



RANCANGAN MUTU PERKULIAHAN (RMP)

**Mata Kuliah:
HUMAN COMPUTER INTERACTION - KPT0502206**

**Oleh:
Nuryanto, S.T., M. Kom**

PM-UMM-02-03/L1

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (D3)
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
TAHUN 2018**



LAPORAN PENGEMBANGAN MATA KULIAH

**Mata Kuliah:
HUMAN COMPUTER INTERACTION - KPT0502206**

PM-UMM-02-03/L1

**Oleh:
Nuryanto, S.T., M. Kom**

Dibiayai dengan Dana Operasional Pengembangan Pendidikan (DOPP)
Program Studi Teknik Informatika (D3) Tahun Akademik 2018/2019

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (D3)
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
TAHUN 2018**



PENGESAHAN

RANCANGAN MUTU PERKULIAHAN (RMP)

Mata Kuliah:

HUMAN COMPUTER INTERACTION - KPT0502206

PM-UMM-02-03/L1

| | |
|-------------------|---|
| Revisi | : 02 |
| Tanggal | : |
| Dikaji Ulang Oleh | : Ketua Program Studi Teknik Informatika (D3) |
| Dikendalikan Oleh | : Gugus Kendali Mutu Fakultas |
| Disetujui Oleh | : Dekan |

| | | | |
|---|--|--|-----|
| NO. DOKUMEN | : PM-UMM-02-03/L1 | TANGGAL | : |
| NO. REVISI | : 00 | NO. HAL | : - |
| <p>Disiapkan Oleh Koordinator Mata Kuliah</p>  <p>Nuryanto, ST., M.Kom. NIDN. 0605037002</p> | <p>Diperiksa Oleh Ka. Prodi Teknik Informatika (D3)</p>  <p>Andi Widiyanto, S.Kom, M.Kom NIK. 107906052</p> | <p>Disahkan Oleh : Dekan</p>  <p>Yun Arifatul Fatimah, ST., MT., Phd NIK. 987408139</p> | |

Catatan : Dokumen ini milik Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang dan TIDAK DIPERBOLEHKAN dengan cara dan alasan apapun membuat salinan tanpa seijin Dekan

<http://informatika.teknik.ummgl.ac.id>

A. INFORMASI MATA KULIAH

1. Nama mata kuliah : HUMAN COMPUTER INTERACTION
2. Kode mata kuliah : KPT0502206
3. Bobot : 2 SKS
4. Substansi kajian : Pengertian HCI, merancang desain layar, konsep sistem grafis, konsep interface web, prinsip user interface, interface flow diagram, merancang desain layar, merancang navigasi layar, menentukan desain interface yang ergonomic, menggambarkan proses dialog manusia dan komputer, menyusun Prototype.
5. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) :
 - KK.02 Mampu menangkap, merancang, membuat dan mengkomunikasikan konsep desain dengan cara mengatur komposisi image, teks, font menggunakan software designer tertentu untuk menghasilkan suatu grafis yang bagus sebagai bentuk komunikasi visual antara pemilik pesan dan khalayak yang dituju.
 - P.02 Menguasai konsep dasar sketsa dan estetika yang meliputi layout, komposisi, color harmony, tema, typography, white space dalam mengatur image, teks, font untuk menghasilkan suatu grafis yang bagus sebagai bentuk komunikasi visual antara pemilik pesan dan khalayak yang dituju.
 - P.07 Menguasai konsep web responsive agar tampilan sesuai layer monitor.
6. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :
 1. Mahasiswa mampu memahami aspek teoritis dan praktis tentang perancangan, melakukan analisis kebutuhan, merancang, mengimplementasi serta melakukan evaluasi user-interface.
 2. Mahasiswa dapat mendesain layar mobile/desktop
 3. Mahasiswa dapat membuat multimedia interaktif
 4. Mahasiswa dapat membuat desain interaktif web
7. Koordinator Mata Kuliah
 - Nama : Nuryanto, ST., M.Kom.
 - NIDN :
 - Pangkat/ Golongan :
 - Jabatan : -
 - Fakultas/Program Studi : Teknik/ Teknik Informatika D3
 - Universitas : Universitas Muhammadiyah Magelang
 - Tim Pengajar :
 1. Nuryanto, ST., M.Kom
 2. Endah Ratna Arumi, S.Kom

