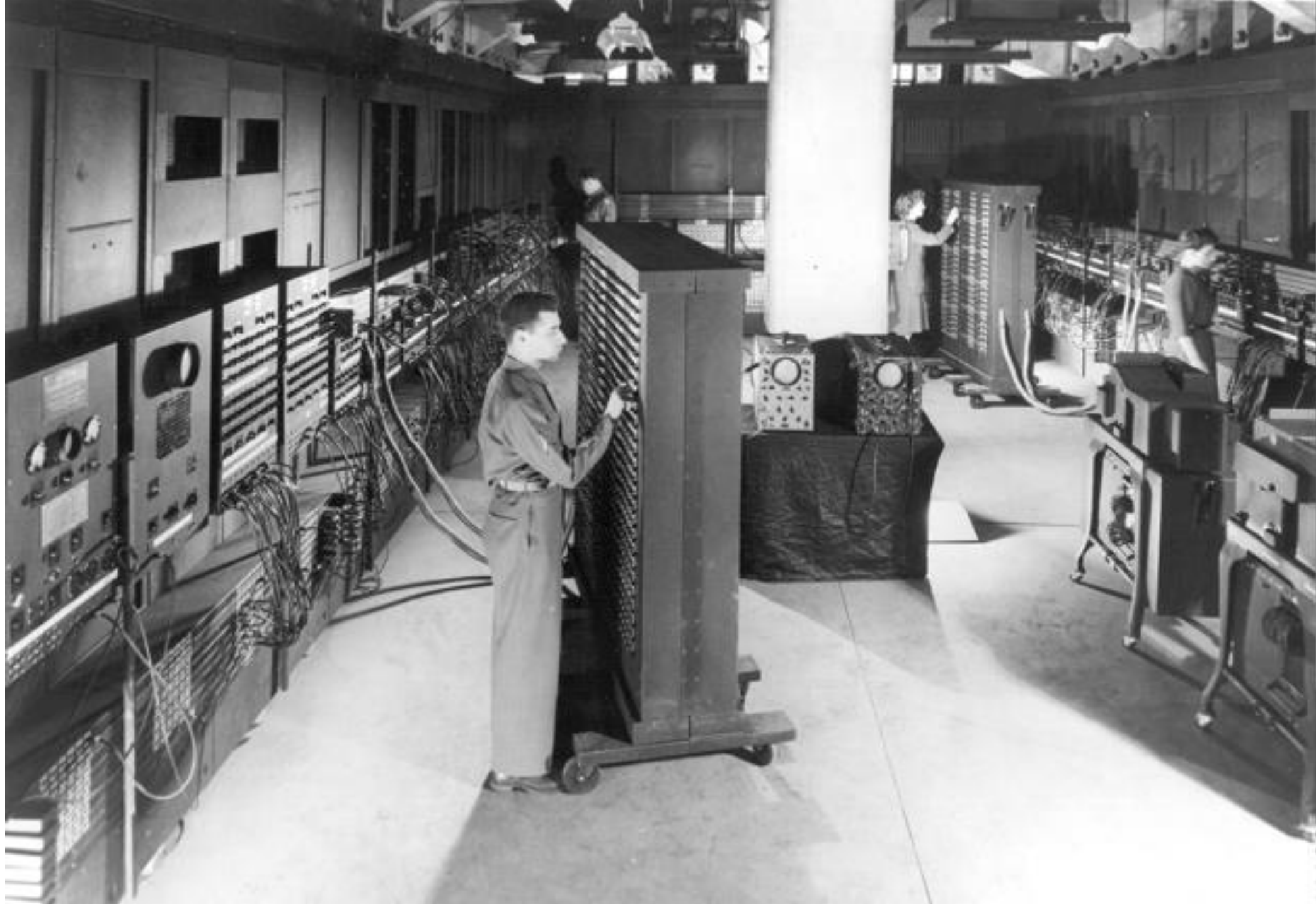
