

Kelompok 4

Anggota:

- RIZKI FEBRIANSYAH (201011401819)
- BANI MASKUR MUHAMMAD AL-WALAD (201011401873)
- TIFANNY PATRIANE ANDARI (201011402279)

Pertanyaan

Kelompok 1.

Bagaimana tugas dan penggunaan dokumentasi?

Jawab: untuk membuat user atau developer dalam memahami cara kerja aplikasi

Kelompok 2.

Apa kesalahan pada help dokumentasi nantinya akan digunakan untuk batch selanjutnya pada aplikasi selanjutnya?

Jawab: saat pengembangan sebuah aplikasi pasti tidak semua fitur akan berhasil atau berjalan lancar jadi dokumentasi berguna untuk membantu developer untuk melakukan perbaikan fitur yang bermasalah di batch selanjutnya

Kelompok 3.

Apa hubungannya kesalahan motorik dan dokumentasi?

Jawab: Hubungan antara kesalahan motorik dan dokumentasi adalah bahwa kesalahan motorik dapat mengakibatkan kesalahan penulisan atau ketidaklengkapan dalam dokumentasi.

Kelompok 5.

Bagaimana jika langkah langkah perawatan dan perbaikan sudah dilakukan tetapi masih ada error, apa yang harus dilakukan?

Jawab: periksa lagi cara/ langkah langkah perawatan dan perbaikan, periksa detail kecil yang terlewat, cari cara alternative, jika masih tdk bisa hubungi tukang service professional.

Kelompok 6.

Berikan contoh paper based dan computer based?

Jawab: paper based adalah dokumentasi berbasis hard copy atau buku dokumentasi contohnya pada laptop terdapat buku manual cara pakai laptop.

Computer based adalah dokumentasi berbasis komputer yang berfungsi menyediakan informasi secara digital atau langsung didalam system aplikasi yang dipakai contoh fitur help pada ms word.

Kelompok 7.

Kenapa bisa terjadi sebuah bug dan bagaimana cara mengatasinya?

Jawab: karena ke tidak konsistenan saat menulis program, contohnya membuat fungsi untuk memilih menu pada aplikasi berbasis terminal disana disediakan 4 menu dari menu 1,2,3,4. Tapi user mengetik "5", pasti akan terjadi bug karena menu 5 tidak ada oleh karena itu untuk mengatasi bug ini kita harus beri kondisi bila user memilih selain menu yang ada beri pesan "menu tidak ada".

Kelompok 8.

Bagaimana membuat antarmuka yang bagus?

Jawab: untuk membuat antar muka yang baik dan bagus kita harus memahami target pengguna apa yang mereka butuhkan, membuat design yang mudah dipahami, menggunakan ikon warna dan tata letak yang konsisten pada seluruh aplikasi, lakukan pengujian pengguna untuk dapat review atau feedback dari pengguna, dan yang terakhir adalah memantau perkembangan trend dan melakukan update agar tetap baru dan relevan.

Kelompok 9.

Apa yang dimaksud dengan robustness?

Jawab: biasanya digunakan oleh orang yang sedang dalam kesulitan karena system mempunyai perilaku yang tidak diharapkan atau mempunyai kesalahan.