|  |  |
| --- | --- |
| logo UEU kecil |  |
|  | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2016/2017** |
|  | **PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER** |
|  | **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** |
|  |
| **Mata kuliah** | **:** | Interaksi Manusia dan Komputer | **Kode MK** | **:** | CCI-403 |
| **Mata kuliah prasyarat** | **:** |  | **Bobot MK** | **:** | 3 |
| **Dosen Pengampu** | **:** | Budi Tjahjono, S.Kom, M.Kom | **Kode Dosen** | **:** | 5679 |
| **Alokasi Waktu** | **:** | 150 menit |
| **Deskripsi Ringkas** | **:** |  |
| **Capaian Pembelajaran** | **:** | 1. Mengetahui pengetahuan dasar dari kumpulan instruksi.
2. Kemempuan untuk mengerti organisasi komputer
3. Menguasai kumpulan2 regular properti komputer
 |
| **Buku Acuan** | **:** | 1. Dix, Finlay, Abowd and Beale, [*Human-Computer Interaction*](http://www.hcibook.com/e3), 3rd edition, , Prentice Hall, 2004.
2. Ben Shneiderman and Catherine Plaisant, [**Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction (5th Edition)**](http://www.amazon.com/gp/product/0321537351?ie=UTF8&tag=hci01-20&linkCode=as2&camp=1789&creative=9325&creativeASIN=0321537351)**,** 5th ed., Pearson Addison-Wesley, 2009.
3. Donald A. Norman, [**The Design of Everyday Things**](http://www.amazon.com/gp/product/0465067107?ie=UTF8&tag=hci01-20&linkCode=as2&camp=1789&creative=9325&creativeASIN=0465067107)**,** Basic Books, 2002.
4. Alan Cooper, [**About Face 3: The Essentials of Interaction Design**](http://www.amazon.com/gp/product/0470084111?ie=UTF8&tag=hci01-20&linkCode=as2&camp=1789&creative=9325&creativeASIN=0470084111)**,** 3rd edition, Wiley 2007
 |

| **SESI** | **KEMAMPUAN****AKHIR** | **MATERI** **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN**  | **SUMBER** **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR****PENILAIAN** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah dan kerangka kerja, paradigma IMK | Komunikasi antara faktor manusia dan menjadi computer scientist pengembangan proyek user interface | 1. Perkuliahan
2. Tugas
 | 1. Dix
 | Pembentukan kelompok dan pembagian kerja |
| **2** | Mahasiswa mampu menjadi desainer interface dengan konsep dan strategi dalam membuat keputusan desain | Prinsip-prinsip usability | 1. *Perkuliahan*
2. *Tugas*
 | 1. Dix
2. Norman
 | Pembuatan strategi user interface |
| **3** | Mahasiswa mampu menganalisi situasi dan interface, menggali kebutuhan user sesuai standar | Task Analysis | 1. *Perkuliahan*
2. *Diskusi*
 | 1. Dix
 | Tugas analysis |
| **4** | Mahasiswa mampu menelaah heuristic evaluation | Model Kognitif | 1. *Discovery learning*
2. *Problem based*
 | 1. Norman
2. Dix
 | Membandingkan 2 website |
| **5** | Mahasiswa mampu memahami proses dan elemen dalam model kognitif | Model Kognitif dan kontekstual | 1. *Perkuliahan*
2. *Tugas*
 | 1. Dix
2. Schneiderman
 | Alternatif desain  |
| **6** | Mahasiswa mampu menganalisis konsep desain interrface dan solusi user berbentuk grafik | Desain Grafik | 1. *Perkuliahan*
2. *Proyek*
 | 1. Dix
2. Schneiderman
 | Innterface grafik rumah makan seafood |
| **7** | Mahasiswa mampu menjelaskan materi dari mulai perkuliahan sd sebelum UTS. | REVIEW | 1. *Perkuliahan*
2. *Presentasi*
 | 1. Dix
2. Norman
 | Pretest dan Posttest |
| **8** | Mahasiswa mampu menguasai fitur-fitur dalam desain interface | WIMP & DIRECT MANIPULATION | 1. *Perkuliahan*
2. *Project*
 | 1. Dix
2. Norman
 | Pengembangan usability spec |
| **9** | Mahasiswa mengerti dan mampu menerjemahkan usability kedalam dialog dan speech interface | DIALOG, SPEECH DAN EVALUATION | 1. *Perkuliahan,*
2. *Tugas*
 | 1. Schneiderman
2. Norman
 | Desain speech interface |
| **10** | Mahasiswa mampu mengevaluasi interface pada sistem berjalan dengan baik  | Evaluasi | 1. *Perkuliahan*
2. *Presentasi*
 | 1. Dix
2. Norman
 | Analisis website |
| **11** | Mahasiswa mampu menganalisis pekerjaan dan masalah yang terjadi menggunakan information visualization | Visualization | 1. *Perkuliahan*
2. *Presentasi*
3. *Tugas*
 | 1. Dix
2. Norman
 | Non speech audio system |
| **12** | Mampu mereview semua materi | Review materi | 1. *Perkuliahan*
2. *Presentasi*
 | 1. Dix
2. Schneiderman
 | Post test |
| **13** | Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas | Presentasi tugas | 1. *Presentasi tugas*
 | 1. Dix
2. Norman
 | Presentasi tugas |
| **14** | Mahasiswa mampu melakukan presentasi proyek | Presentasi proyek | 1. *Presentasi proyek*
 | 1. Dix
 | Presentasi proyek |

