

UTS Kelas MT12B1

UTS HCI

1. Ergonomi adalah suatu cabang ilmu yg sistematis untuk memanfaatkan informasi - informasi mengenai sifat, kemampuan, & keterbatasan manusia untuk merancang sistem kerja sehingga orang dapat hidup & bekerja pada sistem itu dengan baik untuk mencapai tujuan agar pekerjaan itu efektif, aman, & nyaman.
2. Faktor Ergonomi dibutuhkan dalam IMK karena manusia yg bekerja di depan komputer dengan waktu yg lama memerlukan kenyamanan layanan dalam melakukan pekerjaan, agar hasil kerja lebih baik karena sistem yg dioperasikan lebih familiar.
3. Human Computer Interactions (HCI) adalah hubungan antara manusia & komputer dengan karakteristik tertentu guna mencapai suatu tujuan tertentu dengan menjalankan sistem yg disebut interface (antarmuka).
4. Komponen didalam IMK ada 3 bagian yaitu :
 - Manusia : user yg memakai sistem tersebut. Manusia memiliki karakter & perilaku yg berbeda-beda dengan kebutuhannya dalam menggunakan komputer.
 - Komputer : peralatan elektronik yg terdiri dari perangkat keras & lunak.
 - Interface : manusia & komputer berinteraksi melalui antar muka yg ada didalam sistem komputer yg memungkinkan manusia berhubungan dengan komputer.
5. IMK terfokus pada perancangan & evaluasi antarmuka pemakai (User Interface). User Interface adalah jembatan komunikasi yg menjembatani user dengan komputer.
Jadi, perbedaannya IMK adalah perancangan sedangkan User Interface adalah antarmukanya.

6. Bidang - bidang yang terlibat didalam IMK yaitu :

- Teknik Elektronika & ilmu komputer memberikan kerangka kerja untuk dapat merancang sistem HCI.
- Psikologi memahami sifat & kebiasaan, persepsi & pengolahan kognitif, keterampilan motorik pengguna.
- Perancangan grafis & tipografi sebuah gambar dapat bermakna sama dengan seribu kata. Gambar dapat digunakan sebagai sarana dialog cukup efektif antara manusia & komputer.
- Ergonomik berhubungan dengan aspek fisik untuk mendapatkan lingkungan kerja yg nyaman.
- Antropologi yaitu ilmu pengetahuan tentang manusia, memberi suatu pandangan tentang cara kerja berkelompok yg masing - masing anggotanya dapat memberikan kontribusi sesuai dengan bidangnya.
- Linguistik merupakan cabang ilmu yg mempelajari tentang bahasa. Untuk melakukan dialog diperlukan sarana komunikasi yg memadai berupa suatu bahasa khusus, misal bahasa grafis, bahasa alami, bahasa perintah.
- Sosiologi adalah studi tentang pengaruh sistem manusia - komputer dalam struktur sosial, misal adanya PHK dari otomatis kantor.

Nama: Nurul Amatina Setyorini

NIM: 202420005

Jurusan: MTI Regular B

UTS HCI

1) Jelaskan definisi ergonomi itu?

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai sifat dan keterbatasan manusia yang digunakan untuk merancang sistem kerja, sehingga sistem tersebut dapat bekerja dengan baik. Dapat pula dikatakan bahwa aplikasi ilmu ergonomi adalah bentuk kondisi yang efektif, aman, sehat, nyaman dan efisien serta aspek fisik yang mendukung dalam menciptakan lingkungan kerja yang nyaman.

2) Mengapa faktor ergonomi dibutuhkan dalam interaksi manusia dan komputer?

Faktor ergonomi dibutuhkan dalam interaksi manusia dan komputer karena manusia yang bekerja di depan komputer dengan waktu yang lama memerlukan kenyamanan layanan dalam melakukan pekerjaan, agar hasil kerja lebih baik karena sistem yang dioperasikan lebih familiar.

3) Jelaskan definisi Human Computer Interaction?

Human Computer Interaction (Interaksi manusia dan komputer) merupakan ilmu yang mempelajari tentang perancangan, evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan manusia serta studi fenomena-fenomena besar yang terkait dengannya.

4. Komponen apa saja yang terlibat dalam IMK?

1. Manusia → Manusia merupakan pengguna (user) yang memakai komputer atau sistem tersebut, dimana manusia sendiri memiliki karakter dan perilaku yang berbeda-beda dengan kebutuhannya dalam menggunakan komputer.

2. Komputer → komputer merupakan peralatan elektronik yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

3. Interface → Manusia dan komputer berinteraksi melalui antarmuka yang ada didalam sistem komputer yang memungkinkan manusia berhubungan dengan komputer.

