



UNS
UNIVERSITAS
SEBELAS MARET

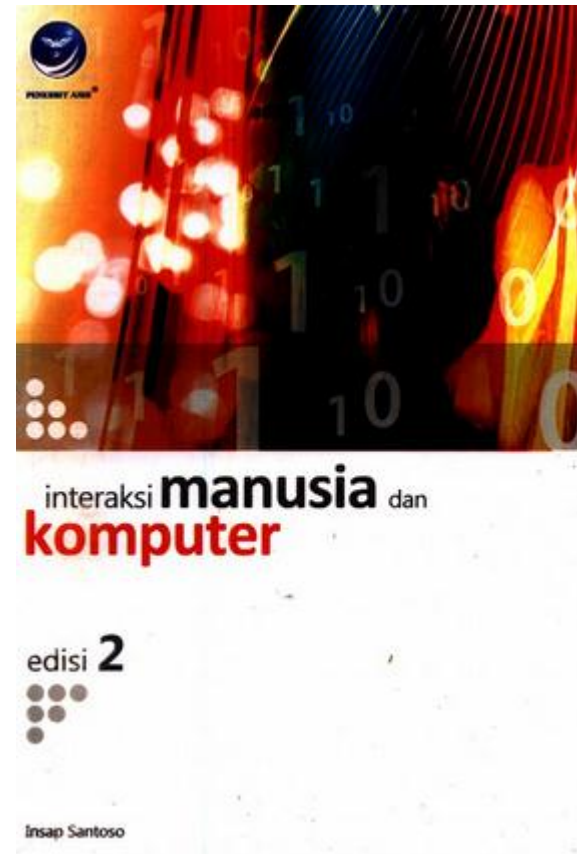
D3 TEKNIK INFORMATIKA

Mata Kuliah : Proses Bisnis dan SIM
Tahun : 2013

Lab 10

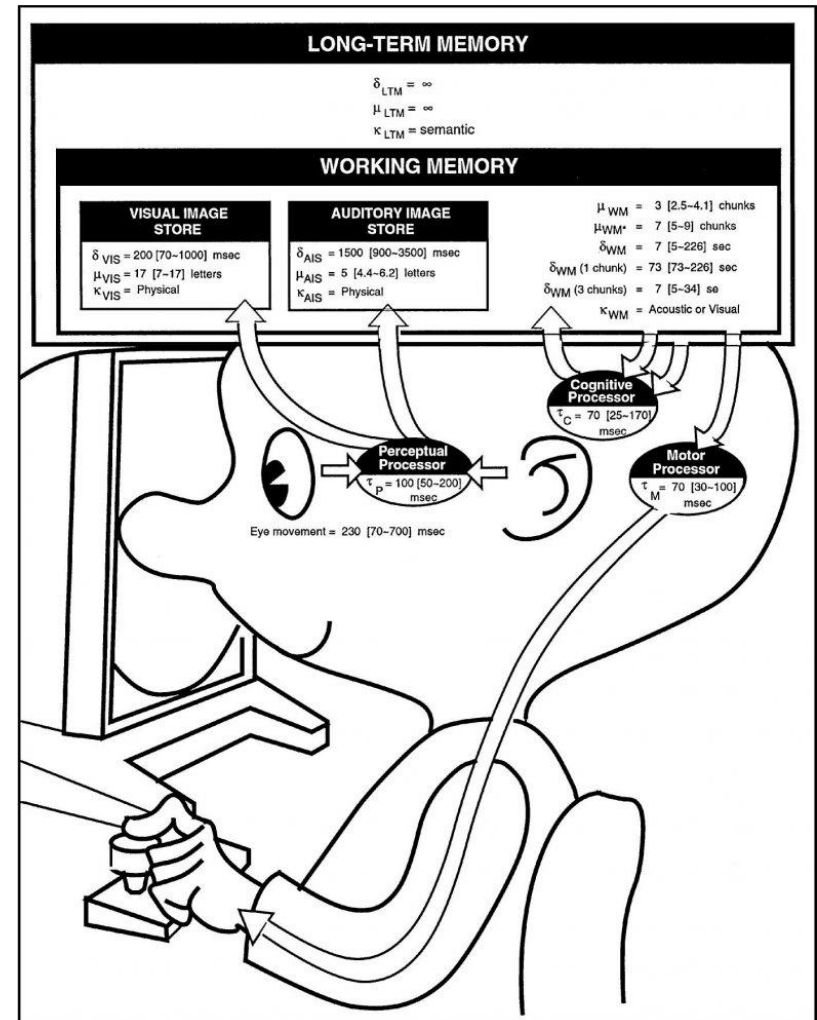
HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI)

