

Interaction Design

What Is Interaction Design?

- “designing interactive products to support the way people communicate and interact in their everyday and working lives.”

Preece, Sharp, and Rogers (2015)

- “The design of spaces for human communication and interaction.”

Winograd (1997)

Interaction Design (IxD)

Proses merancang interaksi antara manusia dan sistem digital (misalnya aplikasi, website, perangkat interaktif), yang fokus utamanya adalah pada kualitas pengalaman pengguna (user experience).



Kata kunci:

- Interaksi
- Tujuan pengguna
- Feedback
- Respons sistem

Interaction Design (IxD)

Interaction design is an important component within the umbrella of user experience design

👉 Can be understood in simple, but not simplified

It's the design of the interaction between users and products

When people talk about interaction design, they talk about software products like apps or websites

The goal of interaction design is to create products that enable the user to achieve their objectives in the best way possible

The interaction between a user and a product often involve elements like aesthetics, motion, sound, space, and many more

5 Dimensi Interaction Design

Words

- should be meaningful and simple to understand

Visual representations

- concern graphical elements like images, typography, and icons that users interact with
- icons and images usually supplements the words

Physical objects, like laptop, smartphone, chairs, desk, etc

Time

Behavior

- The user's reaction

TEKS RUMIT (DIHINDARI) ❌

Lanjutkan ke Proses Pembelian untuk Pesanan Anda



TEKS JELAS & RINGKAS (DIREKOMENDASIKAN) ✅

PESAN SEKARANG






TAMBAHKAN KE KERANJANG

CHECKOUT



KRITERIA BAHASA LABEL TOMBOL INKLUSIF

Karakteristik Teks Label: Jelas, Ringkas, Mudah Dipahami

1. JELAS (Clear)	2. RINGKAS (Concise)	3. MUDAH DIPAHAMI (Easy to Understand)
		
 <p>Gunakan kata kerja tindakan langsung.</p> <p>Contoh: 'CHECKOUT', bukan "Selesaikan pesanan Anda".</p>	 <p>Hindari kata-kata yang tidak perlu.</p> <p>Contoh: 'TAMBAH' vs. "Tekan di sini untuk menambahkan produk".</p>	 <p>Hindari jargon teknis. Gunakan bahasa sehari-hari.</p> <p>Contoh: "BAYAR" vs. "Proses pembayaran".</p>



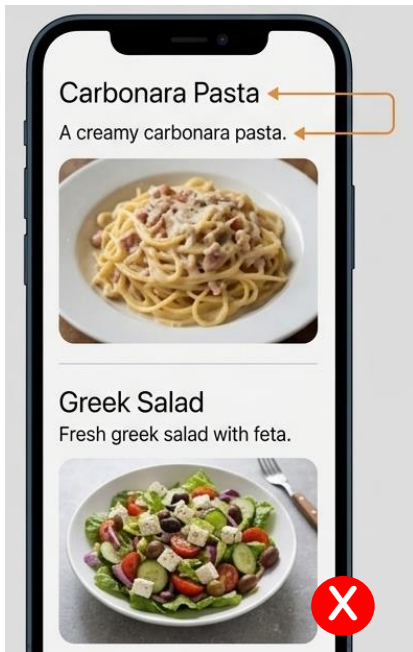
Words

📌 Contoh:

Label tombol seperti “Order Now”, “Add to Cart”, atau “Checkout”.

Penerapan:

- Teks harus jelas, ringkas, dan mudah dipahami oleh pengguna dari berbagai latar belakang.
- Misalnya, dibanding menulis "*Initiate Purchase Process*", lebih baik cukup "*Checkout*".



Visual Representations

Contoh:

- ✓ Gambar makanan (foto produk)
- ✓ Ikon keranjang untuk menunjukkan keranjang belanja
- ✓ Tipografi yang membedakan judul makanan dan deskripsinya

Penerapan:

- Gunakan gambar makanan yang menggugah selera untuk mendorong pembelian
- Ikon yang intuitif untuk navigasi (misalnya **ikon rumah** untuk **Home**, **ikon hati** untuk **favorit**).

