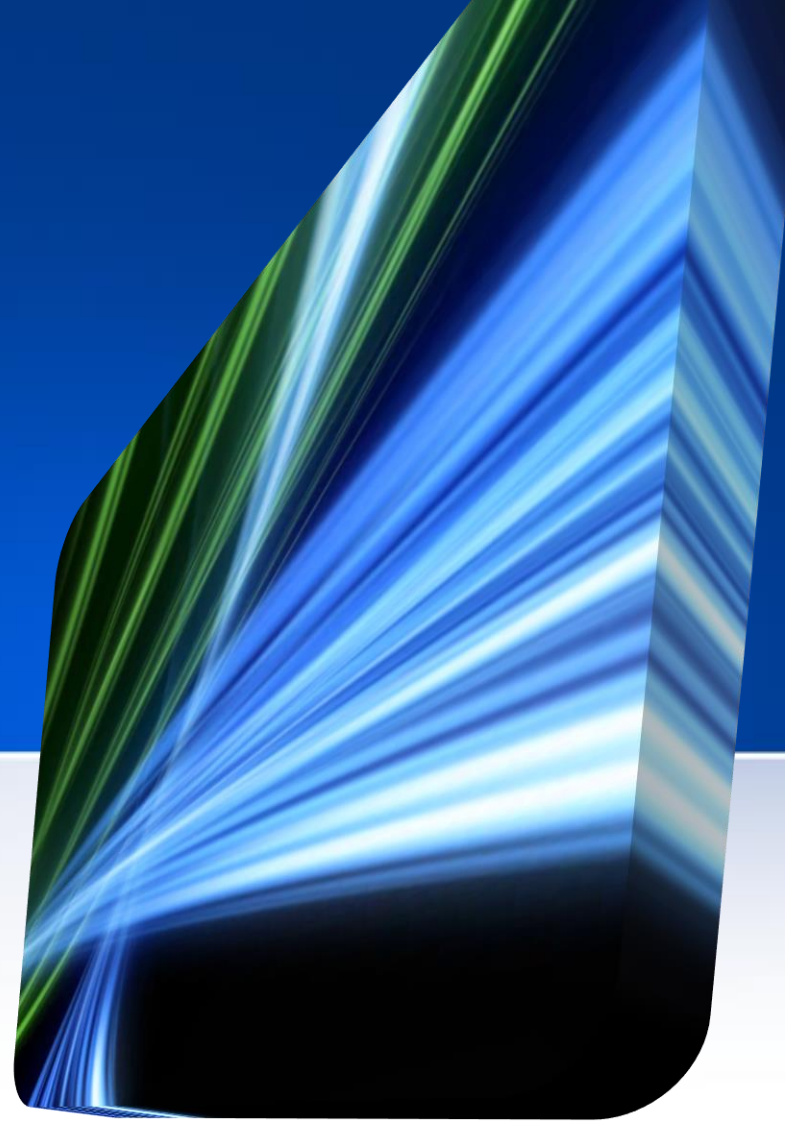


Prinsip Perancangan Tampilan Antarmuka/GUI

IMK IF UNIKOM



Prinsip-prinsip umum (1)



1. Compatibility (User, Tasks, Works and Product)
2. Accessibility
3. Estetika
4. Consistency
5. Familiarity
6. Simplicity
7. Direct Manipulation
8. Control

Prinsip-prinsip umum (2)



