

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 1 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 1
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :

1. Mahasiswa memiliki gambaran umum tentang bidang Interaksi Manusia Komputer hubungannya dengan bidang ilmu lain
2. Mahasiswa memiliki gambaran mengenai kegiatan berkelanjutan selama 1 semester
3. Mahasiswa mengetahui administratif kelas seperti: website kelas, informasi jadwal, tugas, dan kontak dosen.

Materi Pokok:

Kontrak belajar, Perkenalan atas bidang Interaksi Manusia dan Komputer.

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka perkuliahan, doa, perkenalan dan presensi • Orientasi perkuliahan/apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab 	Laptop LCD	15'
Penyajian (Inti)	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrak perkuliahan tentang tujuan perkuliahan, topik-topik perkuliahan, strategi perkuliahan, dan sistem evaluasi perkuliahan. • Penyusunan ulang silabus • Penjelasan singkat atas bidang Interaksi Manusia Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Diskusi 	Draft silabus Laptop dan LCD	120'
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Review perkuliahan dan penyimpulan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab 	-	15'
Penilaian				

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

-

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 2 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

Silabus mata kuliah yang dikembangkan oleh Dosen

Literatur tambahan :

-

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 3 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 2
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :

1. Mahasiswa mengetahui konsep *usability*
2. Mahasiswa mengetahui pentingnya *usability*
3. Mahasiswa mengetahui langkah-langkah untuk mencapai antarmuka pengguna yang *usable*

Materi Pokok : Usability

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka perkuliahan, doa, perkenalan dan presensi • Orientasi perkuliahan/apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab 	Laptop LCD	15'
Penyajian (Inti)	Penjelasan mengenai konsep <i>usability</i> , mendiskusikan pentingnya <i>usability</i> , dan memaparkan langkah-langkah untuk mencapai perangkat lunak yang <i>usable</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Diskusi 	LCD	120'
Penutup	Penyimpulan dan pemberian tugas kepada mahasiswa untuk mencari contoh perangkat lunak yang memiliki antarmuka yang baik dan yang tidak baik.	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab 	-	15'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Komponen penilaian keaktifan dilihat dari kualitas pertanyaan dan jawaban yang disampaikan mahasiswa. Penilaian juga dilakukan dengan melihat hasil tugas antarmuka yang baik dan buruk.			

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 4 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan:

1. Observasi kelas
2. Tugas individu pertama: memberikan contoh antarmuka komputer yang baik dan yang tidak baik.

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/shame.htm>

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 5 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 3
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :

1. Mahasiswa mengetahui faktor-faktor manusia yang harus diperhatikan dalam perancangan antarmuka pengguna (*human factors*)

Materi Pokok : Manusia dan kemampuan manusia

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu. Menjelaskan kedudukan manusia dalam Interaksi Manusia Komputer.	Diskusi	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Menjelaskan faktor-faktor manusia yang penting dalam desain antarmuka komputer.	Ceramah	LCD, Papan tulis	50'
	Menjelaskan tentang memori, dan indra.	Ceramah	LCD, Papan tulis	50'
	Membentuk kelompok untuk project satu semester.	Diskusi kelas	LCD	20'
Penutup	Penyimpulan	Ceramah	Papan tulis	15'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Komponen penilaian keaktifan dilihat dari kualitas pertanyaan dan jawaban yang disampaikan mahasiswa			

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 6 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas
2. Lembar penilaian teman sebaya

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/shame.htm>

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RPP/PMT
333/FIP/33

Revisi : 02

8 Maret 2011

Hal 7 dari 31

Semester 4

Interaksi Manusia Komputer

Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer

Kode Matakuliah : PMT333

Pertemuan ke : 4

Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS

Dosen : Dina Utami, M.Sc

Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Tujuan Perkuliahan :

1. Mahasiswa memahami model konseptual (model pengguna, model implementasi dan model antarmuka)
2. Mahasiswa dapat menjelaskan kembali model-model *human errors*
3. Mahasiswa memiliki gambaran umum mengenai bidang CSCW
4. Mahasiswa mengetahui fenomena media sosial dan efek penggunaannya dalam pergerakan sosial di masyarakat

