



UNIVERSITAS
INDONESIA

Veritas, Probitas, Justitia | Est. 1849

DESAIN INTERAKSI

Disampaikan Oleh:
Harry B. Santoso, PhD

AGENDA

- Pemahaman Umum
- Goal Desain Interaksi
- Keuntungan Menerapkan Desain Interaksi
- Karakteristik Desain Interaksi
- Prinsip-Prinsip Desain





PEMAHAMAN UMUM



APA ITU DESAIN INTERAKSI ?



“

Designing interactive products to **support** the way people **communicate** and **interact** in their everyday and working lives

Preece, Sharps, & Rogers (2015)



“

The design of **spaces**
for human **communication** and **interaction**

Winograd (1997)



PEMAHAMAN UMUM

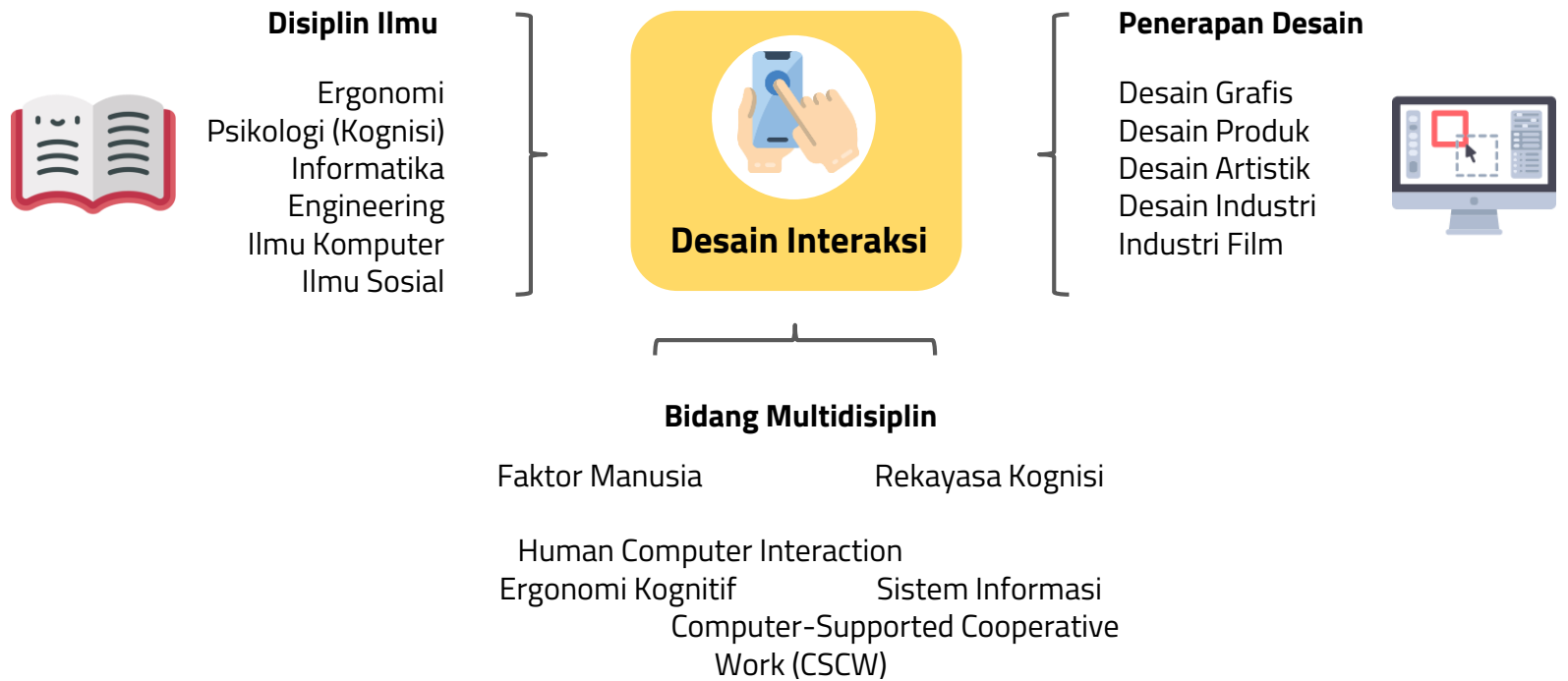


Secara umum, **desain interaksi** merupakan ...

