

Abstrak

Rekabentuk antaramuka pengguna merupakan nadi utama perhubungan antara pengguna dengan suatu perisian komputer. Ianya merupakan sebahagian daripada perisian yang mana pengguna boleh lihat, dengar, sentuh dan berkomunikasi. Untuk mendapatkan satu rekabentuk pengguna yang baik, cekap, efektif dan mempunyai kebolehgunaan yang tinggi, penglibatan pengguna adalah perlu dalam pembangunan suatu perisian. Penglibatan perlu terutama sekali jika ianya melibatkan perisian untuk kanak-kanak kerana mereka mempunyai model mental yang berbeza dengan perekabentuk.

Di dalam disertasi ini, satu prototaip rekabentuk alat pembina laman web untuk kanak-kanak akan dibangunkan. Keperluan-keperluan adalah berdasarkan kepada temubual dengan kanak-kanak yang terlibat secara langsung dalam pembangunan prototaip ini, analisis alat pembina laman web yang sedia ada dan juga analisis terhadap laman web yang dibina sendiri oleh kanak-kanak. Rekabentuk yang dihasilkan juga adalah berdasarkan kepada beberapa pendekatan yang terdapat pada permainan komputer yang telah berjaya menarik minat kanak-kanak. Prototaip rekabentuk ini memperkenalkan beberapa kaedah baru dalam satu alat pembina laman web untuk kanak-kanak seperti, *guide me* iaitu pembantu yang akan membantu kanak-kanak memahami alat pembina dan menghasilkan laman web, penilaian laman web dan paparan markah tertinggi seperti yang terdapat pada perisian permainan. Di samping itu, ianya juga mengurangkan langkah-langkah bagi suatu operasi. Penilaian telah dilakukan terhadap alat pembina laman web ini dan mendapat ianya sesuai, mudah digunakan dan senang dipelajari oleh kanak-kanak.

Di akhir kajian, disertasi ini juga mengenalpasti beberapa persoalan, pertimbangan dan beberapa cadangan masa hadapan yang harus diambilkira dalam merekabentuk sesuatu perisian untuk kanak-kanak.