

# PRINSIP DESAIN INTERFACE

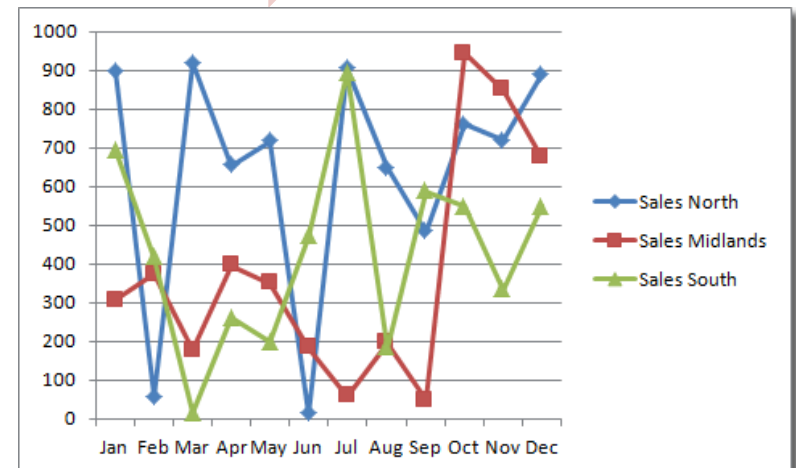
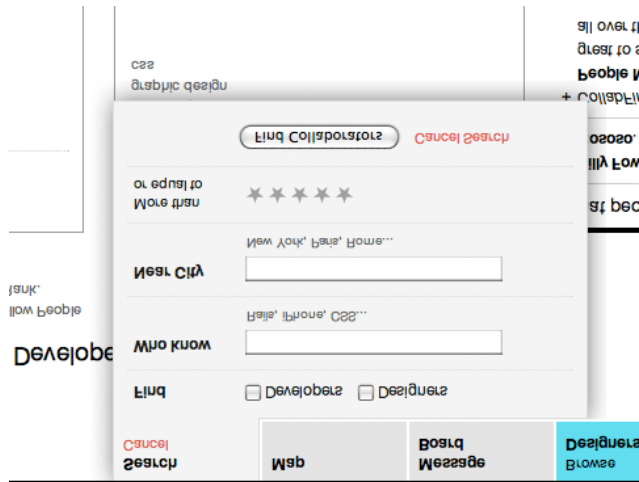
Analisa dan Desain Sistem

# Prinsip Kerja Komputer

Input

Proses

Output



# Interface

- Antarmuka pemakai (User Interface) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem.
- Antarmuka pemakai (User Interface) dapat menerima informasi dari pengguna (user) dan memberikan informasi kepada pengguna (user)

# User compatibility

- 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 karakter user
- Antarmuka sistem tidak boleh didasarkan atas keinginan desainer sistem
- Survey adalah hal yang paling tepat

# Product compatibility

- Sistem tidak boleh menampilkan hasil yang berbeda (kualitas menurun) dengan sistem manual atau sistem yang ada.
- Contoh : aplikasi sistem melalui antarmuka diharapkan menghasilkan report/laporan serta informasi yang detail dan akurat dibandingkan dengan sistem manual.

# Task compatibility

- User tidak dihadapkan dengan kondisi memilih dan berpikir, namun 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.

# Work flow compatibility

- Dalam sebuah aplikasi, software engineer harus memikirkan berbagai runutan-rununtan 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.

# Consistency

- Sebuah sistem harus sesuai dengan sistem nyata serta sesuai dengan produk yang dihasilkan.
- 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.
- Contoh umum : Toolbar Word, Excell, PowerPoint, Access yang hampir sama.



# Familiarity

- Sifat manusia mudah mengingat dengan hal-hal yang sudah sering dilihatnya/didapatkannya (familiar)
- Antarmuka yang dikembangkan 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.

**Set a reminder**

When? At a specific time... Set reminder

<< Jan 2009 >>

S	M	T	W	T	F	S
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

**Due: January 8, 2009**


at 1 : 20 am

Repeat this reminder?

no

# Simplicity

- Tidak selamanya antarmuka yang memiliki menu banyak adalah antarmuka yang baik.
- Kesederhanaan disini lebih berarti sebagai hal yang ringkas dan tidak terlalu berbelit.

 **APY Calculator**

Find out how much interest you can earn with Savings or Checking using this calculator

1

Enter Offered % APY

1.40%

2

How much would you like to invest?

