




SILABUS, RPP, RPS


INTERAKSI MANUSIA & KOMPUTER

Program Studi Informatika
FAKULTAS TEKNIK- UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-01-AKD-1516
	FORMAT SILABUS	No. Revisi	
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	1 dari 2

SILABUS PEMBELAJARAN


Fakultas/Program studi	: TEKNIK / INFORMATIKA – S1
Mata Kuliah	: INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
Kode Mata Kuliah	: 6716330538
Semester	: VI
SKS	: 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	:
Capaian Pembelajaran. Mt Kuliah	: Mahasiswa memiliki pemahaman tentang konsep dasar keterkaitan aspek manusia dan komputer yang dapat mempengaruhi perancangan dan pengembangan sistem interaktif. Mahasiswa memiliki pemahaman tentang proses desain interaksi. Mahasiswa dapat menerapkan konsep IMK dalam pengembangan antar-muka pengguna yang berkualitas untuk sistem komputer yang interaktif
Deskripsi Mata Kuliah	: Matakuliah ini memberikan dasar konsep dan praktis tentang interaksi manusia dan komputer, model interaksi, perancangan dan implementasi antar-muka manusia dan komputer serta penggunaan tools untuk pengembangan software interface manusia dan komputer. Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mempunyai pemahaman tentang human cognition, memori manusia, penyelesaian masalah, bahasa serta apa dan bagaimana keterkaitan hal-hal tersebut dalam merancang dan mengembangkan sistem interaktif
Bahan Kajian	: factor pendewasa HCI (Human Computer Interaction), Faktor Manusia, Komputer, Interaksi, Daya Guna, Proses Desain, Model Pengguna, Analisis Tugas, Desain dan Notasi Dialog, Model Sistem, Teknik Evaluasi, Groupware
Referensi	:

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-01-AKD-1516
	FORMAT SILABUS	No. Revisi	
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	2 dari 2

1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-02-AKD-1516
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No. Revisi	
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	1 dari 12

Fakultas / Prodi : Teknik/ Informatika – S1
 Mata Kuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
 Kode Mata Kuliah : 6716330538
 Semester : VI
 SKS : 3 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : -
 Deskripsi Mata Kuliah : Matakuliah ini memberikan dasar konsep dan praktis tentang interaksi manusia dan komputer, model interaksi, perancangan dan implementasi antar-muka manusia dan komputer serta penggunaan tools untuk pengembangan software interface manusia dan komputer. Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mempunyai pemahaman tentang human cognition, memori manusia, penyelesaian masalah, bahasa serta apa dan bagaimana keterkaitan hal-hal tersebut dalam merancang dan mengembangkan sistem interaktif

Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST., M.Kom
 2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom., M. Kom

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : Mahasiswa memiliki pemahaman tentang konsep dasar keterkaitan aspek manusia dan komputer yang dapat mempengaruhi perancangan dan pengembangan sistem interaktif. Mahasiswa memiliki pemahaman tentang proses desain interaksi. Mahasiswa dapat menerapkan konsep IMK dalam pengembangan antar-muka pengguna yang berkualitas untuk sistem komputer yang interaktif



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

2 dari 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Perte- muan Ke	Kemampuan akhir yang direncanakan	Indikator	Bahan Kajian	Metode & Bentuk Pembelajar an	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu		Metode Penilaian	Bobot Penilaian
						TM	TT		
1	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan kontrak perkuliahan, sistem penilaian dan pendahuluan tentang HCI (Human Computer Interaction)	Dapat menjelaskan kontrak kuliah, sistem penilaian dan pendahuluan HCI	Silabus, rps, kontrak dan HCI	Ceramah, diskusi & tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan kontrak, sistem penilaian dan pendahuluan tentang HCI	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%
2	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar interaksi manusia dan computer	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan konsep dasar interaksi manusia dan komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian interaksi manusia dan komputer Perbedaan antara user center design dengan IMK 	Ceramah, diskusi & tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep dasar interaksi manusia dan computer	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

