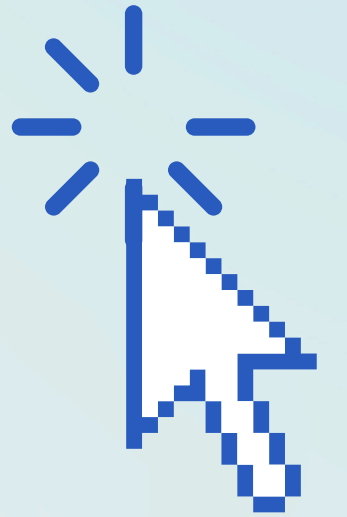
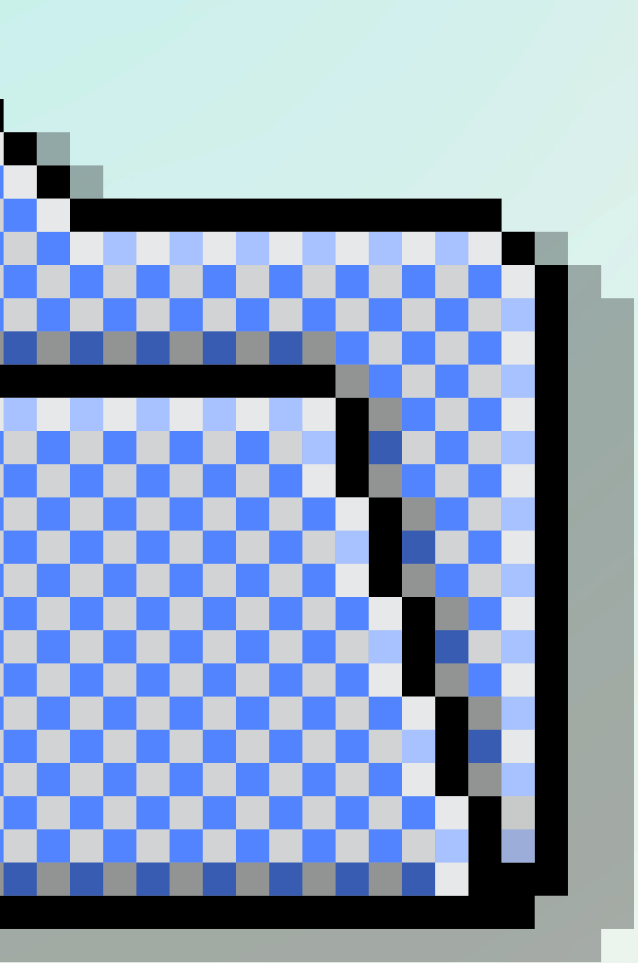




