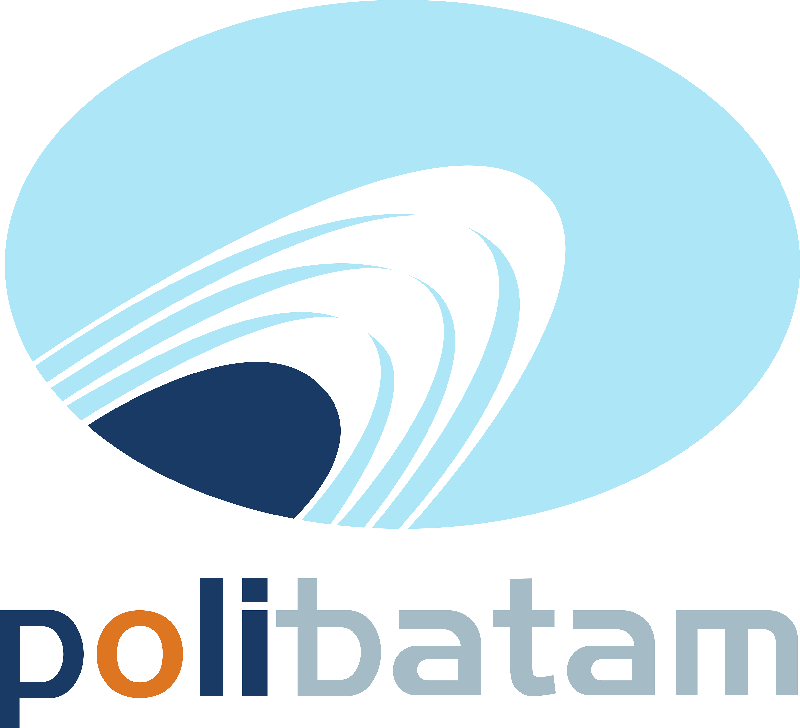
# INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER

**”Aplikasi Mobile Robot Angry-Froggie”**

****

**Disusun Oleh:**

**1. Anggie Tsania Maharani - 3312201020**

**2. Muhammad Rizki Bahtiar - 6042301002**

**3. Tsabita Hasya Aulia- 3312201057**

**4. Muhammad Galang -3312201010**

**5. Bayu Suhara - 3312201008**

**Informatika Reguler Pagi**

# PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI BATAM

**1. Pendahuluan:**

**1.1 Latar Belakang:**

Dalam era teknologi yang berkembang pesat, aplikasi mobile telah memainkan peran penting dalam mengontrol dan memantau perangkat-perangkat yang kompleks. Aplikasi mobile "Angry Froggie Robot" adalah solusi yang memungkinkan pengguna mengontrol fitur-fitur pada robot Angry Froggie melalui modul WiFi ESP8266, membuka peluang baru dalam interaksi manusia komputer.

**1.2 Tujuan Riset:**

Penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi "Angry Froggie Robot" dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi manusia komputer pada aplikasi ini.

**1.3 Implementasi:**

- Pengembangan Aplikasi: Tim pengembang akan merancang, mengembangkan, dan menguji aplikasi untuk platform mobile (Android dan iOS).

- Pelatihan Pengguna: Pelatihan akan diberikan kepada setiap pengguna Aplikasi mobile robot Angry Froggie.

- Pengenalan Aplikasi: Pengenalan aplikasi akan dilakukan dalam event teknologi dan komunitas robotika.

- Pemeliharaan: Aplikasi akan terus diperbarui dan ditingkatkan sesuai dengan umpan balik dan perkembangan kebutuhan berdasarkan pengguna.

**1.4 Manfaat Aplikasi:**

Dengan aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah mengontrol dan memantau robot Angry Froggie sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka.

---

**2. Metode User Research:**

**2.1 Pemilihan Metode:**

Dalam penelitian ini, metode user research yang digunakan adalah kuesioner online dengan Google Form.

**2.2 Alasan Pemilihan Metode:**

- Efisiensi Pengumpulan Data: Kuesioner memungkinkan pengumpulan data dari jumlah responden yang besar dalam waktu yang relatif singkat.

- Kekayaan Informasi: Pertanyaan dalam kuesioner dapat mencakup berbagai aspek, dari fitur fungsional hingga desain tampilan.

- Fleksibilitas Waktu dan Lokasi: Pengisian kuesioner tidak terbatas oleh waktu dan tempat, memungkinkan partisipasi yang lebih luas.

**3. Hasil Riset:**

**3.1 Profil Responden:**

Responden yang berpartisipasi adalah mahasiswa teknik dan penggemar robotika yang memiliki minat dalam teknologi baru.

**3.2 Temuan Utama:**

- Sebagian besar responden tertarik dengan kemungkinan mengontrol robot Angry Froggie melalui aplikasi mobile.

- Beberapa responden merasakan hambatan awal dalam mengoperasikan fitur-fitur aplikasi.

- Fitur pengendalian jarak jauh menjadi nilai tambah yang sangat dihargai oleh pengguna.

**4. Analisis dan Rekomendasi:**

**4.1 Antarmuka Pengguna:**

- Peningkatkan sederhana dan intuitifnya antarmuka aplikasi untuk meminimalisir kesulitan bagi pengguna baru.

- Ketersediaan panduan yang jelas dan akses mudah ke fitur-fitur utama.

**4.2 Fungsionalitas Aplikasi:**

- Perbaikan keakuratan dan responsivitas fitur pengendalian untuk pengalaman yang lebih mulus.

- Pertimbangkan pengembangan fitur interaktif yang mengedukasi pengguna tentang fungsionalitas robot.

**5. Kesimpulan:**

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi mobile "Angry Froggie Robot" memiliki potensi untuk memfasilitasi pengguna dalam mengontrol dan memantau robot Angry Froggie. Rekomendasi perbaikan dapat membantu menciptakan antarmuka yang lebih baik dan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

**6. Lampiran:**

Link kuisoner yang ditujukan pada para calon pengguna :

https://polibatam.id/Aplikasimobilerobotangryfroggie