Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Aplikasi

Cuello (2013) mengatakan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak. Aplikasi berbeda dengan program, jika program untuk komputer, maka aplikasi untuk telpon genggam. Saat ini aplikasi sudah banyak ditersebar di dunia, seperti pada play store, apps store dan lainnya. Cuello menambahkan, aplikasi pada awalnya difokuskan untuk meningkatkan produktifitas seperti aplikasi *alarm*, aplikasi kalender, aplikasi kalkulator dan *e-mail* (hlm. 12).

Fling (2009) mengatakan aplikasi dikembangkan dan dikompilasi pada setiap media. Aplikasi jenis ini disebut dengan *"platform application"*. Fling menambahkan, aplikasi jenis ini dibuat khusus untuk menjalankan *platform* tertentu seperti Line pada iOS berbeda dengan line pada android. Hal ini yang membuat tampilan aplikasi setiap *platform* berbeda-beda (hlm. 77-78).

2.1.1. Jenis Aplikasi

Islam membagi aplikasi menjadi beberapa kategori yaitu (hlm. 72):

1. Komunikasi: internet, *email*, media sosial
2. Permainan: *Puzzle*/strategi, kartu/kasino, aksi/petualangan
3. Multimedia: tampilan gambar, tampilan video, pemutar musik, pemutar video
4. Produktivitas: kalender, kalkulator, diari, catatan
5. *Travel*: petunjuk arah, kompas, penerjemah, peta, jadwal, cuaca
6. Utilitas: pengaturan profil, pengaturan layar, buku alamat, pengaturan file

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

Sedangkan, Cuello membagi jenis aplikasi bedasarkan desain visual dan interaksinya (hlm. 17):

1. *Native Application*

   Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dikembangkan di masing-masing sistem operasi yang di sebut dengan *Software Development Kit* (SDK). Android, iOS, Windows Phone memiliki SDK masing-masing dan mempunyai program sendiri dimasing-masing platform

2. *Web Applications*

   Jenis aplikasi ini tidak membutuhkan SDK untuk mengembangkannya. Jenis aplikasi ini menggunakan HTML, CSS dan JavaScript untuk membuatnya. *Web applications* merupakan aplikasi yang paling mudah dibuat dan digunakan oleh berbagai media.

3. *Hybrid Application*

   Aplikasi jenis ini merupakan aplikasi gabungan antara *Native* dan Web. Dibuat dengan menggunakan *Web Application* dan olah lagi sehingga mirip dengan *Native Application.* Pengembang aplikasi menggunakan kode yang mirip keduanya dan didistribusikan ke masing-masing media. *Hybrid application* mempunyai desain visual yang tidak signifikan berhubungan dengan sistem operasi. Pengembang menambahkan kontrol dan tombol guna tetap menciptakan rasa yang estetis.

2.1.2. Proses Mendesain dan Pengembangan Aplikasi

Cuello (2013) menjabarkan proses mendesain dan pengembangan aplikasi (hlm. 15-17):

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

1. *Conceptualization*

   Konseptual merupakan ide dari aplikasi itu sendiri dengan mempertimbangkan kebutuhan dan permasalahan dari pengguna.

2. *Definition*

   Dalam proses ini, pengembang menggunakan metodologi persona dan *User Journey*. Metodologi ini bertujuan agar aplikasi berguna sesuai dengan fungsinya.

3. *Design*

   Dalam proses ini konsep dan definisi menjadi nyata. Proses ini membuat kerangka-kerangka desain yang nantinya akan dilanjutkan oleh *developer*. Desainer dalam proses ini berperan sebagai pembuat *prototype* pertama.

4. *Development*

   Bagian ini, programmer membuat desain menjadi hidup dan membuat struktur yang dimana fungsi-fungsi dalam aplikasi sudah bisa dijalankan. Programer juga memastikan bahwa program yang ia buat tidak ada masalah dan berjalan dengan lancar.

