1. Variasi cara/model bagi pengguna dan sistem dalam bertukar informasi. Memungkinkan untuk melakukakn reorganisasi tugas maupun bisnis disebut juga…
2. Flexibility
3. Beberapa factor yang ikut mendewasakan dan mengembangkan sttudi tentang IMK, diantaranya: ….

D. Artificial intelligence, Ergonomics, dan Graphic Design

1. Fase dalam Pembuatan Prototyping adalah…
2. Pengumpulan Kebutuhan
3. Membangun prototyping
4. Evaluasi prototyping
5. Mengkodekan system
6. Menguji system
7. Evaluasi system
8. Menggunakan system

Pilih salah satu :

1. 1,2,3,4,5,6,7
2. Tercapainya suatu kondisi yang senyaman mungkin ketika seseorang harus bekerja di depan computer untuk selang waktu yang cukup lama, adalah merupakan….

b. Tujuan pemahaman studi IMK

1. Parameter proses rapid prototyping yang harus diperhatikan adalah…

b. Parameter gangguan (nuisance)

1. Sistem computer terdiri dari tiga aspek, yaitu…
2. Hardaware, Software, Brainware
3. Memberikan system sederhana yang tidak membuat si pemakai kebingungan. Hal yang membuat si pemakai bosan ialah dengan system yang tidak sederhana atau bisa di bilang dengan berbelit. Tetapi si pemakai akan merasa senang apabilasistem itu mempunyai nilai kesederhanaan. Hal ini sesuai dengan prinsip….
4. Simplicity
5. Bidang-bidang yang mempengaruhi IMK adalah… Sociologi dan Multimedia
6. Teknik analisis dilakukan pengklasifikasian dan pengujian namun lebih dititik beratkan pada relasi antar aksi dan objek daripada kemiripannya disebut:…
7. Teknik berbasis relasi entitas
8. Kemampuan manusia untuk melakukan sesuatu yang dimilikinya tetapi lebih mengarah kepada anggota pengindraan pada manusia itu sendiri disebut:..

b. Human Ability

1. Kecepatan kinerja yang tinggi, tingkat kesalahan yang rendah dan kepuasan yang tinggi dapat dihasilkan jika:….

b. Ada umpan balik yang jelas tentang kemajuan kearah solusi

1. Salah satu definisi dari interaksi manusia dengan computer adalah…

d. Pengguna computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi

1. Kekurangan dalam penggunaan rapid prototyping adalah…
2. Resiko teknis yang tinggi
3. Pengguna output analisis tugas, yaitu untuk :

* Manual dan pengerjaan
* Perancangan detail interface
* Perancangan Sistem

1. Prototipe yang mempunyai interaksi penuh dengan pengguna dimana pengguna dapat memasukkan data dan berinteraksi dengan system, mawakili fungsi-fungsi inti adalah bentuk prototyping:…
2. High fidelity prototype
3. Microsoft powerpoint, Microsoft excel dan Microsoft word memiliki keseragaman tool dan tampilan tatap muka yang hampir mirip. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembang aplikasi Microsoft memegang prinsip interface yaitu……
4. Consistency
5. Sensor manusia yang paling berperan dalam berinteraksi dengan computer adalah
6. Mata
7. Tantangan apa yang akan dihadapi dalam membuat design….
8. Produk yang dihasilkan
9. Interface adalah kata lain dari…
10. Antarmuka
11. Salah jenis respons computer dalam menjalankan perintah manusia dari segi waktu eksekusinya adalah intruksi / data diproses oleh computer untuk dieksekusi pada waktu tertentu yang dikenal dengan istilah….
12. Batch Processing

**SOLVED 90**