



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	03
Tgl. Berlaku	21 September 2021
Klausa ISO	7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
SUSAN			
Susan Dian Purnamasari, M.Kom.	Dr. Itryah. S.Psi. MA	Nuzsep Almigo. S.Psi. M.Si. Ph.D	

penjabaran bahan kajian

- | | | | |
|--|---|--|---|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : Sosial Humaniora | Jenjang (<i>Grade</i>) | : |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Psikologi | SKS (<i>Credit</i>) | : sks Semester (<i>Semester</i>): |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : Human Computer Interaction | Sertifikasi (<i>Certification</i>): <input type="checkbox"/> Ya (<i>Yes</i>) <input checked="" type="checkbox"/> Tidak (<i>No</i>) | |
| 4. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : 2218113203 | | |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (<i>Coordinator</i>) | : Mutia Mawardah, S.Psi., MA. | <input type="checkbox"/> Tim (<i>Team</i>) | <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri (<i>Personal</i>) |
| 7. Dosen Pengampuh (<i>Lecturer</i>) | : Susan Dian Purnamasari, M.Kom. | | |
| 8. Capaian Pembelajaran (<i>Learning Outcomes</i>) | : | | |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (<i>Programme Learning Outcomes</i>)	CPL03 CPL10	Mampu menggunakan metode penelitian dasar psikologi dan literasi teknologi informasi dan data Mampu menggunakan teknologi informasi dan bahasa internasional
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) (<i>Course Learning Outcomes</i>)	CPMK0302	Mampu menggunakan literasi teknologi informasi dan data dalam mengupayakan peningkatan kesehatan mental
	CPMK1001	Mampu mengimplementasikan penggunaan teknologi informasi
SUB-CPMK1	Mahasiswa mampu Menjelaskan bagaimana persepsi manusia, kognitif dan menyelesaikan masalah dalam HCI	
SUB-CPMK2	Mampu Menjelaskan model kognitif yang merepresentasikan user dari sistem interaktif	
SUB-CPMK3	Mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar psikologi, dalam hal ini kognisi (<i>cognition</i>).	

SUB-CPMK4	mampu menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sebuah pengembangan aplikasi (<i>requirements</i>).
-----------	---

SUB-CPMK5	Mahasiswa mampu membuat persona, skenario, dan storyboard dalam pengembangan aplikasi		
Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	SUB-CPMK	CPL03	CPL10
		CPMK0302	CPMK1001
	SUB-CPMK1	√	
	SUB-CPMK2	√	
	SUB-CPMK3	√	
	SUB-CPMK4		√
SUB-CPMK5		√	

9. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Mata kuliah Human Computer Interaction disampaikan dalam Bahasa Indonesia, ruang lingkup yang dibahas mencakup konteks historis dari human-computer interaction (HCI), interaction design, cognition, teknik-teknik dalam HCI, aspek sosial dalam HCI, pengumpulan dan analisis data, proses desain interaksi, prototyping, dan evaluasi

Bobot (SKS)	Komponen*	Persentase	Bobot Kredit (SKS)	Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)**
	Kuliah			
	Presentasi Kelompok			
	Praktikum	0		
	Total			
*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri **[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60				

10. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

1. Konsep Dasar Human Computer Interaction
2. Penerapan kognitif dalam desain interaksi
3. Analisis Tugas
4. Teknik Pengumpulan Data
5. Story Board

11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu menguasai konsep dasar dari <i>Human Computer Interaction</i> (HCI)	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Lingkup Mata Kuliah - Mengapa dan Apa <i>Human Computer Interaction</i> (HCI) - Siapa saja yang terlibat dalam HCI 	Tatap Muka (zoom), Ceramah, diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Slide presentasi • Review textbook/Jurnal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup, manfaat dan hubungan Mata Kuliah HCI dengan mata kuliah lainnya. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan mengapa HCI diperlukan. 3. Mahasiswa mampu menyebutkan siapa saja yang terlibat dalam HCI 	Keaktifan Tanya Jawab	
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu Menjelaskan bagaimana persepsi manusia, kognitif*, dan menyelesaikan masalah. 2. Mampu Menjelaskan konsep teknologi komputer, I/O, memori dan proses. 3. Mampu Menjelaskan dan menuliskan sifat alami dari interaksi antara manusia dan komputer, 	<ul style="list-style-type: none"> - Faktor manusia dalam HCI - Konsep Dasar HCI - Jalur Input/output manusia dan komputer - Psikologi dan desain sistem interaktif 	Tatap Muka (zoom), Ceramah, diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Slide presentasi • Review textbook/Jurnal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat merefleksikan pemanfaatan teknologi yang mereka gunakan sehari-hari. 2. Mahasiswa mampu memahami penginderaan, sistem motorik, sistem memori, proses kognitif 	Keaktifan Tanya Jawab	

