

UTS Teori (page 1 of 30) - Personal - Microsoft Edge

https://newlms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526313&cmid=163574

Course dashboard

Time left 1:22:34

Question 1

Answer saved

Marked out of 10.00

Flag question

Hide sidebars

Andini telah bekerja secara jarak jauh sejak awal pandemi, tetapi baru-baru ini pemilik perusahaan meminta semua pegawai untuk kembali ke kantor. Isabel suka bekerja dari rumah, dia tidak ingin mengubahnya. Itu sebabnya dia mencari pekerjaan lain.

Anda adalah tim UX pada sebuah perusahaan yang membuat platform pencari pekerjaan online yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna seperti Andini. Saat ini anda akan mulai membuat CJM dari persona Andini. Langkah anda dimulai dengan menyusun typical journey berdasarkan data wawancara dan observasi yang telah ada.

Susunlah urutan typical journey untuk Andini dari daftar berikut, mulai dari mencari pekerjaan lain tersebut hingga bekerja.

2 melamar pekerjaan

3 basic screening /screening berkas

6 keputusan penerimaan

7 integrasi dan pembangunan keterikatan

8 bekerja

4 wawancara pertama

5 wawancara lanjutan

1 pencarian dan pemilihan pekerjaan

Next page

Quiz navigation

Muhammad Akmal

Khairurrahman

G64190110

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Finish attempt ...

Copyright © New Learning Management System IPB 2020. All rights reserved.

f

Influencers

7

Trends

8

3

Use cases

Problems/
frustration/
pain

4

Gains

5

Time left 1:19:39

Meningkatnya minat anak-anak muda dalam membaca komik berseri atau novel sehingga membuat mereka membeli atau saling meminjam buku-buku tersebut.

Aruna senang menambah teman bercerita, sehingga dia senang bertemu dengan orang yang meminjam bukunya secara langsung

Aruna memiliki banyak koleksi buku novel, komik, dan ensiklopedia. Dia senang membaca buku fisik karena sudah dibiasakan sejak kecil oleh kedua orang tuanya yang juga senang membaca dan mengoleksi buku.

Buku yang kembali dalam kondisi rusak atau tidak baik membuat Aruna ragu untuk meminjamkan bukunya kepada orang lain di masa depan.

Aruna menyayangi bukunya, dia ingin meminjamkan bukunya kepada orang yang terpercaya.

Aruna memiliki orang tua yang senang membaca dan mengoleksi buku. Ayahnya bahkan selalu membelikannya buku apa pun yang ia inginkan.

Next page

UTS Teori (page 3 of 30) - Google Chrome
newms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526986&cmid=1635748&page=2

Course dashboard

Time left 1:20:51

Question 3
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Hanna sedang bekerja di sebuah startup yang menghubungkan antara UMKM dengan para penjahit yang ada di Kota Bandung. Startup tersebut memberikan nilai tambah pada para mitra UMKM dengan mempermudah proses maklun yang dilakukan ketika mitra UMKM mengontrak sejumlah penjahit. Sama seperti kalian, Hanna kebingungan karena pada detik ini ia baru mendengar istilah maklun. Kemudian, ia pun sama sekali tidak mengerti bagaimana proses tersebut terjadi pada saat ini di komunitas penjahit di Kota Bandung.

Teknik apa yang dapat Hanna lakukan? Pilih maksimal tiga.

- ☒ Contextual Inquiry *→ observasi secara langsung kepada user.*
- ☒ Desk Research *→ mencari ttg maklun*
- ☐ User Journey Mapping
- ☒ Interview *h*
- ☐ User Persona
- ☐ Empathy Map

Previous page Next page

Windows taskbar: 28°C Cerah, 13:55 12/10/2021

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 4 of 30) - Google Chrome
newms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=1635748&page=3

Question 4
Answer saved
Marked out of 1.00
Flag question

Simaklah video berikut:
<https://www.youtube.com/watch?v=VHT0t63Kuc> Video tersebut menunjukkan sebuah robot yang digunakan di sebuah hotel untuk mengantarkan barang yang diminta oleh pengunjung hotel. Berdasarkan video tersebut, pilihlah semua pernyataan yang menurut kalian benar.

