

Ragam Dialog

Pertemuan 9

Pendahuluan

- Ragam Dialog (*Dialogue Style*) adalah cara pengorganisasian berbagai teknik dialog interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi antara manusia dengan komputer.
- Tujuan perancangan antarmuka dengan berbagai dialog pada dasarnya adalah untuk mendapatkan satu kriteria yang sangat penting dalam pengoperasian sebuah program aplikasi, yakni aspek ramah dengan pengguna (*user friendly*).

Type Ragam Dialog

1. Interaksi berbasis bahasa perintah
(*command language*)
2. Sistem menu
3. Antarmuka berbasis ikon
4. Antarmuka berbasis pengisian borang
(*form-filling style*)
5. Manipulasi langsung

1. Command Language

- Merupakan ragam dialog paling konvensional, meskipun untuk sebagian orang, ragam dialog ini masih menjadi favorit untuk digunakan.
- Contoh, perintah-perintah pada:
 - DOS
 - UNIX
 - Linux Terminal

Keuntungan dan Kerugian

| Keuntungan | Kerugian |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Cepat• Efisien• Akurat• Ringkas• Luwes• Inisiatif oleh pengguna• <i>Appealing</i> | <ul style="list-style-type: none">• Memerlukan pelatihan yang lama• Membutuhkan penggunaan yang teratur dan terus menerus• Beban ingatan yang tinggi• Jelek dalam menangani kesalahan |

Contoh

```
@ECHO OFF
PROMPT $p$g
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS
PATH C:\NWCLIENT\;%PATH%
SET TEMP=C:\DOS
C:\WINDOWS\DXPMODE 60
C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /S /D:MSCD001 /M:8 /V
C:\DOS\SMARTDRV.EXE /X
```

2. Dialog Berbasis Menu

- Menu adalah sekumpulan pilihan yang ditampilkan pada layar, setiap menu mewakili sebuah perintah
 - Pengguna memilih sebuah perintah dari sejumlah perintah yang disusun ke dalam sejumlah menu dan melihat pengaruhnya.
- Eksekusi dari menu yang dipilih akan menghasilkan perubahan status dari suatu antarmuka.

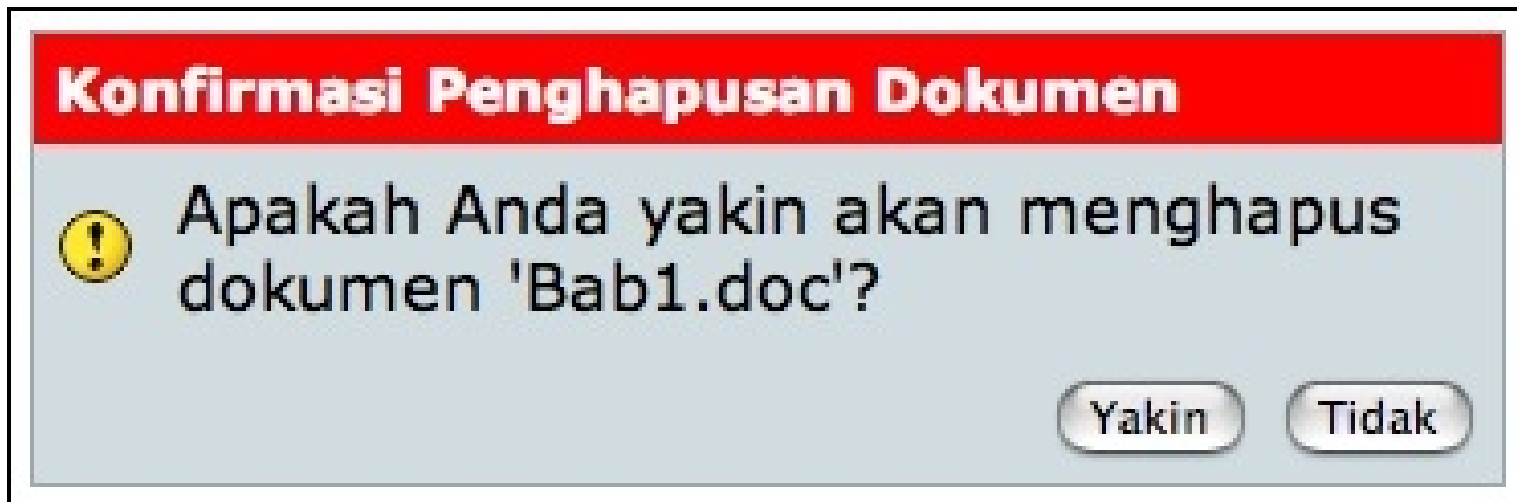
Jenis Menu

- Menu tunggal:
 - Menu biner
 - Menu tunggal banyak pilihan
 - Menu datar
 - Menu tarik
 - Menu dengan pilihan yang panjang
 - Menu dan *hotlink* tertanam
 - Menu *breadcrumb*

