

The background of the slide features a series of thin, light-brown lines that intersect to form various geometric shapes, including triangles and polygons, creating a complex, abstract pattern.

Lecture 1

S1 – 23D12110802

INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

[Novy NRA Mokobombang](#)

Teknik Informatika Universitas Hasanuddin



Novy NRA Mokobombang

ST., Ms.TM, Ph.D



S1 Teknik Elektro Universitas Hasanuddin 1997

S2 Master in Telecommunication Management

HAN University of Applied Sciences, Belanda, 2008

S3 Doctor of Philosophy- Computer & Information Sciences

Auckland University of Technology, Selandia Baru, 2023

Junior engineer di PT Komselindo, 1997

Engineer di PT Bukaka SingTel International, 1997 – 2004

Finance & Admin Manager di PT Bukaka SingTel 2002 – 2005

Dosen ASN Fakultas Teknik UNHAS 2005 – sekarang



0811451991



novy_nram



Novy NRA Mokobombang

TENTANG MATA KULIAH INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

Studi antarmuka pengguna perangkat
lunak

RPS – Rencana Pembelajaran Semester

Kesepakatan selama perkuliahan

Komponen - komponen Interaksi Manusia dan Komputer

2. Konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer

3. Aspek teknologi dari Interaksi Manusia dan Komputer

4. Aspek Ergonomi

5. Paradigma dan Prinsip Usabilitas

6. *Design Rules*

7. *Prototyping*

8. Teknik Evaluasi

9. *User dan Task Analysis*

10. *Design dan Notation Dialog*

11. Kasus – kasus dalam Interaksi Manusia dan Komputer

12. *Human-Computer Interaction Project (Requirements, Analysis, Design, Prototype, Evaluation, Testing)*

