



LEMBAR KERJA UJIAN

Semester *Ganjil/Genap Tahun Ajaran/.....

Nilai
(diisi dosen)

= Kerjakan secara mandiri, setiap kecurangan berarti nilai E =
Jawab soal langsung pada kertas ujian ini. Tidak disediakan kertas tambahan.

Nama Mahasiswa : Aisyah Nabila Zahra
NIM : 1202210112
Prodi : Art dan Informatika
Mata Kuliah : Human Computer Interaction
Tanggal Ujian : 07-06-2023
Jenis Ujian : *Ujian Tengah Semester/Ujian Akhir Semester

Saya mengerjakan ujian ini dengan jujur dan mandiri. Jika saya melakukan pelanggaran, maka saya bersedia menerima sanksi.

Tanda Tangan Mahasiswa

Nabila

*Coret yang tidak perlu

1. Mouse Doug Ed Englebart menjadi alat pengontrol kursor terbaik karena pada masa itu karena ~~pd~~ ada alat penggerak bola kecil dibawah perangkat untuk mengontrol gerak kursor di layar komputer, sehingga pengguna dapat menggerakkan kursor dg cepat, akurat, & efisien. Sedangkan sebelum ada mouse, pengguna harus menggunakan perintah teks / menggunakan key-board untuk menggunakan komputer.
2. 5 prinsip desain interaksi berdasarkan analisa pd website profile IT Telkom Surabaya.
 - ① Visibility: website IT Telkom Surabaya memiliki konsistensi visual & warna pada halaman web-nya. Pemilihan warna, jenis font, ukuran teks, & tata letak juga sudah rapi & konsisten. Informasi penting juga sudah dimunculkan dengan jelas, background dg tulisan juga kontras sehingga mudah dibaca. Whitespace yang diberikan juga sudah cukup untuk dilihat.
 - ② Feedback: Untuk dari segi tampilan dari device ~~pe~~ ^{laptop} ukuran layar 1908 x 1800 sudah cukup baik terlihat begitu juga dengan ukuran smartphone android juga sudah terlihat. Namun, ada beberapa detail desain yg dihilangkan agar tampilan lebih rapi.
 - ③ Constraints: prinsip constraint menentankan pd konsistensi elemen visual dg batasannya. Pd website tersebut sudah ada batasan antara header, dg content. kemudian content satu dengan konten lainnya sudah ditentukan & terlihat dg cukup jelas.
 - ④ Consistency: konsistensi warna background & tombol sudah cukup baik termasuk juga kontras dengan background untuk menampilkan teks.
 - ⑤ Affordance: prinsip affordance yg diterapkan didalam website IT Telkom Surabaya terdapat pada tombol yg sudah memiliki tampilan yg jelas & menggambarkan apa fungsi tombol tersebut. Terdapat elemen interaktif yg ketika user mengakses tombol akan muncul efek / perubahan warna menunjukkan bahwa tombol tersebut dapat diakses.
3. Seorang interaction designer perlu memahami mental model pengguna dengan tujuan untuk dapat membangun sebuah produk digital yg mudah digunakan oleh pengguna. Dengan memahami mental model pengguna. Interaction designer juga dapat memahami bagaimana ~~seperti~~ apa saja fitur yang harus dimiliki atau dibuat dalam produk digital tersebut.
7. Terdapat 10 gambar yang menggambarkan proses pemikiran ~~seorang~~ ^{tiap} ketika ada sebuah proyek:
 - 6.1: Sebuah perusahaan menerima seorang customer yg ingin membuat sebuah aplikasi pelayanan ~~to~~ digital ~~untuk~~ untuk perusahaannya. Pada gambar 1, customer menjelaskan kepada project leader terkait pelayanan seperti apa yg ada di perusahaannya (restoran & toko oleh-oleh). Customer jg menjelaskan ~~tentang~~ seperti apa layanan yg ingin diisinya tambahkan.