Menu Biner₍₁₎

- Menu biner digunakan untuk memilih salah satu dari dua pilihan yang tersedia

Contoh:



Menu Tunggal Banyak Pilihan₍₂₎

- Menu tunggal banyak pilihan merupakan variasi dari menu biner --> lebih dari dua pilihan

Contoh:

3. Status perkawinan Anda?

Belum Menikah Sudah Menikah Janda/Duda/Pisah

5. Jenis musik yang Anda sukai?
(Boleh pilih lebih dari satu)

Pop
 Rock
 Dangdut
 Jazz
 Klasik
 Rythm and Blue
 Lain-lain

Menu Datar

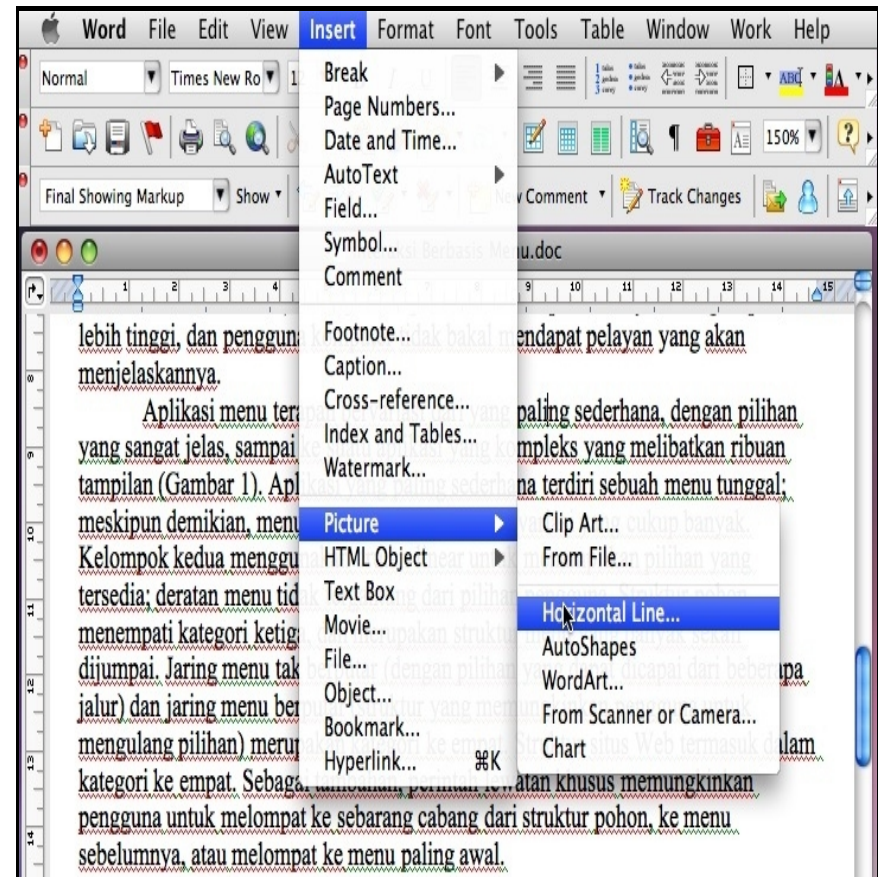
- Menu datar merupakan menu berbasis teks konvensional dengan semua menu yang tersedia ditampilkan pada layar.

Contoh:

| PENGELOLAAN DATA AKADEMIS MAHASISWA "STMIK SANTOSA" | |
|--|-------------------------------|
| DAFTAR MENU | |
| <A> Inialisasi Berkas Mahasiswa | <J> Mencetak Presensi Kuliah |
| Inialisasi Berkas Mata Kuliah | <K> Mencetak Presensi Ujian |
| <C> Inialisasi Berkas Nilai Ujian | <L> Mencetak KRS |
| <D> Membuka Semua Berkas | <M> Mencetak Nilai Ujian |
| <E> Mengisi Data Mahasiswa | <N> Mencetak KHS |
| <F> Mengisi Data Mata Kuliah | <O> Mencetak Data Mahasiswa |
| <G> Mengisi Data Nilai Ujian | <P> Mencetak Data Mata Kuliah |
| <H> Mengisi Data KRS | |
| <I> Menghitung IP Semester | <Q> Selesai |
| Pilih salah satu: <input type="text"/> | |

Menu Tarik

- Untuk menampilkan daftar pilihan yang banyak sekarang banyak digunakan menu tarik (*pull-down menu*), dan hampir semua program aplikasi menggunakan.

