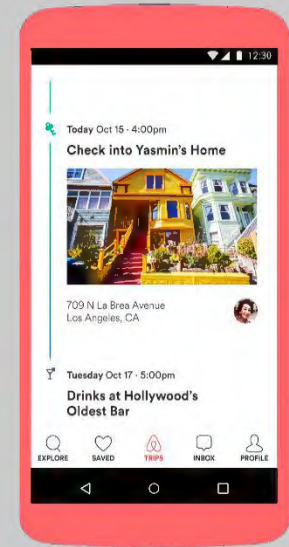
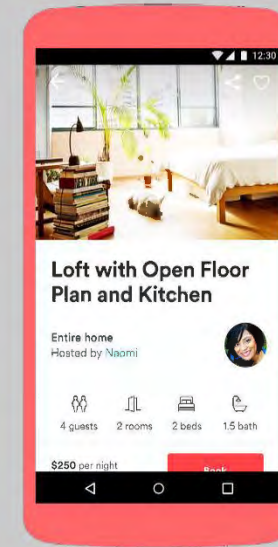
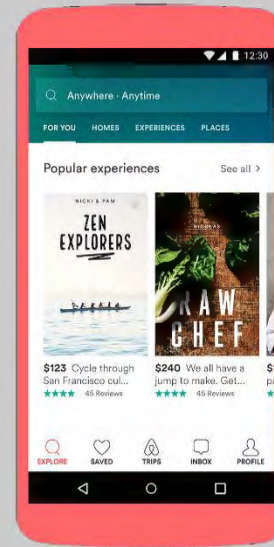
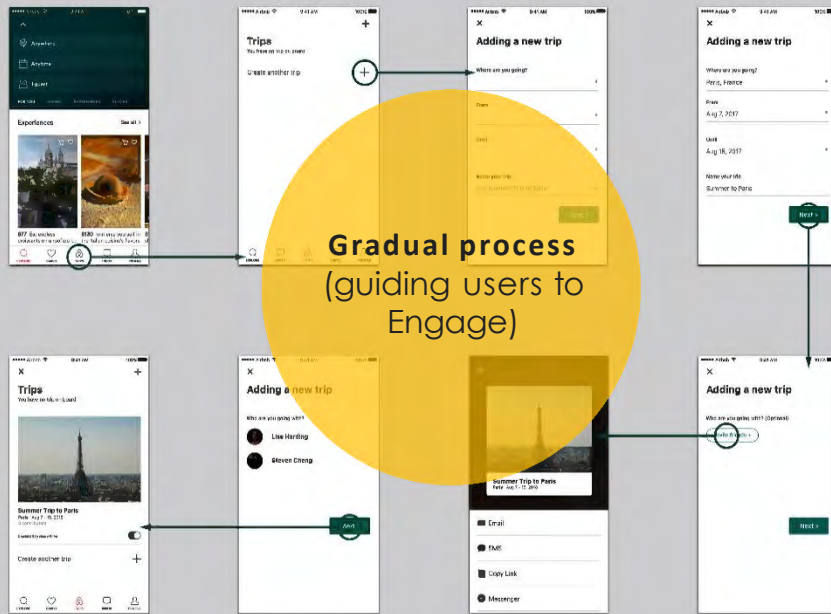


computer as a persuasive tool

prinsip #2 pengarahan (tunneling) pada objek desain

Mengarahkan untuk terbiasa mengikuti petunjuk atau guidelines dalam melaksanakan suatu pekerjaan/tugas (task)



computer as a persuasive tool

prinsip #3 penyesuaian (tailoring) pada objek desain

Mengarahkan pengguna untuk melakukan kostumisasi operasional agar sesuai dengan kebutuhan (need), ketertarikan (interest), kepribadian (personality), konteks penggunaan (usage context) dan hal lain yang bersifat individual.



Menyesuaikan dengan pola dan kebiasaan tidur pengguna dengan pengaturan personal