



## SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 0  
 Tanggal Berlaku : 1 September 2010

### A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A22.53207 / Interaksi Manusia dan Komputer
2. Program Studi : Teknik Informatika-D3
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 2 SKS
5. Elemen Kompetensi : Mata kuliah ini membahas teori lengkap tentang interaksi manusia dengan komputer, baik secara teori maupun praktek serta mampu membuat user interface yang ergonomis.
6. Jenis Kompetensi : (dijelaskan lebih lanjut dalam kompetensi dasar)
7. Alokasi waktu total : 14 x 2 x 50 menit

### B. Unsur-unsur silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Aktivitas Pembelajaran	Referensi
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
Mengetahui dan memahami faktor manusia dalam IMK	Mampu menjelaskan faktor manusia dalam IMK	Faktor manusia	- Pendahuluan - Saluran Masukan-Keluaran	Ceramah, tanya jawab  Slide, LCD	
Mengetahui dan memahami faktor komputer dalam IMK	Mampu menjelaskan faktor komputer dalam IMK	Faktor komputer	- Pendahuluan - Masukan dan Keluaran	Ceramah, tanya jawab	



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



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



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



			pendukung keputusan - Alat Bantu argumentasi - Ruang pertemuan - Bidang kerja saling berbagi - Aplikasi dan artefak saling berbagi - Informasi saling berbagi - Integrasi komunikasi dan kerja		
Ujian Akhir Semester					

**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  Sugiyanto, M.Kom	Program Studi  Sugiyanto, M.Kom	Dekan  Dr. Abdul Syukur, Ssi, M.Kom