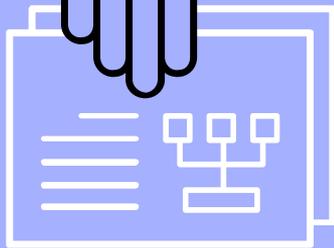
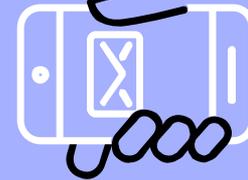
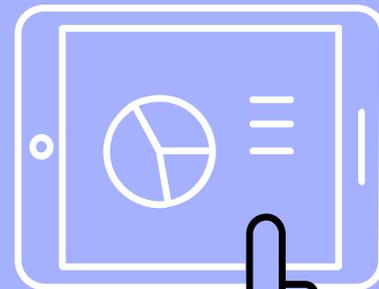


RAGAM DI ALOG



Pengenalan teknik dialog dan ragam dialog
Sifat penting dan karakteristik ragam dialog
interaktif



DEFINISI DIALOG

Dialog Manusia – Komputer

Pengertian Dialog :

Umum → dialog adalah proses komunikasi antara 2 atau lebih agen, dalam dialog makna harus dipertimbangkan agar memenuhi kaidah semantic dan pragmantis

IMK → dialog adalah pertukaran instruksi dan inforemasi yang mengambil tempat antara user dan system computer

Jadi dialog merupakan cara pengorganisasian berbagai Teknik dialog interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi antara manusia dan computer.

DEFINISI DIALOG

Sifat dialog :

1. Inisiatif → inisiatif dapat menentukan tipe-tipe pengguna yang dituju system yang dibangun.

Ada dua inisiatif yaitu :

a. inisiatif oleh computer, pengguna memberikan tanggapan atau prompt yang diberikan computer

b. inisiatif oleh pengguna, pengguna diharapkan memahami sekumpulan perintah dengan sintaks tertentu.

2. Keluwesan → system computer harus menyesuaikan diri dengan keadaan pengguna, misalnya memberi kesempatan user untuk costumizing system.

SIFAT DIALOG

3. Kompleksitas → system yang dibuat sesuai dengan yang diperlukan.
4. Kekuatan → Kekuatan merupakan jumlah kerja yang dapat dilakukan oleh sistem untuk setiap perintah yang diberikan pengguna. misal : pengguna ahli memberikan respon positif terhadap perintah- perintah yang powerful.
5. Beban Informasi → Penyajian informasi harus disesuaikan dengan aras pengguna.
6. Konsistensin → Perintah harus mempunyai sintaksis yang terstandarisasi dan urutan parameter harus mempunyai tata letak yang konsisten, format pemasukan data harus kompatibel. Konsistensi disini bukan berarti semua interface mempunyai tampilan yang sama.
7. Umpan Balik → Setiap aksi dari user harus menghasilkan suatu respon yang dapat diterima dengan baik oleh user.
- 8 Observabilitas → system berfungsi secara benar dan Nampak sederhana meskipun sebenarnya pengolahan internalnya sangat rumit.

SIFAT DIALOG

9. Kontrolabilitas → Sistem selalu berada di bawah kontrol pengguna
10. Efisiensi → Efisiensi sangat penting jika berpengaruh pada waktu tanggap atau laju penampilan sistem.
11. Keseimbangan → Dalam merancang sistem hendaknya mengetahui kemampuan antara manusia dan komputer

RAGAM DIALOG INTERAKTIF

Konsep keragaman dialog interaktif → kemampuan kita untuk memahami berbagai sistem interaktif yang digunakan sekarang ini.

Pemahaman akan konsep tersebut cukup bervariasi → belum ada semacam standarisasi ragam-ragam dialog yang ada.

Meskipun demikian, perlu adanya pengelompokan ragam-ragam dialog interaktif jadi beberapa kategori. Pengelompokan ini tidak menutup kemungkinan adanya saling tumpang tindih antara satu kategori dengan kategori lainnya

Kategori ragam dialog interaktif

a. DIALOG BERBASIS PERINTAH TUNGGAL (COMMAND LINE DIALOG)

- ❑ Perintah-perintah tunggal yang dapat dioperasikan biasanya tergantung dari sistem komputer yang dipakai, dan berada dalam domain yang disebut bahasa perintah (command language).
- ❑ Bahasa perintah harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah dipelajari dan diingat oleh kebanyakan pengguna, Contoh : Perintah-perintah yang dimiliki oleh DOS dan UNIX.

PERINTAH DOS

Perintah DOS dibagi 2 :

1. internal Command (tidak memerlukan berkas .EXE dan .COM)

CONTOH :

C : \>DIR → menampilkan nama berkas yang terdapat pada hardisk

C : \>COPY *.DOC A: \NASKAH → perintah membuat salinan semua berkas berpengenal .DOC dari hardisk C ke disket pada pemutar A dan ditempatkan dalam direktori NASKAH.

PERINTAH DOS

2. External Command (memerlukan berkas .EXE dan .COM)

CONTOH :

C : \DOS>FORMAT A: /S → perintah untuk memformat disket pada pemutar A sekaligus menyalin sistem ke dalam disket tsb. Perintah ini memerlukan berkas FORMAT.COM

C : \DOS>DELTREE C : \NASKAH\SOAL → perintah yang digunakan untuk menghapus direktori SOAL yang berada di dalam direktori NASKAH di dalam hardisk C

Kelebihan dan Kekurangan Dialog Berbasis Perintah Tunggal

Kelebihan menggunakan dialog berbasis perintah tunggal yaitu :

1. Cepat dan akurat
2. Efisien dan ringkas
3. Luwes
4. Inisiatif oleh pengguna

Kekurangan menggunakan dialog berbasis perintah tunggal yaitu:

1. Memerlukan pelatihan yang lama
2. Membutuhkan penggunaan yang teratur
3. Beban ingatan yang tinggi
4. Jelek dalam menangani kesalahan