9. WYSIWYG

10. Flexibility

11. Responsiveness

12. Invisible Technology

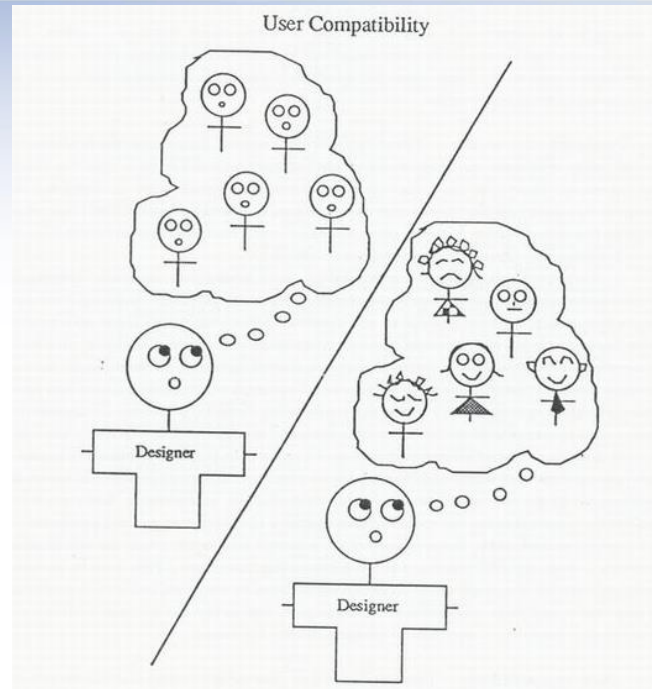
13. Robustness

14. Protection

15. Ease of learning and ease of use

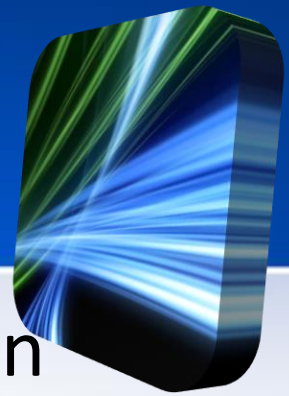
16. Prinsip-prinsip lainnya

Compatibility - User

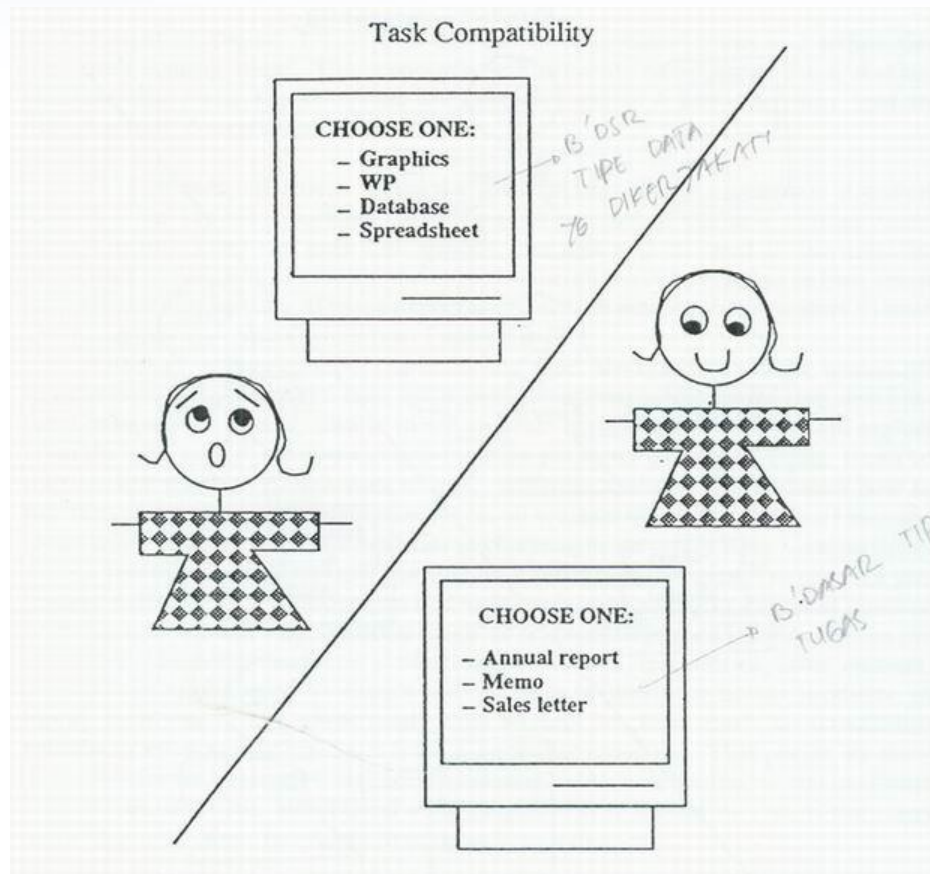


- Semua user tidak sama dan semua user tidak seperti developer
- Designer harus paham tentang pengetahuan psikologi dasar
- Developer memposisikan dirinya sebagai user

