

Pertemuan 8

Pesan Sistem, Perancangan Layar, dan Warna

Hendri Sopryadi.S.Kom.

1

Pesan kesalahan

Dasar-dasar untuk mempersiapkan pesan sistem yang baik :

- **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

Hendri Sopryadi.S.Kom.

2

- **Panduan konstruktif dan nada positif**

- Daripada memarahi pemakai, jika mungkin pesan harus menunjukkan apa yang harus dilakukan pemakai untuk memperbaiki keadaan
- Pesan yang bermusuhan menggunakan istilah-istilah yang kejam dapat mengganggu pemakai nonteknis. Mis: FATAL ERROR, CATASTROPHIC ERROR
- Hindari kata-kata negatif seperti ILLEGAL, ERROR, INVALID, BAD

Hendri Sopryadi.S.Kom.

3

Contoh :

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

Hendri Sopryadi.S.Kom.

4

- Pemilihan kata berpusat pemakai
 - menunjukkan bahwa pemakai mengendalikan sistem
 - hindari bentuk perintah (ENTER DATA), fokuskan pada kendali pemakai (READY)
 - pemakai harus mempunyai kendali atas jumlah informasi yang ditampilkan

Lanjutan...

- 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

Lanjutan...

- penempatan pesan:

- peringatan dengan suara berguna tapi dapat memalukan; pemakai harus dapat mengendalikannya

Pedoman Perancangan Pesan Kesalahan

- **Produk**
 - Sespesifik dan sepresisi mungkin
 - Konstruktif : tunjukkan apa yang harus dilakukan
 - Gunakan nada positif: jangan memarahi
 - Gunakan pemilihan kata berpusat pemakai
 - Pertimbangkan pesan bertingkat
 - Gunakan bentuk tata bahasa, peristilahan, dan penyingkatan yang konsisten
 - Gunakan format visual dan penempatan yang konsisten

■ Proses :

- Bentuk kelompok kendali kualitas pesan (*message quality-control group*)
- Sertakan pesan dalam fase perancangan
- Simpan semua pesan dalam sebuah file
- Bahas pesan dalam pengembangan
- Usahakan untuk menghapus beberapa kebutuhan pesan
- Laksanakan uji penerimaan (*acceptance test*)
- Kumpulkan data frekuensi setiap pesan
- Kaji ulang dan perbaiki pesan dari waktu ke waktu

Instruksi Nonantropomorfik

■ Antropomorfik :

- Masalah-masalah dengan instruksi antropomorfik, sekaligus alasan untuk menggunakan instruksi nonantropomorfik :
 - pemberian sifat cerdas, bebas, berkehendak bebas dan berpengetahuan kepada komputer dapat menipu, membingungkan, dan menyesatkan pemakai

Lanjutan...

- penting untuk membedakan orang dengan komputer
- meskipun antarmuka antropomorfik bisa menarik bagi beberapa orang, namun dapat mengganggu orang lain
- studi menunjukkan bahwa instruksi nonantropomorfik lebih baik

- Alternatif bagi perancang software adalah memfokuskan pemakai dan menggunakan kata ganti orang ketiga tunggal atau tidak menggunakan kata ganti sama sekali.

Contoh :

- **Buruk :**
- **Lebih baik :**
- **Paling baik :**

Pedoman Perancangan Nonantropomorfik

- Hindari menampilkan komputer sebagai seorang pribadi (manusia)
- Gunakan tokoh yang sesuai (manusia atau karakter fantasi) dalam pengenalan atau sebagai pemandu
- Hati-hati dalam merancang wajah manusia atau tokoh kartun dengan komputer

- Rancang antarmuka yang dapat dimengerti, dapat diramalkan dan dapat dikendalikan
- Gunakan orientasi dan keadaan selesai dari sudut pandang pemakai
- Jangan gunakan “I” ketika komputer menanggapi aksi pemakai
- Gunakan “You” hanya untuk memandu pemakai dan menyebutkan fakta-fakta

Pedoman Tampilan Data (Data –Display Guidelines)

- Pada setiap tahap dalam sekuens transaksi , pastikan bahwa data apapun yang dibutuhkan pemakai tersedia pada tampilan
- Tayangkan data kepada 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 berikutnya

Lanjutan...

- Gunakan kalimat yang pendek dan sederhana
- Gunakan pernyataan positif, bukan negatif
- Gunakan prinsip logis dalam pengurutan senarai (list); jika tidak ada aturan khusus, urutkan secara alfabet
- Pastikan label cukup dekat dengan *data field* yang berhubungan tetapi harus dipisahkan dengan paling sedikit satu spasi

Lanjutan...

- Buat kolom data alfabet rata kiri agar mudah ditelusuri
- Pada tampilan banyak halaman, berikan label pada setiap halaman untuk menunjukkan hubungan dengan halaman lainnya
- 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

Lanjutan...

- Untuk kode ukuran, simbol yang lebih besar tingginya paling sedikit 1.5 kali tinggi simbol berikut yang lebih kecil
- Gunakan kode warna untuk aplikasi sehingga pemakai dapat membedakan dengan cepat berbagai kategori data, khususnya ketika *data item* terpecah pada tampilan
- Jika digunakan kedipan (*blink*) kecepatan kedip harus antara 2-5 hertz, dengan minimum duty cycle (ON interval) 50 persen

Lanjutan...

- Untuk tabel besar yang melebihi kapasitas display, pastikan pemakai dapat melihat kepala kolom dan label baris di semua bagian
- Jika kebutuhan tampilan data berubah, sediakan cara bagi pemakai (atau administrator sistem) untuk melakukan perubahan yang diinginkan

Warna

- Warna dapat menarik bagi pemakai dan dapat meningkatkan kinerja, tetapi dapat disalahgunakan
- Untuk tampilan komputer digunakan adaptasi prinsip-prinsip pemberian warna dalam buku, majalah, rambu-rambu, dan televisi

- Warna dapat:

- Menyejukkan atau menyakiti mata
- Menambah aksan pada tampilan yang tidak menarik
- Memungkinkan perbedaan yang halus pada tampilan yang kompleks
- Menekankan organisasi logis informasi
- Menarik perhatian kepada peringatan
- Menimbulkan reaksi emosional yang kuat berupa suka cita, kegembiraan, ketakutan, atau kemarahan

Pedoman Penggunaan Warna

- Gunakan warna secara konservatif
- Batasi jumlah warna
- Kenali kekuatan warna sebagai teknik pengkodean (coding)
- Pastikan bahwa color coding mendukung tugas
- Tampilkan color coding dengan usaha pemakai yang minimal

Lanjutan...

- Tempatkan color coding di bawah kendali pemakai
- Rancang untuk monokrom dulu
- Gunakan warna untuk membantu pemformatan
- Gunakan color coding yang konsisten
- Perhatikan ekspektasi umum tentang kode warna

Lanjutan...

- Perhatikan masalah pemasangan 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

Hendri Sopryadi.S.Kom.

25

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

Hendri Sopryadi.S.Kom.

26