

PRINSIP DESAIN

TUJUAN

- Dapat mengerti dan menjelaskan prinsip desain
- Dapat mengerti pentingnya ide dan mengetahui cara mendapatkan ide dalam proses pembuatan design
- Dapat mengerti dan mampu menjelaskan tantangan dalam membuat design yang baik dan memiliki nilai saing yang baik.
- Dapat menyebutkan beberapa contoh disain dalam kehidupan sehari-hari.
- Dapat menyebutkan dan mampu menerangkan konsep disain grafik (Filosofi Desain, Prinsip Desain Grafik, Pembuatan User Interface, Teknik Koding, Tipografi, fonts, Warna, Desain

PERANCANGAN IMK

- Perancang harus memperhatikan karakteristik dan batasan teknis dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer

PERANCANGAN IMK

- Perancang IMK harus memperhatikan beberapa faktor:
 - apa keinginan dan harapan orang,
 - apa batasan dan kemampuan fisiknya,
 - bagaimana sistem penerimaan dan pemrosesan informasi mereka bekerja, dan
 - apa yang dianggap menarik dan menyenangkan

DESAIN INTERFACE

- Berikut ini beberapa hal yang menjadi prinsip utama mendesain antarmuka yang baik dengan memperhatikan karakteristik manusia & komputer :
 - User compatibility
 - Product compatibility
 - Task compatibility
 - Work flow compatibility
 - Consistency
 - Familiarity
 - Simplicity
 - Direct manipulation
 - Control
 - WYSIWYG
 - Flexibility
 - Responsiveness
 - Invisible Technology
 - Robustness
 - Protection
 - Ease Of Learning And Ease Of Use

DESAIN INTERFACE

1. User Compatibility

- Antarmuka merupakan topeng dari sebuah sistem atau sebuah pintu gerbang masuk ke sistem dengan diwujudkan ke dalam sebuah aplikasi software.
- Sebuah software seolah-olah mengenal usernya, mengenal karakteristik usernya, dari sifat sampai kebiasaan manusia secara umum.
- Desainer harus mencari dan mengumpulkan berbagai karakteristik serta sifat dari user karena antarmuka harus disesuaikan dengan user yang jumlahnya bisa jadi lebih dari 1 dan mempunyai karakter yang berbeda.
- Hal tersebut harus terpikirkan oleh desainer dan tidak dianjurkan merancang antarmuka dengan didasarkan pada dirinya sendiri
- Survey adalah hal yang paling tepat

DESAIN INTERFACE

2. Product compatibility

- Sebuah aplikasi yang bertopengkan antarmuka harus sesuai dengan sistem aslinya.
- Seringkali sebuah aplikasi menghasilkan hasil yang berbeda dengan sistem manual atau sistem yang ada.
- Hal tersebut sangat tidak diharapkan dari perusahaan karena dengan adanya aplikasi software diharapkan dapat menjaga produk yang dihasilkan dan dihasilkan produk yang jauh lebih baik.
- Contoh : aplikasi sistem melalui antarmuka diharapkan menghasilkan report/laporan serta informasi yang detail dan akurat dibandingkan dengan sistem manual.

DESAIN INTERFACE

3. Task compatibility

- Sebuah aplikasi yang bertopengkan antarmuka harus mampu membantu para user dalam menyelesaikan tugasnya. Semua pekerjaan serta tugas-tugas user harus diadopsi di dalam aplikasi tersebut melalui antarmuka.
- Sebisa mungkin user tidak dihadapkan dengan kondisi memilih dan berpikir, tapi user dihadapkan dengan pilihan yang mudah dan proses berpikir dari tugas-tugas user dipindahkan dalam aplikasi melalui antarmuka.
- Contoh : User hanya klik setup, tekan tombol next, next, next, finish, ok untuk menginstal suatu software.

