

# PANDUAN PERANCANGAN INTERFACE UNTUK EIS

## 1. Pengenalan

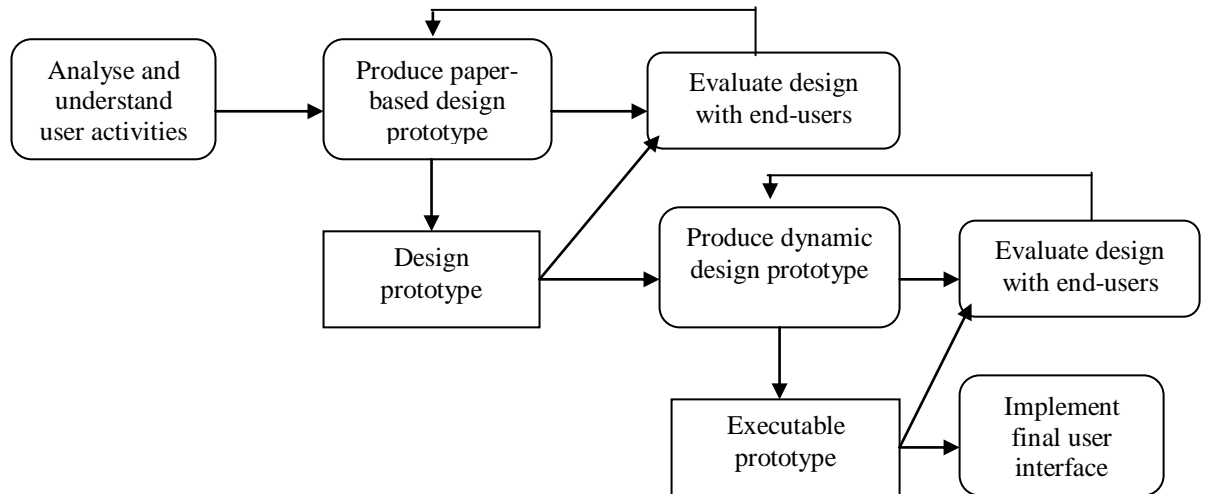
Salah satu aspek yang penting di dalam pengembangan DSS adalah perancangan *user interface* (UI). Semua interaksi yang mungkin bagi sistem dengan pengguna, hardware dan sistem lain mesti jelas spesifikasinya. Begitu juga dengan UI mesti dinyatakan dengan jelas. Semua user command, format skrin dan penerangan bagaimana bentuk sistem kepada pengguna dan timbal balik serta format perbaikan dipaparkan. Untuk keperluan UI hardware, mesti menerangkan keperluan logikal setiap UI di antara produk sistem dan komponen hardware yang digunakan. Contoh jika sistem perlu dilaksanakan pada mesin sasaran tertentu mestilah menerangkan ciri-ciri hardware termasuklah memory, storan dan CPU juga mesti dispesifikan. Selain itu UI juga menentukan terhadap hubungan diantara satu sistem dengan sistem yang lainnya.

UI bermakna memberikan kemudahan kepada pengguna bagaimana cara menggunakan sistem (keyboard, mouse/touchscreen, question/answer, command language dan menus) dan bagaimana output yang bisa diperoleh oleh pengguna (graphical, tabular, textual, color/monochrome, paper/online). Di dalam pengembangan UI untuk EIS hampir sama dengan pengembangan-pengembangan sistem lainnya Yang paling penting dalam pengembangan UI adalah mudah digunakan, memberikan berbagai alternatif penggunaan, navigator yang lengkap, memerlukan keindahan dan keserasian dan bisa interaktivitas dengan cepat.

## 2. Karakteristik User Interface

Terdapat beberapa karakteristik dalam pengembangan User Interface, yaitu:

- Windows
- Icons
- Menus
- Pointing
- Graphics



Gambar 1: Proses Desain User Interface

### 3. Prinsip Desain User Interface

Prinsip-prinsip dalam desain user interface, adalah:

- User familiarity
- Consistency
- Minimal surprise
- Recoverability
- User guidance
- User diversity

### 4. Faktor Pengguna dalam Desain User Interface

User interface adalah satu mekanisme yang memungkinkan terjadinya dialog antara pengguna dengan sistem. Oleh karena itu dalam desain user interface perlu memperhitungkan faktor pengguna agar tujuan dari ‘mesra pengguna’ dapat tercapai dalam situasi dialog yang saling bertindak balas.

Diantara sifat-sifat kemanusiaan yang harus diperhatikan, adalah:

- Tingkat pemahaman
- Tingkat kemahiran dan kelakuan
- Tugas user interface terhadap pengguna (komunikasi, dialog, kognitif dan kontrol)

## 5. Model Desain Interface

Terdapat empat model dalam pendesainan interface, yaitu:

- Model Sistem : menengmbangkan model desain data dan tatacara yang bisa membantu mendefinisikan pengguna sistem.
- Model Pengguna : model ini menjelaskan profil pengguna akhir sistem yang terdiri dari pengguna novis, pengguna berpengetahuan tetapi tidak selalu menggunakan dan pengguna berpengetahuan yang sering menggunakan sistem.
- Model Pengguna Akhir: membuat model pengertian sistem iaitu merupakan bayangan sistem yang ada difikiran pengguna, ketepatan menerka tergantung kepada profil pengguna.
- Model Pelaksana: membuat model bayangan sistem yang menggabungkan manifestasi luaran sistem komputer dengan penunjang berbagai alat pemerhatian sintaksis dan semantik

## 6. Langkah-Langkah Pengembangan User Interface

Terdapat delapan langkah yang harus diperhatikan dalam pengembangan UI untuk keperluan *Executive Information Systems* (EIS), iaitu:

- Involve executive in the design of the user interface (prototyping approaches)
- Set standards for screen layout, format and color
- Use of the system should be intuitive
- Use standard definitions of terms
- Design the main menu as a gateway to all computer use
- Design the system for ease of navigation
- Strive to make response time as fast as possible
- Expect preferences in user inteface to change