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
	bagaimana komunikasi dan menganalisis interaksinya				pada manusia.		
3	Setelah menyelesaikan topik ini mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar psikologi, dalam hal ini kognisi (<i>cognition</i>).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui kognisi manusia 2. Teori yang relevan dengan kognitif Kognitif dan desain interaksi Kemampuan dan keterbatasan pengguna 3. Penerapan kognitif dalam desain interaksi 4. Mental model secara umum 	Online - elearning	Materi, tugas dan Forum	Mahasiswa dapat merefleksikan peran kognisi dalam pemanfaatan produk teknologi.	tugas dan Forum	5%
4	Mahasiswa mengetahui dan memahami prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia	<ul style="list-style-type: none"> - Prinsip-prinsip <i>Usability</i> - Kemampuan manusia yang baik dan yang buruk - Proses <i>User Centered Design</i> (UCD) - Kapasitas manusia <ul style="list-style-type: none"> - penginderaan (penglihatan, pendengaran, perabaan) - Sistem motor - Memory (STM, LTM) 	Online - elearning	Materi, tugas dan Forum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip usability 2. Mahasiswa mampu membedakan desain yang baik dan buruk 3. Mahasiswa mampu membuat proses desain yang 	tugas dan Forum	5%

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		- Proses kognitif : atensi pilih, pembelajaran, menyelesaikan masalah, bahasa			terfokus pada user 4. Mahasiswa mampu memahami penginderaan, sistem motorik, sistem memori, proses kognitif pada manusia.		
5	Quiz				Kebenaran dan ketepatan menjawab	Soal	10%
6	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami mekanisme sosial (interaksi sosial) Mengetahui jenis komunikasi secara umum Mampu Menjelaskan model kognitif yang merepresentasikan user dari sistem interaktif Mampu Menjelaskan arsitektur kognitif sebagai dasar model kognitif 	<ol style="list-style-type: none"> Interaksi Sosial Media Sosial Telepresence Model dan arsitektur kognitif 	Tatap Muka (zoom), Ceramah, diskusi	Slide presentasi Review textbook/Jurnal	Mahasiswa dapat merefleksikan manusia sebagai makhluk sosial dalam pemanfaatan produk teknologi.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan Tanya Jawab 	
7	Mahasiswa memahami dalam menganalisis penyelesaian <i>Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis analisa tugas Teknik analisis <i>task</i> Sumber informasi dan penggunaan data 	Online - elearning	Materi, tugas dan Forum	1. Mahasiswa mampu menjelaskan definisi dan	tugas dan Forum	5%

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		- Merepresentasikan data			keluaran Analisis <i>Task</i> 2. Mahasiswa mampu menjelaskan kebutuhan melakukan analisis <i>task</i> .		
8	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu melakukan desain dalam proses analisis tugas Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain Mahasiswa memahami dasar dari paradigma User centered Design (UCD) 	<ol style="list-style-type: none"> Prinsip Design Dasar psikologis untuk desain antar muka Tantangan dalam membuat design Contoh design dalam kehidupan sehari-hari 	Online - elearning	Materi, tugas dan Forum	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain Mahasiswa mampu memahami pentingnya ide dan mengetahui cara mendapatkan ide dalam proses pembuatan design Mahasiswa mampu menjelaskan tantangan dalam membuat design yang baik dan memiliki 	tugas dan Forum	5%
9	Mid				Kebenaran dan ketepatan menjawab	Soal	20%
10	Setelah menyelesaikan topik ini mahasiswa mampu melakukan pengumpulan data (<i>collecting data</i>).	<ol style="list-style-type: none"> Metode Think Aloud Metode Observasi Metode Usability Testing Metode Wawancara Metode Kuesioner 	Online - elearning	Materi, tugas dan Forum	Mahasiswa mampu mempraktikkan beberapa teknik pengumpulan data seperti observasi, pemanfaatan	tugas dan Forum	5%