Materi Pokok :

1. Model konseptual dan Metafora
2. *Computer Supported Cooperation Work (CSCW)*

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu	Diskusi	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Penjelasan mengenai CSCW dan diskusi mengenai film dokumenter linimas(s)a	Diskusi dan pemutaran film	LCD	60'
	Penjelasan mengenai model konseptual dan penggunaan metafora dalam antarmuka komputer	Ceramah	LCD dan papan tulis	60'
Penutup	Penyimpulan mengenai hasil diskusi yang telah dilakukan dan pemberian tugas kepada mahasiswa untuk mengikuti diskusi penggunaan sosial	Ceramah	LCD dan papan tulis	15'

Dibuat oleh :

Sisca Rahmadonna,
M.Pd

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Diperiksa oleh :

Sungkono, M.Pd

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 8 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

	media untuk pergerakan sosial di Indonesia			
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan melihat hasil resensi film dan rangkuman diskusi penggunaan sosial media untuk pergerakan sosial di Indonesia.			

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas
2. Penilaian hasil rangkuman diskusi penggunaan sosial media di Indonesia dan resensi film linimassa

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/shame.htm>
- <http://www.youtube.com/user/internetsehat>

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 9 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 5
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Tujuan Perkuliahan :

1. Mahasiswa dapat melakukan analisa kebutuhan pengguna dan mempertimbangkan hasil analisisnya dalam perancangan antarmuka sistem

Materi Pokok :

Analisis kebutuhan / *Requirements analysis, scenario based design*

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu dan orientasi pelaksanaan pembelajaran, meliputi: 1) Analisa pengguna; 2) Analisa tugas	Diskusi	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Penjelasan mengenai analisa pengguna/ <i>user analysis</i>	Ceramah	LCD	40'
	Penjelasan mengenai analisa tugas / <i>task analysis</i> , meliputi 1) dekomposisi tugas; 2) knowledge-based technique	Ceramah	LCD	40'
	Penjelasan mengenai <i>scenario based design</i>	Ceramah	LCD	40'
Penutup	Penyimpulan dari materi yang telah diberikan dan pemberian tugas kepada kelompok untuk membuat proposal project yang termasuk didalamnya analisa pengguna dan masalah yang berusaha dipecahkan	Ceramah	LCD	15'

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 10 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan makalah presentasi yang telah disusun kelompok. Penilaian juga dilakukan dengan melihat hasil proposal mahasiswa dan ketepatan mengumpulkan tugas
-----------	--

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas
2. Hasil penilaian proposal project semester

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/shame.htm>
- *Usability Engineering: Scenario-Based Development of Human-Computer Interaction* by Rosson, M. and Carroll, J.

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RPP/PMT
333/FIP/33

Revisi : 02

8 Maret 2011

Hal 11 dari 31

Semester 4

Interaksi Manusia Komputer

Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer

Kode Matakuliah : PMT333

Pertemuan ke : 6

Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS

Dosen : Dina Utami, M.Sc

Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Tujuan Perkuliahan :

1. Mahasiswa mengetahui dan dapat menerapkan prinsip desain yang berpusat pada pengguna
2. Mahasiswa mengetahui arsitektur antarmuka pengguna
3. Mahasiswa mengetahui ruang kerja Adobe flash dan dapat menggunakan tombol, menu, windows dan sebagainya.

Materi Pokok :

User centered design, arsitektur antarmuka, lingkungan kerja Adobe Flash

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu dan orientasi pelaksanaan pembelajaran	Diskusi	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Penjelasan mengenai konsep desain yang berpusat pada pengguna.	Ceramah	LCD	30'
	Penjelasan mengenai arsitektur antarmuka pengguna	Ceramah	LCD	30'
	Praktek: menggunakan Adobe Flash untuk menggambar, membuat tombol dan movie clip. Praktek dipandu oleh dosen dan mahasiswa dapat melihat tutorial.	Praktek	LCD, software Flash, tutorial	60'

Dibuat oleh :

Sisca Rahmadonna,
M.Pd

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Diperiksa oleh :

Sungkono, M.Pd

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 12 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penutup	Penyimpulan dari materi yang telah diberikan dan pemberian latihan flash dengan mengulang kembali yang sudah dipraktekkan di kelas	Ceramah	LCD	15'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran.			

