



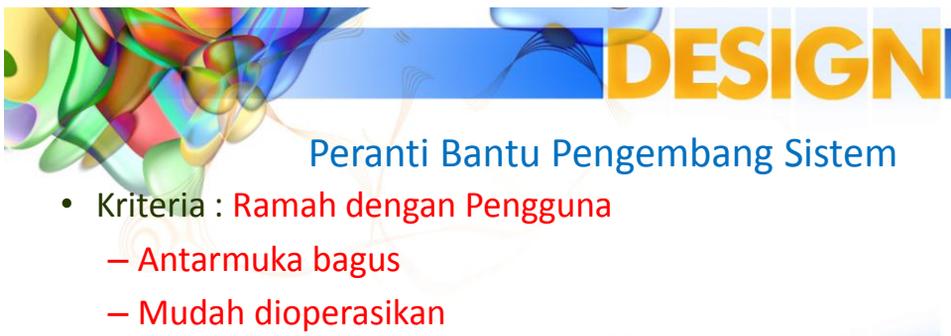
fppt.com



fppt.com



fppt.com



- Kriteria : Ramah dengan Pengguna
 - Antarmuka bagus
 - Mudah dioperasikan
 - Mudah dipelajari
 - Pengguna selalu merasa senang menggunakannya

fppt.com



Contoh Peranti Lunak

- MacApp dari Apple (tahun 1980-an)
- Visual Basic : program aplikasi + antarmuka grafis
- Web : FrontPage, Dreamweaver

fppt.com



Keuntungan Penggunaan Peranti PL

- Antarmuka yang dihasilkan lebih baik
 - Hasil rancangan sementara bisa dibuat
 - Perubahan yang diinginkan pengguna segera dilakukan
 - Sebuah aplikasi memiliki lebih dari sebuah antarmuka
 - Antarmuka konsisten
 - Antarmuka dengan “wajah” yang unik

fppt.com



- Program antarmuka mudah ditulis dan lebih ekonomis untuk dipelihara
 - Terstruktur
 - Reusable (dapat digunakan kembali)
 - Keandalan menjadi lebih tinggi
 - Spesifikasi antarmuka lebih mudah diungkapkan

fppt.com



Strategi Pengembangan Antarmuka

- Dua bagian penting program aplikasi
 - Antarmuka : sarana dialog antara manusia dan komputer
 - Aplikasi : menghasilkan informasi berdasar olahan data menggunakan algoritma tertentu

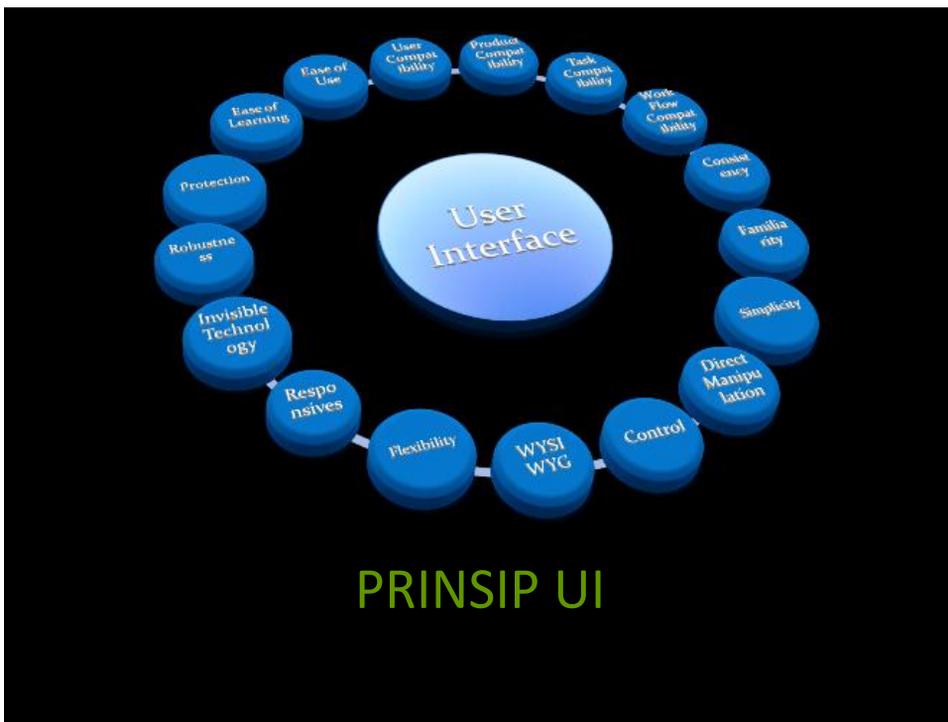
fppt.com



Strategi Pengembangan Antarmuka

- Pengetahuan tentang mekanisme fungsi manusia
 - Psikologi kognitif
 - Tingkat perseptual
 - Kemampuan motorik
- Berbagai informasi tentang karakteristik dialog
- Teknik evaluasi