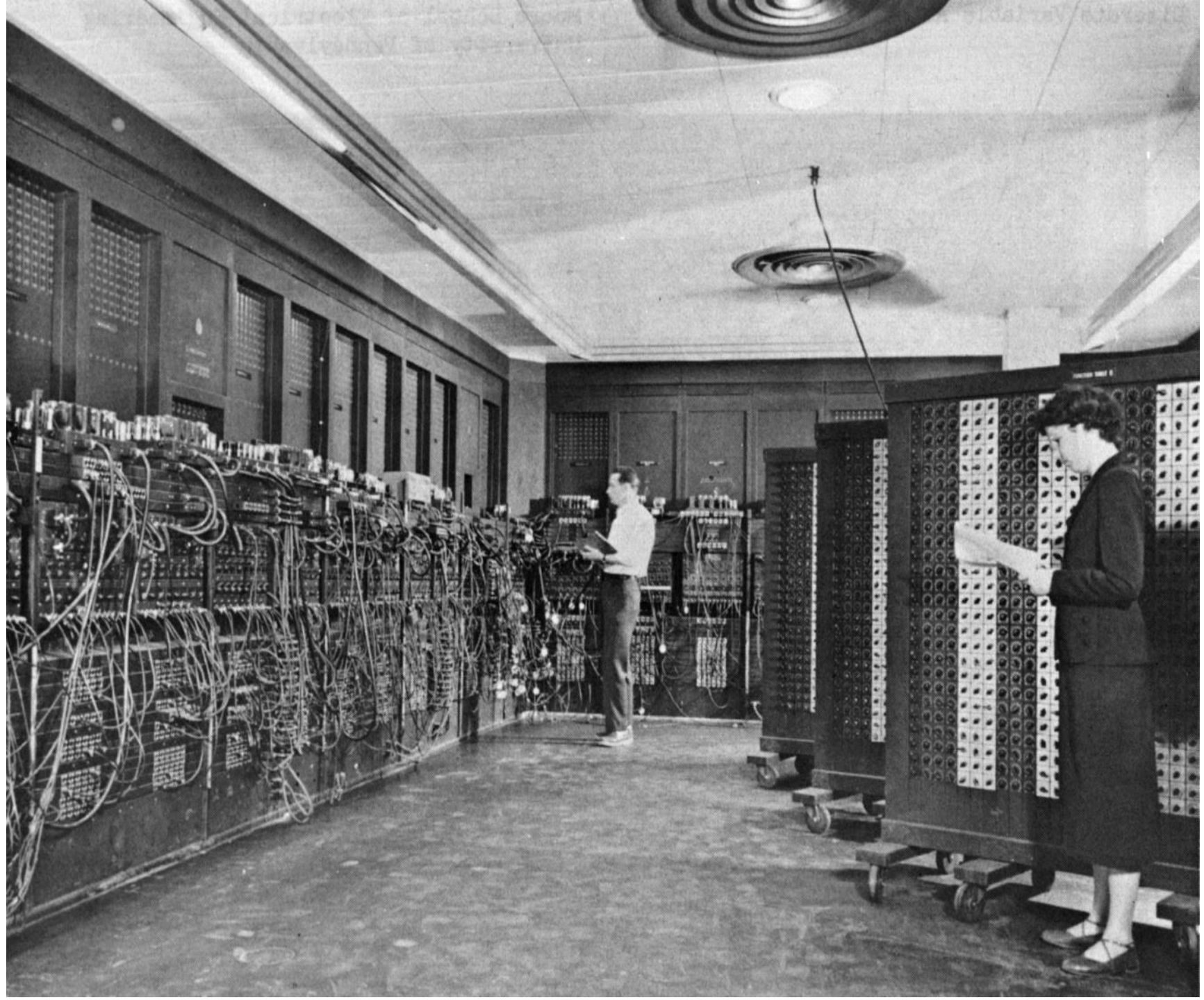