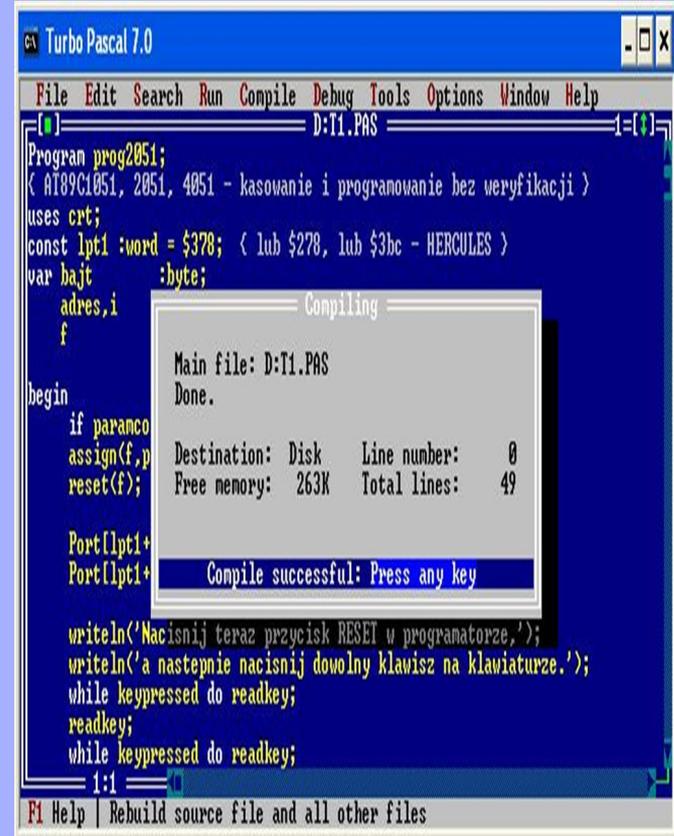
SARAN YANG PERLU DIPERTIMBANGKAN

Beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk meminimalkan beban ingatan dan kesalahan pengetikan yaitu:

1. Pilihlah kata kunci yang mudah diingat
2. Gunakan format perintah yang konsisten
3. Gunakan untaian kata yang pendek
4. Tambahkan fasilitas (help)
5. Gunakan nilai-nilai default untuk mengurangi kesalahan ketik
6. Sediakan pesan-pesan yang jelas, dan jika masih banyak kesalahan yang muncul
7. Gunakan ragam inisiatif oleh komputer

b. DIALOG BERBASIS BAHASA PEMROGRAMAN

b. Ragam dialog berbasis bahasa pemrograman merupakan ragam dialog yang memungkinkan pengguna untuk mengemas sejumlah perintah ke dalam suatu bentuk berkas yang disebut dengan **batch file**. Perintah-perintah yang dituliskan dalam ragam dialog ini tidak harus menggunakan salah satu bahasa pemrograman baik level rendah atau level tinggi. Contohnya : Assembler, Pascal, C, Fortran atau Basic, tetapi harus mengikuti aturan-aturan tertentu.



The screenshot shows the Turbo Pascal 7.0 environment. The main window displays a Pascal program named 'prog2051.pas'. The code includes comments in Polish, variable declarations, and a loop structure. A 'Compiling' dialog box is open in the foreground, displaying the following information:

```
Compiling
Main file: D:\T1.PAS
Done.
Destination: Disk   Line number: 0
Free memory: 263K  Total lines: 49
Compile successful: Press any key
```

The background code in the editor is as follows:

```
Program prog2051;
< AT89C1051, 2051, 4051 - kasowanie i programowanie bez weryfikacji >
uses crt;
const lpt1 :word = $378; < lub $278, lub $3bc - HERCULES >
var bajt :byte;
    adres,i
    f
begin
  if paramco
  assign(f,p
  reset(f);
  Port[f]lpt1+
  Port[f]lpt1+
  writeln('Nacisnij teraz przycisk RESET w programatorze,');
  writeln('a nastepnie nacisnij dowolny klawisz na klawiaturze.');
```

DIALOG BERBASIS BAHASA ALAMI

3. Dengan adanya perbedaan bahasa yang digunakan oleh manusia dan komputer, maka sebuah sistem yang mengimplementasikan dialog berbasis bahasa alami **perlu mempunyai sebuah sistem penerjemah** yang dapat menerjemahkan suatu kalimat pada dua arah. Semakin user menginginkan bahasa alami itu dapat dimengerti oleh komputer maka semakin komplekslah penterjemah yang harus dipersiapkan.

Penggunaan antarmuka berbasis bahasa alami tidak harus menghafalkan aturan-aturan baku dalam penulisan instruksi yang ketat seperti pada ragam dialong perintah tunggal. Akan tetapi biasanya sering **sebuah perintah memiliki arti dualisme yang berbeda, sehingga menimbulkan ketidak akuratan**

Kelebihan

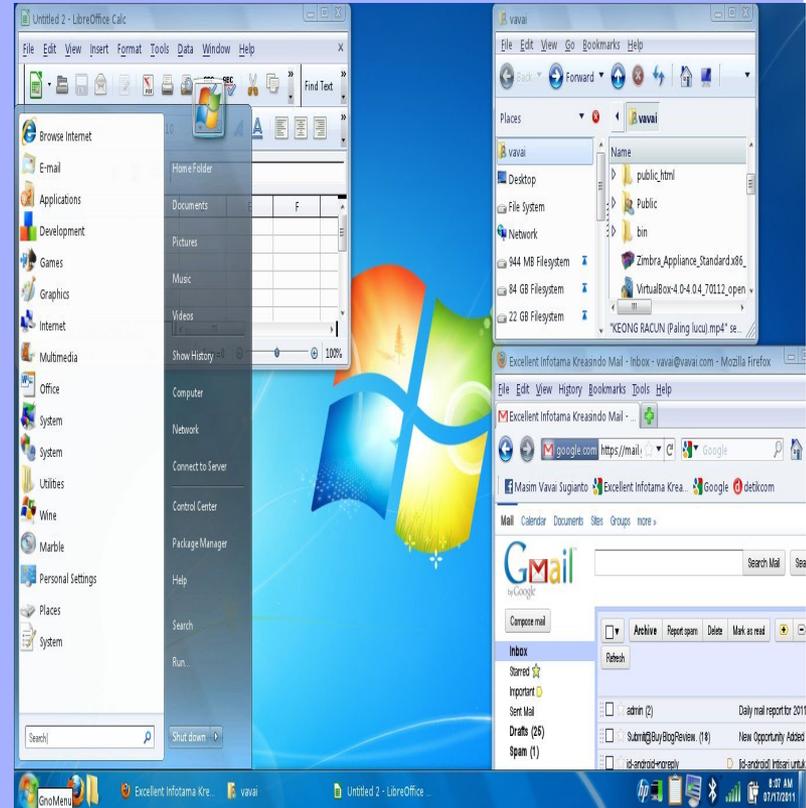
- a. Tidak memerlukan perintah khusus
- b. Luwes dan powerful
- c. Alamiah
- d. Merupakan inisiatif campuran

Kekurangan

- a. Mempunyai dualism
- b. Tidak presisi
- c. Bertele-tele
- d. buram
- e. Perancangan perangkat lunak yang rumit
- f. Tidak efisien

SISTEM MENU

4. **Sistem menu** merupakan ragam dialog yang dapat menunjukkan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki oleh sebuah program aplikasi kepada pengguna. **Menu** adalah daftar sejumlah pilihan dalam jumlah terbatas, biasanya berupa suatu kalimat atau kumpulan dari beberapa kata.