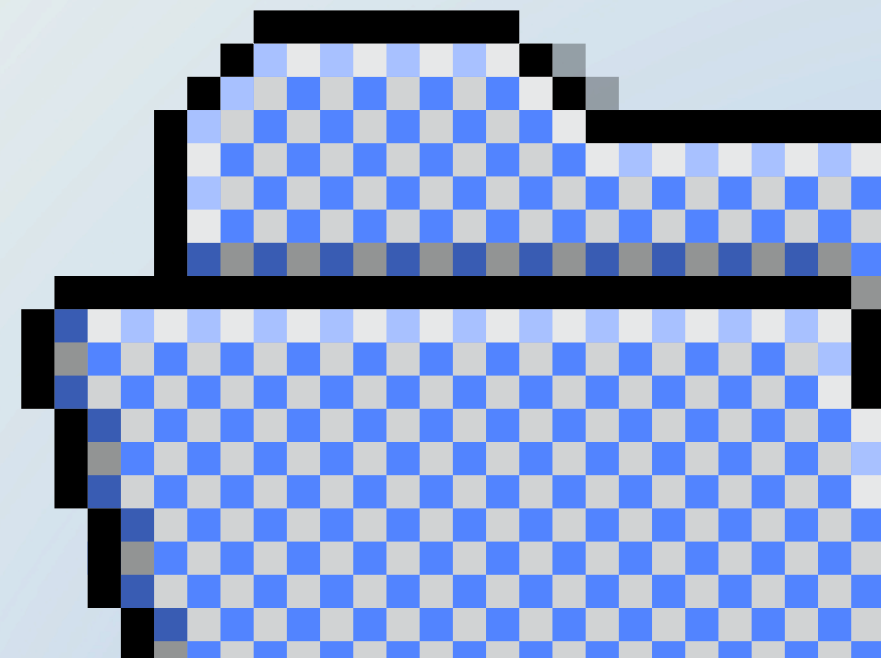
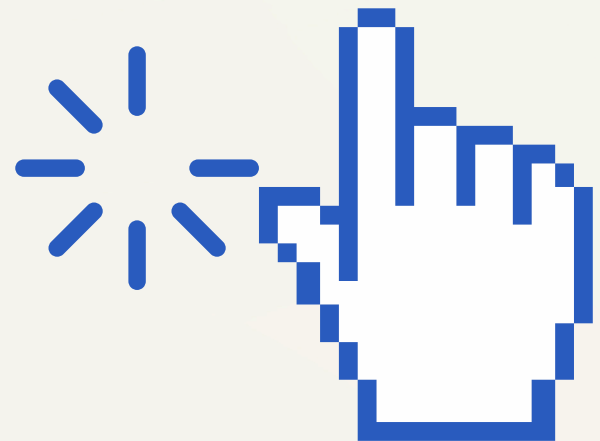
FAKTOR KOMPUTER DALAM HCI



Nama Kelompok

- 1.
- 2.
- 3.


Amanda Melda Savitri
Amelia Amirah Alodia
Patrick Rivaldy





Definisi

Interaksi adalah aksi di mana dua objek saling mempengaruhi. Interaksi Manusia dengan Komputer mengeksplorasi hubungan antara manusia dan komputer dalam mencapai tujuan melalui antarmuka. Komputer menerima instruksi untuk memproses data dan memiliki hardware serta software. IMK mempelajari hubungan ini dan merancang antarmuka agar mudah digunakan manusia, meskipun istilah ini baru-baru ini digunakan.



1. Perangkat Keras (Hardware)

Komponen: Monitor, keyboard, mouse, dan perangkat lainnya.

Pengaruh: Desain ergonomis dari perangkat keras berpengaruh besar terhadap kenyamanan penggunaan. Misalnya, posisi layar yang tepat dapat mengurangi ketegangan mata.





2. Perangkat Lunak (Software)

Sistem operasi: Memengaruhi interaksi dasar pengguna dengan komputer (misalnya, Windows, macOS, Linux).

Desain antarmuka: Menyangkut tata letak, warna, dan elemen visual yang memengaruhi navigasi dan pengalaman pengguna
buttons you type on

