Association for Computing Machinery

SIGCHI

INSTITUTE OF BUSINESS IOB EAST TIMOR

UniKL UNIVERSITI KUALA LUMPUR

ACM SIGCHI Dev Fund Project

Knowledge, Cultural, and Collaborative Learning with Indigenous Communities in Timor-Leste

Second Virtual Seminar

Tanggungjawab dan Pengalaman pengguna dalam Interaksi antara Manusia dan Komputer

Assoc. Prof. Dr. Murni Mahmud

📍 Perceptive and Sentiment Computing Group 📍 myHCI-UX 📍 ACM SIG-CHI

Interaksi
antara
Manusia dan Komputer

Robotik

Sophia

Pusat Kawalan

Pusat kawalan lalu lintas

Kokpit Pesawat

Permainan Digital - Mengasyikkan

Pertandingan

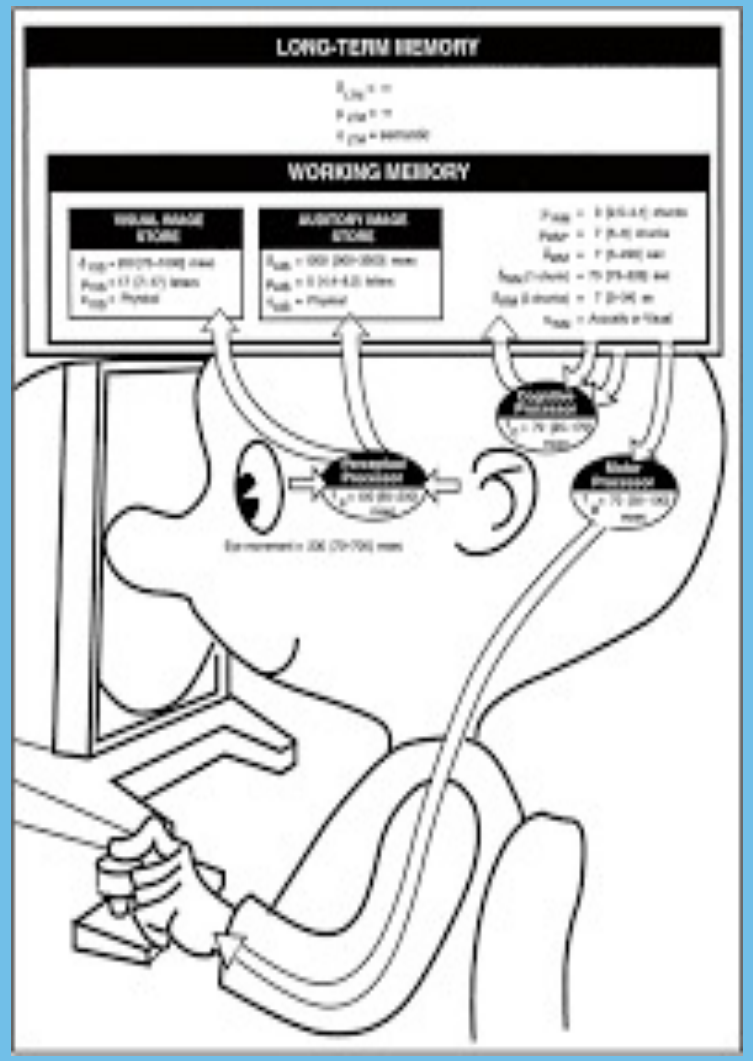
Bermain dengan keluarga

Peranti Mudah Alih dan Aplikasi

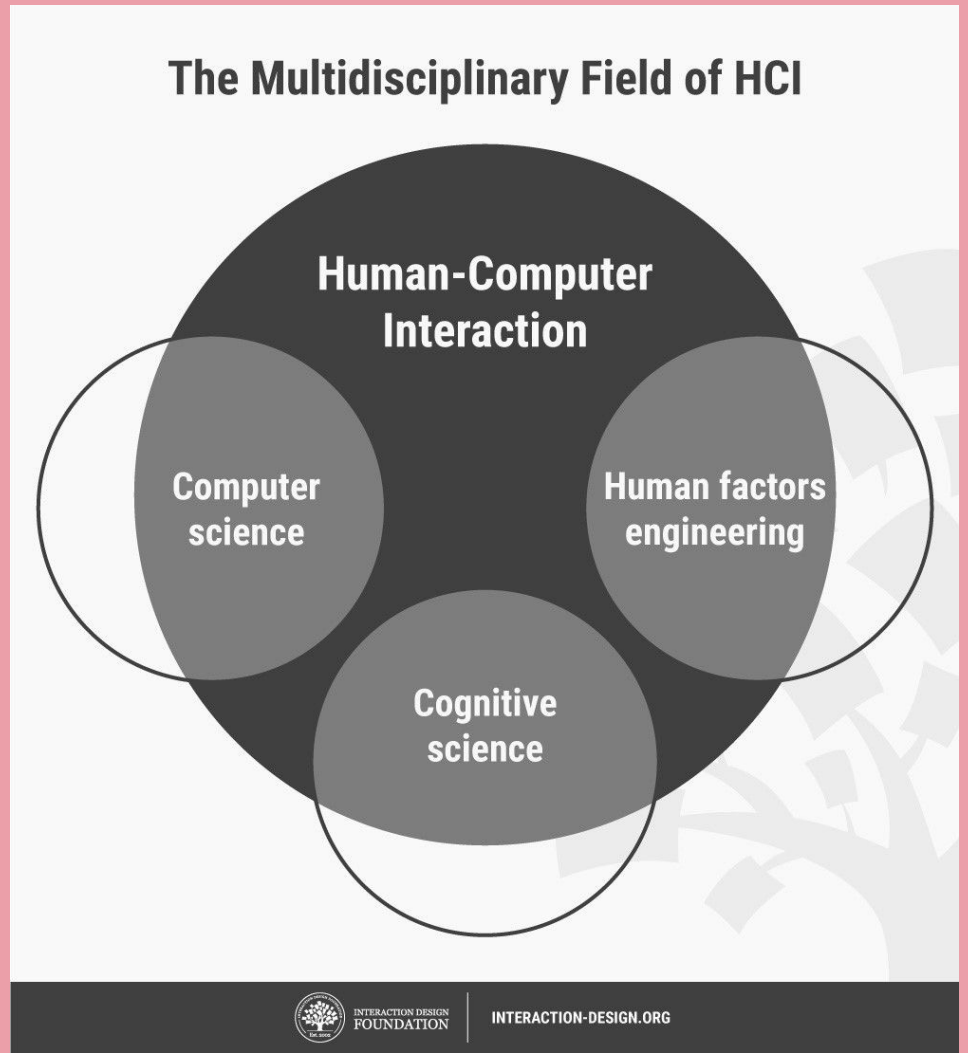
Definisi
dan
Ilmu berkaitan

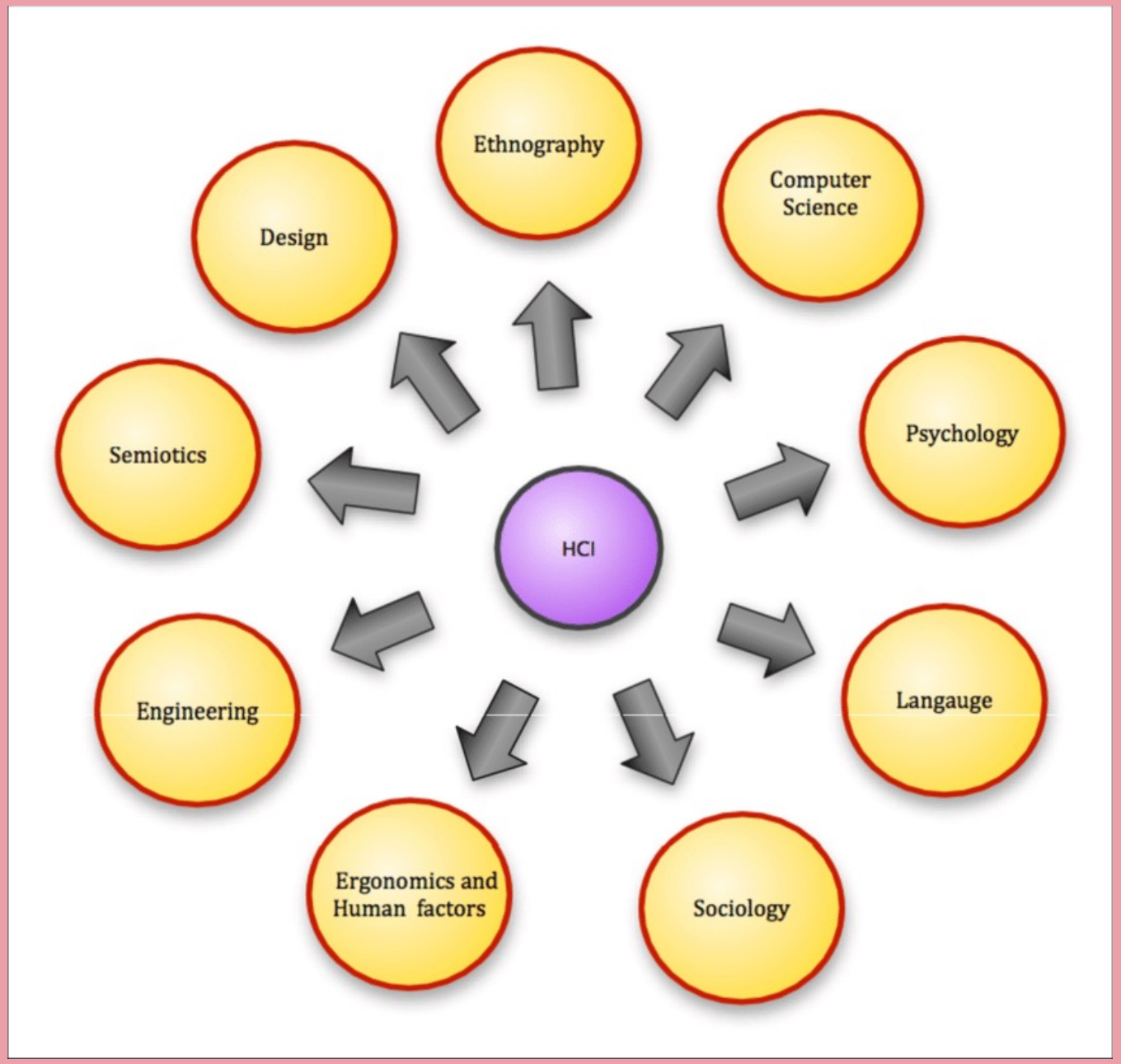
- Interaksi antara manusia dan komputer adalah satu cabang ilmu Sains Komputer yang bersifat multi-disiplin yang menumpukan kepada reka cipta/bentuk cara berinteraksi untuk pengguna (manusia) dengan komputer.

- Walaupun awalnya berkaitan dengan komputer, ilmu HCI berkembang untuk merangkumi hampir semua bentuk reka bentuk teknologi maklumat.



- HCI adalah satu bidang yang mengabungkan pelbagai disiplin ilmu.



