

Perancangan Interface dan Dialog

Perancangan Interface dan Dialog

- Desain antarmuka berfokus pada bagaimana informasi disediakan ke dan dari pengguna
- Desain dialog berfokus pada urutan tampilan antarmuka
- Desain interface dan dialog adalah proses mendefinisikan cara di mana manusia dan komputer pertukaran informasi
- Mirip dengan merancang f & r, proses merancang i & d adalah pengguna kegiatan terfokus (metodologi prototyping dari berulang mengumpulkan informasi, membangun, menilai kegunaan, dan membuat perbaikan)
- Untuk desain yang dapat digunakan i & d Anda harus menjawab sama siapa, apa, kapan, di mana dan bagaimana
- Spesifikasi desain memiliki 3 bagian, gambaran narasi, desain sampel dan pengujian serta penilaian kegunaan

Spesifikasi Rancangan.

1. Sekilas narasi
 1. Antarmuka / Dialog Nama
 2. karakteristik pengguna
 3. karakteristik tugas
 4. karakteristik sistem
2. Antarmuka / Dialog Desain
 1. Form / Desain Laporan
 2. Dialog diagram urutan dan Narasi Deskripsi
3. Penilaian pengujian dan Usability
 1. tujuan pengujian
 2. prosedur pengujian
 3. hasil pengujian
 4. waktu untuk belajar
 5. kinerja kecepatan
 6. tingkat kesalahan
 7. retensi lembur
 8. kepuasan pengguna dan persepsi lainnya

Metoda Interaksi

- **Command Language Interaction,**
metode interaksi manusia komputer di mana daftar pilihan sistem disediakan dan perintah tertentu memanggil dengan pilihan pengguna opsi menu (menu positioning: pop up & drop down)
- **Form Interaction,**
metode interaksi manusia komputer yang sangat intuitif di mana oleh data lapangan diformat dengan cara yang mirip dengan bentuk berbasis kertas
- **Object Based Interaction** (melalui penggunaan ikon),
metode interaksi manusia komputer di mana simbol yang digunakan untuk mewakili perintah atau fungsi
- **Natural Language Interaction,**
metode interaksi manusia komputer mana oleh input ke dan output dari sebuah aplikasi berbasis komputer dalam bahasa berbicara konvensional seperti bahasa Inggris.

Panduan Rancangan Menu

Wording	<ul style="list-style-type: none"> •Setiap menu harus memiliki judul yang bermakna •Kata kerja perintah jelas harus & khusus menjelaskan informasi •Item menu akan ditampilkan dalam huruf campuran dan tdk mempunyai interpretasi ambigu
Organization	<ul style="list-style-type: none"> •Sebuah prinsip pengorganisasian yang konsisten harus digunakan yang terkait untuk tugas pengguna yang dituju
Length	<ul style="list-style-type: none"> •Jumlah pilihan menu tidak boleh melebihi panjang layar •Submenu harus digunakan untuk memecah menu sangat panjang
Selection	<ul style="list-style-type: none"> •Seleksi dan masuk metode harus konsisten dan mencerminkan ukuran aplikasi dan kecanggihan pengguna •Bagaimana pengguna adalah untuk memilih setiap pilihan dan konsekuensi os setiap pilihan harus jelas
Highlighting	<ul style="list-style-type: none"> •Penyorotan harus diminimalkan dan hanya menggunakan untuk menyampaikan opsi yang dipilih atau pilihan tidak tersedia

Peralatan untuk Interaksi

- Keyboard
- Mouse
- Joystick
- Trackball
- Touch screen
- Light pen
- Graphical tablet
- Voice

Rancangan Tataletak

- Informasi header
- Urutan dan informasi waktu terkait
- Instruksi atau informasi format
- Tubuh atau data rinci
- Total atau data ringkasan
- Otorisasi atau tanda tangan
- Komentar

Kemampuan Fungsional Layar Masukan Data

- **Kemampuan Kursor kontrol**
 - Memindahkan kursor ke depan untuk bidang data berikutnya
 - Memindahkan kursor ke belakang untuk bidang data sebelumnya
 - Memindahkan kursor ke pertama, terakhir, atau beberapa field data dirancang
 - Memindahkan kursor untuk / mundur satu karakter di lapangan
- **Kemampuan mengedit**
 - Menghapus karakter di sebelah kiri kursor
 - Menghapus karakter di bawah kursor
 - Hapus seluruh bidang
 - Menghapus data dari seluruh bentuk (mengosongkan formulir)
- **Kemampuan keluar**
 - Transit layar untuk program aplikasi
 - Pindah ke layar lain / form
 - Konfirmasi penghematan suntingan atau pergi ke layar lain / form
- **Kemampuan bantuan**
 - Minta bantuan pada data lapangan
 - Minta bantuan pada layar penuh / form

