

Tugas Quiz : Brainstorming IMK
Daffa Zaqisthi Razzan – 2023071070
Anisa Intania Putri – 2024071010

1. Menurut pendapat anda uraikan bagaimana Masa Depan IMK?

Masa depan IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) akan makin seru dan canggih. Dulu kita cuma pakai mouse dan keyboard, sekarang kita bisa ngomong ke komputer atau nyentuh layar. Di masa depan, mungkin kita bisa pakai gerakan tangan, suara, bahkan pikiran untuk ngendaliin komputer. Teknologi seperti VR (Virtual Reality), AR (Augmented Reality), dan AI (Kecerdasan Buatan) akan bikin cara kita berinteraksi makin alami dan nyaman.

2. Dari Paradigma interaksi manusia dan komputer (IMK) di atas, jelaskan paradigma tradisional maupun paradigma IMK?

Paradigma tradisional dalam IMK adalah cara lama di mana manusia hanya mengikuti aturan dari komputer, misalnya lewat perintah di keyboard atau program yang harus diketik. Sementara itu, paradigma IMK modern lebih fokus supaya komputer bisa mengerti dan menyesuaikan diri dengan cara manusia berinteraksi, misalnya lewat suara, sentuhan, atau tampilan yang mudah dipakai. Jadi, yang dulu komputer kaku, sekarang lebih fleksibel dan manusiawi.

3. Paradigma interaksi manusia dan komputer (IMK)

Paradigma interaksi manusia dan komputer (IMK) adalah cara pandang atau pola pikir tentang bagaimana manusia berhubungan dengan komputer. Ada paradigma alat (tool), di mana komputer dilihat seperti alat bantu kerja. Ada juga paradigma dialog, yaitu komputer dan manusia saling "berkomunikasi", seperti saat kita ngobrol dengan asisten virtual. Lalu ada paradigma agen, di mana komputer bisa bertindak seperti asisten yang pintar dan mandiri membantu tugas kita.

4. Apakah peluang kerja bagi lulusan yang telah mempelajari mendalam IMK?

Peluang kerja bagi lulusan yang belajar IMK itu banyak banget. Bisa jadi desainer UI/UX (yang bikin tampilan aplikasi), pengembang aplikasi, peneliti tentang pengalaman pengguna, atau bahkan kerja di perusahaan teknologi besar buat bikin produk yang nyaman dipakai orang. Intinya, semua perusahaan butuh orang yang bisa bikin teknologi terasa mudah dan menyenangkan dipakai.

5. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam pengerjaan proyek perancangan antarmuka?

Tantangan dalam merancang antarmuka adalah bagaimana caranya bikin tampilan yang bagus tapi juga gampang dipakai. Kadang, kita bingung nyesuain selera pengguna yang beda-beda. Terus, kita juga harus ngerti kebutuhan pengguna, ngetes desain berkali-kali, dan ngatur waktu serta kerja tim biar hasilnya oke. Jadi, gak cuma soal gambar-gambar, tapi juga soal mikir dan kerja sama.

6. Apa Bedanya IMK dan User Interface?

IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) itu sebenarnya adalah bidang studi yang luas, yang membahas bagaimana manusia berinteraksi dengan teknologi—bukan cuma soal tampilan, tapi juga bagaimana sistem bisa dibuat nyaman, mudah digunakan, dan sesuai dengan cara berpikir manusia.

Sementara itu, User Interface (UI) adalah bagian tampak dari sistem—seperti tombol, menu, warna, dan layout—yang langsung digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan komputer atau aplikasi.

7. Siapa Aja yang Terlibat dalam IMK dan Gimana Penerapannya? Dalam proyek yang berhubungan dengan IMK, banyak orang dari latar belakang berbeda yang terlibat, seperti:

- Desainer UX/UI yang bertanggung jawab atas tampilan dan kenyamanan penggunaan
- Developer yang membangun sistemnya
- Peneliti pengguna yang menggali kebutuhan dan kebiasaan user
- Psikolog kognitif yang memahami cara kerja pikiran manusia
- Stakeholder atau pemilik produk yang punya visi dan target bisnis

Penerapannya biasanya dilakukan secara kolaboratif—mulai dari riset kebutuhan pengguna, membuat desain awal (prototyping), diuji coba ke pengguna, lalu terus diperbaiki (iterasi).

8. Metodologi Apa yang Dipakai dalam Merancang Antarmuka?

Beberapa pendekatan atau metode yang umum dipakai:

- User-Centered Design (UCD): fokus pada pengguna. Dimulai dari memahami pengguna, merancang solusi, lalu melakukan pengujian dan perbaikan secara berkala.
- Design Thinking: lebih kreatif dan eksploratif, menggabungkan empati, ideasi, prototipe, dan tes.
- Agile UX: kolaboratif dan cepat, desain berkembang bareng proses pengembangan software.

- Heuristic Evaluation: mengevaluasi desain berdasarkan prinsip-prinsip usability atau aturan umum.

9. Strategi untuk Merancang Antarmuka yang Efektif

Agar antarmuka bisa benar-benar digunakan dengan nyaman, strategi yang bisa diterapkan antara lain:

- Kenali dulu siapa penggunanya dan konteks mereka
- Buat desain yang konsisten di seluruh bagian
- Terapkan prinsip visual hierarchy agar informasi mudah dicerna
- Lakukan uji coba, minta feedback, dan terus perbaiki desainnya
- Pastikan desainnya aksesibel dan mudah digunakan oleh semua orang

10. Apa Itu IMK dan Ilmu Apa Saja yang Terkait?

IMK adalah bidang yang mempelajari hubungan antara manusia dan teknologi, supaya keduanya bisa “berkomunikasi” dengan baik. Tujuannya adalah membuat teknologi yang mudah digunakan, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan manusia.

Beberapa ilmu yang mendukung IMK:

- Psikologi kognitif, untuk memahami cara manusia berpikir dan mengambil keputusan
- Ilmu komputer, sebagai fondasi teknis sistem
- Desain grafis, untuk menciptakan tampilan yang menarik dan fungsional
- Ergonomi, agar interaksi tidak membuat pengguna lelah atau bingung
- Linguistik, khususnya dalam desain teks, chatbot, atau voice interface
- Antropologi dan sosiologi, untuk memahami konteks budaya dan kebiasaan pengguna