



UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO

SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS) GASAL
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Mata Kuliah	:	Interaksi Manusia dan Komputer
SKS / Semester	:	3 SKS / 3
Fakultas	:	Ilmu Komputer
Program Studi	:	Sistem Informasi
Dosen	:	Dwi Krisbiantoro, M.Kom.
Kelas	:	SI23A, SI23B
Hari/Tanggal	:	Senin, 20 Januari 2025
Waktu	:	12:30 - 14:00 (90 Menit)
Ruang	:	3.2, 3.3
Sifat Ujian	:	Close Book, HP, Gadget
Jumlah Peserta	:	40, 35

Petunjuk mengerjakan soal:

- Berdoalah sebelum menjawab soal.
 - Kerjakan sesuai urutan nomor soal. Jawablah soal-soal dengan jelas dari sudut pandang masing-masing.
 - Jika ditemukan plagiat dalam pekerjaan anda, baik dengan sumber di internet maupun sesama peserta ujian, maka akan diberikan nilai terendah.
- Dalam sebuah aplikasi selain *user friendly* yang ingin dicapai juga harus *usability* diantaranya adalah
 - Consistency*
 - Learnability*
 - Familiarity*Jelaskan ketiga prinsip *usability* tersebut dan berikan contohnya masing-masing? (20 Point)
 - Bagaimanakah sebuah *user interface* dapat dikatakan memiliki sebuah *usability* yang baik, jelaskan? (Point 10)
 - Jelaskan perbedaan antara *User Interface*, *User Experince* dan *Usability* dan bagaimanakah hubungan diantara ketiganya tersebut ? (20 Point)
 - Bagaimanakah agar sebuah *ergonomi* dapat tercipta dalam sebuah interaksi manusia dan komputer ditinjau dari prinsip fisikal? (15 Point)
 - Dalam membangun *layout website* perlu diketahui beberapa atribut agar website tampil baik, jelaskan atribut-atribut dari web ? (Point 10)
 - Dalam merancang user interface banyak metode yang dapat digunakan namun yang paling sederhana adalah metode prototype, Jelaskan tahapan-tahapan dalam prototipe?(Point 15)
 - Setelah anda belajar mata kuliah interaksi manusia dan komputer apa yang ada dapatkan dan apakah materi yang ada dapatkan bermanfaat nantinya, jelaskan? (Point 10)