

Apa perbedaan dan persamaan antara Prototype di HCI dengan prototype di metode pengembangan sistem.

Tulis jawaban anda di dalam format ms word dan upload!

PROTOTYPE PADA HCI DAN PROTOTYPE PADA PENGEMBANGAN SISTEM

Persamaan

- Prototipe HCI dan pengembangan proyek adalah versi awal dari sistem yang digunakan untuk menunjukkan konsep dan mencoba opsi desain.

Sebuah prototipe pada HCI atau pada Pengembangan sistem dapat digunakan di:

- Proses rekayasa persyaratan untuk membantu dengan elisitasi dan validasi persyaratan;
- Dalam proses desain untuk mengeksplorasi opsi dan mengembangkan desain UI;
- Dalam proses pengujian untuk menjalankan tes back-to-back.

Perbedaan

- Dalam penerapannya prototype dalam HCI adalah proses awal menunggu evaluasi dengan tehnik evaluasi tertentu dan hanya sebatas pada pada interface dan design atau tampilan sedangkan unsur lainnya tak termasuk ke dalam bahan evaluasi.
- Sedangkan prototype pengembangan sistem dapat melibatkan seluruh aspek sistem memang pada awalnya fokus pada setiap bagian unsur yang tidak dipahami, namun sedikit demi sedikit luas (prinsip back-to-back) sehingga evaluasi yang dilakukan akan menyentuh berbagai unsur sistem, seperti infrastrukture, database, software engineering, design, dll. Tidak hanya sebatas design, interface saja. Bisa jadi banyak unsur yang terlibat.

Sekian-

Pertanyaan :

Apa perbedaan dan persamaan antara *Prototype* di HCI dengan *Prototype* di metode pengembangan system?

Jawaban:

Perbedaan antara *prototype* di HCI dengan *prototype* di metode pengembangan sistem terletak pada teknik yang digunakan. Berikut ini adalah teknik-teknik yang digunakan:

Teknik-teknik *Prototype* di HCI meliputi:

1. *Storyboards*
2. *Limited functionality simulations*

Sedangkan Teknik-teknik *Prototype* di metode pengembangan system meliputi:

1. Perancangan Model,
2. Perancangan Dialog,
3. Simulasi.

Persamaan antara *prototype* di HCI dengan *prototype* di metode pengembangan sistem yaitu pengembang sistem dan pelanggan dapat melihat dan melakukan eksperimen dengan bagian dari sistem komputer dari sejak awal proses pengembangan. Adanya kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan. Dapat dilihat dari proses yang dilalui pada tahapan *prototyping* itu sendiri, Berikut tahapan-tahapan dari *prototyping*:

1. Pengumpulan kebutuhan.

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *prototyping*.

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi *prototyping*.

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.

4. Mengkodekan system.

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji system.

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain

6. Evaluasi Sistem.

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan system.

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

PROTOTYPING

Prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Prototipe mewakili model produk yang akan dibangun atau mensimulasikan struktur, fungsionalitas dan operasi sistem. Dalam pembuatan prototipe kita dapat menerapkan UCD (User Centered Design) yang cocok untuk user awam IT (Technology Information). Karakteristik UCD (User-Centered Design) yaitu :

Memahami user dan kebutuhannya.

Fokus pada user pada tahap awal desain dan mengevaluasi hasil desain.

Mengidentifikasi, membuat dokumentasi dan menyetujui kegunaan dan tujuan pengalaman user.

Perulangan hampir dapat dipastikan. Para perancang tidak pernah berhasil hanya dalam satu kali proses.

Tujuan prototipe yaitu :

Evaluasi dan feedback pada rancangan interaktif.

Stakeholder (dalam hal ini user) dapat melihat, menyentuh, berinteraksi dengan prototype.

Anggota tim dapat berkomunikasi secara efektif.

Para perancang dapat mengeluarkan ide-idenya.

Memunculkan ide-ide secara visual dan mengembangkannya.

Dapat menjawab pertanyaan —> membantu pemilihan di antara alternatif-alternatif.

Mendapatkan informasi dan pemahaman tentang pengalaman pengguna.

Estimasi dan validasi tentang kesulitan perancangan, keputusan dan keuntungan biaya.

Investigasi, eksplorasi dan perbandingan solusi perancangan yang berbeda.

