

# Prinsip Antarmuka Pengguna

Teknik Informatika – Unikom

2012

# Prinsip-prinsip umum Perancangan UI

1. User Compatibility
2. Product Compatibility
3. Task Compatibility
4. Work Flow Compatibility
5. Consistency
6. Familiarity
7. Simplicity

# Prinsip-prinsip umum Perancangan UI

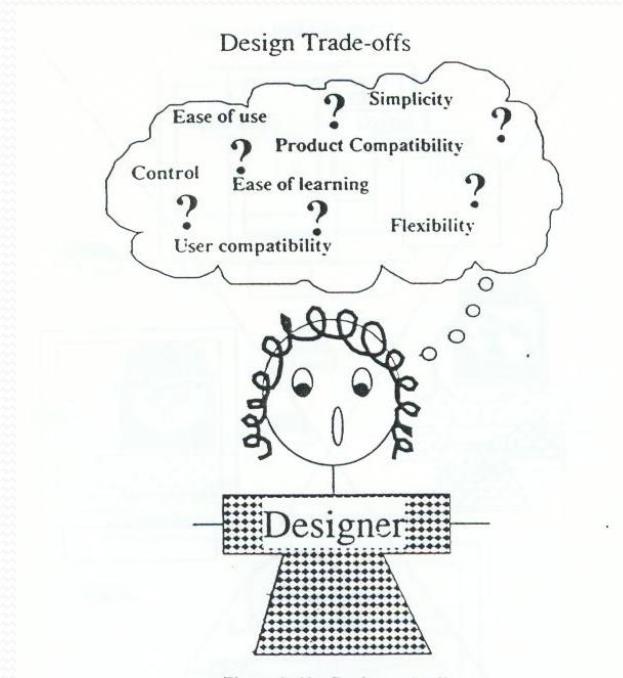
8. Direct Manipulation
9. Control
10. WYSIWYG
11. Flexibility
12. Responsiveness
13. Invisible Technology
14. Robustness

# Prinsip-prinsip umum Perancangan UI

15. Protection

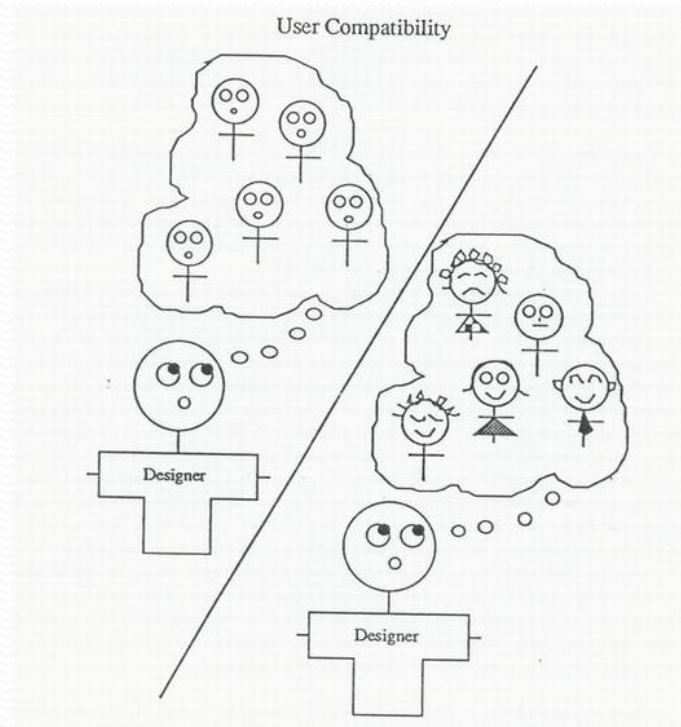
16. Ease of Learning & ease of use

Trade-off !!!



