

# BINUS University

<b>Academic Career:</b> <i>Undergraduate / <del>Master</del> / <del>Doctoral</del> *)</i>		<b>Class Program:</b> <i>International/Regular/Smart Program/Global-Class*)</i>	
<input checked="" type="checkbox"/> Mid Exam <input type="checkbox"/> Final Exam <input type="checkbox"/> Short Term Exam <input type="checkbox"/> Others Exam : _____		<b>Term : <del>Odd</del>/Even/<del>Short</del> *)</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Kemanggisan <input checked="" type="checkbox"/> Alam Sutera <input type="checkbox"/> Bekasi <input type="checkbox"/> Senayan <input type="checkbox"/> Bandung <input type="checkbox"/> Malang		<b>Academic Year :</b> <b>2020 / 2021</b>	
Faculty / Dept. : School of Computer Science		Deadline      Day / Date : Kamis / 29 Apr 2021 Time : 13:00	
Code - Course : COMP6176 – Human and Computer Interaction		Class : All Classes	
Lecturer : Team		Exam Type : Online	
*) <i>Strikethrough the unnecessary items</i>			
<b><i>The penalty for CHEATING is DROP OUT!!!</i></b>			

## ***Learning Outcomes:***

**LO 1: Describe the concept of interaction design**

**LO 2: Use guidelines, principles, models, and framework related with interaction design**

**LO 4: Design the user requirements with interaction styles**

### **I. Kasus (100%)**

1. Anda sebagai seorang UI/UX desainer diminta untuk menganalisis sebuah aplikasi *website* baru yaitu *website Greatnusa.com*. Untuk menganalisis *website* ini, Anda perlu mencoba interaksi yang ada pada *Greatnusa.com*. Sebagai contoh : melakukan Registrasi untuk mendapatkan akun di *Greatnusa.com*, kemudian pilihlah salah satu materi pembelajaran yang ada. Kemudian lakukan pembelajaran untuk satu materi yang sudah dipilih. Explorasi fitur dan interaksi yang ada di *website Greatnusa.com*.

Sesudah mencoba interaksi yang ada pada *Greatnusa.com*. Tugas Anda adalah :

- a. **[LO 1, LO 2, 10 poin]** Jelaskan **model konseptual** yang diterapkan pada *website Greatnusa.com* dengan memberikan **contoh materi pembelajaran** yang dipilih untuk dicoba!
- b. **[LO 1, 10 poin]** Gunakan **enam sasaran kebergunaan (Usability Goals)** untuk menilai interaksi antar muka (*User Interface*) pada *website Greatnusa.com*!  
**Jelaskan desain interaksi** apa saja yang sesuai dengan enam sasaran kebergunaan! Berikan alasannya yang mendukung jawaban Anda!
- c. **[LO 1, 5 poin]** **Pengalaman** apa yang Anda rasakan setelah menggunakan *Greatnusa.com* ? Apakah pengalaman yang dirasakan termasuk **aspek Desirable** (Diharapkan) atau **Undesirable** (Tidak diharapkan) dari *User Experience* ! **Berikan alasannya !**
- d. **[LO 1, LO 2, 10 poin]** Berdasarkan lima tipe interaksi utama yang ada, **tentukan tipe interaksi** yang digunakan dalam *website Greatnusa.com* dan **jelaskan** serta **berikan contoh screenshot bagian interaksi** dari *website Greatnusa* yang mendukung jawaban Anda !
- e. **[LO 1, LO 2, 15 poin]** Tentukan **aspek kognitif** yang terdapat pada *website Greatnusa.com* (berdasarkan enam proses kognitif) , **jelaskan dengan disertai contoh screenshot bagian interaksi** dari *website Greatnusa* yang sesuai dengan jawaban Anda!

Verified by,

Reinert Yosua Rumagit (D6191) and sent to Program on Mar 30, 2021

2. Aplikasi **BINUS MOBILE** sebagai Mahasiswa (*Student*) tentu sudah pernah Anda gunakan dalam kegiatan perkuliahan. Berdasarkan pengalaman Anda sendiri menggunakan aplikasi BINUS MOBILE tentunya sudah merasakan interaksi dengan aplikasi ini. Jika Anda diberikan kesempatan untuk meningkatkan kualitas interaksi dari Aplikasi BINUS MOBILE untuk Mahasiswa, bayangkan apa yang Anda akan usulkan terkait desain interaksi agar **aplikasi BINUS MOBILE lebih interaktif dan inovatif sesuai keinginan Anda**.

Jawablah pertanyaan berikut ini :

- [LO 1, LO 2, 10 poin]** Sehubungan dengan isu desain interaksi sosial , apakah Anda dapat melakukan komunikasi, koordinasi maupun kolaborasi melalui **Aplikasi BINUS MOBILE** ? **Jelaskan jawaban Anda dan berikan contoh interaksi** tersebut !
- [LO 1, LO 2, 10 poin]** Apa **usulan fitur lain** yang mungkin dapat Anda tambahkan pada aplikasi BINUS MOBILE untuk meningkatkan interaksi sosial (Minimal 2 Fitur) ? **Tentukan tipe interaksi sosial** terkait dengan fitur lain yang diusulkan!
- [LO 4, 10 poin]** **Gambarkan** rancangan *User Interface* untuk dua Fitur yang Anda usulkan (sesuai jawaban Anda pada soal No 2 (b)) !
- [LO 1, LO 2, 10 poin]** Dari **aspek desain interaksi secara *emotional*** , manakah yang lebih tepat diterapkan pada aplikasi BINUS MOBILE untuk meningkatkan pengalaman pengguna, apakah menerapkan ***Affective Computing* , *Persuasive Technologies*** , atau ***Anthropomorphism*** ? Jelaskan jawaban dengan memberikan contoh penerapannya!
- [LO 4, 10 poin]** Berdasarkan **jawaban Anda pada soal 2 ( c )** , tentukan tipe ***interface*** yang akan digunakan, minimal 2 jenis tipe *interface* dan **berikan alasannya** !

**Note :** *Seluruh Screenshot/Capture dan Rancangan UI diletakkan didalam satu file Word bersama dengan Jawaban.*

--SELAMAT MENGERJAKAN--

*Verified by,*

*Reinert Yosua Rumagit (D6191) and sent to Program on Mar 30, 2021*