

Pertemuan 3

Memahami Pengguna

- Bayangkan usaha untuk mengemudi suatu mobil dengan menggunakan sekedar 'keyboard' komputer.
- Empat panah kunci adalah digunakan untuk mengemudikan, bar ruang/spasi untuk pengereman, dan kunci kembalinya untuk mempercepat.
- Untuk menunjukan meninggalkan anda perlu untuk menekan tombol F1 dan untuk menunjukan membetulkan tombol F2. Ke bunyi klakson anda perlu untuk menekan tombol F3. Untuk men-switch lampu besar anda perlu menggunakan kunci F4 dan, untuk men-switch wiper kunci F5.

Batasan fisiologis manusia

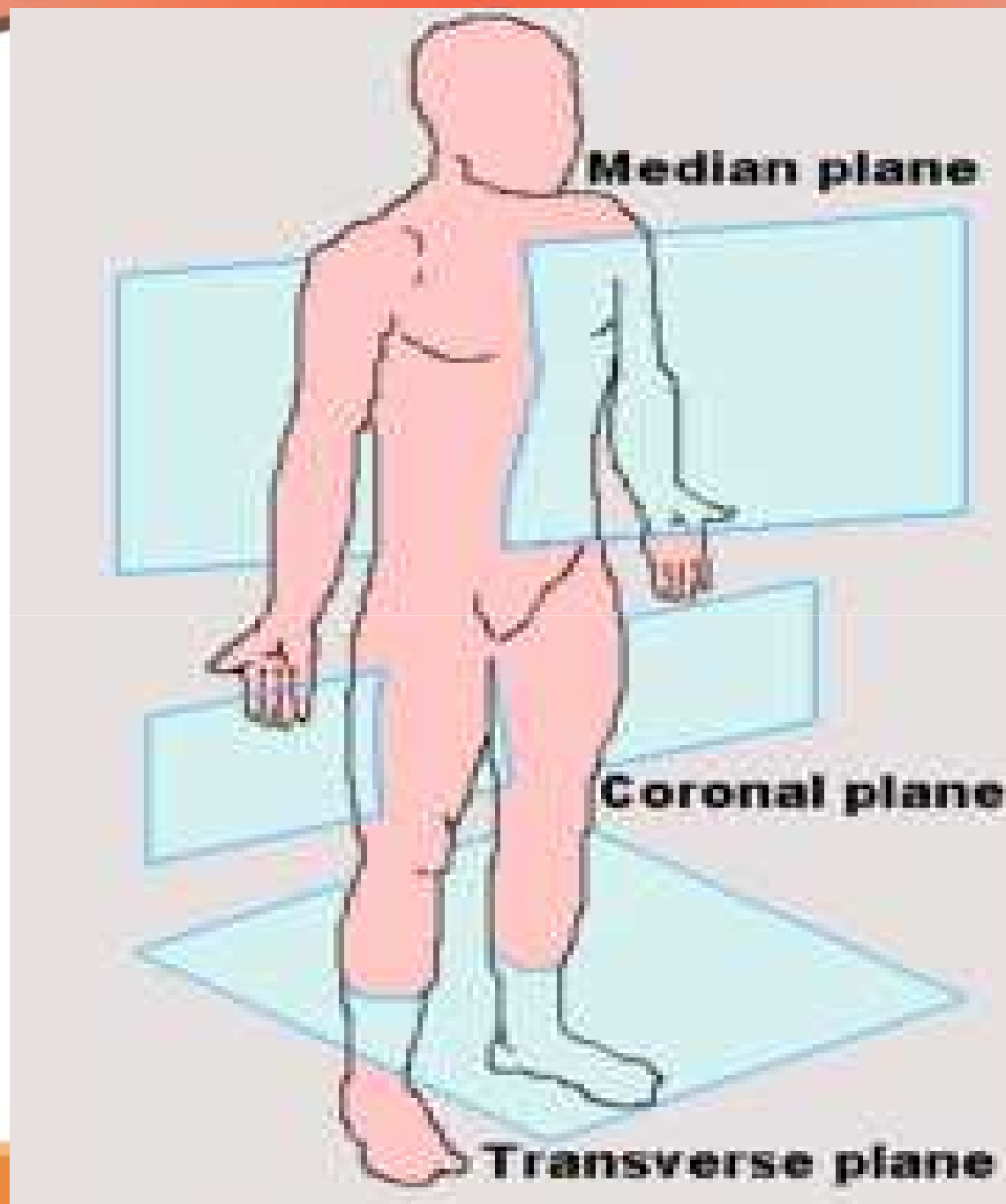
Dalam istilah kedokteran umum ,

1. Fisiologi adalah Ilmu yang mempelajari faal atau pekerjaan dari tiap – tiap jaringan tubuh atau bagian dari alat – alat tubuh dan sebagainya
2. Fisiologi mempelajari fungsi atau kerja tubuh manusia dalam keadaan normal