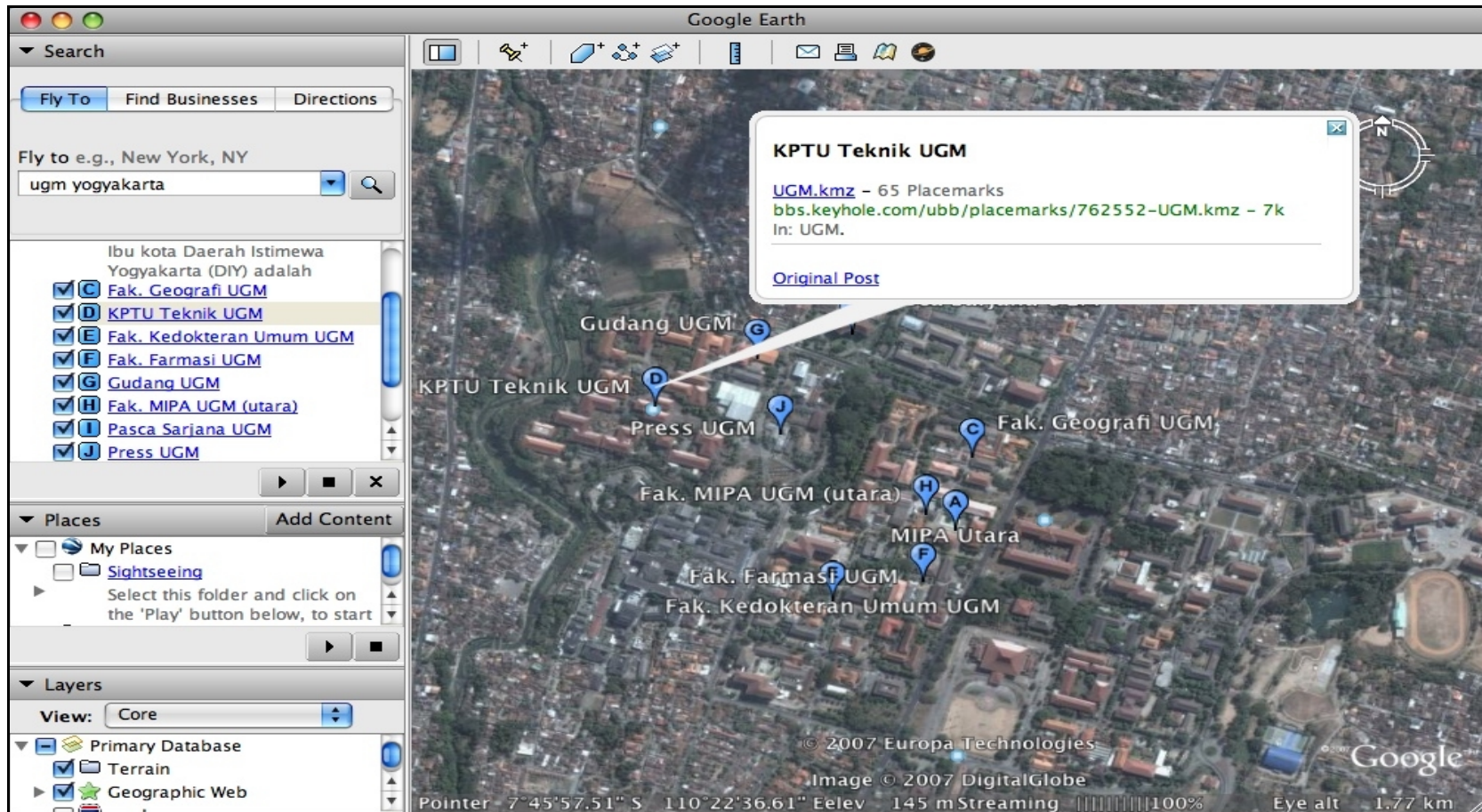


Menu Tertanam & Hotlink

- Menu tertanam adalah menu yang dapat ditambahkan sendiri oleh pengguna suatu aplikasi, misalnya *Google Earth* atau *Google Map*.
- Menu *hotlink* banyak dijumpai di situs Website yang tujuannya untuk membawa pengguna ke informasi tertentu.

