Nama : Ferza Reyaldi

NIM : 09021281924060

Kelas : 6 REG C

Mata Kuliah : Interaksi Manusia dan Komputer

1. perangkat input dan ouput dari sebuah komputer (hardware)

**Jawab:**

Perangkat input dari sebuah komputer: Keyboard, touchpad.

Perangkat output dari sebuah komputer: Monitor, speaker.

1. Bahasa apa yang dapat dimengerti oleh manusia pada sebuah program komputer

**Jawab:**

* Untuk secara umum, yaitu bahasa manusia yaitu bahasa inggris atau bahasa negara asalnya.
* Untuk secara khusus kelompok manusia yang berkecimpung di bidang ilmu komputer, yaitu bahasa pemrograman seperti Java, C++, Python, Kotlin dan lain-lain.

1. Bahasa apa yang dapat dimengerti oleh komputer dari perintah manusia

**Jawab:**

Bahasa pemrograman yang telah dikompilasi menjadi bahasa mesin yaitu bahasa biner.

1. Bagaimana membuat program yang useability atau dapat dugunakan oleh semua orang

**Jawab:**

* Program yang dibuat memiliki interface yang menyesuaikan dengan target pengguna.
* Program dibuat agar bisa digunakan untuk banyak jenis perangkat. Contoh: aplikasi Classroom dibuat sebagai aplikasi multi-platform, yaitu bisa diakses melalui perangkat android, perangkat iOS, maupun melalui web browser.

1. Sensor atau perangkat input apa saja yang saat ini dapat memerintahkan komputer untuk melakukan interaksi

**Jawab:**

* *face recognition*, digunakan dalam sistem absensi atau untuk membuka kunci pengaman perangkat.
* Sensor sidik jari
* Sensor mata, digunakan dalam sistem absensi.

1. Apa langkah-langkah dalam perangcangan sebuah perangkat lunak.

**Jawab:**

1. Analisis kebutuhan pengguna atau pasar sehingga perangkat lunak yang akan dirancang memiliki nilai untuk penggunaya.
2. Desain solusi (aplikasi) untuk kebutuhan pengguna atau permasalahan berdasarkan hasil analisis. Solusi yang dibangun didesain sedemikian rupa agar memiliki *interface* yang mudah dipahami sehingga mudah digunakan oleh pengguna.
3. Buat prototype dari desain solusi yang telah dibuat. Aplikasi yang dibangun harus menerapkan prinsip S.O.L.I.D agar mudah diperbaiki atau dikembangkan.
4. Lakukan *testing* terhadap beberapa pengguna dan lakukan evaluasi baik itu penilaian dari developer maupun penilaian dari pengguna.
5. Melakukan penyempurnaan terhadap *prototype* berdasarkan hasil evaluasi.
6. Apa aplikasi program yang sering digunakan oleh masyarakat saat ini yang paling mutahir dan banyak dipakai orang.

**Jawab:**

* Aplikasi media sosial seperti Facebook, Instagram, Whatsapp, dan Telegram
* Aplikasi keuangan seperti Dana, Ovo.
* Aplikasi belanja online seperti Shopee, tokopedia dan lazada.
* Aplikasi untuk pembelajaran seperti classroom, ruangguru, dan quipper.