

Lembar Jawaban UTS

Desain Interface (20370 417)


Nama : Agus Muhammad Gaosul Ibad

NIM : 5170411331

Kelas : Desain Interface (B)

Pernyataan: Semua jawaban SAYA KERJAKAN SENDIRI tanpa bekerjasama maupun meminta bantuan siapapun. Saya bersedia diberi nilai E jika pernyataan ini terbukti salah.

Tanda Tangan :



1. Desain interface adalah proses Pendefinisian bagaimana sistem akan berinteraksi dengan entitas external. Desain interface bagaimana sistem akan berinteraksi dengan Pengguna.
 - > Pengguna sebagai Pengendali → Perancangan yang memungkinkan Para Pengguna untuk mengendalikan komputer.
 - > Kurangi beban memori Pengguna → Antarmuka - antarmuka pengguna yang dirancang dengan baik diharapkan tidak terlalu banyak menggunakan memori.
 - > Buat antarmuka yang bersifat konsisten → Antarmuka seharusnya hadir dan memperoleh informasi - informasi menggunakan cara yang konsisten.
2. - ui adalah desain antarmuka untuk yang fokus kepada keindahan tampilan, pemilihan warna yang baik, komposisi warna yang pas, dan hal-hal lain yang membuat tampilan menjadi enak dipandang.
 - ux adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara Pengguna dan produk.
- Perbedaan ui/ux
 - ux berfokus pada arsitektur, konten, dan elemen dari sebuah informasi
 - ui berfokus pada visual bagian kreatif dari sebuah informasi
- Artefak Desain ux
 - user flow → langkah-langkah yang harus dilakukannya oleh user.
 - wireframe → merupakan kerangka untuk menata berbagai elemen pada dalam aplikasi atau website.
 - Prototype → model sederhana dari produk sebelum dilanjutkan secara detail.

3. Functionality → fungsionalitas dari sebuah Perangkat lunak dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu.

• usability → sebuah sistem informasi harus mempunyai kegunaan pada tipe orang yang berbeda dan juga pada lingkungan yang berbeda.

• Learnability → seberapa mudah sistem untuk dipelajari.

• Efficiency → seberapa efisien proses yang dilalui sistem untuk melakukan pekerjaan.

• Reliability → Kenandalan dalam sistem informasi ^{berfungsi} seperti seperti yang diinginkan, tampilan akurat.

• Maintainability → kemampuan software untuk dimodifikasi (koreksi, adaptasi, perbaikan). Sejalan mana tingkat kebutuhan modifikasi sistem tersebut dapat dilakukan secara efisien dan efektif.

• utility / usefulness → Fungsionalitas sistem berfungsi seperti yang diinginkan oleh pengguna sehingga memberikan kemampuan untuk menyelesaikan tujuan dari suatu Pekerjaan / Permainan.

4. - Kebergunaan (usability) → sebagai derajat kemampuan sebuah Perangkat lunak untuk membantu penggunaannya menyelesaikan sebuah tugas.

- useful → sistem yang berfungsi seperti yang diinginkan oleh pengguna.

- usable → sistem yang mudah dioperasikan.

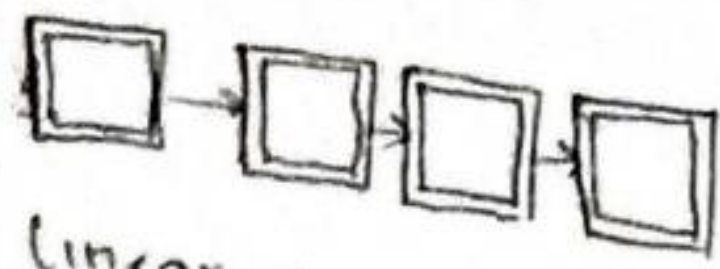
- used → sistem yang memotivasi penggunaannya untuk menggunakannya, menarik, menyenangkan, dan lain-lain.