- Interaksi manusia & komputer
 - Ir. Insap Santosa, M.Sc.
 - Penerbit : Andi yogyakarta
-
- Interaksi manusia & kompter
 - Teddy Marcus Z
 - Penerbit : Informatika bandung



MEMORI

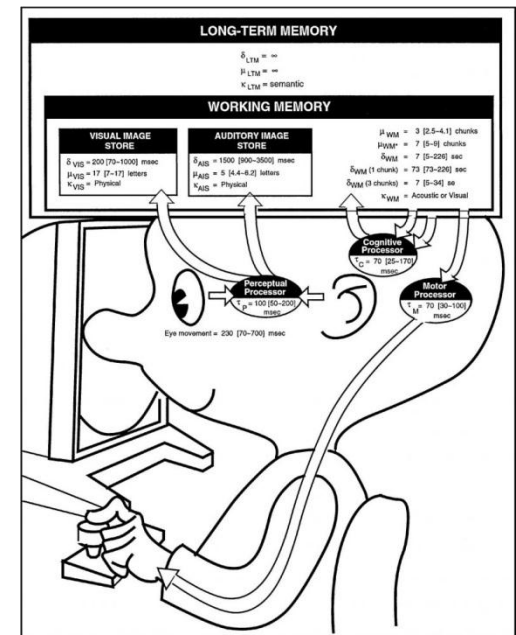
- Memori sensorik (*Memory register*) yang diterima panca indera
- Memori jangka pendek (*short time memory*)
- Memori jangka panjang (*long time memory*)



SORT TIME MEMORY

Memori jangka pendek merupakan informasi dari memori register yang mendapat perhatian khusus dari otak. Informasi pada memori jangka pendek hanya bersifat sementara, bertahan selama dibutuhkan.

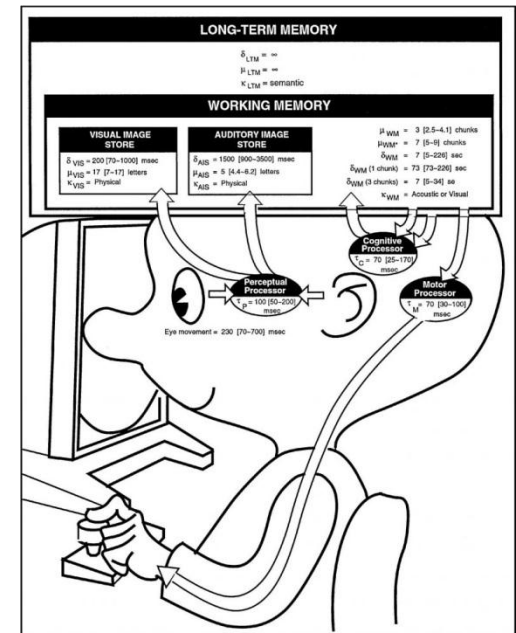
Menurut Slavin (2008:222) salah satu cara untuk menahan informasi dalam memori jangka pendek ialah memikirkannya atau mengatakannya berulang-ulang. Pengulangan sangat penting dalam pembelajaran karena makin lama sesuatu bertahan dalam memori jangka pendek, makin besar kemungkinan hal tersebut dipindah ke memori jangka panjang. Memori jangka pendek merupakan tempat sebagian bagian besar proses kognitif aktif berlangsung.



LONG TIME MEMORY

Penyimpanan informasi dalam waktu yang lama, dan relatif permanen. Dibagi menjadi 3 bagian menurut cara kerjanya yaitu :

1. Memori episodik ialah memori tentang pengalaman pribadi, pikiran tentang hal-hal yang dilihat dan didengar. Informasi dalam memori episodik disimpan dalam bentuk gambaran yang diorganisasikan waktu, dan tempat peristiwa berlangsung.
2. Memori semantic merupakan memori jangka panjang yang berisikan fakta dan informasi yang diketahui, konsep, prinsip, aturan, dan strategi pemecahan masalah. Informasi dalam memori semantik diorganisasikan dalam bentuk jaringan gagasan.
3. Memori prosedural adalah kemampuan mengingat kembali bagaimana melakukan sesuatu, khususnya tugas fisik. Informasi dalam memori prosedural disimpan dalam serangkaian pasangan rangsangan-tanggapan.