Tahapan pembuatan prototype seperti pada gambar berikut :

Keunggulan menggunakan prototipe yaitu :

- Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan
- Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan
- Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem
- Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem

- Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.
- Mengurangi biaya pengembangan dan pemeliharaan
- Dapat bereksperimen dengan perancangan alternatif
- Meningkatkan kualitas, kecepatan spesifikasi dan perancangan sistem
- Dapat dipadukan dengan metode terstruktur dan CASE tools
- Dapat digunakan pada berbagai level, detail termasuk konsep, kebutuhan, spesifikasi dan perancangan.

Kelemahan prototipe yaitu :

Pelanggan kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangka waktu lama.

Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek. Sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana untuk membuat prototyping lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan cetak biru sistem .

Hubungan pelanggan dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik

Nama : Sapardi

NIM :192420026

Kelas : MTI Reg B

Apa perbedaan dan persamaan antara Prototype di HCI dengan prototype di metode pengembangan sistem.

JAWABAN

Prototipe INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER, MATERI IMK

Prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Prototipe mewakili model produk yang akan dibangun atau mensimulasikan struktur, fungsionalitas dan operasi sistem. Dalam pembuatan prototipe kita dapat menerapkan UCD (User Centered Design) yang cocok untuk user awam IT (Technology Information).

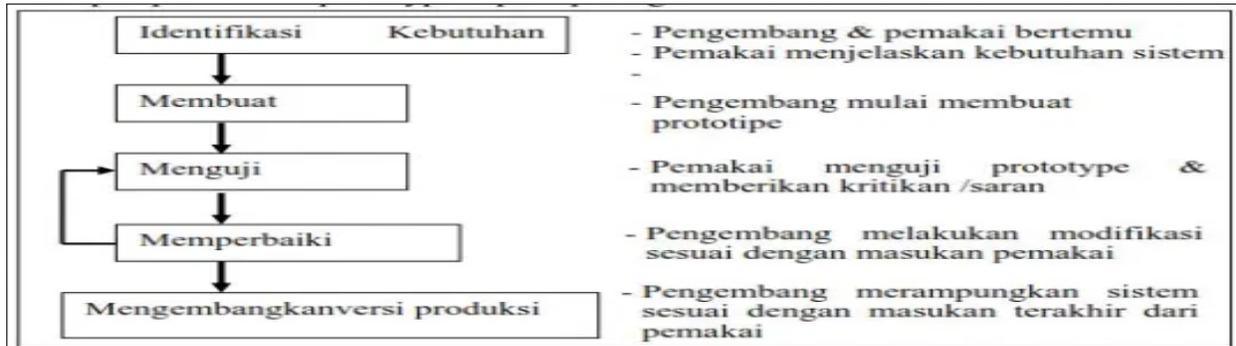
Karakteristik UCD (User-Centered Design) yaitu :

1. Memahami user dan kebutuhannya.
2. Fokus pada user pada tahap awal desain dan mengevaluasi hasil desain.
3. Mengidentifikasi, membuat dokumentasi dan menyetujui kegunaan dan tujuan pengalaman user.
4. Perulangan hampir dapat dipastikan. Para perancang tidak pernah berhasil hanya dalam satu kali proses.

Tujuan prototipe yaitu :

1. Evaluasi dan feedback pada rancangan interaktif.
2. Stakeholder (dalam hal ini user) dapat melihat, menyentuh, berinteraksi dengan prototype.
3. Anggota tim dapat berkomunikasi secara efektif.
4. Para perancang dapat mengeluarkan ide-idenya.
5. Memunculkan ide-ide secara visual dan mengembangkannya.
6. Dapat menjawab pertanyaan —> membantu pemilihan di antara alternatif-alternatif.
7. Mendapatkan informasi dan pemahaman tentang pengalaman pengguna.
8. Estimasi dan validasi tentang kesulitan perancangan, keputusan dan keuntungan biaya.
9. Investigasi, eksplorasi dan perbandingan solusi perancangan yang berbeda.

Tahapan pembuatan prototype seperti pada gambar berikut :



2. Metode Prototyping Dalam Pengembangan Sistem Informasi

1. Pengertian

Proses pengembangan sistem seringkali menggunakan pendekatan prototype (prototyping).

Metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalah pahaman antara user dan analis yang timbul akibat user tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya (Mulyanto, 2009).

Prototyping adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis.

