

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER
MATA KULIAH: INTERAKSI MANUSIA & KOMPUTER 23-A3



Oleh:

MUHAMMAD FAIRUZABADI, M.KOM


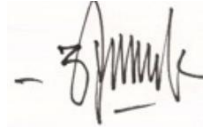

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2023



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Interaksi Manusia & Komputer (IMK)	TKM1222	HCI	T=2	P=2	3	9 September 2022
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	 Muhammad Fairuzabadi, M.Kom.		 Muhammad Fairuzabadi, M.Kom.		 Puji Handayani Putri, M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI					
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan				
	PP1	Memahami konsep perancangan system, desain system, implementasi serta uji fungsional sistem untuk mengakomodasi kebutuhan institusi.				
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;				
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;				
	CPMK					
	CPMK1	Setelah mengikuti Mata Kuliah Interaksi Manusia & Komputer, MahaMahasiswa mampu memahami konsep-konsep Isecara umum				
	CPMK2	MahaMahasiswa mampu mendesain antar muka aplikasi				
CPMK3	MahaMahasiswa mampu mengukur <i>User Experience</i>					
Diskripsi Singkat MK	Melalui mata kuliah ini mahaMahasiswa mampu memahami konsep-konsep teoritis tentang IMK; mengerti dan mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna; memiliki kemampuan untuk menggambarkan dan melakukan analisis berbagai aspek IMK. Perkuliahan ini membahas Konsep IMK, Metode perancangan UI, Karakteristik Pengguna, Task Pengguna, Prinsip UI, Perancangan struktur menu, Perancangan UI Aplikasi Desktop, Perangkat interaksi, Screen-based controls, Teks dan Pesan, Feedback, guidance, assistance, Implementasi UI dan UX					

Bahan Kajian (Materi pembelajaran)	(1) Konsep IMK, Metode perancangan UI, (2) Karakteristik Pengguna, (3) Task Pengguna, 4) 17 Prinsip Desain UI, (4) Perancangan struktur menu, (5) Perancangan UI Aplikasi Desktop, (6) Perangkat interaksi, (7) Screen-based controls, (8) Teks dan Pesan, (9) Feedback, guidance, assistance, (10) Implementasi UI dan UX
Pustaka	Utama
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valverde R, 2011. Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing. 2. Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition. 3. Ballard, Barbara. 2007. Designing the Mobile User Experience. Little Springs Design, Inc., USA. 4. Kalbach, James. 2007. Designing Web Navigation. O'Reilly.
	Pendukung
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. 2002. Interaction Design_beyond Human- Computer –Interaction, J. Wiley & Sons 2. Heim, S. 2007, The Resonant Interface HCI Foundations for interaction design, Addison Wesley.
Tim Teaching	Muhammad Fairuzabadi, M.Kom, Firdiyansyah, M.Kom
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mampu menjelaskan perlunya mempelajari Interaksi Manusia dan Komputer dan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan definisi IMK ▪ Mampu menjelaskan bidang ilmu terkait daengan IMK ▪ Mampu menjelaskan manfaat dan tujuan IMK 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Kuis*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Self-directed learning ▪ Kuis ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengenalan IMK ▪ Valverde R, 2011. Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing. 	5%
2	Memahami karakteristik GUI dan Web UI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan Karakteristik GUI dan Web UI ▪ Mampu menjelaskan Interaction Framework ▪ Mampu menjelaskan Interaction Style ▪ Mampu menjelaskan Karakteristik GUI dan Web UI 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Self-directed learning ▪ Tugas Praktikum ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Karakteristik GUI ▪ Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition. ▪ Kalbach, James. 2007. Designing Web Navigation. O'Reilly. 	5%
3	Mampu mendefinisikan Karakteristik Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenali Pengguna ▪ Memahami Karakteristik Pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Makalah Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Karakteristik Pengguuna ▪ Valverde R, 2011. Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing. 	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
4-5	Mampu memodelkan Tesk Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendefinisikan proses bisnis dan analisis kebutuhan. ▪ Menentukan fungsi-fungsi bisnis dasar. ▪ menesain standar atau panduan gaya (style guide). ▪ Memahami kebutuhan pelatihan dan dokumentasi sistem. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Kuis & Rubrik Makalah Presentasi *) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Contextual Based learning ▪ Kuis & Tugas Kelompok Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Task Penguuna ▪ Valverde R, 2011. Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing. 	5%
6	Mampu menerapkan 17 Prinsip Desain UI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami 17 desain UI dan layar yang baik: ▪ Panduan perancangan antarmuka 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Praktikum ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Karakteristik GUI ▪ Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition. 	10%
7	Mampu merancang struktur menu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membangun menu sistem dan skema navigasi ▪ Menyusunan frase dalam menu ▪ Menentukan pilihan-pilihan menu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Pribadi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktur Menu ▪ Kalbach, James. 2007. Designing Web Navigation. O'Reilly. 	10%
8	Mampu memilih dan merancang UI Desktop	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu memilih dan merancang UI Desktop ▪ Mampu memilih obyek UI sesuai dengan kebutuhan data 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Makalah Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ UI Desktop ▪ Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition. 	10%