3 dari 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

			<ul style="list-style-type: none"> • Komponen yang terlibat dalam IMK • Keterkaitan manusia dan komputer 						
3	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek-aspek interaksi manusia dan komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan tentang aspek manusia, komputer dan interaksinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Aspek-aspek manusia (pendengaran, penglihatan, sentuhan) dalam IMK • Aspek-aspek komputer dalam IMK • Model interaksi manusia dengan sistem interaktif (komputer) 	Ceramah, diskusi & tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan aspek-aspek manusia, computer dan interaksinya	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

4 dari 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

4	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip usability proses User Centered Design (UCD) • Desain yang baik vs desain yang buruk • Identifikasi kemampuan manusia • Karakteristik memori • Cara manusia melakukan proses, observasi dan memecahkan masalah 	Ceramah, diskusi & tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%
5	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik analisis tugas 	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam				



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

5 dari 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	mahasiswa mampu menjelaskan tentang analisis dalam penyelesaian tugas	Analisis dalam penyelesaian tugas	<ul style="list-style-type: none">• Jenis analisis tugas, sumber dan penggunaan informasi• Alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data model kognitif• Interpretive Evaluation yang lebih menekankan pada sisi manusia• Penggunaan model kognitif dan membandingkan dengan Engineering models		menjelaskan analisis dalam menyelesaikan tugas	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%
--	---	-----------------------------------	---	--	--	--------	--	-------------------------------	----



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

6 dari 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

			<ul style="list-style-type: none">• Evaluasi yang diprediksikan						
6	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang desain analisis tugas	<ul style="list-style-type: none">• Dapat mengimplimentasikan desain analisis tugas	<ul style="list-style-type: none">• Panduan dan prinsip dalam membuat desain• Menggali ide dalam membuat design• Tantangan dalam membuat design yang baik dan bersaing• Filosofi desain• Prinsip desain grafik• Teknik koding	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan desain analisis tugas	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

7 dari 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

			<ul style="list-style-type: none"> • Tipografi desain • Pengaturan fonts • Aspek warna dalam desain grafik • Desain icon 						
7	UTS								
8-9	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep prototyping	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan konsep prototyping 	<ul style="list-style-type: none"> • Terminologi prototyping • Konsep dan metode rapid prototyping • Dimensi prototyping • Deskripsi desain • Perbedaan bentuk prototyping sketsa, storyboard, 	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep prototype	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

8 dari 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

			dan scenario						
10	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang model-model dialog dalam desain	<ul style="list-style-type: none">• Dapat mendeskripsikan model-model dialog dalam desain	<ul style="list-style-type: none">• Desain dialog• Dialog style• Command language dan konsep yang terkait seperti atribut, kelebihan, resiko, dan tujuan perancangan• Bentuk WIMP, DM, PDA &	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan model-model dialog dalam desain	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

9 dari 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

			<ul style="list-style-type: none"> pen, Speech Jenis dan perancangan tools pada User Interface Software User interface tools kit GUI builder tools 						
11	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang langkah-langkah jika terjadi kesalahan dalam desain	Dapat mengidentifikasi langkah-langkah jika terjadi kesalahan dalam desain	<ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis kesalahan dan mampu melakukan pencegahan dan perbaikan terhadap kesalahan tsb. Dialog antara 	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan langkah-langkah jika terjadi kesalahan dalam desain	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku

01 September 2015

Halaman

10 dari 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

			komputer dan user <ul style="list-style-type: none">• Teknik pendekatan yg mendukung user• Tipe dokumen dan help, user model, dan pengaturan dokumen						
12	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang piranti pendukung interaksi manusia dan komputer	<ul style="list-style-type: none">• Dapat mengidentifikasi piranti pendukung interaksi manusia dan komputer serta aspek kenyamanan	<ul style="list-style-type: none">• Piranti input dan output• Fungsi piranti input dan output• Faktor-faktor kenyamanan pemakai (ergonomi)• Pengaruh aspek ergonomik terhadap	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan piranti pendukung interaksi manusia dan komputer	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

