



ISO 9001 : 2008

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	:	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	:	02
Tgl. Berlaku	:	1Oktober 2012
Klausa ISO	:	7.5.1 & 7.5.5

Disusun Oleh	Diperiksa Oleh	Disetujui Oleh	Tanggal Berlaku
Widya Cholil, MIT	Ahmad Haidar Mirza, M.Kom	M. Izman Herdiansyah, ST, MM, Ph.D	31 Januari 2013

Mata Kuliah : **Interaksi Manusia dan Komputer** Semester : **1** Kode : Sks : sks
Program Studi : **Magister Ilmu Komputer** Dosen :
Capaian Pembelajaran :

(1) Minggu ke	(2) Kemampuan akhir yang diharapkan	(3) Bahan Kajian (Materi Ajar)	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Kriteria Penilaian (Indikator)	(6) Bobot Nilai
1	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian IMK - komponen-komponen IMK tentang fungsi dari Faktor Manusia - membahasa komponen panca indera pada manusia yang berperan dalam IMK - ilmu-ilmu yang berkaitan dengan IMK 	Definisi dan Model IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) Faktor Manusia Channel input/output Manusia	<ul style="list-style-type: none"> - Seminar tatap muka - E-learning - Short quiz/Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran - Pemahaman terhadap materi - Kemampuan menjelaskan dan menjawab kuis 	

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	:	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	:	02
Tgl. Berlaku	:	1Oktober 2012
Klausur ISO	:	7.5.1 & 7.5.5

2	<p>Mahasiswa mampu memahami konsep teknologi dari sistem computer pada Input/Output, Memori dan Proses.</p> <p>Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan sifat alami dari Interaksi manusia dan computer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definisi dari interaksi - Bentuk bentuk dari suatu Model interaksi - Bentuk –bentuk suatu Ragam Dialog / Sistem Menu yang digunakan pada IMK - 	<p>Faktor Komputer (komponen-komponen Sistem Komputer)</p> <p>Jenis-jenis Memori pada sistem computer</p> <p>Proses</p> <p>Model-model Interaksi</p> <p>Faktor Ergonomi</p> <p>Tipe Interaksi</p> <p>Konteks Interaksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Seminar tatap muka - E-learning - Short quiz 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran - Pemahaman terhadap materi - Kemampuan menjelaskan dan menjawab pertanyaan pertanyaan - Ujian Mid Semester - Ujian Akhir Semester 	<p>10</p> <p>40</p> <p>50</p>
	3	<p>Mahasiswa dapat memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinsip dan paradigme interaksi - Definisi serta bentuk-bentuk dari Ragam Dialog/ Notasi Dialog - Paradigma-paradigma pada Ragam Dialog / Notasi Dialog - Mengetahui siklus pengembangan software - Aturan desain, rekayasa dan rasionalitas desain. 	<p>Prinsip Paradigma Interaksi dan Desain Proses</p> <p>Jenis-jenis Paradigma Interaksi</p> <p>Siklus Pengembangan Software</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran - Pemahaman terhadap materi - Kemampuan menjelaskan dan menjawab kuis 	

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	:	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	:	02
Tgl. Berlaku	:	1Oktober 2012
Klausa ISO	:	7.5.1 & 7.5.5

		Rekayasa kegunaan			
4	<p>Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proses perancangan dialog pada suatu system - Prinsip –prinsip yang digunakan dalam proses perancangan (Learnibility, Flexibility, Robustness) <p>Mahasiswa memahami model user dalam sebuah sistem</p> <p>Mahasiswa memahami apa yang dimaksud dengan notasi dialog dalam desain</p>	<p>Desain interaction dan prorotype</p> <p>Desain Rasionalitas</p> <p>Model User dalam desain</p> <p>Model kognitif, hirarki, fisik dan device</p> <p>Notasi dialog dan desain</p> <p>Semantik Dialog</p> <p>Metode analisis Dialog</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Seminar tatap muka - E-learning - Short quiz 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran - Pemahaman terhadap materi - Kemampuan menjelaskan dan menjawab pertanyaan pertanyaan <ul style="list-style-type: none"> - Ujian Mid Semester - Ujian Akhir Semester 	<p>10</p> <p>40</p> <p>50</p>
5	<p>Mahasiswa memahami sistem manajemen dan user, serta mampu melakukan pengujian dengan menggunakan metode-metode evaluasi pada sistem yang telah di implementasi.</p>	<p>Pendukung dan Implementasi</p> <p>Tehnik Evalussi sistem</p> <p>Dokumentasi sistem</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Seminar tatap muka - E-learning - Short quiz 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran - Pemahaman terhadap materi - Kemampuan 	<p>10</p> <p>40</p>