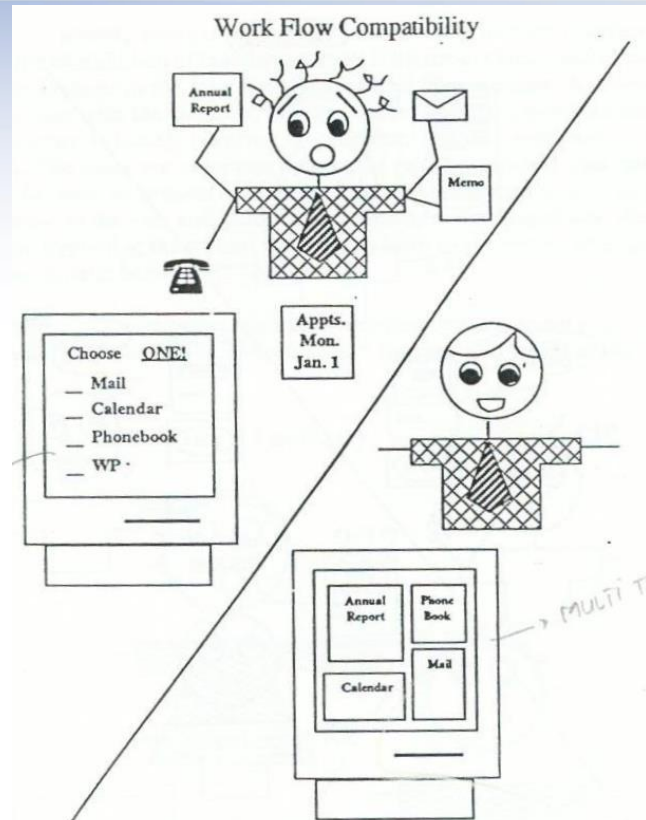
Compatibility – Tasks



- Struktur dan aliran sistem harus sesuai dan mendukung tugas dan pekerjaan user

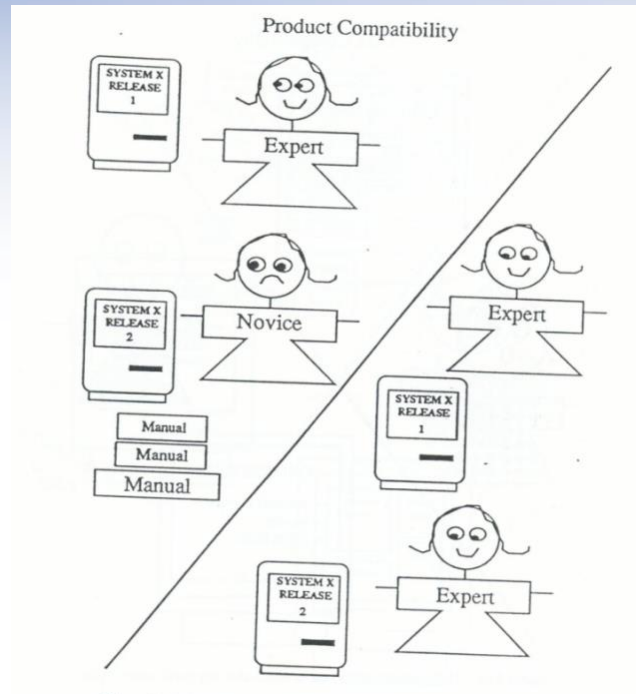


Compatibility - Workflow



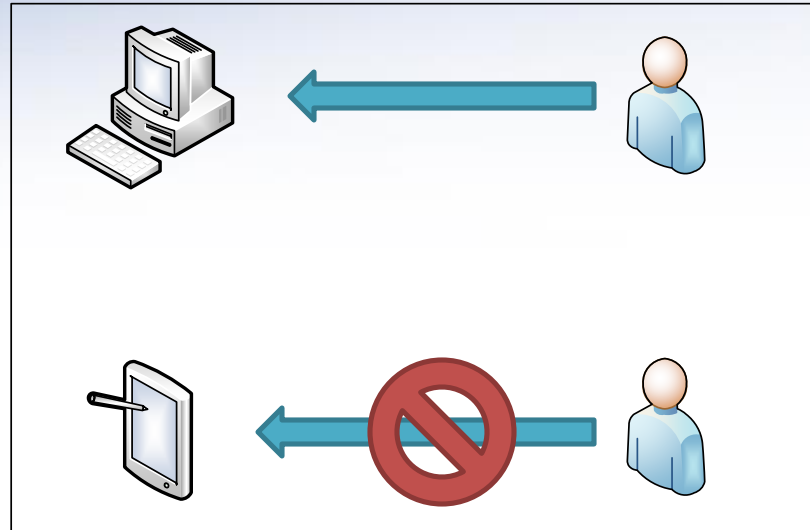
- Sistem harus diorganisasikan dengan baik sehingga dapat mem-fasilitasi transisi antar tugas user

Compatibility - Product



- Perubahan versi produk yang harus diperhatikan dan dipertahankan
- Kebiasaan yang akan dibawa pada pembelajaran produk atau sistem baru

Accessibility



- Sistem di design dan bisa digunakan oleh sebanyak-banyak nya orang tanpa perlu ada modifikasi
- Bisa digunakan oleh orang yang mempunyai perbedaan kemampuan tanpa design spesial ataupun modifikasi



Fakultas
Jurusan

Fakultas

▼

▼

▼

▼

Refresh Table

Sum of data

Sum of data

Prev

First

Page

Prev

next

last

Tampilkan berdasarkan

▼

Tampilkan berdasarkan

▼

Kata Kunci

Go

Kata Kunci

next

last

Go

Add

NIM

Nama

Kelas

Alamat

Operation

View | Edit | Delete

Check All

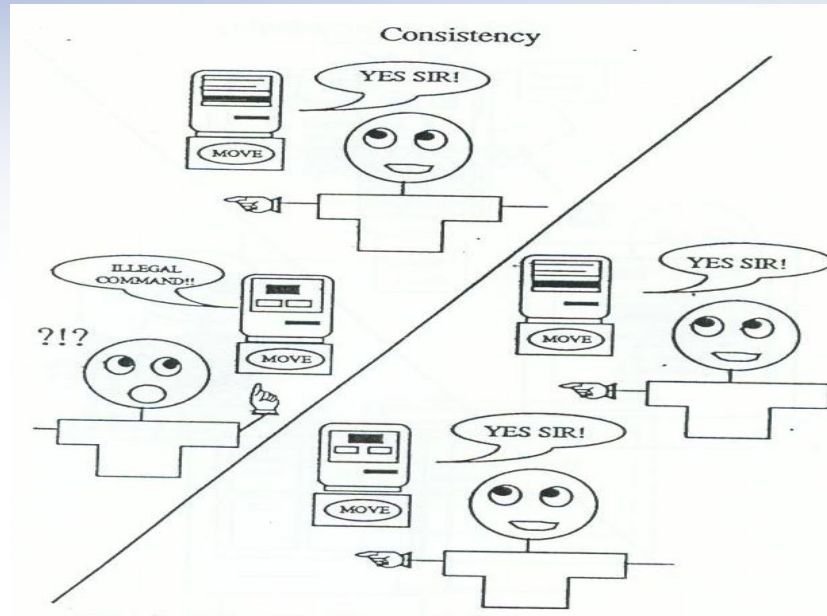
Uncheck All

Delete Checked

Add

- Menyediakan visual sesuai dengan prinsip desain grafis :
 - Menyediakan kontras antara elemen yang berarti
 - Menciptakan kelompok/grouping
 - Menyelaraskan elemen dan grup
 - Menggunakan warna dan grafis secara efektif dan sederhana

