

# Mobile Application

## Pertemuan 03

Alauddin Maulana Hirzan, S.Kom., M.Kom.  
NIDN. 0607069401

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang



- 1 Konsep Dasar Antarmuka Seluler
- 2 Prinsip Dasar Antarmuka Seluler
- 3 Komponen Dasar Antarmuka Seluler
- 4 Praktik Pengembangan Antarmuka Seluler

# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Mengenal Konsep Antarmuka Seluler

**Antarmuka Pengguna (UI)** dalam konteks aplikasi seluler mengacu pada tata letak grafis aplikasi, serta cara pengguna berinteraksi dengannya. Hal ini mencakup segala sesuatu yang dilihat dan berinteraksi dengan pengguna di layar perangkat seluler mereka, termasuk tombol, ikon, teks, gambar, dan elemen visual lainnya.

Antarmuka pengguna yang dirancang dengan baik pada perangkat seluler harus bertujuan untuk memberikan pengalaman yang mulus dan intuitif kepada pengguna, memungkinkan mereka menavigasi aplikasi dengan mudah dan melakukan tindakan yang diinginkan tanpa kebingungan atau frustrasi.

# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Mengenal Konsep Antarmuka Seluler

Beberapa aspek penting dari UI seluler meliputi:

- **Desain Visual:** Desain visual UI melibatkan aspek-aspek seperti skema warna, tipografi, ikonografi, dan tata letak keseluruhan.
- **Navigasi:** Navigasi dalam aplikasi seluler harus mudah, dengan jalur yang jelas bagi pengguna untuk berpindah antar layar.
- **Desain Responsif:** UI Seluler harus responsif untuk mengakomodasi berbagai ukuran dan orientasi layar.
- **Interaktivitas:** UI Seluler sering kali mengandalkan gerakan sentuh untuk berinteraksi, seperti mengetuk, menggeser, mencubit, dan menyeret.

# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Mengenal Konsep Antarmuka Seluler

- **Aksesibilitas:** Aksesibilitas sangat penting untuk memastikan bahwa semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas, dapat menggunakan aplikasi secara efektif.
- **Umpan Balik dan Keterjangkauan:** Mekanisme umpan balik, seperti animasi, keterangan alat, dan indikator kemajuan.
- **Konsistensi:** Konsistensi dalam elemen desain dan pola interaksi membantu pengguna membangun model mental tentang cara kerja aplikasi.
- **Performa:** Performa UI memainkan peran penting dalam kepuasan pengguna.

# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Pentingnya Antarmuka Seluler

Lalu buat apa antarmuka dibuat sebagus mungkin?

- **Kesan Pertama:** Antarmuka pengguna adalah hal pertama yang dilihat pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi seluler.
- **Keterlibatan Pengguna:** UI yang dirancang dengan baik mendorong keterlibatan pengguna dengan membuatnya mudah dan menyenangkan untuk berinteraksi dengan aplikasi.
- **Kegunaan:** Antarmuka yang ramah pengguna mengurangi kurva pembelajaran bagi pengguna baru dan memudahkan mereka menyelesaikan tugas secara efisien.

# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Pentingnya Antarmuka Seluler

- **Retensi dan Loyalitas:** Ketika pengguna merasa suatu aplikasi mudah digunakan dan menyenangkan untuk berinteraksi, mereka cenderung akan terus menggunakannya dari waktu ke waktu dan merekomendasikannya kepada orang lain.
- **Diferensiasi:** Elemen visual yang unik, pola interaksi inovatif, dan estetika yang khas dapat membedakan aplikasi dan menarik perhatian pengguna.
- **Citra Merek:** Desain UI mencerminkan identitas merek dan nilai-nilai aplikasi atau organisasi di baliknya.

# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Pentingnya Antarmuka Seluler

- **Aksesibilitas:** Pertimbangan aksesibilitas dalam desain UI memastikan bahwa semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas, dapat mengakses dan menggunakan aplikasi secara efektif.
- **Pengoptimalan Kinerja:** Desain UI yang efisien berkontribusi terhadap kinerja aplikasi secara keseluruhan.
- **Kemampuan beradaptasi:** Desain UI seluler harus dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran, resolusi, dan orientasi layar.

# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Pentingnya Antarmuka Seluler



# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Tujuan Antarmuka Seluler

Tujuan utama dari desain UI seluler (Antarmuka Pengguna) adalah untuk menciptakan antarmuka yang ramah pengguna, intuitif, dan menarik secara visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi seluler secara efektif dan efisien.

- **Kegunaan:** Tujuan utama desain UI seluler adalah untuk memastikan kegunaan, yang mengacu pada seberapa mudah dan intuitifnya bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas dalam aplikasi.
- **Keterlibatan Pengguna:** Melibatkan pengguna dan membuat mereka tetap tertarik pada aplikasi adalah tujuan penting lainnya dari desain UI seluler.

# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Tujuan Antarmuka Seluler

- **Aksesibilitas:** Desain UI Seluler harus memprioritaskan aksesibilitas, memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan oleh penyandang disabilitas atau keterbatasan
- **Konsistensi:** Konsistensi dalam elemen desain dan pola interaksi di seluruh aplikasi meningkatkan kegunaan dan membantu pengguna menavigasi aplikasi dengan lebih mudah.
- **Representasi Merek:** Desain UI harus mencerminkan identitas merek dan nilai-nilai aplikasi atau organisasi di baliknya.
- **Pengoptimalan Kinerja:** Mengoptimalkan kinerja UI berkontribusi pada pengalaman pengguna yang lebih lancar dan responsif.

# Apa itu Antarmuka Seluler?

## Tujuan Antarmuka Seluler

- **Kemampuan beradaptasi:** Desain UI seluler harus dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran, resolusi, dan orientasi layar untuk memberikan pengalaman yang konsisten di berbagai perangkat dan platform.
- **Umpan Balik dan Iterasi:** Umpan balik dan iterasi berkelanjutan merupakan aspek penting dari desain UI seluler.

- 1 Konsep Dasar Antarmuka Seluler
- 2 Prinsip Dasar Antarmuka Seluler**
- 3 Komponen Dasar Antarmuka Seluler
- 4 Praktik Pengembangan Antarmuka Seluler

# Prinsip Dasar Antarmuka Seluler

## Prinsip Utama

### 1 Kejelasan

- Kejelasan dalam desain UI seluler mengacu pada kejelasan informasi yang disajikan kepada pengguna dan kejelasan antarmuka itu sendiri.

### 2 Fleksibilitas

- Fleksibilitas dalam desain UI seluler mengacu pada kemampuan antarmuka untuk beradaptasi dengan kebutuhan pengguna, konteks, dan karakteristik perangkat yang berbeda.

### 3 Intuitas

- Intuitif dalam desain UI seluler mengacu pada kemudahan pengguna dalam memahami dan berinteraksi dengan antarmuka tanpa memerlukan instruksi atau panduan eksplisit.

# Prinsip Dasar Antarmuka Seluler

## Prinsip Utama - Kejelasan

### ① Konsistensi

- Konsistensi adalah prinsip dasar dalam desain UI seluler. Ini melibatkan penggunaan pola desain, elemen visual, dan perilaku interaksi yang sama di seluruh aplikasi

### ② Kesederhanaan

- Kesederhanaan adalah tentang menghilangkan kerumitan yang tidak perlu dan berfokus pada elemen penting yang berkontribusi pada pengalaman pengguna.

# Prinsip Dasar Antarmuka Seluler

## Prinsip Utama - Fleksibilitas

### ① Daya tanggap

- Daya tanggap dalam desain UI seluler mengacu pada kemampuan antarmuka untuk beradaptasi dan merespons dengan cepat interaksi pengguna dan perubahan kondisi perangkat.

### ② Kemampuan beradaptasi

- Kemampuan beradaptasi berkaitan erat dengan daya tanggap dan melibatkan perancangan antarmuka yang dapat beradaptasi dengan konteks dan skenario penggunaan yang berbeda.

# Prinsip Dasar Antarmuka Seluler

## Prinsip Utama - Intuitas

### ① Desain Berpusat pada Pengguna

- Intuitif dalam desain UI seluler terkait erat dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, yang memprioritaskan pemahaman dan pemenuhan kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna target.

