**Kisi-Kisi Soal UTS dan UAS Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (Sumber: Materi Presentasi dalam Power Point yang terdapat dalam dropbox, dan referensi-referensi yang ada di Folder “Modul2 tambahan” yang di share di Dropbox)**

**UTS:**

1. Jelaskan apa itu *Human Computer Interaction* (Interaksi Manusia dan Komputer)? Apa peranya? Dan Faktor-faktor apa saja yang menjadi pendorong IMK?
2. Manusia dipandang sebagai pemroses informasi, bagaimana informasi diterima, disimpan dan diaplikasikan?
3. Jelaskan apa yang di maksud dengan Ergonomi, serta berikan pendapat anda mengapa faktor-faktor tersebut mempengaruhi pola Interaksi Manusia dan Komputer?.
4. Salah satu masukan pada komputer mengarah pada Biometrik, apakah Biometrik itu? Dan bagaimana pola dan ciri-ciri (feature) yang baik dari biometric itu? Berikan contohnya.
5. Jelaskan tentang hubungan manusia, komputer dan interaksi dalam IMK? dan antarmuka apa yang diinginkan oleh user?
6. Pengenalan pola digunakan untuk menentukan kelompok atau kategori berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki oleh pola tersebut dan terdapat tiga pendekatan dalam proses pengenalan pola, sebutkan dan jelaskan ketiga pendekatan tersebut?
7. Mengapa manusia begitu penting dalam interaksi manusia dan komputer?
8. Bagaimana pendapat anda mengenai warna dalam interaksi manusia dan komputer? Jelaskan!
9. Dalam *input* kedalam komputer dikenal dengan *direct input, indirect input, batch input* dan *interactive input*, apa perbedaan antar sistem input tersebut dan berilah contohnya!
10. Jelaskan dan berilah contoh tugas-tugas yang ada tentang perbedaan Antara Short Term Memory(STM) dan *Long Term Memory* (LTM) pada sistem manusia dan sistem komputer?
11. Didalam teknologi rancang sistem saat ini banyak yang sudah memanfaatkan teknik touchscreen sebagai interaksi sistem, Sebutkan minimal 3 keuntungan dan kerugian menggunakan *touchscreen* (layar sentuh) tersebut!
12. Uraikan jelaskan unsur-unsur dalam Use & Context dan dalam Development Process pada IMK.
13. Dapatkah saudara mengidentifikasi perbandingan kecakapan relatif antara manusia dan komputer?
14. Ketajaman pandangan dipengaruhi oleh Luminans, Kecerahan (*brightness*), Kontras dan Warna, jelaskan masing-masing unsur tersebut.
15. Apa yang anda ketahui tentang speech Recognition di dalam interaksi manusia dan komputer, bagaimana cara kerjanya dan peralatan apa yang dibutuhkan?
16. Dialog manusia dan sistem dipengaruhi oleh bentuk interface, sebutkan tiga level interaksi beserta siklusnya seperti yang digagas oleh Donal Norman?
17. Dalam penggunaan Norman's Model terdapat Gulf of Excecution dan Gulf of Evaluation. Jelaskan apa maksudnya?
18. Jelaskan kerangka kerja Model ABOWD dan BEALE berdasarkan empat komponen (User, Input, Sistem dan Output) pada siklus eksekusi dan evaluasi.
19. Gaya interaksi berhubungan erat dengan user interface dan sistem aplikasi mempunyai gaya interaksi yang berbeda, jelaskan perkembangan user interface yang anda ketahui.
20. Daya guna (*usability*) sangat penting dan merupakan salah satu faktor yang digunakan untuk mengukur sejauh mana penerimaan pengguna terhadap produk sistem. Sebut dan jelaskan atribut daya guna berdasarkan standard ISO (9241-11: Guidance on Usability, 1998).
21. Sistem yang mempunyai daya guna tinggi seperti tampak pada gambar dibawah, jelaskan dan terangkan maksud dari gambar akseptabilitas sistem tersebut?

**UAS:**

1. Apa yang dimaksud dengan siklus hidup perangkat lunak dan jelaskan siklus hidupnya.
2. Dalam desain dialog terdapat 3 tingkatan bahasa pada komputer, sebutkan dan jelaskan tingkatan tersebut!
3. Dalam groupware komputer sebagai media komunikasi seperti email, bulletin board dan Structured message systems, jelaskan dan apa perbedaan diantara ketiganya.
4. Dalam IMK model pengguna merupakan sebuah model yang di rancang dari cara kerja user dan untuk mengetahui bagaimana user akan berinteraksi dengan interface. Salah satunya dalam bentuk GOMS (Goals, Operators, Methods, Selection) jelaskan dan berikan contohnya.
5. Daya guna (*usability*) sangat penting dan merupakan salah satu faktor yang digunakan untuk mengukur sejauh mana penerimaan pengguna terhadap produk sistem. Sebut dan jelaskan atribut daya guna berdasarkan standard ISO (9241-11: Guidance on Usability, 1998).
6. Desain berulang (iteratif) digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam siklus pengembangan perangkat lunak dengan mengevaluasi Prototype, Jelaskan mengapa demikian dan berikan contoh siklus pengembangan prototype.
7. Evaluasi digunakan untuk memeriksa apakah user dapat menggunakan produk dengan baik. Kapan evaluasi dilakukan dan apa tujuan dari evaluasi?.
8. IMK merupakan disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer yang interaktif untuk digunakan pengguna. Jelaskan apa apa yang dimaksud dengan evaluasi, apa yang di evaluasi, dan mengapa evaluasi dibutuhkan?
9. Jelaskan “*Eight Golden Rules of Dialog Design*” yang digagas oleh Ben Shneiderman sebagai corpus dan prinsip-prinsip kunci dari perancangan antarmuka.
10. Model adalah cara sederhana untuk memandang suatu masalah melalui suatu representasi (penggambaran) dari suatu system nyata. Gambarkan skema pemodelan dan jelaskan kegunaanya.
11. Pada Rancangan presentasi dan properti leksikal terdapat 2 bentuk rancangan antropomorfik dan nonantropromorfik, jelaskan!.
12. Sebutkan 3 hal yang perlu dihindari pada pembentukan message error (pesan kesalahan)!
13. Teknik evaluasi melibatkan user, ahli dan expert. Gambarkan matrik teknik evaluasi dengan paradigma “Quick and Dirty”.
14. Jelaskan
	1. Element-element WIMP pada ragam dialog/gaya interaksi.
	2. Dari teknik daya guna dengan siklus hidup yang benar, maka akan terlihat beda manusia dan komputer berkaitan dengan desain yang berorientasi tujuan. Sebutkan perbedaan tersebut.