\$16,000

3

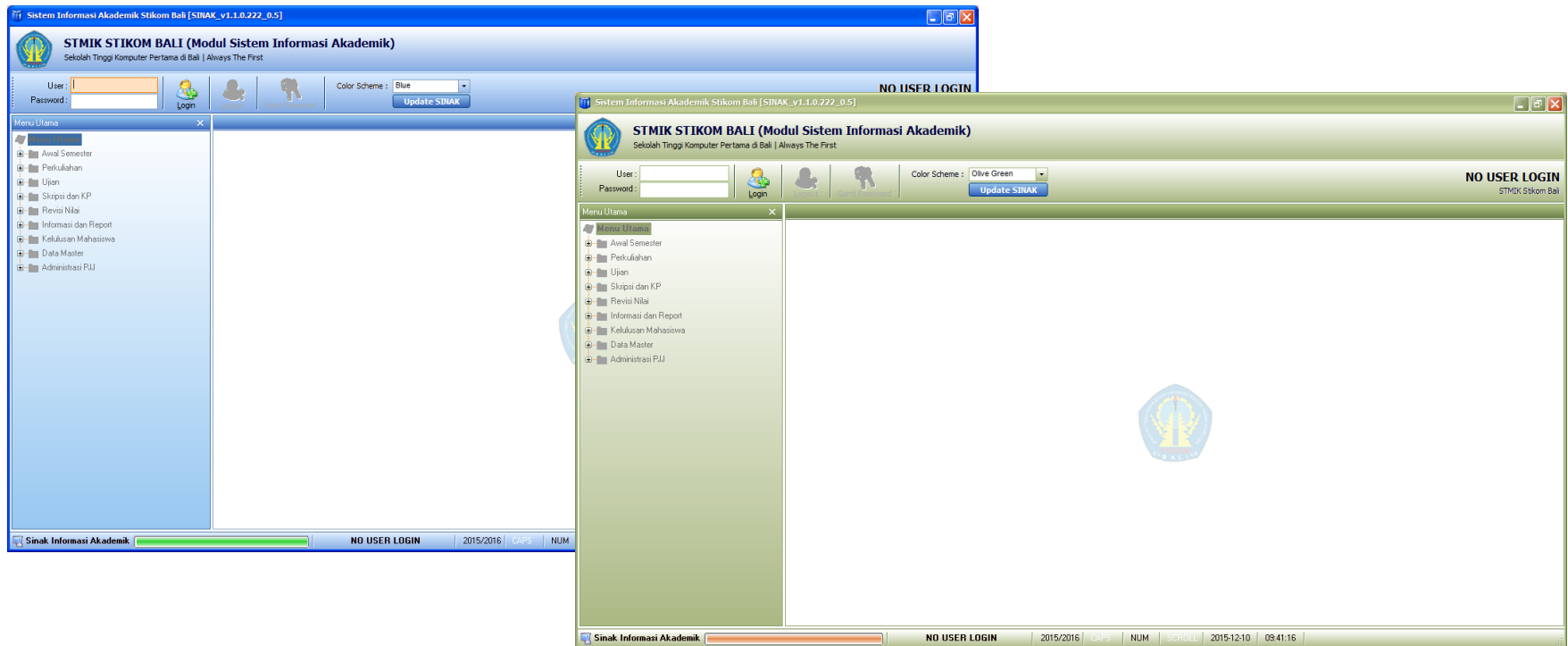
How long would you invest?

18 Months

Projected earnings\*: **\$337**

# Direct manipulation

- User berharap aplikasi yang dihadapinya mempunyai media atau tools yang dapat digunakan untuk melakukan perubahan pada antarmuka tersebut.
- Contoh : Perubahan warna window pada sistem



# Control

- Kejadian salah ketik, salah klik 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.
- Contoh : Inputan pada sistem yang hanya bisa menerima input user berupa angka dari 0-9