Time left 1:06:15

- ☐ Pada video tersebut, terlihat bahwa tamu hotel hanya dapat berinteraksi dengan robot tersebut dengan menggunakan media layar sentuh (haptic/graphical user interface) yang terpasang di bagian depan si robot.
- ☒ Pada kolom komentar, terdapat komentar 'We stayed here not knowing about Dash. So we had him deliver something to our room, the kids LOVE him. They want to go back to visit him! Great idea. Great fun!' Perasaan positif ini yang muncul ketika si teringat pengalaman masa lalu/saat menggunakan layanan robot tersebut juga merupakan bagian dari pengalaman pengguna. ✓
- ☒ Pada detik ke 56 hingga detik ke 1:06, terlihat tamu hotel telah selesai mengisi respons kepuasan. Setelah itu, si robot menampilkan ekspresi bahagia (Thanks!), bergoyang-goyang seperti hewan peliharaan, dan mengeluarkan suara yang menandakan bahwa ia merasa bahagia. Pada bagian ini, terlihat bahwa interaksi yang terjadi antara si robot dengan tamu hotel dirancang agar mereka merasa seolah sedang berinteraksi dengan makhluk hidup yang jinak dan ramah. Perasaan tersebut merupakan salah satu contoh dari pengalaman pengguna.
- ☒ Pada detik ke 36 hingga 44, terlihat bahwa robot tersebut menggunakan media telepon sebagai salah satu alat untuk berinteraksi dengan.

Finish attempt

Windows taskbar: 34°C Sebagian cerah, 12/10/2021

mkh-jqyj-jyg

Zoom meeting controls: microphone, video, chat, share screen, stop sharing, hide

Zoom participant: Anda

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 5 of 30) - Google Chrome
newsms.lpb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=4

Question 5
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Dalam metode Double Diamond, manakah aspek-aspek berikut yang BUKAN termasuk dalam tahapan Define (pilihan bisa lebih dari satu)

- ☒ Mengembangkan peta perjalanan pengguna dalam menyelesaikan tugasnya **Develop**
- ☒ Mengembangkan pernyataan masalah untuk menyatakan kebutuhan pengguna **Discover**
- ☒ Brainstorm ide berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan **Develop**
- ☐ Menganalisa hasil observasi dan pengumpulan data untuk mengidentifikasi masalah inti **Define**
- ☐ Mencoba mengungkap kebutuhan yang mungkin disadari atau tidak disadari orang **HMW → Define**
- ☒ Membuat sebuah profil pengguna gabungan untuk memberikan persepektif solusi **Develop**
- ☒ Mencoba melihat sudut pandang alternatif terhadap masalah yang dihadapi pengguna **Develop**
- ☐ Mengenal tantangan dengan pertanyaan "how might we" **Define**
- ☒ Mendefinisikan sebanyak mungkin solusi yang mungkin terhadap masalah yang ada **Develop**

Previous page Next page

meet.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

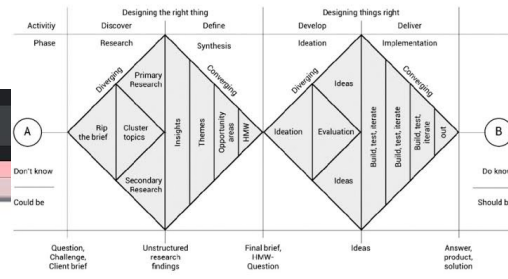
ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Finish attempt...

Anda

mkh-jqyj-jyg



Question 6
Answer saved
Marked out of 1.00
Flag question

Customer Journey Map (CJM) mengijinkan kita untuk membangun empati terhadap kostumer dengan memvisualisasikan aksi-aksi, pikiran, emosi, perasaan yang muncul saat pengguna berinteraksi dengan suatu produk untuk sukses mencapai tujuannya.

Dengan membuat CJM, apa yang bisa didapatkan/dilakukan oleh tim pengembang?

- ☒ Mencapai pemahaman yang solid tentang semua touch point pelanggan. **touch point**
- ☐ Menutup titik dan celah bermasalah dalam interaksi pengguna sehingga dapat mewujudkan pengalaman yang unik. **X**
- ☐ Mengidentifikasi dan menyajikan area yang tumpang tindih dan hubungan sebab akibat antar-tren serta dapat menarik kesimpulan tentang kemungkinan signifikansi sebuah tren. **Overall cust experience**
- ☐ Memanfaatkan prosedur standar untuk memeriksa masalah dan ruang solusi dengan bantuan data. **X**
- ☒ Mengidentifikasi "momen kesengsaraan" yang berdampak negatif pada pengalaman pengguna. **Pain point**
- ☒ Membangun pemahaman bersama dalam tim tentang pengalaman pengguna dengan perusahaan produk, atau layanan. **Cust thought**
- ☒ Mengumpulkan informasi konteks yang berharga tentang pernyataan masalah atau ide. **ideas to improve**

