



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INFXXX

Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 01 Agustus 2019
Mata Kuliah	: Interaksi Manusia dan Komputer	Kode MK	: INFXXX
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 2 (Dua)
Dosen Penyusun	: Prio Handoko, S.Kom., M.T.I.	Bobot (sks)	: 3
Penyusun, Ttd	Menyetujui, Ttd	Mengesahkan, Ttd	
(Prio Handoko, S.Kom., M.T.I.)	(Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I.)	(Ir. Resdiansyah, Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	S9 P3 KU5
	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. Menggunakan teknik, ketrampilan dan alat bantu yang modern yang diperlukan dalam bidang teknik komputer. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	CP-MK
M1 M2 M3	Memahami konsep perancangan antarmuka Memahami kaidah-kaidah perancangan antarmuka Menuangkan proses pengerjaan laporan, mulai dari penggalian ide, pencarian referensi, pemilihan metode pengembangan proyek, perancangan hingga implementasi dan pengujian.
Deskripsi Singkat MK	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.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interaksi Manusia dan Komputer 2. Profil Pengguna Komputer 3. Interaksi dan Proses Perancangan Interaksi 4. Dasar Desain Interaktif 5. Analisis Tugas 6. Proyek Interaksi Manusia dan Komputer
Pustaka	Utama
	1. Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece. (2011). <i>Human-Computer Interaction</i> , 3rd Edition, Wiley.
	Pendukung



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INFXXX

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	1. Insap Santoso. (2010). Interaksi Manusia dan Komputer. Andi Publisher.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	- Menggunakan aplikasi PowerPoint untuk menjelaskan materi	- LCD Projector
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat	-	
Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Ujian Tengah Semester 20% - Ujian Akhir Semester 30% - Logbook 20% - Laporan Proyek 30% 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INFXXX

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"> - Mampu menjelaskan definisi Interaksi Manusia dan Komputer. - Mampu menjelaskan tujuan dari interaksi yang dibangun antara manusia dan komputer - Mampu menjelaskan hal-hal penting dalam perancangan antarmuka. - Mampu menjelaskan alasan dibutuhkannya perancangan antarmuka yang baik. - Mampu menjelaskan model-model interaksi - Mampu menjelaskan bidang ilmu yang terkait dalam perancangan antarmuka. - Mampu menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan antarmuka 	Kriteria: Pemahaman dan Penguasaan Bentuk Penilaian: Tanya jawab	Kuliah dan Diskusi [TM: 1 x (3x50)] Kuliah Mandiri [KM: 1 x (3x60)] Terstruktur [TS: 1 x (3x60)]	<ul style="list-style-type: none"> - Interaksi Manusia dan Komputer - Model Interaksi - Bidang Studi/Ilmu IMK - Prinsip Utama Perancangan IMK (Interface) 	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"> - Memahami sistem pemrosesan informasi pengguna mulai dari proses input/output hingga penyimpanan. - Memahami proses penyimpanan informasi memori pengguna, baik jang pendek, menengah maupun panjang. - Menjelaskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membangun sebuah antarmuka 	Kriteria: Pemahaman dan Penguasaan Bentuk Penilaian: Tugas mandiri dan Tanya jawab	Kuliah dan Diskusi [TM: 1 x (3x50)] Kuliah Mandiri [KM: 1 x (3x60)] Terstruktur [TS: 1 x (3x60)]	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem Pemrosesan Informasi - Psikologi Kognitif 	3 (1% logbook)
3, 4	Mampu Mahasiswa memahami serta menerapkan model-model yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjelaskan prinsip kerja CU 	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan	Kuliah dan Diskusi [TM: 1 x (3x50)]	<ul style="list-style-type: none"> - Interaksi: Model Interaksi - Proses Perancangan 	6 (2% logbook)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INFXXX

	<p>untuk dalam pengembangan antarmuka berdasarkan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan komputer</p>	<p>dalam proses pengolahan CPU</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjelaskan operasi-operasi yang dikelola CU dalam proses pengolahan CPU - Mampu menjelaskan mekanisme kontrol CU pada proses pengolahan CPU 	<p>Bentuk Penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Kuliah Mandiri [KM: 1 x (3x60)]</p> <p>Terstruktur [TS: 1 x (3x60)]</p>	<p>Interaksi: Model SDLC Perancangan Antarmuka</p>	
5, 6	<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjelaskan tujuan dari perancangan / desain. - Mampu menjelaskan 2 hal yang menjadi aturan utama proses perancangan - Mampu menjelaskan pengertian sesungguhnya dari istilah 'human error' - Mampu menjelaskan model standar proses desain - Mampu menjelaskan hal-hal yang perlu dilakukan untuk dapat memahami pengguna. - Mampu menjelaskan pentingnya membuat skenario dalam sebuah desain antarmuka. - Mampu menjelaskan macam-macam navigasi yang dapat digunakan dalam desain antarmuka. - Mampu menjelaskan iterasi proses membangun purwarupa antarmuka 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian: Tugas mandiri dan tanya jawab</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 1 x (3x50)]</p> <p>Kuliah Mandiri [KM: 1 x (3x60)]</p> <p>Terstruktur [TS: 1 x (3x60)]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain (Definisi dan Proses) - Fokus? User - Skenario - Desain Navigasi, Tampilan dan Keluaran - Iterasi dan Purwarupa 	<p>6 (2% logbook)</p>
7	<p>Mampu memahami serta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan tehnik-tehnik analisis tugas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan definisi dan keluaran dari analisis tugas. - Menjelaskan kebutuhan melakukan analisis tugas. - Menjelaskan hubungan antara 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian: Tugas mandiri, tanya jawab dan KUIZ</p>	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 1 x (3x50)]</p> <p>Kuliah Mandiri [KM: 1 x (3x60)]</p> <p>Terstruktur</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Teknik Analisis Tugas - Sumber Informasi dan Pengumpulan Data 	<p>6 (2% logbook)</p>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INFXXX

