



# UNIVERSITAS PAMULANG

## (UNPAM)

### Jl. Surya Kencana – Pamulang

UTS	: Semester Ganjil 2023/2024	Semester	: 8 (Delapan)
Mata Kuliah	: <b>IMK</b>	Waktu	: 75
Jumlah SKS	: 3 (Tiga)	Sifat	: Open Book (online)/offline
Kelas	: Reg A,B,C	Dosen	: Hadi Zakaria,M.Kom.,M.M.
		Hari/Tgl	:

#### Jawablah dengan memberikan pengertian dan contoh studi kasus :

1. Pengembangan aplikasi secara terstruktur dengan menggunakan Model Waterfall pada tahapan Software Development Life Cycle (SDLC) meliputi: Analysis, Design, Coding, Implementasi, Maintenance.  
Apakah setiap membuat Perancangan Sistem Informasi pada sebuah aplikasi program membutuhkan model waterfall sebagai acuan dasar dalam rancang bangun sistem informasinya ? Coba anda jelaskan tentang model waterfall dan berikan pendapat kamu tentang pertanyaan di atas.
2. Pada tahun 1971, dalam perkembangan perancangan sebuah sistem informasi, dikenal istilah antarmuka pengguna (user interface), yang juga dikenal dengan istilah Man-Machine Interface (MMI). Menurut kamu, seberapa pentingkah perancangan user interface ini diperlukan dalam membangun sebuah sistem aplikasi ? Coba jelaskan, berikan contoh kasusnya dan perancangan user interfacenya.
3. Apa perbedaan yang mendasar antara Human Computer Interaction (Interaksi Manusia dan Komputer ) dengan Artificial Intelligence ? Jelaskan, dan berikan contoh masing2nya.
4. Sistem Informasi adalah Kumpulan Hardware, Software, Brainware, dan Data, yang bekerja menurut prosedur, yang berinteraksi secara bersama dalam suatu pekerjaan, untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Dalam IMK, Sistem Informasi ini adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam merancang sebuah aplikasi yang saling terkoneksi. Coba jelaskan hubungan antara Hardware, Software, Brainware dan Data tersebut dalam membangun sebuah Sistem Informasi Akademik sebuah perguruan tinggi, jelaskan satu persatu komponennya dan berikan contoh masing2nya.
5. Dalam IMK banyak istilah yang kita kenal, coba jelaskan dengan singkat pertanyaan berikut :
  - a. User Interface itu harus *User Friendly*, jelaskan.
  - b. Apa yang dimaksud dengan *Ergonomi* ?
  - c. Jelaskan perbedaan *Reasoning and Problem Solving*
  - d. Jelaskan perbedaan *Long Term Memory* dengan *Short Term Memory*
  - e. Jelaskan perbedaan *Media Tekstual* dengan *Media GUI (Graphical User Interface)*.