

INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER (IMK)

Yoyon Efendi, M.Kom

Tim Pengampu Matakuliah UI/UX



DESKRIPSI DAN TUJUAN

DESKRIPSI MATAKULIAH

- NAMA MK : Interaksi Manusia Komputer (IMK)
- KODE :-
- BOBOT : 2 SKS
- SIFAT : Wajib

TUJUAN MATAKULIAH

- Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer berfokus pada proses desain interaksi antara manusia dengan komputer dan pembangunan antar muka untuk melakukan interaksi.
- Interaksi antara manusia dengan komputer, berlangsung di dalam antar muka yang melibatkan perangkat lunak dan perangkat keras. Desain antar muka berdampak pada daur hidup suatu perangkat lunak. Desain dan implementasi fungsi-fungsi pokok dalam suatu perangkat lunak mempengaruhi antar muka pengguna.
- Mata kuliah ini melibatkan beberapa lintas disiplin ilmu seperti: psikologi, ergonomi, antropologi, ilmu komputer, desain grafis dan produk. Melalui mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (Human-Computer Interaction) pada pembuatan perangkat lunak serta melakukan evaluasi ketepatangunaan (Usability Test) perangkat lunak dan melaporkannya.



Visi Misi Program Studi

Menjadi Program Studi dalam Bidang
Teknik Informatika Berbasis Mobile Computing
di Sumatera Tahun 2030

#0

KONTRAK PERKULIAHAN (2 SKS)

INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER





PENILAIAN

- Absensi 10%
- Tugas (Mandiri, kelompok) 10 %
- Quiz 20 % (pertemuan 5 dan 13)
- UTS 25 % (pertemuan 9)
- UAS 35 % (Pertemuan 16)-Project Akhir



PROJECT AKHIR

- Desain tampilan UI/UX dengan studi kasus yang berbeda beda
- Mandiri/Kelompok
- Output berupa Jurnal/Prosiding

PENILAIAN LAINNYA

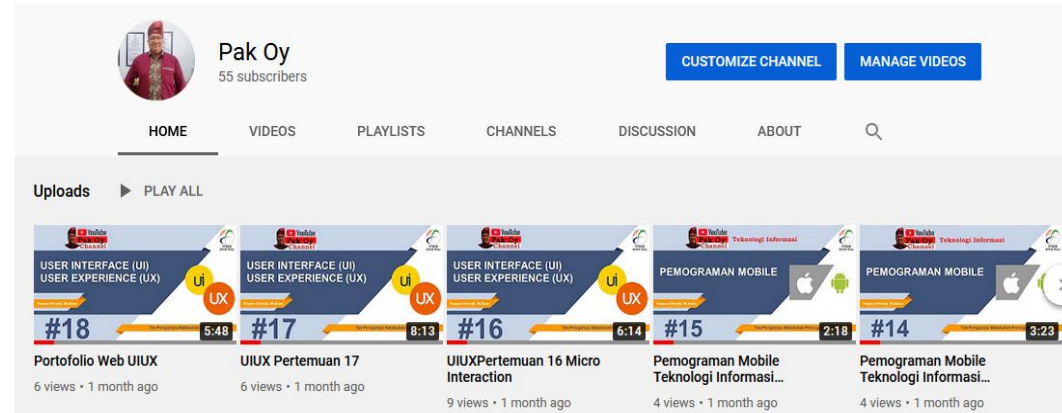
- Atitude
- Aktif di Kelas:
 - ▷ Review materi sebelumnya
 - ▷ tanya jawab
- Keterlambatan
 - ▷ 10 Menit

PRATIKUM

- Mulai pada pertemuan 5 (Menyesuaikan)
- Pratikum mandiri menggunakan laptop masing-masing
- Standar protokol Kesehatan COVID 19

Media Pembelajaran

- Google-Meet
 - Google Classroom
 - Youtube: Pak Oy
 - WA
- ▷ -Standar STMIK Amik Riau



Silabus UI/UX

Prinsip dasar tentang manusia, komputer, dan paradigma interaksi

- Prinsip dasar proses desain, permodelan, dan teori pada Interaksi Manusia dan Komputer (HCI)

