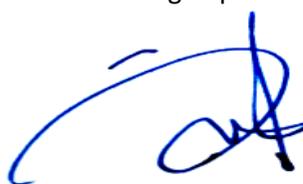




UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
	IF17118	Mata Kuliah Keahlian Prodi	3 SKS	5 (Lima)	Januari 2018
Interaksi Manusia dan Komputer	Dosen Pengembang RPS  <u>Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom</u>		Dosen Pengampu MK  <u>Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom</u>		Ketua Prodi  <u>Deddy Gusman, M. Ti</u>
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi Catatan : S : Sikap PP : Penguasaan Pengetahuan KU : Keterampilan Umum KK : Keterampilan Khusus	PP1 : Menguasai konsep teoritis di bidang Informatika, khususnya di bidang teori komputasi, jaringan komputer, teknologi web, dan basis data KK1 : Mampu secara kreatif dan inovatif memformulasikan pemecahan masalah dengan memanfaatkan teknik komputasi dan teknologi informasi berbasis konsep-konsep yang relevan dan dengan memanfaatkan <i>tool</i> pemodelan tepat KK2 : Mampu membangun program komputer untuk mengimplementasikan pemecahan masalah, dan dengan memanfaatkan <i>framework</i> , atau teknologi informasi yang terkini (<i>up to date</i>) KU1 : Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU2 : Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU5 : Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data KU7 : Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya KU8 : Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri KU9 : Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarisme. KU11 : Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (<i>team work</i>), manajemen diri, dan mampu mengkomunikasikan ide/gagasan/pemikiran di bidang informatika, baik lisan maupun tertulis			

	CP-MK	1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai interaksi manusia dan komputer 2. Mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaian objek diskrit 3. Mahasiswa mampu berargumentasi secara logis dan sistematis			
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini memberikan dasar konsep dan praktis tentang interaksi manusia dan komputer, model interaksi, perancangan dan implementasi antar-muka manusia dan komputer serta penggunaan tools untuk pengembangan software interface manusia dan komputer. Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mempunyai pemahaman tentang human cognition, memori manusia, penyelesaian masalah, bahasa serta apa dan bagaimana keterkaitan hal-hal tersebut dalam merancang dan mengembangkan sistem interaktif.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengantar 2. Interaksi Manusia dan Komputer 3. Profil Pengguna Komputer 4. Interaksi dan Proses Perancangan Interaksi 5. Dasar Desain Interaktif 6. Analisis Tugas 7. Project Human and Computer Interaction				
Pustaka	1. Yvonne Rogers, helen Sharp, Jenny Preece, 2011, "Human-Computer Interaction", 3rd Edition, Wiley.				
Media Pembelajaran	<i>White board, spidol Pengeras Suara, Laptop, LCD dan multi media class equipment</i>				
Team Teaching					
Matakuliah Prasyarat					
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub-CP MK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Kriteria, Bentuk dan Bobot Penilaian
1	Pendahuluan (Rps, Rubrik Penilaian, dll)		Pengantar	1. Ceramah 2. Tanya Jawab	
2	Mahasiswa Mampu memahami bagaimana pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer	1. Menjelaskan definisi Interaksi Manusia dan Komputer. 2. Menjelaskan tujuan dari interaksi yang dibangun antara manusia dan komputer. 3. Menjelaskan hal-hal penting dalam perancangan antarmuka. 4. Menjelaskan alasan dibutuhkan nya	Interaksi Manusia dan Komputer <ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Manusia dan Komputer • Model Interaksi • Bidang Studi/Ilmu IMK • Prinsip Utama Perancangan IMK (Interface) 	1. Ceramah 2. Tanya Jawab 3. Diskusi	1. Test 2. Uraian

		<p>perancangan antarmuka yang baik.</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan model-model interaksi. Menjelaskan bidang ilmu yang terkait dalam perancangan antarmuka. Menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan antarmuka 			
3	<p>Mahasiswa mampu memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka</p>	<ol style="list-style-type: none"> Memahami sistem pemrosesan informasi pengguna mulai dari proses input/ouput hingga penyimpanan. Memahami proses penyimpanan informasi memori pengguna, baik jang pendek, menengah maupun panjang. Menjelaskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membangun sebuah antarmuka 	<p>Profil Pengguna Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> Sistem Pemrosesan Infor masi Psikologi Kognitif 	<ol style="list-style-type: none"> Ceramah Tanya Jawab Diskusi 	<ol style="list-style-type: none"> Test Diskusi
4	<p>Mahasiswa mampu memahami serta menerapkan model-model yang digunakan untuk dalam pengembangan antarmuka berdasarkan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan komputer.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan model-model interaksi antara pengguna dan komputer. Menjelaskan kekurangan dan kelebihan setiap model interaksi Menjelaskan hal yang membuat buruknya perancangan antarmuka. 	<p>Interaksi dan Proses Perancangan Interaksi</p> <ul style="list-style-type: none"> Interaksi: Model Interaksi. Proses Perancangan Interaksi: Model SDLC, Perancangan Antarmuka, Strategi Penjadwalan, Algoritma Penjadwalan 	<ol style="list-style-type: none"> Ceramah Tanya Jawab Diskusi 	<ol style="list-style-type: none"> Test Diskusi

		4. Menjelaskan titik berat perancangan antarmuka.			
5 - 6	Mampu memahami hal-hal yang perlu disiapkan terlebih dahulu hal-hal yang menjadi dasar desain interaktif yang perlu terus digali untuk pemenuhan setiap iterasi purwarupa antarmuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tujuan dari perancangan/desain. 2. Menjelaskan 2 hal yang menjadi aturan utama proses perancangan 3. Menjelaskan pengertian sesungguhnya dari istilah 'human error' 4. Menjelaskan model standar proses desain Menjelaskan hal-hal yang perlu dilakukan untuk dapat memahami pengguna. 5. Menjelaskan pentingnya membuat skenario dalam sebuah desain antarmuka. 6. Menjelaskan macam-macam navigasi yang dapat digunakan dalam desain antarmuka 7. Menjelaskan iterasi proses membangun purwarupa antarmuka 	<p>Dasar-Desain Interaktif:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desain (Definisi dan Proses) Fokus ? User • Skenario • Desain Navigasi, Tampilan dan Keluaran • Iterasi dan Purwarupa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Tanya Jawab 3. Diskusi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Test 2. Diskusi
7	Mampu memahami serta seta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan tehnik-tehnik analisis tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi dan keluaran dari analisis tugas. 2. Menjelaskan kebutuhan melakukan analisis tugas. 3. Menjelaskan hubungan antara analisis tugas dan 	<p>Analisis Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik Analisis Tugas • Sumber Informasi dan Pengumpulan Data 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Tanya Jawab 3. Diskusi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Test 2. Diskusi

		manusia.			
8	Ujian Tengah Semester				
9 - 15	Mampu bekerjasama secara tim dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan interaktif halaman web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan maksud serta tujuan dari pengolahan proses secara multithreading 2. Menjelaskan perbedaan proses yang dikerjakan secara multithreading dan nonmultithreading 3. Menjelaskan perbedaan pemrosesan job yang dieksekusi pada level user dan kernel 	Project Human and Computer Interaction <ul style="list-style-type: none"> • Requirement • Analysis • Design • Prototype • Testing 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Tanya Jawab 3. Diskusi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Test 2. Diskusi
16	Ujian Akhir Semester				

