



POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER & INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

MATA KULIAH		KODE	BOBOT (sks)	SEMESTER	Direvisi
Interaksi Manusia dan Komputer		TRPLMKK404	3	IV	01 September 2020
OTORISASI		Koordinator MK			Ka. Program Studi
		 Andi Supriadi Chan, S.Kom., M.Kom			 Yuyun Yusnida Lase, S.Kom., M.Kom
Capaian Pembelajaran		CPL Prodi	CP. 1 Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidang-nya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi. KK1 CP. 2. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural. KK2 CP. 3. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok. KK3 CP. 4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra, serta dapat memvisualisasikannya. CP.5. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural. P1		

	CP.6. Mempunyai kemampuan dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna atau pasar terhadap kinerja (menganalisis, mengevaluasi dan mengembangkan) algoritma/metode berbasis computer KU2 CP.7. Mampu merancang dan mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Computer and Security, Data Compression Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human- Computer Interaction, Graphics and Visual Computing KK1 CP. 8. Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S6)		
	<table><tr><td>Mata CPMK</td><td> CPMK 01 Mahasiswa mampu memahami aspek-aspek penting dalam Interaksi Manusia dan Komputer (a2) CPMK 02 Mahasiswa mampu memahami konsep dari WYSIWYG (what you see is what you get) dalam merancang desain antarmuka perangkat lunak (a2) CPMK 03 Mahasiswa mengerti pentingnya merancang cara interaksi manusia dan komputer, agar kenyamanan user dalam menggunakan komputer (hardware dan software) dapat tercapai dengan baik.(a2) CPMK 04 Mahasiswa mampu menjelaskan yang berhubungan dengan pengenalan komputer. (c2, a3) CPMK 05 Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai konsep dasar cara kerja perangkat keras komputer. (c2, a3) CPMK 06 Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan perangkat lunak komputer. (c2, a3) CPMK 07 Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan sistem bilangan dan pengkodean. (c2, a3) CPMK 08 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep-konsep yang berkaitan dengan sistem informasi. (c2, a3) CPMK 09 Mahasiswa mampu menjelaskan menerapkan pengembangan dan perancangan sistem. (c2, a3) </td></tr></table>	Mata CPMK	CPMK 01 Mahasiswa mampu memahami aspek-aspek penting dalam Interaksi Manusia dan Komputer (a2) CPMK 02 Mahasiswa mampu memahami konsep dari WYSIWYG (what you see is what you get) dalam merancang desain antarmuka perangkat lunak (a2) CPMK 03 Mahasiswa mengerti pentingnya merancang cara interaksi manusia dan komputer, agar kenyamanan user dalam menggunakan komputer (hardware dan software) dapat tercapai dengan baik.(a2) CPMK 04 Mahasiswa mampu menjelaskan yang berhubungan dengan pengenalan komputer. (c2, a3) CPMK 05 Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai konsep dasar cara kerja perangkat keras komputer. (c2, a3) CPMK 06 Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan perangkat lunak komputer. (c2, a3) CPMK 07 Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan sistem bilangan dan pengkodean. (c2, a3) CPMK 08 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep-konsep yang berkaitan dengan sistem informasi. (c2, a3) CPMK 09 Mahasiswa mampu menjelaskan menerapkan pengembangan dan perancangan sistem. (c2, a3)
Mata CPMK	CPMK 01 Mahasiswa mampu memahami aspek-aspek penting dalam Interaksi Manusia dan Komputer (a2) CPMK 02 Mahasiswa mampu memahami konsep dari WYSIWYG (what you see is what you get) dalam merancang desain antarmuka perangkat lunak (a2) CPMK 03 Mahasiswa mengerti pentingnya merancang cara interaksi manusia dan komputer, agar kenyamanan user dalam menggunakan komputer (hardware dan software) dapat tercapai dengan baik.(a2) CPMK 04 Mahasiswa mampu menjelaskan yang berhubungan dengan pengenalan komputer. (c2, a3) CPMK 05 Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai konsep dasar cara kerja perangkat keras komputer. (c2, a3) CPMK 06 Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan perangkat lunak komputer. (c2, a3) CPMK 07 Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan sistem bilangan dan pengkodean. (c2, a3) CPMK 08 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep-konsep yang berkaitan dengan sistem informasi. (c2, a3) CPMK 09 Mahasiswa mampu menjelaskan menerapkan pengembangan dan perancangan sistem. (c2, a3)		
Deskripsi Mata Kuliah	Menjelaskan tentang hubungan antara Manusia dengan Komputer/Sistem serta teknologi yang dimana akan dikaitkan dengan keilmuan dan lingkungan social. Beberapa dasar dari penggunaan database juga akan dibahas dalam matakuliah ini.		