Consistency

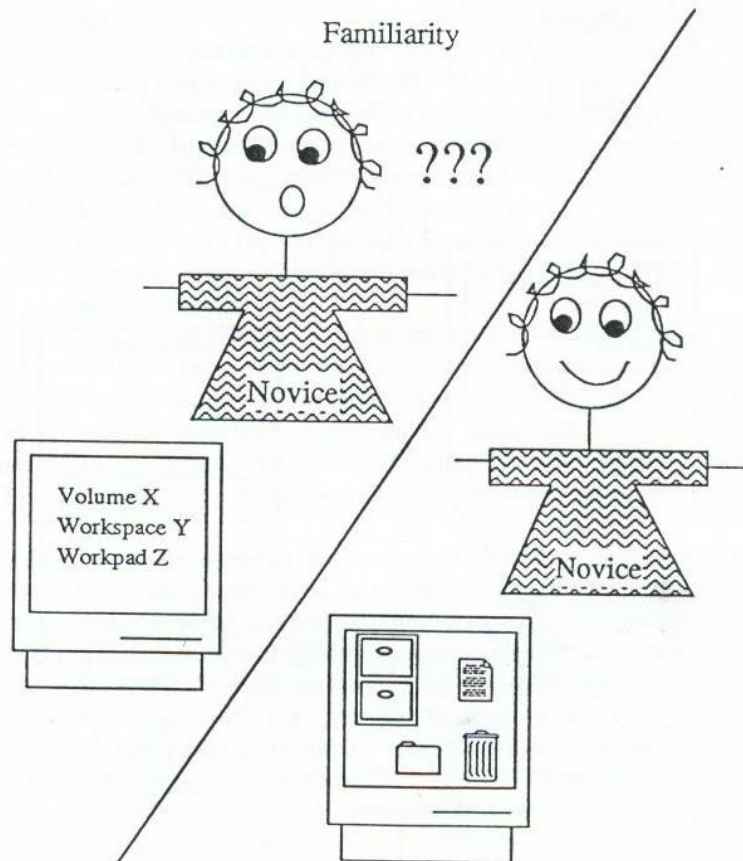


- Konsistensi membuat user berfikir dengan meng-analogi-kan dan memprediksi bagaimana melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya
- Mempunyai tampilan yang mirip
- Mempunyai fungsi dan proses yang mirip

