**DAFTAR ISI**

**DAFTAR ISI** i

**BAB PEMBAHASAN**

1. Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer(IMK atau HCI) 1
   1. Unsur Interaksi Manusia dan Komputer 2
   2. Manfaat Interaksi Manusia dan Komputer 4
   3. Tujuan Interaksi Manusia dan Komputer 5
   4. Hubungan Timbal Balik Interaksi Manusia dan Komputer 5
   5. Contoh Penerapan IMK 6
   6. Dampak Positif dan Dampak Negatif IMK 7

**DAFTAR PUSTAKA**

**BAB**

**PEMBAHASAN**

* 1. **Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer (IMK atau HCI)**

Pengertian dari Interaksi Manusia dan komputer (IMK) adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan manusia dan komputer yang di dalamnya meliputi perencanaan, evaluasi, dan implementasi user interface (antarmuka/tampilan pengguna) supaya lebih mudah digunakan oleh manusia. IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) juga merupakan serangkaian proses interaksi dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berdialog. dengan komputer secara interaktif untuk melakukan tugas dan menyelesaikannya sesuai tugas yang diinginkannya. Interaksi Manusia dengan Komputer ialah ilmu yang sangat berkaitan dengan desain implementasi serta evaluasi dari sistem komputasi yang interaktif yang dapat digunakan oleh manusia dan studi tentang lingkungannya. ada interaksi dari satu atau lebih manusia dan satu atau lebih dari komputasi mesin.

Agar komputasi komputer dapat diterima secara luas dan baik serta bisa digunakan secara efektif, maka perlu rancangan secara baik. Hal ini tak berarti bahwa semua sistem harus memiliki rancangan yang dapat mengakomodasi semua orang. Namun sebuah komputer perlu dirancang agar memenuhi dan mempunyai kemampuan yang sesuai kebutuhan pengguna (end user) secara spesifik.

Tahun 1970, muailah dikenal dengan istilah user interface (antarmuka pengguna), yang dikenal juga dengan istilah Man-Machine Interface (MMI) yang artinya antarmuka manusia dengan komputer, serta mulai menjadi topik perhatian bagi penelitian dan perancangan sebuah sistem. Kemudian mulailah perusahaan komputer memikirkan aspek fisik dari user interface (antarmuka pengguna) sebagai faktor penentu keberhasilan dalam pemasaran produknya. Tahun 1980an, pada pertengahan tahun muncullah istilah Human-Computer Interaction (HCI) sebagai bidang studi baru. Istilah HCI (Human Computer Interaction) juga telah mengisyaratkan bahwa bidang HCI ini mempunyai fokus yang lebih luas, tidak hanya pada perancangan antarmuka secara fisik saja.

HCI (Human Computer Interaction) juga mendeskripsikan dirinya sebagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan kerangka, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif yang dapat digunakan oleh manusia dengan baik serta studi tentang fenomena di dalamnya. HCI (Human Computer Interaction) ataupun IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) pada prinsipnya membuat agar sistem dapat berinteraksi dengan penggunanya seramah mungkin (user friendly). Tidak hanya pada perancangan layout tampilan layar komputer.

* 1. **Unsur Interaksi Manusia dan Komputer**

Interaksi Manusia dan Komputer memiliki 3 Unsur yang terdiri dari Manusia, Komputer, dan Interaksi antara manusia dengan Komputer.

1. Manusia atau User

Definisi manusia atau user adalah Salah satu yang membuat rancangan sistem komputer itu ada. Pengguna yang seharusnya menjadi prioritas Utama. Menurut McLeod (1995), Manusia atau user adalah pemakai antar program dan dialog, yang memungkinkan beroperasi sistem menerima instruksi dan informasi (input) dari pemakai, juga memberikan informasi (output) kepada pemakai. Menurut penulis posting http://9day-salmon.blogspot.com, Manusia atau user adalah subyek atau orang berinteraksi dengan komputer untuk memberikan suatu perintah kepada komputer.

1. Komputer

Definisi Komputer di terjemahkan sebagai sekumpulan alat elektronik yang satu sama lain saling bekerja sama terkoordinasi di bawah kontrol program dengan kemampuan dapat menerima data (input) lalu mengolah data (proses) tersebut dengan menghasilkan informasi (output). Komputer pada saat sekarang ini menjadi bagian penting perannya dalam kehidupan manusia baik untuk membantu berbagai aktivitas pekerjaan ataupun untuk multimedia hiburan yang lengkap. Pada saat ini banyak orang telah menggunakan komputer dalam kesehariannya apalagi bila sudah terhubung ke internet pasti lebih betah duduk berlama-lama di depan komputer.

