

# Perancangan Tampilan



# Pendahuluan

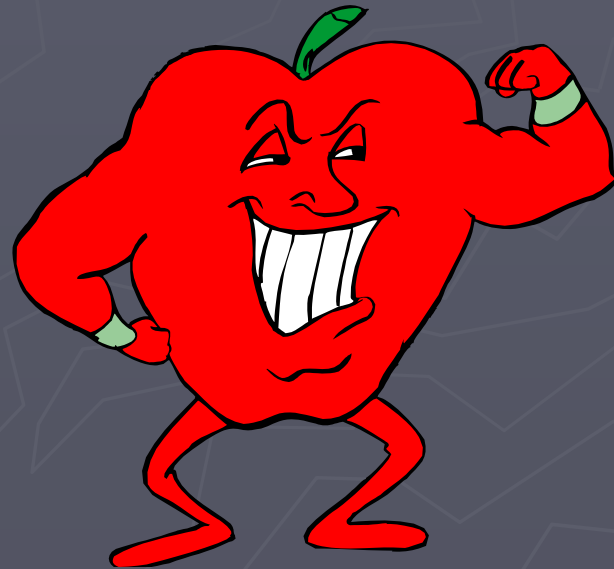
- ▶ Salah satu kriteria penting dari sebuah antarmuka adalah tampilan yang menarik
- ▶ Yang harus dimiliki oleh perancang tampilan:
  - Jiwa seni yang memadai
  - Mengetahui selera user secara umum
- ▶ Seorang perancang tampilan HARUS mendokumentasikan semua pekerjaan yang telah dia kerjakan selama ini, sebagai bahan evaluasi pembuatan tampilan yang baru atau memperbaiki tampilan sebelumnya
- ▶ PROGRAM YANG DIBUAT BUKAN UNTUK ANDA, NAMUN UNTUK ORANG LAIN



# Cara Pendekatan

Jenis program aplikasi:

- ▶ Special purpose software
- ▶ General purpose software



# Special Purpose Software

- ▶ Yaitu program aplikasi untuk keperluan khusus dengan user yang khusus pula (*special purpose software*)
- ▶ Kelompok user dapat dengan mudah diperkirakan, baik dari segi keahlian maupun ragam antarmuka yang akan digunakan
- ▶ Mis: program inventori gudang, pengelolaan data akademis mahasiswa, pelayanan reservasi hotel
- ▶ Pendekatan yang digunakan:
  - *User-centered design approach*: perancang dan user bersama-sama membuat tampilan antarmuka
  - *User design approach*: hanya user yang membuat tampilan antarmuka

# General Purpose Software

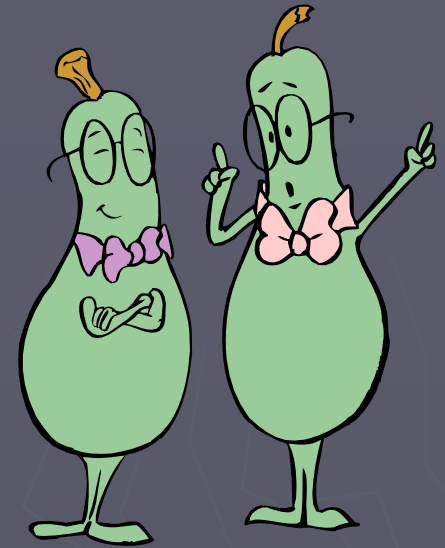
- ▶ Yaitu program aplikasi yang akan digunakan oleh berbagai macam kalangan user
- ▶ Perancang dapat melakukan 'pemaksaan' kepada user untuk menerima tampilan antarmukanya, walaupun dapat memberikan dampak program tersebut tidak laku
- ▶ Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah user dapat melakukan perubahan tampilan sesuai dengan keinginannya sendiri (*customization*), mis: merubah warna dasar, pengaturan *desktop, wallpaper, screensaver*, dll

# Komponen Antarmuka Pengguna

1. **Model pengguna;** memungkinkan user untuk mengembangkan pemahaman yang mendasar tentang apa yang dikerjakan oleh program, bahkan oleh user yang sama sekali tidak mengetahui teknologi komputer
2. **Bahasa perintah;** sedapat mungkin menggunakan bahasa alami
3. **Umpanbalik;** kemampuan sebuah program yang membantu user untuk mengoperasikan program itu sendiri
4. **Tampilan informasi;** digunakan untuk menunjukkan status informasi atau program ketika user melakukan suatu tindakan

# Urutan Perancangan

1. **Pemilihan ragam dialog**
2. **Perancangan struktur dialog;** melakukan analisis tugas dan menentukan model pengguna dari tugas tersebut
3. **Perancangan format pesan;** tata letak tampilan, keterangan tektual secara terinci, dan efisiensi inputing data harus mendapat perhatian lebih
4. **Perancangan penanganan kesalahan**
5. **Perancangan struktur data**





# Penanganan Kesalahan

- ▶ Validasi pemasukan data, mis: jika user harus memasukkan bilangan positif, namun dia memasukkan data negatif atau nol, maka harus ada mekanisme untuk mengulang pemasukan data tersebut
- ▶ Proteksi user; program memberi peringatan ketika user melakukan suatu tindakan secara tidak sengaja, mis: penghapusan berkas
- ▶ Pemulihan dari kesalahan: tersedianya mekanisme untuk membatalkan tindakan yang baru saja dilakukan
- ▶ Penampilan pesan salah yang tepat dan sesuai dengan kesalahan yang terjadi pada waktu itu



# Perancangan Tampilan Berbasis Teks

- ▶ Urutan penyajian; disesuaikan dengan model pengguna
- ▶ Kelonggaran; mis: dengan adanya jarak spasi antar perintah, atau penempatan yang khusus
- ▶ Pengelompokkan data yang saling berkaitan
- ▶ Relevansi; hanya pesan-pesan yang relevan saja yang ditampilkan di layar
- ▶ Konsistensi; menggunakan suku kata yang konsisten untuk menjelaskan sesuatu
- ▶ Kesederhanaan; menggunakan singkatan yang dipahami oleh umum

# Perancangan Tampilan Berbasis Grafis

- ▶ Ilusi pada obyek-obyek yang dapat dimanipulasi, mis: gambar disket, printer, dll
- ▶ Urutan visual dan fokus pengguna, mis: tanda kedip untuk posisi kursor, penggunaan warna yang berbeda
- ▶ Struktur internal; berguna untuk menunjukkan bahwa obyek yang sedang dihadapi dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan user
- ▶ Kosakata grafis yang konsisten dan sesuai, mis: gambar disket, printer, dll
- ▶ Kesesuaian dengan media/informasi yang akan disampaikan