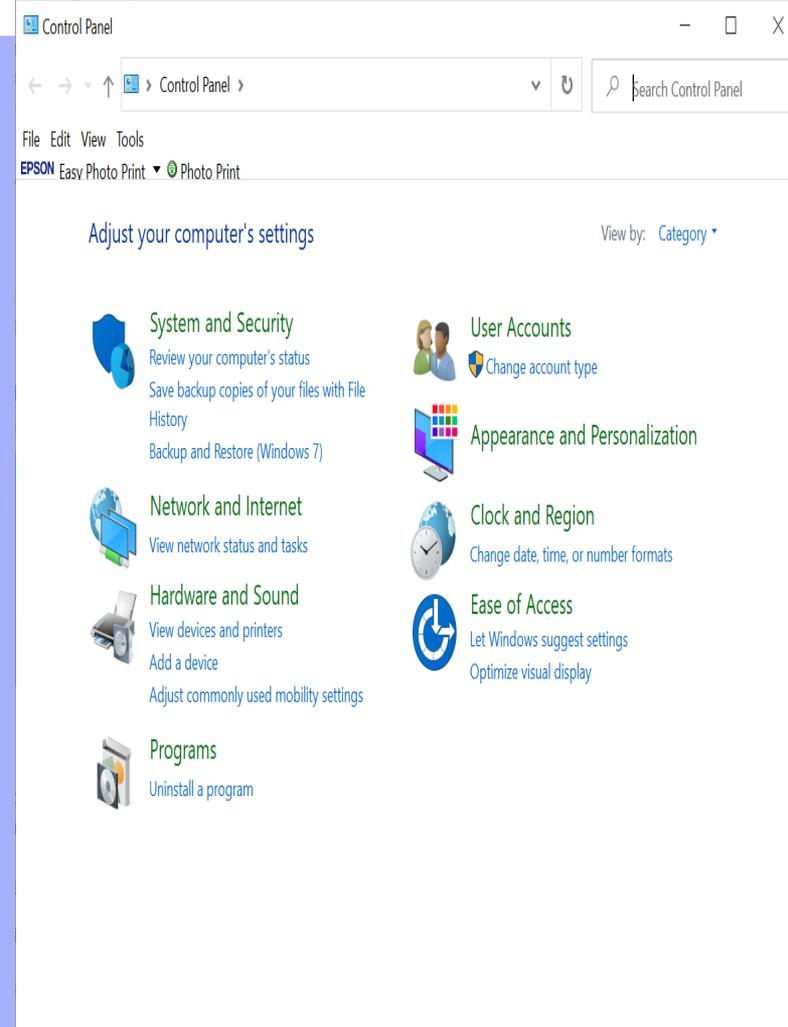


SISTEM MENU

1. **Sistem menu datar** → kemampuan dan fasilitas yang dimiliki oleh suatu program aplikasi akan ditampilkan secara lengkap, dan biasanya menggunakan kalimat-kalimat yang cukup panjang.

Penentuan pilihan pada menu datar dapat dikerjakan dengan dua cara, yaitu:

- a. **Selektor pilihan:** biasanya pada setiap pilihan menu disertakan sebuah selector pilihan yang dapat berupa angka, huruf atau campuran dari kedua-duanya untuk memudahkan pengguna.
- b. **Penggunaan tanda terang:** menggunakan suatu mekanisme yang dapat digerakan pada semua pilihan yang ada di layar, biasanya dengan bantuan tombol khusus seperti ←, → atau menggunakan bantuan mouse. Kemudian user harus menekan tombol enter atau mengklik mouse untuk menyetujui menu yang dipilih.



SISTEM MENU

2. **Menu tarik** → pada dasarnya adalah sistem menu yang **pilihannya dikelompokkan menurut kategori tertentu** atau menurut cara tertentu sehingga mereka membentuk semacam hirarki pilihan. Seperti diketahui, dalam menu tarik, pilihan utamanya saja yang terlihat pada layar dan turunannya akan terlihat jika kita mengaktifkan salah satu menu utamanya tersebut. Biasanya suatu menu pilihan tidak semuanya dalam kondisi aktif sehingga ada bagian tertentu ada yang non aktif biasanya ini terjadi dalam kondisi-kondisi tertentu, yang tidak diizinkan untuk memilih atau melakukan perintah tersebut. Selain itu ada pula menu-menu yang lebih sering digunakan, sehingga terdapat sebuah **mekanisme yang memungkinkan menu tersebut dapat diakses dengan suatu perintah cepat, ini biasanya disebut dengan shortcut.**

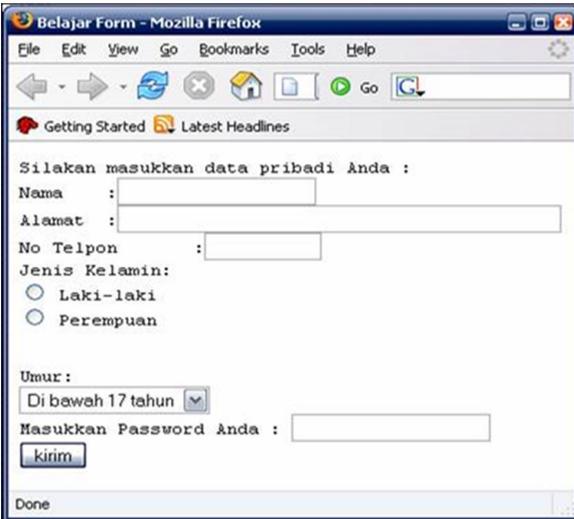


DIALOG BERBASIS PENGISIAN BORANG

5. Teknik dialog berbasis pengisian borang merupakan suatu penerapan langsung dari aktifitas pengisian borang dalam kehidupan sehari-hari, diamana pengguna akan dihadapkan pada suatu bentuk borang yang ada di layar komputer yang mereka gunakan. *Perlman* membuat perbedaan antara menu dan borang. Menurut *Perlman*, **menu** adalah dialog yang menampilkan sejumlah alternatif pilihan yang pilihan-pilihan itu dapat dipilih pengguna dengan cara tertentu pada setiap daur aktifitasnya. Sedangkan **borang** adalah tampilan dari sejumlah persyaratan yang menampilkan sejumlah opsi dan berbagai nilai parameter yang telah ditentukan dan diintegrasikan ke dalam sebuah tampilan layar.