DEFINISI

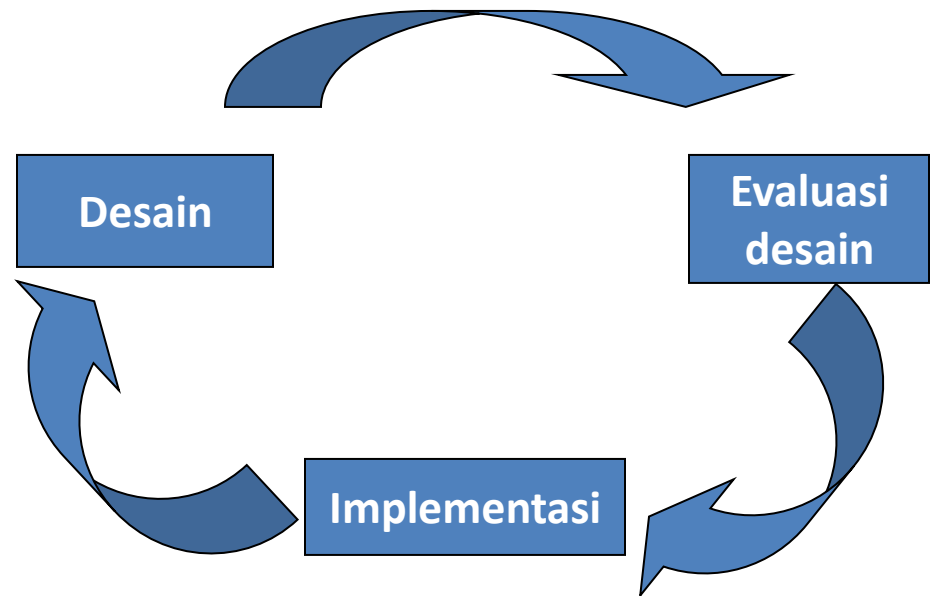
- *Human-computer interaction is a discipline concerned with the design, evaluation and implementation of interactive computing systems for human use and with the study of major phenomena surrounding them.*
- Adalah disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia, serta studi fenomena-fenomena besar yang berhubungan dengannya

- **Titik Berat**

Perancangan dan evaluasi antarmuka pemakai (*user interface*)

