

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah	: A11.54603 / Interaksi Manusia dan Komputer	Revisi ke	: 3
Satuan Kredit Semester	: 3 SKS	Tgl revisi	: 21 Februari 2014
Jml Jam kuliah dalam seminggu	: 150 menit	Tgl mulai berlaku	: 03 Maret 2014
		Penyusun	: Noor Ageng Setiyanto, M.Kom
Jml Jam kegiatan laboratorium	: - jam	Penanggung jawab Keilmuan	: Bowo Nurhadiyono, S.Si., 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.

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1, 2	Memperoleh gambaran perkuliahan dan materi yang akan dipelajari, dan meningkatkan motivasi Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> • mengetahui gambaran secara menyeluruh tentang interaksi manusia dan komputer. • mengetahui dan memahami paradigma, prinsip-prinsip IMK. 	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. merencanakan kegiatan kuliah IMK dan memiliki motivasi belajar IMK 2. menjelaskan gambaran secara menyeluruh tentang IMK. 3. menjelaskan paradigma dan prinsip-prinsip IMK. 	Overview Matakuliah IMK dan RPKPS Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) b. Faktor- faktor yang mempengaruhi IMK c. Time-sharing d. Video display Units e. Programming Tools f. Personal Computing g. WIMP interface h. Metaphore i. Direct manipulation j. Language versus action k. Hypertext 	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-1 dan 2 2. Menjelaskan manfaat mempelajari mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) dalam kehidupan sehari-hari Penyajian <ol style="list-style-type: none"> 3. Menjelaskan kontrak kuliah 4. Menjelaskan cakupan materi dan penilaian mata kuliah IMK 5. Menjelaskan definisi interaksi manusia dan komputer 6. Menyebutkan dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi IMK 7. Menjelaskan paradigma dan prinsip IMK 8. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan kajian IMK 	Kontrak Pembelajaran 1, 2, 3

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
			l. Multi-modality m. CSCW	9. Memberi latihan di kelas. Penutup 10. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
3	Mengetahui dan memahami faktor manusia dalam IMK. Mengetahui dan memahami faktor komputer dalam IMK	Mampu menjelaskan faktor manusia dan faktor komputer dalam IMK	Faktor manusia a. Pendahuluan b. Saluran Masukan-Keluaran Manusia. Faktor Komputer c. Peralatan Masukan Komputer d. Peralatan Keluaran Komputer	Pendahuluan 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-3 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-3 Penyajian 3. Membedakan definisi faktor manusia dan faktor komputer 4. Menjelaskan saluran masukan-keluaran manusi 5. Menjelaskan peralatan masukan-keluaran komputer 6. Memberi contoh 7. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa 8. Memberi latihan di kelas. Penutup 9. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. 10. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2, 3
4	Mengetahui dan memahami pengertian interaksi	Mampu menjelaskan pengertian interaksi	Interaksi a. Pendahuluan b. Terminologi interaksi c. Siklus Interaksi d. Kerangka kerja Interaksi	Pendahuluan 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-4. 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-4.	1, 2, 3

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
			e. Ergonomi f. Prinsip Ergonomi	<p>Penyajian</p> 3. Menjelaskan konsep interaksi 4. Menjelaskan terminologi yang digunakan dalam interaksi 5. Menjelaskan siklus dan kerangka kerja interaksi 6. Menjelaskan konsep dan prinsip ergonomi 7. Memberi contoh teknik dan metode pencarian 8. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa 9. Memberi latihan di kelas.	
5, 6	Mengetahui dan memahami konsep ragam dialog.	Mampu menjelaskan ragam dialog.	<p>Ragam dialog</p> a. Pendahuluan b. Command Line interface c. Menus d. Natural Language e. Question/Answer f. Queries g. Form h. WIMP i. Point and Click	<p>Pendahuluan</p> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-5 dan 6. 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-5 dan 6	1, 2, 3
				<p>Penyajian</p> 3. Menjelaskan definisi dan konsep dialog 4. Menyebutkan dan menjelaskan tentang ragam dialog yang digunakan 5. Menjelaskan langkah-langkah membangun dialog 6. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa 7. Memberi latihan di kelas.	

