**RANGKUMAN**



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NIM** | **:** | 2003071 |
| **Nama** | **:** | Hakim Asrori |
| **Kelas** | **:** | D3TI.1C |
| **Mata Kuliah** | **:** | **Interaksi Manusia dan Komputer (TIP4201)** |
| **Praktikum ke / Judul** | **:** | 1 / Pengantar Web |
| **Tanggal Praktikum** | **:** | 16 Februari 2021 |
| **Dosen Pengampu** | **:** | Muhammad Anis Al Hilmi S.Si.,M.T. |

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU**

**2021**

**8 GOLDEN RULES**

Ben Shneiderman (kelahiran 21 Agustus 1947) adalah seorang ilmuwan komputer Amerika dan seorang profesor di Lab Interaksi Manusia Komputer Maryland. Dalam buku yang populer dibuatnya yaitu “Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction”, mengungkapkan 8 Golden Rules of Interface Design:

1. **Upayakan Konsistensi**

Konsistensi sangat berperan penting untuk membantu pengguna terbiasa dengan lanskap digital, sehingga para pengguna dapat mencapai tujuan dengan lebih mudah. Dengan memanfaatkan ikon, warna, hirarki menu, dan lainnya.

1. **Izinkan pengguna yang sering menggunakan pintasan**

Penggunaan pintasan atau shortcuts dapat membantu user untuk mempercepat dan mempermudah penyelesaian tugas dan pintasan ini sangat diperlukan adanya.

1. **Tawarkan umpan balik yang informatif**

Pengguna harus tahu dimana mereka berada dan apa yang terjadi setiap saat. Untuk itu harus ada umpan balik atau feedback yang sesuai dan dapat dimengerti oleh pengguna.

1. **Desain dialog untuk menghasilkan penutupan**

Berikan sebuah informasi kepada pengguna bahwa sebuah tidakan bahwa proses yang sedang dilakukannya itu sudah selesai. Sehingga pengguna tidak bingung apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan.

1. **Tawarkan penanganan kesalahan sederhana**

Penanganan kesalahan sederhana ini sangat dibutuhkan oleh pengguna agar pengguna tahu tindakan apa atau apa yang harus dilakukan pada kesalahan tersebut.

1. **Izinkan pembalikan tindakan dengan mudah**

Desainer menawarkan untuk membatalkan atau cancel, kembali ke halaman sebelumnya.

1. **Mendukung lokus kontrol internal**

Dalam hal ini, memberikan kesan kepada pengguna bahwa kendali aplikasi tersebut dipegang penuh oleh si pengguna,

1. **Kurangi beban memori jangka pendek**

Karena manusia hanya mampu mengingat 5 item dalam 1 waktu. Desain tampilan antarmuka harus sesederhana mungkin dan tidak membenani ingatan pengguna.