Sebuah ***umbrella term*** yang mencakup aspek desain

Hal fundamental dalam semua area yang relevan dengan **kegiatan riset dan desain** sistem berbasis komputer bagi manusia

CAKUPAN DESAIN INTERAKSI





TUJUAN DAN KEUNTUNGAN PENERAPAN



TUJUAN DESAIN INTERAKSI



Mengembangkan produk yang *usable*



Melibatkan pengguna
dalam proses desain

POINTS TO PONDER



“

Apakah produk yang kita kembangkan **benar-benar dibutuhkan** dan **mampu menyelesaikan permasalahan pengguna** ?

<https://www.youtube.com/watch?v=emYd8GMcfo4>

■ ■ ■ ■

KEUNTUNGAN MENERAPKAN DESAIN INTERAKSI

1

Mendesain produk interaktif yang **sesuai kebutuhan pengguna**

2

Menawarkan **banyak solusi** karena tidak ada satu solusi untuk semua masalah

3

Tidak sekedar berasumsi sebab asumsi mungkin saja salah

4

Mengatasi perbedaan kepekaan dan kemampuan tim serta pengguna

A hand is shown writing on a bright green sticky note with a silver pen. The background features a wooden desk with various items: a smartphone displaying a home screen with app icons like Messages, Weather, Notes, Photos, and Music; a yellow highlighter; and several hand-drawn sketches on paper, including a smartphone outline with the word 'Twitter' written on it and a circular diagram with the text '#mentors' and 'TOP TWEETS'.

KARAKTERISTIK DESAIN INTERAKSI

KARAKTERISTIK DESAIN INTERAKSI (1)



**Melibatkan
Pengguna**



Identifikasi *Usability Goal*
dan *User Experience Goal*
yang jelas



Iteratif

SEBERAPA PENTING MELIBATKAN PENGGUNA ?

Terdapat Dua Isu Utama :



Perbedaan
Budaya



Perbedaan
Aksesibilitas

Misal dalam konteks penggunaan
apps ojek online ...



Tayo, 12 Thn
Ingin berangkat sekolah

VS



Suharti, 45 Thn
Ingin pergi ke mall

- Apakah **kebutuhannya** sama ?
- Apakah **kemampuan mempelajari** penggunaan apps sama?
- Apakah **preferensi** terkait proses sama ?

KARAKTERISTIK DESAIN INTERAKSI (2)



