

# MI3482 Desain Interaksi Pengguna Proses Desain Interaksi



**Monterico Adrian, M.T.**

[monte@bionus.co.id](mailto:monte@bionus.co.id)

**Semester Ganjil 2013/2014**

Hanya dipergunakan untuk kepentingan pengajaran di lingkungan Politeknik Telkom

# 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

# Aktivitas Dasar Desain Interaksi

- Mengidentifikasi kebutuhan dan mengumpulkan *requirement*
- Mengembangkan desain alternatif
- Membangun versi interaktif dari desain
- Mengevaluasi desain

# Isu-isu Praktis

- Bagaimana mendapatkan pilihan desain?
- Bagaimana memilih diantara pilihan desain?

# Mencari Alternatif Desain

- Manusia cenderung puas dengan solusi yang dimiliki
- Mempertimbangkan alternatif solusi perlu kreativitas
- Desainer perlu berlatih untuk mempertimbangkan alternatif, pelaku software secara umum tidak
- Cara mendapatkan alternatif desain:
  - 'bakat dan kreativitas': penelitian dan perpaduan
  - Mencari inspirasi: mengamati produk yang serupa atau produk yang jauh berbeda

# Memilih Alternatif Desain

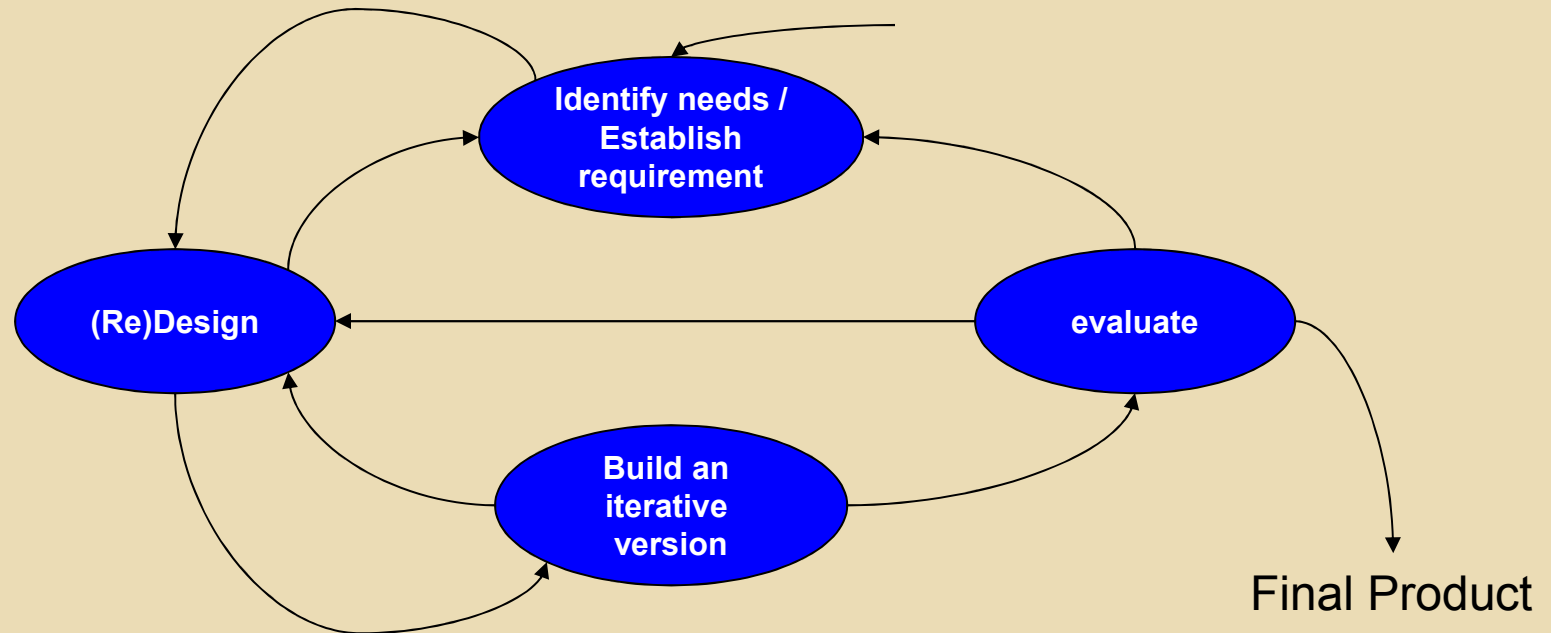
- Evaluasi oleh user (misal, prototipe)
- Fisibilitas teknis: beberapa tidak mungkin dilakukan
- Batas kualitas: tujuan menghasilkan kriteria yang ditentukan pada awal dan diperiksa secara berkala
  - Keamanan
  - Kegunaan
  - Efektivitas
  - Efisiensi



# Contoh Alternatif Desain dengan Prototipe



# Model Desain Interaksi



Memberikan contoh pendekatan desain yang berpusat pada user (*user-centered*)

# Rangkuman

- Empat aktivitas dasar proses desain:
  - Mengidentifikasi kebutuhan dan mengumpulkan *requirement*
  - Mendesain solusi potensial (dan desain ulang)
  - Memilih pilihan desain (dan evaluasi)
  - Membangun artifak

# Referensi

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