

INFINITY

TIMELINE

Sejarah Perkembangan Interaksi Manusia dan Komputer

SEP 16, 1832

PUNCH CARD
DIGUNAKAN UNTUK
INFORMATIKA

Setelah menciptakan mesin tik yang sukses, Christopher Scholes melanjutkan pekerjaannya. Salah satu peningkatan tersebut adalah tata letak tombol QWERTY.

Kartu punch pada awalnya digunakan untuk mengontrol alat tenun dan kemudian pada awal abad ke-20 IBM merampingkan penggunaannya pada mesin mereka sendiri.

AUG 15, 1873

CHRISTOPHER SCHOLES
MENCIPTAKAN QWERTY

APR 8, 1936
PENEMUAN FORMAT
KEYBOARD DVORAK

Alternatif untuk tata letak keyboard QWERTY, Dvorak Simplified Keyboard diciptakan untuk meningkatkan efisiensi dan kecepatan mengetik untuk mengatasi masalah dengan tata letak QWERTY.

Perangkat input yang memungkinkan pengguna mengontrol kursor pada layar dengan gerakan bola dan masih digunakan dalam berbagai jenis perangkat elektronik.

OCT 15, 1952
PENEMUAN
TRACKBALL



JUL 6, 1967
JOYSTICK VIDEO
GAME PERTAMA

Diciptakan untuk digunakan bersama konsol video game, joystick elektronik membuka era baru dalam interaksi manusia dengan komputer.

Atari 2600 adalah konsol diproduksi oleh Atari, Inc. Konsol ini mempopulerkan perangkat keras dan game berbasis mikroprosesor yang disimpan pada kartrid ROM yang dapat ditukar,

AUG 15, 1977

ATARI 2600
JOYSTICK RILIS



AUG 12, 1981
KETERSEDIAAN LUAS
KEYBOARD KOMPUTER

IBM memperkenalkan keyboard standar yang digunakan pada sebagian besar komputer hingga saat ini. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengetik dengan lebih cepat dan efisien.

Munculnya Apple Lisa Mouse adalah saat peluncuran mouse pertama kali oleh Apple pada 19 Januari 1983. Mouse tersebut memiliki fitur inovatif pada saat itu dan membuka jalan bagi perkembangan perangkat keras yang lebih canggih.

JAN 19, 1983

APPLE LISA MOUSE
PERTAMA KALI MUNCUL



FEB 18, 1985
NES ZAPPER RILIS

NES Zapper adalah perangkat tambahan berupa pistol untuk konsol Nintendo generasi pertama yang beredar mulai tahun 1985 silam

Untuk mengikuti rilis konsol game generasi berikutnya, Nintendo menciptakan Wii Remote sebagai lawan dari pad kontrol game tradisional.

APR 27, 2006

WII REMOTE PERTAMA
KALI MUNCUL



NOV 4, 2010
RILIS MICROSOFT KINECT

Microsoft Kinect adalah alat yang menyediakan kemampuan penginderaan gerak ke platform game Xbox 360-nya.

SOURCE

<https://www.timetoast.com/timelines/history-of-human-computer-interaction>

https://id.wikipedia.org/wiki/Atari_2600

<https://www.bernas.id/2017/01/108001/29349-ternyata-begini-cara-kerja-pistol-nintendo-zapper>