Nama: Nurfajri Mukmin Saputra

NIM: 13120230033

Kelas: A1

1. **Use and context**
2. **U1: Social organization and work**

Merupakan tempat para profesional berinteraksi dengan cara apa pun dengan individu dan kelompok dalam konteks sosial dan lingkungan kerja. Ini mencakup struktur organisasi, peran sosial, dan dinamika kelompok yang mempengaruhi kolaborasi, kreativitas, dan produktivitas.

1. **U2: Application areas**

Adalah semua bidang di mana teknologi dan interaksi manusia dengan komputer diterapkan. Ini mencakup pendidikan, kesehatan, hiburan, bisnis, dan industri lain yang penggunaannya bertujuan untuk mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas proses dengan menggunakan teknologi.

1. **U3: Human-machine fit and adaptation**

Bersifat perspektif sehingga mencakup cara di mana manusia dan mesin dapat saling beradaptasi untuk meningkatkan kinerja. Ini will meliputi antarmuka pengguna yang intuitif, ergonomi, dan teknik bersama upaya untuk mendesain teknologi agar sesuai dengan spesifikasi pengguna.

1. **Human**
2. **H1: Human Information Processing**

mencakup cara manusia memproses informasi, termasuk perhatian, persepsi, memori, serta pengambilan keputusan. Ini akan membantu dalam memahami interaksi pengguna dengan teknologi.

1. **H2: Language, Communication, and Interaction**

meliputi aspek komunikasi verbal dan non-verbal, serta interaksi manusia dengan satu sama lain maupun dengan sistem komputer. Ini akan mencakup analisis bahasa dan pengembangan system.

1. **H3: Ergonomics**

fokus pada desain sistem dan lingkungan kerja yang memperhatikan kenyamanan pengguna. Ergonomi bertujuan untuk meningkatkan dan mengoptimalkan interaksi antara manusia dan mesin.

1. **Computer**
2. **C1: Input and Output Devices**

Cakupan peralatan yang digunakan untuk memasukkan data ke dalam sistem komputer (seperti keyboard dan mouse), dan peralatan yang di gunakan untuk menampilkan informasi (seperti monitor dan printer).

1. **C2: Dialogue Techniques**

Termasuk teknik-teknik yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan sistem komputer, seperti mengartikan suara meminta, teks dan grafik pengguna interface.

1. **C3: Dialogue Genre**

Berbagai jenis dialog yang bisa terjadi antara manusia dan mesin, seperti dialog berbasis teks, suara visual, atau campuran dari ketiganya, yang dirancang untuk memperlancar interaksi pemakai.

1. **C4: Computer Graphics**

Berkaitan dengan pembuatan dan manipulasi gambar dan visual yang dihasilkan oleh komputer, termasuk gambar-gambar grafik 2D dan 3D yang di gunakan dalam pemasangan aplikasi.

1. **C5: Dialogue Architecture**

Struktur dan desain sistem dialog yang memungkinkan interaksi yang efektif antara komputer dan manusia

1. **Development process**
2. **D1: Design Approaches**

Metode dan strategi menyusun sistem manusia-komputer yang dapat digunakan, termasuk pendekatan pengguna dan berbasis desain iteratif.

1. **D2: Implementation Techniques and Tools**

Alat dan teknik yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan desain di dunia nyata, baik dalam kode sumber atau bahasa pemrograman serta platform pengembangan perangkat lunak.

1. **D3: Evaluation Techniques**

Bagaimana sistem yang dikembangkan dinilai bergantung pada pengujian dan kinerja pengguna maupun sistem metode analisis.

1. **D4: Example Systems and Case Studies**

Studi sistem yang ada berisikan informasi kasus dan menyederhanakan tentang pengalaman praktis terkait dengan desain dan implementasi sistem interaktif dan dapat memberikan wawasan intoedworthy.