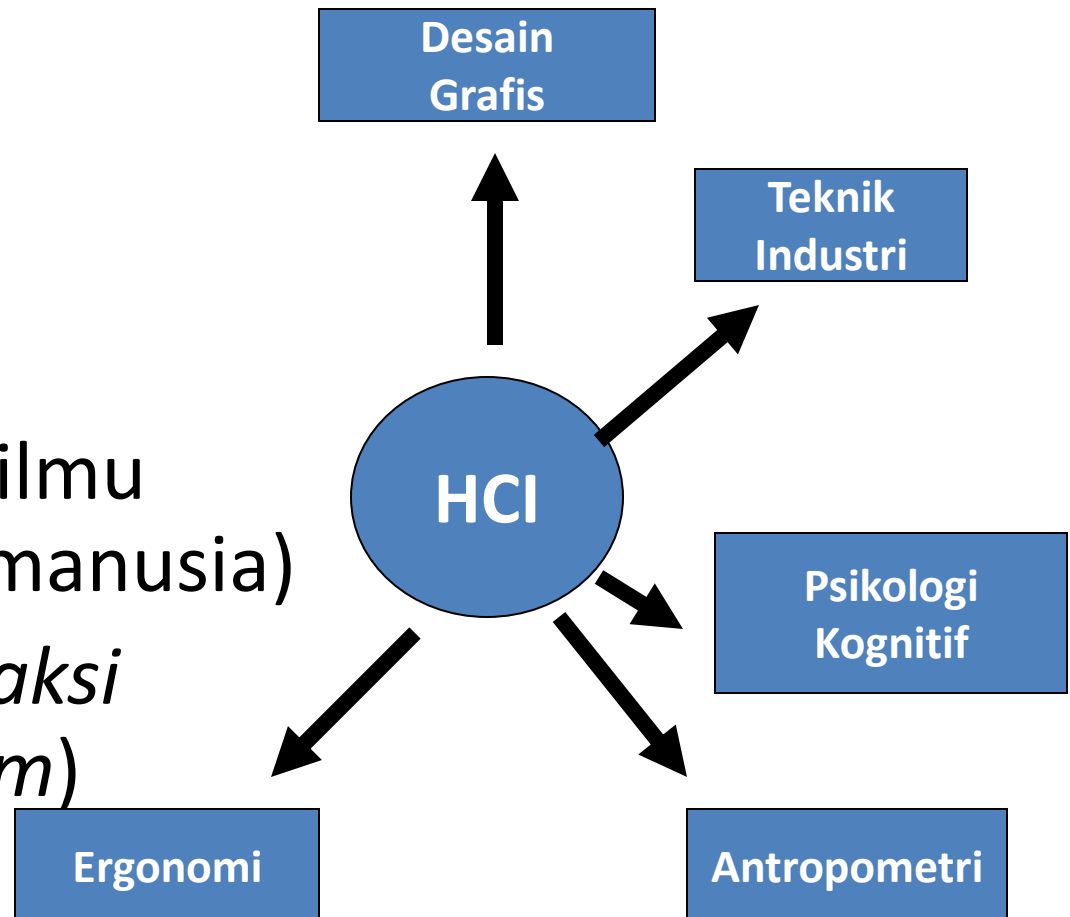
- **Fungsi dari IMK**

Mengoptimasikan performansi antara manusia dengan komputer sebagai suatu sistem



DASAR ILMU HCI

- Desain grafis
- Teknik industri
- Psikologi kognitif
- Anthropometry (ilmu ukuran/dimensi manusia)
- Ergonomic (*interaksi manusia dg sistem*)



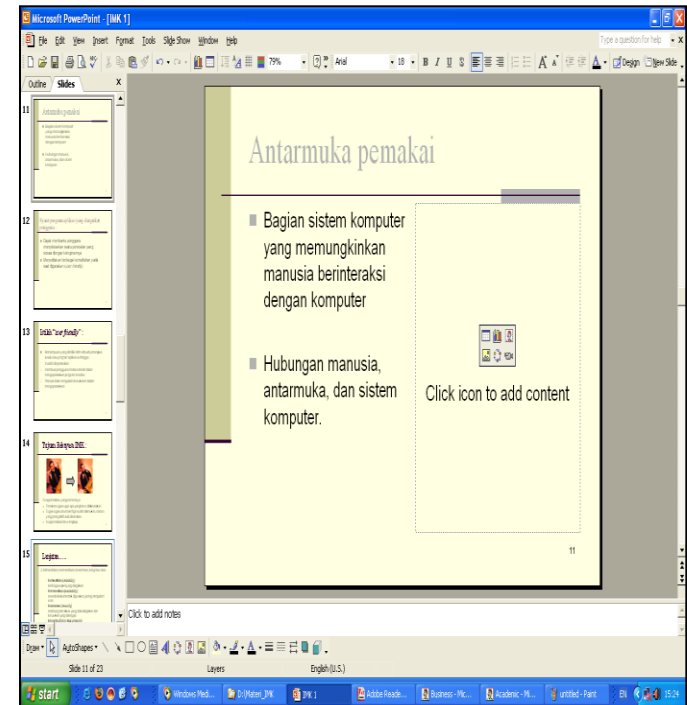
USER INTERFACE

Antarmuka pemakai :