Previous page Next page

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 7 of 38) - Google Chrome
news.ips.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=152665&cmid=163574&page=6

Question 7
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Kopi kenangan dan Janji jiwa adalah nama produk minuman yang belakangan muncul menghisasi pasar. Dua brand ini hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat seiring dengan meningkatnya gaya hidup. Sebelumnya, kopi selalu diasosiasikan dengan sebuah kedai kopi ternama starbucks yang lengkap dengan cafe yang memiliki ambiance elegan. Berbeda dengan starbucks, Kopi kenangan dan janji jiwa menempuh jalur lain untuk menggapai customer. Dua brand ini tidak menyediakan tempat luas untuk pelanggan duduk santai.

Brand ini menggunakan sebuah teknik yang biasa dilakukan oleh seorang UX researcher untuk menemukan market gap dan kemudian developing alternative product. Teknik ini biasa disebut sebagai...?

- ☐ User Empathy Analysis memahami empati pengguna
- ☐ Test The Water Analysis
- ☐ Heuristic Analysis mengevaluasi ui/ux oleh evaluator mencari kesalahan secara umum
- ☒ Competitive Analysis **mengbandingkan dengan competitor**
- ☐ Usability Testing mengevaluasi ux oleh user apakah sudah efisien dan efektif

Clear my choice

Previous page Next page

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Finish attempt...

Copyright © New Learning Management System IPB 2020. All rights reserved.

Type here to search

meet.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

32°C Hujan ringan 12/10/2021

mkh-jqyj-jyg

Anda

KOM333 Interaksi Manusia-Komputer

Course dashboard

Time left 0:57:00

Question 8
Answer saved
Marked out of 1.00
Flag question

Teknik mengobservasi dan mewawancarai pengguna di tempat mereka tinggal/bekerja/bermain untuk kepentingan riset desain adalah:

- ☐ Intercept interview metode mengumpulkan umpan balik di tempat dari pengguna sebagai mereka yang terlibat dari kegiatan yang di teliti
- ☐ Human factors Hubungan seseorang dan sistem
- ☒ Contextual inquiry **— observasi secara langsung kepada user. Dengan cara mengikuti kehidupan user.**
- ☐ Style scouting untuk menemukan styling pribadi

Clear my choice

Previous page Next page

meet.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

Press **Esc** to exit full screen

UTS Teori (page 9 of 30) - Google Chrome
newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=8

Course dashboard

Time left: 0:54:38

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Finish attempt...

Question 9
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Dalam aktivitas desain, terdapat sebuah prinsip utama bahwa kita bukanlah pengguna dari aplikasi yang kita desain (you are not your user). Prinsip ini dipegang dalam rangka menghindari sebuah kecenderungan orang untuk berasumsi bahwa orang lain memiliki keyakinan yang sama dan akan berperilaku serupa dalam konteks tertentu. Hanya orang yang sangat berbeda dari mereka yang akan membuat pilihan berbeda. Nielsen menyebut kecenderungan ini sebagai definisi dari

berasumsi apa yang orang lain lakukan sama dengan yang kita lakukan

- ☐ False Consensus Effect
- ☐ UX Researcher Privilege
- ☐ Developer Assumption
- ☒ Heuristic Evaluation
- ☐ Product manager assumption

Clear my choice

Previous page

Next page

Copyright © New Learning Management System IPB 2020. All rights reserved.

Type here to search

meet.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

32°C Hujan ringan 12/10/2021

mkh-jqyj-jyg

Anda

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

Press **Esc** to exit full screen

UTS Teori (page 10 of 30) - Google Chrome
newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=9

Course dashboard

Time left: 0:53:00

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Finish attempt...

Question 10
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Sebagai seorang Senior UX Researcher, Ibrahim ditugaskan untuk mencari primary pain yang dialami oleh para pelajar SMA saat mengakses ujian secara online. Ibrahim mengatur janji untuk bertemu dengan salah satu pelajar dan kemudian menanyakan sejumlah pertanyaan mengapa untuk mencari akar permasalahan dari primary pain yang dialami oleh mereka.