Prototyping disebut juga desain aplikasi cepat (rapid application design/RAD) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem (Rien, 2005). sebagian user kesulitan mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Kesulitan ini yang perlu diselesaikan oleh analis dengan memahami kebutuhan user dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (prototipe). Model ini selanjutnya diperbaiki secara terus menerus sampai sesuai dengan kebutuhan user.

2. Kelebihan dan Kekurangan

Keunggulan *prototyping* adalah :

- 1) Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
- 2) Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.
- 3) Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
- 4) Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
- 5) Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya

Sedangkan kelemahan *prototyping* adalah :

- 1) Pelanggan tidak melihat bahwa perangkat lunak belum mencerminkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan belum memikirkan peneliharaan dalam jangka waktu yang lama.
- 2) Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman sederhana.
- 3) Hubungan pelanggan dengan komputer mungkin tidak menggambarkan teknik perancangan yang baik.

Nama : Sulistiyani

NIM : 182420044

perbedaan dan persamaan antara Prototype di HCI dengan prototype di metode pengembangan sistem

prototipe interaksi manusia dan komputer, materi imk

prototipe interaksi manusia dan komputer, materi imk Prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Prototipe mewakili model produk yang akan dibangun atau mensimulasikan struktur, fungsionalitas dan operasi sistem. Dalam pembuatan prototipe kita dapat menerapkan UCD (User Centered Design) yang cocok untuk user awam IT (Technology Information). Karakteristik UCD (User-Centered Design) yaitu :

1. Memahami user dan kebutuhannya.
2. Fokus pada user pada tahap awal desain dan mengevaluasi hasil desain.
3. Mengidentifikasi, membuat dokumentasi dan menyetujui kegunaan dan tujuan pengalaman user.
4. Perulangan hampir dapat dipastikan. Para perancang tidak pernah berhasil hanya dalam satu kali proses.

Tujuan prototipe yaitu :

1. Evaluasi dan feedback pada rancangan interaktif.
2. Stakeholder (dalam hal ini user) dapat melihat, menyentuh, berinteraksi dengan prototype.
3. Anggota tim dapat berkomunikasi secara efektif.
4. Para perancang dapat mengeluarkan ide-idenya.
5. Memunculkan ide-ide secara visual dan mengembangkannya.
6. Dapat menjawab pertanyaan —> membantu pemilihan di antara alternatif-alternatif.
7. Mendapatkan informasi dan pemahaman tentang pengalaman pengguna.
8. Estimasi dan validasi tentang kesulitan perancangan, keputusan dan keuntungan biaya.

9. Investigas, explorasi dan perbandingan solusi perancangan yang berbeda.

Metode Prototyping Dalam Pengembangan Sistem Informasi

Pengertian

Proses pengembangan sistem seringkali menggunakan pendekatan prototipe (prototyping). Metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara user dan analis yang timbul akibat user tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya (Mulyanto, 2009). Prototyping adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. Prototyping disebut juga desain aplikasi cepat (rapid application design/RAD) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem (Ariani, 2005). Sebagian user kesulitan mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Kesulitan ini yang perlu diselesaikan oleh analis dengan memahami kebutuhan user dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (prototipe). Model ini selanjutnya diperbaiki secara terus menerus sampai sesuai dengan kebutuhan user.

Apa perbedaan dan persamaan antara Prototype di HCI dengan prototype di metode pengembangan sistem.

Prototype INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER, MATERI IMK

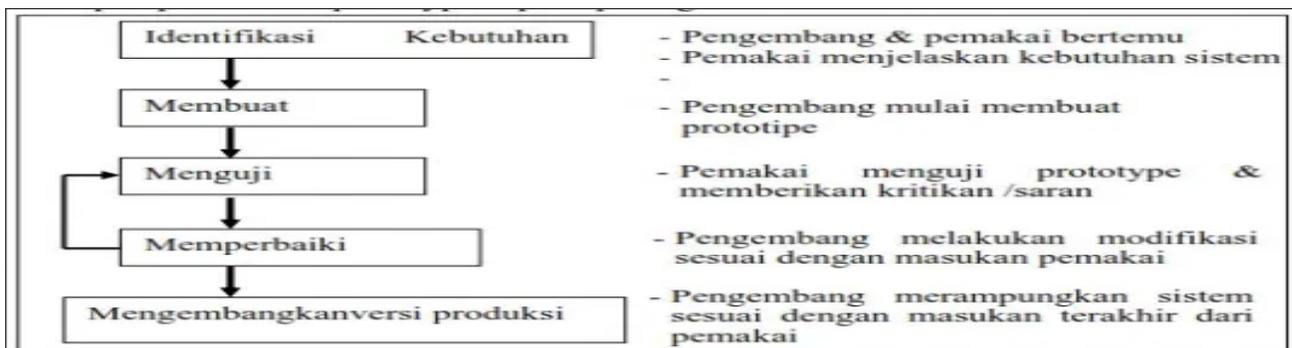
Prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Prototipe mewakili model produk yang akan dibangun atau mensimulasikan struktur, fungsionalitas dan operasi sistem. Dalam pembuatan prototipe kita dapat menerapkan UCD (User Centered Design) yang cocok untuk user awam IT (Technology Information). Karakteristik UCD (User-Centered Design) yaitu :