# Interaksi Manusia dan Komputer

Supriyanto, M.T.  
supriyanto@tif.uad.ac.id





Komputer tidak hanya  
harus powerful  
tetapi juga mesti *usable*

# Sketchpad (1962)

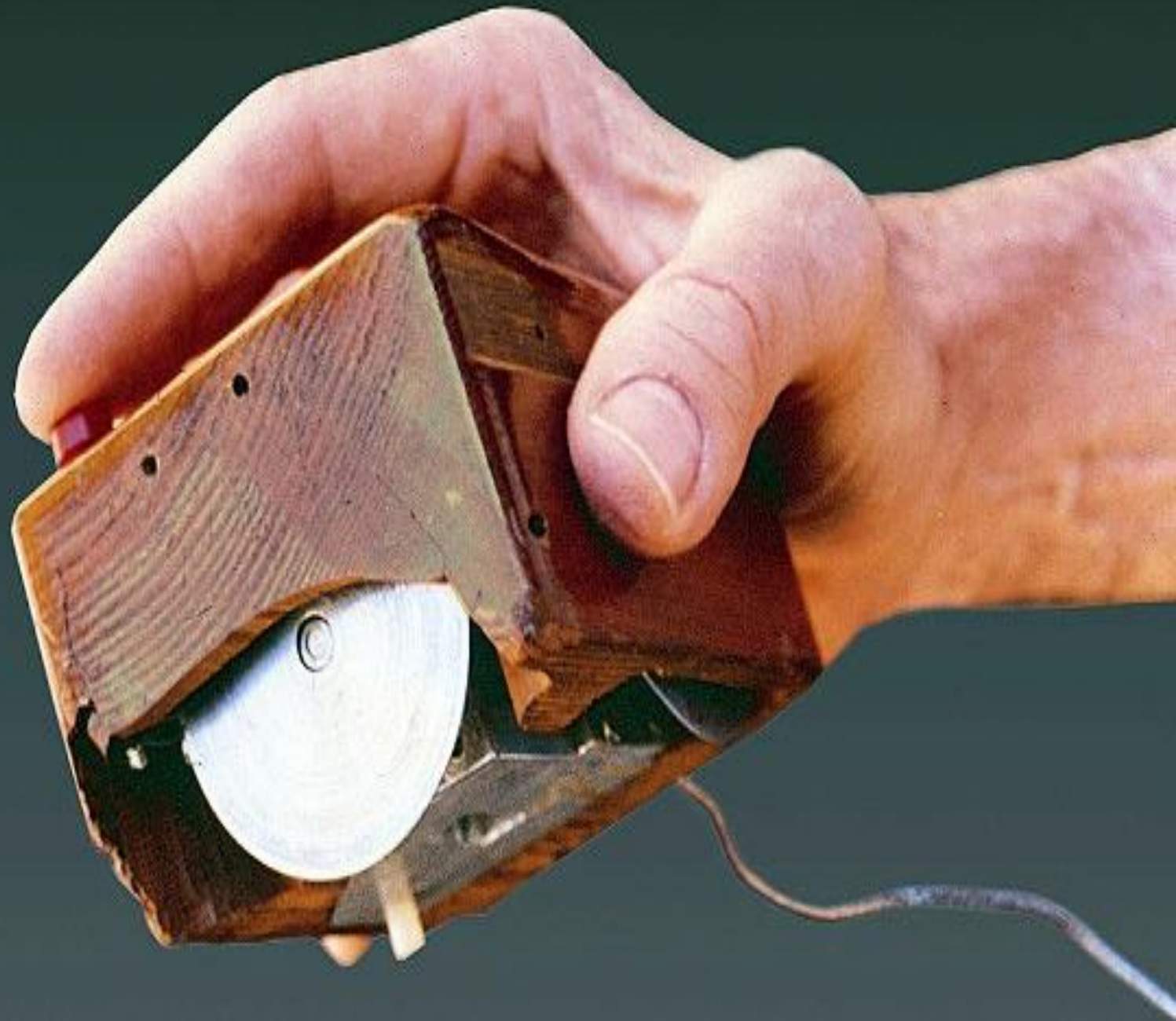
Menjadi antarmuka *direct manipulation* pertama. Kemudian dilanjutkan Dynabook (1977) oleh Alan Kay.





