

**LAPORAN PROGRESS  
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER  
APLIKASI SIAP ANDROID**



**DISUSUN OLEH:**

**NAMA: Rif'an Fatoni F  
NIM : 24060120130073  
LAB : A1**

**DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER / INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2021**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

SIAP Undip merupakan aplikasi berbasis android yang ditujukan untuk semua mahasiswa Universitas Diponegoro sebagai portal sistem informasi yang berisi semua layanan akademik meliputi KRS, Absensi, Her Registrasi, dll.

Kami tertarik untuk membahas aplikasi android SIAP Undip dikarenakan aplikasi ini erat hubungannya terhadap kegiatan sehari-hari dosen ataupun mahasiswa Universitas Diponegoro.

### **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang topik ini, maka pada laporan analisis ini akan dipaparkan dalam beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah aplikasi SIAP Undip memiliki kenyamanan antarmuka yang ramah dengan pengguna?
2. Bagaimana aplikasi SIAP Undip menyeimbangkan antara model sistem komputer dan manusia sebagai pengguna?
3. Secara umum, bagaimana penggambaran dengan menggunakan skema piranti bantu aplikasi SIAP Undip?
4. Apakah jenis klasifikasi pengembangan portal SIAP Undip?

### **C. Tujuan**

Tujuan dari pembahasan laporan kali ini, yang berdasarkan rumusan masalah diatas adalah untuk membahas hal-hal yang sesuai dengan permasalahan yang diajukan antara lain :

1. Menganalisis tingkat kenyamanan antarmuka yang ramah dengan pengguna pada aplikasi SIAP Undip.

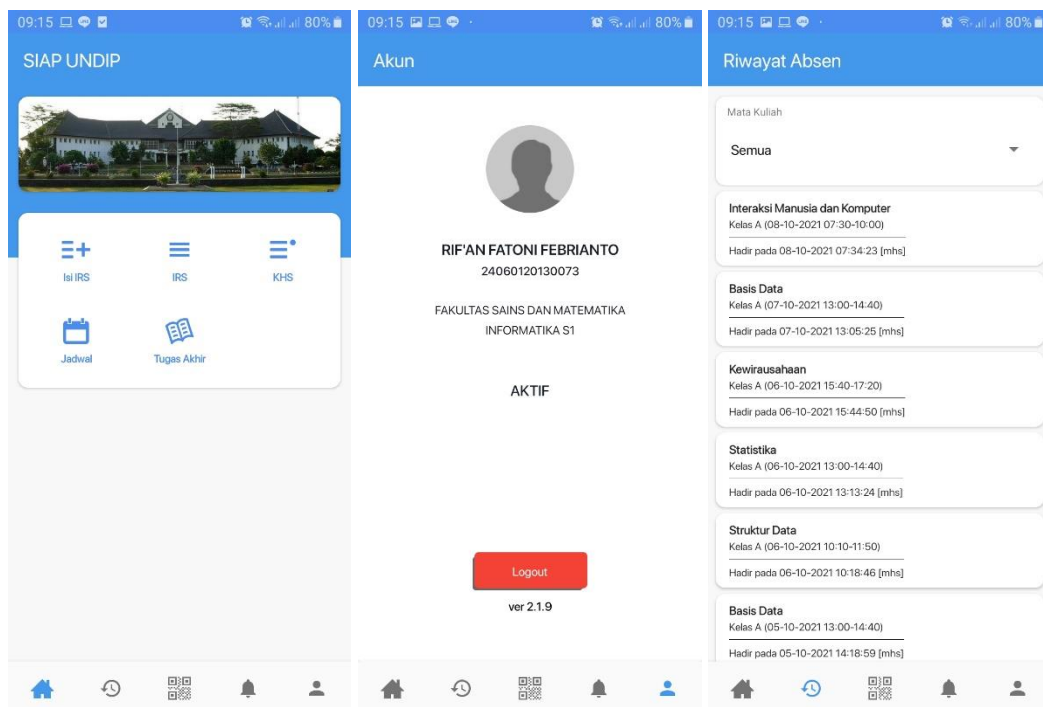
2. Menganalisis model sistem komputer dan manusia sebagai pengguna pada aplikasi SIAP Undip
3. Menganalisis gambaran skema piranti bantu yang digunakan aplikasi SIAP Undip
4. Mengamati jenis klasifikasi pengembangan portal aplikasi SIAP Undip