The background is a light green and light blue gradient. It features several decorative elements: a cluster of colorful paper clips (green, blue, yellow, pink) at the top left; a single gold paper clip at the top right; a pencil on the left side; a pink eraser and a gold paper clip on the right side.

Konsep Dasar IMK

Interaksi Manusia Komputer

Dosen Pengampu :

Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom

Agenda

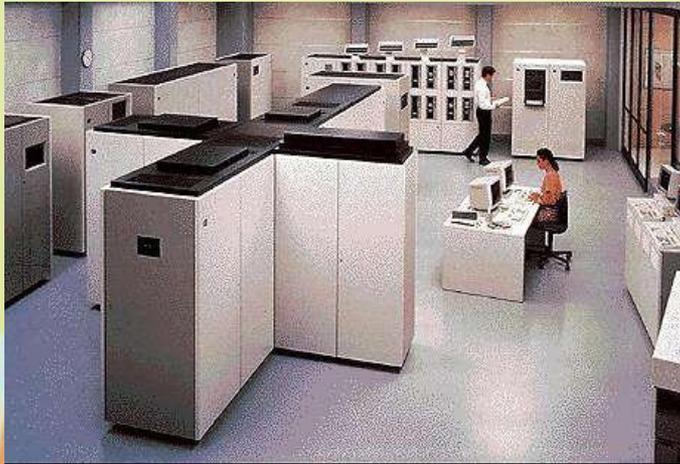
- Menjelaskan pengertian IMK
- Mengetahui alasan mengapa IMK penting dalam perkembangan teknologi
- Menjelaskan beberapa tujuan IMK berkaitan dengan perbaikan produktivitas
- Mengetahui komponen-komponen dan faktor-faktor yang berkaitan dengan IMK
- Mengetahui kontribusi bidang-bidang ilmu yang lain untuk mendukung IMK
- Pentingnya Desain UI yang baik dan Sejarah IMK

Latar Belakang

Perkembangan komputer

- ukuran besar, harga mahal VS kecil, murah
- hanya orang tertentu yang bisa menggunakan (scientists, engineers) VS semua orang bisa menggunakan
- perancangan komputer yang rumit VS perancang kini berpikir tentang kapabilitas sistem & interaksi antara user dengan sistem komputer
 - mekanik terlalu kompleks dan komponen terpisah-pisah
 - elektronik dan komponen terintegrasi

Latar Belakang



Mainframe

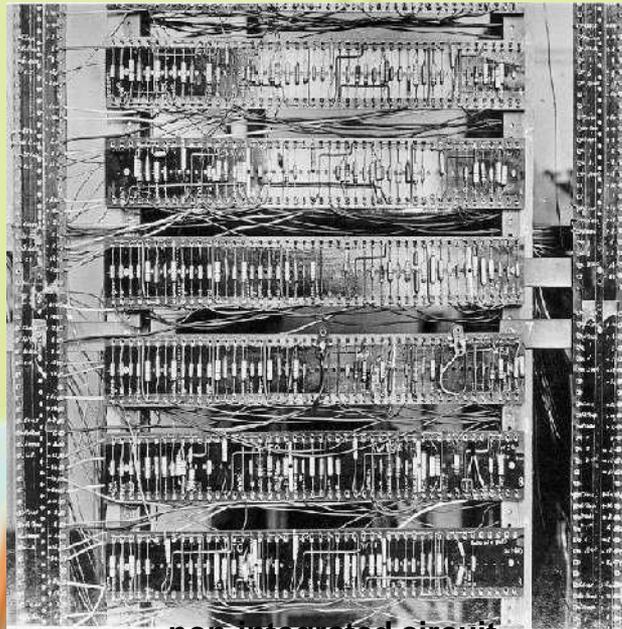


Desktop Computer

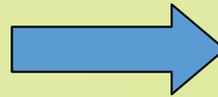


Pocket PC

Latar Belakang



non-Integrated circuit



integrated circuit

Latar Belakang

- **Manusia:**

- fleksibel & mampu beradaptasi,
- dapat belajar bagaimana bekerja di lingkungan yang baru

- **Komputer:**

- tidak fleksibel / tidak mampu beradaptasi,
- input harus dalam format yang jelas & output harus didefinisikan sebelumnya,
- tidak dapat belajar,
- dapat didesain ulang



Konsep Dasar IMK

- Istilah *human-computer interaction (HCI)* mulai muncul pertengahan tahun 1980-an sebagai bidang studi yang baru.
- Istilah HCI mengisyaratkan bahwa bidang studi ini mempunyai fokus yang lebih luas, tidak hanya sekedar perancangan antarmuka secara fisik.

Konsep Dasar IMK

- Istilah *human-computer interaction (HCI)* mulai muncul pertengahan tahun 1980-an sebagai bidang studi yang baru.
- Istilah HCI mengisyaratkan bahwa bidang studi ini mempunyai fokus yang lebih luas, tidak hanya sekedar perancangan antarmuka secara fisik.

