

Instruksi Project Ergonomi Kognitif (Pengganti UTS)

Mata Kuliah: Ergonomi Kognitif

Tujuan

Mahasiswa mampu:

1. Mengaplikasikan metode **ergonomi kognitif** pada aktivitas nyata sehari-hari.
 2. Melatih keterampilan **observasi, analisis, menulis artikel ilmiah singkat, dan presentasi**.
 3. Mengembangkan pemahaman tentang **beban kognitif, atensi, persepsi, memori, pengambilan keputusan, dan error manusia** dalam konteks nyata.
-

Tugas Kelompok

Setiap kelompok diberikan **topik spesifik**.

Langkah kerja:

1. **Observasi & Pengumpulan Data**
 - Lakukan observasi/partisipasi sesuai topik.
 - Catat fenomena kognitif (perhatian, memori, distraksi, beban mental, dsb).
 2. **Analisis**
 - Gunakan minimal **2 metode ergonomi kognitif** (pilih dari: *cognitive walkthrough, task analysis, usability/heuristic evaluation, cognitive load analysis, human error analysis*).
 3. **Artikel Ilmiah Singkat (5–7 halaman, PDF)**
 - Pendahuluan: latar belakang, tujuan project.
 - Metode: aktivitas yang dipilih & metode analisis.
 - Hasil: temuan observasi & analisis.
 - Diskusi: interpretasi, keterkaitan dengan teori ergonomi kognitif.
 - Kesimpulan & rekomendasi.
 4. **Presentasi Kelas (10–12 menit)**
 - Sajikan hasil observasi & analisis dengan visualisasi yang menarik.
-

Pembagian Kelompok & Topik

Kelompok 1

- Faris Zulfan Ibrahim
- Rafael Surya Adi Pratama
- Naf'an 'Afif Wastianto
- Shelly Nur Hanifah

Topik: *Pengalaman Menonton Film di Bioskop vs. Streaming di Rumah*

- Analisis: atensi, distraksi, emosi, daya ingat.
 - Metode: *cognitive load analysis + usability evaluation*.
-

Kelompok 2

- Yafran Atha Fayis
- Darrell Rafa Ichsanto
- Tarangga Rizal Ramadhan
- Devina Rahmaya Putri

Topik: *Penggunaan Aplikasi Transportasi Online (Gojek/Grab)*

- Analisis: interaksi saat order, potensi error input, beban membaca peta.
 - Metode: *heuristic evaluation + task analysis*.
-

Kelompok 3

- Rachmat Nurshiddiq
- Ihsan Dwi Febrian
- Iqyan Faiz Ramadhan
- Selfia Okniati Sirait

Topik: *Penggunaan Mesin ATM & Mobile Banking*

- Analisis: kesalahan input PIN, navigasi menu, atensi instruksi layar.
 - Metode: *cognitive walkthrough + human error analysis*.
-

Kelompok 4

- Ulya Syifa'a Rakhmahani

- Avrillia Cahya Rizky Pratama
- Ivo Tamara
- Muhammad Jahdan Asy Syamil

Topik: *Pengalaman Mahasiswa Menggunakan E-Learning (Moodle/Google Classroom)*

- Analisis: kemudahan akses, distraksi visual, beban membaca instruksi.
 - Metode: *usability testing + cognitive load analysis*.
-

Kelompok 5

- Mukhamad Al Fatih
- Muhammad Akbar Febriarto
- Jelita Salsabilla
- Kinan Maulana Resanno

Topik: *Pengalaman Pengguna di Ruang Tunggu Fasilitas Kesehatan (Klinik/Puskesmas/RS)*

- Analisis: perhatian pada informasi panggilan pasien, persepsi keadilan menunggu, beban kognitif akibat distraksi (TV, HP, suara lingkungan), dan pengambilan keputusan saat nomor dipanggil.
 - Metode: *task analysis + cognitive load analysis*.
-

Penilaian (100%)

- Artikel Ilmiah (40%) → kelengkapan, kedalaman analisis, kerapian.
 - Presentasi (30%) → kejelasan, visualisasi, penyampaian.
 - Kreativitas & Aplikasi (20%) → inovasi, relevansi aktivitas dengan konsep teori.
 - Kerja Sama Tim (10%) → partisipasi anggota (ditulis dalam refleksi singkat).
-