- Proses pembangunan aplikasi yang berfokus pada pengguna

- Evaluasi-evaluasi pada perangkat lunak: utilitas, efisiensi, tingkat kemudahan penggunaan, dan tingkat kepuasan pengguna

- Kondisi fisik yang mempengaruhi desain antar muka: persepsi tentang warna, ergonomic

- Model kognitif yang mempengaruhi desain interaksi: perhatian, persepsi dan pengenalan, perpindahan, ingatan

- Prinsip-prinsip desain yang bagus dan pendesain yang bagus

- Antar muka untuk pengguna yang disable (buta, tuli, bisu), antar muka untuk pengguna dengan umur yang berbeda.

- Standar antar muka

- Petunjuk penggunaan dan dokumentasi perangkat lunak

- Prinsip prototipe kertas (Paper Prototyping)

- Prinsip desain antarmuka grafis (GUI)

- Pengkajian teknologi termutakhir pada antarmuka natural (Natural User Interface)

- Figma (Web & Mobile)
- Icons
- Balsamiq wireframe
- mockup

Kontak Person

- Email: yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id
- Nohp/WA: 082174237427

Data & Fakta Dosen, Mahasiswa

- S3 University Utara Malaysia: “User Expreience Mobile
- Prestasi Mahasiswa

1. Impulsif – Universitas Indonesia
2. Samsan Tech v.local – Universitas Teknorat Indonesia
3. Han-ji-pyeong – Institut Teknologi Sepuluh November
4. Kadaluarangkasa – Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
5. KOSPAKDE – STMIK Amik Riau
6. Natadecoco – Universitas Sriwijaya
7. Restu Ibu – Universitas Indonesia



Program Kreativitas Mahasiswa



DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Kampus Merdeka
INDONESIA JAYA

PENGUMUMAN PERPANJANGAN

Masa Unggah Proposal PKM

23 MARET 2021 | 23.59 WIB

Sudah Termasuk Masa Validasi Dosen dan pimpinan PT

simbelmawa.kemdikbud.go.id

diijendikti | diijendikti | diijendikti | Diijen Dikti | dikti.kemdikbud.go.id

PKM-GFK	Hati-Hati Bully, ada UU ITE	Yoyon Efendi, M.Kom
PKM-KC	Aplikasi "Cat Lover" Antara Mitos dan Edukasi	Yoyon Efendi, M.Kom

#1

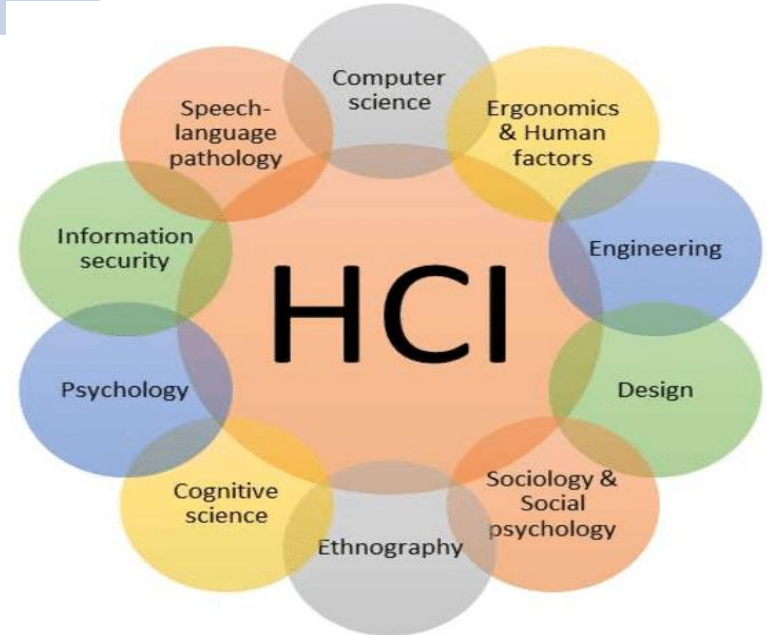
INTRODUCTION MATAKULIAH

Definisi Human Computer Interaction
(HCI)

