

iskusi.3

Lakukan: Kirim balasan: 1

Jatuh tempo: Senin, 27 Oktober 2025, 23:59

menampilkan balasan dalam bentuk bertingkat

Setelan ▾

Diskusi.3

Rabu, 28 Mei 2025, 10:24

Setelah mempelajari materi pada sesi ketiga tentang Kebergunaan, diskusikanlah topik berikut ini.

Topik Diskusi 3

1. Pilihlah salah satu aplikasi pada perangkat *smartphone* Anda dan lakukan identifikasi kesalahan klasik yang terjadi pada aplikasi tersebut! Kemudian tuliskan kesalahan klasik yang terdapat pada aplikasi perangkat tersebut!
2. Uraikan kesalahan klasik yang terjadi pada aplikasi tersebut dihubungkan dengan materi kesalahan klasik yang telah dipelajari!

Saat memberikan tanggapan diskusi, harap diingat hal-hal berikut:

- tanggapan diskusi merupakan hasil tulisan dan pemikiran sendiri, **bukan hasil copy and paste pekerjaan teman atau sumber belajar lain (internet)**.
- jika menggunakan/mengambil cuplikan materi dari sumber lain, cantumkan judul sumbernya (artikel/buku) atau *link* alamat dari internet.
- jika mengambil referensi dari berbagai sumber, tuliskan ulang sesuai pemahaman sendiri, **bukan hasil copy and paste secara utuh**.
- tanggapan diskusi yang hasil *copy and paste* akan diberikan nilai minimal dan berpotensi mendapat nilai 0 (nol)

Selamat berdiskusi...

Re: Diskusi.3oleh SHERLIN FRISCILLA 053760206 - Senin, 20 Oktober 2025, 05:37

Izin menjawab diskusi.

Aplikasi yang dipilih: Instagram

Identifikasi kesalahan klasik

Salah satu kesalahan klasik yang sering terjadi pada aplikasi Instagram adalah “error tampilan (display error)” saat membuka fitur *Stories* atau *Reels*. Terkadang, video tidak dapat dimuat dengan baik, tampilan layar menjadi hitam, atau suara tidak sinkron, padahal koneksi internet stabil.

Uraian kesalahan klasik

Kesalahan ini termasuk dalam kategori kesalahan klasik “Human Error” dan “System Design Error” menurut materi kesalahan klasik dalam pengembangan sistem informasi.

1. Human Error terjadi ketika pengguna menumpuk *cache* terlalu banyak, tidak memperbarui aplikasi, atau membuka aplikasi bersamaan yang membuat sistem bekerja lambat.
2. System Design Error muncul karena desain sistem tidak sepenuhnya optimal dalam menangani variasi koneksi atau kapasitas memori perangkat. Akibatnya, aplikasi gagal menampilkan konten dengan baik.

Hubungan dengan materi kesalahan klasik

Dalam materi kesalahan klasik (classical errors), dijelaskan bahwa kesalahan pada sistem informasi dapat dikategorikan menjadi:

- 1) Kesalahan manusia (Human Error): disebabkan oleh kelalaian atau penggunaan yang tidak sesuai.
- 2) Kesalahan sistem (System Error): disebabkan oleh kelemahan rancangan, bug, atau kompatibilitas perangkat.
- 3) Kesalahan komunikasi (Communication Error): bisa juga terjadi ketika data tidak terkirim sempurna dari server ke perangkat pengguna.

Pada kasus Instagram di atas, kesalahan utama terjadi akibat kombinasi antara Human Error dan System Design Error, karena pengguna tidak melakukan pemeliharaan aplikasi dengan baik, dan sistem Instagram adakalanya gagal menyesuaikan performanya dengan kondisi perangkat tertentu.

Sumber referensi:

Santosa, P. I. (2021). *Interaksi Manusia dan Komputer* (Edisi 1). Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.

Jogiyanto, H. M. (2017). *Analisis dan desain sistem informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)

Re: Diskusi.3oleh 054017943 RIFKI SETIAWAN - Selasa, 21 Oktober 2025, 10:34

Selamat Siang, perkenalkan saya Rifki Setiawan (054017943) Prodi S1 Sistem Informasi UPBJJ Purwokerto.

Izin menjawab diskusi :

Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk menganalisis kesalahan klasik dalam konteks kebergunaan (*usability*) adalah **Telegram**, yaitu aplikasi pesan instan berbasis awan (*cloud-based*) yang populer karena kecepatan dan keamanannya. Walaupun memiliki banyak keunggulan, hasil kajian menunjukkan bahwa Telegram masih mengandung sejumlah *kesalahan klasik* menurut teori dari Santosa (2021) dalam buku *Interaksi Manusia dan Komputer*.

Identifikasi Kesalahan Klasik pada Telegram

Menurut penelitian terbaru, beberapa permasalahan kebergunaan (*usability issues*) ditemukan pada Telegram, terutama terkait dengan aspek navigasi, ikon, dan pengalaman pengguna awal atau user baru memakai aplikasi Telegram. Dalam konteks teori Santosa (2021), hal-hal ini termasuk dalam kategori *kesalahan klasik* karena menunjukkan miskomunikasi antara desain sistem dan cara berpikir manusia.

Kesalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Navigasi yang Kurang Intuitif

Pengguna baru sering merasa kebingungan menemukan lokasi fitur tertentu, seperti "Channel", "Bot", dan "Folder Chat". Hal ini berkaitan dengan kesalahan klasik Santosa yaitu tidak adanya *kesesuaian model mental pengguna dengan logika sistem* pengguna mengharapkan antarmuka bekerja sesuai kebiasaan mental mereka, namun sistem memerlukan adaptasi.

2. Ikon Tidak Konsisten dan Sulit Dikenali

Dalam Telegram, ikon "pesan terkirim" dan "pesan dibaca" hampir serupa, berupa tanda centang ganda yang hanya berbeda warna sedikit. Ini menimbulkan ambiguitas terutama pada kondisi pencahayaan rendah. Santosa menyebut kesalahan ini sebagai pelanggaran prinsip *konsistensi dan visibilitas sistem*, di mana elemen visual seharusnya jelas dan konsisten agar mudah ditafsirkan.

3. Tata Letak Fitur Kurang Efisien

Fitur "story" atau "posting" terbaru Telegram ditempatkan berdekatan dengan area percakapan utama, yang membuat tampilan terasa padat dan dapat mengganggu fokus pengguna. Menurut teori Santosa, ini tergolong kesalahan klasik dalam aspek *ergonomik antarmuka* karena tata letak visual tidak mempertimbangkan kenyamanan persepsi dan kebiasaan pengguna.

Keterkaitan dengan Teori Santosa (2021)

Paulus Insap Santosa (2021) menjelaskan bahwa *kesalahan klasik* dalam interaksi manusia dan komputer dapat muncul dari kekeliruan perancangan antarmuka yang tidak memperhitungkan aspek psikologis, perceptual, dan motorik manusia. Dalam konteks Telegram, kesalahan tersebut menunjukkan kegagalan desain antarmuka dalam menyesuaikan diri dengan pemrosesan kognitif pengguna, yaitu bagaimana manusia memahami, mengingat, dan bereaksi terhadap stimulus visual dari sistem.