5. *Publishing*

   Dalam proses ini, aplikasi sudah bisa dilihat di *store* masing-masing media seperti *Play Store* maupun *Apps Store*. Setelah aplikasi diliris, tugas selanjutnya adalah evaluasi, memonitor pergerakan aplikasi, melakukan statistik pengguna aplikasi, memperbaiki masalah dan menambah fitur kelak.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.2. User Interface

User Interface menurut Galitz (2002) adalah tampilan yang dapat berinteraksi dengan pengguna dan merupakan bagian dari Human *Computer Interaction*. Interaksi yang dimaksud yaitu seperti dilihat, didengar, disentuh, dan dapat dimengerti. Galitz juga menambahkan bahwa UI terdapat 2 jenis yaitu *input* dan *output. Input* bagaimana pengguna berinteraksi dengan UI tersebut, dan output bagaimana computer menanggapi interaksi dari pengguna (hlm. 4). Tidwell (2011) mengatakan desain *User Interface* (UI) yang bagus tidaklah dimulai dengan gambar, tetapi dengan pemahaman orang itu sendiri. Semakin mengenal pengguna seperti apa, maka akan semakin berempati dengannya. Ia melanjutkan, perangkat lunak hanyalah alat untuk mencapai tujuan dari masing-masing pengguna, semakin banyak tujuan yang dicapai pengguna maka semakin bahagia pengguna menggunakan aplikasi tersebut (hlm. 1).

Tidwell menambahkan, langkah pertama dalam mendesain UI adalah mengetahui apa yang akan dicapai oleh pengguna. Mengajukan pertanyaan kepada pengguna dengan tepat akan memudahkan dalam membuat proses perancangan. Ia menambahkan, perlunya mengajukan pertanyaan kepada pengguna karena untuk membuat desain UI yang tepat bedasarkan pemecahan masalah (hlm. 2).

Morris (2011) menjabarkan beberapa prinsip dari UI yaitu (hlm. 3-4):

1. Konsistensi, Morris mengatakan bahwa konsistensi berpengaruh kepada tata letak tombol dan pengalaman penggunanya. Jika menaruh

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

ikon diatas maka di laman berikutnya tetap akan sama. Konsistensi diperlukan agar pengguna tidak kebingungan di setiap halamannya karena setiap halaman berbeda tampilannya (hlm. 3-4)

2. Daur ulang tampilan, daur ulang tampilan juga sama seperti konsistensi. Setiap tampilan harus terkoneksi baik *interface* dan *experience* (hlm. 3-4)

3. Kesederhanaan

   Sederhana sangat penting dalam pembuatan UI dalam aplkasi *mobile*. Aplikasi *mobile* identik dengan dimensi yang kecil. Kesederhaan juga membuat pengguna tidak kebingungan ketika pertama kali menggunakan aplikasi tersebut (hlm. 3-4)

4. Pendekatan Zen

   Kadang pengguna menggunakan *smartphone*-nya dalam keadaan yang kurang ideal seperti didalam kereta api atau sedang menyetir. Lebih kecil informasi yang diberikan kepada pengguna aplikasi maka daya serapnya akan lebih kecil (hlm. 3-4)

5. Menu tersembunyi di Android

   Android mempunyai fitur menu tersembunyi, di mana menu akan muncul ketika mengklik tombol tersebut (hlm. 3-4)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

6. Timbal balik

   Timbal balik itu merupakan sesuatu yang menyenangkan dalam *mobile phone*. Pengguna mengharapkan reaksi ketika menggunakan layar sentuh seperti ketika menyeret sebuah objek, maka objek itu akan mengikuti jari pengguna sampai pengguna mengangkat jarinya (hlm. 3-4)

7. Lokasi dan navigasi

   Perangkat lunak sama halnya dengan manusia, jika tidak pernah mengunjungi suatu tempat pasti akan muda tersesat atau hilang. UI yang baik harus membantu pengguna menentukan lokasi di smartphone mereka dan mempunyai navigasi yang baik untuk kembali dan menuju halaman berikutnya (hlm. 3-4)

8. Jalan pemulihan

   Cara yang paling umum untuk memberi tahu pengguna jika ada sesuatu yang salah atau rusak adalah dengan cara memunculkan dialog masalah. Tapi berbeda dengan aplikasi, cara untuk mengetahui adanya masalah adalah dengan menaruh opsi tersebut dipaling bawah atau dengan bantuan fitur filter untuk menyembunyikan opsi tersebut (hlm. 3-4)

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

Lal (2013) mengatakan bahwa *user interface* mempunyai 2 mekanisme yaitu mekanisme masukan, ketika pengguna memberi tahu komputer apa yang ia butuhkan dan mekanismennya, komputer akan memberi timbal balik kepada pengguna. Seperti jika pengguna sedang di kolom pencarian, maka komputer akan menampilkan hasil carian yang diinginkan oleh penguna (hlm. 10). Lal menambahkan *User Interface* diperangkat layar sentuh menggunakan interaksi sederhana seperti getaran, akselerometer dan teknologi lainnya (hlm. 170).

