

PRESENTASI DAN PROPERTY LEKSIKAL

Danang Wahyu Utomo
danang.wu@dsn.dinus.ac.id
085 725 158 327



REFERENSI

- Santosa, Insap. Interaksi Manusia dan Komputer. Penerbit Andi. 2010
- Dix, Alan, et al. Human Computer Interaction 3th edition



PENDAHULUAN

- Perancangan dialog harus terpisah dari perancangan detail presentasi dan interface leksikal
- Fungsi sistem harus ditentukan terlebih dahulu, baru mendesain dialog dengan model kognitif atau analisis tugas
- Berikutnya mendesain presentasi sistem secara visual dan interface leksikal antara tombol yang ditekan dan mouse yang digerakkan dengan aksi dialog yang abstrak



DIALOG PESAN KESALAHAN

- Desain dialog tergantung dari presentasi dan tidak terikat pada detail presentasi dialog
- Pembentukan pesan kesalahan atau peringatan sangat penting dalam user interface, terutama untuk user pemula



PESAN KESALAHAN

- Dasar – dasar untuk mempersiapkan pesan sistem yang baik :
 - Ketertentuan (specificity)
 - Panduan konstruktif dan nada positif
 - Pemilihan kata berpusat pemakai
 - Format fisik yang sesuai



KETERTENTUAN (SPECIFICITY)

- Pesan yang terlalu umum mempersulit pemula untuk mengetahui apa yang salah
- Pesan yang tampak memarahi membuat frustrasi karena tidak menyediakan informasi tentang apa yang keliru atau bagaimana cara memperbaikinya

Buruk	Baik
SYNTAX ERROR	Unmatched left parenthesis
ILLEGAL ENTRY	Type first letter: <u>S</u> end, <u>R</u> ead, or <u>D</u> rop
INVALID DATA	Days range from 1 to 31
BAD FILE NAME	File names must begin with a letter



PANDUAN KONSTRUKTIF DAN NADA POSITIF

- Hindari menggunakan pesan yang terkesan memarahi pemakai
- Jika mungkin pesan harus menunjukkan apa yang harus dilakukan pemakai untuk memperbaiki keadaan
- Hindari pesan yang bermusuhan yang menggunakan istilah yang kejam dapat mengganggu pemakai nonteknis, misal FATAL ERROR
- Hindari kata-kata negative seperti : ILLEGAL, ERROR, INVALID, BAD



PANDUAN KONSTRUKTIF DAN NADA POSITIF

Buruk	Baik
DISASTROUS STRING OVERFLOW JOB ABANDONED	String space consumed. Revise program to use another shorter strings or expand string space
UNDEFINED LABELS	Define statement labels before use
ILLEGAL STA. WRN	RETURN statement cannot be used in a FUNCTION subprogram



PANDUAN KONSTRUKTIF DAN NADA POSITIF

Buruk	Baik
Run time error '-2147469 (800405) : method 'private profile string' of object 'system' failed	Virtual memory space consumed. Close some programs and retry
Resource conflict bus : 00 Device: 03 function : 01	Remove your compact flash card and restart
Network connection refused	Your password was not recognized. Please retype
Bad date	Drop-off date must come after pickup date



PEMILIHAN KATA BERPUSAT PEMAKAI

- Menunjukkan bahwa pemakai mengendalikan sistem
- Hindari bentuk perintah ENTER DATA, fokuskan pada kendali pemakai (READY)
- Pemakai harus mempunyai kendali atas sejumlah informasi yang ditampilkan
- Minta maaf atas kesalahan, jangan menyalahkan pemakai
- Contoh :
 - **Buruk** : illegal telephone number. Call aborted. Error number 583-246.9. consult your manual for further information
 - **Baik** : we're sorry, but we were unable to complete your call as dialed. Please hang up, check your number, or consult the operator for assistance



FORMAT FISIK YANG SESUAI

- Gunakan kombinasi huruf besar dan kecil. Pesan dengan huruf besar semua hanya digunakan untuk peringatan gawat
- Hindari pesan hanya dengan nomor kode. Jika perlu tampilkan kode di akhir pesan
- Penempatan pesan : dekat dengan sumber masalah, dibaris bagian bawah layar, sebagai pop-up window di tengah layar
- Peringatan dengan suara berguna tetapi dapat memalukan pemakai, pemakai harus dapat mengendalikannya



PENGEMBANGAN PESAN YANG EFEKTIF

- Tingkatkan perhatian pada perancangan pesan. Kejelasan dan konsistensi harus diperhatikan
- Lakukan quality control. Pesan harus disetujui programmer, pemakai, dan spesialis IMK



PENGEMBANGAN PESAN YANG EFEKTIF

- Nada positif
 - **Hindari : ILLEGAL INVALID, ERROR, WRONG PASSWORD**
 - **Sebaiknya : your password did not match the stored password. Please try again**
- Spesifik dan jelaskan masalah dalam istilah pemakai
 - **Hindari : SYNTAX ERROR, INVALID DATA**
 - **Sebaiknya : dress sizes range from 5 to 16**



