



UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA - S1
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(SEMESTER LECTURE PLAN)

Mata Kuliah (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Interaksi Manusia dan Komputer		23D12110802	Teknik Informatika	2	2	
OTORITAS		Dosen Pengembang RPS		Koordinator MK		Ketua PRODI
		Dr. Eng. Ir. Zulkifli Tahir, ST., M.Sc., Novy Nur R.A Mokobombang, ST., Ms.TM., Ph.D., Anugrayani Bustamin, S.T., M.T., Tyanita Puti Marindah, S.T., M.Inf.		Novy Nur R.A Mokobombang, ST., Ms.TM., Ph.D.		Prof. Dr. Ir. Indrabayu, S.T., M.T., M.Bus.Sys., IPM., ASEAN.Eng.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-1:	Memiliki dasar pengetahuan Teknik Informatika yang meliputi teori dan konsep dasar dari Ilmu Komputer, Matematika dan Statistika, Algoritma dan Pemrograman, Rekayasa Perangkat Lunak, Manajemen Informasi dan Ketahanan Digital, serta pengetahuan tingkat lanjut pada bidang-bidang khusus Teknik Informatika, seperti Kecerdasan Buatan, Data Science, Jaringan Komputer, Komputasi Awan dan Internet of Things.				
	CPL-4:	Mampu mendesain, mengimplementasikan dan mengevaluasi solusi berbasis komputasi dengan mengaplikasikan ilmu Teknik Informatika dan dasar-dasar pembangunan perangkat lunak.				
	CPL-5:	Mampu menyelesaikan tugas-tugas sesuai dengan tanggung jawab profesional, membuat penilaian dan mengambil keputusan berbasis informasi dalam praktik komputasi berdasarkan prinsip legal dan etika.				
	CPL ⇒Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, diharapkan:					
	CPL-1 (IK 1.1)	CPMK-1.1 : Mahasiswa mampu mengklasifikasikan komponen dari Interaksi Manusia dan Komputer.				
	CPL-4 (IK 4.2)	CPMK-4.1 : Mahasiswa mampu mendemonstrasikan aspek teknologi, aturan desain, dan prototyping dalam interaksi manusia dan komputer.				
	CPL-5 (IK 5.2)	CPMK-5.1 : Mahasiswa mampu mengevaluasi desain yang didemonstrasikan sesuai konsep analisis pengguna berdasarkan prinsip etika.				
	CPMK ⇒Sub-CPMK					
	CPMK-1.1 (IK 1.1)	SUB-CPMK-1.1.1: Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mengaplikasikan komponen utama dalam Interaksi Manusia dan Komputer (pengguna, tugas, sistem, dan konteks penggunaan).				
		SUB-CPMK-1.1.2: Mahasiswa mampu mengelompokkan komponen Interaksi Manusia dan Komputer berdasarkan fungsi dan perannya dalam perancangan sistem interaktif.				
	CPMK-4.1 (IK 4.2)	SUB-CPMK-4.1.1: Mahasiswa mampu menganalisis <i>user behavior</i> dan kebutuhannya terkait desain <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> dalam perancangan perangkat lunak				
		SUB-CPMK-4.1.2: Mahasiswa mampu mendesain, mengimplementasikan, mendemonstrasikan aspek teknologi, aturan desain, dan prototyping dalam interaksi manusia dan komputer.				
	CPMK-5.1 (IK 5.2)	SUB-CPMK-5.1.1: Mahasiswa mampu melakukan evaluasi desain antarmuka berdasarkan hasil analisis pengguna dan kebutuhan pengguna.				
SUB-CPMK-5.1.2: Mahasiswa mampu menilai desain antarmuka dengan mempertimbangkan aspek etika, aksesibilitas, dan tanggung jawab profesional.						

		Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK									
CPL yang dibebankan pada MK	CPMK	SUB CPMK	Bentuk Asesmen*						Bobot	Nilai	Skor Mahasiswa
			Formative	Sumative							
				Aktivitas Partisipatif	Hasil Project	Presentasi	Tugas	Mid Tes			
CPL-1	CPMK-1.1	SUB-CPMK-1.1.1		20	0	0	0	5	25		
		SUB-CPMK-1.1.2		15	0	0	0	10	25		
CPL-4	CPMK-4.1	SUB-CPMK-4.1.1		10	0	0	0	0	10		
		SUB-CPMK-4.1.2		0	10	0	0	0	10		
CPL-5	CPMK-5.1	SUB-CPMK-5.1.1		0	0	5	5	0	10		
		SUB-CPMK-5.1.2		20	0	0	0	0	20		
				65	10	5	5	15	100		
Deskripsi Matakuliah	Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer merupakan mata kuliah wajib berupa bentuk konsep dan praktik interaksi manusia dan komputer, model interaksi, perancangan dan implementasi antarmuka manusia dan komputer serta penggunaan alat bantu untuk mengembangkan perangkat lunak antarmuka manusia dan komputer. Mata kuliah ini meliputi pengetahuan tentang desain, pengembangan, dan evaluasi teknologi informasi dan multimedia yang disampaikan kepada mahasiswa semester lima di Departemen Teknik Informatika. Penanggung jawab mata kuliah ini adalah Laboratorium Komputer. Metode Pembelajaran Bauran, teori dan tutorial.										
Materi Pembelajaran /Pokok Bahasan	1. Komponen - komponen Interaksi Manusia dan Komputer 2. Konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer 3. Aspek teknologi dari Interaksi Manusia dan Komputer 4. Aspek Ergonomi 5. Paradigma dan Prinsip Usabilitas 6. <i>Design Rules</i> 7. <i>Prototyping</i> 8. Teknik Evaluasi 9. <i>User dan Task Analysis</i> 10. Kasus – kasus dalam Interaksi Manusia dan Komputer 11. <i>Human-Computer Interaction Project (Requirements, Analysis, Design, Prototype, Evaluation, Testing)</i>										
Referensi	Referensi Utama										
	1. Alan DIX, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russel Beale. Human-Computer Interaction. 2004										
	Referensi Tambahan										

		Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK									
CPL yang dibebankan pada MK	CPMK	SUB CPMK	Bentuk Asesmen*						Bobot	Nilai	Skor Mahasiswa
			Formative	Sumative							
				Aktivitas Partisipatif	Hasil Project	Presentasi	Tugas	Mid Tes			
	1. Gerard Jounghyun Kim, Human-Computer Interaction (Fundamentals and Practice). 2015 2. Preece, Jenny; Rogers, Yvonne; Sharp, Helen; Benyon, David; Holland, Simon; Carey, Tom; 1998; Human-Computer Interaction; Addison Wesley 3. Tahir, Zulkifli, et al. "A Comprehensive Examination of the WebP utilizing JavaScript and React Library." 2023 IEEE International Conference on Communication, Networks and Satellite (COMNETSAT) . IEEE, 2023.										
Tim Pengajaran	Dr. Eng. Ir. Zulkifli Tahir, ST., M.Sc., Novy Nur R.A Mokobombang, ST., Ms.TM., Ph.D., Mukarramah Yusuf, B.Sc., M.Sc., Ph.D, Anugrayani Bustamin, S.T., M.T., Tyanita Puti Marindah, S.T., M.Inf.										

