



Mobile Application

Catatan Kuliah #9

Alauddin Maulana Hirzan, M. Kom

0607069401

Antarmuka Aplikasi Mobile



Antarmuka Aplikasi Mobile

Apa itu **Antarmuka Mobile**? #1

- ▶ Antarmuka pengguna seluler (UI) mengacu pada elemen visual dan interaktif dari aplikasi seluler atau situs web yang dilihat dan digunakan pengguna pada perangkat seluler mereka.
- ▶ **UI seluler** harus dirancang agar **intuitif**, **efisien**, dan **mudah** digunakan **di layar kecil**, menggunakan **gerakan sentuh** dan **gerakan** seperti **menggeser**, **mencubit**, dan **mengetuk**.



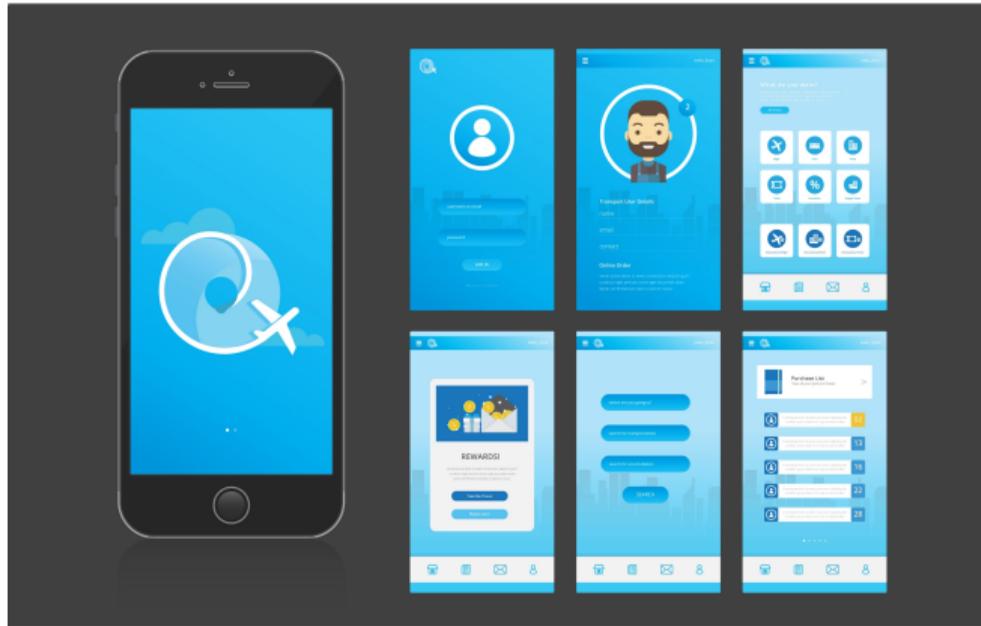
Antarmuka Aplikasi Mobile

Apa itu **Antarmuka Mobile**? #1

- ▶ Desain UI seluler yang baik harus memprioritaskan elemen-elemen terpenting dari aplikasi atau situs web, seperti fitur dan fungsi utama, dan membuatnya mudah diakses.
- ▶ Desain ini juga harus mempertimbangkan keterbatasan perangkat seluler, seperti ukuran layar yang lebih kecil dan daya pemrosesan yang lebih lambat, dan mengoptimalkan pengalaman pengguna yang sesuai.

Antarmuka Aplikasi Mobile

Ilustrasi Mobile UI





Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile

Antarmuka jenis ini memiliki elemen-elemen berupa:

1. Navigasi
2. Tata letak
3. Tipografi
4. Warna
5. Tombol dan kontrol
6. Gambar dan media



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Navigasi #1

Sistem navigasi yang jelas dan intuitif yang memungkinkan pengguna dengan mudah berpindah di antara bagian atau layar yang berbeda di dalam aplikasi atau situs web.

