

Nama Kelompok 3 - Ragam Dialog dalam IMK – Kelas 08TPLP016:

Andri Firman Saputra – 201011402125

Muhamad Abdul Murod – 201011402285

Yaasmiin Nuhaa Asa Putri – 201011402172

---

Soal

1. Apa yang dimaksud atraktif dan interaktif pada ragam dialog? (Kelompok 1)

Jawab: Atraktif adalah dialog yang mempunyai daya tarik sedangkan interaktif adalah sifat melakukan aksi, contohnya pop-up di arahkan kursor akan muncul sebuah panel informasi.

2. Contoh lain dari antarmuka berbasis bahasa alami? (Kelompok 9)

Jawab: C++, C, C#, PHP dan lain-lain.

3. Apa Implikasi penggunaan ragam dialog yang tidak sesuai dalam konteks formal? (Kelompok 7)

Jawab: Penggunaan ragam dialog yang tidak sesuai dapat merusak komunikasi

4. Ragam dialog memiliki basis perintah tunggal, lalu berikan salah satu contoh aplikasi yang sudah dikembangkan! (Kelompok 2)

Jawab: Google Assistant atau Alexa Amazon

5. Pengertian dari GUI? (Kelompok 10)

Jawab: GUI adalah singkatan dari Graphical User Interface atau antarmuka pengguna

6. Bagaimana cara mensinkronkan antara beban informasi dan pengguna? (Kelompok 6)

Jawab: Meminimalisir informasi yang disampaikan contohnya saat membuat pop-up, informasi harus sesingkat mungkin dan melakukan beta test.

7. Bagaimana cara membuat sesuatu yang menarik pengguna menggunakan ragam dialog? (Kelompok 8)

Jawab: Membuat icon atau grafis yang menarik contohnya tombol kirim yang digunakan untuk mengirim pesan

8. Apakah ada perbedaan sifat ragam dialog antara manusia dan komputer dengan manusia dan manusia, jika ada jelaskan! (Kelompok 5)

Jawab: Ada, manusia dan komputer menggunakan atraktif, interaktif dan minimalisir informasi dan kurangnya emosional sedangkan manusia dan manusia menggunakan ekspresi untuk mengurangi resiko salah interpretasi.

9. Kapan kita menggunakan icon dalam sebuah aplikasi? (Kelompok 4)

Jawab: Saat ini, era saat ini sudah banyak masyarakat yang sudah paham dan kemudahan dalam mengartikan fungsi tanpa teks.