The screenshot shows a web form titled "FORMULIR PENDAFTARAN ANGGOTA PERPUSTAKAAN" from SMA KUSUKA 123. The form fields are: Nama (text input), Status (dropdown menu with "siswa" selected and "non siswa" as an option), NIM (text input), Fakultas (text input), Jurusan (text input), Tanggal Lahir (date picker), Jenis Kelamin (radio buttons for "Laki-laki" and "Perempuan"), Alamat (text area), and No Handphone (text input). There is a profile picture placeholder with an "Upload foto" button. At the bottom right, there are "Simpon" and "Keluar" buttons.

This screenshot shows the same form as above, but with the "Status" dropdown menu set to "non siswa". Additionally, there are radio buttons for "PNS" and "Non PNS" below the status dropdown. The "Status Pernikahan" dropdown menu is also present, with "Menikah" selected and "Belum Menikah" as an option. The "Simpon" and "Keluar" buttons are visible at the bottom right.



DIALOG BERBASIS PENGISIAN BORANG

Perancangan dialog berbasis pengisian borang mengharuskan kita untuk merancang suatu tampilan yang selain dapat mencerminkan struktur rekaman tempat informasi-informasi tersebut. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan tampilan dengan dialog ini, yaitu:

1. Proteksi tampilan
2. Batasan medan tampilan
3. Isi medan
4. Medan opsional
5. Default
6. Bantuan

7. Medan Penghentian
8. Navigasi
9. Pembetulan kesalahan
10. Penyelesaian

Kelebihannya adalah:

1. Pengguna sudah terbiasa dengan pengisian borang
2. Isian data yang disederhanakan
3. Diperlukan sedikit pelatihan
4. Beban memori rendah
5. Strukturnya jelas
6. Perancangan yang mudah
7. Tersedia berbagai peranti bantu perancangan tampilan

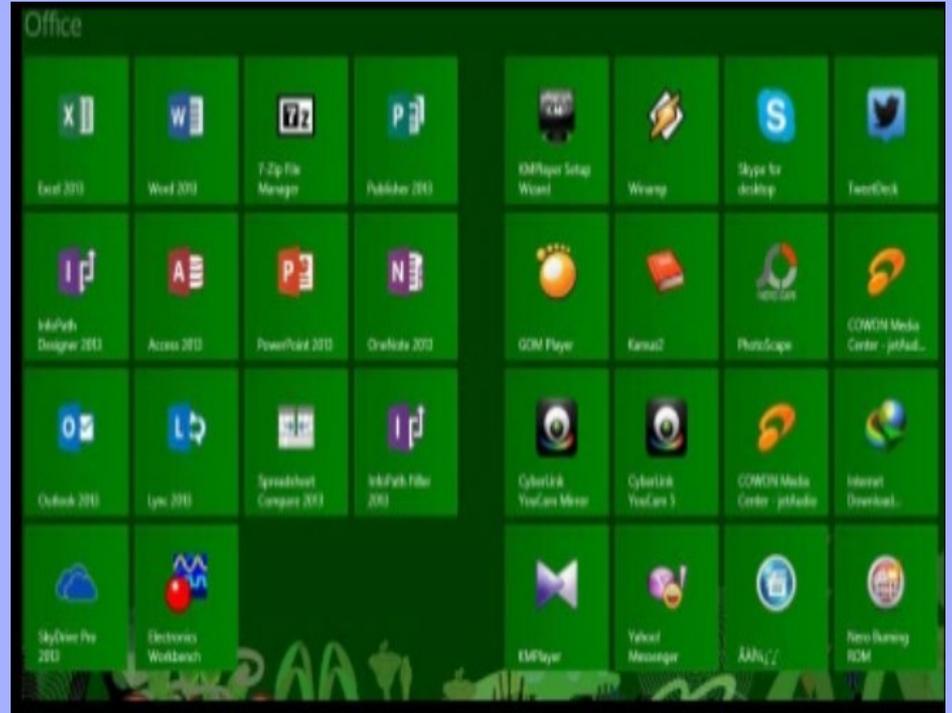
Kekurangannya adalah:

1. Seringkali lambat
2. Memakan ruang layar (khususnya untuk menu datar)
3. Tidak cocok untuk pemilihan perintah/instruksi
4. Memerlukan pengontrol kursor
5. Mekanisme navigasinya tidak terlihat secara eksplisit
6. Memerlukan suatu bentuk pelatihan

ANTARMUKA BERBASIS IKON

Pada dasarnya, **antar muka berbasis ikon** boleh dikatakan merupakan **variasi dari antarmuka berbasis menu**, karena setiap ikon mewakili satu aktifitas atau perintah yang diinginkan, demikian juga dengan sistem menu, bahwa satu menu menunjukan satu aktifitas. Hanya saja **berbeda dalam hal penyajiannya**. Bila dalam **menu penyajiannya berupa teks** sedangkan dalam **ikon berupa gambar atau symbol yang disebut pictogram atau ikon**. Akan tetapi meskipun memiliki fungsi yang sama dengan sistem menu, penggunaan ikon seringkali membingungkan, boros tempat, dan sangat tidak efektif ketika harus berurusan dengan banyak perintah, berkas maupun konsep.