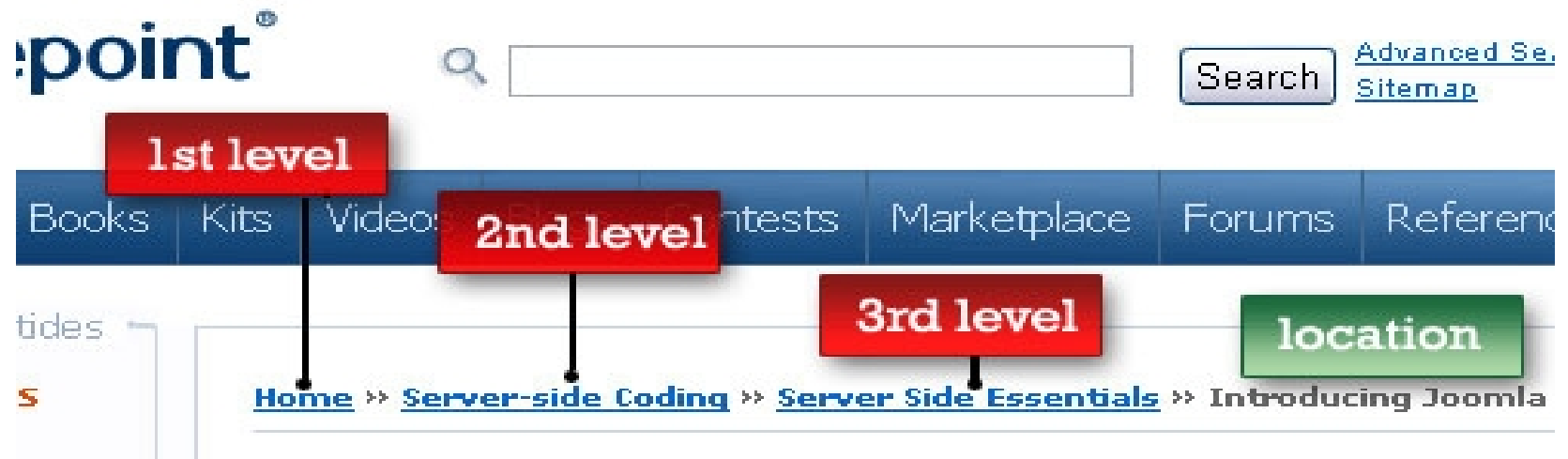
Menu Tertanam & Hotlink (2)

Contoh:



Menu Breadcrumbs

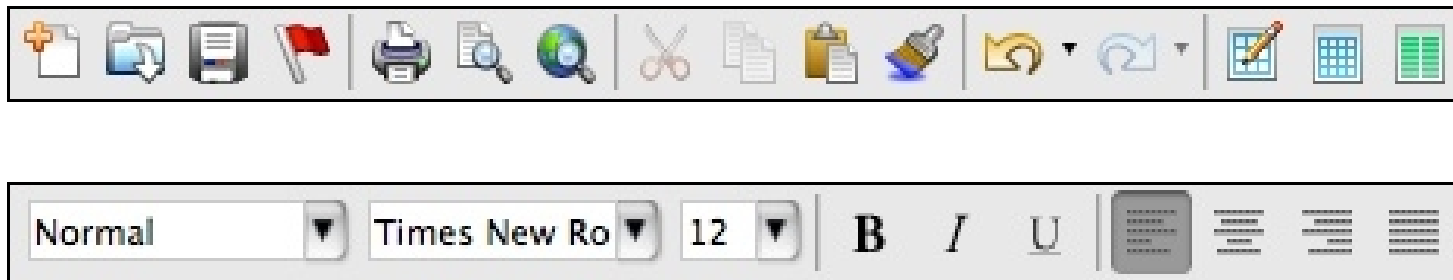
- Biasa digunakan pada website yang berfungsi untuk *navigasi yang biasanya berada di bagian atas posting dan menunjukkan urutan isi halaman dari rootnya (Home) hingga ke posting/artikel.*



3. *Dialog Berbasis Ikon*

- Pada menu berbasis ikon dan *toolbar*, pilihan dinyatakan sebagai suatu ikon atau *toolbar* tertentu.

Contoh:



Variasi Lain

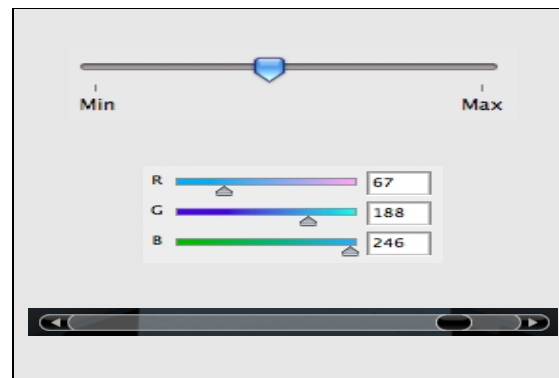
Menu gulung



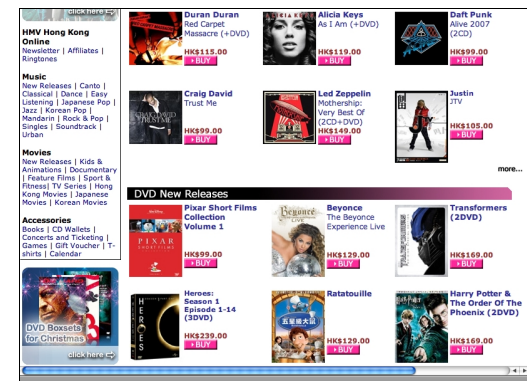
Kotak kombo



Menu mata ikan



Slider Menu



Menu dua dimensi

4. Dialog Berbasis Pengisian Borang ⁽¹⁾

- Borang adalah tampilan dari sejumlah persyaratan (*requirement*) yang menampilkan sejumlah pilihan dan berbagai nilai parameter yang telah ditentukan dan diintegrasikan kedalam sebuah tampilan pada layar.
- Antarmuka berbasis pengisian borang adalah jenis antarmuka yang menggunakan metafor borang untuk mengisi data ke komputer