ISTILAH LOKASI ANATOMI

Bidang anatomi adalah bidang yang melalui tubuh dalam posisi anatomi; Bidang ini dibagi menjadi :

- **Bidang median:** bidang yang membagi tepat tubuh menjadi bagian kanan dan kiri.
- **Bidang sagital:** bidang yang membagi tubuh menjadi dua bagian dari titik tertentu (tidak membagi tepat dua bagian). Bidang ini sejajar dengan bidang median.
- **Bidang horizontal:** bidang yang terletak melintang melalui tubuh (bidang X-Y). Bidang ini membagi tubuh menjadi bagian atas (superior) dan bawah (inferior).
- **Bidang koronal:** bidang vertikal yang melalui tubuh, letaknya tegak lurus terhadap bidang median atau sagital. membagi tubuh menjadi bagian depan (frontal) dan belakang (dorsal).



ARAH DAN BIDANG ANATOMI

- **Superior (=atas)** atau **kranial**: lebih dekat pada kepala.
Contoh: Mulut terletak superior terhadap dagu.
- **Inferior (=bawah)** atau **kaudal**: lebih dekat pada kaki.
Contoh: Pesar terletak inferior terhadap payudara.
- **Anterior (=depan)**: lebih dekat ke depan.
Contoh: Lambung terletak anterior terhadap limpa.
- **Posterior (=belakang)**: lebih dekat ke belakang.
Contoh: Jantung terletak posterior terhadap tulang rusuk.
- **Superfisial**: lebih dekat ke/di permukaan.
Contoh: Otot kaki terletak superfisial dari tulangnya.
- **Profunda**: lebih jauh dari permukaan.
Contoh: Tulang hasta dan pengumpul terletak lebih profunda dari otot lengan bawah.
- **Medial (=dalam)**: lebih dekat ke bidang median.
Contoh: pangkal lengan terletak medial terhadap tubuh.
- **Lateral (=luar)**: menjauhi bidang median.
Contoh: Telinga terletak lateral terhadap mata.
- **Proksimal (=dekat)**: lebih dekat dengan batang tubuh atau pangkal.
Contoh: Siku terletak proksimal terhadap telapak tangan.
- **Distal (=jauh)**: lebih jauh dari batang tubuh atau pangkal.
Contoh: Pergelangan tangan terletak distal terhadap pangkal lengan.

Dalam ruang psikologi bahwa fisiologis manusia di bagi menjadi tiga hal utama :

1. Kognitif
2. Afektif
3. Psikomotorik

Kawasan Kognitif

Kawasan ini merujuk pada potensi subyek yang meliputi kecerdasan atau intelektualitas, seperti pengetahuan yang di miliki ataupun cara berfikir.

Menurut Bloom kawasan kognitif dibagi menjadi dua bagian yakni

1. Bagian pengetahuan yang meliputi : kemampuan terhadap pengertian atau definisi
2. Keterampilan intelektual yang meliputi pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa dan evaluasi

Semakin meningkat kemampuan seseorang memperlihatkan akan memperlihatkan kecerdasannya yang meningkat

Kawasan Afektif

Kawasan ini mencakup kemampuan perasaan dan emosi ,yang meliputi aspek – aspek :

1. Penerimaan terhadap lingkungan
2. Tanggapan atau respon terhadap lingkungan
3. Penghargaan dalam bentuk ekspresi

Kawasan Psikomotorik

Kawasan ini mencakup kemampuan dan keterampilan fisik dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu

Apa pengertian kognisi?

- Kognisi adalah apa yang terpikir oleh manusia ketika mereka ingin melaksanakan aktivitas-aktivitas setiap hari.

