

Mobile Device User Interface





Apa yang Berbeda pada Perangkat Mobile?

- Perbedaan input
 - One-handed, keypad, camera, pens, soft keyboard
 - Digunakan pada tempat berbeda
 - Power yang terbatas
 - Mudah rusak
 - Bandwidth yang rendah
 - Layar yang kecil
-

Interface Perangkat Mobile

- Memungkinkan pemakai menggunakan shortcut
 - Menawarkan umpan balik informasi
 - Mendesain dialog yang mudah digunakan
 - Mendukung kendali internal
-

Penggunaan Shortcut

- Pemakai cenderung lebih suka mengurangi jumlah interaksi.
 - Pengurangan jumlah operasi untuk melakukan aktivitas.
 - Shortcut untuk memudahkan pengoperasian fungsi tertentu.
 - Tombol yang mudah digunakan.
-

Umpan Balik Informasi

- Setiap aksi dari sebuah operasi, disediakan adanya umpan balik sistem, misalnya dengan suara beep ketika tombol ditekan atau terjadi kesalahan.
 - Umpan balik harus mudah dipahami oleh pamakai.
-

Desain Dialog

- Urutan aksi dan fungsionalitas sistem harus diorganisasikan dalam grup/kategori.
 - Pemakai akan lebih nyaman jika menemukan gaya dialog yang sama antara penggunaan PC dengan perangkat mobile.
-

Kendali Internal

- Pemakai akan lebih suka apabila sistem memberikan respon terhadap aksi mereka, daripada sistem yang mengontrol mereka.

Hal yang Diperhatikan

- Gaya dialog yang memungkinkan penggunaan layar yang terbatas.
 - Konsistensi
 - Tampilan dan gaya dialog suatu aplikasi harus sama pada lintas platform maupun ketika ditampilkan pada perangkat mobile yang berbeda-beda.
 - Mobile device harus dibekali dengan kemampuan metodologi I/O ketika menampilkan sebuah dokumen untuk menjaga konsistensi ketika ditampilkan pada mesin/komputer desktop dan mobile device itu sendiri.
-

Hal yang Diperhatikan (lanjutan)

- Pencegahan kesalahan dengan error handling yang sederhana
 - Efisiensi dan optimasi penggunaan memori internal
 - Aplikasi mobile device harus memiliki desain antarmuka yang menggunakan memori sangat kecil selama menjalankan berbagai tugas
 - Stabilitas koneksi jaringan dan pemanfaatan akses jaringan yang seminimal mungkin.
-

