



**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMASI**  
**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (SKS)	Semester	Tanggal Penyusunan
Interaksi Manusia Komputer	ITA2213	Interaksi Manusia Komputer	T=3 P=0	4	26 Maret 2018
<b>OTORISASI/PENGESAHAN</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>
	Khodijah Amiroh, S.ST.,M.T.		Khodijah Amiroh, S.ST.,M.T.		Farah Zakiyah R., S.ST.,M.T.
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI</b>				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai yang sesuai dengan bidang keahliannya.			
	P15	Menjelaskan konsep dan teori dasar perancangan dan evaluasi pada HCI;			
	P16	Menjelaskan proses heuristic evaluation pada sebuah desain user interface;			
P17	Menjelaskan proses usability evaluation terhadap sebuah sistem aplikasi;				
	<b>CP-MK</b>				
	1	Mahasiswa mampu memahami karakteristik pengguna.			
	2	Mahasiswa mampu merancang antarmuka sesuai dengan pengguna dan task.			
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer merupakan materi fundamental dalam bidang rekayasa perangkat lunak. Interaksi Manusia dan Komputer merupakan mata kuliah yang mengajarkan mahasiswa tentang bagaimana Interaksi Manusia Komputer serta perannya dalam mewujudkan perangkat lunak yang tepat dan bermanfaat bagi user-nya. Dalam mata kuliah ini juga disampaikan tentang tahap-tahap dalam proses perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI) serta tren-tren desain UI yang terkini. Perkuliahan ini akan membekali mahasiswa teknologi informasi berpikir analitis dan logis.				
<b>Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan IMK</li> <li>2. Karakteristik GUI dan Web UI</li> <li>3. Metode perancangan user interface</li> <li>4. Proses desain UI step 1 memahami pengguna/klien</li> <li>5. Proses desain UI step 2 memahami fungsi bisnis</li> <li>6. Proses desain UI step 3 memahami prinsip-prinsip desain UI dan layar yang baik</li> </ol>				

	7. Proses desain UI step 4 membangun menu sistem dan skema navigasi 8. Proses desain UI step 5 memilih tipe windows yang tepat 9. Proses desain UI step 6 memilih perangkat interaksi yang tepat 10. Proses desain UI step 7 memilih screen-based controls yang tepat 11. Proses desain UI step 8 menuliskan teks dan pesan yang jelas 12. Proses desain UI step 9 memberikan feedback, guidance, dan assistance dengan efektif	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>	
	[1] Valverde R, 2011. <i>Principles Of Human Computer Interaction</i> , Lambert Academic Publishing. [2] Galitz, Wilbert O. 2007. <i>The Essential Guide to UI Design</i> . Third Edition. [3] Ballard, Barbara. 2007. <i>Designing the Mobile User Experience</i> . Little Springs Design, Inc., USA. [4] Kalbach, James. 2007. <i>Designing Web Navigation</i> . O'Reilly. [5] Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. 2002. <i>Interaction Design_beyond Human-Computer –Interaction</i> , J. Wiley & Sons [6] Heim, S. 2007, <i>The Resonant Interface HCI Foundations for interaction design</i> , Addison Wesley. [7] Coninx, Karin., et al. 2006. <i>Task Models and Diagrams for UI Design</i> . Springer. [8] Fox, Brent. 2005. <i>Game Interface Design</i> . Thompson Course Technology. [9] Cohen, Michael H., et al. 2004. <i>Voice UI Design</i> . Addison Wesley. [10] Welie, martijn van. 2001. <i>Task-based UI Design</i> . SIKS Dissertation Series No. 2001-6.	
	<b>Pendukung</b>	
	[11] ...	[12] ...
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Keras</b> PC/Laptop	<b>Perangkat Lunak</b> Flash, photoshop
<b>Team Teaching</b>	Khodijah Amiroh, S.ST.,M.T.	
<b>Matakuliah Prasyarat</b>		

Minggu ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa [Media & Sumber belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mampu menjelaskan perlunya	- Pengenalan IMK	<b>Kriteria:</b>	• Kuliah	- Definisi UI dan UX	5

	mempelajari Interaksi Manusia dan Komputer dan memahami karakteristik GUI dan Web UI	- Karakteristik GUI dan Web UI	Rubrik Deskriptif <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50'')]</li> <li>• <b>Tugas-1</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentingnya desain UI yang baik</li> <li>- Usability</li> <li>- Interaction Framework</li> <li>- Interaction Style</li> <li>- Karakteristik GUI dan Web UI</li> </ul>	
2	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang User Interface	Metode perancangan User Interface	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50'')]</li> <li>• <b>Tugas-2</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- User Center Design</li> <li>- Goal Directed Design</li> </ul>	5
3	Mampu mendefinisikan Karakteristik Pengguna	Proses Desain UI Step 1 Memahami Pengguna/ Klien	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50'')]</li> <li>• <b>Tugas-3</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenali Pengguna</li> <li>- Karakteristik Pengguna</li> </ul>	10
4	Mampu memodelkan Task Pengguna	Proses Desain UI Step 2 Memahami Fungsi Bisnis	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50'')]</li> <li>• <b>Tugas-4</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definisi bisnis dan analisis kebutuhan.</li> <li>- Menentukan fungsi-fungsi bisnis dasar.</li> <li>- Desain standar atau panduan gaya (style guide).</li> <li>- Kebutuhan pelatihan dan dokumentasi sistem.</li> </ul>	10
5			<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50'')]</li> <li>• <b>Tugas-5</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>		15
6	Mampu menerapkan prinsip UI	Proses Desain UI Step 3 Memahami prinsip-prinsip desain UI dan layar yang baik	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 prinsip dasar UI</li> <li>- Panduan perancangan</li> </ul>	