- *Bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer*

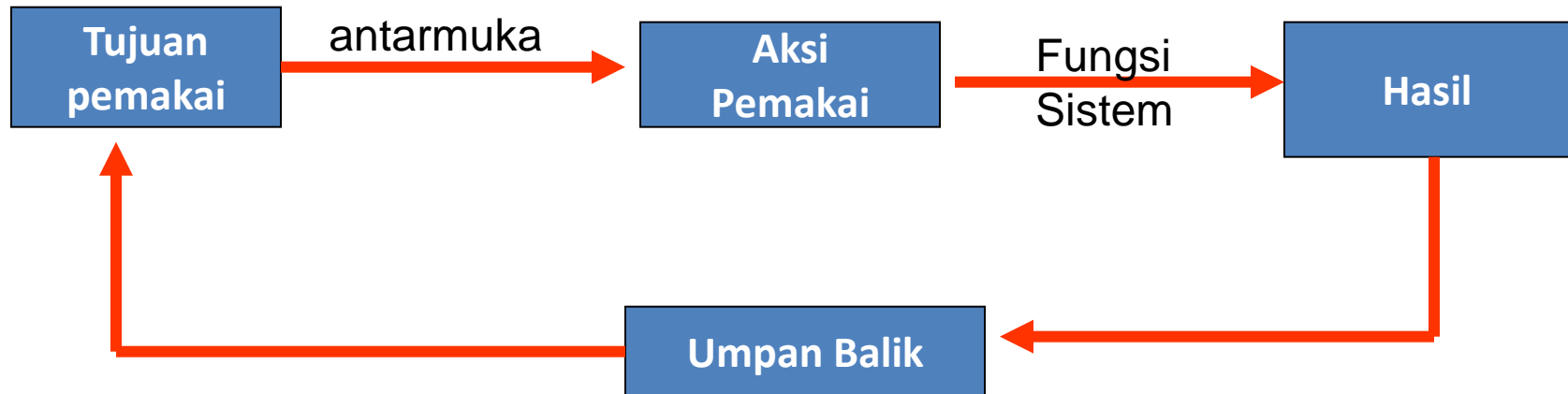
Tujuan antarmuka pemakai

- *Agar sistem komputer dapat digunakan oleh pemakai*



PEMETAAN HCI

Meliputi Tujuan, Aksi dan Hasil



Pemetaan dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem dgn *user interface* yang baik

USABILITY

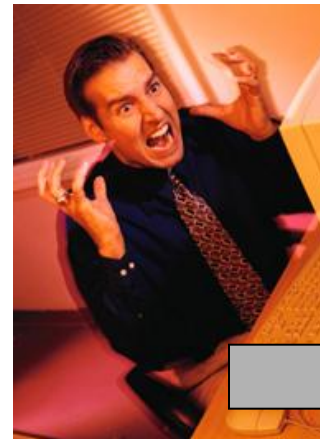
Kemampuan penggunaan (*Usability*)

- ***Learnability***
Kemampuan pembelajaran
- ***Throughput***
Tolak ukur keluaran (*outcome*)
- ***Flexibility***
Kecocokan sistem dengan *end user*
- ***Attitude***
Perilaku user terhadap kepuasan dan manfaat

Tujuan Reayasa Sistem HCI

Fungsionalitas yang sesuai (Proper Functionality)

- Tugas-tugas apa saja yang diperlukan?
- Sistem dengan fungsionalitas yang kurang memadai mengecewakan pemakai dan sering ditolak atau tidak digunakan
- Sistem dengan fungsionalitas berlebihan berbahaya : implementasi, pemeliharaan, proses belajar, dan penggunaan sulit



Kehandalan, Ketersediaan, Keamanan, dan Integritas data

- ***Kehandalan (reliability)***: berfungsi seperti yang diinginkan, tampilan akurat
- ***Ketersediaan (availability)***: tersedia ketika hendak digunakan, jarang mengalami masalah
- ***Keamanan (security)*** : **terlindung** dari akses yang tidak diinginkan dan kerusakan yang disengaja
- ***Integritas data (data integrity)***: **keutuhan data** terjamin, tidak mudah dirusak atau diubah oleh orang yang tidak berhak

Standarisasi, Integrasi, Konsistensi, dan Portabilitas

- **Standarisasi** : keseragaman sifat-sifat antarmuka pemakai pada aplikasi yang berbeda
- **Integrasi** : kesatuan dari berbagai paket aplikasi dan software tools
- **Konsistensi** : keseragaman dalam suatu program aplikasi : urutan perintah, istilah, satuan, warna, tipografi, dsb
- **Portabilitas** : dimungkinkannya data dikonversi dan dipindahkan, dan dimungkinkannya antarmuka pemakai dipakai di berbagai lingkungan perangkat lunak dan perangkat keras



www.rumahstudio.com/kuliah/sim