

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
MATA KULIAH : INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

A IDENTITAS

1	Prodi	Teknologi Informasi
2	Kode Mata kuliah	2032TI018
3	Nama Mata kuliah	Interaksi Manusia dan Komputer
4	Semester/SKS	3 / 3 sks
5	Jenis Mata Kuliah	MK KEAHLIAN DAN KETRAMPILAN (MKK)
6	Koordinator Mata Kuliah	2013078403 Rika Yuliana, M.T.
7	Dosen Pengampu	Rika Yuliana, M.T.

B CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL-Prodi)

- 1 Sikap
 - a Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S1)
 - b Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S4)
 - c Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S5)
 - d Mampu menginternalisasi dan Mengaktualisasi nilai, norma, etika dan Integritas akademik (S7)
- 2 Pengetahuan
 - a Menguasai substansi materi, struktur, dan pola pikir keilmuan Teknologi Informasi (P1)
- 3 Keterampilan Umum
 - a Mampu mengkaji implikasi pengembangan dan implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, dan desain (KU2)
- 4 Keterampilan Khusus
 - a Mampu menggunakan level abstraksi, menuliskan program, mengembangkan algoritma, dan mengkolaborasikan perangkat dan elemen yang ada untuk menghasilkan aplikasi yang adaptif berbasis sosial (KK9)

C CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

- 1
 - 1. Mahasiswa menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, agama,moral, dan etika dalam proses pembelajaran.
 - 2. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik dalam proses pembelajaran.
 - 3. Mahasiswa mampu menguasai konsep, struktur dan pola pikir keilmuan teknologi informasi dalam perencanaan, pengimplementasian, evaluasi, dan pemeliharaan bidang teknologi informasi.
 - 4. Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam menghasilkan solusi bagi sumber daya teknologi informasi.
 - 5. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar interaksi manusia dan komputer, mampu merancang interface yang baik sebagai implementasi dari pendekatan human centered dan mampu mengevaluasi dan menganalisis interface /web yang dihasilkan, serta memahami konsep pemrograman GUI dan multimedia.
 - 6. Memahami dan mampu membuat berbagai model untuk menangkap tipe para pemakai, permasalahan yang dihadapi, solusi yang ditawarkan, berbagai fungsionalitas yang harus ada, dan langkah-langkah yang harus dijalankan pada suatu sistem.

D DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer merupakan mata kuliah yang membekali pengetahuan dalam bidang TIK dengan mengedepankan penguasaan topik utama yaitu, memahami konsep teoritis tentang interaksi manusia dan komputer, dapat merancang user interface, menganalisis dan menghasilkan sebuah prototype, penanganan terhadap kesalahan dan dokumentasi, pengenalan teknik evaluasi serta merancang website dan menganalisis situs web dengan membandingkan dengan yang lainnya.

E MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
1	- Mahasiswa mampu menunjukkan sikap menerima perjanjian kontrak kuliah dengan baik dan penuh tanggung jawab - Mahasiswa mampu menguasai konsep dasar dari interaksi manusia dan komputer, hubungan nya dengan matakuliah lain serta dapat menyebutkan skill apa saja yang terlibat dari mata kuliah IMK	- Dokumen/instrumen Kontrak kuliah - Penjelasan pokok bahasan materi perkuliahan IAI selama satu semester - Kurikulum Teknologi Informasi (TI) - Ruang Lingkup Mata Kuliah - Mengapa dan Apa IMK - Skill apa saja yang terlibat dalam IMK - Konsep Dasar IMK	X			- Dialog - Sharing idea - Kuliah - Diskusi - Tanya Jawab - Penugasan	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	- Mendapatkan penjelasan dosen tentang kontrak kuliah - Mendapatkan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari dalam perkuliahan IAI - Mahasiswa berdiskusi terhadap materi ajar - Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	- Bentuk penilaian testulis/lisan - Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan - Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,3,4
2	- Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip usability - Mahasiswa mampu membedakan desain yang baik dan buruk - Mahasiswa mampu membuat proses desain yang terfokus pada user - Mahasiswa mampu memahami penginderaan, sistem motorik, sistem memori, proses kognitif pada manusia.	- Prinsip-prinsip Usability - Kemampuan manusia yang baik vs. yang buruk - Proses User Centered Design (UCD) - Kapasitas manusia - penginderaan (penglihatan, pendengaran, perabaan) - Sistem motor - Memory (STM, LTM) - Proses kognitif : atensi pilih, pembelajaran, menyelesaikan masalah, bahasa	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan - Presentasi - Dialog - Sharing idea - Analisis konten	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar - Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. - Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan. - Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	- Bentuk penilaian testulis/lisan - Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan - Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	3,4,5