Ikon Non-Intuitif



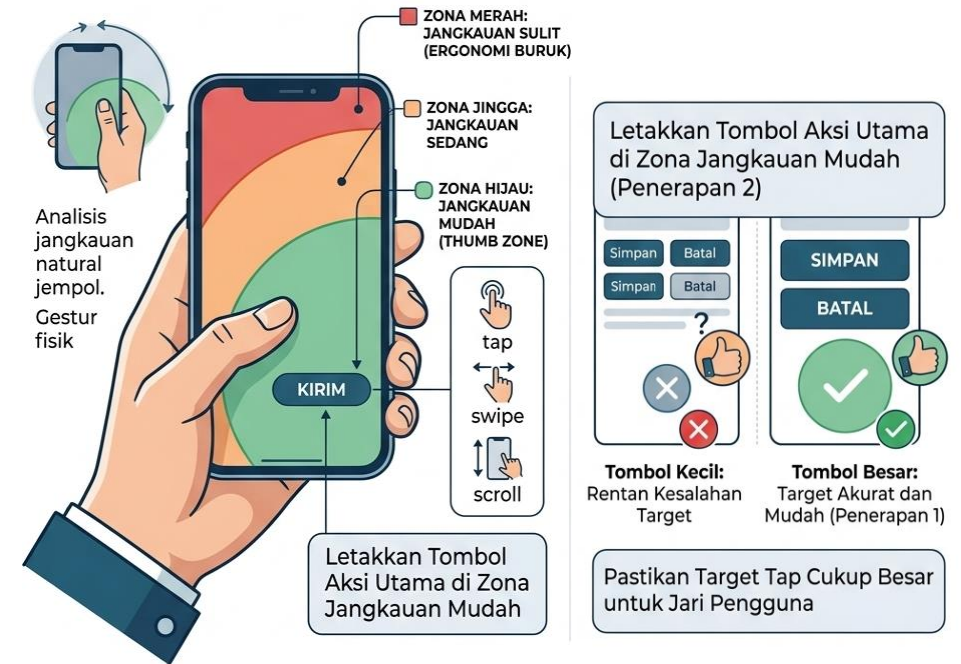
Ikon Universal & Jelas



Physical Objects

Contoh:

- ✓ Pengguna berinteraksi dengan aplikasi lewat smartphone, menggunakan tangan untuk gestur tap, swipe, scroll.



Penerapan:

- Desain tombol cukup besar untuk tap dengan jempol.
- Letakkan tombol aksi utama di area yang mudah dijangkau (misalnya, kanan bawah layar).

Time

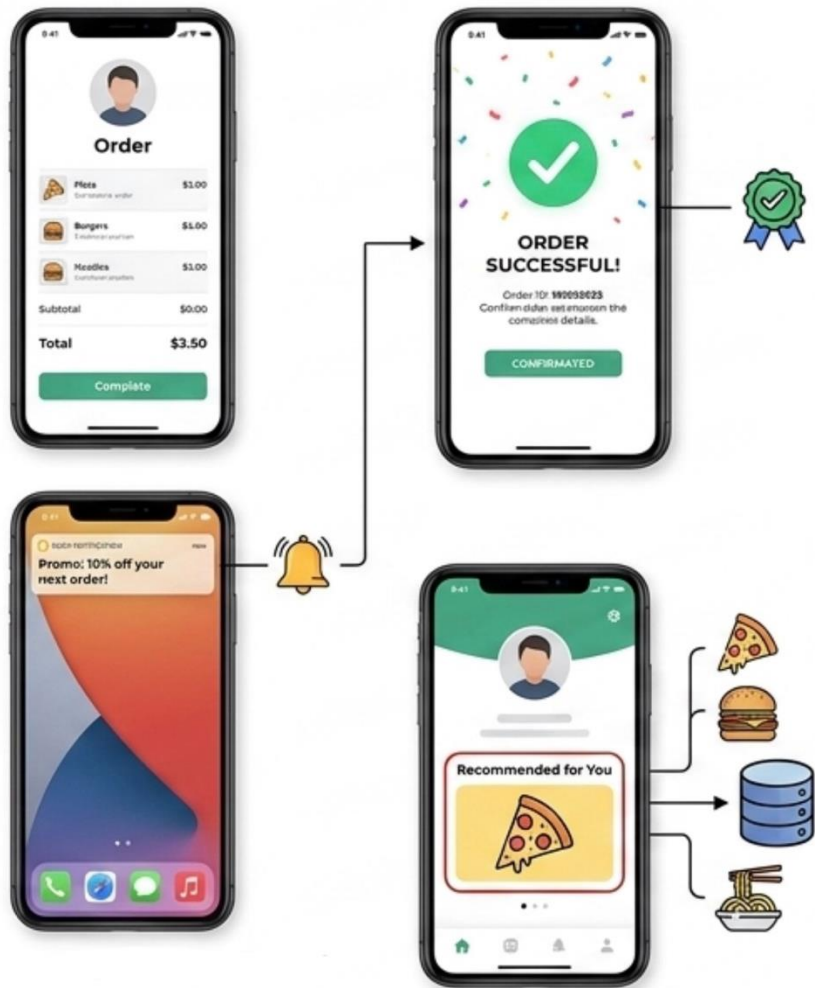
Contoh:

- ✓ Lamanya waktu loading aplikasi
- ✓ Feedback waktu nyata saat proses pemesanan (“Your order will arrive in 30 minutes”)

Penerapan:

- Gunakan animasi *loading* yang menarik dan informatif.
- Beri pengguna estimasi waktu pengantaran secara *real-time*.





