

Interaksi Manusia dan Komputer

PERTEMUAN 0



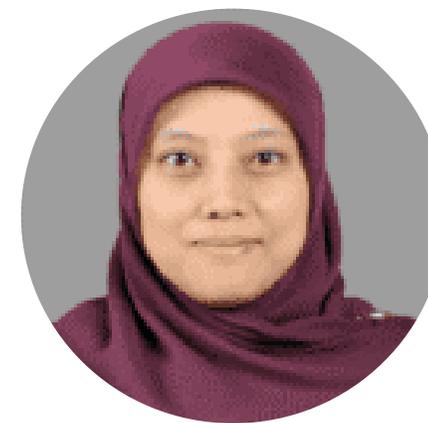
Informasi Tim Dosen Pengampu MK Interaksi Manusia Komputer TA 23/24-1 Prodi S1 Rekayasa Perangkat Lunak



Arfive Gandhi
[arfivegandhi@](mailto:arfivegandhi@telkomuniversity.ac.id)



Ario Harry Prayogo
[ariohp@](mailto:ariohp@telkomuniversity.ac.id)



Mira Kania Sabariah
[mirakania@](mailto:mirakania@telkomuniversity.ac.id)

Program Learning Outcome (PLO)

PLO 10

menerapkan prinsip rekayasa (engineering principles) untuk menyelesaikan masalah pengembangan perangkat lunak dengan mempertimbangkan faktor ekonomi, **kemudahan penggunaan**, keamanan, kinerja dan kehandalan;

PLO 11

mengidentifikasi, memformulasi, menganalisis, dan menemukan sumber masalah rekayasa perangkat lunak;

PLO 12

mengusulkan **solusi terbaik** untuk menyelesaikan masalah rekayasa perangkat lunak;

Course Learning Program (CLO)

CLO-1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep-konsep dalam tahapan proses perancangan UI dan prinsip desain UI
CLO-2	Mahasiswa mampu membuat perancangan UI sesuai prinsip desain UI yang baik
CLO-3	Mahasiswa mampu membuat prototype aplikasi dan melakukan uji usability sederhana

SILABUS

- Pengantar IMK
- Overview metode perancangan UI : User Center Design (UCD)
- Tahapan perancangan antarmuka & Pengujian Usability (14 Step)
- Trend desain antarmuka Web, Mobile, Game

REFERENSI

1. Galitz, Wilbert O. 2007. *The Essential Guide to UI Design*. Third Edition.
2. Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. 2002. *Interaction Design_beyond Human-Computer –Interaction*, J. Wiley & Sons
3. Valverde R, 2011. *Principles Of Human Computer Interaction*, Lambert Academic Publishing.
4. Cooper, Alan, Robert Reimann, David Cronin. 2007. *About Face 3. The Essential of Intraction Design*, Wiley Publishing, Inc.
5. Welie, martijn van. 2001. *Task-based UI Design*. SIKS Disertation Series No. 2001-6.
6. Ballard, Barbara. 2007. *Designing the Mobile User Experience*. Little Springs Design, Inc., USA.
7. Fox, Brent. 2005. *Game Interface Design*. Thompson Course Technology.
8. Kalbach, James. 2007. *Designing Web Navigation*. O'Reilly.
9. Cohen, Michael H., et al. 2004. *Voice UI Design*. Addison Wesley.
10. Coninx, Karin., et al. 2006. *Task Models and Diagrams for UI Design*. Springer.