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
3	□ Mahasiswa mampu menjelaskan teknik Analisa Tugas □ Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis analisa tugas. □ Mahasiswa mampu menjelaskan sumber dan penggunaan informasi □ Mahasiswa mampu memahami komponen data input & output □ Mahasiswa mampu memahami representasi data. □ Mahasiswa mampu memahami konsep evaluasi analisis tugas.	1. Overview, utility 2. Jenis-jenis analisa tugas 3. Sumber dan penggunaan informasi 4. Data I/ O 5. Merepresentasikan data 6. Evaluasi □ Evaluasi heuristik □ discount usability testing □ cognitive walkthrough □ pemodelan user □ Model Kognitif : GOMS, CCT, Context-based □ Interpretive evaluation (observasi, ethnography)	X			Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,4
4	□ Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain □ Mahasiswa mampu memahami pentingnya ide dan megetahui cara mendapatkan ide dalam proses pembuatan design □ Mahasiswa mampu menjelaskan tantangan dalam membuat design yang baik dan memiliki nilai saing yang baik. □ Mahasiswa mampu memberikan beberapa contoh disain dalam kehidupan sehari-hari. □ Mahasiswa mampu menjelaskan konsep disain grafik.	1 Prinsip Design 2 Ide dalam membuat design 3 Tantangan dalam membuat design 4 Contoh design dalam kehidupan sehari-hari 5 Desain Grafik □ Filosofi Desain □ Prinsip Desain Grafik □ Pembuatan User Interface □ Teknik Koding □ Tipografi (typography) □ Fonts □ Warna (atribut, asosiasi) □ Desain Icon	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,4

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
5	□ Mahasiswa mampu menjelaskan konsep rapid prototyping. □ Mahasiswa mampu menjelaskan dimensi prototyping ; terminology prototyping serta metode rapid prototyping □ Mahasiswa mampu menjelaskan deskripsi suatu desain □ Mahasiswa mampu membedakan bentuk prototyping sketsa, storyboard, dan scenario serta menjelaskan beberapa teknik prototyping yang lain. □ Mahasiswa mampu menyebutkan beberapa prototyping tools yang dapat digunakan.	1. Rapid Prototyping 2. Dimensi Prototyping (Representasi, Ruang Lingkup, Executability, Tahapan) 3. Terminologi Prototyping 4. Metode Rapid Prototyping 5. Deskripsi Desain 6. Sketsa 7. Storyboard 8. Skenario 9. Teknik-teknik prototyping 10. Prototyping Tools	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50” TKT 3x60” TKM 3x60”	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,4
6	□ Mahasiswa mampu menjelaskan konsep desain dialog dalam design □ Mahasiswa mampu menjelaskan dialog style dan mengetahui kelebihan serta kekurangan nya yang meliputi : command language, WIMP, DM, PDA & pen, Speech □ Mahasiswa mampu menyebutkan beberapa user interface software sepert : user interface toolkit ; GUI builder tools	1. Desain Dialog 2. Dialog Style □ Command Language □ WIMP □ Direct Manipulation (DM) □ PDA & Pen □ Speech dan bahasa natura 3. User Interface Software	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50” TKT 3x60” TKM 3x60”	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,3,4

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
7	□ Mahasiswa mampu menghasilkan paper dari rangkumam referensi yang mencakup beberapa aspek. □ Mahasiswa mampu melengkapi isi rangkuman dan kebenaran isi rangkuman serta daya tarik komunikasi pada saat presentasi	Materi kuliah dari pertemuan ke 1 sampai dengan ke 6, yaitu lingkungan IMK, Usability, analisis tugas, prototyping, dan model-model dialog dalam design	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50” TKT 3x60” TKM 3x60”	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,3,4
8	Mhs mampu menjawab soal-soal tes terhadap materi yang sudah diajarkan minimal 85 %	Materi ajar dari pertemuan 1-7	X			ujian tertulis	TM 3 x 50” Pengayaan Terstruktur 3x60” Pengayaan Mandiri 3x60”	- Mahasiswa menjawab soal-soal yang diujikan secara tertulis - Mahasiswa mengumpulkan kertas jawaban	Ketepatan dalam menemukan jawaban pada contoh soal	1,2,3,4
9	□ Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis kesalahan dan melakukan pencegahan serta memperbaiki kesalahan yang muncul. □ Mahasiswa mampu menyebutkan jenis dokumen dan alat Bantu. □ Mahasiswa mampu menjelaskan tipe dari dokumen, help, user model, dan pengaturan dokumen	□ Jenis-jenis kesalahan dan slip □ Petunjuk pencegahan kesalahan □ Petunjuk memperbaiki kesalahan □ Jenis dokumen dan alat bantu □ Isu presentasi □ Pengaturan dokumen	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50” TKT 3x60” TKM 3x60”	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,3,4

