



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SIL. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

SIL/PMT 333/ 33

Revisi : 02

8 Maret 2011

Hal 1 dari 4

Semester 4

Interaksi Manusia Komputer

Jam 3 x 50 menit

SILABI MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer
Kode Mata Kuliah	: PMT 333
SKS	: 3 (empat) SKS Teori 2 SKS, Praktek 1 SKS
Dosen	: Dina Utami, M. Sc.
Program Studi	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Prasyarat	: 1. Pengalaman menggunakan antarmuka grafis. 2. Kemampuan pemrograman aras tinggi: Java Swing atau Macromedia Flash.
Waktu Perkuliahan	: 16 x 150'
Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini memberikan pengenalan ke bidang interaksi manusia-komputer (IMK). Interaksi manusia-komputer (IMK) adalah studi, perencanaan dan desain interaksi antara manusia dan komputer. Bidang ini merupakan pertemuan antara ilmu komputer, studi perilaku, desain dan beberapa bidang studi lain. Mata kuliah ini memiliki 3 fokus: yakni 1) Desain, 2)Implementasi, dan 3) Evaluasi antarmuka komputer.

Uraian Pokok Bahasan Tiap Pertemuan

Pertemuan	Tujuan Perkuliahan	Pokok Bahasan/Sub Pokok Bahasan
1.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa memiliki gambaran umum tentang bidang Interaksi Manusia Komputer hubungannya dengan bidang ilmu lain- Mahasiswa memiliki gambaran mengenai kegiatan berkelanjutan selama 1 semester- Mahasiswa mengetahui administrivia kelas seperti: website kelas, informasi jadwal, tugas, dan kontak dosen.	<ul style="list-style-type: none">- Kontrak belajar- Perkenalan atas bidang Interaksi Manusia dan Komputer.
2.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa mengetahui konsep <i>usability</i>- Mahasiswa mengetahui pentingnya <i>usability</i>- Mahasiswa mengetahui langkah-langkah untuk mencapai antarmuka pengguna yang <i>usable</i>	<ul style="list-style-type: none">- <i>Usability</i>
3.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa mengetahui faktor-faktor manusia yang harus diperhatikan dalam	<ul style="list-style-type: none">- Manusia / Kemampuan Manusia

Dibuat oleh :

(dosen pengampu)

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

Diperiksa oleh :

(kajur)



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SIL. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

SIL/PMT 333/ 33

Revisi : 02

8 Maret 2011

Hal 2 dari 4

Semester 4

Interaksi Manusia Komputer

Jam 3 x 50 menit

	perancangan antarmuka pengguna (<i>human factors</i>)	
4.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa memahami model konseptual (model pengguna, model implementasi dan model antarmuka)- Mahasiswa dapat menjelaskan kembali model-model <i>human errors</i>- Mahasiswa memiliki gambaran umum mengenai bidang CSCW- Mahasiswa mengetahui fenomena media sosial dan efek penggunaannya dalam pergerakan sosial di masyarakat	<ul style="list-style-type: none">- Model konseptual dan Metafora- <i>Computer Supported Cooperation Work (CSCW)</i>
5.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa dapat melakukan analisa kebutuhan pengguna dan mempertimbangkan hasil analisisnya dalam perancangan antarmuka sistem- Mahasiswa mengetahui tentang <i>scenario-based design</i>	<ul style="list-style-type: none">- Analisis kebutuhan / <i>Requirements analysis</i>- <i>Scenario-based design</i>
6.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa mengetahui dan dapat menerapkan prinsip desain yang berpusat pada pengguna- Mahasiswa mengetahui arsitektur antarmuka pengguna- Mahasiswa mengetahui ruang kerja Adobe flash dan dapat menggunakan tombol, menu, windows dan sebagainya.	<ul style="list-style-type: none">- <i>User-Centered Design</i>- Arsitektur Antarmuka Pengguna- Pengenalan ke Adobe Flash dan Action Script 2.0
7.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa mengetahui macam-macam tools GUI- Mahasiswa dapat menggunakan Adobe Flash dan Action Script 2.0	<ul style="list-style-type: none">- Desain I: Arsitektur GUI dan <i>tools</i>.- Adobe Flash (lanjutan)
8.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa dapat mendesain antarmuka dengan <i>control</i> yang baik- Mahasiswa mampu menerapkan prinsip	<ul style="list-style-type: none">- Desain kontrol, layout dan constraint- Prinsip Desain

