

Laporan Tugas Rancang Asisten Dosen  
Interaksi Manusia dan Komputer



Disusun Oleh :

Ignatius Dion Nugroho (672019083)

Danang Maulana Ikhsan (672019098)

Valentino Adwin Suko Pangestu (672019325)

UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA

TEKNOLOGI INFORMASI

TEKNIK INFORMATIKA

2019/2020

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>1</b>
<b>Bab 1 Pendahuluan .....</b>	<b>2</b>
1.1 Latar Belakang .....	2
2.2 Tujuan.....	2
<b>Bab 2 Pembahasan.....</b>	<b>3</b>
1. Strive for consistency.....	3
2. Cater to universal usability .....	4
3. Prevent errors .....	5
4. Support internal locus of control.....	5
5. Reduce short-term memory load.....	6
6. Permit easy reversal of actions .....	7
7. Offer informative feedback.....	7
8. Design dialogs to yield closure .....	8
<b>Bab 3 Penutup .....</b>	<b>10</b>
Kesimpulan.....	10
Saran.....	10

## **Bab 1 Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Interaksi Manusia dengan Komputer adalah sebuah hubungan antara manusia dan komputer yang mempunyai karakteristik tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan menjalankan sebuah sistem yang bertopengkan sebuah antarmuka (interface). Interaksi manusia dan komputer ialah disiplin ilmu yang mempelajari suatu hubungan antara manusia serta komputer yang meliputi perancangan, evaluasi, serta implementasi antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan oleh manusia.

*User* adalah pengguna individu, manusia yang berkelompok dalam bekerja sama atau sekumpulan manusia dalam suatu organisasi yang menghadapi sebagian dari tugas atau proses dan berusaha untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut dengan menggunakan teknologi dan komputer adalah Teknologi dari desktop sampai system komputer besar, system pengontrolan proses atau system embedded yang dapat mencakup komponen non komputer, termasuk orang.

Web Design adalah salah satu istilah tentang desain secara visual yang diterapkan kepada media digital yaitu website. Dimana hal ini juga berkaitan dengan apa itu web development, Karena pengembangan sebuah website tidak hanya menuntut fungsionalitas website tersebut, melainkan kita juga membutuhkan sebuah esensi seni yang disebut design.

Seorang web desainer yang baik adalah mereka yang mengerti akan esensi warna dan memiliki perasaan dalam membayangkan sebagai pembaca atau pengunjung website. Misalnya saja dalam pemilihan warna. Seorang web designer perlu memperkirakan warna yang menarik namun tetap nyaman dipandang mata. Dan menghindari warna sejenis antara background dengan tulisan.

Web e commerce merupakan web yang menyediakan barang secara online. Dapat digunakan menggunakan komputer atau handphone. Web e commerce itu sendiri dapat memperjual belikan barang yang ingin kita jual kepada orang lain.

### **2.2 Tujuan**

- Untuk menentukan 8 Golden Rules Interface pada tugas rancang kelompok kami.
- Memberikan gambaran web e-commerce.
- Melengkapi tugas rancang asisten dosen interaksi manusia dan komputer.

