|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Program Studi Sistem Informasi **–** Universitas TRILOGI | | | | | | |
| **SILABUS** | | | | | | |
| **Kode Matakuliah** | **Bobot SKS** | | **Semester** | | **Sifat Matakuliah** | |
| SI3102 | 3 SKS | | V | | Wajib | |
| **Nama Matakuliah** | **Interaksi Manusia Komputer** | | | | | |
| ***Course Title (English*)** | *Human Computer Interaction* | | | | | |
| **Sifat Perkuliahan** | Teori dan Praktek | | | | | |
| **Silabus** | Konsep dalam desain interaksi, pemahaman dan konseptualisasi interaksi, pemahaman tentang user, perancangan untuk kolaborasi & komunikasi, pengaruh antarmuka, proses dalam interaksi desain, pembuatan prototip, perancangan interaksi yang berorientasi pada user, pengenalan tentang evaluasi dan ragam teknik untuk usability testing, studi kasus perancangan antarmuka dan interaksinya dalam pengembangan perangkat lunak. | | | | | |
| **Tujuan Instruksional**  **Umum (TIU)** | Memberikan pemahaman tentang penerapan prinsip-prinsip interaksi manusia komputer dalam pengembangan dan evaluasi suatu desain interaksi baik untuk antarmuka, halaman web serta sistem multimedia. | | | | | |
| **Luaran (*Outcome*)** | * Setelah mengikuti kuliah ini siswa dapat menerapkan prinsip-prinsip perancangan dan usability dalam pengembangan desain interaksi suatu perangkat lunak * Siswa dapat mengevaluasi desain interaksi dari suatu perangkat lunak, halaman web serta sistem multimedia. | | | | | |
| **Prasyarat** | Rekayasa Perangkat Lunak | | | | | |
| **Laboratorium Terkait** |  | | | | | |
| **Penilaian** | Absensi | | | 10% | |  |
| Ujian Tengah Semester (UTS) | | | 20% | | Ujian Praktika |
| UJian Akhir Semester (UAS) | | | 20% | | Ujian Praktika |
| Tugas | | | 50% | | Ujian Praktika |
| **Pustaka** | Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp, “Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction” (third edition), John Wiley & Sons, Inc, 2011. | | | | | |
| **Waktu Perkuliahan** | Hari: | Pukul: | | | Ruang: | |
| **Dosen** |  | | | | Phone & Email: | |
| **Asisten** |  | | | | Phone & Email: | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Program Studi Sistem Informasi **–** Universitas TRILOGI | | | | |
| **SATUAN ACARA PERKULIAHAN** | | | | |
| **Kode Kuliah:** SI3102 | | **Nama Mata Kuliah: Interaksi Manusia Komputer** | | |
| **Mg g** | **Topik** | **Sub Topik** | **Tujuan Instruksional Khusus (TIK)** | **Kegiatan** |
| 1 | Pendahuluan | Penjelasan tentang mata kuliah dan overview topik-topik yang akan dibahas | Siswa memahami apa yang diharapkan dan dicapai setelah mengikuti perkuliahan. | Kuliah |
| 2 | Desain Interaksi | Contoh-contoh desain yang baik dan buruk  Definisi desain interaksi dan kaitannya dengan bidang disiplin ilmu lainnya  Proses dalam desain interaksi  Ragam tuntunan (guidance) dalam desain interaksi | Siswa dapat menjelaskan baik buruknya sebuah produk interaktif dalam kaitannya dengan tujuan dan prinsip-prinsip dalam desain interaksi. | Kuliah |
| 3 | Konseptualisasi Interaksi | Pemahaman tentang ruang persoalan  Model-model konseptual  Metafora antarmuka  Hubungan antara rancangan konseptual dan rancangan fisik | Siswa dapat menganalisa jenis dan hal-hal yang menjadi dasar model konseptual dari berbagai artifak fisik dan elektronik. | Kuliah |
| 4 | Pemahanan *User* | Kognitif proses  Penerapan kognisi dalam perancangan interaksi  Model-model mental  Conceptual framework untuk perancangan interaksi | Siswa mampu untuk menggali model mental orang dalam kaitannya dengan penggunaan suatu produk interaktif. | Kuliah |
| 5 | Perancangan untuk Kolaborasi dan Komunikasi | Mekanisme sosial dalam komunikasi dan kolaborasi  Teknologi kolaboratif untuk menunjang mekanisme sosial  Studi etnografi dan konseptual framework | Siswa mampu menganalisa rancangan suatu lingkungan kolaboratif maya. | Kuliah |
| 6 | Aspek-aspek Afektif pada desain interaktif | Antarmuka ekspresif  Persoalan dan penanganan *user frustration*  Karakter virtual | Siswa dapat memberikan review tentang dampak penggunaan *virtual agents*. | Kuliah |
| 7 | Perancangan Situs Web | Prinsip-prinsip perancangan situs web  Perancangan Icon | Siswa dapat menerapkan prinsip-prinsip perancangan web untuk membuat situs yang baik | Kuliah |
| 8 | Ujian Tengah Semester | | | |
| 9 | Proses Perancangan Produk Interaktif | Proses dalam perancangan interaksi  Identifikasi kebutuhan dan pembuatan prototip  Pendekatan berorientasi user dalam perancangan interaksi | Siswa dapat menerapkan proses perancangan produk interaktif dalam pengembangan perangkat lunak | Kuliah |
| 10 | Presentasi Proposal |  | Siswa mempresentasikan produk interaktif yang akan akan dibuat rancangannya. |  |
| 11 | Evaluasi produk interaktif | Dasar-dasar konsep evaluasi  Paradigma dan teknik-teknik evaluasi pada rancangan interaksi  Pengujian *usability* | Siswa dapat mengevaluasi suatu produk interaktif | Kuliah |
| 12 | Presentasi Rancangan Interaksi |  | Siswa mempresentasikan rancangan dari produk interaktif | Kuliah |
| 13 | Evaluasi Tugas Individual |  | Siswa memberikan evaluasi desain situs web dari siswa lainnya. | Kuliah |
| 14 | Presentasi Laporan Akhir |  | Siswa mendemonstrasikan hasil rancangan produk interaktif | Kuliah |
| 15 | Presentasi Laporan Akhir |  | Siswa mendemonstrasikan hasil rancangan produk interaktif | Kuliah |
| 16 | Ujian Akhir Semester | | | |