



SEMESTER 3
INTERAKSI
MANUSIA KOMPUTER
AIK21335

DMW++

DIKLAT HMIF UNDIP

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
UJIAN TENGAH SEMESTER 2008/2009	2
UJIAN AKHIR SEMESTER 2008/2009	3
UJIAN AKHIR SEMESTER 2006/2007	4
UJIAN TENGAH SEMESTER 2010/2011	5
UJIAN TENGAH SEMESTER 2013/2014	6
UJIAN AKHIR SEMESTER 2013/2014	7
UJIAN TENGAH SEMESTER 2017/2018	8
UJIAN AKHIR SEMESTER 2017/2018	9
UJIAN TENGAH SEMESTER 2018/2019.....	11
UJIAN AKHIR SEMESTER 2018/2019	12
UJIAN TENGAH SEMESTER 2019/2020.....	13
UJIAN AKHIR SEMESTER 2019/2020	14

UJIAN TENGAH SEMESTER 2008/2009

Fakultas MIPA
Universitas Diponegoro

SOAL : Mid Semester Gasal Tahun Ajaran 2008/2009

Program Studi	: Ilmu Komputer
Jurusan	: Matematika
Mata Kuliah	: IMK
Hari/tanggal	: Kamis, 30 Oktober 2008
Waktu	: 90 menit
Dosen Pengampu	: Awalina Kurniastuti

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan interaksi manusia dan komputer !!!
2. a. Ada berapa macam ragam dialog yang anda ketahui ? Jelaskan !!!
b. Apa keuntungan dan kerugian dari ragam dialog no. 2a ?
3. Jelaskan aspek ergonomik jika dihubungkan dengan adanya interaksi manusia dan komputer !!!

&&&& SELAMAT MENGERJAKAN &&&&

UJIAN AKHIR SEMESTER 2008/2009

Soal Ujian Semester Gasal 2008/2009
Program Studi Ilmu Komputer Jur. Matematika FMIPA Undip
Mata Kuliah : Interaksi Manusia Komputer (3 SKS)
Waktu / Sifat : 90 menit / Tutup Buku
Dosen Pengampu : Drs. Eko Adi Sarwoko, M.Kom./ Awalina K, S.Si

Jawablah dengan singkat dan jelas. Jumlah bobot soal 120 poin.

1. [Bobot 40] Sebutkan prinsip utama dalam mendesain Interface?.
2. [Bobot 30] Memori manusia dapat dibedakan atas tiga jenis/fungsinya, sebutkan dan beri penjelasannya.
3. [Bobot 10] Dalam perkembangan CRT sekarang dikenal teknologi LCD apa kelebihan nya?
4. [Bobot 15] Apa kelebihan dan kelemahan siklus hidup : Linier Sekuensial, Star dan Interaksi Sederhana.
5. [Bobot 25] Dalam penyusunan perangkat lunak dikenal beberapa teknik interaksi antara lain : Baris Perintah Tunggal, Baris Perintah Terstruktur, Menu, Bahasa Alami, dan WIMP. Apa keunggulan dan kelemahannya teknik tersebut dan sebutkan contoh aplikasinya.