2.2.1 Praktik dan Panduan Desain *User Interface*

Lal (2013) juga menambahkan praktik dan panduan dalam mendesain *user interface* yang baik (hlm. 10):

1. Desain yang minimal
    a. Gunakan aturan 80/20, yang artinya desain berada diatas 20% dari fitur
    b. Pilihlah warna dan tata letak yang baik
    c. Perbandingan antara *user interface* dengan data yang disediakan
2. Kesederhanaan
    a. Tetap mempertahankan desain yang sederhana
    b. Fokus terhadap hal yang utama dan mengindahkan hal yang tidak penting
    c. Tetap mengutamakan kepada fungsinya

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

3. Aksesibilitas

   a. Membuat lebih mudah digunakan dan diakses oleh semua perangkat

   b. Dapat lebih mudah digunakan oleh pengguna

4. Konsistensi

   a. Gunakan tata letak yang sama disemua perangkat

   b. Gunakan navigasi yang umum

5. Timbal balik

   a. Berikan timbal balik sesegera mungkin seperti getaran atau animasi singkat agar penguna mengetahui apa yang sedang ia lakukan

   b. Beri tahu pengguna tentang situasi terkini

6. Pengampunan

   a. Dapat ditarik kembali perintah dari pengguna ketika pengguna salah pencet perintah atau ketidak sengajaan

   b. Batasi kesalahan pengguna seperti melakukan verifikasi lebih lanjut terhadap pengguna

7. Kemampuan pengguna

   a. Berikan kendali yang sempurna pada pengguna

   b. Dapat disesuaikan dan dipersonalisasi oleh pengguna

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

2.2.2. Navigasi Minimal

Cousins (2016) mengatakan dalam dunia *minimal design,* navigasi bukanlah hal yang dipikirkan pertama kali oleh desainer. Navigasi akan datang sendirinya seiring berjalannya desain yang minimal. Cousins menambahkan, jaman sekarang banyak navigasi yang disembunyikan dalam satu navigasi yang disebut hamburger *icon*. *Icon* atau *button* dianggap sebagai navigasi (hlm. 22-23).

2.2.3. Transisi Animasi

Bono (2014) mengatakan hal terbaik ketika menggunakan *gesture* adalah mereka sangat intuitif dan responsif. Animasi berperan sebagai pemberi ilusi yang membuat penguna berfokus pada UInya. *timing, velocity, bounciness, images,* dan *color transition, scrolling* merupakan salah satu cara desainer menarik perhatian pengguna. Dengan cara itu pengguna dapat merasa terkejut dan takjub (hlm. 13).

2.2.4. *Button*

Mathis (2011) mengatakan setiap visual UI saat ini digunakan untuk melakukan aksi atau ide seperti sebuah pensil bukan untuk menulis dalam UI modern, tetapi digunakan untuk memperbaiki atau mengedit sesuatu. Dalam sebuah tombol, Mathis menambahkan harus mempunyai konteks yang jelas, tanpa adanya konteks yang jelas pengguna tidak dapat mengerti apa yang dimaksud dari tombol tersebut. Pengenalan tentang visual dari tombol yang mudah dikenali dapat mempengaruhi memori pengguna. Mathis juga menambahkan pembuatan ikon harus dengan detail-detail tertentu agar esensi dari benda tersebut tidak hilang dan tidak membingungkan pengguna, seperti ikon kamera tidak hanya berbentuk

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

kotak tetapi harus terdapat lingkaran didalamnya sebagai esensi dari lensa (hlm. 121-122)

2.3. *User Experience*

Unger (2009) mengatakan bahwa desain UX merupakan sebuah perancangan yang mempengaruhi pengalaman pengguna agar dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku pengguna. Ketika mendesain sebuah UX jangan hanya berfokus pada Uxnya saja tetapi juga harus memperhatikan interaksi pengguna dengan komputer. Unger menambahkan bahwa UX berfokus pada Web dan produk digital lainnya seperti *apps, game*, dan lainnya. Untuk membuat UX yang bagus, para desainer harus mengerti elemen-elemen yang dibutuhkan untuk membuat pengguna bisa berkoneksi dengan produk itu sendiri (hlm 3-6).