ISO 9001 : 2008

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	:	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	:	02
Tgl. Berlaku	:	1Oktober 2012
Klausa ISO	:	7.5.1 & 7.5.5

				menjelaskan dan menjawab pertanyaan pertanyaan - Ujian Mid Semester - Ujian Akhir Semester	50
--	--	--	--	--	----



ISO 9001 : 2008

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	:	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	:	02
Tgl. Berlaku	:	1Oktober 2012
Klausa ISO	:	7.5.1 & 7.5.5

FORMAT TUGAS

Mata Kuliah : **Interaksi Manusia dan Komputer**

Semester :

Tugas ke : **1**

1. Tujuan Tugas	Memahami faktor-faktor yang berhubungan dengan proses perancangan suatu sistem komputer serta menganalisa bagaimana disiplin ilmu yang menekankan pada aspek desain evaluasi dan implementasi dari sistem komputer interaktif, untuk kegunaan manusia dengan mempertimbangkan fenomena-fenomena di sekitar manusia itu sendiri.
2. Uraian Tugas	
a. Obyek garapan	Faktor-faktor yang berkaitan dalam Interaksi Manusia dan Komputer.
b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan	Membuat ringkasan/review mengenai faktor-faktor tersebut beserta contoh penggunaannya dalam suatu kasus perancangan sistem terutama yang berhubungan dengan faktor-faktor sbb: Faktor Linguistics

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	:	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	:	02
Tgl. Berlaku	:	1Oktober 2012
Klausa ISO	:	7.5.1 & 7.5.5

	<p>Faktor Psikologi Faktor Multimedia Faktor Antropologi. Faktor Sosiologi Faktor Penulisan Faktor Matematika Faktor Bisnis Faktor Ergonomik</p>
c. Metode/ cara pengerjaan, acuan yang digunakan	Tugas dibuat berdasarkan penelitian ke sumber-sumber referensi seperti buku, jurnal, artikel baik online maupun tercetak yang formal. Sumber referensi harus dicantumkan didalam laporan.
d. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/ dikerjakan	Hasil dari tugas ini adalah sebuah laporan yang diketik menggunakan Microsoft word , min. 2 halaman (spasi 1) times new roman.
<p>3. Kriteria Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Keaslian laporan (bukan copy paste dari hasil mahasiswa lain. b. Penjelasan materi dan keterhubungannya dengan topic c. Pengambilan referensi (bukan copy paste) d. Perumusan kesimpulan e. Perumusan rekomendasi 	



ISO 9001 : 2008

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	:	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	:	02
Tgl. Berlaku	:	1Oktober 2012
Klausa ISO	:	7.5.1 & 7.5.5

FORMAT TUGAS

Mata Kuliah : **Interaksi Manusia dan Komputer**

Semester :

Tugas ke : **2**

1. Tujuan Tugas	Menjelaskan pemahaman mahasiswa tentang Antar Muka (User Interface), pada design
2. Uraian Tugas	
a. Obyek garapan	Mengembangkan suatu Sistem informasi dengan design antar muka yang interakti berdasarkan IMK
b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan	<ul style="list-style-type: none">- Design Input- Design Oupput- Design antar muka sistem- Design alur sistem-
c. Metode/ cara pengerjaan, acuan yang digunakan	Metode pengembangan sistem (perangkat lunak)
d. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/	Suatu sistem yg menerapkan antar muka (user interface) yg



ISO 9001 : 2008

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	:	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	:	02
Tgl. Berlaku	:	1Oktober 2012
Klausa ISO	:	7.5.1 & 7.5.5

dikerjakan

interaktif

3. Kriteria Penilaian :

- a. Keaslian laporan (bukan copy paste dari hasil mahasiswa lain.
- b. Penjelasan materi dan keterhubungannya dengan topic
- c. Pengambilan referensi (bukan copy paste)
- d. Perumusan kesimpulan
- e. Perumusan rekomendasi