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
9	Mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat menerapkannya dalam desain UI	Mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat menerapkannya dalam desain UI: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keyboard ▪ Mouse ▪ Barcode dll 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Kuis & Rubrik Tugas (Makaalah Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perangkat Interaksi ▪ Valverde R, 2011. Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing. 	10%
10	Mampu memilih dan menerapkan screen-based controls yang tepat dengan kebutuhan	Mampu memilih dan menerapkan screen-based controls yang tepat dengan kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring & Praktikum ▪ Project Based learning ▪ Tugas Pribadi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perangkat Interaksi ▪ Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition. 	10%
13	Mampu merancang teks dan pesan	Menuliskan teks dan pesan dengan jelas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kata, kalimat, pesan, dan teks; ▪ Isi dan teks dalam halaman web 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring & Praktikum ▪ Project Based learning ▪ Tugas Pribadi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perangkat Interaksi ▪ Kalbach, James. 2007. Designing Web Navigation. O'Reilly. 	10%
14 - 15	Mampu menerapkan dan merancang antarmuka sesuai dengan tahap yang telah dipelajari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendesain UI yang tepat untuk aplikasi ▪ Melakukan Proses desain UI untuk menghasilkan UI yang berkualitas ▪ Mendesain sesuai Tren-tren desain UI yang terkini 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring & Praktikum ▪ Project Based learning ▪ Tugas Pribadi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perangkat Interaksi ▪ Ballard, Barbara. 2007. Designing the Mobile User Experience. Little Springs Design, Inc., USA. 	10%
16	Ujian Akhir Semester		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik UAS 			10%

SKALA NILAI AKHIR

Rentang Skor (Skala 100)	Angka	Huruf
≥ 85	4,00	A
80 – 84	3,70	A-
75 – 79	3,30	B+
70 – 74	3,00	B
65 – 69	2,70	C+
60 – 64	2,00	C
55 - 59	1,00	D
< 55	0,00	E

**RUBRIK PENILAIAN UJIAN KUIS
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

No	Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
1	MahaMahasiswa mampu Menjelaskan dengan tepat mengenai materi yang diberikan (materi 1-7)	Tingkat ketepatan jawaban 85-100%	Tingkat ketepatan jawaban 75-84%	Tingkat ketepatan jawaban 61-74%	Tingkat ketepatan jawaban 60%
		(100)	(75)	(60)	(55)
2	Kejujuran dalam menjawab soal	Frekuensi kecurangan 0 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 1 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 2 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan > 2 kali (Berita acara)

**RUBRIK PENILAIAN UJIAN AKHIR SEMESTER
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

No	Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
1	MahaMahasiswa mampu Menjelaskan dengan tepat mengenai materi yang diberikan (materi 1-7)	Tingkat ketepatan jawaban 85-100%	Tingkat ketepatan jawaban 75-84%	Tingkat ketepatan jawaban 61-74%	Tingkat ketepatan jawaban 60%
		(100)	(75)	(60)	(55)
2	Kejujuran dalam menjawab soal	Frekuensi kecurangan 0 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 1 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 2 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan > 2 kali (Berita acara)

