

Pertemuan 2

Konsep dan pengertian dari interaksi

- Bayangkan anda diminta untuk mendesain satu aplikasi agar memungkinkan orang mengorganisir, penyimpanan, dan mengambil kembali surat elektronik (email) mereka dgn cepat, efisien dan menyenangkan.
- Apa yang akan anda lakukan?
- Bagaimana anda memulainya?

Pengertian Ruang masalah

Pada proses pembuatan produk interaktif, hal ini dapat diibaratkan kita memilih dan memilah mana kacang mana baut, hal ini dimaksudkan bahwa pada level perancangan kita bekerja dengan memikirkan bagaimana merancang secara fisik dan gaya interaksi apa yang dapat digunakan oleh karena itu ruang masalah adalah bagaimana kita memahami perancangan interaksi secara fisik dan model interaksi yang dapat digunakan oleh user

Model – model konsep

"The most important thing to design is the user's conceptual model. Everything else should be subordinated to making that model clear, obvious, and substantial. That is almost exactly the opposite of how most software is designed."
(David Liddle, 1996, p. 17)

Understanding and conceptualizing interaction by a conceptual model is meant:

a description of the proposed system in terms of a set of integrated ideas and concepts about what it should do, behave and look like, that will be understandable by the users in the manner intended.

Model Konseptual Berbasis Pada Aktivitas-aktivitas

Jenis paling umum dari aktivitas-aktivitas dimana para pemakai akan berinteraksi dengan sistem:

1. Model instruksi/instructing
2. Model berbicara/conversing
3. Model memanipulasi dan melayari
4. Model menyelidiki dan menjelajah

1. Model Instruksi (instructing)

Model konseptual ini menggambarkan bagaimana para pemakai melaksanakan tugas mereka melalui intruksi (instructing) apa yang harus dikerjakan sistem

2. Model Berbicara (conversing)

Model konseptual yang ini menjadi dasar terhadap gagasan untuk seseorang berbicara dengan satu sistem, dimana sistem berlaku sebagai satu mitra temu-wicara

3. Memanipulasi dan melayari (manipulating and navigating)

Model konseptual yang ini menggambarkan aktivitas dari memanipulasi objek dan navigating melalui jarak virtual dengan cara memanfaatkan para pemakai' pengetahuan dari bagaimana mereka melakukan ini didunia fisik

4. Exploring and browsing

Model konseptual ini menjadi dasar terhadap gagasan untuk membiarkan orang untuk menyelidiki dan menjelajah informasi, memanfaatkan pengetahuan mereka dan bagaimana mereka melakukan ini dengan media yang sudah ada (contoh buku, majalah, TV, radio, perpustakaan, pamflet, brosur).

Model Konseptual Berbasis Pada Objek

Kategori kedua model konseptual menjadi dasar terhadap satu objek , seperti

- Satu perangkat (tool), satu buku, atau satu wahana. Ini cenderung untuk yang lebih spesifik dibandingkan model konseptual
- Berbasis pada aktivitas-aktivitas, memusatkan pada cara satu objek tertentu adalah digunakan dalam satu tertentu konteks. Mereka sering berbasis pada satu analogi dengan sesuatu di dunia fisik.
- Satu contoh satu model konseptual yang benar-benar sukses berbasis pada satu objek adalah spreadsheet (Winograd, 1996).

Metaphore Interface

- Jalan lain untuk menggambarkan model konseptual adalah dengan methaphore interface.
- Dalam hal ini adalah satu model konseptual berkembang untuk menjadi serupa dibeberapa cara pada aspek satu entitas fisik (atau entitas) tetapi itu juga mempunyai perilaku dan properti sendiri
- Beberapa model mungkin menjadi berbasis pada satu aktivitas atau satu objek atau keduanya

- Manfaat *Metaphore Interface* telah terbukti benar-benar sukses, menyediakan para pemakai dengan suatu mengorientasikan alat yang dikenal dan membantu mereka memahami serta belajar bagaimana untuk menggunakan satu sistem.

Paradigma Interaksi

- Di satu level yang lebih umum, sumber inspirasi lain untuk memberi tahu perancangan satu model konseptual adalah paradigma interaksi

Sejumlah paradigma interaksi alternatif diusulkan oleh peneliti ditujukan untuk pemandu masa depan desain interaksi dan pengembangan sistem

- Ubiquitous computing (teknologi menyatu di dalam lingkungan)
- Perpassive computing (integrasi sempurna dari teknologi)
- Attentive environment (komputer mengindahkan kebutuhan pemakai)
- Workaday World (aspek sosial dari menggunakan teknologi)

Tugas

Gambarkan model konseptual yang mendasari perancangan:

- a. Satu kalender pocket-sized personal buku harian (satu minggu pada satu halaman)
- b. satu kalender dinding (satu bulan pada satu halaman, biasanya dengan satu foto gambar)
- c. Apakah jenis utama aktivitas dan objek mereka ?