Unger (2009) menjabarkan tahapan-tahapan dalam membuat sebuah projek UX (hlm.62-63):

1. *Plan*
2. *Define*
3. *Design*
4. *Develop*
5. *Deploy*
6. *Extend*

Griffiths (2015) menjabarkan beberapa prinsip UX:

1. *Adopted,* dalam hal ini sebisa mungkin pengguna tidakenunggu lama untuk membuka sesuatu konten. Jika pengguna menunggu terlalu lama maka pengguna kan jenuh dan mulai meninggalkan aplikasi tersebut

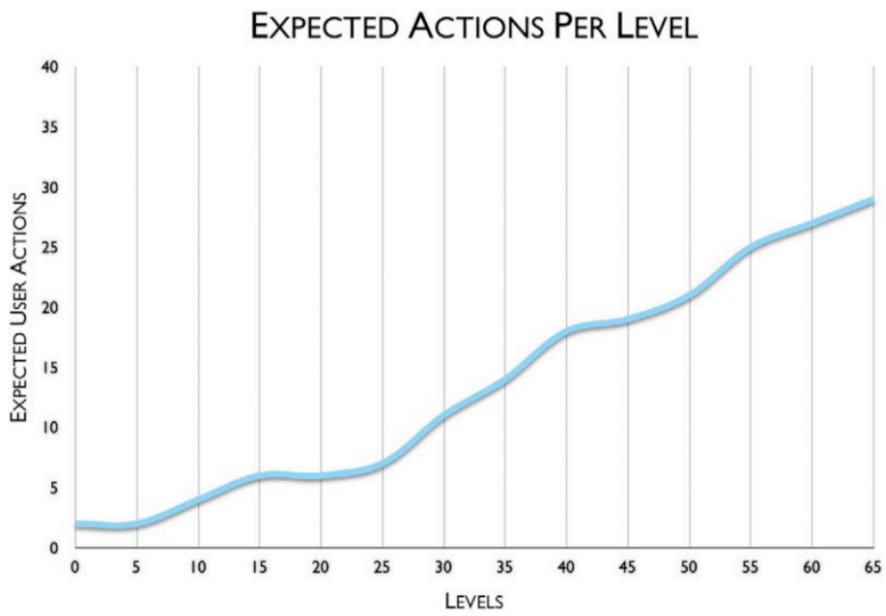
2. *Simple*, dalam hal ini pengguna dimudahkan dengan hal yang mudah. Meskipun banyak fitur yang terdapat dalam sebuah aplikasi, pengguna tetap harus bisa menggunakannya dengan cepat dan mudah.
3. *Transact,* dalam hal ini pengguna bisa melakukan sebuah keputusan atau pembatalan terhadap sebuah perintah. Fitur ini sangat berguna untuk aplikasi belanja, pembelian tiket (pesawat, hotel, dan lain-lain). Bila pengguna tidak sengaja melakukan transaksi, dipastikan bisa membatalkan perintah tersebut
4. *Return,* dalam ini aplikasi mempunyai tujuan untuk berguna, menyenangkan dan membuat pengguna terlibat dalam aplikasi tersebut. Dibutuhkan aplikasi yang menarik untuk menambah kesetiaan pengguna, aplikasi yang nyaman dipakai pengguna tidak akan berpindah keaplikasi lain.

2.3.1. Gamifikasi

Zichermann (2011) mengatakan bahwa gamifikasi merupakan solusi terbaru untuk menyelesaikan suatu masalah atau untuk menarik minat pengguna dengan menggunakan game mekanik. Ia menambahkan terdapat beragam macam hal untuk menarik minat pengguna seperti penghargaan, peringkat, *badges,* lencana. (hlm.1)

Zichermann juga menambahkan bahwa seorang desainer ketika mendesain semua level gamifikasi berbeda dengan mendesain level pada game. Tingkatan pada level juga berbeda-beda kadang sulit dan kadang lebih mudah dari level sebelumnya. Ia juga menambahkan bahwa *progress bar* dibutuhkan dalam level karena pengguna dapat mengetahui seberapa lama ia akan pindah level atau yang akan ia capai (hlm. 48).

