

Guidelines & Principles

Desain Antarmuka Pengguna

MI1392

Pekan ke-4



Kompetensi Kajian-1

	Komp. Dasar	Komp. Menengah	Komp. Mahir
	Mampu menyebutkan 4 guideline desain antarmuka pengguna	Mampu menjelaskan 4 guideline desain antarmuka pengguna	Mampu memberikan contoh penggunaan 4 guideline desain antarmuka pengguna
Kajian 1:			Mampu memberikan contoh penggunaan 6 prinsip desain antarmuka pengguna
<ul style="list-style-type: none">• Pengantar• Teori• Guideline dan Principle	Mampu menyebutkan 6 prinsip desain antarmuka pengguna	Mampu menjelaskan 6 prinsip desain antarmuka pengguna	
	Mampu menyebutkan 4 teori desain antarmuka pengguna	Mampu menjelaskan 4 teori desain antarmuka pengguna	Mampu memberikan contoh penggunaan 4 teori desain antarmuka pengguna

Sifat Pertemuan

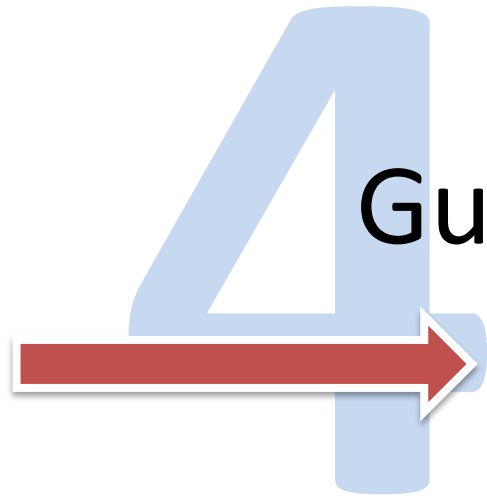
- Tanpa laptop
- Diskusi kelompok
- Catatan pribadi

46

Guidelines

Principles





Guidelines

- 1 Navigasi tampilan
- 2 Mengelola tampilan
- 3 CAPER: CAri Perhatian usER
- 4 Entri data

“ **navigation** can be difficult
for many users ”



Problem → diferensiasi profil:

Usia?

Pendidikan?

Pengalaman ber-komputer?

Bahasa pengantar?

1 Navigasi tampilan

“ **navigation** can be difficult
for many users ”

Solusi:

Ikuti panduan yang tersedia

<http://usability.gov> (Koyani et al, 2003)

*dikembangkan untuk National Cancer Institute

Beberapa contoh panduan navigasi dari usability.gov:

1. Standarisasi urutan aksi
 - Membuka file : File → Open
 - Menutup aplikasi : File → Exit ATAU Klik tombol 'X' di ujung kanan atas
2. Pastikan bahwa tautan deskriptif
Informasi selengkapnya dapat dilihat di sini
vs
Informasi selengkapnya dapat dilihat di halaman pengumuman
3. Gunakan 'heading' yang unik dan deskriptif



4. Gunakan 'checkbox' untuk pilihan biner: 'ya-tidak', 'on-off'

Saya setuju dengan segala peraturan yang berlaku

vs

Saya setuju dengan segala peraturan yang berlaku

Saya tidak setuju dengan segala peraturan yang berlaku

1

Navigasi tampilan

4

Guidelines

1

Navigasi tampilan

2

Mengelola tampilan

3

CAPER: CAri Perhatian usER

4

Entri data



“ **display design** will always have
elements of **art** and require **invention** ”
— Galitz, 2003



“ display design will always have elements of art and require invention ”
— Galitz, 2003

2003

home | my eBay | site map | sign in
Browse | Sell | Services | Search | Help | Community
What are you looking for? Find It
Welcome New Users buying tips selling tips register now
Live Help Get Help Buying or Selling!
GEAR UP FOR Outdoors
Trek Gear | Mountain Bikes Under \$299
BMX Bikes & Frames | Jerseys - Buy it Now!
Shimano Gear | Rods from \$20
Fishing Boats | Reels - Buy it Now!
Tents from \$30 | Motorola 2-Way Radios
The North Face Gear | Backpacks - Buy it Now!
Masters Tickets | Callaway Drivers
Paintball Packages | Binoculars & Optics
More Outdoor
See Selected Items with Free Shipping!
Bands ... Diamond Pendants ... Watches ... Diamond Studs ...