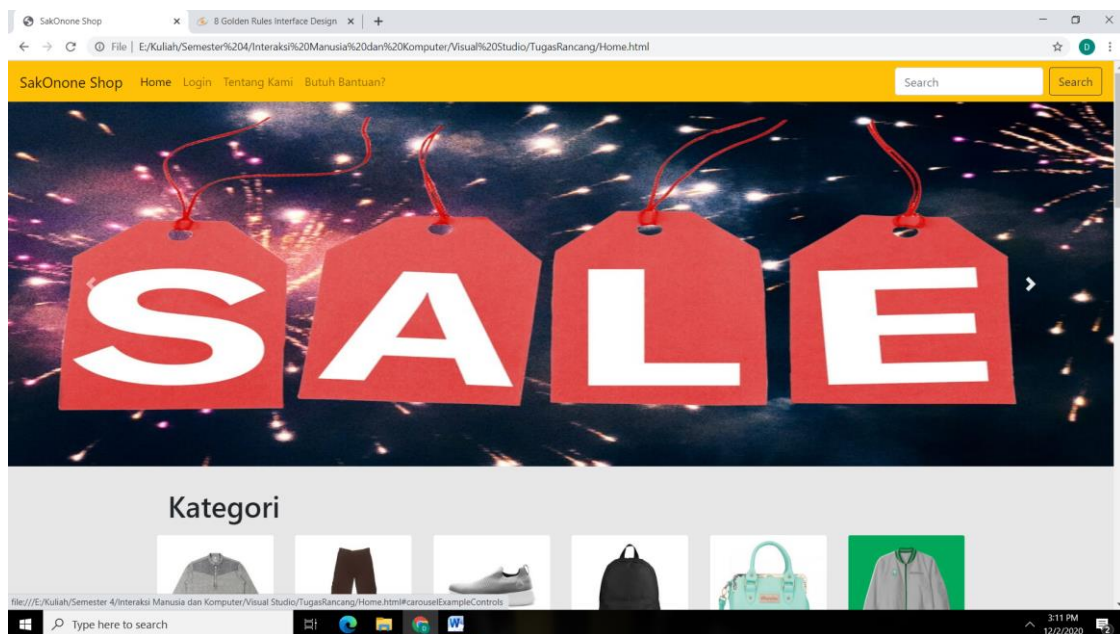
## Bab 2 Pembahasan

Pada kali ini, kelompok kami mendesain sebuah web bertema e-commerce. Sebelum kami membuat sebuah web, kami sebelumnya mendesain terlebih dahulu bagaimana tampilan web yang akan dibuat, mulai dari tampilan Home, tampilan Login, tampilan Bantuan, tampilan Pembelian, dan tampilan Tentang web e-commerce kami, hingga saling terhubung antara tampilan satu dengan yang lain. Ini bertujuan untuk memudahkan kami dalam membuat web menggunakan HTML dan CSS dengan bantuan Bootstrap. Berikut kami sertakan link figma untuk desain tampilan web e-commerce kami :

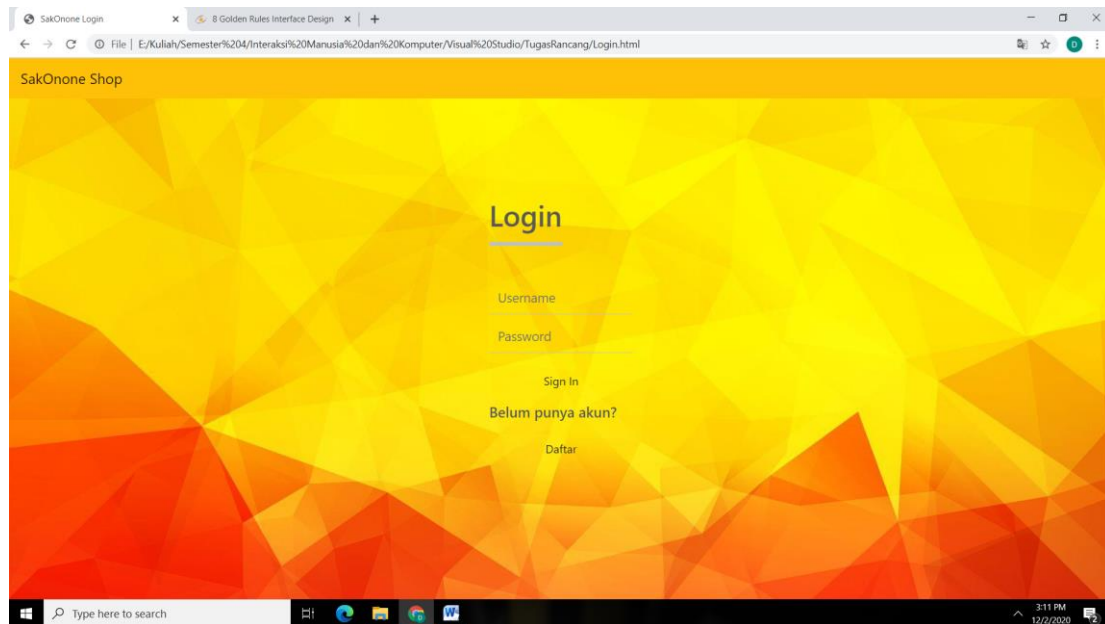
[https://www.figma.com/file/EwVK4VpK2VNzDrHywJfHtb/TAS\\_IMK\\_C\\_E-COMMERCE\\_672019098?node-id=0%3A1](https://www.figma.com/file/EwVK4VpK2VNzDrHywJfHtb/TAS_IMK_C_E-COMMERCE_672019098?node-id=0%3A1)

### 1. Strive for consistency

Strive for consistency adalah supaya user, terutama novice user, tetap dapat mengenali halaman yang dilihat masih dalam lingkup atau masih memiliki hubungan dengan aplikasi yang digunakan. Dengan demikian akan membuat user nyaman dalam mengeksplorasi aplikasi tanpa takut berpindah aplikasi.