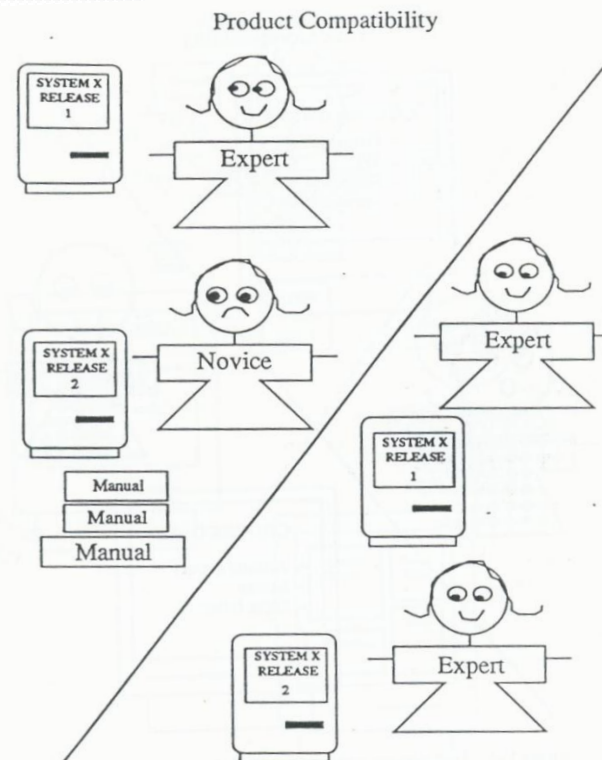
# User Compatibility

- Semua user adalah tidak sama dan semua user tidak seperti developer
- Designer harus paham tentang pengetahuan psikologi dasar



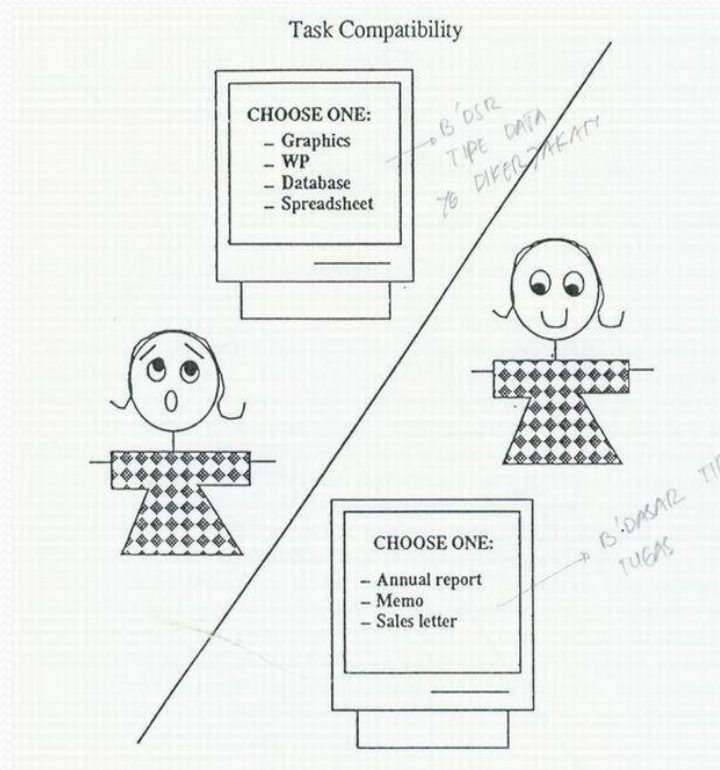
# Product Compatibility

- Kompatibilitas antar produk harus diperhatikan dan dipertahankan (mengorbankan perubahan UI dimana sistem mungkin lebih kompatibel)