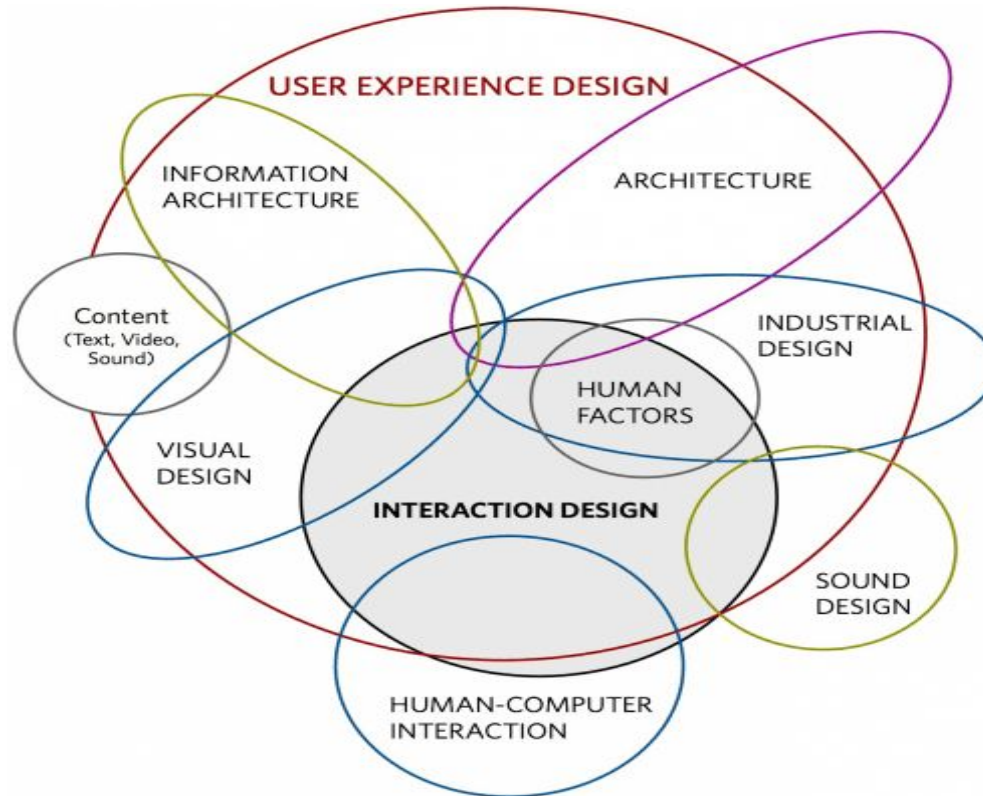




- HUMAN COMPUTER INTERACTION(HCI)/
Interaksi Manusia Komputer:
merupakan studi tentang interaksi antara :
manusia,
komputer dan
tugas/ task.



