|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo UPJ | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | F-0653 |
| Issue/Revisi | : A0 |
| Tanggal Berlaku | : … |
| Untuk Tahun Akademik | : 2015/2016 |
| Masa Berlaku | : 4 (empat) tahun |
| Jml Halaman | : Xx halaman |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : Interaksi Manusia dan Komputer | Kode MK | : IST108 |
| Program Studi | : Sistem Informasi | Penyusun | : Marcello Singadji |
| Sks | : 3 | Kelompok Mata Kuliah | : Major |

1. Deskripsi Singkat

Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer merupakan mata kuliah yang mengajarkan kepada mahasiswa tentang bagaimana interaksi manusia komputer. Melalui matakuliah Interaksi Manusia Komputer mahasiswa diharapkan mempu merancang bangun bentuk-bentuk penyajian informasi sesuai dengan kaidah-kaidah perancangan antar muka, serta dapat menyajikan hasil rancangan dengan mock-up.

Materi yang dipelajari adalah: 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.

1. Unsur Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu merancang antar muka yang baik, yang sesuai dengan kidah-kaidah disain antar muka sehingga komunikasi manusia dan komputer dapat dilakukan dengan baik.

1. Komponen Penilaian
2. Tugas 40%
	* Tugas mandiri kelompok & perorangan
	* Kuis
3. UTS 25%
4. UAS 30%
5. Kriteria Penilaian

Kemampuan komunikasi, kerapihan penyajian, ketepatan penggunaan instruksi, kreativitas ide, kemampuan disain

1. Daftar Referensi
	1. Alan Dix,“Human-Computer Interaction 3/e”, Prentice Hall, 2004.
	2. Galitz, Wilbert O. “ The Essential Guide to UI Design 3/e”, 2007.
2. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian****(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 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
 | * Model Pengolahan Informasi pada Manusia
* Langkah Pengolahan Informasi
* Model sistem Pengolahan pada Manusia dan Komputer
* Model Memori pada manusia
* Teori persepsi
 | * Brainstroming/ diskusi
* Ceramah
 | - | -  |  - |
| 2 | 1. Memahami elemen-elemen komputer yang berpengaruh dalam interaksi
2. Memahami proses pengolahan dan penyimpanan pada komputer
 | * Elemen-elemen Komputer
* Proses Interaksi dengan Komputer
* Sistem komputer
* Jaringan internet
 | * Diskusi
* Ceramah
 | - | - | - |
| 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
3. Memahami pengaruh gaya interaksi antara pengguna dangen sistem
 | * Konsep interaksi
* Model interaksi
* Tahapan interaksi
* Gaya interaksi
 | * Diskusi
* Ceramah
 |  |  |  |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian****(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 4 | 1. Memahami konsep dan paradigma disain sistem interaktif
2. Memahami bagaimana mengembangkan sistem interaktif
3. Memahami bagaimana mendemonstrasikan sistem interaktif
4. Memahami bagaimana cara mengukur kinerja sistem interaktif
 | Konsep dan perkembangan paradigma* Batch processing
* Time-sharing
* Networking
* Graphical displays
* Microprocessor
* WWW
* Ubiquitous Computing
 | * Ceramah
* Diskusi
 | - | - | - |
| 5 | Memahami konsep dan proses disain yang baik | * Disain
* Proses disain
* Pengguna
* Skenario
* Navigasi
* Prototipe
 | * Simulasi
* Diskusi
* Ceramah
 |  |  |  |
| 6 – 7  | Memahami prinsip-prinsip disain | * Design rules
* Prinsip-prinsip disain
* Usability
* Learnability
* Flexibility
* Robustness
* Golden rules and heuristics
* Shneiderman’s 8 Golden Rules
* Norman’s 7 Principles
 | * Diskusi
* Ceramah
 |  |  |  |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian****(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
|  8 – 9  | Mampu memberikan penilaian halaman web yang baik dengan penggunaan komponen-komponen yang tepat  | [www.upj.ac.id](http://www.upj.ac.id)  | * Diskusi
* Ceramah
 |  Ketepatan menilai | 30% |   |
| 10 – 14  | Mendisain tampilan layar untuk aplikasi EC | * Konsep warna
* Konsep tulisan/ font
* Rancangan layar
* Penggunaan icon/ gambar
 | Praktikum  | Ketepatan mencari dan menemukan, Kemampuan merancang dan membangun, kerapihan penyajian, dan aplikasi dapat digunakan | 70% |  |

1. DESKRIPSI TUGAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Kode MK | : |
| Minggu ke | : | Tugas ke | : |

|  |  |
| --- | --- |
| Tujuan Tugas: |  |
| Uraian Tugas: | 1. Obyek

  |
|  | 1. Yang Harus Dikerjakan dan Batasan-Batasan
 |
|  | 1. Metode/Cara Kerja/Acuan yang Digunakan
 |
|  | 1. Dekripsi Luaran Tugas yang Dihasilkan
 |
| Kriteria Penilaian: |  |

1. **RUBRIK PENILAIAN**

**(Keterangan: format umum adalah yang di bawah ini, namun Prodi dapat membuat format tersendiri, sesuai dengan penilaian yang akan dibuat. Misalnya untuk penilaian presentasi atau penilaian praktek memiliki rubrik yang berbeda, jadi bisa lebih dari 1 rubrik untuk setiap mata kuliah)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jenjang/Grade** | **Angka/Skor** | **Deskripsi/Indikator Kerja** |
|   |    |   |
|   |    |   |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **PENUTUP**

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini berlaku mulai tanggal xx bulan tahun, untuk mahasiswa UPJ Tahun Akademik xxxx/ xxxx dan seterusnya. RPS ini dievaluasi secara berkala setiap semester dan akan dilakukan perbaikan jika dalam penerapannya masih diperlukan penyempurnaan.**

1. **STATUS DOKUMEN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Proses** | **Penanggung Jawab** | **Tanggal** |
| **Nama** | **Tandatangan** |
| 1. Perumusan
 | NamaDosen Penyusun/Pengampu |  |  |
| 1. Pemeriksaan & Persetujuan
 | NamaKetua Prodi |  |  |
| 1. Penetapan
 | NamaWakil Rektor |  |  |