



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu - Bandar Lampung 35142

No. Dokumen
4.FM-D2.04.03

FORMULIR
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No. Revisi
01

Hal
1 dari 7

Tanggal Terbit
13 Agustus 2020

Matakuliah :
Interaksi Manusia dan Komputer

Semester : 3

Sks : 2

Kode MK: **SIF20212**

Program Studi : **Sistem Informasi**

Dosen Pengampu/Penanggungjawab : **Melda Agarina, S. Kom. M. TI**

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Sikap

1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
2. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Keterampilan Umum:

1. Mahasiswa mampu memahami manusia sebagai sumber daya terpenting dalam membangun sistem dan sebagai pengguna sistem.

CP Keterampilan Khusus

1. Mahasiswa mampu memahami pendekatan tingkah laku manusia dalam 2 aspek yaitu psikologi dan sosial organisasi dengan obyek-obyek interaktif. Mampu merancang dan mengevaluasi obyek yang interaktif. Serta mampu memahami pendekatan human centered.
2. Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan tentang konsep teoritis interaksi manusia dan komputer, konsep perancangan dan analisis interface/web, konsep evaluasi interface/web konsep pemrograman GUI serta konsep multimedia.

	<p>CP Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan Memahami berbagai konsep dasar dan utama dari perancangan interaksi 2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri 3. Mengetahui best practice pembuatan perancangan interaksi untuk aplikasi dengan berbagai platform.
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memiliki kemampuan tentang konsep teoritis interaksi manusia dan komputer, konsep perancangan dan analisis interface, konsep evaluasi interface, konsep pemrograman GUI serta konsep multimedia. 2. Mahasiswa dapat memahami, menerapkan konsep, teori dan model (desain, notasi dan dialog), analisis, evaluasi dan dokumentasi pada sistem interaksi. 3. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar interaksi manusia dan komputer. 4. Mahasiswa mampu merancang interface yang baik sebagai implementasi dari pendekatan human centered. 5. Mahasiswa mampu mengevaluasi dan menganalisis interface/web yang dihasilkan serta memahami konsep pemrograman GUI dan multimedia.
Deskripsi Matakuliah :	<p>Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer merupakan ilmu yang memberikan pemahaman konsep teoritis tentang interaksi manusia dan komputer, proses perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI), penanganan terhadap kesalahan dan dokumentasi, serta pengenalan teknik evaluasi dalam merancang suatu produk/ aplikasi. Matakuliah ini juga memberikan gambaran tren-tren desain UI yang dibutuhkan user saat ini. Dalam matakuliah ini mahasiswa diajarkan untuk berfikir secara analitis dan logis agar dapat merancang tampilan antar muka yang sesuai, tepat guna dan bermanfaat sehingga dapat diterima oleh user</p>

Minggu Ke	Kemampuan yang diharapkan (Sub CP/MK)	Bahan Kajian atau Materi Pembelajaran	Bentuk, Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Waktu (Menit)	Penilaian		
					Teknik	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa Memperoleh gambaran perkuliahan dan materi yang akan dipelajari, dan meningkatkan motivasi Mengetahui gambaran secara menyeluruh tentang interaksi manusia dan komputer.	Kontrak Perkuliahan Overview Matakuliah IMK Pendahuluan IMK	Contextual Learning (CL) Diskusi Tanya Jawab	TM 2 X 50 Menit	1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester 2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dari interaksi manusia dan komputer	
2	Mahasiswa mampu menjelaskan faktor dan karakteristik interaksi manusia dan komputer	Faktor Manusia Faktor dan karakteristik manusia Faktor dan karakteristik komputer	Contextual Learning (CL) Diskusi Tanya Jawab	TM 2 X 50 Menit	1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester 3 2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan tepat : faktor dan karakteristik manusia dalam IMK dan karakteristik komputer dalam IMK	
3	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang User Interface dan	UI Design	Problem Based Learning (PBL)	TM 2 X 50 Menit	1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester 4 2. Penilaian tugas	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan metode perancangan	

