**Nama: Daffa Haidar Nabil Zufar**

**NIM: 2440100456**

**Link Video Penjelasan:** [**https://youtu.be/XtVjxkoT7tc**](https://youtu.be/XtVjxkoT7tc)

**LEMBAR JAWABAN UAS HUMAN AND COMPUTER INTERACTION**

1. Jelaskan apa itu jQuery? Dan sebutkan keuntungan menggunakan jQuery.

**Jawab:**

jQuery adalah sebuah library javascript yang diciptakan pertama kali oleh John Resig pada tahun 2006, dengan tujuan untuk memudahkan para developer dalam menggunakan javascript pada sebuah website. Keuntungan memakai jQuery ini adalah jQuery akan mengkompres berbagai line code dari sebuah function sehingga kita tidak perlu mengetikan panjang lebar code javascript dari sebuah function, jQuery juga memungkinkan kita untuk membuat animasi dasar dengan sangat mudah dan efisien, dan jQuery juga untuk saat ini masih terus dikembangkan sehingga fitur fitur dari jQuery terus terupdate.

1. Jelaskan Evaluasi heuristik untuk Situs Web menurut Andy Budd.

**Jawab:**

Evaluasi heuristik menurut Andy Budd adalah sebuah teknik yang melibatkan analisisis untuk mengetahui usability suatu situs web terhadap seluruh aturan usability yang sudah ditentukan. Dalam hal ini beberapa ahli akan menganalisis suatu situs yang sering kali mengikuti beberapa skenario yang telah ditentukan sebelumnya. Kegiatan ini biasanya dilakukan untuk meningkatkan usability testing.

1. Sebutkan dan jelaskan bentuk-bentuk pengumpulan data. Serta sebutkan contoh masing-masing dari bentuk- bentuk pengumpulan data tersebut.

**Jawab:**

Data gathering memiliki 2 metode yaitu:

1. Metode pengumpulan data yang dilakukan secara offline.

Metode pengumpulan data secara offline meliputi wawancara dan quisioner.

Untuk melakukan wawancara kita dapat menggunakan metode berikut:

1. Untructured, yang memungkinkan kita mewawancarai seseorang dengan tidak terpaku oleh naskah
2. Structured, yang memungkinkan kita melakukan wawancara dengan dipandu oleh naskah
3. Semi Structured, yang memungkinkan kita melakukan wawancara dengan dipandu oleh naskah namun info yang didapatkan digali lebih dalam.
4. Focus Group, kegiatan wawancara ini dilakukan secara berkelompok untuk membahas isu isu tertentu.

Sedangkan untuk melakukan kegiatan quisioner dapat dilakukan dengan cara membuat daftar pertanyaan yang berkaitan dengan isu isu tertentu kemudian disebar luaskan melalui internet atau media lainnya.

1. Metode pengumpulan data secara online

Untuk melakukan pengumpulan data secara online dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut

1. Think aloud, pengguna dicoba untuk menggunakan sebuah prototype dan kemudian mengutarakan isi pikirannya.
2. Observasi, observasi ini dapat dilakukan dengan cara observasi langsung dilapangan, observasi langsung di controller enviroment dan observasi secara tidak langsung
3. Usability testing, kegiatan ini memungkinkan pengguna diminta untuk mencoba prototyping kemudian tingkah lakunya direkam dan dianalisis.
4. Jenis prototyping ada 2 jenis yaitu Low Fidelity Prototyping dan High Fidelity Prototyping. Sebutkan minimal masing-masing 3 kelebihan dan kekurangan yaitu Low Fidelity Prototyping dan High Fidelity Prototyping.

**Jawab:**

Low Fidelity prototyping adalah pendekatan prototype berteknologi rendah dan sederhana yang hanya membutuhkan alat pensil dan kertas contohnya adalah gambar sketsa suatu produk, namun pendekatan ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, untuk kelebihannya pendekatan ini  bisa digunakan untuk mengidentifikasi pasar, bisa juga untuk digunakan sebagai bahan evaluasi dari berbagai konsep desain dan biayanya yang murah. Sedangkan untuk kekurangannya, metode pendekatan ini memiliki keterbatasan dalam hal pemeriksaan error, detail spesifikasi yang sedikit dari suatu code program, dan mempunyai navigasi juga alur yang terbatas. Metode pendekatan ini cocok digunakan dalam kondisi awal siklus perancangan suatu produk. Sedangkan untuk High Fidelity prototyping adalah metode pendekatan dengan cara merubah suatu ide ke detail produk seperti produk jadi. Sebagai contoh dari high fidelity prototyping ini adalah replika. Metode pendekatan ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari metode pendekatan ini adalah memiliki fungsi yang lengkap, bersifat interaktif secara keseluruhan, dan penggambaran skema navigasi digambarkan dengan sangat jelas, sedangkan untuk kekurangannya adalah metode pendekatan ini memerlukan waktu yang lama dalam segi pembuatan, tidak efisien untuk membuktikan konsep suatu desain dan juga biayanya yang mahal. Metode pendekatan ini sering digunakan dalam perancangan produk tingkat lanjut.

1. Study Kasus

HTML, CSS, dan Javascript berada pada file terpisah dengan lembar essay ini.

Link Video: Link Video Penjelasan: <https://youtu.be/XtVjxkoT7tc>