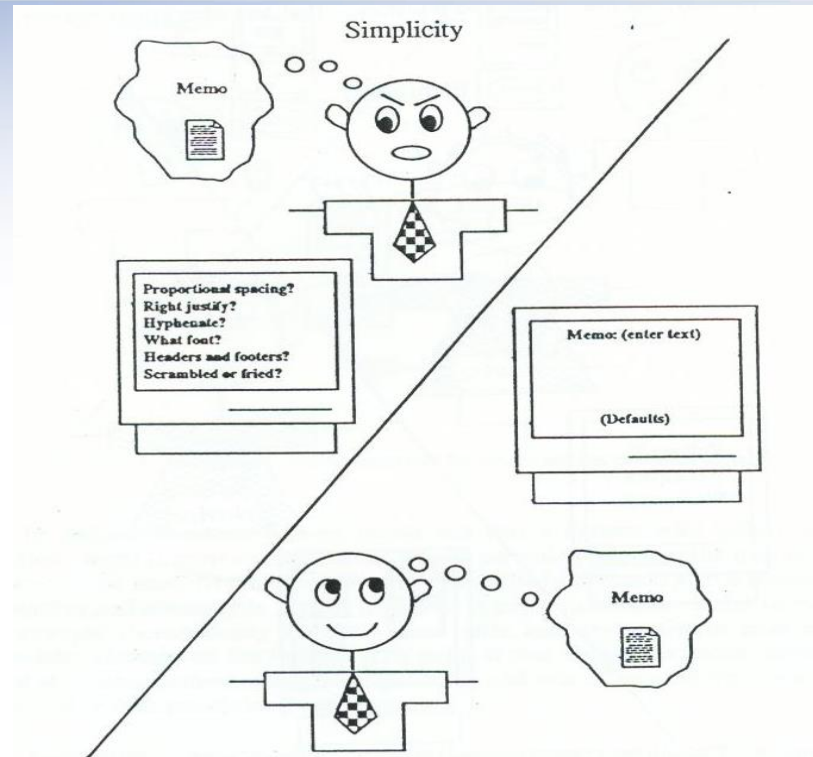
Familiarity



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



Simplicity

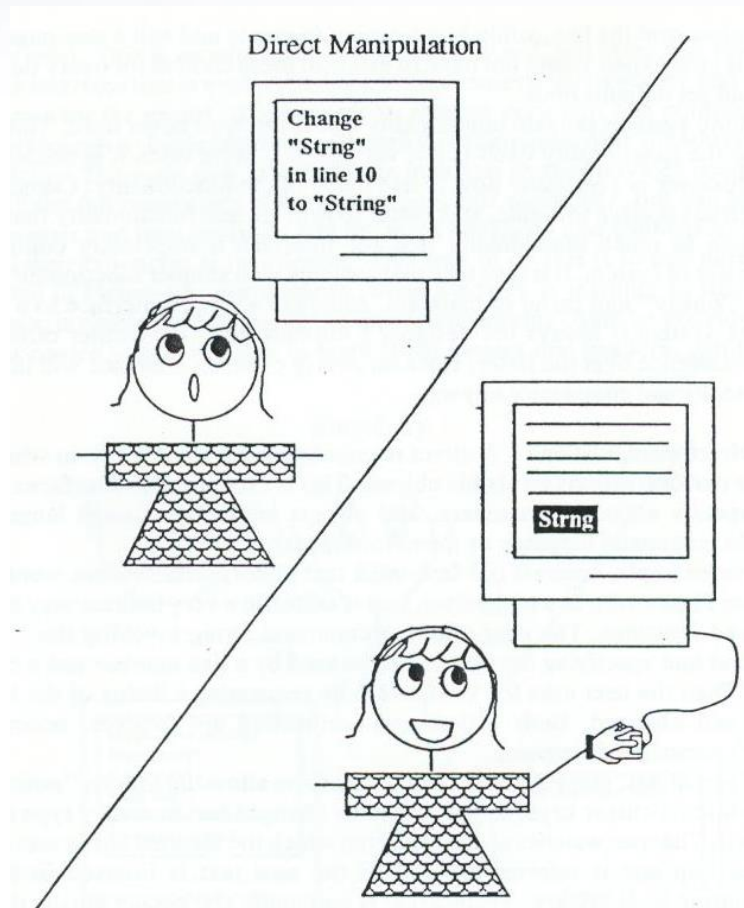


- Kesalahan umum yang terjadi pada perancangan UI adalah berusaha untuk menyediakan semua fungsionalitas
- Gunakan konsep defaults
- Hilangkan elemen yang tidak dibutuhkan
- Gunakan Progressive disclosure
 - Menyembunyikan elemen sampai dibutuhkan
 - Memperlihatkan fungsi yang dibutuhkan atau penting

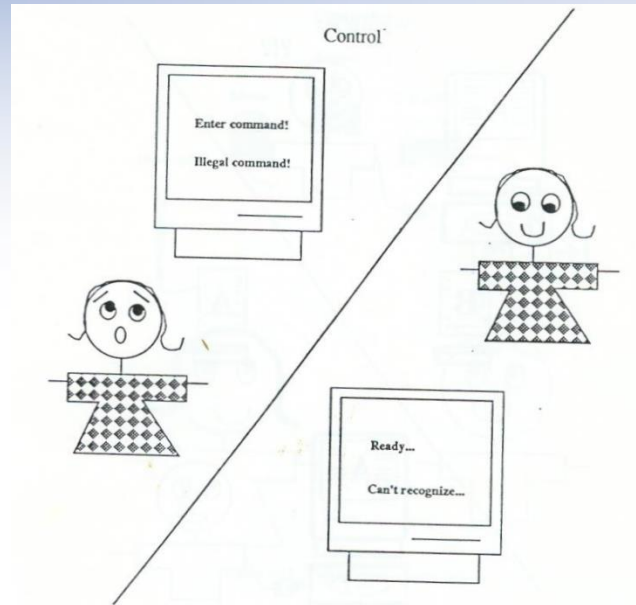
Direct Manipulation



- User secara langsung dapat melihat aksinya pada objek yang terlihat



Control

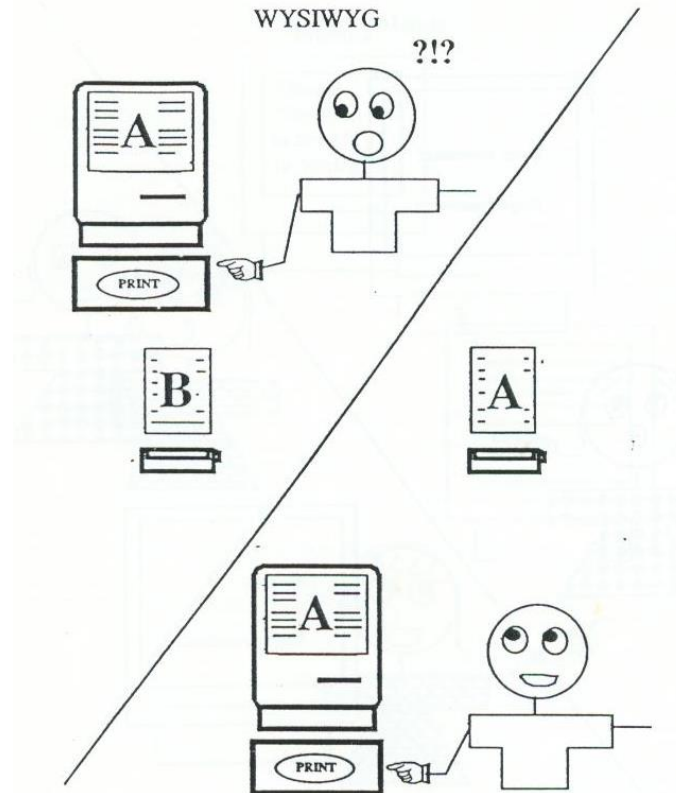


- User yang harus mengendalikan interaksi
- Jangan merasa di control oleh mesin karena bisa membuat frustrasi dan demoralisasi
- Context harus sesuai dengan perspektif user

