

MI3482 Desain Interaksi Pengguna

Konsep Desain Interaksi



Monterico Adrian, M.T.

monte@bionus.co.id

Semester Ganjil 2013/2014

Hanya dipergunakan untuk kepentingan pengajaran di lingkungan Politeknik Telkom

Silabus

- **Kajian 1: Konsep Desain Interaksi**
 - Konsep Umum Desain Interaksi
 - Proses Desain Interaksi
- **Kajian 2: Interaksi Pengguna**
 - Kebutuhan (Needs) Pengguna
 - Requirement Pengguna
- **Kajian 3: Aktivitas Desain Interaksi**
 - Prototipe
 - Tugas Besar Desain Interaksi

Aturan Perkuliahan

Indikator Kajian 1

- Kompetensi Dasar:
 - Mampu menyebutkan konsep-konsep umum desain interaksi pengguna
 - Mampu menyebutkan proses desain interaksi

Indikator Kajian 1

- Kompetensi Menengah:
 - Mampu menjelaskan konsep-konsep umum desain interaksi pengguna
 - Mampu menjelaskan proses desain interaksi dan user-centered

Indikator Kajian 1

■ Kompetensi Mahir:

- Mampu memberikan contoh konsep-konsep umum desain interaksi pengguna
- Mampu memberikan contoh proses desain interaksi dan user-centered

Desain Interaksi

- Mendesain produk yang interaktif untuk memudahkan pengguna berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari dan pekerjaan (Sharp, Rogers and Preece, 2007)
- Desain ruang komunikasi dan interaksi manusia (Winograd, 1997)

Tujuan Desain Interaksi

- Mengembangkan produk yang *usable*
 - *Usability* artinya mudah, efektif, dan menyenangkan untuk digunakan
 - Melibatkan user dalam proses desain

Karakteristik Inti Desain Interaksi

- Pengguna harus dilibatkan selama pengembangan proyek
- Kegunaan spesifik dan tujuan *user* harus diidentifikasi, terdokumentasi dengan jelas, dan disetujui pada awal proyek
- Iterasi diperlukan dalam aktivitas inti

Profesional Desain Interaksi

- **interaction designers** –terlibat dalam desain seluruh aspek interaktif sebuah produk
- **usability engineers** - fokus pada evaluasi produk, menggunakan metode dan prinsip-prinsip usability
- **web designers** - mengembangkan dan membuat desain visual sebuah website, seperti layout
- **information architects** - menghasilkan ide-ide untuk merencanakan dan membangun produk interaktif
- **user experience designers (UX)** - selain melakukan tugas-tugas yang disebutkan di atas juga melakukan studi lapangan untuk memberitahukan desain produk

Apa yang Didesain?

- Hal-hal yang perlu dipertimbangkan:
 - Siapa yang menggunakan
 - Dengan aktivitas apa dilakukan
 - Dimana tempat interaksi berlangsung

- Perlu mengoptimasi interaksi yang dilakukan user dengan produk
 - Sehingga interaksi tersebut memenuhi aktivitas dan kebutuhan user

Mengapa Sampai Sejauh Ini?

■ Membantu perancang:

- Mengerti bagaimana mendesain produk interaktif yang sesuai dengan apa yang orang inginkan, perlukan dan mungkin harapkan
- Memahami bahwa satu ukuran tidak akan muat untuk semua
Contohnya, remaja sangat berbeda dari orang dewasa
- Identifikasi asumsi mereka yang salah mengenai kelompok pengguna tertentu
Contohnya, tidak semua orang tua memerlukan atau menginginkan huruf yang besar
- Menyadari kepekaan orang dan kemampuan mereka

Desain yang Buruk

- Apa yang aneh pada gambar berikut?



- Tombol tape lebih dekat ke CD sedangkan tombol CD lebih dekat ke tape

Desain yang Buruk



- Mengapa vending machine ini buruk desain-nya?
 - Harus menekan tombol untuk mengaktifkan reader
 - Biasanya memasukkan uang dulu sebelum memilih
 - Berbeda dengan konvensi yang telah dikenal

Desain yang Baik dan Buruk



- Apa yang salah pada remote Apex?
- Mengapa remote Tivo memiliki desain yang jauh lebih baik?
 - Berbentuk kacang sehingga pas di tangan
 - Layout yang logis dan berwarna, tombol-tombol yang berbeda
 - Mudah untuk menemukan tombol

Rangkuman

- Desain interaksi terkait dengan merancang produk untuk mendukung cara orang berkomunikasi dan berinteraksi dalam pekerjaan kehidupan sehari-hari mereka.
- Desain interaksi memerlukan pertimbangan pada sejumlah faktor yang saling bergantung satu sama lain, termasuk konteks penggunaan, jenis aktivitas, perbedaan budaya, dan kelompok pengguna.

Referensi

Sharp, Roger & Preece, *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 2nd edition, John Wiley & Sons, Ltd