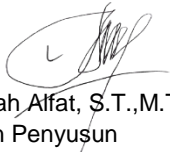
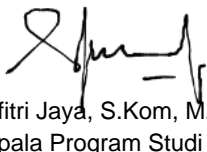



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN PROGRAM STUDI INFORMATIKA IFA 209 – INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

Issue/Revisi	: Versi 1.2 (revisi)	Tanggal	: 20 Juli 2021
Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer	Kode MK	: IFA209
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 3 (Tiga)
Dosen Penyusun	: Lathifah Alfat, S.T., M.T.	Bobot (sks)	: 3 (Tiga)
Penyusun,	Menyetujui,	Mengesahkan,	
 Lathifah Alfat, S.T.,M.T. Dosen Penyusun	 Safitri Jaya, S.Kom, M.T.I Kepala Program Studi	 Ir. Agustinus Agus Setiawan, ST, MT Dekan	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran	CPL - PRODI	
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	KS2	Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna.
	CP-MK	
	1	Memahami karakter, fungsi, dan organ tubuh manusia dalam melakukan interaksi dengan komputer.
	2	Memahami konsep dasar dan prinsip kerja komputer dan bagian-bagiannya yang digunakan untuk berinteraksi dengan manusia
3	Memahami konsep interaksi antara manusia dengan komputer.	
4	Memahami konsep kerja sebuah <i>interface</i> yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan komputer.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN PROGRAM STUDI INFORMATIKA IFA 209 – INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	5	Memahami proses desain sebuah interaksi manusia dan komputer.
	6	Memahami design rules dalam membangun sebuah interaksi.
	7	Mengevaluasi sebuah interaksi manusia dan komputer.
	8	Mendesain sebuah <i>interface</i> sederhana untuk melakukan interaksi antara manusia dan komputer.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer. Materi yang dibahas meliputi: 1) karakter dan organ tubuh manusia yang digunakan untuk melakukan interaksi dengan komputer, 2) komponen-komponen dari komputer yang dapat digunakan untuk berinteraksi beserta prinsip kerjanya, 3) interaksi yang dilakukan antara manusia dan komputer, 4) desain sebuah interaksi antara manusia dan komputer.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer (Introduction to HCI) 2. Profil Pengguna Komputer (Human) 3. Perangkat pada Komputer (Computer and the devices) 4. Interaksi & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi (Interaction) 5. Dasar Desain Interaksi 6. Analisis Tugas 7. Desain Interaksi Manusia dan Komputer 8. Framework Pengembangan Sistem Interaktif 9. Evaluasi Antarmuka Pengguna 10. Masa Depan IMK 	
Pustaka	Utama	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2003). Human-computer interaction. Pearson Education. 2. Sharp, H., & Rogers, Y., and Preece, J. (2019). Interaction design: beyond human-computer interaction. John Wiley & Sons. 3. Gerard Jounghyun Kim. (2015). "<i>Human-Computer Interaction Fundamentals and Practice</i>", CRC Press Taylor & Francis Group. 	
	Pendukung	
	Insap Santoso. (2010). Interaksi Manusia dan Komputer. Andi Publisher.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	<ul style="list-style-type: none"> - Power point - Collabor - Zoom 	<ul style="list-style-type: none"> - Desktop PC / Laptop - Internet
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat	-	
Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 10% 2. Tugas (Forum Diskusi, Quiz, Laporan, Essay) 30% 3. UTS 30% 4. UAS 30% 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
IFA 209 – INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	CP-MK (kesesuaian capaian pembelajaran) (CP-MK1 / CP-MK2 / CP-MK3)	Indikator (sesuai dengan rubric penilaian) (Sangat Baik/ Baik / Cukup / Kurang / Tidak Lulus)	Kriteria & Bentuk Penilaian (K / FD / TP / TK / Q)	Metode Pembelajaran (kegiatan Pembelajaran) (LVC / Online)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	CP-MK1 Memahami karakter, fungsi, dan organ tubuh manusia dalam melakukan interaksi dengan komputer.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memberikan contoh berinteraksi dengan komputer. 2. Mampu memberikan contoh interaksi dengan komputer secara benar dan dampak dari interaksi dengan komputer yang kurang tepat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Forum Diskusi 	<i>Lecture Video Conference (Synchronous)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. RPS 2. Kontrak Kuliah 3. Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer 	0.72 %
2, 3	CP-MK2 Memahami konsep dasar dan prinsip kerja komputer dan bagian-bagiannya yang digunakan untuk berinteraksi dengan manusia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan keterbatasan manusia dalam memproses informasi. 2. Mampu menjelaskan organ tubuh yang berfungsi sebagai channel menerima informasi dan memberikan response. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. Forum Diskusi 	Online - LMS Collabor (<i>Asynchronous</i>)	Profil Pengguna Komputer (<i>The Humans</i>) <ol style="list-style-type: none"> 1. Saluran Input/Output 2. Memori 3. Aplikasi Proses Informasi 4. Psikologi Cognitive 	1.42 %