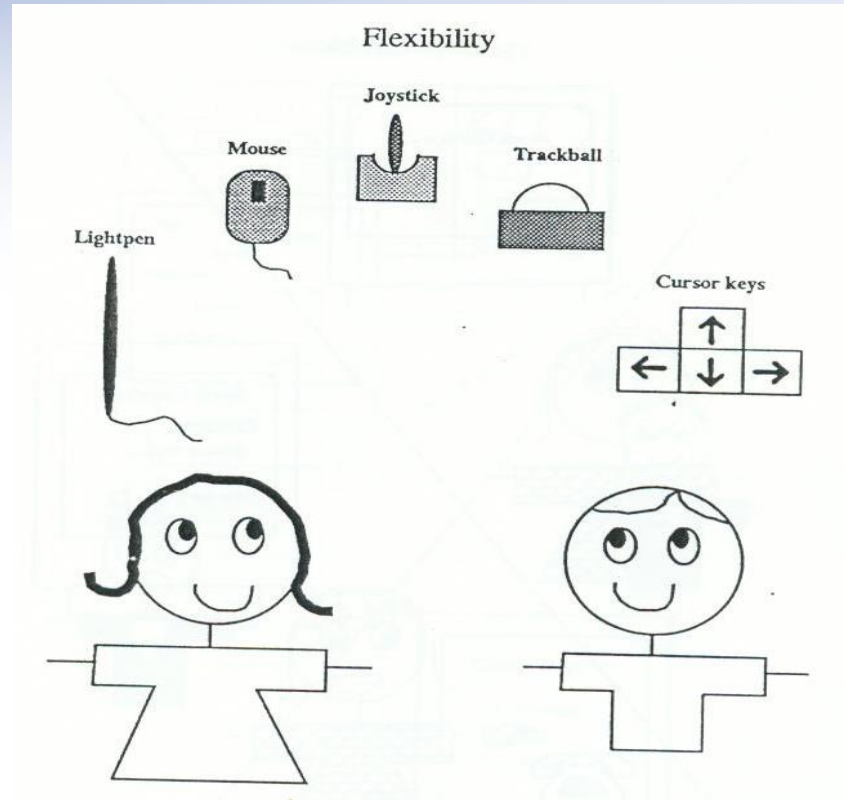
WYSIWYG



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



Flexibility

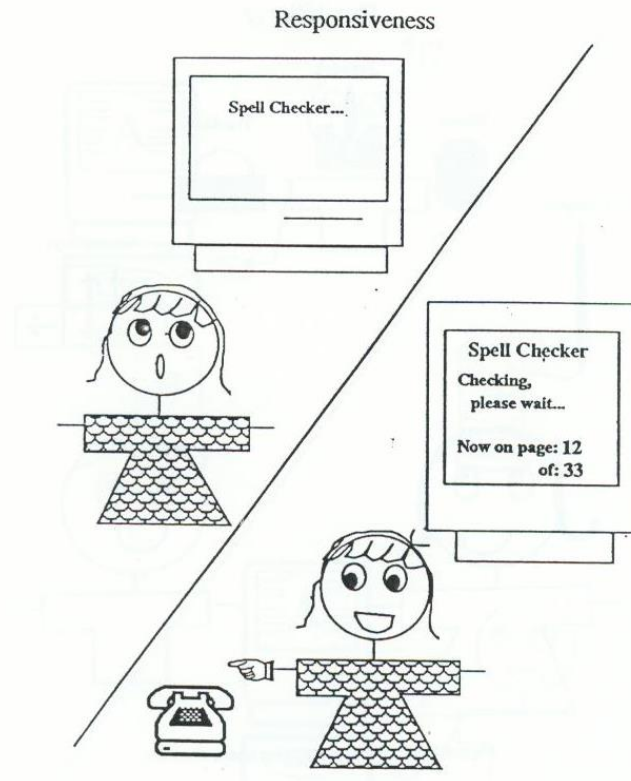


- Mengijinkan makin banyak kontrol user dan mengakomodir skill user yang bervariasi

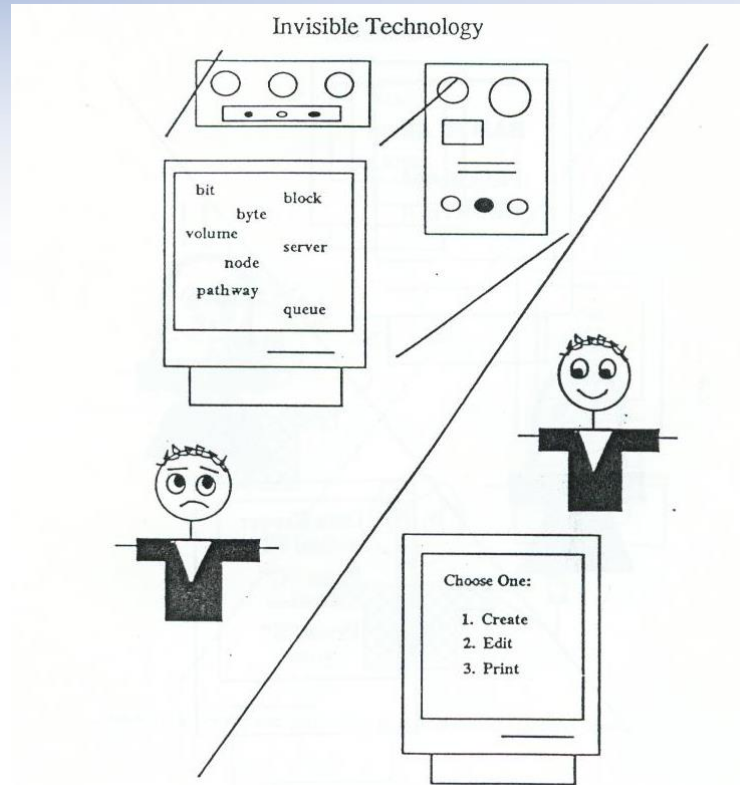
Responsiveness



- Komputer harus selalu merespon dengan segera setiap input dari user
- Bisa menyediakan respon berupa visual, text ataupun audio



