Nama : Farhan Aziz

NPM : 2113191097

Pelajaran : Interaksi Manusia & Komputer

Jurusan : S1 Teknik Informatika / A2  
Kampus : Universitas Sangga Buana YPKP

SOAL :

1. Berikan contoh Teknik Task Analyisis untuk Teknik berbasis relasi entitas !

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

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

4. Jelaskan yang dimaksud dengan Original User !

5. Jelaskan keunggulan prototyping!

6. Mengapa diperlukan perancangan yang interaktif?

7. Jika anda menjadi seorang desainer IMK, apa yang akan menjadi titik fokus

dalam rancangan yang anda buat?

8. Jelaskan yang dimaksud dengan Metode Pembuatan Prototype Dengan Non

Computer!

9. Berikan contoh soal no 8 !

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

**JAWABAN!!**

1. **NO IDEA!!**

2. Ragam dialog (Dialoque 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 linde 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. 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. **NO IDEA [CUMAN KETEMU “USER” DOANG”]**

5. **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. <http://mangiringsimbolon.blogspot.com/2010/05/dasar-perancangan-interaktif.html> **[bingung]**

7. **[NOMOR 7 INI CUMAN DISURUH MIKIR DOANG BAGAIMANA BILA ANDA JADI DESIGNER IMK]**

**8. Metode Non-Computer**

Metode ini 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. **Storyboarding**

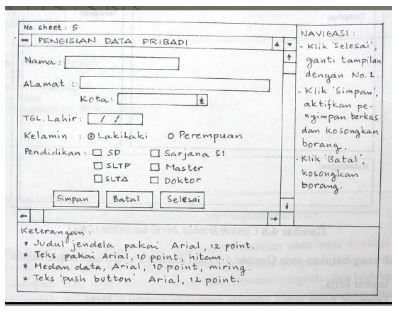
Storyboard adalah lembaran kertas yang berisi **contoh** tampilan antarmuka pengguna, dengan setiap antarmuka layar diperlihatkan pada lembar kertas yang berbeda.

* 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.



[https://humcomint.wordpress.com/2013/11/21/prototyping/] **BILA INGIN MENJELAJAHI LAGI**

10. 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.