

# **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER HUMAN COMPUTER INTERACTION**



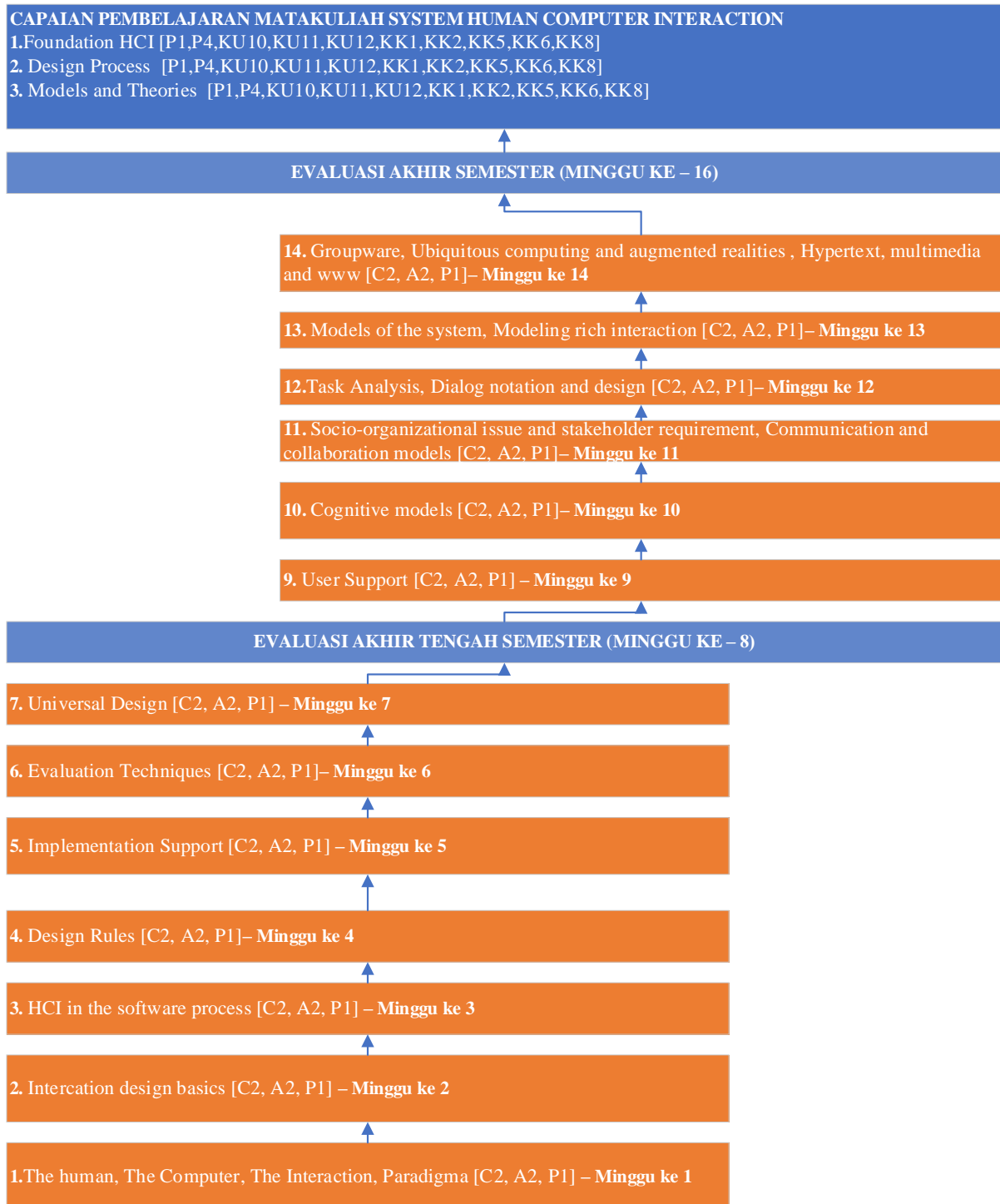
**Disusun Oleh :**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**2020**