5. Jelaskan perbedaan antara IMK dan User Interface?

IMK berfokus kepada perancangan dan evaluasi antarmuka pemakai (user interface) sedangkan user interface merupakan jembatan komunikasi yang menjembatani user dengan komputer.

6. Sebutkan dan jelaskan bidang-bidang apa saja yang terlibat IMK?

1. Teknik Elektronika : ilmu komputer

Ilmu ini menyediakan teknologi kerangka kerja untuk desain sistem manusia komputer. karena berbicara mengenai komputer, khususnya dari sisi perangkat keras tidak terlepas dari pembicaraan mengenai Teknik Elektronika.

2. Psikologi

Psikologi perilaku dan kognitif dikonsentrasikan dengan pemahaman perilaku manusia, persepsi, proses kognitif dan keahlian mengontrol motorik dan mengajukan model proses tersebut yang dapat memberikan pengetahuan yang bermanfaat ke dalam model pencocokan mesin terhadap pengguna manusia.

3. Sosiologi

Sosiologi dalam konteks ini dikonsentrasikan dengan studi dari pengaruh sistem manusia komputer pada struktur lingkungannya.

HUMAN COMPUTER INTERACTIONS

UTS KELAS MTI2B1

NAMA : OKTARIANSYAH

NIM : 202420006

1. Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari mengenai sifat dan keterbatasan manusia yang digunakan untuk merancang sistem kerja, sehingga sistem tersebut dapat bekerja dengan baik.
2. Karena dengan factor ergonomic system kerja dapat bekerja dengan baik.
3. Interaksi Manusia dan Komputer atau HCI adalah Sebuah hubungan antara manusia dan komputer yang mempunyai karakteristik tertentu dengan menjalankan sebuah sistem yang menggunakan antarmuka (interface).
4. - Manusia bertindak sebagai pengguna sistem dan subjek manajemen sistem komputer yang menggunakan inderanya untuk mengoperasikan komputer;
- Komputer bertindak sebagai objek yang dimanajemenkan sekaligus membantu pekerjaan subjek yang melibatkan proses input-output;
- Antarmuka atau Lingkungan Kerja ebagai penghubung antara manusia dengan komputer yang membantu terjadinya proses input-output.

5. - IMK terfokus kepada perancangan dan evaluasi antarmuka pemakai (user interface).
 - User interface merupakan jembatan komunikasi yang menjembatani user dengan komputer.
 - Jadi perbedaannya IMK adalah perancangan sedangkan UI ialah antarmukanya
6. - Teknik elektronika & ilmu komputer memberikan kerangka kerja untuk dapat merancang sistem HCI;
 - Perancangan grafis dan tipografi sebuah gambar dapat bermakna sama dengan seribu kata. Gambar dapat digunakan sebagai sarana dialog cukup efektif antara manusia & komputer;
 - Ergonomik berhubungan dengan aspek fisik untuk mendapatkan lingkungan kerja yang nyaman, misal : bentuk meja & kursi kerja, layar tampilan, bentuk keyboard, posisi duduk, pengaturan lampu, kebersihan tempat kerja;
 - Antropologi merupakan ilmu pengetahuan tentang manusia, memberi suatu pandangan tentang cara kerja berkelompok yang masing – masing anggotanya dapat memberikan kontribusi sesuai dengan bidangnya;
 - Linguistik merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang bahasa. Untuk melakukan dialog diperlukan sarana komunikasi yang memadai berupa suatu bahasa khusus, misal bahasa grafis, bahasa alami, bahasa menu, bahasa perintah;
 - Sosiologi merupakan studi tentang pengaruh sistem manusia-komputer dalam struktur sosial, misal adanya PHK karena adanya otomasi kantor.

NAMA : RACHMAD IQBAL
NIM : 202420002
MATA KULIAH : HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI)

LEMBAR KERJA HAL 1

NAMA = RACHMAD IQBAL

NIM = 202420002

MATKUL = HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI)

1. JELASKAN DEFINISI ERGONOMI ITU?

↳ ERGONOMI ADALAH ILMU YANG MELIPUTI MENGENAI SIFAT DAN KETERBATASAN MANUSIA. Yang digunakan untuk MERANCANG SISTEM KERJA. SEHINGGA SISTEM TERSEBUT DAPAT BEKERJA DENGAN BAIK. DAPAT PULA DIKEMBANGKAN. Bahwa aplikasi ILMU ERGONOMI adalah kondisi yang AESME yaitu EFEKTIF, AMAN, SEHAT, NYAMAN dan EFISIEN.

