

Nama :
NIM :

## PANDUAN PRAKTIKUM

Minggu ke- : 6  
Unit Kompetensi : Memilih perangkat interaksi yang tepat.  
Waktu : 120 Menit  
Tempat : Laboratorium

### 1. Tujuan

- a. Mampu memilih perangkat interaksi yang tepat.

### 2. Indikator Kinerja

- a. Mampu menjelaskan pemilihan perangkat interaksi.

### 3. Teori

Perangkat interaksi adalah mekanisme atau perangkat input yang melaluinya orang-orang mengomunikasikan kebutuhan dan keinginan mereka ke komputer, dan mekanisme atau perangkat output yang melaluinya komputer merespons orang. Evolusi cepat dari sistem komputer telah melihat keluarga perangkat yang sangat berkembang untuk membantu dan meningkatkan komunikasi ini.

### 4. Bahan dan Alat

- a. Bahan : -
- b. Alat : Personal Computer

### 5. Organisasi

- a. -

### 6. Prosedur Kerja

1. Setiap mahasiswa memperhatikan penjelasan dosen mengenai petunjuk praktikum.
2. Lakukan pengumpulan data, galilah informasi selengkap-lengkapny.
3. Berdasarkan sitemap yang sudah dibuat jawab pertanyaan berikut

### 7. Tugas dan Pertanyaan

1. Jelaskan tentang perangkat masukan.
2. Sebutkan yang termasuk perangkat masukan.
3. Jelaskan tentang karakteristik perangkat masukan.
4. Jelaskan tentang tentang perangkat keluaran.
5. Sebutkan yang termasuk perangkat keluaran.

### 1. Pustaka

- a. Suyanto, A. H. 2007. Step by Step Web Design Theory and Practices. Yogyakarta: Penerbit Andi
- b. Zakaria, T. M. 2007. Perancangan Antarmuka Untuk Interaksi Manusia dan Komputer. Bandung: Penerbit Informatika.
- c. Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc.

### 2. Hasil Praktikum

- a. Dilampirkan bersama dalam 1 file PDF dengan hasil pembahasan.

### 3. Pembahasan