KOMPONEN UTAMA IMK

KOMPONEN I M K

Manusia dan komputer sebagai inti IMK

MANUSIA DAN KOMPUTER

Pentingnya memahami keduanya secara mendalam

KOMPONEN MANUSIA

Saluran Input dan Output

Problem solving

Fokus Desain

Psikologi terkait desain

Memori manusia

Emosi dalam interaksi

KOMPONEN KOMPUTER

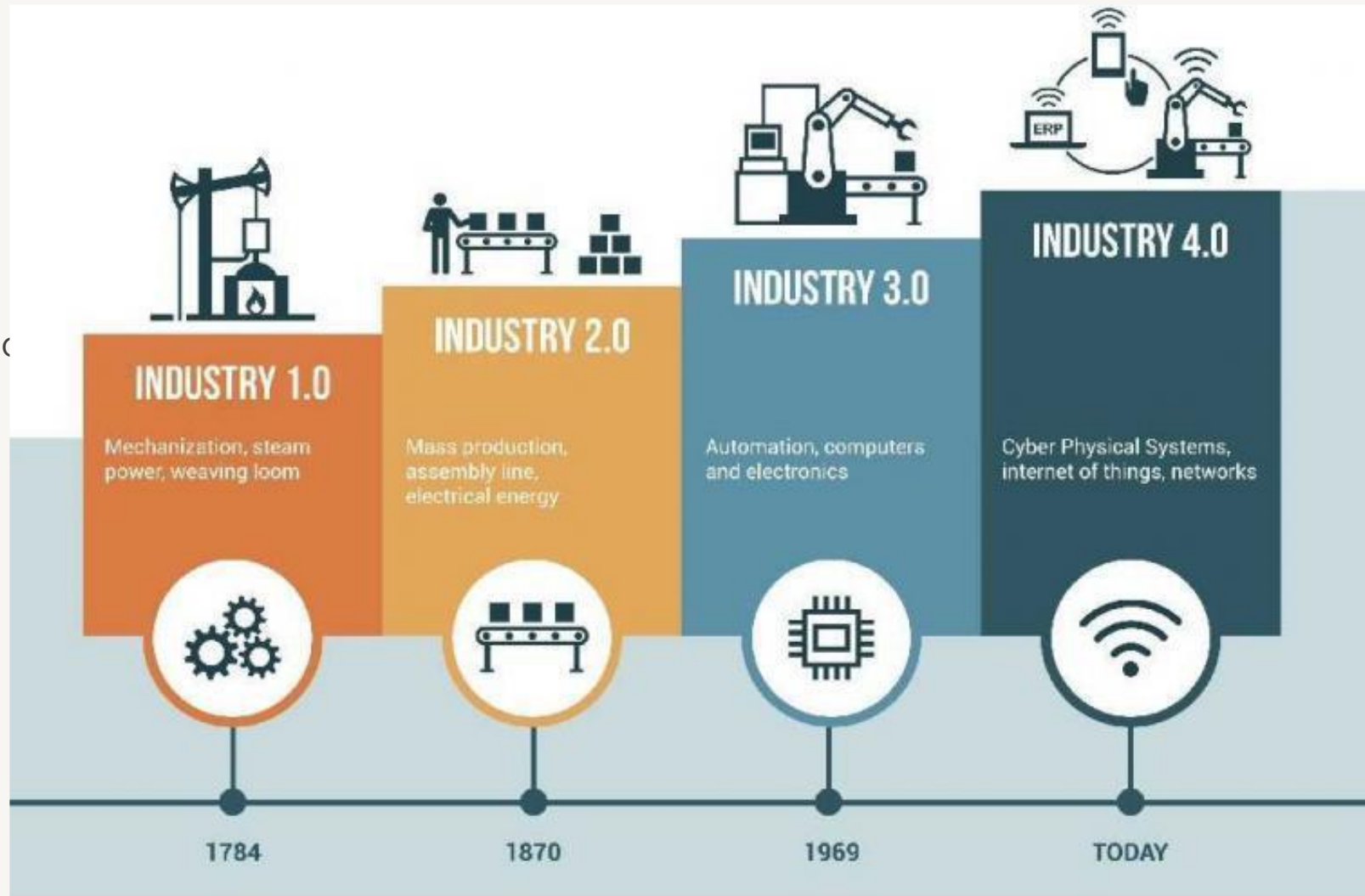
Device Entry text

Display

Desain tampilan

Memori

GENERASI ZOOMERS – INFORMATIKA – TREN TEKNOLOGI IT

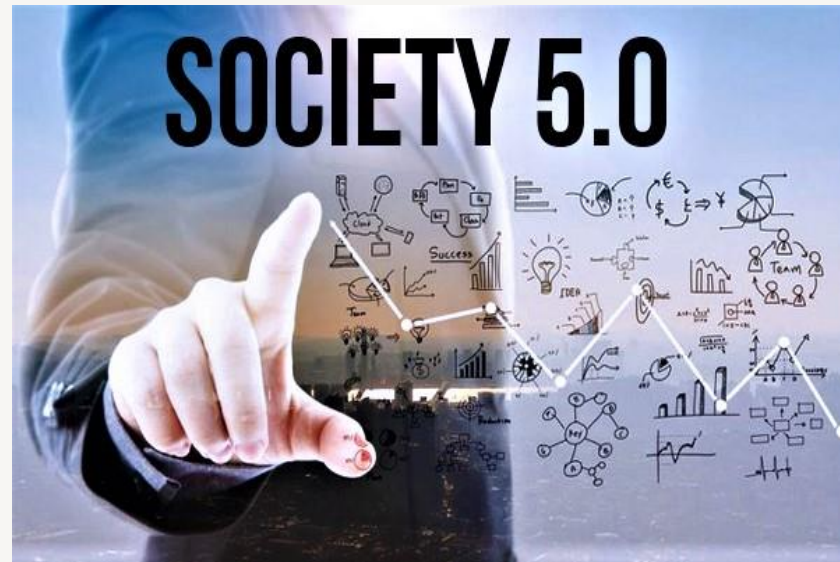


IoT
Big Data
Cyber security
AI
Additive manufacturing
Simulation
Cloud and Ubiquitous
compUting

INDUSTRI 4.0 VERSUS SOCIETY 5.0

KONVERGEN

2015 – Konsep Society 5.0 : manusia sebagai pusat dari inovasi VS Industry 4.0 fokus pada produksi



