

# INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

## PENDAHULUAN

Chalifa Chazar, ST., MT.

**Web** : [chalifa.id](http://chalifa.id)

**Email** : [chalifa@itenas.ac.id](mailto:chalifa@itenas.ac.id)

# Contact Person

**Nama** : Chalifa Chazar  
**CP** : 08112281505 (Whatsapp and Telegram)  
**Email** : [chalifa@itenas.ac.id](mailto:chalifa@itenas.ac.id)  
**Website** : <http://chalifa.id>



# Time & Rules

- Rules

- Presensi → minimal kehadiran 80%
- Keterlambatan →

- Waktu Kuliah

| Kelas | Hari   | Jam   |
|-------|--------|-------|
| AA    | Rabu   | 10.00 |
| BB    | Senin  | 10.00 |
| CC    | Jumat  | 09.00 |
| DD    | Selasa | 09.00 |
| EE    | Selasa | 14.00 |
| FF    | Jumat  | 13.00 |

- **PERHATIAN!** Selama perkuliahan perangkat mobile harap di-silent/off

# Module | Info | Assessment

- **Info Kuliah/Modul/Latihan**

- <https://elearning.itenas.ac.id>
- <http://chalifa.id> → Modul : IMK

- **Tugas/Quis**

- Chalifa.id → Menu **Assesment**
- Bentuk file **.docx** atau bentuk folder **.rar** atau **.zip**
- Subject nama file/folder **NIM\_KodeTugas** (Contoh: 23512127\_123ABC)
- Saat Upload masukan **NIM** dan **Kode Tugas**

- **Perhatikan!**

- Ketentuan pengumpulan tugas dan **batas waktu** pengumpulan tugas

CHALIF

Wadah untuk berba

Your time is limited

Wow.. Ha

Machine Learning

Matematika

Teknik Multimedia

Interaksi manusia & Komputer (TelU)

Desain Web (KRY)

Pengembangan Ap. Berbasis Web (KRY B)

Big Data (KRY)

Penjaminan Mutu PL (KRY)

Penjaminan Mutu PL (REG)

Fundamental Pemrog. Multimedia (REG)

Keamanan Informasi & Jaringan (KRY)

Keamanan Informasi & Jaringan (REG)

Mobile Programming (KRY)

Mobile Programming (REG)

Metodologi Penelitian (KRY)

Metodologi Penelitian (REG)

(I). Semoga bermanfaat dan berguna dalam mendukung kemajuan pendidikan bangsa Indonesia.

re Jobs -

Wow.. Ha

pause (p) mute (m) fullscreen (f) level creator (c)

wave 1 of 3

Upload Terbaru

PDF

Pertemuan 13

Turunan dengan aturan rantai kompleks

Matematika

August 20th, 2024

PDF

Pertemuan 12

Kontinuitas fungsi dengan turunan

Matematika

August 19th, 2024

PDF

Pertemuan 11

Turunan

Matematika

August 13th, 2024

PDF

Pertemuan 10

Limit Kontinuitas

Matematika

August 12th, 2024

PDF

Pertemuan 9

Limit dan Limit tak tentu

Matematika

August 6th, 2024

# UPLOAD ASSESMENT

Halaman ini digunakan untuk mempermudah Anda dalam mengumpulkan tugas, latihan, quis, maupun ujian. Untuk meng-upload silahkan perhatikan ketentuan yang ditentukan.

## Petunjuk Upload

1. Pilih mata kuliah!
2. Kode Tugas & NIM/NPM Anda **WAJIB** diisi!
3. Tugas harus di kompres dalam bentuk **.ZIP** atau **.RAR** jika jumlah data lebih dari 1 file
4. File harus menggunakan format **NIM\_KODETUGAS** >> misal **23512127\_TUGAS1**
5. Upload cukup dilakukan 1 kali saja, kegiatan upload tugas yang sama akan diabaikan!
6. **PERHATIAN!** waktu upload harap diperhatikan. Tugas yang di-upload melebihi waktu yang ditentukan tidak dapat masuk dalam sistem

## Upload Assesment

### NAMA MATA KULIAH

### KODE TUGAS

# Learning Outcome

**SubCPMK 1:** Mahasiswa dapat mengidentifikasi konsep interaksi manusia dan komputer berupa faktor komputer, faktor manusia dan faktor interaksi sehingga dapat dikaitkan dengan *User-centered Design* (UCD) dan *key element* dari *User Experience* (UX) sehingga mampu menentukan konteks yang tepat untuk memberikan solusi terhadap permasalahan perangkat lunak berbasis IoT di bidang jaringan komputer, data science dan AI. (C3, A3, P2; CPMK 1; (IK.3.1) 1 %, (IK 6.1, IK 6.2) 5%, (IK.10.1, IK 10.2) 7%= 13 %; 2minggu)

**SubCPMK 2:** Mahasiswa dapat mengidentifikasi product objectives, karakteristik pengguna, analisis dan kebutuhan pengguna dari hasil teknik pengumpulan data yang berpusat kepada user dengan mengkomunikasikannya secara lisan dan tulisan dengan baik dan benar. (C3, A3, P2; CPMK 1; (IK.3.1) 2 %, (IK 6.1, IK 6.2) 8%, (IK.10.1, IK 10.2) 8%= 18 %; 3minggu)

**SubCPMK 3:** Mahasiswa dapat mengidentifikasi functional specification dan content requirement dan merancangnya dalam task analysis, interaction design dan information architecture dengan mengkomunikasikannya secara lisan dan tulisan dengan baik dan benar. (C3, A3, P2; CPMK 1; (IK.3.1) 2 %, (IK 6.1, IK 6.2) 8%, (IK.10.1, IK 10.2) 8%= 18 %; 3minggu)

**SubCPMK 4:** Mahasiswa dapat menerapkan information design berdasarkan prinsip desain interface dan navigation design dalam suatu wireframe dan direalisasikan pada prototype berbasis website/desktop/mobile yang dikomunikasikan secara lisan dan tulisan. (C3, A3, P2; CPMK 2; (IK.3.1) 7 %, (IK 6.1, IK 6.2) 15%, (IK.10.1, IK 10.2) 14%= 36 %; 4minggu)

**SubCPMK 5:** Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan merancang metode evaluasi usability dan analisis heuristik serta metode pengukuran kinerja dalam mengembangkan perangkat lunak berbasis website/desktop/mobile. (C3, A3, P2; CPMK 2; (IK.3.1) 2 %, (IK 6.1, IK 6.2) 7%, (IK.10.1, IK 10.2) 6%= 15 %; 2minggu)

# Course Outline

1. Konsep Interaksi manusia dan komputer.
2. Aspek manusia, computer, dan interaksinya.
3. Task analysis.
4. Proses desain.
5. Konsep prototyping.
6. User experience.
7. Evaluasi dan user support.

# Reference

1. Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beal, Human-Computer Interaction, 3rd Edition, Pearson Education Limited, England, 2004.
2. Shneiderman Ben, Plaisant Catherine, Designing the User Interface, Pearson Education, United State of America ,2005
3. Santosa Insap, Interaksi Manusia dan Komputer teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta,2004
4. Roger Yvone, Sharp Helen, Preece Jenny, Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 3rd Edition, John Wiley& Sons Ltd, United State of America,2011.
5. J. J. Garrett, The Elements of User Experience, Berkeley, 2011. C. Bank, Mobile UI Design Patterns, UXpin, 2017.

# THANK YOU ▶▶

---

<http://chalifa.id>

[chalifa@itenas.ac.id](mailto:chalifa@itenas.ac.id)