### ② Prediktabilitas

- Prediktabilitas dalam desain UI seluler mengacu pada konsistensi dan keandalan perilaku antarmuka, yang memungkinkan pengguna mengantisipasi hasil tindakan mereka dan membuat keputusan yang tepat.

- 1 Konsep Dasar Antarmuka Seluler
- 2 Prinsip Dasar Antarmuka Seluler
- 3 Komponen Dasar Antarmuka Seluler**
- 4 Praktik Pengembangan Antarmuka Seluler

# Komponen Dasar Antarmuka Seluler

## Antarmuka Seluler Terdiri Dari

### 1 Elemen Visual

- Komponen penting yang terdiri bentuk visual dari aplikasi.

### 2 Elemen Interaktif

- Komponen penting yang memberikan interaktif dari aplikasi

### 3 Elemen Umpan Balik

- Komponen respon dari aplikasi ketika berhasil, gagal, atau melakukan sesuatu.

# Komponen Dasar Antarmuka Seluler

## Elemen Visual

### ① Tata Letak

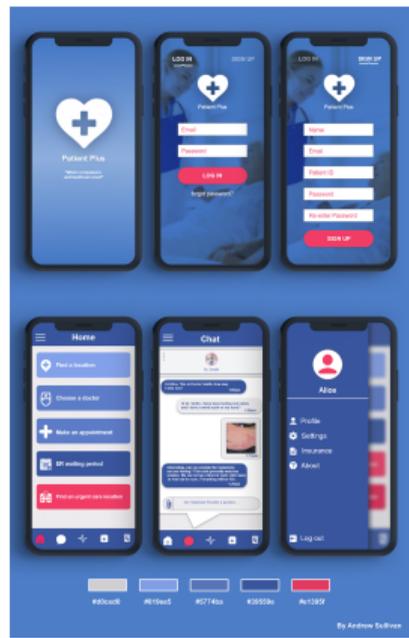
- Tata letak mengacu pada susunan elemen visual dalam antarmuka, termasuk tombol, teks, gambar, dan konten lainnya.

### ② Tipografi

- Tipografi melibatkan pemilihan dan penataan font untuk meningkatkan keterbacaan dan menyampaikan hierarki dan penekanan dalam antarmuka.

# Elemen Visual

## Elemen Visual



# Komponen Dasar Antarmuka Seluler

## Elemen Visual

### ① Skema Warna

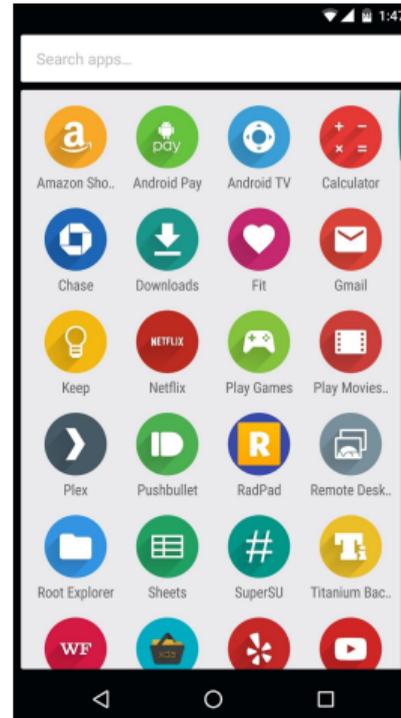
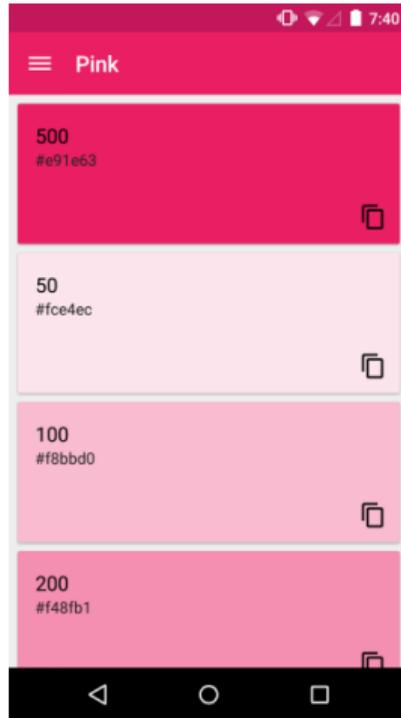
- Skema warna memainkan peran penting dalam mengatur suasana hati, nada, dan hierarki visual antarmuka.