Selain itu, Santosa menekankan pentingnya *komunikasi sistem yang baik* antara pengguna dan perangkat. Telegram, dengan ikon dan istilah seperti "bot" atau "channel", kadang kurang menyediakan konteks sehingga pengguna pemula sulit memahami maknanya tanpa tutorial, yang merupakan contoh lain dari miskomunikasi manusia-komputer.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis tersebut, aplikasi Telegram memperlihatkan beberapa kesalahan klasik dalam aspek kebergunaan, mencakup navigasi yang membingungkan, ikon yang ambigu, dan tata letak interface yang padat. Hal ini sejalan dengan teori Santosa (2021) dalam *Interaksi Manusia dan Komputer*, yang menyatakan bahwa kesalahan klasik sering muncul ketika desain sistem tidak selaras dengan persepsi, kebiasaan, dan model mental pengguna manusia.

Referensi:

- Santosa, P. I. (2021). *Interaksi Manusia dan Komputer* (Modul Universitas Terbuka). Tangerang Selatan: UT.
- Arsita, A. H., & Eniyati, S. (2025). "Implementasi Chatbot Telegram untuk Rekomendasi Film Indonesia Menggunakan Dialogflow dengan Metode Natural Language Processing", *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 8(5): 1366–1374.
- Anisyah, S. (2024). *Penanganan Kesalahan dan Bantuan dalam Sistem Interaksi Manusia dan Komputer* (Materi Minggu-7). Politeknik Negeri Padang.
- https://www.academia.edu/134731714/Analisis_dan_Evaluasi_Kinerja_Sistem_Telegram_dari_Perspektif_Peng

[Hide sidebar](#)[Course dashboard](#)**Re: Diskusi.3**oleh [054130385 IVAN MAHENDRA YULIANTO](#) - Senin, 20 Oktober 2025, 07:54

Izin Menjawab diskusi 3

1. Identifikasi Aplikasi dan Kesalahan Klasik

Saya memilih aplikasi TikTok. Kesalahan klasik yang sering terjadi pada aplikasi ini adalah force close atau aplikasi keluar sendiri saat menonton video atau mengedit konten. Masalah ini sering muncul terutama pada perangkat dengan memori terbatas atau ketika aplikasi belum diperbarui.

2. Uraian Kesalahan Klasik Berdasarkan Materi

Kesalahan tersebut termasuk ke dalam kesalahan waktu eksekusi (runtime error), yaitu kesalahan yang terjadi saat program sedang dijalankan. Berdasarkan materi kesalahan klasik, hal ini dapat disebabkan oleh pengelolaan memori yang kurang efisien, bug pada kode program, atau ketidakcocokan antara versi aplikasi dan sistem operasi. Untuk mengatasinya, pengguna dapat memperbarui aplikasi, sementara pengembang perlu melakukan perbaikan kode dan pengujian agar aplikasi lebih stabil.

Referensi:

- Sutopo, A. H. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi.
- Wahyudi, E. (2020). Pemrograman dan Kesalahan Klasik dalam Software. Jakarta: Elex Media Komputindo.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)**Re: Diskusi.3**oleh [NEIZA INDIRA PRATAMA 053730267](#) - Senin, 20 Oktober 2025, 13:27

izinkan saya menjawab :

salah satu kesalahan klasik yang sering terjadi pada WhatsApp adalah masalah sinkronisasi pesan atau "message not delivered" yang berulang, di mana pesan gagal dikirim atau diterima meskipun koneksi internet stabil. Ini bisa berupa bug di mana aplikasi gagal menyinkronkan data antara perangkat, menyebabkan pesan hilang atau tertunda. Kesalahan ini telah dilaporkan dalam versi lama aplikasi (seperti pada 2018-2020) dan kadang muncul kembali dalam update, terutama saat ada gangguan server atau konflik dengan aplikasi lain.

Dalam materi kesalahan klasik yang telah dipelajari (seperti dalam ilmu komputer, khususnya software engineering dan testing), kesalahan ini dapat dihubungkan dengan race condition—salah satu kesalahan klasik dalam pemrograman konkuren. Race condition terjadi ketika dua atau lebih proses (atau thread) mengakses sumber daya bersama (seperti database pesan di WhatsApp) secara bersamaan tanpa sinkronisasi yang tepat, menyebabkan hasil yang tidak dapat diprediksi.

Misalnya:

Dalam WhatsApp, saat mengirim pesan, aplikasi menggunakan thread untuk mengelola koneksi jaringan dan penyimpanan lokal. Jika thread pengiriman dan thread sinkronisasi server berjalan secara paralel tanpa mekanisme locking (seperti mutex), pesan bisa "hilang" atau tidak disinkronkan, mirip dengan bagaimana race condition menyebabkan data korupsi dalam sistem operasi.

Ini berbeda dari kesalahan klasik lain seperti buffer overflow (di mana input melebihi kapasitas buffer, berpotensi menyebabkan crash), tetapi race condition lebih relevan karena WhatsApp bergantung pada komunikasi real-time dan multi-threading.

Kesalahan ini mempengaruhi kredibilitas aplikasi karena dapat menyebabkan frustrasi pengguna dan kehilangan informasi penting, meskipun WhatsApp telah memperbaikinya melalui update. Dalam konteks lebih luas, ini menunjukkan pentingnya testing concurrency dalam pengembangan aplikasi untuk menghindari kesalahan klasik seperti ini.

Referensi

Myers, G. J., Sandler, C., & Badgett, T. (2011). *The Art of Software Testing* (3rd ed.). Wiley.
OWASP (Open Web Application Security Project). (2023).

Tautan permanen Tampilkan induk Balas

Hide sidebar

Course dashboard

Re: Diskusi.3

oleh [RIZKY WAHYU ARIANDA 052648493](#) - Senin, 20 Oktober 2025, 19:23

NAMA : RIZKY WAHYU ARIANDA

NIM : 052648493

UPBJJ : SURABAYA

Setelah mempelajari materi tentang **kebergunaan (usability)**, saya jadi semakin sadar bahwa aplikasi yang baik itu bukan hanya soal tampilannya menarik, tapi juga harus mudah dipahami dan digunakan oleh siapa pun. Tujuan utama dari kebergunaan adalah membuat pengguna bisa mencapai tujuannya dengan cepat dan tanpa kebingungan. Dalam materi yang saya pelajari, kebergunaan juga berhubungan dengan seberapa mudah aplikasi dipelajari, seberapa efisien digunakan, serta bagaimana aplikasi bisa memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

Sebagai contoh, saya mengambil **Tokopedia**, aplikasi belanja online yang cukup sering saya pakai. Aplikasi ini sebenarnya sudah lengkap dan canggih, tapi masih ada beberapa hal yang menurut saya bisa dibilang sebagai **kesalahan klasik**. Salah satunya tampilan berandanya yang terlalu ramai dengan banyak menu dan banner promo. Kadang saya malah bingung harus mulai dari mana karena terlalu banyak hal yang muncul bersamaan. Ini menunjukkan bahwa pengembangnya mungkin terlalu fokus menambahkan fitur dan promosi tanpa memperhatikan alur penggunaan yang sederhana. Selain itu, notifikasi promo yang muncul terus-menerus juga membuat pengalaman pengguna jadi agak mengganggu.

