

PEMBAHASAN UTS IMK 2020/2021

-Diperingatkan bahwa jawaban belum tentu sepenuhnya betul-

Selamat belajar!

1.

a. Dialog berbasis perintah tunggal

Kelebihan : Cepat, efisien, ringkas, inisiatif oleh pengguna, lebih menarik

Kekurangan: Membutuhkan pelatihan lama, membutuhkan pemakaian teratur, dan memiliki beban pada ingatan yang tinggi

b. Dialog berbasis bahasa pemrograman

Kelebihan : Pengguna dapat mengemas sejumlah perintah kedalam satu berkas yang disebut batch file

Kekurangan: Jika pengguna berubah bahasa pemrograman, pengguna harus mengikuti aturan bahasa pemrograman baru tersebut dan mempelajarinya lagi

c. Antarmuka berbasis bahasa alami

Kelebihan : Tidak perlu sintaks khusus, luwes & powerful, Alamiiah menggunakan inisiatif campuran

Kekurangan: Memiliki dualisme, Bertele-tele, tidak jelas, perancangan perangkat lunak yang rumit, dan tidak efisien

d. Sistem menu

Kelebihan : Perlu sedikit pengetikan, Beban memori rendah, struktur terdefinisi dengan baik, perancangan mudah

Kekurangan: Seringkali lambat, memakan layar, tidak cocok untuk pemasukan data, dialog terinisiasi pengguna. dialog terinisiasi campuran

e. Dialog berbasis pengisian borang

Kelebihan : Pengguna terbiasa dengan pengisian, isian data disederhanakan, perlu sedikit pelatihan, struktur jelas

Kekurangan: seringkali lambat, memakan layar, tidak cocok untuk pemberian instruksi

f. Antarmuka berbasis ikon

Kelebihan : Gambar bersifat umum, mudah diingat dan dipelajari, tidak bergantung pada bahasa

Kekurangan: Membingungkan, boros tempat, dan tidak efektif

g. Sistem penjendelaan

Kelebihan : Lebih menarik, tidak bergantung bahasa

Kekurangan: Boros tempat layar

h. Manipulasi langsung

Kelebihan : Memiliki analogi yang jelas, mengurangi waktu pembelajaran, dan mudah dioperasikan

Kekurangan: Program rumit dan berukuran besar

i. Antarmuka berbasis interaksi grafis

Kelebihan : Lebih menarik, pelatihan sedikit

Kekurangan: Membutuhkan pemroses grafik yang memadai

2.

Manusia dapat dipandang sebagai sistem pemroses informasi

- a. Informasi diterima dan ditanggapi melalui saluran input-output (indera)
- b. Informasi disimpan dalam memori (ingatan)
- c. Informasi diproses dan diaplikasikan dalam berbagai cara

3.

a. User centered design

Kelebihan : Adanya komunikasi yang terjalin antara user dan perancang sehingga nantinya dalam hasil perancangan user tidak terlalu kecewa dengan hasil design perancangan

Kekurangan: Masalah waktu pengerjaan yang lama jika antara user dan perancang tidak menemukan titik temu dalam mendesain antarmuka, dan perancang juga tidak bebas untuk mengimplementasikan idenya dalam desain user antarmuka tersebut

b. User design approach

Kelebihan : Mempercepat proses pengimplementasian modul antarmuka

Kekurangan: Memberatkan pemrogram karena apa yang diinginkan pengguna ada yang tidak bisa dikerjakan menggunakan piranti bantu yang ada

4.

Piranti interaktif berpengaruh buruk pada mata pengguna, juga dapat mengganggu kepala, dan dapat mengganggu lengan dan tangan

5.

Kebiasaan dalam bekerja agar nyaman menggunakan komputer:

- a. Mengubah posisi duduk untuk mencegah lelah pada otot
- b. Beristirahat sejenak secara periodik
- c. Usahakan untuk tidak mengetik dalam jangka waktu terlalu lama
- d. Berdiri dan mengambil beberapa menit agar tidak terlalu tegang, juga lakukan olahraga ringan
- e. Saat duduk menggunakan komputer, pastikan postur dan posisi sesuai
- f. Periksa kebiasaan kerja dan bagilah waktu agar tidak terlalu lama di depan layar komputer

6.

⑥

Calculator				- □ ×
≡ Standard				⌂
				0
%	CE	C	⌫	
1/x	x²	√x	÷	
7	8	9	×	
4	5	6	-	
1	2	3	+	
+/-	0	,	=	

Navigation :

- Tombol - Untuk minimize, □ Untuk maximize, dan X Untuk close
- Tombol ≡ Untuk memilih jenis kalkulator, ⌂ Untuk kalkulator smpip dan 0 Untuk histori
- %, $\frac{1}{x}$, x^2 , \sqrt{x} , \div , \times , $-$, $+$, $=$, $,$ adalah tombol operator
- (.) untuk koma
- Tombol angka Untuk input

Keterangan :

- Semua Menggunakan Typeface Arial
- Tombol angka dan keterangan Bold
- Angka keterangan size 15
- Selain Angka keterangan size 13
- Background sama terang (=) berwarna biru