### ② Ikon dan Gambar

- Ikon dan gambar adalah elemen visual yang digunakan untuk mewakili konsep, tindakan, atau konten dalam antarmuka.

# Elemen Visual

## Elemen Visual



# Komponen Dasar Antarmuka Seluler

## Elemen Interaktif

### 1 Tombol

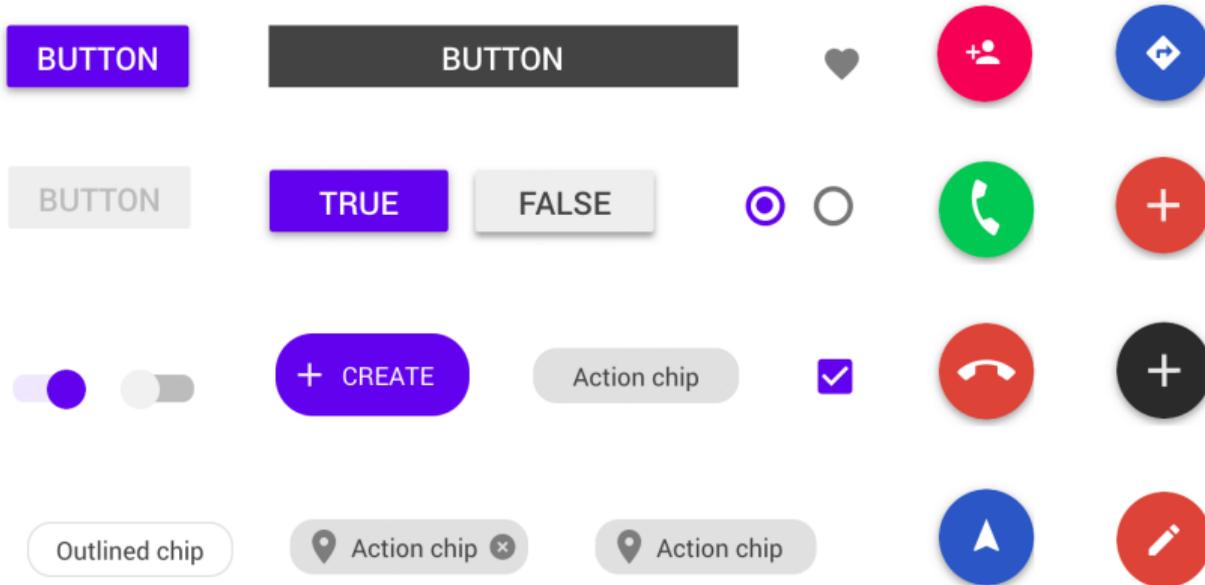
- Tombol adalah elemen interaktif yang dapat diketuk atau diklik pengguna untuk memicu tindakan atau menavigasi ke berbagai bagian antarmuka.

### 2 Bidang Teks

- Bidang teks memungkinkan pengguna memasukkan teks atau data numerik ke antarmuka, seperti memasukkan nama pengguna, kata sandi, atau permintaan pencarian.

# Elemen Interaktif

## Elemen Interaktif



# Komponen Dasar Antarmuka Seluler

## Elemen Interaktif

### 1 Gestur

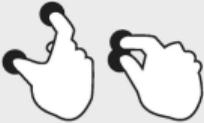
- Gestur adalah interaksi berbasis sentuhan yang dilakukan pengguna di layar untuk bernavigasi, memanipulasi konten, atau memicu tindakan dalam antarmuka.

### 2 Bilah Navigasi

- Bilah navigasi memberi pengguna akses ke opsi navigasi utama dan membantu mereka berpindah di antara berbagai bagian atau layar aplikasi.

