



# INTERAKSI MANUSIA & KOMPUTER

## RAGAM DIALOG

# TUJUAN MEMPELAJARI RAGAM DIALOG

Untuk menyajikan dan mendiskusikan berbagai teknik dialog yang ada dan untuk mengidentifikasikan beberapa kekuatan dan kelemahan dari setiap teknik dialog yang akan disajikan

# POKOK BAHASAN

1. Karakteristik Ragam Dialog
2. Sifat Ragam Dialog
3. Kategori Ragam Dialog



# Dialog Manusia - Komputer



## Pengertian dialog:

**Umum**, dialog adalah proses komunikasi antara 2 atau lebih agen, dalam dialog makna harus dipertimbangkan agar memenuhi kaidah semantis dan pragmatis

**IMK**, dialog adalah pertukaran instruksi dan informasi yang mengambil tempat antara user dan sistem komputer

# Karakteristik Umum Ragam Dialog

## 1. Konsistensi

Sistem yang konsisten akan mendorong pengembangan mentalitas dengan memberikan petunjuk kepada pengguna untuk mengekstrapolasi pengetahuan yang ia miliki untuk memahami perintah yang baru lengkap dengan pilihan yang ada

Konsisten bukan berarti semua interface harus terlihat sama

Konsisten menggunakan tampilan sehingga user tahu dimana harus melihat instruksi, pesan error, dan status suatu informasi

# Karakteristik Umum Ragam Dialog

## 2. Umpan Balik

Pada ragam dialog jika pengguna melakukan kesalahan komputasi, maka program akan menampilkan suatu pesan kesalahan.

## 3. Observabilitas

Sistem dikatakan mempunyai sifat observabilitas apabila sistem itu berfungsi secara benar dan nampak sederhana bagi pengguna, meskipun sesungguhnya pengolahan secara internalnya sangat rumit.

# Karakteristik Umum Ragam Dialog

## 4. Kontrolabilitas

Sistem yang selalu dalam kontrol user. Dialog yang memiliki sifat ini harus memungkinkan user agar dapat menentukan:

- Dimana sebelumnya ia berada

- Dimana sekarang ia berada

- Kemana ia dapat pergi

- Apakah pekerjaan yang sudah dilakukan dapat dibatalkan

## 5. Efisiensi

Sistem menjadi sangat penting jika mereka berpengaruh pada waktu tanggap atau laju penampilan sistem, seringkali perancang lebih memilih untuk memanfaatkan hasil teknologi baru untuk meminimalkan ongkos pengembangan sistem.

# Karakteristik Umum Ragam Dialog

## 6. Keseimbangan

Strategi yang diambil dalam perancangan sistem manusia-komputer haruslah dapat membagi-bagi pekerjaan antara manusia dan komputer seoptimal mungkin



# Sifat Ragam Dialog

## 1. Inisiatif

Pengguna memberikan tanggapan atas prompt yang berikan oleh komputer untuk memasukkan perintah atau parameter perintah

## 2. Keluwesan

Tidak hanya dilihat dari kemampuan sistem menyediakan sejumlah perintah-perintah yang memberikan hasil sama, tetapi bagaimana sistem dapat menyesuaikan diri dengan keinginan pengguna dan bukan sebaliknya  
Keluwesan juga memberi kesempatan pada pengguna untuk costumizing sistem

# Sifat Ragam Dialog

## 3. Kompleksitas

Keluwesannya harus dibayar dengan kompleksitas implementasi yang tinggi, oleh sebab itu perlu pembatasan kompleksitas dengan cara TIDAK membuat antarmuka lebih dari yang diperlukan karena tidak ada keuntungan darinya

## 4. Kekuatan

Didefinisikan sebagai jumlah kerja yang dapat dilakukan oleh sistem untuk setiap perintah yang diberikan oleh user. Aspek ini dapat berbenturan dengan aspek keluwesan dan kompleksitas.