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
10	□ Mahasiswa mampu menjelaskan evaluasi empiris. □ Mampu menjelaskan komponen rancangan eksperimen □ Mampu menjelaskan berbagai hal yang berhubungan dengan pengumpulan data, analisa data dan intepretasikan hasil.	1. Pengenalan Evaluasi Empiris 2. Perancangan Eksperimen - Hipotesa - Variabel - Rancangan dan Paradigma 3 Partisipasi, IRB dan Etika - Pengumpulan Data - Teknik - Metode - Trik - Data Objektif - Data Subjektif - Kuesioner - Wawancara 4 Analisa Data dan Interpretasi Hasil 5 Penggunaan hasil rancangan	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,3,4
11	□ Mahasiswa mampu melakukan identifikasi tujuan dan pengguna sebuah situs. □ Mampu menyebutkan 5 atribut kegunaan dan melakukan pengorganisasian isi website □ Mampu melakukan analisis terhadap sebuah situs.	1 Identifikasi pengguna dan tujuan sebuah situs 2 Mengorganisasikan isi website (5 atribut kegunaan) 3 Analisis Situs	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,3,4

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
12	□ Mahasiswa mampu menjelaskan cara mendesain software yang mendukung kelompok Groupware □ Mampu menjelaskan taksonomi dalam CSCW □ Mampu menjelaskan area dalam ubiquitous computing □ Mampu memberi contoh tentang tantangan dan isu yang ada dalam area ubiquitous computing	1 Systems Groupware 2 Komponen 3 Taksonomi 4 Bentuk-bentuk system 5 Area ubiquitous 6 Tema pada ubiquitous computing 7 Tantangan dan isu	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,4
13	□ Mahasiswa mampu menerangkan konsep dasar visualisasi informasi □ Mampu menerangkan hirarki visualisasi informasi	1. Pengenalan Visualisasi Informasi □ Definisi □ Prinsip □ Contoh-contoh □ Teknik 2. Hirarki Visualisasi □ Pandangan pohon tradisional □ Alternatif □ Pandangan space-filling	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,4

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
14	□ Mahasiswa mampu menjelaskan penggunaan audio non speech □ Mampu menjelaskan konsep evaluasi yang berhubungan dengan audio. □ Mampu menjelaskan dengan contoh apa yang dimaksud dengan agent dan user interface agent serta teknik pendekatan agent.	1. Penggunaan dan evaluasi Audio Non Speech □ Warning, Alert, Status Message □ Peripheral Awareness □ Sonifikasi (dalam pendidikan, isu) □ Navigasi 2. User interface agent (pendekatan, autonomous agent, contoh)	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,4
15	□ Mahasiswa mampu membuat suatu rancangan user interface yang sesuai dengan kebutuhan user □ Mampu menggunaka visualisasi informasi, audio dan agent.	1. Graphical User Interface (GUI) 2. Visualisasi informasi 3. Penggunaan Audio	X			□ Kuliah □ Diskusi □ Tanya jawab □ Penugasan □ Presentasi □ Dialog □ Sharing idea □ Analisis konten	PTM 3 x 50" TKT 3x60" TKM 3x60"	□ Mhs mendengar penjelasan dosen tentang materi ajar □ Mhs/kelompok mhs menjelaskan materi ajar sesuai dengan tingkat pemahaman yang diperoleh melalui hasil bacaan dan analisis konten pada sumber referensi utama dan lainnya. □ Mhs berdiskusi dan memberi tanggapan terhadap materi ajar yang dipresentasikan □ Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh dosen dan teman sejawat	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,4

