

Pengenalan Antarmuka Pengguna

Saat ini TIK telah merambah di banyak aspek kehidupan manusia. Teknologi ini menghasilkan banyak sekali perkakas yang membantu pekerjaan kita sehari-hari. Bab ini akan berisi materi tentang perkakas pada TIK seperti: Aplikasi Perkantoran, Peramban, Surel, Search Engine dan penggunaan File explorer untuk mengelola folder dan file.

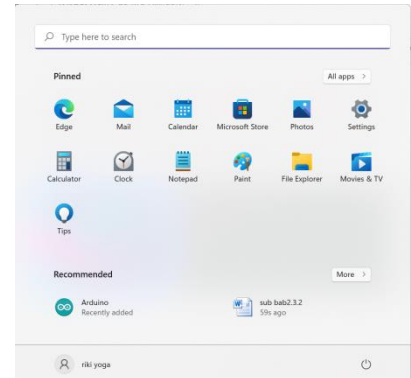
Teknologi berkembang dengan cepat, melahirkan banyak perangkat keras dan perangkat lunak yang baru. Alat elektronik dan peranti TIK menjadi makin murah, dan ini mendorong pengguna untuk berganti-ganti karena selain lebih murah, performansi peranti juga menjadi makin baik.

Manusia melakukan interaksi dengan perangkat melalui berbagai cara. Kita menggunakan tombol untuk menghidupkan atau mematikan perangkat televisi, mesin cuci, atau pendingin ruangan,

yang bisa diwakili dengan alat pengendali jarak jauh (remote control). Teknologi saat ini mampu menangani interaksi perangkat dengan pengguna melalui tombol nyata, papan kunci (keyboard), sentuhan ke antarmuka grafis yang biasa disebut Graphical User Interface (GUI), maupun suara atau Voice User Interface (VUI). Untuk perangkat komputer, ponsel/smartphone, perangkat game, pemutar MP3, dan sebagainya, interaksi yang digunakan umumnya adalah GUI.

GUI adalah bentuk antarmuka pengguna dengan menggunakan ikon dan elemen grafis sebagai pengganti perintah berbasis teks yang ditikkan. GUI menjadi populer karena lebih intuitif, mudah digunakan dan dipelajari daripada model interaksi Command Line Interface (CLI) yang memerlukan perintah yang harus ditik. Dengan CLI, jika pengguna tidak tahu perintahnya atau salah tik, perintah tidak dapat dimengerti oleh komputer. Dengan GUI, pengguna tinggal memilih perintah yang disediakan.

Tujuan pembelajaran materi ini ialah agar kalian mengenali pola dari interaksi dengan perangkat sehingga apabila harus berganti-ganti, kalian tidak bingung dan dapat cepat beradaptasi. Kalian diajak mengenal apa yang disebut GUI agar dapat berinteraksi dengan perangkat keras, melalui gambar atau ikon yang mewakili “objek” yang dikelola dan ditampilkan oleh sistem operasi. Objek-objek ditampilkan dalam bentuk ikon, yaitu simbol atau gambar tertentu yang mewakili suatu file, aplikasi atau layanan.



Antarmuka Pengguna dengan Perangkat Lunak