

Perancangan Sistem Interaksi Manusia Komputer

Jenis Perangkat Lunak

- **General Purpose Software** (*Public Software*)
- **Special Purpose Software** (*Job Order Software/ Made Tailor Software*)

Pendekatan Perancangan

User-centered design

Perancangan yang melibatkan pengguna dalam pembuatan antarmuka

User design Approach

Perancangan antarmuka yang dilakukan pengguna

PRINSIP DAN PETUNJUK PERANCANGAN

Empat Komponen Antarmuka Pengguna

1. Model Pengguna

Merupakan model konseptual yang diinginkan pengguna dalam memanipulasi informasi dan proses yang dia aplikasikan

2. Bahasa perintah

Merupakan piranti untuk memanipulasi model

3. Umpanbalik

Merupakan kemampuan program untuk membantu pengguna dalam mengoperasikan program

4. Penampilan informasi

Merupakan petunjuk status informasi atau program ketika pengguna melakukan tindakan, perlu dirancangan pesan-pesan yang efektif

Perancangan Sistem Interaksi Manusia Komputer

Urutan Perancangan

1. Penentuan Ragam Dialog
2. Perancangan Struktur Dialog
3. Perancangan Format Pesan
4. Perancangan penanganan kesalahan
5. Perancangan Struktur Data

Tampilan Berbasis Teks

1. Urutan Penyajian
2. Kelonggaran
3. Pengelompokan
4. Relevansi
5. Konsistensi
6. Kesederhanaan

Perancangan Sistem Interaksi Manusia Komputer

Tampilan Berbasis Grafis

1. Ilusi pada obyek-obyek yang dapat dimanipulasi
2. Urutan Visual dan Fokus Pengguna
3. Struktur Internal
4. Kosakata Grafis yang Konsisten dan Sesuai
5. Kesesuaian dengan media

Waktu Tanggap

Merupakan waktu yang dibutuhkan suatu proses terjadi

Penanganan kesalahan

2 Jenis kesalahan :

- *Compile time error*
Kesalahan sintaksis yang secara langsung dapat dideteksi kompiler
- *Run time error* atau *fatal error*
Kesalahan logika ketika program dijalankan

Penanganan : buat modul *error trapping*

Contoh Berbasis Teks

Data Pribadi

Nama : Disainer
Tmpt/tgl lahir : Bandung, 18 Oktober 1983
Jenis Kelamin : Pria
Alamat : Jln. Dipatiukur 112 Bandung 40253
Telepon : 022 2508654

Riwayat Pendidikan

SD	: SD Negeri 4	Bandung
SMP	: SMP Negeri 1	Bandung
SMA	: SMA Negeri 8	Bandung
S1	: ITB	Bandung

Riwayat Pekerjaan
dst.....

Contoh Berbasis Grafis

SISTEM INFORMASI KEUANGAN PT. SELALU MAJU BANDUNG

LOGO

User Id

Password

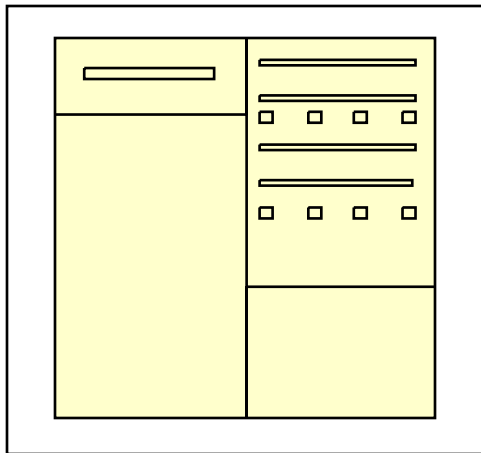
Login

Lupa Password

*Created by Disainer dkk
Bandung 2006*

Contoh Perancangan

No : T01



Lihat Data

Data Baru

Edit Data

Keluar

**-Klik Lihat Data
atau Alt L
menuju T02
-klik Data baru
atau Alt D
menuju T03
-klik Edit baru
atau Alt E
menuju T04
-klik keluar atau
Alt K muncul
M01**

Ukuran 1024x786 warna sesuai dengan setting windows
Font 14 Arial warna hitam

Contoh Perancangan

No : T02

The diagram shows a rectangular window containing a search interface. At the top left, there is a button labeled 'Cari' with a small shadow effect. To its right is an empty rectangular input field. Below these elements is a list of six horizontal rows, each representing a search result. At the bottom right of the list area, there is a button labeled 'Menu Utama' with a shadow effect.

**-Klik Cari atau
Alt C muncul
M02 jika data tak
ditemukan
-klik Menu
Utama atau Alt
M menuju T01**

Ukuran 1024x786 warna sesuai dengan setting windows
Font 14 Arial warna hitam

Contoh Perancangan

No : T03

Nama

Tgl Lahir Bln Thn

Dan seterusnya

- Klik **Simpan**
atau **Alt S**
muncul **M03**
- Salah input
M04, M05, M06
- klik **Menu**
Utama atau **Alt**
M menuju **T01**

Ukuran 1024x786 warna sesuai dengan setting windows
Font 14 Arial warna hitam

Jaringan Semantik

