



# 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 (sks)	: 3
Penyusun, Ttd  (Marcello Singadji)	Menyetujui, Ttd  (Chaerul Anwar)	Mengesahkan, Ttd  (Resdiansyah)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)</b>
	III Mengenal Analisis <i>user requirement</i> dan dasar pengembangan sistem informasi
	IV Memahami dasar perancangan sistem informasi
	<b>CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>
III.A Mengenal analisis user requirement, dan dasar pengembangan sistem informasi dengan menerapkan konsep dasar dari <i>Human Machine Interaction</i> .	
IV.A Mampu melakukan disain antar muka dengan menerapkan konsep dasar dari <i>Human Machine Interaction</i> .	
Deskripsi 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"> <li>1. Model Pengolahan Informasi pada Manusia</li> <li>2. Model Pengolahan Informasi pada Komputer</li> <li>3. Konsep dan Gaya Interaksi</li> <li>4. Perubahan Paradigma Intersaksi</li> <li>5. Proses Disain</li> <li>6. Prinsip-prinsip Disain</li> <li>7. Komponen-komponen Disain Antar Muka</li> </ol>
Pustaka	<b>Utama</b>
	Alan Dix, "Human-Computer Interaction 3/e", Prentice Hall, 2004.
	<b>Pendukung</b>



# 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



Universitas  
Pembangunan Jaya

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	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami keterbatasan manusia dalam mengolah informasi.</li> <li>Memahami berbagai media penyampaian informasi.</li> <li>Memahami berbagai media penyimpanan informasi.</li> <li>Memahami Informasi sebagai proses dan penggunaannya.</li> <li>Memahami bagaimana seseorang dipengaruhi emosinya.</li> <li>Memahami perbedaan setiap orang.</li> </ol>	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan mekanisme kelas.</li> <li>Model Pengolahan Informasi pada Manusia                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Langkah Pengolahan Informasi</li> <li>Model sistem Pengolahan pada Manusia dan Komputer</li> <li>Model Memori pada manusia</li> <li>Teori persepsi</li> </ul> </li> </ul>	
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami elemen-elemen komputer yang berpengaruh dalam interaksi</li> <li>Memahami proses pengolahan dan penyimpanan pada computer</li> </ol>	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elemen-elemen Komputer</li> <li>Proses interaksi dengan Komputer</li> <li>Sistem komputer</li> <li>Jaringan internet</li> </ul>	
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami model interaksi untuk menterjemahkan apa yang diinginkan oleh pengguna dan apa yang tidak dapat dikerjakan oleh sistem</li> <li>Memahami betapa pentingnya aspek ergonomis sangat mempengaruhi efektivitas</li> </ol>	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsep interaksi</li> <li>Model interaksi</li> <li>Tahapan interaksi</li> <li>Gaya interaksi</li> </ul>	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INS108

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	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep dan paradigma disain sistem interaktif</li> <li>Memahami bagaimana mengembangkan sistem interaktif</li> <li>Memahami bagaimana mendemonstrasikan sistem interaktif</li> <li>Memahami bagaimana cara mengukur kinerja sistem interaktif</li> </ol>	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsep dan perkembangan paradigma <ul style="list-style-type: none"> <li>Batch processing</li> <li>Time-sharing</li> <li>Networking</li> <li>Graphical displays</li> <li>Microprocessor</li> <li>WWW</li> <li>Ubiquitous Computing</li> </ul> </li> </ul>	
6	Memahami konsep dan proses disain yang baik	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disain</li> <li>Proses disain</li> <li>Pengguna</li> <li>Skenario</li> <li>Navigasi</li> <li>Prototipe</li> </ul>	
7	Mampu melakukan review terhadap aplikasi-aplikasi yang sering digunakan (mis: Aplikasi OJOL)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan gaya interaksi yang digunakan.</li> <li>Mampu menjelaskan tata letak dan bentuk desain.</li> <li>Kemampuan komunikasi.</li> <li>Kerapihan penyajian.</li> </ul>	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan gaya interaksi yang digunakan dalam aplikasi</li> <li>Menjelaskan tata letak dan bentuk disain pada aplikasi</li> <li>Kerapihan dan kelengkapan penyajian laporan,</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]  Tugas 1 : [3x50] Membuat laporan hasil analisa  Obyektif tugas: Model dan gaya interaksi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan laporan tugas</li> </ul>	10%



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INS108



Universitas  
Pembangunan Jaya

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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluasi Tengah Semester</li> <li>Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan berkomunikasi.</li> </ul>			
9 – 10	Memahami prinsip-prinsip desain	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Design rules</li> <li>Prinsip-prinsip desain                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Usability</li> <li>Learnability</li> <li>Flexibility</li> <li>Robustness</li> </ul> </li> <li>Golden rules and heuristics</li> <li>Shneiderman's 8 Golden Rules</li> <li>Norman's 7 Principles</li> </ul>	
11 – 12	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan konsep User Interface (UI) dan Graphical User Interface (GUI)</li> <li>Mampu merancang layar (screen)</li> <li>Mampu merancang menu dan navigasi</li> <li>Mampu merancang window dan komponen pengisinya</li> <li>Mampu merancang device-based control dan screen-based control.</li> </ol>	-	-	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x50]	<ul style="list-style-type: none"> <li>User Interface</li> <li>Komponen disain antar muka:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Layar</li> <li>Menu dan navigas</li> <li>Window</li> <li>Device-based and screen-based control</li> </ul> </li> </ul>	



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INS108

Universitas  
Pembangunan Jaya

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