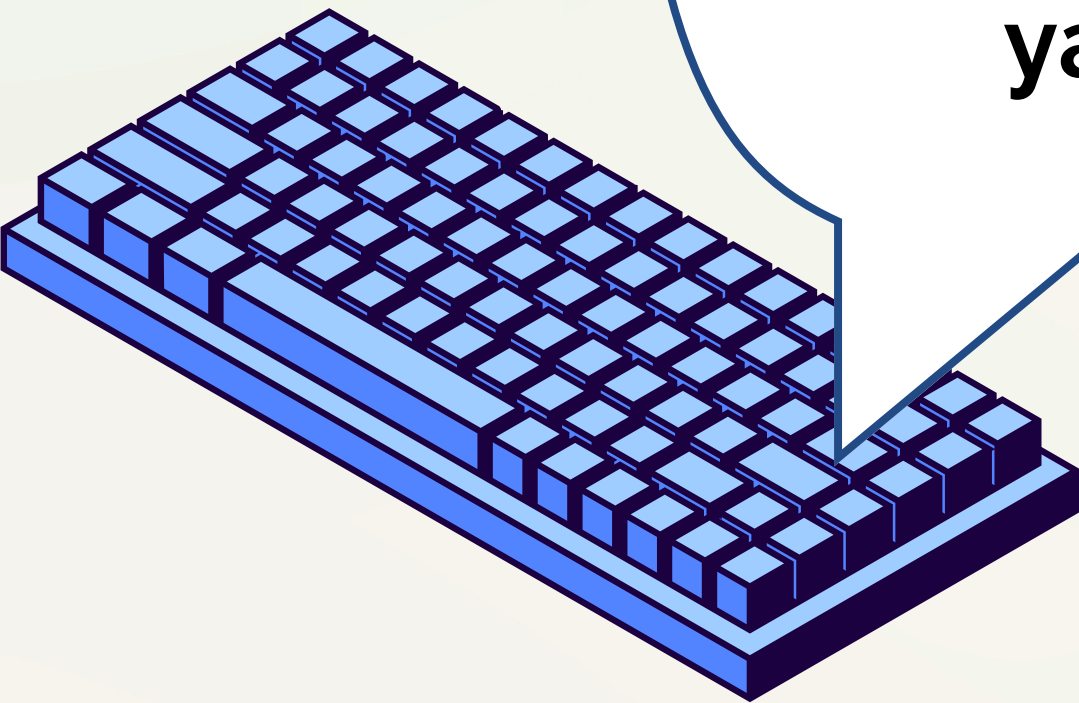



3. Brainware adalah pengguna komputer, mencakup keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman mereka.



Peran dalam HCI

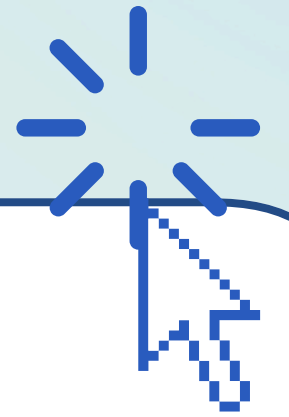
- **Kemampuan:** Pengguna dengan keahlian tinggi dapat menggunakan fitur canggih; yang kurang terampil mungkin terbatas pada fungsi dasar.
- **Preferensi:** Pengguna memiliki preferensi antarmuka yang berbeda.
- **Pengalaman:** Pengalaman sebelumnya mempengaruhi interaksi dengan sistem baru.
- **Aksesibilitas:** Penting untuk merancang antarmuka yang inklusif bagi semua pengguna.





