**Rancangan Tampilan Antarmuka (Interface)**

**Studi Kasus**

**Program Aplikasi Perpustakaan**



**Dosen Mata Kuliah**

**DR. Teguh Nurhadi Suharsono ST., MT**

**Disusun oleh :**

**Nama : Isep Lutpi Nur**

**NPM : 2113191079**

**Universitas Sangga Buana YPKP Bandung**

**Fakultas Teknik**

**Jurusan S1 Teknik Informatika**

**2020**

# **KATA PENGANTAR**

Puji sykukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia serta hidayah-Nya atas selesainya makalah yang berjudul Rancangan tampilan antarmuka(Interface) studi kasus Program aplikasi perpustakaan ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk mementuhi tugas besar Mata kuliah **Interaksi Komputer dan Manusiia**. Selain itu makalah ini bertujuan ntuk menambah wawasan tentang **tampilan antarmuka / interface** bagi para pembaca maupun juga penulis.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak **Dr.Teguh Nurhadi** **ST.MT** selaku Dosen Mata Kuliah **Interaksi Manusia dan Komputer** yang telah memberikan tugas ini sehingga saya sebagai penulis dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang saya pelajari.

Saya juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membagi sebagian pengetahuannya sehingga saya dapat menyelesaikan makalah ini.

Saya menyadari, makalah yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya memohon agar pembaca memberikan kritik dan saran yang membangun untuk menjadikan tolak ukur saya untuk menyempurnakan makalah ini. Semoga makalah ini bermanfaat bagi para pembaca dan bagi saya selaku penulis.

Cianjur, 30 Desember 2020

**Isep Lutpi Nur**

# **DAFTAR ISI**

[**KATA PENGANTAR** I](#_Toc60257423)

[**DAFTAR ISI** II](#_Toc60257424)

[**BAB I PENDAHULUAN** 1](#_Toc60257425)

[1. 1. Latar Belakang 1](#_Toc60257426)

[1. 2. Rumusan Masalah 1](#_Toc60257427)

[1. 3. Batasan Masalah 1](#_Toc60257428)

[1. 4. Tujuan 2](#_Toc60257429)

[1. 5. Manfaat 2](#_Toc60257430)

# **BAB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang

Dalam Interaksi dan komunikasi dengan komputer interface merupakan unsur yang penting karena interface adalah bagian dari komputer yang beriteraksi langsung dengan penggunanya. Interface yang tepat akan memberikan kolaborasi dari desain yang bak dan mekanisme output yang memberikan kepuasan kemampuan dan batasan dalam cara-cara efektif yang mungkin dari yang pengguna inginkan.

Pada Zaman sekarang teknologi semakin pesat, dalam bidang teknologi informasi pun dari tahun ketahun mulai banyak perkembangan salah satunya sebuah sistem pengelolaan sebuah perpustakaan yang awalnya manual di catat di buku kemudian akan dibuat sebuah aplikasi untuk menangani perpustakaan tersebut. Dalam sebuah perancangan program aplikasi tentu melibatkan User interface atau sering kita sebut antarmuka pengguna.

Perancangan user interface program aplikasi pengelolaan perpustakaan ini akan dibahas di dalam makalah ini. Keberhasilan dalam pembuatan aplikasi itu bisa dapat kita lihat dari kepuasan pengguna dan bagaimana pengguna tersebut dapat memahami pengimplementasian sistem tersebut.

1. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan bahas pada makalah ini yaitu sebagai berikut :

1. Apa pengertian dari Interface?
2. Interface dalam sebuah program aplikasi?
3. Studi kasus Rancangan interface dalam sebuah program aplikasi perpustakaan
4. Batasan Masalah

Pada makalah ini hanya akan dibahas tentang Rancangan user interface pada sebuah program aplikasi perpustakan.

1. Tujuan

1. Manfaat