Beberapa sumber terpercaya dalam berbagai media online dan juga media cetak seperti buku-buku komputer beberapa ahli telah mendefinisikan komputer di antaranya adalah sebagai berikut ini :

Menurut V.C. Hamacher et al, 1982, Komputer merupakan mesin penghitung elektronik yang dengan cepat dapat menerima informasi input digital, memrosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya dan menghasilkan output informasi.

Menurut Robert H. Blissmer, 1985, Komputer ialah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas seperti menerima input, memroses input, menyimpan perintah-perintah dan menyediakan output dalam bentuk informasi.

Menurut Donald H. Sanderes, 1985, Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data dengan cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memrosesnya, dan menghasilkan output di bawah pengawasan suatu langkah- langkah instruksi program (Sistem Operasi) yang tersimpan di di adalam penyimpannya (stored program).

1. Interaksi

Definisi interaksi yaitu komunikasi antar user dengan sistem.

Menurut McLeod (1995), interaksi adalah Kombinasi dari interaksi- interaksi sederhana dapat menuntun pada suatu fenomena baru yang mengejutkan. Dalam berbagai bidang ilmu, interaksi memiliki makna yang berbeda.

Menurut para ahli Donald Norman, Interaksi adalah suatu jenis tindakan atau aksi yang terjadi sewaktu dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain.

Menurut penulis posting http://9day-salmon.blogspot.com, Interaksi adalah Membantu seorang dalam menafsir & memahami situasi/perspektif suatu peristiwa.

* 1. **Manfaat Interaksi Manusia dan Komputer**

Manfaat yang akan didapatkan dari mengimplemantasikan IMK dalam sebuah aplikasi program di antaranya :

* Useful (berguna) – artinya dapat menyelesaikan apa yang dibutuhkan.
* Useable (dapat digunakan) – artinya dapat digunakan dan dioperasikan dengan mudah dan alamiah, tanpa bahaya kesalahan.
* Used (digunakan) – artinya dapat membuat orang yang menggunakan merasa tertarik.
* Usability – artinya membuat kriteria berkualitas suatu perangkat lunak seperti fungsionalitas, kehandalan, efisiensi, kemudahan pemeliharaan dan protabilitas.

Manfaat dari IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) adalah untuk menghasilkan berbagai sistem yang bermanfaat (usable) dan aman (safe), artinya sistem tersebut dapat berfungsi dengan baik. Sistem tersebut bisa untuk mengembangkan dan meningkatkan keamanan (safety), utilitas (utility), ketergunaan (usability), efektifitas (efectiveness) dan efisiensinya (eficiency). Sistem yang dimaksud konteksnya tidak hanya pada perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga mencakup lingkungan secara keseluruhan, baik itu lingkungan organisasi masyarakat kerja atau lingkungan keluarga. Sedangkan Ketergunaan (usability) disini dimaksudkan bahwa sistem yang dibuat tersebut mudah digunakan dan mudah dipelajari baik secara individu ataupun kelompok. Utilitas mengacu kepada fungsionalitas sistem atau sistem tersebut dapat meningkatkan efektifitas dan efesiensi kerjanya.

* 1. **Tujuan Interaksi Manusia dan Komputer**

Tujuan utama dari Interaksi Manusia dengan Komputer ialah :

1. Menghasilkan sistem yang dapat digunakan (usable), memiliki manfaat (useful), dan mudah dioperasikan oleh pengguna (user friendly).
2. Fungsionalitas, yaitu fungsi-fungsi yang ada dalam sistem yang dibuat sesuai dengan perencanaan pembuatan.
3. Keamanan, mengetahui bagaimana sistem yang kita buat memiliki Tingkat pengamanan data atau tidak.
4. Efektifitas dan Efisiensi, akan berpengaruh pada produktifitas kerja dari penggunanya dan sistem yang dibuat harus berfungsi dengan baik.
5. Untuk memudahkan manusia dalam mengoperasikan komputer dan mendapatkan berbagai umpan balik yang diperlukan pengguna.
   1. **Hubungan Timbal Balik Antara Manusia Dengan Komputer**

Interaksi adalah juga disebut proses hubungan timbal balik di antara manusia (aktif) dengan komputer (pasif). IMK adalah perihal, tata bentuk, penilaian dan implementasi sistem komputer interaktif untuk kegunaan manusia dengan kajian fenomena yang di dalamnya / interaksi antara pengguna dengan sistem. Komponen yang melibatkan model interaksi di antara pengguna :

1. Pengguna (manusia)

Manusia menerima dan memproses perintah ke dalam komputer. Pengguna secara individu atau sekelompok di mana masing-masing berhubungan dengan bagian dari suatu pekerjaan atau proses.

1. Sistem (mesin)

Komputer : teknologi komputer yang digunakan untuk menerima, memproses, dan menghasilkan output yang telah diproses.

1. Interaksi

Pengaruh akibat Interaksi Manusia dan Komputer dalam masa sekarang ini dapat dipandang dari dua sudut, yaitu sudut Kemanusiaan dan Sudut sosial.