fppt.com



DESIGN

Prinsip Umum Perancangan UI

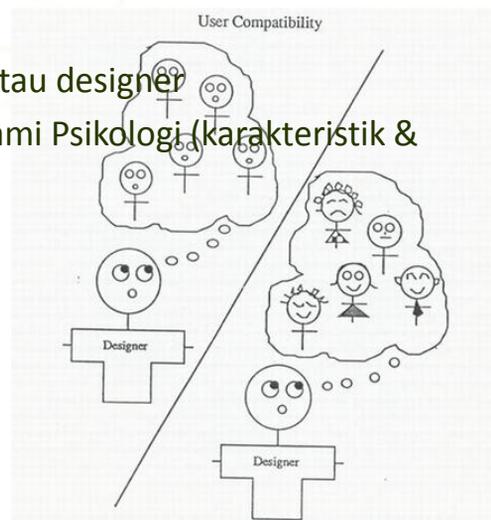
- | | |
|--------------------------|------------------------------------|
| 1. User Compability | 9. WYSIWYG |
| 2. Product Compability | 10. Flexibility |
| 3. Task Compability | 11. Responsiveness |
| 4. Work Flow Compability | 12. Invisible Technology |
| 5. Consistency | 13. Control |
| 6. Familiarity | 14. Robustness |
| 7. Simplicity | 15. Protection |
| 8. Direct Manipulation | 16. Easy Of Learning & Easy of Use |

fppt.com

DESIGN

User Compability

- Semua User tidak sama
- User bukan Developer atau designer
- Designer harus memahami Psikologi (karakteristik & sifat user)



fppt.com



Product Compability

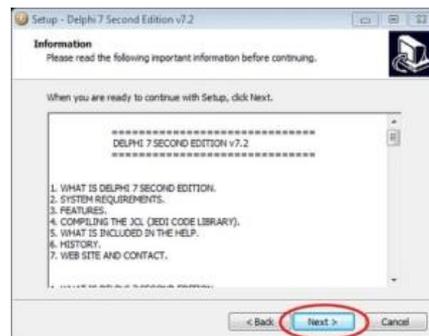
- Kompatibilitas antar produk harus diperhatikan dan dipertahankan (mengorbankan perubahan UI dimana sistem mungkin lebih kompatibel)
- Contoh : Aplikasi sistem melalui antarmuka diharapkan menghasilkan report/ laporan serta informasi yang detail dan akurat dibandingkan dengan sistem manual

fppt.com



Task Compability

- Struktur dan aliran sistem harus sesuai dan mendukung tugas user
- Contoh: User hanya klik setup, tekan tombol next, next, next, finish, ok untuk menginstal suatu software.

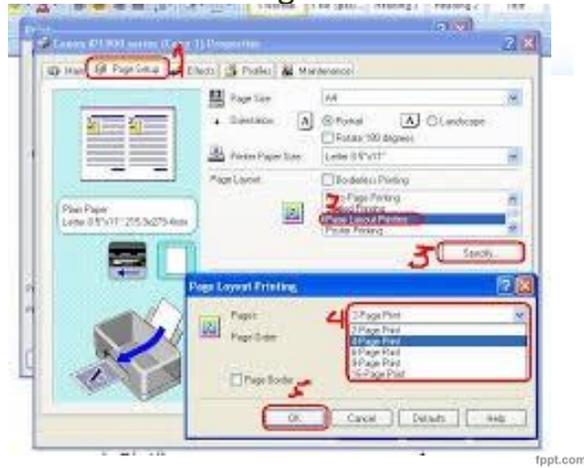


fppt.com



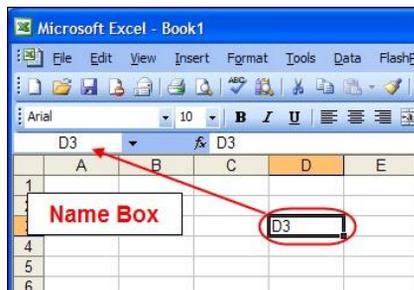
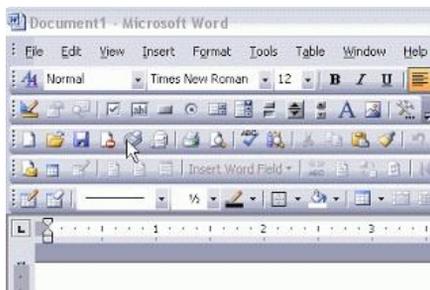
Work Flow Compability

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



Consistency

- Sebuah sistem harus sesuai dengan sistem nyata serta sesuai dengan produk yang dihasilkan.
- Contoh: keseragaman tampilan toolbar pada Word, Excel, PowerPoint, Access hampir sama.





