



Pertemuan 14

TUGAS MAHASISWA

Pada pertemuan ini, mahasiswa mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh Dosen pengajar mata kuliah ini. Tugas yang harus dikerjakan adalah sebagai berikut:

1. Carilah 3 aplikasi Mobile Commerce pada Play Store atau Apps Store
2. Lakukan perbandingan dari ketiga aplikasi Mobile Commerce tersebut, berdasarkan pada ketentuan-ketentuan dibawah ini:
 - a. Visibility of system status (feedback), yaitu sistem selalu menginformasikan pada pengguna apa yang sedang terjadi, melalui pesan yang baik dan waktu yang sesuai.
 - b. Match between system and the real world, yaitu sistem harus sesuai dengan bahasa penggunaanya, menggunakan kata, kalimat, dan konsep yang biasa digunakan oleh pengguna.
 - c. Use Control and Freedom, yaitu pengguna harus dapat secara bebas memilih dan melakukan pekerjaan (sesuai kebutuhan). Pengguna harus dapat mengambil keputusannya sendiri (dengan informasi yang jelas) berkaitan dengan pekerjaan yang sedang/akan dilakukan. Sistem harus memiliki kemampuan untuk undo dan redo.
 - d. Consistency and Standards, yaitu bahwa pengguna tidak perlu mempertanyakan lagi mengenai perbedaan pemahaman pada sebuah kata dan kalimat, situasi dan aksi. Semua harus sudah mengikuti standar yang ada.
 - e. Error Prevention, yaitu merancang sistem yang dilengkapi pencegah terjadinya kesalahan lebih baik daripada merancang pesan kesalahan yang baik.



- f. Recognition Rather than Recall, yaitu bahwa antarmuka akan lebih baik mudah diingat daripada mengulang kembali. Meminimalisir penggunaan memori manusia akan meningkatkan pengalaman pengguna yang lebih baik.
 - g. Flexibility and Efficient of Use, yaitu bagaimana membuat sebuah sistem yang mengakomodasi pengguna yang sudah ahli dan pengguna yang masih pemula. Berikan alternatif untuk pengguna yang “berbeda” dari pengguna biasa (secara fisik, budaya, bahasa, dll).
 - h. Esthetic and Minimalist Design, yaitu bahwa sistem menghasilkan informasi yang relevan karena informasi yang tidak relevan mengurangi visibilitas dan usability dari sistem.
 - i. Help users recognize, dialogue, and recovers from errors, yaitu bahwa pembuatan objek, aksi dan pilihan harus jelas terlihat. Pengguna tidak harus mengingat-ingat informasi dari satu halaman ke halaman lain. Instruksi dan informasi pada sistem harus mudah diakses dan jelas terlihat pada saat dibutuhkan.
 - j. Help and Documentation, yaitu sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur help yang baik, sehingga pengguna dapat mempelajari segala sesuatu yang terkait dengan sistem.
3. Tulislah lembar jawaban pada kertas, tambahkan NIM, Nama Mahasiswa dan Kelas
 4. Scan lembar jawaban tersebut ke dalam format PDF
 5. Lembar jawaban di email ke: [email dosen pengampu], dikirimkan paling lambat 1 minggu setelah pertemuan 14.