**Jakarta,**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Nama dan tanda tangan Nama dan tanda tangan**

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77** **( A / A-)** | **SEKOR > 65****(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60****(C / C+ )** | **SEKOR > 45****( D )** | **SEKOR < 45****( E )** | **BOBOT** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | *Evaluasi belajar* | Menjawab pertanyaan | Mampu mengerti materi yang diberikan dan menerangkan dengan sangat baik | Mampu mengerti materi dan menerangkan dengan baik | Cukup mampu mengerti dan menerangkan | Hanya sebagai peserta pasif | Tidak mempunyai motivasi mengikuti mata kuliah | 5 % |
| 2 | *Tugas proyek* | Memahami gambaran proyek  | Laporan survey dikerjakan dengan baik | Laporan survey belum dilakukan dengan baik  | Melakukan survey tanpa laporan  | Tidak melakukan survey dengan baik | Tidak melakukan survey | 5 % |
| 3 | *Analisis sistem berjalan* | Tugas Proyek | Mampu mengevaluasi kebutuhan sistem dengan sangat baik  | Mengevaluasi sistem dengan baik  | Mengevaluasi sistem dengan cukup baik | Tidak melakukan evaluasi | Tidak melakukan survey dan laporan | 5 % |
| 4 | *Evaluasi website* | Membandingkan 2 website | Membandingkan interface dan pola dengan sangat detail  | Membandingkan interface tetapi tidak memodelkan | Membandingkan interface | Interface tidak dilakukan | Tidak melakukan tugas. | 5 % |
| 5 | *Alternatif desain* | Mngembangkan alternatif desain | Mampu membuat alternatif desain berikut mock up, storyboard, sketsa dengan baik | Mampu membuat alternatif desain, mock up dan storyboard | Mampu membuat alternatif desain | Membuat mockup, storyboard, tanpa desain | Tidak membuat tugas dengan baik  | 5 % |
| 6 | *Interface grafik* | Tugas interface grafik | Mampu mengembangkan interface berbasis grafik RM seafood dengan baik | Mampu membuat interface, tetapi tanpa grafik | Interface terbuat tegtapi tidak detail | Interface tidak detail dan analisis tidak dalam | Tidak mengejakanan tugas dengan baik | 5 % |
| 7 | *Pre test**Post test* | Perta- nyaan evaluasi | Mampu menjelaskan semua materi dengan sangat baik | Mampu menjelaskan semua materi dengan baik | Hanya mampu menjelaskan sebagian materi | Kurang mampu menjelaskan materi | Tidak mamp menjelaskan materi. | 5 % |
| 8 | *Pengembangan usability spec* | Tugas pengembangan interface berdasarkan usability spec | Mampu menggali usability spec dengan sangat baik dan lengkap | Mampu menggali usability spec dengan baik | Cukup mampu menggali usability spec dengan baik | Kurang mampu menggali usability specification | Tidak mengerjakan tugas dengan baik  | 5 % |
| 9 | *Pengembangan speech interface* | Pengembangan speech interface | Mampu menerjemahkan kebutuhan kedalam interface dengan sangat baik | Mampu menerjemahkan kebutuhan kedalam interface dengan baik | Menerjemahkan interface tetapi tidak kurang mendalam | Kurang mampu menerjemahkan kebutuhan dalam interface | Tidak mengerjakan tugas dengan baik  | 5 % |
| 10 | *Evaluasi sistem yang sedang berjalan* | Tugas analisis website | Mampu mengevaluasi kekurangan dan kelebihan website/ sistem yang sedang berjalan | Mampu mengevaluasi kekurangan dan kelebihan website dengan sangat baik dan lengkap | Mampu mengevaluasi kekurangan tetapi tidak bisa mendeteksi kelebihan | Mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dengan rata-rata | Tidak melakukan kekurangan dengan baik | 5 % |
| 11 | *Analisis hirarki pengembangan sistem* | Pengembangan hirarki dalam pengembangan sistem | Mahasiswa mampu membuat hirarki proses pengembangan sistem dengan sangat baik | Mahasiswa mampu merumuskan hirarki pengembangan sistem dengan baik | Mahasiswa mengerti perumusan hirarki pengembangan sistem | Kurang mengerti perumusan hirarki pengembangan sistem | Tidak mampu merumuskan hirarki dalam pengembangan sistem. | 5 % |
| 12 | *Pre test**Post test* | Review Materi | Mampu merancang interface berdasarkan teori yang dipelajari dengan sangat baik | Mampu merancang interface berdasarkan teori yang dipelajari dengan baik | Mampu merancang interface  | Interface yang dirancang rata-rata | Tidak bisa merancang interface dengan baik | 5 % |
| 13 | *Melakukan presentasi* | Presentasi tugas | Mampu melakukan presentasi dengan baik, tugas dilakukan dengan baik dan benar | Mampu melakukan presentasi dengan baik | Cukup mampu melakukan presentasi dengan baik | Kurang mampu melakukan presentasi dengan baik | Tidak melakukan presentasi dengan baik | 5 % |
| 14 | *Melakukan presentasi* | Presentasi proyek | Mampu melakukan presentasi dengan baik, tugas dilakukan dengan baik dan benar | Mampu melakukan presentasi dengan baik | Cukup mampu melakukan presentasi dengan baik | Kurang mampu melakukan presentasi dengan baik | Tidak melakukan presentasi dengan baik | 5 % |

**Jakarta,**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Nama dan tanda tangan Nama dan tanda tangan**