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

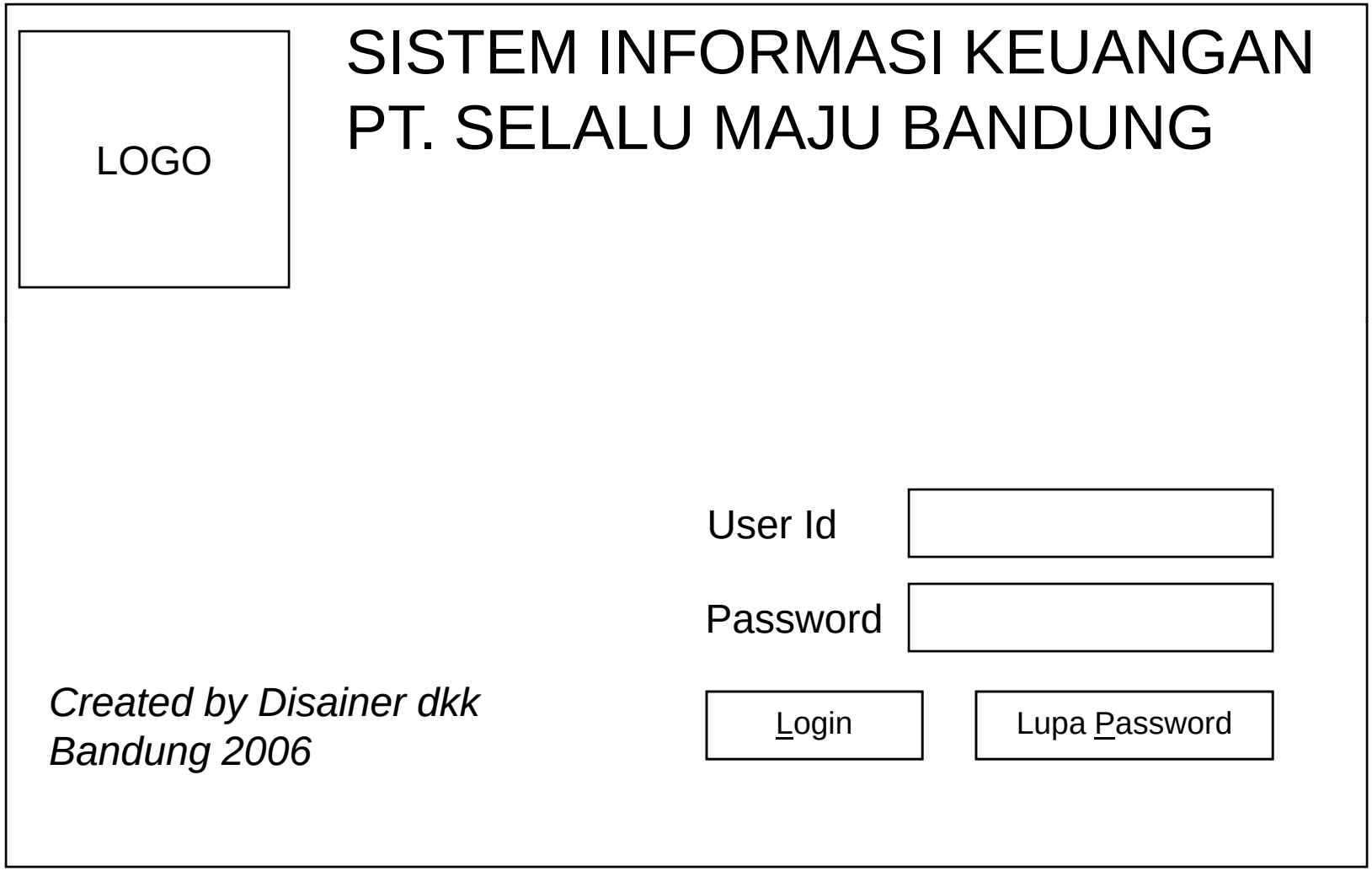
Nama	: Disainer
Tmpt/tgl lahir	: Bandung, 18 Oktober 1983
Jenis Kelamin	: Pria
Alamat	: Jln. Dipatiukur 112 Bandung 40253
Telepon	: 022 2508654

Riwayat Pendidikan

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

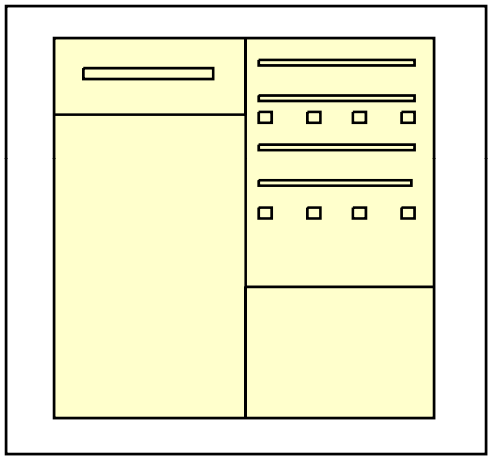
Riwayat Pekerjaan
dst…….