1. Memahami user dan kebutuhannya.
2. Fokus pada user pada tahap awal desain dan mengevaluasi hasil desain.
3. Mengidentifikasi, membuat dokumentasi dan menyetujui kegunaan dan tujuan pengalaman user.
4. Perulangan hampir dapat dipastikan. Para perancang tidak pernah berhasil hanya dalam satu kali proses.

Tujuan prototipe yaitu :

1. Evaluasi dan feedback pada rancangan interaktif.
2. Stakeholder (dalam hal ini user) dapat melihat, menyentuh, berinteraksi dengan prototipe.
3. Anggota tim dapat berkomunikasi secara efektif.
4. Para perancang dapat mengeluarkan ide-idenya.
5. Memunculkan ide-ide secara visual dan mengembangkannya.
6. Dapat menjawab pertanyaan —> membantu pemilihan di antara alternatif-alternatif.
7. Mendapatkan informasi dan pemahaman tentang pengalaman pengguna.
8. Estimasi dan validasi tentang kesulitan perancangan, keputusan dan keuntungan biaya.
9. Investigas, eksplorasi dan perbandingan solusi perancangan yang berbeda.

Tahapan pembuatan prototype seperti pada gambar berikut :



2. Metode Prototyping Dalam Pengembangan Sistem Informasi

1. Pengertian

Proses pengembangan sistem seringkali menggunakan pendekatan prototipe (prototyping).

Metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara user

dan analisis yang timbul akibat

user

tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya (Mulyanto, 2009).

Prototyping

adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis.

Prototyping

disebut juga desain aplikasi cepat

(rapid application design/RAD)

karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem (Mulyanto, 2009).

user

kesulitan mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Kesulitan ini yang perlu diselesaikan oleh analisis dengan memahami kebutuhan

user

dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (prototipe). Model ini selanjutnya diperbaiki secara terus menerus sampai sesuai dengan kebutuhan

user.

2.

2. Kelebihan dan Kekurangan

Keunggulan *prototyping* adalah :

- 1) Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
- 2) Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.
- 3) Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
- 4) Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
- 5) Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya

Sedangkan kelemahan *prototyping* adalah :

- 1) Pelanggan tidak melihat bahwa perangkat lunak belum mencerminkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan belum memikirkan pemeliharaan dalam jangka waktu yang lama.
- 2) Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman sederhana.
- 3) Hubungan pelanggan dengan komputer mungkin tidak menggambarkan teknik perancangan yang baik.

Apa perbedaan dan persamaan antara Prototype di HCI dengan prototype di metode pengembangan sistem?

Persamaan antara prototype di HCI dan prototype di metode pengembangan sistem adalah keduanya mempunyai tujuan yang sama yakni ini memberikan gambaran secara garis besar tentang apa yang akan dibuat atau dikerjakan. Beberapa cara prototype seperti pembuatan sketsa/mock-up, storyboard, atau skenario juga dapat digunakan baik untuk HCI ataupun pengembangan sistem.

Perbedaan antara prototype di HCI dan prototype di metode pengembangan sistem terletak pada objek yang ingin dibuat prototypenya. HCI membuat prototype berupa sesuatu yang berhubungan dengan alat bantu komunikasi antara manusia dan komputer seperti mouse, keyboard, user interface, user experience, dan lainnya yang berhubungan dengan interaksi manusia dan komputer. Pada prototype pengembangan sistem ruang lingkup jauh lebih luas (interaksi manusia dan komputer juga termasuk di dalamnya) dan lebih difokuskan dalam perancangan alur sistem, database, teknologi yang digunakan, dan lain sebagainya.

