



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM MAGISTER TEKNOLOGI INFORMASI
STMIK JAKARTA STI&K

Tanggal Penyusunan	15 Oktober 2018	Tanggal revisi	-
---------------------------	-----------------	-----------------------	---

Kode dan Nama MK	MTI52202	Human Computer Interaction
SKS dan Semester	SKS 2	Semester 2
Prasyarat	Pengembangan Teknologi Informasi dan Sistem Informasi	
Status Mata Kuliah	[*] Wajib [] Pilihan	
Dosen Pengampu		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; 2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; 3) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 4) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; 5) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; 6) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila; 7) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 8) Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 9) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; 10) Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	Ketrampilan Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui penelitian ilmiah, penciptaan desain atau karya seni dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya, menyusun konsepsi ilmiah dan hasil kajian berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam bentuk tesis atau bentuk lain yang setara, dan diunggah dalam laman perguruan tinggi, serta makalah yang telah diterbitkan di jurnal ilmiah terakreditasi atau diterima di jurnal internasional; 2) Mampu melakukan validasi akademik atau kajian sesuai bidang keahliannya dalam menyelesaikan masalah di masyarakat atau industri yang relevan melalui pengembangan pengetahuan dan keahliannya; 3) Mampu menyusun ide, hasil pemikiran, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta mengkomunikasikannya melalui media



Magister Teknologi Informasi
STMIK Jakarta STI&K

		<p>kepada masyarakat akademik dan masyarakat luas;</p> <p>4) Mampu mengidentifikasi bidang keilmuan yang menjadi obyek penelitiannya dan memposisikan ke dalam suatu peta penelitian yang dikembangkan melalui pendekatan interdisiplin atau multidisiplin;</p> <p>5) Mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kajian analisis atau eksperimental terhadap informasi dan data;</p> <p>6) Mampu mengelola, mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan kolega, sejawat di dalam lembaga dan komunitas penelitian yang lebih luas;</p> <p>7) Mampu meningkatkan kapasitas pembelajaran secara mandiri; dan</p> <p>8) Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data hasil penelitian dalam rangka menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.</p>
	Pengetahuan	<p>1) Menguasai teori sains rekayasa, rekayasa perancangan, metode dan teknik terkini yang diperlukan untuk analisis dan perancangan sistem terintegrasi;</p> <p>2) Menguasai teori sistem dan aplikasi optimisasi matematika terkini;</p> <p>3) Menguasai pendekatan interdisipliner yang kontekstual dan terkini terkait dengan perancangan sistem terintegrasi.</p>
	Ketrampilan Khusus	<p>1) mampu memecahkan permasalahan rekayasa dan teknologi serta merancang sistem terintegrasi dengan memanfaatkan bidang ilmu lain (jika diperlukan) dan memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan publik, kultural, sosial dan lingkungan;</p> <p>2) mampu melakukan pendalaman atau perluasan keilmuan di bidang perancangan, pengoperasian, dan perbaikan sistem terintegrasi untuk memberikan kontribusi original dan teruji melalui riset secara mandiri;</p> <p>3) mampu memformulasikan ide-ide baru (<i>new research question</i>) dari hasil riset yang dilaksanakan untuk pengembangan teknologi perancangan, pengoperasian, dan perbaikan sistem terintegrasi;</p> <p>4) mampu mengadaptasi perubahan ilmu pengetahuan atau teknologi yang terjadi dalam proses pelaksanaan dan substansi riset pada bidang perancangan, pengoperasian, dan perbaikan sistem terintegrasi.</p>
Deskripsi Umum (Silabus)	Mata kuliah ini berisi penjelasan mengenai konsep dasar interaksi manusia dan komputer, Prinsip Usability, Analisis tugas, Desain, Prototyping, Dialog, Penanganan Kesalahan dan Help Dokumentasi, Evaluasi, Website, CSCW dan Ubiquitous Computing, Visualisasi Informasi, Audio dan Agent	
Metode Pembelajaran	1. Problem Based Learning/FGD	3. Self-Learning (V-Class)