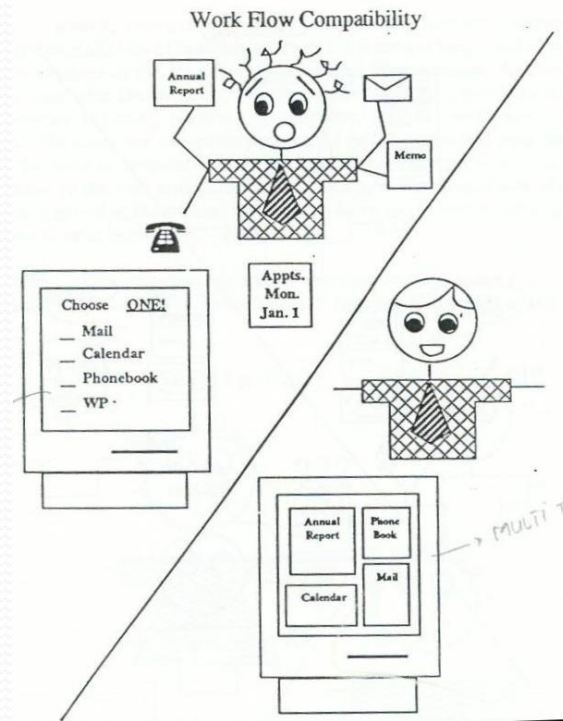
# Task Compatibility

- Struktur dan aliran sistem harus sesuai dan mendukung tugas user



# Work Flow Compatibility

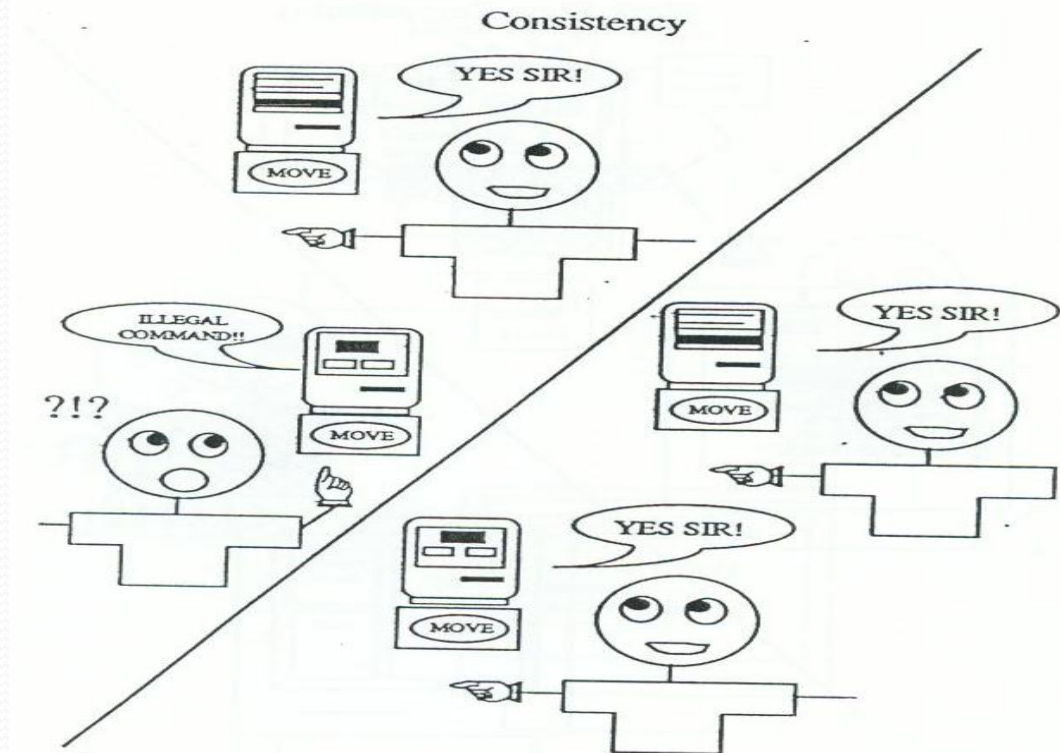
- Sistem harus diorganisasikan dengan baik sehingga dapat mem-fasilitasi transisi antar tugas user





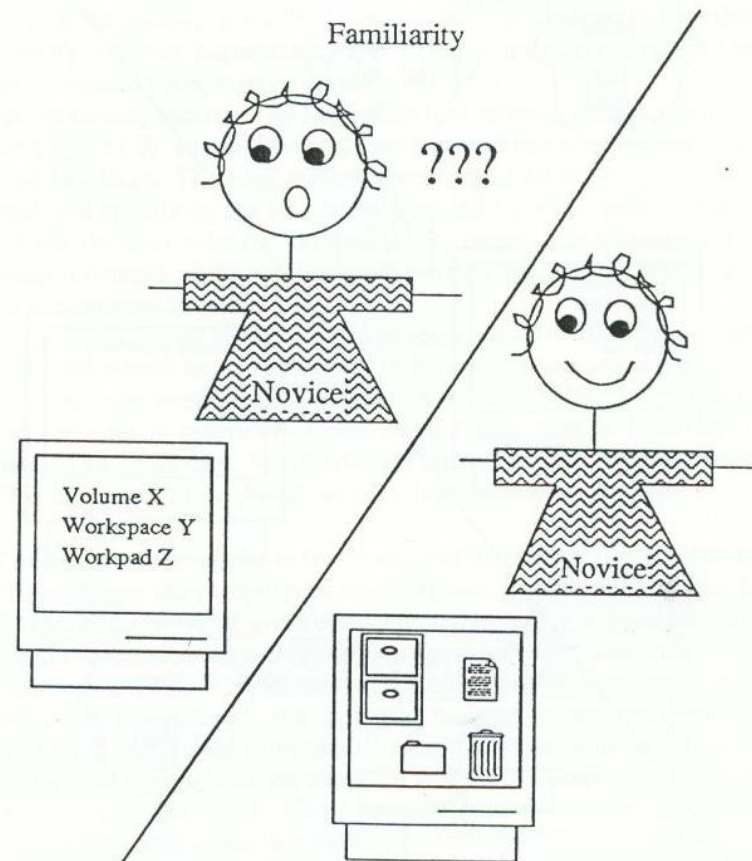
# Consistency

- Konsistensi membuat user berfikir dengan meng-analogi-kan dan memprediksi bagaimana melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya



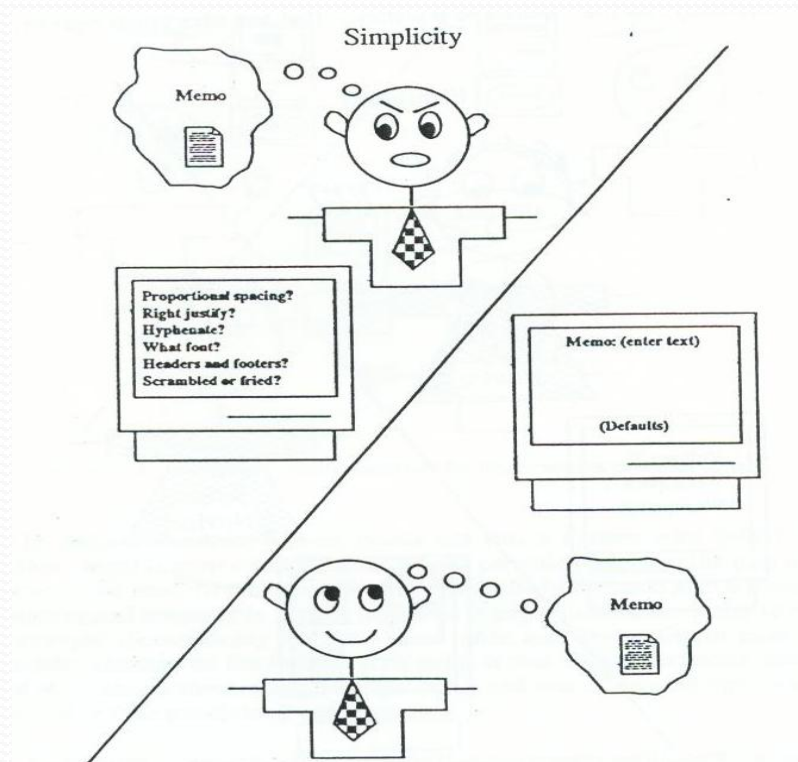
# Familiarity

- Konsep, terminologi, pengaturannya di antarmuka harus yang dipahami user dengan baik



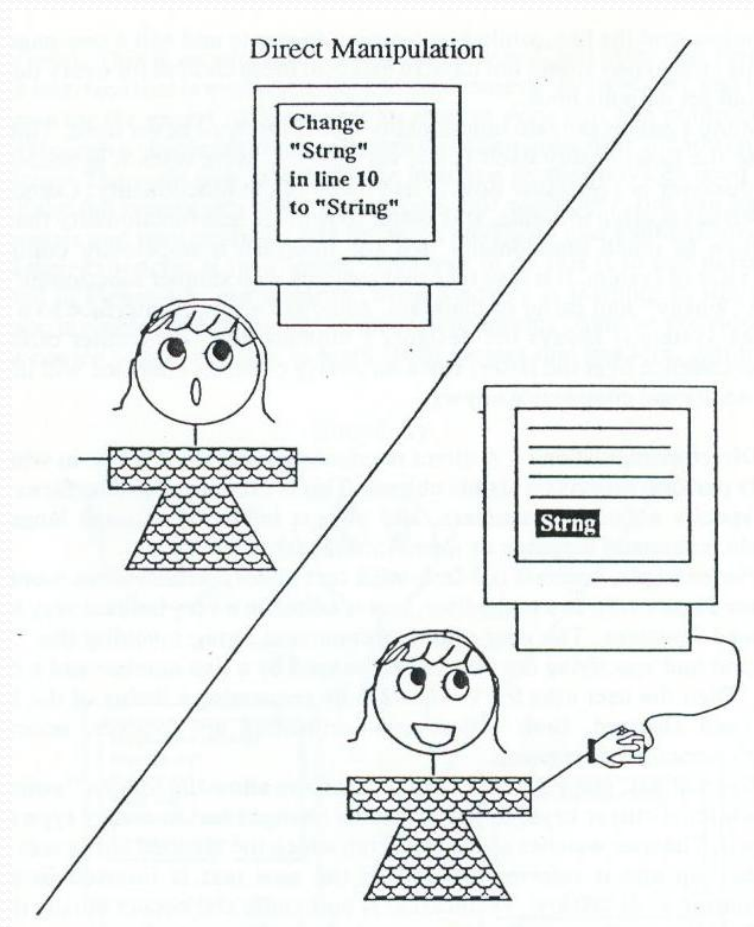
# Simplicity

- Kesalahan umum yang terjadi pada perancangan interface adalah berusaha untuk menyediakan SEMUA fungsionalitas
- Gunakan konsep *defaults*