Behavior

📌 Contoh:

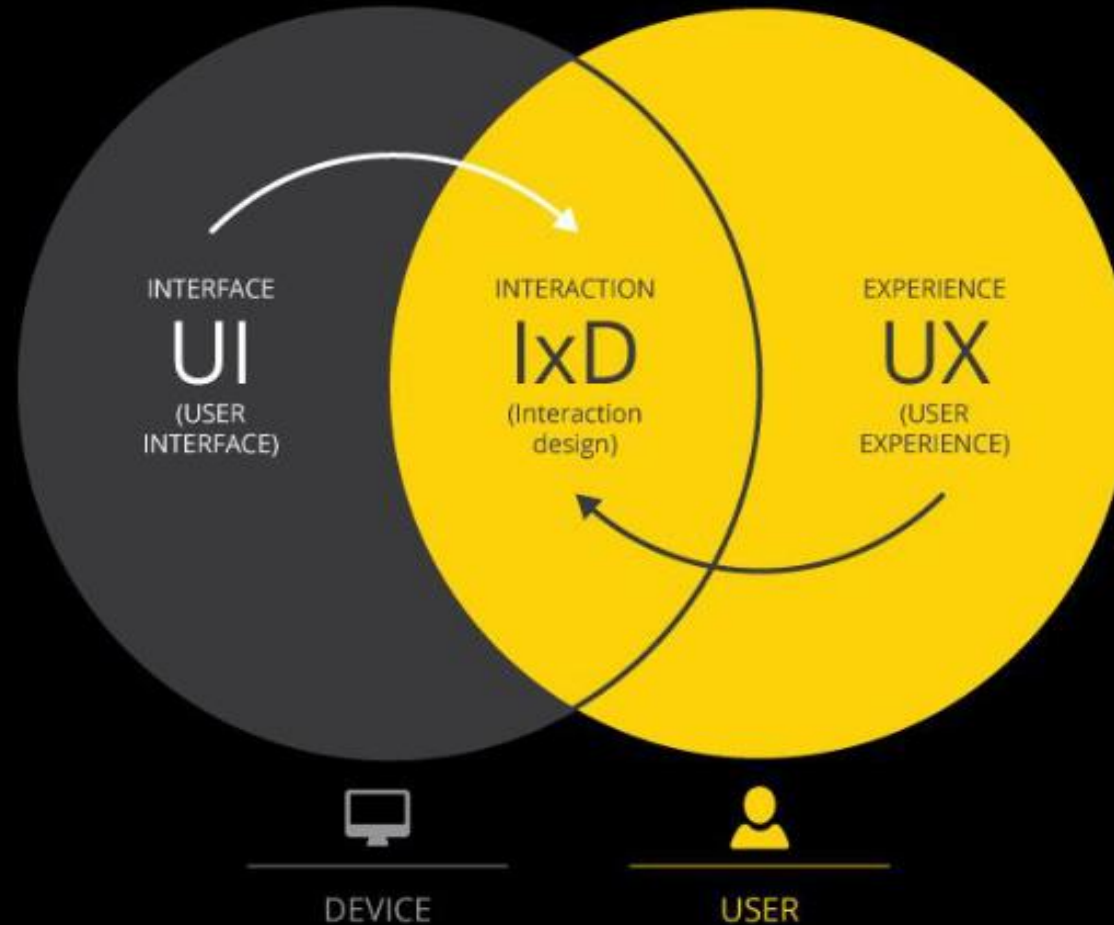
- ✓ Respon pengguna ketika ada notifikasi promo
- ✓ Interaksi pengguna saat sistem memberi *feedback* ("Order successful!")

Penerapan:

- Jika pengguna menyelesaikan pemesanan, tampilkan animasi sukses dan notifikasi *push*.
- Bisa juga sistem belajar dari kebiasaan pengguna dan merekomendasikan makanan favorit.

UI, UX, IxD: What's the difference?