PENGEMBANGAN PESAN YANG EFEKTIF

- Tempatkan pemakai pada kendali terhadap situasi
 - **Hindari : INCORRECT COMMAND**
 - **Sebaiknya : permissible commands are : SAVE, LOAD, or EXPLAIN**
- format, yang rapi, konsisten, dan dapat dipahami



RANCANGAN NONANTROPOMORFIK

- Antropomorfik : mempunyai sifat atau pribadi manusia
- Contoh Instruksi :
 - Antropomorfik : **Hi there, John! It's nice to meet you, I see you're ready now**
 - Nonantropomorfik : **press the enter key to begin session**



MASALAH DENGAN INSTRUKSI ANTROPOMORFIK

- Pemberian sifat cerdas, bebas, berkehendak bebas dan berpengetahuan kepada computer dapat menipu, membingungkan, dan menyesatkan pemakai
- Penting untuk membedakan manusia dengan computer
- Meskipun antarmuka antropomorfik bisa menarik beberapa orang, namun dapat mengganggu orang lain
- Penelitian menunjukkan bahwa instruksi nonantropomorfik lebih baik



RANCANGAN NONANTROPOMORFIK

- Alternatif bagi perancang software adalah memfokuskan pemakai dan menggunakan kata ganti **orang ketiga tunggal** atau **tidak menggunakan** kata ganti sama sekali
 - Buruk : **I will begin the lesson when you press RETURN**
 - Lebih baik : **you can begin the lesson by pressing RETURN**
 - Paling baik : **to begin the lesson, press RETURN**
- Contoh 2 : welcome to Thrifty Car Rentals. I'm Emily, let me help you reserve your car. In what city will you need a car?



PEDOMAN PERANCANGAN NONANTROPOMORFIK

- Hindari menampilkan computer sebagai orang pribadi (manusia)
- Gunakan tokoh yang sesuai (manusia atau karakter animasi) dalam pengenalan atau sebagai pemandu
- Hati – hati dalam merancang wajah manusia atau tokoh kartun dengan computer
- Gunakan karakter kartun di games atau software anak – anak jika diperlukan
- Rancang antarmuka yang dapat dimengerti, dapat diramalkan, dan dapat dikendalikan



PEDOMAN PERANCANGAN NONANTROPOMORFIK

- Gunakan sudut pandang pemakai dalam orientasi dan keadaan selesai
- Jangan gunakan “I” ketika computer menanggapi aksi pemakai
- Gunakan “You” hanya untuk memandu pemakai dan menyebutkan fakta - fakta



LATIHAN (RANCANG NONANTROPOMORFIK)

- Saya akan memulai game ini saat anda menekan play
- Kamu akan menghapus data dengan menekan tombol delete
- Saya akan menyimpan dokumen saat anda menekan tombol save



PERANCANGAN LAYAR

- Enam kategori prinsip yang menyingkapkan kompleksitas tugas perancang (Mullet dan Sano, 1995)
 - **Elegan dan sederhana** : kesatuan, dipikirkan dengan baik dan cocok
 - **Skala, kontras dan proporsi** : kejelasan, harmoni, aktivitas, dan pembatasan
 - **Organisasi dan struktur visual** : pengelompokan, hierarki, hubungan dan kesinambungan
 - **Modul dan program** : aplikasi yang fokus, fleksibilitas, dan konsisten
 - **Gambar dan representasi** : kesegeraan, keumuman, kohesi, dan karakterisasi
 - **Gaya** : keunikan, keterpaduan, kelengkapan, dan kesesuaian



PERANCANGAN LAYAR

- Beberapa butir dari pedoman tampilan layar dari Smith dan Mosier (1984)
 - Pada setiap tahap dalam sekuens transaksi, pastikan bahwa data apapun yang dibutuhkan pemakai **tersedia pada tampilan**
 - Tayangkan data pada pemakai dalam bentuk yang langsung dapat digunakan, jangan mengharuskan pemakai mengonversikan data yang ditampilkan
 - Untuk setiap jenis tampilan data, pertahankan **format yang konsisten** dari satu tampilan ke tampilan lainnya
 - Gunakan **kalimat yang pendek dan sederhana**



PERANCANGAN LAYAR

- Pedoman Smith dan Mosier – (Lanj)
 - Gunakan pernyataan positif, bukan negative
 - Gunakan prinsip logis dalam pengurutan senarai; jika tidak ada aturan khusus, urutkan secara alfabetis
 - Buat **kolom data alfabetis rata kiri** agar mudah ditelusuri
 - Pada tampilan banyak halaman, berikan label pada setiap halaman untuk menunjukkan hubungan dengan halaman lainnya



PERANCANGAN LAYAR

- Pedoman Smith dan Mosier – (Lanj)
 - Awali setiap tampilan dengan judul atau header yang menggambarkan secara singkat isi atau tujuan tampilan; sisakan paling sedikit satu baris kosong antara judul dan isi tampilan
 - Untuk kode ukuran, symbol yang lebih besar tingginya paling sedikit 1,5 kali tinggi symbol berikut yang lebih kecil
 - Gunakan kode warna untuk aplikasi sehingga pemakai dapat membedakan dengan cepat berbagai kategori data, khususnya ketika data item terpencah pada tampilan