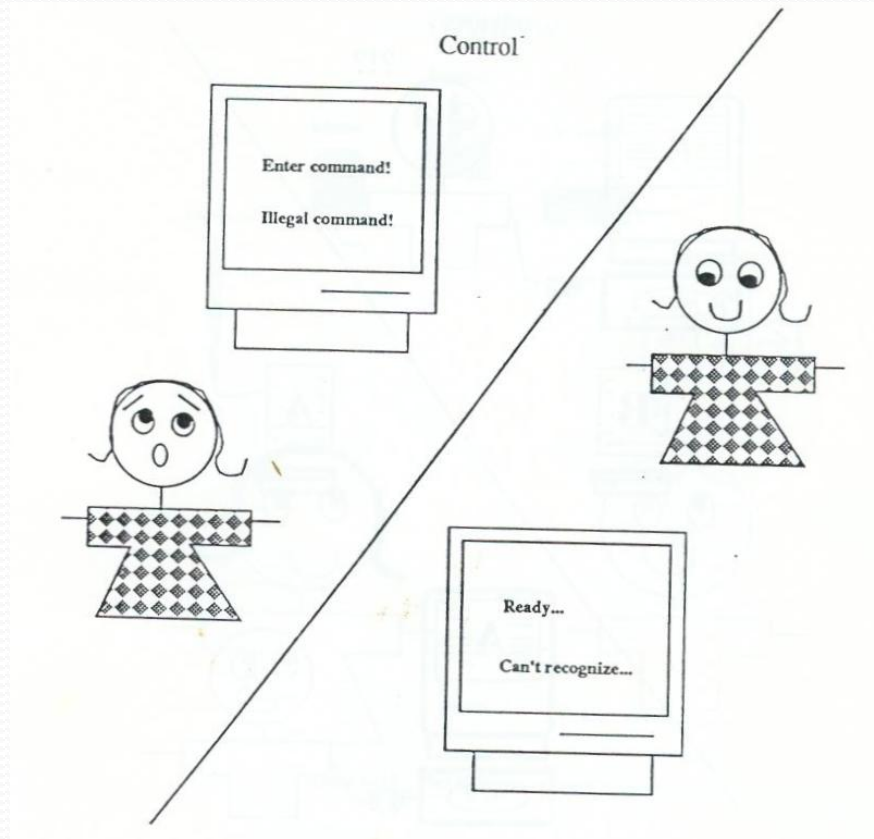
# Direct Manipulation

- Users secara langsung dapat melihat aksinya pada objek yang terlihat



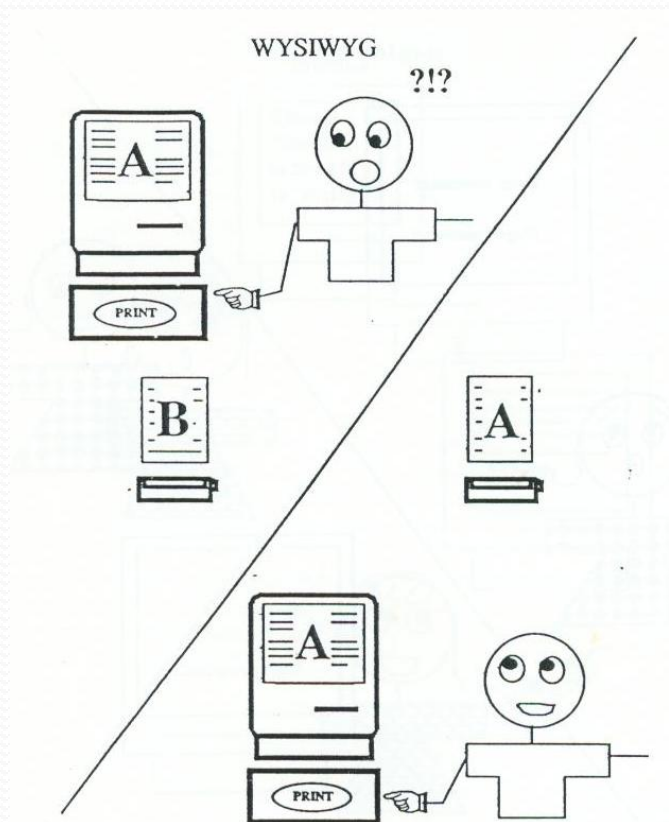
# Control

- Dapat membuat frustrasi dan demoralisasi bagi user, jika mereka merasa dikontrol oleh mesin