Dalam melakukan navigasi, terdapat beberapa komponen yang bisa digunakan untuk navigasi seperti:

- ▶ Tab bar
- ▶ Hamburger menu
- ▶ Back button
- ▶ Swipe navigation
- ▶ Floating action button (FAB)



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Navigasi #2

- ▶ Tab bar
 - ▶ Jenis navigasi ini melibatkan penempatan tab bar di bagian bawah layar, yang memungkinkan pengguna untuk beralih di antara bagian aplikasi yang berbeda. Setiap tab biasanya mewakili kategori atau fungsi yang berbeda di dalam aplikasi.
- ▶ Hamburger menu
 - ▶ Ikon menu hamburger adalah cara umum untuk mengakses menu tersembunyi yang berisi opsi navigasi tambahan. Ketika pengguna mengetuk ikon hamburger, menu geser akan muncul, menampilkan opsi tambahan untuk menavigasi aplikasi.



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Navigasi #2

- ▶ Back button
 - ▶ Tombol kembali biasanya digunakan dalam aplikasi seluler untuk memungkinkan pengguna kembali ke layar sebelumnya. Tombol kembali biasanya terletak di sudut kiri atas atau kanan atas layar.
- ▶ Swipe navigation
 - ▶ Navigasi usap memungkinkan pengguna untuk berpindah antar layar atau bagian dengan mengusap ke kiri atau ke kanan pada layar. Jenis navigasi ini umum digunakan pada aplikasi seperti pembaca berita, di mana pengguna dapat mengusap artikel yang berbeda.



Antarmuka Aplikasi Mobile

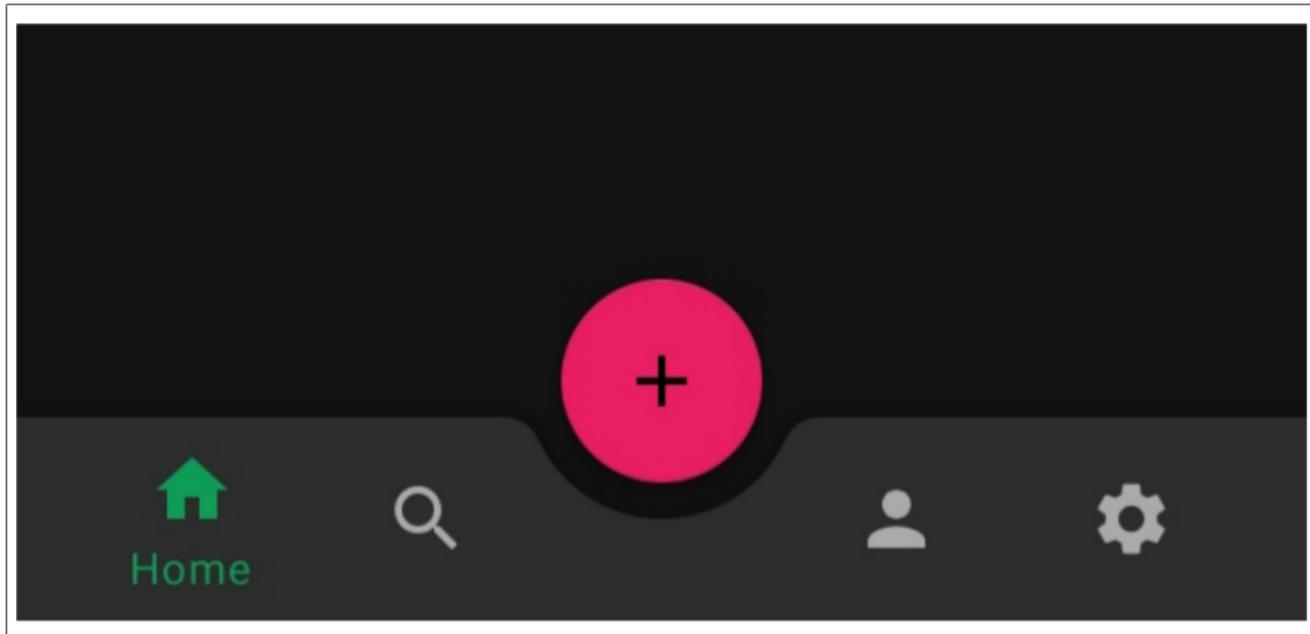
Elemen Antarmuka Mobile - Navigasi #3

- ▶ Floating action button (FAB)
 - ▶ FAB adalah tombol melingkar yang umumnya digunakan dalam desain material. Tombol ini biasanya muncul di sudut kanan bawah layar dan menyediakan akses ke tindakan atau fungsi umum dalam aplikasi.