Nama : Daniel Kukuh

Kelas : MTI2B1

Perbedaan

prototype pada HCI lebih menekankan pada bagaimana mendapatkan antar muka yang lebih efisien, efektif, dan usable terhadap user

prototype pada pengembangan system, menekankan pada perubahan kebutuhan user sehingga dapat terus dikembangkan, terkadang menjadi tidak efektif dan efisien

persamaan

sama-sama fleksibel dan digunakan untuk sebagai desain awal suatu system yang dijadikan sebagai acuan

Tugas 07

Nama : Hendra Yada Putra
NIM : 192420034
Kelas : MTI Reguler B

Pertanyaan

Apa perbedaan dan persamaan antara Prototype di HCI dengan prototype di metode pengembangan sistem.

Jawaban

Untuk perbedaan antara prototype HCI dengan Prototype pada pengembangan system, bahwa prototype HCI lebih menekankan pada bagaimana mendapatkan antar muka yang lebih efisien, efektif, dan usable terhadap user dalam hal ini manusia sebagai pengguna, fokusnya adalah interface yang berhadapan dengan pengguna, bagai mana menimbulkan ketertarikan seperti penggunaan warna dan gambar yang menarik sesuai tema aplikasi, kemudian bagaimana kemudahan aksesnya dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan pengguna terhadap informasi yang dibutuhkannya.

Sedang prototype pada metode pengembangan lebih pada desain serangkaian dari pengembangan aplikasi itu sendiri, mulai dari interfacing baik dengan manusia seperti pada HCI ataupun interfacing antar system, bahkan desain proses didalam aplikasi termasuk ke Backend, dan desain alur kerja aplikasi itu sendiri secara keseluruhan.

Untuk persamaannya itu sendiri prototype di HCI maupun di Pengembangan system sama-sama merupakan desain awal yang digunakan oleh developer saat membangun suatu aplikasi.

Nama : Muhammad Iqbal Rizky Tanjung

Kelas : MTI Reg B 21

Soal :

Apa perbedaan dan persamaan antara Prototype di HCI dengan prototype di metode pengembangan sistem.

Jawaban :

PROTOTYPING HCI

adalah rancangan yang menyerupai bentuk aslinya sebelum suatu produk di kembangkan lebih luas atau sebelum produk tersebut dipasarkan.

PROTOTYPE DI METODE PENGEMBANGAN SISTEM

adalah metode pengembangan sistem yang didasarkan pada konsep working model (model kerja). Tujuannya adalah mengembangkan model atau desain menjadi sistem jadi.

Ketika desainer hendak membuat sebuah sistem aplikasi sebaiknya desainer harus membuat terlebih dahulu prototype yang desainer mau agar dalam pembuatan sistem aplikasi dapat digunakan user dengan baik. dalam membuat prototype sebuah sistem aplikasi terdapat beberapa cara yaitu;

1. Sketching yaitu menggunakan Brainstorming dengan menggambar sketsa cepat dan kasar di atas kertas
2. Wireframing Membuat design dengan membuat dalam bentuk kasar dengan bentuk kotak-kotak dan dengan bentuk warna hitam putih
3. Mockup yaitu Lebih modern daripada model Wireframing dengan membuat detail ke gambar dengan menambahkan warna, tipografi, foto dan bentuk visual lainnya.
4. Prototyping yaitu dengan menambahkan interaktivitas ke mockup dengan membuat link tiap layar pada prototype dasar atau membuat tambahan animasi untuk prototype tingkat lanjut.
5. Development yaitu Menuliskan kode program pada bahasa pemrograman sebagai pengembangan dalam sistem aplikasi dan mengubah prototype menjadi produk.

Prototipe merupakan metode pengembangan sistem menggunakan pendekatan membuat program dengan cepat dan bertahap sehingga dievaluasi oleh pengguna. Tujuan prototype adalah :

- a. Evaluasi setiap rancangan interaktif serta memberikan feedback
- b. User ataupun stakeholder dapat melihat, menyentuh, berinteraksi dengan prototype yang dikerjakan
- c. Anggota tim dapat berkomunikasi secara efektif

d. Para desainer dapat bebas mengeluarkan idenya secara visual dan mengembangkannya

e. Mendapatkan informasi dan pemahaman tentang pengalaman pengguna

f. Investigasi, eksplorasi dan perbandingan solusi perancangan yang berbeda

Prototype memiliki dua bentuk yaitu Low fidelity dan High fidelity.