What happens
on the screen



What happens
in front of
screen


UI – “*What happens on the screen*”

 **Fokus:** Tampilan visual dan elemen antarmuka.

Contoh:

- Warna tombol “Pesan Sekarang” (misalnya hijau terang agar menarik)
- Ikon keranjang makanan
- Layout menu makanan (grid atau list)
- Font dan kontras teks nama restoran
- Animasi loading saat halaman berpindah


IxD – “What happens *through* the interaction”

 **Fokus:** Bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dan respons yang diberikan.

Contoh:

- Saat pengguna menambahkan makanan ke keranjang, ada animasi ikon keranjang yang ‘melompat’ dan jumlah item bertambah
- Swipe ke kiri untuk menghapus item dari keranjang
- Sistem memberi *feedback* suara atau getar saat pemesanan berhasil
- Urutan langkah yang jelas saat *checkout*: pilih makanan → konfirmasi alamat → pembayaran

UX – “What happens in front of the screen”

 **Fokus:** Perasaan dan kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi secara keseluruhan.

Contoh:

- Pengguna bisa melacak status pesanan secara *real-time*
- Ada rekomendasi restoran berdasarkan riwayat pesanan
- Proses pemesanan hanya butuh 3 langkah
- Jika ada kendala, tersedia fitur *live chat* yang cepat dan ramah

HCI vs IxD vs UX vs UI

ISTILAH	FOKUS	TUJUAN	CONTOH
HCI (Human-Computer Interaction)	Studi ilmiah tentang interaksi manusia & komputer	Memahami perilaku pengguna	Psikologi warna, penerapan konsep ergonomis
IxD	Desain interaksi antara manusia & produk [mekanisme interaksi]	Membuat interaksi intuitif dan efektif	Geser untuk hapus, animasi saat klik, urutan langkah
UX	Pengalaman menyeluruh pengguna	Meningkatkan kepuasan & kegunaan	Mudah digunakan, cepat, membuat pengguna senang
UI	Desain visual & elemen antarmuka [tampilan layar]	Menyajikan sistem secara visual	Tombol berwarna hijau, ikon menarik, foto makanan HD

Contoh Produk dengan Desain Interaksi

- Aplikasi mobile (Gojek, Tokopedia, Instagram)
- Web platform (Airbnb, Duolingo)
- Perangkat fisik (ATM, mesin parkir)
- Smart device (Google Home, Alexa)

Aplikasi Mobile

- **Gojek / Grab**

- Interaksi: Pemesanan ojek/mobil dalam 3 klik.
- Feedback: Notifikasi real-time tentang status driver.

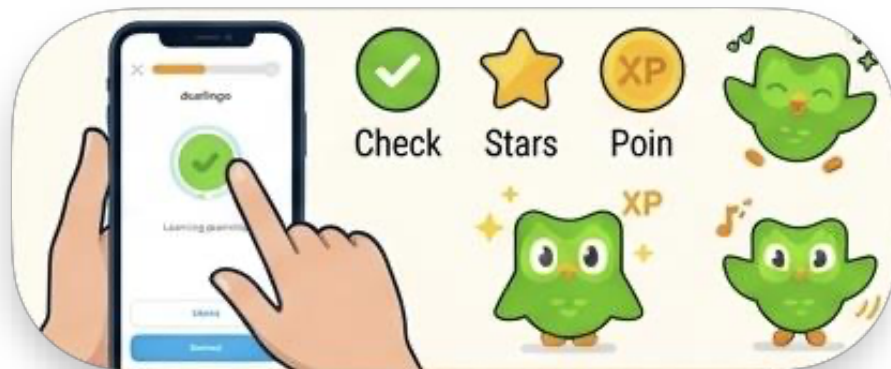
- **Instagram**

- Interaksi: Double-tap untuk like — cepat dan intuitif.
- Feedback: Animasi hati muncul sebagai konfirmasi.

- **Duolingo**

- Interaksi gamified, dengan suara, animasi, dan poin.
- Feedback instan saat jawaban benar/salah.

Aplikasi Mobile



Aplikasi Web

- **Airbnb**

- Interaksi: Pilihan tanggal dan lokasi dengan kalender interaktif.
- Feedback: Hasil pencarian otomatis diperbarui secara dinamis.

- **Trello**

- Interaksi: Drag & drop kartu untuk memindahkan tugas.
- Feedback: Highlight drop zone dan animasi halus saat berpindah.

Perangkat Fisik

- **ATM**

- Interaksi: Navigasi tombol fisik yang terhubung dengan layar.
- Feedback: Bunyi “beep” saat tombol ditekan, dan visual progress.

- **Mesin Parkir Otomatis**

- Interaksi: Masukkan tiket, bayar, lalu ambil kembali.
- Feedback: Lampu indikator, suara, dan layar instruksi.

Smart Devices

- **Google Home / Amazon Alexa**
 - Interaksi: Perintah suara natural seperti “Putar lagu favorit saya.”
 - Feedback: Suara balik (“Memutar daftar putar Spotify”) + cahaya LED indikator.
- **Smartwatch (Apple Watch, Galaxy Watch)**
 - Interaksi: Gesture (tap, swipe, crown scroll) + haptic feedback.
 - Feedback: Getaran lembut saat notifikasi masuk.