Teknik yang digunakan oleh Ibrahim disebut...

perumusan masalah

- ☐ Problem Statement
- ☒ Ask 5 Why
- ☐ Interview for Empathy untuk mengetahui apa yang dirasakan pengguna
- ☐ Explorative Interview untuk mendapatkan informasi
- ☐ Contextual Inquiry

Clear my choice

Previous page

Next page

Copyright © New Learning Management System IPB 2020. All rights reserved.

Type here to search

meet.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

32°C Hujan ringan 12/10/2021

mkh-jqyj-jyg

Anda

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 11 of 30) - Google Chrome
 newms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=10

KOM333 Interaksi Manusia-Komputer

Course dashboard Time left 0:51:58

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

Question 11
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Kotlin sedang menyiapkan draf pertanyaan untuk ia tanyakan pada sesi in-dept interview dengan salah satu mitra mentor pada sebuah startup edukasi. Akan tetapi, Kotlin adalah UX researcher baru sehingga ia merasa kesulitan dalam menyusun pertanyaan tersebut. Untuk mencari inspirasi dan meningkatkan pemahamannya, ia membaca hasil-hasil interview yang sebelumnya telah dilakukan di startup tersebut.

Apa yang ia lakukan?

☐ Interview Preparation
☒ Desk Research
☐ Primary Research
☐ Report Investigation
 Clear my choice

persiapan sebelum memulai interview

penelitian yang didasarkan pada materi yang di terbitkan dalam laporan dan dokumen serupa yang tersedia di perpustakaan umum situs web data yang diperoleh dari survey yang diperlukan

Primary research, yaitu riset yang sumber datanya diperoleh dari sumber di lapangan, baik yang bersifat positif maupun interpretatif.

Anda

mkh-jqyj-jyg

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 12 of 30) - Google Chrome
 newms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=11

Course dashboard Time left 0:50:48

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

Question 12
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Orang-orang menginginkan cara termudah untuk mendapatkan tiket museum saat dia berjalan-jalan di sekitar kota. Aplikasi yang mereka gunakan untuk memesan tiket memaksanya melakukan pembelian di muka, sehingga mereka merasa frustrasi saat mencoba memesan tiket secara spontan ke pameran populer di museum tersebut. Mereka ingin dapat dengan mudah memesan tiket di aplikasi, secara real-time, di sore akhir pekan, tanpa perencanaan sebelumnya.

☒ What
☐ Where
☐ Who
☐ When
☐ Why
 Clear my choice

Previous page Next page

Copyright © New Learning Management System IPB 2020. All rights reserved.

Anda

mkh-jqyj-jyg

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 13 of 30) - Google Chrome
newms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=12

Course dashboard Time left 0:49:33

Quiz navigation
ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

Question 13
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Mengidentifikasi *pain points* yang dialami pengguna akan membantu anda selaku pengembang untuk menemukan masalah potensial yang dapat dipecahkan oleh desain anda.
Pilihlah dari daftar berikut ini yang merupakan kategori utama dari *pain points* yang umum terjadi (pilihan dapat lebih dari satu)

- ☒ proses (user's journey)
- ☒ finansial (money-related)
- ☐ lingkungan (trends)
- ☒ dukungan (customer service) → From Mg 4 Hal 36 (sandi)
- ☒ produk (quality issues)
- ☐ influencer

Previous page Next page

mkh-jqyj-jyg

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

Press Esc to exit full screen

UTS Teori (page 15 of 30) - Google Chrome
newms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=14

KOM333 Interaksi Manusia-Komputer

Course dashboard Time left 0:44:25

Quiz navigation
ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

Question 15
Answer saved
Marked out of 1.00
Flag question

Put yourself in someone's shoes merupakan sebuah idiom yang sering digunakan saat melakukan riset pengalaman pengguna. Idiom ini memiliki maksud

- ☒ mendapatkan pengalaman pengguna dengan cara memposisikan diri langsung sebagai pengguna
- ☐ mendeklarasikan asumsi seorang research researcher berdasarkan sudut pandang periset itu sendiri
- ☐ menaruh alat pelacak / GPS tracker pada seseorang untuk melihat behaviour pengguna
- ☐ menggunakan peralatan yang tepat agar lebih mudah mobilisasi riset, yaitu dengan menggunakan sepatu

Clear my choice

Previous page Next page

mkh-jqyj-jyg

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 16 of 30) - Google Chrome
newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=15

Time left 0:41:34

Question 16
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Ahmada baru selesai melakukan serangkaian in-dept interview dengan dua orang UX researcher lainnya. Kemudian, mereka berkumpul dan mendiskusikan hasil user research yang telah mereka lakukan. Mereka membuat sebuah kuadran di whiteboard, dan kemudian menuliskan insight yang mereka dapatkan di sticky notes dan meletakkannya di salah satu dari keempat kuadran tersebut yang diberi label: biodata, behavior, demographics, dan needs/goals.