No.Dokumen

FM-02-AKD-1516

No. Revisi

Tanggal Berlaku


01 September 2015

Halaman

11 dari 12


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

		nan pemakai dalam menggung akan sistem interaktif	kinerja pengguna						
13-14	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang teknik evaluasi dan komponen perancangan pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mendeskripsikan teknik evaluasi • Dapat mengetahui komponen perancangan eksperimen • Mampu melakukan analisa data dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar evaluasi • Komponen perancangan eksperimen • Pengumpulan data • Fungsi analisa data dan interpretasi hasil 	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan teknik evaluasi dan komponen perancangan pengembangan	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-02-AKD-1516
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No. Revisi	
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	12 dari 12

		menginterpretasikan hasil							
15	Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang isu-isu dalam interaksi manusia dan komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat memahami isu-isu dalam Interaksi Manusia dan Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • IMK dalam desain website • IMK dalam desain software yang mendukung groupware • Tantangan dan isu dalam ubiquitous computing 	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan isu-isu dalam interaksi manusia dan komputer	3 x 50		Observasi, partisipasi, lisan	5%
16	UAS								

Disiapkan oleh:	Diperiksa oleh:		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Ketua Program Studi	Dekan Fakultas Teknik
Setyoningsih Wibowo, ST., M. Kom	Setyoningsih Wibowo, ST., M. Kom	Febrian Murti Dewanto, SE., M. Kom	Drs. Bambang Supriyadi, MP

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	1 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 1**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom
2. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan kontrak perkuliahan, sistem penilaian dan pendahuluan tentang HCI (Human Computer Interaction)

II. INDIKATOR

Dapat menjelaskan kontrak kuliah, sistem penilaian dan pendahuluan HCI

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa Dapat menjelaskan kontrak kuliah, sistem penilaian dan pendahuluan HCI

IV. MATERI POKOK

Silabus, rps, kontrak dan HCI

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan cakupan materi pendahuluan tentang HCI
2. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi HCI

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai kontrak perkuliahan
2. Menjelaskan mengenai sistem penilaian
3. Menjelaskan mengenai interaksi manusia dan komputer
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	2 dari 26

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang interaksi manusia dan komputer

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta.
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	3 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 2**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar interaksi manusia dan computer

II. INDIKATOR

Dapat menjelaskan konsep dasar interaksi manusia dan komputer

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar interaksi manusia dan komputer

IV. MATERI POKOK

Pengertian interaksi manusia dan computer, Perbedaan antara user center design dengan IMK, Komponen yang terlibat dalam IMK, Keterkaitan manusia dan komputer

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review terhadap materi sebelumnya mengenai pengertian interaksi manusia dan komputer
2. Menjelaskan cakupan materi mengenai IMK
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai mengenai

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:


1. Menjelaskan lbih mendalam mengenai perbedaan antara user center design dengan IMK
2. Menjelaskan mengenai komponen yang terlibat dalam IMK
3. Menjelaskan mengenai keterkaitan manusia dan komputer
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	4 dari 26

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan mengenai konsep dasar IMK

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	5 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 3**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek-aspek interaksi manusia dan komputer

II. INDIKATOR

Dapat menjelaskan tentang aspek manusia, komputer dan interaksinya

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa dapat menjelaskan tentang aspek manusia, komputer dan interaksinya

IV. MATERI POKOK

Aspek-aspek manusia (pendengaran, penglihatan, sentuhan) dalam IMK, Aspek-aspek komputer dalam IMK, Model interaksi manusia dengan sistem interaktif (komputer)

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang materi konsep dasar IMK
2. Menjelaskan cakupan materi aspek-aspek interaksi manusia dan komputer
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan


Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan lebih mendalam mengenai aspek-aspek manusia (pendengaran, penglihatan, sentuhan) dalam IMK
2. Menjelaskan mengenai aspek-aspek komputer dalam IMK
3. Menjelaskan mengenai model interaksi manusia dengan sistem interaktif (komputer)
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	6 dari 26

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam aspek-aspek interaksi manusia dan komputer

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	7 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 4**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia

II. INDIKATOR

Dapat menjelaskan prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan prinsip usability, desain proses dan identifikasi kemampuan manusia

IV. MATERI POKOK

Desain yang baik vs desain yang buruk, identifikasi kemampuan manusia, Karakteristik memori, cara manusia melakukan proses, observasi dan memecahkan masalah

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang materi aspek-aspek interaksi manusia dan komputer
2. Menjelaskan cakupan materi prinsip usability, desain proses dan identifikasi kemampuan manusia
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi prinsip usability, desain proses dan identifikasi kemampuan manusia

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan


Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan lebih mendalam mengenai desain yang baik dan yang buruk
2. Menjelaskan mengenai identifikasi kemampuan manusia
3. Menjelaskan mengenai karakteristik memori
4. Menjelaskan mengenai cara manusia melakukan proses, observasi dan memecahkan masalah
5. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	8 dari 26

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang prinsip usability, desain proses dan identifikasi kemampuan manusia

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media:

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	9 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 5**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang analisis dalam penyelesaian tugas

II. INDIKATOR

Dapat melakukan Analisis dalam penyelesaian tugas

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat melakukan Analisis dalam penyelesaian tugas

IV. MATERI POKOK

Teknik analisis tugas, Jenis analisis tugas, sumber dan penggunaan informasi Alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data model kognitif, Interpretive Evaluation yang lebih menekankan pada sisi manusia, Penggunaan model kognitif dan membandingkan dengan Engineering models, Evaluasi yang diprediksikan

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang materi prinsip usability, desain proses dan identifikasi kemampuan manusia
2. Menjelaskan cakupan materi tentang analisis dalam penyelesaian tugas
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi tentang analisis dalam penyelesaian tugas


Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan lebih mendalam mengenai teknik dan jenis analisis tugas
2. Menjelaskan mengenai sumber dan penggunaan informasi
3. Menjelaskan mengenai alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data model kognitif
4. Menjelaskan mengenai interpretive evaluation yang lebih menekankan pada sisi manusia
5. Menjelaskan mengenai penggunaan model kognitif dan membandingkan dengan engineering models
6. Menjelaskan mengenai evaluasi yang diprediksikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	10 dari 26

7. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang analisis dalam penyelesaian tugas

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media:

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi):


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, Johm D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	11 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 6**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang desain analisis tugas

II. INDIKATOR

Dapat mengimplementasikan desain analisis tugas

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat mengimplementasikan desain analisis tugas

IV. MATERI POKOK

Panduan dan prinsip dalam membuat desain, Menggali ide dalam membuat design, Tantangan dalam membuat design yang baik dan bersaing, Filosofi desain, Prinsip desain grafik, Teknik koding, Tipografi desain, Pengaturan fonts, Aspek warna dalam desain grafik, Desain icon

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang materi analisis dalam penyelesaian tugas
2. Menjelaskan cakupan materi tentang desain analisis tugas
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi tentang desain analisis tugas


Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan lebih mendalam mengenai panduan dan prinsip dalam membuat desain
2. Menjelaskan mengenai menggali ide dalam membuat design
3. Menjelaskan mengenai tantangan dalam membuat design yang baik dan bersaing
4. Menjelaskan mengenai filosofi desain dan prinsip desain grafik
5. Menjelaskan mengenai teknik koding, tipografi desain, pengaturan fonts, aspek warna dalam desain grafik,
6. Menjelaskan mengenai desain icon

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	12 dari 26

7. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar mengenai materi yang diberikan
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang analisis dalam penyelesaian tugas

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media:

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi):


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	13 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 7**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang materi pada pertemuan ke 2 sampai dengan ke 6

II. INDIKATOR

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

IV. MATERI POKOK

Ujian Tengah Semester

V. METODE PEMBELAJARAN

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

Aktifitas mahasiswa:

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


Sumber(referensi) :

VIII. PENILAIAN

Tes Formatif & Unjuk kerja

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	14 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 8-9**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep prototyping