**Melibatkan
Pengguna**

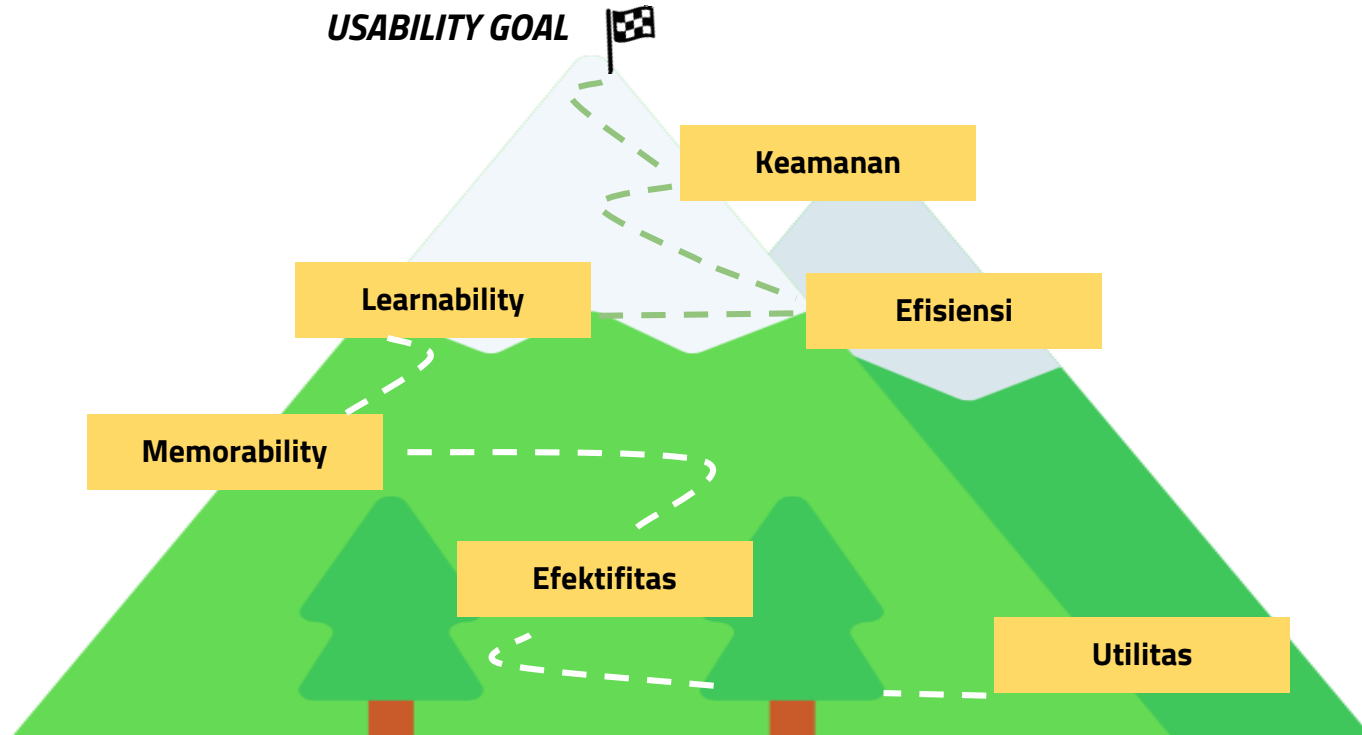


**Identifikasi *Usability Goal*
dan *User Experience Goal*
yang jelas**



Iteratif

TUJUAN *USABILITY*



TUJUAN *USER EXPERIENCE*

Aspek yang diinginkan

Satisfying	Motivating	Provocative
Enjoyable	Challenging	Surprising
Pleasurable	Enhancing Socialibility	Rewarding
Exciting	Supporting Creativity	Emotionally Fulfilling
Entertainment	Cognitively Stimulating	
Helpful	Fun	

VS

Aspek yang dihindari

Boring	Unpleasant
Frustrating	Patronizing
Feel Guilty	Feel Stupid
Annoying	Cutesy
Childish	Gimmicky

“

Usability Goal dan *User Experience Goal* mungkin saja dapat berbeda, namun saling mempengaruhi satu sama lain

KARAKTERISTIK DESAIN INTERAKSI (3)



Melibatkan
Pengguna



Identifikasi *Usability Goal*
dan *User Experience Goal*
yang jelas



Iteratif

MENGAPA BERSIFAT ITERATIF ?