Contoh;

Silakan masukkan data pribadi Anda :

Nama :

Alamat :

No Telpn :

Jenis Kelamin:

Laki-laki

Perempuan

Umur :

Masukkan Password Anda :

Edit Data Pribadi Mahasiswa

Data Pribadi Mahasiswa

| | | | | | | | | | |
|--------------------|---------------------------------|----------|---------------------------------|---------|-------------------------------------|---------------|---------------------------------|---------|------------------------------------|
| Kode Program Studi | <input type="text" value="SI"/> | Angkatan | <input type="text" value="96"/> | No.Univ | <input type="text" value="111928"/> | Kode Fakultas | <input type="text" value="TK"/> | No. Mhs | <input type="text" value="21344"/> |
|--------------------|---------------------------------|----------|---------------------------------|---------|-------------------------------------|---------------|---------------------------------|---------|------------------------------------|

N.I.M / / /

Nama Mahasiswa

Masuk Lewat

Perid. Sebelumnya

Status Mahasiswa

Jenis Kelamin

Agama

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Alamat di Yogya

Telp. di Yogya

Kode Pos di Yogya

Email

Alamat Asal

Telp. Asal

Kode Pos Asal

Nama Orangtua

Alamat Orangtua

Telp. Orangtua

Kode Pos Otu

Pekerjaan Otu

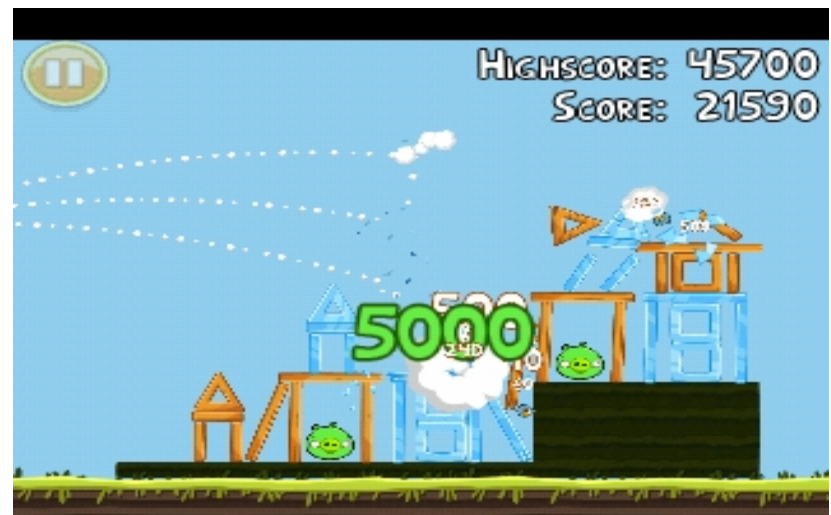
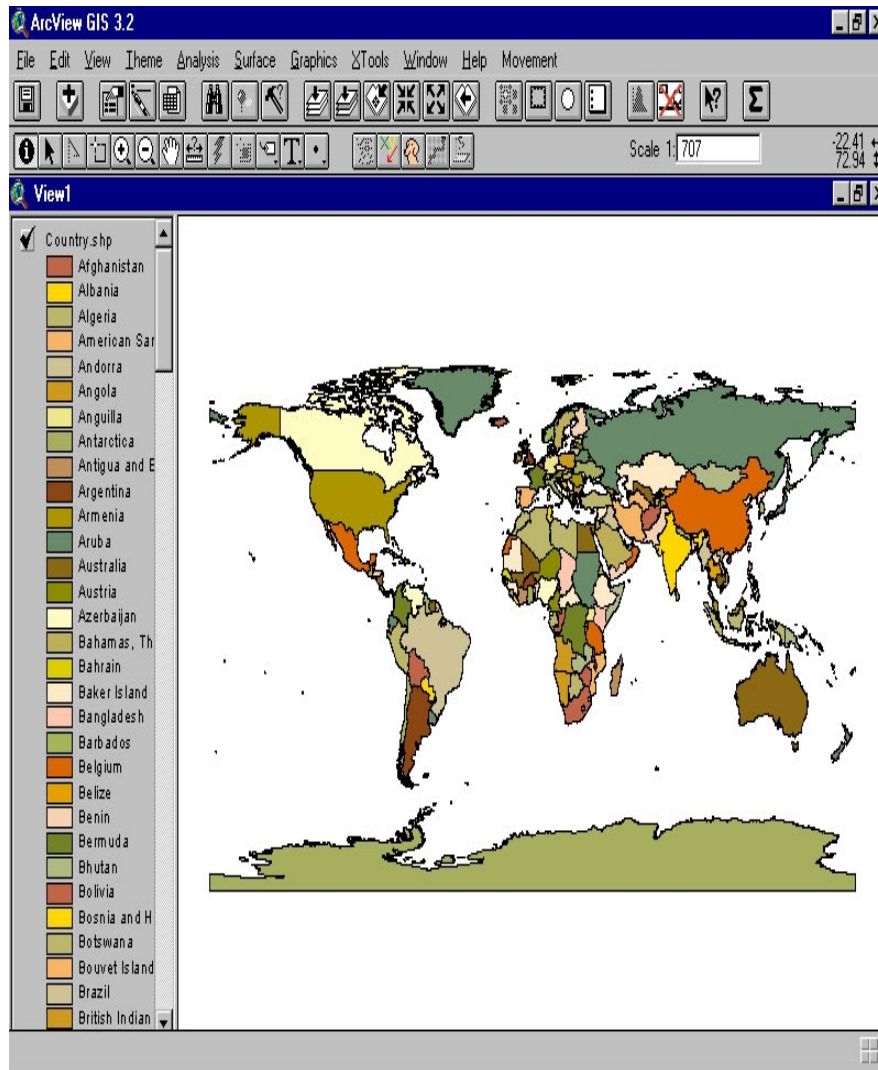
Penghasilan Otu

