

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jl. Ring Road Utara, Ngringin, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Email : amikom@amikom.ac.id / Website : <https://amikom.ac.id/>

Telp : (0274) 884201-207/ Fax : (0274) 884208

UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Mata Kuliah/Kode	: Interaksi Manusia dan Komputer/SI047
Semester/SKS	: Genap 2023/2024/2 SKS
Program Studi	: S1-Sistem Informasi
Dosen Pengampu	: Eli Pujastuti, M.Kom.; Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.; Hanif Al Fatta, Ph.D., Nur Wijiyati, M.Kom
Jenis Ujian*	: Tugas kumpul di kelas/Ujian di kelas /Online Dashboard
Sifat Ujian*	: Terbuka/ Tertutup
Penggunaan Gadget/Kalkulator*	: Diizinkan / Tidak diizinkan
Hari/Tanggal	:
Waktu	: Menit

Petunjuk (*uraikan petunjuk pengerjaan soal final*)

1. Soal terdiri dari empat butir soal.
2. Lembar jawaban dikirimkan secara mandiri oleh masing-masing mahasiswa dalam format pdf melalui dashboard ujian sesuai dengan jadwal ujian yang telah ditentukan
3. Keterlambatan pengiriman jawaban akan mengurangi poin penilaian
4. Mahasiswa yang tidak mengirimkan lembar jawaban dianggap tidak menghadiri Ujian Akhir Semester

Soal Ujian (*disesuaikan dengan sifat ujian*)

1. *Human Computer Interaction* yang diterapkan pada sebuah proses interaksi memiliki tujuan yang salah satunya adalah *user friendly*. Jelaskan apa saja kriteria dari *user friendly* dan analisis penerapan *user friendly* pada aplikasi **amikom one**. Sebutkan dan jelaskan apa yang belum/sudah ada sehingga aplikasi tersebut dapat dikatakan *user friendly*. [Sub-CPMK01]/Poin 20.
2. Dalam interaksi manusia dan komputer, faktor manusia menjadi aspek yang penting. Salah satu yang menjadi pertimbangan adalah penggunaan *memory* pada setiap proses interaksi. Sebutkan jenis *memory* pada proses interaksi manusia dan komputer, beserta contoh penerapan dalam sebuah interaksi. [Sub-CPMK02]/Poin 25.

3. Di dalam Interaksi Manusia dan komputer, terdapat 11 Sifat Ragam Dialog yang perlu diperhatikan dalam sebuah perancangan antarmuka. Lakukan analisis pada marketplace "Tokopedia", jelaskan secara detail penerapan ragam dialog tersebut disertai dengan tangkapan halaman sekurang-kurangnya enam dari sifat ragam dialog yang ada. [Sub-CPMK03]/Poin 30.
- a Inisiatif
 - b Keluwesan
 - c Kompleksitas
 - d Kekuatan
 - e Beban Informasi
 - f Konsistensi
 - g Umpan Balik
 - h Observabilitas
 - i Kontrolabilitas
 - j Efisiensi
 - k Keseimbangan
4. Pada sebuah perancangan interaksi, persona pengguna dianggap menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan. Jika dikaitkan dengan faktor manusia, hal apa yang menjadi alasan dan pertimbangan dalam pernyataan tersebut. Berikan contoh dalam penerapan sebuah antarmuka di sekitar anda. [Sub-CPMK-04]/ Poin 25.

****Selamat Mengerjakan ****