Panduan untuk Strukturisasi Field Masukan Data

- Entri: tidak pernah membutuhkan data yang sudah online atau yang dapat dihitung
- Default: selalu memberikan nilai default pada saat yang tepat
- Unit: membuat jelas jenis unit data yang diminta untuk masuk
- Penggantian : penggantian karakter digunakan saat yang tepat
- Teks: selalu menempatkan keterangan yang berdekatan dengan field
- Format: memberikan contoh format saat yang tepat
- Membenarkan: otomatis membenarkan entri data
- Bantuan: memberikan bantuan konteks sensitif saat yang tepat

Tes Validasi & Teknik untuk meningkatkan Validitas

<i>Tes Validasi</i>	<i>Deskripsi</i>
Klas atau komposisi	Tes menjamin bhw data benar tipenya (numerik dsb)
Kombinasi	Tes unt melihat jika ada nilai dari satu atau lebih field yg terkait atau berhubungan masuk akal
Expected values	Tes unt melihat data apakah sesuai yg diharapkan
Missing data	Tes unt eksistensi item data di seluruh fied atau record
Pictures/templates	Tes unt menjamin data sesuai dgn format
Range	Tes unt menjamin data dalam range nilai yang
Reasonableness	Tes Unt menjamin data masuk akal dalam suatu
Self checking digits	Tes dimana suatu digit tambahan ditambahkan ke bidang angka yang nilainya diturunkan menggunakan rumus standar
Ukuran	Tes unt ukuran beberapa atau terlalu banyak karakter
Values	Tes unt membuat keyakinan nilai dari suatu standar nilai

Menyediakan Umpanbalik dan Bantuan

- **Umpan balik sistem dapat terdiri dari tiga jenis:**
 1. Informasi status, e.q. "Silakan tunggu sementara ..
 2. Mendorong isyarat, e.q. Masukkan Nomor Rekening Nasabah (123-45-6):
 3. Kesalahan dan peringatan pesan, e.q. "Tidak ada catatan pelanggan ditemukan ...
- **Ditetapkan dalam pedoman untuk merancang bantuan yang dapat digunakan:**
 1. Kesederhanaan, menggunakan singkat, kata-kata sederhana, kalimat lengkap
 2. Mengatur, menggunakan daftar untuk memecah informasi ke dalam bagian
 3. Show, memberikan contoh. penggunaan yang tepat dan hasil dari penggunaan tersebut
- **Jenis bantuan:**

Bantuan pada: -membantu -concepts Prosedur-prosedur yang -Pesan - menu-fungsi kunci -commands –words

Perancangan Dialog

- Dialog adalah urutan di mana informasi ditampilkan ke dan diperoleh dari pengguna.
- Sebagai desainer peran adalah untuk memilih metode interaksi yang paling tepat dan perangkat dan untuk menentukan kondisi di mana informasi yang ditampilkan dan diperoleh dari pengguna
- Tiga langkah besar untuk merancang dialog:
 1. Merancang urutan dialog
 2. Membangun prototipe
 3. Menilai kegunaan
- Dialog untuk memiliki kegunaan yang tinggi, itu harus konsisten dalam bentuk, fungsi, dan gaya

Pedoman untuk Desain Dialog Manusia Komputer

- Consistency
- Shortcuts and Sequence
- Feedback
- Closure
- Error handling
- Reversal
- Control
- Ease

Merancang Urutan Dialog

- Dialog khas antara pengguna dan sistem informasi pelanggan untuk memperoleh informasi ini mungkin melanjutkan:
 1. Permintaan untuk melihat informasi pelanggan individu
 2. Tentukan kustomer yg berminat
 3. Pilih tahun untuk menampilkan tanggal Ringkasan transaksi
 4. Informasi ulasan pelanggan
 5. Meninggalkan sistem
- Dialog diagram adalah metode formal untuk merancang dan mewakili dialog komputer manusia menggunakan kotak dan diagram garis
- Tiga bagian dari kotak yang digunakan:
 - Top: berisi tampilan ref unik. jumlah
 - Tengah: berisi nama atau deskripsi dari layar
 - Bawah: berisi tampilan ref. nomor yang dapat diakses dari tampilan saat ini

Merancang Antarmuka dan Dialog di Lingkungan Graphical

- Dua aturan berulang kali muncul sebagai terdiri dari langkah pertama untuk menjadi seorang desainer GUI efektif:
 1. Menjadi pengguna ahli lingkungan GUI
 2. Memahami sumber daya yang tersedia dan bagaimana mereka dapat digunakan.
- Sifat umum dari Windows dan bentuk dalam lingkungan GUI yang dapat aktif atau tidak aktif:
 - Pengandaian
 - Resizable
 - Yg dpt bergerak
 - Memperkecil
 - Maksimalkan
 - Sistem menu

Kesalahan umum ketika merancang antarmuka dan dialog dari suatu situs

- Opening new browser window
- Breaking or slowing down the back button
- Complex URLs
- Orphan pages
- Scrolling navigation pages
- Lack of navigation support
- Hidden links
- Links that don't provide enough information
- Buttons that provide no click feedback