Apa yang sedang mereka buat?

- ☒ Affinity Diagram
- ☐ Post-Interview Debrief Report
- ☐ Customer Journey Map
- ☐ Semua Salah
- ☒ User Persona

Clear my choice

sarana bagi designer user menangkap dan mensintesis data kualitatif
introduction, importance experience pertanyaan tambahan

Previous page Next page

Course dashboard Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Finish attempt...

Copyright © New Learning Management System IPB 2020. All rights reserved.

meet.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

Type here to search

32°C Hujan ringan 12/10/2021

mkh-jqyj-jyg

Anda

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 17 of 30) - Google Chrome
newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=16

Time left 0:39:00

Question 17
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Sherly akan berangkat untuk pertama kalinya sebagai UX researcher junior untuk melakukan wawancara pada 3 orang pengguna. Perlengkapan apa yang sebaiknya ia bawa?

- ☒ Buku Catatan
- ☒ Baterai Cadangan untuk Recorded
- ☒ Souvenir / Imbalan untuk yang Diwawancara
- ☒ Alat Tulis
- ☒ Perekam Suara

Previous page Next page

Course dashboard Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Finish attempt...

Copyright © New Learning Management System IPB 2020. All rights reserved.

meet.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

Type here to search

32°C Hujan ringan 12/10/2021

mkh-jqyj-jyg

Anda

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 18 of 30) - Google Chrome
newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=17

Course dashboard Time left 0:36:52

Question 18
Not yet answered
Marked out of 10.00
Flag question

Manakah dari hal berikut yang merupakan contoh dari pernyataan masalah (problem statement) yang kuat.

- ☒ Inoku adalah seorang pelukis yang membutuhkan cara untuk menemukan penawaran terbaik untuk perlengkapan seni, karena dia ingin menghemat uang untuk biaya bahannya.
- ☐ Sada adalah penggemar teknologi yang menggunakan desktop dan perangkat seluler, dan ingin tetap mendapatkan informasi terbaru tentang rilis teknologi yang paling relevan.
- ☐ Pengguna menjajah di toko aplikasi seluler karena mereka mungkin ingin membeli game seluler atau aplikasi produktivitas.
- ☐ Kivame memiliki banyak teman di buku alamatnya, dan dia bingung bagaimana mengatur kontakannya ketika dia mendapat ponsel baru.

Clear my choice

Previous page Next page

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Finish attempt...

Copyright © New Learning Management System IPB 2020. All rights reserved.

mkh-jqyj-jyg

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 19 of 30) - Google Chrome
newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=18

KOM333 Interaksi Manusia-Komputer

Course dashboard Time left 0:36:13

Question 19
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Sebuah tim desain sedang menyebarkan kuesioner kepada para petani di suatu desa di dekat Institut Pertanian Bogor. Kuesioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan Internet di kalangan petani. Dari hasil penyebaran kuesioner tersebut, tim desain berharap dapat memperoleh data mengenai seberapa mahir petani dalam mengakses internet yang akan mereka gunakan saat membuat aplikasi penyuluhan untuk petani.

Apa yang mereka ukur dari kegiatan tersebut?

- ☐ Kepuasan Pengguna
- ☒ Karakteristik Pengguna (Human Factor)
- ☐ Usability seberapa bergunanya dari aplikasi tersebut terhadap user
- ☐ Pengalaman Pengguna

Clear my choice

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Finish attempt...

mkh-jqyj-jyg

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 20 of 30) - Google Chrome
newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=19

Course dashboard

Time left 0:35:02

Question 20

Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Sebuah tim desain sedang melakukan pengujian terhadap sebuah layanan digital pesan antar makanan yang telah mereka luncurkan dalam bentuk aplikasi. Untuk itu, mereka merekrut beberapa orang pengguna untuk menguji sistem mereka. Pada saat pengujian, mereka mengukur waktu yang dibutuhkan oleh pengguna untuk memesan makanan, serta melakukan observasi terhadap kesalahan-kesalahan yang mereka lakukan pada saat menggunakan aplikasi.

