



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER-
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER JAKARTA STI&K

Tanggal Penyusunan	08/September/2017	Tanggal Revisi	-	
Kode Prodi	56201			
Program Studi	Sistem Komputer			
Jenjang	Sarjana (S1)			
Kode dan Nama MK	TK-37201	Interaksi Manusia dan Komputer		
SKS dan Semester	SKS	2	Semester 7	
Prasyarat				
Status Mata Kuliah	[<input checked="" type="checkbox"/>] Wajib [<input type="checkbox"/>] Pilihan			
Dosen Pengampu	Munich Heindari Ekasari, SKom., MMSI			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	Mahasiswa mampu memahami bagaimana persepsi manusia, kognitif dan bagaimana menyelesaikan masalah		
	Ketrampilan Umum	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer.		
	Pengetahuan	Memahami dan mengerti sifat alami dari interaksi antara manusia dan komputer, bagaimana komunikasi dan menganalisa interaksinya.		
	Ketrampilan Khusus	Mempunyai kemampuan membuat system yang user friendly, dengan memahami konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer		
Deskripsi Umum (Silabus)	Membahas bagaimana tata cara membuat suatu <i>interface</i> serta memberikan pemahaman kepada mahasiswa bagaimana manusia sebagai sumber daya yang terpenting dalam membangun sistem			
Metode Pembelajaran	1. Ceramah/Kuliah Pakar	<input checked="" type="checkbox"/>	4. Praktik Laboratorium	<input type="checkbox"/>
	2. Problem Based Learning/FGD	<input checked="" type="checkbox"/>	5. Self-Learning (V-Class)	<input type="checkbox"/>
	3. Project Based Learning	<input type="checkbox"/>	6. Lainnya:	<input type="checkbox"/>
Pengalaman Belajar/Tugas	a. Tayangan Presentasi	<input checked="" type="checkbox"/>	c. Online exercise/kuiz (V-class)	<input type="checkbox"/>
	b. Review textbook/Jurnal	<input checked="" type="checkbox"/>	d. Laporan	<input type="checkbox"/>
	e. Lainnya:	<input type="checkbox"/>		
Referensi / Sumber Belajar	<p>1. Buku Wajib : A.J. Dix, J.E. Finlay, G.D. Abowd and R. Beale, "Human –Computer Interaction", Prentice Hall, Europe, 1993.</p> <p>2. Buku-buku Penunjang : Sudarmawan, Dony Ariyus, "Interaksi Manusia & Komputer", Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007.</p> <p>3. Piranti Lunak Penunjang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Visual Studio 6</i> 2. <i>Adobe Photoshop 7</i> 3. <i>CorelDraw 12</i> 			

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Faktor-faktor pendewasa HCI • Manusia, komputer dan interaksi • Antarmuka pengguna • Peranti bantu pengembangan sistem • Paradigma dan prinsip interaksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi 	50x3	Sikap dan Kepatuhan	5	Ref 1 (Introduction), 2 (Bab 1)
2	Faktor Manusia dan Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Jalur Input- Output • Memori • Proses berpikir : Penalaran dan penyelesaian masalah • Psikologi dan desain sistem interaktif. • Piranti Input-Output • Media penyimpanan • Kompresi • Batas kinerja interaktif • Emisi radiasi dan teknologi jaringan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning 	50x3	Sikap, kepatuhan, kemampuan bertanya	5	Ref. 1 (Bab 1-2), 2 (Bab 2-3)
3.	Karakteristik Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Masukkan dan keluaran • Peralatan masukan teks • Pengenalan tulisan tangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning 	50x3	Kemampuan mengembangkan dan pemilihan kata dan kalimat	10	Ref. 1 (Bab 1-2), 2 (Bab 2-3)

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan ucapan • Alat penunjuk 2D • Layar sentuh • Pena cahaya • Table digital • Piranti penunjuk 3D • Masukkan biometric • Piranti keluaran • Piranti cetak • Pemindai • Memori • Kompresi 	<ul style="list-style-type: none"> • 				
4.	Interaksi	<ul style="list-style-type: none"> • Terminologi interaksi • Siklus interaksi • Kerangka kerja interaksi • Ergonomi • Prinsip-prinsip ergonomi • Gaya interaksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning 	50x3	Sikap dan keaktifan bertanya	10	Ref 1 (Bab 3), 2 (Bab 4)
5.	Daya Guna	<ul style="list-style-type: none"> • Daya Guna Domain Penerimaan Sistem • Daya Guna Heuristik • Teknik Daya Guna Siklus Hidup • Kenali Pengguna • Daya Guna Benchmarking • Desain Interaksi Berorientasi Tujuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning 	50x3	Kemampuan mengembangkan ide dan kalimat	10	Ref 1 (Bab 4), 2 (Bab 5)

