

Daftar Istilah

Nama Istilah	Keterangan
<i>Interaction Design Pattern</i>	Suatu cara untuk berkomunikasi desain dengan baik dimana digunakan sebagai panduan dalam membangun dan merancang suatu aplikasi yang baik.
<i>Deductive Approach</i>	Suatu pendekatan dalam melakukan penelitian <i>interaction design pattern</i> dimana meletakkan dasar-dasar interaksi pengguna yang diasumsikan untuk memodelkan <i>user experience</i> dari masing-masing pengguna.
<i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i>	Proses untuk menguraikan atau memecah suatu <i>task</i> menjadi <i>sub-task</i> tertentu yang menggambarkan urutan suatu kondisi atau alur proses secara detail.
<i>Task</i>	Himpunan terstruktur dari aktivitas yang dibutuhkan, digunakan guna mencapai sasaran dalam menggunakan suatu perangkat tertentu.
<i>User Interface</i>	Desain antarmuka yang mengkomunikasikan informasi dan memberikan panduan dalam pemakaian sistem secara menyeluruh untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
<i>User Experience</i>	Pengalaman pengguna yang memberikan panduan dalam melakukan perancangan desain antarmuka dalam mengembangkan maupun membangun suatu sistem yang dibutuhkan pengguna.
Validasi	Suatu konfirmasi yang bersifat obyektif dalam melakukan pengujian dan penyediaan bukti guna memenuhi syarat-syarat dengan maksud khusus secara keseluruhan.
Verifikasi	Suatu konfirmasi yang bersifat obyektif dalam melakukan penyediaan bukti guna memenuhi syarat-syarat yang ditentukan.
<i>Usability</i>	Tingkat kualitas dari suatu sistem sebagai pengukuran dimana pengguna dapat melakukan pengaksesan fungsionalitas sistem yang disediakan secara efektif, efisien, dan memuaskan pengguna dalam mencapai tujuan tertentu.
<i>Platform</i>	Tempat atau dasar menjalankan sistem operasi yang digunakan dalam melakukan proses kerjanya.
<i>Egosentrisme</i>	Sifat alamiah anak dimana anak melihat lingkungannya dari sudut pandang dirinya sendiri.