

MAKALAH
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
ANALISA DESIGN SOFTWARE OFFICE 2013



Disusun Oleh :

Nama : Aldi Kahar Ramadhan

NPM : 20113599

Kelas : 2KB05

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS GUNADARMA**

2015

PENDAHULUAN

Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer (bahasa Inggris: *human-computer interaction*, HCI) adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer yang meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan oleh manusia. Ilmu ini berusaha menemukan cara yang paling efisien untuk merancang pesan elektronik. Sedangkan interaksi manusia dan komputer sendiri adalah serangkaian proses, dialog dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berinteraksi dengan komputer yang keduanya saling memberikan masukan dan umpan balik melalui sebuah antarmuka untuk memperoleh hasil akhir yang diharapkan.

Sistem harus sesuai dengan kebutuhan manusia dan dirancang berorientasi kepada manusia sebagai pemakai.

Ada tiga sub-bidang studi yang berhubungan dengan interaksi dengan komputer :

1. Ergonomi dimana interaksi manusia-komputer berkaitan dengan bentuk fisik dari mesin.
2. Faktor manusia berkaitan dengan masalah- masalah psikologis.
3. Interaksi manusia dan komputer mengkaji bagaimana hubungan-hubungan yang terjadi antar ilmu komputer desain terkait dengan manusia dengan komputer.

bagi para perancangnya alat fisik interaksi antarmuka komputer sering diuji, sehingga memungkinkan pertukaran informasi.

Beberapa aspek yang menjadi fokus dalam perancangan sebuah antarmuka adalah :

1. Metodologi dan proses yang digunakan dalam perancangan sebuah antarmuka.
2. Metode implementasi antarmuka.
3. Metode evaluasi dan perbandingan antarmuka.
4. Pengembangan antarmuka baru.
5. Mengembangkan sebuah deskripsi dan prediksi atau teori dari sebuah antarmuka baru

Sejarah Interaksi Manusia dan Komputer

Komputer pertama kali diperkenalkan secara komersial pada **tahun 50-an**, mesin ini sangat sulit dipakai dan tidak praktis. Disebabkan karena komputer merupakan mesin yang sangat mahal dan besar, hanya dipakai di kalangan tertentu, misalnya para ilmuwan /ahli-ahli teknik.

komputer pribadi (PC) diperkenalkan pada **tahun 70-an**, Dengan ini perkembangan penggunaan teknologi ini secara cepat dan mengagumkan ke berbagai penjuruk kehidupan (*pendidikan, perdagangan, pertahanan, perusahaan, dan sebagainya*). Kemajuan-kemajuan teknologi tersebut mempengaruhi juga rancangan sistem. Sistem rancangan dituntut harus bisa memenuhi kebutuhan pemakai, sistem harus mempunyai kecocokan dengan kebutuhan pemakai atau suatu sistem yang dirancang harus berorientasi kepada pemakai. Pada awal tahun 70-an ini, juga mulai muncul isu teknik antarmuka pemakai (user interface) yang diketahui sebagai Man-Machine Interaction (MMI) atau Interaksi Manusia-Mesin.

Para peneliti akademis mengatakan suatu rancangan sistem yang berorientasi kepada pemakai, yang memperhatikan kapabilitas dan kelemahan pemakai ataupun sistem (komputer) akan memberi kontribusi kepada interaksi manusia-komputer yang lebih baik. Maka pada pertengahan tahun 80-an diperkenalkan istilah Human-Computer Interaction (HCI) atau Interaksi Manusia-Komputer.

BAB I

STUDI KASUS

Dewasa ini perkembangan dan kemajuaan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan sangat pesat. Berbagai kemudahan memperoleh informasi dari berbagai penjuru dunia dapat kita nikmati dalam hitungan detik. Pada saat " Zaman Batu " teknologi informasi dan komunikasi dianggap sebagai sesuatu yang tidak mungkin, kini telah menjadi kenyataan. Dengan teknologi yang luas ini kita harus dapat memanfaatkannya.