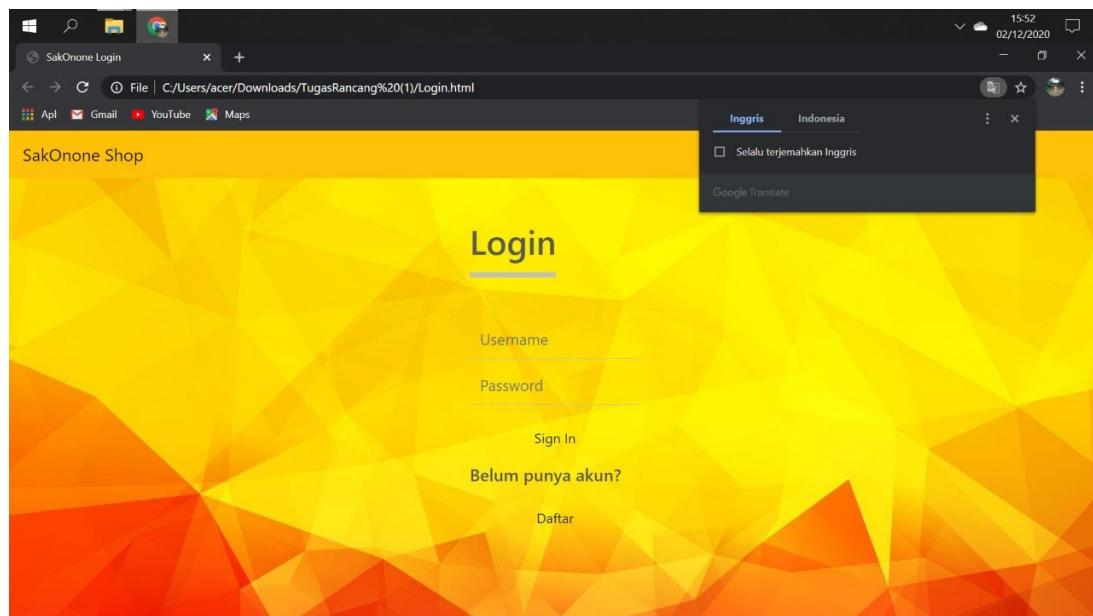
Diweb kami, kami mencantumkan header SakOnone Shop sebagai tanda bahwa user telah masuk dan menggunakan web kami.

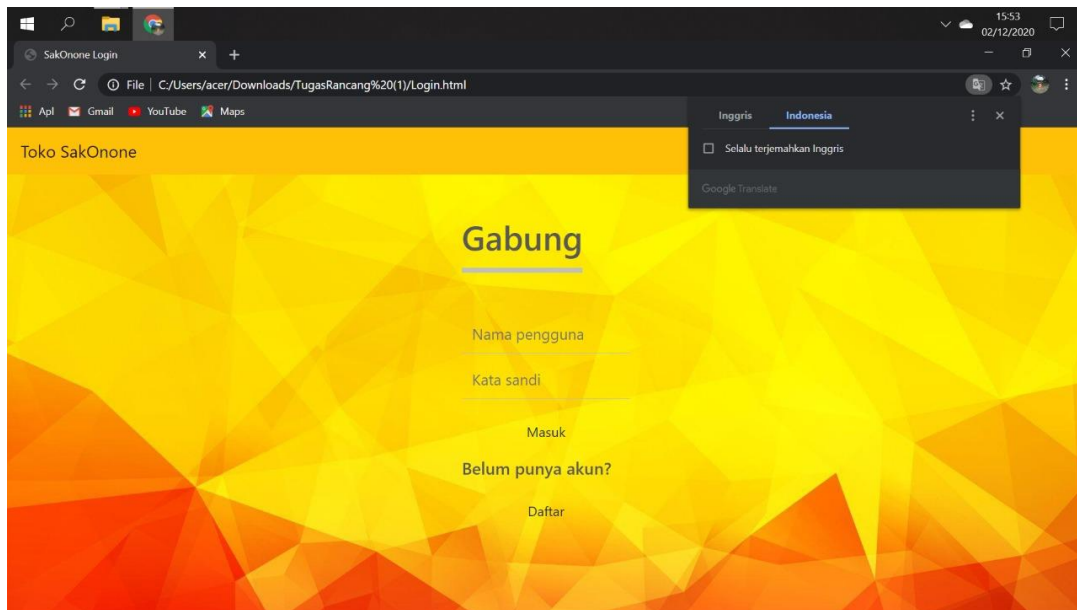


Pada page login kami juga memberikan nama web kami sebagai penanda bahwa user telah masuk ke dalam page login web kami yaitu SakOnone Shop.

