Nama: Khalil 'Amir	
NIM : 2011522029	-
Mattel : Interates Manusia & Komputer (A)	- A spine
RANGKUMAN	
MAIOBEATIATO	
* Modul 7	
· Petenisi Interatsi Manusia & Komputer	
=> Sebuah hubungan antara manusia & tomputer yg mempunyai	
karakteristik tertentu untuk mencapat suatu tujuan tertentu de	<u>Jr</u>
menjalankan sebuah sistem yg bertopengkan sebuah antarmuk	٥.
· Model /jenis interatsi : - Command Line Interface	
- Menu	
- Natural language	
- Question / answer a query dialogue	
- Form - fills and spreadsheets	
~ WIMP	
· Prinsip mendesain antormuka (Interface)	
- User compatibility - Familiarity	
- Product compatibility - Simplicity	
- Task compatibility - Direct Manipulation	
- Work flow compatibility - Control	
-Consistency -WSIWY6	
- Hexibility - Probustness	
- Responsiveness - Protection	
- Invisible technoloy - Ease of learning & Fase of us-	e
· Kesulitan dlm pengembangan fastlitas antormuta perangkat lu	
- Harus menangani beberapa piranti kontrol spt keyboard,	
mouse, dll yg mempunyal aliran data & karakteristik yg	
berbeda **	
- wattu yg dibutuhtan saat pengiriman data.	
X Modul 2	
	10
· Manusia menjadi aspek penting dim membangun sebuah M	FL
bagaimana manusia menan gkap datal informasi si bagaim memproses informasi ya ditangkapnya	ana
· Indera yo berhubungan & berkaitan dan IMK adalah	
penglihalar, pendengarar, sentuhar.	
O4GEY	And the State of the Lot

Memori adalah bagian kedua dr model manusia sho sebuah
sistem pengolah informasi
. Jens / fungsi memori:
- Tempat penyaringano (sensoriois as alle and and advantage
- Memori janaka pondok
- Memori jangka panjang
· Manusia berfitir untuk inditingger dising what how became
- Pertimbangan: Mendapattun besimpulan logis dr pemberian premo
- Penyelesaian masalah : Proses menemukan solusi terhadap suatu
imas alah menggunakan pengetahuan.
. Model tesala Macam - macam tesalahan:
- Keteliruan
- Salah pengertian / pemahaman tale benar
· Perbedaan antar individu :
- Jangka panjang: Jenis felamin, Fisile & kecerdasan
- Jangka pændek: Atibat dr tekanan / kelelahan
- Perubahan usia.
4) X( 1.1 ~
1) Modul 3
· Komputer terdiri dr beberapa perangkat yg saling berinteraksi: - Alaf input
- Alat output
- Memori
- Progessor
. Ststem komputer Memiliki beberapa peralatan spt layor, mouse, beytoord
yg mendukung interatsi untuk menjalankan sistem
· Peralatan masukan teks:
- Keyboard
- Pengenal fullsar tangan
- Pengenal Suara
· Peralatan penempatan posisi & penunjut
- @ Mouse - Mouse fombol
- Joystick - Sarang tangah
- Trackball - Penangkap pundangan muta.
- Layar sentuh
- Light pen
- Tablet digital
- Tombol & tursor
- Roda jempol

· Peralatan output
- layor komputer
- Peralatan output alternatif :- Visual
- Auditory
- Yencetakan : - Printer
- Scanner
· Memory RAM (Random Access Memory) - p diakses secara acak
format penyimpanan dota : .
- ASCII
-RTF
-SML
- Post Sript, GIFF, TIFF, PICT, OPG
- Quick Time
. Desainer cenderung mengasumsikan prosessor kecepataannya tak
terbatas sehingga membuut antarmut menjadi lebih rumit
Modal 9
. Kerangka Eerja Interaksi (Ponal Morman)
- User menetapkan tujuar
- Rumuskan tujuan
- Sppesificasi perintah
- Jalankan Perintah
- Pahami perintah ~ sistem
- Terjemahlan perintah xx sistem
- Uji perintahux sistem
· Kerangka, kerja diperlukan untuk menjaga kesinambungan a
pandangan secara umum
· Model ABOWD & BEALE, sebuah interation melipottan y bagan:
- User 1
- Input   Memiliti bahasa sendiri ya unik - Sistem
- Proses
· Frgonomik: Ilmu yg mempelajari tarakteristik fisit dim interaksi
· fragonomit baik untuk pende Fenision standrar & pedoman
pembatasan bagarmana kita mendesain aspek tertentu di sistem.

OKIEY

	Antarmuka dan baris perintah tunggal inggan
_	- Antarmuka dga baris perintah tunggal - Antarmuka dga paris perintah terstruktur
	- Menu - Bahasa sehari* / alami bansang adami menang
	- Dialog dyn tanya Jawab ferstruktur zadan diagraci waran
eld.	- Formulir isian & fertas feria de la partir de la comitarion -
10177 T	-MIMB series and and som souls approximate some
	wenter bush wenterhand a wind of white
	Madel tessi Macam - macam besalahan:
	- Velet County and a second se
	- Salan scription pemainamen tak benen
	Perbedaan untur individue.
	- Jangta panjang : Tenis belanin, Fisile u becerbasan
	- Jonglen Dendels : Althor dr felconan / telelahan
	- Perubahan usia
	E lubel
	Komputer terdini de beberapa peranglat ya saina berinteralesi
	tugni tola.
	they too to IA -
	170MON -
	- Prosessor9-
(e).	Sistem komputer menilici beberapa peralatan set layar masse
	ya mandulung intender untuk menjalankan sistem o
	Peralation musulan lebs:
	- Earloan V
	Tenyend fullsantagen
	PTONE GARAGES -
	dujuming is 181209 refugires and nutring
	- Develope Please former
	and the formation of the formation
	and the dependency graphensy - "boddeer" -
	They are the second of the sec
	OSA TAPIO-
-	[10] with 18 (10)