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018



Gambar 2. 1 Tabel Level

2.3.2. Mikro Interaksi

Saffer (2014) mengatakan bahwa mikro interaksi adalah interaksi yang dimana hanya dapat digunakan di satu kasus seperti contoh *silent smartphone* (hlm. 2). Saffer juga menambahkan bahwa desainer yang baik adalah desainer yang dapat menggabungkan makro dan mikro interaksi menjadi satu kesatuan (hlm. 4).

Saffer juga menambahkan bahwa mikro interaksi hanya cocok untuk hal-hal sebagai berikut yaitu (hlm. 5):

1. Menyelesaikan satu tugas
2. Menghubungkan antar perangkat
3. Berinteraksi dengan satu data
4. Mengkontrol proses
5. Mengubah pengaturan
6. Membuat sebuah konten
7. Fitur *on* dan *off*

2.4. Elemen Desain

Samara (2007) mengatakan desain merupakan komunikasi yang baik untuk mengungkapkan ide dan visual dari seseorang. Elemen dari desain menurut Samara dibagi menjadi gambar, simbol, huruf, warna, material. Dari semua elemen tersebut dikemas dan dibuat sedemikian rupa hingga terjadi keselarasan satu sama lain. Ia menambahkan ketika mendesain, desainer menggabungkan pengetahuan dan skill intuisi. (hlm. 6-7)

2.4.1. Teori Tipografi

Mathis (2011) mengatakan bahwa teks merupakan salah satu cara pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi atau web. Tanpa adanya teks, pengguna tidak dapat menjalankan perintah pada aplikasi. Ia menambahkan bahwa pengguna membaca teks pada aplikasi atau web tidak seperti membaca pada buku. Pada aplikasi atau web pengguna tidak membaca teks secara menyeluruh (hlm 46-49).

Mathis menambahkan membuat konten berguna itu penting, tetapi membuat teks terbaca juga tidak kalah penting karena jika teks tidak disajkan dengan baik pengguna akan kesulitan membaca. Gunakanlah teks yang besar dan sesuai dengan kebutuhannya.

Landa (2013) mengatakan bahwa ketika medesain menggunakan font pada media digital seperti aplikasi *web* perlu mempertimbangkan hal-hal berikut (hlm. 337):

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. *Legibiltas*

   Pemilihan dari karakter huruf itu sendiri seperti pemilihan tipe huruf sans serif atau serif, *bold* atau *regular* tergantung kebutuhan. Apabila tulisan di letakan sebagai judul maka harus *bold*

2. *Readibility*

   Keterbacaan pada tulisan adalah hal yang utama, bila tulisan tidak terbaca maka pesan yang akan disampaikan oleh pembuat tidak akan tersampaikan kepada pengguna atau penonton. Gunakan kontras yang baik dengan *background* seperti bila background hitam maka tulisan berwarna putih begitu pula sebaliknya.

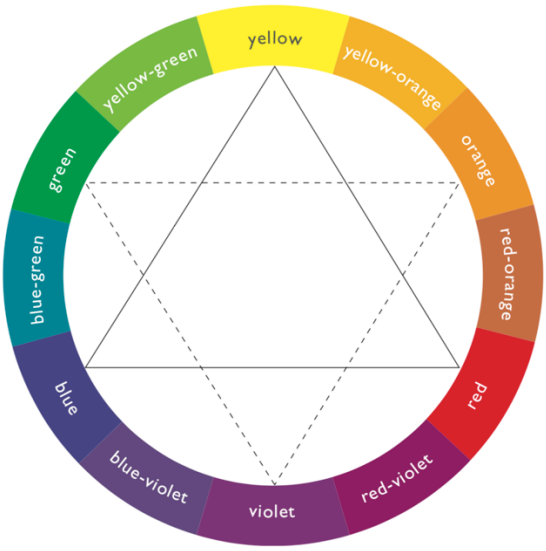
3. *Voice and Branding*

   Menurut Landa tulisan merupakan cerminan dari *brand.* pemilihan tulisan dapat dipilih bedasarkan karakteristik dari brand tersebut. Hapus tulisan yang dianggap tidak perlu atau tidak digunakan untuk meminimalisir kepenuhan dalam ruang

2.4.2. Teori Warna

Landa (2013) mengatakan bahwa ketika tentang berbicara tentang warna, erat kaitannya dengan jenis kelamin, ras, suku dan kepribadian orang tersebut. Warna dapat ditafsirkan berbeda-beda dilihat dari segala aspek diatas. Landa juga menambahkan, terdapat tiga warna utama yaitu merah, biru dan kuning dan ketika berada dalam *color pallete* akan membentuk segitiga (hlm. 130).