1. Low fidelity adalah membuat desain dengan menggunakan bahan yang murah serta menghilangkan detail.

2. High fidelity adalah membuat desain dengan produk yang sudah jadi

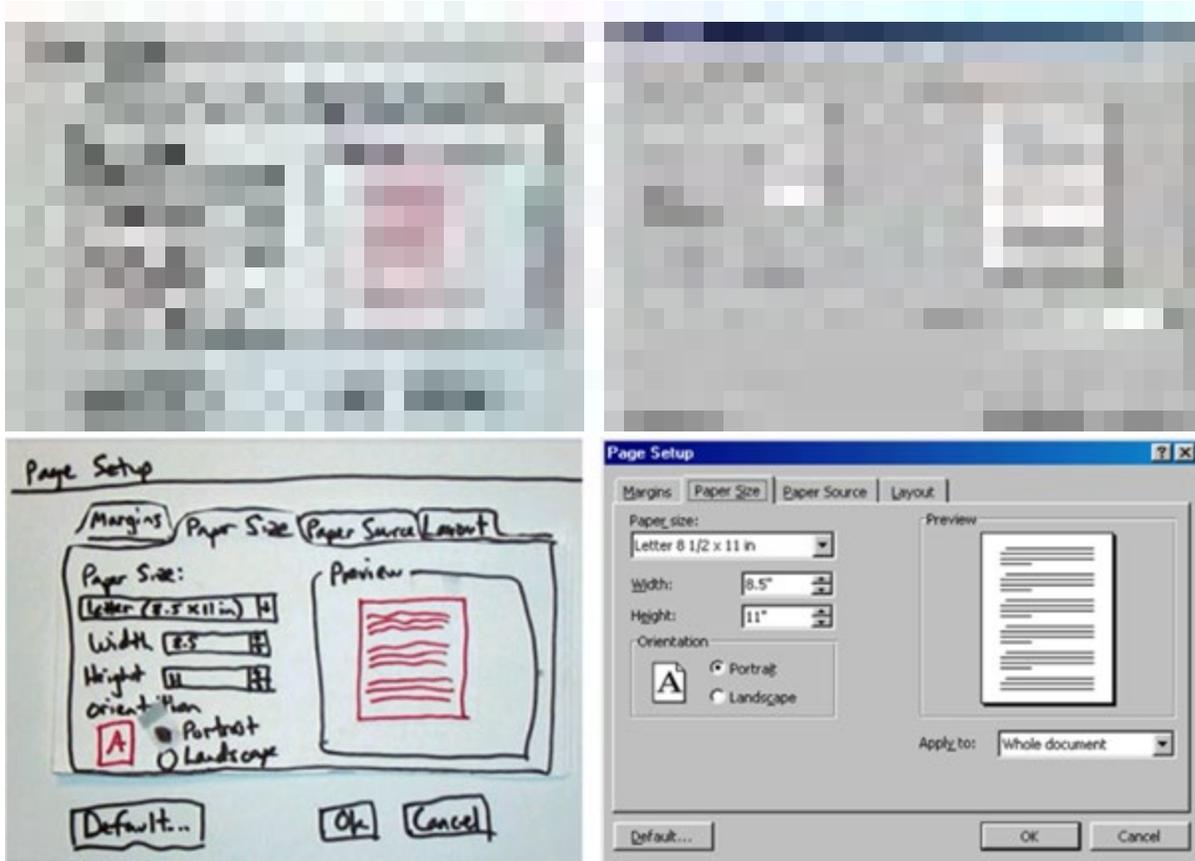
Fidelity memiliki prototype horizontal yang desainnya pada dasarnya frontend tanpa backend, Prototipe vertical yaitu kebalikan dari horizontal, satu area interface diimplementasikan secara mendalam dengan menggunakan backend, Skenario yaitu menunjukkan bagaimana frontend mencari tugas konkrit seperti menggunakan prototype horizontal dan vertical. Fidelity juga memiliki Aspek dalam Prototipe desain yaitu

· Breadth(luas) yaitu hanya mencakup fitur-fitur untuk tugas tertentu.