UJIAN AKHIR SEMESTER 2006/2007

Hari/Tanggal : Selasa / 9 Januari 2007

Waktu : 90 menit

Sifat Ujian : Close Book

Dosen : Djalal Er Riyanto, Awalina Kurniastuti

1. Di dalam petunjuk perancangan *Graphical User Interface* (GUI) dikenal adanya istilah konsistensi.
Berikan penjelasan apa yang dimaksud konsistensi tersebut, dan berikan contohnya.
2. Berikan kemungkinan tata letak window, dan jelaskan pertimbangan yang mendasari untuk pemilihan masing-masing tata letak tersebut.
3. Jelaskan karakteristik dari penampilan pilihan menu dengan menggunakan *mnemonic* dan *accelerator*. Lengkapi jawaban Saudara dengan contoh.
4. Berikan perbedaan antara struktur menu *cyclic* dengan struktur menu *acyclic*.
Perjelas dengan gambar.
5. Jelaskan apa yang disebut dengan kotak dialog. Berikan satu contoh dan lengkapi dengan penjelasan mengenai komponen-komponen yang ada di dalamnya.
6. Berikan pengertian dari *Online Help Facility* dan *Online Tutorial*. Apa perbedaan diantara keduanya? Jelaskan.
7. Mengapa usability menjadi sesuatu yang penting untuk diwujudkan di dalam suatu system? Jelaskan.
8. Berikan tiga hal utama yang menurut Saudara harus diperhatikan di dalam merancang halaman Web. Lengkapi jawaban Saudara dengan contoh.
9. Pilih dua perangkat lunak yang telah Saudara kenal dengan baik. Berikan contoh *skill replacement* (mendapatkan hal baru tanpa harus belajar lagi), yang dapat meminimumkan pembelajaran pada saat Saudara sebagai pemakai akan berpindah dari pemakaian satu perangkat lunak ke pemakaian perangkat lunak yang lain.
10. Berikan contoh dua metoda pengumpulan data untuk evaluasi sistem. Lengkapi dengan penjelasan singkat kelebihan dan kekurangan dari dua metoda yang Saudara pilih.

UJIAN TENGAH SEMESTER 2010/2011**Ujian Tengah Semester Gasal 2010/2011
Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Matematika FMIPA UNDIP Semarang**

Mata Kuliah	: IMK	Dosen	: - Drs Eko Adi Sarwoko M.Kom - Nurdin Bahtiar, MT
Beban	: 2 SKS	Hari/Tgl	: Selasa, 8 Nopember 2011
Sifat	: Open Book	Waktu	: 60 menit

1. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan manusia dapat dipandang sebagai sistem pemroses informasi ?
2. Kesulitan yang timbul dalam pengembangan fasilitas antarmuka dari sebuah perangkat lunak ?
3. Secara garis besar, pengembangan antarmuka perlu memperhatikan beberapa hal apa saja itu dan jelaskan.
4. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menggunakan warna antara lain adalah Aspek Psikologi, Aspek Perceptual (persepsi) dan Aspek Kognitif. Jelaskan.
5. Ada 2 cara menggali ingatan kembali dalam memori jangka panjang yaitu episodic dan semantic. Buatlah informasi mengenai Bunga dalam memori jangka panjang disimpan dalam bentuk/model model jaringan semantic

Catatan : Tidak boleh membuka Hp dan pinjam – meminjam semua alat penunjang ujian

UJIAN TENGAH SEMESTER 2013/2014

Program Studi Teknik Informatika
Jur. Ilmu Komputer / Informatika
FSM Universitas Diponegoro

Nama :

NIM :

Soal Ujian Tengah Semester Genap 2013/2014

Mata Kuliah : Interaksi Manusia Komputer (3 SKS)
Waktu / Sifat : 90 menit / Tutup Buku
Dosen Pengampu : Drs. Eko Adi Sarwoko, M.Kom./ Nurdin Bahtiar, MT.

A. Jawablah dengan singkat dan jelas, jawaban di lembar sebaliknya soal ini (gunakan folio hanya jika tidak mencukupinya).

1. Sebutkan prinsip utama dalam mendesain Interface?.
2. Memori manusia dapat dibedakan atas tiga jenis/fungsinya, berilah penjelasannya.
3. Dalam perkembangan CRT sekarang dikenal teknologi LED apa kelebihan nya?
4. Apa kelebihan dan kelemahan siklus hidup : Linier Sekuensial, Star dan Interaksi Sederhana.
5. Dalam penyusunan perangkat lunak dikenal beberapa teknik interaksi antara lain : Baris Perintah Tunggal, Baris Perintah Terstruktur, Menu, Bahasa Alami, dan WIMP. Apa keunggulan dan kelemahannya teknik tersebut dan sebutkan contoh aplikasinya.