n	2. Project Based Learning		4. Lainnya.....	
Bentuk Pembelajaran	1. Ceramah/Kuliah Pakar	3. Praktik Laboratorium
	2. Seminar	√	4. Lainnya:
Pengalaman Belajar/Tugas	a. Tayangan Presentasi	b. Online exercise/kuiz (V-class)
	b. Review textbook/Jurnal	√	c. Laporan	√
Referensi	<p>(1) I. Scott MacKenzie, 2013, Human-Computer Interaction An Empirical Research Perspective,</p> <p>(2) Andrew Sears Julie A. Jacko, 2007, Human Computer Interaction: Fundamentals</p> <p>(3) Dix, Alan et.al. 1998. Human Computer Interaction. Second Edition. Prentice Hall. Europe</p> <p>(4) Galitz, W. O. 1996. <i>The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques</i>. John Wiley & Sons. Canada.</p> <p>(5) Johnson, P. 1992. Human Computer Interaction: <i>Psychology, Task Analysis and Software Engineering</i>. McGraw-Hill. England UK</p> <p>(6) Newman, W. M and Lamming, M. G. 1995. <i>Interactive System Design</i>. Addison Wesley-Cambridge. Great Britain</p> <p>(7) P. Insap Santoso. 2004. <i>Interaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek</i>. Andi Offset. Yogyakarta</p> <p>(8) Raskin, J. 2000. <i>The Human Interface</i>. Addison Wesley-Cambridge. Great Britain</p> <p>(9) Shneiderman, B. 1998. <i>Designing The User Interface</i>. Third edition. Addison Wesley-Cambridge. Great Britain.</p> <p>(10) Sutcliffe, A. G. 1995. Human Computer Interface Design. Second Edition. MacMillan. London</p>			



No	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Kriteria	Indikator	Bahan Kajian	Metode/Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Bobot	Alokasi Waktu (Jam)	Teknik Penilaian	Sumber Belajar
1.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan tentang Definisi IMK, Lingkup pengajaran dan penelitian terkait IMK	Memenuhi unsur kejelasan dan komprehensivitas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i> .	I. Konsep dasar interaksi manusia dan komputer <ul style="list-style-type: none">• Konsep dasar interaksi manusia dan komputer• Penggunaan interaksi manusia dan komputer• Peran interaksi manusia dan komputer	Ceramah dan Discovery Learning	<ul style="list-style-type: none">• Review Textbook/ Jurnal• Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2,3,4
2.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan, serta mengev aluasitentang Prinsip Usability dan kaitannya dengan UCD	Memenuhi unsur kejelasan Ketepatan dan Keterbaruan	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>	II. Prinsip Usability <ol style="list-style-type: none">1. Prinsip-prinsip Usability2. Kemampuan manusia yang baik vs. yang buruk3. Proses User-centered Design (UCD)	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusi kelompok	<ul style="list-style-type: none">• Review Textbook/ Jurnal• Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2,3,4,5,6
3.	Mengetahui, memahami	Memenuhi unsur kejelasan	Mahasiswa mampu	III. Prinsip Usability	-Ceramah -Discovery	<ul style="list-style-type: none">• Review Textbook/ Jurnal	5%	2 x 50	Kuiz	3,4,5 7



	dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang Prinsip Usabilitydan kaitannyaden gan STM dan LTM	Ketepatan dan Keterbaruan	menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>	1. Kapasitas manusia 2. penginderaan 3. sistem motor 4. Memory (STM, LTM) 5. Proses kognitif : atensi pilih, pembelajaran, menyelesaikan masalah, bahasa	Learning - Diskusi kelompok (untuk materi STM dan LTM)	• Laporan		menit		
4.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang Analisa Tugas dan kaitannyaden gan Sumber dan Penggunaan	Memenuhi unsur kejelasan dan Ketepatan dan Keterbaruan	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>	IV. Analisa tugas 1. Overview, utility 2. Jenis-jenis analisa tugas 3. Sumber dan penggunaan	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusi kelompok	• Review Textbook/ Jurnal • Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	3,4,5, 7,8,9
5.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang Analisa Tugas dan kaitannyaden gan Data I/O dan Lingkup Evaluasi	Memenuhi unsur kejelasan dan komprehensivitas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>	V. Analisa tugas 1. Data I/ O 2. Merepresentasikan data 3. lingkup evaluasi	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusi kelompok	• Review Textbook/ Jurnal • Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2, 3,4,5, 7,8,9