Pengertian IMK

- Sekumpulan proses, dialog, dan kegiatan dimana melaluinya pengguna memanfaatkan dan berinteraksi dengan komputer
- Suatu disiplin ilmu yang menekankan pada aspek desain, evaluasi, dan implementasi dari sistem komputer interaktif untuk kegunaan manusia dengan mempertimbangkan fenomena-fenomena disekitar manusia itu sendiri
- Suatu studi ilmiah tentang masyarakat didalam lingkungan kerjanya

Tantangan IMK

- Perubahan teknologi yang cepat, konflik dalam tujuan perancangan, banyaknya komponen-komponen yg berbeda (termasuk area studi) yang membentuk IMK
- Tantangan-tantangan penting untuk perancang IMK
 - Mengikuti perubahan/perkembangan teknologi
 - merancang untuk menghasilkan IMK yang baik dengan menggunakan fungsi-fungsi potensial teknologi yang baru

Tujuan IMK

- Membangun atau memperbaiki safety, utility (functionality), effectiveness, efficiency dan usability sistem yang berkaitan dengan komputer
 - usability merupakan konsep kunci dari IMK, yaitu berkaitan dengan membuat sistem mudah untuk dipelajari dan digunakan
 - usability meliputi aspek-aspek sebagai berikut:
 - learnability (ease of learn)
 - throughput (ease of use)
 - flexibility
 - attitude

Tujuan IMK

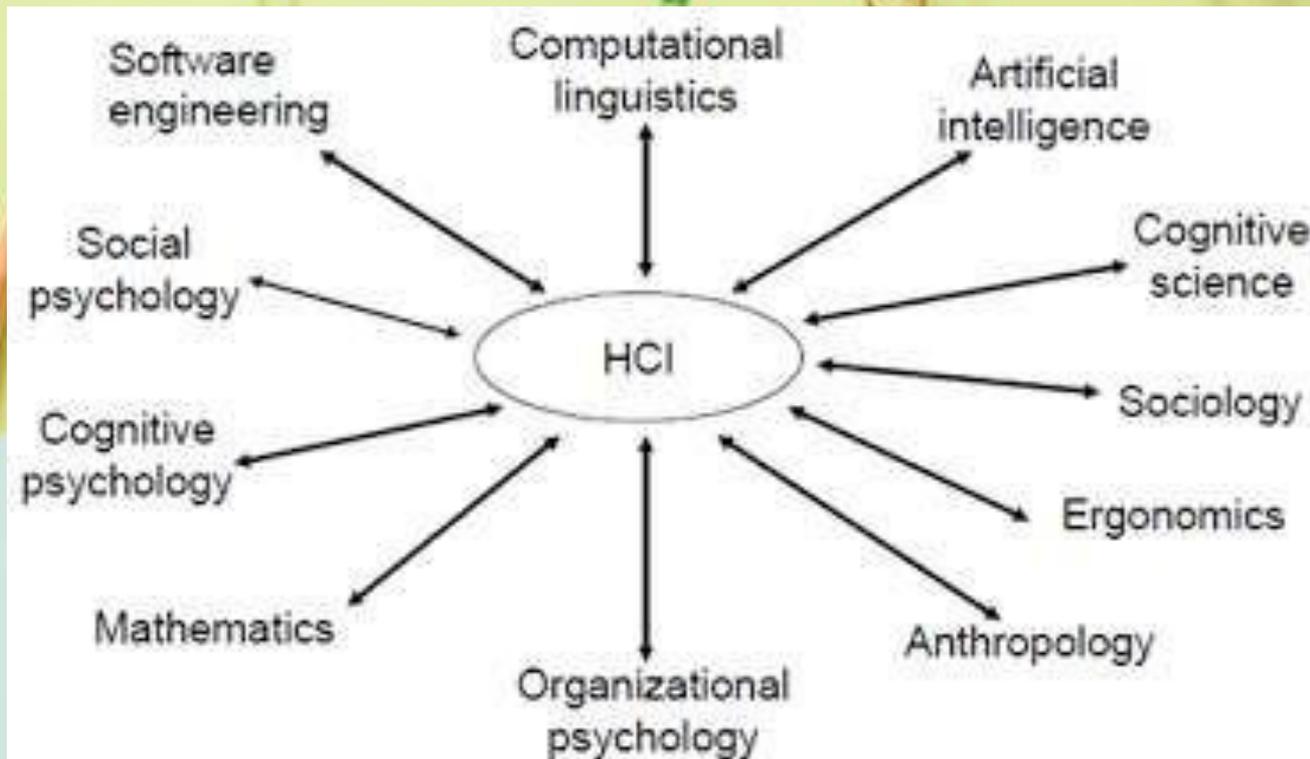
- Membangun...
 - usability dapat dicapai dengan cara sebagai berikut:
 - memahami faktor-faktor berkaitan dengan bagaimana manusia menggunakan teknologi komputer (psikologi, ergonomik, faktor sosial & organisasional)
 - membangun teknik-teknik dan tool-tool untuk membantu perancang yakin bahwa sistem komputer tsb. sesuai utk. aktivitas manusia yang akan menggunakannya
 - mencapai interaksi yang efisien, efektif dan aman (baik interaksi individual antara manusia & komputer maupun interaksi kelompok)

