

**MATA KULIAH S1 - INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER KELAS B**  
**SEMESTER AKHIR 2023/2024**  
**DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**Dosen pengajar: Novy NRA Mokobombang, ST, MsTM, PhD**  
**Tanggal : 20 Februari 2024**

**Paparan Tugas 1: Penggunaan Media Sosial oleh Manusia (Tugas Individu bobot 10%)**

Melalui tugas ini, mahasiswa sebagai desainer sistem interaksi manusia-komputer, diharapkan dapat merasakan langsung pengalaman sebagai pengguna media sosial dan mengaplikasikan konsep-konsep interaksi manusia komputer yang telah dipelajari dalam perkuliahan IMK. Dengan demikian, melalui analisis interaksi manusia dan media sosial, mahasiswa dapat mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang implikasi penggunaan platform media sosial dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, tugas ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap bidang Interaksi Manusia Komputer dengan menggunakan metode Project based learning yang konkret tentang interaksi manusia dengan teknologi dalam bentuk platform media sosial. Tugas individu ini dilakukan dalam rangka memahami interaksi antara manusia sebagai pengguna dengan platform media sosial seperti Facebook, Instagram, X, TikTok, dan LinkedIn.

**a. Tujuan**

Tujuan dari tugas ini adalah untuk menganalisis bagaimana peserta kuliah berinteraksi dengan media sosial dan memahami pengaruh platform media sosial terhadap kehidupan manusia. Melalui studi ini, diharapkan mahasiswa dapat:

- Memahami cara desain interaksi manusia komputer memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan media sosial.
- Mengidentifikasi manfaat dan potensi risiko dari penggunaan media sosial di berbagai platform.
- Menilai dampak psikologis dan sosial dari penggunaan intensif media sosial.
- Menyadari pentingnya etika, privasi dan keamanan dalam interaksi online.

**b. Detail tugas**

1. **Pendaftaran Akun Sosial Media.** Mahasiswa diminta untuk membuat akun di lima platform media sosial yang berbeda, Facebook, Instagram, X, TikTok, dan LinkedIn, dan melakukan posting minimal satu postingan di feed untuk Facebook, Instagram, dan LinkedIn dalam rentang tanggal 20 hingga 27 Februari 2024. Jika sudah punya, akun-akun lama saja yang dipakai, tidak perlu membuat akun-akun baru. Semua akun-akun tersebut di lima platform harus bisa diakses secara umum (jangan dibuat status private) minimal selama dua minggu sejak tanggal 26 Februari 2024, karena akan dinilai oleh dosen pengajar.
2. **Observasi Penggunaan.** Setiap mahasiswa merasakan pengalaman penggunaan kelima media tersebut (semua walau di X dan Tiktok tidak ada postingan) dan menganalisisnya berdasarkan konsep-konsep penting dalam interaksi manusia komputer yang telah dipaparkan di pertemuan pertama, terutama tentang Konsep-konsep penting IMK (slide 9 ppt) dan chapter 1 ebook Human-Computer Interaction (Alan Dix, et.al). Observasi akan dilakukan untuk memahami bagaimana

mereka berinteraksi dengan platform tersebut. Data yang dikumpulkan akan meliputi jenis konten yang dibagikan, materi posting, interaksi dengan konten pengguna lain, dan waktu yang dihabiskan di platform.

3. **Analisis berdasarkan hasil observasi dan bacaan.** Mahasiswa diharapkan menganalisis dan mengamati pengalaman mereka sebagai pengguna media social berdasarkan materi kuliah dan pengetahuan tambahan dari materi lain. Hal ini melibatkan mengidentifikasi potensi masalah dalam interaksi antarmuka pengguna, efektivitas fitur-fitur, kesesuaian dengan kebutuhan pengguna, serta dampak penggunaan media sosial terhadap pengalaman pengguna.
4. **Hasil Tugas dan Output.** Hasil tugas ada dua materi yaitu:
  - I. **Laporan tugas berupa file (bobot nilai 50%).** File yang mengandung hasil tugas mahasiswa seperti paparan poin 1,2 dan 3 mengenai pengalaman mereka sebagai pengguna kelima media social tersebut. Kelima akun media social tersebut dibuat public dan dicantumkan nama akun/link nya di hasil tugas ini. File ini bisa berbentuk PDF, Word, Flash, video paparan (misalnya video mahasiswa tersebut menerangkan tentang hasil tugasnya) atau format lainnya. Banyaknya halaman dan format paparan tugas tidak ditentukan. Hal yang paling utama, hasil tugas berupa file ini memaparkan hal-hal penting terkait poin 1,2, dan 3. File tersebut disubmit paling lambat pada tanggal 26 Februari 2024 jam 11:59pm ke Sikola V2.
  - II. **Presentasi Tugas (Bobot nilai 50%).** Selain pengumpulan tugas file seperti poin I, setiap mahasiswa harus mempresentasikan hasil tugas secara lisan dalam bentuk pitching selama 3 menit disertai maksimum dua slide/lembar poster rangkuman penting hasil tugas poin I. Presentasi individu ini memiliki durasi maksimal 3 menit dan akan dilaksanakan pada pertemuan kedua, tanggal 27 Februari 2024 dan pertemuan ketiga tanggal 5 Maret 2024. Presentasi akan dinilai berdasarkan kemampuan mahasiswa untuk mengkomunikasikan hasil tugas poin I dengan jelas dan ringkas dalam durasi 3 menit.

#### c. Penilaian

Tugas 1 ini memiliki bobot penilaian sebesar 10% dari nilai keseluruhan tugas/ujian untuk pertemuan 1 s/d 8 (Perhatikan jadwal akhir pengumpulan dan paparan kedua hasil tugas). Evaluasi terbagi menjadi dua aspek: 50% dari penilaian didasarkan pada hasil tugas berupa file di poin b.4.I, sementara 50% lainnya dinilai dari hasil tugas berupa presentasi/pitching 3 menit seperti paparan di poin b.4.II.

- Penilaian hasil tugas poin b.4.I (Laporan tugas) berdasarkan Rubrik penilaian laporan essay, dimana tergantung dari bagaimana mahasiswa memaparkan hasil observasi sesuai materi kuliah pertemuan pertama (ppt dosen), referensi utama buku Alan Dix chapter 1 dan referensi tambahan lain yang secara mandiri dicari mahasiswa.
- Penilaian hasil tugas poin b.4.II (presentasi) tergantung dari bagaimana mahasiswa secara verbal merangkum hasil tugas file poin b.4.I dalam pitching 3 menit disertai slide/poster/gambar/video (durasi singkat). Penilaian akan berdasarkan Rubrik penilaian presentasi.