

Modul 6 - “*Interface Design Principles*”

Christina Deni Rumiarti, S.T., M.T.I.

[deni.christina@gmail.com] [+6285643601471]

Program Studi Informatika
Fakultas Sains dan Reknologi
Universitas Sanata Dharma

Tujuan

- Memahami Interface Design Principles: 8 Golden Rules by Shneiderman

Pengantar Interface Design Principles [1/8]

○ Shneiderman's 8 Golden Rules

1. Strive for consistency and predictability
2. Cater to universal usability
3. Offer informative feedback
4. Indicate completions and exits clearly
5. Prevent errors
6. Permit easy reversal of actions
7. Give the user a sense of control
8. Reduce short-term memory/cognitive load

(Shneiderman, 2005)

Pengantar Interface Design Principles [2/8]

– Consistency and predictability

Consistency

- Mudah digunakan dan dipelajari
- **Internal** (within an application) & **external** (across applications or devices) consistency
- Bahasa dan terminology
- Layout and graphics

Predictability

Words, commands, actions harus mempunyai **efek yang sama** dalam berbagai situasi, sehingga **user dapat memprediksi** hasil dari apa yang dilakukan

Pengantar Interface Design Principles [3/8]

– Universal usability

- Catering for the needs of a wide range of users.
- dibutuhkan pengertian akan “profiles of users” .
- Contoh:
 - Expert user - auto completion of commands, functions keys
 - Novice user - extra explanations

Pengantar Interface Design Principles [4/8]

– Feedback

Keep user informed about what is happening.

- sound, highlighting, animation and combinations of these.
- Feedback harus menunjukkan jawaban yang “as specific as possible” didasarkan pada user input.
- Contoh:
 - the hourglass – proses sedang berlangsung
 - the right hand on the web – siap untuk diproses

Pengantar Interface Design Principles [5/8]

– Exits

- User biasanya berubah pikiran, terinterupsi, atau menjadi bingung pada saat proses sedang berjalan. Maka perlu diberikan :
 - Cancel button (dialogs waiting for input)
 - Undo (get back to previous state)
 - Quit (leaving the program at any time)
 - Defaults (restoring to known state)

Pengantar Interface Design Principles [6/8] – Prevent errors and Permit easy reversal of actions

- Good Desain

User sulit/sedikit membuat kesalahan dalam menjalankan proses

- Penggunaan constraints.

- menu selection daripada form fill-in

- choosing a date from a calendar daripada menginputkannya

- Ada validasi input.

- Check terlebih dahulu sebelum menjalankan action utama . Misal gunakan “save” terlebih dahulu sebelum “exit prompt” .

- Beri feedback untuk errors termasuk juga instruksi sederhana untuk recovery-nya.

Pengantar Interface Design Principles [7/8]

– Give the user a sense of control

- User adalah satu-satunya pengontrol actions dan bukan computer
- Gunakan user' s own language – simple dan non-technical.
- Sajikan dengan jelas dan ringkas informasi yang diminta oleh user
 - Hapus atau sembunyikan informasi yang tidak relevan
 - Beri online help menggunakan context-driven help.

Pengantar Interface Design Principles [8/8]

– Short-term memory/cognitive load

- Jangan membuat navigation window management yang rumit dan kompleks.
- Gambarkan input format menggunakan contoh dan beri default.
 - date format
- Jangan meminta user untuk mengingat data dari satu screen ke screen yang lainnya.

Tugas Praktikum

Buatlah analisa dan laporan singkat dengan menggunakan **8 Golden Rules (Shneiderman's)** pada kasus:

1. Aplikasi mobile phone WhatsApp/Instagram/Line (**pilih salah satu**)
2. Aplikasi email berbasis web gmail/yahoo mail/ outlook (**pilih salah satu**)

Acuan: Materi Interface Design Principles

Pengumpulan Tugas Praktikum

Silakan mengumpulkan Laporan Praktikum IMK Modul 6 dengan ketentuan:

- Format file pdf atau doc dengan ukuran maksimal 20 MB
- Judul: Modul 6_NIM Misal: Modul6_00001234
- Dikumpulkan sebelum

IMK CP Selasa, 29 Maret 2022 jam 21:00 WIB

IMK DP Minggu, 03 April 2022 jam 21:00 WIB

Have a nice day ...