Kognisi juga menggambarkan secara spesifik berbagai jenis proses. meliputi:

- Perhatian
- Persepsi dan pengenalan
- Memori
- Belajar
- Membaca, pernyataan, dan mendengarkan
- Pemecahan masalah, perencanaan, penalaran, pengambilan-keputusan

Pengetahuan penerapan dari dunia fisik ke dunia digital. Demikian pula pemahaman berbagai proses kognitif dimana para pemakai terlibat ketika saling berinteraksi dengan sistem, Hal ini berguna untuk memahami cara orang mengatasi permintaan dari kehidupan sehari-hari

Kerangka Konseptual untuk kognisi

Pendekatan lain harus menerapkan teori dan kerangka konseptual pada desain interaksi. Dalam hal ini bagian yang kita menguji tiga pendekatan ini, yang masing-masing mempunyai satu perspektif berbeda terhadap kognisi:

- Model mental
- Pemrosesan informasi
- Kognisi eksternal

Model Mental

- Setelah mengembangkan satu model mental dari satu produk interaktif, orang akan menggunakan untuk membuat kesimpulan tentang bagaimana untuk melaksanakan tugas ketika menggunakan produk interaktif.
- Model Mental adalah juga digunakan untuk mengukur apa yang harus dikerjakan ketika sesuatu tak diduga terjadi dengan satu sistem dan ketika menemui sistem tidak familier. Terlebih lagi banyak orang belajar tentang satu sistem dan bagaimana sistem berfungsi, lebih mengembangkan model mental mereka .

Sebagai contoh, para insinyur TV mempunyai satu mental model tentang bagaimana cara TV bekerja yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan dan membuat rencana bagaimana untuk melakukan perbaikan.

Pemrosesan Informasi

Pendekatan lain menentukan konsep bagaimana pekerjaan pikiran untuk digunakan analogi dan kiasan

Model pemrosesan informasi menyediakan satu basis dimana untuk membuat ramalan tentang kinerja manusia. Hipotesis mungkin membuat seseorang akan lari dan memberikan reaksi terhadap satu stimulus (juga dikenal sebagai waktu reaksi) dan bottleneck apa yang akan terjadi jika seseorang dimuati berlebihan dengan terlalu banyak informasi.

Kognisi Eksternal

Orang saling berhubungan dengan menciptakan informasi melalui menggunakan berbagai representasi eksternal, sebagai contoh buku, multimedia, surat kabar, halaman web, peta, diagram, catatan, gambar, saat perangkat (tools) berkembang di dalam kehidupan untuk membantu kognisi, seperti pena, kalkulator, dan teknologi berbasis-komputer.

Kognisi eksternal akan berkaitan dengan kognisi proses ketika kita saling berhubungan dengan representasi eksternal yang berbeda (Scaife dan Rogers, 1996)

Informing Design: From Theory To Practice

Teori-teori, model, dan kerangka konseptual menyediakan abstrak untuk berpikir tentang fenomena. Khususnya, mereka memungkinkan penyamarataan untuk membuat tentang kognisi melintasi situasi berbeda.

Teori dalam bentuk murni, terkadang bisa sulit dicerna. Terminologi misterius dan jargon yang digunakan bisa cukup diletakkan untuk mereka yang tidak akrab dengannya. Hal ini juga memerlukan banyak waktu untuk membiasakan diri dengan itu.

Peneliti telah mencoba untuk membantu dengan membuat teori yang lebih mudah diakses dan praktis. Ini sudah termasuk menerjemahkannya ke dalam:

- * prinsip-prinsip dan konsep desain
- * aturan desain
- * metode analitik
- * desain dan metode evaluasi

Tugas

Tujuan dari tugas ini adalah untuk memperoleh model mental dari orang-orang. Secara khusus, tujuannya adalah untuk memahami pengetahuan tentang produk interaktif tentang bagaimana menggunakannya dan bagaimana cara kerjanya. Pertama, menjabarkan model mental Anda sendiri. Tuliskan bagaimana Anda berpikir mesin kas (ATM) bekerja. Lalu menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut Berapa banyak uang Anda yang diperbolehkan untuk mengambil?

Jika Anda telah mengambil uang dan kemudian pergi ke mesin ATM lain dan mencoba menarik jumlah yang sama, apa yang akan terjadi?

Apa yang terjadi dengan kartu Anda?

Bagaimana informasi tersebut digunakan?

Apa yang terjadi jika Anda memasukkan nomor yang salah?

Mengapa ada jeda antara langkah-langkah transaksi?

- * Berapa lama jedanya? Apa yang terjadi jika Anda mengetik di depan selama jeda?
- * Apa yang terjadi dengan kartu dalam mesin?
- * Mengapa tertinggal di dalam mesin?
- * Apakah Anda menghitung uang tersebut? Mengapa?