

# Mobile UI/UX Requirement Specification Document



**Judul Aplikasi :**

	Ketua	Anggota 1
NIM :		
Nama :		

**Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang**

## 1. Pendahuluan (Berkaitan dengan Dokumen Ini, Bukan Aplikasi)

1. **Tujuan Dokumen:** Nyatakan dengan jelas tujuan dokumen, yaitu untuk menguraikan persyaratan dan ekspektasi untuk proyek UI/UX seluler.

Contoh: Dokumen ini memiliki tujuan untuk ...

2. **Lingkup Proyek:** Tentukan batasan proyek, termasuk fungsionalitas apa saja yang akan disertakan dan tidak disertakan.

Contoh: Dokumen ini menjelaskan lingkup dari aplikasi berupa: Fitur A, dan Fitur B

3. **Audiens:** Tentukan siapa yang akan membaca dokumen, seperti pemangku kepentingan, pengembang, desainer, dll.

Contoh: Dokumen ini ditujukan untuk (Desainer, Programmer, atau lainnya)

## 2. Gambaran Umum Proyek (Berkaitan dengan Aplikasi)

1. **Deskripsi Aplikasi Seluler:** Berikan gambaran singkat tentang aplikasi seluler, tujuan penggunaan, dan manfaatnya.

2. **Sasaran dan Tujuan:** Jelaskan tujuan dan sasaran aplikasi secara lebih rinci.

3. **Target Audiens:** Jelaskan pengguna utama aplikasi seluler dan karakteristik mereka.

## 3. Persyaratan Pengguna

1. **Persona Pengguna:** Jelaskan elemen demografi (umur, jenis kelamin, pekerjaan, tingkat pendidikan, dan lain-lain) dari pengguna.

2. **Cerita Pengguna:** Narasi yang menggambarkan interaksi antara pengguna dan aplikasi. Apakah dia seorang pengguna umum atau pengguna administrator?

3. **Kasus Penggunaan:** Menggambarkan interaksi atau skenario spesifik antara pengguna dan sistem. Kapan aplikasi ini digunakan? Dalam kondisi apa aplikasi digunakan (Transaksi, Jual Beli)?

## 4. Persyaratan Desain

1. **Tema Antarmuka :** Jelaskan tema antarmuka yang digunakan, seperti Material, Cupertino, Flat. Aplikasi Android menggunakan Material

2. **Tema Warna :** Jelaskan tema dari warna yang akan diimplementasikan. Contoh: Tema Hangat didominasi warna oranye, kuning, coklat maupun merah

3. **Warna Dasar Antarmuka :** Jelaskan warna-warna dasar yang digunakan dalam aplikasi. Contoh : Bi-Color untuk dua warna, dan Tri-Color untuk Tiga Warna. Gunakan *Tool Color Palette* daring untuk mencari warna yang sesuai dengan Tema Warna.

## 5. Desain Antarmuka Pengguna

1. **Gambar rangka (wireframe):** Representasi visual dari tata letak dan struktur antarmuka pengguna. Masukkan gambar Wireframe di bagian ini

2. **Purwarupa:** Desain dengan ketelitian tinggi yang menunjukkan tampilan visual antarmuka pengguna. Masukkan tampilan desain (Bukan hasil dari **Thunkable**)

## 6. Desain Pengalaman Pengguna

1. **Desain Navigasi:** Berikan diagram alur untuk navigasi masing-masing halaman

## 7. Pertimbangan Platform dan Perangkat

1. **Platform yang Didukung:** Tentukan platform seluler mana (iOS, Android) yang akan didukung oleh aplikasi.
2. **Kompatibilitas Perangkat:** Tentukan perangkat mana (smartphone, tablet) yang akan kompatibel dengan aplikasi.
3. **Resolusi Layar:** Menentukan resolusi layar dan rasio aspek yang didukung.