Tujuan IMK

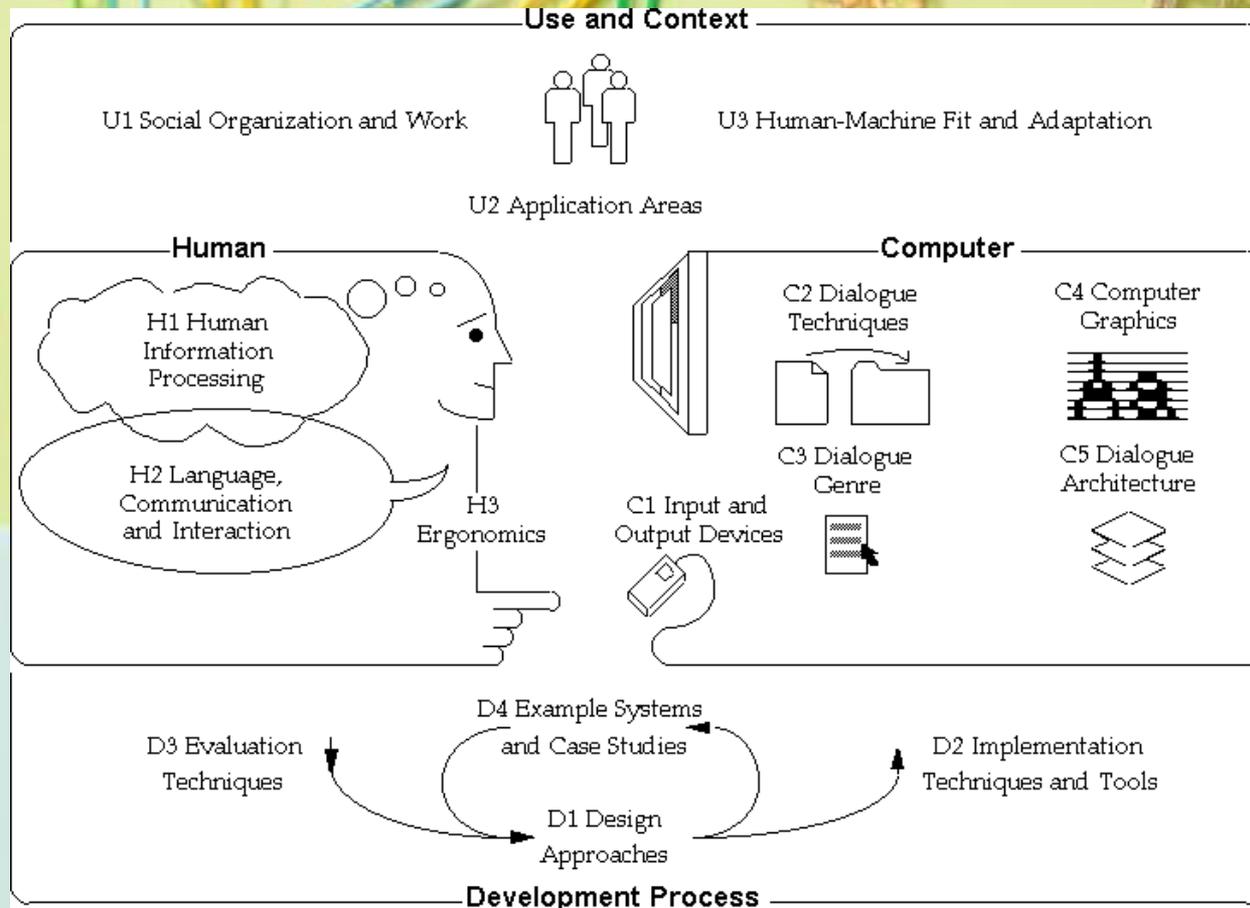


Usability engineering. By Jay Simpson, from the cover of IEEE Computer, March 1992.

Bidang Studi Yang Mempengaruhi IMK



Komponen IMK

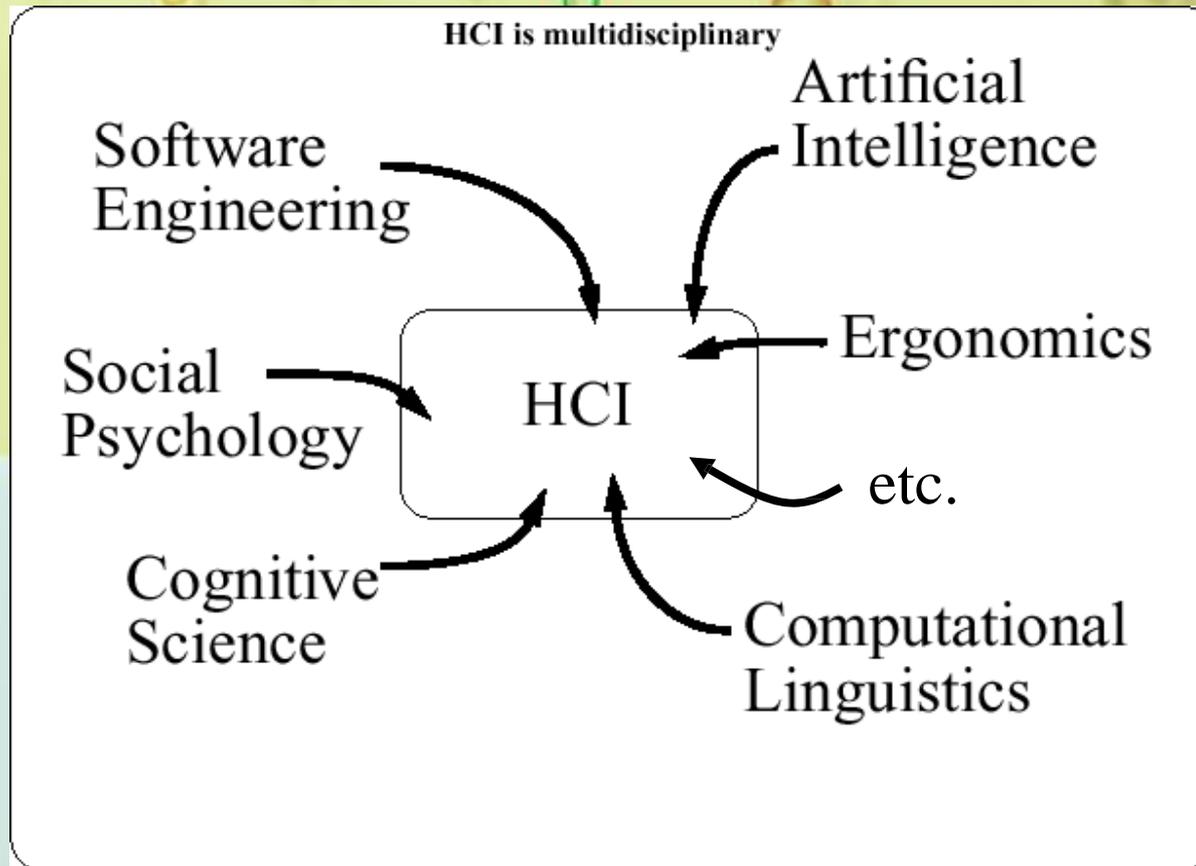


ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction

Faktor-Faktor IMK

ORGANIZATIONAL FACTORS training, job design, politics, roles, work organization		ENVIRONMENTAL FACTORS noise, heating, lighting, ventilation	
HEALTH AND SAFETY FACTORS stress, headaches, musculo-skeletal disorders	cognitive processes and capabilities THE USER motivation, enjoyment, satisfaction, personality, experience level		COMFORT FACTORS seating, equipment layout
USER INTERFACE input devices, output displays, dialogue structures, use of colour, icons, commands, graphics, natural language, 3-D, user support materials, multi-media			
TASK FACTORS easy, complex, novel, task allocation, repetitive, monitoring, skills, components			
CONSTRAINTS costs, timescales, budgets, staff, equipment, building structure			
SYSTEM FUNCTIONALITY hardware, software, application			
PRODUCTIVITY FACTORS increase output, increase quality, decrease costs, decrease errors, decrease labour requirements, decrease production time, increase creative and innovative ideas leading to new products			

IMK adalah Bidang yg Interdisipliner



IMK adalah Bidang yg Interdisipliner

- Teknik elektronika
 - membantu kita untuk mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan perangkat keras komputer
- Ilmu komputer
 - membantu kita untuk mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan perangkat lunak komputer