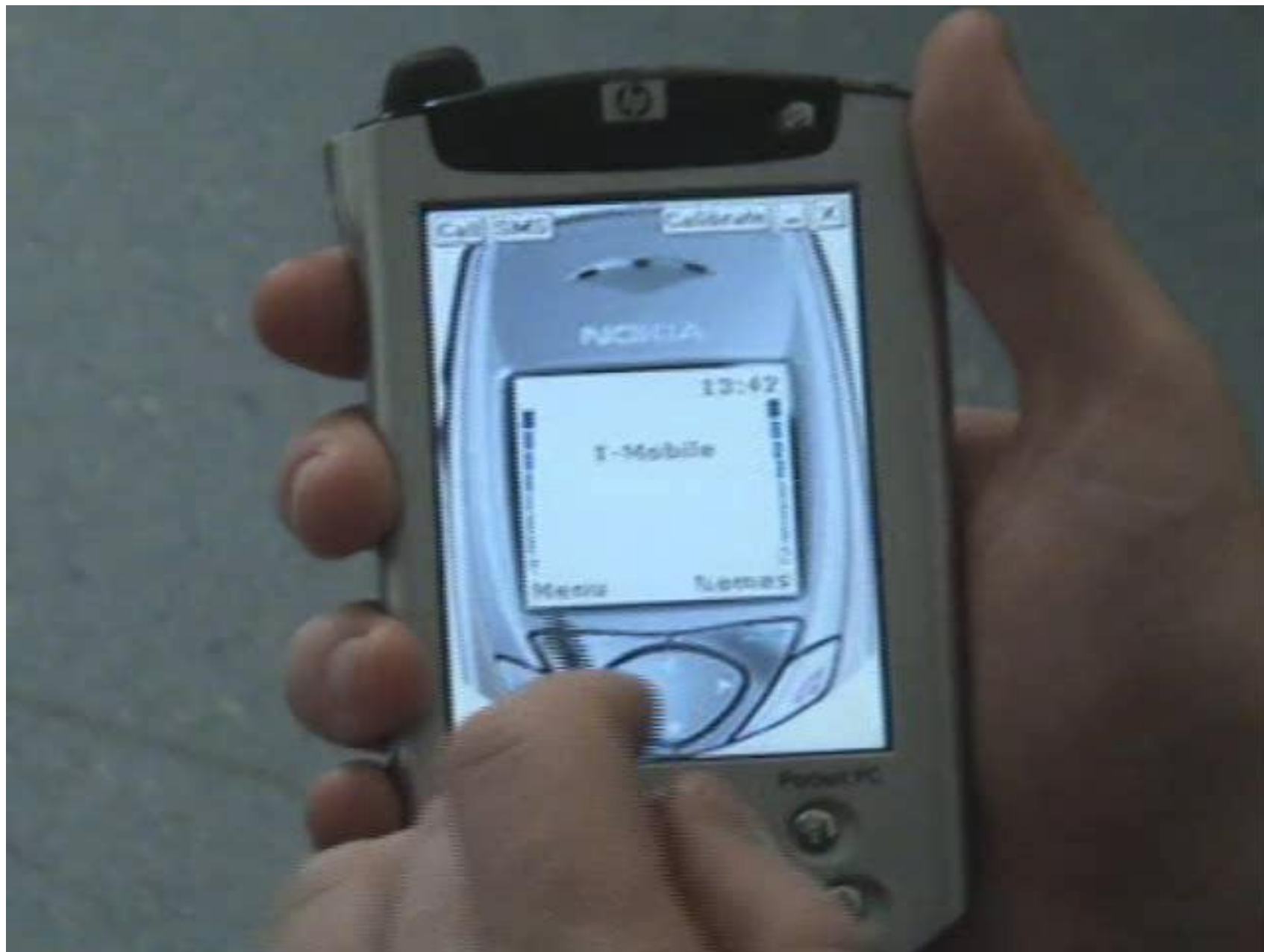
Prinsip Desain Antarmuka Perangkat Mobile

- Desain konteks multiple dan dinamis
 - ❑ Memungkinkan user mengatur konfigurasi yang diinginkan
 - ❑ Memungkinkan pengoperasian dengan satu tangan atau hand-free
 - ❑ Memungkinkan aplikasi beradaptasi otomatis menyesuaikan lingkungan kerja pemakai
- Desain perangkat dengan ukuran kecil
 - ❑ Memanfaatkan layar yang terbatas dengan menyusun fungsi berdasarkan urutan aktivitas
 - ❑ Menyediakan pemilihan huruf atau kata pada input teks
- Desain dengan perhatian khusus
 - ❑ Menyediakan suara dan opsi keluaran sebagai umpan balik sistem

Prinsip Desain Antarmuka Perangkat Mobile

- Desain kecepatan dan recovery
 - Memungkinkan aplikasi dihentikan, dimulai maupun dilanjutkan tanpa masalah
 - Aplikasi harus dapat berjalan cepat
- Desain interaksi top-down
 - Menampilkan struktur informasi yang dapat dipilih detail informasi mana saja yang akan ditampilkan
- Desain personalisasi
 - Menyediakan personalisasi aturan dan desain sesuai yang diinginkan pemakai
- Desain yang menyenangkan
 - Aplikasi harus memiliki tampilan yang menarik dan interaktif saat digunakan





Browsing Menggunakan Mobile Device



Device usability

- keys
- display
- browser access
- UI style

Browser usability

- Interaction
- Page rendering
- Caching etc.

Site usability

- Structure
- Content
- Layout rules

Browsing Menggunakan Mobile Device

- Layout halaman website yang ditampilkan melalui web browser.



Browsing Menggunakan Mobile Device

- Auto-converting dari tampilan web menjadi tampilan pada perangkat mobile tidak selamanya dapat bekerja dengan baik, perlu re-design.

