

Prinsip Desain Antarmuka (Interface)

Prinsip – prinsip desain antarmuka

- Merefleksikan model mental user
:Merefleksikan kombinasi pengalaman dunia riil, pengalaman dari software lain, dan penggunaan komputer secara umum
- Explicit and Implied Action
:Explicit actions adalah kondisi yang jelas dalam memberikan petunjuk untuk manipulasi suatu obyek.
: Implied actions adalah kondisi yang hanya memberikan kesan visual untuk memanipulasi obyek.
- Direct Manipulation
: user mendapatkan dampaknya dengan segera setelah melakukan suatu aksi.
- User Control
: mengijinkan user mengontrol dan menginisialisasi aksi.
- Feedback and Communication
: selalu memberitahukan user apa yang terjadi dari suatu aksi.
- Consistency
: user dapat mentransfer pengetahuan dan kemampuan dari suatu aplikasi ke aplikasi lain.
- WYSIWYG (What You See Is What You Get)
: tidak ada perbedaan antara yang dilihat di layar dengan hasil outputnya.
- Aesthetic Integrity
: informasi diorganisasikan dengan baik dan konsisten dengan prinsip desain visual yang baik.

Mengembangkan software yang baik.

- High Performance
- Mudah digunakan
- Penampilan yang baik
- Reliability
- Mampu beradaptasi
- Interoperability
- Mobility

Mengambil Keputusan Dalam Desain

- Aplikasi semakin membesar, dan menjadi semakin lambat.
- User Interface pada aplikasi semakin kompleks.
- Waktu yang diperlukan untuk mengembangkan fitur baru menjadi lebih lama.
- Dokumentasi aplikasi dan dokumen help menjadi lebih melebar.
- Resiko adanya efek pada fitur yang sudah ada.
- Meningkatkan waktu yang diperlukan untuk memvalidasi aplikasi

Mendesain Layout

Model Aplikasi

Ada 3 Model Aplikasi:

1. Berbasis Dokumen
2. Berbasis Non Dokumen

3. Utilitas