Halaman 2 dari 7

Mata kuliah syarat		Pengantar Teknologi Informasi					
Pertemuan Ke-	Sub CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian (Assesment)		Bentuk dan Metode Pembelajaran [estimasi waktu] (<i>Learning Method</i>)		Materi Pembelajaran (<i>Content</i>)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator (<i>Indicator</i>)	Teknik & Kriteria (<i>Techniques & Criteria</i>)	Luring (<i>Offline System</i>)	Daring (<i>Online System</i>)		
1	2	3	4	5	6	7	8
1-3	Mahasiswa mampu mengklasifikasikan komponen dari Interaksi Manusia dan Komputer, prinsip usability, dan aspek ergonomi. (Sub-CPMK 1.1.1)	Formative: - Sumative:	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Aktivitas Partisipatif (20) Teknik Penilaian:	Kuliah: Diskusi kelompok (Small Group Discussion), Discovery Learning		1. Komponen dari Interaksi Manusia dan Komputer 2. Menjelaskan konsep dasar dan bidang terkait Interaksi Manusia dan Komputer	20
		1. Mengidentifikasi komponen- komponen dari Interaksi Manusia dan Komputer. 2. Menjelaskan konsep dasar dan bidang terkait Interaksi Manusia dan Komputer 3. Aspek Ergonomi	Tes	5x50			

		<p>Tugas Case Study</p> <p>Mahasiswa diminta untuk memilih sebuah sistem atau aplikasi interaksi manusia dan komputer yang akan dianalisis. Pilihan dapat mencakup aplikasi web, aplikasi mobile, perangkat lunak desktop, atau sistem interaktif lainnya. Selain dari sisi perangkat lunak, mahasiswa diminta untuk memilih sebuah perangkat keras komputer (misalnya, keyboard, mouse, monitor) atau perangkat input/output (misalnya, joystick, touchscreen) yang akan dievaluasi dari segi ergonomi. Mahasiswa diminta untuk memilih sebuah produk atau aplikasi digital yang akan dianalisis dari segi kegunaan dan prinsip-prinsip HCI.</p> <p>Pilihan</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>produk dapat mencakup aplikasi mobile, situs web, perangkat lunak desktop, atau produk teknologi lainnya. Dalam diskusi ini mahasiswa menguraikan: - Identifikasi Pengguna dan Konteks Penggunaan - Analisis Komponen Proses Interaksi - Perumusan Rekomendasi Perbaikan - Analisis desain fisik - Penilaian Keterjangkauan dan Kemudahan Penggunaan - Analisis Responsivitas dan Keakuratan - Perumusan rekomendasi perbaikan berdasarkan UX - Identifikasi Paradigma Kegunaan - Analisis Prinsip dan konsep HCI - Evaluasi Usability Produk - Perumusan Rekomendasi Perbaikan Tugas project dapat disusun dalam bentuk laporan tertulis yang mencakup komponen di atas. Mahasiswa juga dapat menyertakan tangkapan layar, diagram, atau contoh konkret dari produk yang dievaluasi untuk mendukung analisis.</p>					
4-7	<p>Mahasiswa mampu mengelompokkan komponen Interaksi Manusia dan Komputer berdasarkan fungsi dan perannya dalam perancangan sistem interaktif. (Sub-CPMK 1.1.2)</p>	<p>Formative:</p> <p>-</p> <p>Sumative:</p> <p>4. Aspek teknologi dari Interaksi Manusia dan Komputer 5. Paradigma dan Prinsip Usabilitas</p> <p>1. Mengidentifikasi aspek terkait Interaksi Manusia dan Komputer, dan aspek teknologi</p>	<p>Kriteria Formative:</p> <p>Kriteria Sumative:</p> <p>Partisipasi (15)</p> <p>Teknik Penilaian:</p> <p>Tes dan Non Tes</p>	<p>Kuliah:</p> <p>Diskusi kelompok (Small Group Discussion), Studi Kasus (Case Study)</p> <p>4x50</p>		<p>Mengidentifikasi aspek terkait Interaksi Manusia dan Komputer, dan aspek teknologi</p>	15

