

1. Apa pengertian IMK?
2. Sebutkan komponen-komponen IMK (MKI)
3. Bagaimana ruang lingkup IMK? (IMK)
4. Sebutkan keterkaitan IMK dengan disiplin ilmu lain (TPPEALSBTD)
5. Sebutkan tujuan IMK
6. Apa itu paradigma interaksi?
7. Sebutkan jenis jenis paradigma interaksi

8. Apa pengertian usability?
9. Apa saja prinsip usability? (LFR)
10. Dalam prinsip learnability, apa saja bagian bagiannya? (PSFGC)
11. Dalam prinsip flexibility, apa saja standarnya? (DMTSC)
12. Dalam prinsip robustness, apa saja standar untuk mencapainya? (ORRT)
13. Jelaskan perbedaan kemampuan manusia yang baik dan yang buruk (GA BA)
14. Apa itu User Centered Design (UCD)?
15. Sebutkan prinsip-prinsip UCD
16. Jelaskan 4 tahap utama dalam proses UCD
17. Apa saja dampak dan keuntungan UCD?
18. Apa itu human capabilities?
19. Human capabilities terbagi 3, sebutkan (VHT)
20. Apa itu Kemampuan Mata/Vision?
21. Apa itu Kemampuan Telinga / Hearing?
22. Apa itu Kemampuan Meraba / Touching?
23. Apa pengertian memori?
24. Memori terbagi menjadi 4, apa saja? (P STM I LTM)
25. Apa itu perceptual buffer?
26. Apa itu STM?
27. Apa itu Intermediate?
28. Apa itu LTM?
29. LTM itu ada 2 jenis, sebutkan dan jelaskan (ES)
30. Apa itu proses kognitif?
31. Proses kognitif terdiri dari 3, sistem yaitu (PKSm)
32. Apa itu sistem perseptual?
33. Apa itu sistem kognitif? Dan apa 4 proses utamanya?
34. Apa itu sistem motor? Dan apa prinsipnya?
35. Apa itu observasi?
36. Apa itu problem solving?
37. Sebutkan dan jelaskan 3 jenis utama penalaran (DIA)

38. Apa itu analisis tugas?
39. Apa tujuan analisis tugas?
40. Apa itu overview?
41. Apa itu utility?
42. Sebutkan jenis-jenis analisis tugas dan jelaskan
43. Sebutkan beberapa sumber informasi yang dapat digunakan untuk melakukan analisis tugas (DOWAP)
44. Apa itu pengelolaan perangkat I/O?
45. Apa saja fungsi dari manajemen I/O?

46. Sebutkan 2 cara untuk melakukan analisa (perangkat I/O)
47. Jelaskan mengenai input device
48. Jelaskan mengenai output device
49. Apa itu representasi data?
50. Bagaimana cara melakukan representasi data?
51. Apa itu evaluasi heuristik?
52. Sebutkan proses evaluasi heuristik (5 step)
53. Apa itu discount usability testing?
54. Apa itu cognitive walkthrough?
55. Apa itu pemodelan user?
56. Apa itu model kognitif? Dan sebutkan ada apa saja modelnya? (GOMS CCT Cb)
57. Apa itu GOMS?
58. Apa itu CCT?
59. Apa itu Context based?
60. Apa pengertian interpretive evaluation?
61. Apa itu ethnography dalam evaluasi interpretatif?
62. Apa itu observasi dalam evaluasi interpretatif?