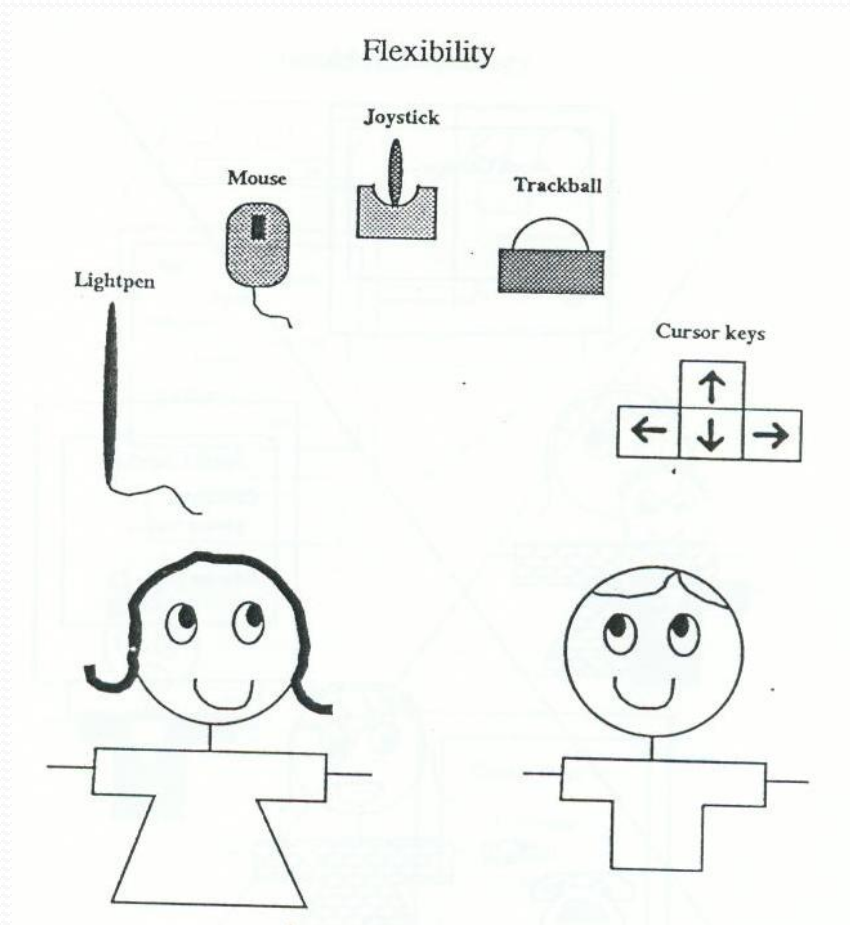
# WYSIWYG

- Adanya korespondensi satu ke satu antara informasi di layar dengan informasi di printed-output atau file



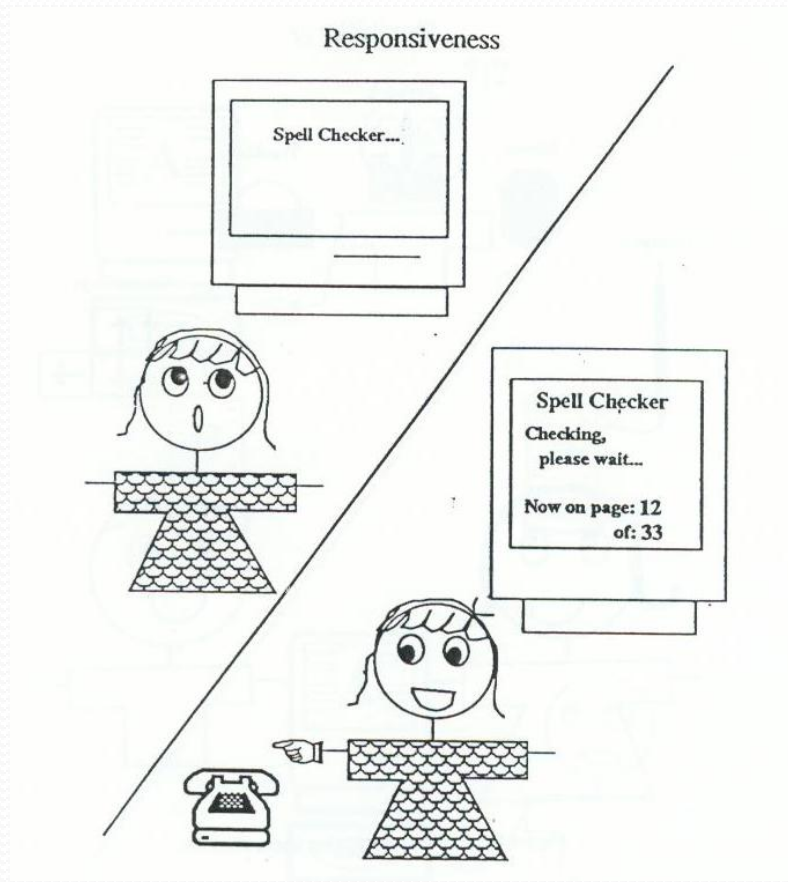
# Flexibility

- Mengizinkan makin banyak kontrol user dan mengakomodir skill user yang bervariasi