Elemen ini sulit ditemui di perangkat lunak selain seluler.

Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Navigasi #4





Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tata Letak #1

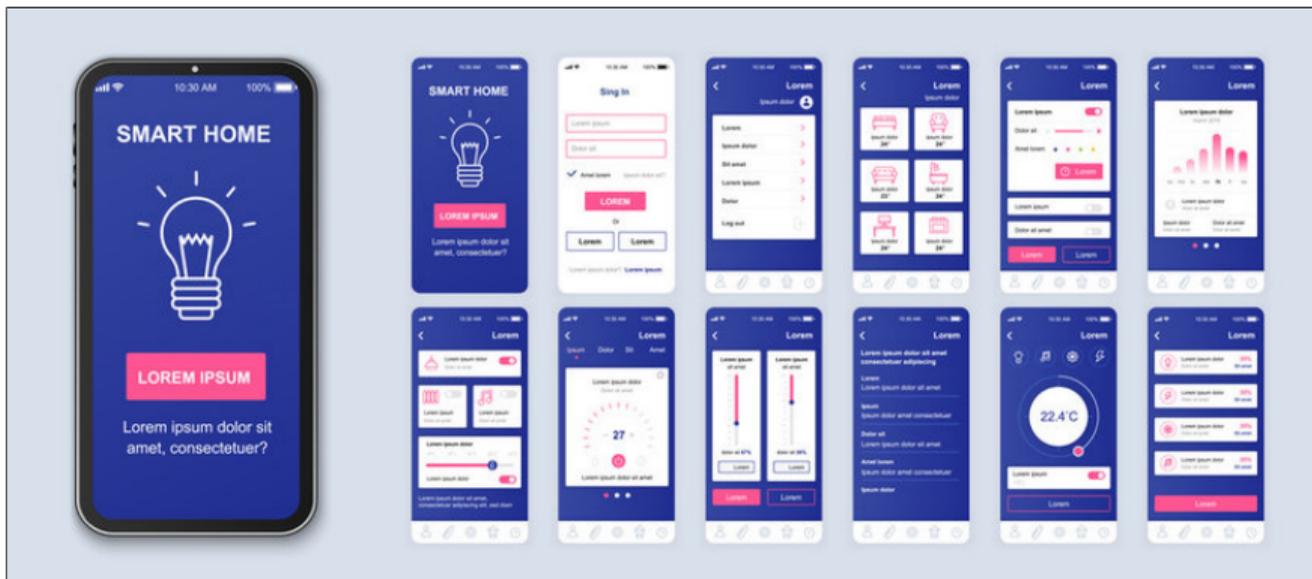
Tata letak yang tertata rapi yang menyajikan informasi dengan cara yang logis dan mudah diikuti, dengan hirarki dan pengelompokan visual yang jelas.

Elemen ini memiliki berbagai cara untuk menampilkan aplikasinya seperti:

1. Linear Layout
2. Table Layout
3. Constraint Layout
4. Absolute Layout
5. Card Layout

Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tata Letak #2





Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tipografi #1

Tipografi mengacu pada penggunaan font, tipografi, dan elemen visual lainnya untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual teks pada layar perangkat seluler. Tipografi yang efektif dapat memudahkan pengguna untuk membaca dan memahami konten aplikasi, dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Hal ini memiliki tujuan untuk mempermudah pengguna aplikasi dalam membaca aplikasi yang digunakan.



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tipografi #2

Cara yang terbaik dalam menggunakan tipografi dalam aplikasi:

1. Pilih jenis huruf yang mudah dibaca
2. Gunakan hierarki teks
3. Gunakan ukuran huruf yang sesuai
4. Gunakan spasi baris yang sesuai
5. Gunakan warna yang sesuai
6. Gunakan format teks yang sesuai



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tipografi #3

1. Pilih jenis huruf yang mudah dibaca

- ▶ Font yang dipilih harus mudah dibaca pada layar kecil. Hindari penggunaan font yang terlalu dekoratif atau rumit yang dapat menyulitkan untuk dibaca.

