

Paradigma dalam IMK

- Kata paradigma berasal dari abad pertengahan di Inggris yang merupakan kata serapan dari bahasa Latin pada tahun 1483 yaitu paradigma yang berarti suatu **model** atau **pola**.

Pola/Model Sistem

- Sistem **interaktif** harus dapat didayagunakan (usability) untuk meningkatkan keberhasilan suatu sistem aplikasi.
- Sistem yg **Interaktif**
 - Feedback (Timbal Balik)
 - Error yang dimengerti penggunaanya
 - Mengingatn
 - Memberi masukan penggunaanya
- Sistem berhasil memiliki **dayaguna yg tinggi**

Sistem dengan Dayaguna yang tinggi

- Bagaimana Paradigma/pola sebuah sistem yang dapat meningkatkan dayaguna dari sistem tersebut ?
 - Dengan menerapkan jenis-jenis paradigma dalam interaksi untuk meningkatkan dayaguna sebuah sistem

Jenis Paradigma

- Time-Sharing
 - Satu komputer yang mampu mendukung (dapat digunakan oleh) multiple user.
 - Dapat melayani user lebih banyak dalam waktu yang bersamaan
 - Meningkatkan keluaran (throughput) dari sistem.

- Video Display Units (VDU)
 - Dapat memvisualisasikan dan memanipulasi informasi yang sama dalam representasi yang berbeda.
 - Memberikan data informasi yang sama dengan permasalahan yang berbeda.

- Programming Toolkits (Alat Bantu Pemrograman)
 - Alat Bantu Pemrograman memungkinkan programmer meningkatkan produktivitasnya.
 - Mempermudah programer saat terjadi error pada script sistem

- **Komputer Pribadi (Personal Computing)**
 - Mesin berukuran kecil yang powerful, yang dirancang untuk user tunggal.
 - Saat ini penggunaan PC sudah mulai tergeser dengan smartphone, sehingga sebuah sistem saat ini diharapkan dapat compatible dengan smartphone

- **Sistem Window dan interface WIMP (Windows, Icons, Menus and Pointers)**
 - Sistem window memungkinkan user untuk berdialog / berinteraksi dengan komputer dalam beberapa aktivitas/topik yang berbeda.
 - Tidak menutup kemungkinan penggunaan sistem operasi lain

- **Metapora**
 - Metapora telah cukup sukses digunakan untuk mengajari konsep baru, dimana konsep tersebut telah dipahami sejak dulu.
- **Contoh metapora :**
 - Spreadsheets/excel adalah metapora dari Accounting dan Financial Modelling
 - Keyboard adalah metapora dari Mesin Tik

- **Manipulasi Langsung (Direct Manipulation)**
 - Manipulasi Langsung memungkinkan user untuk mengubah keadaan internal sistem dengan cepat.
 - Seperti google maps yang dapat penggunanya menambahkan lokasi baru
 - Google translate memberikan penggunanya melakukan perubahan sesuai dengan kata/kalimat yang pas

- **Bahasa vs. Aksi**
 - Bahasa digunakan oleh user untuk berkomunikasi dengan interface.
 - Bahasa mudah dimengerti dan konsisten.
 - Untuk memudahkan pengguna memberikan aksi dari perintah sebuah sistem.

- **Hypertext**
 - Hypertext merupakan metode penyimpanan informasi dalam format non-linear yang memungkinkan akses atau browsing secara random.
 - Memberikan penggunanya mendapatkan informasi yang lain. (Link pada sebuah sistem web)

- **Multi-Modality**

- Sistem multi-modal interaktif adalah sistem yang tergantung pada penggunaan beberapa (multiple) saluran (channel) komunikasi pada manusia.
- Contoh channel komunikasi pada manusia: visual (mata), haptic atau peraba(kulit) audio (telinga).
- Sehingga yang memiliki kekurangan dapat menggunakan sistem tersebut

- **Computer-Supported Cooperative Work (CSCW)**

- Perkembangan jaringan komputer memungkinkan komunikasi antara beberapa mesin (personal komputer) yang terpisah dalam satu kesatuan grup.
- Sistem CSCW dirancang untuk memungkinkan interaksi antar manusia melalui komputer dan direpresentasikan dalam satu produk.
- Contoh CSCW: e-mail, kaskus