# Responsiveness

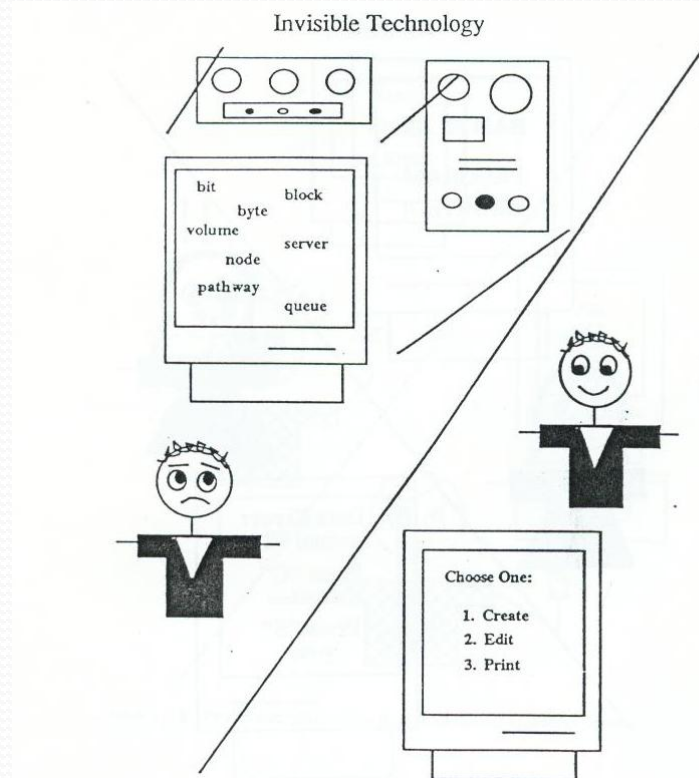
- Komputer harus selalu merespon dengan segera setiap input dari user





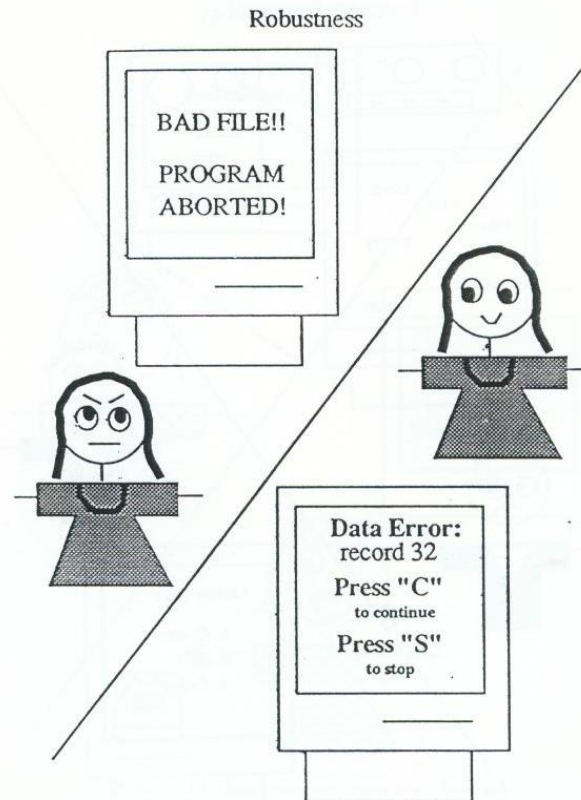
# Invisible Technology

- User sebaiknya mengetahui sesedikit mungkin detail teknis bagaimana sistem diimplementasikan