- 5.2 : Project leader menerima apa yg disampaikan customer namun dgn pemahamannya bahwa apa yg dibutuhkan & dijelaskan oleh customer berdasarkan analisisnya tidak semua dibutuhkan fitur yg ada. & ada kemungkinan fitur-fitur didalamnya tdk akan digunakan. Maka pd gambar & tersebut project leader mnt seperti memikirkan dari segi tingkat keamanan.
- 5.3 : Engineer dirgner mntirkan hal yg berbeda lagi tentang apa yg disampaikan oleh project leader. Gambaran fitur yg dibuat oleh project leader ternyata tidak efisien. Sehingga akhirnya mengubah kembali penggambarannya. Seperti gambar 3. Dimana badan pohon dipotong namun pd ranting kanan & kiri ada tambahan penyangga. agar bisa dijadwalkan dgn efisien.
- 5.4 : Programmer menerima hasil desain yg ada & yg dipikirkan hanya yg terpenting mendapat tali, papan, & pohon yg terikat tali. Jika di aplikasi dirinya hanya menggambar membuat program tersebut ada namun masih ada bug / hal lain yg perlu diperbaiki.
- 5.5 : menyababkan pemutihan seorang sales bagaimana dirinya menggambarkan layanan tersebut & seperti apa saja keunggulannya. dimana terkadang terlalu berlebihan.
- 5.6 : project document melihat proses yang ada, tidak memahami sampai mana proses project tsb. karena apa yg diminta customer masih berbeda dg hasil yg ada sehingga tidak ada dokumentasi yg berarti.
- 5.7 : ketika program pelayanan selesai dibuat & dilakukan instalasi pd perangkat ternyata masih ada program yg belum terselesaikan & perangkat yg digunakan kurang ~~cepat~~ compatible dgn aplikasi yg dibuat sehingga tdk terinstal dg & berjalan dg sempurna.
- 5.8 : Harga biaya yg ditelurkan oleh customer terlalu berlebihan/mahal dimana tdk sebanding dg apa yg diterima.
- 5.9 : helpdesk tersedia dlm aplikasi pelayanan, namun jika pengguna mengalami kesulitan helpdesk belum bisa membantu/menyelesaikan permasalahan secara penuh.
- 5.10 : Setelah program/aplikasi selesai dibuat ternyata sudah dapat terlihat apa saja sebenarnya fitur yg dibutuhkan oleh customer & hal tersebut berdasarkan analisis & review yg ~~diteliti~~
4. ① Empathize : terlebih dahulu memahami perilaku pengguna. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi, atau riset pengguna. Tujuannya agar dapat mengembangkan pemahaman tentang pengguna & dapat memunculkan rasa empati bagaimana jika pengembang ada diposisi mereka/pengguna.
- ② Define : melibatkan analisis data & wawancara terkait apa yg diperoleh pd hasil ~~pen~~ memahami pengguna dari sana akan memunculkan permasalahan spesifik yg dihadapi oleh pengguna.
- ③ Idea : membuat ~~set~~ gagasan & solusi potensial terkait hasil analisisnya.
- ④ Prototyping : membuat prototype berdasarkan hasil gagasan & analisis.
- ⑤ Uji/testing : terakhir melakukan pengujian terkait apa yang sudah dikembangkan & dibuat.
- b. Hub. persona, skenario, storyboard, & user goal adalah bagaimana proses / suatu tujuan itu dibuat untuk mengembangkan / membuat suatu proyek yg dikerjakan bersama / berkelompok agar apa yg dihasilkan sesuai dengan tujuan awal pengembangan aplikasi tersebut.

8. Proses perkuliahan yg terlaksana sebelum uts sudah berjalan cukup baik. Dosen pengampu sebagai pengajar dikelas cukup memahami dg ~~jadwal~~ jadwal kuliah yg dimulai mendekati ashar tidak langsung dimulai / selesai lebih awal sehingga ada waktu untuk sholat. Namun, untuk pemberian tugas yg berkaitan dg analisis / fokus pd satu hal kurang pd hal matakuliah ini berkaitan erat dengan analisis.

5. Dengan memahami persona & goal manfaat yg dapat di ambil :
- ① Memahami kebutuhan pengguna dg lebih mendalam termasuk untuk membantu perancangan product digital.
 - ② Membantu tim pengembang untuk mengidentifikasi apa yang dibutuhkan oleh pengguna.
 - ③ Karena tujuan awalnya untuk memahami & membantu mengidentifikasi. Maka manfaat yg dapat diterima yaitu meminimalisir kegagalan dlm pengembangan / pembuatan product karena sejak awal sudah ada konsep & solusi pengembangin yg jelas.