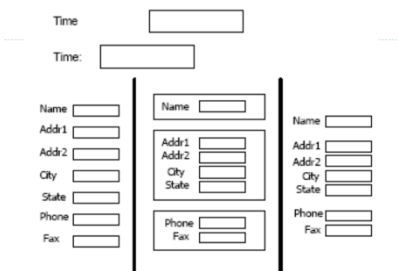


<p>UAS IMK REGULER SORE TGL : 9 Juni 2017 Waktu : 50 Menit <u>Cepi Rahmat Hidayat, M.Kom</u></p>	<p>STMIK TASIKMALAYA</p> 	<p>NPM : _____ NAMA : _____ KELAS : _____ PARAF : _____</p>
--	---	--

- A. PILIHAN GANDA**
1. Dibawah ini merupakan bagian dari program aplikasi adalah :
 - a. Bagian Desain
 - b. Bagian Program
 - c. Bagian Listing
 - d. Bagian Syntak
 - e. Bagian Antarmuka
 2. Yang merupakan karakteristik ragam dialog adalah:
 - a. Inisiatif
 - b. Keluwesan
 - c. Kompleksitas
 - d. Kekuatan
 - e. Konsistensi
 3. Ragam dialog yang dikemas sejumlah perintah ke dalam suatu bentuk berkas berupa *batch file* adalah :
 - a. Command Line Dialogue
 - b. Programming Language Dialogue
 - c. Natural Language Interface
 - d. Form Filling Dialogue
 - e. Windowing System
 4. Yang merupakan ragam dialog dalam sistem menu :
 - a. Sistem menu pilihan
 - b. Sistem Menu Window
 - c. Sistem Menu Horizontal
 - d. Sistem Menu Vertical
 - e. Sistem Menu Datar
 5. Untuk mengetahui sifat dan kebiasaan pengguna ketika berinteraksi dengan komputer dapat diperoleh dengan mempelajari ilmu :
 - a. Ergonomik
 - b. Psikologi
 - c. Antropologi
 - d. Sosiologi
 - e. Linguistik
 6. Software harus mempunyai antarmuka yang *user friendly* merupakan salah satu ciri dari software yang baik, yaitu :
 - a. High Performance
 - b. Mudah digunakan
 - c. Realibility
 - d. Mobility
 7. Contoh *antarmuka manusia dengan komputer* berbentuk grafis menggunakan pemrograman visual adalah :
 - a. Pascal
 - b. C++
 - c. Cobol
 - d. Visual Basic
 - e. PHP
 8. *Prototyping tools* pada kategori *draw/paint program* salah satunya dapat menggunakan :
 - a. Powerpoint
 - b. Photoshop
 - c. HTML
 - d. Visual Basic
 - e. Delphi
 9. Contoh langkah antisipasi untuk meminimalisir kesalahan (mistake) user dalam berinteraksi dengan sistem adalah dengan :
 - a. Memberi jarak antar icon
 - b. Memilih ukuran toolbar yang nyaman untuk dilihat
 - c. Memilih kontras warna yang jelas pada button
 - d. Menggunakan teks yang tidak terlalu banyak menggunakan huruf kapital
 - e. Membuat manual dan help dokumentasi program
 10. Penglihatan kita dalam mendefinisikan warna terdapat *hue* yaitu :
 - a. Panjang gelombang spektrum cahaya
 - b. *Brightness* dari warna
 - c. Jumlah kadar putih (*whitness*) dalam warna
 - d. Keseimbangan warna merah hijau dan biru
 - e. Kontras pada jenis warna

11. 

Gambar diatas menunjukan prinsip grafik desain

- a. Kerapatan
 - b. Aligment
 - c. Kontras
 - d. Konsisten
 - e. Kejelasan
12. Kemampuan manusia yang BURUK untuk melakukan sesuatu yang dimilikinya (HUMAN ABILITIES) yaitu :
- a. LTM tidak terbatas
 - b. Proses yang lambat
 - c. Kemampuan memahami tinggi
 - d. Konsentrasi Powerful
 - e. Linguistik
13. Warna yang melambangkan cahaya dan kesucian adalah :
- a. Kuning
 - b. Biru
 - c. Pink
 - d. Putih
 - e. Coklat
14. Fungsi adanya Ruang Kosong (white space) kecuali :
- a. Memandu mata
 - b. Simetris dan seimbang
 - c. Memperjelas pesan yang diberikan
 - d. Menghemat area
 - e. Menawarkan Kesederhanaan, enak dilihat, berkelas dan jelas
15. Mereka yang membangun dan menciptakan desai halaman web :
- a. Desiner Interaksi
 - b. Desainer Web
 - c. Arsitektur Informasi
 - d. Web Administrator
 - e. *User Experience Designer*

2. Suara memiliki beberapa karakteristik salah satunya yaitu timbre, yang dimaksud timbre adalah ?
(.....)
3. Memori kerja menyimpan informasi yang dibutuhkan dalam waktu yang singkat / sementara pada saat kita sedang melakukan pekerjaan?
4. Dimana saja lokasi evaluasi yang bisa digunakan (.....)
5. Berikan satu contoh dari *prototyping tools* kategori *interface builder* (.....)

C. ISIAN PANJANG

1. Jelaskan pendapat anda kenapa kita harus mempelajari IMK ?
2. Dalam IMK kenapa kita perlu melakukan EVALUASI ?
3. Jelaskan pendapat anda kenapa dalam sebuah aplikasi perlu adanya Help Dokumentasi?

B. ISIAN SINGKAT

1. Kulit memiliki tiga jenis sensor penerima salah satunya yaitu ?
(.....)

“Bekerjasamalah kamu dalam kebaikan dan jangan bekerjasama dalam dosa dan permusuhan.”
– Surah Al-Maidah Ayat 2