			<b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	[TM:1x(3x50")] • <b>Tugas-6</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60")]	antarmuka	
7	Mampu merancang struktur menu	Proses Desain UI Step 4 Membangun menu sistem dan skema navigasi	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif  <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	• <b>Kuliah</b> • <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50")] • <b>Tugas-7</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60")]	- Struktur dan fungsi menu - Isi menu - Format menu - Penyusunan frase dalam menu - Penentuan pilihan-pilihan menu - Navigasi website - Jenis-jenis menu grafis	10
8	<b>Evaluasi Tengah Semester: Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>					
9	Mampu memilih dan merancang windows	Proses Desain UI Step 5 Memilih tipe windows yang tepat	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif  <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	• <b>Kuliah</b> • <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50")] • <b>Tugas-8</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60")]	- Karakteristik windows - Komponen-komponen sebuah windows - Gaya penampilan windows - Tipe-tipe windows - Pengaturan fungsi windows - Web dan browser	10
10	Mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat menerapkannya dalam desain UI	Proses Desain UI Step 6 Memilih perangkat interaksi yang tepat	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif  <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	• <b>Kuliah</b> • <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50")] • <b>Tugas-9</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60")]	- Perangkat input - Perangkat output	5
11	Mampu memilih dan menerapkan <i>screen-based controls</i> yang tepat dengan kebutuhan	Proses Desain UI Step 7 Memilih <i>screen-based controls</i> yang tepat	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif	• <b>Kuliah</b> • <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50")]	- <i>Operable controls</i> - <i>Text entry/ read-only</i>	5

			<b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tugas-10</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>	<i>controls</i> - Selection controls - Other operable controls	
<b>12</b>	Mampu memilih dan menerapkan <i>screen-based controls</i> yang tepat dengan kebutuhan		<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif  <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50'')]</li> <li>• <b>Tugas-11</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>	- Custom controls - Presentation controls - Memilih kontrol yang tepat	<b>5</b>
<b>13</b>	Mampu merancang teks dan pesan	Proses Desain UI Step 8 Menuliskan teks dan pesan dengan jelas	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif  <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50'')]</li> <li>• <b>Tugas-12</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>	- Kata, kalimat, pesan, dan teks - Isi dan teks dalam halaman web	<b>20</b>
<b>14</b>	Mampu merancang <i>feedback, guidance, dan assistance</i> dengan efektif	Proses Desain UI Step 9 Memberikan <i>feedback, guidance, dan assistance</i> dengan efektif	<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif  <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50'')]</li> <li>• <b>Tugas-13</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>	- Menyediakan feedback dengan tepat - <i>Guidance</i> dan <i>assistance</i>	
<b>15</b>	Mampu menerapkan dan merancang antarmuka sesuai dengan tahap yang telah dipelajari		<b>Kriteria:</b> Rubrik Deskriptif  <b>Bentuk Non Test:</b> Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi</b> [TM:1x(3x50'')]</li> <li>• <b>Tugas-14</b> : studi kasus dalam IMK [BT+BM:(1+1)x(3x60'')]</li> </ul>	- <i>User Interface (UI)</i> serta karakteristik UI yang tepat untuk setiap aplikasi - Proses desain UI untuk menghasilkan UI yang berkualitas - Tren-tren desain UI yang terkini - Pengenalan IMK - Karakteristik GUI dan Web UI - Proses Desain UI step 1 – 9	

16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>	
<b>Catatan:</b> (1). TM: Tatap Muka; TS: Penugasan Terstruktur; BM: Belajar Mandiri. (2). 1 sks = (50' TM + 50' PT + 60' BM)/Minggu (3). CPL-Prodi: Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi; CP-MK: Capaian Pembelajaran Mata-Kuliah (4). Simbol-simbol elemen KKNI pada CPL-Prodi: S = Sikap; KU = Ketrampilan Umum; KK = Ketrampilan Khusus; P = Pengetahuan		



**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMASI**  
**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

**RENCANA TUGAS MAHASISWA**

Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK/Kelompok Keahlian (KK)	Bobot (SKS)	Semester	Tahun Akademik
Interaksi Manusia Komputer	IT22T01	Human Computer Interaction	3	4	2019/2020
<b>Dosen Pengampu</b>					
Khodijah Amiroh, S.ST.,M.T					
TUGAS KE-	JUDUL TUGAS				
15	FINAL PROJECT				
<b>SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA-KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu menerapkan dan merancang interaksi manusia komputer					
<b>TUJUAN PENUGASAN</b>					
DESKRIPSI TUGAS			METODE Pengerjaan Tugas		
1. Objek Garapan: 2. Batasan: 3. Relevansi: 4. Manfaat: 5. ...			1. .... 2. .... 3. ....		
BENTUK DAN FORMAT LUARAN TUGAS			INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN		
1. ... 2. ...					
JADWAL PELAKSANAAN TUGAS			CATATAN /LAIN-LAIN		
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>					
1.					