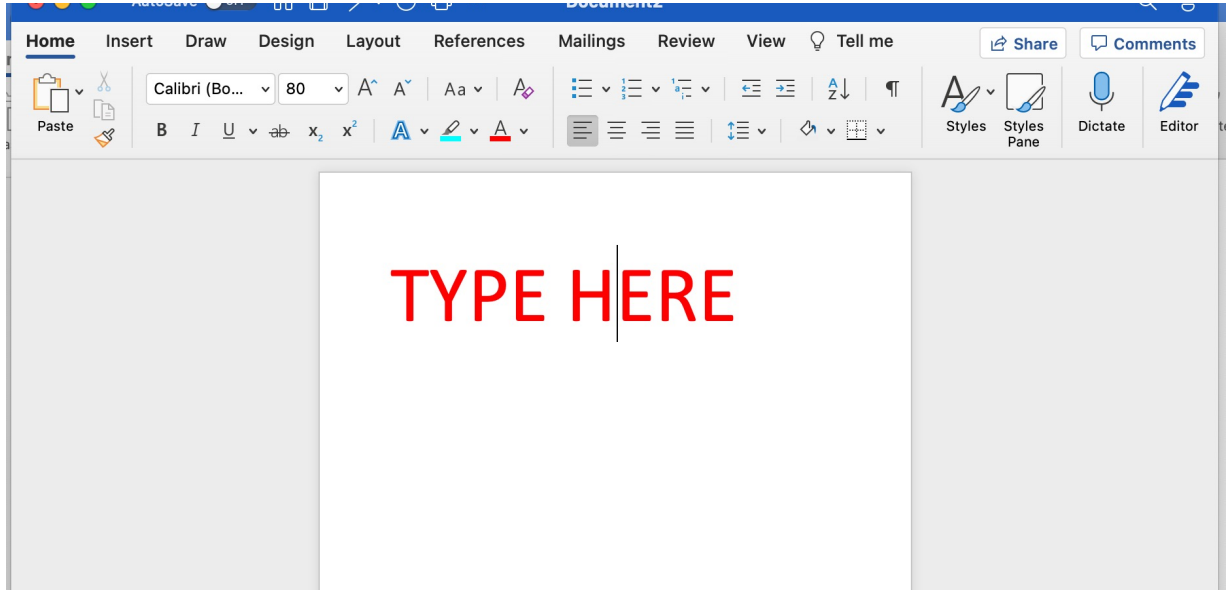


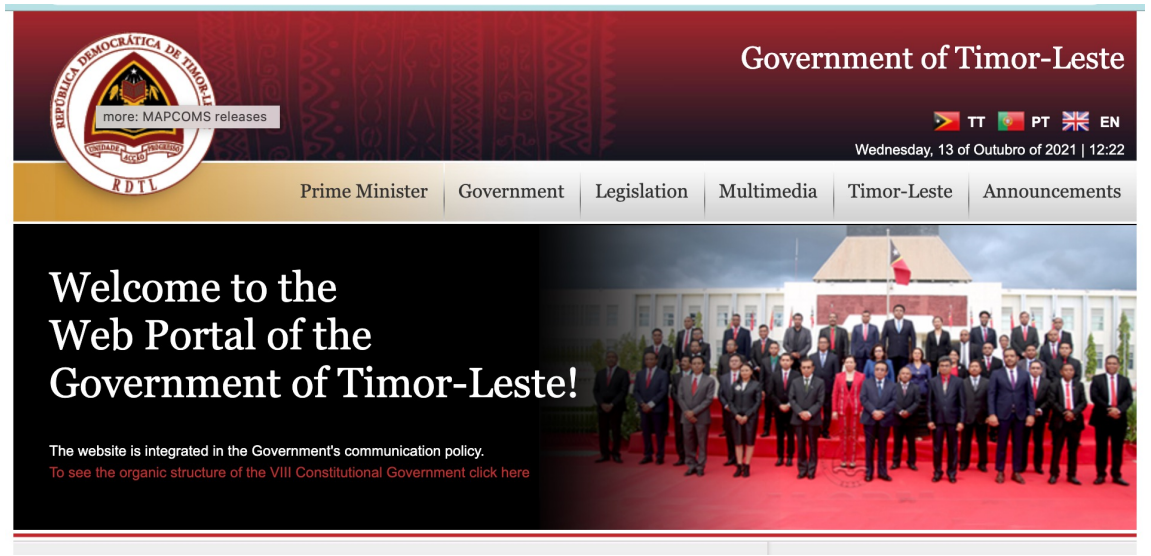
Apakah yang dimaksudkan dengan Interaksi ?

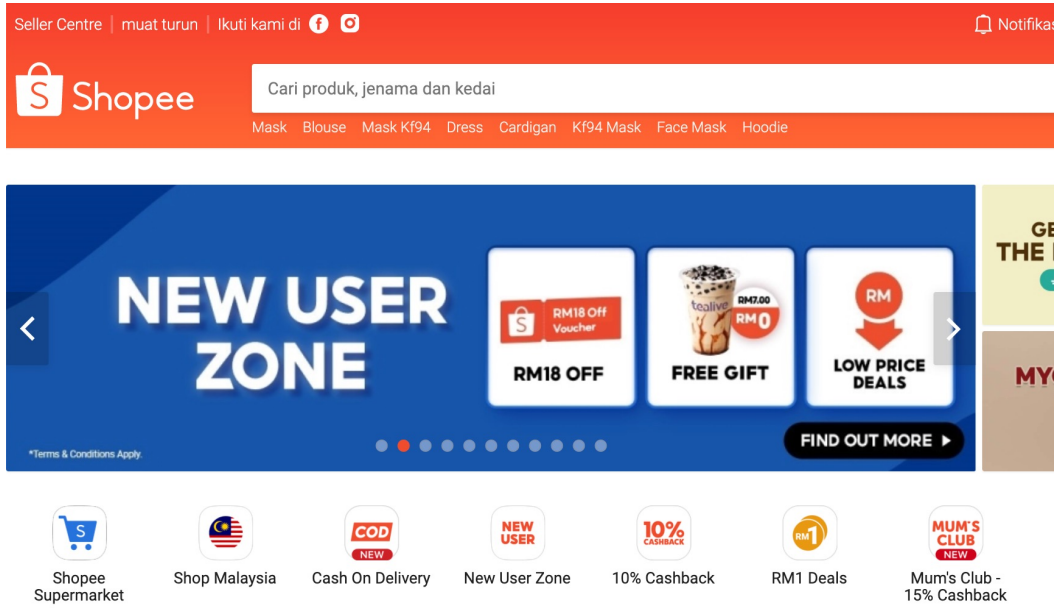
Interaksi antara Pengguna dan Komputer itu berlaku di paparan computer (User Interface):