Diantara teknologi informasi yang hampir disetiap tempat kita temukan adalah computer. Sekarang computer sangat berkembang pesat hampir setiap tahun computer selalu mengalami perkembangan. Orang bisa menggunakan computer dimana saja dirumah, dikafe, disekolah, dan ditempat lainnya. Sedangkan model dan design dari computer itu sendiri juga mengalami perkembangan. Dulu apabila orang ingin menggunakan computer maka hanya bias dikantor atau dirumah, kalau sekarang mereka bias menggunakan computer tersebut dimana saja yang mereka inginkan.

Software yang kita gunakan sekarang ini tidak serta merta muncul begitu saja melainkan melalui proses yang panjang dalam evolusinya. Hal ihwal munculnya komputer mungkin dapat dilihat dalam kilas balik sejarah sejak digunakannya Abacus – ditemukan di Babilonia (Irak) sekitar 5000 tahun yang lalu – sebagai alat perhitungan manual yang pertama, baik di lingkup sekolah maupun kalangan pedagang, saat itu. Pada periode selanjutnya telah banyak ditemukan alat-alat hitung mekanikal sejenis yaitu Pascaline yang ditemukan oleh Blaine Pascal pada tahun 1642, Arithometer oleh Charles Xavier Thomas de Colmar pada tahun 1820, Babbage's Folly oleh Charles Babbage pada tahun 1822, dan Hollerith oleh Herman Hollerith pada tahun 1889. Kesemuanya masih berbentuk mesin sepenuhnya tanpa tenaga listrik. Ukuran dan kerumitan strukturnya berdasarkan atas tingkat pengoperasian perhitungan yang dilakukan. Barulah pada tahun 1940, era baru komputer elektrik dimulai sejak ditemukannya komputer elektrik yang menerapkan system ajabar Boolean.

Pada pembahasan kali ini berkaitan dengan Teknologi Komputer sebagai fungsi office sebagai hal penting untuk seseorang disaat melakukan suatu pekerjaan rumah, kantor, ataupun sekolah. Seseorang bisa melakukan segala pekerjaan tentang office seperti membuat surat atau membuat laporan ataupun membuat presentasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

Komputer

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata *computer* pada awalnya dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika.

Dalam arti seperti itu terdapat alat seperti *slide rule*, jenis kalkulator mekanik mulai dari abakus dan seterusnya, sampai semua komputer elektronik yang kontemporer. Istilah lebih baik yang cocok untuk arti luas seperti "komputer" adalah "yang mengolah informasi" atau "sistem pengolah informasi." Selama bertahun-tahun sudah ada beberapa arti yang berbeda dalam kata "komputer", dan beberapa kata yang berbeda tersebut sekarang disebut sebagai komputer.

Kata *computer* secara umum pernah dipergunakan untuk mendefiniskan orang yang melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa mesin pembantu. Menurut *Barnhart Concise Dictionary of Etymology*, kata tersebut digunakan dalam bahasa Inggris pada tahun 1646 sebagai kata untuk "orang yang menghitung" kemudian menjelang 1897 juga digunakan sebagai "alat hitung mekanis". Selama Perang Dunia II kata tersebut menunjuk kepada para pekerja wanita Amerika Serikat dan Inggris yang pekerjaannya menghitung jalan artileri perang dengan mesin hitung.

Software

Perangkat lunak adalah istilah khusus untuk data yang diformat, dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Istilah ini menonjolkan perbedaan dengan perangkat keras komputer.

Pembuatan perangkat lunak itu sendiri memerlukan "bahasa pemrograman" yang ditulis oleh programmer untuk selanjutnya di kompilasi dengan aplikasi kompilasi sehingga menjadi kode yang bisa dikenali oleh mesin hardware.

Microsoft Office

Microsoft Office adalah perangkat lunak paket aplikasi perkantoran buatan Microsoft dan dirancang untuk dijalankan di bawah sistem operasi Microsoft Windows dan Mac OS X. Beberapa aplikasi di dalam Microsoft Office yang terkenal adalah Excel, Word, dan PowerPoint. Versi terbaru dari Aplikasi Microsoft Office adalah Office 15 (Office 2013) yang diluncurkan 29 Januari 2013.

BAB III

ANALISA DESIGN SOFTWARE

Salah satu tujuan dari Interaksi Manusia dan Komputer atau *Human Computer-Interface* (HMI) adalah *User friendly* (ramah dengan pengguna): kemampuan yang dimiliki oleh *software* atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut, bahkan bagi seorang pemula (*what you see that what you get*), serta mengurangi frustrasi, ketidakamanan, dan kebingungan pada pengguna.

