

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) Interaksi Manusia Komputer

MUTI'A MAULIDA, S.KOM., M.T. I

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

I. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), Sub-CPMK

A. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi Sarjana Teknologi Informasi:

Sikap	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
Ketrampilan Umum	
U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
U4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
U5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
U6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
U7	

U8	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
U9	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
Ketrampilan Khusus	
K1	Menerapkan prinsip komputasi dan disiplin ilmu yang relevan dalam menganalisa masalah komputasi yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi berbasis teknologi informasi
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat
K3	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi
K4	Menciptakan kerjasama yang efektif sebagai anggota atau pemimpin tim yang terlibat dalam aktivitas bidang teknologi informasi
K5	Menerapkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional bidang teknologi informasi
K6	Menerapkan perilaku profesional sesuai prinsip hukum dan etika bidang keprofesian teknologi informasi
K7	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi wirausahawan di bidang teknologi informasi
Pengetahuan	
P1	Konsep teoritis matematika dan statistika secara umum
P2	Konsep teoritis algoritma dan pemrograman secara umum
P3	Konsep teoritis dan teknik infrastruktur teknologi informasi secara umum
P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer
P5	Konsep teoritis dan prinsip manajemen teknologi informasi secara mendalam
P6	Konsep umum dan teknik sistem enterprise
P7	Konsep teoritis, metode dan teknik skalabilitas dan analitik data secara mendalam
P8	Konsep umum dan prinsip keamanan siber
P9	Konsep umum dan prinsip isu sosial dan praktik profesional

B. CPL Prodi Sarjana Teknologi Informasi yang dibebankan pada mata kuliah:

S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
K2	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi

P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer
----	---

C. CPMK:

CPMK 1	Mampu menganalisa konsep, teori dan metode Interaksi Manusia Komputer dalam Teknologi Informasi
CPMK 2	Mampu menerapkan konsep, teori dan metode Interaksi Manusia Komputer dalam pembuatan antar muka aplikasi komputer

D. Sub-CPMK:

Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep dan teori pemrograman Android dalam pengembangan aplikasi mobile
Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menganalisa prinsip usability, kemampuan dan kapasitas manusia serta User Centered Design
Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu menganalisa proses penyelesaian tugas dan melakukan evaluasi dalam Interaksi Manusia Komputer
Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu membuat rancangan proses pelaksanaan analisis tugas dalam Interaksi Manusia Komputer
Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan konsep prototyping dalam Interaksi Manusia Komputer
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menerapkan model-model dialog dalam proses pembuatan desain sistem
Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pembuatan penanganan kesalahan dan dokumentasi help
Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu mengorganisir dan menganalisa situs web perusahaan/organisasi
Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu menerapkan komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang ubiquitous
Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik visualisasi informasi dalam pengembangan desain sistem
Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu menerapkan system multi modal dan user interface agent

II. Rencana Pembelajaran Semester

		UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK) INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER	KODE STI3117	Rumpun MK Mata Kuliah Wajib	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
			T=3	P=0	3	09 Januari 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Muti’a Maulida, S.Kom.,M.T.I				Dr.Ir.Yuslena Sari, S.Kom.,M.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan				
	U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;				
	K2	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi				
	P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK 1	Mampu menganalisa konsep, teori dan metode Interaksi Manusia Komputer dalam Teknologi Informasi				
	CPMK 2	Mampu menerapkan konsep, teori dan metode Interaksi Manusia Komputer dalam pembuatan antar muka aplikasi komputer				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep dan teori pemrograman Android dalam pengembangan aplikasi mobile				
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menganalisa prinsip usability, kemampuan dan kapasitas manusia serta User Centered Design				
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu menganalisa proses penyelesaian tugas dan melakukan evaluasi dalam Interaksi Manusia Komputer				
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu membuat rancangan proses pelaksanaan analisis tugas dalam Interaksi Manusia Komputer				
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan konsep prototyping dalam Interaksi Manusia Komputer				