	mampu menerapkan prinsip UI Design				terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal	dengan prinsip UI Design	
4	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam perancangan UX Design dan mampu menerapkan prinsip UX Design	UX Design	Problem Based Learning (PBL)	TM 2 X 50 Menit	5 1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester 2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan metode perancangan dengan prinsip UX Design	
5	Mahasiswa Mampu menganalisa kebutuhan perancangan interaksi manusia dan komputer sebuah sistem dengan teknik tertentu.	Kerangka Kerja dan Paradigma Interaksi	Problem Based Learning (PBL)	TM 2 X 50 Menit	6 1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester 2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan tepat :Prinsip dan paradigma IMK time-sharing, video display units. computing, WIMP interface, Metaphore, direct manipulation,	
6	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi dan peranti bantu sederhana	Perancangan Tampilan Part 1 Jenis dokumentasi rancangan Katagori program aplikasi	Problem Based Learning (PBL)	TM 2 X 50	1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir	Mahasiswa mampu membuat Perancangan	

	yang sering digunakan untuk merancang tampilan pada program-program aplikasi	dan pendekatan yang dilakukan Prinsip dan petunjuk Perancangan Urutan perancangan, Perancangan tampilan berbasis teks.		Menit	Semester 7 2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal	Tampilan dan peranti bantu sederhana yang digunakan untuk merancang tampilan pada program-program aplikasi.	
7	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan strategi dan peranti bantu sederhana yang sering digunakan untuk merancang tampilan pada program-program aplikasi.	Perancangan Tampilan Part 2 Prinsip dan petunjuk perancangan, Perancangan tampilan berbasis teks, Waktu tanggap, Penanganan kesalahan	Problem Based Learning (PBL)	TM 2 X 50 Menit	8 2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal	Mahasiswa dapat menjelaskan dengan tepat rancangan tampilan pada suatu aplikasi.	
8	Ujian Tengah Semester	Memberikan soal sesuai materi teori pada pertemuan 1 s.d pertemuan ke 7		90 Menit			
9	Mahasiswa mampu Mampu mengimplementasikan dan konsep prototipe dalam perancangan interaksi	Ragam Dialog <ul style="list-style-type: none"> • Interface Multimedia • Dan Internet • Command Line interface • Menus • Natural Language • Question/Answer • Queries 	Ceramah Diskusi Tanya Jawab Tugas	TM 2 X 50 Menit	9 2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per	Mahasiswa dapat menjelaskan dengan tepat : ragam dialog pada IMK interface multimedia. Command Line interface, Menus, Natural,	

		<ul style="list-style-type: none"> • 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 			kelompok & individu yaitu review jurnal	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	
10	Mahasiswa Mampu memahami dan menjelaskan beberapa perangkat keras yang digunakan oleh komputer sebagai peranti masukan dan keluaran dalam berinteraksi/berdialog.	<p>Peranti Interaksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piranti masukan tekstual • Piranti penuding dan pengambil • Layar tampilan • Pengolah tampilan • Tipe layar tampilan <p>Pengaruh buruk</p>	<p>Ceramah</p> <p>Diskusi</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Tugas</p>	TM 2 X 50 Menit	<p>1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester</p> <p>2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal</p>	Mampu menjelaskan pengertian Piranti Interaktif dan jenis-jenisnya	
11	Mahasiswa mampu menggunakan dan menerapkan komponen antarmuka grafis serta menjelaskan komponen-komponen antarmuka grafis berdasarkan fungsinya	<p>Komponen Antar Muka Grafis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komponen antarmuka grafis <p>Unit inisialaisasi mode grafik</p>	<p>Ceramah</p> <p>Diskusi</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Tugas</p>	TM 2 X 50 Menit	<p>1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester</p> <p>2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan</p>	Mampu Menjelaskan komponen-komponen antarmuka grafis berdasarkan fungsinya.	

					penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal		
12	Mahasiswa mampu memahami konsep ergonomic dan menjelaskan faktor kenyamanan dan kesehatan lingkungan kerja, khususnya selama bekerja dengan komputer.	<p>Lingkungan Fisik dan Aspek Ergonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengukuran dan antropometrik • Aspek Ergonomik dari stasiun kerja • Pencahayaan • Gangguan suara • Kesehatan dan keamanan kerja <p>Kebiasaan dalam bekerja.</p>	Contextual Learning (CL)	TM 2 X 50 Menit	<p>1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester</p> <p>2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal</p>	Mampu Menjelaskan pengaruh Aspek Ergonomik dalam kenyamanan dan kesehatan lingkungan kerja, khususnya selama bekerja dengan komputer.	
13	Mampu memahami teknik analisis tugas, sumber informasi dan analisis tugas yang digunakan untuk mendesain serta menerapkan teknik-teknik analisa tugas.	<p>ANALISA TUGAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik Analisis Tugas Dekomposisi Tugas Analisis Berbasis Pengetahuan Teknik berdasarkan Relasi Entitas • Sumber informasi dan pengumpulan data Penggunaan hasil analisis Tugas 	Small Group Discussion (SGD)	TM 2 X 50 Menit	<p>1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester</p> <p>2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penilaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal</p>	Mampu menjelaskan analisa tugas, dan menerapkan teknik-teknik analisa tugas	
14	Mahasiswa mampu menjelaskan Teknik- Teknik Evaluasi , Mengorganisir dan Menganalisis Sebuah	Teknik Evaluasi	Problem Based Learning (PBL) Simulasi	TM 2 X 50 Menit	1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester	Mahasiswa Mampu: 1. Memahami dan Menjelaskan Teknik-Teknik	

	Kasus IMK sertadapat bekerjasama dalam tim dan berkontribusi dalam kelompok				2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penililaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal	Evaluasi 2. Mengorganisir dan Menganalisis Sebuah Kasus IMK	
15	Mahasiswa Mampu menjelaskan Sistem Groupware	Konsep dasar Groupware	Small Group Discussion (SGD)	TM 2 X 50 Menit	1. Tes tertulis Ujian tengah semester & Ujian Akhir Semester 2. Penilaian tugas terstruktur yaitu kelompok dengan penililaian persentasi studi kasus per kelompok & individu yaitu review jurnal	Mahasiswa Mampu memahami dan menjelaskan : 1. Sistem Groupware 2. Mampu bekerjasama dalam tim dan berkontribusi dalam kelompok	
16	Ujian Akhir Semester	Memberikan soal sesuai materi teori pada pertemuan 9 s.d pertemuan ke 15		90 Menit			

Referensi :

- 1 Insap Santoso, 2010 **Interaksi Manusia dan Komputer**, Yogyakarta Andi Offset,
2. Sudarmawan & Dony Ariyus. 2007 **INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**, Yogyakarta ,Andi Offset
- 3.Insap Santoso, 2006 **Interaksi Manusia dan Komputer edisi 1**, Yogyakarta Andi Offset

Tugas :

Minggu ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas		Waktu (Menit)	Penilaian	Indikator	Bobot %
1	Overview Matakuliah IMK Pendahuluan IMK	Mandiri	Menguraikan pendahuan serta bidang ilmu yang berperan dalam IMK	30	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Mampu menjelaskan peranan IMK serta bidang ilmu yang berperan dalam IMK	5
		Terstruktur	-	-	-	-	-
2	Faktor Manusia Faktor dan karakteristik manusia Faktor dan karakteristik komputer	Mandiri	Menguraikan Faktor & karakteristik manusia dan komputer	30	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Mampu Menjelaskan Faktor & karakteristik manusia dan komputer	5
		Terstruktur	-	-	-	-	-
3	UI Design	Mandiri	-	-	-	-	-
		Terstruktur	Melakukan analisis UI Design sesuai dengan prinsip penerapan UI Design	45	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan	Mampu melakukan analisis hasil dari tampilan UI Design yang ada pada suatu aplikasi	10

					baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi		
4	UX Design	Mandiri	-	-	-	-	-
		Terstruktur	Melakukan analisis UX Design sesuai dengan prinsip penerapan UX Design	45	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Mampu melakukan analisis hasil dari tampilan UX Design yang ada pada suatu aplikasi	10
5	Kerangka Kerja dan Paradigma Interaksi	Mandiri	Menguraikan kerangka kerja dan paradigma interaksi dalam proses perancangan tampilan	30	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Mampu menjelaskan konsep kerangka kerja serta paradigma interaksi dalam IMK	10
		Terstruktur	-	-	-	-	-
6	Perancangan Tampilan Part 1.	Mandiri	Menguraikan ketentuan serta tahapan dalam melakukan perancangan tampilan	40	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun)	Mampu menjelaskan dengan tepat konsep perancangan	15