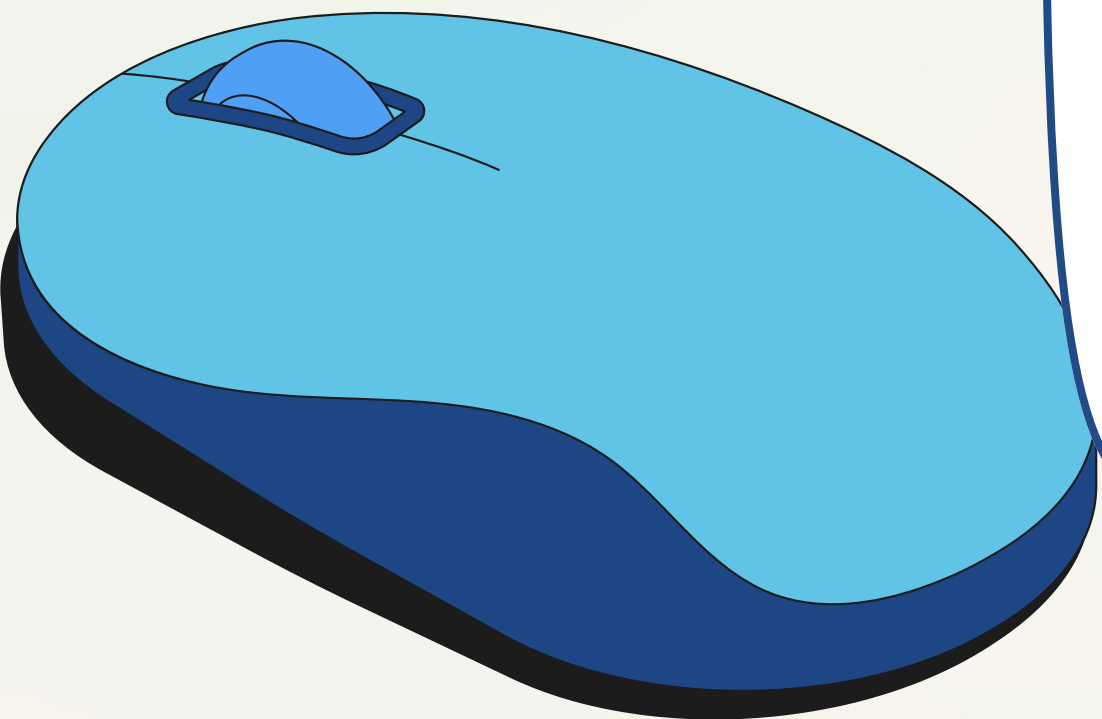
4. Ergonomi dan Desain Fisik:
Perangkat keras perlu dirancang agar nyaman digunakan dalam jangka waktu lama, mengurangi risiko cedera seperti carpal tunnel syndrome. Posisi, postur, ukuran, dan berat perangkat juga berpengaruh.

