

Dosen : **NORMAH**
Matakuliah : **INTERAKSI MANUSIA & KOMPUTER**
: **(804)**
SKS : **3**
Kelas : **12.4A.02**
Jumlah Mahasiswa : **16**

BERITA ACARA PENGAJARAN

| Pertemuan | Ruangan | Tanggal | Bahan Kajian | Berita Acara Pengajaran | Kehadiran |
|-----------|---------|---------------|---|---|--|
| 01 | en2-b1 | 19 Maret 2021 | 1 Definisi - Bidang Ilmu Interaksi Manusia Komputer Interaksi Manusia Komputer - Antarmuka Manusia Komputer 2 Bidang Studi - Teknik Elektronika dan Ilmu Komputer S2 - Psikologi - Perancangan Grafis tipografi - Ergonomik - Antropologi - Linguistik - Sosiologi 3 Piranti Bantu Pengembang Sistem - Hasil lebih Baik Hal Mudah ditulis dan Ekonomis 4 Pengelompokan Piranti Bantu - Perangkat Lunak Aplikasi - Perangkat Lunak Sistem 5 Strategi Pengembangan Antarmuka | pertemuan-1 pengenalan imk mahasiswa diharapkan mampu mengemukakan dan menerangkan tentang interaksi manusia dan komputer serta piranti bantu interaksi dengan mempelajari 1 definisi yang meliputi bidang ilmu interaksi manusia komputer interaksi manusia komputer antarmuka manusia komputer 2 bidang studi yang meliputi teknik elektronika dan ilmu computer psikologi perancangan grafis tipografi ergonomik antropologi linguistik sosiologi 3 piranti bantu pengembang sistem yang meliputi hasil lebih baik mudah ditulis dan ekonomis dan 4 pengelompokan piranti bantu terdiri dari perangkat lunak aplikasi perangkat lunak sistem serta 5 strategi pengembangan antarmuka | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:11:19 Keluar: 11:27:37 |

| Pertemuan | Ruangan | Tanggal | Bahan Kajian | Berita Acara Pengajaran | Kehadiran |
|------------------|----------------|----------------|---|--|--|
| 02 | en2-b1 | 26 Maret 2021 | Pokok bahasan 1 Pengantar 2 Penglihatan - Luminans - Kontras - Kecerahan - Sudut dan Ketajaman Penglihatan - Medan Penglihatan - Warna 3 Pendengaran 4 Sentuhan | pertemuan-2 faktor manusia mahasiswa diharapkan mampu mengemukakan dan menerangkan tentang faktor manusia pada interaksi manusia dan komputer khususnya beberapa aspek penting dalam melakukan rancangan antar muka atau design interface sesuai dengan kebutuhan user | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:11:34 Keluar: 11:25:05 |
| 03 | en2-b1(kp) | 6 April 2021 | Pokok bahasan 1 Ragam Dialog Interaktif 2 Dialog Berbasis Perintah Tunggal 3 Dialog Berbasis Bahasa Pemrograman 4 Antarmuka Berbasis bahasa Alami 5 Sistem Menu 6 Dialog Berbasis form - filling 7 Antar Muka Berbasis Ikon 8 Sistem Penjendelaan 9 Manipulasi Langsung - Pengertian - Penerapan 10 Antarmuka Berbasis Interaksi Grafis | pertemuan-3 piranti interaktif mahasiswa diharapkan mampu memahami tentang piranti interaktif yang diperlukan untuk mendukung operasional dalam interaksi manusia dengan komputer baik piranti masukan atau input dan piranti keluaran atau output | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:13:21 Keluar: 11:31:27 |
| 04 | en2-b1 | 9 April 2021 | 1 Prinsip-prinsip desain interface 2 Mendesain Layout | pertemuan-4 ragam dialog mahasiswa diharapkan dapat memahami teknik dialog dan dapat mengorganisasikan berbagai tehnik dialog dan dapat membuat dan merancang sistem menu konten materi yang didiskusikan diantaranya ragam dialog interaktif dialog berbasis perintah tunggal dialog berbasis bahasa pemrograman antarmuka berbasis bahasa alami sistem menu dialog berbasis form - filling antar | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:12:20 Keluar: 11:33:42 |