	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menerapkan model-model dialog dalam proses pembuatan desain sistem
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pembuatan penanganan kesalahan dan dokumentasi help
	Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu mengorganisir dan menganalisa situs web perusahaan/organisasi
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu menerapkan komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang ubiquitous
	Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik visualisasi informasi dalam pengembangan desain sistem
	Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu menerapkan system multi modal dan user interface agent
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengajarkan tentang Interaksi antara manusia dan komputer dan mempelajari tentang perkembangan interaksi manusia komputer, pembuatan interface (antarmuka) yang baik di dalam pembuatan program aplikasi, kecenderungan Interaksi Manusia komputer masa datang.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Interaksi Manusia dan Komputer dengan pokok bahasan: 1. Pengantar dan Konsep Interaksi Manusia dan Komputer 2. Prinsip Usability 3. Analisis Tugas 4. Desain 5. Prototyping 6. Dialog 7. Penanganan Kesalahan & Help-Dokumentasi 8. Evaluasi 9. Website 10. CSCW dan Ubiquitous Computing 11. Visualisasi Informasi 12. Audio dan Agent	
Pustaka	Utama :	
	[1] Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION , 2 nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998. [2] Galitz, W. O, The Essential Guide to User Interface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, John Wiley & Sons, Canada, 1996. [3] Johnson, P., HUMAN-COMPUTER INTERACTION : Psychology, Task Analysis and Software Engineering , McGraw-Hill, England UK, 1992. [4] Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design , Addison Wesley, Cambridge, Great Britain, 1995. [5] P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004. [6] Raskin, J, The Human Interface , Addison Wesley, 2000 [7] Shneiderman, B, Designing The User Interface , 3 rd Edition, Addison Wesley, 1998 Sutcliffe, A. G., HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN , 2 ND Edition, MacMillan, London, 1995.	
	Pendukung :	
	[9] B Hewett, Baecker, et.al, ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction (folder : IMK-ACM.rar)	

	[10] Folder: IMK-cc-Gatech-edu.rar					
Dosen Pengampu	Muti'a Maulida, S.Kom.,M.T.I					
Matakuliah syarat	-					
Minggu Ke- (1)	Sub-CPMK (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (5)	Materi Pembelajaran [Pustaka/Referensi] (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
1&2	Sub-CPMK-1: Mahasiswa mampu menganalisa konsep dan teori Interaksi Manusia dan Komputer dalam Teknologi Informasi	1. Ketepatan dalam memahami materi yang akan disampaikan dalam satu semester perkuliahan 2. Ketepatan dalam memahami dasar-dasar Interaksi Manusia dan Komputer sebagai gambaran perkuliahan	<ul style="list-style-type: none"> • Concept Map • Ringkasan Paragraf minimal 8 paragraf 	<ul style="list-style-type: none"> - Perception Students Have - Ceramah - (TM: 2x50") - Tugas 1: - Membuat concept map pemahaman tentang Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (BM: 1x50") 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Lingkup Mata Kuliah • Mengapa dan Apa IMK • Yang terlibat dalam IMK • Mengenal konsep dan dasar dari IMK 	10
3	Sub-CPMK-2: Mahasiswa mampu menganalisa prinsip <i>usability</i> , kemampuan dan kapasitas manusia serta User Centered Design	1. Ketepatan dalam menguraikan prinsip-prinsip usability dalam IMK 2. Ketepatan dalam menguraikan tentang konsep kemampuan dan kapasitas manusia dalam IMK 3. Ketepatan dalam menguraikan tentang proses User Centered Design	Laporan Praktek Kelompok minimal 5 halaman	<ul style="list-style-type: none"> - Case Study Learning - Problem-Based Learning (TM: 1x50") - Praktek Kelompok: Melakukan praktek kelompok tentang pelaksanaan User-Centered Design dalam bentuk laporan minimal 3 halaman (BM: 2x50") 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip-prinsip Usability • Kemampuan manusia yang baik vs yang buruk • Kapasitas manusia • Proses User-Centered Design (UCD) 	10

