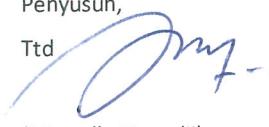
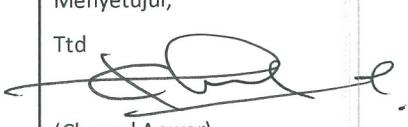


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INS108

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 22 Juli 2019
Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer	Kode MK	: INS108
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: Genap
Dosen Penyusun	: Marcello Singadji	Bobot (skt)	: 3
Penyusun, Ttd  (Marcello Singadji)	Menyetujui, Ttd  (Chaerul Anwar)	Mengesahkan, Ttd  (Resdiansyah)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)		
	III	IV	Mengenal Analisis <i>user requirement</i> dan dasar pengembangan sistem informasi
CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			Memahami dasar perancangan sistem informasi
Desripsi Singkat MK		Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa tentang, konsep dan perilaku manusia, konsep dan perilaku komputer, konsep interaksi, proses disain, cognitive models, socio-organizational issues and stakeholder requirements, konsep model komunikasi dan kolaborasi. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang bangun bentuk-bentuk penyajian informasi sesuai dengan kaidah-kaidah perancangan antar muka, serta dapat menyajikan hasil rancangan dengan mock-up.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Pengolahan Informasi pada Manusia 2. Model Pengolahan Informasi pada Komputer 3. Konsep dan Gaya Interaksi 4. Persubahan Paradigma Intersaksi 5. Proses Disain 6. Prisip-prinsip Disain 7. Komponen-komponen Disain Antar Muka 	
Pustaka		<p>Utama</p> <p>Alan Dix, "Human-Computer Interaction 3/e", Prentice Hall, 2004.</p>	
		Pendukung	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INS108

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	Galitz, Wilbert O. "The Essential Guide to UI Design 3/e", 2007.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
		LCD Projector
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)	-	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

INS108

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Pustaka) (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	1. Memahami keterbatasan manusia dalam mengolah informasi. 2. Memahami berbagai media penyampaian informasi. 3. Memahami berbagai media penyimpanan informasi. 4. Memahami Informasi sebagai proses dan penggunaannya. 5. Memahami bagaimana seseorang dipengaruhi emosinya. 6. Memahami perbedaan setiap orang.	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	• Penjelasan mekanisme kelas. • Model Pengolahan Informasi pada Manusia <ul style="list-style-type: none">• Langkah Pengolahan Informasi• Model sistem Pengolahan pada Manusia dan Komputer• Model Memori pada manusia• Teori persepsi	
2	1. Memahami elemen-elemen komputer yang berperan dalam interaksi 2. Memahami proses pengolahan dan penyimpanan pada computer	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	• Element-elemen Komputer <ul style="list-style-type: none">• Proses Interaksi dengan Komputer• Sistem Komputer• Jaringan Internet	
3	1. Memahami model interaksi untuk menterjemahkan apa yang diinginkan oleh pengguna dan apa yang tidak dapat dikerjakan oleh sistem 2. Memahami betapa pentingnya aspek ergonomis sangat mempengaruhi efektivitas	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	• Konsep interaksi <ul style="list-style-type: none">• Model interaksi• Tahapan interaksi• Gaya interaksi	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
4 – 5	1. Memahami konsep dan paradigma desain sistem interaktif 2. Memahami bagaimana mengembangkan sistem interaktif 3. Memahami bagaimana mendemonstrasikan sistem interaktif 4. Memahami bagaimana cara mengukur kinerja sistem interaktif	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none">• Konsep dan perkembangan paradigma<ul style="list-style-type: none">• Batch processing• Time-sharing• Networking• Graphical displays• Microprocessor• WWW• Ubiquitous Computing	
6	Memahami konsep dan proses disain yang baik	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none">• Disain• Proses disain• Pengguna• Skenario• Navigasi• Prototipe	
7	Mampu melakukan review terhadap aplikasi-aplikasi yang sering digunakan (mis: Aplikasi OjOL)	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan gaya interaksi yang digunakan.• Mampu menjelaskan tata letak dan bentuk desain.• Kemampuan komunikasi.• Kerapihan penyajian.	<ul style="list-style-type: none">• Merujukkan gaya interaksi yang digunakan dalam aplikasi• Merujukan tata letak dan bentuk disain pada aplikasi• Kerapihan dan kelengkapan penyajian laporan,	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50] Tugas 1 : [3x50] Membuat laporan hasil analisa	<ul style="list-style-type: none">• Pembuatan laporan tugas• Pembuatan laporan hasil analisa• Obyektif tugas: Model dan gaya interaksi.	10%



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)
8	• Evaluasi Tengah Semester • Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya		• Kemampuan berkomunikasi.	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	• Design rules Prinsip-prinsip disain • Usability • Learnability • Flexibility • Robustness • Golden rules and heuristics • Shneiderman's 8 Golden Rules • Norman's 7 Principles
9 – 10	Memahami prinsip-prinsip disain	-	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	• User Interface Komponen disain antar muka: • Layar • Menu dan navigas • Window • Device-based and screen-based control
11 – 12	1. Mampu menjelaskan konsep User Interface (UI) dan Graphical User Interface (GUI) 2. Mampu merancang layar (screen) 3. Mampu merancang menu dan navigasi 4. Mampu merancang window dan komponen pengisinya 5. Mampu merancang device-based control dan screen-based control.	-	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	

**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)
13	Mampu melakukan evaluasi dan memberikan penilaian serta solusi (jika tidak sesuai prinsip-prinsip disain) halaman web yang baik dengan penggunaan komponen-komponen yang tepat. (mis: www.upi.ac.id – disesuaikan)	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan desain UI dan tata letak.• Mampu menjelaskan struktur navigasi yang digunakan	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan komponen-komponen disain pada www.upi.ac.id• Kerapihan dan kelengkapan penyajian laporan,• Kemampuan berkomunikasi.	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]</p> <p>Tugas 2 : [3x50]</p> <p>Membuat laporan hasil evaluasi</p> <p>Obyektif tugas: User Interface dan komponen disain.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Pembuatan laporan tugas	10%
14 – 15	Mampu merancang user interface sesuai dengan kebutuhan pengguna.	<ul style="list-style-type: none">• Mampu memilih dan menentukan gaya interaksi untuk sebuah aplikasi.• Mampu mendisain antar muka sesuai konsep dan prinsip-prinsip disain.• Mampu menerjemahkan kebutuhan pengguna dalam desain antar muka.	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none">• Menggunakan gaya interaksi yang tepat.• Merancang antar muka sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip disain.• Kerapihan dan kelengkapan penyajian laporan,• Kemampuan berkomunikasi.	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]</p> <p>Tugas 3 : [3x50]</p> <p>Membuat laporan hasil perancangan (mock up)</p> <p>Obyektif tugas: Gaya interaksi<ul style="list-style-type: none">• Prinsip-prinsip disain• User Interface dan komponen disain</p>	<ul style="list-style-type: none">• Pembuatan laporan tugas	20%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					