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Tujuan Personal dan Tujuan Perusahaan 	<ul style="list-style-type: none"> 				
6.	Proses Desain	<ul style="list-style-type: none"> Siklus hidup perangkat lunak Model evaluasi proses software Dasar pemikiran dan aturan desain Prototipe dan skenario Desain antar muka 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah/Kuliah Pakar Tayangan/Presentasi Project Base Learning Problem Base Learning 	50x3	Ide dan daya analisa terhadap model penulisan	15	Ref 1 (Bab 5), 2 (Bab 6)
7.	Model Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> Model Kognitif Model Hirarki Model Fisik dan Device Arsitektur Kognitif. 	<ul style="list-style-type: none"> 	50x3			Ref 1 (Bab 6), 2 (Bab 7)
8.	UJIAN TENGAH SEMESTER			-	Jumlah soal yang benar Kelengkapan jawaban		Ref 1, 2
Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
9.	Analisis Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Teknik Analisa Tugas Dekomposisi tugas Klasifikasi Taxonomi dari pengetahuan tugas Membuat Daftar Yang Digunakan dan Pelaksanaan Aksi Sumber Informasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah/Kuliah Pakar Tayangan/Presentasi Problem Base Learning Project Base Learning 	50x3	Pemakaian kata dan kalimat Ide dan kreatifitas ungkapan kalimat penulisan	10	Ref 1 (Bab 7), 2 (Bab 8)

		<ul style="list-style-type: none"> • Dokumen Yang Ada • Observasi • Interview • Analisa Tugas untuk Desain Manual dan Dokumentasi Sistem Baru. 					
10	Desain dan Notasi Dialog	<p>Apakah dialog itu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notasi desain dialog • Notasi diagramatik • Notasi dialog tekstual • Semantik dialog • Desain dan analisa dialog. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning 	50x3	Model data yang digunakan dan formulasi/algoritma /perancangan	10	Ref 1 (Bab 8), 2 (Bab 9)
11	Model Sistem	<ul style="list-style-type: none"> • Formalisasi Standard • Model-Model Interaksi • Analisa Status/Kejadian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning • Project Base Learning 	50x3	Pemilihan referensi, Jurnal, dan format kutipan	10	Ref 1 (Bab 9), 2 (Bab 10)
12.	Teknik Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi pengujian dari sistem interaktif secara fungsional • Pengambilan evaluasi • Beberapa pendekatan desain evaluasi • Beberapa 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning • Project Base Learning 	50x3	Pemilihan referensi, Jurnal, dan format kutipan	10	Ref 1 (Bab 11), 2 (Bab 11)

		pendekatan untuk mengimplementasikan evaluasi.					
13.	Groupware	<ul style="list-style-type: none"> • System Groupware • Komunikasi melalui komputer • Meeting dan DSS • Pembagian beberapa aplikasi dan artefact • Kerangka kerja groupware. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning • Project Base Learning 	50x3	Pemilihan referensi, Jurnal, dan format kutipan	10	Ref 1 (Bab 13), 2 (Bab 12)
14.	Sistem Bersensor Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Usable sensory inputs, Multi-modal dan multi media system • Speech pada inteface • Non-speech sound • Pengenalan tulisan tangan • Test, hypertext dan hypermedia • Animasi dan video • Pengenalan gerak dan komputer vision • Aplikasi multi media system. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning • Project Base Learning 	50x3	Pemilihan referensi, Jurnal, dan format kutipan	10	Ref 1 (Bab 15), 2 (Bab 13)
15.	UJIAN TENGAH SEMESTER				Jumlah soal yang benar Kelengkapan jawaban		Ref 1, 2



RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : **Interaksi Manusia dan Komputer**

SKS : 3

Program Studi : **Sistem Informasi**

Pertemuan ke : 1

A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa diharapkan dapat membuat penjelasan system yang lebih mudah dipahami (user friendly) dalam bentuk paper berdasarkan dari materi pembelajaran Interaksi Manusia dan Komputer yang telah mereka terima

B. URAIAN TUGAS :

- mahasiswa mengerjakan soal latihan untuk mengetahui seberapa dalam pemahaman materi yang telah mereka terima
- menjelaskan prinsip dan aturan dalam pembuatan system berdasarkan interaksi antara manusia dan komputer
- mampu membuat contoh proposal system yang baik
- menyajikan hasil tugas tersebut di depan kelas dan mendiskusikannya

Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :

- Paper dibuat minimal 8 halaman dan maksimal 15 halaman dengan spasi 1.5, font Times new roman, ukuran 12

C. KRITERIA PENILAIAN (10%)

Kelengkapan isi jawaban

Kebenaran isi jawaban

Daya tarik komunikasi/presentasi

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi jawaban

			aspek yang belum terungkap	sebagian konsep saja		
--	--	--	----------------------------	----------------------	--	--

KRITERIA 2 : Kebenaran isi jawaban

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	2

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Bahasa Paper	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	1
Kerapian Paper	Paper dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat membaca	Paper cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang	Dijilid biasa	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	1

KRITERIA 3b : Komunikasi lisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Isi	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	2
Organisasi	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	1
Gaya Presentasi	Menggugah semangat	Membuat pendengar tidak merasa jenuh	Lebih banyak membaca	Selalu membaca catatan	Tidak berbunyi	1