

Nama : Arman Maulana Saputra

NIM : 202410102026

Prodi : Teknologi Informasi

Dasar - dasar desain interaksi :

1. Desain → mencapai tujuan dalam keterbatasan membangun suatu antar muka.
2. Proses desain → perencanaan
3. Pengguna → kita harus dapat memperkirakan siapakah nanti yang akan memakai program tersebut.
4. Skenario → cerita karya desainnya
5. Navigasi → menemukan jalan / solusi
6. Literasi dan prototipe → literasi proses pembuatan yang berulang prototipe bentuk apa yang dia rancang

Interaksi dan intervensi :

- \* Interaksi bukan hanya antarmuka saja tetapi bisa interaksi langsung.
- \* Intervensi = tidak hanya artefak (lakukan apa yang kita rancang / buat)

Apa itu desain ? mencapai tujuan dalam batasan

- \* Tujuan → untuk siapa, mengapa mereka menginginkannya
- \* kendala → bahan, platforms
- \* pengorbanan

untuk interaksi manusia dan komputer (pahami materinya dulu)

- memahami komputer → spesifikasi
- keterbatasan orangnya → alat, kesalahan pengguna dikarenakan kurang teliti
- serta interaksi mereka

SDLC → systems Development Life Cycle / siklus (tahapan kerja)

tahapan - tahapan SDLC :

1. Analisis
2. Perancangan → prototipe
3. Pembangunan Sistem
4. Pengujian Sistem

5. Implementasi
6. Pemeliharaan Sistem

Model SDLC :

1. Waterfall
2. V- Shaped
3. Incremental

8 Golden rules untuk desain antarmuka :

1. Mengupayakan konsistensi → menggunakan pola desain yang ramah dan urutan tindakan yang ramah pada situasi yang serupa. Namun tidak terpaku pada penggunaan warna, tipografi dll.
2. Membolehkan pengguna setia menggunakan jalan pintas yang artinya nantinya ada fitur lain contohnya pada software word kita dapat menekan tombol kombinasi ctrl + s sebagai jalan pintas dan dokumen akan tersimpan.
3. Menawarkan feedback informatif → tahapan prosesnya
4. Desain dialog untuk menghasilkan penutupan → hasil dari tindakan
5. Menawarkan penanganan kesalahan sederhana → dengan cara memberi notifikasi kesalahan dan memberikan contoh
6. Mengizinkan tindakan balik yang mudah → ada fitur undo
7. Mendukung tempat kendali internal → tau batas
8. Mengurangi beban memori jangka pendek → menyediakan fitur tambahan