2. MENGAPA FAKTOR ERGONOMI dibutuhkan dalam INTERAKSI MANUSIA dan KOMPUTER?

↳ FAKTOR ERGONOMI dibutuhkan DI ILMU KARENA MANUSIA yang bekerja di depan komputer MEMERLUKAN WAKTU yang lama. MISALN, bentuk KEY BOARD, MOUSE, POSISI duduk dan lain-lain.

3. JELASKAN DEFINISI HUMAN COMPUTER INTERACTION (INTERAKSI MANUSIA dan KOMPUTER)?

↳ INTERAKSI MANUSIA dan KOMPUTER adalah hubungan antara manusia dan komputer dengan karakteristik tertentu guna mencapai suatu tujuan tertentu dengan menjalankan sistem yang disebut INTERFACE atau antar muka.

4. KOMPONEN apa saja yang terlibat dalam ilmu?

↳ MANUSIA (MANUSIA merupakan Penggunaa USER yang Memakai komputer atau sistem tersebut dimana manusia sendiri memiliki karakter dan perilaku yang berbeda-beda dengan kebutuhannya dalam menggunakan komputer).

- komputer (komputer merupakan peralatan ELEKTRONIK yang terdiri dari perangkat KERAS dan perangkat Lunak)

- Interface (manusia dan komputer berinteraksi melalui antar muka yang ada di dalam sistem komputer yang memungkinkan manusia berhubungan dengan komputer).

5. JELASKAN PERBEDAAN antara ILMU dan USER INTERFACE?

↳ ILMU terfokus kepada perancang dan evaluasi antar muka. Pemakai (USER INTERFACE). USER INTERFACE merupakan jembatan komunikasi yang menjembatani user dan komputer jadi perbedaannya. ILMU adalah perancangan sedangkan UI ialah antar muka.

LEMBAR KERJA HAL 2

6. Sebutkan dan jelaskan bidang-bidang apa saja yg terlibat dalam IMK?

↳ Ilmu komputer => bidang ini membantu memahami perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam merancang IMK.

- Psikologi => bidang ini memberikan pemahaman tentang sifat manusia yg berbeda-beda, kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah dan keterampilan motorik pengguna yg beraneka ragam.

- perancangan grafis dan tipografi => bidang ini membahas tentang ~~aspek~~ pemahaman, rencana grafis. Seperti gambaran akan lebih bermakna dari pada teks/tuisan

- Ergonomi => Bidang ini membahas tentang aspek fisik yang mendukung dalam menciptakan lingkungan kerja yang nyaman

- Antropologi => bidang ini memberikan pemahaman tentang cara kerja manusia yang kadang kurang kompak baik pada waktu dan tempat yg sama maupun berbeda

- Linguistik => Linguistik merupakan ilmu yg mempelajari tentang bahasa. bidang ini membantu dalam menciptakan suatu dialog yang diperlukan untuk berkomunikasi antara user dan komputer. dialog yang digunakan bahasa khusus. Seperti (bahasa grafis, bahasa menu, bahasa perintah, dll)

- sosiologi => bidang ini memberikan pemahaman tentang pengaruh interaksi manusia dan komputer dengan aspek sosial masyarakat

- Rekayasa perangkat lunak/RPL => faktor ini biasa menciptakan suatu program yg efektif, efisien, serta user friendly.

- kecerdasan buatan => bagian ilmu komputer yg bertujuan agar komputer dapat melakukan pekerjaan seperti yg dilakukan manusia, faktor ini berperan penting untuk menciptakan suatu sistem yang handal, efisien meniru pola pikir manusia.

- multimedia => multimedia digunakan sebagai sarana dialog yg sangat efektif antara manusia dan komputer dengan adanya multimedia ini, tampilan suatu sistem yg dibuat akan lebih menarik dan lebih mudah dimengerti manusia.

Nama : Ribhan Mandala

Kelas : Malam

NIM : 202420035

UTS HCI, ... (Pak Tri Basuki Kurniawan)

1. Jelaskan definisi Ergonomi itu?

2. Mengapa faktor ergonomi dibutuhkan dlm interaksi manusia dan komputer?

3. Jelaskan definisi Human Computer Interaction (Interaksi Manusia dan komputer)?

4. Komponen apa saja yg terlibat dlm IMK?

5. Jelaskan perbedaan antara IMK dan User Interface.

6. Sebutkan dan jelaskan bidang² apa saja yg terlibat dlm IMK?

Ergonomi merupakan ilmu yg mempelajari/mengenal sifat dan keterbatasan manusia yg digunakan utk merancang sistem kerja, sehingga sistem tersebut dpt bekerja dengan baik. Dapat pula dikatakan bahwa aplikasi ilmu ergonomi adalah bentuk kondisi yg "EASNR" yaitu efektif, aman, sehat, nyaman dan efisien serta aspek fisik yg mendukung dlm menciptakan lingkungan kerja yg nyaman.