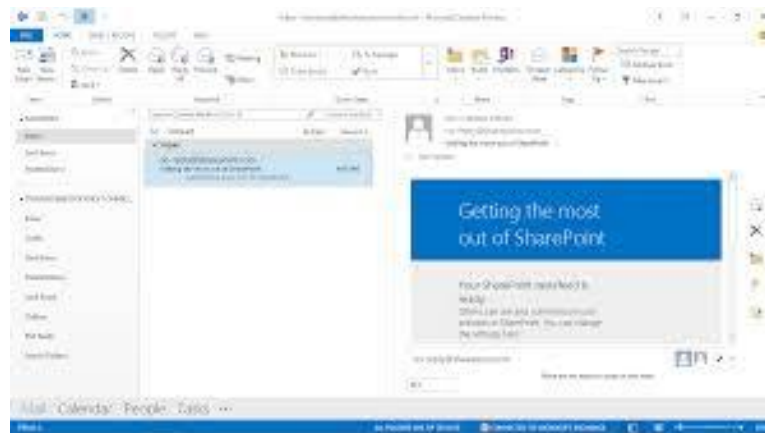
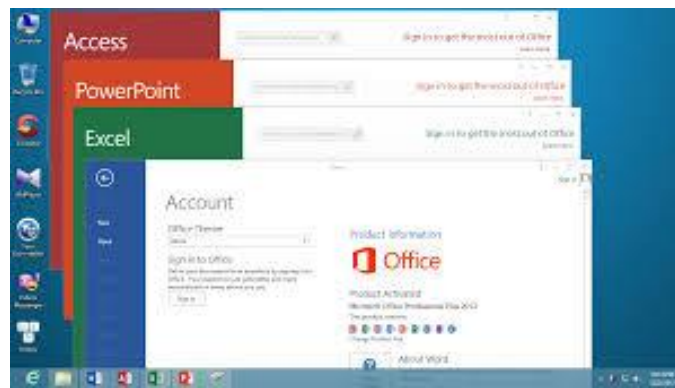
Pada Microsoft office desain aplikasi sudah cukup bagus atau bias dikatakan user friendly. Microsoft office sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari tahun pembuatannya sampai sekarang. Pada tahun 2013 microsoft mengeluarkan office 2013.

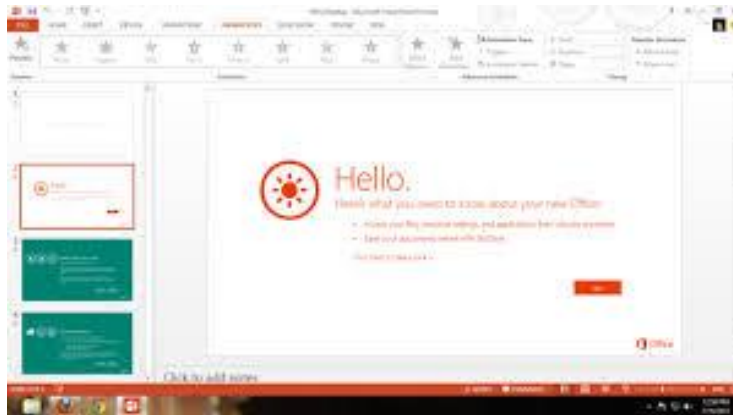
Untuk performanya sendiri office 2013 sudah sangat cepat dan nyaman digunakan sehingga user tidak perlu menunggu loading terlalu lama. Di dalam Office 2013 bisa digunakan untuk menulis, membuat presentasi, atau membuat laporan .

Office 2013 mempunyai berbagai produk antara lain word 2013, excel 2013, power point 2013, outlook 2013. Walau banyak kelebihan di banding software lainnya yang sejenis tetapi office 2013 mempunyai kekurangan yaitu harganya yang lumayan untuk kantong mahasiswa.

Dibawah ini merupakan tampilan dari software office 2013







DAFTAR PUSTAKA

<http://id.wikipedia.org>

<http://features.en.softonic.com/whats-new-in-office-2013>

<http://google.com>