6.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang Desain dan kaitannyaden ganGrafikdan Teknikdesain	Memenuhiuns ur kejelasan dan komprehensivitas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>	VI. Desain 1. Prinsip Design 2. Ide dalam membuat design 3. Tantangan dalam membuat design 4. Contoh design dalam kehidupan sehari-hari 5. Desain Grafik 6. Teknikdesain	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusikelompok	<ul style="list-style-type: none">• Review Textbook/ Jurnal• Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2, 3,4,5,
7.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang Prototyping dan kaitannyaden ganTeknik Prototyping dan Prototyping Tools	Memenuhiuns ur kejelasan dan komprehensivitas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>	VII.Prototyping 1. Rapid Prototyping 2. Dimensi Prototyping 3. Terminologi Prototyping 4. Metode Rapid Prototyping 5. Deskripsi Desain 6. TeknikPrototyping 7. Prototyping Tools 8. Kuiz	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusikelompok	<ul style="list-style-type: none">• Review Textbook/ Jurnal• Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	3,4,5, 7,8
8.	UTS									
9.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev	Memenuhiuns ur kejelasan Ketepatan dan Keterbaruan	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal	IX. Dialog 1. Desain Dialog 2. Dialog Style\ 3. User Interface Software	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusikelompok	<ul style="list-style-type: none">• Review Textbook/ Jurnal• Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2,3,4,5



	aluasitentang Dialog dan kaitannyaden gan User Interface Software		<i>post test</i>							
10.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang Penanganan Kesalahan dan Help Dokumentasi dan kaitannyaden ganpengatura ndokumen	Memenuhiuns ur kejelasan dan komprehensivi tas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal post test	X.Penanganan Kesalahan dan Help Dokumentasi 1. Jenis-jenis kesalahan dan slip 2. Petunjuk pencegahan kesalahan 3. Petunjuk memperbaiki kesalahan 4. Jenis dokumen dan alat bantu 5. Isu presentasi 6. Pengaturan dokumen	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusikelom pok	<ul style="list-style-type: none">Review Textbook/ JurnalLaporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2,3,4,5, 6
11.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang evaluasidan kaitannyaden ganpengguna	Memenuhiuns urkejelasanda n komprehensivi tas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal post test	XI.Evaluasi 1. Pengenalan Evaluasi Empiris 2. Perancangan Eksperimen 3. Partisipasi, IRB dan Etika 4. Pengumpulan Data 5. Analisa Data dan Interpretasi Hasil	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusikelom pok	<ul style="list-style-type: none">Review Textbook/ JurnalLaporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2,3,4,5, 6,8



	anhasilranca ngan			6. Penggunaan hasil rancangan						
12.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang Website dan kaitannyaden gananalissit us	Memenuhi unsur kejelasan dan komprehensivi tas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal post test	XII.Website 1. Identifikasi pengguna dan tujuan 2. Mengorganisasika n isi website (5 atribut kegunaan) 3. Analisis Situs	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusikelomp ok	<ul style="list-style-type: none">• Review Textbook/ Jurnal• Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	3,4,5,6,8
13.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang CSWC dan Ubiquitous sertakaitanny adengan area ubiquitous	Memenuhi unsur kejelasan dan komprehensivi tas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal post test	XII.CSWC danUbiquitous Computing 1. Systems – Groupware 2. Area ubiquitous	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusikelompo k	<ul style="list-style-type: none">• Review Textbook/ Jurnal• Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2,3,4
14.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,sertamengev aluasitentang VisualisasiIn formasidan kaitannyaden	Memenuhiuns ur kejelasan dan komprehensivi tas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal post test	XIV.Visualisasi Informasi 1. Pengenalan Visualisasi Informasi 2. Hirarki Visualisasi	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusikelomp ok	<ul style="list-style-type: none">• Review Textbook/ Jurnal• Laporan	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2,3,

	gan hirarkivisu alisasi									
15.	Mengetahui, memahami dan menjelaskan ,serta mengev aluasitentang Audio dan agent serta kaitannyaden gan user interface agent	Memenuhi unsur kejelasan dan komprehensivitas	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal post test	XV. Audio dan Agent 1. Audio 2. User interface agent (pendekatan, autonomous, contoh) 3. kuiz	Ceramah, Discovery Learning dan Diskusi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Review Textbook/ Jurnal Laporan 	5%	2 x 50 menit	Kuiz	1,2,3,4,5
16.	UAS									

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan Isi Laporan Tugas

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Kelengkapan Isi Laporan	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep
SKOR	95 - 100	90 - 95	80 - 85	75 - 80	70 - 75

KRITERIA 2 : Kebenaran Isi Laporan Tugas

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
---------	------------------	-----------	-------	------------------	-------------------



