

Nama : Isep Lutpi Nur

NPM : 2113191079

Prodi : S1 Teknik Informatika / A2

---

### 1. Jelaskan definisi Interaksi Manusia dan Komputer!

Interaksi manusia dan komputer adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan interaksi antara manusia dan komputer meliputi perancangan, evaluasi dan implementasi antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan manusia.

Jadi dalam ilmu ini berusaha menemukan cara paling efisien untuk merancang pesan elektronik.

### 2. Jelaskan mengapa Usability!

Mengapa Usability itu Penting?

- **Memudahkan Pengguna:** Sebuah aplikasi harus memiliki usability yang baik. Dengan memiliki usability yang baik akan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Karena pada prinsipnya aplikasi dibuat untuk memudahkan penggunanya.
- **Mudah Dipelajari:** Selain mudah digunakan, usability juga memastikan aplikasi mudah untuk dipelajari. Sebisa mungkin pengguna langsung paham dan mudah memahami penggunaan aplikasi saat pertama kali mencoba. Atau harus bisa memberikan pandangan pertama yang menakjubkan.
- **Berjalan Sesuai Fungsinya:** Usability memastikan fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan tujuannya. Jika sebuah aplikasi berfungsi untuk transaksi pembayaran, maka aplikasi tersebut harus bisa digunakan sesuai dengan fungsinya. Ini udah wajib hukumnya untuk sebuah aplikasi.
- **Berdampak Pada Faktor Kesuksesan:** Seperti yang sudah aku sebutkan juga pada UI dan UX, usability juga berpengaruh pada faktor kesuksesan aplikasi. Kenapa? Mudah saja jika aplikasi sulit digunakan dan dimengerti maka pengguna akan dengan mudahnya berpindah ke lain hati. Dan sudah pasti lama-kelamaan akan ditinggal oleh penggunanya.
- **Menarik Minat Pengguna:** Aplikasi yang memiliki usability yang baik, akan mudah menarik minat pengguna. Pengguna mau menggunakan aplikasi itu untuk kedua, ke tiga bahkan seterusnya. Ini penting untuk keberlangsungan sebuah aplikasi.

### 3. Jelaskan output dari Task Analysis!

Output dari analisis tugas tersebut adalah perincian dari tugas/pekerjaan yang dilakukan manusia, sistem yang digunakan, hal-hal dan cara-cara yang mereka gunakan, rencanakan, dan urutan tindakan yang biasa dilakukan untuk menyelesaikan tugas tergantung pada teknik/cara yang digunakan.

**4. Jelaskan mengapa Perancang IMK harus memperhatikan karakteristik dan batasan teknis dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer!**

Perancang IMK Harus memperhatikan karakteristik dan batasan sesuai dengan batasan fisik dan kemampuan pengguna perangkat lunak dan perangkat keras komputer.

**5. Jelaskan mengapa dibutuhkan Ragam dialog atau *dialog style*!**

Inisiatif, Inisiatif dapat menentukan tipe-tipe pengguna yang dituju oleh sistem yang dibangun. Ada dua inisiatif yaitu :

- inisiatif oleh komputer, pengguna memberikan tanggapan atas prompt yg diberikan komputer.
- inisiatif oleh pengguna, pengguna diharapkan memahami sekumpulan perintah dgn sintaks tertentu
- Keluwesan, Sistem komputer harus menyesuaikan diri dengan keadaan pengguna, misalnya member kesempatan user untuk costumizing sistem.
- Kompleksitas, Sistem yang dibuat sesuai dengan yang diperlukan.

**6. Jelaskan yang dimaksud dengan *prototyping* !**

Prototype adalah rancangan yang menyerupai bentuk aslinya sebelum suatu produk di kembangkan lebih luas atau sebelum produk tersebut di pasaran. Prototype penting dalam pengembangan suatu produk agar apabila terdapat suatu kesalahan maka tidak akan mengeluarkan banyak biaya untuk memperbaiki keseluruhan karena produk masih dalam bentuk prototype yang masih dalam pengembangan

**7. Jelaskan mengapa harus menggunakan *prototyping* !**

Kegunaan prototyping

- Evaluasi dan feedback pada rancangan interaktif.
- Stakeholder (dalam hal ini user) dapat melihat, menyentuh, berinteraksi dengan prototype.
- Anggota tim dapat berkomunikasi secara efektif.
- Para perancang dapat mengeluarkan ide-idenya.
- Memunculkan ide-ide secara visual dan mengembangkannya.
- Dapat menjawab pertanyaan untuk membantu pemilihan di antara alternatif-alternatif

Prototyping dalam IMK [Interaksi Manusia & Komputer] sangat penting bagi orang yang awam IT dalam merancang program yang berbasis IT.

**8. Jelaskan Dimensi Prototyping berkaitan dengan *Maturation* !**

Maturation terbagi menjadi dua yaitu:

- Revolusioner: Mengganti yang lama. Jika sistem yang lama sudah tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi
- Evolusioner: terus melakukan perubahan pada perancangan sebelumnya

**9. Berikan contoh Teknik Task Analysis untuk Dekomposisi Tugas !**

Analisis tugas dalam rangka membersihkan rumah :

1. Ambil penghisap debu
2. Tancapkan penghisap debu pada alat penghubung listrik
3. Bersihkan ruangan
4. Jika kotak debu telah penuh, kosongkan
5. Pasang kembali penghisap debu dan segala peralatan pembantunya.

**10. Jelaskan yang dimaksud dengan Casual User !**

Casual user adalah kategori jenis pemakai komputer yang hanya memakai komputer sesekali dan pekerjaannya tidak berhubungan dengan komputer, casual user juga tidak punya banyak waktu untuk berlatih, tetapi akan bertambah jumlahnya karena komputer semakin kompleks dan memerlukan pengetahuan lebih.