## 2. Cater to universal usability

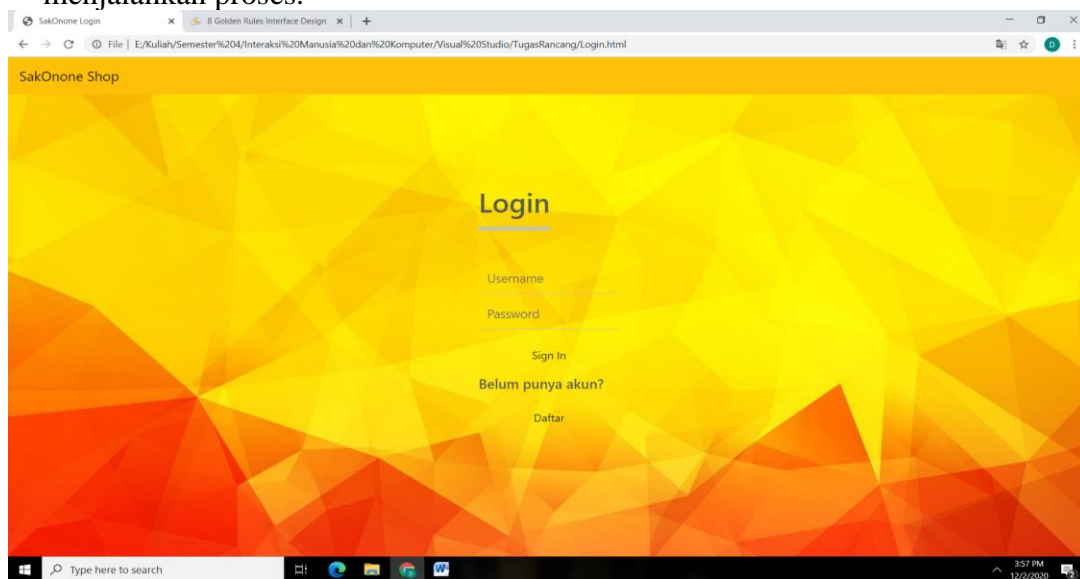
Pada poin ini yang lebih sering dipikirkan adalah perbedaan kebudayaan user, sehingga aplikasi harus dirancang dalam berbagai macam bahasa. Pada web kami, kami menggunakan bahasa yang universal yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.





### 3. Prevent errors

Poin ini untuk menjaga agar user tidak melakukan kesalahan dalam menjalankan proses.