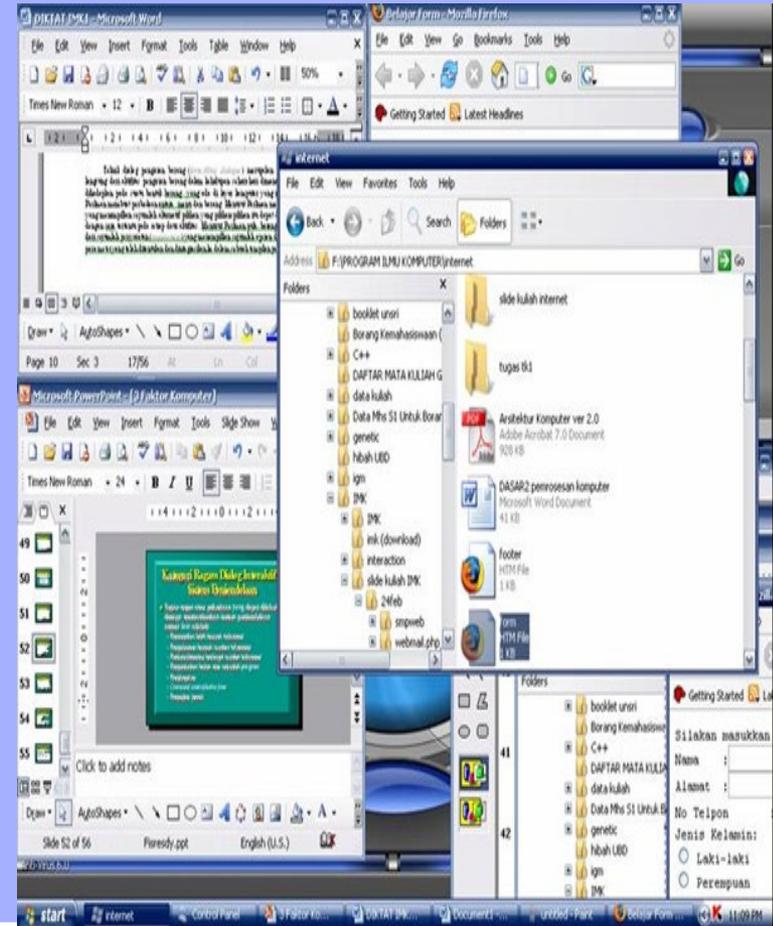
ANTARMUKA BERBASIS IKON



SISTEM PENJENDELAAN

Secara umum yang dimaksud dengan **jendela (window)** adalah bagian dari layar yang digunakan untuk menampilkan suatu informasi. Informasi disini dapat berupa informasi tekstual maupun grafis. Dalam sistem jendela yang mampu menampilkan lebih dari sebuah jendela, kita seolah-oleh sedang bekerja dengan sebuah komputer tetapi mempunyai banyak layar tampilan, sehingga kita dapat melihat sejumlah informasi berbeda secara bersama-sama. **Pemakaian jendela sangat tergantung dari pekerjaan yang akan diselesaikan.**

Sistem jendela memerlukan memori yang cukup besar, sehingga **kunci keberhasilan dari dialog ini** adalah terletak pada memori yang tertanam di komputer. Semakin besar memori yang dimiliki oleh sistem maka sistem jendela ini semakin cepat dikerjakan.



SISTEM PENJENDELAAN

Analisis dan perancangan tampilan pada dialog ini harus dilaksanakan dengan penuh pertimbangan agar dapat menghasilkan manfaat bagi user, diantaranya adalah:

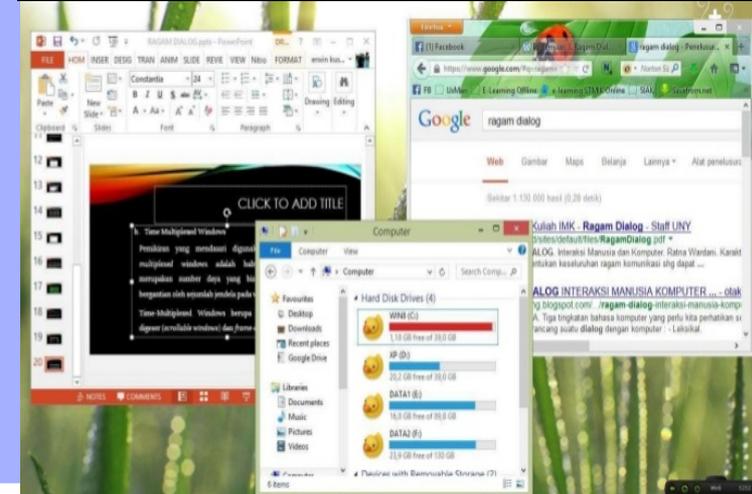
1. **Penampilan lebih banyak informasi** → user dapat menampilkan berbagai informasi yang berbeda-beda pada masing-masing jendela.
2. **Pengaksesan banyak sumber informasi** → secara bersamaan pengguna dapat mengakses informasi yang berbeda pula.
3. **Pengkombinasian berbagai sumber informasi** → dengan dua manfaat di atas secara otomatis user dapat mengkombinasikan sumber-sumber informasi untuk mendapatkan satu kesatuan informasi yang bulat.
4. **Pengontrolan bebas atas sejumlah program** → bila mengakses beberapa software yang berbeda, satu sama lain tidak akan saling berpengaruh dan user bebas untuk mengontrolnya.
5. **Pengingat** → dengan adanya jendela pengingat user akan diingatkan pada waktu-waktu tertentu sesuai dengan yang diinginkan.
6. **Command context/active form** → berfungsi untuk menampilkan indikasi adanya command context yang menyajikan berbagai perintah dan tombol yang mempunyai interpretasi yang berbeda-beda.