		4. Ketepatan dalam menerapkan proses-proses UCD pada pelaksanaan riset				
4	Sub-CPMK-3: Mahasiswa mampu menganalisa proses penyelesaian tugas dan melakukan evaluasi dalam Interaksi Manusia Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam menguraikan jenis-jenis analisis tugas pada IMK 2. Ketepatan dalam menguraikan sumber dan penggunaan data pada proses analisis 3. Ketepatan dalam mengolah data Input dan Output pada proses analisis 4. Ketepatan dalam menguraikan pengertian dan beberapa konsep evaluasi 5. Ketepatan dalam menerapkan konsep evaluasi yang tepat pada IMK 	Laporan Praktek Kelompok minimal 5 halaman	<ul style="list-style-type: none"> - Case Study Learning - Problem-Based Learning (TM: 1x50") - Praktek Kelompok: Melakukan praktek kelompok tentang pelaksanaan proses evaluasi dalam bentuk laporan minimal 5 halaman (BM: 2x50") 	<ul style="list-style-type: none"> • Overview, Utility • Jenis-Jenis Analisa Tugas • Sumber dan Penggunaan • Data I/O • Merepresentasikan Data evaluasi (evaluasi heuristik, discount usability testing, cognitive walkthrough, pemodelan user, model Kognitif, interpretive evaluation) 	10
5	Sub-CPMK-4: Mahasiswa mampu membuat rancangan proses pelaksanaan analisis tugas dalam Interaksi Manusia Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam menguraikan tentang prinsip-prinsip desain dalam IMK 2. Ketepatan dalam memahami tentang cara mendapatkan ide desain dan tantangan dalam pembuatan desain 3. Ketepatan dalam menerapkan konsep- 	Laporan Praktek Kelompok minimal 5 halaman	<ul style="list-style-type: none"> - Case Study Learning - Problem-Based learning (TM: 1x50") - Praktek Kelompok: Melakukan praktek kelompok tentang pelaksanaan proses pembuatan desain pada proses analisis tugas minimal 5 halaman 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain • Ide dalam membuat desain • Tantangan dalam membuat desain • Contoh desain dalam kehidupan sehari-hari • Desain Grafik - Filosofi Desain 	10

		konsep desain grafik pada proses analisis tugas		(BM: 2x50")	<ul style="list-style-type: none"> - Prinsip Desain Grafik - Pembuatan User Interface - Teknik Koding - Tipografi (typography) - Fonts - Warna (atribut, asosiasi) - Desain Icon 	
6	Sub-CPMK-5: Mahasiswa mampu menerapkan konsep prototyping pada Interaksi Manusia Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam menguraikan tentang terminologi dan metode beberapa tipe prototype 2. Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan prototype pada pengembangan desain 3. Ketepatan dalam menerapkan konsep pembuatan sketsa, storyboard dan skenario pada proses prototype 4. Ketepatan dalam menguraikan teknik-teknik prototype 5. Ketepatan dalam menerapkan penggunaan tools untuk prototyping 	Laporan Praktek Kelompok minimal 5 halaman	<ul style="list-style-type: none"> - Case Study Learning - Problem-Based earning (TM: 1x50") - Praktek Kelompok: Melakukan praktek kelompok tentang pembuatan prototype sebuah desain sistem menggunakan tools prototype dalam bentuk laporan minimal 5 halaman (BM: 2x50") 	<ul style="list-style-type: none"> • Rapid Prototyping • Dimensi Prototyping (Representasi, Ruang Lingkup, Executability, Tahapan) • Terminologi Prototyping • Metode Rapid Prototyping • Deskripsi Desain • Sketsa • Storyboard • Skenario • Teknik-teknik prototyping • Prototyping Tools 	10
7	Sub-CPMK-6: Mahasiswa mampu menerapkan model-model dialog dalam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam menguraikan tentang konsep desain dialog 	Laporan Praktek Kelompok minimal 5 halaman	<ul style="list-style-type: none"> - Case Study Learning - Problem-Based earning (TM: 1x50") 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Dialog • Dialog Style - Command Language 	10

