Dalam konteks **Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)**, **analisis tugas** merupakan langkah penting dalam merancang antarmuka yang user-friendly. Analisis tugas digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, alur kerja, dan tugas-tugas yang perlu diselesaikan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Berikut adalah contoh analisis tugas dalam IMK:

**Contoh Kasus: Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop**

**1. Deskripsi Sistem**

Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melihat jadwal film, memilih kursi, dan membeli tiket bioskop secara online.

**2. Identifikasi Pengguna**

Pengguna aplikasi ini adalah masyarakat umum yang ingin menonton film di bioskop, dengan berbagai tingkat keterampilan teknologi:

* **Pengguna awam**: Orang yang tidak terbiasa menggunakan teknologi tetapi ingin memesan tiket dengan mudah.
* **Pengguna berpengalaman**: Orang yang sering menggunakan aplikasi untuk memesan tiket dan berharap prosesnya cepat.

**3. Tugas-Tugas Utama yang Dilakukan Pengguna**

Tugas-tugas utama yang perlu dilakukan oleh pengguna aplikasi pemesanan tiket bioskop adalah:

1. **Mencari film**: Pengguna ingin mencari film berdasarkan judul, genre, atau popularitas.
2. **Melihat jadwal film**: Pengguna memilih jadwal film di bioskop tertentu.
3. **Memilih kursi**: Pengguna memilih kursi di dalam bioskop berdasarkan preferensi.
4. **Melakukan pembayaran**: Pengguna memasukkan informasi pembayaran dan menyelesaikan transaksi.
5. **Mendapatkan tiket digital**: Pengguna mendapatkan tiket dalam bentuk digital yang dapat digunakan di bioskop.

**4. Analisis Tugas Detail**

Berikut adalah analisis detail dari masing-masing tugas:

**1. Mencari Film**

* **Subtugas**:
  1. Buka aplikasi.
  2. Cari film berdasarkan judul, genre, atau filter lainnya.
  3. Pilih film dari daftar hasil pencarian.
* **Tujuan**: Menemukan film yang ingin ditonton.
* **Kesulitan**: Aplikasi harus memiliki fitur pencarian yang intuitif dan cepat agar pengguna bisa menemukan film dengan mudah.

**2. Melihat Jadwal Film**

* **Subtugas**:
  1. Pilih bioskop di kota yang diinginkan.
  2. Pilih waktu tayang yang sesuai.
* **Tujuan**: Mengetahui jadwal film dan memilih waktu yang tepat.
* **Kesulitan**: Informasi jadwal harus disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.

**3. Memilih Kursi**

* **Subtugas**:
  1. Lihat denah tempat duduk bioskop.
  2. Pilih kursi yang masih tersedia sesuai dengan preferensi (dekat layar, jauh dari layar, dll.).
* **Tujuan**: Memilih kursi yang nyaman untuk menonton.
* **Kesulitan**: Denah tempat duduk harus interaktif dan memberikan informasi mengenai kursi yang sudah terisi atau kosong.

**4. Melakukan Pembayaran**

* **Subtugas**:
  1. Pilih metode pembayaran (kartu kredit, dompet digital, dll.).
  2. Masukkan informasi pembayaran.
  3. Konfirmasi dan selesaikan pembayaran.
* **Tujuan**: Membayar tiket film yang dipilih.
* **Kesulitan**: Proses pembayaran harus aman, cepat, dan mendukung berbagai metode pembayaran.

**5. Mendapatkan Tiket Digital**

* **Subtugas**:
  1. Setelah pembayaran berhasil, unduh tiket digital.
  2. Simpan atau cetak tiket.
* **Tujuan**: Mendapatkan tiket yang dapat digunakan untuk masuk ke bioskop.
* **Kesulitan**: Pengguna harus dapat mengakses tiket dengan mudah, baik melalui aplikasi atau email.

**5. Analisis Interaksi**

Setelah mengidentifikasi tugas, kita menganalisis bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem. Berikut adalah beberapa faktor yang dipertimbangkan dalam analisis interaksi:

* **Usability**: Apakah pengguna dapat menyelesaikan tugas tanpa kebingungan?
* **Kecepatan dan efisiensi**: Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas (misalnya, memesan tiket)?
* **Error Handling**: Bagaimana sistem menangani kesalahan yang mungkin dilakukan pengguna, seperti memasukkan informasi pembayaran yang salah?
* **Aksesibilitas**: Apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan teknologi?

**6. Evaluasi dan Rekomendasi**

* **Kemudahan navigasi**: Aplikasi harus menyediakan navigasi yang jelas sehingga pengguna bisa berpindah dari satu tugas ke tugas lainnya dengan mudah.
* **Pencarian yang intuitif**: Fitur pencarian film harus responsif dan mendukung filter yang membantu pengguna menemukan film lebih cepat.
* **Pembayaran yang mudah**: Pastikan bahwa informasi pembayaran tersimpan dengan aman, dan metode pembayaran beragam sesuai dengan preferensi pengguna.
* **Feedback visual**: Berikan feedback yang jelas setiap kali pengguna berhasil menyelesaikan tugas (seperti pemilihan kursi atau pembayaran).

**Kesimpulan**

Analisis tugas pada IMK membantu perancang memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, serta memetakan kebutuhan dan tantangan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Dalam kasus aplikasi pemesanan tiket bioskop, analisis ini membantu membuat antarmuka yang lebih mudah digunakan, efisien, dan meminimalkan kesalahan saat pengguna melakukan pemesanan.