DISPLAY DESIGN: EXAMPLE

Poor: TAYLOR, SUSAN034787331WILLIAM TAYLOR
THOMAS10291974ANN08211977ALEXANDRA09081972

Better: TAYLOR, SUSAN 034787331 WILLIAM TAYLOR
THOMAS 10291974
ANN 08211977
ALEXANDRA 09081972

Better: TAYLOR, SUSAN 034-78-7331 WILLIAM TAYLOR
ALEXANDRA 09-08-1972
THOMAS 10-29-1974
ANN 08-21-1977



DISPLAY DESIGN: EXAMPLE

```
Better: SUSAN TAYLOR 034-78-7331      WILLIAM TAYLOR
        ALEXANDRA 09-08-1972
        THOMAS    10-29-1974
        ANN       08-21-1977
```

```
Better: Employee: SUSAN TAYLOR
        Social Security Number: 034-78-7331
        Spouse:    WILLIAM TAYLOR
        Children:  Names      Birthdates
                   ALEXANDRA 09-08-1972
                   THOMAS    10-29-1974
                   ANN       08-21-1977
```



DISPLAY DESIGN: EXAMPLE

Better: Employee: Susan Taylor SSN: 034-78-7331
Spouse: William Taylor
Children: Names Birthdates
Alexandra 09-08-1972
Thomas 10-29-1974
Ann 08-21-1977

Better: Employee: Susan Taylor SSN: 034-78-7331
Spouse: William Taylor
Children: Names Birthdates
Alexandra 09-08-1972
Thomas 10-29-1974
Ann 08-21-1977

This
may
consume
more
space



WARNA

- Warna menarik bagi pemakai dan dapat meningkatkan kinerja, namun dapat disalahgunakan
- Topik :
 - Manfaat warna
 - Bahaya dalam penggunaan warna
 - Pedoman penggunaan warna



MANFAAT WARNA

- Menyejukkan atau merangsang mata
- Memberi aksen pada tampilan yang tidak menarik
- Memungkinkan pembedaan yang halus pada tampilan yang kompleks
- Menekankan organisasi logis informasi
- Menarik perhatian kepada peringatan
- Menimbulkan reaksi emosional yang kuat berupa sukacita, kegembiraan, ketakutan atau kemarahan



BAHAYA DALAM PENGGUNAAN WARNA

- Pemasangan warna dapat membuat masalah
- Fidelitas warna dapat menurun pada hardware yang berbeda
- Pencetakan atau konversi ke media lain dapat bermasalah



PEDOMAN PENGGUNAAN WARNA

- Gunakan warna secara konservatif
- Batasi jumlah warna
- Kenali kekuatan warna sebagai teknik pengkodean untuk mempercepat atau memperlambat tugas
- Pastikan bahwa color coding mendukung tugas
- Tampilkan color coding dengan usaha pemakai yang minimal
- Tempatkan color coding dibawah kendali pemakai



PEDOMAN PENGGUNAAN WARNA

- Rancang untuk monokrom dulu
- Gunakan warna untuk membantu pemformatan
- Gunakan color coding yang konsisten
- Perhatikan ekspektasi umum tentang kode warna
- Gunakan perubahan warna untuk menunjukkan perubahan status
- Gunakan warna pada tampilan grafis untuk kerapatan informasi yang lebih tinggi
- Waspada atas kehilangan resolusi pada tampilan warna



KOMBINASI WARNA

Latar Belakang	Garis dan Teks Tipis	Garis & Teks Tebal
Putih	Biru, Hitam, Merah	Hitam, Biru, Merah
Hitam	Putih, Kuning	Kuning, Putih, Hijau
Merah	Kuning, Putih, Hitam	Hitam, Kuning, Putih, Sian
Hijau	Hitam, Biru, Merah	Hitam, Merah, Biru
Biru	Putih, Kuning, Sian	Kuning, Magenta, Hitam, Sian, Putih
Sian	Biru, Hitam, Merah	Merah, Biru, Hitam, Magenta
Magenta	Hitam, Putih, Biru	Biru, Hitam, Kuning
Kuning	Merah, Biru, Hitam	Merah, Biru, Hitam



KOMBINASI WARNA

Latar Belakang	Garis & Teks Tipis	Garis & Teks Tebal
Putih	Kuning, Sian	Kuning, Sian
Hitam	Biru, Merah, Magenta	Biru, Magenta
Merah	Magenta, Biru, Hijau, Sian	Magenta, Biru, Hijau, Sian
Hijau	Sian, Magenta, Kuning	Sian, Magenta, Kuning
Biru	Hijau, Merah, Hitam	Hijau, Merah, Hitam
Sian	Hitam, Kuning, Putih	Kuning, Hijau, Putih
Magenta	Hijau, Merah, Sian	Sian, Hijau, Merah
Kuning	Putih, Sian	Putih, Sian, Hijau



TERIMA KASIH