Menurut *Interaction Design Foundation (2018)*:

"It's because it is almost always cheaper and easier to create a prototype to test than it is to develop a system or product and then amend that based on user feedback"

Karakteristik : setiap kali sebuah tahap **dilakukan kembali** setelah tahap lainnya

Terdapat suatu **siklus** dalam proses desain yang dilakukan dalam proyek pengembangan sistem



PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI



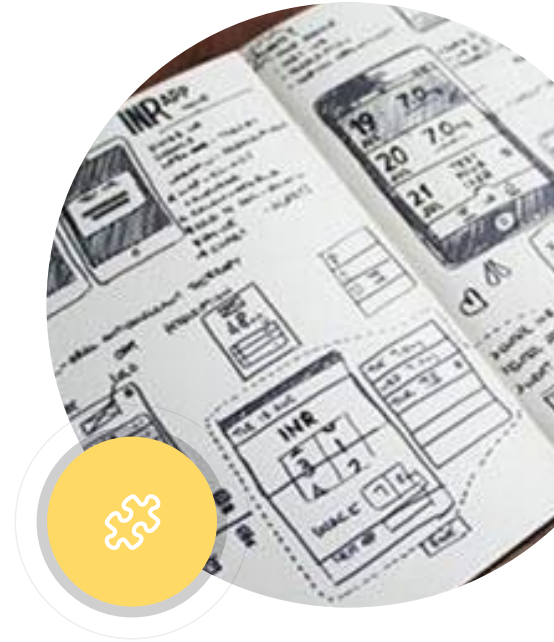
PRINSIP-PRINSIP DESAIN

Abstraksi umum

Mencakup apa yang **boleh** dan apa yang **tidak boleh** dilakukan

Mencakup apa yang **perlu** ada dan apa yang **tidak perlu** ada

Kombinasi dari **teori**, **pengalaman**, dan **nalar**



PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (1)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



VISIBILITY



Semakin jelas (terlihat) suatu fungsi, **semakin mudah** pengguna mengetahui apa yang perlu mereka lakukan selanjutnya



PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (2)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



Visibility



Feedback



Constraints



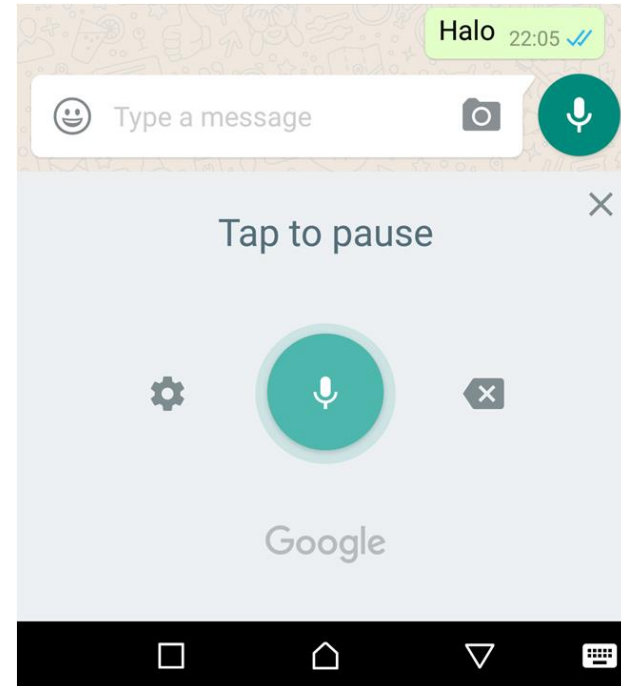
Consistency



Affordance

FEEDBACK

- Pemberian informasi tentang **hal apa yang telah atau berhasil dilakukan**.
- Memberikan tanda bahwa tujuan pengguna dalam melakukan suatu **action tercapai**.
- Terkait dengan **visibility**.



PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (3)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



Visibility



Feedback



Constraints

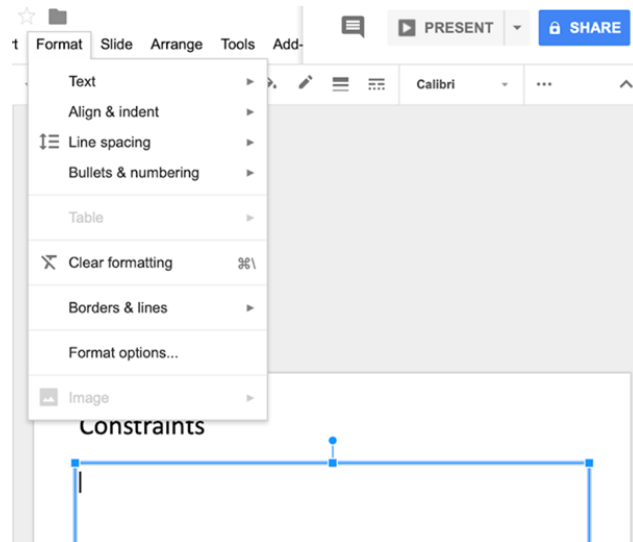


Consistency



Affordance

CONSTRAINTS



Membatasi aktivitas yang dapat dilakukan pengguna sesuai dengan situasi dan kondisi pada waktu tertentu

PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (4)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



Visibility



Feedback



Constraints



Consistency



Affordance

CONSISTENCY (1)

Penggunaan ***interface yang serupa*** untuk mengeksekusi fungsi yang serupa. Membuat produk **lebih mudah dipahami** dan digunakany



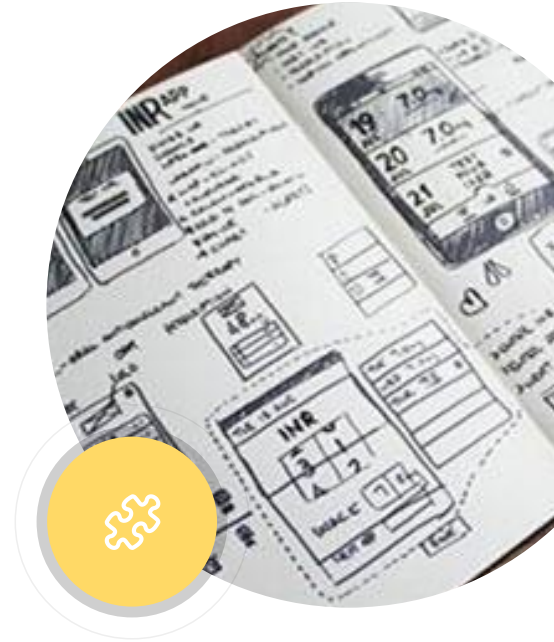
Internal

Keselarasn desain dan fungsi dalam satu area



Eksternal

Keselarasn desain dan fungsi pada seluruh sistem atau produk



CONSISTENCY (2)

(a) phones, remote controls

1	2	3
4	5	6
7	8	9
	0	

(b) calculators, computer keypads

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0		

PRINSIP-PRINSIP DESAIN INTERAKSI (5)

Menurut **Preece et al** (1988) ...



Visibility



Feedback



Constraints



Consistency



Affordance

AFFORDANCE

Kemampuan suatu produk dalam **memberikan kejelasan penggunaan** produk tersebut.

Norman (1988) mendefinisikannya sebagai :
“**Memberikan Petunjuk**”



CONTOH PRINSIP-PRINSIP DESAIN (1)

Studi kasus :



UNIFIED

Tidak ada fitur yang terisolasi atau merupakan outlier, setiap desain berkontribusi terhadap sistem secara positif dan keseluruhan



UNIVERSAL

Desain **dapat digunakan dan diakses oleh semua pengguna** di manapun mereka berada dan siapapun mereka

CONTOH PRINSIP-PRINSIP DESAIN (2)

Studi kasus :



ICONIC



Desain yang **berkarakter** dan menggambarkan Airbnb

CONVERSATIONAL



Desain mampu **menyampaikan apa yang Airbnb ingin sampaikan** secara unik dan berkualitas



Pesan rumah dan pengalaman unik.


LOKASI

CHECK IN

CHECK OUT

TAMU

Cari

 Dapatkan uang dengan menerima tamu di rumah Anda melalui



Terima Kasih,
**Ada
Pertanyaan?**

