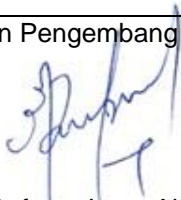





Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer	Tanggal	: 31 Agustus 2023
Kode MK	: SIF108	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 2
Dosen Pengembang RPS,  (Dr. Rufman Iman Akbar Effendi, M.Kom., M.M., IPU)	Koordinator Keilmuan,  (Johannes Hamonangan Siregar, Ph.D)	Kepala Program Studi,  (Chaerul Anwar, S.Kom, MTI)	Dekan  (Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T, MPU, M.ASCE)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK
	23-SIF-CPL-09 Mampu merancang bangun dan mengembangkan aplikasi perangkat lunak berbasis web maupun aplikasi bergerak dengan algoritma dan desain ui/ux yang baik serta memenuhi prinsip keamanan dan kenyamanan bagi pengguna sebagai bagian dari inovasi digital.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
	23-SIF-CPMK-093 Menguasai desain UI/UX yang baik
	23-SIF-CPMK-094 Menguasai prinsip keamanan, kebutuhan dan kenyamanan pengguna sebagai inovasi digital.
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)
	23-SIF-SCPMK-0931 Memahami dasar-dasar pengembangan antar muka pengguna
	23-SIF-SCPMK-0941 Memahami Konsep dan Perkembangan Interaksi Manusia Komputer
	23-SIF-SCPMK-0942 Menganalisis jenis dan gaya Interaksi Manusia Komputer
	23-SIF-SCPMK-0943 Menjelaskan dan memperbandingkan perkembangan perangkat interaksi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER									
	23-SIF-SCPMK-0944	Mengevaluasi perkembangan interaksi dari sisi kesejahteraan manusia							
	23-SIF-SCPMK-0945	Menerapkan Proses Reka Bentuk							
	23-SIF-SCPMK-0946	Menganalisis, mengevaluasi dan menyusun Kebutuhan Pengguna							
	23-SIF-SCPMK-0947	Membangun rencana penelitian pengalaman pengguna							
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK								
		23-SIF-SCPMK-0931	23-SIF-SCPMK-0941	23-SIF-SCPMK-0942	23-SIF-SCPMK-0943	23-SIF-SCPMK-0944	23-SIF-SCPMK-0945	23-SIF-SCPMK-1046	23-SIF-SCPMK-1047
23-SIF-CPMK-093	√								
23-SIF-CPMK-094		√	√	√	√	√	√	√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator		Metode Penilaian		Bobot		
23-SIF-CPL-09	23-SIF-CPMK-093	23-SIF-SCPMK-0931	Mahasiswa mampu melakukan pengembangan antar muka pengguna		Penilaian Non-test dan presentasi		10%		
	23-SIF-CPMK-094	23-SIF-SCPMK-0941	Mahasiswa Mampu menjelaskan Konsep dan Perkembangan Interaksi Manusia Komputer		Quiz lisan dan tertulis		10%		
		23-SIF-SCPMK-0942	Mahasiswa mampu menganalisis jenis dan gaya Interaksi Manusia Komputer		Presentasi		10%		
		23-SIF-SCPMK-0943	Mahasiswa Mampu Menjelaskan dan membandingkan perkembangan perangkat interaksi		Membuat Paper Perbandingan		10%		
		23-SIF-SCPMK-0944	Mahasiswa mampu mengevaluasi perkembangan interaksi dari sisi kesejahteraan manusia		Penilaian Non-test dan presentasi		10%		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		23-SIF-SCPMK-0945	Mahasiswa Mampu melakukan Proses Reka Bentuk	Penilaian Non-test dan presentasi	10%
		23-SIF-SCPMK-0946	Mahasiswa mampu Menganalisis, mengevaluasi dan menyusun Kebutuhan Pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	20%
		23-SIF-SCPMK-0947	Mahasiswa mampu Membangun rencana penelitian pengalaman pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	20%
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.				
Bahan Kajian : 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. Perubahan Paradigma Intersaksi 5. Proses Disain 6. Prinsip-prinsip Disain 7. Komponen-komponen Disain Antar Muka 				
Pustaka	Utama				
	Alan Dix, "Human-Computer Interaction 3/e", Prentice Hall, 2004.				