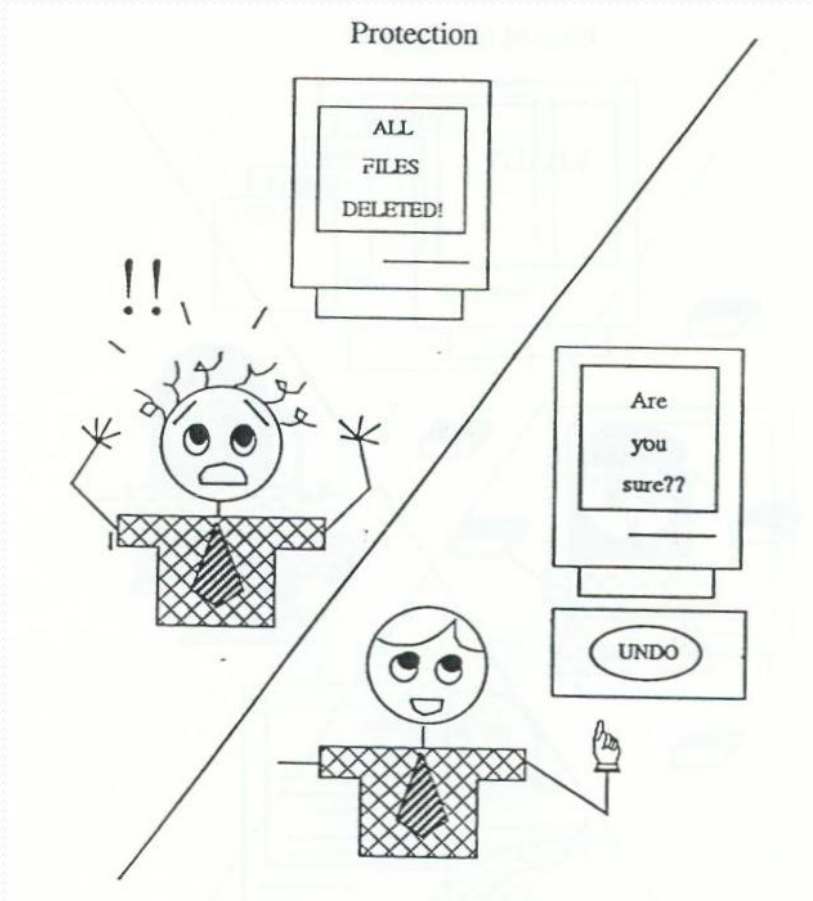
# Robustness

- Sistem sebaiknya mentolerir kesalahan manusia yang umum dan tidak dapat dihindar. Crash system harus diminimalisir, menyediakan recovery yang mudah dipahami jika terjadi crash



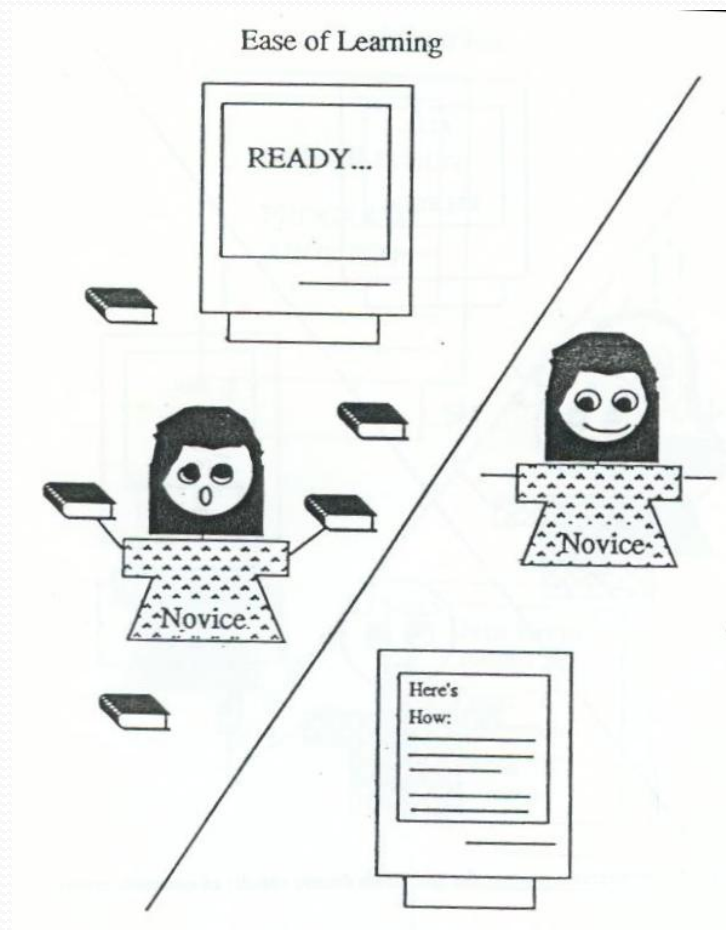
# Protection

- User seharusnya memproteksi dari hasil-hasil yang menyebabkan 'bencana' karena kesalahan umum manusia



# Ease of Learning

- Sistem mudah dipelajari bagi pemula



# Ease of Use

- Sistem mudah digunakan bagi para expert

