

## RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah	: 56506 / Interaksi Manusia dan Komputer	Revisi ke	: 1
Satuan Kredit Semester	: 2 SKS	Tgl revisi	: 6 Februari 2014
Jml Jam kuliah dalam seminggu	: 100 menit	Tgl mulai berlaku	: 1 Maret 2014
		Penyusun	: Wellia Shinta Sari, M.Kom
Jml Jam kegiatan laboratorium	: -	Penanggung jawab Keilmuan	: Wellia Shinta Sari, M.Kom

Deskripsi Mata kuliah : Mata kuliah ini membahas teori lengkap tentang dasar-dasar interaksi manusia dengan komputer, baik secara teori maupun praktek serta mampu membuat maupun mengevaluasi perangkat lunak dari user interface yang ergonomis dan berorientasi pada user.

Standar Kompetensi : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa mampu menjelaskan : gambaran IMK, paradigma IMK, manusia, komputer, interaksi, ragam dialog, daya guna IMK, prinsip dasar desain, desain dan notasi dialog, presentasi dan properti leksikal, model pengguna, teknik evaluasi, groupware/CSCW.

Perte- muan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1	Memperoleh gambaran perkuliahan dan materi yang akan dipelajari, dan meningkatkan motivasi Mengetahui gambaran secara menyeluruh tentang interaksi manusia dan komputer. Mengetahui dan memahami paradigma, prinsip-prinsip IMK.	Mampu merencanakan kegiatan kuliah IMK dan memiliki motivasi belajar IMK Mampu Menjelaskan gambaran secara menyeluruh tentang IMK. Mampu menjelaskan paradigma dan prinsip-prinsip IMK.	<b>OVERVIEW MATAKULIAH IMK DAN RPKPS</b> a. Aturan Kuliah  <b>PENDAHULUAN IMK</b> b. Pengantar IMK  <b>PARADIGMA IMK</b> c. Faktor- faktor yang mempengaruhi IMK d. Time-sharing e. Video display Units f. Programming Tools g. Personal Computing h. WIMP interface i. Metaphore j. Direct manipulation	<b><u>Pendahuluan</u></b> 1. Melakukan perkenalan diri 2. Menjelaskan cakupan perkuliahan selama satu semester  <b><u>Penyajian</u></b> 3. Menjelaskan aturan kuliah selama satu semester 4. Menjelaskan penugasan-penugasan yang ada pada mata kuliah 5. Menjelaskan konsep dasar interaksi manusia dan komputer 6. Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi IMK, dan komponen pembentuk IMMK  <b><u>Penutup</u></b> 7. Merangkum materi perkuliahan pertemuan saat ini	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
			k. Language versus action l. Hypertext m. Multi-modality n. CSCW	8. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya	
2, 3	Mengetahui dan memahami faktor manusia dalam IMK. Mengetahui dan memahami faktor komputer dalam IMK	Mampu menjelaskan faktor manusia dan faktor komputer dalam IMK	<b>FAKTOR MANUSIA</b> a. Pendahuluan b. Saluran Masukan-Keluaran Manusia.  <b>FAKTOR KOMPUTER</b> c. Peralatan Masukan Komputer d. Peralatan Keluaran Komputer	<b><u>Pendahuluan</u></b> 1. Melakukan review pertemuan sebelumnya dan kaitannya dengan pertemuan saat ini 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan saat ini dan manfaatnya  <b><u>Penyajian</u></b> 3. Menjelaskan keterlibatan faktor manusia dalam pembentukan antarmuka aplikasi 4. Menjelaskan masukan keluaran yang digunakan manusia untuk berinteraksi 5. Menjelaskan peralatan masukan dan keluaran komputer yang tersedia  <b><u>Penutup</u></b> 6. Merangkum materi perkuliahan pertemuan saat ini 7. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya	
4	Mengetahui dan memahami pengertian interaksi	Mampu menjelaskan pengertian interaksi secara umum dan secara khusus dengan komputer	<b>INTERAKSI</b> a. Pendahuluan b. Terminologi interaksi c. Siklus Interaksi d. Kerangka kerja Interaksi e. Ergonomi f. Prinsip Ergonomi	<b><u>Pendahuluan</u></b> 1. Melakukan review pertemuan sebelumnya dan kaitannya dengan pertemuan saat ini 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan saat ini dan manfaatnya  <b><u>Penyajian</u></b> 3. Menjelaskan konsep dasar interaksi 4. Menjelaskan siklus interaksi manusia dan komputer pada sebuah aplikasi	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				5. Menjelaskan kerangka kerja interaksi 6. Menjelaskan konsep ergonomic dan prinsip-prinsip ergonomi dalam interaksi manusia dan komputer  <b>Penutup</b> 7. Merangkum materi perkuliahan pertemuan saat ini 8. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya	
5, 6	Mengetahui dan memahami konsep ragam dialog.	Mampu menjelaskan ragam dialog.	<b>RAGAM DIALOG</b> a. Pendahuluan b. Command Line interface c. Menus d. Natural Language e. Question/Answer f. Queries g. Form h. WIMP i. Point and Click	<b>Pendahuluan</b> 1. Melakukan review pertemuan sebelumnya dan kaitannya dengan pertemuan saat ini 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan saat ini dan manfaatnya  <b>Penyajian</b> 3. Menjelaskan ragam bentuk dialog antara manusia dan komputer 4. Menjelaskan kelebihan dan kekurangan beberapa jenis antarmuka seperti CLI, menu, form, dan lain sebagainya 5. Menjelaskan bahasa natural yang harusnya dimiliki oleh aplikasi komputer untuk memudahkan interaksi pengguna dan komputer  <b>Penutup</b> 6. Merangkum materi perkuliahan pertemuan saat ini 7. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya	
7	Mengetahui dan memahami daya guna	Mampu menjelaskan daya guna	<b>DAYA GUNA</b> a. Pendahuluan b. Daya Guna	<b>Pendahuluan</b> 1. Melakukan review pertemuan sebelumnya dan kaitannya dengan pertemuan saat ini	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