Dibuat oleh :

(dosen pengampu)

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

Diperiksa oleh :

(kajur)



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SIL. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

SIL/PMT 333/ 33

Revisi : 02

8 Maret 2011

Hal 3 dari 4

Semester 4

Interaksi Manusia Komputer

Jam 3 x 50 menit

	desain yang baik dalam rancangan project akhir semester.	
9.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa menerapkan prinsip <i>universal design</i> dalam rancangan project akhir semester.- Mahasiswa dapat membuat paper prototyping untuk diujikan kepada pengguna.	<ul style="list-style-type: none">- <i>Universal design</i>- <i>Paper Prototyping.</i>
10.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa mendapatkan gambaran tentang bagaimana melaksanakan evaluasi antarmuka menggunakan paper prototyping- Mahasiswa mengetahui tentang Ubiquotus computing- Mahasiswa mampu mengenali perangkat komputasi di lingkungan sehari-hari mereka	<ul style="list-style-type: none">- <i>Paper prototyping</i> (lanjutan)- <i>Ubiquotus Computing</i>
11.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa dapat membuat game sederhana menggunakan perangkat lunak Adobe Flash	<ul style="list-style-type: none">- Action Script Advance
12.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa dapat menggunakan <i>dialog-based UI</i> yang baik dalam rancangan project akhir semester- Mahasiswa mengetahui prinsip desain grafis yang baik- Mahasiswa mampu membuat <i>computer prototyping</i> untuk diujikan ke pengguna	<ul style="list-style-type: none">- <i>Dialog-based Uis</i>- Desain Grafis- <i>Computer Prototyping</i>
13.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa mengetahui riset terakhir/ demo tentang visualisasi informasi- Mahasiswa dapat melakukan empirical user testing.	<ul style="list-style-type: none">- Topik riset II: Visualisasi Informasi- User testing
14.	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa dapat menggunakan Adobe Flash untuk membuat simulator	<ul style="list-style-type: none">- Macromedia Flash III


Dibuat oleh :

(dosen pengampu)

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

Diperiksa oleh :

(kajur)

	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	SIL. INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER			
	SIL/PMT 333/ 33	Revisi : 02	8 Maret 2011	Hal 4 dari 4
	Semester 4	Interaksi Manusia Komputer		Jam 3 x 50 menit
15.	- Mahasiswa mengetahui tentang berbagai jenis <i>usability testing</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Usability testing - Metode assessment lain 		
16.	- Mahasiswa mempresentasikan hasil akhir project yang dilakukan selama 1 semester.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Proyek Akhir 		

Evaluasi Hasil Belajar :

No	Komponen evaluasi	Bobot (%)
1	Tugas Individu	30%
2	Tugas Kelompok / Project	30%
3	Quiz	30%
4	Sikap,Perilaku,Kehadiran	10%
5		
Jumlah		100%

Daftar Literatur/Referensi

1. *Human-Computer Interaction*, Third Edition by Alan Dix et al, Prentice Hall (2004).
2. *The Design of Everyday Things*, Norman, D. A. New York, NY: Doubleday (1990).
3. *Usability Engineering: Scenario-Based Development of Human-Computer Interaction* by Rosson, M. and Carroll, J.
4. MIT Open Web Course: *6.831 User Interface Design and Implementation*. Semester Fall 2004. by Prof. Robert Miller.

Literatur tambahan: Artikel ilmiah dan artikel dari internet

Dosen dapat dihubungi di: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

<http://www.pmt333.wordpress.com/>

Email: boeldy@gmail.com

HP: 082138286941

YM: boeldy

Skype: dina.utami

Facebook: www.facebook.com/dinautami

Dibuat oleh : (dosen pengampu)	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh : (kajur)
---------------------------------------	---	---------------------------------