Kalau dihubungkan dengan materi yang saya pelajari, kesalahan seperti ini termasuk dalam **rancangan berdasarkan anggapan pribadi** dan **kurangnya evaluasi dari sisi pengguna**. Aplikasi seolah dibuat berdasarkan kebiasaan tim pengembang, bukan dari kebutuhan pengguna sebenarnya. Hal lain yang sering saya temui adalah **tampilan yang berubah setelah pembaruan**, seperti posisi menu atau ikon yang berpindah tempat tanpa penjelasan. Perubahan ini membuat pengguna yang sudah terbiasa jadi harus menyesuaikan diri lagi, padahal konsistensi adalah hal penting dalam desain yang mudah digunakan.

Menurut saya, cara paling efektif untuk memperbaikinya adalah dengan **melibatkan pengguna langsung dalam proses pengujian sebelum versi baru dirilis**. Misalnya, bisa dilakukan uji coba kecil untuk melihat bagian mana yang membingungkan, atau meminta umpan balik dari pengguna yang sudah lama memakai aplikasi. Dengan begitu, pengembang bisa tahu masalahnya sejak awal dan memperbaikinya sebelum aplikasi dirilis secara luas. Tampilan yang sederhana, navigasi yang jelas, dan jumlah notifikasi yang wajar akan membuat aplikasi terasa lebih nyaman dan efisien.

Dari pengalaman ini, saya belajar bahwa kesalahan klasik sering muncul bukan karena aplikasinya buruk, tapi karena kurang memahami apa yang sebenarnya dibutuhkan pengguna. Materi tentang kebergunaan membuat saya sadar bahwa sebuah sistem tidak cukup hanya berfungsi, tapi juga harus mudah digunakan, konsisten, dan bisa membuat pengguna merasa puas setelah memakainya.

Referensi

- Universitas Terbuka. (2022). *Materi Inisiasi 3 – Kebergunaan (STS14203)*. Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Terbuka.
- Nielsen, J. (2012). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Shneiderman, B. (1998). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Addison-Wesley

Re: Diskusi.3oleh [WANAWATI RARAS DINA AULIYA 052186543](#) - Senin, 20 Oktober 2025, 22:01

Assalamu'alaikum wr.wb. Selamat malam Bapak dosen pengampu, izin menjawab soal diskusi diatas.

1. Berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi Instagram, kesalahan klasik yang teridentifikasi adalah:

Pertama, ketika lama memilih foto atau video untuk dipost di story, sistem kemudian gagal posting dengan menampilkan pesan error berwarna merah. Ketika mencoba retry, posting tetap tidak bisa dan error masih muncul, sehingga harus memilih foto dan vidio ulang secara cepat agar bisa diposting. Ini merupakan kesalahan klasik nomor 5 yaitu anggapan implisit yang tidak sesuai/tidak didukung. Instagram secara implisit mengasumsikan bahwa proses pemilihan foto atau video akan selesai dalam waktu yang singkat. Namun, kenyataannya pengguna sering membutuhkan waktu lebih lama untuk memilih konten yang tepat. Ketika melampaui waktu yang ditentukan sistem (timeout), Instagram tidak mampu menangani situasi ini dengan baik.

Kedua, musik yang dicantumkan pada post di feeds bisa tidak dapat diplay beberapa bulan kemudian. Ketika membuka feeds, musik tersebut menjadi tidak ada. Ini merupakan kesalahan klasik nomor 7 yaitu penundaan evaluasi sampai waktu luang. Hal ini menunjukkan bahwa testing dan evaluasi untuk fitur musik tidak dilakukan dengan menyeluruh sebelum peluncuran. Perancang seharusnya melakukan testing jangka panjang untuk mengantisipasi apa yang terjadi dengan musik setelah beberapa bulan.

2. Kesalahan-kesalahan yang terjadi pada Instagram berkaitan langsung dengan kriteria penting untuk menentukan kebergunaan suatu sistem, khususnya kepuasan berinteraksi menurut Shneiderman (1998).

Masalah pertama (gagal posting) melanggar aturan kepuasan berinteraksi nomor 3 yaitu umpan balik yang informatif. Menurut materi, sistem harus memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna, tetapi Instagram hanya menampilkan error tanpa menjelaskan penyebab kegagalan (apakah karena timeout, koneksi internet terputus, atau masalah lain). Hal ini juga melanggar aturan nomor 5 tentang pencegahan kesalahan dan penanganan kesalahan. Instagram tidak memberikan warning saat proses memilih file memakan waktu lama, sehingga pengguna tidak tahu bahwa sistem sedang berisiko timeout. Ketika error terjadi, sistem tidak menyediakan solusi yang efektif seperti opsi untuk cancel atau mekanisme retry yang benar-benar berfungsi.

Masalah kedua (musik yang hilang setelah beberapa bulan) menunjukkan sistem tidak memenuhi komponen kualitas menurut Nielsen (2003) yaitu satisfaction (kepuasan). Pengguna merasa kecewa ketika membuka post lama dan musik yang dulunya ada menjadi tidak ada tanpa ada penjelasan atau notifikasi dari sistem. Hal ini juga melanggar komponen errors dan keamanan, karena sistem gagal melindungi pengguna dari kehilangan data konten yang telah dipost.

Secara keseluruhan, kesalahan-kesalahan ini menunjukkan bahwa Instagram tidak sepenuhnya memenuhi definisi kebergunaan menurut Dix et al. (2004) yang menyebutkan bahwa sistem harus memiliki tiga kriteria: berguna (useful), dapat digunakan (usable), dan memotivasi penggunaan (used). Fitur posting pada Instagram tidak dapat digunakan dengan baik karena sering gagal dan pesan errornya tidak jelas, sehingga menurunkan kepuasan pengguna dan motivasi mereka untuk terus menggunakan fitur tersebut.

Sekian hasil diskusi saya, mohon maaf bila ada salah kata dan kekurangan dalam menjawab. Terimakasih, wassalamualaikum wr.wb.

Referensi:

- [Materi Sesi 3](#)

Re: Diskusi.3oleh [WANAWATI RARAS DINA AULIYA 052186543](#) - Senin, 20 Oktober 2025, 22:02

Assalamu'alaikum wr.wb. Selamat malam Bapak dosen pengampu, izin menjawab soal diskusi diatas.

1. Berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi Instagram, kesalahan klasik yang teridentifikasi adalah:

Pertama, ketika lama memilih foto atau video untuk dipost di story, sistem kemudian gagal posting dengan menampilkan pesan error berwarna merah. Ketika mencoba retry, posting tetap tidak bisa dan error masih muncul, sehingga harus memilih foto dan vidio ulang secara cepat agar bisa diposting. Ini merupakan kesalahan klasik nomor 5 yaitu anggapan implisit yang tidak sesuai/tidak didukung. Instagram secara implisit mengasumsikan bahwa proses pemilihan foto atau video akan selesai dalam waktu yang singkat. Namun, kenyataannya pengguna sering membutuhkan waktu lebih lama untuk memilih konten yang tepat. Ketika melampaui waktu yang ditentukan sistem (timeout), Instagram tidak mampu menangani situasi ini dengan baik.

Kedua, musik yang dicantumkan pada post di feeds bisa tidak dapat diplay beberapa bulan kemudian. Ketika membuka feeds, musik tersebut menjadi tidak ada. Ini merupakan kesalahan klasik nomor 7 yaitu penundaan evaluasi sampai waktu luang. Hal ini menunjukkan bahwa testing dan evaluasi untuk fitur musik tidak dilakukan dengan menyeluruh sebelum peluncuran. Perancang seharusnya melakukan testing jangka panjang untuk mengantisipasi apa yang terjadi dengan musik setelah beberapa bulan.

2. Kesalahan-kesalahan yang terjadi pada Instagram berkaitan langsung dengan kriteria penting untuk menentukan kebergunaan suatu sistem, khususnya kepuasan berinteraksi menurut Shneiderman (1998).

Masalah pertama (gagal posting) melanggar aturan kepuasan berinteraksi nomor 3 yaitu umpan balik yang informatif. Menurut materi, sistem harus memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna, tetapi Instagram hanya menampilkan error tanpa menjelaskan penyebab kegagalan (apakah karena timeout, koneksi internet terputus, atau masalah lain). Hal ini juga melanggar aturan nomor 5 tentang pencegahan kesalahan dan penanganan kesalahan. Instagram tidak memberikan warning saat proses memilih file memakan waktu lama, sehingga pengguna tidak tahu bahwa sistem sedang berisiko timeout. Ketika error terjadi, sistem tidak menyediakan solusi yang efektif seperti opsi untuk cancel atau mekanisme retry yang benar-benar berfungsi.

Masalah kedua (musik yang hilang setelah beberapa bulan) menunjukkan sistem tidak memenuhi komponen kualitas menurut Nielsen (2003) yaitu satisfaction (kepuasan). Pengguna merasa kecewa ketika membuka post lama dan musik yang dulunya ada menjadi tidak ada tanpa ada penjelasan atau notifikasi dari sistem. Hal ini juga melanggar komponen errors dan keamanan, karena sistem gagal melindungi pengguna dari kehilangan data konten yang telah dipost.

Secara keseluruhan, kesalahan-kesalahan ini menunjukkan bahwa Instagram tidak sepenuhnya memenuhi definisi kebergunaan menurut Dix et al. (2004) yang menyebutkan bahwa sistem harus memiliki tiga kriteria: berguna (useful), dapat digunakan (usable), dan memotivasi penggunaan (used). Fitur posting pada Instagram tidak dapat digunakan dengan baik karena sering gagal dan pesan errornya tidak jelas, sehingga menurunkan kepuasan pengguna dan motivasi mereka untuk terus menggunakan fitur tersebut.

Sekian hasil diskusi saya, mohon maaf bila ada salah kata dan kekurangan dalam menjawab. Terimakasih, wassalamualaikum wr.wb.

Referensi:

- [Materi Sesi 3](#)

Tautan permanen Tampilkan induk Balas



Re: Diskusi.3

oleh [MUHAMMAD RAIHAN 052550297](#) - Senin, 20 Oktober 2025, 22:36

1. Pada perangkat smartphone, saya memilih aplikasi game online Mobile Legends. Menurut saya, salah satu kesalahan klasik yang sering pengguna alami ada di bagian proses matchmaking atau pencarian lawan. Kadang sistem matchmaking terasa tidak seimbang, misalnya ketika main bareng teman dengan rank yang sama, tapi lawan yang didapat justru jauh lebih tinggi atau punya tingkat kemampuan yang berbeda jauh. Atau ketika bermain solo, sistem memasukkan pemain ke dalam tim yang tidak seimbang, misalnya satu tim berisi pemain baru, sementara tim lawan berisi pemain dengan peringkat dan pengalaman yang jauh lebih tinggi yang berakibat permainan jadi berat sebelah dan terasa tidak adil.

2. Menurut saya, masalah matchmaking di Mobile Legends ini termasuk kesalahan klasik karena perancang sistem membuat beberapa asumsi yang kurang tepat, seperti perancangan berdasarkan common sense yang menganggap pemain dalam rank sama punya kemampuan sama, padahal tidak selalu begitu. Selain itu, waktu tunggu matchmaking juga kadang lama tanpa umpan balik yang informatif membuat pengguna bingung dan mungkin agak kesal. Ini menurut saya juga melanggar prinsip kepuasan berinteraksi, karena pengguna tidak mendapatkan informasi yang jelas selama menunggu. Dan kalau dilihat dari delapan aturan interaksi yang baik, menurut saya Mobile Legends kurang di konsistensi, seperti info rank lawan yang kadang tidak jelas, umpan balik yang informatif, terutama saat proses matchmaking lama, dan dukungan kontrol pengguna, karena pemain tidak bisa pilih preferensi lawan atau mode tertentu sebelum mulai game. Jadi, kesalahan klasik ini membuat pengalaman bermain jadi kurang adil dan kurang nyaman, yang akhirnya menurunkan kepuasan pengguna.

Referensi:

Santosa, P. I. (2021). Interaksi Manusia dan Komputer. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Suyanto, M. (2009). Interaksi Manusia dan Komputer. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)

Re: Diskusi.3

oleh [IQBAL FADILLAH 053532435](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 00:28

Yth.Bapak/Ibu Tutor dan teman teman Mahasiswa UT
izinkan saya untuk menanggapi hasil diskusi sebagai berikut:

1.Pilihlah salah satu aplikasi pada perangkat smartphone Anda dan lakukan identifikasi kesalahan klasik yang terjadi pada aplikasi tersebut! Kemudian tuliskan kesalahan klasik yang terdapat pada aplikasi perangkat tersebut!

2.Uraikan kesalahan klasik yang terjadi pada aplikasi tersebut dihubungkan dengan materi kesalahan klasik yang telah dipelajari!

Jawab:

1.pilih salah satu aplikasi smartphone dan identifikasi kesalahan klasik
aplikasi yang dipilih: aplikasi transportasi online (misal: Gojek atau Grab)

Kesalahan Klasik:

salah satu kesalahan klasik yang pernah saya alami adalah fitur "tombol cancel pesanan" itu sangat sulit ditemukan, dan posisinya pun kurang jelas. akibatnya banyak pengguna yang jadi sulit Ketika mereka ingin melakukan pembatalan pesanan yang mungkin diakibatkan karena pelanggan salah menginput pesanan. lalu selain itu, kesalahan lainnya karena terkadang aplikasi tersebut uka memunculkan banyak notifikasi yang membingungkan, padahal tugasnya hanya satu, yaitu membeli kendaraan.

