



**RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER
(RPKPS)**

Kode / Nama Mata Kuliah	: A22.53207 / Interaksi Manusia dan Komputer	Revisi ke	: -
Satuan Kredit Semester	: 2 SKS	Tgl revisi	: -
Jml Jam kuliah dalam seminggu	: 2 x 50 menit.	Tgl mulai berlaku	: September 2010
		Penyusun	: Sugiyanto, M.Kom
Jml Jam kegiatan laboratorium	: -	Penanggung jawab Keilmuan	:

Deskripsi Mata kuliah : Mata kuliah ini membahas teori lengkap tentang interaksi manusia dengan komputer, baik secara teori maupun praktek serta mampu membuat user interface yang ergonomis.

Standar Kompetensi : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa mampu menjelaskan : gambaran IMK, manusia, komputer, interaksi, paradigma IMK, prinsip-prinsip IMK, daya guna, ragam dialog, hypertext dan multimedia serta internet, proses desain sistem, desain interaksi, notasi dialog, model sistem, model pengguna, teknik evaluasi, groupware.

Jadwal Kegiatan Mingguan

Mgg Ke	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Aktivitas Pembelajaran	Referensi
1	Memperoleh gambaran perkuliahan dan materi yang akan dipelajari, dan meningkatkan motivasi Mengetahui gambaran secara menyeluruh tentang interaksi manusia dan komputer.	Mampu merencanakan kegiatan kuliah IMK dan memiliki motivasi belajar IMK Mampu Menjelaskan gambaran secara menyeluruh tentang IMK.	- Overview Matakuliah IMK dan RPKPS - Pendahuluan IMK	- Overview IMK - Aturan Kuliah - Pengantar - Faktor- faktor pendewasa IMK - Paradigma dan Prinsip Interaksi	Dosen : menjelaskan ruang lingkup materi IMK, menjelaskan kontrak kuliah, memotivasi mahasiswa Slide, LCD	Kontrak Pembelajaran
2	Mengetahui dan memahami faktor manusia dalam IMK	Mampu menjelaskan faktor manusia dalam IMK	Faktor manusia	- Pendahuluan - Saluran Masukan-Keluaran	Ceramah, tanya jawab Slide, LCD	



3	Mengetahui dan memahami faktor komputer dalam IMK	Mampu menjelaskan faktor komputer dalam IMK	Faktor komputer	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Masukan dan Keluaran - Peralatan Masukan - Peralatan Keluaran 	<p>Ceramah, tanya jawab</p> <p>Slide, LCD</p>	
4	Mengetahui dan memahami pengertian interaksi	Mampu menjelaskan pengertian interaksi	Interaksi	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Terminologi interaksi - Siklus Interaksi - Kerangka kerja Interaksi - Ergonomi - Prinsip Ergonomi - Gaya Interaksi 	<p>Ceramah, tanya jawab</p> <p>Slide, LCD</p>	
5	Mengetahui dan memahami paradigma, prinsip-prinsip IMK	Mampu menjelaskan paradigma dan prinsip-prinsip IMK	Paradigma dan prinsip-prinsip IMK	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Time-sharing - Video display Units - Programming Tools - Personal Computing - WIMP interface - Metaphore - Direct manipulation - Language versus action - Hypertext - Multi-modality - CSCW - Learnability - Flexibility - Robustness 	<p>Ceramah, tanya jawab</p> <p>Slide, LCD</p>	
6	Mengetahui dan memahami daya guna	Mampu menjelaskan daya guna	- Daya Guna	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Daya Guna - Daya Guna Heuristik - Teknik Daya Guna Siklus Hidup - Kenali Pengguna - Daya Guna Benchmarking - Desain Interaksi Berorientasi Tujuan 	<p>Ceramah, tanya jawab</p> <p>Slide, LCD</p>	