	Utama :		
	1. Santoso, Insap. 2009. Interaksi Manusia dan Komputer (edisi 2). Yogyakarta : Penerbit Andi.		
	Pendukung :		
	1.		
Media Pembelajaran	Software :	Hardware :	
	OS:Windows; Office	PC & LCD Projector	
Dosen Pengampu	Andi Supriadi Chanx,S.Kom.,M.Kom		
Assessment	Makalah/Paper, Presentasi, Quis tertulis atau Lisan (wawancara), Tanya jawab		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Penilaian		
					Indikator	Bentuk	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(7)	(8)	(9)
1	Dapat memahami tentang matakuliah Interaksi Manusia Komputer dan pengertian dari IMK	Pendahuluan, Pengenalan IMK	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50’))	Mahasiswa mampu memahami tentang interaksi manusia dan computer	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi Bentuk test: -tes lisan	5
2	Mahasiswa dapat memahami tentang penginderaan, sistem motorik, system memori, dan proses kognitif pada manusia	Faktor Manusia	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50’))	Mahasiswa mampu memahami tentang penginderaan, sistem motorik, system	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi Bentuk test: -tes lisan Bentuk non tes: - presentasi	5

					memori, dan proses kognitif pada manusia		
3	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang pengertian komputer, komponen komputer, jenis-jenis peralatan input dan output	Komputer	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50"))	Mahasiswa mampu Memahami tentang pengertian komputer, komponen komputer, jenis-jenis peralatan input dan output	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi Bentuk non test: -Presentasi	7.5
4	Mahasiswa mampu memaparkan jenis Paradigma Interaksi dan atribut dari Usability	Paradigma Interaksi dan Usability	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50"))	Mahasiswa memaparkan jenis Paradigma Interaksi dan atribut dari Usability	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test: -Presentasi	7.5
5	Mahasiswa mampu menunjukkan jenis dari Manipulasi Langsung yang ada di lingkungan sekitar	Manipulasi Langsung	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50"))	Mahasiswa mampu menunjukkan jenis dari Manipulasi Langsung yang ada di lingkungan	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test: -Presentasi	7.5

					sekitar		
6	Mahasiswa mampu memahami dan menelaskan tentang Antarmuka Berbasis Menu	• Antarmuka Berbasis Menu	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50"))	Mahasiswa mampu memahami dan menelaskan tentang Antarmuka Berbasis Menu	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test: -Presentasi	7.5
7	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dari Grafik User Interface (GUI)	• Grafik User Interface (GUI)	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50"))	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami konsep dari Grafik User Interface (GUI)	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test: -Presentasi	7.5
8	UJIAN TENGAH SEMESTER						
9 - 10	menjelaskan criteria dari Prototyping	• Prototyping	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50"))	Mahasiswa mampu menjelaskan criteria dari Prototyping	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test: -Presentasi	15

11 - 12	Mahasiswa mampu menerapkan Teknik Evaluasi pada suatu sistem	• Teknik Evaluasi	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50’))	Mahasiswa mampu menerapkan Teknik Evaluasi pada suatu sistem	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test: -Presentasi	15
13	Mahasiswa mengetahui konsep dasar dari Groupware	• Groupware	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50’))	Mahasiswa mampu memahami tentang konsep dasar dari Groupware	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test: -Presentasi	7.5
14 - 15	Mahasiswa mampu memahami tentang Lingkungan Fisik dan Ergonomik yang ada kaitannya dengan interaksi manusia komputer	• Lingkungan Fisik dan Ergonomik	Kuliah dan diskusi	(TM: 1x (2x50’))	memahami tentang Lingkungan Fisik dan Ergonomik yang ada kaitannya dengan interaksi manusia komputer	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test: -Presentasi	15
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						