| Pertemuan | Ruangan | Tanggal | Bahan Kajian | Berita Acara Pengajaran | Kehadiran |
|------------------|----------------|----------------|---|--|--|
| | | | | muka berbasis ikon sistem penjadwalan manipulasi langsung antarmuka berbasis interaksi grafis beserta contoh kasus dalam penggunaannya dalam suatu aplikasi | |
| 05 | en2-b1 | 16 April 2021 | 1 Piranti Masukan Keyboard - Tata Letak QWERTY - Tata Letak Dvorak - Tata Letak Klockenberg - Papan Ketik untuk Penyingkatan Kata - Papan Tombol numerik - Tombol Fungsi - Jenis Keyboard Piranti Pointing dan Picking device - Mouse - Joystick - Track Ball - Pointing Stick - TouchPad - Touch Screen - Digitizing Tablet - Light pen 3 Pengambilan Gambar terformat 4 Pengambilan Gambar tak terformat 5 Layar Tampilan - Pengolah Tampilan - Tipe Layar Tampilan 6 Pengaruh buruk Piranti Interaktif | pertemuan-5 desain antarmuka mahasiswa diharapkan dapat memahami prinsip dalam mendesain antarmuka dan dapat merancang desain layout materi yang diberikan mencakup prinsip-prinsip desain interface desain software yang baik mendesain layout lembar kerja tampilan jaring semantik disertakan pula studi kasus dari lembar lkt dan jaring semantik dan solusinya | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:15:25 Keluar: 11:35:04 |
| 06 | en2-b1 | 23 April 2021 | Pokok bahasan 1 Cara Pendekatan 2 Prinsip dan Petunjuk Perancangan -Urutan Perancangan -Perancangan berbasis Teks -Perancangan berbasis Grafis - Waktu Tanggap - Penanganan Kesalahan 3 Piranti Bantu Sederhana 4 Jaring Semantik Tampilan | pertemuan-6 user interface ui mahasiswa diharapkan dapat memahami tentang user interface dan diharapkan mahasiswa akan mampu untuk merancang user interface pokok materi yang diberikan pengertian user interface pentingnya user interface komponen pembentuk ui yang perlu diketahui karakteristik ui beserta contohnya dan mockup serta fungsinya disertakan pula tugas yang harus dikerjakan secara berkelompok untuk membuat mockup | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:11:54 Keluar: 11:39:00 |

| Pertemuan | Ruangan | Tanggal | Bahan Kajian | Berita Acara Pengajaran | Kehadiran |
|------------------|----------------|----------------|--|---|--|
| 07 | en2-b1 | 30 April 2021 | Review Materi Quiz | pertemuan-7 uji kompetensi mahasiswa diharapkan mampu menjawab dan mengevaluasi kembali bahan kajian atau materi yang diberikan sebelumnya | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:12:08 Keluar: 11:29:12 |
| 08 | - | | (UTS) | - | - |
| 09 | en2-b1 | 21 Mei 2021 | Pokok bahasan 1 Pendahuluan 2 Menggunakan Grafik 3 Berpindah dari mode grafik ke mode teks dan sebaliknya 4 Mengakhiri Penggunaan Grafik 5 Sistem Koordinat 6 Pengaturan Warna 7 Membuat Garis 8 Membuat Kotak 9 Membuat Diagram Batang 10 Mewarnai Obyek 11 Membuat Tulisan 12 Membuat Titik 13 Membuat Lingkaran 14 Membuat Busur 15 Membuat Ellipse 16 Membuat Pie Chart 17 Membuat Poligon 18 Membuat View | pertemuan-9 user centered design mahasiswa diharapkan mampu dapat memahami tentang user centered design dan diharapkan mampu membuat perancangan yang sesuai dengan kebutuhan user materi yang dijelaskan pada pertemuan kali ini adalah definisi user centered design prinsip-prinsip dasar user centered design alternatif desain | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:12:08 Keluar: 11:30:39 |
| 10 | en2-b1 | 28 Mei 2021 | Pokok bahasan 1 Pengukuran dan Antropometrik 2 Aspek Ergonomik dari stasiun Kerja - Pemasukan Data Akuisisi Data - Pekerjaan Interaktif - Pekerjaan Pengolahan Kata 3 Pencahayaan 4 Suhu dan Kualitas Udara 5 Gangguan Suara 6 Kesehatan dan Keamanan Kerja 7 Kebiasaan Dalam Bekerja | pertemuan-10 user experience ux mahasiswa diharapkan tentang user experience dan diharapkan mahasiswa akan mampu untuk merancang interface sesuai user experience materi pokok yang diberikan adalah pengertian ux hubungan ux dengan ui bidang-bidang pengembangan | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:14:00 |