				<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan personal dan tujuan perusahaan - Proses desain interaksi 		
7	Mengetahui dan memahami konsep ragam dialog, hypertext, multimedia dan internet	Mampu menjelaskan ragam dialog, hypertext, multimedia dan internet	Ragam dialog, hypertext, multimedia dan internet	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Command Line interface - Menu - Natural Language - Question/Answer - Queries - Form - WIMP - Point and Click - Pengenalan Tulisan tangan - Teks, Hiperteks, dan Hipermedia - Video dan Digital Video - Pengenalan Gerak - Computer Vision - Aplikasi sistem multimedia - Realitas Virtual 	Ceramah, tanya jawab Slide, LCD	
8	Ujian Tengah semester					
9	Mengetahui dan merancang notasi dialog	Mampu merancang notasi dialog	Notasi Dialog	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Struktur Dialog Manusia - Notasi Diagramatik - Notasi Tekstual - Dialog semantik - Desain dan analisis dialog - Desain Nonantropomorfik. 	Ceramah, tanya jawab Slide, LCD	
10	Mengetahui dan merancang proses desain	Mampu merancang proses desain	Proses Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Siklus Hidup PL - Dasar Pemikiran Desain - Prototipe - Skenario - Desain antarmuka - Merencanakan proyek 	Ceramah, tanya jawab Slide, LCD	



				aplikasi		
11,12	Mengetahui dan merancang proses desain sistem	Mampu merancang proses desain sistem	Proses desain sistem	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Elemen system windowing - Pembagian peran system windowing - Arsitektur system windowing - Arsitektur client server - Arsitektur system x window - Pemrograman Aplikasi - Menggunakan alat Bantu - Sistem Manajemen Antar Muka Pengguna - Implementasi UIMS 	Ceramah, tanya jawab Slide, LCD	
13	Mengetahui dan merancang model sistem	Mampu merancang model sistem	Model sistem	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Relasi dengan dialog - Formalisasi standar - Formalisasi berbasis model - Notasi Aljabar - Logika perluasan - Model interaksi 	Ceramah, tanya jawab Slide, LCD	
14	Mengetahui dan memahami teknik evaluasi	Mampu menjelaskan teknik evaluasi	Teknik Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Gambaran - Tujuan Evaluasi - Gaya Evaluasi - Desain Evaluasi - Evaluasi Implementasi - Pemilihan metode evaluasi 	Ceramah, tanya jawab Slide, LCD	
15	Mengetahui dan memahami groupware	Mampu menerapkan konsep sistem Groupware/ CSCW	Groupware/CSCW	<ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Pengertian - Matriks waktu / ruang - Klasifikasi oleh fungsi - Email dan Bulletinboard - Sistem Pesan terstruktur - Konferensi dan komunikasi 	Ceramah, tanya jawab Slide, LCD	



				<ul style="list-style-type: none"> video - Rapat dan system pendukung keputusan - Alat Bantu argumentasi - Ruang pertemuan - Bidang kerja saling berbagi - Aplikasi dan artefak saling berbagi - Informasi saling berbagi - Integrasi komunikasi dan kerja 		
16	Ujian Akhir Semester					

Level Taksonomi :

Pengetahuan	20 %
Pemahaman	20 %
Penerapan	30 %
Analisis	10 %
Sintesis	10 %
Evaluasi	10 %

Komposisi Penilaian :

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	30 %
Ujian Tengah Semester	30 %
Tugas Mandiri	20 %
Keaktifan Mahasiswa	20 %
Komponen lain (jika ada)	-
Total	100 %

Nilai A untuk mahasiswa yang mencapai jumlah 85 – 100

Nilai B untuk 70 - 84

Nilai C untuk 55 - 69

Nilai D untuk 40 - 54

Nilai E untuk kurang dari 40



Daftar Referensi :

- A.J. Dix, J.E. Finlay, G.D. Abowd and R. Beale, Human Computer Interaction, Third Edition, Prentice Hall, USA, 2003
- C. Faulkner, The Essence of Human Computer Interaction, Prentice Hall, USA, 2003
- Sudarmawan, ST, MT, Dony Ariyus, Interaksi Manusia dan Komputer, Andi Offset, 2007

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Sugiyanto, M.Kom	Sugiyanto, M.Kom	Sugiyanto, M.Kom	Dr. Abdul Syukur