2. Faktor ergonomis di butuhkan dlm IMK karena manusia yg bekerja di depan komputer memerlukan waktu yg lama. Misalkan bentuk keyboard, mouse, posisi duduk, dll.

3. Human Computer Interaction (Interaksi manusia dan komputer)

Merupakan komunikasi dua arah antara pengguna (user) dgn sistem komputer yg saling mendukung untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

4. Komponen yg terlibat dalam IMK ada 3:

1. Pengguna (Manusia)



2. Sistem (Mesin)

3. Interaksi

5. Perbedaan antara IMk dan User Interface:

1. Human computer Interaction (Interaksi Manusia dan Komputer)

Merupakan ilmu yg mempelajari tentang perancangan, evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan manusia, serta studi fenomena \approx besar yg terkait dengannya.

2. User Interface merupakan jembatan komunikasi yg menjembatani user dengan komputer.

6. Terdapat 7 Bidang yg terlibat dalam IMk:

1. Teknik Elektronika / Ilmu komputer

Bidang ini membantu memahami perangkat keras dan perangkat lunak yg akan digunakan dlm merancang Interaksi Manusia dan komputer

2. Psikologi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang sifat dan kebiasaan manusia yg berbeda-beda, kemampuan kognitif dlm memecahkan masalah dan keterampilan motorik pengguna yg beraneka ragam.

3. Perancangan Grafis dan Tipografi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang penggunaan rancangan grafis seperti ~~gambar~~ gambar akan lebih bermakna dari pada teks/tulisan

4. Ergonomi

Bidang ini membahas tentang aspek fisik yg mendukung dlm menciptakan lingkungan kerja yg nyaman.

5. Antropologi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang cara kerja manusia yg kadang berkelompok baik pd waktu dan tempat yg sama maupun berbeda

6. Sosiologi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang pengaruh interaksi



manusia dan komputer dgn aspek sosial masyarakat.

7. Rekaya Perangkat Lunak.

Faktor ini yg bisa menciptakan suatu program yg efektif, efisien serta user friendly

Nama : Jusria Lenitasa
NIM : 202420003
Jurusan : Pascasarjana IT Reguler B
MID : Human Computer Interaction

1. Jelaskan definisi Ergonomi itu?

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari, mengkaji hubungan atau interaksi manusia dengan objek atau produk yg digunakan dengan tujuan untuk mencapai kenyamanan, keamanan, keselamatan dan kelindungan. Ilmu ini juga mempelajari mengenai sifat dan keterbatasan manusia yg digunakan untuk merancang sistem kerja sehingga sistem dapat bekerja dengan baik.

2. Mengapa faktor ergonomi dibutuhkan dalam IMK?

untuk meningkatkan kenyamanan, kepuasan user dalam menggunakan sistem komputer. dimana user yg menggunakan komputer memerlukan waktu yg relatif lama sehingga perlu dilakukan kajian ergonomi terkait dengan karakteristik antropometri dan fisiologis misalnya bentuk kursi, meja, posisi duduk dan lain-lain.

3. Jelaskan definisi Human Computer Interaction ?
HCI adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari desain, evaluasi dan implementasi terkait interaksi yang digunakan manusia dengan sistem komputer serta fenomena yg terkait dengannya.

4. komponen yg terlibat dalam IMK ?

- Manusia

↳ merupakan user yg menggunakan komputer / sistem dengan memiliki karakter dan prilaku yang berbeda-beda dengan kebutuhannya dalam menggunakan komputer

- komputer

↳ merupakan peralatan elektronik yg terdiri dari perangkat keras dan lunak.

- Interface

↳ manusia dan komputer berinteraksi melalui antar muka yg ada di dalam sistem komputer ~~di antara~~ ~~ada~~ ~~kerucingannya~~

Jelaskan perbedaan IMK dan Uxr/Interface ?

IMK adalah disiplin ilmu yang mempelajari desain, evaluasi dan implementasi terkait interaksi manusia dengan sistem komputer.

User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yg memudahkan sistem dengan user (pengguna) bank bjb

6. Sebutkan dan jelaskan bidang-bidang apa saja yg terlibat dalam IHC?

1. Bidang Teknik Elektronika / Ilmu Komputer.

↳ bidang ini menyediakan teknologi kerangka desain sistem komputer yg akan digunakan dalam merancang interaksi manusia dan komputer.