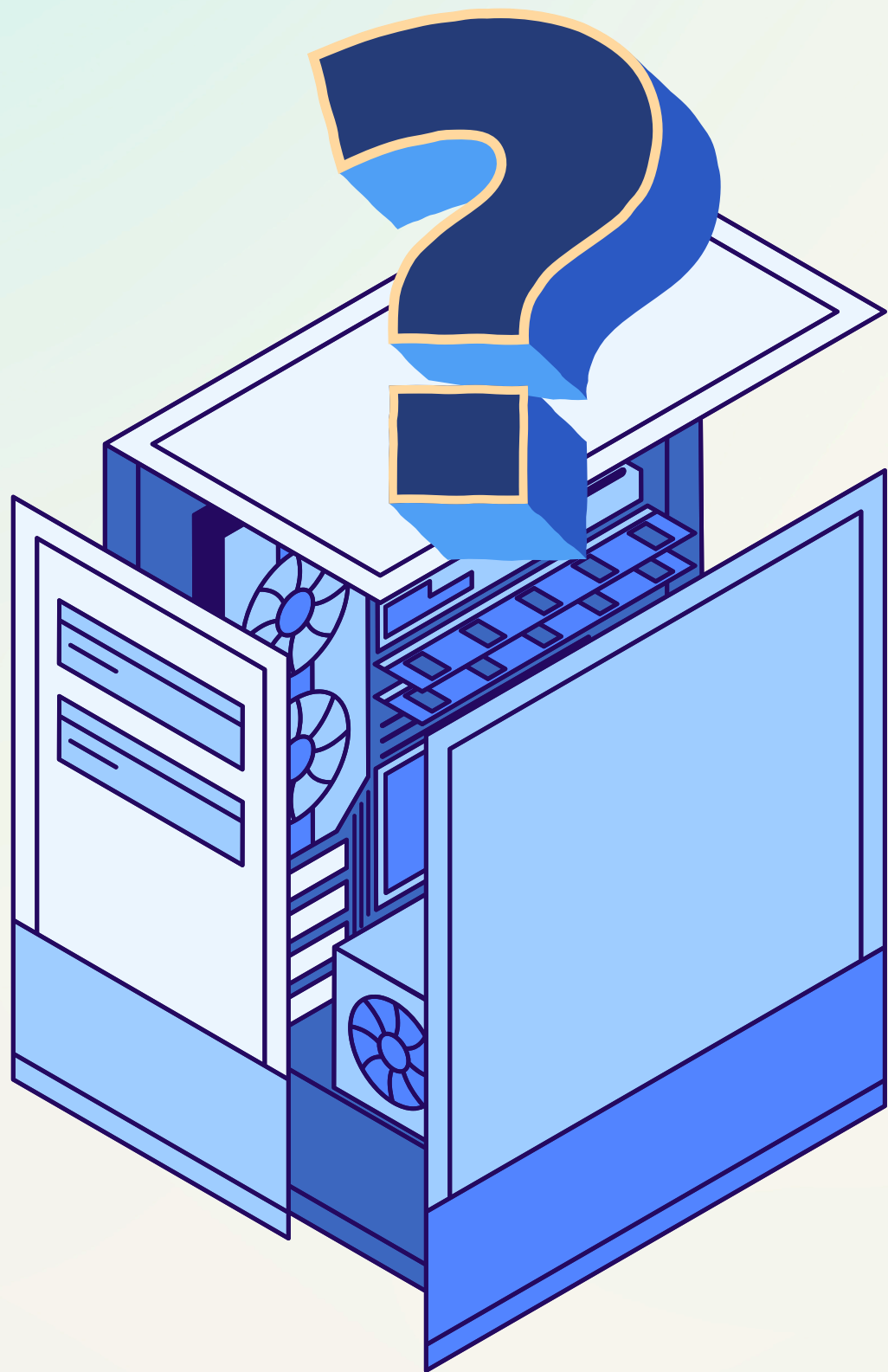




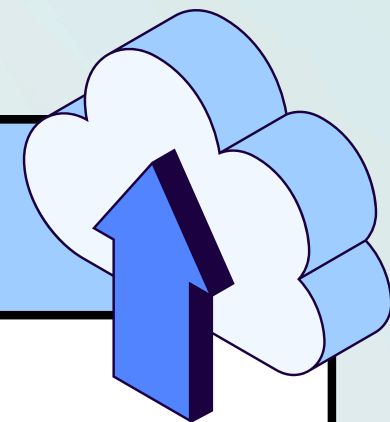
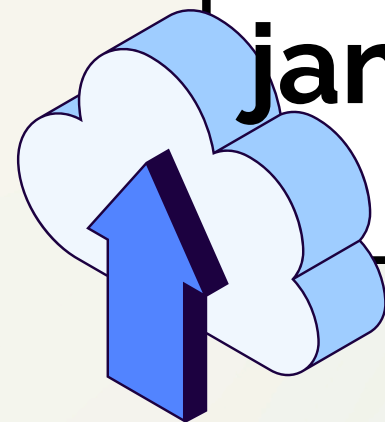
5. Faktor Kognitif

- **Beban Kognitif:** Sistem harus dirancang agar pengguna tidak terganggu oleh antarmuka yang rumit.
- **Keselarasan Mental Model:** Sistem harus mendukung cara berpikir pengguna.
- **Memorabilitas:** Pengguna harus mudah mengingat cara menggunakan sistem.