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/shame.htm>
- <http://www.teacherclick.com/flash8/index.htm>

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 13 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 7
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :
 1. Mahasiswa mengetahui macam-macam tools GUI
 2. Mahasiswa dapat menggunakan Adobe Flash dan Action Script 2.0

Materi Pokok : Tool GUI, Adobe Flash (lanjutan)

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu dan orientasi pelaksanaan pembelajaran, meliputi: 1) pengenalan terhadap tool-tool GUI; 2) Adobe flash lanjutan	Diskusi	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Penjelasan mengenai macam-macam tools GUI yang ada di pasaran dan fungsinya.	Ceramah	LCD	30'
	Praktek: menggunakan Adobe Flash untuk pengaturan navigasi	Demo dan praktek	LCD, software flash, tutorial	90'
Penutup	Penyimpulan dari materi yang telah diberikan dan pemberian tugas kepada mahasiswa untuk berlatih sendiri menggunakan Flash	Ceramah	LCD	15'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan praktek menggunakan Adobe Flash.			

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 14 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://www.teacherclick.com/flash8/index.htm>
- www.tutorialized.com/tutorials/Flash/
- www.w3schools.com/Flash/default.asp
- www.baycongroup.com/flash/00_flash.htm

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RPP/PMT
333/FIP/33

Revisi : 02

8 Maret 2011

Hal 15 dari 31

Semester 4

Interaksi Manusia Komputer

Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer

Kode Matakuliah : PMT333

Pertemuan ke : 8

Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS

Dosen : Dina Utami, M.Sc

Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Tujuan Perkuliahan :

1. Mahasiswa dapat mendesain antarmuka dengan *control* yang baik
2. Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain yang baik dalam rancangan project akhir semester.
3. Mahasiswa mampu menggunakan Adobe Flash untuk membuat *control* maupun menggunakan komponen *build-in* pada Flash

Materi Pokok : Desain

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu dan orientasi pelaksanaan pembelajaran.	Diskusi	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Penjelasan mengenai <i>control</i> dalam desain antarmuka.	Ceramah	LCD	30'
	Penjelasan mengenai prinsip-prinsip desain dan diskusi mengenai desain untuk project semester	Ceramah dan diskusi	LCD	30'
	Praktek: Menggunakan <i>component</i> pada Flash	Demo dan praktek	LCD, tutorial, software Flash	60'
Penutup	Penyimpulan dari materi yang telah diberikan dan pemberian latihan kepada mahasiswa untuk mencari tutorial tentang <i>component</i> yang belum dicobakan di kelas dan mempraktekannya sendiri.	Ceramah	LCD	15'

Dibuat oleh :

Sisca Rahmadonna,
M.Pd

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Diperiksa oleh :

Sungkono, M.Pd

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 16 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan praktek Flash
-----------	--

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://www.teacherclick.com/flash8/index.htm>
- www.tutorialized.com/tutorials/Flash/
- www.w3schools.com/Flash/default.asp
- [www.baycongroup.com/flash/00 flash.htm](http://www.baycongroup.com/flash/00_flash.htm)

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 17 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 9
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :

1. Mahasiswa menerapkan prinsip *universal design* dalam rancangan project akhir semester.
2. Mahasiswa dapat membuat paper prototyping untuk diujikan kepada pengguna.