		analisis tugas dan manusia.		[TS: 1 x (3x60)]		
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					20
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"> - Mampu melakukan perancangan sesuai dengan kaidah-kaidah perancangan dengan memasukkan semua materi yang telah dipelajari sebelumnya - Hasil rancangan antarmuka yang telah selesai 100% 	Kriteria: Keterbaruan ide, keaktifan, kemajuan, dan luaran Bentuk Penilaian: Asistensi kelompok mingguan	Kuliah dan Diskusi [TM: 7 x (3x50)] Kuliah Mandiri [KM: 7 x (3x60)] Terstruktur [TS: 7 x (3x60)]	<ul style="list-style-type: none"> - Interaksi Manusia dan Komputer - Profil Pengguna Komputer - Interaksi dan Proses Perancangan Interaksi - Dasar Desain Interaktif - Analisis Tugas 	21 (14% laporan)
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					30

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA				
Mata Kuliah	Interaksi Manusia dan Komputer			
Kode MK	INFXXX	sks:	3	Semester:
Dosen Pengampu	Prio Handoko, S.Kom, M.T.I			
BENTUK TUGAS				
<i>Logbook</i>				
JUDUL TUGAS				
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-unsur yang perlu dipertimbangkan dalam melakukan perancangan sebuah antarmuka.				
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer 2. Mampu memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka 3. Mampu Mahasiswa memahami serta menerapkan model-model yang digunakan untuk dalam pengembangan antarmuka berdasarkan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan komputer 4. 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 5. Mampu memahami serta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan teknik-teknik analisis tugas 				
DESKRIPSI TUGAS				
<ol style="list-style-type: none"> 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. 2. Mengerjakan soal-soal yang diberikan secara tertulis 				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan secara tertulis. 2. Menjawab soal pemahaman secara lisan di dalam kelas. 3. Kasus dikerjakan secara individu dan dosen pengampu akan menunjuk secara acak mahasiswa dan memintanya untuk mengerjakan di depan kelas. 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Logbook</i> 				
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Loobook</i> (bobot 15%) 2. Tugas mandiri (bobot 10%) 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Dilakukan sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) dengan rincian: <ol style="list-style-type: none"> a. Tugas mandiri dilakukan pada tatap muka ke-6 dan ke-7 b. KUIZ dilakukan pada tatap muka minggu ke-7 				
LAIN-LAIN				
-				
DAFTAR RUJUKAN				
<ol style="list-style-type: none"> 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. 				



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INFXXX

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA				
Mata Kuliah	Interaksi Manusia dan Komputer			
Kode MK	INFXXX	sks:	3	Semester:
Dosen Pengampu	Prio Handoko, S.Kom, M.T.I			
BENTUK TUGAS				
Laporan				
JUDUL TUGAS				
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.				
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
1. Mampu memahami pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer				
DESKRIPSI TUGAS				
1. Membuat laporan lengkap menegnai proyek perancangan antarmuka halaman web				
METODE Pengerjaan Tugas				
1. Tugas dilakukan secara kelompok 2. Melakukan asistensi setiap minggu				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
1. Laporan proyek perancangan antarmuka halaman web				
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
1. Laporan Akhir (bobot 50%)				
JADWAL PELAKSANAAN				
Dilakukan setelah Ujian Tengah Semester (UTS) dengan rincian: a. Asistensi laporan dilakukan setiap minggu, mulai minggu ke-9 hingga minggu ke-15 b. Laporan dikumpulkan dan dipresentasikan saat Ujian Akhir Semester				
LAIN-LAIN				
-				
DAFTAR RUJUKAN				
1. Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece. (2011). <i>Human-Computer Interaction</i> ", 3rd Edtion, Wiley. 2. Insap Santoso. (2010). <i>Interaksi Manusia dan Komputer</i> . Andi Publisher.				