**Interkasi Manusia Komputer**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Interaksi Manusia Komputer*



Nama : Dea Tresna N

NIM : 1127050030

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG**

**2013/2014**

1. Aspek-Aspek yang berkaitan tentang IMK. Contoh penerapan dan pengertian.

**Jawaban :**

Model IMK, yaitu :

1. Pengguna

2. Interaksi

3. Sistem

Tiga komponen ini saling berkaitan. Pengguna adalah bagian dari sistem yang memungkinkan berinteraksi dengan komputer, oleh sebab itu mengapa 3 komponen ini saling berkaitan.

Ruang Lingkup IMK

1. Manusia

Manusia memiliki keterbatasan dalam memproses informasi dan hal ini mempunyai implikasi pada desain.

* Informasi diterima dan direspon melalui sejumlah saluran input dan output
* Informasi disimpan pada memory
* Informasi diproses dan diaplikasikan

1. Komputer

Sistem komputer terdiri dari berbagai macam elemen, yang masing-masing memiliki pengaruh terhadap user. Peralatan input untuk penggunaan secara interaktif memungkinkan user untuk memasukkan teks, menggambar, dan memilih obyek pada layar.

* Text entry : keyboard, speech, handwriting.
* Pointing : secara umum adalah mouse.

Peralatan output untuk penggunaan secara interaktif secara umum adalah beberapa jenis layar serta output dengan suara.

Output dan input dalam bentuk kertas : paperless office dan less-paperless office.

1. Interaksi

Model interaksi membantu kita untuk memahami apa yang terjadi pada interaksi antar user dan sistem. Model mengakomodasi apa yang diinginkan user dan yang dilakukan sistem.

Ergonomi mencakup karakter fisik interaksi dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi efektifitas.

Dialog antar user dan sistem dipengaruhi oleh gaya interaksi. Interaksi terjadi pada konteks sosial dan organisasi mempengaruhi user dan sistem.

* Manusia dan komputer berinteraksi lewat masukan & keluaran melalui antarmuka
* Fokus : perancangan dan evaluasi antarmuka pemakai (user interface).
* Antarmuka pemakai : adalah bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer.

Antarmuka Manusia dan Komputer

1. Antarmuka komputer hrs user friendly (ramah dengan pengguna) yaitu :

– antarmuka yg bagus

– mudah dioperasikan

– mudah dipelajari

– pengguna merasa senang menggunakan software tsb.

2. Antarmuka yang berkualitas tinggi yg dikagumi oleh orang-orang, beredar luas dan sering ditiru

3. Suatu antarmuka/interface yang dibuat seharusnya tidak hanya dapat dilihat, disentuh atau didengar, tetapi juga mencakup konsep,kebutuhan user untuk mengetahui sistem komputer, dan harus dibuat terintegrasi ke seluruh sistem.

**Penerapan**

1. Penggunaan Automatic Teller Machine (ATM)

Pada ATM yang biasa kita gunakan juga merupakan sebuah Interaksi Manusia dan juga Komputer. Pada sebuah ATM kita dapat melihat sebuah sistem antarmuka (Interface), kita dapat melihat menu-menu yang tesedia pada layar ATM. Melakukan transfer, cek saldo, dsb.

1. Penggunaan Laser Pada Operasi Medis

Pada bidang kedokteran IMK juga banyak berperan, seperti Sistem pakar, Operasi medis menggunakan bantuan laser,dsb. Mesin yang telah di desain (coding) sedemikian rupa akan di jalankan untuk melakukan operasi. Spesialis (dokter) melakukan penentuan koordinat pada bagian tubuh yang akan di lakukan operasi. Maka, input atau yang di lakukan Dokter ini akan di terima oleh Mesin, dan akan langsung segera di lakukan pembedahan.

**Pengertian**

Interaksi manusia dan komputer adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer yang meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan oleh manusia. Sedangkan interaksi manusia dan komputer sendiri adalah serangkaian proses, dialog dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berinteraksi dengan komputer secara interaktif untuk melaksanakan dan menyelesaikan tugas yang diinginkan.