- skema berbasis menu



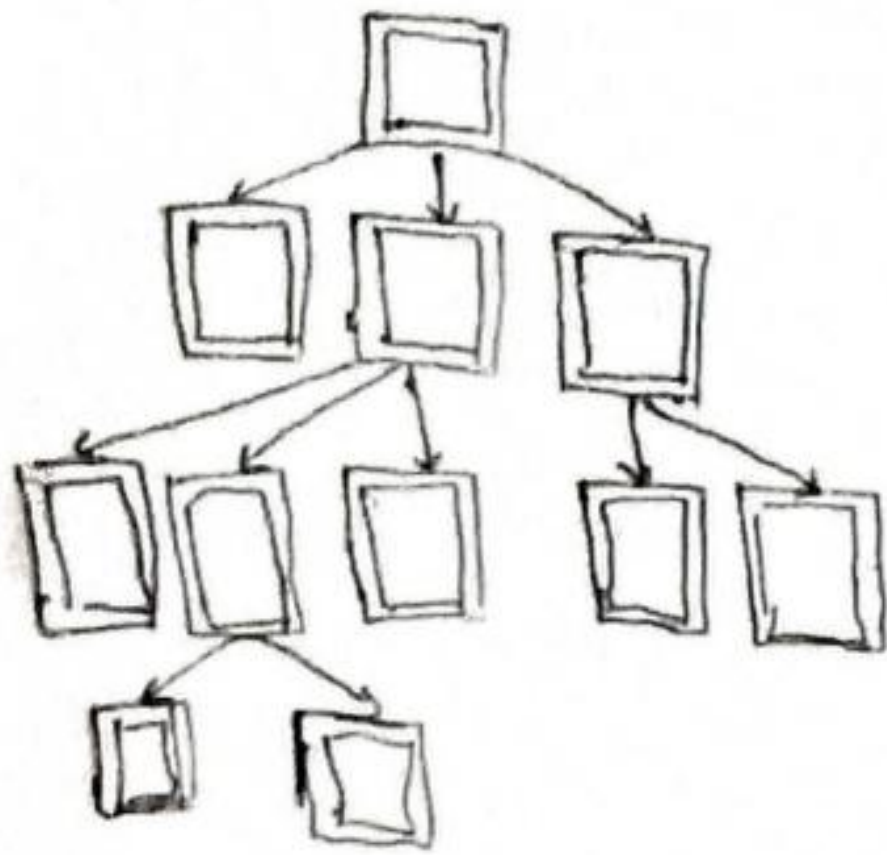
single menu

= mengharuskan pengguna memilih antara dua pilihan atau sejumlah pilihan yang tersedia.



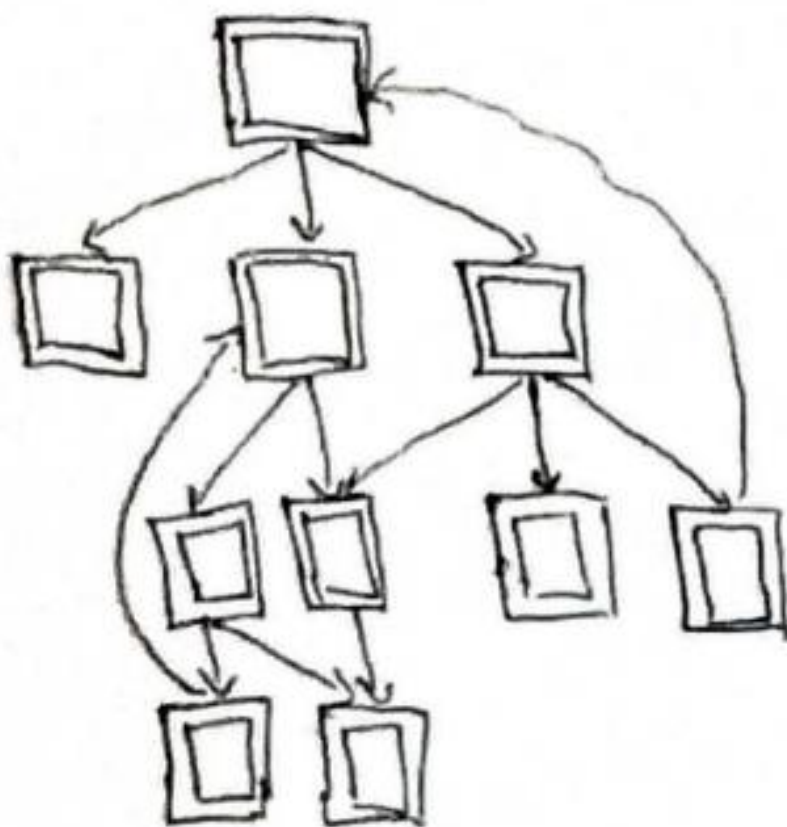
Linear Sequence

= memudahkan user membuat suatu pilihan yang kompleks dan berguna untuk user Pemula.