## Enter your billing details



Credit card number



Accepted cards

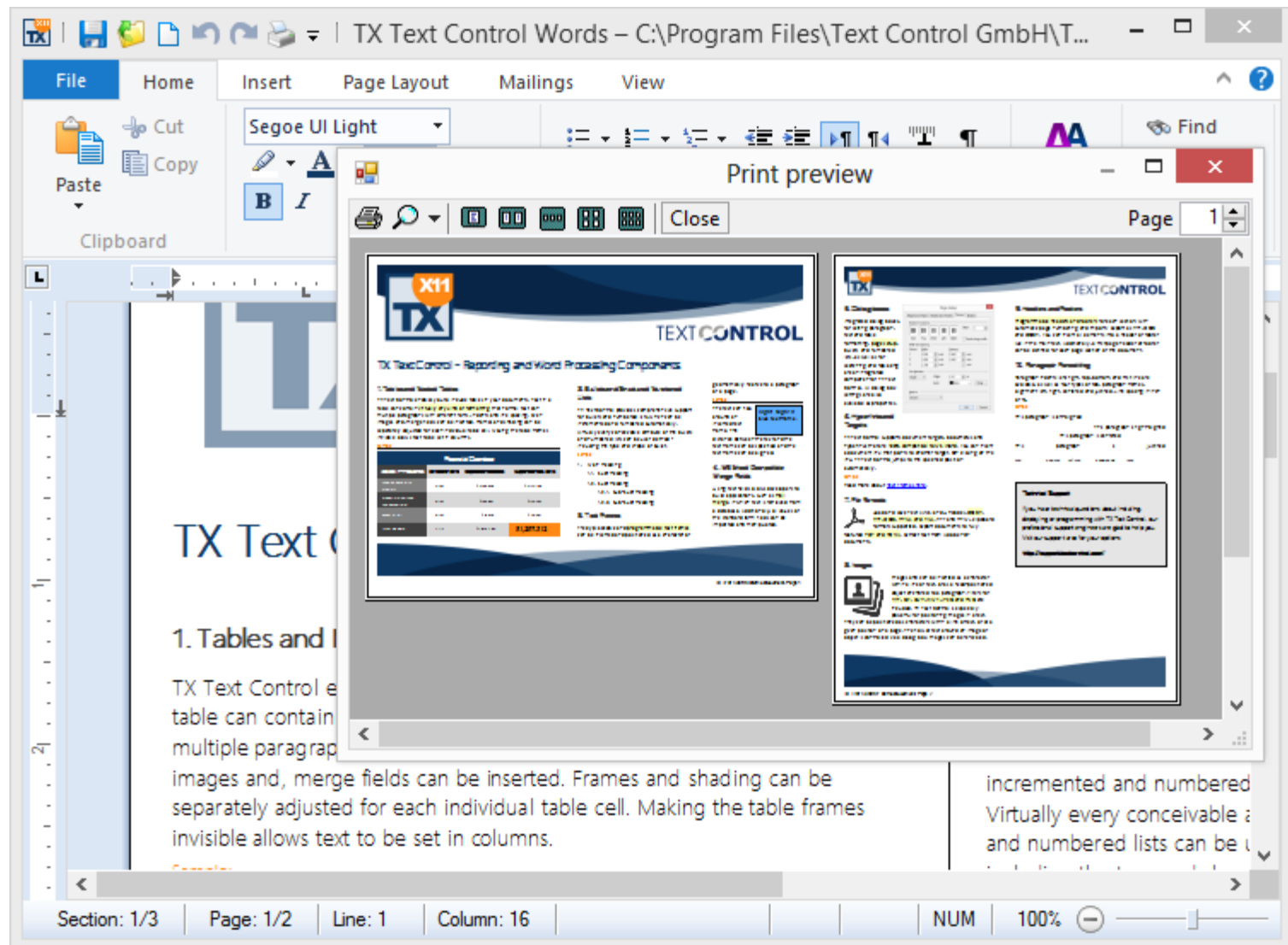
Expiration (MM/YY) CVV (?)

Country

State

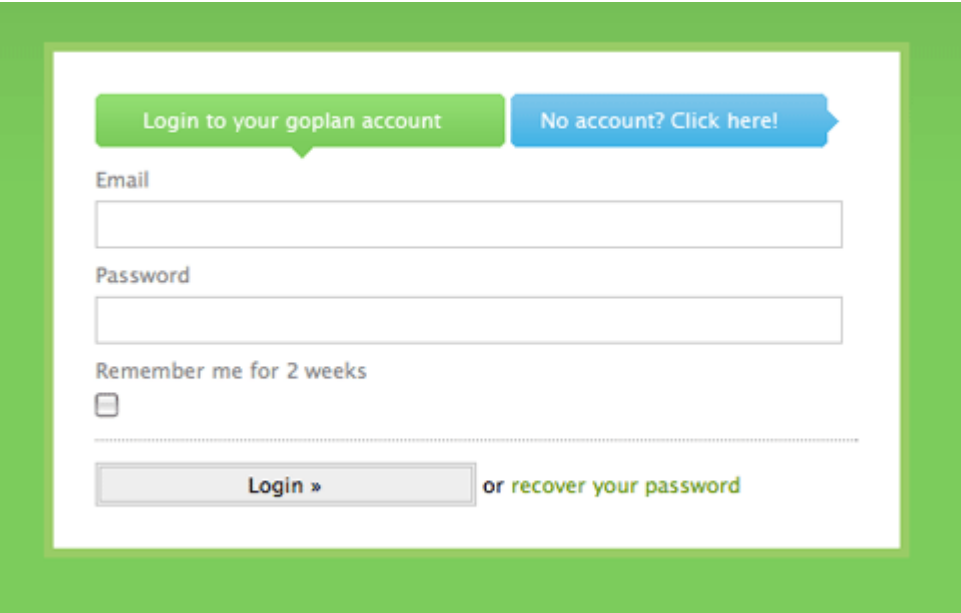
Postal Code

# WYSIWYG = What You See Is What You Get



# Flexibility

- Fleksibel merupakan bentuk 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.