IMK adalah Bidang yg Interdisipliner

- Psikologi
 - membantu kita untuk memahami tentang perilaku, persepsi (pencerapan), pengolahan kognitif, dan keterampilan motorik (psikologi kognitif dan perilaku)
 - juga memberikan dasar-dasar teknik evaluasi formal untuk mengukur unjuk kerja dan opini tentang sistem manusia dan komputer (psikologi eksperimen)
- Perancangan grafis dan tipografi
 - keahlian merancang grafik dan tipografi menjadi salah satu kunci penting dalam menunjang keberhasilan sistem manusia dan komputer
 - “one picture says more than thousands words”
- Linguistik
 - membantu untuk menjembatani kesenjangan antara bahasa manusia dengan bahasa komputer

IMK adalah Bidang yg Interdisipliner

- Ergonomi
 - berhubungan dengan lingkungan fisik (komponen fisik, penataan tempat, dll) yg dapat membantu kita untuk mendapatkan lingkungan kerja yang nyaman
- Antropologi
 - membantu merekomendasikan model kerja kelompok yang baik menggunakan sistem komputer
- Sosiologi
 - membantu mengkaji dampak sosial atas sistem manusia-komputer

Pentingnya Desain UI yang Baik

- Banyak sistem dengan fungsionalitas yang baik tapi tidak efisien, membingungkan, dan tidak berguna karena **desain UI yang buruk**
- Antarmuka yang baik merupakan jendela untuk melihat kemampuan sistem serta jembatan bagi kemampuan perangkat lunak
- Desain yang buruk akan **membingungkan, tidak efisien, bahkan menyebabkan frustrasi**



Pentingnya Desain UI yang Baik

1984 Apple Computer Inc membuat Macintosh;
brosurnya fokus pada UI.

- *Of the 235 milion people in America, only a fraction can use a computer.. Introducing Macintosh for the rest of us.*
- *Wouldn't it make more sense to teach computers about people, instead of teaching people about computers?*
- *Macintosh. Designed on the principle that a computer is a lot more useful if it is easy to use.*
- *The real genius is that you don't have to be a genius to use a Macintosh.*

Pentingnya Desain UI yang Baik

Hasil penelitian:

- Pengguna bekerja **20% lebih produktif** dengan layar yang sederhana
- Pengguna layar yang dimodifikasi menyelesaikan transaksi **25% lebih cepat** dan **error berkurang 25%** dari sebelumnya
- Window yang didesain dengan efektif **menghemat \$20,000 dalam 1 tahun**
- Fungsi *searching* yang diperbaiki dapat meningkatkan **SUCCESS rate** hingga **15%** dan waktu pencarian **50% lebih cepat**

Sejarah IMK

- Kebutuhan manusia akan komunikasi:



- Kemampuan komputer untuk mendukung kebutuhan komunikasi manusia tergantung pada kemudahan yang dirasakan manusia dalam menggunakannya
- Perkembangan IMK
 - Pengenalan GUI (*Graphical User Interface*)
 - Perkembangan WWW (*World Wide Web*)
 - Sejarah Desain Layar

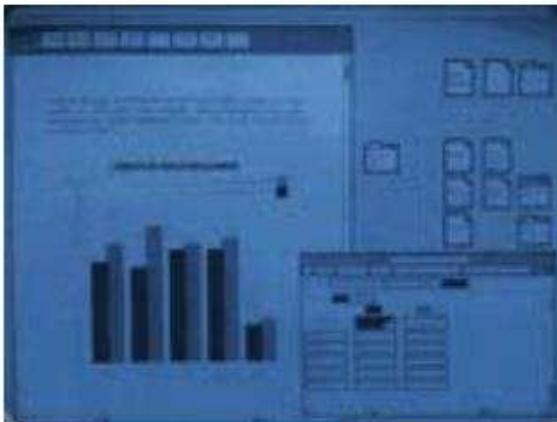
Sejarah IMK

- 1970: penelitian di Xerox's Palo Alto Research Center memperkenalkan *mouse*, *pointing* dan *selecting*, dan GUI sebagai metode utama komunikasi manusia-komputer.



Sejarah IMK

- 1974: Xerox mempatenkan *mouse* seperti yang dikenal sekarang.
- 1981: Star (Xerox) → *double click, overlapping windows, 1024x768 monochrome*
- 1983: Macintosh (Apple) dengan revolusi konsep antarmuka
 - Menggunakan *desktop metaphor*:
 - *Files* seperti kertas
 - *Directories* seperti *folders*
 - *Drag and drop*



Sejarah IMK

- 1985: Windows 1.0 (Microsoft) dan Amiga 100 (Commodore)
- 1987: Macintosh II (Apple) → Macintosh berwarna; sedangkan X Window semakin dikenal



Sejarah IMK

- 1988: NeXTStep (NeXT), mensimulasikan layar 3-dimensi
- 1989: beberapa GUI berbasis UNIX dirilis: Open Look (AT&T dan Sun), Motif for the Open Software Foundation (DEC dan HP)

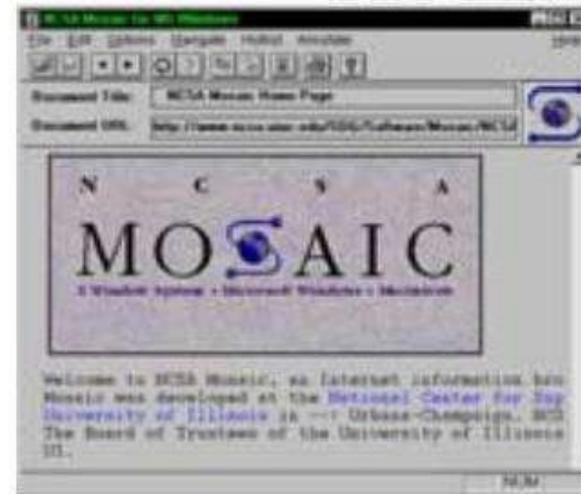


Sejarah IMK

- 1960-an J.C.R. Licklider (MIT) mengusulkan jaringan komputer global dan pindah ke DARPA (*Defense Advanced Projects Research Agency*). Tahun 1969, ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*) mulai online menghubungkan 4 universitas.
- 1974 Bolt, Beranek, dan Newman merilis Telenet, versi komersil pertama dari ARPANET
- Akhir 1970-an hingga 1980-an, dicetuskan TCP/IP sebagai bahasa umum bagi komputer Internet
- 1982 dicetuskan istilah *Internet*

Sejarah IMK

- 1991: Gopher, antarmuka friendly pertama, dibangun di University of Minnesota
- 1992 Delphi pertama kali menyediakan akses Internet online secara komersil
- 1993 Mosaic diperkenalkan sebagai hypertext browser berbasis grafik pertama, yang dibuat oleh NCSA (National Center for Supercomputing Applications) di University of Illinois.