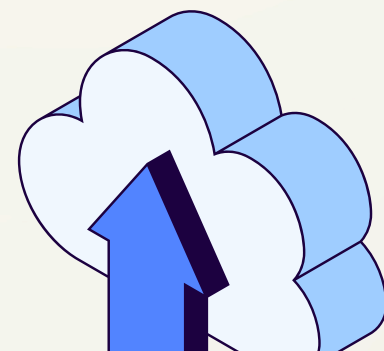
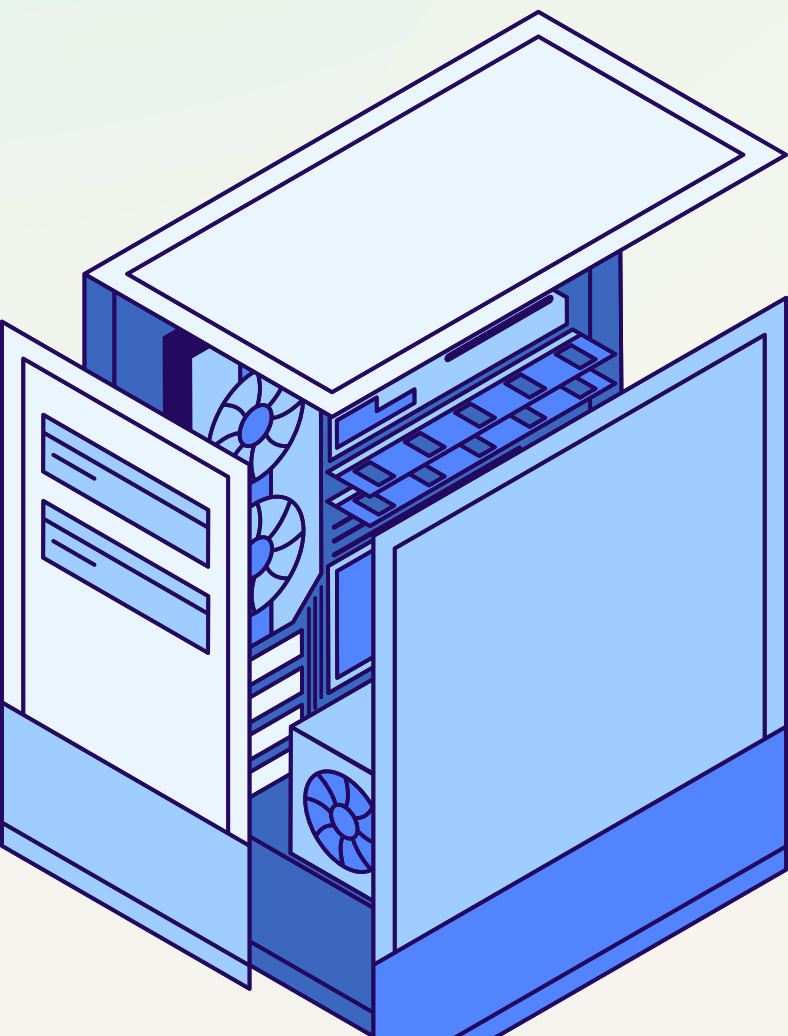
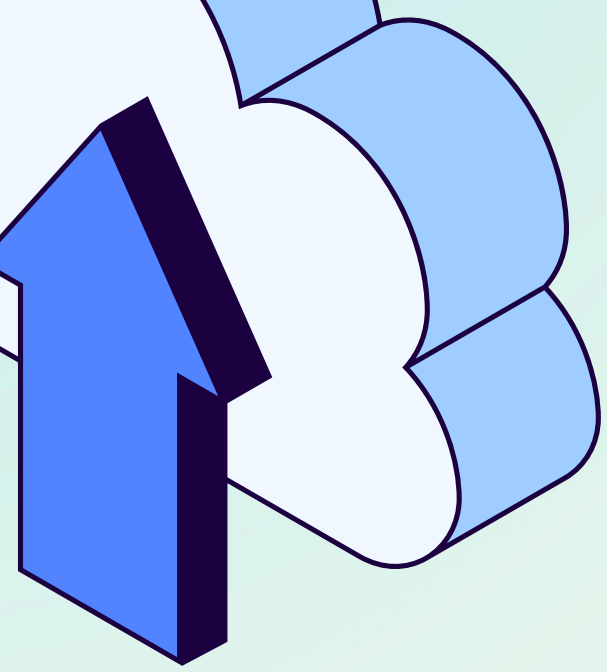