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Antarmuka yang Ramah dengan Pengguna dalam Aplikasi SIAP Undip

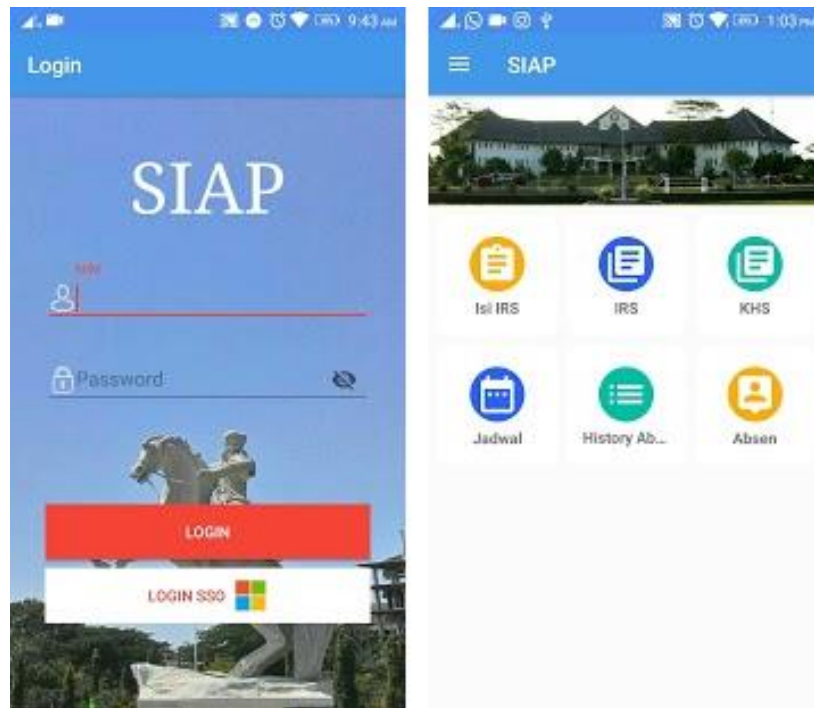
Agar sebuah aplikasi perangkat lunak mendapatkan predikat “ramah terhadap pengguna (user friendly)”, maka aplikasi perangkat lunak tersebut harus memiliki antarmuka yang bagus, mudah dioperasikan, dan mudah dipelajari. Berikut ini adalah hasil analisis yang mendalam pada aplikasi SIAP Undip untuk mengetahui apakah antarmukanya ramah dengan para pengguna.



##### 1. Tampilan antarmuka yang terlalu sederhana

Aplikasi SIAP Undip memiliki tampilan antarmuka yang menurut saya terlalu sederhana. Komponen desain yang disajikan di dalam aplikasi SIAP Undip sangat sederhana, sehingga para pengguna dapat dengan mudah beradaptasi dengan aplikasi tersebut dan tidak diperlukan suatu pelatihan khusus dalam penggunaannya. Di satu sisi, mudahnya tampilan antarmuka

aplikasi SIAP Undip membuat penggunanya cepat merasa bosan karena desain yang terlalu monoton. Namun, hal ini sudah mengalami peningkatan dibandingkan versi sebelumnya yang mana ikon yang disajikan masih belum rapi karena warna yang beragam dan terkesan berantakan.



