

Nama: Khalil Amir

NIM : 2011522029

Matakul: Interaksi Manusia & Komputer (A)

## RANGKUMAN

### \* Modul 1

#### • Definisi Interaksi Manusia & Komputer

⇒ Sebuah hubungan antara manusia & komputer yg mempunyai karakteristik tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu dgn menjalankan sebuah sistem yg bertopengkan sebuah antarmuka.

#### • Model / jenis interaksi :

- Command Line Interface
- Menu
- Natural language
- Question / answer & query dialogue
- Form - fills and spreadsheets
- WIMP

#### • Prinsip mendesain antarmuka (interface)

- |                           |                                  |
|---------------------------|----------------------------------|
| - User compatibility      | - Familiarity                    |
| - Product compatibility   | - Simplicity                     |
| - Task compatibility      | - Direct Manipulation            |
| - Work flow compatibility | - Control                        |
| - Consistency             | - WYSIWYG                        |
| - Flexibility             | - Robustness                     |
| - Responsiveness          | - Protection                     |
| - Invisible technology    | - Ease of learning & Ease of use |

#### • Kesulitan dlm pengembangan fasilitas antarmuka perangkat lunak

- Harus menangani beberapa piranti kontrol spt keyboard, mouse, dll yg mempunyai aliran data & karakteristik yg berbeda-beda
- Waktu yg dibutuhkan saat pengiriman data.

### \* Modul 2

#### • Manusia menjadi aspek penting dlm membangun sebuah IMK, bagaimana manusia menangkap data/informasi & bagaimana memproses informasi yg ditangkapnya

#### • Indera yg berhubungan & berkaitan dgn IMK adalah penglihatan, pendengaran, sentuhan.

- Memori adalah bagian kedua dr model manusia sbg sebuah sistem pengolah informasi
- Jenis / fungsi memori :
  - Tempat penyaringan (sensor)
  - Memori jangka pendek
  - Memori jangka panjang
- Manusia berfikir untuk :
  - Pertimbangan : Mendapatkan kesimpulan logis dr pemberian premis
  - Penyelesaian masalah : Proses menemukan solusi terhadap suatu masalah menggunakan pengetahuan.
- ~~Model~~ ~~kesalahan~~ Macam - macam kesalahan :
  - Kekeliruan
  - Salah pengertian / pemahaman tdk benar
- Perbedaan antar individu :
  - Jangka panjang : Jenis kelamin, Fisik & kecerdasan
  - Jangka pendek : Akibat dr tekanan / kelelahan
  - Perubahan usia.

### Modul 3

- Komputer terdiri dr beberapa perangkat yg saling berinteraksi :
  - Alat input
  - Alat output
  - Memori
  - Processor
- Sistem komputer memiliki beberapa peralatan spt layar, mouse, keyboard yg mendukung interaksi untuk menjalankan sistem.
- Peralatan masukan teks :
  - Keyboard
  - Pengenal tulisan tangan
  - Pengenal suara
- Peralatan penempatan posisi & penunjuk
  - Mouse
    - Mouse tombol
  - Joystick
    - Sarung tangan
  - Trackball
    - Penangkap pandangan mata.
  - Layar sentuh
  - Light pen
  - Tablet digital
  - Tombol  $\approx$  kursor
  - Roda jempol



- Peralatan output

- Layar komputer

- Peralatan output alternatif : - Visual

- Auditory

- Pencetakan : - Printer

- Scanner

- Memory RAM (Random Access Memory) → diakses secara acak

- Format penyimpanan data :

- ASCII

- RTF

- SML

- Post Script, GIF, TIFF, PICT, JPG

- Quick Time

- Desainer cenderung mengasumsikan prosesor kecepataannya tak terbatas sehingga membuat antarmuk menjadi lebih rumit

#### \* Modul 4

- Kerangka kerja interaksi (Donal Norman)

- User menetapkan tujuan

- Rumuskan tujuan

- Spesifikasi perintah

- Jalankan perintah

- Pahami perintah <sup>xx</sup> sistem

- Terjemahkan perintah <sup>xx</sup> sistem

- Uji perintah <sup>xx</sup> sistem

- Kerangka kerja diperlukan untuk menjaga kesinambungan & pandangan secara umum

- Model ABOWD & BEALE, sebuah interaksi melibatkan 4 bagian:

- User

- Input

- Sistem

- Proses

} Memiliki bahasa sendiri yg unik

- Ergonomik : Ilmu yg mempelajari karakteristik flsit dlm interaksi

- Ergonomik baik untuk pendefinisian standar & pedoman pembatasan bagaimana kita mendesain aspek tertentu dr sistem.

- Berbagai sistem aplikasi mempunyai bentuk interaksi yg berbeda\*\*
- Model / jenis interaksi :
  - Antarmuka dgn baris perintah tunggal
  - Antarmuka dgn baris perintah terstruktur
  - Menu
  - Bahasa sehari-hari / alami
  - Dialog dgn tanya jawab terstruktur
  - Formulir isian & kertas kerja
  - WIMP