Informasi

Font default yang disediakan oleh Android seperti **Roboto** sudah mencukupi, namun dapat juga menggunakan Font sekelas **Noto** maupun modifikasi **Nerd** untuk lebih unik dan banyak variasi.



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tipografi #4

1. Gunakan hierarki teks

- ▶ Gunakan judul, subjudul, dan teks isi untuk membuat hirarki informasi. Hal ini memudahkan pengguna untuk memindai dan memahami konten aplikasi.

Informasi

Isi aplikasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah pengguna dalam membedakan isi konten. Jika memiliki ukuran dan bentuk yang sama, pengguna akan mengalami kesulitan dalam membedakan isi konten.



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tipografi #5

1. Gunakan ukuran huruf yang sesuai

- ▶ Gunakan ukuran huruf yang lebih besar untuk judul dan subjudul, dan ukuran huruf yang lebih kecil untuk teks isi. Hal ini membantu menciptakan hierarki visual dan memudahkan pengguna untuk membacanya.

Informasi

Ukuran font yang besar mampu membantu mereka yang memiliki rabun dekat, namun terlalu besar membuat ruang kosong untuk mengisi konten aplikasi menjadi sempit



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tipografi #6

1. Gunakan spasi baris yang sesuai

- ▶ Gunakan spasi baris yang sesuai untuk memastikan bahwa teks mudah dibaca. Spasi baris yang terlalu sedikit dapat membuat teks terasa sempit dan sulit dibaca, sedangkan spasi baris yang terlalu banyak dapat membuat teks terasa terputus-putus.

Informasi

Jarak antar teks biasanya tidak terlalu lebar/tinggi tetap juga tidak sempit. Jika terlalu lebar/tinggi, aplikasi berasa kosong. Namun jika terlalu sempit, aplikasi berkesan terlalu rapat.



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tipografi #7

1. Gunakan warna yang sesuai

- ▶ Gunakan warna yang sesuai untuk teks dan latar belakang untuk memastikan bahwa teks mudah dibaca. Hindari penggunaan warna yang terlalu terang atau terlalu gelap, karena akan menyulitkan pembacaan.

Informasi

Aplikasi yang terlalu berwarna warni tidak konsisten dan tidak menarik di warna pengguna. Penggunaan palet warna sangat direkomendasikan sebagai petunjuk pewarnaan aplikasi



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tipografi #8

1. Gunakan format teks yang sesuai

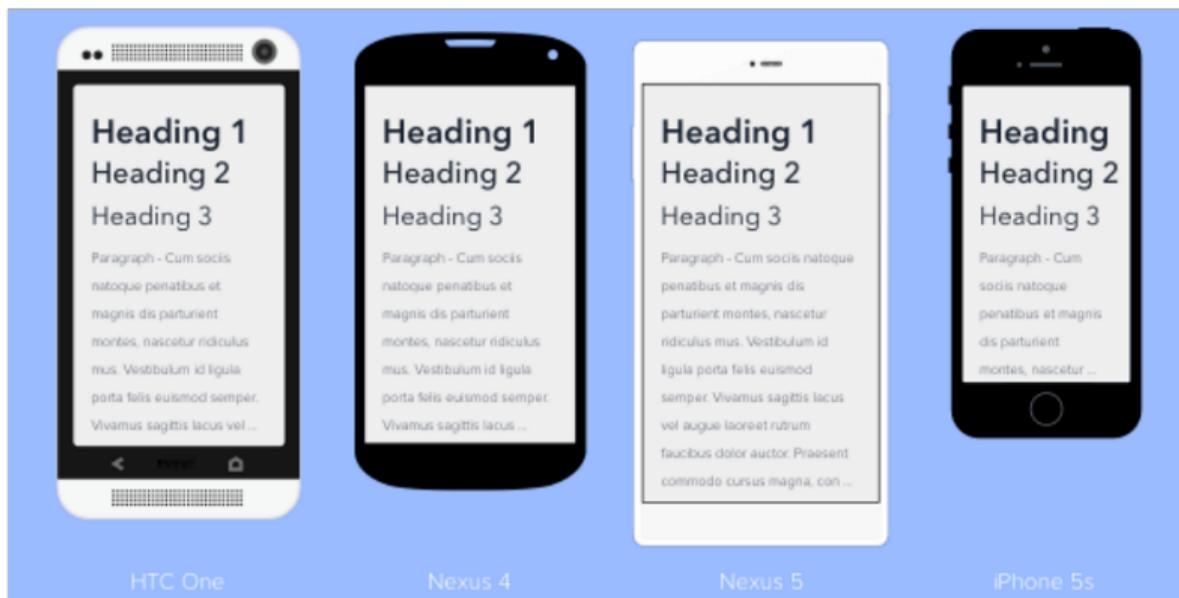
- ▶ Gunakan huruf tebal, miring, dan garis bawah untuk menyoroti informasi penting. Namun, hindari menggunakan terlalu banyak pemformatan, karena hal ini dapat membuat teks terasa berantakan dan sulit dibaca.