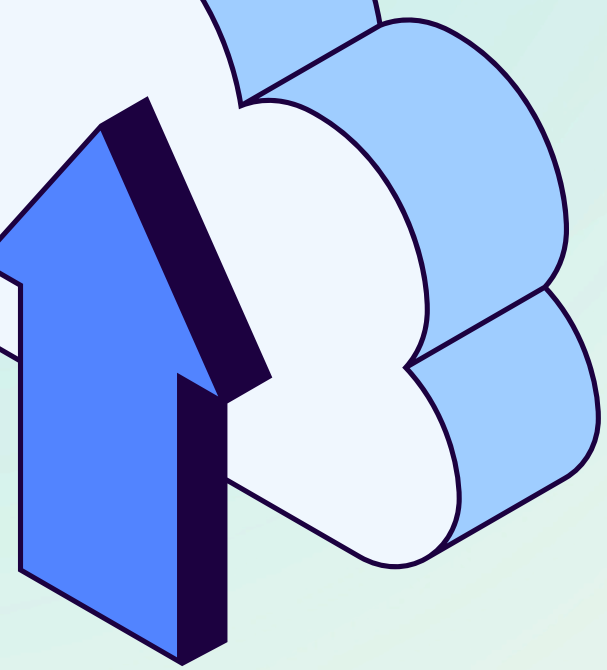
6. Faktor emosional dan pengalaman pengguna (UX) termasuk kepuasan pengguna, emosi, motivasi, dan kepercayaan pada sistem untuk meningkatkan keterlibatan dan penggunaan jangka panjang.