# Elemen Interaktif

## Elemen Interaktif

<p><b>Tap</b> Briefly touch surface with fingertip.</p>  <p>CORE GESTURES</p>	<p><b>Double Tap</b> Rapidly touch surface twice with fingertip.</p>  <p>CORE GESTURES</p>	<p><b>Drag</b> Move fingertip over surface without losing contact.</p>  <p>CORE GESTURES</p>	<p><b>Flick</b> Quickly brush surface with fingertip.</p>  <p>CORE GESTURES</p>
<p><b>Pinch</b> Touch surface with two fingers and bring them closer together.</p>  <p>CORE GESTURES</p>	<p><b>Spread</b> Touch surface with two fingers and move them apart.</p>  <p>CORE GESTURES</p>	<p><b>Press</b> Touch surface for extended period of time.</p>  <p>CORE GESTURES</p>	<p><b>Press+ Tap</b> Press surface with one finger and briefly touch surface with second finger.</p>  <p>CORE GESTURES</p>

# Komponen Dasar Antarmuka Seluler

## Elemen Umpan Balik

### 1 Toast/Peringatan

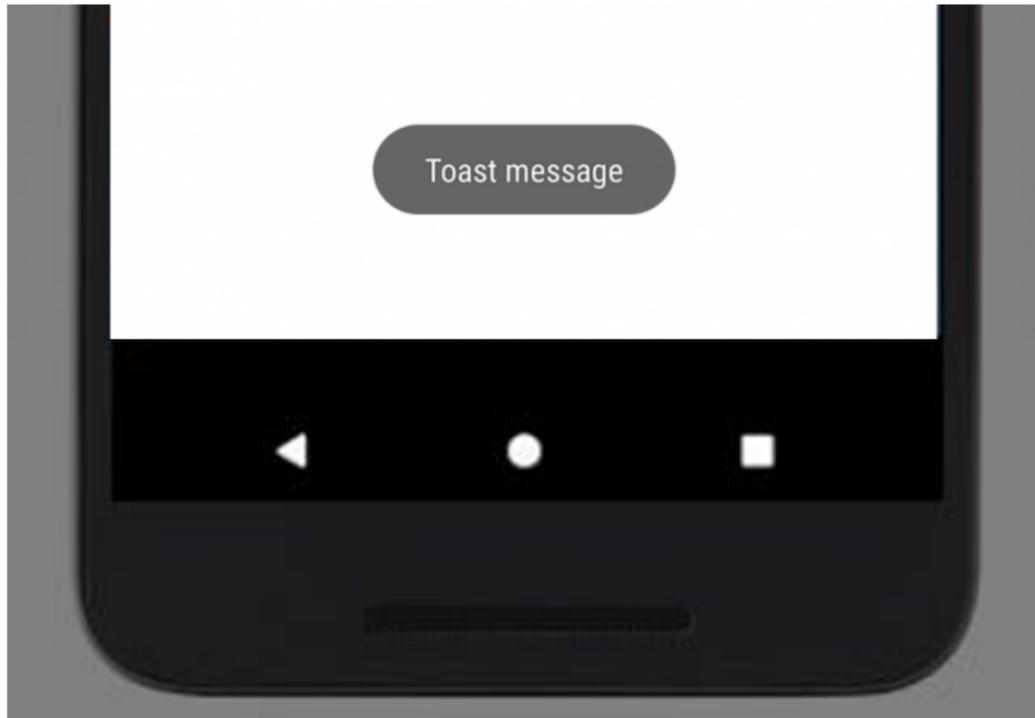
- Toast atau peringatan adalah pesan sementara yang muncul di layar untuk memberikan umpan balik kepada pengguna tentang tindakan atau peristiwa tertentu.

### 2 Indikator Kemajuan

- Indikator kemajuan adalah elemen visual yang mengkomunikasikan status atau kemajuan tugas atau proses yang sedang berlangsung dalam antarmuka

# Elemen Interaktif

## Elemen Umpan Balik



- 1 Konsep Dasar Antarmuka Seluler
- 2 Prinsip Dasar Antarmuka Seluler
- 3 Komponen Dasar Antarmuka Seluler
- 4 Praktik Pengembangan Antarmuka Seluler**

# Praktik Pengembangan Antarmuka Seluler

## Praktik Pengembangan

- 1 Memahami Kebutuhan Pengguna
- 2 Menjaga Konsistensi
- 3 Memprioritaskan Konten
- 4 Mengoptimalkan Kinerja
- 5 Uji dan Ulangi

*Terima Kasih*