Nama: Ashil Ramadhan

NIM: 201011400699

Kelas: 08TPLP016

Tugas: Interaksi Manusia dengan Komputer

**Persamaan:**

Ketiga jurnal mengambil pendekatan HCI dalam konteks aplikasi teknologi, baik dalam Sistem Informasi Akademik, aplikasi pendidikan, maupun alat bantu interaksi.

Semua jurnal menekankan pentingnya merancang interaksi yang memperhatikan pengalaman pengguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi.

**Perbedaan:**

Jurnal 1 fokus pada pengembangan antarmuka SIA di lingkungan akademik.

Jurnal 2 lebih spesifik mengenai aplikasi pendidikan, khususnya Ruangguru, dengan pendekatan HCI.

Jurnal 3 memfokuskan pada pengembangan rancangan layar sebagai alat bantu untuk memahami dan meningkatkan keterampilan dalam HCI.

**Jurnal 1: PENERAPAN INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER PADA ANTARMUKA SISTEM INFORMASI AKADEMIK**

**Tujuan:**

Menerapkan konsep Interaksi Manusia dan Komputer (HCI) dalam merancang antarmuka Sistem Informasi Akademik (SIA).

Memperbaiki usability dan efisiensi SIA dengan fokus pada pengalaman pengguna yang lebih baik.

**Metode:**

Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi konsep-konsep HCI yang relevan.

Desain antarmuka berbasis hasil analisis literatur untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan SIA.

**Hasil:**

Rekomendasi desain antarmuka yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna SIA di lingkungan akademik.

**Jurnal 2: Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer**

**Tujuan:**

Menganalisis aplikasi Ruangguru dari perspektif Interaksi Manusia dan Komputer (HCI) dalam konteks teknologi pendidikan.

Mengidentifikasi bagaimana prinsip-prinsip HCI dapat meningkatkan pengalaman belajar melalui aplikasi ini.

**Metode:**

Studi kasus dan analisis aplikatif terhadap penggunaan Ruangguru.

Evaluasi berbasis teori HCI untuk merancang interaksi yang lebih efektif antara pengguna dan aplikasi pendidikan.

**Hasil:**

Identifikasi faktor-faktor HCI yang berkontribusi terhadap pengalaman pengguna yang lebih baik dalam konteks pendidikan.

**Jurnal 3: RANCANGAN LAYAR SEBAGAI ALAT BANTU PENDEWASA INTERAKSI MANUSIA DENGAN KOMPUTER**

**Tujuan:**

Mengembangkan rancangan layar sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam Interaksi Manusia dan Komputer (HCI).

Mempelajari bagaimana desain layar dapat mempengaruhi cara pengguna berinteraksi dengan teknologi komputer.

**Metode:**

Pengembangan dan uji coba prototipe rancangan layar HCI.

Studi eksperimental untuk mengevaluasi efektivitas rancangan layar dalam memfasilitasi pembelajaran HCI.

**Hasil:**

Rekomendasi desain layar yang dapat meningkatkan kemampuan pengguna dalam berinteraksi dengan komputer.