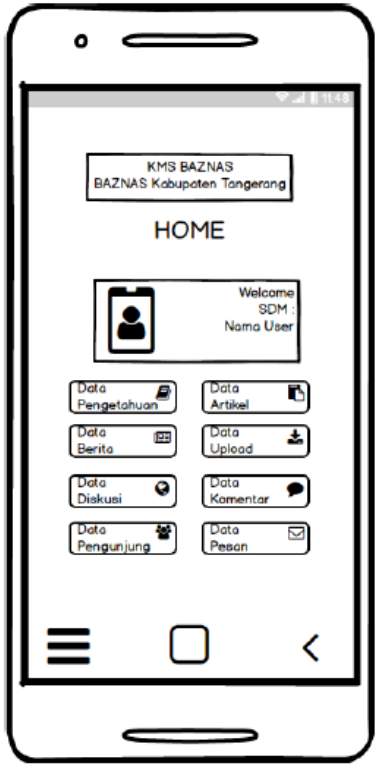
Perancangan Aplikasi Mobile Zakat dan Infaq Berbasis Android Pada Baznas Kabupaten Tangerang (Imron, 2021)

http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/1234

Halaman Login



Halaman Admin



Copyright © March 2024