

UJIAN TENGAH SEMESTER
SEMESTER Ganjil 2023/2024

Mata Kuliah : IFB-203 Interaksi Manusia dan Komputer
Program Studi : Informatika
Dosen : Irma Amelia Dewi, S.Kom., M.T.
Kelas : AA, BB, CC, DD, EE, FF

Tanggal : 6 November 2023
Waktu : 90 menit (11.00 – 12.30)
Sifat : Tutup Buku

SubCPMK 1:	Mahasiswa dapat mengidentifikasi konsep interaksi manusia dan komputer berupa faktor komputer, faktor manusia dan faktor interaksi sehingga dapat dikaitkan dengan User-centered Design (UCD) dan key element dari User Experience (UX) sehingga mampu menentukan konteks yang tepat untuk memberikan solusi terhadap permasalahan perangkat lunak berbasis IoT di bidang jaringan komputer, data science dan AI
Bobot penilaian	13% dari total kelulusan

1. Sebuah startup teknologi mengalami kendala yang cukup serius dalam perancangan user interface dan user experience aplikasinya. Ketika aplikasi tersebut diluncurkan, sedikit sekali yang menggunakan aplikasi tersebut meskipun fungsinya sangat berguna untuk memudahkan aktivitas penggunanya. Salah satu penyebabnya adalah perancangan user interface dan user experience yang buruk sehingga pengguna merasa tidak nyaman dan sulit digunakan. Analisis permasalahan ini, kemudian apa solusi yang perlu dilakukan oleh start-up untuk mengatasi permasalahan tersebut? (bobot: 100)

SubCPMK 2:	Mahasiswa dapat mengidentifikasi product objectives, karakteristik pengguna, analisis dan kebutuhan pengguna dari hasil teknik pengumpulan data yang berpusat kepada user dengan mengkomunikasikannya secara lisan dan tulisan dengan baik dan benar
Bobot penilaian	18% dari total kelulusan

2. Pada project yang dikembangkan oleh kelompok Anda, jelaskan bussiness golas yang dirancang, siapa saja target user pada konteks project yang dikembangkan dan bagaimana karakteristik pengguna, user needs, user goals secara keseluruhan (gunakan data hasil wawancara, kuesioner dan observasi/survey)

SubCPMK 3:	Mahasiswa dapat mengidentifikasi functional specification dan content requirement dan merancangnya dalam task analysis, interaction design dan information architecture dengan mengkomunikasikannya secara lisan dan tulisan dengan baik dan benar.
Bobot penilaian	18% dari total kelulusan

(bobot: 100)

3. Jabarkan bagaimana salah satu proses dalam task analysis di project yang kalian kembangkan, pilih salah satu boleh HTA/GOMS/KLM untuk satu fitur tertentu pada sistem yang dikembangkan. (bobot: 100)