			c. Daya Guna Heuristik d. Daya Guna Benchmarking	2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan saat ini dan manfaatnya  <b>Penyajian</b> 3. Menjelaskan konsep daya guna dalam pengembangan perangkat lunak 4. Menjelaskan daya guna heuristik dan perbedaannya dengan daya guna konvensional 5. Menjelaskan ukuran atau benchmarking yang digunakan untuk mengukur ketergunaan aplikasi  <b>Penutup</b> 6. Merangkum materi perkuliahan pertemuan saat ini 7. Memberikan kisi-kisi ujian tengah semester	
<b>Ujian Tengah Semester</b>					
8, 9	Mengetahui dan merancang proses desain Mengetahui dan memahami presentasi & properti leksikal	Mampu merancang proses desain. Mampu merancang presentasi dengan properti leksikal	<b>PRINSIP DASAR DESAIN INTERAKSI</b> a. Pendahuluan b. Prinsip-prinsip dasar interface c. Siklus Hidup PL d. Dasar Pemikiran Desain e. Desain antarmuka f. Phisic control, Estetika & Utilitas  <b>PRESENTASI DAN PROPERTI LEKSIKAL</b> g. Pesan kesalahan h. Tipe-tipe kesalahan i. Format fisik dari pesan kesalahan	<b>Pendahuluan</b> 1. Melakukan review ujian tengah semester dan pembahasan soal ujian 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan saat ini dan manfaatnya  <b>Penyajian</b> 3. Menjelaskan prinsip dasar desain interaksi 4. Menjelaskan prinsip dasar antarmuka dalam aplikasi komputer 5. Menjelaskan dasar pemikiran desain sebuah aplikasi komputer 6. Menjelaskan estetika dalam pengembangan aplikasi 7. Memberikan latihan pembuatan rancangan antarmuka aplikasi dengan menggunakan pensil dan kertas	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
			j. Rancangan pesan yang efektif k. Rancangan NonAntropomorfik l. Rancangan Tampilan atau presentasi	8. Menjelaskan beberapa model pesan kesalahan yang efektif dan mudah dipahami pengguna 9. Menjelaskan rancangan tampilan atau presentasi sebuah aplikasi yang dibuat  <b>Penutup</b> 10. Merangkum materi perkuliahan pertemuan saat ini 11. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya	
10	Mengetahui dan merancang notasi dialog	Mampu merancang notasi dialog	<b>DESAIN DAN NOTASI DIALOG</b> a. Pendahuluan b. Struktur Dialog Manusia c. Notasi Diagramatik d. STN, Concurrent dialog, Hierarchi, Flowchart, JSD diagram, e. Notasi Tekstual	<b>Pendahuluan</b> 1. Melakukan review pertemuan sebelumnya dan kaitannya dengan pertemuan saat ini 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan saat ini dan manfaatnya  <b>Penyajian</b> 3. Menjelaskan desain dialog yang dapat muncul pada aplikasi komputer 4. Menjelaskan struktur dialog pesan aplikasi 5. Menjelaskan notasi tekstual untuk penjelasan pesan tertentu dalam aplikasi  <b>Penutup</b> 6. Merangkum materi perkuliahan pertemuan saat ini 7. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya	
11, 12	Mengetahui dan merancang model pengguna	Mampu merancang model pengguna	<b>MODEL PENGGUNA</b> a. Pendahuluan b. Model GOMS (Goals, Operators, Method, Selections)	<b>Pendahuluan</b> 1. Melakukan review pertemuan sebelumnya dan kaitannya dengan pertemuan saat ini 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan saat ini dan manfaatnya	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
			c. Model CCT (Cognitif Complexity Theory) d. Model KLM (Keystroke Level Models)	<p><b>Penyajian</b></p> 3. Menjelaskan model GOMS sebagai alat pengembangan aplikasi 4. Menjelaskan model CCT dalam pengembangan antarmuka aplikasi komputer 5. Menjelaskan model KLM untuk menentukan bagian-bagian yang harus ditonjolkan dalam sebuah aplikasi 6. Melakukan tanya jawab untuk pengayaan materi model pengguna	
13	Mengetahui dan memahami teknik evaluasi	Mampu menjelaskan teknik evaluasi	<b>TEKNIK EVALUASI</b> a. Pendahuluan b. Tujuan Evaluasi c. Paradigma Evaluasi d. Teknik-teknik Evaluasi	<p><b>Pendahuluan</b></p> 1. Melakukan review pertemuan sebelumnya dan kaitannya dengan pertemuan saat ini 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan saat ini dan manfaatnya	
				<p><b>Penyajian</b></p> 3. Menjelaskan teknik-teknik yang dapat digunakan untuk mengevaluasi perangkat lunak 4. Menjelaskan tujuan mengadakan evaluasi antarmuka perangkat lunak 5. Menjelaskan paradigma evaluasi perangkat lunak 6. Menjelaskan matrik penilaian pada evaluasi tampilan perangkat lunak	
				<p><b>Penutup</b></p>	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				7. Merangkum materi perkuliahan pertemuan saat ini 8. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya	
14	Mengetahui dan memahami groupware	Mampu menerapkan konsep sistem Groupware/ CSCW	<b>GROUPWARE/CSCW</b> a. Pendahuluan b. Pengertian CSCW c. Matriks waktu / ruang d. Klasifikasi oleh fungsi	<b><u>Pendahuluan</u></b> 1. Melakukan review pertemuan sebelumnya dan kaitannya dengan pertemuan saat ini 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan saat ini dan manfaatnya  <b><u>Penyajian</u></b> 3. Menjelaskan konsep dasar groupware atau CSCW 4. Menjelaskan pentingnya interaksi komputer dengan manusia dalam kelompok 5. Menjelaskan konsep pembagian akses pada pengguna yang terpisah lokasi 6. Menjelaskan klasifikasi pengguna berdasarkan level akses (permission)  <b><u>Penutup</u></b> 7. Merangkum materi perkuliahan pertemuan saat ini 8. Memberikan kisi-kisi ujian akhir semester	
<b>Ujian Akhir Semester</b>					

