BAB II

LANDASAN TEORI

1. **Interaksi Manusia Dan Komputer**

Sebuah perangkat lunak atau program aplikasi haruslah *user friendly* (ramah dengan pengguna). *User friendly* ini sebenarnya merujuk kepada bagaimana program aplikasi bisa menyesuaikan perkembangan yang ada dan membuat tampilan se-jelas dan se-menarik mungkin agar user bisa dengan mudah menggunakan program aplikasi tersebut.

Interaksi Manusia dan Komputer didefenisikan sebagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia dan studi tentang fenomena di sekitar nya.

Pada Interaksi Manusia dan Komputer ini kita bisa membuat user dan komputer bersama-sama mengatasi masalah ataupun suatu perkerjaan, dengan begitu Teknologi Komputer bisa lebih berguna bagi manusia.

1. **Antarmuka Pemakai (User Interface)**

Fokus dari Interaksi Manusia dan Komputer sebenarnya adalah perancangan dan

evaluasi antarmuka pemakai (*user interface*). Antarmuka pemakai adalah bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer itu sendiri.

Antarmuka pemakai tidak hanya sebatas perancangan layout layar monitor. Sudut pandang pengguna merupakan keseluruhan sistem. Maka dari itu kita perlu mengetahui secara rinci keadaan user yang nantinya akan menggunakan program aplikasi yang dibuat. Sehingga akan tercipta program aplikasi yang Useful: fungsional, dapat mengerjakan sesuatu; Usable: Dapat mengerjakan sesuatu dengan mudah, mengerjakan sesuatu yang benar (does the right things); Used: Terlihat baik, tersedia dan diterima/digunakan oleh organisasi.

**KOMPUTER**

**ANTARMUKA PEMAKAI**

**MANUSIA**

1. **Tujuan Rekayasa Sistem IMK**

Tujuan rekayasa sistem Interaksi Manusia dan Komputer yaitu :

1. Fungsionalitas yang semestinya :
   1. Sistem dengan fungsionalitas yang kurang memadai mengecewakan pemakai dan sering ditolak atau tidak digunakan.
   2. Sistem dengan fungsionalitas berlebihan berbahaya:

* implementasi,
* pemeliharaan,
* belajar, dan
* penggunaan sulit

1. Kehandalan, ketersediaan, keamanan, integritas data
   1. Kehandalan (reliability): berfungsi seperti yang diinginkan
   2. Ketersediaan (availability): tersedia ketika hendak digunakan
   3. Keamanan (security): terlindung dari akses yang tak diinginkan dan kerusakan yang disengaja.
   4. Integritas data (data integrity): keutuhan data terjamin.
2. **Jenis-Jenis Pengguna**

Pembagian kelompok pengguna dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Novice/first-time user

* Memiliki sedikit pengetahuan/konsep yang dangkal akan software
* Pengguna yang asing dengan software
* Memerlukan sedikit action
* Informasi kesalahan harus secara detail dan terperinci
* Bantuan dokumentasi dan step-by-step tutorial sangat membantu

1. Knowledgeadble intermittent users

* Mengetahui fungsi software
* Kesulitan mencari letak dari fungsi-fungsi yang diketahui
* Proteksi dari bahaya dibutuhkan karena user mulai melakukan eksplorasi
* Online help dan dokumentasi sangat membantu

1. Expert frequent user

* Ahli dan mengetahui secara detail kegunaan fungsi-fungsi software
* Dapat menggunakan fungsi-fungsi software dengan optimal
* Membutuhkan respon yang cepat dan tidak membutuhkan feedback
* User memerlukan adanya perintah macro
* Menu-menu yang ada dibuat ringkas dan cepat.