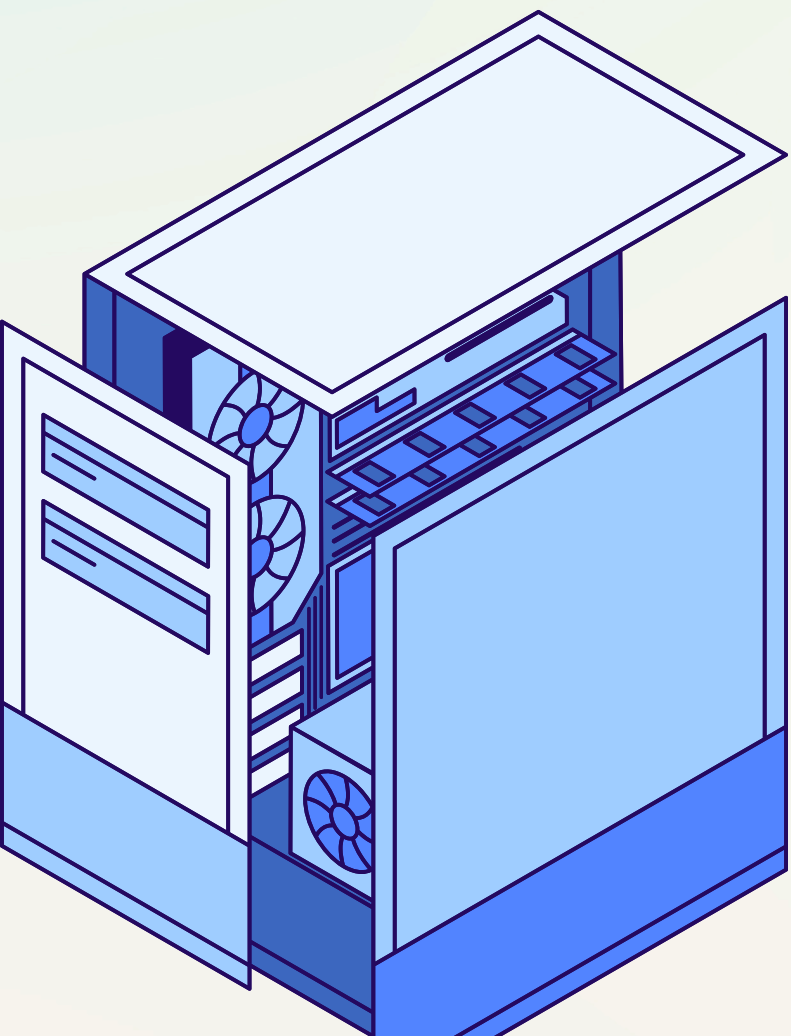

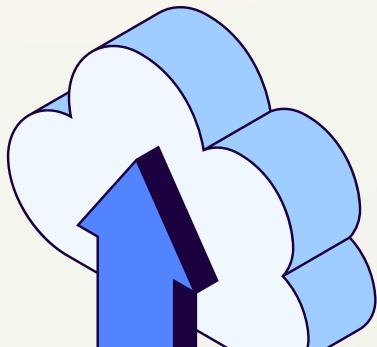
7. Faktor Sosial dan Budaya

Contohnya, simbol dan warna dapat memiliki makna yang berbeda di budaya yang berbeda. Teknologi seperti video konferensi, aplikasi pesan, dan alat kolaborasi daring memungkinkan interaksi sosial yang lebih luas melalui komputer. Teknologi seperti screen reader, kontrol suara, dan antarmuka yang dapat disesuaikan adalah bagian penting dari desain aksesibilitas.





8. Faktor Kognitif dan Lingkungan
Pencahayaayan, kebisingan, dan suhu ruang dapat memengaruhi kemampuan seseorang untuk berinteraksi secara efektif dengan komputer. Sistem harus fleksibel dalam menyesuaikan interaksi sesuai dengan konteks penggunaan.



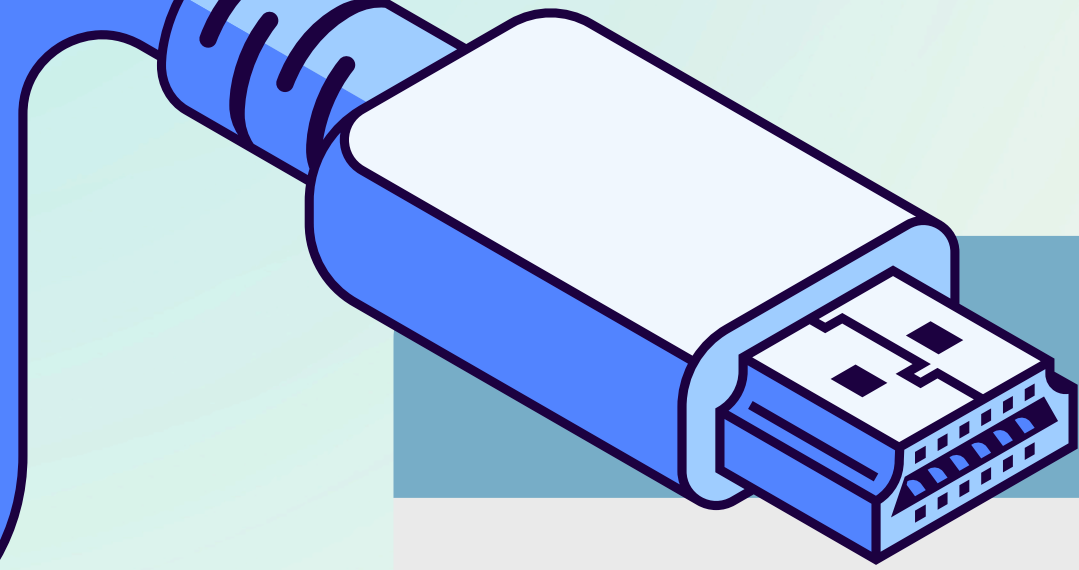


9. Faktor Etika

Pengguna perlu merasa bahwa data mereka dilindungi dan hanya digunakan dengan persetujuan mereka. Desain sistem yang etis penting untuk menjaga keadilan.

10. Faktor Kecepatan Pengembangan Teknologi





Thank You, Everyone!

Any Questions?