2. Psikologi

↳ bidang ini menekankan pada sifat dan kebiasaan manusia, kemampuan dalam memecahkan masalah, dan lain-lain.

3. Ergonomi

↳ pada bidang ini difokuskan lebih pada aspek fisik dan pencocokan menu ke manusia dengan didukung data antropometrik yg menyediakan pedoman desain tempat kerja, lingkungan dan aspek fisik dan alat otomatisasi manusia dan mesin/komputer sehingga tercipta suasana nyaman.

4. Bahasa

↳ bidang ini membantu dalam menciptakan komunikasi antara manusia dan komputer.

5. Sosiologis

↳ memberikan pemahaman tentang pengaruh interaksi manusia dan komputer dengan aspek sosial masyarakat.

6. Antropologi

↳ pemahaman tentang tata cara kerja manusia yg berkelompok atau individu pada tempat dan waktu yg berbeda.

7. Desain grafik

↳ sebagai sarana dialog manusia dan komputer agar menarik dan mudah & mengerti warisan

8. Rekayasa Perangkat Lunak

↳ menciptakan suatu program yg efektif, efisien serta user friendly.

9. Kecerdasan Buatan

↳ bagian ilmu yg mempelajari dan menciptakan suatu sistem yg handal, canggih, dan menyerupai pola pikir manusia

10. Perancangan grafis dan tipografi

↳ memberikan pemahaman tentang penggunaan rancangan grafis seperti gambar akan lebih bermakna dan pada teks/ tulisan.

Date _____

Aldo Fajarino

MTI Reguler B Angkatan 23

UTS Human Computer Interaction

1. Jelaskan definisi Ergonomi

Dalam hubungan antara manusia & komputer ergonomi merupakan perancangan kegiatan dan tugas yang cocok dengan kapabilitas manusia dan limitnya serta faktor kenyamanan kerja seperti kenyamanan dari segi anatomi, psikologi, manajemen, tata letak ruang dan peralatan yang mudah dijangkau bagi manusia dalam melaksanakan aktivitasnya

2. Faktor Ergonomi dibutuhkan dalam interaksi manusia & komputer karena manusia yang bekerja di depan komputer memerlukan waktu yang lama, misal bentuk keyboard, mouse, posisi duduk, dll. Kita membutuhkan posisi duduk yang nyaman dan baik untuk kesehatan.

3. Definisi Human Computer Interaction adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer yang meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan oleh manusia. Ilmu ini berusaha menemukan cara paling efisien untuk merancang peranti elektronik

4. Komponen yang terlibat dalam IMK yaitu :

1. Brainware atau manusia itu sendiri sebagai pengguna yang akan memberikan masukan kepada komputer

2. Hardware atau perangkat keras komputer ~~adalah~~ didefinisikan sebagai perangkat yang dipakai untuk mengolah input untuk diproses dan menghasilkan output

3. Software, komputer tidak bisa berinteraksi dengan manusia bila tidak ada software yang menghubungkan

4. User Interface atau antarmuka pengguna merupakan bagian sistem yang dikendalikan oleh user untuk mencapai dan melaksanakan fungsi-fungsi suatu sistem.

5. Perbedaan antara IMK & User interface

a. Human Computer Interaction merupakan ilmu yang mempelajari tentang perancangan, evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan manusia.

b. User Interface merupakan jembatan komunikasi yang menjembatani user dengan komputer

6. Bidang yang terlibat dalam IMK

a. Ilmu komputer

bidang ini membantu memahami perangkat keras & perangkat lunak yang akan digunakan dalam merancang interaksi manusia dan komputer

b. Psikologi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang sifat dan kebiasaan manusia yang berbeda-beda, kemampuan keterampilan motorik pengguna yang beraneka ragam

c. Perancangan grafis dan tipografi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang penggunaan rancangan grafis seperti gambar akan lebih bermakna daripada teks/tulisan

d. Ergonomi

Bidang ini membahas tentang aspek fisik yang mendukung dalam menciptakan lingkungan kerja yang nyaman.

e. Antropologi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang cara kerja manusia, studi tentang manusia dulu dan sekarang

f. Linguistik

Bidang ini membantu dalam menciptakan dialog yang diperlukan untuk komunikasi yang memadai antara user dan komputer (bahasa menu, bahasa grafis, bahasa perintah dll)

g. Sosiologi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang pengaruh IMK dengan aspek sosial masyarakat

h. Rekayasa Perangkat Lunak

Faktor ini menciptakan suatu program yang efektif, efisien serta user friendly.

i. Kecerdasan buatan

Bagian dari ilmu komputer yang bertujuan agar komputer dapat melakukan pekerjaan seperti yang dilakukan manusia

j. Multimedia (graphic design)

Multimedia digunakan sebagai sarana dialog yang sangat efektif antara manusia dan komputer. Dengan adanya multimedia ini, tampilan suatu sistem yang dibuat akan menarik dan lebih mudah dimengerti manusia.

