

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
DAFTAR HADIR MENGAJAR DAN REALISASI RPS PADA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Mata Kuliah

: **Interaksi Manusia dan Komputer / 3 sks**

Prodi

: **Teknologi Informasi**

Dosen Pengampu

: **Rika Yuliana, M.T.**

HP

: **081262600357**

Hari / Jam

: **Senin / 10:20 s.d 12:55**

Unit

: **2032TI018/1/2023/3/3**

Ruang

: **UIN 013 08**

Asisten

:

NO	TANGGAL	REALISASI RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)		MAHASISWA
		JUDUL BAB	RINCIAN MATERI	
1	21/08/2023	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap menerima perjanjian kontrak kuliah dengan baik dan penuh tanggung jawab Mahasiswa mampu menguasai konsep dasar dari interaksi manusia dan komputer, hubungannya dengan matakuliah lain serta dapat menyebutkan skill apa saja yang terlibat dari mata kuliah IMK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumen/instrumen kontrak kuliah 2. Penjelasan pokok bahasan materi perkuliahan IMK selama satu semester 3. Kurikulum Teknologi Informasi (TI) 4. Ruang Lingkup Mata Kuliah dan keterkaitan IMK dengan mata kuliah lain 5. Skill apa saja yang terlibat dalam IMK 6. Konsep Dasar IMK 	25
2	28/08/2023	<ul style="list-style-type: none"> □ 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip-prinsip Usability 2. Kemampuan manusia yang baik vs yang buruk 3. Proses User Centered Design (UCD) 4. Kapasitas manusia <ul style="list-style-type: none"> - penginderaan (penglihatan, pendengaran, peraba) - Sistem motor - Memory (STM, LTM) - Proses kognitif : atensi pilih, pembelajaran, menyelesaikan masalah, bahasa 	36
3	04/09/2023	<ul style="list-style-type: none"> □ Mahasiswa mampu menjelaskan teknik Analisa Tugas □ Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis analisa tugas. □ Mahasiswa mampu menjelaskan sumber dan penggunaan informasi □ Mahasiswa mampu memahami 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Overview, utility 2. Jenis-jenis analisa tugas 3. Sumber dan penggunaan informasi 4. Data I/ O 5. Merepresentasikan data 	31

NO	TANGGAL	REALISASI RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)		MAHASISWA
		JUDUL BAB	RINCIAN MATERI	
		komponen data input & output Mahasiswa mampu memahami representasi data. Mahasiswa mampu memahami konsep evaluasi analisis tugas.	6. Evaluasi: Evaluasi heuristik, usability testing, cognitive walkthrough, pemodelan user 7. Model Kognitif : GOMS,CCT, Context-based Interpretive evaluation (observasi, ethnography)	
4	11/09/2023	<p>□ Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain</p> <p>□ Mahasiswa mampu memahami pentingnya ide dan mengetahui cara mendapatkan ide dalam proses pembuatan design</p> <p>□ Mahasiswa mampu menjelaskan tantangan dalam membuat design yang baik dan memiliki nilai saing yang baik.</p> <p>□ Mahasiswa mampu memberikan beberapa contoh disain dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>□ Mahasiswa mampu menjelaskan konsep disain grafik.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip Design dalam IMK 2. Ide dalam membuat design IMK 3. Tantangan dalam membuat design IMK 4. Contoh design IMK 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 	35
5	18/09/2023	<p>□ Mahasiswa mampu menjelaskan konsep rapid prototyping.</p> <p>□ Mahasiswa mampu menjelaskan dimensi prototyping ; terminology prototyping serta metode rapid prototyping</p> <p>□ Mahasiswa mampu menjelaskan deskripsi suatu desain</p> <p>□ Mahasiswa mampu membedakan bentuk prototyping sketsa, storyboard, dan scenario serta menjelaskan beberapa teknik prototyping yang lain.</p> <p>□ Mahasiswa mampu menyebutkan beberapa prototyping tools yang dapat digunakan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 	37
6	25/09/2023	<p>□ Mahasiswa mampu menjelaskan konsep desain dialog dalam design</p> <p>□ Mahasiswa mampu menjelaskan dialog style dan mengetahui kelebihan serta kekurangannya yang meliputi : command language, WIMP, DM, PDA & pen, Speech</p> <p>□ Mahasiswa mampu menyebutkan beberapa user interface software seperti : user interface toolkit ; GUI builder tools</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain Dialog 2. Dialog Style: Command Language, WIMP, Direct Manipulation (DM), PDA & Pen, Speech dan bahasa natural 3. User Interface Software 	37
7	02/10/2023	<p>□ Mahasiswa mampu menghasilkan paper dari rangkuman referensi yang mencakup beberapa aspek.</p> <p>□ Mahasiswa mampu melengkapi isi rangkuman dan kebenaran isi rangkuman serta daya tarik komunikasi pada saat presentasi</p>	Materi kuliah dari pertemuan ke 1 sampai dengan ke 6, yaitu lingkungan IMK, Usability,analisis tugas,prototyping, dan model-model dialog dalam design IMK	36
8	09/10/2023	Mhs mampu menjawab soal-soal tes terhadap materi yang sudah diajarkan minimal 85 %	Materi ajar dari pertemuan 1-7	32
9	16/10/2023	<p>□ Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis kesalahan dan melakukan pencegahan serta memperbaiki kesalahan yang muncul.</p> <p>□ Mahasiswa mampu menyebutkan jenis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis-jenis kesalahan dan slip 2. Petunjuk pencegahan kesalahan 3. Petunjuk memperbaiki kesalahan 4. Jenis dokumen dan alat bantu 	36

NO	TANGGAL	REALISASI RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)		MAHASISWA
		JUDUL BAB	RINCIAN MATERI	
		dokumen dan alat Bantu.□ Mahasiswa mampu menjelaskan tipe dari dokumen, help, user model, dan pengaturan dokumen	5. Isu presentasi 6. Pengaturan dokumen	
10	23/10/2023	□ 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	31
11	30/10/2023	□ 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 web 2 Mengorganisasikan isi website (5 atribut kegunaan) 3 Analisis Situs web	32
12	06/11/2023	□ 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	31
13	13/11/2023	□ 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 dalam hirarki informasi. Alternatif, Pandangan space-filling	34
14	20/11/2023	□ 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 beserta isu), Navigasi 2. User interface agent (pendekatan, autonomous agent, contoh)	32
15	27/11/2023	□ Mahasiswa mampu membuat suatu rancangan user interface yang sesuai dengan kebutuhan user□ Mampu menggunakan visualisasi informasi, audio dan agent.	1. Graphical User Interface (GUI) 2. Visualisasi informasi 3. Penggunaan Audio	35
16	04/12/2023	Mhs mampu menerapkan konsep yang sudah dipelajari dari pertemuan 1-15 minimal melalui	Materi ajar yang telah dipelajari dari pertemuan 1-15 sebagai konsep dasar	32

NO	TANGGAL	REALISASI RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)		MAHASISWA
		JUDUL BAB	RINCIAN MATERI	
		pembuatan project per kelompok.	untuk pembuatan makalah berkelompok perproject.	

Banda Aceh, 12-02-2024

Ka. Subbag Akademik



MAQFIRAH, S.Ag., M.Pd.

196609191994032002