

NIM: 18208031
Nama: Niki Taraya Yanti
Tanda-tangan: [Signature]

Kuiz #1 I13099 Interaksi Manusia Komputer
Materi: Desain Interaksi dan Proses Desain Interaksi
Jadwal: 10 Februari 2011
Durasi: 15 Menit

- 4 1. (Nilai 6) Jelaskan *usability goal* berikut dengan menggunakan pertanyaan yang tepat:
- 1 (1) Provide good utility: Apakah pengguna merasa kebutuhan akan fungsi fungsi dan sistem terpenuhi?
 - 1 (2) Safe to use: Apakah pengguna berada dalam lingkungan aman saat menggunakan sistem?
(seperti menggunakan sistem komputer untuk instalasi nuklir)
 - 2 (3) Easy to learn: Berapa banyak waktu yang dibutuhkan pengguna untuk mempelajari sistem dengan apa
satu pertama kali menggunakannya? Apakah tidak melebihi 10 menit?
2. (Nilai 6) Sebutkan enam jenis *user experiences*:
- 6
- (1) fun
 - (2) rewarding
 - (3) comfortable
 - (4) motivating
 - (5) aesthetically pleasing
 - (6) innovative
- 3 1/2 3. (Nilai 6) Jelaskan maksud dari *design principle* berikut:
- 1 1/2
- (1) Consistency: konsistensi antara elemen-elemen yang ada dalam desain, seperti tata letak, warna, dan font yang sama.
 - 2 (2) Constraint: batasan-batasan yang diberikan agar pengguna dapat melakukan pekerjaan.
 - 1 (3) Visibility: memberikan informasi kepada pengguna saat menggunakan sistem untuk melakukan
langkah-langkah berikutnya.
- 8 4. (Nilai 8) Jelaskan empat aktivitas dasar dalam desain interaksi:
- (1) Mengidentifikasi kebutuhan dan menerapkan requirements
 - (2) Membuat sketsa dan wireframe
 - (3) Pembangunan "prototype"
 - (4) Evaluasi

Total nilai : 21 1/2

Nama pemeriksa : Gimas Prameshwara

NIM: 18208031
 Nama: Niki Tauraya Yarni
 Tanda-tangan: *[Signature]*

Kuiz #2 I13099 Interaksi Manusia Komputer Kelas K-1 & K-2
 Materi: Pemahaman Pengguna, Pengenalan Evaluasi
 Jadwal: 17 Februari 2010
 Durasi: 15 Menit

1. (Nilai 6) Jelaskan tiga implikasi desain terkait dengan aspek kognitif "perhatian":

- 1/2 (1) Desain harus jelas, di fokuskan ke mana dan memberi warna, corak, dll
 (2) Audio harus dapat dibedakan antara lagu background atau vokal
 (3) Audio yg berbeda harus dapat dibedakan per kerta.

2. (Nilai 6) Jelaskan tiga implikasi desain terkait dengan aspek kognitif "persepsi & pengenalan":

- (1) Desain sebaiknya menambahkan garis atau spasi untuk mempermudah pembacaan
 (2) Desain sebaiknya membantu user untuk mengenali bahwa ia mengingat
 (3) Desain sesuai dengan tema yang sesuai untuk walaupun software menampilkan k...

3. (Nilai 6) Jelaskan tiga implikasi desain terkait dengan aspek kognitif "learning":

- (1) Desain dapat membantu dan memudahkan user dalam mengeksplorasi produk
 (2) Desain memperlihatkan dan jelas bahwa dari produk / tombol / hal yg ada.
 (3) Desain menambahkan arahan yg jelas kepada user

4. (Nilai 6) Berikan karakteristik secara singkat dari berbagai pendekatan evaluasi berikut:

Paradigma Evaluasi	Usability Testing	Field Studies	Analytical
Peran User dalam proses evaluasi	melakukan pekerjaan	natural	tidak terlibat
Tipe data yang dikumpulkan	kuantitatif	kualitatif	Masalah

Total Nilai : 12

Penilai : Rochim WP.

NIM: 18208031
Nama: Niki Tsuraya Yauwi
Tanda-tangan: [Signature]

Kuiz #3 I13099 Interaksi: Manusia Komputer
Materi: Konseptualisasi Interaksi
Jadwal: 24 Februari 2011
Durasi: 15 Menit