	proses pembuatan desain sistem	<p>dalam pembuatan desain sistem</p> <p>2. Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan style dialog dalam pengembangan desain sistem</p> <p>3. Ketepatan dalam menerapkan penggunaan <i>software user interface</i> dalam pembuatan desain sistem</p>		<p>- Praktek Kelompok: Melakukan praktek kelompok tentang pembuatan desain dialog menggunakan <i>software user interface</i> dalam bentuk laporan minimal 5 halaman (BM: 2x50")</p>	<p>- WIMP</p> <p>- Direct Manipulation (DM)</p> <p>- PDA & Pen</p> <p>- Speech dan bahasa natural</p> <p>• User Interface Software</p>	
8	Evaluasi Tengah Semester					
9	Sub-CPMK-7: Mahasiswa mampu menerapkan konsep pembuatan penanganan kesalahan dan dokumentasi <i>help</i>	<p>1. Ketepatan dalam menguraikan tentang jenis-jenis kesalahan dan slip pada sistem</p> <p>2. Ketepatan dalam menguraikan pembuatan petunjuk pencegahan kesalahan dan petunjuk memperbaiki kesalahan dalam pembuatan sistem</p> <p>3. Ketepatan dalam menguraikan jenis dokumen dan alat bantu</p> <p>4. Ketepatan dalam menidentifikasi masalah presentasi dan pengaturan dokumen</p>	Laporan Praktek Kelompok minimal 5 halaman	<p>- Case Study Learning</p> <p>- Problem-Based earning (TM: 1x50")</p> <p>- Praktek Kelompok: Melakukan praktek kelompok tentang pembuatan penanganan kesalahan dan dokumentasi <i>help</i> pada pengembangan desain sistem dalam bentuk laporan minimal 5 halaman (BM: 2x50")</p>	<p>• Jenis-Jenis Kesalahan dan Slip</p> <p>• Petunjuk Pencegahan Kesalahan</p> <p>• Petunjuk Memperbaiki Kesalahan</p> <p>• Jenis Dokumen dan Alat Bantu</p> <p>• Isu Presentasi</p> <p>• Pengaturan Dokumen</p>	10
11	Sub-CPMK-8: Mahasiswa mampu mengorganisir dan	1. Ketepatan dalam mengidentifikasi	Laporan Praktek Kelompok	<p>- Case Study Learning</p> <p>- Problem-Based earning (TM: 1x50")</p>	<p>• Identifikasi pengguna dan tujuan</p>	10

	menganalisa situs web perusahaan/organisasi	<p>pengguna dan tujuan pengembangan sistem</p> <p>2. Ketepatan dalam mengorganisasikan konten situs web dengan menerapkan konsep 5 atribut kegunaan</p> <p>3. Ketepatan dalam menerapkan berbagai konsep untuk melakukan analisis terhadap situs web</p>	minimal 5 halaman	<p>- Praktek Kelompok: Melakukan praktek kelompok tentang pelaksanaan analisa terhadap beberapa situs web perusahaan/organisasi dalam bentuk laporan minimal 5 halaman (BM: 2x50")</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengorganisasikan isi website (5 atribut kegunaan) • Analisis Situs 	
12	Sub-CPMK-9: Mahasiswa mampu menerapkan komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang <i>ubiquitous</i>	<p>1. Ketepatan dalam mengidentifikasi pengguna dan tujuan pengembangan sistem</p> <p>2. Ketepatan dalam mengorganisasikan konten situs web dengan menerapkan konsep 5 atribut kegunaan</p> <p>3. Ketepatan dalam menerapkan berbagai konsep untuk melakukan analisis terhadap situs web</p>	Ringkasan minimal 10 paragraf	<p>- Case-Study Teaching</p> <p>- Problem-Based Learning (TM:2(1x50"))</p> <p>- Small Group Discussion (BM:2(1x50"))</p> <p>- Tugas 10: Membuat ringkasan minimal 10 paragraf (BM: 2x(1x50"))</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Systems - Groupware - Komponen - Taksonomi - Bentuk-bentuk system • Area ubiquitous - Tema pada ubiquitous computing - Tantangan dan isu 	15
13&14	Sub-CPMK-10: Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik visualisasi informasi dalam pengembangan desain sistem	<p>1. Ketepatan dalam menguraikan tentang pengertian, prinsip dan teknik dari visualisasi informasi</p> <p>2. Ketepatan dalam menerapkan prinsip dan teknik visualisasi informasi dalam</p>	Laporan Praktek Kelompok minimal 5 halaman	<p>- Case Study Learning</p> <p>- Problem-Based learning (TM: 2(1x50"))</p> <p>- Praktek Kelompok: Melakukan praktek kelompok tentang perancangan visualisasi informasi dalam bentuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Visualisasi Informasi - Definisi - Prinsip - Contoh-contoh - Teknik • Hirarki Visualisasi 	5