2.Uraian Kesalahan klasik dan hubungan dengan Teori
berikut penjelasannya:

-mengandalkan akal sehat sendiri: perancang aplikasi mungkin berfikir "posisi tombol sudah jelas" tanpa riset langsung ke pengguna awam. padahal kebiasaan dan sudut pandang perancang beda dengan pengguna.

-evaluasi formal yang tidak representative: bisa jadi, saat uji coba aplikasi , hanya melibatkan tim internal yang sudah terbiasa, bukan pengguna sebenarnya yang buka familiar dengan aplikasi

-pengulangan kebiasaan lama: motif dan design dari tombol navigasinya jadul dan tidak diperbaharui atau design lain tanpa menyesuaikan kebutuhan pengguna saat ini

Dampaknya membuat pengguna mengalami kebingungan , ga nyaman, frustasi saat menggunakan aplikasi tersebut, sesuai dengan konsep kebergunaan :

sisytem menjadi kurang mudah dipelajari (learnability), sering terjadi kesalahan (error), dan menurunkan kepuasan pengguna (satisfaction)

Referensi:

-Modul Kebergunaan system

-artikel "8 kesalahan yang sering terjadi dalam pengembangan aplikasi mobile"

(<https://crocodic.com/id/8-kesalahan-yang-sering-terjadi-dalam-pengembangan-aplikasi-mobile/>)

-“8 Kesalahan yang Harus Dihindari dalam Pengembangan Aplikasi Mobile”

(<https://blog.fastwork.id/pengembangan-aplikasi-mobile/>)

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.3

oleh [MUHAMMAD ALI MUHSIN 044061498](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 01:02

1. Salah satu aplikasi smartphone yang dapat diidentifikasi kesalahan klasiknya adalah aplikasi media sosial Instagram. Kesalahan klasik yang sering terjadi pada aplikasi ini antara lain kurangnya konsistensi antarmuka pengguna, kurangnya feedback jelas saat pengguna melakukan interaksi, dan navigasi yang kadang membingungkan pengguna baru.

Menurut materi kesalahan klasik dalam desain aplikasi mobile, beberapa kesalahan yang sering terjadi adalah:

- Tidak Memperhatikan Konsistensi: Misalnya, perubahan tata letak atau ikon yang tidak konsisten antar halaman bisa membingungkan pengguna.
- Tidak Memperhatikan Feedback: Jika aplikasi tidak memberikan respons visual atau suara ketika pengguna menyukai postingan atau mengirim pesan, pengguna dapat merasa tidak yakin apakah aksi mereka berhasil.
- Tidak Memperhatikan Navigasi: Navigasi yang rumit atau tidak intuitif menyebabkan pengguna kesulitan menemukan fitur atau kembali ke halaman sebelumnya.
- Tidak Memperhatikan Responsivitas: Lambatnya aplikasi dalam merespons perintah pengguna dapat menurunkan kualitas pengalaman pengguna.

2. Dengan menghubungkan kesalahan-kesalahan tersebut pada aplikasi Instagram, terlihat bahwa ketidakkonsistensi tampilan, kurangnya feedback pada beberapa fungsi, dan navigasi yang kurang jelas merupakan contoh kesalahan klasik yang mempengaruhi usability aplikasi ini. Kesalahan klasik ini sesuai dengan konsep dalam materi interaksi manusia-komputer yang menekankan pentingnya konsistensi, feedback, dan navigasi yang mudah digunakan untuk meningkatkan user experience.

Sumber referensi:

Santosa, P. I. (2021). Interaksi Manusia dan Komputer (Edisi 1). Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.

http://repositori.uin-alauddin.ac.id/27614/1/60200116111_ZULFADLI%20SULTAN.pdf

<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9624/4331>

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.3

oleh [054118997 ALVIN CELPIN](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 03:40

NAMA: Alvin celpin

NIM: 054118997

aplikasi yang akan saya pakai adalah game online **Honor of Kings (HOK)**

1. Identifikasi Kesalahan Klasik

kesalahan klasik paling sering muncul adalah masalah bug pada Antarmuka (UI) di lobi utama yang terlalu padat dan membingungkan

Saat pertama kali membuka game, seringkali dibombardir dengan berbagai menu, event, notifikasi, toko, tombol play, daftar teman, dan promosi skin dalam satu layar dan bahkan bisa membuat handphone saya bug dan tidak bisa di tekan dan itu memakan waktu sedikit lama hal itu mengganggu saat memasuki aplikasi

2. Uraian Kesalahan Klasik yang Terjadi

Perancangan yang didasarkan pada common sense dimana developer game mungkin menggunakan common sense bahwa semua informasi event penting, jadi harus ditampilkan di depan dan ini mungkin keliru karena bagi saya informasi yang paling penting adalah tombol Mulai Bermain dan dimana Menampilkan puluhan event promosi sekaligus justru menimbulkan kebingungan dan membuat tidak nyaman dalam memasuki aplikasi dan kesannya memperlama pemain untuk mulai memainkan game tanpa melakukan evaluasi mendalam apakah desain tersebut adalah yang paling efektif dan mudah dipelajari untuk pemain

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.3

oleh [054378345 MAROLOP BACTIAR SIMANJUNTAK](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 07:48

Nama : Marolop Bactiar Simanjuntak

Nim : 054378345

Upbjj : UT Batam

Ijinkan saya memberikan jawaban mengenai soal diskusi 3 kita saat ini.

Sebagai contoh yang sering saya alami tentang kesalahan klasik yang terjadi adalah saat menggunakan aplikasi mobile banking dari salah satu bank umum. Hal ini rentan terhadap beberapa kesalahan klasik dalam pengembangan perangkat lunak.

Kesalahan Klasik yang Terjadi

1. Kesalahan Validasi Input

Aplikasi seringkali tidak memvalidasi input pengguna dengan benar. Misalnya, pengguna dapat memasukkan karakter yang tidak valid (seperti simbol atau huruf) di kolom nomor rekening yang seharusnya hanya berisi angka.

Hal ini dapat menyebabkan kesalahan pemrosesan data, kegagalan transaksi, atau bahkan kerentanan keamanan jika input yang tidak valid digunakan dalam query database.

2. Kesalahan Penanganan Error (Error Handling)

Ketika terjadi kesalahan (misalnya, koneksi jaringan terputus saat transfer dana), aplikasi seringkali menampilkan pesan error yang tidak informatif atau bahkan teknis yang sulit dipahami oleh saya sebagai pengguna awam.

Saya sering bingung, frustrasi, dan tidak tahu bagaimana cara mengatasi masalah tersebut. Kesalahan tersebut mengurangi pengalaman dan kepercayaan saya terhadap aplikasi tersebut.

3. Kesalahan Manajemen Sesi (Session Management)

Aplikasi mungkin tidak mengelola sesi pengguna dengan benar. Contohnya, sesi tidak diakhiri secara otomatis setelah jangka waktu tertentu, atau sesi tetap aktif meskipun aplikasi sudah ditutup.