Invisible Technology

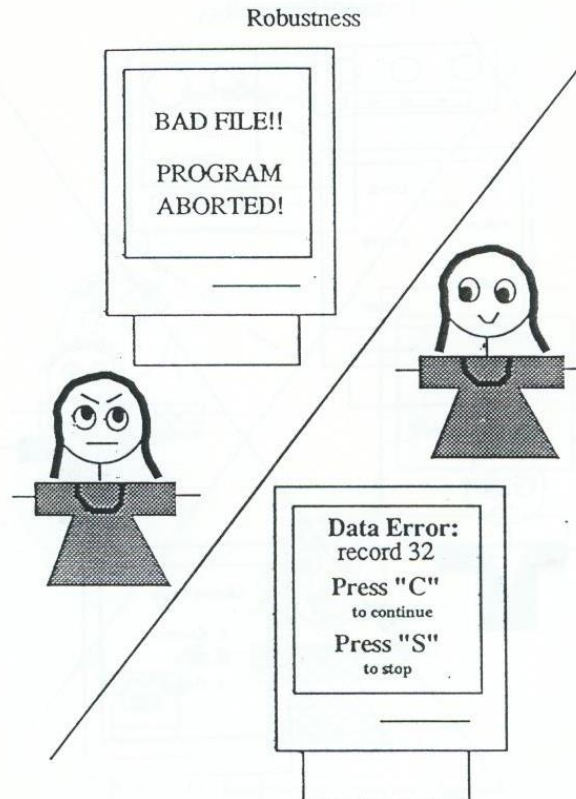


- User sebaiknya mengetahui sesedikit mungkin detail teknis bagaimana sistem diimplementasikan

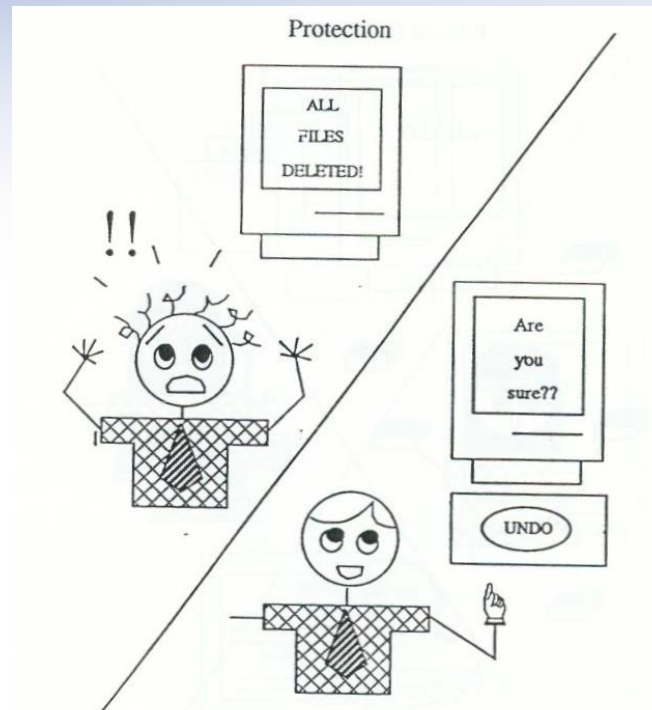
Robustness / Recovery



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



Protection / Safety

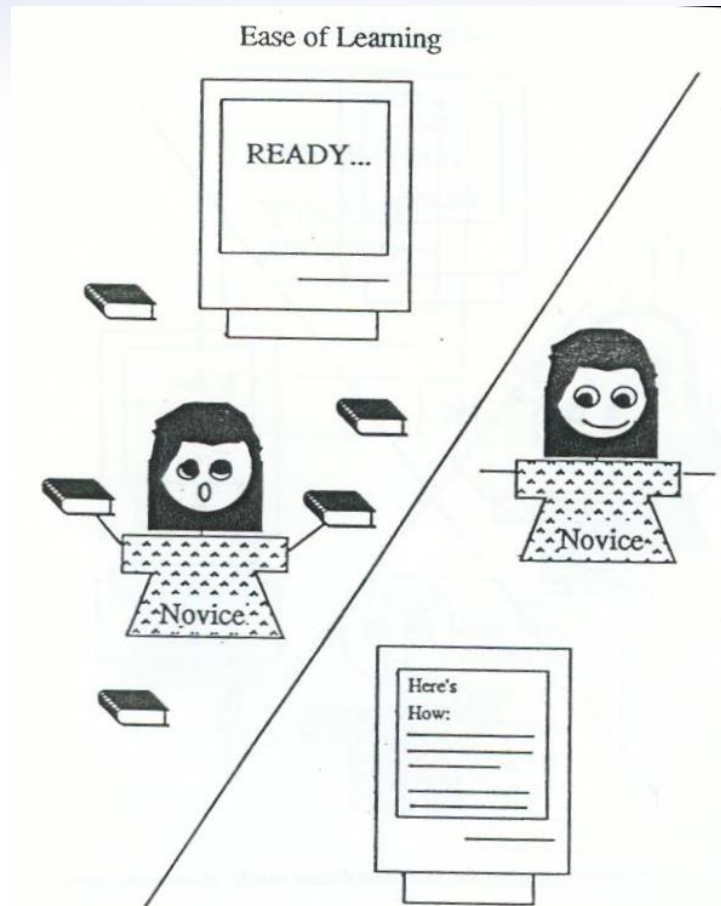


- User seharusnya terproteksi dari hasil-hasil yang menyebabkan 'bencana' karena kesalahan umum manusia