· Depth(kedalaman) yaitu pilihannya terbatas, ketika terjadi error tidak ada penanganan

· Look yaitu lebih mengutamakan penampilan dari desain grafis, biasanya digambar di atas kertas dan digambar dengan tangan

· Feel yaitu menggambar desain menggunakan mouse dan keyboard



Perbandingan antara Fidelity aspek Look dan Feel

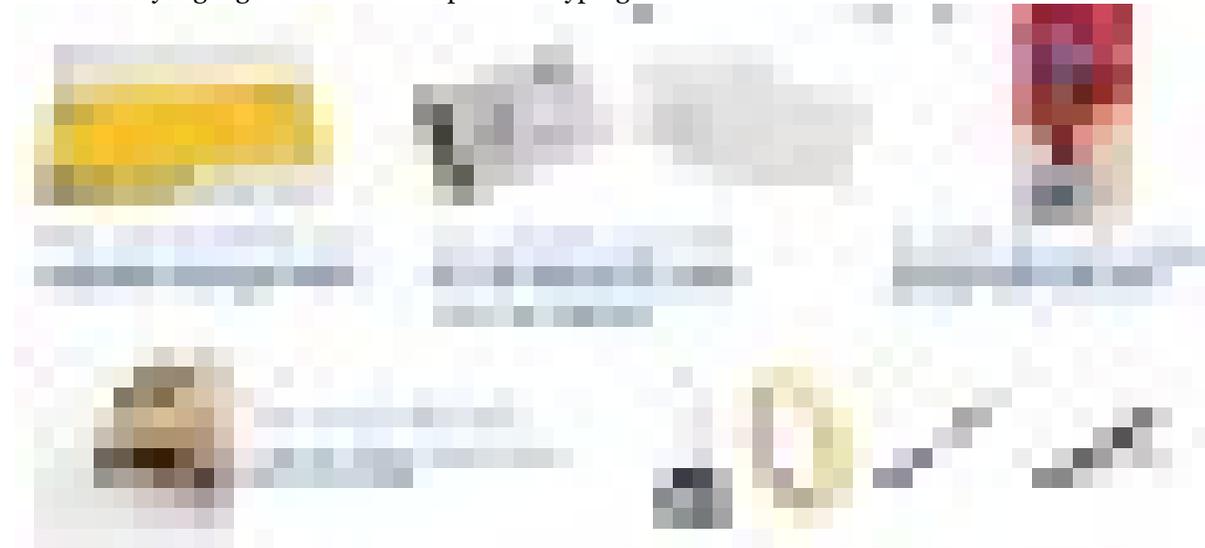
Paper Prototype adalah sebuah mockup berbentuk secara fisik interface, sebagian besar terbuat dari kertas. Biasanya sketsanya beberapa menggunakan tangan dengan menunjukkan bagian yang berbeda, dialog box atau elemen window. Paper prototype biasanya disebut low fidelity pada look dan feel, tetapi high fidelity pada breadth dengan menggunakan biaya yang sedikit, tetapi yang terbaiknya yaitu menggunakan high fidelity pada breadth dengan biaya rendah, karena manusia dapat mensimulasikan backend. Alasan desainer menggunakan Paper Prototype yaitu :

1. Membuat sketsa dengan tangan dapat menggunakan waktu yang singkat
2. Kertas yang digambar dapat diubah jika terdapat kesalahan

3. Prototipe dengan sketsa tangan bernilai karena desainer telah memikirkan konsep untuk desain suatu aplikasi

4. Tidak diperlukan keahlian khusus untuk membuat paper prototype

Berikut alat yang digunakan untuk Paper Prototyping



White poster board 11"x14", untuk background atau bingkai window



Index card tidak bergaris 4"x6" dan 5"x8", untuk menu, window content dan dialog box.



Restickable glue, untuk menjaga potongan kertas tidak lepas



White correction tape: untuk menghapus bagian teks, checkbox atau pesan pendek



Kelebihan dari prototype adalah :

- a. Adanya komunikasi yang baik antara desainer aplikasi dengan user
- b. Desainer dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan user.
- c. User berperan aktif dalam pengembangan sistem
- d. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem
- e. Mengurangi biaya dalam pengembangan sistem desain aplikasi
- f. Meningkatkan kualitas,kecepatan spesifikasi dan perancangan sistem

Kelemahan dari prototype adalah:

- a. User kadang tidak melihat bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan belum memikirkan pemeliharaan dalam jangka waktu lama
- b. Hubungan user dengan interface yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik

sumber : <https://medium.com/@iamgorgasiagian/prototyping-pada-interaksi-manusia-komputer-677cad10e225>