					2. Keaktifan berdiskusi		
		Terstruktur	-	-	-	-	-
7	Perancangan Tampilan Part 2	Mandiri	Menguraikan ketentuan serta tahapan dalam melakukan perancangan tampilan (Lanjutan)	40	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Mampu menjelaskan dengan tepat konsep serta taha[an yang dilakukan oleh perancangan dalam membuat rancangan tampilan	15
		Terstruktur	-	-	-	-	-
9	Ragam Dialog	Mandiri	Menguraikan karakteristik serta sifat ragam dialog dalam suatu perancangan	45	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Mampu menjelaskan dengan tepat karakteristik, sifat dan kategori Ragam dialog	15
		Terstruktur	-	-	-	-	-
10	Peranti Interaksi	Mandiri	Menguraikan tipe peranti interaksi yang digunakan dalam perancangan tampilan oleh user maupun perancang	40	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun)	Mampu menjelaskan dengan tepat peranti interksi yang digunakan dalam perancangan	15

					2. Keaktifan berdiskusi		
		Terstruktur	-	-	-	-	-
11	Komponen Antar Muka Grafis	Mandiri	Menguraikan komponen antar muka grafis dalam proses Interaksi manusia dan Komputer	30	1.Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Mampu menjelaskan dengan tepat komponen dalam perancangan antar muka grafis	15
		Terstruktur	-	-	-	-	-
12	Lingkungan Fisik dan Aspek Ergonomi	Mandiri	Menguraikan lingkungan fisik dan aspek ergonomic yang digunakan oleh perancangan dalam membangun sistem informasi	30	1.Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Mampu menjelaskan dengan tepat lingkungan fisik serta aspek ergonomic yang sesuai dalam melakukan perancangan tampilan	15
		Terstruktur	-	-	-	-	-
		Mandiri	-	-	-	-	-
13	Analisa Tugas	Terstruktur	Menganalisis teknik analisa tugas	50	1.Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan	Mampu menganalisa teknik serta tugas dalam interkasi manusia dan komputer	20





					baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi		
14	Teknik Evaluasi	Mandiri	-	-	-	-	-
		Terstruktur	Menganalisis Teknik-Teknik Evaluasi serta Mengorganisir dan Menganalisis Sebuah Kasus dalam Interaksi Manusia dan Komputer	50	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Dapat menyelesaikan sebuah studi kasus IMK menggunakan teknik evaluasi	20
15	Konsep dasar Groupware	Mandiri	-	-	-	-	-
		Terstruktur	Menganalisis . Sistem Groupware	50	1. Keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan (menjawab pertanyaan dan bertanya dengan baik dan santun) 2. Keaktifan berdiskusi	Mampu menganalisis tujuan serta konsep Groupware dalam IMK	20

2. Penilaian

Aspek Penilaian:

- 1) Sikap : Cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas.
- 2) Pengetahuan : Penguasaan materi yang ditunjukkan dalam berdiskusi secara kelompok melalui tugas, UTS dan UAS
- 3) Keterampilan : Kreatifitas dalam membuat PPT merancang design tampilan UI dan UX suatu aplikasi

Bandar Lampung, 13 - Agustus – 2020

Disusun oleh	Diperiksa oleh	Diperiksa oleh	Disahkan oleh
 Melda Agharina, M.T.I Dosen Penanggungjawab	 Penanggungjawab Kelompok Bidang Keilmuan (KBK)	 Ketua Program Studi Sistem Informasi	 Dekan Fakultas Ilmu Komputer