

Pertemuan 1 PENDAHULUAN

Definisi Antarmuka Manusia dan Komputer : “Media yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer untuk memberikan suatu perintah kepada komputer ”

Sebuah program aplikasi terdiri dari 2 bagian yaitu:

- Bagian Antarmuka.
- Bagian Aplikasi.

Media antarmuka manusia dan komputer terbagi menjadi 2 yaitu :

- a. Media tekstual
- b. Media GUI (*Graphical User Interface*)

- a. Media Tekstual adalah “ bentuk sederhana dialog atau komunikasi antara manusia dan komputer yang hanya berisi teks dan kurang menarik “.

Salah satu contoh antarmuka manusia dengan komputer yang berbentuk teks menggunakan pemrograman PASCAL adalah perintah readln dan writeln.

Contoh listing program menggunakan PASCAL

```
Var A, B, C : integer;
```

```
Begin
```

```
  write('Masukan bilangan pertama: '); readln(A);
```

```
  write('Masukan bilangan kedua: '); readln(B);
```

```
  C := A * B - B;
```

```
  writeln; writeln('Hasilnya adalah : ', C);
```

```
end.
```

OUTPUT :

Masukan bilangan pertama: 5

Masukan bilangan kedua: 2

Hasilnya adalah : 8

- b. Media GUI (*Graphical ser Interface*) adalah “bentuk dialog atau komunikasi antara manusia dan komputer yang berbentuk grafis dan sangat atraktif”.

Contoh antarmuka manusia dengan komputer yang berbentuk grafis menggunakan pemrograman visual (*Visual Basic, Visual Foxpro, Delphi dan lain-lain*).

Kode Negara	IDN
Negara Asal	Indonesia
No Pasport	K0876707
Tgl Pasport Dikeluarkan	08/09/1991
Tgl Masa Berlaku Pasport	08/09/2001
No Kims	2004233590
Tgl Kims Dikeluarkan	07/30/2003
Tgl Masa Berlaku Kims	07/25/2008

Tambah Simpan Close

2. Bidang Studi

Untuk membuat media interaksi manusia dan komputer yang lebih baik maka harus mempelajari dan memahami bidang ilmu lain :

- a. Teknik Elektronika dan ilmu komputer
- b. Psikologi
- c. Perancangan grafis dan tipografi
- d. Ergonomik: berhubungan dengan aspek fisik untuk mendapatkan lingkungan kerja yang nyaman. Bentuk fisik seperti meja dan kursi kerja, layar tampilan, bentuk papan ketik, posisi duduk, pengaturan lampu, kebersihan tempat kerja, dan beberapa aspek lain akan sangat berpengaruh pada kenyamanan lingkungan kerja.
- e. Antropologi
- f. Linguistik: Cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bahasa.
- g. Sosiologi

3. Piranti (*alat*) Bantu Pengembang Sistem

Untuk mempercepat proses perancangan dan pengembangan antarmuka (*interface*) diperlukan piranti pengembangan sistem seperti pemrograman visual (Visual Basic, Visual Foxpro, Delphi, Visual C++ dan lain-lain).

Keuntungan menggunakan piranti bantu adalah :

- a. Antarmuka yang dihasilkan menjadi lebih baik
- b. Program antarmukanya menjadi mudah ditulis dan lebih ekonomis dalam pemeliharannya.

4. Pengelompokan Piranti Bantu

Berdasarkan fungsinya piranti bantu terbagi menjadi 2 yaitu :

- a. Piranti bantu Aplikasi (*application software*)
Program yang biasa dipakai oleh pemakai untuk melakukan tugas-tugas, misalnya membuat dokumen, manipulasi photo dan membuat laporan.
- b. Piranti bantu Sistem (*System Software*)
Program yang digunakan untuk mengontrol sumberdaya komputer seperti CPU dan hardware masukan/keluaran.

5. Strategi Pengembangan Antarmuka/interface Beberapa hal yang harus diperhatikan:

- Pengetahuan tentang mekanisme fungsi manusia sebagai pengguna komputer.
- Pengetahuan tentang mekanisme fungsi manusia sebagai pengguna komputer.
- Informasi tentang ragam dialog, struktur, isi tekstual dan grafis, tanggapan waktu, kecepatan tampilan.
- Penggunaan prototipe yang disusun secara bersama-sama antara calon pengguna dan perancang sistem.
- Teknik evaluasi dengan menggunakan uji coba sejumlah kasus, tanya jawab dan kuisioner.