# Mouse (1963)

mother of  
all presentation





# Xerox Star (1981)

first commercially released  
computer system with a  
GUI (WIMP & WYSIWYG,  
Desktop metaphor)



# Macintosh (1983)













Interaksi Manusia dan Komputer

desain, evaluasi dan  
implementasi sistem  
komputer interaktif

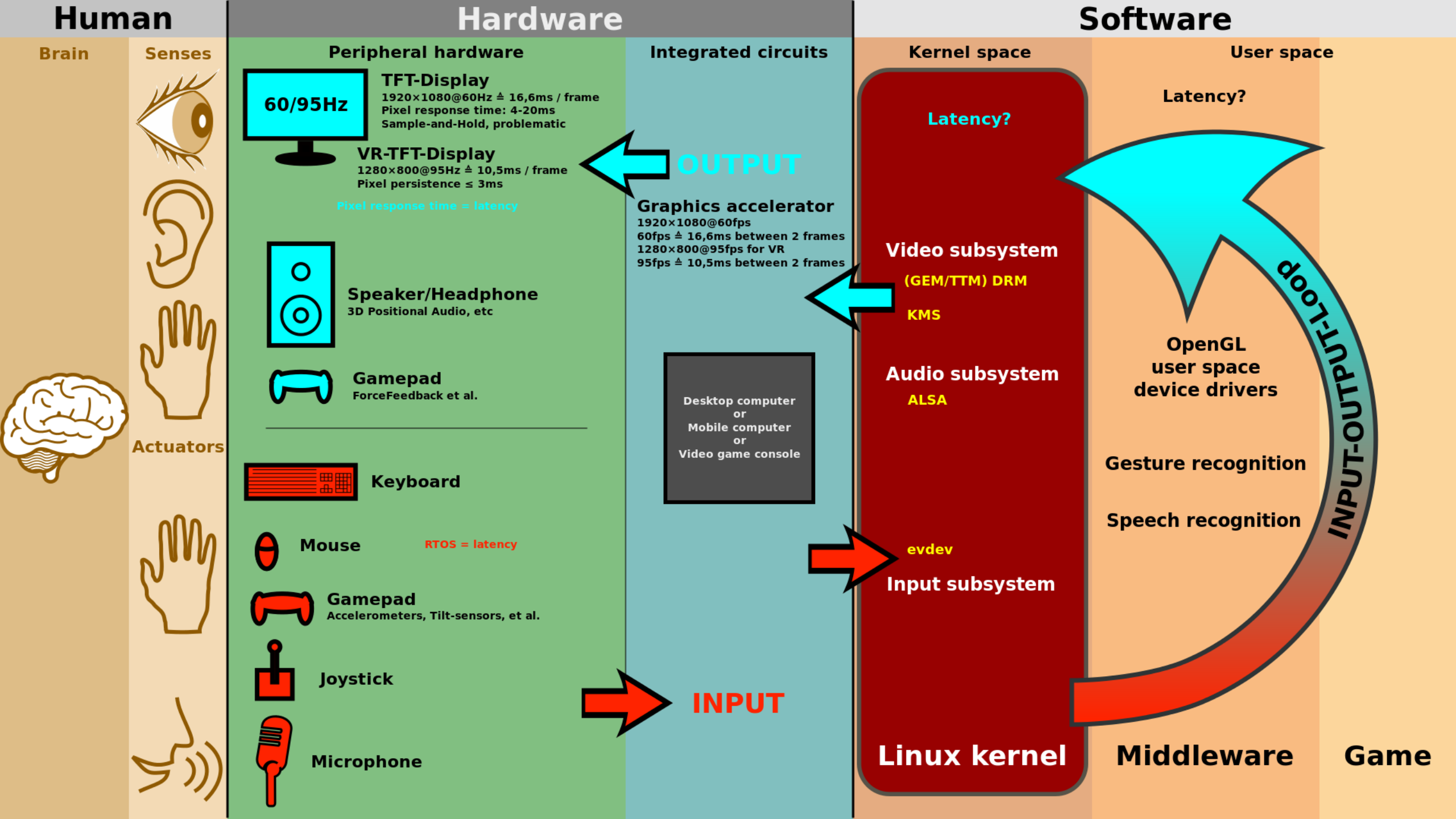
Sasaran/Tujuan HCI

Menghasilkan sistem yang *usable*  
dan *safe* serta sistem yang *berjalan*  
*secara fungsional*