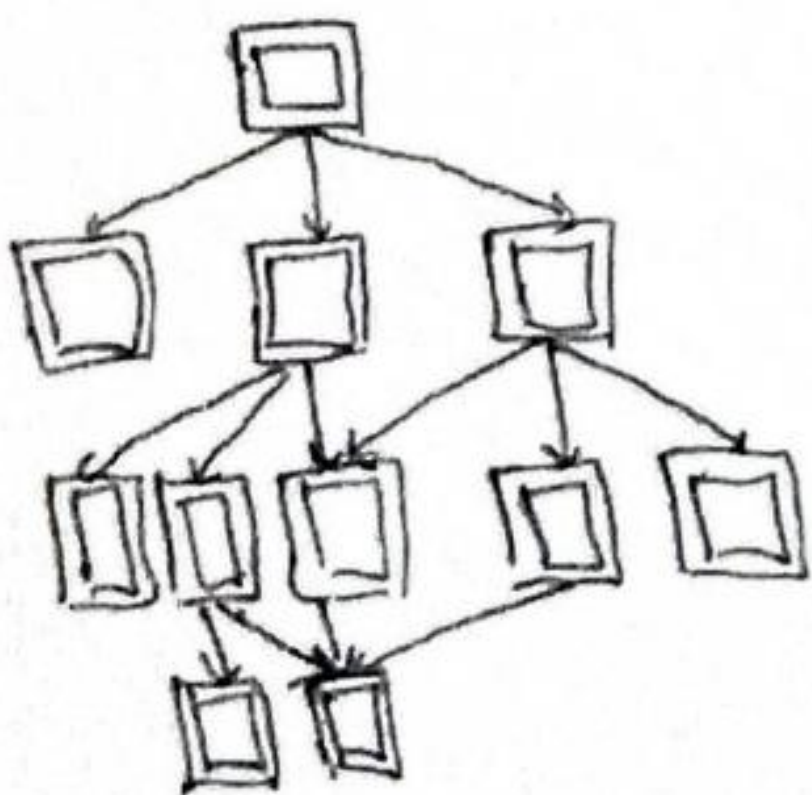
Tree Structure

= Penyusunan menu dengan membentuk kategori item-item yang serupa membentuk tree / pohon



Cyclic Network

= Tipe menu yang dapat bercabang-cabang dan dapat kembali ke menu utama atau menu sebelumnya



Acyclic Network

= Tipe menu yang dapat bercabang-cabang dan setiap menu dapat ditemui dengan beberapa cara namun tidak dapat kembali ke menu sebelumnya atau menu utama.

5. Keuntungan dan Kerugian Penggunaan antarmuka

• Berbasis text (Bahasa alami)

Keuntungan

- 1). Tidak memerlukan sintaksis khusus
- 2). Luwes dan Powerful
- 3). Alamiiah
- 4). Merupakan insiatif campuran

* Kerugian

- 1). mempunyai dualisme
- 2). Bertele-tele
- 3). Opaque (tidak jelas)
- 4). Perancangan Peranghat lunak yang rumit
- 5). Tidak efisien

• Berbasis Borang

* Keuntungan

- 1). Pengguna sudah terbiasa dengan pengisian borang
- 2). Isian data yang disederhanakan
- 3). Diperlukan sedikit pelatihan
- 4). Beban memori rendah
- 5). Perancangan yang mudah

* Kerugian

- 1). Cenderung lambat
- 2). Memakan ruang layar
- 3). Memerlukan pengontrol kursor
- 4). Menentukan navigasinya tidak terlihat secara eksplisit
- 5). Memerlukan suatu bentuk pelatihan