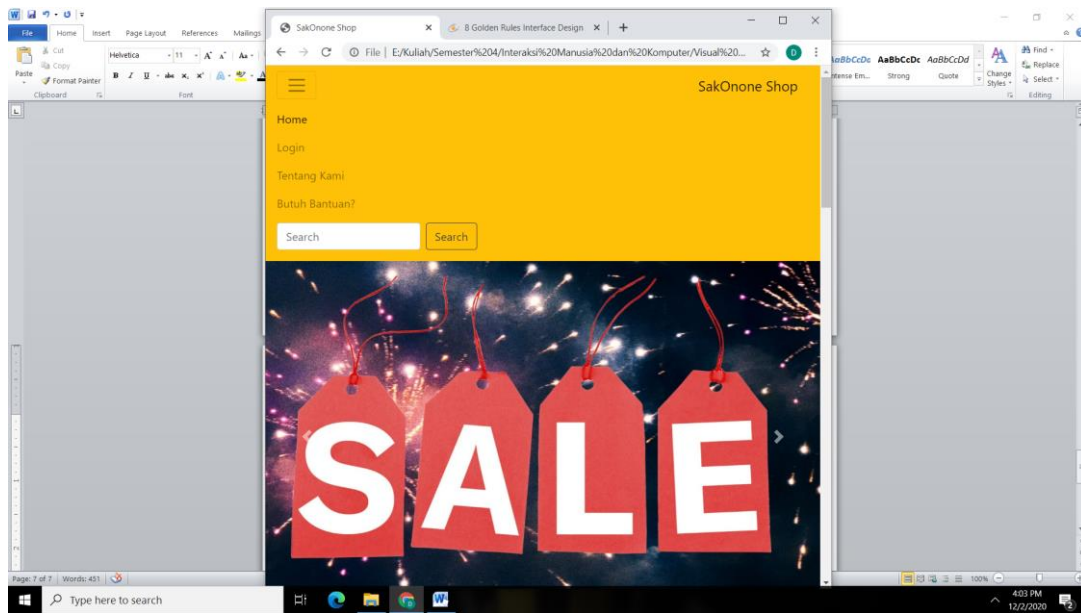


Di web kami, pada bagian from login telah kami berikan tanda untuk membedakan nama pengguna dan kata sandi.

### 4. Support internal locus of control

Pada poin ini user bisa merubah tampilan web sesuai keinginannya seperti responsive.