Atau untuk mengembangkan atau meng-*improve* dari sisi *safety, utility, keefektifan, efisiensi* dan *usability* sistem

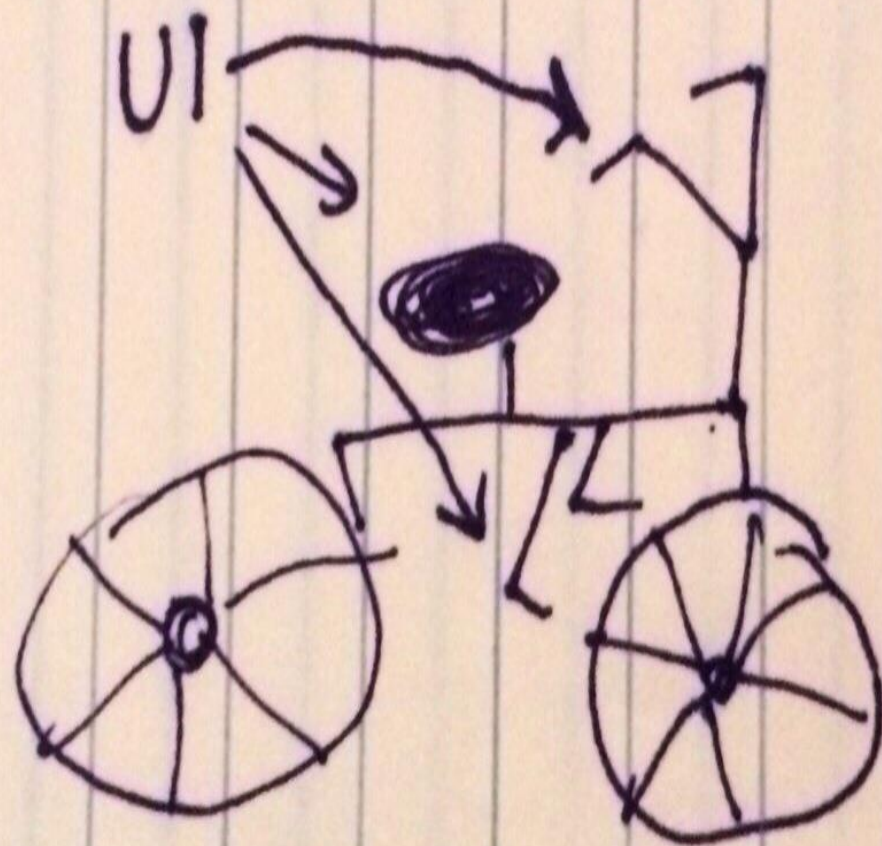
*Usability* merupakan konsep inti HCI yang berfokus pada pembuatan sistem agar mudah dipelajari dan mudah digunakan.