Misal : pengguna ahli memberikan respon positif terhadap perintah-perintah yang *powerfull*

# Sifat Ragam Dialog

## 5. Beban informasi

Penyampaian informasi dalam dialog yang sesuai dengan kebutuhan pengguna



# Kategori Ragam Dialog :

- a. Dialog berbasis perintah tunggal
- b. Dialog berbasis bahasa pemrograman
- c. Antarmuka berbasis bahasa alami
- d. Sistem Menu.
- e. Dialog berbasis pengisian formulir
- f. Antarmuka Berbasis Ikon
- g. Sistem Penjendelaan
- h. Manipulasi Langsung
- i. Antarmuka Berbasis Interaksi Grafis

## a. Dialog berbasis perintah tunggal

“Perintah-perintah tunggal yang dioperasikan tergantung dengan sistem operasi komputer yang dipakai

Bahasa perintah harus dirancang sedemikian rupa sehingga mereka mempunyai sifat alamiah, yakni mudah dipelajari dan diingat oleh kebanyakan pengguna. Meskipun bersifat buatan,

contoh :

DOS (dir, delete, format, copy, dll)

Unix / Linux (ls, vi, who, passwd, dll)

## b. Dialog berbasis bahasa pemrograman

Merupakan ragam dialog yang memungkinkan pengguna untuk mengemas sejumlah perintah kedalam suatu berkas yang sering disebut *batch file*.

*Batch file* ialah file text yang berisi beberapa perintah dasar yang ada pada sistem operasi windows

## **c. Antarmuka berbasis bahasa alami**

“Dialog yang berisikan instruksi-instruksi dalam bahasa alami (manusia) yang diterjemahkan oleh sistem penterjemah”.

### **Contoh Dialog Berbasis Bahasa Alami**

**Cetak daftar semua mahasiswa yang mempunyai IP semester lebih besar dari 3,0**

# Contoh.....

- Bahasa diatas kemudian diterjemahkan ke dalam instruksi yang ekuivalen dengan dbase atau foxpro, sebagai :
- **DISPLAY ALL FOR IPSEM > 3.0**
- Atau dalam dialek Turbo Pascal

```
while not eof (T) do
```

```
begin
```

```
readln(T,S) ;
```

```
if S.IpSem > 3.0 then
```

```
writeln(S>NamaMahasiswa);
```

```
End;
```

## d. Sistem Menu.

“ Dialog yang menampilkan daftar sejumlah pilihan dalam jumlah terbatas ”

Sistem Menu terbagi menjadi 2 yaitu :

### a. Sistem Menu Datar

- Selektor pilihan
- Penggunaan Tanda terang (*highlight marker*)

### b. Sistem Menu Tarik (*Pulldown*)

## e. Dialog berbasis pengisian formulir

“ Dialog dimana pengguna (*user*) dihadapkan ke suatu bentuk formulir dilayar komputer yang berisi sejumlah pengisian data dan opsi (*option*) yang telah ditentukan ”.

DATA KARYAWAN P.T. DUTA JAYA

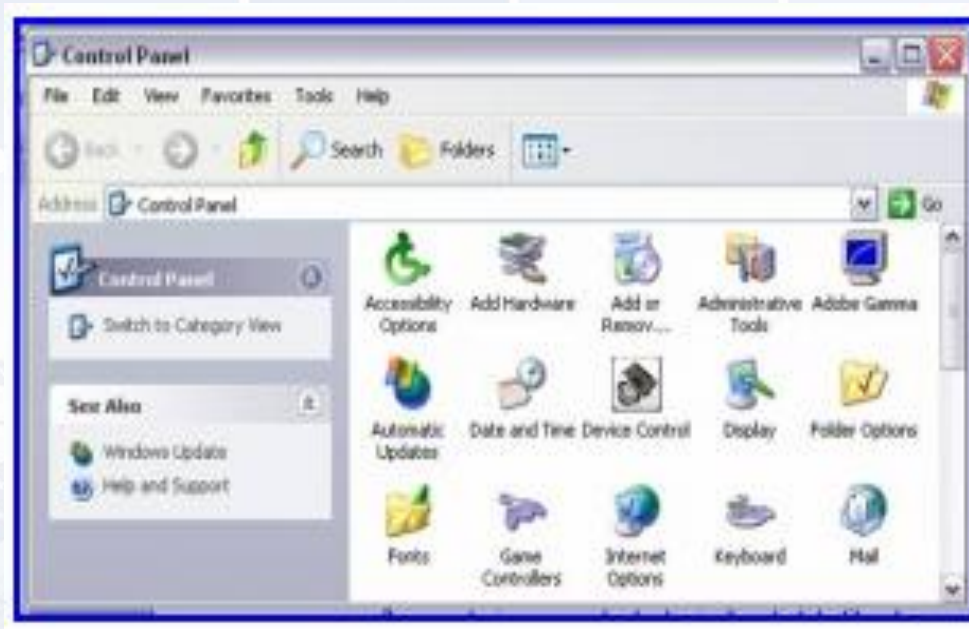
KaryawanID	93-D-023
No Absen	2
NamaLengkap	ANIK SETYANINGSIH
Alamat	Jl. Kranggan 57
Kodepos	56334
Telp	524357
TanggalLahir	20/10/1967
PendidikanTerakhir	SARJANA
TanggalMasuk	22/11/1999
JumlahTanggungan	0
Kawin	<input checked="" type="radio"/> Kawin <input type="radio"/> Tdk Kawin
GajiPokok	700000
JenisKelamin	Perempuan