Materi Pokok :
Universal design dan paper prototyping

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan sebelumnya dan orientasi pelaksanaan pembelajaran, meliputi: 1) universal design; 2) paper prototyping	Diskusi	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Penjelasan mengenai <i>universal design</i> Penjelasan dan demo metode paper prototyping untuk evaluasi antarmuka	Ceramah Ceramah diikuti demo oleh dosen dibantu seorang mahasiswa	LCD LCD Prototipe: kertas, spidol, pensil, double tape	60' 60'
Penutup	Penyimpulan dari materi yang telah diberikan dan pemberian tugas kepada kelompok untuk membuat prototipe	Ceramah dan diskusi	LCD	15'

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 18 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

	software project semester dengan pensil dan kertas. Memasangkan kelompok untuk percobaan paper prototyping.			
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan demo <i>paper prototyping</i> .			

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://www.paperprototyping.com/download.html>

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 19 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 10
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :
 1. Mahasiswa mengetahui tentang Ubiquitous computing
 2. Mahasiswa mampu mengenali perangkat komputasi di lingkungan sehari-hari mereka
 3. Mahasiswa mendapatkan gambaran tentang bagaimana melakukan paper prototyping.

Materi Pokok : *Ubiquitous Computing*

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi pelaksanaan pembelajaran, meliputi: 1) Mencoba paper prototipe buatan mahasiswa; 2) penjelasan tentang ubiquitous computing; 3) diskusi tentang perangkat komputasi sehari-hari	Ceramah	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Kelompok mahasiswa berpasangan sesuai yang ditentukan di pertemuan minggu lalu dan saling meng-ujikan <i>paper prototipe</i> mereka Ceramah dan diskusi mengenai <i>ubiquitous computing</i>	Praktek Ceramah dan diskusi	<i>Paper prototipe</i> LCD	60' 60'
Penutup	Penyimpulan dari materi yang telah diberikan	Ceramah	LCD	15'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan hasil penilaian <i>paper prototipe</i> yang dibuat oleh mahasiswa.			

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 20 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas
2. Hasil penilaian *paper prototyping*

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://www.paperprototyping.com/download.html>

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 21 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 11
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :
 1. Mahasiswa dapat membuat game sederhana menggunakan perangkat lunak Adobe Flash

Materi Pokok : Action Script (advance)

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu dan persiapan praktek menggunakan software Adobe Flash	Ceramah	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Praktek: Membuat game sederhana menggunakan Adobe Flash dan Action Script 2.0 Tanya jawab implementasi project semester	Demo dan praktek	LCD, software Adobe Flash	90'
		Diskusi	Flash	30'
Penutup	Penyimpulan dari materi yang telah diberikan dan pemberian tugas kepada kelompok yang akan presentasi teori belajar kecerdasan ganda pada pertemuan selanjutnya.	Ceramah	LCD	15'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran.			

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 22 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan : -

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RPP/PMT
333/FIP/33

Revisi : 02

8 Maret 2011

Hal 23 dari 31

Semester 4

Interaksi Manusia Komputer

Jam 3 x 50 menit

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer

Kode Matakuliah : PMT333

Pertemuan ke : 12

Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS

Dosen : Dina Utami, M.Sc

Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Tujuan Perkuliahan :

1. Mahasiswa dapat menggunakan *dialog-based UI* yang baik dalam rancangan project akhir semester
2. Mahasiswa mengetahui prinsip desain grafis yang baik
3. Mahasiswa mampu membuat *computer prototyping* untuk diujikan ke pengguna

Materi Pokok :

Dialog based UI, desain grafis, computer prototyping

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu dan orientasi pelaksanaan pembelajaran.	Diskusi	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Penjelasan mengenai dialog-based UI	Ceramah	LCD	40'
	Penjelasan mengenai desain grafis	Ceramah	LCD	40'
	Penjelasan dan diskusi mengenai computer prototyping	Diskusi	LCD	40'
				30
Penutup	Penyimpulan dari materi yang telah diberikan dan pemberian tugas kepada kelompok untuk membuat <i>computer prototyping</i> .	diskusi	LCD	15'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran.			