* No. Mhs merupakan kunci identifikasi mahasiswa

5. *Manipulasi langsung*

- Shneiderman (1983):
 - Manipulasi langsung adalah ragam dialog yang mempunyai karakteristik:
 - penyajian visual dari obyek yang akan dimanipulasi
 - tindakan fisik sebagai pengganti teks masukan
 - reaksi langsung yang dapat dilihat.
 - Karakteristik yang sangat penting dari ragam dialog ini adalah adanya penyajian langsung suatu aktifitas oleh sistem kepada pengguna sehingga aktifitas itu akan dikerjakan oleh sistem komputer ketika pengguna memberikan instruksi lewat manipulasi langsung dari semacam kenyataan maya (*virtual reality*) yang terpampang lewat tampilan yang muncul dilayar.

Contoh;



Karakteristik Ragam Dialog

1. Inisiatif

- Inisiatif oleh komputer; user memberikan tanggapan atas *prompt* yang diberikan oleh komputer
- Inisiatif oleh user; user mempunyai sifat keterbukaan yang luas dalam artian user diharapkan agar dapat memahami sekumpulan perintah yang harus ditulis menurut aturan (*sintaks*) tertentu

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

3. Kompleksitas

- Seorang perancang sistem tidak perlu membuat atau menggunakan antarmuka lebih dari apa yang diperlukan, karena tidak ada keuntungan yang dapat diperoleh, malahan akan menjadikan implementasinya menjadi lebih sukar.

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

5. Beban informasi

- Penyiampaian informasi dalam dialog yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

6. Konsistensi

- Suatu atribut yang dapat mendorong user mengembangkan mentalitas dengan cara memberikan semacam petunjuk untuk mengeksplorasi pengetahuan tentang pemahaman perintah-perintah baru dengan opsi yang sudah ada

7. Umpan balik

- Kemampuan untuk memberikan informasi kepada user tentang proses yang sedang berjalan akibat adanya masukan yang dilakukan oleh user

8. Observabilitas

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

9. 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

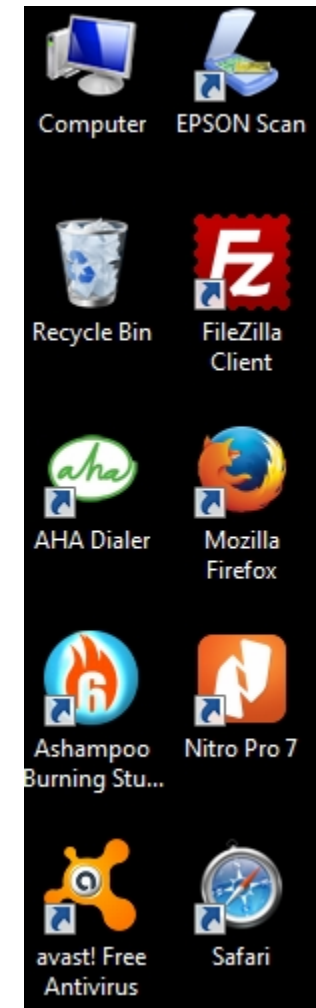
Hal dalam Perancangan Dialog

1. Pegang Teguh Konsistensi

- Informasi disusun dalam formulir-formulir, nama-nama dan susunan menu, ukuran dan bentuk dari ikon, dll, semuanya harus konsisten diseluruh sistem
 - Konsisten mengijinkan banyak aksi menjadi otomatis
 - Jika ada aplikasi baru hadir dengan fungsi yang berbeda akan menyebabkan user harus mempelajari kembali operasi-operasi yang dilakukan
 - Mis: konsistensi di dalam menu bar untuk *File*, *Edit* dan *Format*