		<p>Mahasiswa dapat menganalisis kembali hasil diskusi pekan sebelumnya terkait aspek teknologi yang dapat dikembangkan pada konsep User Interface</p> <p>2. Menganalisis usability paradigms and prinsip- prinsip dalam Interaksi Manusia dan Komputer</p> <p>Tugas Project awal: Mahasiswa diminta untuk memilih sebuah produk atau aplikasi digital yang akan dianalisis dari segi kegunaan dan prinsip-prinsip HCI. Pilihan produk dapat mencakup aplikasi mobile, situs web, perangkat lunak desktop, atau produk teknologi lainnya. Komponen penting dalam project yang akan dikerjakan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi Paradigma Kegunaan 2. Analisis Prinsip dan konsep HCI 3. Evaluasi Usability Produk 4. Perumusan Rekomendasi Perbaikan <p>Tugas project dapat disusun dalam bentuk laporan tertulis yang mencakup komponen di atas. Mahasiswa juga dapat menyertakan tangkapan layar, diagram, atau contoh konkret dari produk yang dievaluasi untuk mendukung analisis.</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

8	Evaluasi Tengah Semester (Penilaian Summative Tertulis)						15
9-11	Mahasiswa mampu menganalisis <i>user behavior</i> dan kebutuhannya terkait desain <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> dalam perancangan perangkat lunak (Sub-CPMK 4.1.1)	<p>Formative:</p> <p>-</p> <p>Sumative:</p> <p>Mahasiswa mengimplementasi design rules pada perangkat teknologi</p> <p>Tugas Project: Mahasiswa akan memilih sebuah perangkat atau aplikasi yang sedang dikembangkan atau yang sudah ada, kemudian menerapkan aturan desain HCI yang relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Komponen penting yang perlu diperhatikan dalam project:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi Aturan Desain yang Relevan 2. Perumusan Rekomendasi Perbaikan Lanjutan 	<p>Kriteria Formative:</p> <p>Kriteria Sumative:</p> <p>Aktivitas Partisipatif (10)</p> <p>Teknik Penilaian:</p> <p>Non Tes</p>	<p>Kuliah:</p> <p>Diskusi kelompok (Small Group Discussion), Pembelajaran kolaboratif (Collaborative Learning), Pembelajaran Berbasis Projek (Project- based Learning)</p> <p>2x50</p>		Design rules pada perangkat teknologi	10

12	Mahasiswa mampu mendesain, mengimplementasikan, mendemonstrasikan aspek teknologi, aturan desain, dan prototyping dalam interaksi manusia dan komputer. (Sub-CPMK 4.1.2)	Formative: - Sumative: Mahasiswa mampu menentukan <i>User dan Task Analysis</i>	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Case Study (10) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Diskusi kelompok (Small Group Discussion), Pembelajaran Berbasis Projek (Project- based Learning) 2x50		<i>User dan Task Analysis</i>	10
13-14	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi desain antarmuka berdasarkan hasil analisis pengguna dan kebutuhan pengguna (Sub-CPMK 5.1.1)	Formative: - Sumative: Memahami tujuan dan tipe prototype Tugas Project: Mahasiswa akan mendesain sebuah perangkat atau aplikasi dengan menerapkan aturan desain HCI yang relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Komponen penting yang perlu diperhatikan dalam project: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi Aturan Desain yang Relevan 2. Rancang Implementasi Aturan Desain 3. Pengembangan Prototipe atau Perbaikan 4. Evaluasi Usability dan Feedback Pengguna Perumusan Rekomendasi Perbaikan Lanjutan	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: -Tugas (5) -Presentasi (5) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Diskusi kelompok (Small Group Discussion), Discovery Learning 2x50		Memahami tujuan dan tipe prototype serta teknik evaluasi	10

		Formative: - Sumative: Mengidentifikasi <i>Design</i>	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Teknik Penilaian: None	Kuliah: Discovery Learning 2x50		<i>Design dan Notation Dialog</i>	
15-16	Mahasiswa mampu menilai desain antarmuka dengan mempertimbangkan aspek etika, aksesibilitas, dan tanggung jawab profesional. (Sub-CPMK 5.1.2)	Formative: - Sumative: Menyelesaikan Final Progres untuk Project dalam Interaksi Manusia-Komputer	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Aktivitas Partisipatif (20) Teknik Penilaian: None	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (Project-based Learning) 4x50		Final Project Progress Final Project Presentation and Evaluation (Final Project Presentation and Evaluation)	20
							100

