

PENDAHULUAN

Pengertian IMK

- Interaksi adalah komunikasi antara dua atau lebih objek yang saling mempengaruhi satu sama lain.
- Interaksi Manusia dan komputer merupakan komunikasi dua arah antara pengguna (user) dengan sistem komputer yang saling mendukung untuk mencapai suatu tujuan tertentu.
- “ 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 interaksinya.” (ACM SIGCHI, 1992, p.6)

Tujuan IMK

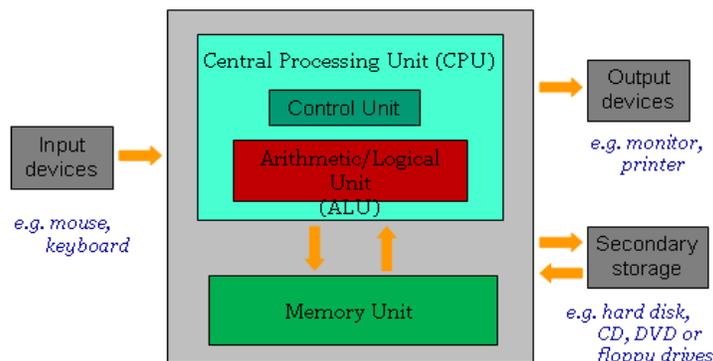
- Menghasilkan sistem yang bermanfaat (usable), memiliki manfaat dan mudah dioperasikan oleh user.
- Fungsionalitas, fungsi-fungsi yang ada dlm sistem yg dibuat sesuai dengan perencanaan
- Keamanan (safe), apakah sistem yg kita dibuat memiliki tingkat pengamanan data atau tidak.
- Efektifitas dan Efisiensi, berpengaruh pada produktifitas kerja dari penggunaanya dan sistem yang dibuat harus berfungsi dengan baik.

Ruang Lingkup IMK

Ruang Lingkup IMK meliputi 3 komponen :

- 1 Manusia
Manusia merupakan pengguna (user) yang memakai komputer. User ini berbeda-beda dan memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya dalam menggunakan komputer.
- 2 Komputer
Komputer merupakan peralatan elektronik yang meliputi hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak)
- 3 Interaksi

Prinsip Kerja Sistem Komputer



- User memberi perintah pada komputer & komputer mencetak/menuliskan tanggapan pada layar tampilan.
- Komputer bekerja sesuai dengan instruksi yg diberikan oleh pengguna.

Manusia dan komputer berinteraksi lewat masukan & keluaran melalui antarmuka

- **Fokus:** perancangan dan evaluasi antarmuka pemakai (*user interface*).
- **Antarmuka pemakai** adalah bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer.

Sebenarnya antarmuka seperti apa yg diinginkan oleh User ?

- Antarmuka komputer hrs *user friendly* (ramah dengan pengguna) yaitu :
 - antarmuka yg bagus
 - mudah dioperasikan
 - mudah dipelajari
 - pengguna merasa senang menggunakan software tsb.
- Antarmuka yang berkualitas tinggi yg dikagumi oleh orang-orang, beredar luas dan sering ditiru.
- Suatu antarmuka/interface yang dibuat seharusnya tidak hanya dapat dilihat, disentuh atau didengar, tetapi juga mencakup konsep,kebutuhan user untuk mengetahui sistem komputer, dan harus dibuat terintegrasi ke seluruh sistem.

Bidang Studi/Ilmu Yang Berperan

- Teknik Elektronika/ Ilmu Komputer, memberikan kerangka kerja untuk dapat merancang sistem HCI
- Psikologi,memahami sifat & kebiasaan, persepsi & pengolahan kognitif, ketrampilan motorik pengguna
- Perancangan Grafis dan tipografi, sebuah gambar dpt bermakna sama dengan seribu kata. Gambar dpt digunakan sbg sarana yg cukup efektif utk dialog antara manusia dan komputer
- Ergonomik, aspek fisik utk mendapatkan lingkungan kerja yg nyaman. Misal: bentuk keyboard, mouse, posisi duduk,dll
- Antropologi, utk memahami cara kerja berkelompok yg masing-masing anggota bekerja sesuai dgn bidangnya.
- Linguistik, utk melakukan dialog diperlukan komunikasi yg memadai menggunakan bahasa khusus; spt: bahasa grafis, bahasa menu, bahasa perintah.
- Sosiologi, studi tentang pengaruh sistem manusia-komputer dalam struktur sosial, misal adanya PHK karena otomasi kantor.