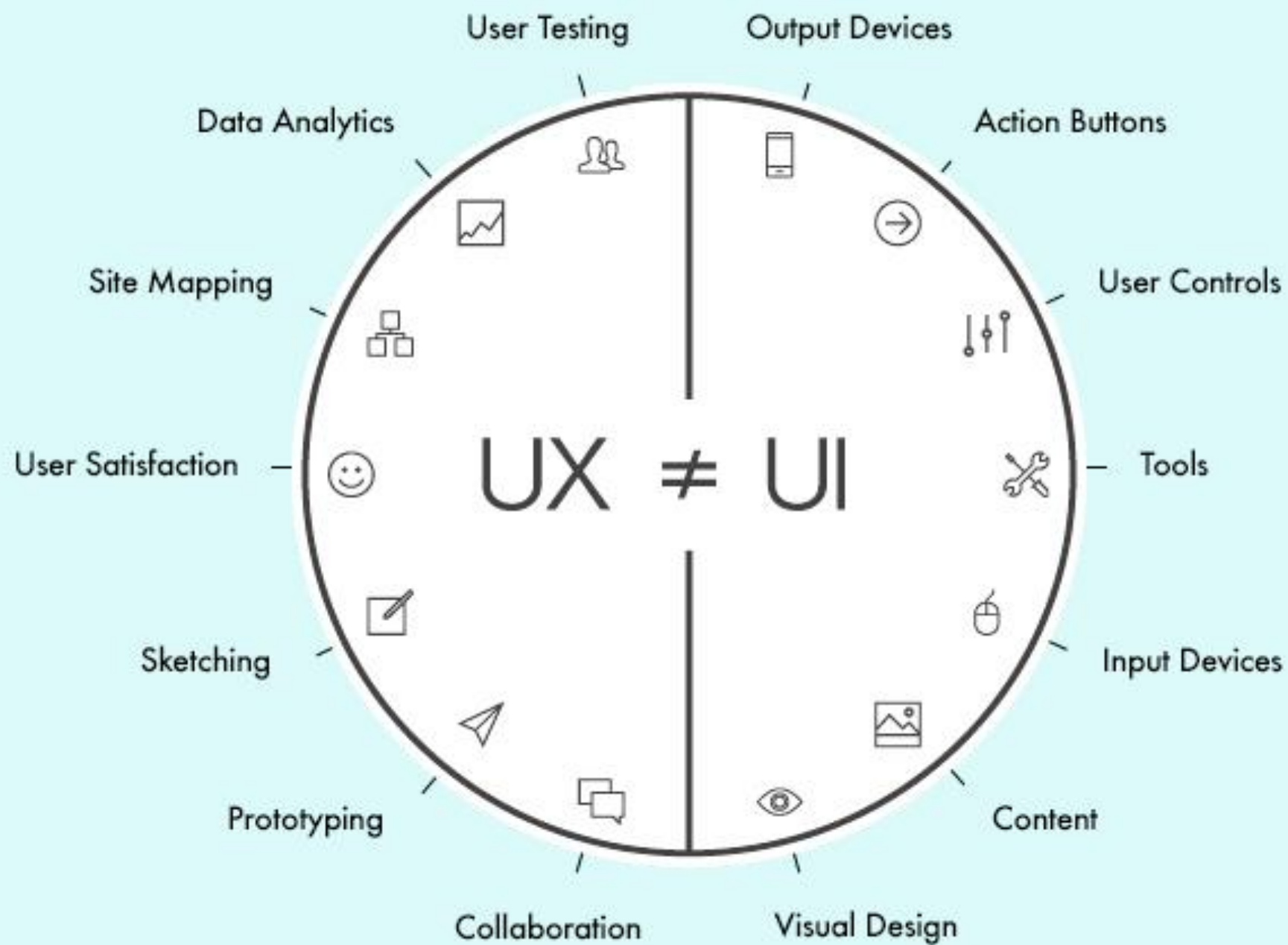
USER



Product





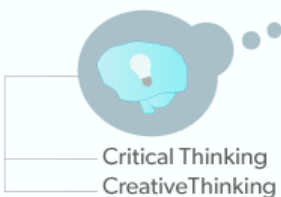


# UX Designer

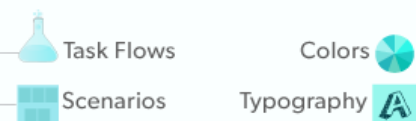
# VS

# UI Designer

## Thought process



## Visual Strengths



## Thought process



## Design Principles



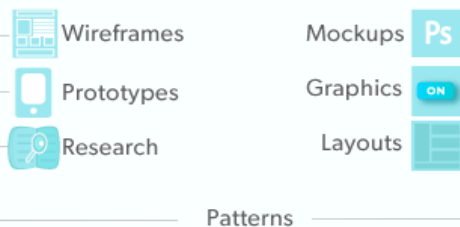
## Design Based on



## Design Based on



## Expertise



## Sometimes Fills

Information Architect  
Program Manager  
Content Strategist  
Functional Analyst

## Sometimes Fills

Graphic Designer  
Brand Designer  
Web Designer  
Frontend Developer

## Median Salary

\$95,000

\$85,000