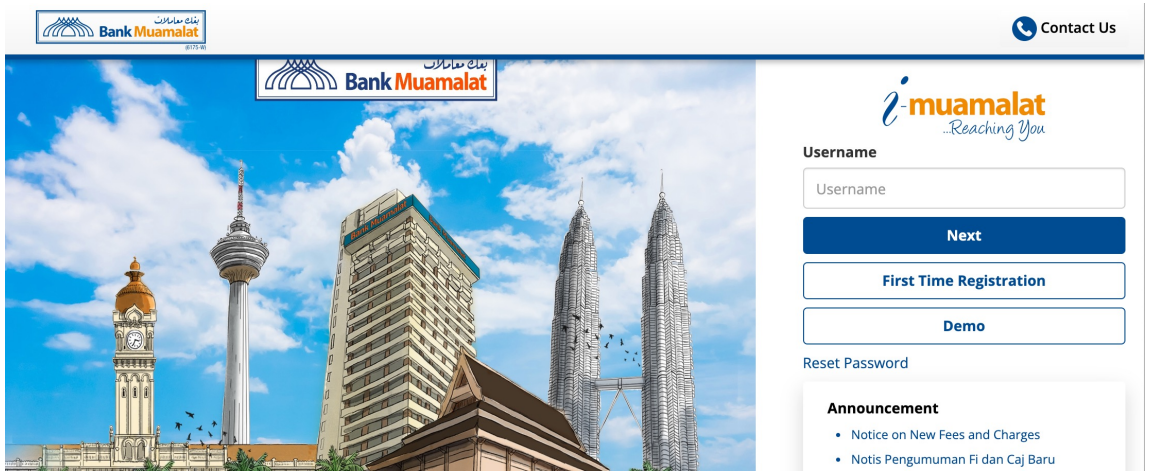
- Apa yang kita lihat (windows, icons, menus)
- Apa yang kita sentuh, sebut dan dengar semasa menggunakan aplikasi dan sistem
- Apa yang kita fikir dan fahami (konsep) mengenai sesuatu sistem (dokumen, database, speadsheet, social media, banking, online shopping…)