Dengan kesalahan tersebut, bisa meningkatkan risiko keamanan, seperti orang lain dapat mengakses akun pengguna jika perangkat dicuri atau dipinjamkan.

4. Kesalahan Antarmuka Pengguna (User Interface)

Tata letak yang tidak intuitif, navigasi yang membingungkan, atau elemen UI yang tumpang tindih. Saya mengalami kesulitan menggunakan aplikasi, meningkatkan risiko kesalahan penggunaan, dan mengurangi kepuasan.

5. Kurangnya Pembaruan dan Patch Keamanan

Aplikasi tidak secara teratur diperbarui untuk memperbaiki bug dan kerentanan keamanan yang baru ditemukan.

Dampaknya adalah meningkatkan risiko dieksloitasi oleh peretas, yang dapat menyebabkan pencurian data atau penyalahgunaan akun pengguna .

Contoh lain dari kesalahan klasik pada aplikasi smartphone adalah kesalahan dalam pengembangan aplikasi yang sering ditemui, seperti terlalu banyak fitur dalam satu aplikasi. Kesalahan ini sering terjadi karena pengembang aplikasi Android atau iOS berusaha memasukkan banyak fungsi sekaligus dalam satu aplikasi, padahal hal ini justru membuat aplikasi menjadi berat, lambat, dan kurang responsif ketika dijalankan di perangkat smartphone yang memiliki keterbatasan sumber daya seperti RAM dan prosesor.

Dalam konteks materi kesalahan klasik dalam Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), ini erat kaitannya dengan prinsip kesederhanaan dan fokus fungsi aplikasi agar user experience (UX) tetap optimal. Kesalahan ini mencerminkan ketidaktepatan dalam merancang antarmuka dan fitur sehingga mempengaruhi kecepatan dan kemudahan penggunaan aplikasi.

Selain itu, ada juga kesalahan lain seperti mengabaikan proses pengujian (testing) yang memadai. Beberapa pengembang terburu-buru meluncurkan aplikasi tanpa melakukan uji coba menyeluruh, sehingga aplikasi mengandung bug dan error yang mengganggu jalannya aplikasi. Ini termasuk kesalahan klasik yang berdampak besar pada keandalan dan keamanan aplikasi serta menurunkan kepercayaan pengguna.

Kesimpulannya adalah pengembang aplikasi harus menghindari penambahan fitur yang tidak esensial dan melakukan pengujian yang mendalam serta terus memperbarui aplikasi berdasarkan masukan pengguna agar aplikasi tetap berkualitas dan sesuai dengan harapan pengguna.

Sumber Referensi:

- Santosa, P. I. (2021). Interaksi Manusia dan Komputer. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Fastwork.id. "8 Kesalahan yang Harus Dihindari dalam Pengembangan Aplikasi Mobile." 24 September 2025.
- Logique.co.id. "4 Kesalahan Fatal dalam Pengembangan Mobile Application." 13 Mei 2024.
- Ekrut.com. "9 kesalahan umum developer yang sering dilakukan." 29 Desember 2021.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.3

oleh [VENCIA ALFIONITA 054761859](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 08:21

1. Aplikasi pada perangkat smartphone saya adalah aplikasi Pedro (aplikasi kerja saya) yang berfungsi untuk absen kerja, menginput stock quantity barang, foto display product (menurut kategorinya), dan checkout.

Kesalahan klasik yang terdapat pada aplikasi perangkat saya tersebut adalah

- Saat melakukan foto display product ,sering terjadi loading yang lama

- sering juga terjadi error input stock , yang sebelumnya belum di input,namun terceklis sendiri seakan akan sudah di input.
 - saat sudah mengunjungi semua toko, loading upload foto dilakukan di sore hari, namun sering lama sekali upload fotonya.
 - aplikasi sering keluar keluar sendiri di saat sedang upload foto di sore hari(saat kunjungan toko semua sudah selesai)
2. Kesalahan klasik yang sering di lakukan oleh perancang sistem Pedro tersebut adalah kebiasaan atau tradisi lama, dimana perancang sistem tersebut selalu kebiasaan mengupgrade versi sistem dengan maksud menambahkan fitur fitur terbaru, namun tidak mengutamakan perbaikan sistem seperti Loading yang lama saat foto display, Upload selesai kunjungan, Dan error saat penginputan stock barang. Perancang sistem tersebut hanya menggunakan kebiasaannya untuk upgrade setiap Minggunya untuk perubahan/ penambahan fitur tersebut, tanpa memperbaiki Sistem yang sering error. Hal ini mempengaruhi kinerja pengguna sistem tersebut.

Terimakasih.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.3

oleh [053586444 ZEKY BOY NATA SANDRA](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 08:38

izin menjawab diskusi

1. Aksesibilitas dan Fleksibilitas

- Aksesibilitas Global: Pembelajaran digital memungkinkan akses ke sumber daya pendidikan dari mana saja, kapan saja. Ini sangat penting bagi individu yang memiliki keterbatasan geografis atau mobilitas.
- Fleksibilitas Waktu dan Tempat: Dengan pembelajaran digital, kita dapat belajar sesuai dengan jadwal dan kecepatan kita sendiri. Ini memungkinkan kita untuk menyesuaikan pendidikan dengan komitmen lain, seperti pekerjaan atau keluarga.

2. Pengembangan Keterampilan yang Relevan

- Keterampilan Digital: Pembelajaran digital secara inheren mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting di era modern. Ini termasuk kemampuan menggunakan perangkat lunak, platform online, dan alat kolaborasi digital.
- Keterampilan Abad ke-21: Pembelajaran digital juga mendorong pengembangan keterampilan seperti pemikiran kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi.

3. Pembelajaran yang Dipersonalisasi

- Adaptasi dengan Gaya Belajar: Platform pembelajaran digital sering kali menawarkan pengalaman yang dipersonalisasi, menyesuaikan konten dan metode pengajaran dengan gaya belajar individu.
- Fokus pada Kekuatan dan Kelemahan: Pembelajaran digital memungkinkan kita untuk fokus pada area di mana kita perlu meningkatkan diri, serta memanfaatkan kekuatan kita untuk mempercepat pembelajaran.

4. Pembelajaran Berkelanjutan

- Akses ke Sumber Daya Terbaru: Pembelajaran digital memungkinkan kita untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan kita dengan akses mudah ke sumber daya terbaru dan tren industri.
- Pengembangan Profesional: Pembelajaran digital memfasilitasi pengembangan profesional berkelanjutan, memungkinkan kita untuk tetap relevan dan kompetitif di pasar kerja yang terus berubah.

5. Efisiensi Biaya

- Biaya Lebih Rendah: Pembelajaran digital sering kali lebih terjangkau daripada pendidikan tradisional, karena mengurangi biaya transportasi, akomodasi, dan materi cetak.
- ROI Lebih Tinggi: Dengan biaya yang lebih rendah dan fleksibilitas yang lebih besar, pembelajaran digital dapat memberikan return on investment (ROI) yang lebih tinggi dalam hal pengembangan keterampilan dan peningkatan karir.