TECHNOLOGY-BASED

Industry 4.0 → pondasi piramida dalam pencapaian SDGs

Society 5.0 → katalis dalam mencapai SDGs □ Integrasi Industri - Humaniora

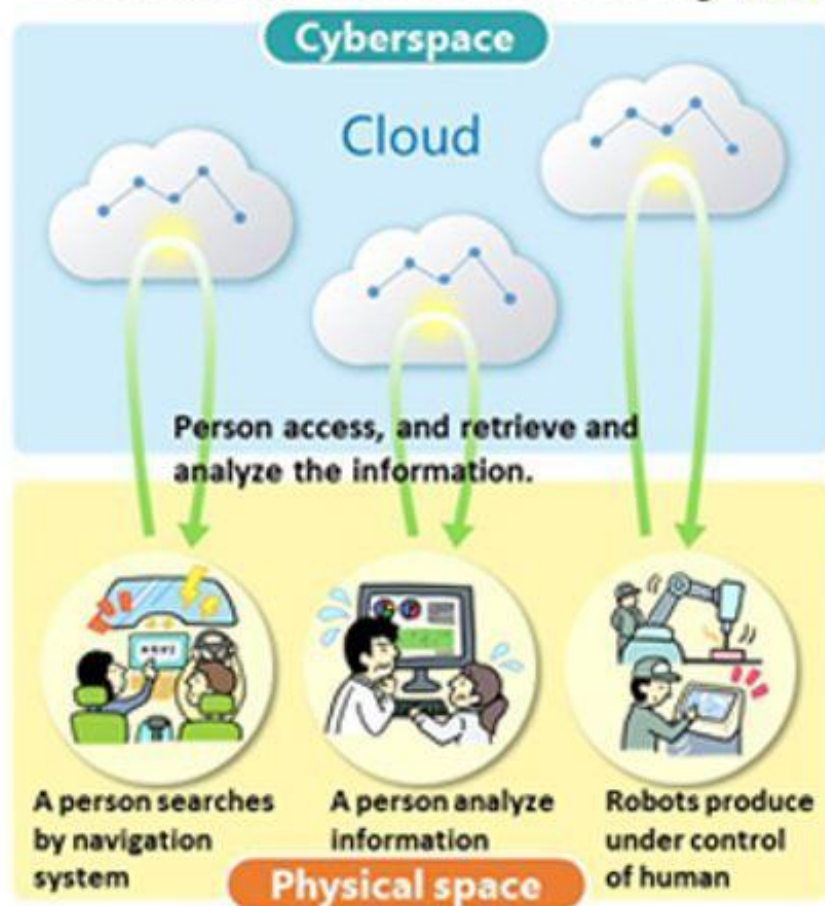
HUMAN-CENTRE

Era society 5.0 → semua sisi kehidupan manusia akan bersentuhan dengan teknologi □ meningkatkan kualitas hidup manusia lebih nyaman dan berkelanjutan

<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn1-lahat/baca-artikel/16023/Mengenal-Revolusi-Industri-50.html>

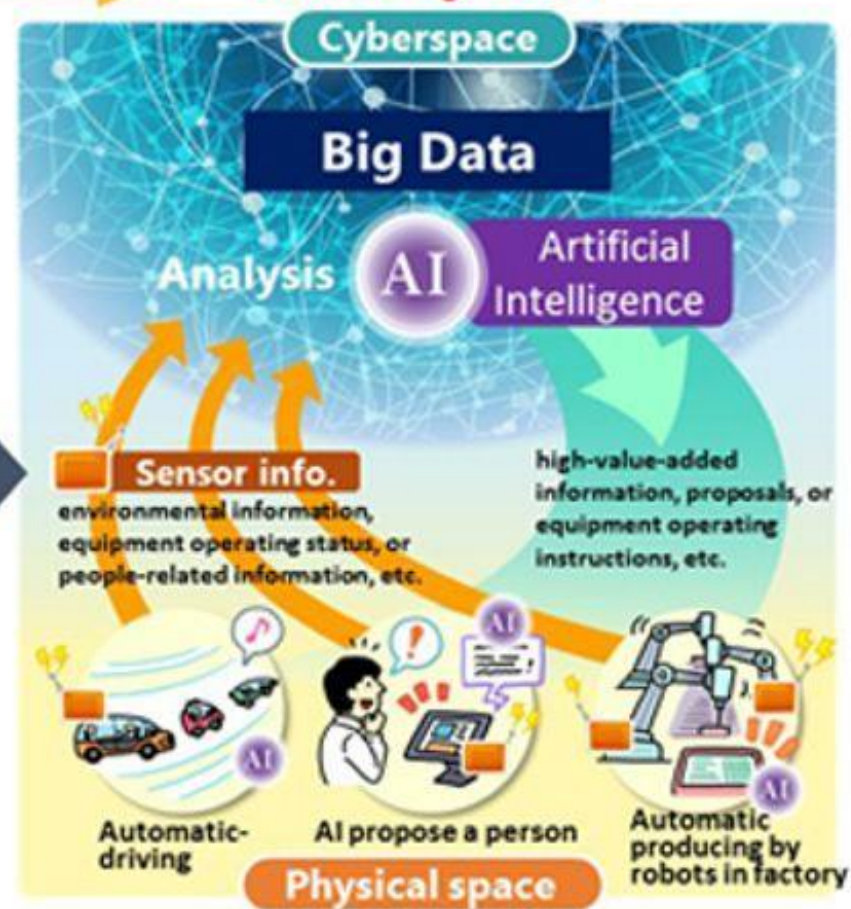
REVOLUSI 4.0 , SOCIETY 5.0 , IMK


Current information society (4.0)



[source: CAD, Japan]

Society 5.0





KONSEP PENTING INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

DESAIN SISTEM KOMPUTER YANG INTERAKTIF

effective, efficient, easy, and enjoyable

HAMBATAN, TANTANGAN

human, machine, algorithmic, task, social, aesthetic, and economic

KEUNTUNGAN, PENGHARGAAN, KEPUASAN

interaction in virtual worlds & embed interaction in physical worlds

PRINSIP DASAR

Definitely for human purposes and interact with humans in human contexts

An abstract graphic on the left side of the slide, consisting of several overlapping, irregular polygons in a light beige or tan color. The lines are thin and create a complex, layered geometric pattern.

TUGAS KONSEP IMK KOMPONEN MANUSIA

Tugas 1 : Manusia sebagai pengguna sosial media

Two thin, light orange lines intersect on the left side of the slide. One line is horizontal, and the other is diagonal, crossing it.

SUMMARY

MEMANUSIAKAN TEKNOLOGI