- 4 1. (Nilai 4) Sebutkan empat pertanyaan yang dapat dipakai sebagai framework untuk menganalisa ruang persoalan.
- (1) adakah masalah dengan sistem yang sekarang ? 1
 - (2) Menurut Anda, Mengapa masalah itu terjadi ? 1
 - (3) Apakah desain yg anda ajukan dapat menyelesaikan masalah tersebut ? 1
 - (4) Apabila ingin membuat user experience baru, apakah hal tersebut dapat mem-
perluas atau mengubah cara user dalam melakukan kegiatan atau aktivitasnya ? 1
- 8 2. (Nilai 8) Sebutkan dan jelaskan dengan singkat empat komponen dalam model konseptual
- (1) Metafora dan analogi untuk memahami mengapa suatu produk dibuat dan bagaimana menggunakannya
untuk aktivitas user.
 - (2) Konsep yang menyiratkan peran pengguna dalam penggunaan produk. 2
 - (3) Hubungan antar konsep contohnya satu objek mengandung objek lainnya 2
 - (4) Pemetaan konsep dan user experience pada desain ^{untuk} ~~produk~~ suatu produk 2
- 4 3. (Nilai 4) Jelaskan kelebihan jenis interaksi berikut:
- (1) Instructing : lebih cepat dan efisien bagi user dalam menggunakan sistem 2
 - (2) Conversing : lebih familiar bagi user ^{dalam menggunakan sistem} sehingga merasa nyaman 2
- 4 4. (Nilai 4) Jelaskan dua kelemahan jenis interaksi *manipulating* :
- (1) Pengguna terisruh mengalokasikan secara kaku tugas-tugas yg dapat dilakukan suatu objek. 2
 - (2) Tidak semua tugas dapat di jelaskan menjadi objek dan tidak semua aksi dapat dilakukan.
- Penggunaan mouse / touch lebih lambat daripada penekanan tombol

Total Nilai : 20

Pemeriksa : Denny H / 18208010

NIM: 18208031

Nama: Niki Isuraya Naumi

Tanda-tangan: Niki Isuraya Naumi

Kuiz #4 I13099 Interaksi Manusia Komputer
Materi: Pengembangan Prototip & Pengumpulan Data
Jadwal: 3 Maret 2011
Durasi: 15 Menit

1. (Nilai 6) Jelaskan dengan singkat tiga alasan mengapa kita perlu mengembangkan prototip?

~~(1)~~ evaluasi dari feedback awal ini dari desain interaksi

(2) Agar stakeholder dapat melihat, memegang dan berinteraksi dgn produk lebih mudah

(3) sebagai sarana komunikasi antara anggota tim

~~(4)~~ ~~prototip~~ ide-ide (4) menguji ide-ide

2. (Nilai 6) Jelaskan dengan singkat tiga kelemahan prototip low-fidelity:

(1) error-checking terbatas

(2) utilitas setelah mendapat requirement terbatas

(3) penggunaan usability test terbatas

(4) Tidak memperlihatkan semua fungsionalitas

3. (Nilai 6) Jelaskan dengan singkat tiga kelebihan prototip high-fidelity:

(1) fungsionalitas lengkap

(2) Fully interactive

(3) look and feel the final product

4. (Nilai 8) Jelaskan kelemahan dari beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

(1) Interview: memakan banyak waktu, interviewee bisa merasa terintimidasi

~~(2)~~ Questionnaires: kadang muncul respon yang tidak kita inginkan

(3) Direct observation in the fields: memakan banyak waktu, membutuhkan banyak sumber daya

~~(4)~~ Direct observation in controlled environment:

memakan banyak waktu, membutuhkan banyak sumber daya, biaya lebih tinggi

Total Nilai


: 24

Pemeriksa

: Tazza Lantika Riyanto

NIM: 18208031

Nama: Niki Tawaya Yumi

Tanda-tangan: 

Kuiz #5 I13099 Interaksi Manusia Komputer
Materi: Antarmuka
Jadwal: 10 Maret 2011
Durasi: 10 Menit

1. (Nilai 6) Jelaskan dua isu desain dan penelitian dalam penggunaan antarmuka **Command**:

- 3 (1) bentuk, jenis nama, dan struktur, merupakan pertanyaan riset yg penting
command interface
- 3 (2) prinsip desain yang penting ialah konsistensi, misalnya menggunakan huruf awal dan perintah
- (3) desain command interface sangat populer digunakan pada web scripting

2. (Nilai 6) Jelaskan tiga isu desain dalam penggunaan **virtual reality**:

- 3 (1) bagaimana mendesain navigasi yg baik
- 3 (2) bagaimana mengontrol pergerakan dan interaksi ~~interaksi~~
- 3 (3) bagaimana cara berinteraksi dengan informasi, misalnya menggunakan keypad, atau pergerakan tangan, d
- 3 (4) bagaimana meningkatkan tingkat realitas

Total Nilai : 18 (46/50)

Pemeriksa : Mitoni i.e. 18208011

NIM: 18203015
Nama: Putri Tiara Yaumi
Tanda-tangan: _____

Kuiz #6 I13099 Interaksi Manusia Komputer
Materi: Evaluasi Analitik
Jadwal: 7 April 2011
Durasi: 10 Menit

1. (Nilai 6) Sebutkan sepuluh heuristik yang dapat dipergunakan untuk melakukan inspeksi (evaluasi analitik) dari sebuah produk interaktif

- (1) Visibility of system status ✓
- (2) Match between system and real world ✓
- (3) User control and freedom ✓
- (4) Consistency and standards ✓
- (5) Error prevention ✓
- (6) Flexibility rather than rigidity ✓
- (7) Flexibility and efficiency of use ✓
- (8) Help user to recognize, diagnose and recover from errors ✓
- (9) Help documentation ✓
- (10) Aesthetic and minimalist design ✓