Persiapan untuk Lapangan Pekerjaan di Masa Depan

Dengan memanfaatkan pembelajaran digital, kita dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi lapangan pekerjaan di masa depan dengan lebih baik. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat kita ambil:

- Mengembangkan Keterampilan Digital: Fokus pada pengembangan keterampilan digital yang relevan dengan industri yang kita minati, seperti coding, analisis data, pemasaran digital, dan desain grafis.
- Mengikuti Kursus Online dan Sertifikasi: Ikuti kursus online dan program sertifikasi yang diakui industri untuk meningkatkan kredibilitas dan menunjukkan komitmen terhadap pembelajaran berkelanjutan.
- Membangun Jaringan Profesional: Gunakan platform media sosial dan forum online untuk membangun jaringan profesional dengan rekan-rekan, mentor, dan pemimpin industri.
- Berpartisipasi dalam Proyek Kolaboratif: Cari kesempatan untuk berpartisipasi dalam proyek kolaboratif online untuk mengembangkan keterampilan kerja tim dan mempraktikkan pengetahuan kita.
- Tetap Terbuka terhadap Pembelajaran: Bersikaplah terbuka terhadap pembelajaran hal-hal baru dan beradaptasi dengan perubahan teknologi dan tren industri.

Perspektif Lokal (Indonesia, Bengkulu)

Di Indonesia, khususnya di Bengkulu, pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan akses ke pendidikan berkualitas dan mempersiapkan generasi muda untuk lapangan pekerjaan di masa depan. Pemerintah dan lembaga pendidikan perlu berinvestasi dalam infrastruktur digital, pelatihan guru, dan pengembangan konten pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan lokal.

Dengan memanfaatkan pembelajaran digital secara efektif, kita dapat membuka pintu menuju peluang karir yang lebih baik dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi dan sosial di masa depan.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.3

oleh [RIVI ANDIXAN PURNADI 053565988](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 09:20

1. Identifikasi Kesalahan Klasik pada Aplikasi Smartphone

Aplikasi yang saya pilih adalah Shopee, yaitu aplikasi e-commerce yang sering digunakan untuk berbelanja online. Salah satu kesalahan klasik yang terdapat pada aplikasi ini adalah terlalu banyak elemen visual dan informasi pada satu halaman (information overload), khususnya pada halaman beranda.

Saat membuka aplikasi, pengguna langsung disuguhi banyak banner promosi yang bergerak, pop-up diskon, menu kategori, dan tombol navigasi yang padat. Hal ini membuat tampilan terasa ramai dan membingungkan, terutama bagi pengguna baru yang ingin langsung mencari produk. Akibatnya, pengguna memerlukan waktu lebih lama untuk memahami struktur tampilan dan menemukan fitur yang diinginkan.

2. Hubungan Kesalahan Klasik Tersebut dengan Materi Kebergunaan

Kesalahan klasik ini dapat dijelaskan melalui prinsip kebergunaan (usability) dari Jakob Nielsen, khususnya dalam kategori:

- Aesthetic and Minimalist Design : Antarmuka seharusnya tidak menampilkan informasi berlebihan, hanya yang

- relevan bagi pengguna. Shopee melanggar prinsip ini karena terlalu banyak elemen promosi pada satu layar.
- Recognition rather than Recall : Pengguna seharusnya dapat mengenali fungsi fitur tanpa perlu mengingat lokasi atau simbol tertentu. Namun, di Shopee, terlalu banyak ikon dan menu dapat membuat pengguna sulit mengenali fitur utama.
 - User Control and Freedom : Banyaknya pop-up promo membuat pengguna sulit menutup atau mengabaikannya, yang mengganggu pengalaman penggunaan.

Dari sisi kebergunaan, kesalahan seperti ini dapat menurunkan efisiensi dan kenyamanan pengguna, serta meningkatkan beban kognitif karena pengguna harus berusaha lebih keras untuk fokus pada tujuannya.

Sumber Referensi:

Nielsen, J. (1994). Usability Engineering. Morgan Kaufmann.

Nielsen Norman Group. (2020). 10 Usability Heuristics for User Interface Design.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.3

oleh [ANGGO ABRIANSYAH 056179707](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 10:22

Dengan Hormat Dengan,

Dengan ini saya sampaikan perihal Diskusi ke 3 tentang Kerangka Kerja dan Paradigma Ieraksi, terkait Menguraikan kesalahan klasik dari salah satu aplikasi smartphone yang digunakan dalam sehari hari

Berikut adalah identifikasi kesalahan klasik yang sering terjadi pada aplikasi Shopee Driver (ShopeeFood Driver)
Kesalahan Klasik pada Aplikasi Shopee Driver

Masalah Skema Hub

Skema Hub adalah sebuah fitur baru yang memungkinkan Mitra Pengemudi Shopee melakukan pengantaran di Area Hub (area raiin pesanan), pada fiture ini sangat membantu untuk driver mencari orderan, namun ada kekurangan klasik seperti saat fiture itu diaktifkan sering terjadi orderan yang masuk bukan fiture Hub, dan Skema hub seperti wilayah yang terdaftar juga tidak sesuai dengan pendaftaran sebelumnya terkait maalah GPS pada Aplikasi tidak sesuai, sedangkan HP yang digunakan sudah menaktifkan GPS

Gangguan Koneksi dan Jaringan dan GPS

Pengguna mengalami berbagai kendala terkait koneksi dan jaringan saat menggunakan aplikasi, termasuk halaman yang tidak dapat dimuat, kesalahan jaringan ketika mencari pesanan atau melakukan proses checkout, serta aplikasi yang terus-menerus dalam kondisi loading tanpa respon. Gangguan ini juga berdampak pada fungsi GPS, yang dapat menghambat akurasi lokasi dan proses pelacakan. Masalah-masalah tersebut menunjukkan perlunya perbaikan pada stabilitas jaringan dan optimalisasi sistem agar pengalaman pengguna menjadi lebih lancar dan efisien.

Fitur Maps untuk perjalanan Driver menuju Pengambilan atau pengantaran Makanan Atau Barang

Map Masih terintegrasi dengan Map pada Google Maps, terdapat adanya Affordance pada fiture ini jadi terkadang Maping tidak sesuai dengan titik Tujuan dari pengambilan atau pengantara Tujuan tersebut. Akibatnya driver susah mencari alamat tujuan dengan tepat. Dan dapat merugikan customer dalam efisiensi waktu ataupun keadaan makan yang harusnya segera sampai di tempat tujuan. J

Fitur Daftar Pesanan

Fiture ini digunakan untuk para driver jika mendapat pesanan dari pelanggan untuk mengambil atau memberikan pesanan tersebut. Fiture ini terdapat informasi salah satunya adalah status pembayaran, pada status pembayaran tertera dibayar atau tidak di bayarkan oleh pembeli atau penerima order. Namun terkadang orderan yang dikirim tidak singkron pada status tersebut. Sehingga pada saat ada penagihan ke penerima, harus di konfirmasi kembali.

