

Daftar Isi

Modul 01	1.1
Antarmuka Manusia dan Komputer	
Kegiatan Belajar 1	1.4
Antarmuka Manusia dan Komputer	
Kegiatan Belajar 2	1.16
Pengembangan Antarmuka	
Modul 02	2.1
Faktor Manusia	
Kegiatan Belajar 1	2.4
Pemodelan Sistem Pengolah	
Kegiatan Belajar 2	2.13
Panca Indera dan Lingkungan Sekitar	
Modul 03	3.1
Kerangka Kerja dan Paradigma Interaksi	
Kegiatan Belajar 1	3.4
Kerangka Kerja untuk Memahami Interaksi	
Kegiatan Belajar 2	3.15
Mengatasi Kompleksitas	
Kegiatan Belajar 3	3.28
Paradigma Interaksi	

Modul 04	4.1
Kebergunaan	
Kegiatan Belajar 1	4.4
Kesalahan Klasik dan Kepuasan Berinteraksi	
Kegiatan Belajar 2	4.11
Kebergunaan	
Modul 05	5.1
Manipulasi Langsung	
Kegiatan Belajar 1	5.4
Manipulasi Langsung	
Kegiatan Belajar 2	5.16
Peranti Penunjuk	
Modul 06	6.1
Antarmuka Berbasis Menu	
Kegiatan Belajar 1	6.4
Menu	
Kegiatan Belajar 2	6.26
Cara Mengorganisir Pilihan	
Modul 07	7.1
Dialog Berbasis Teks dan Pengisian Borang	
Kegiatan Belajar 1	7.4
Dialog Berbasis Teks	
Kegiatan Belajar 2	7.16
Dialog Berbasis Pengisian Borang	

Modul 08 8.1

Perancangan Tampilan

Kegiatan Belajar 1 8.4
Prinsip dan Petunjuk
Perancangan**Kegiatan Belajar 2** 8.21
Peranti Bantu
Perancangan Tampilan**Modul 09 9.1**Peranti Interaksi dan
Lingkungan Fisik**Kegiatan Belajar 1** 9.4
Peranti Masukan**Kegiatan Belajar 2** 9.27
Risiko Penggunaan
Peranti Interaksi**Kegiatan Belajar 3** 9.40
Aspek Penting Kenyamanan
Lingkungan Kerja