Sejarah IMK

- 1994 Netspace Navigator browser dirilis. W3C (WWW Consortium) dibentuk untuk melakukan standarisasi Web.
- 1995 Internet Explorer dan Opera dirilis. Pada tahun ini pula AOL, CompuServe, Prodigy, Yahoo dan Lycos dicetuskan.
- 2003 Apple merilis Safari versi 1.0
- 2004 Mozilla Firefox diperkenalkan



Sejarah IMK

- Tampilan tahun 1970an

```
TDX95210      THE CAR RENTAL COMPANY      10/11/75  10:25
NAME          TEL          RD
-----
PUD          RD          C          RT          MPD
-----

ENTRY ERROR XX465628996Q.997
Command==>
```

- Tampilan tahun 1980an

```
THE CAR RENTAL COMPANY
RENTER >>      Name: _____
                Telephone: _____
LOCATION >>      Office: _____
                Pick-up Date: _____
                Return Date: _____
AUTOMOBILE >> Class: _____ (PR, ST, FU, MD, CO, SC)
                Rate: _____
                Miles Per Day: _____

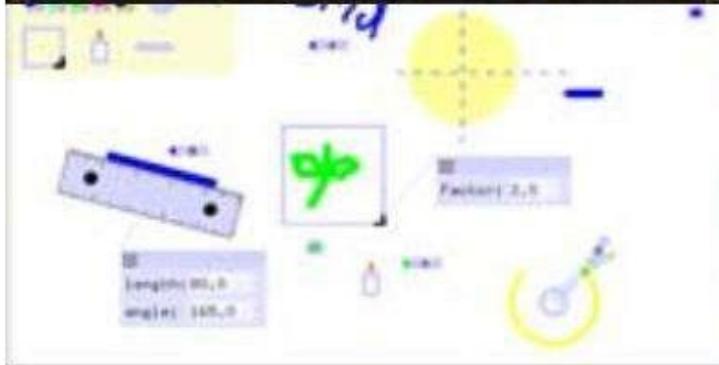
The maximum allowed miles per day is 150.
Enter  F1=Help  F3=Exit  F12=Cancel
```

- Tampilan tahun 1990an

```
THE CAR RENTAL COMPANY
RENTER
Name: _____
Telephone: [ ][ ][ ]
LOCATION
Office: _____
Pick-up Date: [ ][ ][ ]
Return Date: [ ][ ][ ]
AUTOMOBILE
Class: _____ [v]
Rate: _____ [v]
Miles Per Day: _____ [v]
[OK] [Apply] [Cancel] [Help]
```

Sejarah IMK

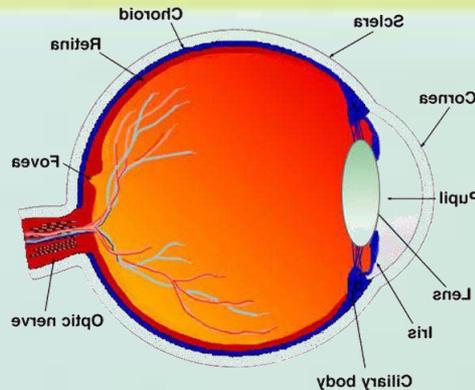
- Tampilan tahun 2000-an



Pengembangan IMK

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan antarmuka adalah:

- pemahaman tentang fungsi-fungsi mekanis manusia
 - hal ini menyangkut persepsi (indera), pengolahan kognitif (memori), pemecahan masalah, dan keterampilan motorik (perintah otak & aktivitas fisik)



Pengembangan IMK

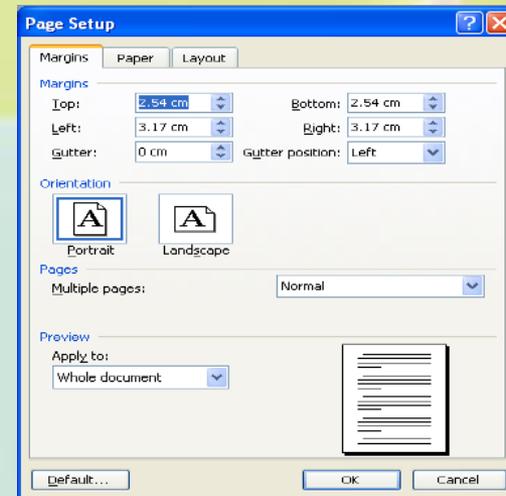
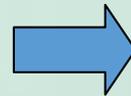
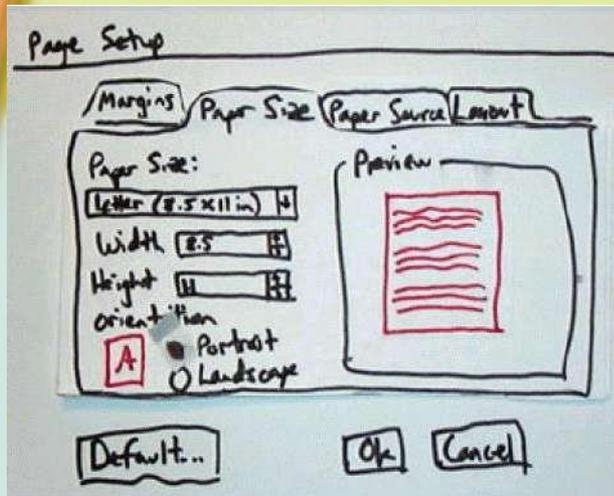
Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan antarmuka:

- Informasi mengenai karakteristik dialog
 - hal ini menyangkut ragam dialog, struktur, materi (teks/grafis), tanggapan waktu, dan kecepatan tampilan
 - pengetahuan umum atau common sense dapat menjadi sebuah petunjuk yang penting namun tidak boleh hanya mengandalkan pada hal ini saja