Nama: Cokro Nurwinto

UTS HCI

NIM: 202420036

1. Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari mengenai sifat dan keterbatasan manusia yang digunakan untuk merancang sistem kerja, sehingga sistem tersebut dapat bekerja dengan baik. Aplikasi dari ergonomi adalah untuk membentuk kondisi EASNE (Efektif, Aman, Sehat, Nyaman, dan Efisien)

2. Karena manusia bekerja/beraktivitas dalam waktu yang lama di depan komputer

3. Human Computer Interaction merupakan ilmu yang mempelajari tentang perancangan evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan manusia serta studi fenomena-fenomena besar yang terkait dengannya

User Interface merupakan jembatan komunikasi yang menjembatani user dengan komputer

4. - Manusia
- Komputer
- Antarmuka

6. Ilmu komputer

membantu memahami perangkat keras dan lunak yang akan digunakan dalam merancang interaksi manusia dan komputer

- Ergonomi
membantu menciptakan lingkungan kerja yang nyaman
- Multimedia
sebagai sarana dialog yang membuat sistem lebih menarik dan menyenangkan manusia.

8. HCI adalah komunikasi dan arah antar pengguna dan sistem komputer yang saling mendukung. Untuk tujuan tertentu.

Nama : Enngi Ardus

NIM : 202420007

HCI : UTS (Tri Basuki)

1.

Jelaskan definisi Ergonomi itu ?

Jawab : Ilmu yg mempelajari tingkah laku manusia, perilaku, kegiatan manusia yg berkaitan dengan rutinitas pekerjaan sehingga manusia dapat mengukur dan menyesuaikan kondisi fisik dan tubuh terhadap suatu kegiatan yg di lakukannya.

2.

Mengapa faktor ^{ergonomi} ergonomi di butuhkan dalam Interaksi Manusia dan komputer ?

Jawab : Sangat perlu karena di dalam pembuatan dan pengoperasian komputer harus mendukung dan berdasar pada kegiatan / aktifitas manusia, artinya komputer dan manusia harus ada timbal balik / respon yg saling mendukung.

3.

Jelaskan definisi Human Computer Interaction (HCI) ?

Jawab : hubungan manusia dan komputer yg mana di antara kedua elemen tersebut saling berinteraksi, evaluasi dan melengkapi sesuai dengan pikiran manusia.

4.

Komponen yg terlibat dalam IMK ?

Jawab : a. Manusia / user

b. komputer / hardware

c. Interaksi / apa yg di input / di minta oleh manusia di proses oleh komputer sehingga ada hasil dalam interaksi tersebut.

5. Jelaskan perbedaan antara IMK dan User Interface.

Jawab :- IMK adalah merupakan kolaborasi antara manusia dan komputer yg menghasilkan sebuah tujuan tertentu, Sedangkan,
- User Interface adalah antarmuka atau tampilan yg dioperasikan oleh manusia pada komputer.

6. Sebutkan 5 disiplin ilmu yang berkaitan dengan IMK?

1. Teknik Elektronika dan Ilmu Komputer

↳ Perannya perancangan dalam membangun sistem dan interface sehingga dapat di pahami dan bisa di ubah sesuai dgn keinginan.

2. Psikologi, tentang sifat dan kebiasaan (persepsi dan pengolahan kognitif, keterampilan motorik pengguna.

3. Perancangan grafis dan tipografi, gambar dpt digunakan sebagai sarana dialog antara komputer dan manusia.

4. Ergonomik, terfokus pada bentuk fisik ^{manus} dan kondisi ruangan kerja yg nyaman.

5. Antropologi, pengetahuan tentang manusia memberi suatu pandangan tentang kerja kelompok dan kontribusi sesuai bidangnya.

6. Linguistik, cabang yg mempelajari bahasa, seperti bahasa grafis, bahasa alami, menu dan perintah.

7. Sosiologi, pengaruh manusia - komputer terhadap struktur sosial.

No. _____

Date. _____

8. pemakai dan organisasi, Perancangan kebutuhan pemakai dan pengujian melibatkan metode analisis dan penelitian dalam psikologi dan ilmu komputer. Misalnya, survei, wawancara eksperimen.