Familiarity

- Memberikan tampilan yang familiar terhadap user
- Konsep, terminologi, pengaturannya di antarmuka harus yang dipahami user dengan baik

fppt.com



Simplicity

- Kesalahan umum yang terjadi pada perancangan interface adalah berusaha untuk menyediakan SEMUA fungsionalitas



fppt.com



Direct Manipulation

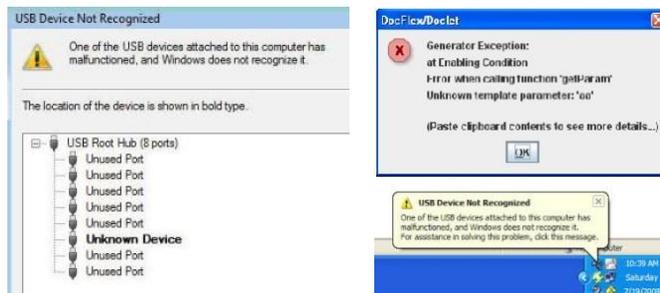
- Users secara langsung dapat melihat aksinya pada objek yang terlihat
- Contoh: tampilan warna sesuai keinginan (misal pink) pada window bisa dirubah melalui desktop properties, tampilan skin winamp bisa dirubah, dll.

fppt.com



Control

- Dapat membuat frustrasi dan demoralisasi bagi user, jika mereka merasa dikontrol oleh mesin
- Contoh: “illegal command”, “can’t recognize input” sebagai portal jika terjadi kesalahan.



fppt.com



DESIGN

WYSIWYG

- Apa yang didapat adalah apa yang dilihatnya
- Contoh: apa yang tercetak di printer merupakan informasi yang terkumpul dari data-data yang terlihat di layar monitor pada saat mencari data.

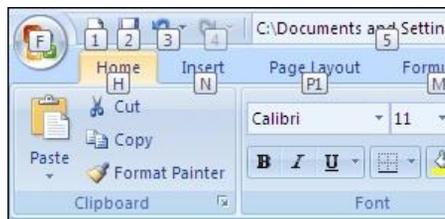
fppt.com



DESIGN

Flexibility

- Fleksibel merupakan bentuk dari solusi pada saat menyelesaikan masalah.
- Software engineer dapat membuat berbagai solusi penyelesaian untuk satu masalah.
- Sebagai contoh adanya menu, hotkey, atau model dialog yang lainnya.



fppt.com



Responsiveness

- Komputer harus selalu merespon dengan segera setiap input dari user



fppt.com



Invisible Technology

- User sebaiknya mengetahui sesedikit mungkin detail teknis bagaimana sistem diimplementasikan
- *user* tidak memiliki rasa khawatir dan ketakutan untuk menggunakan aplikasinya.

fppt.com



Robustness

- Sistem harus mampu mentolerir kesalahan manusia baik disengaja maupun tidak disengaja dan yang umunya tidak dapat dihindari.
- Contoh yang kurang baik: YOU FALSE !!!, BAD FILES !!!, FLOPPY ERROR, dsb. Akan lebih baik jika BAD COMMAND OR FILES NAMES, DISK DRIVE NOT READY,dll.

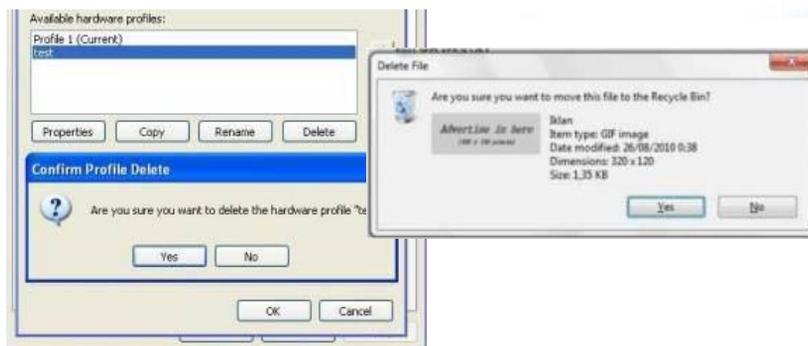


fppt.com



Protection

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



fppt.com



Easy of Learn & Easy of Use

- Sistem Mudah dipelajari oleh Pemula dan Expert



fppt.com