-
63. Bagaimana konsep ide dalam membuat desain grafis?
 64. Apa saja strategi untuk memunculkan ide-ide baru?
 65. Metode perancangan biasanya ada 4, sebutkan
 66. Apa saja tantangan dalam membuat desain?
 67. Sebutkan contoh desain dalam kehidupan sehari-hari
 68. Sebutkan apa saja filosofi desain?
 69. Sebutkan apa saja prinsip desain grafik?
 70. Sebutkan hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum membuat UI
 71. Sebutkan 6 tahapan pembuatan UI
 72. Sebutkan dan jelaskan apa saja teknik coding
 73. Apa itu tipografi? Jelaskan
 74. Sebutkan dan jelaskan mengenai beberapa tipe tipe font
 75. Jelaskan mengenai model warna
 76. Jelaskan mengenai warna di layar
 77. Jelaskan mengenai atribut warna
 78. Sebutkan garis pedoman warna
 79. Sebutkan pedoman penggunaan warna
 80. Sebutkan asosiasi umum untuk warna
 81. Sebutkan prinsip-prinsip penting dalam desain icon
 82. Sebutkan dan jelaskan beberapa dialog style yang umum
 83. Sebutkan beberapa software yang sering digunakan untuk desain UI/UX

-
84. Apa itu prototype?
 85. Apa kunci agar model prototype berhasil?
 86. Apa permasalahan yang timbul dari prototype?
 87. Apa solusi dari permasalahan prototype yang timbul?
 88. Apa keuntungan yang kita dapat jika menerapkan UCD dalam pembuatan prototype?
 89. Sebutkan Tahapan dalam UCD (User Centered Design)
 90. Sebutkan karakteristik dalam proses UCD
 91. Apa itu rapid prototyping?

92. Apa perbedaan rapid prototype dengan prototype konvensional?
93. Sebutkan metode prototyping (N comp/comp)
94. Apa saja keuntungan dari prototyping?
95. Apa saja kerugian dari prototyping?
96. Jelaskan langkah-langkah pembuatan prototype
97. Jelaskan apa saja alasan membuat prototype
98. Jelaskan mengenai dimensi prototyping yang terdiri atas representasi, ruang lingkup, executability, dan maturation
99. Sebutkan contoh implementasinya juga untuk dimensi prototyping ini
100. Sebutkan dan jelaskan 7 terminologi prototyping
101. Apa tujuan dari rapid prototyping?
102. Sebutkan langkah-langkah atau tahapan rapid prototyping
103. Kapan Perlu Menerapkan Rapid Prototyping?
104. Sebutkan dan jelaskan apa saja teknik rapid prototyping
105. Jelaskan mengenai deskripsi desain sketsa
106. Apa itu storyboard?
107. Apa itu skenario dan apa utilitasnya?
108. Jelaskan 5 teknik-teknik prototyping
109. Sebutkan tools untuk prototyping dari 3 jenisnya

110. Sebutkan jenis-jenis kesalahan
111. Sebutkan jenis-jenis slip
112. Sebutkan Tiga fase dalam User Computer Dialog
113. Sebutkan pedoman pencegahan kesalahan
114. Sebutkan panduan pemulihan kesalahan
115. Jelaskan peran dokumen dan alat bantu
116. Sebutkan apa saja pendekatan dukungan pengguna
117. Sebutkan jenis dokumen
118. Apa saja masalah dalam presentasi untuk pendekatan bantuan?
119. Bagaimana model pengguna dibangun dan dipelihara?
120. Jelaskan prinsip pengaturan dokumen

121. Apa itu evaluasi empiris?
122. Mengapa kita harus melakukan evaluasi?
123. Apa tujuan evaluasi?
124. Dimana evaluasi dilakukan?
125. Kapan evaluasi dilakukan?
126. Bagaimana keterlibatan usernya?
127. Jelaskan mengenai apa itu perancangan eksperimen
128. Apa itu hipotesa?
129. Apa itu variabel? Dan variabel jenisnya ada apa saja?
130. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis perancangan eksperimen
131. Jelaskan paradigma perancangan eksperimen
132. Apa itu partisipasi?
133. Apa itu IRB?
134. Jelaskan mengenai etika dalam evaluasi
135. Sebutkan teknik pengumpulan data (OQ)
136. Jelaskan mengenai teknik observasi

137. Jelaskan mengenai teknik query
138. Sebutkan dan jelaskan metode pengumpulan data (KOWD)
139. Apa itu data objektif?
140. Apa itu data subjektif?
141. Apa itu analisis data?
142. Sebutkan 3 teknik analisis data interaktif
143. Sebutkan tujuan hasil dari perancangan eksperimen dan evaluasi