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
IFA 209 – INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	CP-MK (kesesuaian capaian pembelajaran) (CP-MK1 / CP-MK2 / CP-MK3)	Indikator (sesuai dengan rubric penilaian) (Sangat Baik/ Baik / Cukup / Kurang / Tidak Lulus)	Kriteria & Bentuk Penilaian (K / FD / TP / TK / Q)	Metode Pembelajaran (kegiatan Pembelajaran) (LVC / Online)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		3. Mampu menjelaskan sistem penyimpanan informasi pada manusia. 4. Mampu menjelaskan pemrosesan dan penggunaan informasi oleh manusia. 5. Mampu menjelaskan pengaruh emosi terhadap kemampuan manusia.				
4, 5, 6	CP-MK3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan komputer.	1. Mampu menjelaskan bahwa setiap bagian dari komputer yang digunakan dalam berinteraksi memberikan pengaruh kepada users (manusia). 2. Mampu menjelaskan input devices dari	1. Kehadiran 2. Forum Diskusi	Online - LMS Collabor (Asynchronous)	Perangkat pada Komputer (<i>Computer and The Devices</i>) 1. Perangkat Entri Teks 2. Positioning, pointing, drawing 3. Perangkat display 4. Interaksi Virtual Reality & 3D 5. Kontrol fisik dan sensor 6. Printing & Scanning 7. Memori	2.14 %

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
IFA 209 – INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	CP-MK (kesesuaian capaian pembelajaran) (CP-MK1 / CP-MK2 / CP-MK3)	Indikator (sesuai dengan rubric penilaian) (Sangat Baik/ Baik / Cukup / Kurang / Tidak Lulus)	Kriteria & Bentuk Penilaian (K / FD / TP / TK / Q)	Metode Pembelajaran (kegiatan Pembelajaran) (LVC / Online)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		komputer yang digunakan secara interaktif. 3. Mampu menjelaskan output devices dari komputer yang digunakan secara interaktif. 4. Mampu memberikan contoh virtual reality system dan 3D visualization. 5. Mampu menjelaskan berbagai peralatan yang digunakan computer untuk berinteraksi dengan physical world. 6. Mampu menjelaskan computer berinteraksi menggunakan kertas.			8. Pemrosesan informasi dan Jaringan	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
IFA 209 – INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	CP-MK (kesesuaian capaian pembelajaran) (CP-MK1 / CP-MK2 / CP-MK3)	Indikator (sesuai dengan rubric penilaian) (Sangat Baik/ Baik / Cukup / Kurang / Tidak Lulus)	Kriteria & Bentuk Penilaian (K / FD / TP / TK / Q)	Metode Pembelajaran (kegiatan Pembelajaran) (LVC / Online)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		7. Mampu menjelaskan sistem memori di computer. 8. Mampu menjelaskan pemrosesan informasi di computer.				
7	CP-MK4 Memahami konsep kerja sebuah <i>interface</i> yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan komputer.	1. Mampu menjelaskan beberapa jenis model interaksi antara sistem dan users. 2. Mampu menjelaskan ergonomic dan pengaruhnya terhadap interaksi. 3. Mampu menjelaskan pengaruh interface style terhadap dialog antara users dan sistem	1. Kehadiran 2. Forum Diskusi	<i>Lecture Video Conference (Synchronous)</i>	Interaksi dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi (<i>Interactions dan the Factors</i>) 1. Model Interaksi 2. Ergonomic 3. Interface Style.	0.72 %