DESAIN INTERFACE

4. Work flow compatibility

- Sebuah aplikasi sistem sudah pasti mengadopsi sistem manualnya dan didalamnya tentunya terdapat urutan kerja dalam menyelesaikan pekerjaan.
- Dalam sebuah aplikasi, software engineer harus memikirkan berbagai runutan-runutan pekerjaan yang ada pada sebuah sistem.
- Jangan sampai user mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaannya karena user mengalami kebingungan ketika urutan pekerjaan yang ada pada sistem manual tidak ditemukan pada software yang dihadapinya.
- Selain itu user jangan dibingungkan dengan pilihan-pilihan menu yang terlalu banyak dan semestinya menu-menu merupakan urutan dari runutan pekerjaan.
- Sehingga dengan workflow compatibility dapat membantu seorang user dalam mempercepat pekerjaannya.

DESAIN INTERFACE

5. Consistency

- Sebuah sistem harus sesuai dengan sistem nyata serta sesuai dengan produk yang dihasilkan.
- Banyak perusahaan dalam menjalankan sistemnya menggunakan aplikasi sistem yang berbeda di setiap divisi dalam perusahaan tersebut. Ada pula yang menggunakan aplikasi yang sama di divisi yang berbeda & seringkali keseragaman dalam menjalankan sistem tidak diperhatikan
- Oleh karena itu software engineer harus memperhatikan hal-hal yang bersifat konsisten pada saat merancang aplikasi khususnya antarmuka, contoh : penerapan warna, struktur menu, font, format desain yang seragam pada antarmuka di berbagai bagian, sehingga user tidak mengalami kesulitan pada saat berpindah posisi pekerjaan atau berpindah lokasi dalam menyelesaikan pekerjaan.
- Hal itu didasarkan pada karakteristik manusia yang mempunyai pemikiran yang menggunakan analogi serta kemampuan manusia dalam hal memprediksi. hgjhggjgjh
- Contoh : keseragaman tampilan toolbar pada Word, Excell, PowerPoint, Access hampir sama.

DESAIN INTERFACE

6. Familiarity

- Sifat manusia mudah mengingat dengan hal-hal yang sudah sering dilihatnya/didapatkannya. Secara singkat disebut dengan familiar.
- Antarmuka sebisa mungkin didesain sesuai dengan antarmuka pada umumnya, dari segi tata letak, model, dsb.
- Hal ini dapat membantu user cepat berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka yang familiar bagi user.

DESAIN INTERFACE

7. Simplicity

- Kesederhanaan perlu diperhatikan pada saat membangun antarmuka.
- Tidak selamanya antarmuka yang memiliki menu banyak adalah antarmuka yang baik.
- Kesederhanaan disini lebih berarti sebagai hal yang ringkas dan tidak terlalu berbelit.
- User akan merasa jengah dan bosan jika pernyataan, pertanyaan dan menu bahkan informasi yang dihasilkan terlalu panjang dan berbelit.
- User lebih menyukai hal-hal yang bersifat sederhana tetapi mempunyai kekuatan/bobot.

DESAIN INTERFACE

8. Direct manipulation

- User berharap aplikasi yang dihadapinya mempunyai media atau tools yang dapat digunakan untuk melakukan perubahan pada antarmuka tersebut.
- User ingin sekali aplikasi yang dihadapannya bisa disesuaikan dengan kebutuhan, sifat dan karakteristik user tersebut. Selain itu, sifat dari user yang suka merubah atau mempunyai rasa bosan.
- Contoh : tampilan warna sesuai keinginan (misal pink) pada window bisa dirubah melalui desktop properties, tampilan skin winamp bisa dirubah, dll.

DESAIN INTERFACE

9. Control

- Prinsip control ini berkenaan dengan sifat user yang mempunyai tingkat konsentrasi yang berubah-ubah. Hal itu akan sangat mengganggu proses berjalannya sistem.
- Kejadian salah ketik atau salah entry merupakan hal yang biasa bagi seorang user. Akan tetapi hal itu akan dapat mengganggu sistem dan akan berakibat sangat fatal karena salah memasukkan data 1 digit/1 karakter saja informasi yang dihasilkan sangat dimungkinkan salah.
- Oleh karena itu software engineer haruslah merancang suatu kondisi yang mampu mengatasi dan menanggulangi hal-hal seperti itu.
- Contoh : “illegal command”, “can’t recognize input” sebagai portal jika terjadi kesalahan.

