

## Kuis Interaksi Manusia Komputer

Nama : Isep Lutpi Nur

NPM : 2113191079

Prodi : S1 Teknik Informatika / A2

### 1. Berikan contoh Teknik Task Analysis untuk Teknik berbasis relasi entitas !

Contoh: Deskripsi Tekstual HTA ( Membuat teh manis celup)

1. Siapkan gelas dan teh celupnya
2. Masak air hingga mendidih
3. Tuangkan air kedalam gelas
4. Masukkan teh celupnya kedalam gelas
5. Tambahkan gula
6. Selesai
7. Rencana 0: Kerjakan 1-2-3-4-5 Sesuai Urutan
8. Rencana 1: Ketika air panas sudah tersedia langsung dari urutan 3-4-5
9. Rencana 2: Ketika teh nya kurang manis bisa no 5 diulangi lagi.

### 2. Jelaskan yang dimaksud dengan Ragam Dialog dan kaitannya dengan interaktif?

Ragam dialog (Dialogue Style) merupakan cara pengorganisasian berbagai teknik dialog interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi antara manusia dengan komputer. Tujuan perancangan antarmuka dengan berbagai dialog pada dasarnya adalah untuk mendapatkan satu kriteria yang sangat penting dalam pengoperasian sebuah program aplikasi, yakni aspek ramah dengan pengguna (user friendly).

Ragam dialog interaktif dapat dikelompokkan menjadi 9 kategori, yaitu :

- Dialog berbasis perintah tunggal (command line dialogue)
- Dialog berbasis bahasa pemrograman (programming language dialogue)
- Antarmuka berbasis bahasa alami (natural language interface)
- Sistem menu
- Dialog berbasis pengisian barang (form filling dialogue)
- Antarmuka berbasis ikon
- Sistem penjendelaan (windowing system)
- Manipulasi langsung
- Antarmuka berbasis interaksi grafis

### **3. Jelaskan Dimensi Prototyping berkaitan dengan Penyajian !**

Prototyping merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem dengan menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan bertahap dan cepat sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai.

Penyajian : Dari sebuah prototyping dapat dipertanyakan apakah hasilnya nanti akan dipresentasikan dalam sebuah konteks tekstual atau dilengkapi dengan tampilan visual serta diagram yang mendukung alur proses dari sebuah aplikasi.

### **4. Jelaskan yang dimaksud dengan Original User !**

Original urser merupakan orang yang tidak pernah mengenal dan belum pernah menggunakan alat bantu interaksi sekalipun, serta perlu bimbingan dalam melakukan interaksi langkah demi langkah, itu terjadi pada sistem interaksi yang umum dilakukan.

### **5. Jelaskan keunggulan prototyping!**

- Adanya komunikasi yang baik antar pengembang dan user.
- User berperan aktif dalam pengembangan sistem.
- Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
- Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.
- Mengurangi biaya pengembangan dan pemeliharaan.
- Meningkatkan kualitas, kecepatan spesifikasi dan perancangan sistem.
- Dapat bereksperimen dengan perancangan alternative.

### **6. Mengapa diperlukan perancangan yang interaktif?**

Perancangan interaktif diperlukan supaya bisa mendukung pada pencapaian dan tujuan yang diinginkan dan sesuai dengan harapan.

### **7. Jika anda menjadi seorang desainer IMK, apa yang akan menjadi titik fokus dalam rancangan yang anda buat?**

Titik fokus dalam perancangan saya yaitu di prinsip usability karena prinsip Usability akan memudahkan pengguna, dalam sebuah sistem aplikasi harus membutuhkan atau mempunyai usability yang baik jika tidak maka sistem tersebut tidak akan digunakan.

### **8. Jelaskan yang dimaksud dengan Metode Pembuatan Prototype Dengan Non Computer!**

Metode Non Computer biasanya dikerjakan lebih awal dalam proses pembuatan.

Jenis metode non-computer yaitu :

## Sketsa,Mock-Ups

- interface (antarmuka) dideskripsikan menggunakan kertas
- Baik untuk mengungkapkan pendapat.
- Difokuskan pada orang dengan desain tingkat tinggi.
- Tidak terlalu baik untuk menggambarkan alur dan rinciannya.
- Murah dan cepat —> umpan balik sangat menolong.

## 9. Berikan contoh soal no 8 !

### Storyboarding

Storyboard adalah lembaran kertas yang berisi contoh tampilan antarmuka pengguna, dengan setiap antarmuka layar diperlihatkan pada lembar kertas yang berbeda.

- Suatu storyboard akan terdiri dari tampilan layar yang menggambarkan fitur sistem seperti menu, kotak dialog dan window.
- Pensil dan simulasi catatan atau walkthrough dari kemampuan dan tampilan sistem.
- Menggunakan urutan diagram/gambar.
- Menunjukkan kunci snap shots.
- Setiap halaman terdapat keterangan sehingga pengguna dapat menjelajah ke seluruh aplikasi.
- Cepat dan murah

Kapan storyboard ini digunakan?

Storyboard dapat diperlihatkan pada teman satu tim atau pengguna potensial, sehingga orang lain dapat melihat visualisasi dan komposisi dari antarmuka yang diharapkan, serta memberikan kritik.

Storyboard dapat digunakan pada awal siklus perancangan yang dapat mendukung eksplorasi kemungkinan perancangan dan verifikasi awal dari kebutuhan pengguna.

No. sheet : 5

**PENGISIAN DATA PRIBADI**

Nama:

Alamat:

Kota:

Tgl. Lahir:

Kelamin : ☒ Laki-laki ☐ Perempuan

Pendidikan: ☐ SD ☐ Sarjana S1  
☐ SLTP ☐ Master  
☐ SLTA ☐ Doktor

**NAVIGASI :**

- Klik 'Selesai', ganti tampilan dengan No.1.
- Klik 'Simpan', aktifkan penyimpanan berkas dan kosongkan borang.
- Klik 'Batal', kosongkan borang.

**Keterangan :**

- \* Judul jendela pakai Arial, 12 point.
- \* Teks pakai Arial, 10 point, miring.
- \* Medan data, Arial, 10 point, miring.
- \* Teks 'push button' Arial, 12 point.

**10. Jelaskan yang dimaksud dengan Man-Machine Interaction (MMI) !**

MMI (Man-Machine Interface) adalah sebuah system yang terdiri dari perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang berfungsi sebagai penghubung antara manusia dan mesinmesin yang menjalankan proses industri yang kompleks sehingga MMI merupakan bagian utama dari teknologi kendali proses (Prosecess Control Technology) dalam industry manufaktur.