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 24 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan : -

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 25 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
Kode Matakuliah : PMT333
Pertemuan ke : 13
Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
Dosen : Dina Utami, M.Sc
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Tujuan Perkuliahan :
Tujuan Perkuliahan :
1. Mahasiswa mengetahui riset terakhir/ demo tentang visualisasi informasi
2. Mahasiswa dapat melakukan *empirical user testing*

Materi Pokok :
visualisasi informasi dan user testing

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu dan orientasi pelaksanaan pembelajaran. Mengumpulkan software untuk project semester.	Diskusi	Papan tulis	15'
Penyajian (Inti)	Mahasiswa menggunakan software buatan temannya sesuai yang ditentukan. Mahasiswa yang software-nya di uji cobakan mencatat hasil percobaan Penjelasan tentang visualisasi informasi	Praktek Diskusi	Software buatan mahasiswa LCD	90' 30
Penutup	Penyimpulan dari materi yang telah diberikan dan pemberian tugas kepada kelompok untuk memfinalisasi project semester	diskusi	LCD	15'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan hasil sementara project semester serta laporan hasil user testing.			

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

RPP/PMT
333/FIP/33

Revisi : 02

8 Maret 2011

Hal 26 dari 31

Semester 4

Interaksi Manusia Komputer

Jam 3 x 50 menit

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas
2. Hasil penilaian user testing dan laporannya

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :-

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 27 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 14
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :
 1. Mahasiswa dapat menggunakan Adobe Flash untuk membuat simulator

Materi Pokok : Simulasi dengan Adobe Flash

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi pembelajaran	Diskusi	LCD	15'
Penyajian (Inti)	Praktek: membuat simulasi fisika menggunakan Adobe Flash	Demo dan Praktek	LCD, software Flash, tutorial	90'
Penutup	Tanya jawab mengenai implementasi project semester	Diskusi	-	45'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dan keseriusan dalam praktek.			

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 28 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- www.upscale.utoronto.ca/PVB/Harrison/Flash/

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 29 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 15
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :
 1. Mahasiswa mengetahui tentang berbagai jenis *usability testing*.

Materi Pokok : Usability testing

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Review pertemuan minggu lalu dan orientasi perkuliahan	Diskusi	LCD	15'
Penyajian (Inti)	Penjelasan mengenai berbagai macam usability testing dan evaluasi	Ceramah	LCD	90'
	Diskusi dan tanya jawab mengenai implementasi project.	Diskusi		30'
Penutup	Mahasiswa diminta mem-finalisasi project semester dan mempersiapkan diri untuk presentasi	Diskusi	-	15'
Penilaian	Penilaian dilakukan dengan melihat keaktifan mahasiswa dan keseriusan dalam praktek.			

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 30 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

Penilaian dilakukan dengan :

1. Observasi kelas

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan :

- *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
- *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
- MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan :

- <http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/shame.htm>

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	RPP. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	RPP/PMT 333/FIP/33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 31 dari 31
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Matakuliah : Interaksi Manusia Komputer
 Kode Matakuliah : PMT333
 Pertemuan ke : 16
 Jumlah SKS : Teori 2 SKS praktek 1 SKS
 Dosen : Dina Utami, M.Sc
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
 Tujuan Perkuliahan :
 - Mahasiswa mempresentasikan hasil akhir project yang dilakukan selama 1 semester.

Materi Pokok : Presentasi Akhir

Langkah-langkah pembelajaran

Komponen langkah	Uraian Kegiatan	Metode	Media	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Pengantar presentasi dan diskusi	Ceramah	LCD	10'
Penyajian (Inti)	Presentasi dan tanya jawab oleh mahasiswa dipandu dosen	Presentasi dan diskusi	LCD	130'
Penutup	Refleksi perkuliahan	Diskusi	-	10'
Penilaian	Penilaian dilihat dari presentasi dan keaktifan saat diskusi			

Penilaian/Evaluasi hasil belajar:

- Penilaian dilakukan dengan melihat presentasi dan melihat keaktifan saat diskusi

Daftar Literatur/Referensi/Sumber Bahan : -

Literatur tambahan : -

Dibuat oleh : Sisca Rahmadonna, M.Pd	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : Sungkono, M.Pd
--	---	--