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN PRAKTIKUM

Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
Keikutsertaan dalam praktikum	1	Mahasiswa tidak mengikuti kegiatan praktikum secara keseluruhan tetapi hanya mengikuti bagian awal, Mahasiswa cenderung berpindah-pindah dari satu kelompok ke kelompok lain sehingga mengganggu ketenangan kelas
	2	Mahasiswa tidak mengikuti kegiatan praktikum secara keseluruhan hanya mengikuti bagian tahap awal, tetapi tidak berpindah-pindah
	3	Mahasiswa mengikuti sebagian besar kegiatan praktikum dan tidak mengganggu praktikan lain
	4	Mahasiswa mengikuti praktikum dengan semangat dan mengikuti praktikum pada tahap awal sampai akhir praktikum, tidak mengganggu praktikan lain
Pelaksanaan prosedur praktikum	1	Hanya melaksanakan prosedur praktikum sebagian saja sehingga tidak lengkap
	2	Melaksanakan semua prosedur praktikum secara lanjut, lengkap tetapi terdapat kesalahan
	3	Melaksanakan semua prosedur praktikum secara urut, lengkap tetapi tidak terdapat kesalahan
	4	Melaksanakan semua prosedur praktikum secara urut, lengkap dan benar
Penggunaan alat dan bahan praktikum	1	Penggunaan alat-alat praktikum dan bahan praktikum tidak dilakukan dengan benar dan tidak sesuai dengan fungsi alat dan bahan tersebut
	2	Menggunakan sebagian alat dan bahan praktikum. Penggunaan alat-alat praktikum dan praktikum dilakukan dengan benar dan tepat sesuai fungsi alat dan bahan tersebut
	3	Menggunakan semua alat dan bahan praktikum yang ada tetapi penggunaan alat-alat praktikum dan praktikum belum dilakukan dengan benar dan tepat sesuai fungsi alat dan bahan tersebut
	4	Menggunakan semua alat dan bahan praktikum yang ada, penggunaan alat-alat praktikum dan praktikum dilakukan dengan benar dan tepat sesuai fungsi alat dan bahan tersebut
Hasil pengamatan	1	Hasil pengamatan tidak sesuai dengan indicator kompetensi dan tujuan, tidak sistemis dan tidak rapi
	2	Hasil pengamatan sesuai dengan indicator kompetensi, dan tujuan, tetapi tidak sistemis, dan tidak rapi
	3	Hasil pengamatan sesuai dengan indicator kompetensi, tujuan, tetapi tidak sistemis dan rapi
	4	Hasil pengamatan sesuai dengan indicator kompetensi, tujuan, sistemis dan rapi

Cara menghitung nilai keterampilan (Np) = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{total skor}} \times 100$

**RUBRIK PENILAIAN TUGAS (MAKALAH) TANPA PRESENTASI
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
Substansi yang dikaji	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 75- 84% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah
Kesesuaian dengan sistematika makalah/tugas	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan sistematika makalah/tugas (semua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah ada)	Tingkat kesesuaian 75-84% dengan sistematika makalah/tugas (satu poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan sistematika makalah/tugas (dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan sistematika makalah/tugas (lebih dari dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)
Ketepatan waktu pengumpulan tugas/makalah	Pengumpulan lebih awal/tepat sesuai <i>deadline</i>	Pengumpulan 1 hari setelah <i>deadline</i>	Pengumpulan lebih 1 hari dari <i>deadline</i>	Tidak mengumpulkan tugas/makalah

**RUBRIK PENILAIAN TUGAS (MAKALAH) DENGAN PRESENTASI
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
Substansi yang dikaji	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 75- 84% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah
Kesesuaian dengan sistematika makalah/tugas	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan sistematika makalah/tugas (semua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah ada)	Tingkat kesesuaian 75-84% dengan sistematika makalah/tugas (satu poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan sistematika makalah/tugas (dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan sistematika makalah/tugas (lebih dari dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)
Ketepatan waktu pengumpulan tugas/makalah	Pengumpulan lebih awal/tepat sesuai <i>deadline</i>	Pengumpulan 1 hari setelah <i>deadline</i>	Pengumpulan lebih 1 hari dari <i>deadline</i>	Tidak mengumpulkan tugas/makalah

PANDUAN MAKALAH

Halaman judul Daftar isi
Daftar tabel (jika ada)
Daftar gambar (jika ada)
Daftar lampiran (jika ada)

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang (sesuai judul yg diambil)
2. Permasalahan
3. Tujuan

B. TINJAUAN PUSTAKA

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil
2. Pembahasan

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan
2. Saran

DAFTAR PUSTAKA