RUBRIKASI NILAI

Id CLO	Bobot per Bentuk Penilaian				Total Bobot Per CLO
	Quiz/Tugas	UTS	UAS	Project	
CLO-1	30				30
CLO-2	5			45	50
CLO-3				20	20
Total per penilaian	35	0	0	65	100

Standar Grading

Nilai Skor Matakuliah (NSM)	Nilai Mata Kuliah (NMK)
$80 < NSM$	A
$70 < NSM \leq 80$	AB
$65 < NSM \leq 70$	B
$60 < NSM \leq 65$	BC
$50 < NSM \leq 60$	C
$40 < NSM \leq 50$	D
$NSM \leq 40$	E

ATURAN PEMBELAJARAN

- *Kehadiran mahasiswa ditentukan dari :*
 - Mengikuti aktifitas pembelajaran baik LURING maupun DARING Synchronous (Video Conferencing jika ada)
 - Mengakses materi pembelajaran pada LMS (Lecture Note, Video pembelajaran, external link)
 - Mengerjakan aktifitas pada LMS (Quiz, tugas, forum diskusi) Per Pekan sesuai jadwal yang ditentukan
- *Mahasiswa wajib mengerjakan tugas sesuai jadwal yang ditentukan*
- *Tidak ada pengumpulan Quiz dan Tugas susulan*

Learning Method

• Traditional Class



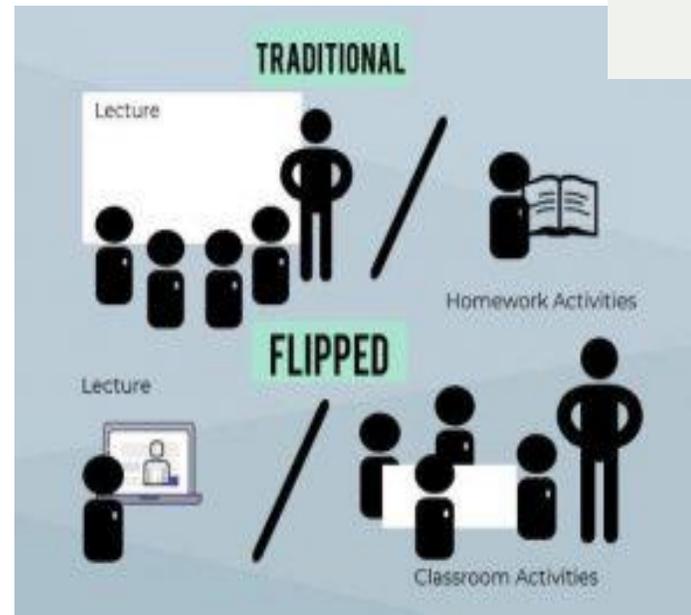
Flipped Class



Project-based Learning



<https://teach.ufl.edu/resource-library/flipped-classroom/>



<https://elearningindustry.com/project-based-learning-in-elearning-what-elearning-professionals-should-know>

Facilities

- Materi dapat diakses kapan saja
- Forum diskusi/ Online Meet dilakukan sesuai jadwal kelas
- Online Meet dilakukan minimal sebanyak 8x dalam 1 semester
- Quiz dapat diakses setiap pekan dalam kurun waktu tertentu
- Tugas dapat diakses setiap pekan dalam kurun waktu tertentu

WARNING!!

- Selalu **cek informasi** baik via **LMS, email, group kelas, online meet tool (akun SSO)**
- Perhatikan **waktu jadwal/deadline!** (Kuis, tugas, diskusi forum / pertemuan online)
- **Pelajari** materi pada **Lecture Note** dan perluas wawasan Anda perluas wawasan Anda dengan belajar dari **buku referensi** yang disarankan, **tautan eksternal** dan / atau **sumber terkait lainnya sebelum mengerjakan kuis dan tugas**
- Memanfaatkan **pengerjaan QUIZ** dengan baik sesuai rentang waktu yang ditentukan
- Kerjakan **draft tugas sebelum jadwal kelas** dan **perbaiki tugas** serta submit tugas setelah jadwal kelas dengan tujuan mendapatkan arahan dari forum diskusi maupun online meet
- **HINDARI submit tugas terlalu mepet di ujung waktu deadline** untuk menghindari gangguan system/jaringan.



Fakultas Informatika
School of Computing
Telkom University



THANK YOU