Hapus Tutup

Record: 1 of 25

## f. Antarmuka Berbasis Ikon

“ Dialog yang menggunakan simbol atau tanda untuk menunjukkan suatu pilihan aktifitas tertentu”.



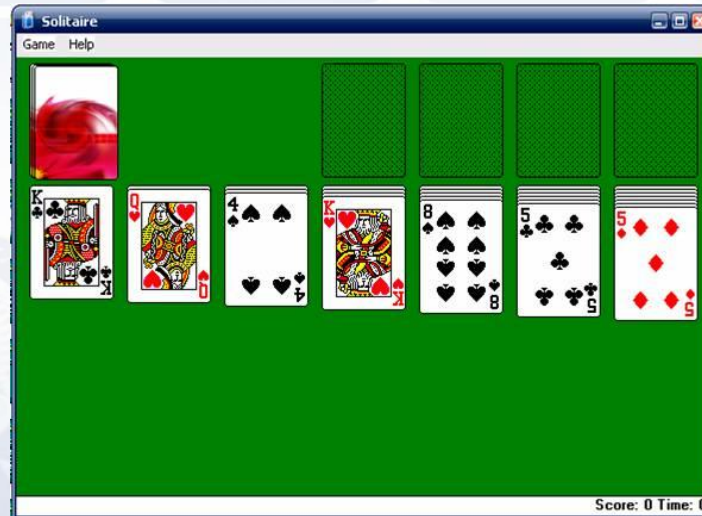
## **g. Sistem Penjendelaan**

“Sistem antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan berbagai informasi pada satu atau lebih jendela (*window*) “.



## h. Manipulasi Langsung

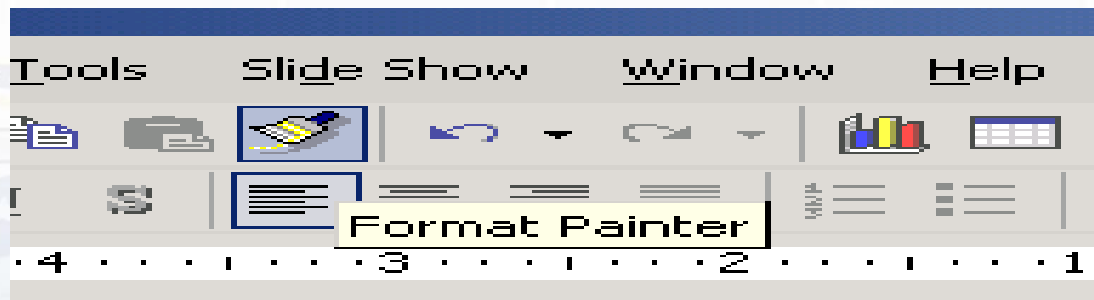
Penyajian langsung aktifitas kepada pengguna (*user*) sehingga aktifitas akan dikerjakan oleh komputer ketika pengguna memberikan instruksi langsung yang ada pada layar komputer “.



## i. Antarmuka Berbasis Interaksi Grafis

Dialog berbentuk pesan atau informasi pada suatu gambar atau *link* yang tampil ketika pengguna melakukan suatu aktifitas“.

Contoh : Pada Microsoft Word ketika kursor mendekati suatu ikon akan muncul pesan yang menunjukkan arti ikon tsb.



# SESI TANYA JAWAB



PresenterMedia

TO BE  
CONTINUED...