Penyajian jamak → jendela-jendela yang ada di dalam suatu sistem penjenjelaan, khususnya yang menggunakan jendela dua dimensi dan dua setengah dimensi, dapat digunakan untuk menampilkan berbagai informasi dari sebuah program yang sedang dieksekusi

SISTEM PENJENDELAAN

Dialog berbasis jendela bisa dikelompokkan menjadi empat kategori yang masing-masing kelompok mempunyai perancangan berbeda, yaitu:

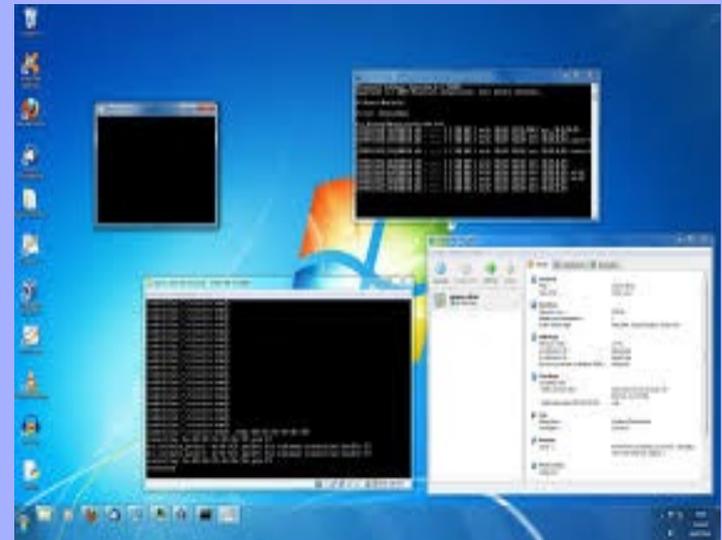
1. **Jendela TTY(TeleTYpe atau Tele Tywriter)** → merupakan jenis jendela yang paling sederhana. Secara sekilas jenis jendela ini mirip dengan tampilan apa adanya karena hanya terdiri atas sebuah jendela yang mempunyai fasilitas halaman (scrolling) secara otomatis pada satu arah. Ciri utama dari jendela ini adalah ketika kursor sudah berada pada suatu baris maka kursor itu tidak dapat dipindah ke baris sebelumnya atau di atasnya (dengan menganggap bahwa aras pemindahan halaman adalah ke bawah)
2. **Time Multiplexed Windows** → layar tampilan merupakan sumber daya yang bisa digunakan secara bergantian oleh sejumlah jendela pada waktu yang berlainan.



SISTEM PENJENDELAAN

3. **Space Multiplexer Windows** → lebar layar dibagi-bagi menjadi beberapa jendela dengan ukuran yang bervariasi, dan jenis jendelanya dapat ditentukan berdasar ketergantungan antara satu jendela dengan jendela lain.

4. **Jendela non homogen** → jenis jendela yang tidak dapat dikelompokkan pada dua jenis jendela diatas. Dua dari beberapa jenis jendela homogen adalah ikon dan zooming window. **Zooming windows** mempunyai ciri bahwa jendela ini bisa diperbesar maupun diperkecil sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan **ikon** sudah dijelaskan pada pokok bahasan sebelumnya.



MANIPULASI LANGSUNG

Karakteristik yang sangat penting dari ragam dialog ini adalah adanya penyajian langsung suatu aktifitas oleh sitem 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 layar tampilan yang muncul. Biasanya ragam dialog ini diterapkan pada perangkat lunak permainan (game). Selain pada perangkat lunak permainan, manipulasi langsung juga dapat diterapkan pada hal-hal yang lebih luas dan serius. Beberapa hal dibawah ini, adalah penerapan manipulasi langsung pada berbagai bidang.



MANIPULASI LANGSUNG

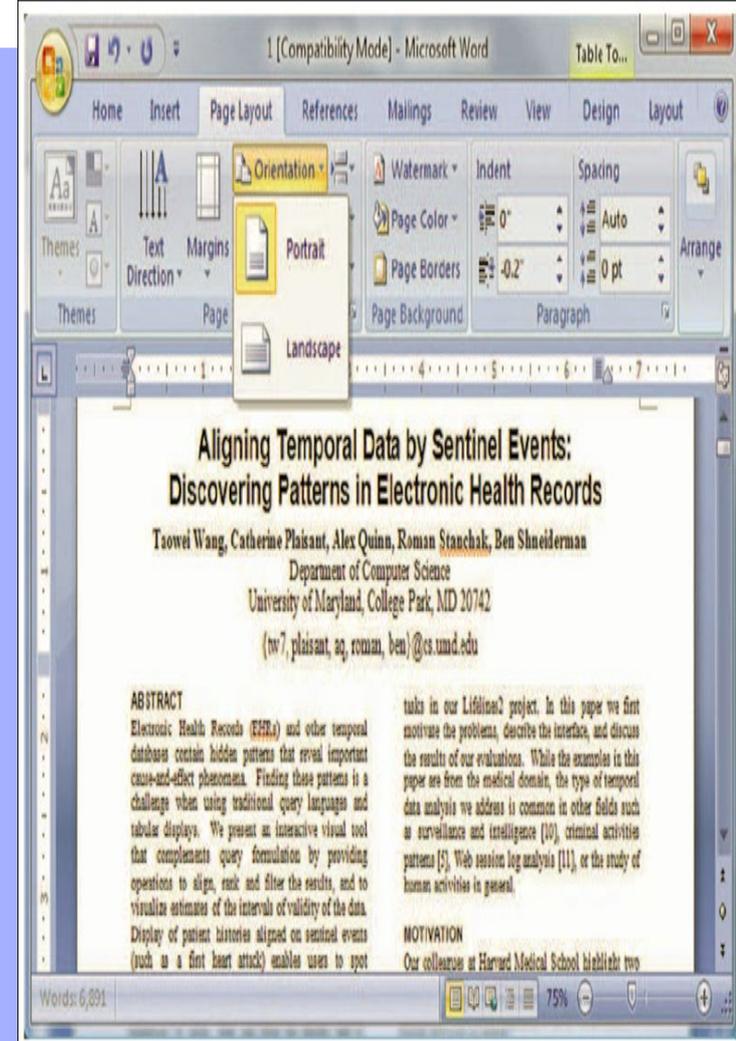
- a. **Kontrol proses.** Kontrol proses berbagai industri, misalnya pada pembangkitan dan penyaluran listrik dan industri, biasanya memanfaatkan tampilan virtual yang berupa panel-panel kontrol yang dihubungkan ke sebuah sistem berbasis komputer.
- b. **Editor Teks.** Konsep WYSIWYG (what you see is what you get) merupakan fenomena pengolah kata modern yang banyak sekali memberikan kemudahan pada pengguna.
- c. **Simulator.** Simulator merupakan sistem minatur yang mencoba menirukan kerja suatu sistem yang berskala sangat besar atau kecil.
- d. **Kontrol lalu lintas penerbangan.** Sistem radar berpegang pada adanya kemampuan untuk mengenal pola bentuk-bentuk tertentu seperti yang dapat dikerjakan oleh manusia.
- e. **Perancangan Berbantuan Komputer.** Saat sekarang kita dapat melihat berbagai program aplikasi untuk perancangan suatu sistem. Contohnya Auto Cad.