9. Perancangan industri, membahas tentang produk & lingkungan manusia, contoh: ~~per~~ penggunaan layar sentuh dll.

Nama: Khadyah Thahira

NPM : 202420027

UTS HCI

① Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari sifat dan keterbatasan manusia yang digunakan untuk merancang sistem kerja, sehingga sistem tersebut dapat bekerja dengan baik. Dapat pula dikatakan bahwa aplikasi ilmu ergonomi adalah bentuk kondisi yang EASMR yaitu efektif, aman, sehat, nyaman dan efisien serta aspek fisik yang mendukung dalam menciptakan lingkungan kerja yang nyaman.

② Faktor ergonomi dibutuhkan dalam MK karena manusia yang bekerja di depan komputer memerlukan waktu yang lama. Misalkan : bentuk keyboard, mouse, posisi duduk, dll.

3) Human Computer Interaction (HCI) adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer yang meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer, agar mudah digunakan di

Manusia ilmu ini berusaha mencari cara yang paling efisien untuk merancang mesin elektronik.

④. komponen-komponen yang terlibat dalam mk:

- Manusia : Manusia merupakan pengguna user yang memakai komputer atau sistem tersebut, dimana manusia sendiri memiliki karakter dan perilaku yang berbeda-beda dengan (kebiasahannya dalam menggunakan komputer).

- Komputer : ~~komputer~~ Hardware & software.

- Interface : Manusia dan komputer berinteraksi melalui antar muka yang ada di dalam sistem komputer yang memungkinkan manusia berhubungan dengan komputer.

⑤. Perbedaan antara Hci & user Interface:

- Hci : merupakan ilmu yang mempelajari tentang Perancangan, evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan manusia serta studi fenomena² besar yang terkait dengannya.

- User Interface merupakan komunikasi yang membatani user dengan komputer.

6 Bidang-bidang yang terlibat dalam Hk :

- Teknik Elektronika & Ilmu Komputer memberikan kerangka kerja untuk merancang Hk
- Psikologi memahami sifat & kebiasaan persepsi & Pengolahan kognitif keterampilan motorik pengguna.
- Perancangan Grafis dan Tipografi sebuah gambar dapat bermakna sama dengan seribu kata.
- Ergonomik berhubungan dengan aspek fisik untuk mendapatkan lingkungan kerja yang nyaman
- Antropologi merupakan ilmu pengetahuan tentang manusia. memberi suatu pandangan tentang cara kerja berkelompok yang masing-masing anggotanya dapat memberikan kontribusi terbaik dengan bidangnya.
- Linguistik merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang bahasa. Untuk melakukan dialog diperlukan sarana komunikasi yang memadai berupa suatu bahasa khusus, misal bahasa Grafis, bahasa Pictch
- Sosiologi merupakan ilmu tentang pengaruh sistem manusia-komputer dalam struktur sosial, misal adanya PHK karena adanya otomatisasi di kantor

- ① Definisi Ergonomi adalah Human factors engineering. Ilmu yang mempelajari dan mengatasi interaksi manusia, alat dan system kerja. Dalam bidang desain dan konstruksian, penerapan kajian difokuskan kepada ergonomi terapan (Applied ergonomics). Aspek-aspek keselamatan, kesehatan, keamanan dan kenyamanan kerja, baik yang menyangkut aspek fisik maupun aspek psikologis. Ergonomi merupakan kajian interaksi-interaksi antara manusia dengan mesin serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Tujuannya untuk meningkatkan kinerja sistem.
- ② Faktor Ergonomi dibutuhkan dalam MK karena manusia yang bekerja di depan komputer memerlukan waktu yang lama. Misalkan bentuk keyboard, mouse, posisi duduk dll. Yang semuanya memiliki kaitan terhadap faktor kenyamanan.
- ③ Human Computer Interaction (Interaksi Manusia dan Komputer) merupakan komunikasi dua arah antara pengguna (user) dengan sistem komputer yang saling mendukung untuk mencapai suatu tujuan tertentu. ACM SIGCHI (1992) mendefinisikan Interaksi Manusia dan Komputer merupakan disiplin ilmu yang mempelajari desain, evaluasi, implementasi dari sistem komputer interaktif untuk dipakai oleh manusia beserta studi tentang faktor-faktor utama dalam lingkungan interaksi.
- ④ Interaksi disebut juga proses hubungan timbal balik diantara manusia (aktif) dengan komputer (pasif). MK merupakan perihal, tata bentuk, pendauran dan implementasi sistem komputer interaktif untuk kegunaan manusia dengan kajian fenomena yang didalukannya / interaksi antara pengguna dengan sistem. Komponen yang melibatkan model interaksi di antara pengguna:
 - ① Pengguna (manusia)
 - ② Sistem (mesin)
 - ③ Interaksi
- ⑤ Perbedaan Antara MK dan User Interface
 - a) Human Computer Interaction (Interaksi Manusia dan Komputer) merupakan ilmu yang mempelajari tentang perancangan, evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan manusia, serta studi fenomena-fenomena besar yang terkait dengannya.
 - b) User Interface merupakan jembatan komunikasi yang menghubungkan user dengan komputer.