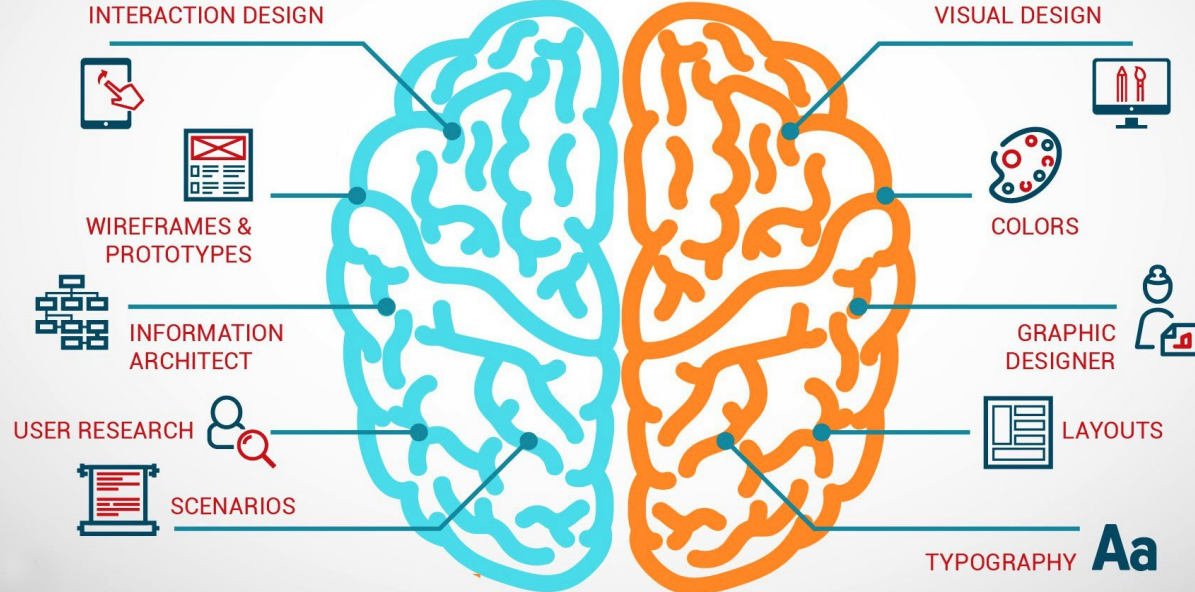
GAMBARAN HCI-UI-UX



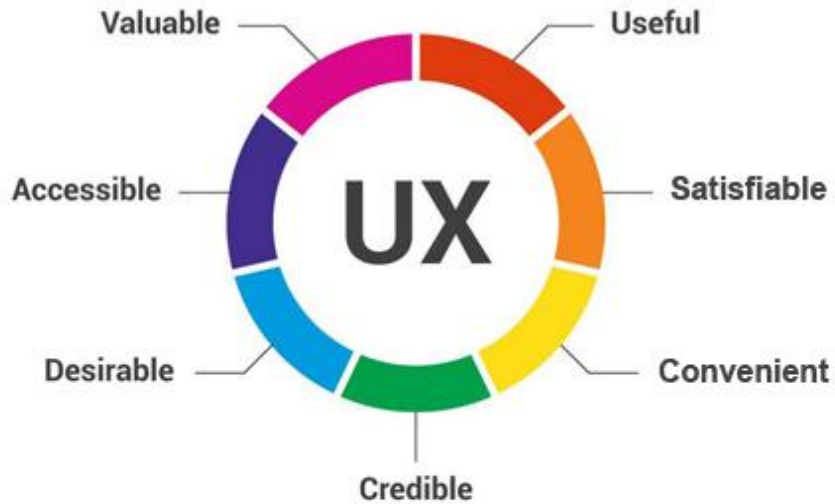
UX VS UI (Versi 1)



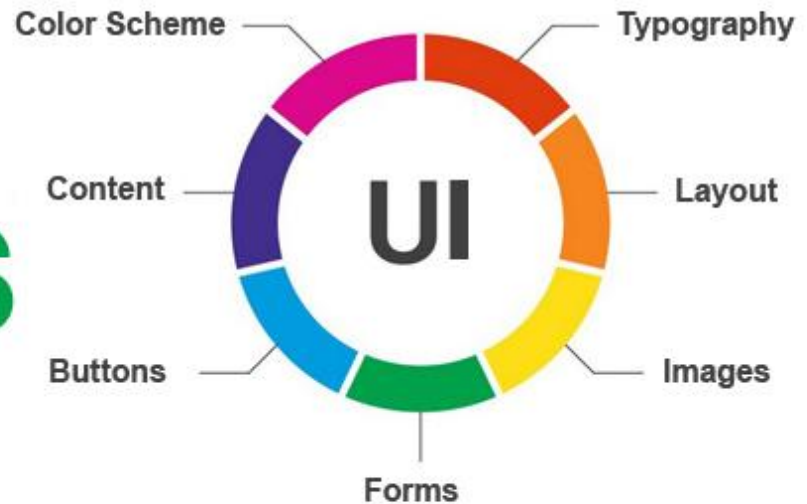
UX vs UI



UX VS UI (Versi 2)



VS





THANKS!

Ada Pertanyaan?
Boleh juga ke
yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id