Pustaka	Pendukung				
	Galitz, Wilbert O. "The Essential Guide to UI Design 3/e", 2007. Dribble.com (situs internet)				
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:		
			LCD Projector		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	CANVA, Pencil Project, Visio	
Dosen Pengampu	Dr. Rufman Iman Akbar., Mkom MM IPU	
Mata Kuliah Prasyarat	-	
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Komponen Penilaian	Bobot
	Ujian Tengah Semester	20%
	Ujian Akhir Semester	25%
	Presensi/Kehadiran	
	Tugas	25%
	Project	30%
	Kuis	
	Diskusi Kelas	
...		

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Memahami dasar-dasar pengembangan antar muka pengguna	Mahasiswa mampu mempersiapkan pengembangan antar muka pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Introduction, kontrak kuliah, RPS	8%
2	Memahami dasar-dasar pengembangan antar muka pengguna - lanjutan	Mahasiswa mampu melakukan pengembangan antar User Interface/UI	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Inside the computer (Galitz)	5%
3	Memahami Konsep dan Perkembangan Interaksi Manusia Komputer	Mahasiswa Mampu menjelaskan Konsep Interaksi Manusia Komputer	Quiz lisan dan tertulis	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		The Interaction (Alan Dix)	8%
4	Memahami Konsep dan Perkembangan Interaksi Manusia Komputer - lanjutan	Mahasiswa Mampu menjelaskan Perkembangan Interaksi Manusia Komputer	Presentasi		Bentuk pembelajaran: Mandiri, Online Asinkronus	Paradigma Interaksi (Alan Dix)	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
					Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (diskusi online) Estimasi waktu: Tugas Terstruktur= 4 x 50' Belajar Mandiri = 2x50		
5	Menganalisis jenis Interaksi Manusia Komputer	Mahasiswa mampu menganalisis jenis Interaksi Manusia Komputer	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Disain Antar Muka, suatu pengantar. Tugas Kelompok – redesign(Alan Dix)	8%
6	Menganalisis gaya Interaksi Manusia Komputer	Mahasiswa mampu menganalisis dan gaya Interaksi Manusia Komputer	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		HCI In software process(Galitz)	8%
7	Menjelaskan dan membandingkan perkembangan perangkat interaksi	Mahasiswa Mampu Menjelaskan dan membandingkan perkembangan perangkat interaksi	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Review Design dan review UTS (Internet/Dribbble)	8%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Mengevaluasi perkembangan interaksi dari sisi kesejahteraan manusia	Mahasiswa mampu mengevaluasi perkembangan interaksi dari sisi kesejahteraan manusia	Quiz Lisan	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Mobile apps design (Alan Dix)	8%
10	Membandingkan perkembangan interaksi dari sisi kesejahteraan manusia	Mahasiswa mampu mengevaluasi perkembangan interaksi dari sisi kesejahteraan manusia	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Jenis2 layar dalam UI desain (Galitz)	5%
11	Menerapkan Proses Reka Bentuk	Mahasiswa Mampu melakukan Proses Reka Bentuk	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		GSpalsh, on boarding, profile, and transaction screen design(Galitz)	8%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
12	Menerapkan Proses Reka Bentuk - lanjutan	Mahasiswa Mampu melakukan evaluasi Proses Reka Bentuk	Penilaian Non-test dan presentasi		Bentuk pembelajaran: Mandiri, Online Asinkronus Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (diskusi online) Estimasi waktu: Tugas Terstruktur= 4 x 50' Belajar Mandiri = 2x50	UI Design Process (Internet/Dribbble)	8%
13	Menganalisis, mengevaluasi dan menyusun Kebutuhan Pengguna	Mahasiswa mampu Menganalisis, mengevaluasi dan menyusun Kebutuhan Pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Contoh Disain UI/UX Mobile Apps (Internet/Dribbble)	5%
14	Membangun rencana penelitian pengalaman pengguna	Mahasiswa mampu Membangun rencana penelitian pengalaman pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Disain UI/UX smart phone (Alan Dix)	8%
15	Membangun rencana penelitian pengalaman pengguna	Mahasiswa mampu Membangun rencana penelitian pengalaman pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Mobile app #2, kuiz, materi UAS (Alan Dix)	8%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						