# DIAGRAM ANALISIS HASIL PEMBELAJARAN MATAKULIAH HUMAN COMPUTER INTERACTION





**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>MATA KULIAH</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun Mata Kuliah</b>	<b>BOBOT(sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Human & Computer Interaction		Sistem Informasi	3		
<b>OTORISASI</b>	<b>Dosen Pengembang RPS</b>	<b>Koordinator RMK</b>	<b>Kepala Program Studi</b>		
			Lila Sertiyani, S.T, M.Kom		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI</b>				
	P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.			
	P4	Memiliki pengetahuan sesuai dengan capaian pembelajaran program studi S1 sistem Informasi			
	KU10	Mampu melakukan analisis dan desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis			
	KU11	Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengelolaan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, komputer grafis, dan aplikasi multimedia serta memiliki kemampuan menulis laporan penelitian dengan baik serta mengelola proyek sistem informasi, mempresentasikan karya tersebut			
	KU12	Memiliki kecakapan hidup sesuai capaian pembelajaran program studi Sistem Informasi			
	KK1	Mampu mendesain arsitektur SI/TI			
	KK2	Mampu membangun sistem informasi berbasis website menggunakan model proses pengembangan perangkat lunak			
	KK4	Mampu menjadi profesional TI yang bertindak sebagai mediator antara klien dan tim teknis.			
	KK5	Mampu mengintegrasikan <i>business requirement</i> kedalam teknologi dan memastikan kelancaran operasional bisnis.			

	KK6	Mampu menggunakan pengetahuan bisnis dan teknis untuk menganalisis proses bisnis, sistem komputer dan infrastruktur.
	KK8	Mampu mendefinisikan dan merekomendasikan solusi yang memberikan nilai kepada para pemangku kepentingan.
	<b>CP-MK</b>	
	M1	Foundation HCI [P1,P4,KU10,KU11,KU12,KK1,KK2,KK5,KK6,KK8]
	M2	Design Process [P1,P4,KU10,KU11,KU12,KK1,KK2,KK5,KK6,KK8]
	M3	Models and Theories [P1,P4,KU10,KU11,KU12,KK1,KK2,KK5,KK6,KK8]
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	Mata kuliah ini mengajarkan kepada mahasiswa untuk memahami serta mengaplikasikan konsep human and computer interaction.	
<b>Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan</b>	<b>SUB-CP-MK</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. The human, The Computer, The Interaction, Paradigma[M1]</li> <li>2. Intercation design basics[M2]</li> <li>3. HCI in the software process[M2]</li> <li>4. Design Rules[M2]</li> <li>5. Implementation Support[M2]</li> <li>6. Evaluation Techniques[M2]</li> <li>7. Universal Design[M2]</li> <li>8. User Support[M2]</li> <li>9. Cognitive models[M3]</li> <li>10. Socio-organizational issue and stakeholder requirement[M3]</li> <li>11. Communication and collaboration models[M3]</li> <li>12. Task Analysis, Dialog notation and design[M3]</li> <li>13. Models of the system, Modeling rich interaction[M3]</li> <li>14. Groupware, Ubiquitous computing and augmented realities , Hypertext, multimedia and www[M1.M2.M3]</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b> Dix, Alan. Finlay,Janet. Abowd, Gregory D. Beale, Russell(2015). <a href="#">Human -Computer Interaction Third Edition</a> . United Kingdom : Person Education Limited.	
	<b>Pendukung :</b>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak :</b> Microsoft Word	<b>Perangkat Keras :</b> Proyektor , Papan Tulis ,Spidol, Penghapus

<b>Tema Teaching</b>						
<b>Matakuliah Syarat</b>						
<b>Mg Ke-</b>	<b>Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yang diharapkan)</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk Penilaian</b>	<b>Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu]</b>	<b>Materi Pembelajaran [Pustaka]</b>	<b>Bobot Penilaian[%]</b>
1	The human, The Computer, The Interaction, Paradigma [C2, A2, P1]	Ketepatan dalam menjelaskan : <ul style="list-style-type: none"> <li>The human, The Computer, The Interaction, Paradigma</li> </ul>	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk non-test :</b> Tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50’]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>The human</li> <li>The Computer</li> <li>The Interaction</li> <li>Paradigma</li> </ul>	5%
2	Intercation design basics [C2, A2, P1]	Ketepatan dalam menjelaskan : <ul style="list-style-type: none"> <li>Intercation design basics</li> </ul>	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk non-test :</b> Tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50’]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction</li> <li>What is design</li> <li>The process of design</li> <li>User focus</li> <li>Scenario</li> <li>Navigation Design</li> <li>Screen Design and Layout</li> <li>Iteration and prototyping</li> </ul>	
3	HCI in the software process [C2, A2, P1]	Ketepatan dalam menjelaskan : <ul style="list-style-type: none"> <li>HCI in the software process</li> </ul>	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk non-test :</b> Tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50’]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction</li> <li>The software life cycle</li> <li>Usability engineering</li> <li>Iterative design and prototyping</li> <li>Design rationale</li> </ul>	5%
4	Design Rules [C2, A2, P1]	Ketepatan dalam menjelaskan : <ul style="list-style-type: none"> <li>Design Rules</li> </ul>	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk non-test :</b> Tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50’]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction</li> <li>Principles to support usability</li> <li>Standards</li> <li>Guidelines</li> <li>Golden rules and heuristics</li> </ul>	5%