2. Sediakan *Short Cut* Bagi Pengguna Aktif

- User yang bekerja dengan satu aplikasi dalam seluruh waktunya akan menginginkan penghematan waktu dengan memanfaatkan *short cut*
- User mulai hilang kesabaran dengan urutan menu panjang ketika mereka sudah tahu pasti apa yang mereka kerjakan
- *Short cut keys* dapat mereduksi jumlah interaksi untuk tugas yang diberikan
- Dengan *short cut* membuat user lebih produktif



3. Sediakan Feedback yang Informatif

- Setiap aksi dari user harus ada feedback dari komputer untuk menunjukkan hasil dari aksi tersebut
 - Mis: jika user meng-"click" sebuah button harus secara visual ada perubahan bentuk atau bisa berupa bunyi yang mengindikasikan komputer telah meresponnya
 - Informasi *feedback* sangat penting bagi user, mis:
 - Jika komputer sedang melakukan proses tertentu, maka perlu ada informasi



4. Sediakan Error Handling yang Mudah

- Error dapat menjadi masalah yang serius, sehingga designer harus mencoba membuat agar user tidak bingung.
- Ketika errors terjadi perlu cara mengatasinya:
 - Pesan error harus dinyatakan secara jelas apa kesalahannya dan menerangkan bagaimana kesalahan tersebut terjadi
 - Hindari pesan yang menakutkan atau menyalahkan user seperti: “FATAL ERROR 2005” atau “FATAL EROR GENK ☺!!”
 - Juga sediakan informasi yang memudahkan untuk mengoreksi error tersebut, mis: “*the date of birth entered is not valid. Check to be sure only numeric characters in appropriate ranges are entered in the date of birth fields....*”

Contoh; Error Handling

The image shows a screenshot of a Yahoo! search page. At the top left is the "YAHOO! SEARCH" logo. To its right are navigation links: "Web", "Images", "Video", "Directory", "Local", "News", and "Products". Below these is a search input field containing the text "sholarship" and a "Search" button. A line connects the input field to a yellow warning icon with an exclamation mark. Below the icon is the text "Did you mean: [scholarship](#)?", where "scholarship" is underlined and blue. Below this is a list of search results, with the first one being "1. [Teamsters Online: James R. Hoffa Memorial Scholarship Fund](#) [Ⓜ]". The text below the link reads: "Welcome to the James R. Hoffa Memorial Scholarship Fund Information Center. Your One-Stop Shop for Information, Policy, Procedures and Forms" and "www.teamster.org/scholarship/scholarship.htm - 27k - [Cached](#) - [More from this site](#)".

YAHOO! SEARCH Web | Images | Video | Directory | Local | News | Products

sholarship Search

Search Results Results 1 - 10 of about 4,400 for sh

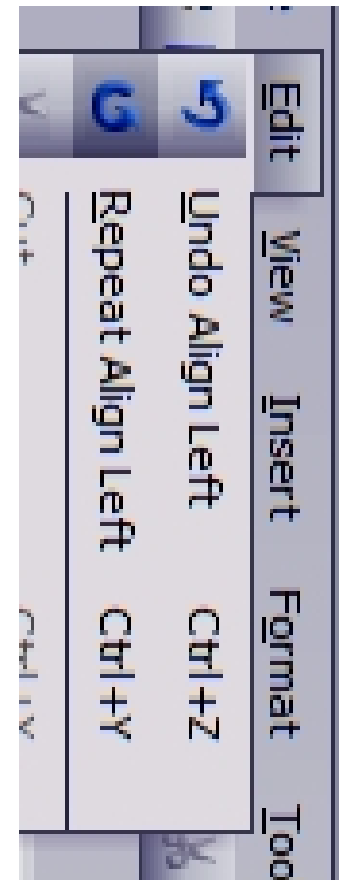
Also try: [sholarship program](#), [millennium sholarship](#), [hispanic sholarship](#) More...

! Did you mean: [scholarship](#)?