**1.6 Contoh Penerapan IMK**

Berikut merupakan sebagian kecil contoh dari penerapan IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) di antaranya :

1. Penerapan IMK dalam bidang keuangan

* Kasir yang menghitung pembelanjaan pembeli menggunakan mesin kasir modern yang sekarang sudah menggunakan “touch screen” sebagai alat input-nya.
* Teller Bank yang menggunakan komputer untuk meng-update data nasabah seperti menabung, menarik tunai, transfer, dan sebagainya.
* Akuntan yang mengurusi keuangan perkantoran dengan menggunakan aplikasi komputer seperti “Microsoft Excel”.

1. Penerapan IMK dalam bidang pendidikan

* Mahasiswa yang melakukan interaksi input KRS (Kartu Rencana Studi) melalui Sistem Informasi Manajemen akademik.
* Mahasiswa dan dosen yang melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas dengan menggunakan laptop dan in focus sebagai media komunikasi.
* Orang yang mengakses Sistem Pembelajaran E-learning yang merupakan singkatan dari Elektronic Learning, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya.

1. Penerapan IMK dalam bidang kedokteran

* Penggunaan laser pada operasi medis.
* Penggunaan Mesin rontgen untuk melihat bagian dalam tubuh.

1. Penerapan IMK dalam bidang keseharian

* Orang sekarang lebih memilih alat transportasi berbasis Online, contoh sebut saja penggunaan Gojek, Grab, dan uber dan telah merajalela di Indonesia.
* Saat ini juga orang dapat membeli suatu barang tanpa datang ke toko langsung. hanya melalui online shop seseorang dapat membeli dan langsung diantar sampai tujuan
  1. **Dampak Positif Dan Negatif Interaksi Manusia Dan Komputer**

1. Dampak Positif
2. Menghemat waktu untuk mengerjakan pekerjaan perhitungan yang rumit seperti membuat laporan keuangan.
3. Menghemat tenaga, karena manusia mengendalikan komputer untuk melakukan tugas yang berulang seperti menginput transaksi pembelian, penjualan dan lain-lain. Tanpa menulis hal yang selalu berulang dari setiap transaksi.
4. Membantu pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari hari, seperti peralatan rumah tangga yang semakin mudah dan cepat.
5. Kemudahan memperoleh informasi yang ada di internet sehingga update berita lebih cepat.
6. Sarana pendidikan, komersial ataupun hiburan
7. Dampak Negatif
8. Berkurangnya komunikasi antar manusia sehingga menimbulkan sifat yang individualisme. Hal ini akan menyebabkan konflik sosial akibat tidak adanya kepedulian terhadap sesama atau lingkungan sekitar, bahkan akan berpengaruh pada masalah budaya.
9. Intensitas dan lamanya manusia berada di depan komputer Kajian utama dalam faktor ini adalah proses interaksi manusia dan masyarakat yang kurang akibat terlalu lamanya seorang individu berada di depan komputer. seseorang akan menunda waktunya untuk melakukan aktifitas lainnya jika sudah merasa asyik dengan aktifitasnya dengan komputer. Contoh : bermain game, internet dengan kecepatan yang tinggi.
10. PHK pada tiap perusahaan karena adanya otomatisasi kantor dan Anti sosial karena interaksi antar individu kurang.
11. Berkurangnya etika dan kesopanan akibat pemanfaatan komputer yang salah.
12. Manusia menjadi malas untuk bekerja secara manual karena ada teknologi canggih.
13. Banyaknya Pengangguran dan Ketergantungan manusia dan komputer
14. Kegagalan mental si pengguna komputer. Kurangnya bergaul dengan orang lain dan lingkungan merupakan keluhan para orang tua kepada mental anaknya. Mereka kebanyakan apatatis kepada lingkungan dan cendrung bersipat pemalas. Banyak aktifitas yang tergantikan oleh komputer. Faktor ini berdampak pada manusia itu sendiri. proses komputerisasi akan lebih efektif

**DAFTAR PUSTAKA**

Lidya, R. (September 2018). Makalah Interaksi Manusia Dengan Komputer ‘’ Keterkaitan Manusia Dan Komputer Yang Mempengaruhi Rancangan Interaksi’’. Blog RikaLidys. <https://rikalidys.blogspot.com/2018/03/makalah-interaksi-manusia-dengan_9.html>

Salvador Monteiro. 2014. Interaksi Manusia dan Komputer. Makalah. Dikutip dari <https://www.academia.edu/8541357/Makalah_interaksi_manusia>. 25 April.

Pengertian, Unsur, Manfaat, Tujuan, Dan Contoh Interaksi Manusia Dan Komputer Materi Lengkap. (21 November 2021). Scribd.com. diakses pada 25 April 2024 dari <https://www.scribd.com/document/541378703/IMK>