



**UNIVERSITAS SAM RATULANGI**  
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
<b>INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER</b>	<b>SIS 2322</b>	2(2-0)	IV	
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS Luther Alexander Latumakulita	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Korprodi Altien J. Rindengan	
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah</b>			
	S11	Menginternalisasi prinsip-prinsip belajar sepanjang hayat, literasi data, literasi teknologi, literasi manusia, dan mampu memahami tanda-tanda revolusi industri 4.0		
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;		
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;		
	KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.		
	KK1	Mampu menerapkan matematika dasar, prinsip algoritma, dan teori komputasi dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer untuk memecahkan masalah nyata dibidang informasi.		
	PP3	Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.		
	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>			
		Mampu memahami, menganalisis dan <i>merancang User Interface/UI</i> yang usability dan user friendly		
		SUB-CPMK		
		1. Menjelaskan Metode Perancangan UI dan memahami karakteristik GUI		
		2. Menjelaskan karakteristik user dan model User Task		
		3. Menjelaskan tentang struktur menu		
	4. Menjelaskan <i>feedback, guidance, dan assistance</i> dengan efektif			
	5. Menjelaskan tentang penerapan <i>Graphics, Icons, Images &amp; Warna</i> yang sesuai dengan kebutuhan			
	6. Menjelaskan perancangan UI berbasis web dan mobile			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang bagaimana Interaksi antara Manusia dan Komputer serta perannya dalam mewujudkan perangkat lunak yang tepat dan bermanfaat bagi <i>user</i> -nya. Dalam mata kuliah ini juga disampaikan tentang tahap-			

	tahap dalam proses perancangan antarmuka pengguna ( <i>User Interface/UI</i> ) serta tren-tren desain UI yang terkini. Pada perkuliahan ini akan membekali mahasiswa Sistem Informasi berfikir analitis dan logis.
Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	1. Konsep Interaksi Manusia dan Komputer
	2. User karakteristik dan metode Perancangan UI
	3. Penrapan prinsip UI
	4. Struktur menu dan perancangan tampilan windows
	5. Grafik, <i>Icon dan Image</i>
	6. Evaluasi UI
Daftar Referensi	Utama
	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. Fox, Brent. 2005. <i>Game Interface Design</i> . Thompson Course Technology.
	Pendukung
	1. Coninx, Karin., et al. 2006. <i>Task Models and Diagrams for UI Design</i> . Springer.
2. Cohen, Michael H., et al. 2004. <i>Voice UI Design</i> . Addison Wesley.	
Nama Dosen Pengampu	Luther A. Latumakulita
Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)	Sistem Operasi

