

ABSTRAKSI

Pengujian perangkat lunak merupakan koreksi, kritisi, evaluasi, investigasi elemen penting dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean (*coding*), dan fungsi. Untuk mendapatkan tingkat efektivitas dan efisiensi penggunaan yang optimum diperlukan desain *user interface* (antarmuka) pengguna, antara manusia dan komputer.

Bidang ilmu Perancangan Antarmuka Pengguna adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mendesain, mengevaluasi, dan mengimplementasikan sistem komputer yang interaktif sehingga dapat digunakan oleh manusia dengan mudah, efektif dan efisien. Istilah "graphical user interface" (GUI)/ antarmuka pengguna adalah lapisan di mana produk digital berkomunikasi dengan manusia dan sebaliknya sehingga terjadi interaksi. Komponen interaksi manusia dan komputer; prinsip/ aturan desain *user interface* digunakan untuk merancang dan mengevaluasi dan menganalisis perangkat lunak melalui desain *user interface* dan elemen *interface*. Shneiderman mengemukakan 8 (delapan) prinsip/ aturan yang dapat digunakan sebagai petunjuk dasar yang baik untuk merancang/ menganalisis suatu *user interface*. Delapan aturan ini disebut dengan *Eight Golden Rules of Interface Design*.

Mahasiswa Teknik Informatika, Universitas Sanata Dharma, adalah orang-orang yang berkonsentrasi pada bidang informatika, komputer, dan perangkat lunak pada khususnya. Pengujian perangkat lunak dilihat dari sisi desain melalui komponen interaksi manusia dan komputer diharapkan dapat memberikan evaluasi tingkat efektivitas dan efisiensi penggunaan yang optimum ketika mahasiswa Teknik Informatika, Universitas Sanata Dharma, membuat perangkat lunak pada skripsi.

Hasil pengujian perangkat lunak hasil skripsi mahasiswa Teknik Informatika, Universitas Sanata Dharma memberikan dokumentasi hasil pengujian yang menginformasikan kesesuaian perangkat lunak yang diuji dengan spesifikasi yang telah ditentukan dan menemukan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada perangkat lunak tersebut.

Kata kunci: skripsi, pengujian, antarmuka, desain.

ABSTRACTION

Software testing is a correction, critics, evaluation, investigation of the essential elements of software quality assurance and represents the fundamental study of the specification, design, and coding, and function. To get the level of effectiveness and efficiency requires optimum use of the user interface design, between humans and computers.

Science of Designing The User Interface is the study of how to design, evaluate, and implement an interactive computer system that can be used by humans easily, efficient and effective. The term "graphical user interface" (GUI) is a layer in which the digital products to communicate with humans and vice versa so that there is interaction. Components of designing the user interface; principles/ rules of user interface design is used for designing and evaluating and analyzing via software user interface design and interface elements. Shneiderman proposed 8 (eight) principles/ rules that can be used as a good basic guide to design/analyze a user interface. Eight of these rules is called *The Eight Golden Rules of Interface Design*.

Information Engineering student, Sanata Dharma University, are those who concentrate on the areas of informatics, computers and software in particular. Testing software in terms of design through human interaction and computer components are expected to provide assessments of the effectiveness and efficiency when using the optimum Information Engineering student, University of Sanata Dharma, making software on the thesis.

The results of software testing in this thesis which written by Information Engineering student, Sanata Dharma University, is to provide documentation of test results that inform the suitability of the software being tested to the specifications that have been determined and found that there were errors in the software.

Keywords: thesis, testing, interfaces, design.