B. MATRIKS PERKULIAHAN

| Perte-muan | Kode | Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi | Materi | Strategi Perkuliahan | Latihan yang dilakukan | Kriteria Penilaian (Indikator) | Bobot (%) |
|------------|--------|---|---|-------------------------------------|---|--|-----------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 1 | HCI-00 | <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan pentingnya user interface Menjelaskan keuntungan desain sistem | PENDAHULUAN <ul style="list-style-type: none"> - Sejarah HCI - Pentingnya user interface - Faktor-faktor HCI - Bidang-bidang yang mendukung HCI - Keuntungan sistem yang baik | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Dosen membagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 diberikan tugas untuk menjelaskan tantangan dalam HCI • Kelompok 2 diberikan tugas untuk menjelaskan tujuan dari HCI • Mahasiswa memaparkan hasil diskusi di depan kelas | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang dalam HCI • Ketepatan dalam menjelaskan tujuan dari HCI | - |
| 2 | HCI-01 | <ol style="list-style-type: none"> Merancang desain layar aplikasi desktop dan mobile | Dasar-dasar mendesain layar : <ul style="list-style-type: none"> - Konsistensi - Standar - Aturan - Novices & Expert - Navigasi - Message - Widget - Perbandingan aplikasi - Warna | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan kuis yang diselesaikan dalam waktu 30 menit • Setiap mahasiswa diberikan pertanyaan tentang review materi yang telah diajarkan | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa membedakan rancangan layar aplikasi berbasis desktop dan mobile | 5 |

| Pertemuan | Kode | Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi | Materi | Strategi Perkuliahan | Latihan yang dilakukan | Kriteria Penilaian (Indikator) | Bobot (%) |
|-----------|--------|--|---|-------------------------------------|--|---|-----------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Font - Non Destructive Default - Alignment - Busy Screen - Menu | | | | |
| 3-4 | HCI-02 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan keunggulan grafis 2. Menjelaskan konsep sistem grafis | <p>The Graphical User Interface :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keunggulan grafis dan konsep/sifat sistem grafis - Interactivity - Pemanfaatan multimedia - Desain multimedia interaktif - Panduan desain | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Dosen membagi kelas menjadi beberapa kelompok • Setiap kelompok membuat desain interface sederhana dengan menggunakan tools Visual Basic • Mahasiswa mempresentasikan hasil desain interface yang dibuat | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa dapat membuat desain interface sederhana menggunakan tools Visual Basic | 10 |
| 5 | HCI-03 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan karakteristik web user 2. Menerangkan keunggulan interface web | <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian User - Karakteristik Web User - Pengertian Interface Web - Keunggulan Interface Web | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan tes kecil untuk mencirikan karakteristik web user • Mahasiswa ditunjuk dosen untuk menerangkan | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa dapat menjelaskan Graphical User Interface yang baik | 10 |

| Pertemuan | Kode | Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi | Materi | Strategi Perkuliahan | Latihan yang dilakukan | Kriteria Penilaian (Indikator) | Bobot (%) |
|-----------|--------|--|---|-------------------------------------|---|--|-----------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | keunggulan interface web | | |
| 6 | HCI-04 | 1. Menjabarkan prinsip user interface | <ul style="list-style-type: none"> - Prinsip User Interface - Contoh prinsip user interface | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa diberikan kuis tentang prinsip user interface | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa untuk menjabarkan proses user interface | 10 |
| 7-8 | HCI-05 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan proses bisnis dan karakteristik manual 2. Menguraikan interface flow diagram | Design Process : <ul style="list-style-type: none"> - Perspektif Kognitif - Pemrosesan informasi & memory manusia - Visual & pendengaran - Automatic Processing - Icon - Interface Flow Diagram | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok terdiri dari 5 orang mahasiswa • Masing-masing kelompok membuat paparan mengenai proses bisnis dan karakteristik manusia dan menjelaskan mengenai interface flow diagram • Setiap kelompok memaparkan hasil diskusi di depan kelas | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa untuk menjelaskan proses bisnis dan karakteristik manual • Ketepatan mahasiswa menguraikan interface flow diagram | 10 |

| Pertemuan | Kode | Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi | Materi | Strategi Perkuliahan | Latihan yang dilakukan | Kriteria Penilaian (Indikator) | Bobot (%) |
|-----------|--------|---|--|-------------------------------------|--|--|-----------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 9-10 | HCI-06 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan desain layar dan isinya 2. Menggambarkan navigasi layar 3. Menyusun komposisi informasi | Screen Designing <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian layar - Tujuan Desain - Navigasi layar - Komposisi informasi - Attention | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Dosen memberikan studi kasus kepada semua mahasiswa untuk menentukan : <ul style="list-style-type: none"> ○ Desain layar dan isinya ○ Menggambar navigasi layar ○ Menyusun komposisi informasi • Dosen membahas hasil studi kasus yang telah dikerjakan mahasiswa | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa menentukan desain layar dan isinya • Ketepatan mahasiswa menggambarkan navigasi layar • Ketepatan mahasiswa menyusun komposisi informasi • Ketepatan mahasiswa menyelesaikan studi kasus yang ada | 10 |
| 11-12 | HCI-07 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan teknologi yang digunakan 2. Menentukan desain interface yang ergonomic | Screen Designing <ul style="list-style-type: none"> - Pertimbangan teknologi - Desain Ergonomic | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Dosen membagi mahasiswa dalam beberapa kelompok • Dosen memberikan tugas untuk masing-masing kelompok yang telah dibentuk sebelumnya, untuk membandingkan antara 2 desain | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa menunjukkan teknologi yang digunakan • Ketepatan mahasiswa dalam menentukan desain interface yang ergonomic | 10 |

