



**Ujian Tengah Semester Gasal 2021/2022**  
**Program Studi Teknik Informatika**  
**Jurusan Matematika FMIPA UNDIP Semarang**

---

Mata Kuliah	: IMK	Dosen	: - Drs Eko Adi Sarwoko M.Kom - Dinar Mutiara
Beban	: 3 SKS	Hari/Tgl	: Jumat, 15 Oktober 2021
Sifat	: Open Book	Waktu	: 60 menit

---

Jawaban dikirim ke [ekoadisarwoko@lecturer.undip.ac.id](mailto:ekoadisarwoko@lecturer.undip.ac.id) dengan subyek uts\_imk <nama> <nim> ditunggu sampai jam 12.00

1. Sebutkan jenis/model dialog interaksi antara manusia dan komputer, Jelaskan masing-masing apa kelebihan dan kekurangannya.
2. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan manusia dapat dipandang sebagai sistem pemroses informasi ?
3. Dalam pengembangan Special Purpose Software dikenal User Centered Design dan User Design Approach, apa kelebihan dan kekurangannya ?
4. Jelaskan Pengaruh buruk piranti Interaktif bagi pengguna.
5. Apa kebiasaan dalam bekerja agar nyaman dalam bekerja menggunakan komputer. Jelaskan.
6. Buatlah contoh aplikasi sederhana dengan menggunakan salah satu piranti bantu sederhana untuk mendesign tampilan.



**Ujian Tengah Semester Gasal 2021/2022**  
**Program Studi Teknik Informatika**  
**Jurusan Matematika FMIPA UNDIP Semarang**

---

Mata Kuliah	: IMK	Dosen	: - Drs Eko Adi Sarwoko M.Kom - Dinar Mutiara
Beban	: 3 SKS	Hari/Tgl	: Jumat, 15 Oktober 2021
Sifat	: Open Book	Waktu	: 60 menit

---

Jawaban dikirim ke [ekoadisarwoko@lecturer.undip.ac.id](mailto:ekoadisarwoko@lecturer.undip.ac.id) dengan subyek uts\_imk <nama> <nim> ditunggu sampai jam 12.00

1. Sebutkan jenis/model dialog interaksi antara manusia dan komputer, Jelaskan masing-masing apa kelebihan dan kekurangannya.
2. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan manusia dapat dipandang sebagai sistem pemroses informasi ?
3. Dalam pengembangan Special Purpose Software dikenal User Centered Design dan User Design Approach, apa kelebihan dan kekurangannya ?
4. Jelaskan Pengaruh buruk piranti Interaktif bagi pengguna.
5. Apa kebiasaan dalam bekerja agar nyaman dalam bekerja menggunakan komputer. Jelaskan.
6. Buatlah contoh aplikasi sederhana dengan menggunakan salah satu piranti bantu sederhana untuk mendesign tampilan.