II. INDIKATOR

Dapat menjelaskan konsep prototyping

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan konsep prototyping

IV. MATERI POKOK

Terminologi prototyping, Konsep dan metode rapid prototyping, Dimensi prototyping, Deskripsi desain, Perbedaan bentuk prototyping sketsa, storyboard dan scenario

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review dan evaluasi terhadap hasil UTS
2. Menjelaskan cakupan materi konsep prototyping
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi konsep prototyping

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan lebih mendalam mengenai terminologi prototyping
2. Menjelaskan mengenai konsep dan metode rapid prototyping
3. Menjelaskan mengenai deskripsi desain, perbedaan bentuk prototyping sketsa
4. Menjelaskan mengenai storyboard dan scenario
5. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	15 dari 26

2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
 3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang
- Aktifitas Mahasiswa:
1. Memberikan komentar
 2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang konsep prototyping

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	16 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 10**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang model-model dialog dalam desain

II. INDIKATOR

Dapat mendeskripsikan model-model dialog dalam desain

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan Dapat mendeskripsikan model-model dialog dalam desain

IV. MATERI POKOK

Desain dialog, Dialog style, Command language dan konsep yang terkait seperti atribut, kelebihan, resiko, dan tujuan perancangan, Bentuk WIMP, DM, PDA & pen, Speech, Jenis dan perancangan tools pada User Interface Software, User interface tools kit dan GUI builder tools

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab dan tugas

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang konsep prototyping
2. Menjelaskan cakupan materi model-model dialog dalam desain
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi model-model dialog dalam desain

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan


Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai desain dialog dan style dialog
2. Menjelaskan mengenai command language dan konsep yang terkait
3. Menjelaskan mengenai bentuk wimp, dm, pda dan pen, speech
4. Menjelaskan mengenai jenis dan perancangan tools pada user interface software
5. Menjelaskan mengenai user interface software tools kit dan gui builder tools
6. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	17 dari 26

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan penugasan berkaitan dengan materi
4. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar mengenai materi yang diberikan
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang model-model dialog dalam desain

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	18 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 11**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang langkah-langkah jika terjadi kesalahan dalam desain

II. INDIKATOR

Dapat mengidentifikasi langkah- langkah jika terjadi kesalahan dalam desain

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi langkah- langkah jika terjadi kesalahan dalam desain

IV. MATERI POKOK

Jenis-jenis kesalahan dan mampu melakukan pencegahan dan perbaikan terhadap kesalahan tsb, dialog antara komputer dan user, Teknik pendekatan yg mendukung user, Tipe dokumen dan help, user model, dan pengaturan dokumen

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang model-model dialog dalam desain
2. Menjelaskan cakupan materi langkah-langkah jika terjadi kesalahan dalam desain
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi langkah-langkah jika terjadi kesalahan dalam desain


Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan lebih mendalam mengenai Jenis-jenis kesalahan dan mampu melakukan pencegahan dan perbaikan terhadap kesalahan tsb
2. Menjelaskan mengenai dialog antara computer dan user
3. Menjelaskan mengenai teknik pendekatan yang mendukung user
4. Menjelaskan mengenai tipe dokumen dan help, user model dan pengaturan dokumen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	19 dari 26

5. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar mengenai materi yang diberikan
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang langkah-langkah jika terjadi kesalahan dalam desain

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	20 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 12**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang piranti pendukung interaksi manusia dan komputer

II. INDIKATOR

Dapat mengidentifikasi piranti pendukung interaksi manusia dan komputer serta aspek kenyamanan kenyamanan pemakai dalam menggunakan sistem interaktif

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi piranti pendukung interaksi manusia dan komputer serta aspek kenyamanan kenyamanan pemakai dalam menggunakan sistem interaktif

IV. MATERI POKOK

Piranti input dan output, Fungsi piranti input dan output, Faktor-faktor kenyamanan pemakai (ergonomi), Pengaruh aspek ergonomik terhadap kinerja pengguna

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang langkah-langkah jika terjadi kesalahan dalam desain
2. Menjelaskan cakupan materi piranti pendukung interaksi manusia dan komputer
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi piranti pendukung interaksi manusia dan komputer


Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan lebih mendalam mengenai piranti input dan output
2. Menjelaskan mengenai fungsi piranti input dan output
3. Menjelaskan mengenai factor-faktor kenyamanan pemakai (ergonomic)
4. Menjelaskan mengenai pengaruh aspek ergonomic terhadap kinerja pengguna

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	21 dari 26

5. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar mengenai materi yang diberikan
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang piranti pendukung interaksi manusia dan komputer

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :


1. Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	22 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 13-14**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang teknik evaluasi dan komponen perancangan pengembangan

II. INDIKATOR

Dapat mendeskripsikan teknik evaluasi
Dapat mengetahui komponen perancangan eksperimen
Mampu melakukan analisa data dan menginterpretasikan hasil

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan teknik evaluasi, dapat mengetahui komponen perancangan eksperimen dan mampu melakukan analisa data dan menginterpretasikan hasil

IV. MATERI POKOK

Konsep dasar evaluasi, Komponen perancangan eksperimen, Pengumpulan data, Fungsi analisa data dan interpretasi hasil

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang piranti pendukung interaksi manusia dan komputer
2. Menjelaskan cakupan materi teknik evaluasi dan komponen perancangan pengembangan
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi teknik evaluasi dan komponen perancangan pengembangan


Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai konsep dasar evaluasi
2. Menjelaskan mengenai komponen perancangan eksperimen
3. Menjelaskan mengenai pengumpulan data
4. Menjelaskan mengenai fungsi Analisa data dan representasi hasil

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	23 dari 26

- Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

- Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

- Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
- Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
- Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

- Memberikan komentar mengenai materi yang diberikan
- Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang teknik evaluasi dan komponen perancangan pengembangan

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

- LCD
- Laptop/ komputer
- White board, spidol

Sumber(referensi) :


- Downtown, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
- Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
- Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
- Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	24 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 15**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang isu-isu dalam interaksi manusia dan komputer

II. INDIKATOR

Dapat memahami isu-isu dalam Interaksi Manusia dan Komputer

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan dapat memahami isu-isu dalam Interaksi Manusia dan Komputer

IV. MATERI POKOK

IMK dalam desain website, IMK dalam desain software yang mendukung groupware, Tantangan dan isu dalam ubiquitous computing

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review materi sebelumnya tentang teknik evaluasi dan komponen perancangan pengembangan
2. Menjelaskan cakupan materi isu-isu dalam interaksi manusia dan komputer
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi isu-isu dalam interaksi manusia dan komputer


Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai interaksi manusia dan computer dalam desain website
2. Menjelaskan mengenai interaksi manusia dan computer dalam desain software yang mendukung groupware
3. Menjelaskan mengenai tantangan dan isu dalam ubiquitous computing
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	25 dari 26

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar mengenai materi yang diberikan
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang isu-isu dalam interaksi manusia dan komputer

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media:

1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber (referensi):


1. Downton, Andy, *Engineering the Human-Computer Interface*, Mc. Graw Hill International, 1992
2. Gould, John D., *How to Design Usable System: Researc Report*, IBM Research Centre, New York, 1987
3. Santosa, P. Insap, *Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Yogyakarta
4. Sudarmawan & Doni Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi Yogyakarta, 2007

VIII. PENILAIAN

Observasi, partisipasi, lisan

Dosen Pengampu,

Tim Dosen

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-03-AKD-1516
	RPP	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 September 2015
		Halaman	26 dari 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 16**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah : 6716330538
SKS : 3 SKS
Semester : VI
Dosen Pengampu : 1. Setyoningsih Wibowo, ST, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang S. Kom., M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menjelaskan Materi dari pertemuan ke 8 hingga ke 15

II. INDIKATOR

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

IV. MATERI POKOK

Ujian Akhir Semester

V. METODE PEMBELAJARAN

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

Aktifitas mahasiswa:

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

Sumber(referensi) :

VIII. PENILAIAN

Test Formatif & Unjuk Kerja

Dosen Pengampu,

Tim Dosen