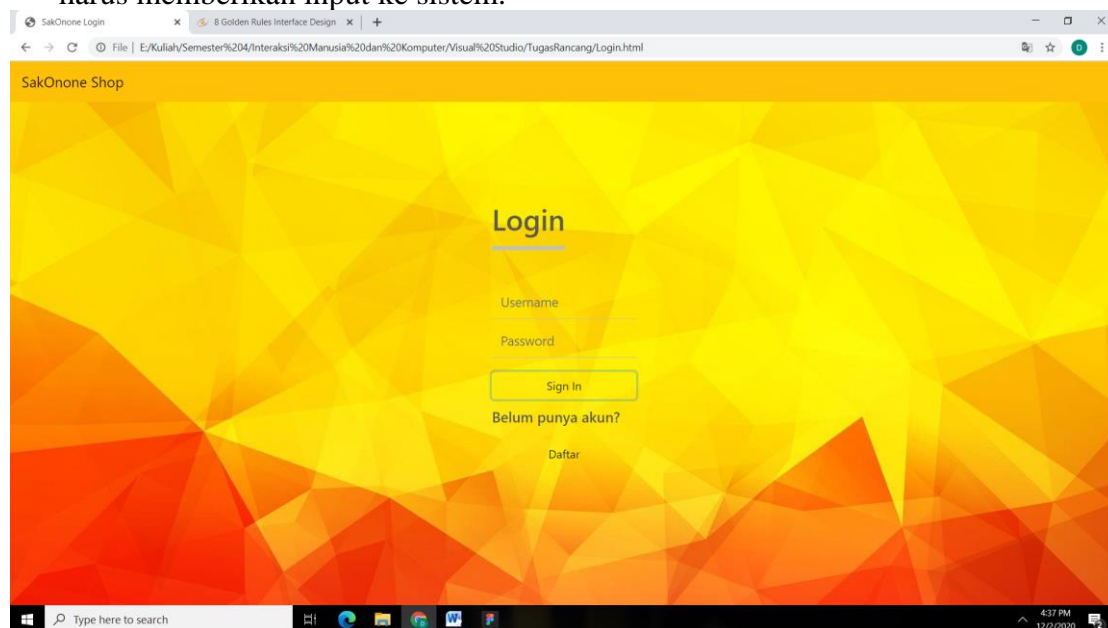




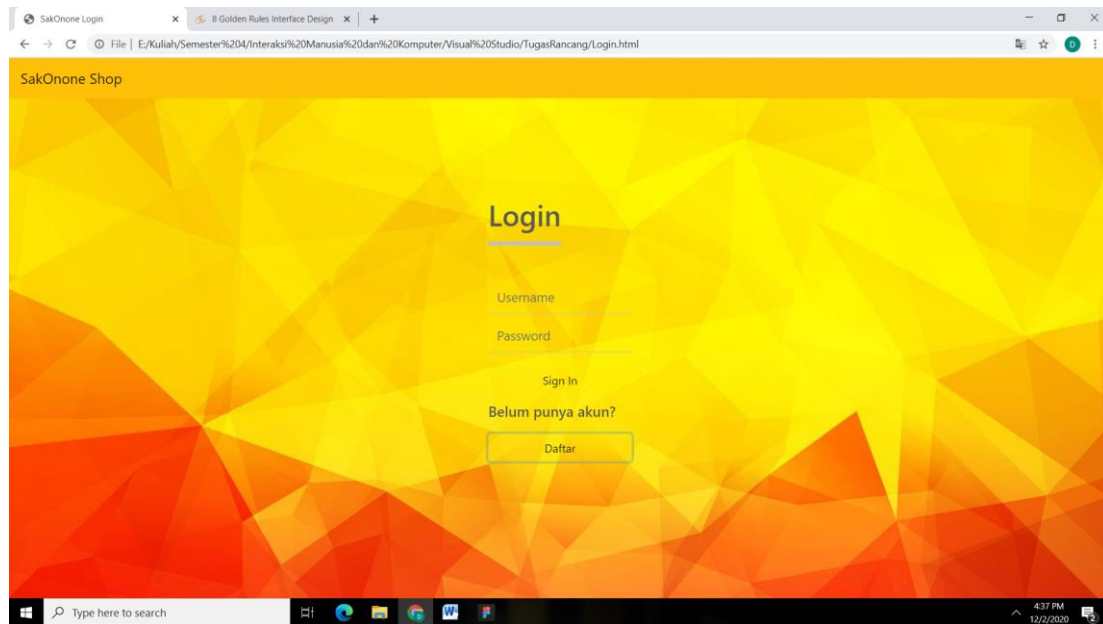
Pada web kami dapat diubah seperti pada handphone, jadi skala pada web bisa berubah tanpa ada kekurangan/kerusakan pada web.

## 5. Reduce short-term memory load

Pada poin ini biasanya orang lebih memusatkan pada desain tata letak menu dan tombol. Tetapi sebenarnya akan lebih efektif jika diterapkan pada proses saat user harus memberikan input ke sistem.

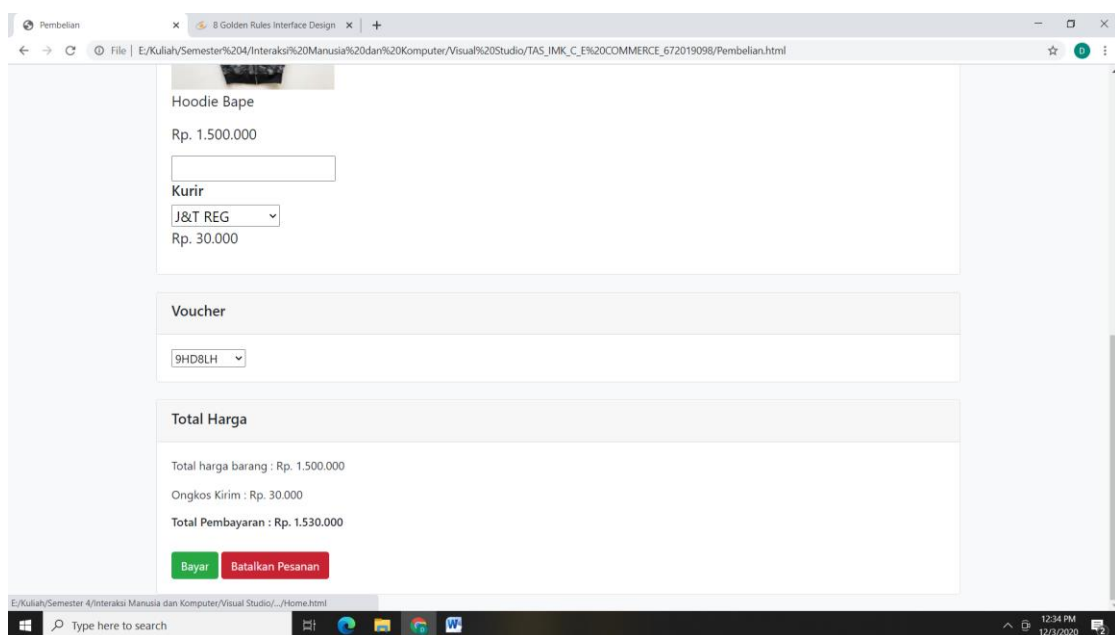


Pada page login terdapat tombol sing in/masuk untuk user yang sudah mempunyai akun terhubung pada web kami.



Jika user belum mempunyai akun user harus mendaftar terlebih dahulu dengan mengklik tombol daftar.