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018



Gambar 2. 2 *Color Wheel*

Graphic Design Solution (2011)

Landa juga menambahkan, ketika memilih warna maka perlu diperhatikan *hue, saturasi* dan *value* tersebut. Ketika desainer salah mengubah dari 3 aspek tersebut maka makna dan cara desainer mengkomunikasikan desain mereka juga akan berubah. Landa juga menambahkan terdapat beberapa skema warna utama bagi para desainer (hlm. 132):

1. *Monochromatic*

   Skema warna yang satu ini hanya terdapat 1 hue. Warna monokromatik mencirikan sederhana dan warna yang minimalis. Monokromatik juga dapat mempengaruhi persepsi orang akan suatu desain.

2. *Analogus*

   Skema warna yang satu ini menggunakan 3 pilihan warna yang similiar. Skema warna ini dipilih dengan 1 warna utama dan 2 warna lain disebelahnya. Biasanya warna analogus indentik dengan santai dan kalem.

3. *Complementary*

   Skema warna ini dipilih bedasarkan 2 warna yang berlawanan misalkan biru dan oranye. Ketika dua warna digabungkan maka akan terbentuk kontras yang sangat kuat.

4. *Split Complementary*

   Pada skema warna tersebut sama seperti *complementary* dengan pemilihan warna kontras tetapi terdapat 1 warna utama dan 2 warna komplemennya. Tipe skema warna ini tidak kontras dan dramatik tipe warna *complementary.*

5. *Triad*

   Triad pemilihan warna dengan jarak yang sama pada *color wheel.* Ciri dari skema pemilihan warna ini yaitu keseimbangan karena setiap warna punya perannya masing-masing.

6. *Tetrad*

   Pada pemilihan warna ini menggunakan 4 warna yang saling berhadapan satu sama lain. Landa mengatakan bahwa sulit untuk menggabungkan keempat warna tersebut hingga harmonis karena satu sama lain warnanya dominan.

2.4.3. Teori *grid*

Landa (2013) mengatakan bahwa ketika membuat sebuah *grid* harus sesuai dengan konsep dan panduan yang sudah dibuat. Mendesain *grid* erat kaitannya dengan *coloum*, *margin, gutter, line, spacing, negative space.* Ketika mendesain grid untuk aplikasi dan *website* haruslah secara seragam tetapi harus tetap fleksibel karena *grid* mengakomodasi setiap konten yang ada (hlm. 339-340).

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

Landa juga menjelaskan fungsi dari grid yaitu:

1. *Unifies*

   Fungsi ini untuk menjaga kesatuan dan kesamaan antar page pada web dan app

2. *Determines Basic Anatomical Structure*

   Struktur harus jelas dan dapat dibedakan antara *header, body, sidebar* dan *footer*

3. *Creates Visual Styles*

   Selain berfokus pada grid, tambahkan ciri khas visual pada grid tersebut. Ciri khas akan membuat desain tersebut unik dan mempunyai karakteristik tersendiri

4. *Facilitates Layout*

   Fungsi ini adalah kontinuitas dimana *grid* bisa dipakai diberbagai macam *screen*

5. *Allows Easy Changes to Content*

   Dengan fungsi ini, konten dapat diubah dan diganti dengan mudah

6. *Promotes Teamwork*

   Dalam fungsi ini, grid dapat digunakan diberbagai desain dalam satu kelompok dengan mudah

7. *Establishes geography*

   Fungsi ini agar dapat pengguna dapat mengetahui letak-letak konten, menu atau *button*. Selain itu pengguna dapat mengetahui *grid* yang dipakai dengan imajinasinya

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

2.5. Desain Interaktif

Saffer (2010) mengatakan desain interaktif atau *Human-Computer Interaction* (HCI) merupakan interaksi antara manusia dengan komputer. Ia menambahkan ketika menggunakan Windows atau Apple akan terasa berbeda. Hal ini karena desain interaksi merupakan perilaku. Saffer menambahkan, Perilaku lebih sulit di amati dibanding dengan penampilannya. Saffer juga mengatakan, interaksi ini berada di antara manusia, mesin dan sistem (hlm. 3-4).