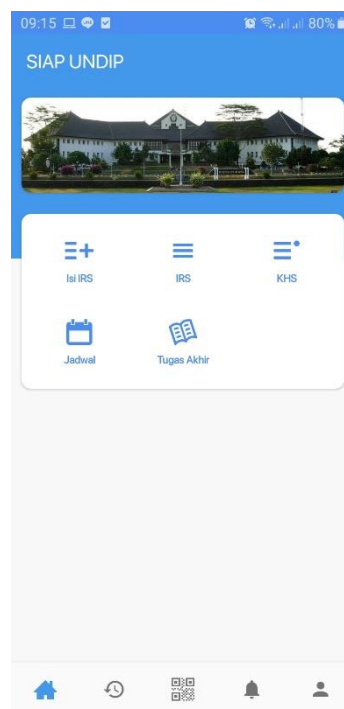
## 2. Aplikasi yang mudah untuk dioperasikan dan dipelajari

Aplikasi SIAP Undip sangat mudah untuk dioperasikan dan dipelajari oleh para penggunanya karena aplikasi tersebut memiliki menu yang mudah dinavigasi dan cenderung sederhana. Hal ini sangat diperlukan dalam suatu aplikasi untuk membuat menu yang memudahkan pengguna dalam menelusuri aplikasi tersebut. Aplikasi SIAP Undip melakukan pekerjaan yang bagus dengan menghindari peletakan menu yang sulit pengguna temukan atau sulit dibaca. Namun, aplikasi SIAP Undip belum selengkap SIAP Undip versi website yang mana memberikan lebih banyak fitur dan memiliki informasi yang lebih lengkap mengenai Universitas Diponegoro.

## B. Analisis Faktor Manusia dan Sistem Komputer dalam Aplikasi

Faktor Manusia merupakan aspek yang sangat penting dalam sebuah sistem komputer. Untuk membuat keseimbangan antara model sistem komputer dan manusia sebagai pengguna, perancangan sistem harus memodelkan manusia dengan cara yang sama. Hal tersebut tidaklah mudah karena manusia lebih susah untuk diprediksi, kurang konsisten, dan kurang deterministik dibandingkan komputer. Dalam merancang antarmuka, ada beberapa faktor yang sangat penting untuk memodelkan manusia dengan cara yang sama. Berikut ini adalah rincian analisis dalam aplikasi SIAP Undip :

### 1. Aspek Penglihatan



Aplikasi SIAP Undip memiliki penggunaan dan pemilihan warna yang cukup *kalem* untuk diperlihatkan kepada pengguna dengan tipe warna yang cenderung cerah mengkombinasikan perpaduan warna biru dan putih. Tingkat kontras dan luminans dari tampilan antarmuka aplikasi SIAP Undip sangat normal sehingga obyek dapat nampak dan mata pengguna tidak akan bertambah sensitive terhadap kedipan (flicker). Hal tersebut

dapat memperbagus tampilan antarmuka dan mempertinggi efektivitas tampilan grafis.

## **2. Aspek Sentuhan**

Sentuhan merupakan indra kedua yang penting setelah penglihatan dalam interaksi manusia dan komputer. Penggunaan indera peraba harus diperhatikan sesuai dengan kebutuhan. Namun, karena minimnya fitur yang ditawarkan oleh aplikasi SIAP Undip, pengembang belum memperhatikan aspek sentuhan sehingga hal ini dapat mempengaruhi kesulitan dalam pengoperasian yang dilakukan oleh mahasiswa dan dosen tunanetra ataupun yang memiliki gangguan penglihatan lainnya.

## **3. Aspek Pendengaran**

Pendengaran merupakan indra ketiga yang penting setelah sentuhan dalam interaksi manusia dan komputer. Penggunaan indera pendengaran harus diperhatikan sesuai dengan kebutuhan. Fitur-fitur yang diberikan pada aplikasi SIAP Undip tidak memerlukan adanya aspek pendengaran jadi menurut kami aplikasi ini tidak perlu diberikan sebuah fitur yang memudahkan penggunanya menggunakan indera pendengar yang mana hanya akan membuat fitur tersebut terkesan tidak efektif.

