




## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (IFA209)

Issue/Revisi	: Versi 1.0 (baru)	Tanggal	: 15 April 2019
Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer	Kode MK	: IFA209
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 3 (Tiga)
Dosen Penyusun	: Prio Handoko, S.Kom, M.T.I	Bobot (sks)	: 3 (Tiga)
Penyusun,	Menyetujui,	Mengesahkan,	
 (Prio Handoko, S.Kom, M.T.I)	 (Safitri Jaya, S.Kom, M.T.I)	 (Ir. Resdiansyah, Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL - PRODI</b>
	S3 Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;
	S9 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	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.
	<b>CP-MK</b>
1 Memahami konsep perancangan antarmuka	
2 Memahami kaidah-kaidah perancangan antarmuka	
3 Menuangkan proses pengerjaan laporan, mulai dari penggalian ide, pencarian referensi, pemilihan metode pengembangan proyek, perancangan hingga implementasi dan pengujian	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini secara umum mempelajari pengetahuan mengenai perancangan antarmuka untuk perangkat lunak. Materi yang dibahas meliputi rancangan, implementasi, dan evaluasi antarmuka dengan pengguna perangkat lunak. Topik-topik spesifiknya adalah sistem pengolahan informasi pada manusia, model interaksi manusia komputer, proses perancangan, menu interaksi, bahasa perintah, antarmuka grafis, gaya interaksi, manipulasi langsung, alat bantu, manual, bantuan, serta tutorial.

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (IFA209)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interaksi Manusia dan Komputer</li> <li>2. Profil Pengguna Komputer</li> <li>3. Interaksi dan Proses Perancangan Interaksi</li> <li>4. Dasar Desain Interaktif</li> <li>5. Analisis Tugas</li> <li>6. Proyek Interaksi Manusia dan Komputer Memori Utama</li> </ol>			
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>			
	Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece. (2011). <i>Human-Computer Interaction</i> , 3rd Edition, Wiley)			
	<b>Pendukung</b>			
	Insap Santoso. (2010). <i>Interaksi Manusia dan Komputer</i> . Andi Publisher.			
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Perangkat Lunak:</th> <th>Perangkat Keras:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desktop PC / Laptop</li> <li>- Internet</li> <li>- LCD Projector</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:	-
Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:			
-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desktop PC / Laptop</li> <li>- Internet</li> <li>- LCD Projector</li> </ul>			
<b>Team Teaching</b>	-			
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	-			
<b>Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ujian Tengah Semester 20%</li> <li>- Ujian Akhir Semester 30%</li> <li>- Logbook 20%</li> <li>- Laporan Proyek 30%</li> </ul>			

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (IFA209)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mampu memahami bagaimana pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu menjelaskan definisi Interaksi Manusia dan Komputer.</li> <li>- Mampu menjelaskan tujuan dari interaksi yang dibangun antara manusia dan komputer</li> <li>- Mampu menjelaskan hal-hal penting dalam perancangan antarmuka.</li> <li>- Mampu menjelaskan alasan dibutuhkannya perancangan antarmuka yang baik.</li> <li>- Mampu menjelaskan model-model interaksi</li> <li>- Mampu menjelaskan bidang ilmu yang terkait dalam perancangan antarmuka.</li> <li>- Mampu menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan antarmuka</li> </ul>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Tanya jawab</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaksi Manusia dan Komputer</li> <li>- Model Interaksi</li> <li>- Bidang Studi/Ilmu IMK</li> <li>- Prinsip Utama Perancangan IMK (Interface)</li> </ul>	3 (1% logbook )
2	Mampu memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami sistem pemrosesan informasi pengguna mulai dari proses input/output hingga penyimpanan.</li> <li>- Memahami proses penyimpanan informasi memori pengguna, baik jangnan pendek, menengah maupun panjang.</li> </ul>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Tanya jawab</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem Pemrosesan Informasi</li> <li>- Psikologi Kognitif</li> </ul>	3 (1% logbook )

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (IFA209)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		- Menjelaskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membangun sebuah antarmuka				
3, 4	Mampu Mahasiswa memahami serta menerapkan model-model yang digunakan untuk dalam pengembangan antarmuka berdasarkan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu menjelaskan prinsip kerja CU dalam proses pengolahan CPU</li> <li>- Mampu menjelaskan operasi-operasi yang dikelola CU dalam proses pengolahan CPU</li> <li>- Mampu menjelaskan mekanisme kontrol CU pada proses pengolahan CPU</li> </ul>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Tanya jawab</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 2 x (3 x 50') BM : 2 x (3 x 60') BS : 2 x (3 x 60')</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaksi: Model Interaksi</li> <li>- Proses Perancangan Interaksi: Model SDLC Perancangan Antarmuka</li> </ul>	6 (2% logbook )
5, 6	Mampu memahami hal-hal yang perlu disiapkan terlebih dahulu hal-hal yang menjadi dasar desain interaktif yang perlu terus digali untuk pemenuhan setiap interaksi purwarupa antarmuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu menjelaskan tujuan dari perancangan / desain.</li> <li>- Mampu menjelaskan 2 hal yang menjadi aturan utama proses perancangan</li> <li>- Mampu menjelaskan pengertian sesungguhnya dari istilah 'human error'</li> <li>- Mampu menjelaskan model standar proses desain</li> <li>- Mampu menjelaskan hal-hal yang perlu dilakukan untuk dapat memahami pengguna.</li> <li>- Mampu menjelaskan pentingnya membuat skenario dalam sebuah desain antarmuka.</li> </ul>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Tanya jawab</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 2 x (3 x 50') BM : 2 x (3 x 60') BS : 2 x (3 x 60')</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain (Definisi dan Proses)</li> <li>- Fokus? User</li> <li>- Skenario</li> <li>- Desain Navigasi, Tampilan dan Keluaran</li> <li>- Iterasi dan Purwarupa</li> </ul>	6 (2% logbook )

