

[Pertemuan 5]

Manipulasi langsung

Hendri Sopryadi, S.Kom.

1

[Hubungan user dengan antarmuka
pemakai yang baik :]

- Penguasaan atas sistem
- Kompetensi dalam melakukan tugas
- Kemudahan dalam mempelajari sistem dari awal dan mengasimilasi hal-hal lanjut (advanced)
- Kepercayaan diri dalam kapasitas mengingat penguasaan

Hendri Sopryadi, S.Kom.

2

[*Lanjutan...*]

- Kenikmatan menggunakan sistem
- Keinginan untuk mempertunjukkan sistem kepada pemula
- Keinginan untuk menjelajahi aspek-aspek yang lebih hebat dari sistem

Hendri Sopryadi, S.Kom.

3

[**Tentang manipulasi langsung**]

- Definisi :

Hendri Sopryadi, S.Kom.

4

[Keuntungan :]

- Kompatibilitas kendali dan tampilan
- Lebih sedikit sintaksis karena itu tingkat kesalahan berkurang
- Lebih banyak pencegahan kesalahan
- Lebih cepat dipelajari dan diingat
- Mendorong penjelajahan

Hendri Sopryadi, S.Kom.

5

[Kekurangan :]

- Meningkatkan sumber daya (resource) sistem
- Aksi menyusahkan
- Teknik makro lemah
- Sulit dicatat dan ditelusuri
- Sulit digunakan oleh orang-orang yang penglihatannya terganggu

Hendri Sopryadi, S.Kom.

6

[Contoh-contoh sistem manipulasi langsung]

- Display editor dan pengolah kata
- *Spreadsheet*
- *Manajemen data spasial (spatial data management)*
- *Video games*
- *Computer aided design and manufacturing*
- *Office automation, database, directories*
- *Graphical User Interface (GUI)*

Hendri Sopryadi, S.Kom.

7

[Masalah-masalah dengan manipulasi langsung]

- Representasi spasial atau visual
- Pemakai harus mempelajari arti komponen-komponen representasi visual
- Bagi juru ketik yang berpengalaman, memindahkan mouse atau menunjuk sesuatu bisa lebih lambat daripada mengetik

Hendri Sopryadi, S.Kom.

8

[Pemikiran Visual dan Ikon]

- Ikon adalah gambar atau simbol yang mewakili konsep tertentu



Hendri Sopryadi, S.Kom.

9

[Pedoman perancangan ikon :]

- Representasikan objek atau aksi dengan cara yang dikenal
- Batasi jumlah ikon yang berbeda
- Buat ikon jelas terlihat dari latar belakangnya
- Pertimbangkan ikon tiga dimensi; bagus dilihat tapi dapat mengalihkan perhatian

Hendri Sopryadi, S.Kom.

10

[Lanjutan...]

- Pastikan setiap ikon yang dipilih terlihat jelas ketika dikelilingi oleh ikon yang tidak terpilih
- Buat setiap ikon berbeda dari yang lainnya
- Pastikan keselarasan setiap ikon sebagai anggota kelompok ikon

Hendri Sopryadi, S.Kom.

11

[Lanjutan...]

- Rancang animasi pergerakan : ketika diseret, tampil seluruh ikon, kerangkanya saja, versi hitam putih, atau kotak hitam
- Berikan informasi rinci
- Pikirkan penggunaan kombinasi ikon untuk menciptakan objek atau aksi baru

Hendri Sopryadi, S.Kom.

12

[Virtual Reality (Kenyataan Maya)]

- *Virtual reality:*

Hendri Sopryadi, S.Kom.

13

[Komponen-komponen VR]

- *Visual display*
- *Head position sensing*
- *Hand position sensing*
- *Force feedback*
- *Sound input and output*
- *Other sensations*
- *Cooperative and competitive VR*

Hendri Sopryadi, S.Kom.

14