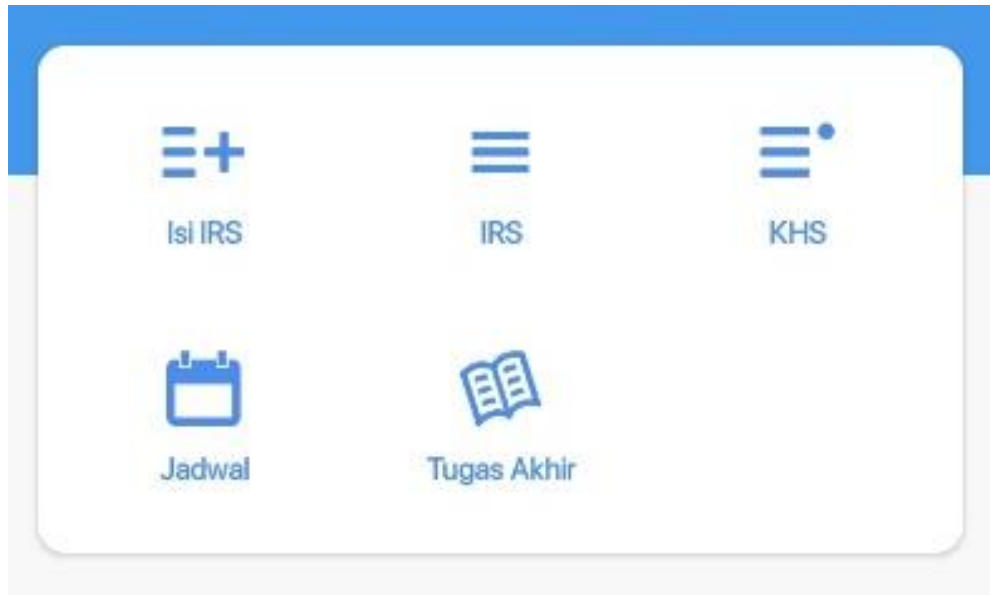
## **C. Analisis Ragam Dialog dalam Aplikasi SIAP Undip**

Ragam dialog merupakan pertukaran instruksi dan informasi yang mengambil tempat antara user dan sistem komputer. Ragam dialog juga dapat diartikan sebagai proses pertukaran komunikasi antara satu atau lebih dalam pengambilan kaidah informasi dalam user dan sistem computer. Tujuan dari ragam dialog adalah untuk menyajikan dan mendiskusikan berbagai teknik dialog yang ada dan untuk mengidentifikasi beberapa kekuatan dan kelemahan dari setiap teknik dialog yang akan disajikan.

Aplikasi SIAP Undip menggunakan ragam dialog interaktif. Konsep dari keragaman dialog interaktif adalah kemampuan kita untuk memahami berbagai sistem interaktif yang digunakan sekarang ini. Berikut ini adalah beberapa kategori mengenai ragam dialog interaktif yang terdapat dalam aplikasi SIAP Undip :

## 1. Sistem Menu

Sistem menu merupakan pilihan yang tepat untuk menunjukkan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki oleh sebuah program aplikasi kepada pengguna.



Pada aplikasi SIAP Undip, fitur sistem menu yang digunakan terpampang jelas di menu utama karena cenderung lebih efisien, simple, dan user-friendly. Fitur tersebut digunakan untuk mengakses fitur yang diberikan SIAP Undip seperti IRS, KHS, Jadwal, dll.

## 2. Dialog Berbasis Pengisian Borang

Teknik dialog pengisian borang (form-filling dialogue) merupakan suatu penerapan langsung dari aktifitas pengisian borang dalam kehidupan sehari-hari dimana pengguna akan dihadapkan pada suatu bentuk borang yang ada di layar komputer yang mereka gunakan.



11:25 69%

← Tugas Akhir

NIM  
24060120130073

Nama  
RIF'AN FATONI FEBRIANTO

Judul

**B** *I* U  $\frac{1}{2}$   $x_2$   $x^2$  [Link](#)

Referensi 1

Referensi 2

Pada aplikasi SIAP Undip, dialog berbasis pengisian borang digunakan saat pertama kali kita memasuki aplikasi SIAP Undip dimana pengguna akan dihadapkan dengan form pengisian data login ataupun login menggunakan akun SSO Undip. Selain itu, borang digunakan dalam pengisian pendaftaran tugas akhir. Pengisian form tersebut digunakan untuk mendaftarkan diri dalam pendaftaran tugas akhir.