

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
Rencana Program Dan Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS)	v
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1..... Ruang Lingkup Mata Kuliah	1
1.1.1 Interaksi.....	1
1.1.2 Manusia.....	1
1.1.3 Komputer	1
1.2 Mengenal Konsep dan Dasar dari IMK	1
1.3 Mengapa dan Apa IMK	2
1.3.1.1 Mengapa Diperlukan Konsep IMK?	2
1.3.2 Tujuan Interaksi Manusia dan Komputer	2
1.3.3 Antar Muka Pengguna	3
1.3.4 Yang Diperhatikan dalam Pembuatan User Interface.....	3
1.3.5 Interface Seperti Apa yang Diinginkan Oleh User???	3
1.4 Yang Terlibat dalam IMK.....	4
1.4.1 Bidang Studi/Ilmu yang Berperan	4
Bab 2 Prinsip Usability	6
2.1..... Definisi Usability	6
2.2 Penentu Keberhasilan Sistem	6
2.3 Komponen Penentu Daya Guna	6
2.4 Menguji Daya Guna.....	7
2.5 Sistem yang Berdaya Guna.....	8
Bab 3 Analisis Tugas.....	12
3.1. Analisa Tugas.....	12
3.1.1 Alasan Perlunya Analisis Tugas	12
3.1.2 Istilah-Istilah Dalam Analisis Tugas.....	12
3.1.3 Maksud dari Analisa Tugas	13
3.2 Teknik Analisa Tugas	14
3.2.1 Dekomposisi Tugas.....	14

3.2.2	Analisa Berbasis Pengetahuan	15
3.2.3	Teknik Berbasis Relasi Entitas	15
3.3	Sumber Informasi & Pengumpulan Data	16
3.4	Komponen Data Input Dan Output	17
3.4.1	Data I / O.....	17
3.4.2	Unit Input(<i>Input Device</i>).....	17
3.4.3	Unit Output(<i>Output Device</i>)	17
3.5	Representasi Data.....	17
3.5.1	Pengertian	17
3.5.2	Naratif	18
3.5.3	Hierarki	18
Bab 4 Desain		19
4.1	Tujuan Dari Desain	19
4.2	Cara Pendekatan.....	19
4.3	Prinsip Desain	19
4.3.2	Model Pengguna	21
4.3.3	Bahasa Perintah (<i>Command Language</i>).....	21
4.3.4	Umpan Balik	21
4.3.5	Penampil Informasi	21
4.4	Ide Dalam Membuat Desain	22
4.4.1	Tantangan Dalam Membuat Design	22
Bab 5 Prototyping		25
5.1.	Definisi Prototype	25
5.1.1	Keuntungan Dari Prototyping:	25
5.1.2	Beberapa Kerugian Dari Prototyping:	26
5.1.3	Langkah-Langkah Pembuatan Prototype.....	26
5.1.4	Alasan Membuat Prototype.....	26
5.2	Rapid Prototyping	27
5.2.1	Beberapa Metode Rapid Prototyping.....	27
5.3	Dimensi Prototyping	27
5.4	Terminologi Prototyping.....	27

5.5	Prototyping Tools.....	28
Bab 6 Dialog.....		31
6.1	Desain Dialog.....	31
6.2	Dialog Style	31
6.3	Kategori Ragam Dialog	33
6.4	User Interface Software	39
Bab 7 Penanganan Kesalahan Dan Help-Dokumentation.....		41
7.1	Kesalahan Dan Slip.....	41
7.1.1	Jenis-Jenis Kesalahan.....	41
7.1.2	Jenis -Jenis Slip.....	41
7.2	Penanganan Kesalahan.....	42
7.3	Petunjuk Pencegahan Kesalahan.....	42
7.3.1	Petunjuk Memperbaiki Kesalahan	42
7.4	Jenis-Jenis Dari Dokumentasi/Help	43
7.4.1	Jenis-Jenis Bantuan.....	43
7.4.2	Merancang Help Dan Dokumentasi.....	43
7.4.3	Isu Presentasi Dalam Help Dan Dokumentasi	44
7.4.4	Masalah Yang Ada Dalam Implementasi	44
Bab 8 Evaluasi.....		46
8.1.	Pengenalan Evaluasi Empiris	46
8.1.1	Alasan Perlunya Evaluasi	46
8.1.2	Informasi Dari Evaluasi	47
8.1.3	Tujuan Evaluasi	47
8.2	Perancangan Eksperimen (Hipotesa, Variabel, Rancangan Dan Paradigma).....	48
8.3	Partisipasi, Irb Dan Etika Pengumpulan Data.....	48
8.3.1	Perancangan Eksperimen	48
8.3.2	Paradigma Evaluasi.....	49
8.3.3	Partisipasi, Irb Dan Etika	49
8.4	Teknik Pengumpulan Data.....	50
8.4.1	Teknik Observasi	50
8.4.2	Teknik Query	50

8.4.3	Metode Pengumpulan Data.....	51
8.4.4	Tujuan Pengumpulan Data.....	51
8.5	Analisa Data Dan Interpretasi Hasil	51
8.5.1	Analisa Data Dan Interpretasi Hasil	51
8.5.2	Jenis Data	52
8.5.3	Teknik Analisis Data Kualitatif	52
Bab 9	Website.....	54
9.1	Pengertian Website	54
9.2	Mengorganisasikan Isi Website (5 Atribut Kegunaan).....	54
9.2.1	Membangun Sebuah Situs.....	54
9.2.2	Jenis-Jenis Website	55
9.3	Jenis-Jenis Website	55
Bab 10	CSCW - Ubiquitous Computing	57
10.1	Pengertian CSCW	57
10.2	Groupware.....	57
10.3	Ubiquitous Computing.....	61
10.3.1	Definisi Ubiquitous Computing.....	61
10.3.2	Isu-Isu Seputar <i>Ubicomp</i>	61
Bab 11	Visualisasi Informasi	64
11.1	Visualisasi Informasi	64
11.1.1	Pengertian	64
11.1.2	Mengapa Visualisasi Informasi Sangat Dibutuhkan Oleh Kita?	64
11.1.3	Prinsip Visualisasi.....	64
11.2	Tujuan Visualisasi.....	64
11.3	Dukungan Komputer Dalam Proses Visualisasi Informasi	65
11.4	Teknik Visualisasi Informasi	65
11.5	Hirarki Visualisasi	66
Bab 12	Audio – Agent.....	67
12.1	Audio Dan Agent	67
12.1.1	Audio.....	67
12.1.1.1	Perbedaan Speech Dan Non-Speech.....	67

12.1.2	Agents	68
12.1.2.1	Tipe – Tipe Agent	68
12.2	User Interface Agent	68

DAFTAR PUSTAKA