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
IFA 209 – INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	CP-MK (kesesuaian capaian pembelajaran) (CP-MK1 / CP-MK2 / CP-MK3)	Indikator (sesuai dengan rubric penilaian) (Sangat Baik/ Baik / Cukup / Kurang / Tidak Lulus)	Kriteria & Bentuk Penilaian (K / FD / TP / TK / Q)	Metode Pembelajaran (kegiatan Pembelajaran) (LVC / Online)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
8	UTS					
9, 10	CP-MK5 Memahami proses desain sebuah interaksi manusia dan komputer	1. Mampu menjelaskan proses desain sebuah interaksi manusia dan komputer. 2. Mampu menjelaskan beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses design.	1. Kehadiran 2. Forum Diskusi	<i>Lecture Video Conference (Synchronous)</i>	Desain Interaksi 1. Proses Perancangan Interaksi 2. Aspek-aspek dalam perancangan interaksi 3. <i>Life cycle</i> perancangan interface 4. <i>Life cycle model</i> 5. Dasar Desain Interaksi 6. <i>Task analysis</i>	1.42 %
11, 12	CP-MK6 Memahami design rules dalam membangun sebuah interaksi.	Mampu menjelaskan aturan-aturan dan <i>guidelines</i> dalam melakukan desain.	1. Kehadiran 2. Forum Diskusi	Online - LMS Collabor (<i>Asynchronous</i>)	Desain IMK	1.42 %
13	CP-MK8 Mendesain sebuah <i>interface</i> sederhana untuk melakukan interaksi antara manusia dan komputer.	Mampu menjelaskan aturan-aturan dan <i>guidelines</i> dalam melakukan desain.	1. Kehadiran 2. Forum Diskusi	Online - LMS Collabor (<i>Asynchronous</i>)	Framework Pengembangan Sistem Interaktif	0.72%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
IFA 209 – INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	CP-MK (kesesuaian capaian pembelajaran) (CP-MK1 / CP-MK2 / CP-MK3)	Indikator (sesuai dengan rubric penilaian) (Sangat Baik/ Baik / Cukup / Kurang / Tidak Lulus)	Kriteria & Bentuk Penilaian (K / FD / TP / TK / Q)	Metode Pembelajaran (kegiatan Pembelajaran) (LVC / Online)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
14	CP-MK7 Mengevaluasi sebuah interaksi manusia dan komputer	Mampu melakukan evaluasi sebuah interaksi antara manusia dan komputer.	1. Kehadiran 2. Forum Diskusi	Online - LMS Collabor (<i>Asynchronous</i>)	Evaluasi Antarmuka Pengguna 1. Kriteria Evaluasi 2. Metode Evaluasi	0.72%
15	CP-MK8 Mendesain sebuah <i>interface</i> sederhana untuk melakukan interaksi antara manusia dan komputer.	Mampu menerapkan proses desain dalam mengerjakan project untuk mendesain sebuah interaksi manusia dan komputer	1. Kehadiran 2. Forum Diskusi	<i>Lecture Video Conference</i> (<i>Synchronous</i>)	Masa Depan IMK	0.72 %
16	UAS					

**RUBRIK NILAI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
(IFA403) MANAJEMEN PROYEK**

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Angka Mutu	Deskripsi/Indikator Kerja
A (Sangat Baik)	A : 90.0 – 100	4	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, bermotivasi tinggi, melakukan persiapan dengan membaca materi sebelumnya, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain seraya memperlakukan sesama dengan setara dan adil
	A- : 80.00 – 89.99	3.7	
B (Baik)	B+ : 75.00 – 79.99	3.3	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	B : 70.00 – 74.99	3.0	
	B - : 65.00 – 69.99	2.7	
C (Cukup)	C+ : 60.00 - 64.99	2.3	Mahasiswa mengajukan gagasan dan pertanyaan, mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	C : 55.00 – 59.99	2.0	
D (Kurang)	C- : 50.00 – 54.99	1.7	Mahasiswa tidak mengajukan gagasan dan pertanyaan, hanya mendengarkan dan tidak merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	D : 40.00 – 49.99	1	
E (Sangat Kurang / Tidak Lulus)	<40.00	0	Mahasiswa tidak memenuhi kaidah – kaidah yang ditetapkan di atas