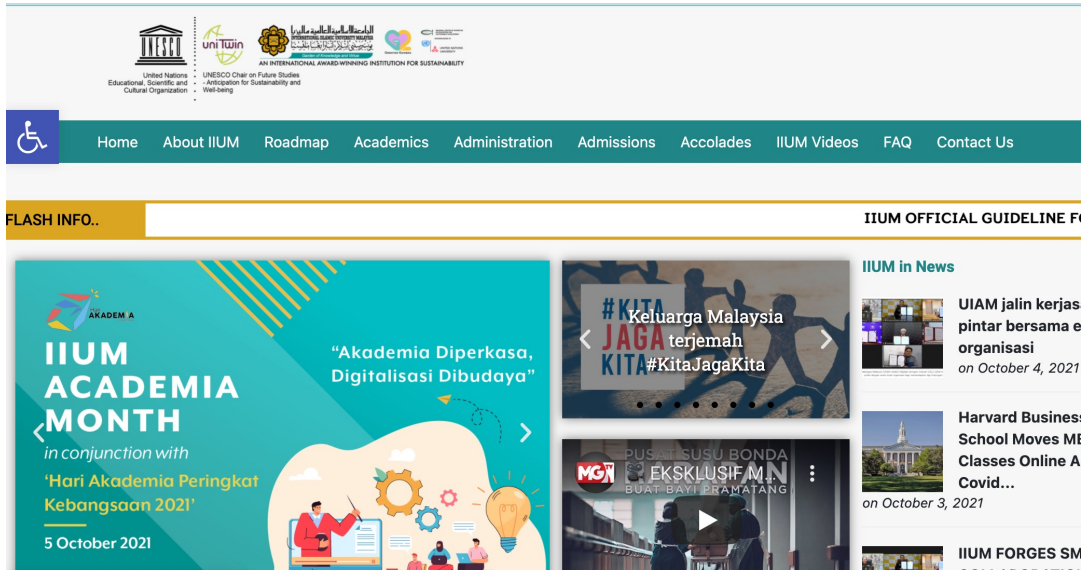
10:30


Home
Insert
Draw
Design
Layout
References
Mailings
Review
View
Tell me
Share
Comments
Paste
Calibri (Bo...
80
Styles
Styles Pane
Dictate
Editor
TYPE HERE


Government of Timor-Leste
more: MAPCOMS releases
TT PT EN
Wednesday, 13 of Outubro of 2021 | 12:22
Prime Minister
Government
Legislation
Multimedia
Timor-Leste
Announcements
Welcome to the Web Portal of the Government of Timor-Leste!
The website is integrated in the Government's communication policy.
To see the organic structure of the VIII Constitutional Government click here


Seller Centre | muat turun | Ikuti kami di
Notifikas
Shopee
Cari produk, jenama dan kedai
Mask Blouse Mask Kf94 Dress Cardigan Kf94 Mask Face Mask Hoodie
NEW USER ZONE
RM18 Off Voucher
RM18 OFF
RM7.00 RM0
FREE GIFT
RM
LOW PRICE DEALS
FIND OUT MORE
*Terms & Conditions Apply.
Shopee Supermarket
Shop Malaysia
COD NEW
Cash On Delivery
NEW USER
New User Zone
10% CASHBACK
10% Cashback
RM1 Deals
MUM'S CLUB NEW
Mum's Club - 15% Cashback


Bank Muamalat
Contact Us
Bank Muamalat
i-muamalat
..Reaching You
Username
Username
Next
First Time Registration
Demo
Reset Password
Announcement
Notice on New Fees and Charges
Notis Pengumuman Fi dan Caj Baru


Home About IIUM Roadmap Academics Administration Admissions Accolades IIUM Videos FAQ Contact Us
FLASH INFO..
IIUM OFFICIAL GUIDELINE F
IIUM ACADEMIA MONTH
in conjunction with
'Hari Akademia Peringkat Kebangsaan 2021'
5 October 2021
"Akademia Diperkasa, Digitalisasi Dibudaya"
#KITA JAGA KITA
Keluarga Malaysia terjemah #KitaJagaKita
EKSKLUSIF M
IIUM in News
UIAM jalin kerjas pintar bersama e organisasi
on October 4, 2021
Harvard Busines School Moves M Classes Online A Covid...
on October 3, 2021
IIUM FORGES SM

Kebolehgunaan (Usability)
dan
Pengalaman Pengguna (UX)

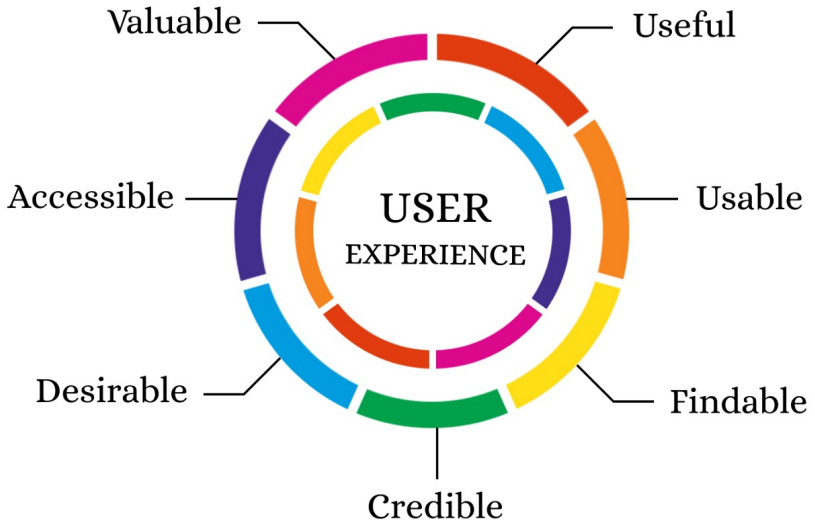
Kebolehgunaan

- Berkesan untuk digunakan
- Cekap dan pantas untuk digunakan
- Selamat untuk digunakan
- Mempunyai utiliti yang baik
- Mudah dipelajari
- Cara penggunaan yang mudah diingat