2014

Hi! Sign in or register | Daily Deals | Customer Support | My eBay
eBay Shop by category Search... All Categories Search Advanced
My Feed Featured Fashion Electronics Collectibles & Art Home & Garden Sporting Goods Parts & Accessories Daily Deals
eBay deals SAVE BIG! Brands from trusted sellers with shipping to your country SHOP NOW
Sony SR8-BT25 Bluetooth... USD125.88
Nikon D3200 (Black) Digital SLR USD375.47
Apple iPad Mini MG051LL/A 16GB... USD337.38
Shipping to your country SHOP NOW
You are viewing popular interests on eBay today. To create your own personalized feed, click here.
iphone 5s, BIN, NEW \$4.99
iphone 5s, BIN, NEW \$5.50
iphone 5s, BIN, NEW \$8.88

2

Mengelola tampilan

Contoh panduan display design:

1. Konsistensi tampilan data
 - Keseragaman istilah, singkatan, warna, simbol-simbol, dll
2. Persepsi dan pemrosesan informasi yang efisien

Harga: 7643125,- vs Harga: Rp 7.643.125,-

3. Minimalkan 'memory load' pengguna
Mata kuliah : MI1392 (Desain Antarmuka Pengguna)

vs

Mata kuliah : MI1392

4. Fleksibilitas kendali user terhadap data
 - Ubah ukuran kolom pada tabel berisi data
 - Zoom in/out data
 - Mengurutkan data, dll

4

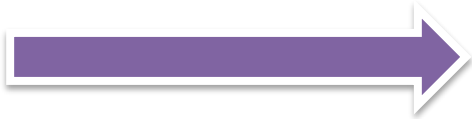
Guidelines

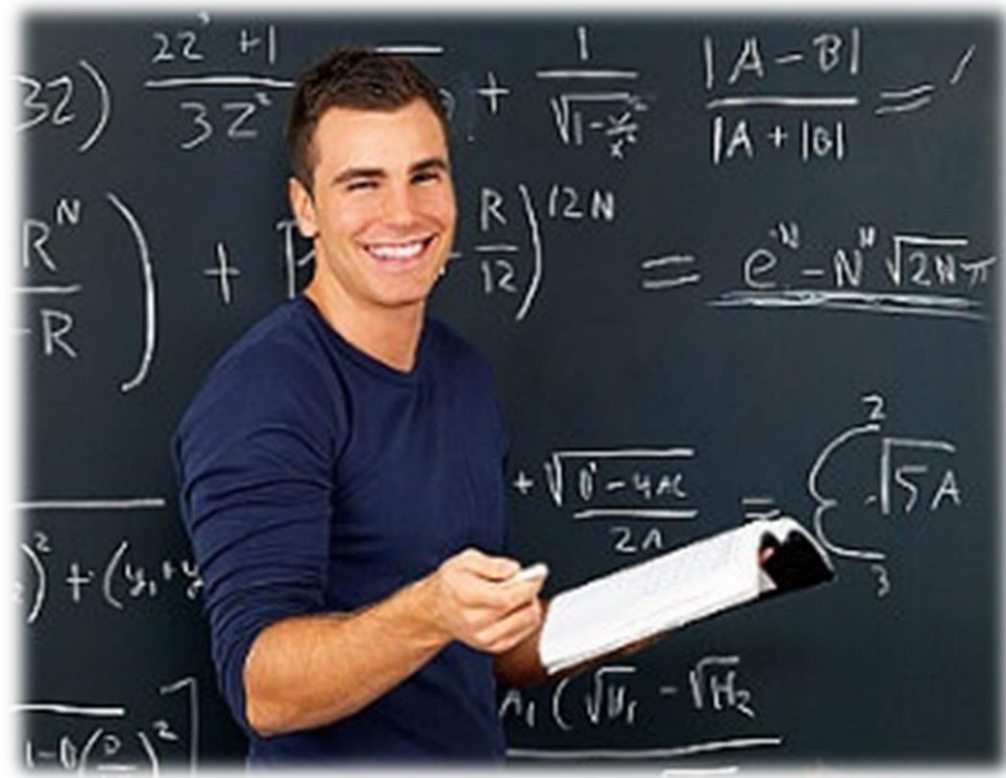
1 Navigasi tampilan

2 Mengelola tampilan

3 CAPER: CAri Perhatian usER

4 Entri data





3

CAPER: CAri Perhatian usER

Contoh panduan getting user's attention:

1. Size
 - Gunakan ukuran tulisan yang cukup besar
2. Choice of fonts
 - Gunakan maksimal 3 jenis huruf yang berbeda
3. Blinking
 - Frekuensi yang aman 2-4 Hz, kurang/lebih dari itu dapat mengakibatkan epilepsi
4. Warna
 - Gunakan 4 warna primer

4 Guidelines

1 Navigasi tampilan

2 Mengelola tampilan

3 CAPER: CAri Perhatian usER

4 Entri data



“ **data-entry** task can **occupy** substantial fraction of user’s **time** and can be the **source** of **frustrating** and **potentially dangerous errors** ”

— Smith and Mosier, 1986



4

Entri data

Contoh panduan data-entry:

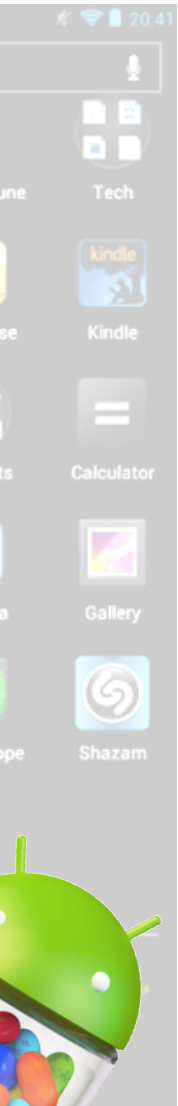
1. Transaksi entri data yang konsisten
 - Urutan aksi, singkatan, istilah-istilah yang seragam
2. Minimalkan aksi user saat entri data
 - “as simple as click and submit”
3. Fleksibilitas kendali entri data
 - Sediakan beberapa metode untuk entri data, terutama untuk pemakai berpengalaman
4. Kompatibilitas data-entry dan display data
 - Format data yang dimasukkan memiliki kemiripan dengan data yang ditampilkan



6

The 6 Principles

1. Determine users' skill level
2. Identify the tasks
3. Choose an interaction style
4. The eight golden rules
5. Prevent errors
6. Ensure human control while increasing automation





Users' **skill level**:

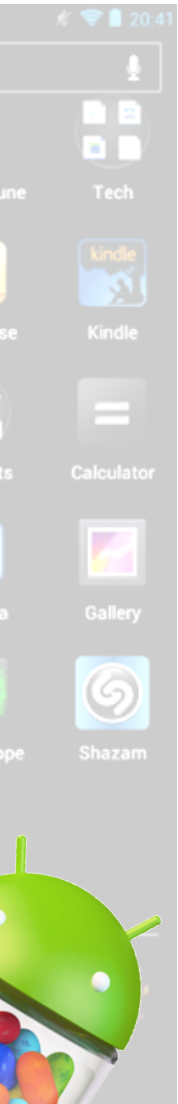
- Novice/first time user
- Knowledgeable intermittent user
- Expert frequent user

Identify **Tasks**:

- Frequent
- Less frequent
- Infrequent
- Importance (high, moderate, low)

Interaction style:

- Direct manipulation
- Menu selection
- Form fill in
- Command language
- Natural language





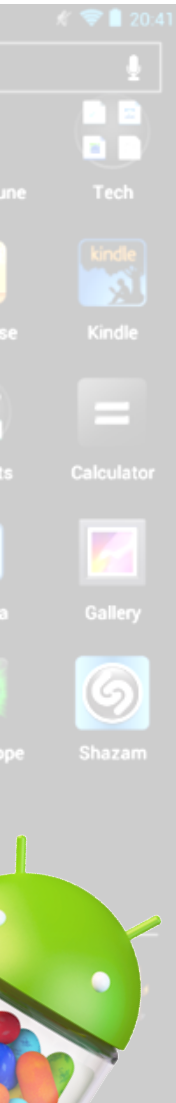
Ensure **human control** while increasing automation

Prevent **errors**:

- Correct actions
- Complete sequences
- Reverse actions

The eight **golden rules**:

- Strive for consistency
- Cater to universal usability
- Offer informative feedback
- Design dialogs to yield closure
- Prevent errors
- Permit easy reversal of actions
- Support internal locus of control
- Reduce short-term memory load



Pertemuan berikutnya

AGENDA PEKAN DEPAN: ASSESSMENT KAJIAN-1