		<p>pengembangan desain sistem</p> <p>3. Ketepatan dalam menerapkan hirarki visualisasi dalam pengembangan desain sistem</p>		<p>laporan minimal 5 halaman (BM: 2x(2x50"))</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pandangan pohon tradisional - Alternatif - Pandangan space-filling 	
15	<p>Sub-CPMK-11:</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan system multi modal dan user interface agent</p>	<p>1. Ketepatan dalam menguraikan penggunaan audio non speech dalam pengembangan desain sistem</p> <p>2. Ketepatan dalam menerapkan proses evaluasi terhadap audio non speech</p> <p>3. Ketepatan dalam menguraikan konsep <i>user interface agent</i></p>	<p>Laporan Praktek Kelompok minimal 5 halaman</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Case Study Learning - Problem-Based earning (TM: 1x50") - Praktek Kelompok: Melakukan praktek kelompok tentang perancangan visualisasi informasi dalam bentuk laporan minimal 5 halaman (BM: 2x50") 	<ul style="list-style-type: none"> • Audio <ul style="list-style-type: none"> ➢ Penggunaan Audio Non Speech <ul style="list-style-type: none"> - Warning, Alert, Status Message - Peripheral Awareness - Sonifikasi (dalam pendidikan, isu) - Navigasi ➢ Evaluasi <ul style="list-style-type: none"> - User interface agent (pendekatan, autonomous, contoh) 	5
16	Evaluasi Akhir Semester					100

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Teknik penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

III. SILABUS SINGKAT MATA KULIAH

		UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT Fakultas Teknik Program Studi Teknologi Informasi	
SILABUS SINGKAT			
MATA KULIAH	Nama	Interaksi Manusia dan Komputer	
	Kode	STI3117	
	Kredit	3 SKS	
	Semester	3	
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Matakuliah ini mengajarkan tentang Interaksi antara manusia dan komputer dan mempelajari tentang perkembangan interaksi manusia komputer, pembuatan interface (antarmuka) yang baik di dalam pembuatan program aplikasi, kecenderungan Interaksi Manusia komputer masa datang.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)			
<ol style="list-style-type: none">1. Mampu menganalisa konsep, teori dan metode Interaksi Manusia Komputer dalam Teknologi Informasi2. Mampu menerapkan konsep, teori dan metode Interaksi Manusia Komputer dalam pembuatan antar muka aplikasi komputer			
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)			
1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep dan teori pemrograman Android dalam pengembangan aplikasi mobile		
2	Mahasiswa mampu menganalisa prinsip usability, kemampuan dan kapasitas manusia serta User Centered Design		
3	Mahasiswa mampu menganalisa proses penyelesaian tugas dan melakukan evaluasi dalam Interaksi Manusia Komputer		
4	Mahasiswa mampu membuat rancangan proses pelaksanaan analisis tugas dalam Interaksi Manusia Komputer		
5	Mahasiswa mampu menerapkan konsep prototyping dalam Interaksi Manusia Komputer		
6	Mahasiswa mampu menerapkan model-model dialog dalam proses pembuatan desain sistem		
7	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pembuatan penanganan kesalahan dan dokumentasi help		
8	Mahasiswa mampu mengorganisir dan menganalisa situs web perusahaan/organisasi		
9	Mahasiswa mampu menerapkan komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang ubiquitous		
10	Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik visualisasi informasi dalam pengembangan desain sistem		
11	Mahasiswa mampu menerapkan system multi modal dan user interface agent		
MATERI PEMBELAJARAN			
<ol style="list-style-type: none">1. Pengantar dan Konsep Interaksi Manusia dan Komputer2. Prinsip Usability3. Analisis Tugas4. Desain5. Prototyping6. Dialog7. Penanganan Kesalahan & Help-Dokumentasi8. Evaluasi9. Website10. CSCW dan Ubiquitous Computing			

11. Visualisasi Informasi
12. Audio dan Agent
PUSTAKA
Utama :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998. 2. Galitz, W. O, The Essential Guide to User Inteface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, John Wiley & Sons, Canada, 1996. 3. Johnson, P., HUMAN-COMPUTER INTERACTION : Psychology, Task Analysis and Software Engineering, McGraw-Hill, England UK, 1992. 4. Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995.
Pendukung :
<ol style="list-style-type: none"> 1. P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004. 2. Raskin, J, The Human Interface, Addison Wesley, 2000 3. Shneiderman, B, Designing The User Interface, 3rd Edition, Addison Wesley, 1998 4. Sutcliffe, A. G., HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN, 2ND Edition, MacMillan, London, 1995. 5. B Hewett, Baecker, et.al, ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction (folder : IMK-ACM.rar) 6. Folder: IMK-cc-Gatech-edu.rar
PRASYARAT (Jika ada)
-