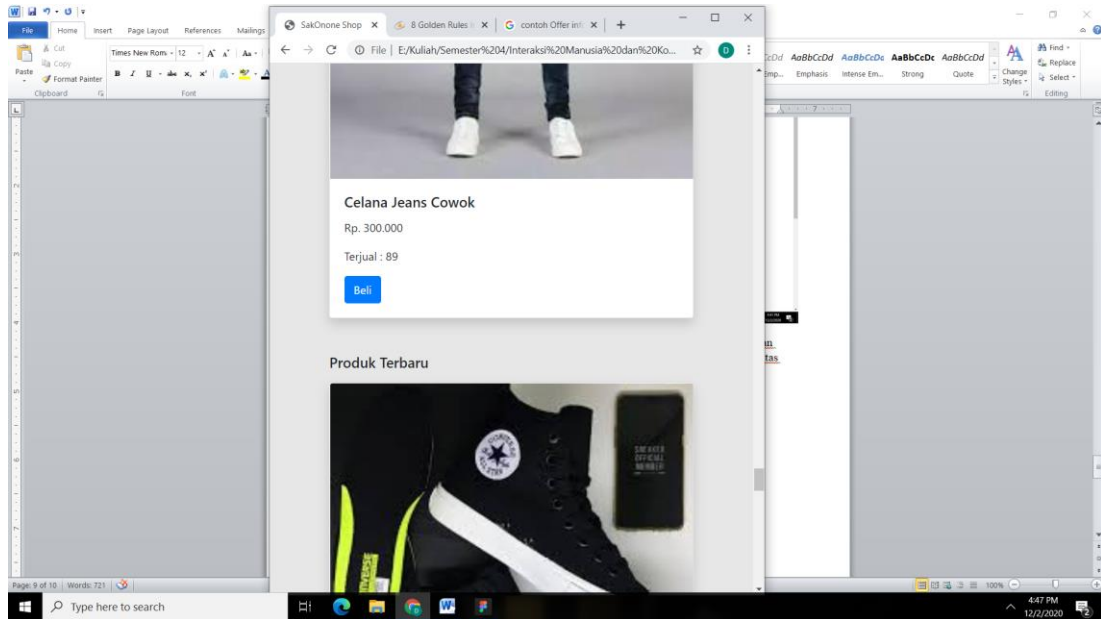
## 6. Permit easy reversal of actions



Contoh penggunaan unsur ini didalam web kami yaitu pada saat user ingin membatalkan barang yang ingin dibeli. Dengan itu user akan merasa nyaman saat mencoba untuk melakukan eksplorasi pada web, karena barang yang dicoba untuk dibeli tidak langsung terproses beli, tetapi user dapat melakukan membatalkan barang yang sudah dipilih.