Total Nilai : 20

Pemeriksa : Gemila W 18203015

Nama: Niki Nuraya Yauri
NIP: 18-08031
Tanda-tangan: [Signature]

Kuiz #7 I13099 Interaksi Manusia Komputer
Materi: Aspek-aspek Afektif
Jadwal: 14 April 2011
Durasi: 15 Menit

- 2 1. (Nilai 2) Jelaskan dengan singkat apa yang dimaksud dengan aspek afektif dalam sebuah desain!
Aspek afektif mempelajari bagaimana desain interaktif dapat membuat pengguna merespon dgn cara yg emosional. Model aspek afektif memberikan cara konseptualisasi emosional dan rasa kepuasan dari desain interaksi
- 10 2. (Nilai 10) Jelaskan dengan singkat apa saja yang membuat pengguna frustrasi!
 - (1) Saat aplikasi tidak berjalan dengan semestinya (seperti terjadi crash)
 - (2) Saat sistem tidak berjalan sesuai dengan yg pengguna inginkan
 - (3) Saat ekspektasi pengguna tidak terpenuhi
 - (4) Saat muncul pesan kesalahan yang tidak jelas atau membingkahi
 - (5) Saat pengguna harus melakukan terlalu banyak langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, hanya untuk mencari kesalahan yg terjadi sebelumnya, dan harus mengulang lagi dari awal.
 - (6) Saat sistem tidak memberikan informasi yg cukup bagi pengguna untuk mengetahui apa yg harus dilakukan
 - (7) Saat antarmuka sistem terlalu ramai, cacat, atau membingkahi
- 2 3. (Nilai 2) Jelaskan dengan singkat cara mengurangi efek negatif dari frustrasi pengguna!
Salah satu cara mengurangi efek negatif dari frustrasi pengguna ialah dengan cara memberikan pesan kesalahan yg jelas dan rinci. Tidak mengandung kata-kata yang kasar, dan kesalahan tidak mengancam pengguna atau kode yg panjang. Selain mungkin sistem berjalan dgn semestinya dan sesuai dan harapan pengguna
- 2 4. (Nilai 2) Jelaskan dengan singkat apa yang dimaksud dengan teknologi persuasif!
Teknologi persuasif adalah sistem komputasi interaktif yg sengaja didesain untuk mengubah sikap atau perilaku seseorang. Contohnya pada permainan nintendo - pikachu dimana Pikachu harus bergerak-gerak agar pikachu tidak mati.
- 2 5. (Nilai 2) Jelaskan dengan singkat apa yang dimaksud dengan anthropomorphism dalam desain interaksi!
Anthropomorphism dalam desain interaksi adalah pemberian atribut karakteristik manusiawi pada objek benda mati. Contohnya gambar digunakan dalam bidang desain interaksi agar lebih manusiawi, mengurangi rasa kekhawatiran. Contoh dalam bidang iklan - gelas yg bisa menangis.

Nama Pemeriksa: M. Rani I.R.

Total Nilai : 18 (here!)

Nama: Niki Tsoraya Yaumi
NIP: 18208031
Tanda-tangan: [Signature]

Kuiz #8 !I3099 interaksi Manusia Komputer
Materi: Perancangan untuk Kolaborasi & Komunikasi
Jadwal: 21 April 2011
Durasi: 15 Menit

- ✓ (Nilai 2) Apa yang menjadi fokus desain untuk komunikasi dan kolaborasi?
Penelitian fokus pada bagaimana mendukung komunikasi ^{kolaborasi} antara orang ~~di~~ yang berada dalam jarak jauh.
- ✓ (Nilai 6) Apa manfaat dan kelemahan komunikasi selaras (sinkron) dengan bantuan komputer?
Manfaat: - dapat meningkatkan rasa percaya diri orang yang pemalu
- dapat mengikuti perkembangan terkini mengenai organisasi tanpa harus meninggalkan kantor
Kelemahan: - tidak dapat melakukan lompat muka secara langsung dengan gambar lawan bicara
- perlaku bisa seanehnya karena dipresentasikan oleh avatar
- ✓ (Nilai 3) Sebutkan tiga contoh perangkat lunak kolaboratif yang mendukung koordinasi!
(1) Group calendar (2) Work flow tools
(3) Project management tools (4) Electronic scheduler
- ✓ (Nilai 6) Koordinasi diperlukan saat beberapa orang berinteraksi bersama. Sebutkan tiga cara melakukan koordinasi!
(1) Komunikasi verbal & non-verbal
(2) Jadwal, aturan dan konvensi
(3) Representasi eksternal yg dimengerti bersama
- ✓ (Nilai 3) Sebutkan tiga contoh perangkat lunak yang mendukung awareness!
(1) Porthole (2) Clearboard
(3) Sistem notifikasi (babbles, elvin, tidler tape)

Nama Pemeriksa: R. Prayudhita Akbar W.
Total Nilai : 20