| Pertemuan | Ruangan | Tanggal | Bahan Kajian | Berita Acara Pengajaran | Kehadiran |
|------------------|----------------|----------------|--|---|--|
| | | | | pada ux aspek dan elemen ux diberikan pula tugas untuk aktualisasi pemahaman ux dengan melakukan review tugas pertemuan-6 dimana setiap kelompok memberikan penilaian dari project mockup yang telah dibangun untuk memberikan simulasi dan penilaian dari mockup yang telah dibangun oleh masing-masing kelompok | Keluar: 11:39:04 |
| 11 | en2-b1 | 4 Juni 2021 | Pokok bahasan 1 Komponen Antarmuka Grafisi 2 Tombol Tekan 3 Spin Box 4 List Box 5 Combo Box 6 Tombol Radio 7 Check Box 8 Label Box | pertemuan-11 ux design mahasiswa dapat memahami tentang user experience dan diharapkan mahasiswa akan mampu untuk merancang desain terbaik sesuai user experience beberapa pokok bahasan yang disampaikan adalah pengertian dari ux design tujuan dari ux design komponen-komponen dari ux design penjelasan wireframe annotation dan prototyping diberikan pula studi kasus dalam tugas kelompok untuk melakukan pengembangan dari tugas pertemuan-10 setelah dilakukan review oleh user dari kelompok lainnya | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:16:17 Keluar: 11:37:26 |
| 12 | en2-b1 | 11 Juni 2021 | Memilih Jenis Window | pertemuan-12 user testing mahasiswa diharapkan dapat memahami user testing beberapa topik bahasan yang diberikan | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 |

| Pertemuan | Ruangan | Tanggal | Bahan Kajian | Berita Acara Pengajaran | Kehadiran |
|------------------|----------------|----------------|---|---|--|
| | | | | adalah definisi kegunaan dan fungsi metode dan teknis yang dapat digunakan pengukuran dan jumlah user yang dapat dilakukan pada user testing diberikan pula studi kasus untuk menerapkan user testing pada suatu website untuk dilakukan analisa | Masuk: 09:11:00 Keluar: 11:35:15 |
| 13 | en2-b1 | 18 Juni 2021 | Pokok bahasan -Menjelaskan proses analisa - -Memberikan contoh Analisa IMK berbasis web - -Memberikan tugas Makalah -Memilih tema analisa IMK berbasis web yang sudah di tentukan | pertemuan-13 antar muka masa depan mahasiswa diharapkan dapat memahami trend teknologi masa depan yang terkait dengan interaksi manusia dan komputer diberikan pula studi kasus untuk memberikan resume dari materi tambahan berupa video pembelajaran trend teknologi masa depan 2050 | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:11:25 Keluar: 11:36:49 |
| 14 | en2-b1 | 25 Juni 2021 | Pokok bahasan Mahasiswa dan dosen memberikan contoh studi kasus dibawah ini -Website Pendidikan -Website E-Commerce -Website Portal Website berita Pemerintahan UKM Pariwisata dan sebagainya -Website Internal Organisasi Sistem Informasi S1 Perpustakaan Sistem Informasi S1 Swalayan dan sebagainya | pertemuan-14 presentasi analisa imk mahasiswa diharapkan mampu mempresentasikan hasil dan rancangan antar muka sesuai kaidah interaksi manusia dan komputer berdasarkan user experience produk digital yang dibangun sesuai dengan peminatan mahasiswa secara berkelompok sesuai dengan materi yang dipelajari selama perkuliahan | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:11:09 Keluar: 11:37:55 |