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (IFA209)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu menjelaskan macam-macam navigasi yang dapat digunakan dalam desain antarmuka.</li> <li>- Mampu menjelaskan iterasi proses membangun purwarupa antarmuka</li> </ul>				
7	Mampu memahami serta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan teknik-teknik analisis tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan definisi dan keluaran dari analisis tugas.</li> <li>- Menjelaskan kebutuhan melakukan analisis tugas.</li> <li>- Menjelaskan hubungan antara analisis tugas dan manusia.</li> </ul>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Tanya jawab</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik Analisa Tugas</li> <li>- Sumber Informasi dan Pengumpulan Data</li> </ul>	6 (2% logbook )
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : 20%</b> <b>Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaiki proses pembelajaran berikutnya</b>					
9 – 15	Mampu bekerjasama secara tim dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk melakukan perancangan tampilan interaktif halaman web	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu melakukan perancangan sesuai dengan kaidah-kaidah perancangan dengan memasukkan semua materi yang telah dipelajari sebelumnya</li> <li>- Hasil rancangan antarmuka yang telah selesai 100%</li> </ul>	<p><u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian :</u> Tanya jawab</p>	<p><u>Kuliah :</u> TM : 7 x (3 x 50') BM : 7 x (3 x 60') BS : 7 x (3 x 60')</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaksi Manusia dan Komputer</li> <li>- Profil Pengguna Komputer</li> <li>- Interaksi dan Proses Perancangan Interaksi</li> <li>- Dasar Desain Interaktif</li> <li>- Analisis Tugas</li> </ul>	21 (14% laporan)
16	<b>Evaluasi Akhir Semester : 30%</b> <b>Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>					



# RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (IFA209)

Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer	Kode MK	: IFA209
Tugas ke	: Setiap pertemuan	Sks	: 3 (Tiga)
Dosen pengampu	: Prio Handoko, S.Kom, M.T.I	Semester	: 3(Tiga)

<b>RANCANGAN TUGAS MAHASISWA</b>	
<b>BENTUK TUGAS</b>	
<i>Loogbook</i>	
<b>JUDUL TUGAS</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tugas yang diberikan kepada mahasiswa merupakan tugas yang berkenaan dengan materi yang disampaikan sebelum UTS, mulai dari tatap muka minggu ke-1 hingga ke-7 yang meliputi pembahasan mengenai unsur-unsuryang perlu dipertimbangkan dalam melakuakn perancangan sebuah antarmuka.</li> <li>2. Tugas yang diberikan kepada mahasiswa merupakan sebuah rancangan antarmuka yang akan dilakukan secara berkelompok mulai dari tatap muka minggu ke-9 hingga ke-15 yang meliputi pembahasan mengenai latar belakang, maksud serta tujuan, metode penlaksanaan, rancangan dan luaran.</li> </ol>	
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memahami pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer</li> <li>2. Mampu memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka</li> <li>3. Mampu Mahasiswa memahami serta menerapkan model-model yang digunakan untuk dalam pengembangan antarmuka berdasarkan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan komputer</li> <li>4. Mampu memahami hal-hal yang perlu disiapkan terlebih dahulu hal-hal yang menjadi dasar desain interaktif yang perlu terus digali untuk pemenuhan setiap interasi purwarupa antarmuka</li> <li>5. Mampu memahami serta seta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan tehnik-tehnik analisis tugas</li> <li>6. Mampu memahami pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer</li> </ol>	
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melengkapi materi yang disampaikan dan tugas yang diberikan ke dalam <i>logbook</i> yang akan dievaluasi pada perkuliahan pada saat pelaksanaan Ujian Tengah Semester</li> <li>2. Mengerjakan soal-soal yang diberikan secara tertulis</li> <li>3. Membuat laporan lengkap menegnai proyek peracangan antarmuka halaman web</li> </ol>	
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan secara tertulis.</li> <li>2. Menjawab soal pemahaman secara lisan di dalam kelas.</li> <li>3. Kasus dikerjakan secara individu dan dosen pengampu akan menunjuk secara acak mahasiswa dan memintanya untuk mengerjakan di depan kelas</li> <li>4. Tugas yang dilakukan secara kelompok, wajib melakukan asistensi setiap minggu</li> </ol>	
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
<i>Logbook</i>	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Loobook (bobot 15%)</li> <li>2. Tugas mandiri (bobot 10%)</li> <li>3. Laporan Akhir (bobot 50%)</li> </ol>	



# RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (IFA209)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Dilakukan sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) dengan rincian: a. Tugas mandiri dilakukan pada tatap muka ke-6 dan ke-7 b. KUIZ dilakukan pada tatap muka minggu ke-7  Dilakukan setelah Ujian Tengah Semester (UTS) dengan rincian: a. Asistensi laporan dilakukan setiap minggu, mulai minggu ke-9 hingga minggu ke-15 Laporan dikumpulkan dan dipresentasikan saat Ujian Akhir Semester
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
1. Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece. (2011). <i>Human-Computer Interaction</i> , 3rd Edition, Wiley. 2. Insap Santoso. (2010). <i>Interaksi Manusia dan Komputer</i> . Andi Publisher.

## RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (IFA209)

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