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
16	Mhs mampu menerapkan konsep yang sudah dipelajari dari pertemuan 1-15 minimal melalui pembuatan project per kelompok.	Materi ajar yang telah dipelajari dari pertemuan 1-15	X			ujian akhir semester (tugas besar pembuatan makalah berkelompok per project)	TM 3 x 50” Pengayaan Terstruktur 3x60” Pengayaan Mandiri 3x60”	- Mahasiswa menjawab soal-soal yang diujikan secara tertulis - Mahasiswa mengumpulkan kertas jawaban	• Bentuk penilaian testulis/lisan • Kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan • Ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan	1,2,3,4
17										
18										
19										
20										

F REFERENSI

1 Wajib

- a
1. Galitz, W. O, The Essential Guide to User Inteface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, John Wiley & Sons, Canada, 2007

2. P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004

3. IT Curricula, ACM, 2017

4. Nidhom, Ahmad Mursyidun, Interaksi Komputer dan Manusia, Ahlimedia Book, 2019

2 Pendukung

- a
5. Yuliana, R. Designing an agile enterprise architecture for mining company by using Togaf Framework. 2016. Artikel Konferensi.

6. Sumber referensi ilmiah terbaru dari internet

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 14 Agustus 2023
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Rika Yuliana, M.T.
NIDN : 2013078403

TUGAS KEGIATAN TERSTRUKTUR (TKT)

Nama Mata Kuliah	Interaksi Manusia dan Komputer
Kode mata Kuliah	2032TI018
Semester/SKS	3/3 sks

- 1 Tujuan Tugas
- 2 Uraian Tugas
- a Obyek garapan

b Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan

c Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan

d Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan
- 3 Kriteria Penilaian
- a Ketepatan penyerahan tugas

b Kesempurnaan substansi/isi tugas

c Desain tugas

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 14 Agustus 2023
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Rika Yuliana, M.T.
NIDN : 2013078403

TUGAS KEGIATAN MANDIRI (TKM)

Nama Mata Kuliah	Interaksi Manusia dan Komputer
Kode mata Kuliah	2032TI018
Semester/SKS	3/3 sks

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- 1
1. Mahasiswa menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, agama,moral, dan etika dalam proses pembelajaran.

2. Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik dalam proses pembelajaran.

3. Mahasiswa mampu menguasai konsep, struktur dan pola pikir keilmuan teknologi informasi dalam perencanaan, pengimplementasian, evaluasi, dan pemeliharaan bidang teknologi informasi.

4. Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam menghasilkan solusi bagi sumber daya teknologi informasi.

5. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar interaksi manusia dan komputer, mampu merancang interface yang baik sebagai implementasi dari pendekatan human centered dan mampu mengevaluasi dan menganalisis interface /web yang dihasilkan, serta memahami konsep pemrograman GUI dan multimedia.

6. Memahami dan mampu membuat berbagai model untuk menangkap tipe para pemakai, permasalahan yang dihadapi, solusi yang ditawarkan, berbagai fungsionalitas yang harus ada, dan langkah-langkah yang harus dijalankan pada suatu sistem.

Jenis Tugas :

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 14 Agustus 2023
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Rika Yuliana, M.T.
NIDN : 2013078403

PENILAIAN SIKAP, PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

A. PENILAIAN SIKAP (RUBRIK)

Prediket	Skor Angka	Deskripsi Perilaku
----------	------------	--------------------

Keterangan :

Prediket :
Diisi dengan deskripsi tingkatan nilai, dengan jumlah tingkat yang kerinciannya sesuai dengan yang dikehendaki (sangat baik, baik, cukup, kurang, gagal).

Skor Angka :
Diisi dengan rentang angka yang sesuai dengan tingkat nilai pada kolom jenjang.

B. KRITERIA PENILAIAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

Nilai Huruf (NH)	Nilai Bobot (NB)	Nilai Angka (NA)	Predikat
A	4.00	90-100	Sangat Baik Sekali
A-	3.67	85-89	Sangat Baik
B+	3.33	78-84	Baik
B	3.00	72-77	Agak Baik
B-	2.67	68-71	Cukup
C+	2.33	65-67	Agak Kurang Baik
C	2.00	60-64	Kurang Baik
D	1.00	50-59	Sangat Kurang Baik
E	0	0-49	Gagal

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 14 Agustus 2023
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Rika Yuliana, M.T.
NIDN : 2013078403