Level Taksonomi :

Kognitif		Psikomotor		Afektif	
Pengetahuan (knowledge)		Peniruan (imitation)		Menerima (receiving)	
Pemahaman (comprehension)	15 %	Manipulasi (manipulation)	10 %	Menanggapi (responding)	5 %
Penerapan (application)	15 %	Ketepatan (precision)		Menilai (valuing)	
Analisis (analysis)	30 %	Artikulasi (articulation)		Mengelola (organizing)	5 %

**Komposisi**

:

Sintesis (synthesis)	10 %	Pengalamiahan (naturalization)	10 %	Menghayati (characterizing)	
Evaluasi (evaluation)					

**Penilaian**

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	30 %
Ujian Tengah Semester	25 %
Tugas Mandiri	20 %
Kuis	15 %
Kehadiran Mahasiswa	5 %
Sikap	5 %
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

**Daftar Referensi**

Wajib :

1. A.J. Dix, J.E. Finlay, G.D Abowd and R.Beale, Human Computer Interaction, Third Edition, Prentice Hall, USA, 2003
2. C. Faulkner, The Essence of Human Computer Interaction, Prentice Hall, USA, 2003
3. P. Insap Santosa, Interaksi Manusia dan Komputer, edisi 2, Andi Offset, Yogyakarta, 2010

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Wellia Shinta Sari,M.Kom	Wellia Shinta Sari,M.Kom	Affandy, Ph.D	DR. Drs. Abdul Syukur, MM