Login to your goplan account   No account? Click here!

Email

Password

Remember me for 2 weeks  
☐

.....

Login »   or recover your password

# Responsiveness

- Setelah memberikan inputan atau memasukkan data ke aplikasi system melalui antarmuka, sebaiknya sistem langsung memberi tanggapan/respon dari hasil data yang diinputkan

## Create Expense Report

User Terry Lucca

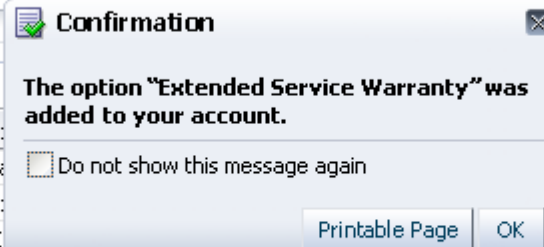
Report Title

Save

Submit for Approval

Cancel

Last Refreshed 16-Nov-2008



Alert	Comment	E	Amount (USD)
		ected	14.49
		ected	169.12
		ected	38.62
		CITGO1783MAINST95126	None selected 12.50
		Embassy Suites Riverfront Sacramento	None selected 154.33
		CITGO1783MAINST95126	None selected 269.24

# Invisible Technology

- Secara umum, user mempunyai keingintahuan sebuah kecanggihan dari aplikasi yang digunakannya. Untuk itu aplikasi yang dibuat hendaknya mempunyai kelebihan yang tersembunyi.
- Contoh : Voice recognize sebagai media inputan, Fitur pencarian khusus

The image shows a web application interface with a search overlay. The overlay has a header with four tabs: 'Search' (with a red 'Cancel' link), 'Map', 'Message Board', and 'Browse Designers' (highlighted in blue). Below the tabs, there are two checkboxes: 'Find' (checked) and 'Who know' (unchecked). There are two input fields: 'Who know' (with placeholder text 'Rails, iPhone, CSS...') and 'Near City' (with placeholder text 'New York, Paris, Rome...'). Below these fields, there is a section 'More than or equal to' with five stars. At the bottom of the overlay, there are two buttons: 'Find Collaborators' (highlighted in blue) and 'Cancel Search' (in red). The background of the application shows a sidebar with 'Developers' and 'low People tank.' and a main content area with text like 'graphic design', 'css', and 'People M'.

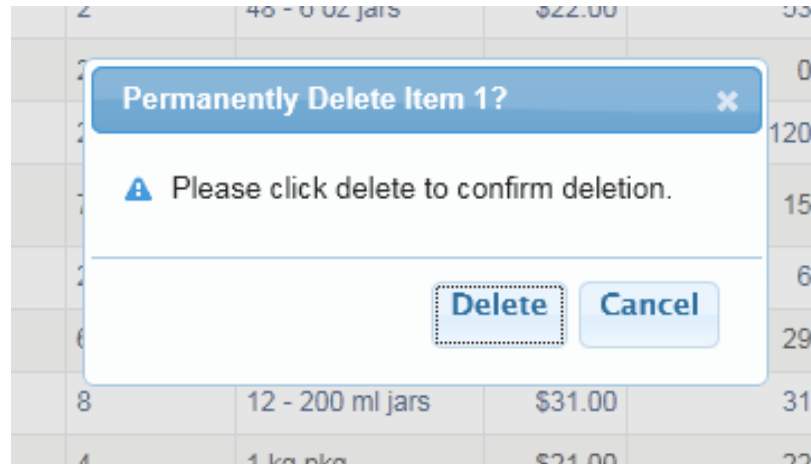


# Robustness

- 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.

# Protection

- Seorang user akan tetap merasa nyaman ketika dia melakukan kesalahan, misal ketika user melakukan deleting atau menghapus files tanpa sengaja
- Contoh : “Apakah anda yakin....”



# Ease Of Learning And Ease Of Use



- Kemudahan dalam mengoperasikan software hanya dengan belajar beberapa menit / jam saja.
- Kemudahan dalam memahami icon, menu-menu, alur data software, dsb.

# Tugas (E-Learning)

- Lakukan analisa desain antarmuka sistem dari salah satu sistem dibawah ini :
  - SION
  - E-Elearning
  - Bahas untuk setiap prinsip desain interface (sertakan print screen interface yang digunakan)