Contoh Berbasis Grafis



Contoh Perancangan

No : T01



Lihat Data

Data Baru

Edit Data

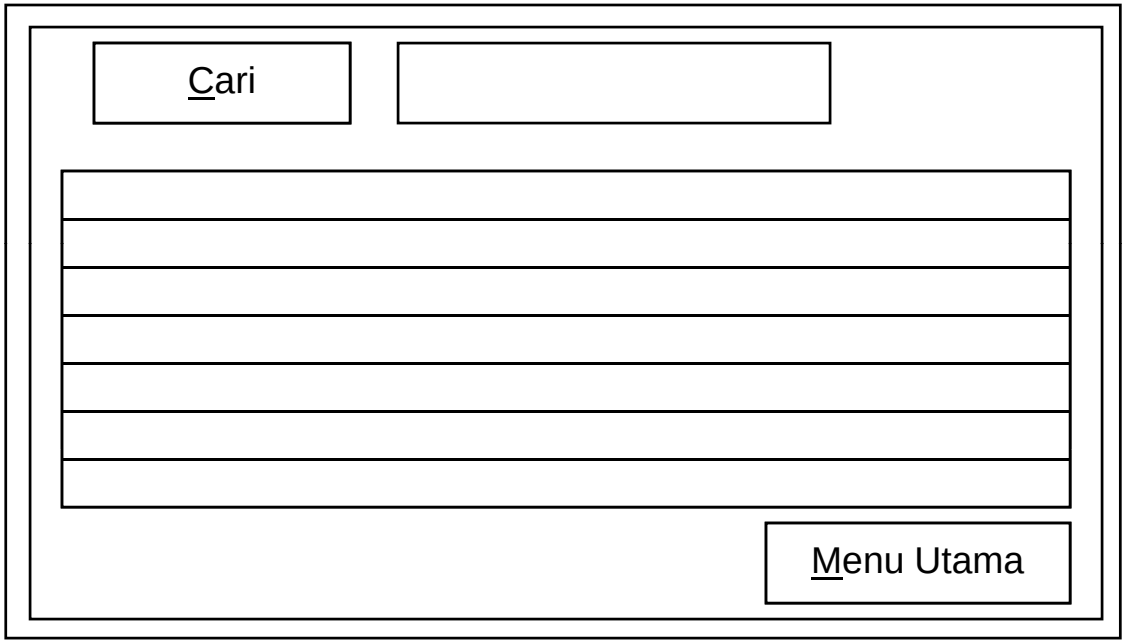
Keluar

-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

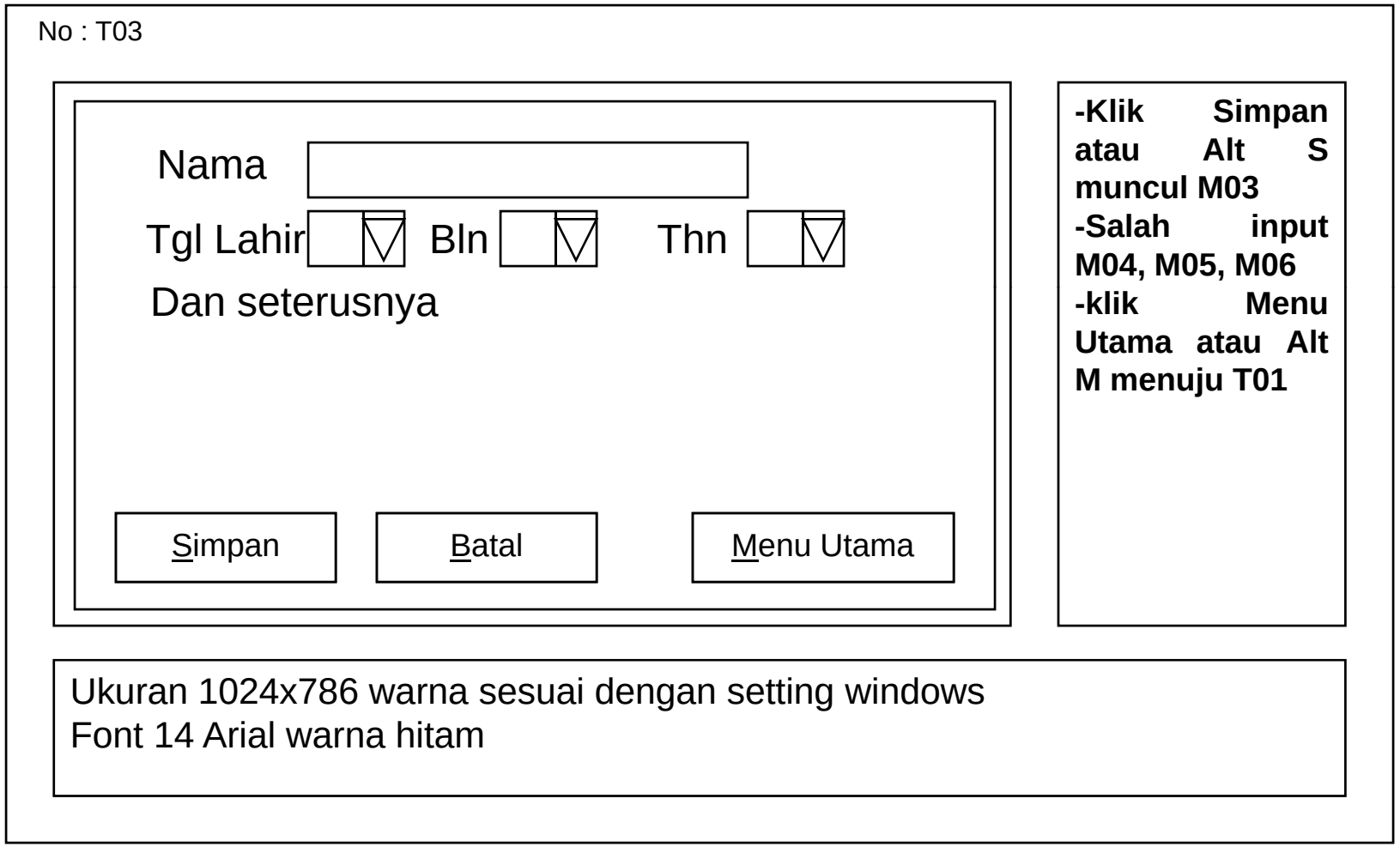
No : T02



-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



Jaringan Semantik

