

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

LOGO

SISTEM INFORMASI KEUANGAN
PT. SELALU MAJU BANDUNG

User Id

Password

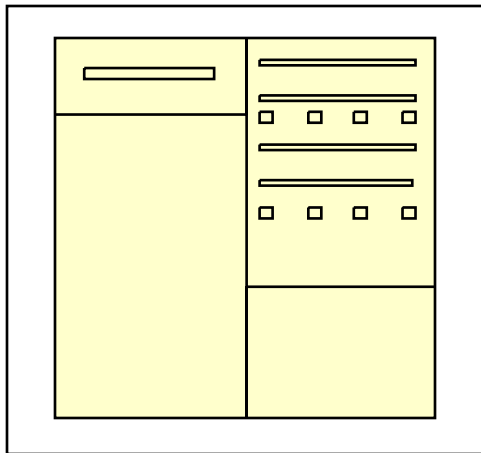
Login

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 bar at the top left with the text 'Cari' and an empty input field. Below the search bar is a list of seven horizontal lines representing data rows. At the bottom right of the window is a button labeled 'Menu Utama'.

-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

Simpan

Batal

Menu Utama

-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