Jadi menurut saya untuk aplikasi Driver Shopee ini terdapat interpretasi persepsi saat jarak pemisah Ekseku juga terlalu jauh dari pada pengguna atau Shopee driver merasa point Gol yaitu Evaluasi hasil interpretasinya perlu adanya

pengembangan kembali agar dari pekerjaan Driver Shopee tersebut lebih terbantu dari Aplikasi tersebut.

Sumber : Modul MSIM420801 Halaman 3.7 dan 3.8

Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya ucapan terima kasih.

Hormat Saya.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)

[Hide sidebar](#)

[Course dashboard](#)



Re: Diskusi.3

oleh [SELESTINUS IVAN ANGELO TETURAN 051280119](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 16:03

ijin menjawab diskusi 3

Aplikasi yang di pilih : Google Map

indikasi kesalahan klasik yaitu Kesalahan dalam Penanganan Lokasi yang Tidak akurat.

Google Map sering menunjukkan lokasi pengguna yang meleset beberapa meter dari posisi sebenarnya, navigasi memberikan rute yang tidak optimal karena lokasi awal salah deteksi dan estimasi waktu tempuh menjadi tidak akurat karena lokasi awal tidak sesuai.

kategori kesalahan klasik dalam rekayasa perangkat lunak, antara lain:

1. Kesalahan Komunikasi (Communication Errors)

Terjadi ketika aplikasi tidak berhasil berkomunikasi secara akurat dengan sensor GPS atau server lokasi. Misalnya, sinyal GPS lemah atau terhalang gedung tinggi, menyebabkan data lokasi tidak valid.

2. Kesalahan Antarmuka (Interface Errors)

Aplikasi tidak memberikan umpan balik yang jelas saat lokasi tidak akurat.

Pengguna tidak diberi tahu bahwa sinyal GPS sedang lemah atau tidak tersedia.

3. Kesalahan Logika (Logical Errors)

Algoritma penentuan rute bisa salah memilih jalur karena lokasi awal tidak sesuai.

Misalnya, pengguna berada di sisi jalan yang berbeda, tetapi aplikasi mengarahkan ke arah sebaliknya. terima kasih

sumber referensi :

<https://www.evotekno.com/blog/5-kesalahan-umum-dalam-pengembangan-aplikasi-dan-cara-menghindarinya>

<https://youngontop.com/10-kesalahan-umum-yang-harus-dihindari-mobile-developer/>

<https://crocodic.com/8-kesalahan-yang-sering-terjadi-dalam-pengembangan-aplikasi-mobile/>

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.3

oleh [ADELIA ROSA 056279433](#) - Selasa, 21 Oktober 2025, 21:52

1. Pilihlah salah satu aplikasi pada perangkat smartphone Anda dan lakukan identifikasi kesalahan klasik yang terjadi pada aplikasi tersebut! Kemudian tuliskan kesalahan klasik yang terdapat pada aplikasi perangkat tersebut!

Aplikasi yang paling sering saya gunakan dan sering mengalami kesalahan klasik adalah WhatsApp, aplikasi bertukar pesan. Beberapa kendala yang pernah saya alami diantaranya notifikasi pesan baru yang tidak muncul, pesan yang gagal terkirim, serta aplikasi yang tiba-tiba berhenti atau keluar dengan sendirinya.

2. Uraikan kesalahan klasik yang terjadi pada aplikasi tersebut dihubungkan dengan materi kesalahan klasik yang

telah dipelajari!

- Notifikasi tidak tampil

Terkadang notifikasi untuk pesan baru tidak muncul sebagaimana mestinya. Yang terlihat hanya tulisan "memeriksa pesan baru" tanpa ada pesan yang benar-benar masuk. Situasi ini mencerminkan kelemahan dalam desain sistem, khususnya dalam hal integrasi antara aplikasi dan sistem operasi, sehingga dapat dikategorikan sebagai design flaw.

- Pengiriman pesan gagal

Masalah lain yang kerap terjadi adalah kegagalan dalam mengirim pesan. Umumnya, hal ini disebabkan oleh gangguan koneksi jaringan atau respons server yang lambat, yang termasuk dalam jenis runtime error karena terjadi saat aplikasi sedang berjalan.

- Aplikasi keluar secara tiba-tiba

Aplikasi kadang menutup sendiri saat sedang digunakan. Kemungkinan besar, hal ini disebabkan oleh kesalahan dalam logika pemrograman yang menyebabkan kesalahan pengelolaan/pemakaian memori atau adanya konflik dengan sistem operasi.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.3

oleh VERALISAWATY MARBUN 056603452 - Rabu, 22 Oktober 2025, 11:20

selamat siang Ibu Tutor,
demikian jawaban saya atas diskusi 2

Masalah klasik yang sering terjadi pada aplikasi facebook adalah masalah koneksi internet yg tidak stabil dari server facebook, aplikasi yang tidak update (perlu pembaruan), atau bug dan kerusakan data di cache aplikasi. Selain itu, ada juga kesalahan teknis dari sisi server Facebook yang dapat menyebabkan akun terkunci atau tidak dapat diakses

Hubungan dengan materi Kesalahan Klasik

Bahwa dalam perancangan sistem harus memberikan kepuasan saat berinteraksi dengan pengguna, selain itu perancangan sistem juga harus memiliki kebergunaan yaitu berguna, dapat digunakan dan digunakan dengan komponen kualitas yaitu kemampuan untuk dipelajari, efisiensi, mudah diingat, kesalahan dan keamanan serta kepuasan. Selain itu perancangan sistem harus melakukan uji kebergunaan untuk mengidentifikasi kelemahan kelamahannya sehingga perancangan sistem dapat memperbaikinya dengan cepat

Referensi :

Santosa, P. I. (2021). Interaksi Manusia dan Komputer (Edisi 1). Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)

◀ Materi Pengayaan Se...

Lompat ke...

▶ Tugas.1

Navigasi

Dasbor

[Beranda situs](#)

> Laman situs

Kelasku

> [STSI4203.108](#)

> [Peserta](#)

- [Nilai](#)
- > [Pendahuluan](#)
- > [Sesi 1](#)
- > [Sesi 2](#)
- ✓ [Sesi 3](#)
 - ☒ [Kehadiran Sesi ke-3](#)
 - ☒ [Materi Sesi 3](#)
 - ☒ [Materi Pengayaan Sesi 3](#)
- ☒ [Diskusi.3](#)
- [Tugas.1](#)
- > [STSI4202.42](#)
- > [STSI4103.119](#)
- > [MKKI4201.278](#)
- > [STSI4201.161](#)
- > [STSI4205.331](#)
- > [STSI4104.284](#)
- > [MKDI4202.1514](#)
- > [Kelas](#)

⚙️ Administrasi

- ✓ Forum administrasi
 - Berlangganan dinonaktifkan

Follow Us:

UNIVERSITAS TERBUKA ©2025

Anda masuk sebagai [INDRAWAN LISANTO 053724113](#) ([Keluar](#))
[Dapatkan aplikasi seluler](#)