Pengalaman Pengguna

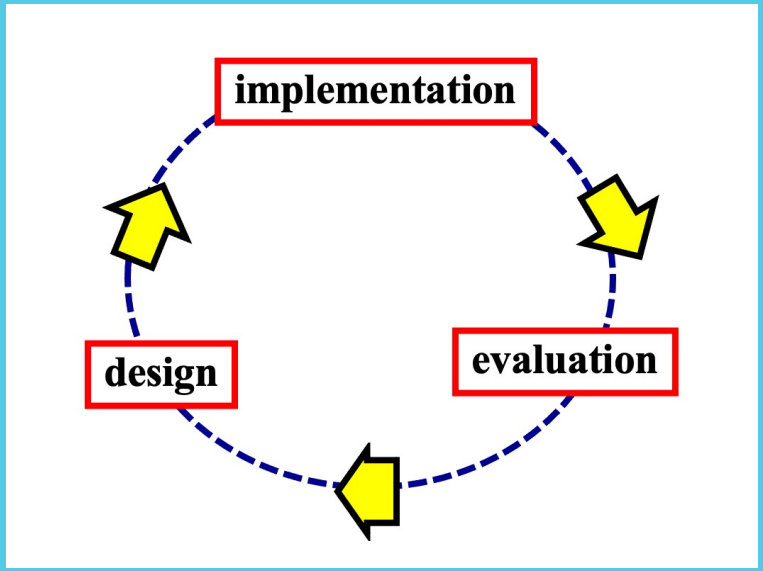
- Kepuasan hati (satisfying) – mendapat penghargaaan
- Keseronokan (fun) – menghargai kreativiti
- Menggembirakan (enjoyable) - emosi yang di hargai dan dipenuhi
- Menghiburkan (entertaining)

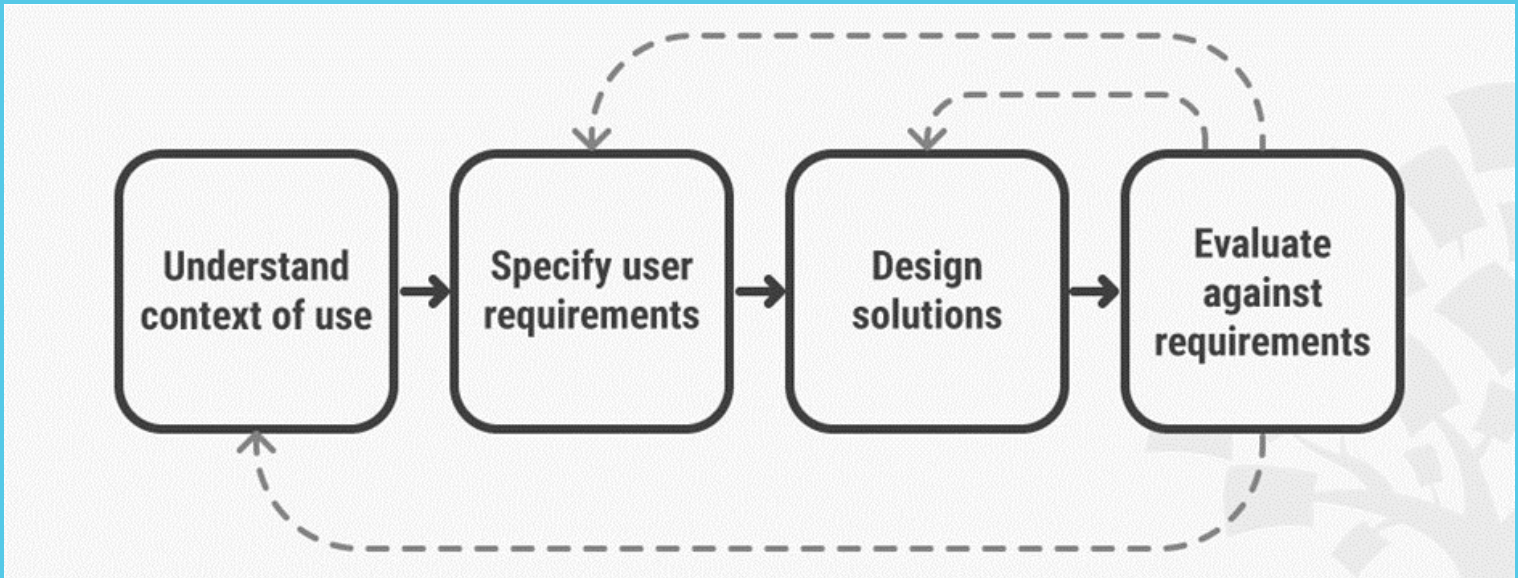
- Membantu dan memudah cara
- Memberi motivasi dan inspirasi
- Menarik dan mempunyai nilai estatik (aesthetically pleasing)

