

# **PERANCANGAN SISTEM PADA INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**



**MUHAMMAD SIDIK, M.KOM**

# Perancangan Sistem Interaksi Manusia Komputer

## Jenis Perangkat Lunak

- General Purpose Software (*Public Software*)
- Special Purpose Software (*Job Order Software/ Made Tailor Software*)

## Pendekatan Perancangan

### User-centered design

Perancangan yang melibatkan pengguna dalam pembuatan antarmuka

### *User design Approach*

Perancangan antarmuka yang dilakukan pengguna



# **PRINSIP DAN PETUNJUK PERANCANGAN**

## **Empat Komponen Antarmuka Pengguna**

### **1. Model Pengguna**

**Merupakan model konseptual yang diinginkan pengguna dalam memanipulasi informasi dan proses yang dia aplikasikan**

### **2. Bahasa perintah**

**Merupakan piranti untuk memanipulasi model**

### **3. Umpanbalik**

**Merupakan kemampuan program untuk membantu pengguna dalam mengoperasikan program**

### **4. Penampilan informasi**

**Merupakan petunjuk status informasi atau program ketika pengguna melakukan tindakan, perlu dirancang pesan-pesan yang efektif**



# **Perancangan Sistem Interaksi Manusia Komputer**

## **Urutan Perancangan**

- 1. Penentuan Ragam Dialog**
- 2. Perancangan Struktur Dialog**
- 3. Perancangan Format Pesan**
- 4. Perancangan penanganan kesalahan**
- 5. Perancangan Struktur Data**

## **Tampilan Berbasis Teks**

- 1. Urutan Penyajian**
- 2. Kelonggaran**
- 3. Pengelompokan**
- 4. Relevansi**
- 5. Konsistensi**
- 6. Kesederhanaan**



# Perancangan Sistem Interaksi Manusia Komputer

## Tampilan Berbasis Grafis

1. Ilusi pada obyek-obyek yang dapat dimanipulasi
2. Urutan Visual dan Fokus Pengguna
3. Struktur Internal
4. Kosakata Grafis yang Konsisten dan Sesuai
5. Kesesuaian dengan media

## Waktu Tanggap

Merupakan waktu yang dibutuhkan suatu proses terjadi

## Penanganan kesalahan

2 Jenis kesalahan :

- *Compile time error*  
Kesalahan sintaksis yang secara langsung dapat dideteksi kompiler
- *Run time error* atau *fatal error*  
Kesalahan logika ketika program dijalankan

Penanganan : buat modul *error trapping*



# Contoh Berbasis Teks

## Data Pribadi

Nama : Disainer  
Tmpt/tgl lahir : Bandung, 18 Oktober 1983  
Jenis Kelamin : Pria  
Alamat : Jln. Dipatiukur 112 Bandung 40253  
Telepon : 022 2508654

## Riwayat Pendidikan

SD	: SD Negeri 4	Bandung
SMP	: SMP Negeri 1	Bandung
SMA	: SMA Negeri 8	Bandung
S1	: ITB	Bandung

Riwayat Pekerjaan  
dst.....



# Contoh Berbasis Grafis

LOGO

SISTEM INFORMASI KEUANGAN  
PT. SELALU MAJU BANDUNG

User Id

Password

Login

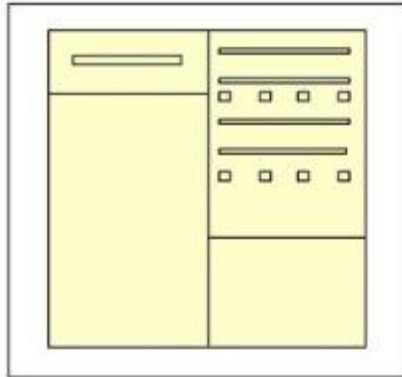
Lupa Password

*Created by Disainer dkk  
Bandung 2006*



# Contoh Perancangan

No : T01



Lihat Data

Data Baru

Edit Data

Keluar

-Klik Lihat Data  
atau Alt L  
menuju T02  
-klik Data baru  
atau Alt D  
menuju T03  
-klik Edit baru  
atau Alt E  
menuju T04  
-klik keluar atau  
Alt K muncul  
M01

Ukuran 1024x786 warna sesuai dengan setting windows  
Font 14 Arial warna hitam



# Contoh Perancangan

No : T02

The wireframe shows a rectangular container with a border. Inside, at the top left, is a button labeled "Cari" with a small shadow. To its right is an empty rectangular input field. Below these, there is a large rectangular area containing eight horizontal lines, representing a list or table. At the bottom right of this container is a button labeled "Menu Utama" with a small shadow.

-Klik Cari atau  
Alt C muncul  
M02 jika data tak  
ditemukan  
-klik Menu  
Utama atau Alt  
M menuju T01

Ukuran 1024x786 warna sesuai dengan setting windows  
Font 14 Arial warna hitam

# Contoh Perancangan

No : T03

Nama   
Tgl Lahir  ▾ Bln  ▾ Thn  ▾  
Dan seterusnya

Simpan

Batal

Menu Utama

-Klik Simpan  
atau Alt S  
muncul M03  
-Salah input  
M04, M05, M06  
-klik Menu  
Utama atau Alt  
M menuju T01

Ukuran 1024x786 warna sesuai dengan setting windows  
Font 14 Arial warna hitam

# Jaringan Semantik