Apa yang tim desain ini ukur pada ilustrasi di atas?

- ☐ Pengalaman Pengguna
- ☒ Usability *h* ✓
- ☐ Kepuasan Pengguna
- ☐ Karakteristik Pengguna (Human Factor)

Clear my choice

Previous page Next page

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Finish attempt...

meets.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

mkh-jqyj-jyg

Anda

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 21 of 30) - Google Chrome
newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=20

Course dashboard

Time left 0:33:51

Question 21

Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa alat interaksi berupa objek-objek geometris yang digunakan termasuk ke dalam kategori:

- ☐ Auditorial User Interface
- ☐ Natural User Interface
- ☐ Haptic (Touch) User Interface
- ☐ Graphical User Interface
- ☒ Tangible User Interface *h*
- ☐ Command Line Interface

Previous page Next page

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH
G7401201103

13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Finish attempt...

meets.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

mkh-jqyj-jyg

Anda

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 22 of 30) - Google Chrome

newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=21

Time left 0:31:51

Berdasarkan hasil pekerjaan mereka, apa yang kira-kira sedang tim itu lakukan?

- ☐ Membangkitkan ide / ideation / diverge yang dapat memberikan pelayanan terbaik bagi pelanggan yang mau membeli TV.
- ☐ Membangun sebuah situs atau aplikasi online yang menjual televisi.
- ☐ Menguji suatu layanan digital dengan mengukur pengalaman pengguna.
- ☒ Melakukan tahapan *understand* untuk berempati dengan para pengguna layanan yang akan mereka luncurkan ✓

Clear my choice

meet.google.com is sharing your screen. Stop sharing Hide

mkh-jqyj-jyg

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 26 of 30) - Google Chrome

newsms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526665&cmid=163574&page=25

My courses

Dashboard > My courses > KOM323 > KOM323 Interaksi Manusia dan Komputer > UTS Teori

KOM323 Interaksi Manusia-Komputer

Course dashboard

Time left 0:29:44

Question 26

Not yet answered

Marked out of 1.00

Flag question

User interface atau antarmuka pengguna, adalah segala sesuatu yang ditampilkan di layar pengguna dan dapat digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi.

Select one:

☐ True

☒ False → ga cuma layar

Previous page

Next page

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANIYAH

G7401201103

Finish attempt ...

mkh-jqyj-jyg

UTS Teori (page 28 of 30) - Google Chrome
newms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526986&cmid=163574&page=27

Dashboard > My courses > KOM333 > KOM333 Interaksi Manusia dan Komputer > UTS Teori

Site home Calendar Badges All courses

KOM333 Interaksi Manusia-Komputer

Hide sidebar

Course dashboard ⚙️

Time left 0:38:42

Question 28
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Suatu layanan digital dibangun hanya dengan mengikuti satu iterasi proses desain.

Select one:

☐ True

☒ False → Berkali-kali ✓

Previous page Next page

Quiz navigation

Sugih Pratama Nugraha
G7401201043

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Finish attempt ...

Meet - mkh-jqyj-jyg

Why Why Analysis: Menemukan ...

meet.google.com/mkh-jqyj-jyg

Apps Dashboard | Deep L... W3Schools Online... Belajar C++ - Temp... Home | Decoding In... Belajar HTML: Cara... Yngwie Malmsteen... Google's Python Cl... Tutorial Reading list

Astridea Salwa sedang melakukan presentasi

UTS Teori (page 28 of 30) - Google Chrome
newms.ipb.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=1526605&cmid=163574&page=28

KOM333 Interaksi Manusia-Komputer

Question 29
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

Usability menurut Nielsen memiliki lima komponen, yaitu Learnability, Efficiency, Memorability, Effectiveness, dan Satisfaction.

Select one:

☐ True

☒ False ✓

bebas dari kebingungan terhadap penggunaan produk

sistem mudah di ingat

sumber daya

sistem mudah di pelajari (user friendly)

Emm

Quiz navigation

ASTRIDEA SALWA HANUWIR
G7401201103

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Finish attempt ...

Anda

14.38 | mkh-jqyj-jyg

29°C Cerah 12/10/2021

Hide sidebars