| Pertemuan | Kode | Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi | Materi | Strategi Perkuliahan | Latihan yang dilakukan | Kriteria Penilaian (Indikator) | Bobot (%) |
|-----------|--------|---|--|-------------------------------------|--|--|-----------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | interface yang berbeda berdasarkan sisi ergonomisnya dan masing-masing kelompok diminta untuk menjelaskan teknologi yang digunakan dalam menyusun desain yang memenuhi unsur ergonomic | | |
| 13-14 | HCI-08 | 1. Menggambarkan proses dialog manusia dan komputer | Human Computer Dialog : <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian dialog dan definisi dialog style - Memilih jenis dialog - Kelebihan dan kekurangan menu - Kelebihan dan kekurangan form fill-in - Kelebihan dan kekurangan | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Dosen menjelaskan tentang materi • Dosen meminta kelompok memaparkan hasil diskusi tugas yang telah diberikan | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mahasiswa menggambarkan proses dialog manusia dan komputer | 10 |

| Pertemuan | Kode | Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi | Materi | Strategi Perkuliahan | Latihan yang dilakukan | Kriteria Penilaian (Indikator) | Bobot (%) |
|-----------|--------|--|---|----------------------------------|---|--|-----------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | direct manipulation - Kelebihan dan kekurangan command language - Kelebihan dan kekurangan natural language - Prinsip-prinsip utama desain | | | | |
| 15 | HCI-09 | 1. Menyusun Prototype | Software Tools : - Definisi prototyping - Fungsi prototyping - Metode-metode prototyping - Teknik-teknik prototyping - Tools untuk prototyping | Collaborative Learning Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberikan perkuliahan tentang materi ini Dosen membuat kuis kecil tentang cara memadukan proses pembuatan prototyping Dosen membahas kuis yang telah diberikan | <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan mahasiswa menyusun prototype dengan kasus yang ada | 10 |
| 16 | HCI-10 | 1. Merancang desain interface secara keseluruhan | Evaluasi | Tugas Kelompok | <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberikan studi kasus untuk pembuatan aplikasi mobile dan web | <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan mahasiswa dalam merancang desain interface untuk aplikasi mobile dan web | 20 |

| Pertemuan | Kode | Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi | Materi | Strategi Perkuliahan | Latihan yang dilakukan | Kriteria Penilaian (Indikator) | Bobot (%) |
|-------------------|------|-------------------------------------|--------|----------------------|---|--------------------------------|------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria tugas harus sesuai standart HCI • Semua mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus yang ada | | |
| TOTAL SKOR | | | | | | | 100 |

C. FORMAT PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS

PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS 1

| SUB KOMPETENSI | TUJUAN |
|----------------|--------|
| | |

1. URAIAN

a. Obyek Garapan :

b. Metode/Cara Pengerjaan/ kegiatan

c. Deskripsi Luaran yang dihasilkan:

2. KRITERIA PENILAIAN

3. RUBRIK PENILAIAN

| Indicator | Exelent | Good | Limit | Poor | Not do | Score |
|--|---|--|-------|---|-------------------|-------|
| | 4 | 3 | | 1 | 0 | |
| Ketepatan proses mengolah foto-image | Proses mengolah foto sangat tepat | Proses mengolah foto masih tepat | | Proses mengolah foto tidak tepat | Tidak mengerjakan | |
| | hasil rapi dan menarik | kurang rapi tetapi masih menarik | | hasil tidak rapi, dan tidak menarik | Tidak mengerjakan | |
| Komposisi Warna | Komposisi warna tepat, kompak dan bisa dinikmati | Komposisi warna tidak tepat, tetapi masih bisa dinikmati | | Komposisi banyak bertabrakan, warna yang digunakan tidak sesuai | Tidak mengerjakan | |
| Kesesuaian foto dengan image | Foto dan image sangat cocok untuk digabungkan | Foto dan image masih cocok untuk digabung | | Foto dan image tidak cocok bila digabungkan | Tidak mengerjakan | |
| Kesesuaian foto dan image dengan tujuan tugas graphic design | Foto dan image sangat sesuai dengan tujuan tugas graphic design | Foto dan image masih sesuai dengan tujuan tugas graphic design | | Foto dan image tidak sesuai dengan tujuan tugas graphic design | Tidak mengerjakan | |
| | | | | | Total score | |
| | | | | | Average | |

Presensi : 20

Tugas Pribadi : 25

Tugas kelompok : 30

Evaluasi : 25