ANTARMUKA BERBASIS INTERAKSI GRAFIS

Secara umum memang cukup sulit untuk membedakan antara antarmuka berbasis manipulasi langsung dengan berbasis interaksi grafis. **Pada beberapa pustaka, kedua jenis antarmuka ini dianggap sama dan dipilih istilah antarmuka berbasis manipulasi langsung.** Akan tetapi jika kita amati dengan teliti beberapa perangkat lunak yang ada di pasaran khususnya yang berbasis pada Microsoft Windows. **Kita akan menjumpai beberapa contoh antarmuka berbasis interaksi grafis yang tidak dapat dikelompokkan ke dalam antarmuka berbasis manipulasi langsung.** Misalnya ketika kita mendekatkan mouse kita pada suatu ikon maka akan muncul pesan berupa fungsi dari ikon itu sebelum kita klik.

Karena secara umum antarmuka berbasis manipulasi langsung dan interaksi grafis hampir sama maka kelebihan dan kekurangannya pun sama dengan ragam dialog manipulasi langsung pada bahasan sebelumnya.



SIFAT PENTING DAN KARAKTERISTIK

Setelah kita mempelajari berbagai macam ragam dialog interaktif, kita juga perlu melihat beberapa sifat penting dan karakteristik yang perlu dimiliki oleh setiap ragam dialog interaktif, diantaranya adalah:

1. **Inisiatif** → merupakan sifat dasar dari sembarang dialog, karena inisiatif akan menentukan keseluruhan ragam komunikasi sehingga dapat ditentukan tipe-tipe pengguna yang dituju oleh sistem yang dibangun.
2. **Keluwes** → sistem yang mempunyai kemampuan untuk mencapai suatu tujuan lewat sejumlah cara yang berbeda. Keluwes juga dapat dilihat dari adanya kesempatan bagi pengguna untuk melakukan customizing dan memperluas antarmuka dari sebuah sistem untuk memenuhi kebutuhan pribadinya.
3. **Kompleksitas** → dengan keluwes yang dituntut di atas user harus dibayar dengan kompleksitas implementasi yang semakin bertambah besar pula, sehingga diperlukan suatu pengaturan berupa struktur pohon hirarki perintah, hal ini ditujukan untuk mengelompokkan perintah-perintah yang mempunyai karakteristik yang saling berkaitan satu sama lain.
4. **Kekuatan** → didefinisikan sebagai jumlah kerja yang dapat dilakukan oleh sistem untuk setiap perintah yang diberikan oleh user.
5. **Beban Informasi** → Untuk penyampaian informasi dapat berdaya guna dan berhasil guna, beban informasi yang terkandung di dalam suatu ragam dialog seharusnya disesuaikan dengan aras pengguna.
6. **Konsistensi** → untuk membantu pengguna dalam mengembangkan mentalitas yang diperlukan dalam pengoperasian sebuah sistem komputer.
7. **Umpan balik** → disadari atau tidak, banyak pengguna yang menginginkan agar program yang sedang dieksekusi selalu memberikan umpan balik tentang apa yang sedang dikerjakan oleh program.

SIFAT PENTING DAN KARAKTERISTIK

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

9. **Kontrabilitas** → merupakan kebalikan dari observabilitas, hal ini berimplikasi bahwa sistem selalu berada dibawah control pengguna.

10. **Efisiensi** → efisiensi dalam sistem komputer yang melibatkan unjuk kerja manusia dan komputer secara bersama-sama adalah throughput yang diperoleh dari kerjasama antara manusia dan komputer. Hal ini berhubungan dengan waktu tanggap sistem, biaya pengembangan sistem dan biaya personal tenaga ahli.

11. **Keseimbangan** → strategi yang diambil dalam perancangan sembarang sistem manusia-komputer haruslah dapat membagi-bagi pekerjaan manusia dan komputer seoptimal mungkin.

PERBANDINGAN KECAKAPAN RELATIF ANTARA MANUSIA DAN KOMPUTER

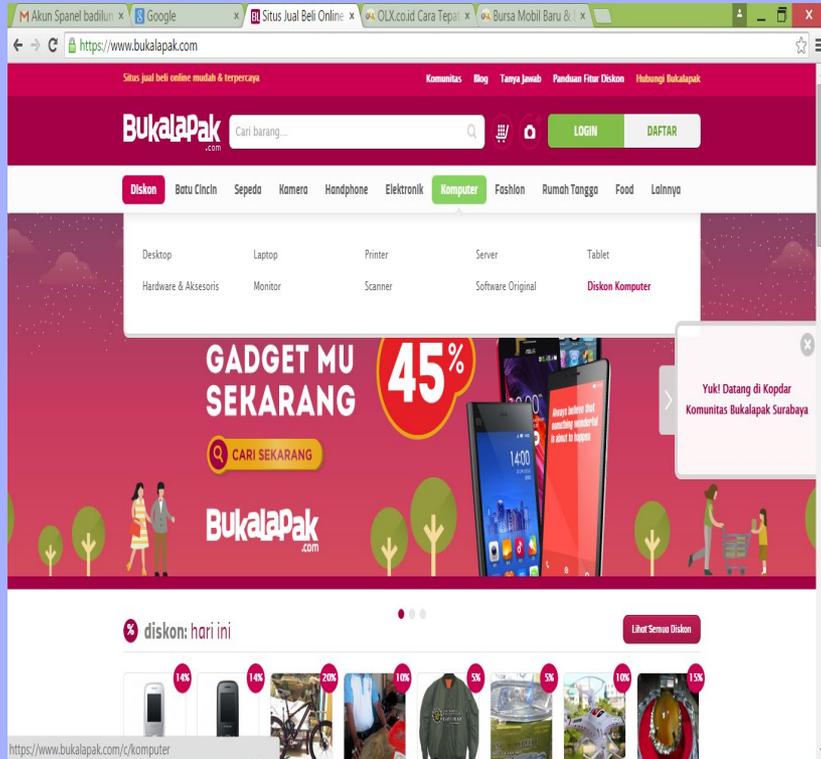
Kecakapan manusia	Kecakapan computer
<ul style="list-style-type: none">• Estimasi• Intuisi• Kreativitas• Adaptasi• Kesadaran serempak• Pengolahan abnormal• Memori asosiatif• Pengambilan keputusan non deterministik• Pengenalan pola• Pengetahuan dunia• Kesalahan manusiawi	<ul style="list-style-type: none">• Kalkulasi akurat• Deduksi logika• Aktifitas perulangan• Konsistensi• Multitasking• Pengolahan rutin• Penyimpanan dan pemanggilan kembali data• Pengambilan keputusan deterministik• Pengolahan data• Pengetahuan domain• Bebas dari kesalahan

