|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Description: C:\Users\DELL\Desktop\logo uma\logo (1).png | **UNIVERSITAS MEDAN AREA**  **FAKULTAS : TEKNIK**  **PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA** | | | | |
| **SILABUS** | | | | | |
| **MATA KULIAH** | | **KODE** | **BEBAN STUDI (SKS)** | **SEMESTER** | **TGL PENYUSUNAN** |
| Interaksi Manusia dan Komputer | | TIF16033 | 3 | V (Ganjil) | 20 Agustus 2018 |
| **DOSEN PENGAMPU : Rizki Muliono, S.Kom, M.Kom** | | | | | |

|  |
| --- |
| **DESKRIPSI MATAKULIAH** |
| Mata kuliah ini secara umum mempelajari pengetahuan mengenai perancangan antarmuka untuk perangkat lunak serta perannya dalam mewujudkan perangkat lunak yang tepat dan bermanfaat bagi user-nya. Materi yang dibahas meliputi rancangan, implementasi, dan evaluasi antarmuka dengan pengguna perangkat lunak. Topik-topik spesifiknya adalah Definisi Perancangan Interaksi, Karakteristik Manusia, Karakteristik Komputer, Perancangan Sistem yang Interaktif, Kegunaan dan Prinsip Perancangan, Pemahaman akan Kebutuhan Perancangan, Pengevaluasian Perancangan Interaksi, Perancangan Antarmuka, Implementasi dan perkembangan desain. |

|  |
| --- |
| **CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) PRODI** |
| 1. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S-6) 2. Memahami berbagai konsep dasar dan utama dari perancangan interaksi (). 3. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S-9) 4. Mengetahui best practice pembuatan perancangan interaksi untuk aplikasi dengan berbagai platform (). 5. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur (KU-2) 6. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data (KU-5) 7. Mampu membuat desain untuk sebuah aplikasi dengan mengikuti konsep alur hidup perancangan interaksi (). |
| **CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH (CPMK)** |
| 1. Mampu menjelaskan pengertian dan pentingnya penerapan konsep perancangan interaksi. 2. Mampu menjelaskan faktor dan karakteristik interaksi manusia dan komputer. 3. Mampu menganalisa kebutuhan perancangan interaksi manusia dan komputer sebuah sistem dengan teknik tertentu. 4. Mampu mengimplementasikan konsep prototipe dalam perancangan interaksi. 5. Mampu melakukan evaluasi desain interaksi manusia dan komputer dengan teknik tertentu. 6. Mampu melakukan perbaikan desain interaksi manusia dan komputer sesuai dengan feedback hasil evaluasi. 7. Mampu menghasilkan sebuah aplikasi menggunakan prinsip yang sesuai dengan kaidah kegunaan dan grafis yang relevan. 8. Mahasiswa mampu memahami perkembangan trend yang memanfaatkan perancangan ruang informasi. 9. Mahasiswa mengetahui best practice dalam mendesain interaksi pada aplikasi berbasis web dan mobile. |

| **POKOK BAHASAN** | | |
| --- | --- | --- |
| **Pertemuan ke /Tanggal** | **Meteri** | **Daftar Pustaka** |
| **1**  05 Sep 2018 | Pendahuluan, Defenisi, Konsep Desain Interaksi (HCI) | Ref no : 1,2,4 |
| **2** & **3**  12,19 Sep 2018 | Faktor, Karakteristik : Manusia & Komputer | Ref no : 1,2,4 |
| **4** & **5**  26 Sep 2018  03 Okt 2018 | Prinsip, Paradigma Interaksi sosial dan emosional | Ref no : 1,2,4 |
| **6** & **7**  10 Okt 2018  17 Okt 2018 | Ragam Dialog, Hypertext, Interface Multimedia Dan  Internet | Ref no : 1,2,3 |
| **8**  24 Okt 2018 | **MID TEST (UTS)** |  |
| **9**  31 Okt 2018 | Notasi Dialog, Data : Gathering, Analisis, Interpretasi dan Presentasi. | Ref no : 1,2,3 |
| **10**  07 Nov 2018 | Proses dan Konsep Desain Sistem Interaksi | Ref no : 1,3,4 |
| **11,12** & **13**  14, 21, 28 Nov 2018 | Teknik Evaluasi | Ref no : 1,2,4 |
| **14**  05 Nov 2018 | Pendukung dan Implementasi, Help dan Dokumentasi. | Ref no : 1,2 |
| **15**  12 Des 2018 | Implementasi Desain dan Pekembangan Trend Desain | Ref no : 1,2 |
| **16**  19 Des 2018 | **FINAL TEST (UAS)** |  |
| **PRASYARAT** | | |
| **---** | | |
| **PUSTAKA / REFERENSI** | | |
| 1. Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp, INTERACTION DESIGN beyond human–computer interaction, 4th Edition, John Wiley & Sons, Inc. US. 2015. 2. Julie A. Jacko, Ph.D, Human Computer Interaction Handbook Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications, 3rd Edition, CRC Press, 2012. 3. Gregory Z. Bedny,Waldemar Karwowski, Human-Computer Interaction and Operators' Performance Optimizing Work Design with Activity Theory. CRC Press, 2011. 4. Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp, INTERACTION' DESIGN Beyond Human-Computer Interaction, John Wiley & Sons, Inc. US. 2002. | | |