**Matriks Pembelajaran :**

Minggu	Kemampuan akhir yang diharapkan (sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Bentuk dan metode Pembelajaran	Estimasi Waktu (Menit)	Tugas Mahasiswa	Penilaian		Referensi	Bobot Nilai (%)
						Kriteria dan Bentuk	Indikator		
1	Mampu menjelaskan perlunya mempelajari Interaksi Manusia dan Komputer dan memahami karakteristik GUI dan Web UI	Pengenalan Interaksi Manusia dan Komputer dan karakteristik GUI dan Web UI	Bentuk : kuliah Metode :Diskusi	TM2x50 PT:2x60 BM:2x60	Kelas : berdiskusi tentang Defenisi UI serta prinsip usability	Nontes(proses): Keaktifan dalam diskusi kelompok Nontes(luaran):Ringkasan diskusi	Proses: Keaktifan dalam diskusi kelompok Luaran: - Kualitas ringkasan hasil kajian perorangan	1,2	5
2	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang User Interface	Metode perancangan User Interface - User Center Design - Goal Directed Design	Bentuk : Kuliah Metode : Small Group Discussion	TM2x50 PT:2x60 BM:2x60	Prakelas: mempelajari modul dalam e-learning Kelas: Mendiskusikan permasalahan yang sudah disusun dosen dalam kelompok kecil dan diskusi kelas - Pascakelas: menyusun ringkasan dan mengunggah pada modul e-learning	Nontes(proses): Keaktifan dalam diskusi kelompok Nontes(luaran): Ringkasan diskusi	Proses: Keaktifan dalam diskusi kelompok Luaran: - Kualitas ringkasan hasil kajian perorangan	1,2	5
3	Mampu mendefinisikan Karakteristik Pengguna dan mampu memodelkan <i>User Task</i>	Karakteristik pengguna dan model <i>User Task</i> .	Bentuk: Kuliah Metode: Cooperative Learning	TM2x50 PT:2x60 BM:2x60	Prakelas: mempelajari modul dalam e-learning Kelas: membahas dan menyimpulkan masalah/tugas yang diberikan dosen secara kelompok & diskusi kelompok - Pascakelas: menyusun tugas dan mengunggah pada modul e-learning	Nontes(proses): Keaktifan dalam diskusi kelompok Nontes(luaran): Tugas kelompok	Proses: Keaktifan dalam diskusi kelompok Luaran: - Kualitas tugas kelompok	2,6,7	5
4	Mampu menerapkan prinsip UI dan Mampu merancang struktur menu	Prinsip UI dan rancangan struktur menu	Bentuk : Kuliah Metode : Small Group Discussion	TM2x50 PT:2x60 BM:2x60	Prakelas: mempelajari modul dalam e-learning Kelas: Mendiskusikan permasalahan yang sudah disusun dosen dalam kelompok kecil dan diskusi kelas	Nontes(proses): Keaktifan dalam diskusi kelompok Nontes(luaran): Tes formatif	Proses: Keaktifan dalam diskusi kelompok Luaran:	1,2,5,6,7	10

					- Pascakelas: menyusun ringkasan dan mengunggah pada modul e-learning		- Kualitas tes formatif perorangan		
5	Mampu memilih dan merancang windows	Tipe dan pengaturan windows	Bentuk : Kuliah Metode: Small Group Discussion	TM2x50 PT:2x60 BM:2x60	Prakelas: mempelajari modul dalam e-learning Kelas: Mendiskusikan permasalahan yang sudah disusun dosen dalam kelompok kecil dan diskusi kelas	Nontes(proses): Keaktifan dalam diskusi kelompok Nontes(luaran): Tes formatif	Proses: Keaktifan dalam diskusi kelompok Luaran: - Kualitas tes formatif perorangan	1,2,5,6,7	5
6	Mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi	Perangkat interaksi: - Perangkat input - Perangkat output	Bentek :Kuliah Metode : <i>Project Based Learning</i>	TM2x50 PT:2x60 BM:2x60	Prakelas: mempelajari modul dalam e-learning Kelas: mengerjakan proyek yg dirancang secara sistematis - Pascakelas: menyusun laporan proyek dan mengunggah pada modul e-	Nontes(proses): Keaktifan dalam pengerjaan proyek Nontes(luaran): Laporan proyek	Proses: Keaktifan dalam diskusi kelompok Luaran: - Kualitas laporan proyek	1,2,3,45,6,7	5
7-8	Mampu memilih dan menerapkan <i>screen-based controls</i> yang tepat dengan kebutuhan	<i>Screen-based controls</i> -	Bentuk :Kuliah Metode: Small Group Discussion <i>Project Based Learning</i>	TM2x2x50 PT:2x2x60 BM:2x2x60	- Mahasiswa mendiskusikan permasalahan yang sudah disusun dosen dalam kelompok kecil - Diskusi kelas	- Hasil tes formatif	- Keaktifan dalam diskusi kelompok - Hasil tes formatif perorangan	1,2,5,6,7	10
9	Mampu merancang <i>feedback, guidance, dan assistance</i> dengan efektif	<i>Feedback, Guidance dan assistance</i>	Bentuk : Kuliah Metode: Small Group Discussion <i>Project Based Learning</i>	TM2x50 PT:2x60 BM:2x60	- Mahasiswa mendiskusikan permasalahan yang sudah disusun dosen dalam kelompok kecil - Diskusi kelas	- Hasil tes formatif	- Keaktifan dalam diskusi kelompok - Hasil tes formatif perorangan	1,2,,6,	10
10	Mampu merancang organisasi dan susunan layout windows dan halaman	- Pengorganisasian dan penyusunan layout layar - Contoh layar	Bentuk : Kuliah Metode : Small Group Discussion	TM2x50 PT:2x60 BM:2x60	- Mahasiswa mendiskusikan permasalahan yang sudah disusun dosen dalam kelompok kecil - Diskusi kelas	- Hasil tes formatif	- Keaktifan dalam diskusi kelompok - Hasil tes formatif perorangan	1,2,6	10

