

INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Prodi Sistem Informasi

Semester Genap 2011/2012

Umi Proboyekti, S.Kom, MLIS

Kelas A : Rabu 07.30-10.00 C 3.8

Kelas B :Rabu 10.30-13.00 C3.8

Interaksi Manusia dan Komputer memperkenalkan konsep, komponen, dan faktor penentu dalam merancang interaksi antara manusia dan komputer. Cara desain dimunculkan dari mengenali konsep dan desain-desain yang sudah ada. Dengan demikian mahasiswa di akhir semester mampu mengenali desain-desain yang tidak memenuhi syarat interaksi yang benar dan mampu menerapkan konsep-konsep desain interaksi. Selain itu mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan tentang desain interaksi dengan mengalami dan mengamati sendiri, dan mahasiswa menjadi lebih sensitif terhadap kebutuhan manusia ketika merancang interaksi pada program mereka.

Dalam kelas kita akan membahas dan berkegiatan dengan topik-topik berikut :

Pertemuan	Topik Bahasan	Tugas Mahasiswa
18/1	Mengenal desain interaksi	Tugas 1: Definisi HCI dan Interaction Design dan penjelasan faktor-faktor penting dalam definisi. Ketik di A4, sumber tidak dari WIKIPEDIA dan Blog
25/1	Desain: bagus vs buruk	Membandingkan interface aplikasi web untuk mengenali bagian dan komponen yang membantu dan tidak membantu dalam interaksi
	Membuat Mind map	Berlatih membuat mind map
		Tugas 2: mahasiswa membaca interview Gitta Salomon (hal 40-42) dan Abigail Sellen (176-179) dari buku Interaction design (Hellen Sharp) Hasil baca dibuat ringkasan dalam bentuk MIND MAP Kumpul Tugas 2: Mind Map interview
1/02	Memahami pengguna	Tugas Proyek Kecil: Temukan salah satu aplikasi/sistem informasi yang dimanfaatkan oleh publik/umum. Perhatikan antarmuka dari aplikasi/sistem informasi tersebut dan buatlah ulasan terhadap bagian-bagian dari antarmuka yang berkaitan dengan faktor-faktor kognitif. Tugas berbentuk poster dengan ukuran kertas A4, jenis kertas bebas, dan kreatif. Tugas dikumpulkan tgl 22/02/12, dan akan dipamerkan pada minggu SI Creative Day.
8/02	Workshop desain	Tugas 3: Mengubah desain manual menjadi desain elektronis
15/02	Merancang dengan tujuan terarah (Goal Directed Design)	Tugas 4: Merancang dengan Goal Directed Design
22/02	Merancang untuk kolaborasi dan komunikasi	Kumpul Proyek Kecil
29/02 atau	Aspek afektif	Tugas 5:

6/03		Contoh desain menimbulkan aspek afektif negatif dan positif
	TTS	
21/03	Proses merancang interaksi	Siklus perancangan interaksi
28/03	Identifikasi kebutuhan membangun kebutuhan	Wawancara kebutuhan rancang antarmuka Tugas 6 : Persona
11/04	Merancang prototype	Membuat prototype
18/04	Usability	Identifikasi faktor-faktor usability
25/04	Analisis dan Evaluasi	Penjelasan Proyek akhir
02/05	Inovasi Antarmuka	Presentasi inovasi dan presentasi progress Proyek akhir
09/05	Presentasi Proyek	Presentasi individu Proyek Akhir

Komponen Penilaian Tugas (45%) Proyek kecil (15%) Proyek akhir (25%) TTS (15%)

Proyek Kecil :

Tujuan mengenali komponen dan tujuan penggunaan komponen serta ketepatannya untuk membantu pengguna berinteraksi sehingga mencapai tujuannya.

Melakukan pengamatan dan berpengalaman menggunakan suatu SI berbasis komputer yang digunakan di masyarakat. Perhatikan antarmuka dari aplikasi/sistem informasi tersebut dan buatlah ulasan terhadap bagian-bagian/komponen-komponen dari antarmuka yang berkaitan dengan faktor-faktor kognitif. Tugas berbentuk poster dengan ukuran kertas A4, jenis kertas bebas, dan kreatif.

Tugas dikumpulkan tgl 22/02/12, dan akan dipamerkan pada minggu SI Creative Day.

Contoh : peta interaktif di Mall, katalog buku di toko buku atau perpustakaan, vending machine, alat check barcode, smart phone, dll.

Buatlah poster ukuran A4 yang berisi gambar/foto antarmuka dari SI atau aplikasi komputer pada gadget tersebut dan jelaskan komponen-komponen yang digunakan (nama, fungsi) lalu bahas bagaimana hasil pengamatan Anda. Tugas kelompok : tiap kelompok 2 orang.

Aturan kelas :

1. Pakaian sesuai aturan universitas, tidak bersandal dan tidak berkaos oblong
2. Keterlambatan 15 menit maksimal untuk dosen dan mahasiswa
3. Tugas dikumpulkan tepat waktu
4. Tidak ada tes atau tugas tambahan/susulan
5. Presensi 75% minimal

Sumber-sumber Informasi :

Krug, S.(2006).Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. Edisi 2. New Riders.

Sharp, H., Rogers, Y.& Preece, J.(2006) .Interaction design: human-computer interaction. Edisi ke 2. John Wiley and Sons.

Shneiderman, B & Plaisant, C. (2010). Designing the user interface: Strategies fr effective human-computer interaction. 5th ed. Boston, MA: Addiosn-Wesley.