

- pengertian daya guna
- sensori memory
- teknologi input data pada perangkat komputer
- Gulf of Execution dan Gulf of Evaluation
- natural language pada ragam dialog
- faktor penentu usability pada sistem

1. adalah tingkat produk dapat digunakan oleh user untuk mencapai tujuan secara efektif dan tingkat kepuasan dalam menggunakannya, merupakan salah satu faktor yang digunakan sejauhmana penerimaan pengguna terhadap sistem

paradigma: windows system, networking, world wide web

prinsip: observability (mengevaluasi keadaan sistem internal), responsiveness (menyadari laju komunikasi dengan sistem), recoverability (koreksi kesalahan)

2. memori untuk merasakan, berupa buffer untuk rangsangan seperti
 - iconic memory - for visual stimuli
 - echoic memory - for auditori stimuli
 - haptic memory - for touch stimuli

sensory memori mampu menyimpan informasi dengan durasi pendek tetapi tidak bisa memprosesnya

3. input langsung (mouse, keyboard)
input tidak langsung (scanner, network, download database)
batch input : indirect I/O yang ditangani komputer dan sedikit dari manusia
interactive input : dimasukan oleh user
4. Gulf of Execution: terjadi ketika pengguna tidak tahu cara menggunakan antarmuka sistem untuk mencapai tujuan mereka. Contohnya, jika sebuah aplikasi memiliki menu yang rumit dan tidak intuitif, pengguna mungkin kesulitan menemukan cara untuk mengeksekusi tindakan yang diinginkan.

Gulf of Evaluation: terjadi ketika umpan balik sistem kepada pengguna tidak jelas atau tidak memadai, membuat pengguna sulit untuk mengevaluasi efektivitas tindakan mereka. Misalnya, jika sebuah tombol tidak memberikan umpan balik visual yang jelas ketika ditekan, pengguna mungkin tidak yakin apakah tindakan mereka telah berhasil atau tidak.

5. Natural language dalam konteks ragam dialog mengacu pada penggunaan bahasa alami manusia dalam komunikasi sehari-hari. Ini adalah cara orang berbicara dan berkomunikasi secara alami, tanpa aturan formal atau konvensi tertentu.

akrab dengan pengguna, menggunakan bahasa sehari-hari
-masalah : samar, ambigu, sulit dilakukan dengan baik
-solusi : mencoba untuk memahami, memilih kata kunci

ask lucy a question, gmaps navigation

6. -efektifitas(kelengkapan)
 - learnabilitas (mudah dipelajari)
 - steady-state efisiensi(penampilan pengguna ahli),
 - memorabilitas (mudah menggunakan sistem dan perintahnya mudah diingat)