

# MI3482 Desain Interaksi Pengguna Desain Prototipe



**Monterico Adrian, M.T.**  
monte@bionus.co.id

**Semester Ganjil 2013/2014**

Hanya dipergunakan untuk kepentingan pengajaran di lingkungan Politeknik Telkom

# Indikator Kajian 3

- Kompetensi Dasar:
  - Mampu menyebutkan konsep dasar prototipe
  - Mampu menyebutkan jenis storyboard

# Indikator Kajian 3

- Kompetensi Menengah:
  - Mampu menjelaskan konsep dasar prototipe
  - Mampu menjelaskan storyboard dan jenisnya

# Indikator Kajian 3

- Kompetensi Mahir:
  - Mampu membuat prototipe
  - Mampu membuat storyboard

# Apa itu Prototipe?

- Dalam desain, prototipe adalah model dalam skala kecil:
  - Miniatur mobil
  - Miniatur bangunan atau kota,
  - Tampilan layar perangkat lunak, dll

# Apa itu Prototype?

- Pada desain interaksi, prototipe dapat berupa
  - Sederetan sketsa layar
  - *Storyboard*, i.e. gambar seperti kartun
  - *Powerpoint slide show*
  - Video yang mensimulasikan penggunaan sistem
  - *Cardboard mock-up*
  - Perangkat lunak dengan fungsi yang terbatas

# Mengapa perlu Prototipe?

- Evaluasi dan umpan balik adalah inti dari desain interaksi
- *Stakeholder* dapat melihat, memegang, dan berinteraksi dengan prototipe lebih mudah
- Sarana berkomunikasi dengan anggota tim
- Menguji ide-ide
- Mendorong refleksi
- Menjawab pertanyaan dan membantu perancang dalam memilih alternatif desain

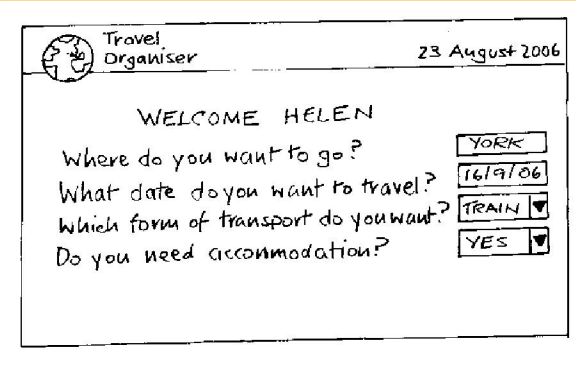
# Apa yang dibuat Prototipe-nya?

- Isu-isu teknis
- Aliran Kerja (*work flow*), rancangan tugas
- Layout layar dan tampilan informasi
- Hal-hal yang kritis, kontroversial, dan sulit



# Prototipe berbasis Kartu

- Terdiri kartu indeks (3 X 5 inches)
- Setiap kartu merepresentasikan satu tampilan layar
- Sering dipakai untuk pengembangan situs web



Travel  
Organiser

23 August 2006

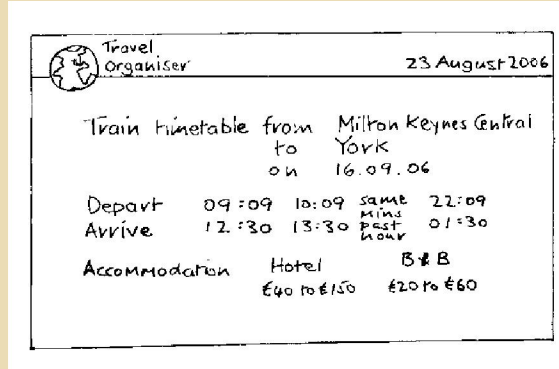
WELCOME HELEN

Where do you want to go? YORK

What date do you want to travel? 16/9/06

Which form of transport do you want? TRAIN

Do you need accommodation? YES



Travel  
Organiser

23 August 2006

Train timetable from Milton Keynes Central  
to York  
on 16.09.06

Depart	09:09	10:09	same	22:09
Arrive	12:30	13:30	mins past hour	01:30

Accommodation    Hotel    B & B  
                         £40 to £150    £20 to £60

# Kompromi pada *Prototyping*

- Pembuatan prototipe perlu kompromi
- Pada prototipe berbasis software, kecepatan respon rendah, *icon* masih *sketchy*, dan fungsionalitasnya terbatas
- Ada dua jenis kompromi
  - *horizontal*: menyediakan fungsi yang banyak tetapi tidak detail
  - *vertical*: memberikan detail banyak tetapi jumlah fungsi yang disediakan terbatas

# Pembuatan Sistem

- Menggunakan prototipe (atau belajar dari prototipe) untuk membuat sistem yang lengkap
- Kualitas harus diperhatikan: *usability, reliability, robustness, maintainability, integrity, portability, efficiency*, dll.
- Rekayasa produk dapat dilakukan dengan cara
  - *Evolutionary prototyping*
  - *Throw-away prototyping*

# Rangkuman

- Berbagai jenis prototipe dipakai untuk tujuan dan tahapan yang berbeda
- Prototipe dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan dari user, maka perlu dibuat dengan tepat

# Referensi

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