

Worksheet Mandiri – Praktikum IMK

Minggu 1

Nama : Nauval Putra Widaya

NIM : 4342411024

Kelas : TRPL 3A Malam

Topik: Prinsip & Teori IMK (Faktor Manusia, Komputer, dan Interaksi)

Tujuan

- Melatih mahasiswa mengidentifikasi faktor manusia, komputer, interaksi pada sebuah antarmuka.
- Melatih analisis usability berdasarkan 8 Golden Rules Shneiderman.
- Membiasakan berpikir kritis terhadap desain UI.

Instruksi

1. Pilih satu aplikasi/website yang sering Anda gunakan sehari-hari (misalnya e-commerce, media sosial, sistem kampus, aplikasi mobile).
2. Analisis antarmuka tersebut dengan panduan soal berikut.
3. Tuliskan jawaban dalam bentuk laporan ringkas (2–3 halaman).

Bagian 1 – Identifikasi Dasar

Nama aplikasi/website	Facebook
Tujuan utama aplikasi/website	Media Sosial untuk Berkomunikasi dan Berbagi Konten
Target pengguna	Masyarakat Umum

Bagian 2 – Analisis Faktor IMK

Faktor Manusia	Kebutuhan Interaksi Sosial
Faktor Komputer	Respons Aplikasi, Kinerja Server
Faktor Interaksi	Menu Navigasi, Notifikasi Real Time, Kolom Komentar, Tombol Like dan Share, dan Antarmuka Responsif

Bagian 3 – Evaluasi 8 Golden Rules (Shneiderman)

1. Konsistensi	Desain Tombol, Ikon, Warna Familiar
2. Shortcut	Quick Action di Menu
3. Feedback	Notifikasi Langsung saat ada Pesan atau Like
4. Dialog closure	Konfirmasi Penghapusan Posting
5. Pencegahan & pemulihan error	Opsi Edit Posting dan Undo Story
6. Kontrol pengguna	Bisa Atur Privasi, Blokir dan Hapus Akun
7. Mengurangi beban memori	Menu Jelas Tidak Ribet
8. Sederhana & estetis	Tampilan Clean Dominan Putih dan Biru, Bisa Ke Model Gelap(Dark)

Bagian 4 – Rekomendasi Perbaikan

1. Sebutkan minimal 2 kelemahan pada antarmuka yang dipilih.
2. Usulkan perbaikan tampilan/flow (boleh berupa deskripsi, poin, atau sketsa sederhana).

Kelemahan

- Terlalu banyak notifikasi yang bisa mengganggu.
- Konten iklan sering bercampur dengan postingan teman sehingga mengganggu alur membaca.

Usulan

- Tambahkan opsi filter notifikasi lebih detail
- tampilkan iklan dengan latar warna berbeda atau diberi garis pembatas yang jelas agar mudah dibedakan

Bagian 5 – Kesimpulan

Dari analisis antarmuka Facebook berdasarkan prinsip IMK, dapat dipahami bahwa sebuah aplikasi tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada faktor manusia dan interaksi yang terjadi. Penerapan 8 Golden Rules membantu melihat kelebihan antarmuka, seperti konsistensi desain, adanya umpan balik, dan kontrol pengguna.

Bagian 6 – Referensi

1. Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmquist, N., & Diakopoulos, N. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (6th ed.). Pearson.
2. Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2004). *Human-Computer Interaction* (3rd ed.). Pearson Education.