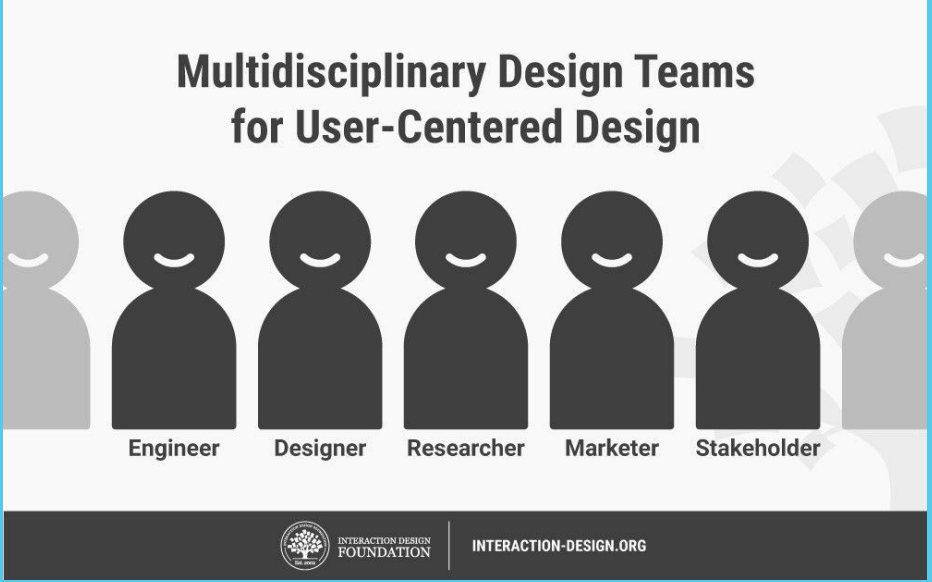


Reka Bentuk Berpusatkan Pengguna
(User Centered Design)

- Reka Bentuk Berpusatkan Pengguna adalah proses berulang (iterative) yang menumpukan kepada kefahaman mengenai pengguna dan kontek/keaadan penggunaan di setiap langkah/tahap reka bentuk, pembangunan dan penilaian. (Design, Implementation, Evaluation).







Tanggungjawab Pengguna

Tanggungjawab Pengguna

Penggunaan dan penjanaan ilmu Interaksi antara manusia dan komputer telah memungkinkan penggunaan teknologi (aplikasi, system, website, games dll) terus bekembang dan menjadi mudah, berkesan, berkualiti, menyeronokkan juga mengasyikan. Ada juga melalaikan.

Dalam proses reka-cipta, pembangunan, penilaian interaksi ini, semua kesan-kesan dan implikasi terhadap pengguna mestilah diambil perhatian: Ketagihan, Buli dialam siber, Perjudian, Pornografi

Tanggungjawab Pengguna

- Gunakanlah teknologi untuk memberi kebaikan dan kemudahan untuk diri sendiri, keluarga dan masyarakat: mempercepatkan urusan, memudah cara, menyelesaikan masalah, menghubungkan
- Gunakan teknologi untuk mencegah atau mengawal pengguna dari melakukan perkara yang tidak baik dan memberi keburukan kepada masyarakat.
- Teknologi diguna untuk memberi khidmat dan manafaat bukan untuk khianat.

الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا
INTERNATIONAL ISLAMIC UNIVERSITY MALAYSIA
Garden of Knowledge and Virtue

AN INTERNATIONAL AWARD-WINNING INSTITUTION FOR SUSTAINABILITY

GREATER GOMBAK

REGIONAL CENTRE OF EXPERTISE ON EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT
ACKNOWLEDGED BY
UNITED NATIONS UNIVERSITY

Premier Digital Tech University ™

KICT

TERIMA KASIH