

ORIENTASI & KONTRAK BELAJAR



| | |
|------------------|----------------------------------|
| PROGRAM STUDI | : INFORMATIKA |
| KODE MATA KULIAH | : TIF70233 |
| NAMA MATA KULIAH | : INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER |
| JUMLAH SKS | : 3 |
| SEMESTER | : 7 |
| MK PRASYARAT | : - |

Pelaksanaan Kuliah



- Kelas A
Kamis jam ke 4-6 di J.4.7
- Kelas B
Kamis jam ke 7-9 di J.4.7
- Kelas C
Senin jam ke 7-9 di J.4.8

Koordinator kelas



- Kelas A
→ Ancas (082143625532)
- Kelas B
→ Yun (081390929694)
- Kelas C
→ Afnan (085799456005)

Tatib Perkuliahan



- Pakaian sopan
- Perizinan didepan (resmi) → silahkan upload via group
- Tidak boleh pindah-pindah kelas
- Selama perkuliahan berlangsung, tidak boleh mengoperasikan smartphone

Sistem Penilaian



- Presensi 75% sebagai syarat mengikuti ujian : 5%
- Perkuliahan : 15%
- Tugas Individu dan kelompok : 20%
- Ujian tengah semester : 25%
- Ujian akhir semester : 35%

total 100%

Group



Koordinator Kelas

- Buatlah group dengan nama imk18_kelas (misal kelas A \rightarrow imk18_A)
- Agar mudah memanaj, jadikan beberapa anggota kelas sebagai admin

Anggota Kelas

- Minta kepada koordinator kelas untuk di invite menjadi anggota group
- AZF 081329459016

Deskripsi Mata Kuliah



- Mata kuliah interaksi manusia dan komputer memberikan wawasan kepada mahasiswa mengenai komponen interaksi antara manusia dan komputer, diantaranya manusia, komputer dan interaksi.
- Mata kuliah ini juga mengenalkan mahasiswa mengenai proses perancangan interface yang melibatkan aspek usability dan kebutuhan pengguna
- Mahasiswa diharapkan mampu memahami bagaimana membuat desain interface dengan baik dan tepat sasaran.
- Mahasiswa diharapkan mampu menggunakan berbagai tools yang digunakan untuk pengembangan antar muka aplikasi

Out Line materi



- Manusia, komputer dan interaksi
- Paradigma perancangan sistem
- Konsep desain interaksi
- Proses pengembangan software
- Aturan-aturan desain system
- Dukungan implementasi
- Teknik evaluasi
- Desain universal
- User support
- Kolaboratif model
- Group ware
- Ubiquitous computing
- Hypertext, multimedia dan web

Referensi



- Alan dix (2004), Human computer interaction, Third edition
- Cameron Banga & John Weinhold (2014), Essential mobile interaction design, Pearson education

E-learning (schoology)



- Silahkan masuk ke E-learning dengan kode akses
- Kelas A: **RTDZH-ZN249**
- Kelas B: **83DHK-DVKQJ**
- Kelas C: **2NNCH-HK5TS**