DESAIN INTERFACE

10. WYSIWYG

- WYSIWYG = what you see is what you get = apa yang didapat adalah apa yang dilihatnya.
- Contoh : apa yang tercetak di printer merupakan informasi yang terkumpul dari data-data yang terlihat di layar monitor pada saat mencari data.
- Hal ini juga perlu menjadi perhatian software engineer pada saat membangun antarmuka.
- Informasi yang dicari/diinginkan harus sesuai dengan usaha dari user pada saat mencari data dan juga harus sesuai dengan data yang ada pada aplikasi sistem (software).
- Jika sistem mempunyai informasi yang lebih dari yang diinginkan user, hendaknya dibuat pilihan (optional) sesuai dengan keinginan user. Bisa jadi yang berlebihan itu justru tidak diinginkan user.
- Yang mendasar disini adalah harus sesuai dengan kemauan dan pilihan dari user.

DESAIN INTERFACE

11. Flexibility

- Fleksibel merupakan bentuk dari dari solusi pada saat menyelesaikan masalah.
- Software engineer dapat membuat berbagai solusi penyelesaian untuk satu masalah.
- Sebagai contoh adanya menu, hotkey, atau model dialog yang lainnya.

DESAIN INTERFACE

12. Responsiveness

- Setelah memberikan inputan atau memasukkan data ke aplikasi system melalui antarmuka, sebaiknya sistem langsung memberi tanggapan/respon dari hasil data yang diinputkan.
- Selain teknologi komputer semakin maju sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia, software yang dibangun pun harus mempunyai reaksi tanggap yang cepat. Hal ini didasari pada sifat manusia yang semakin dinamis / tidak mau menunggu.

DESAIN INTERFACE

13. Invisible Technology

- Secara umum, user mempunyai keingintahuan sebuah kecanggihan dari aplikasi yang digunakannya. Untuk itu aplikasi yang dibuat hendaknya mempunyai kelebihan yang tersembunyi. Bisa saja kelebihan itu berhubungan dengan sistem yang melingkupinya atau bisa saja kecanggihan atau kelebihan itu tidak ada hubungannya.
- Contoh : sebuah aplikasi mempunyai voice recognize sebagai media inputan, pengolah kata yang dilengkapi dengan language translator.

DESAIN INTERFACE

14. Robustness

- Interaksi manusia dan komputer (pembangunan antarmuka) yang baik dapat berupa frase-frase menu atau error handling yang sopan.
- Kata yang digunakan harus dalam kondisi bersahabat sehingga nuansa user friendly akan dapat dirasakan oleh user selama menggunakan sistem .
- Contoh yang kurang baik : YOU FALSE !!!, BAD FILES !!!, FLOPPY ERROR, dsb. Akan
- lebih baik jika BAD COMMAND OR FILES NAMES, DISK DRIVE NOT READY, dll.

DESAIN INTERFACE

15. Protection

- Suasana nyaman perlu diciptakan oleh software engineer di antarmuka yang dibangunnya.
- Nyaman disini adalah suasana dimana user akan betah dan tidak menemui suasana kacau ketika user salah memasukkan data atau salah eksekusi.
- Seorang user akan tetap merasa nyaman ketika dia melakukan kesalahan, misal ketika user melakukan deleting atau menghapus files tanpa sengaja tidaklah menjadi kekacauan yang berarti karena misal ada recovery tools seperti undo, recycle bin, dll atau “are you sure....”
- Proteksi disini lebih menjaga kenyamanan user ketika menggunakan aplikasi sistem khususnya data-data berupa file.

16. Ease Of Learning And Ease Of Use

- Kemudahan dalam mengoperasikan software hanya dengan memandangi atau belajar beberapa jam saja.
- Kemudahan dalam memahami icon, menu, alur data software, dsb.
- Sesudah mempelajari, user dengan mudah dan cepat menggunakan software tersebut. Jika sudah memahami tentunya akan membantu proses menjalankan sistem dengan cepat dan baik.

ASPEK PENTING

Secara garis besar, pengembangan antarmuka perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- Pengetahuan tentang mekanisme fungsi manusia sebagai pengguna komputer.

Tentunya yang ada hubungannya dengan psikologi kognitif, tingkat perseptual, serta kemampuan motorik pengguna.