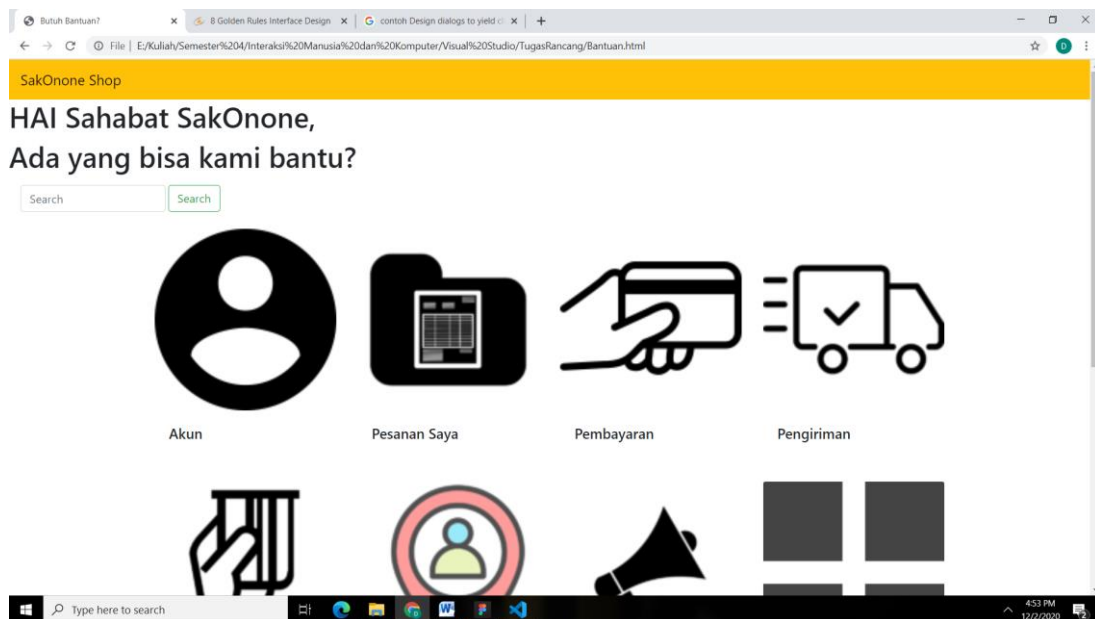
## 7. Offer informative feedback

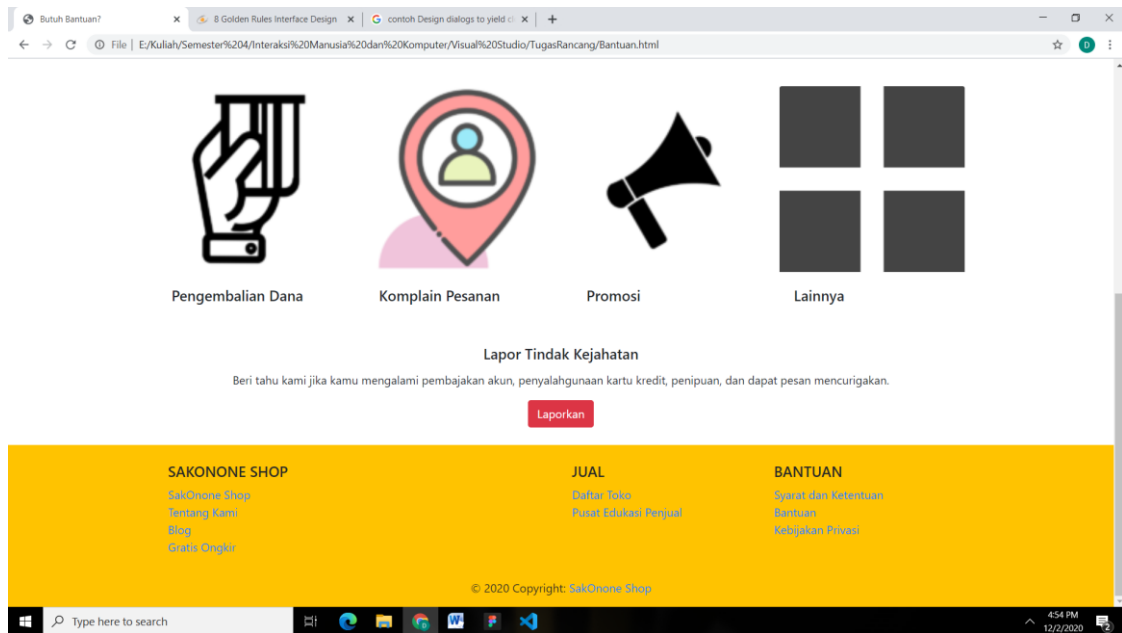




Contoh pada unsur ini yaitu pada saat user ingin menggunakan tampilan tablet, web kami telah mendukung untuk melakukan responsive terhadap tampilan tablet. Ini yang dimaksud dengan feedback aksi yang dilakukan user ke web kami.

## 8. Design dialogs to yield closure





Dipage bagian bantuan pada web kami, kami memberikan interaksi antara web dengan user jika ada keluhan atau user membutuhkan bantuan dari kami, user dapat mengisi bantuan yang dapat dibantu oleh kami pada kolom search. Dan jika user mengalami keluhan user dapat melaporkan keluhan tersebut pada page bantuan bagian “Lapor Tindak Kejahatan”.

## **Bab 3 Penutup**

### **Kesimpulan**

Dari tugas rancang yang telah kami selesaikan, kami menggunakan html, css, dan bootstrap dengan app tools Visual Studio Code. Web yang kami rancang yaitu contoh desain web e-commerce yang menjual produk fashion pria dan wanita. Didalam web kami tidak terdapat semua unsur 8 golden rules interface karena kami hanya mendesain web tersebut.

Untuk unsur 8 golden rules interface yang terdapat pada web kami yaitu Strive for consistency, Cater to universal usability, Prevent errors, dan Support internal locus of control.

### **Saran**

Mungkin saran yang bisa kami berikan pada web kami yaitu kami tidak mempunyai logo untuk web kami. Lalu desain web yang masih terbilang membosankan menjadi kendala kami. Dalam pemilihan warna mungkin kami masih kurang mengerti antara warna 1 dengan yang lain masih kurang cocok. Dari web yang kami buat diharapkan dapat memberikan contoh bagi teman-teman yang lain untuk mendesain sebuah web ecommerce.