B. Buatlah 6 soal (selain 1-5) dan jawabannya yang terdistribusi dan mencakup (**PENDAHULUAN** : Antarmuka Manusia - Komputer, Bidang Studi, Peranti Bantu Pengembang Sistem, Strategi Pengembangan Antarmuka; **FAKTOR MANUSIA** : Penglihatan, Pendengaran, Sentuhan, Pemodelan Sistem Pengolahan, Pengendalian Motorik; **RAGAM DIALOG** : Ragam Dialog Interaktif, Dialog Berbasis Perintah Tunggal, Dialog Berbasis Bahasa Pemrograman, Antarmuka Berbasis Bahasa Alami, Sistem Menu, Dialog Berbasis Pengisian Borang, Antarmuka Berbasis Ikon, Sistem Penjendelaan, Manipulasi Langsung, Antarmuka Berbasis Interaksi Grafis; **PERANCANGAN TAMPILAN** : Cara Pendekatan, Prinsip dan Petunjuk Perancangan, Peranti Bantu Sederhana, Jaring Semantik Tampilan; **PERANTI INTERAKTIF** : Peranti Masukan Tekstual, Peranti Penuding dan Pengambil, Layar Tampilan, Pengolah Tampilan, Tipe Layar Tampilan, Pengaruh Buruk Peranti Interaktif; **ASPEK ERGONOMIK** : Pengukuran dan Antropometrik, Aspek Ergonomik dari Stasiun Kerja, Pencahayaan, Suhu dan Kualitas Udara, Kesehatan dan Keamanan Kerja, Kebiasaan dalam Bekerja), masing-masing 1 soal dan jawaban. Jelaskan secara singkat. Gunakan kertas folio bergaris.

ooO Selamat Mengerjakan OoO

UJIAN AKHIR SEMESTER 2013/2014

UJIAN AKHIR SEMESTER

MATA KULIAH : INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

WAKTU : 100 MENIT

SIFAT : TUTUP BUKU

PENGAMPU : NURDIN BAHTIAR, M.T

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jelas.

1. Jelaskan 5 (lima) saja peran dari warna dalam desain antarmuka!
2. Jelaskan persamaan dan perbedaan antara dropdown list dan combo box!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Screen Semantic Net!
4. Terdapat sejumlah isu yang perlu diperhatikan dalam merancang lingkungan fisik komputasi, jelaskan 5 (lima) saja!
5. Jelaskan 3 (tiga) kesalahan umum dalam mendesain antarmuka pengguna!

-ooOoo-

UJIAN TENGAH SEMESTER 2017/2018**UJIAN TENGAH SEMESTER**

PROGRAM STUDI : Teknik Informatika
MATA KULIAH : Interaksi Manusia Komputer
HARI, TANGGAL : Selasa, 3 Okt 2017
WAKTU : 90 menit
SIFAT : Buku Tertutup
PENGAMPU : Nurdin Bahtiar, S.Si, M.T
Drs. Eko Adi Sarwoko, M.Kom

Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan jelas!

1. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan ***user-centered design approach***! (10 poin)
2. Jelaskan 4 (empat) komponen dasar yang ada dalam **Screen Design Worksheet**! Beri contoh dengan gambar! (20 poin)
3. Agar pengguna tidak terganggu dengan lamanya pengaksesan menu, pengembang dapat mempertimbangkan 3 (tiga) hal untuk dapat diterapkan dalam antarmuka, jelaskan dan berikan contohnya! (30 poin)
4. Jelaskan dan beri contoh 3 (tiga) kesalahan umum dalam mendesain antarmuka pengguna! (40 poin)