-
144. Apa itu CSCW?
 145. Apa itu groupware?
 146. Sebutkan dan jelaskan Tujuan Kerja Sama
 147. Sebutkan komponen-komponen dalam groupware
 148. Sebutkan beberapa contoh groupware
 149. Sebutkan mengenai taksonomi groupware (matriks dan bentuk groupware)
 150. Jelaskan Asinkron Tersebar: Waktu Berbeda, Tempat Berbeda
 151. Jelaskan Sinkron Tersebar : Tempat Berbeda, Waktu Sama
 152. Jelaskan Tatap Muka: Tempat Sama, Waktu Sama
 153. Apa itu sistem groupware?
 154. Sebutkan karakter user
 155. Apa itu workgroup computing?
 156. Sebutkan Typologi Software Groupware
 157. Sebutkan teknologi groupware
 158. Sebutkan Arsitektur Groupware
 159. Sebutkan Aplikasi Groupware
 160. Apa itu ubiquitous computing?
 161. Apa inti dari model ubiquitous computing?
 162. Bagaimana dengan Area Ubiquitous
 163. Aspek-Aspek apa yang Mendukung Ubiquitous Computing?
 164. Sebutkan karakteristik utama Ubiquitous Computing
 165. Sebutkan Karakteristik Lingkungan Ubiquitous Computing
 166. Sebutkan Spesifikasi Teknis Ubiquitous Computing
 167. Sebutkan penerapan Ubiquitous Computing
 168. Sebutkan Isu-Isu Seputar Ubiquitous Computing (UbiComp)

-
169. Apa pengertian visualisasi informasi?
 170. Mengapa visualisasi informasi sangat penting?
 171. Sebutkan model dasar proses visualisasi informasi
 172. Sebutkan prinsip visualisasi informasi
 173. Sebutkan tujuan visualisasi informasi
 174. Apa contoh dari visualisasi informasi?
 175. Apa saja dukungan komputer dalam proses visualisasi informasi?
 176. Jelaskan teknik hirarki visualisasi informasi
 177. Apa itu hirarki visualisasi?
 178. Apa saja bentuk hirarki visualisasi? (TAP)
 179. Apa itu pandangan pohon tradisional?
 180. Apa itu alternatif?
 181. Apa itu pandangan space filling?
 182. Apa itu audio? Sebutkan jenis-jenisnya

183. Apa perbedaan antara speech dan non speech
184. Bagaimana penggunaan audio non speech?
185. Sebutkan beberapa kepentingan audio non speech (WASPSN)
186. Jelaskan mengenai warning, alert, status message pada audio non speech
187. Apa itu peripheral awareness?
188. Apa itu sonifikasi dalam pendidikan dan apa isunya?
189. Apa itu navigasi? Sebutkan tipe-tipenya
190. Apa itu user interface agent?
191. Apa karakteristik agent?
192. Apa autonomy agent?
193. Sebutkan contoh agent
194. Sebutkan tipe-tipe agent
195. Sebutkan tipe-tipe agent dalam UI agent
196. Apa itu personal assistant? Sebutkan sifat-sifatnya

197. Apa itu website?
198. Sebutkan jenis jenis website
199. Sebutkan fungsi website
200. Sebutkan tujuan website
201. Sebutkan model proses dalam membangun sebuah situs dan jelaskan bagaimana model proses yang baik
202. Sebutkan 5 atribut kegunaan website dan jelaskan kegunaan atribut tersebut
203. Apa saja desain web yang jelek?
204. Apa saja masalah lainnya dalam website?
205. Apa itu nama domain dan sebutkan contohnya
206. Apa saja user behaviour itu dan jelaskan (SB)
207. Apa itu analisis situs?
208. Bagaimana langkah-langkah yang diperlukan untuk menciptakan web analytics yang efektif?