Informasi

Formatting tulisan dapat membantu penekanan suatu makna, sehingga membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tipografi #9





Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Warna #1

Penggunaan warna yang efektif untuk menyoroti informasi atau tindakan penting, dan untuk menciptakan tampilan dan nuansa yang menarik secara visual dan konsisten.

Warna UI seluler memainkan peran penting dalam keseluruhan pengalaman pengguna aplikasi seluler. Warna dapat digunakan untuk menyampaikan makna, menciptakan ketertarikan visual, dan memberikan umpan balik kepada pengguna.



Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Warna #2

Berikut ini adalah beberapa praktik terbaik untuk memilih dan menggunakan warna dalam desain UI seluler:

- ▶ **Gunakan palet warna terbatas:** Pilih palet warna terbatas yang terdiri dari 3-5 warna untuk memastikan tampilan dan nuansa yang konsisten di seluruh aplikasi.
- ▶ **Gunakan warna untuk menyampaikan makna:** Gunakan warna untuk menyampaikan makna dan memberikan umpan balik kepada pengguna.
- ▶ **Gunakan kontras untuk meningkatkan keterbacaan:** Gunakan kontras yang tinggi antara teks dan warna latar belakang untuk meningkatkan keterbacaan.



Antarmuka Aplikasi Mobile

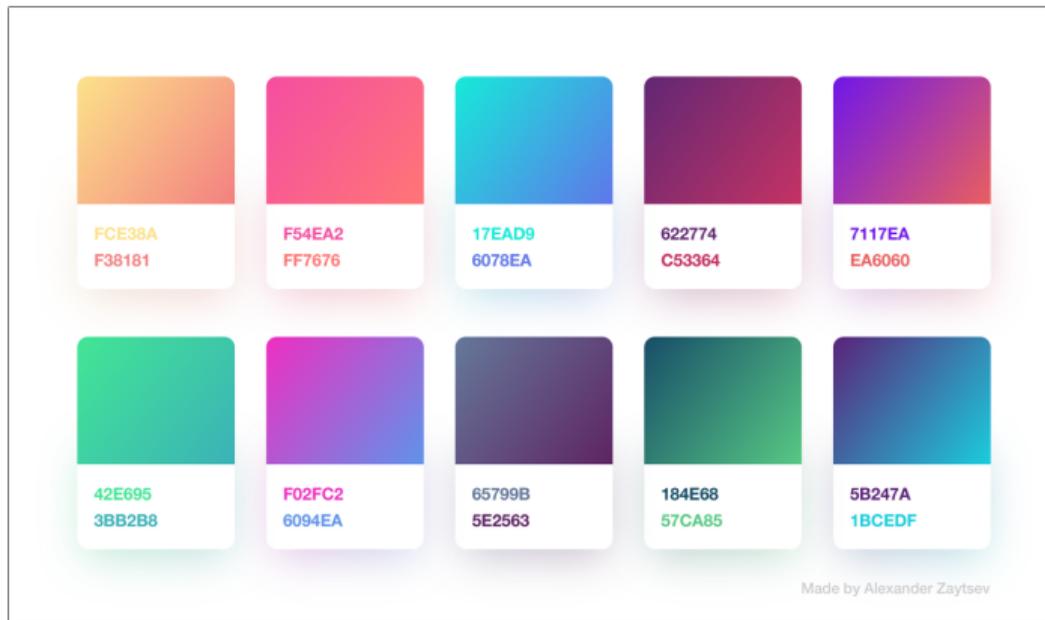
Elemen Antarmuka Mobile - Warna #3

Lanjutan:

- ▶ **Gunakan warna untuk membuat hierarki visual:** Gunakan warna untuk membuat hierarki visual dan menyoroti informasi penting