Pengembangan IMK

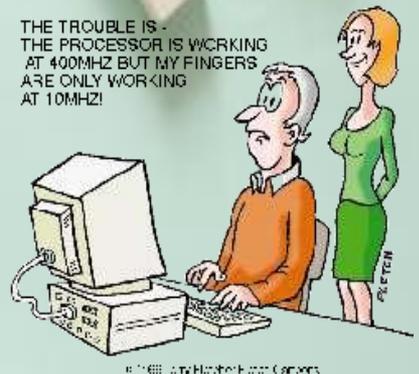
Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan antarmuka:

- Penggunaan prototipe
 - hal ini digunakan untuk mengukur tingkat usability rancangan antarmuka yang sedang dibuat



Pengembangan IMK

- Teknik evaluasi
 - hal ini menyangkut teknik evaluasi terhadap hasil prototipe, yang dapat berupa :
 - evaluasi oleh pakar IMK
 - metode empirik dengan melakukan pengamatan langsung thd pengguna
 - metode survei dengan melakukan wawancara secara terstruktur terhadap pengguna (menggunakan kuesioner



THANK YOU

GRACIAS

ARIGATO

SHUKURIA

JUSPAXAR

BAIKKA

SPASSIBO

DANKSCHEEN

SNACHALHUYA

NUHUN

CHALTU

YAQHANYELAY

TASHAKKUR ATU

YUSPAGARATAM

WADEEJA

MAITEKA

HUI

SUKSAMA

EKHMET

UNALCHEESH

ATTO

DRUHYABAAD

ANSHA

MERSI

SPASIBO

DENKAU-JA

HENACHALHYA

NATUR

GE

TIINGKI

BIYAN

SHUKRIA

ERASTAWHY

SAINCO

KOMAPSUMNIDA

MAAKE

LAH

GRAZIE

MEHRBANI

PALDIES

MAKETAI

MINMONCHAR

BOLZIN

MERCI

**DAFTAR HADIR DAN BATAS
PERKULIAHAN SEMESTER V**



**MATA KULIAH
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

**DOSEN:
NOVI YONA SIDRATUL MUNTI, S.Kom,. M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TA. 2021/2022**

UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

BATAS MATERI KULIAH

Mata Kuliah : INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Semester / SKS : 5 / 3

Dosen Pengampu : NOVI YONA SIDRATUL MUNTI, S.Kom, M.Kom

Kelas/Tahun Akd : A / 2021/2022 Ganjil

Dosen Pengajar :

NO	HARI/TGL	MATERI	PARAF DOSEN	P. KETUA KELAS
1	KAMIS, 16 September 2021	Pengantar KPS		
2	Kamis, 29 September 2021	Pengantar Inik		
3	Kamis 7 Oktober 2021	Profil pengguna komputer		
4	Kamis 19 Okt 2021	Model Interaksi, Perancangan interk. Modul SDC		
5	Kamis 21 Okt 2021	Desain-Desain Interaktif: skenario, interaksi dan purnarupa		
6	Kamis 23 Okt 2021	"		
7	Kamis 4 Nov 2021	Analisis Tugas Teknik Analisis Tugas, pengumpulan		
8	Kamis 11 Nov 2021	UTS		
9	Kamis 13 Nov 2021	Project Human & Komputer Interaksi		
10	Kamis 25 Nov 2021	Requirement		
11	Kamis 2 Des 2021	Analysis		
12	Kamis 9 Des 2021	Design		
13	Kamis 16 Des 2021	Prototype		
14	Kamis 23 Des 2021	Testing		
15	Kamis, 30 Des 2021	Persentase project		
16		UAS		



YAYASAN PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

FAKULTAS: 1. ILMU KESEHATAN; 2. ILMU PENDIDIKAN; 3. TEKNIK; 4. HUKUM DAN ILMU SOSIAL
Alamat: Jln. Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang-Kampar Riau Telp.(0762) 21677, 085265387767, Fax.(0762) 21677
Website : <http://universitaspahlawan.ac.id>; e-mail:info@universitaspahlawan.ac.id

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
NOMOR : 193 /KPTS/YPTT/KP/IX/ 2021

TENTANG

PENUNJUKAN/ PENGANGKATAN DOSEN MENGAJAR SEMESTER GANJIL
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TAHUN AKADEMIK 2021/ 2022

REKTOR UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran proses pembelajaran semester ganjil Program Studi S 1 Teknik Informatika, S1 Teknik Sipil, S1 Teknik Industri dan S1 Peternakan Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun Akademik 2021/ 2022;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a diatas, perlu ditetapkan dengan Keputusan Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai;
- Mengingat** : 1. Undang-undang No. 16 Tahun 2001 tentang Yayasan sebagaimana yang telah diubah dengan Undang-undang No 28 Tahun 2004 tentang Yayasan;
2. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. Undang-undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah No.4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 139 Tahun 2014 tentang Pedoman Statuta dan Organisasi Perguruan Tinggi.
7. Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi No.97/KPT/I/2017 tanggal 20 Januari 2017 tentang Izin Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai;
8. Akte Notaris H. M Dahad Umar, SH No. 26 tanggal 15 November 2007 Jo No. 29 tanggal 22 Februari 2008;
9. Keputusan YPTT Riau No. 01/KPTS/YPTT/2007 tentang Peraturan Tata Tertib Ketenagakerjaan (Pekerja, Karyawan, Dosen) di lingkungan Yayasan Pahlawan Tuanku Tambusai;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
Pertama : : Menunjuk/mengangkat Dosen Mengajar Semester Ganjil Prodi S1 Teknik Informatika, S1 Teknik Sipil, S1 Teknik Industri dan S1 Peternakan Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun Akademik 2021/2022 sebagaimana tersebut dalam lampiran 1, 2, 3 dan 4 Keputusan ini;
- Kedua : : Nama-nama sebagaimana tersebut dalam lampiran keputusan ini, dipandang cakap dan mampu untuk melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan dan bertanggung jawab kepada Dekan Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai;
- Ketiga : : Segala biaya yang timbul akibat dikeluarkan Surat Keputusan ini akan dibebankan kepada kas Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai;
- Keempat : : Keputusan ini berlaku untuk semester ganjil Tahun Akademik 2021/2022, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya, akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bangkinang
Pada Tanggal : 01 September 2021

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Rektor,



Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Ketua Yayasan Pahlawan Tuanku Tambusai
2. Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
3. Bendahara Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

LAMPIRAN KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS PAHLAWAN

NOMOR : 193/KPTS/YPTT/KP/IX/2021

TANGGAL : 01 September 2021

PENGANGKATAN DOSEN MENGAJAR SEMESTER GANJIL
PRODI S1 TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI TAHUN AKADEMIK 2021/2022