ASPEK PENTING

- Berbagai informasi yang berhubungan dengan karakteristik dialog yang cukup lebar, seperti ragam dialog, struktur, isi tekstual dan grafis, waktu tanggap, dan kecepatan tampilan.

ASPEK PENTING

- Penggunaan prototipe yang didasarkan pada spesifikasi dialog formal yang disusun secara bersama antara calon pengguna (user) dan perancang sistem, serta peranti bantu yang dapat digunakan untuk mempercepat proses pembuatan prototipe.

ASPEK PENTING

- Teknik evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi hasil proses prototipe yang telah dilakukan, yaitu secara analitis berdasarkan pada analisis atas transaksi dialog, secara empiris menggunakan uji coba pada sejumlah kasus, umpan balik pengguna yang dapat dikerjakan dengan tanya jawab maupun kuesioner dan beberapa analisis yang dikerjakan oleh ahli antarmuka.


KESULITANNYA

Kesulitan yang timbul dalam pengembangan fasilitas antarmuka dari sebuah perangkat lunak antara lain adalah :


- Antarmuka harus menangani beberapa piranti kontrol seperti adanya keyboard dan mouse maupun peripheral lainnya, yang semuanya mempunyai aliran data yang berbeda-beda dan mempunyai karakteristik yang berbeda pula.
- Waktu yang dibutuhkan pada saat pengiriman data. Bagaimana meyakinkan bahwa tidak terjadi keterlambatan antara tindakan dari pengguna dan respon/tanggapan dari sistem.

KESULITANNYA

- Untuk mempercepat proses perancangan dan pengembangan antarmuka, menggunakan alat bantu, seperti adanya perkembangan teknologi komputer Apple yang berfokus pada desain grafis, perkembangan teknologi pemrograman seperti Visual C/C++, Visual Basic, Delphi, Visual Foxpro, dll.
- Dapat didesain antarmuka yang luwes dan enak dipandang, bahkan cukup nyaman untuk digunakan dalam membuat topeng sebuah sistem.


Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Pemohon Beasiswa

File
Master
Data
Laporan
Help


Data Pemohon

DATA PEMOHON

N R P

0101100124

Nama

Ahmad Baihaki

Tempat Lahir

Madiun

Tanggal Lahir

1/24/1982

Alamat

Madiun

Fakultas

Hukum

Jurusan

Ilmu Hukum

Untuk mengeset data orang tua click button disamping

Data Ortu

Tambah

Simpan

Edit

Hapus

Record ke 1 dari 12 Record

«

«

»

»»

Keluar

Data Pemohon Beasiswa

	NRP	Kd Ortu	Nama	Tmp Lahir	Tgl Lahir	Alamat
►	0101100124	0101100124	Ahmad Baiha	Madiun	1/24/1982	Madiun
	0102200011	0102200011	Bain Khusnul	Malang	11/24/1982	Malang
	0102200102	0102200102	Wailanto	Bojonegoro	1/12/1982	Bangkalan
	0102200185	0102200185	Gita Maulidia	Bogor	11/11/1985	Surabaya
	0104100012	0104100012	Syaifullah	Sampang	11/24/1985	Sampang
	0104100016	0104100124	Kurdiyanto	Sumenep	5/29/1980	Sumenep
	0104100098	0104100125	Abd. Rahman	Bangkalan	11/23/1980	Bangkalan
	0104100104	0104100104	Maharani Ra	Surabaya	12/11/1982	Surabaya
	0104100124	0104100124	M. Latif	Sumenep	7/28/1982	Cempedak, 5
	0104100125	0104100125	Mahmudi	Bangkalan	8/23/1983	Bangkalan
	0202200141	0202200141	Haris Purwan	Pasuruan	11/24/2005	Malang
	03011001245	03011001245	Rina Gunawa	Bangkalan	12/4/1983	Bangkalan

«

»


Untuk mengeset skor click button disamping

Skor

Masukkan data yang akan anda cari:

Cari

Reset

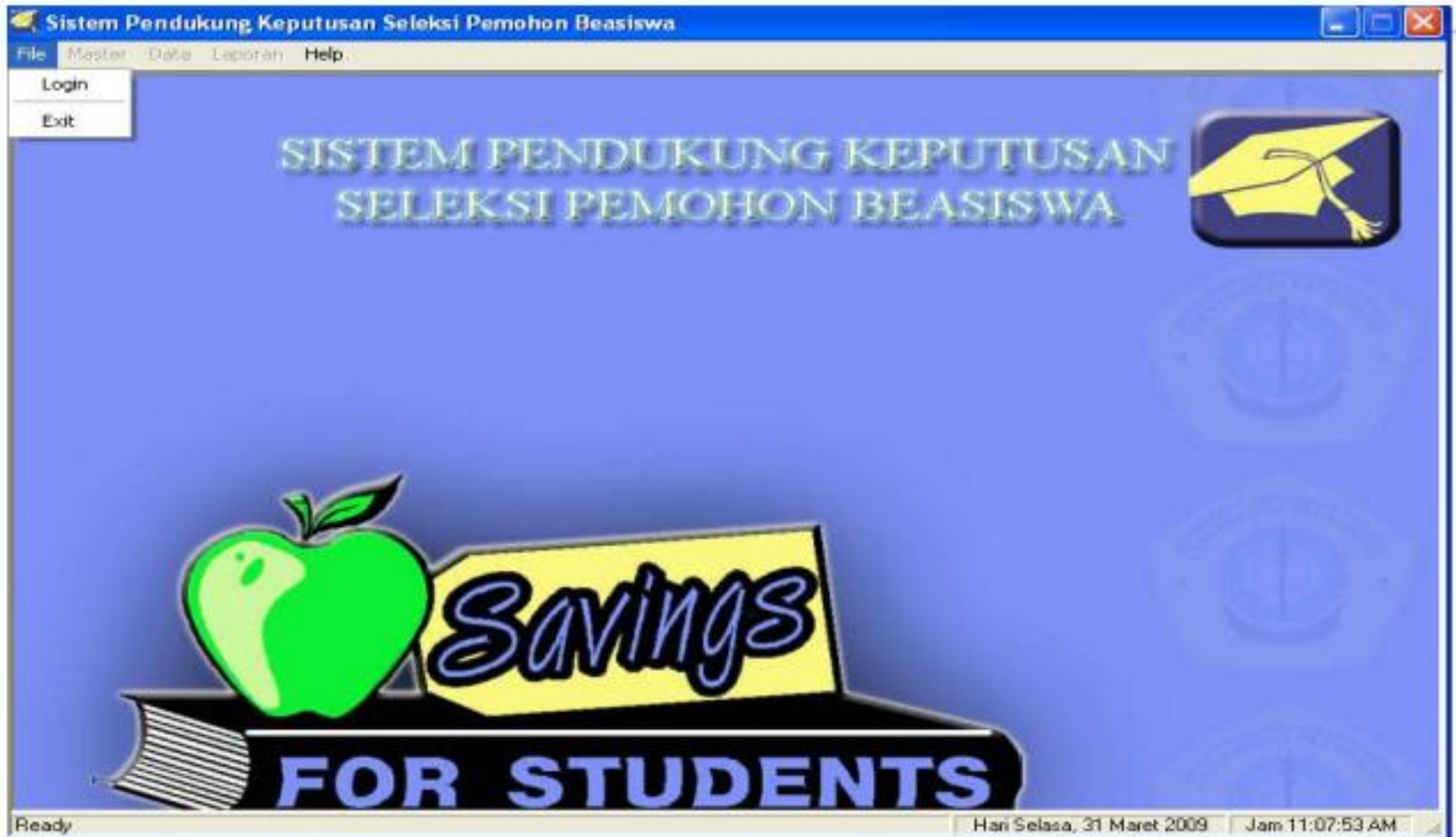


FOR STUDENTS

Ready

Hari Senin, 5 Desember 2005

Jam 9:32:27 PM



DISKUSI

- Jika anda menjadi seorang desainer IMK, apa yang akan menjadi titik fokus dalam rancangan yang anda buat?
- Kasus: Membuat antarmuka untuk situs Olahraga.

REFERENSI

- Balubita, Hasan, Interaksi Manusia Dan Komputer