- ▶ **Pertimbangkan aksesibilitas:** Pertimbangkan aksesibilitas saat memilih warna. Pastikan warna yang digunakan dalam aplikasi terlihat dan dapat dibedakan oleh pengguna yang memiliki kekurangan penglihatan warna.
- ▶ **Uji dengan pengguna nyata:** Uji skema warna dengan pengguna nyata untuk memastikan bahwa skema tersebut memberikan pengalaman pengguna yang baik.

Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Warna #4





Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tombol dan Kontrol #1

Tombol dan kontrol yang diberi label secara jelas, yang mudah diketuk atau digeser, dan memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna.

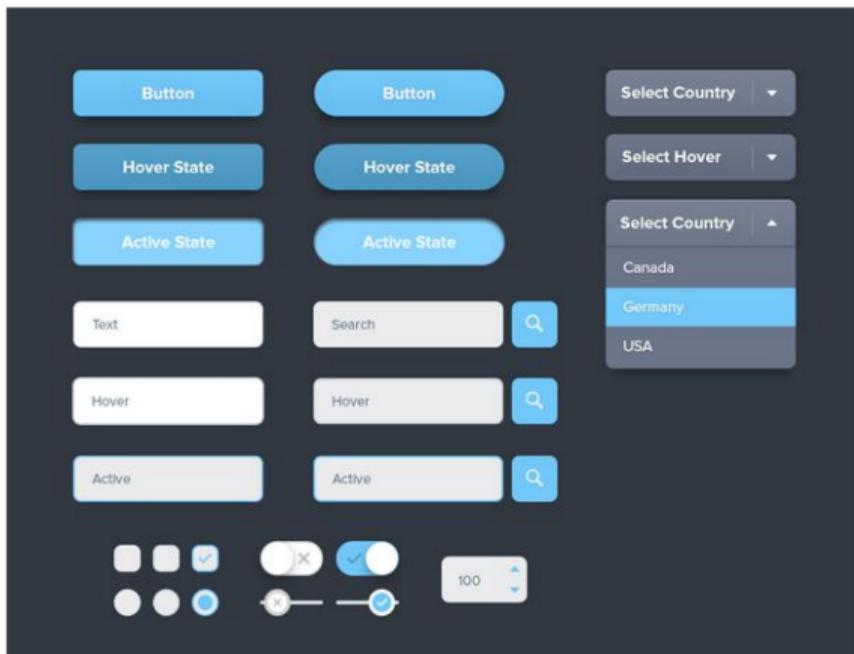
Dengan memberikan Tombol dan Kontrol, pengguna dapat memahami pengendalian sistem aplikasi.

Informasi

Banyak tombol yang dapat digunakan seperti, Tombol Biasa, Tombol Gambar, Tombol Radio, dll

Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Tombol dan Kontrol #2





Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Gambar dan Media #1

Penggunaan gambar dan media lain secara efektif untuk meningkatkan pengalaman pengguna, tetapi tanpa membebani pengguna atau menyebabkan waktu muat yang lambat.

Informasi

Gambar dan Media lainnya dapat membantu membuat aplikasi lebih menarik. Namun terlalu banyak gambar dan penataan yang buruk dapat membuat aplikasi menjadi berantakan.

Antarmuka Aplikasi Mobile

Elemen Antarmuka Mobile - Gambar dan Media #2



