**INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

**TUGAS PERTEMUAN 5**



Disusun Oleh:

**GILANG GEMILANG SEJATI (22.11.5151)**

**RIO ANANDA (22.11.5134)**

**ENGGAR OKTA PRADANA (22.11.5193)**

**ROLAND SITOMPUL (22.11.5139)**

**IXVANNANDO ASDIK P. (22.11.5188)**

Prodi S1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Amikom Yogyakarta 2023/2024

* 1. **Latar Belakang**

E-learning adalah konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik dan internet sebagai medianya. E-learning dikembangkan sebagai alternatif untuk metode pengajaran tradisional dan dapat digunakan sebagai pelengkap, pendamping, atau pengganti kegiatan belajar yang sudah ada.

Pengembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi dalam pendidikan dan pembelajaran jarak jauh telah mengarah pada pengembangan berbagai konsep, termasuk e-learning. E-learning dapat memberikan fleksibilitas bagi pengguna, karena konten dapat disampaikan kepada tim dan individu sesuai permintaan dan perangkat yang mereka inginkan, kapan saja dan di mana saja.

E-learning juga dapat lebih hemat biaya dibandingkan dengan program tatap muka, karena menghilangkan kebutuhan perjalanan, lokasi pelatihan fisik, dan fasilitasi di tempat. Namun, membangun program e-learning memerlukan seperangkat keterampilan dan alat yang luar biasa, dan banyak perusahaan menyewa agen atau konsultan khusus untuk membantu membangun program e-learning mereka**.**

**Tugas Kelompok : Praktek Riset User**

1. Diskusikan satu tema yang akan dijadikan sebagai bahan pembuatan user experience
2. Lakukan riset user pada objek yang telah ditentukan
3. Identifikasi masalah
4. Buat dokumetasi hasil riset user
5. Dokumetasi dibuat dalam bentuk laporan

Format Laporan :

* + Halaman Cover : berisi judul riset dan daftar anggota kelompok
  + Latar belakang : berisi latar belakang masalah/problem yang dipilih
  + Identifikasi masalah : hasil diskusi kelompok terkait permasalahan-permasalahan yang akan diselesaikan
  + Hasil interview (lampiran seperti pada contoh template interview).
  + Bisa dilengkapi dengan lampiran foto atau dokumentasi lain saat proses riset dilapangan.

## Contoh User Needs Research HCI Universitas Amikom Yogyakarta.

**Problem**: Pick Up Laundry

## Data Diri Responden:

Nama : Anton

Pekerjaan :

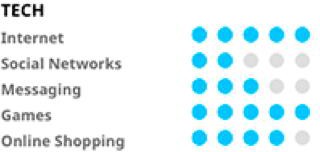
Pendidikan\* :

Alamat :

Umur :

Status : (menikah/belum menikah)

Technology profile: (tanyakan mengenai sering akses internet/tidak, sering main games/tidak, dan lain-lain. Contohnya seperti yang ada dibawah ini)



## User Interview:

1. Opening : Halo nama saya … saya mahasiswa Amikom ingin meminta waktu untuk bertanya tentang ….
2. Apakah Bapak Anton sering menggunakan jasa laundry?
3. Kenapa Bapak memilih menggunakan jasa laundry?
4. Bagaimana step by step (proses) Bapak me-laundry pakaian sampai proses laundry selesai.
5. Apakah ketika Bapak menggunakan jasa laundry pernah memiliki masalah? pernahkah merasa kecewa dengan layanan laundry?
6. Apakah yang Bapak butuhkan untuk menyelesaikan masalah diatas? Apa yang Bapak harapkan untuk menyelesaikan masalah tersebut?

Keterangan:

* + Optional untuk ditanyakan



# PERSONAL DATA

**USER PERSONA**

Anton Kurniawan

23 tahun

Alamat Asal :

Pekerjaan :

Pendidikan :

Status : (menikah/belum menikah)

# TECHNOLOGY PROFILE

Internet

Social Networks  Messaging



Games

Online Shopping 

# USER STORIES

## Experiences

[masukkan cerita terkait pengalaman user atau kebiasaan user sesuai pertanyaan 4]

## Pain Points

[masukkan cerita terkait pengalaman user atau kebiasaan user sesuai pertanyaan 5]

## Opportunities

[masukkan cerita terkait pengalaman user atau kebiasaan user sesuai pertanyaan 6]