1. [Teamsters Online: James R. Hoffa Memorial Scholarship Fund](#) [Ⓜ]
Welcome to the James R. Hoffa Memorial Scholarship Fund Information Center. Your One-Stop Shop for Information, Policy, Procedures and Forms
www.teamster.org/scholarship/scholarship.htm - 27k - [Cached](#) - [More from this site](#)

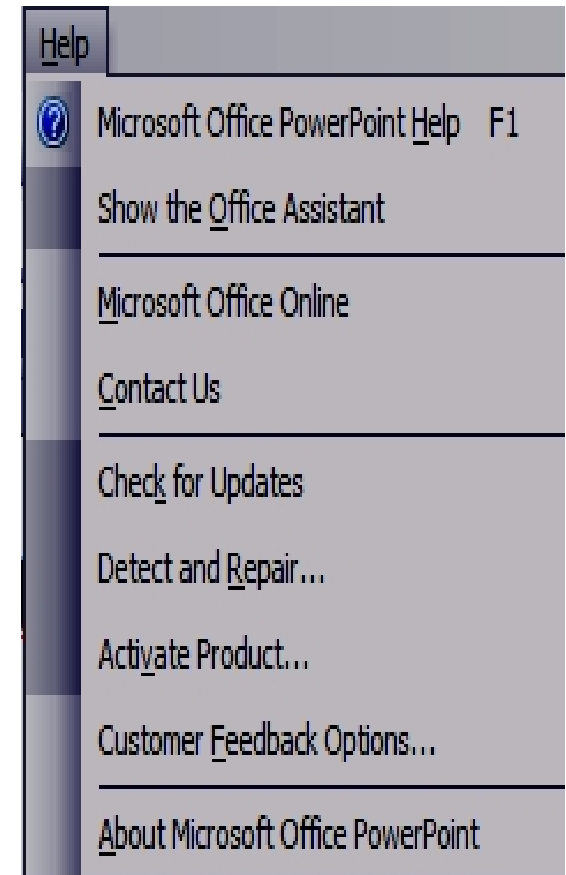
5. Ijinkan Pembatalan Aksi

- User memerlukan bahwa ketika mereka sudah memilih opsi dan membuat aksi, aktivitas itu **dapat dibatalkan** atau **kembali ke kondisi sebelumnya** dengan mudah
- Mengizinkan user untuk belajar tentang sistem dengan melakukan eksplorasi
- Jika mereka melakukan kesalahan, mereka dapat membatalkan aksinya
- Jika user akan menghapus sesuatu yang substansial (mis: sebuah file), sistem harus meminta konfirmasi terhadap aksi tersebut



6. Sediakan Fasilitas Bantuan (Help)

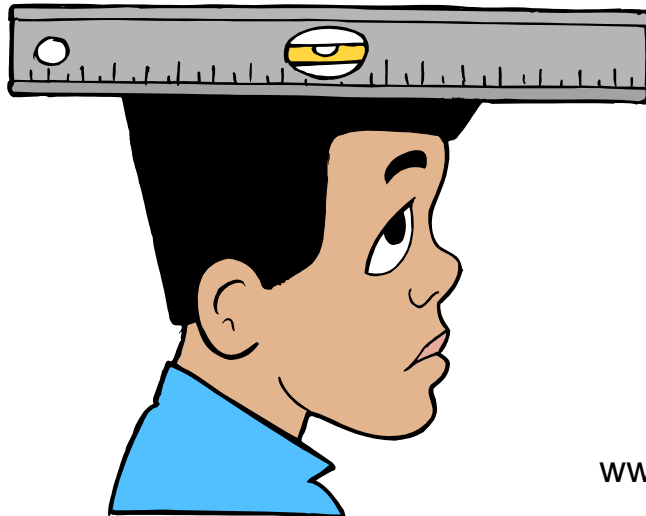
- User yang berpengalaman menginginkan bahwa mereka yang mengendalikan sistem dan sistem merespon mereka. Segala sesuatu yang mereka tidak tahu rasanya ingin segera mendapat jawabannya, oleh sebab itu fasilitas “*help*” penting untuk menolongnya agar segera mendapatkan solusi
- User yang tidak berpengalaman ketika mengalami kesulitan dalam mengeksplorasi sistem juga perlu mendapat pertolongan yang mudah dan sederhana, fasilitas “*help*” yang lengkap, mudah dioperasikan akan menolong mereka mengatasi kesulitannya



7. Kurangi Muatan *Short-Term Memory*

- Orang mempunyai keterbatasan pada *short-term memory*-nya
- Orang hanya mengingat sekitar 7 *chunk* informasi pada satu saat.

KEEP A LEVEL HEAD





Perhatikan Icon ini..😊!!

1. Anda sudah kenal simbol dibawah ini??



Pertanyaan;

Coba Anda amati dan analisis, Sistem dan Perangkat yang menggunakan Sistem Operasi Android, apakah Ragam Dialog pada sistem tersebut sudah memenuhi karakteristik dan prinsip penggunaan Ragam Dialog yang baik?? Jelaskan ??