5	Implementation Support [C2, A2, P1]	Ketepatan dalam menjelaskan : ▪ Implementation Support	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk non-test :</b> Tanya jawab	▪ Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50"]	▪ HCI Pattern ▪ Introduction ▪ Elements of windowing system ▪ Programming the application ▪ Using toolkits ▪ User interface management system	10%
6	Evaluation Techniques [C2, A2, P1]	Ketepatan dalam menjelaskan : ▪ Evaluation Techniques	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk Non Test :</b> Tanya jawab	▪ Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50"]	▪ What is evaluation ▪ Goal of evaluation ▪ Evaluation through expert analysis ▪ Evaluation through user participation ▪ Choosing an evaluation method	10%
7	Universal Design [C2, A2, P1]	Ketepatan dan penguasaan dalam memahami : ▪ Universal Design	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk Non Test :</b> Tanya jawab	▪ Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50"]	▪ Introduction ▪ Universal design principles ▪ Multi-modal interaction ▪ Designing for diversity	5%
<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>						
9	User Support [C2, A2, P1]	Ketepatan dan penguasaan dalam : ▪ User Support	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk Non Test :</b> Tanya jawab	▪ Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50"]	▪ Introduction ▪ Requirement of user support ▪ Approaches to user support ▪ Adaptive help system ▪ Designing user support system	5%
10	Cognitive models [C2, A2, P1]	Ketepatan dan penguasaan dalam :	<b>Kriteria :</b>	▪ Kuliah dan diskusi	▪ Introduction	15%

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cognitive models</li> </ul>	<p>Ketepatan dan penguasaan</p> <p><b>Bentuk Non Test :</b> Tanya jawab</p>	[TM 3 x 50"]	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Goal and task hierarchies</li> <li>▪ Linguistic models</li> <li>▪ The challenge of display-based system</li> <li>▪ Physical and device models</li> <li>▪ Cognitive architectures</li> </ul>	
<b>11</b>	Socio-organizational issue and stakeholder requirement, Communication and collaboration models [C2, A2, P1]	<p>Ketepatan dan penguasaan dalam memahami :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Socio-organizational issue and stakeholder requirement</li> <li>▪ Communication and collaboration models</li> </ul>	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan</p> <p><b>Bentuk Non Test :</b> Tanya jawab</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50"]</li> <li>▪</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Introduction</li> <li>▪ Organization Issue</li> <li>▪ Capturing requirement</li> <li>▪ Introduction</li> <li>▪ Face-to-faec communication</li> <li>▪ Conversation</li> <li>▪ Text-based communication</li> </ul>	5%
<b>12</b>	Task Analysis, Dialog notation and design [C2, A2, P1]	<p>Ketepatan dan penguasaan dalam memahami :</p> <p>Task Analysis, Dialog notation and design</p>	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan</p> <p><b>Bentuk Non Test :</b> Tanya jawab</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50"]</li> <li>▪</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Introduction</li> <li>▪ Difference between task analysis and other tecniques</li> <li>▪ Task decompition</li> <li>▪ Knowledge-based analysis</li> <li>▪ Entity-relationship-based techniques</li> <li>▪ Source of information and data collocetion</li> <li>▪ Use of task analysis</li> <li>▪ Whats is dialog</li> <li>▪ Dialog design notation</li> <li>▪ Diagrammatic notation</li> <li>▪ Textual dialog notation</li> <li>▪ Dialog semantics</li> </ul>	5%