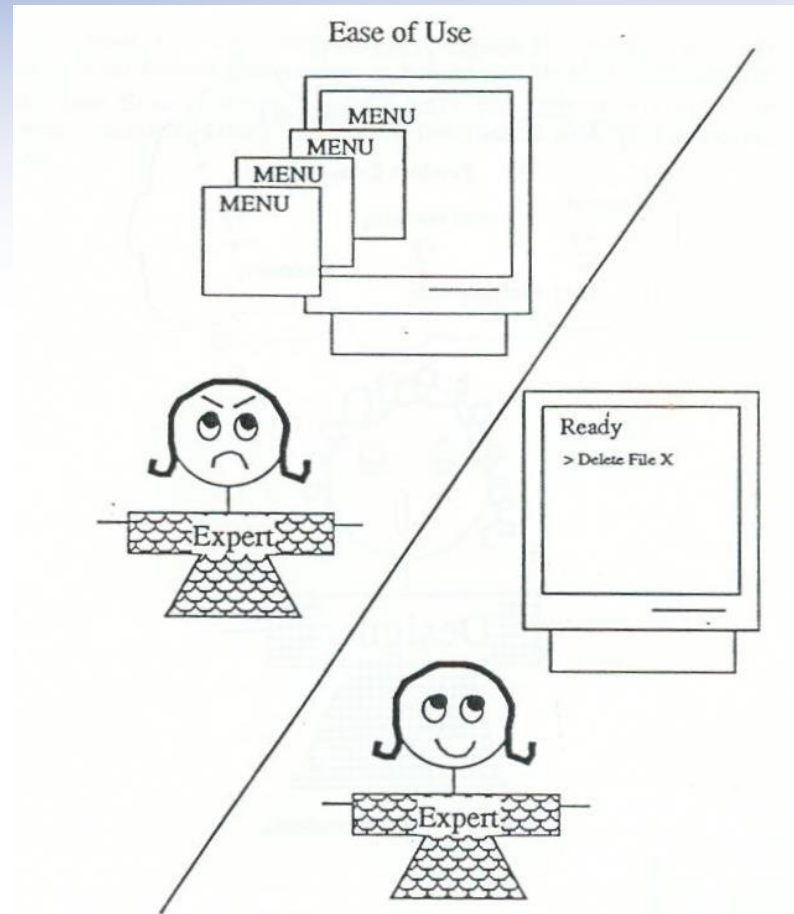
Ease of Learning



- Sistem mudah dipelajari oleh pemula



Ease of Use



- Sistem mudah digunakan oleh expert

Prinsip-prinsip lainnya (1)



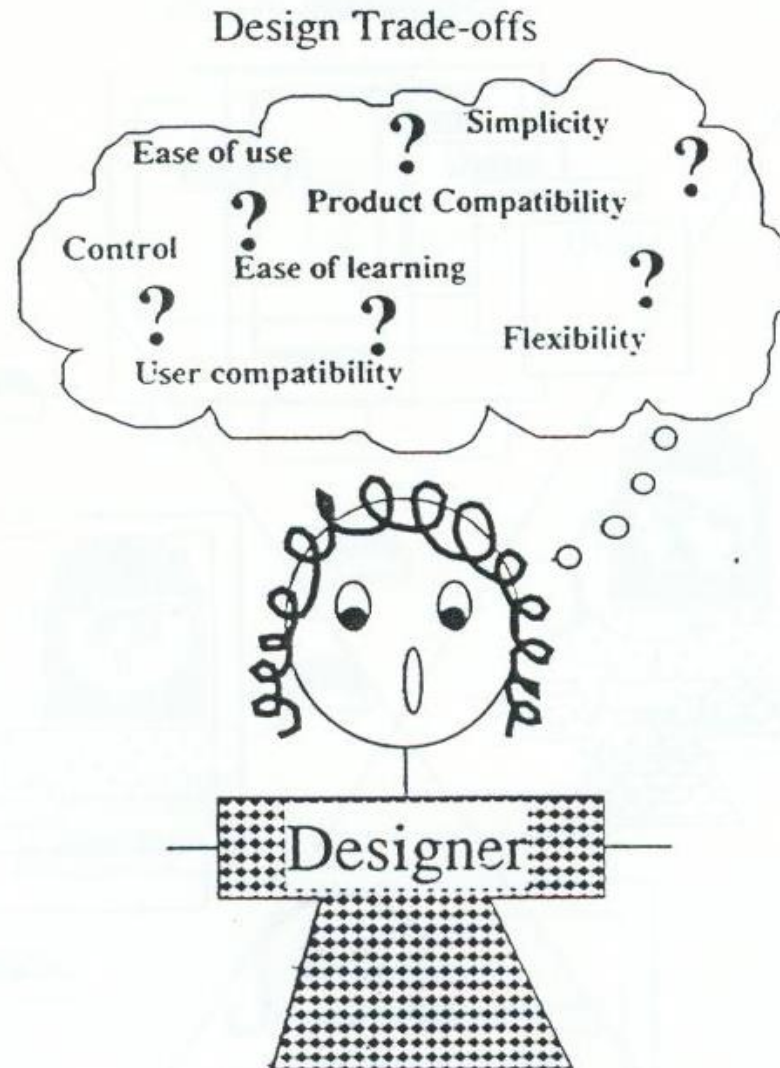
- Availability
Semua objek tersedia kapan saja
- Clarity
Kejelasan interface secara visual dan konseptual
- Configurability
Bisa memodifikasi konfigurasi sistem berdasarkan kebutuhan
- Efficiency
Meminimalisir pergerakan mata dan tangan, mengantisipasi keinginan user

Prinsip-prinsip lainnya (2)



- Immersion
Total fokus pada aplikasi tak terganggu lingkungan
- Operability
Bisa dioperasikan oleh semua orang termasuk perbedaan kemampuan fisik
- Perceptibility
Menjamin bahwa desain sistem bisa dimengerti oleh semua orang walaupun berbeda kemampuan sensor
- Predictability
Bisa memprediksi progress tiap tugas dan pekerjaan sesuai dengan harapan

Which one?





THAT'S ALL GUYS