-00000-

UJIAN AKHIR SEMESTER 2017/2018

Soal Akhir Semester Gasal 2017/2018

Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer
Kelas	: A/B
Dosen Pengampu	: Drs. Eko Adi Sarwoko, M.Kom./ Nurdin Bahtiar, MT.
Jurusan/Prodi	: Teknik Informatika /Ilmu Komputer/Informatika
Hari/Tanggal	: Selasa, 5 Desember 2017
Jam/Ruang	: 10.00-11.00/ E101, A101, A102
Waktu / Sifat	: 60 menit / Tutup Buku

penyediaan

suara

warna

lingkungan

testimoni

Jawablah secara singkat dan jelas

1. **PENDAHULUAN** : Bagaimanakah Prinsip Utama Merancang Antarmuka;
2. **FAKTOR MANUSIA** : Bagaimana Jenis dan Fungsi Memory?;
3. **RAGAM DIALOG** : Sebutkan sifat-sifat penting yang harus dimiliki setiap ragam dialog ;
4. **PERANCANGAN TAMPILAN** : Bagaimana Prinsip dan Petunjuk Perancangan Tampilan;
5. **ASPEK ERGONOMIK** : aspek yang harus diperhatikan dalam menciptakan lingkungan kerja yang nyaman?.

rancangan
formal
struktur
interaksi
sistem
data

ooo Selamat Mengerjakan ooo

Met

ragam dialog

-> ragam dialog

fungsional

teknis

manusia

bahasa alamiah

wimp

GIA & quiz

form and spreadsheet

umpan balik & kemampuan komputer membantu
user dalam menyelesaikan
tampilan informasi tugasnya.

ke nyaman pil from informasi menginformasikan langkah
atau hal yang dikerjakan oleh user.

UJIAN TENGAH SEMESTER 2018/2019

Soal Ujian Tengah Semester Gasal TA 2018/2019

Mata Kuliah	:	Interaksi Manusia Komputer
Kelas	:	A/B
Dosen Pengampu	:	Drs. Eko Adi Sarwoko, M.Kom./ Dinar M, ST. MITech.
Jurusan/Progdi	:	Teknik Informatika /Ilmu Komputer/Informatika
Hari/Tanggal	:	Selasa, 2 Oktober 2018
Jam/Ruang	:	13.00-14.00/ B 201 dan B 202
Waktu / Sifat	:	60 menit / Tutup Buku

Jawablah secara singkat dan jelas

1. **PENDAHULUAN** : Bagaimanakah Prinsip Utama Merancang Antarmuka;
2. **FAKTOR MANUSIA** : Jelaskan, Bagaimana Pemodelan Sistem Pengolahan pada Manusia?
3. **RAGAM DIALOG** : Sebutkan sifat-sifat penting yang harus dimiliki setiap ragam dialog ;
4. **PERANCANGAN TAMPILAN** : Bagaimana Prinsip dan Petunjuk Perancangan Tampilan;
5. **PIRANTI INTERAKTIF** : Sebutkan Piranti Penuding dan Pengambil Interaktif, apa kelebihan dan kelemahannya.
6. **ASPEK ERGONOMIK** : Jelaskan, empat aspek dasar ergonomik yang berhubungan dengan penggunaan stasiun kerja?.

ooO Selamat Mengerjakan Ooo



Scanned with
CamScanner

UJIAN AKHIR SEMESTER 2018/2019

Mata Kuliah	:	Interaksi Manusia Komputer
Kelas	:	A dan B
Pengampu	:	Dinar Mutiara KN, ST, MInfo Tech (Comp)
Departemen	:	Ilmu Komputer/ Informatika
Hari/ Tanggal	:	Selasa/ 4 Desember 2018
Jam/ Ruang	:	13.00-14.15 (75 menit)
Sifat Ujian	:	TUTUP BUKU

1. Apakah yang membuat adanya perbedaan antara User Centre Design (UCD) dan Traditional approach dalam pembuatan suatu aplikasi pada bidang teknologi informasi? (nilai 10)
2. Sebutkan dan jelaskan prinsip dari universal design untuk interaksi manusia dan komputer(nilai 10)
3. Apakah faktor- faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih metode evaluasi untuk uji coba suatu software? (nilai 10)
4. Jelaskan faktor – faktor dari manusia yang digunakan dalam desain sehingga dapat membantu peningkatan desain pada aplikasi komputer. (nilai 10)
5. Apakah yang dimaksud dengan ketergunaan atau Usability? (nilai 10)
6. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Abowd dan Beale model dalam menggambarkan interaksi antara manusia dan komputer (nilai 20)
7. Berikan contoh dan jelaskan arti dari global navigation dan local structur navigation dalam suatu apikasi web page. (nilai 20)
8. Apakah yang dimaksud dengan task analysis dan fungsinya dalam requirements dan design ? (nilai 10)