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				Penutup 8. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. 9. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
7	Mengetahui dan memahami daya guna	Mampu menjelaskan daya guna	Daya Guna a. Pendahuluan b. Daya Guna c. Daya Guna Heuristik d. Daya Guna Benchmarking	Pendahuluan 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-7 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-7 Penyajian 3. Menjelaskan definisi dan konsep daya guna 4. Menyebutkan dan menjelaskan jenis daya guna 5. Membedakan daya guna heuristik dan daya guna benchmarking 6. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa 7. Memberi latihan di kelas. Penutup 8. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. 9. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2, 3
8	Ujian Tengah Semester				
9, 10	Mengetahui dan merancang proses desain Mengetahui dan memahami presentasi &	Mampu merancang proses desain. Mampu merancang presentasi dengan properti leksikal	Prinsip Dasar Desain Interaksi a. Pendahuluan b. Prinsip-prinsip dasar	Pendahuluan 1. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-9 dan 10 2. Menjelaskan cakupan materi pertemuan	1, 2, 3

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
	properti leksikal		interface c. Siklus Hidup PL d. Dasar Pemikiran Desain e. Desain antarmuka f. Persona Presentasi dan properti leksikal g. Phisic control, Estetika & Utilitas. h. Pesan kesalahan i. Tipe-tipe kesalahan j. Format fisik dari pesan kesalahan k. Rancangan pesan yang efektif l. Rancangan NonAntropomorfik m. Rancangan Tampilan atau presentasi	ke-9 dan 10 Penyajian 3. Menjelaskan prinsip dasar interface 4. Menjelaskan siklus hidup perangkat lunak 5. Menjelaskan prinsip dasar desain antarmuka 6. Menjelaskan prinsip presentasi dan properti leksikal 7. Menjelaskan tipe-tipe kesalahan dalam rancangan 8. Menjelaskan rancangan yang efektif 9. Memberi contoh 10. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa 11. Memberi latihan di kelas. Penutup 12. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
11	Mengetahui dan merancang notasi dialog	Mampu merancang notasi dialog	Desain dan Notasi Dialog a. Pendahuluan b. Struktur Dialog Manusia c. Notasi Diagramatik d. STN, Concurrent dialog, Hierarchi, Flowchart, JSD diagram, e. Notasi Tekstual f. Dialog semantik	Pendahuluan 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-11 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-11 Penyajian 3. Menjelaskan konsep desain dan notasi dialog 4. Menjelaskan struktur dialog manusia 5. Menjelaskan langkah-langkah merancang notasi dialog 6. Memberi contoh	1, 2, 3

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				7. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa 8. Memberi latihan di kelas. Penutup 9. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. 10. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
12	Mengetahui dan merancang model pengguna	Mampu merancang model pengguna	Model Pengguna a. Pendahuluan b. Model GOMS (Goals, Operators, Method, Selections) c. Model CCT (Cognitif Complexity Theory) d. Model KLM (Keystroke Level Models)	Pendahuluan 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-12 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-12 Penyajian 3. Menjelaskan konsep model pengguna 4. Menjelaskan klasifikasi pada model pengguna 5. Menjelaskan langkah-langkah merancang model pengguna 6. Memberi contoh 7. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa 8. Memberi latihan di kelas. Penutup 9. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. 10. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2, 3

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
13	Mengetahui dan memahami teknik evaluasi	Mampu menjelaskan teknik evaluasi	Teknik Evaluasi <ol style="list-style-type: none"> Pendahuluan Tujuan Evaluasi Paradigma Evaluasi Teknik-teknik Evaluasi 	<u>Pendahuluan</u> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-13 Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-13 <u>Penyajian</u> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan peran dan tujuan evaluasi perangkat lunak Menjelaskan paradigma evaluasi Menyebutkan dan menjelaskan tentang teknik-teknik dalam evaluasi Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Memberi latihan di kelas. <u>Penutup</u> <ol style="list-style-type: none"> Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	1, 2, 3
14	Mengetahui dan memahami groupware	Mampu menerapkan konsep sistem Groupware/ CSCW	Groupware/CSCW <ol style="list-style-type: none"> Pendahuluan Pengertian CSCW Matriks waktu / ruang Klasifikasi oleh fungsi 	<u>Pendahuluan</u> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-14 Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-14 <u>Penyajian</u> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi dan konsep groupware Menyebutkan dan menjelaskan klasifikasi fungsi dalam groupware Melakukan tanya jawab pemahaman 	1, 2, 3

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				mahasiswa 6. Memberi latihan di kelas. Penutup 7. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. 8. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
15	Review materi sebelum UAS				
16	Ujian Akhir Semester				

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

Komposisi Penilaian :

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



Daftar Referensi :

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	Ketua Program Studi	Dekan
Noor Ageng Setiyanto, M.Kom	Bowo Nurhadiyono, S.Si., M.Kom	Heru Agus Santoso , Ph. D	DR. Drs. Abdul Syukur, MM