					<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dialog analysis and design..</li> </ul>	
<b>13</b>	Models of the system, Modeling rich interaction [C2, A2, P1]	<p>Ketepatan dan penguasaan dalam memahami :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Models of the system, Modeling rich interaction</li> </ul>	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk Non Test :</b> Tanya jawab</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50"]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Introduction</li> <li>▪ Standard formalism</li> <li>▪ Interaction models</li> <li>▪ Continuous behavior</li>   <li>▪ Introduction</li>   <li>▪ Status-event analysis</li>   <li>▪ Rich contexts</li>   <li>▪ Low intention and sensor-based interaction</li> </ul>	5%
<b>14</b>	Groupware, Ubiquitous computing and augmented realities , Hypertext, multimedia and www [C2, A2, P1]	<p>Ketepatan dan penguasaan dalam menjelaskan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Groupware, Ubiquitous computing and augmented realities , Hypertext, multimedia and www</li> </ul>	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk Non Test :</b> Tanya jawab</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50"]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Groupware, Ubiquitous computing and augmented realities , Hypertext, multimedia and www</li> </ul>	5%
<b>15</b>	Review [C2, A2, P1]	<p>Ketepatan dan penguasaan dalam menjelaskan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Review</li> </ul>	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk Non Test :</b> Tanya jawab</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuliah dan diskusi [TM 3 x 50"]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Review</li> </ul>	5%
<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>						

Catatan :

- 1) TM : Tatap muka , BT : Belajar Terstruktur , BM : Belajar Mandiri
- 2) [TM 2x50"] dibaca : 2 sks x 50 menit = 150 menit
- 3) [BT+BM: (1x50")]dibaca : belajar terstruktur dan mandiri 1x 50 menit



- 4) Mahasiswa memahami The human, The Computer, The Interaction, Paradigma [C2,A2,P2] : menunjukkan bahwa sub-CPMK ini mengandung kemampuan ranah taksonomi kognitif level 2(memahami), ranah taksonomi afektif level 2 (menanggapi) dan ranah taksonomi psikomotorik level 1(meniru)



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER ROSMA**  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**RENCANA TUGAS MAHASISWA**

<b>MATA KULIAH</b>	<b>Human Computer Interaction</b>				
<b>KODE</b>		<b>SKS</b>	<b>3</b>	<b>SEMESTER</b>	
<b>DOSEN PENGAMPU</b>					
<b>BENTUK TUGAS</b>					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
<b>SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
<b>DISKRIPSI TUGAS</b>					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	1.				
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	a. Obyek garapan : b. Bentuk Luaran :				
<b>INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	a. Hasil analisis (%) b. Hasil dokumentasi (%)				
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
<b>LAIN - LAIN</b>	Tugas wajib				
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>					



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER ROSMA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**RENCANA UJIAN TENGAH SEMESTER MAHASISWA**

**MATA KULIAH** Human Computer Interaction

**KODE** SKS 3 SEMESTER

**DOSEN  
PENGAMPU**

**BENTUK UJIAN TENGAH SEMESTER**

**JUDUL UJIAN TENGAH SEMESTER**

**DISKRIPSI UJIAN TENGAH SEMESTER**

**METODE UJIAN TENGAH SEMESTER**

**BENTUK DAN FORMAT LUARAN**

- a. Obyek garapan :
- b. Bentuk Luaran :

**INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN**

Hasil analisis (100%)

**JADWAL PELAKSANAAN**

**LAIN - LAIN**

**DAFTAR RUJUKAN**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER ROSMA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**RENCANA UJIAN AKHIR SEMESTER MAHASISWA**

**MATA KULIAH** Human Computer Interaction

**KODE** **SKS** 3 **SEMESTER**

**DOSEN  
PENGAMPU**

**BENTUK UJIAN AKHIR SEMESTER**

**JUDUL UJIAN AKHIR SEMESTER**

**DISKRIPSI UJIAN AKHIR SEMESTER**

**METODE UJIAN AKHIR SEMESTER**

1.

**BENTUK DAN FORMAT LUARAN**

a. Obyek garapan :

b. Bentuk Luaran :

**INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN**

**JADWAL PELAKSANAAN**

**LAIN - LAIN**

**DAFTAR RUJUKAN**