UJIAN TENGAH SEMESTER 2019/2020



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA

Jalan Prof. H. Soedarto, SH. Tembalang Semarang 50273; Telp : (024) 7474754; Fax : (024) 76480690

UJIAN TENGAH SEMESTER GASAL 2019/2020

Mata Kuliah	:	Interaksi Manusia Komputer
Kelas	:	A/B/C
Pengampu	:	Drs. Eko Adi Sarwoko, M.Kom./ Dinar M, ST., MInfoTech.
Departemen	:	Ilmu Komputer/Informatika
Program Studi	:	S1 Informatika
Hari / Tanggal	:	Selasa, 1 Oktober 2019
Jam / Ruang	:	13.00-14.15 WIB (75 menit) / B 201, B 202 dan B 204
Sifat Ujian	:	Buku tertutup

Petunjuk Pengerjaan :

Jawablah secara singkat dan jelas di lembar jawab!

SOAL URAIAN

1. **PENDAHULUAN** : Bagaimanakah Prinsip Utama Merancang Antarmuka?
2. **FAKTOR MANUSIA** : Jelaskan, Sebutkan 3 jenis/fungsi memori pada Manusia!
3. **RAGAM DIALOG** : Sebutkan jenis ragam dialog itu, apa kelebihan dan kekurangannya?
4. **PERANCANGAN TAMPILAN** : Sebutkan empat antarmuka pada Perancangan Tampilan?
5. **PIRANTI INTERAKTIF** : Sebutkan Piranti Penuding dan Pengambil Interaktif, apa kelebihan dan kelemahannya!
6. **ASPEK ERGONOMIK** : Jelaskan, empat aspek dasar ergonomik yang berhubungan dengan penggunaan stasiun kerja!

Selamat mengerjakan dan semoga sukses.

UJIAN AKHIR SEMESTER 2019/2020



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA

Jalan Prof. H. Soedarto, SH. Tembalang Semarang 50275; Telp : {024} 7474754; Fax : {024} 76480690

UJIAN AKHIR SEMESTER GASAL 2019/2020

Mata Kuliah	:	Interaksi Manusia Komputer
Kelas	:	A, B, dan C
Pengampu	:	Dinar MK Nugraheni, S.T., M.InfoTech(Comp), Ph.D. dan Drs. Eko Adi Sarwoko, M.Kom
Departemen	:	Informatika
Program Studi	:	S1 Informatika
Hari / Tanggal	:	Selasa, 3 Desember 2019
Jam / Ruang	:	13.00 - 14.15 WIB (75 Menit) / B 201, B204, dan B 202
Sifat Ujian	:	Buku tertutup

Petunjuk Pengerjaan :

Jawablah soal-soal berikut pada lembar jawab dengan tepat !

SOAL URAIAN

- {nilai 20} **Sebutkan** faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih metode evaluasi perangkat lunak dari sudut pandang Interaksi Manusia dan Komputer !
- {nilai 20} **Gambarkan** dan **jelaskan** siklus hidup *software* yang menggunakan pengguna (manusia) sebagai prioritas utama !
- {nilai 10} **Apakah** yang dimaksud dengan ketergunaan atau *Usability*?
- {nilai 10} **Jelaskan** tentang *global navigation* dan *local structure navigation* dalam suatu aplikasi *web page* !
- {nilai 10} **Apakah** yang dimaksud dengan *task analysis* ?
 - {nilai 10} **Jelaskan** fungsi *task analysis* dan fungsinya dalam evaluasi !
- {nilai 20} **Sebutkan** nama *project* Anda, **berikan** penjelasannya, dan **gambar**kan hirarki *task analysis* untuk *project* yang Anda kerjakan bersama kelompok !

Selamat mengerjakan dan semoga sukses.