

SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 3
Tanggal Berlaku : Maret 2014

A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A11.54603 / Interaksi Manusia dan Komputer
2. Program Studi : Teknik Informatika-S1
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 3 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKK
6. Jenis Kompetensi : Sistem Cerdas
7. Alokasi waktu total : 14 X 150 Menit

B. Unsur-unsur Silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Alokasi Waktu	Rujukan	Evaluasi
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. 	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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kontrak kuliah 2. Menjelaskan cakupan materi dan penilaian mata kuliah IMK 3. Menjelaskan definisi interaksi manusia dan komputer 4. Menyebutkan dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi IMK 5. Menjelaskan paradigma dan prinsip IMK 	2 x 150 menit	Kontrak Pembelajaran 1, 2, 3	<ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Alokasi Waktu	Rujukan	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> mengetahui dan memahami paradigma, prinsip-prinsip IMK. 		<ul style="list-style-type: none"> action k. Hypertext l. Multi-modality m. CSCW 				
Mengetahui dan memahami faktor manusia dalam IMK. Mengetahui dan memahami faktor komputer dalam IMK	Mampu menjelaskan faktor manusia dan faktor komputer dalam IMK	<p>Faktor manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan b. Saluran Masukan-Keluaran Manusia. <p>Faktor Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> c. Peralatan Masukan Komputer d. Peralatan Keluaran Komputer 	<ol style="list-style-type: none"> Membedakan definisi faktor manusia dan faktor komputer Menjelaskan saluran masukan-keluaran manusi Menjelaskan peralatan masukan-keluaran komputer Memberi contoh 	150 menit	1, 2, 3	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Mengetahui dan memahami pengertian interaksi	Mampu menjelaskan pengertian interaksi	<p>Interaksi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan b. Terminologi interaksi c. Siklus Interaksi d. Kerangka kerja Interaksi e. Ergonomi f. Prinsip Ergonomi 	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep interaksi Menjelaskan terminologi yang digunakan dalam interaksi Menjelaskan siklus dan kerangka kerja interaksi Menjelaskan konsep dan prinsip ergonomi Memberi contoh teknik dan metode pencarian 	150 menit	1, 2, 3	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Mengetahui dan memahami konsep ragam dialog.	Mampu menjelaskan ragam dialog.	<p>Ragam dialog</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan b. Command Line interface c. Menus d. Natural Language e. Question/Answer 	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi dan konsep dialog Menyebutkan dan menjelaskan tentang ragam dialog yang digunakan Menjelaskan langkah- 	2 x 150 menit	1, 2, 3	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Alokasi Waktu	Rujukan	Evaluasi
		f. Queries g. Form h. WIMP i. Point and Click	langkah membangun dialog			
Mengetahui dan memahami daya guna	Mampu menjelaskan daya guna	Daya Guna a. Pendahuluan b. Daya Guna c. Daya Guna Heuristik d. Daya Guna Benchmarking	1. Menjelaskan definisi dan konsep daya guna 2. Menyebutkan dan menjelaskan jenis daya guna 3. Membedakan daya guna heuristik dan daya guna benchmarking 4. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa 5. Memberi latihan di kelas.	150 menit	1, 2, 3	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk
Ujian Tengah Semester						
Mengetahui dan merancang proses desain Mengetahui dan memahami presentasi & properti leksikal	Mampu merancang proses desain. Mampu merancang presentasi dengan properti leksikal	Prinsip Dasar Desain Interaksi a. Pendahuluan b. Prinsip-prinsip dasar interface c. Siklus Hidup PL d. Dasar Pemikiran Desain e. Desain antarmuka f. Persona Presentasi dan properti leksikal	1. Menjelaskan prinsip dasar interface 2. Menjelaskan siklus hidup perangkat lunak 3. Menjelaskan prinsip dasar desain antarmuka 4. Menjelaskan prinsip presentasi dan properti leksikal 5. Menjelaskan tipe-tipe kesalahan dalam rancangan 6. Menjelaskan rancangan	2 x 150 menit	1, 2, 3	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Alokasi Waktu	Rujukan	Evaluasi
		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	yang efektif 7. Memberi contoh			
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	1. Menjelaskan konsep desain dan notasi dialog 2. Menjelaskan struktur dialog manusia 3. Menjelaskan langkah-langkah merancang notasi dialog 4. Memberi contoh 5. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa 6. Memberi latihan di kelas.	150 menit	1, 2, 3	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
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)	1. Menjelaskan konsep model pengguna 2. Menjelaskan klasifikasi pada model pengguna 3. Menjelaskan langkah-langkah merancang model pengguna	150 menit	1, 2, 3	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Alokasi Waktu	Rujukan	Evaluasi
		d. Model KLM (Keystroke Level Models)	4. Memberi contoh			
Mengetahui dan memahami teknik evaluasi	Mampu menjelaskan teknik evaluasi	Teknik Evaluasi a. Pendahuluan b. Tujuan Evaluasi c. Paradigma Evaluasi d. Teknik-teknik Evaluasi	1. Menjelaskan peran dan tujuan evaluasi perangkat lunak 2. Menjelaskan paradigma evaluasi 3. Menyebutkan dan menjelaskan tentang teknik-teknik dalam evaluasi	150 menit	1, 2, 3	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Mengetahui dan memahami groupware	Mampu menerapkan konsep sistem Groupware/ CSCW	Groupware/CSCW a. Pendahuluan b. Pengertian CSCW c. Matriks waktu / ruang d. Klasifikasi oleh fungsi	1. Menjelaskan definisi dan konsep groupware 2. Menyebutkan dan menjelaskan klasifikasi fungsi dalam groupware	150 menit	1, 2, 3	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas. c. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Review materi sebelum UAS				150 menit		
Ujian Akhir Semester						

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