5. Bidang yang terlibat dalam IMK:

A. Teknik Elektronika / Ilmu Komputer

↳ Bidang ini membantu memahami perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam merancang interaksi manusia dan komputer.

B. Psikologi

↳ Bidang ini memberikan pemahaman tentang sifat dan kebiasaan manusia yang berbeda-beda, kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah dan keterampilan motorik pengguna yang beraneka ragam.

C. Perancangan Grafis dan Tipografi

↳ Bidang ini memberikan pemahaman tentang penggunaan Perancangan Grafis seperti gambar akan lebih bermakna dari pada teks / tulisan.

D. Ergonomi

↳ Bidang ini membahas tentang aspek fisik yang mendukung dalam menciptakan lingkungan kerja yang nyaman.

E. Antropologi

↳ Bidang ini memberikan pemahaman tentang cara kerja manusia yang kadang bertentangan baik pada waktu dan tempat yang sama maupun berbeda.

F. Sosiologi

↳ Bidang ini memberikan pemahaman tentang pengaruh interaksi manusia dan komputer dengan aspek sosial masyarakat.

G. Pelayanan Perangkat Lunak

↳ Faktor ini yang bisa menciptakan suatu program yang efektif efisien serta user friendly.

Nama: Musnakim
NIM: 202420028

UTS: Human Computer Interactions

Jawaban

1. Ergonomi itu adalah manusia dalam usaha untuk mencegah cedera, meningkatkan produktivitas, efisiensi dan kenyamanan dibutuhkan penyesuaian antara lingkungan kerja, pekerjaan dan manusia yang terlibat dengan pekerjaan tersebut.

2. Faktor ergonomi dibutuhkan dalam interaksi manusia dan komputer karena manusia dalam menggunakan komputer dengan waktu yang lama sehingga memerlukan kenyamanan dalam melakukan pekerjaan agar hasil kerja lebih baik karena sistem komputer yang dioperasikan akan membuat lebih nyaman.

3. Human Computer Interaction adalah komunikasi dua arah antara pengguna (user) dengan sistem komputer yang saling berhubungan dan mendukung untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau hasil kerja lebih maksimal.

1. pengguna (manusia)
2. sistem (mesin)
3. interaksi (inter face)

5. a. IMK merupakan ilmu yang mempelajari tentang perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan manusia serta studi fenomena-fenomena besar yang terkait dengan itu. Sedangkan

b. user interface merupakan jembatan komunikasi yang menghubungkan user dan komputer.

6. Bidang yang terlibat dalam IMK

a. Teknik elektronika / ilmu komputer

Bidang ini membantu memahami perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam merancang IMK

b. psikologi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang sifat dan kebiasaan

manusia yg ber beda-beda. kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah dan keterampilan motorik pengguna yang beraneka ragam.

c. perancangan grafis dan Tipografi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang penggunaan rancangan grafis seperti gambar atau lebih bermakna dari pada teks / tulisan

d. ergonomi

Bidang ini membahas tentang aspek fisik yang mendukung dalam menciptakan lingkungan kerja yang nyaman.

e. antropologi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang cara kerja manusia yang terdapat berkelompok baik pada waktu dan tempat yang sama maupun berbeda

f. linguistik

Linguistik merupakan ilmu yang mempelajari tentang bahasa. Bidang ini membahas dalam menciptakan suatu dialog yang diperlukan untuk komunikasi yang memadai antara user dan komputer. dialog ini biasanya menggunakan bahasa khusus.

g. sosiologi

Bidang ini memberikan pemahaman tentang pengaruh interaksi manusia dan komputer dengan aspek sosial masyarakat

h. Keajaiban perangkat lunak

faktor ini bisa menciptakan suatu program yang efektif, efisien serta user friendly.

i. Kecerdasan Buatan

Bagian ilmu komputer yang bertujuan agar komputer dapat melakukan pertorgaan sebaik yang dilakukan manusia.

j. multimedia (grafik desain)

multimedia digunakan sebagai sarana dialog yang sangat efektif antara manusia dan komputer.