SIFAT PENTING DAN KARAKTERISTIK

Setelah kita mempelajari berbagai macam ragam dialog interaktif, kita juga perlu melihat beberapa sifat penting dan karakteristik yang perlu dimiliki oleh setiap ragam dialog interaktif, diantaranya adalah:

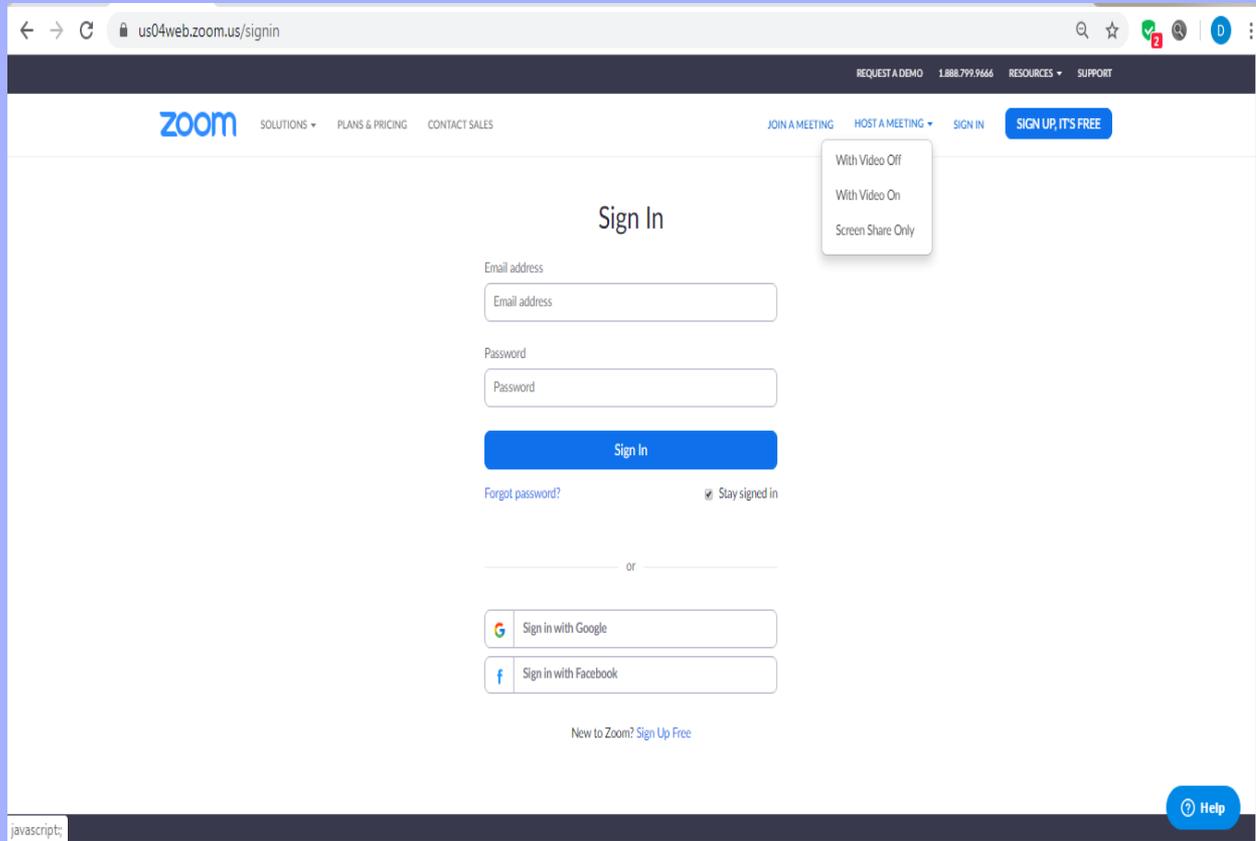
1. **Inisiatif** → merupakan sifat dasar dari sembarang dialog, karena inisiatif akan menentukan keseluruhan ragam komunikasi sehingga dapat ditentukan tipe-tipe pengguna yang dituju oleh sistem yang dibangun.
2. **Keluwes** → sistem yang mempunyai kemampuan untuk mencapai suatu tujuan lewat sejumlah cara yang berbeda. Keluwes juga dapat dilihat dari adanya kesempatan bagi pengguna untuk melakukan customizing dan memperluas antarmuka dari sebuah sistem untuk memenuhi kebutuhan pribadinya.
3. **Kompleksitas** → dengan keluwes yang dituntut di atas user harus dibayar dengan kompleksitas implementasi yang semakin bertambah besar pula, sehingga diperlukan suatu pengaturan berupa struktur pohon hirarki perintah, hal ini ditujukan untuk mengelompokkan perintah-perintah yang mempunyai karakteristik yang saling berkaitan satu sama lain.
4. **Kekuatan** → didefinisikan sebagai jumlah kerja yang dapat dilakukan oleh sistem untuk setiap perintah yang diberikan oleh user.
5. **Beban Informasi** → Untuk penyampaian informasi dapat berdaya guna dan berhasil guna, beban informasi yang terkandung di dalam suatu ragam dialog seharusnya disesuaikan dengan aras pengguna.
6. **Konsistensi** → untuk membantu pengguna dalam mengembangkan mentalitas yang diperlukan dalam pengoperasian sebuah sistem komputer.
7. **Umpan balik** → disadari atau tidak, banyak pengguna yang menginginkan agar program yang sedang dieksekusi selalu memberikan umpan balik tentang apa yang sedang dikerjakan oleh program.

Tugas 2



Gambar dibawah merupakan salah satu situs jual beli komersil di Indonesia .

Jelaskan jenis ragam dialog dan Antarmuka apa saja yang terdapat disana dan jelaskan korelasinya dengan situs jual beli tersebut.



Jelaskan jenis ragam dialog dan Antarmuka apa saja yang terdapat disana dan jelaskan korelasinya dengan situs tersebut.

<https://us04web.zoom.us/signin>

THANK YOU