Semester I

No	Mata Kuliah	SKS	Dosen
1	Pengantar Teknologi Informasi	3	Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom
2	Wawasan Budaya Melayu	2	M.Zaki, S.T., M.Si
3	Dasar Pemograman	4	Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti
4	Pendidikan Agama	2	Juni Efendri, S.Sy., M.H
5	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3	Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom
6	Bahasa Indonesia	2	Nurmalina, M.Pd
7	Pendidikan Pancasila	2	Hafiz Sutrisno, M.H
		18	

Semester III

No	Mata Kuliah	SKS	Dosen
1	Kalkulus 2	3	R.Joko Musridho, S.T., M.Phil
2	Technopreneurship	3	Samsurijal HS, M.M., S.P, Dr
3	Matematika Diskrit 2 (Matdisk 2)	3	Safni Marwa, S.T., M.Sc
4	Matriks dan Ruang Vektor	2	R.Joko Musridho, S.T., M.Phil
5	Analisa dan Perancangan Perangkat Lunak	3	Indra Irawan, M.Kom
6	Pemograman Berorientasi Objek (Teori)	2	Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti
7	Jarkom dan Komunikasi Data(Teori)	2	Kasini, M.Kom
		18	

Semester V

No	Mata Kuliah	SKS	Dosen
1	Perancangan dan Implementasi Perangkat Lunak	3	Kasini, M.Kom
2	Komputasi Nirkabel	3	Kasini, M.Kom
3	Bahasa Inggris	2	Vitri Anggraini Hardi, M.Pd
4	Interaksi Manusia dan Komputer	3	Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom
5	Metode Numerik	3	Lusi Midani Rizki, M.Pd., M.ICS
6	Basis Data Lanjut	3	Safni Marwa, M.Sc
7	Sistem Operasi	3	Indra Irawan, M.Kom
		20	

Semester VII

No	Mata Kuliah	SKS	Dosen
1	Kerja Praktek	3	TIM
2	Kecerdasan Buatan	3	R.Joko Musridho, S.T., M.Phil
3	Etika Profesi	2	Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom
4	Analisis Algoritma	3	R.Joko Musridho, S.T., M.Phil
5	Animasi Komputer dan Pemodelan 3D	3	Kasini, M.Kom
6	Sistem Informasi Geografis	3	Indra Irawan, M.Kom
7	Database Management System	3	Safni Marwa, S.T., M.Sc
8	Web Framework	3	Safni Marwa, S.T., M.Sc
		23	



NILAI MAHASISWA PRODI S1TEKNIK INFORMATIKA

MATA KULIAH : INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
DOSEN PENGAMPU : NOVI YONA SIDRATUL MUNTI,M.KOM

Program Studi
Semester

: S1 TEKNIK INFORMATIKA
:V (LIMA)

NO	NIM	NAMA MAHASISWA	KEHADIRAN 16 x			NILAI TUGAS (25%)					UTS		UAS		NILAI		KETR.
			25%	Skor	Nilai	TUGAS 1	TUGAS 2	TUGAS 3	TUGAS 4	Nilai	20%	Nilai	30%	Nilai	ANGKA	HURUF	
2	1955201001	SINTA JAMILA	14	87,5	17,5	95	90	86	78	21,8	80	16	85	25,5	80,8	A-	NK
3	1955201002	AHMAD MIDYAN ASRAFI	14	87,5	17,5	75	75	80	80	19,4	85	21	79	23,7	81,8	A-	NK
4	1955201003	ALFA QOSRY	14	87,5	17,5	80	80	80	80	20	88	22	87	26,1	85,6	A	NK
5	1955201004	ARRIJAL ELVIANI	14	87,5	17,5	80	80	70	70	18,8	81	20	85	25,5	82,0	A-	NK
6	1955201005	YUDHA MUHAMMAD	14	87,5	17,5	80	80	80	80	20	80	20	80	24	81,5	A-	NK
7	1955201025	FAJRUL MUNAWWAR	0	0	0	70	70	71	70	17,6	65	16	0	0	33,8	E	NK
8	1955201006	GABRIL RAMADIKO	10	62,5	12,5	85	85	85	85	21,3	60	15	79	23,7	72,5	B	NK
9	1955201009	LUTFI SAFITRI	14	87,5	17,5	85	80	80	85	20,6	80	20	87	26,1	84,2	A-	NK
10	1955201010	M.ALVIMATUL VIRZA	12	75	15	80	80	80	80	20	88	22	80	24	81,0	A-	NK
11	1955201011	M PAHLI ZATRA	14	87,5	17,5	80	80	70	70	18,8	81	20	79	23,7	80,2	A-	NK
12	1955201015	PURWANING TYAS SUKMAWATI	14	87,5	17,5	80	85	85	85	20,9	85	21	85	25,5	85,2	A	NK
13	1955201016	DIAN FIRDAUS	14	87,5	17,5	80	80	80	80	20	80	20	75	22,5	80,0	A-	NK
14	1955201018	SAFIRA DEWITA ANANDA	14	87,5	17,5	80	85	85	85	20,9	75	19	79	23,7	80,9	A-	NK
15	1955201019	MUHAMMAD DIVA HANDRA	14	87,5	17,5	85	80	80	85	20,6	80	20	80	24	82,1	A-	NK
16	1955201021	AHMAD ALFIKRI	14	87,5	17,5	85	80	80	85	20,6	65	16	85	25,5	79,9	B+	NK
17	1955201023	ISMI DITARI	14	87,5	17,5	85	80	80	85	20,6	77	19	78	23,4	80,8	A-	NK
18	1955201025	RESTIAMI SUSELA	14	87,5	17,5	85	80	80	87	20,8	72	18	79	23,7	80,0	A-	NK
19	1955201028	RULLY PRATAMA	12	75	15	85	80	80	85	20,6	60	15	0	0	50,6	D	NK
20	1955201017	FITRIA NINGSIH	14	87,5	17,5	85	80	80	85	20,6	80	20	85	25,5	83,6	A-	NK
21	1955201030	FEDIRA ARWANDA	14	87,5	17,5	80	80	85	90	20,9	84	21	85	25,5	84,9	A	NK
22	1955201008	ALSHA NADIA ALFARA	14	87,5	17,5	80	80	85	90	20,9	84	21	70	21	80,4	A-	NK
23	1955201017	M.ALIF FADILLAH	14	87,5	17,5	80	80	85	90	20,9	80	20	70	21	79,4	B+	NK

13 Januari 2022

Dosen Pengampu



Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom
NIP-TT 096.542.170