| Pertemuan | Ruangan | Tanggal | Bahan Kajian | Berita Acara Pengajaran | Kehadiran |
|------------------|----------------|----------------|---|---|--|
| 15 | en2-b1 | 2 Juli 2021 | Pokok bahasan Mahasiswa dan dosen memberikan contoh studi kasus dibawah ini -Website Pendidikan -Website E-Commerce -Website Portal Website berita Pemerintahan UKM Pariwisata dan sebagainya -Website Internal Organisasi Sistem Informasi S1 Perpustakaan Sistem Informasi S1 Swalayan dan sebagainya | pertemuan-15 presentasi analisa imk mahasiswa diharapkan mampu mempresentasikan hasil dan rancangan antar muka sesuai kaidah interaksi manusia dan komputer berdasarkan user experience produk digital yang dibangun sesuai dengan peminatan mahasiswa secara berkelompok sesuai dengan materi yang dipelajari selama perkuliahan | Tepat Waktu Jadwal: 09:10-11:40 Masuk: 09:11:00 Keluar: 11:35:15 |
| 16 | - | - | (UAS) | - | - |

| Nim | Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | Jumlah |
|------------|------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------|
| 12190295 | Moh Chummaedi Amrullah | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 14 |
| 12190321 | Safira | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 14 |
| 12190333 | Mohamad Iksan | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 14 |
| 12190346 | Darmawan Sulistiyo | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 12 |
| 12190357 | Kukuh Dwi Prasetyo | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 14 |
| 12190362 | Muhammad Yuda Novanto | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 |
| # | Pertemuan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | |
| | Jumlah Hadir | 16 | 15 | 13 | 16 | 14 | 12 | 14 | 0 | 15 | 14 | 15 | 14 | 12 | 13 | 13 | 0 | |

Penilaian 12.4A.02

| NIM | NAMA | Presensi | TUGAS | UTS | UAS | GRADE AKHIR |
|------------|-------------------------------|-----------------|--------------|------------|------------|--------------------|
| 12190019 | Fadhila Dzaki Armando | 100 | 100 | 96 | 100 | A |
| 12190152 | Rivan Dwi Julianto | 100 | 85 | 100 | 92 | A |
| 12190179 | Jordy Ali Rafsanjani N | 85 | 60 | 28 | 10 | D |
| 12190182 | Muhamad Zen | 85 | 85 | 0 | 96 | C |
| 12190197 | Muhammad Arif Rahman | 100 | 85 | 94 | 98 | A |
| 12190204 | Ahmad Sirojuddin Kamil | 100 | 95 | 96 | 90 | A |
| 12190224 | Aditya Maulana | 46 | 85 | 0 | 54 | C |
| 12190242 | Muhamad Reza Rizqia Putra | 100 | 85 | 70 | 90 | A |
| 12190272 | Muhammad Faruq Arumay Pratama | 46 | 90 | 52 | 34 | C |
| 12190293 | Rizki Budianto | 100 | 95 | 98 | 100 | A |

| NIM | NAMA | Presensi | TUGAS | UTS | UAS | GRADE AKHIR |
|------------|------------------------|-----------------|--------------|------------|------------|--------------------|
| 12190295 | Moh Chummaedi Amrullah | 100 | 100 | 98 | 100 | A |
| 12190321 | Safira | 100 | 85 | 100 | 100 | A |
| 12190333 | Mohamad Iksan | 100 | 80 | 72 | 78 | A |
| 12190346 | Darmawan Sulistiyo | 85 | 80 | 0 | 60 | C |
| 12190357 | Kukuh Dwi Prasetyo | 100 | 100 | 98 | 100 | A |
| 12190362 | Muhammad Yuda Novanto | 62 | 40 | 38 | 56 | C |