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
					kuesioner, dan wawancara		
11	Setelah menyelesaikan topik ini mahasiswa mampu menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sebuah pengembangan aplikasi (<i>requirements</i>).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan kebutuhan Tipe-tipe requirements 2. Pengumpulan data untuk requirements 3. Task Description : Skenario, Use Case, dan Essential Use Case Task Analysis 	Online - elearning	Materi, tugas dan Forum	Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan sebuah aplikasi.	tugas dan Forum	5%
12	Setelah menyelesaikan topik ini mahasiswa mampu membuat persona, skenario, dan storyboard dalam pengembangan aplikasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Langkah-Langkah Membuat Persona Isu-Isu dalam Pembuatan Persona 2. Apa itu Skenario 3. Tipe-Tipe Skenario Penggunaan Skenario 	Tatap Muka (zoom), Ceramah, diskusi	Slide presentasi Review textbook/Jurnal	Mahasiswa mampu membedakan bentuk prototyping sketsa, storyboard, dan scenario serta menjelaskan beberapa teknik prototyping yang lain.	• Keaktifan Tanya Jawab	
13	Setelah menyelesaikan topik ini mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar psikologi, dalam hal ini kognisi (<i>cognition</i>).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa Perlu Melakukan Evaluasi 2. Tipe-tipe Evaluasi Desain Interaksi Tantangan dalam Evaluasi 3. Kiat Melakukan Usability Testing 	Tatap Muka (zoom), Ceramah, diskusi	Slide presentasi Review textbook/Jurnal	Mahasiswa mengenal dan mampu mengorganisir dan menganalisis sebuah situs	• Keaktifan Tanya Jawab	
14	Mahasiswa dapat mengulas berbagai metode dan hasil penelitian di bidang kognitif	Berbagai hasil penelitian tentang interaksi manusia dan komputer	Tatap Muka (zoom), Ceramah, diskusi	Diskusi Kelompok		• Keaktifan Tanya Jawab	5%

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
15	Mahasiswa dapat mengulas berbagai metode dan hasil penelitian di bidang kognitif	Berbagai hasil penelitian tentang interaksi manusia dan komputer	Tatap Muka (zoom), Ceramah, diskusi	Diskusi Kelompok		• Keaktifan Tanya Jawab	5%
16	UAS				Kebenaran menjawab soal	Soal	30%

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)

Mahasiswa diberikan kesempatan untuk merefleksikan pemanfaatan teknologi yang mereka gunakan sehari-hari. Selain itu mahasiswa diminta untuk mempelajari materi yang berkaitan dengan sejarah kemunculan bidang *human-computer interaction*. Mahasiswa juga mendapatkan pengalaman dalam menyampaikan pendapat dan melakukan refleksi mingguan dalam materi ini.

13. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)
						Kuis	UTS	UAS	
CPL?	CPMK?								
	CPMK?								

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL?	CPMK?	Perkuliahan Sebelum UTS	Tugas Tertulis Ujian Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas	
	CPMK?	UTS Setelah UTS	Ujian Tertulis Tes Lisan	Rubrik	Kelengkapan jawaban	
		UAS	Ujian Tertulis			

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL?	CPMK?									
	CPMK?									
Jumlah Total MK Kalkulus Dasar										

Rubrik Penilaian

No	Kategori	Pokok Bahasan	Model Soal
	Tugas		
	Quiz		
	Tugas Kelompok		
	UTS		
	UAS		

a. Bobot penilaian (Ketentuan Bina Darma)

- ≥ 85 = A
- ≥ 70 s.d < 85 = B
- ≥ 60 s.d < 70 = C
- ≥ 50 s.d < 60 = D
- < 50 = E

14. Buku Sumber (*References*)

a. Utama.

- [1] Dix, Alan et.al, **HUMAN-COMPUTER INTERACTION**, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998
- [2] Galitz, W. O, **The Essential Guide to User Interface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques**, John Wiley & Sons, Canada, 1996.
- [3] Johnson, P., **HUMAN-COMPUTER INTERACTION : Psychology, Task Analysis and Software Engineering**, McGraw-Hill, England UK, 1992.

- (4) Newman, W. M and Lamming, M. G, ***Interactive System Design***, Addison Wesley, Cambridge, Great Britain, 1995.
- (5) P. Insap Santoso, ***Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek***, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.
- (6) Raskin, J, ***The Human Interface***, Addison Wesley, 2000
- (7) Shneiderman, B, ***Designing The User Interface***, 3rd Edition, Addison Wesley, 1998
- (8) Sutcliffe, A. G., ***HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN***, 2ND Edition, MacMillan, London, 1995.

b. Pendukung

Lecture Notes / Slide-Presentation / Referensi lain yang diperoleh melalui internet :

- (1) <http://www.hcibook.com/hcibook/resource.html> (folder : HCI-Alan Dix.rar)
- (2) <http://www.dcs.gla.ac.uk/~stephen/otherlinks.shtml>