			<i>Project Based Learning</i>						
11-12	Mampu mengevaluasi desain UI yang telah dirancang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi Usability</li> <li>- Evaluasi Heuristik</li> <li>- Walk-through</li> <li>- Web Accessibility</li> <li>- Usability Testing</li> </ul>	Bentuk : Kuliah  Metode : Small Group Discussion  <i>Project Based Learning</i>	TM2x2x50 PT:2x2x60 BM:2x2x60	Prakelas: mempelajari modul dalam e-learning Kelas: Mendiskusikan permasalahan yang sudah disusun dosen dalam kelompok kecil dan diskusi kelas dan mengerjakan proyek yang dirancang secara sistematis Prakelas: menyusun ringkasan dan mengunggah pada modul e-learning	Notes(proses):keaktifan dalam diskusi kelompok, Nontes(luaran): Tes formatif	Proses : keaktifan dalam diskusi kelompok Luaran: Kualitas tes forrmatif perorangan	1,2,6	10
13-14	Mampu merancang antarmuka berbasis web dan perangkat bergerak ( <i>mobile device</i> )	Desain UI berbasis web dan perangkat <i>Mobile</i> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Web dan perangkat <i>Mobile</i></li> <li>- Pemilihan teknologi aplikasi</li> <li>- Prinsip desain web dan <i>mobile</i></li> <li>- Pola desain UI web dan <i>mobile</i></li> </ul>	Bentuk : Kuliah  Metode : Small Group Discussion  <i>Project Based Learning</i>	TM2x2x50 PT:2x2x60 BM:2x2x60	Prakelas: mempelajari modul dalam e-learning Kelas: Mendiskusikan permasalahan yang sudah disusun dosen dalam kelompok kecil dan diskusi kelas dan mengerjakan proyek yang dirancang secara sistematis - Prakelas: menyusun ringkasan dan mengunggah pada modul e-learning	Notes(proses):keaktifan dalam diskusi kelompok, Nontes(luaran): Tes formatif	Proses : keaktifan dalam diskusi kelompok - Luaran: Kualitas tes forrmatif perorangan	1,3,4	15
15	Mampu merancang antarmuka UI untuk aplikasi game	Perencanaan aliran menu <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebutuhan teknis dan trik</li> <li>- Penggunaan animasi</li> <li>- Pembuatan mockup yang interaktif</li> </ul>	Bentuk : Kuliah  Metode : Small Group Discussion  <i>Project Based Learning</i>	TM2x50 PT:2x60 BM:2x60	Prakelas: mempelajari modul dalam e-learning Kelas: Mendiskusikan permasalahan yang sudah disusun dosen dalam kelompok kecil dan diskusi kelas dan mengerjakan proyek yang dirancang secara sistematis - Prakelas: menyusun ringkasan dan mengunggah pada modul e-learning	Notes(proses):keaktifan dalam diskusi kelompok, Nontes(luaran): Tes formatif	Proses : keaktifan dalam diskusi kelompok - Luaran: Kualitas tes forrmatif perorangan	1,3,4	10