Kebenaran Isi Laporan	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan
Sistematika Bahasa	Ejaan sesuai EYD, sesuai format	Ejaan sesuai EYD dengan sedikit kesalahan, sesuai format	Ejaan cukup sesuai dengan EYD, cukup sesuai format	Ejaan kurang sesuai EYD, kurang sesuai format	Ejaan tidak sesuai EYD, tidak sesuai format
SKOR	95 - 100	90 - 95	80 - 85	75 - 80	70 - 75

KRITERIA 3 : Keterampilan dalam Proses Bisnis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Penyiapan Alat dan Bahan	Lengkap (100%), sesuai kebutuhan	Lengkap (90%), sesuai kebutuhan	Cukup lengkap (80%), sesuai kebutuhan	Kurang lengkap (70%), belum sesuai kebutuhan	Tidak lengkap (50%), tidak sesuai kebutuhan
Keterampilan Kerja	Sangat terampil, cepat dan runtut	Terampil, cukup cepat dan runtut	Cukup terampil, kecepatan sedang dan cukup runtut	Kurang terampil, kecepatan rendah dan kurang runtut	Tidak terampil, lambat dan tidak sesuai prosedur
Inovasi dan Kreativitas	Sangat tinggi	Tinggi	Cukup tinggi	Rendah	Sangat rendah
Communication and Selling Skills	Bahasa persuasif, komunikasi sangat baik, mampu menjelaskan produk dengan jelas (95-100%), produk terjual 100%	Bahasa persuasif, komunikasi baik, penjelasan produk 90%, produk terjual 90%	Bahasa cukup persuasif, komunikasi cukup baik, penjelasan produk 80%, produk terjual 80%	Bahasa kurang persuasif, komunikasi kurang baik, penjelasan produk 70%, produk terjual 70%	Bahasa tidak persuasif, komunikasi tidak baik, penjelasan produk 50%, produk terjual 50%
Hasil Akhir Produk	Keberhasilan di atas \geq 95%, kualitas sangat baik	Keberhasilan 90-95%, kualitas baik	Keberhasilan 85-80%, kualitas standar	Keberhasilan 75-80%, kualitas standar	Keberhasilan 75%, kualitas di bawah standar

SKOR	95 - 100	90 - 95	80 - 85	75 - 80	70 - 75
------	----------	---------	---------	---------	---------

KRITERIA 4 : Daya tarik komunikasi/presentasi

Kriteria Komunikasi lisan dan bahasa tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Bahasa Presentasi	Bahasa sangat lugas, sangat jelas, mengalir, dan santun	Bahasa lugas, jelas, mengalir, dan santun	Bahasa cukup lugas, cukup jelas, mengalir, dan cukup santun	Bahasa kurang lugas, kurang jelas, kurang mengalir, dan kurang santun	Bahasa tidak lugas, terbata-bata, tidak mengikutisistematika bahasa yang baik, dan kurang santun
Penyampaian Materi Presentasi	Sangat menarik, materi mudah dimengerti, sangat menguasai materi, dan media peraga sangat lengkap	Menarik, materi mudah dimengerti, menguasai materi, dan media peraga lengkap	Cukup menarik, materi cukup dimengerti, menguasai materi, dan media peraga cukup lengkap	Kurang menarik, materi kurang dimengerti, cukup menguasai materi, dan media peraga kurang lengkap	Tidak menarik, materi sulit dimengerti, tidak menguasai materi, dan media peraga tidak lengkap
Penampilan	Sangat rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> mendukung penjelasan, menguasai panggung dan audiens	Rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> terbatas, menguasai panggung dan audiens	Cukup rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> terbatas, cukup menguasai panggung dan audiens	Kurang rapi, kostum kurang sesuai dengan acara, gugup, <i>gesture</i> kurang, kurang menguasai panggung dan audiens	Tidak rapi, kostum tidak sesuai dengan acara, sangat gugup, <i>gesture</i> sangat kurang, tidak menguasai panggung dan audiens
SKOR	95 - 100	90 - 95	80 - 85	75 - 80	70 - 75



FORM PENILAIAN KETERAMPILAN PROSES BISNIS

No	NPM	Nama Mahasiswa	SKOR DIMENSI				Rata-Rata Skor
			Penyiapan Alat dan Bahan	Keterampilan Kerja	Inovasi dan Kreativitas	Communication and Selling Skills	

Komponen penilaian :

- 1. Kehadiran = 10 %
- 2. Tugas = 20 %
- 3. UTS = 30 %
- 4. UAS = 40 %