Saffer juga membagi beberapa pendekatan dalam desain interaksi (hlm. 6-8):

1. *Focusing on user*
2. *Finding alternatives*
3. *Using ideation and prototyping*
4. *Collaborating and addressing constraints*
5. *Creating approciate solution*
6. *Drawing on a wide range of influence*
7. *Incorporating emotion*

2.5.1. Gesture

Bono (2014) mengatakan aplikasi telah sering dipakai dalam beberapa tahun ini. Itulah yang membuat para produsen dan pengembang mengembangkan perangkat keras dan perangkat lunak lebih berkembang tiap tahunnya. Bono menambahkan, solusi ini memunculkan sebuah *gesture* baru yang ditandai dengan kemajuan desain yang responsif. Hal ini tidak pernah terjadi dalam level HCI (11-13).

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

2.5.2. Plot

Meadow (2002) membagi plot menjadi 3 (hlm. 120):

1. *Nodal plot*

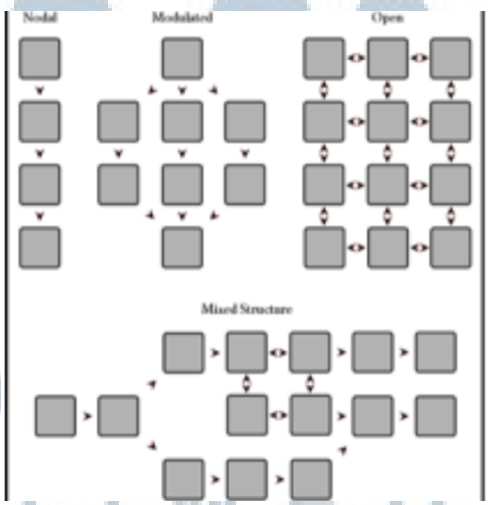
   Struktur plot linear yang memiliki 1 alur. Hanya terdapat 1 permulaan, 1 jalur dan biasanya 1 akhiran.

2. *Modular plot*

   Struktur plot modular mirip dengan nodal, tetapi mempunyai banyak pilihan pada pertengahan plot. Pengguna bisa memilih dari narasi pertama kemudian ketempat lain yang dituju. Biasanya *modular* plot memiliki 1 akhiran seperti noda

3. *Open plot*

   Berbeda dengan yang sebelumnya, dalam *open plot* pengguna dapat menentukan awal dan akhiran tanpa terikat dengan narasi. Pengguna bebas bermain dengan narasinya, pengguna memiliki kontrol penuh atas narasi.



Gambar 2. 3 Plot

Virtual Character Design for Game and Interactive Media (2015)

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

2.6. Persepsi visual

Wade (2001) mengatakan bahwa dunia disekitar membantu untuk memproses dan memberikan pengalaman visual yang dialami. Persepsi membantu mengenali objek atau juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi suatu objek tertentu seperti jika melihat pohon kita akan mengenalinya dengan pohon. Wade juga menambahkan bahwa persepsi merupakan bagian dari psikologi seseorang.

Wade (2001) menambahkan bahwa terdapat tingkatan dalam pengolahan informasi:

1. Dibagian ini berhubungan dengan tujuan dari informasi tersebut dan pelaksanaannya.
2. Dalam tahap kedua berhubungan dengan urutan dari proses dan perhitungan dari informasi.
3. Yang ketiga adalah dalam tahap ini informasi yang sudah diingat kemudian disimpan

2.7. Makanan

MasterCard (2016) mengatakan bahwa hampir sebagian besar masyarakat Indonesia gemar berkunjung ke restoran cepat saji sebanyak 80%. Dan yang memilih di *foodcourt* 61%, café 22%. CNN Indonesia (2016) mengatakan bahwa makanan cepat saji tidak baik untuk kesehatan. CNN juga menambahkan terdapat kandungan kimia yang bernama phthalates yang terdapat di dalam makanan cepat saji. Kandungan tersebut dapat merusak hormon. Selain berbahaya bagi hormon, makanan cepat saji juga dapat berbahaya bagi ibu hamil karena kandungan tersebut dapat merusak janin yang dikandungnya

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

2.7.1. Gizi

Kementrian Kesehatan RI (2014) mengatakan bahwa terdapat 4 prinsip gizi seimbang (hlm 5-6):

1. Mengkonsumsi makanan yang beragam
2. Hidup bersih
3. Aktivitas fisik
4. Memantau berat badan

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA