

LAPORAN
TUGAS PRODUK PELATIHAN PEKERTI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN



Oleh:

Ardiansyah, S.T.

NIY 60030476

Bekerjasama dengan
PUSAT PEMBINAAN DAN PENGEMBANGAN AKTIVITAS INSTRUKSIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2010

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat kuasa dan rahmat-Nya dapat menyelesaikan tugas pembuatan laporan produk PEKERTI 2010 ini.

Laporan ini merupakan tugas akhir dari semua pelatihan PEKERTI tahun 2010 untuk tenaga pengajar di lingkungan Universitas Ahmad Dahlan dari tanggal 27 Januari s/d 2 Februari 2010 yang diselenggarakan oleh P3AI Universitas Negeri Yogyakarta.

Laporan ini berisikan materi-materi yang telah dibahas selama mengikuti pelatihan dan juga ada beberapa tugas yang wajib dikerjakan. Adapun beberapa materi yang dibahas dan dikerjakan dalam laporan ini adalah Desain Pembelajaran (Analisis Instruksional), Silabus, dan RPP (Rencana Pelaksanaan Perkuliahan), Penilaian Hasil Belajar.

Begitu banyak ilmu dan pengetahuan baru yang penyusun dapatkan selama mengikuti pelatihan PEKERTI 2010 ini. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil yaitu antara lain:

1. Rektor Universitas Ahmad Dahlan, Drs. H. Kasiyarno, M.Hum yang memberi ijin dan kesempatan sehingga penyusun bisa ikut berpartisipasi dalam pelatihan Pekerti 2010 ini.
2. Kepala P3AI UNY Dr. Haryanto beserta segenap panitia penyelenggara yang telah memberikan pelayanan yang baik sehingga pelatihan Pekerti ini bisa berlangsung dengan lancar dan tertib.
3. Para pemateri PEKERTI 2010; Prof. Dr. Nurfina Aznam, Prof. Dr. Soekardjo, Prof. Dr. Parjono, Prof. Dr. Anik Gufron, Prof. Dr. Abdul Gafur, Prof. Dr. Zamzani, Prof. Dr. Herminarto S, Prof. Dr. Muhyadi, Dr. C. Asri Budiningsih, Dr. Haryanto, Dr. Sugito, Dr. Mukminan, Dr. Soenaryo Soenarto, Dr. Suwarno, Dr. Moch. Brury Triono, Sukirman, M.Pd, Suharyanto, M.Pd.
4. Seluruh rekan-rekan peserta PEKERTI 2010 yang telah memberikan dukungan dan kerjasama yang baik selama pelatihan berlangsung.

Demikianlah laporan ini dibuat dengan harapan semoga dapat bermanfaat sehingga dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapat dari pelatihan ini dengan baik pada sistem pendidikan di tempat penyusun mengabdikan selama ini.

Yogyakarta, 8 Februari 2010

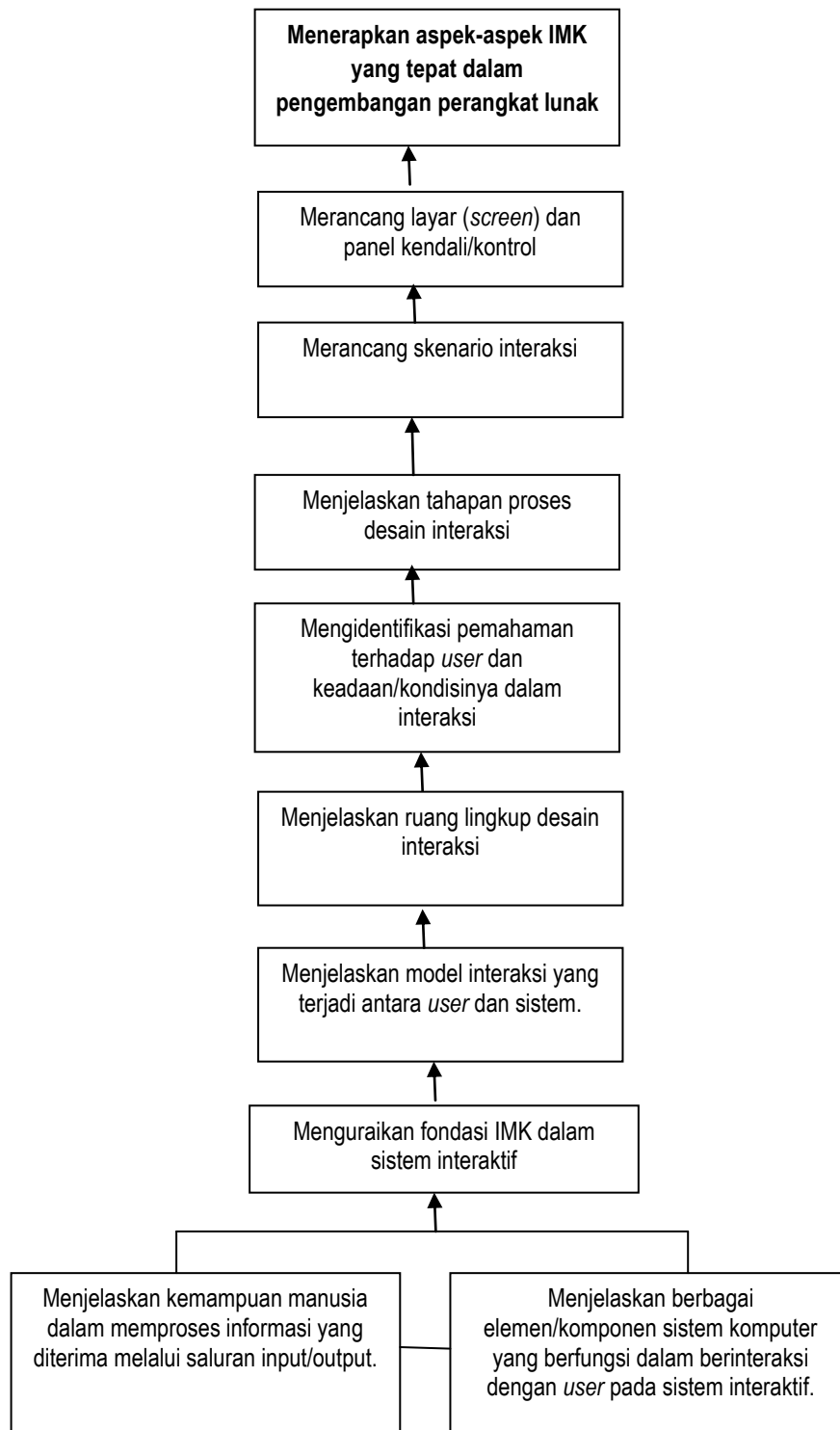
Penyusun

Ardiansyah, S.T.
NIY 60030476

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	lii
Produk Pelatihan	1
Analisis Instruksional	1
Silabus Mata Kuliah	2
Rencana Pelaksanaan Perkuliahan	5
Kisi-Kisi Penilaian Hasil Belajar	9
Contoh Soal (Tes dan Petunjuk)	14
Kunci Jawaban Soal	16

ANALISIS INSTRUKSIONAL



SILABUS

Mata Kuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Mata Kuliah : T18168
Satuan Kredit Semester : 3 SKS
Semester : IV
Dosen : Ardiansyah, S.T.

I. DESKRIPSI MATA KULIAH

Perkuliahan ini mengkaji dan menganalisis tentang konsep-konsep teori beserta model sistem yang interaktif pada aspek interaksi antara manusia dan komputer. Perkuliahan ini akan membahas tentang konsep dasar Interaksi-Manusia-Komputer, perancangan proses IMK, pemodelan dan *state of the art* dari implementasi IMK saat ini.

II. STANDAR KOMPETENSI

Menerapkan aspek-aspek IMK pada pengembangan perangkat lunak.

III. STRATEGI PERKULIAHAN

A. Tatap Muka

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Presentasi Makalah/Tugas

B. Non Tatap Muka

1. Tugas Mandiri
2. Tugas Kelompok

IV. SUMBER BAHAN

A. Buku Wajib

1. Dix, A., Finlay, J.E., Abowd, G.D and Beale. R., 2004. *Human-Computer Interaction*, 3rd Edition, Pearson Education Limited, India.

B. Buku Referensi/Acuan

2. Galitz, W.O. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design*. John Wiley & Sons, Canada.
3. Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H., Benyon, D., Holland, S and Carey, T. 1994. *Human-Computer Interaction: Concepts And Design (ICS)*, Addison-Wesley, USA.
4. Santosa, P.I. 2004, *Interaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*, Andi Publisher, Yogyakarta.
5. Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M and Jacobs, S. 2009. *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 5th Edition, Addison Wesley.
6. Zakaria, T.M. and Prijono, A. 2007. *Perancangan Antarmuka untuk Interaksi Manusia dan Komputer*, Penerbit Informatika Bandung.

V. KEGIATAN DAN MATERI PERKULIAHAN

Pertemuan /Minggu	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Strategi Perkuliahan	Estimasi Waktu	Sumber Bahan (Nomor)
1	Memahami konsep dasar dan paradigma IMK	Orientasi Perkuliahan/Fondasi IMK (Interaksi-Manusia-Komputer)	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
2	Memahami penerapan desain interaksi dalam memenuhi kebutuhan sistem interaktif	Dasar-Dasar Desain Interaksi	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
3	Memahami prinsip-prinsip penerapan IMK dalam proses pengembangan perangkat lunak	IMK dalam Proses Pengembangan Perangkat Lunak	Ceramah, diskusi.	100'	1, 2, 3, 4, 5, 6
4	Memahami aturan dan karakteristik desain/perancangan yang baik	Aturan Perancangan	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
5	Memahami <i>tools</i> dan piranti pendukung dalam perancangan	Dukungan Implementasi	Ceramah, diskusi.	100'	1, 4, 5, 6

	antarmuka				
6	Memahami teknik-teknik evaluasi fungsionalitas dan akseptabilitas sistem interaktif serta perancangan sistem yang universal	Teknik Evaluasi dan Desain Universal	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
7	Mengidentifikasi berbagai kebutuhan dan bentuk dukungan <i>user</i> dalam sistem antarmuka interaktif	Dukungan User	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
8	Memahami representasi <i>user</i> pada sistem interaktif secara hirarki, linguistik, fisik dan kognitif	Model Kognitif	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
9	Mengidentifikasi kebutuhan <i>stakeholder</i> dalam pengembangan sistem interaktif serta pengaruhnya terhadap pemilihan model dan metodologi yang akan digunakan.	Sosio-Organisasional dan Kebutuhan <i>Stakeholder</i>	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
10	Memahami model dan mekanisme komunikasi yang terjadi di dalam sistem interaktif	Model Komunikasi dan Kolaborasi	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
11	Menganalisis sumber informasi dan penggunaan <i>task-task</i> pada sistem	<i>Task Analysis</i>	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
12	Memahami notasi dan perancangan dialog pada level semantik dan presentasi.	Notasi dan Desain Dialog	Ceramah, diskusi.	100'	1, 3, 4, 5, 6
13	Memahami aspek-aspek <i>rich environment</i> yang mempengaruhi pekerjaan dan kehidupan <i>digital</i> para <i>user</i> sehari-hari	Pemodelan <i>Rich Interaction</i>	Ceramah, diskusi.	100'	1, 4, 6
14	Menerapkan aplikasi-aplikasi sistem interaktif dengan lebih detail dan modern	Groupware, Ubiquitous Computing, Hypertext, Multimedia dan World Wide Web	Ceramah, diskusi.	100'	1, 2, 4, 6

VI. PENUGASAN/AESMEN

Mata kuliah ini mewajibkan mahasiswa untuk aktif membaca, mencari, menemukan, mengamati, mengkaji, meringkas, mempresentasikan dan mendiskusikan berbagai hal yang berkaitan dengan IMK baik secara lisan dan tertulis. Sebagai kegiatan akhir, akan dilaksanakan ujian akhir dan atau tugas akhir dengan tema/topik tertentu yang telah ditugaskan.

VII. PENILAIAN

No	Jenis Tagihan	Bobot (%)
1	Partisipasi dan keaktifan di kelas	10
2	Ujian Tengah Semester	20
3	Ujian Akhir Semester	20
4	Tugas dan latihan	20
5	Praktikum	15
6	Quiz	15
	Total	100

Dosen Pengampu

Yogyakarta, 3 Februari 2010,
Ketua Program Studi

Ardiansyah, S.T.
NIY 60030476

Sri Winiarti, S.T., M.Cs
NIY 60020388

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : Interaksi Manusia & Komputer
Kode Mata Kuliah : T18168
Dosen Pengampu : Ardiansyah, S.T.
Jumlah SKS : 2 SKS
Waktu Pertemuan : 2 x 50 menit
Pertemuan ke : 1

1. Kompetensi Dasar:

Memahami konsep dasar dan paradigma IMK.

2. Indikator Pencapaian Kompetensi:

1. Menjelaskan keterbatasan kemampuan manusia dalam memproses informasi yang diterima melalui saluran input/output.
2. Menjelaskan berbagai elemen/komponen sistem komputer yang berfungsi dalam berinteraksi dengan *user* pada sistem interaktif.
3. Menjelaskan model interaksi yang terjadi antara *user* dan sistem.

3. Materi Perkuliahan

Orientasi Perkuliahan/Fondasi IMK (Interaksi-Manusia-Komputer)

4. Skenario Kegiatan Perkuliahan

Tahap	Uraian Kegiatan Perkuliahan	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Perkuliahan	Estimasi Waktu
Pendahuluan	1. Menjelaskan beberapa ketentuan selama menjalani proses perkuliahan <ol style="list-style-type: none"> a. Menyebutkan buku teks pegangan kuliah b. Menjelaskan sistem penilaian dan kontrak belajar c. Menjelaskan etika dan ketentuan selama menjalani perkuliahan d. Menjelaskan mekanisme berkomunikasi dan penyebaran informasi selama berlangsungnya proses perkuliahan e. Membentuk kelompok-kelompok mahasiswa untuk keperluan tugas dan presentasi. 2. Menyampaikan deskripsi singkat dari pokok materi yang akan dibahas. 3. Menjelaskan manfaat dari pembahasan pokok materi 4. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi tersebut.	Memperhatikan/menanggapi/melakukan/memberi masukan/mengunduh	Website kuliah IMK di http://ardi.staff.uad.ac.id/imk	35 menit
Penyajian (Inti)	5. Menjelaskan keterbatasan kemampuan manusia dalam memproses informasi melalui saluran input/output, informasi yang tersimpan di memori manusia. <ol style="list-style-type: none"> a. Menanyakan pengetahuan mahasiswa tentang keterbatasan indera manusia dalam memproses informasi. b. Menjelaskan keterbatasan indera manusia dalam memproses informasi c. Mendemonstrasikan bagaimana keterbatasan indera manusia dalam memproses informasi d. Menanyakan mahasiswa tentang memori 	Memperhatikan/menjawab/menanggapi	Gambar-gambar visual yang terdiri dari huruf, angka serta obyek	50 menit

	<p>jangka panjang dan jangka pendek</p> <p>6. Menjelaskan berbagai elemen/komponen sistem komputer yang berfungsi dalam interaksi dengan <i>user</i> pada sistem interaktif</p> <ol style="list-style-type: none"> Menanyakan mahasiswa tentang berbagai elemen/komponen sistem komputer beserta fungsinya masing-masing Mengaitkan jawaban mahasiswa dengan fungsi-fungsi interaksi di dalam sistem interaktif <p>7. Menjelaskan model interaksi yang terjadi antara <i>user</i> dan sistem</p> <ol style="list-style-type: none"> Menanyakan kepada mahasiswa kebiasaan/perilaku mereka berinteraksi sehari-hari antara manusia-manusia dan manusia-komputer Menjelaskan model interaksi antara <i>user</i> dengan sistem termasuk aspek ergonomi dan pengaruhnya terhadap dialog yang terjadi. Mendemonstrasikan salah satu bentuk interaksi antara <i>user</i> dan sistem. 			
Penutup & Tindak Lanjut	<p>8. Menutup pertemuan</p> <ol style="list-style-type: none"> Menunjuk tiga mahasiswa untuk masing-masing menjelaskan kembali tentang: <ol style="list-style-type: none"> Keterbatasan kemampuan manusia dalam memproses informasi melalui saluran input/output, informasi yang tersimpan di memori manusia Elemen/komponen sistem komputer yang berfungsi dalam interaksi dengan <i>user</i> pada sistem interaktif Model interaksi yang terjadi antara <i>user</i> dan sistem Merangkum materi Fondasi IMK (Interaksi-Manusia-Komputer) Menugaskan mahasiswa untuk membuat daftar piranti saluran input/output beserta fungsi, manfaat dan keterbatasannya. Memberikan gambaran umum materi perkuliahan yang akan datang yaitu tentang Dasar-Dasar Desain Interaksi. Menugaskan mahasiswa untuk membaca dan membuat ringkasan singkat terhadap materi kuliah minggu depan. 	Menjawab, Mencatat, Memperhatikan, mengunduh.		15 menit

5. Penilaian

- Instrumen yang digunakan: *check list* indikator penilaian laporan tugas yang telah dibuat mahasiswa, seperti tertulis pada prosedur tugas yang telah diberikan.
- Instrumen ini digunakan pada pertemuan berikutnya setelah mahasiswa menyerahkan hasil laporan studi lapangan mereka.
- Keaktifan mahasiswa di kelas.

4. Referensi

Dix, A., Finlay, J.E., Abowd, G.D and Beale. R., 2004. *Human-Computer Interaction*, 3rd Edition, Pearson Education Limited, India. Hlm. 11-161.

Dosen Pengampu

Ardiansyah, S.T.
NIY 60030476

Yogyakarta, 4 Februari 2010
Mengetahui,
Ketua Program Studi

Sri Winiarti, S.T., M.Cs
NIY 60020388

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : Interaksi Manusia & Komputer
Kode Mata Kuliah : T18168
Dosen Pengampu : Ardiansyah, S.T.
Jumlah SKS : 2 SKS
Waktu Pertemuan : 2 x 50 menit
Pertemuan ke : 2

6. Kompetensi Dasar:

Memahami penerapan desain interaksi dalam memenuhi kebutuhan sistem interaktif

7. Indikator Pencapaian Kompetensi:

4. Menjelaskan ruang lingkup desain interaksi
5. Menjelaskan tahapan proses desain interaksi
6. Mengidentifikasi pemahaman terhadap *user* dan keadaan/kondisinya dalam interaksi
7. Merancang skenario interaksi
8. Merancang layar (*screen*) dan panel kendali/kontrol

8. Materi Perkuliahan

Dasar-Dasar Desain Interaksi

9. Skenario Kegiatan Perkuliahan

Tahap	Uraian Kegiatan Perkuliahan	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Perkuliahan	Estimasi Waktu
Pendahuluan	9. Mereview pertemuan kuliah sebelumnya 10. Menyampaikan deskripsi singkat dari pokok materi yang akan dibahas. 11. Menjelaskan manfaat dari pembahasan pokok materi 12. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi tersebut.	Memperhatikan		10 menit
Penyajian (Inti)	9. Menjelaskan ruang lingkup desain interaksi <ol style="list-style-type: none"> a. Menanyakan pengetahuan mahasiswa mengenai desain interaksi b. Menjelaskan pengertian dan aturan aturan dasar desain. 13. Menjelaskan tahapan proses desain interaksi <ol style="list-style-type: none"> a. Meminta mahasiswa untuk memberikan salah satu contoh proses desain interaksi b. Mengaitkan jawaban mahasiswa dengan menjelaskan posisi IMK dalam pengembangan perangkat lunak 10. Mengidentifikasi pemahaman terhadap <i>user</i> dan keadaan/kondisinya dalam interaksi <ol style="list-style-type: none"> a. Meminta mahasiswa untuk melakukan simulasi pengidentifikasian antarmahasiswa sendiri b. Menjelaskan bagaimana cara memahami karakteristik <i>user</i> dan <i>behaviour</i> mereka di dalam interaksi 11. Merancang skenario interaksi <ol style="list-style-type: none"> a. Meminta mahasiswa untuk membuat sebuah skenario bebas mengenai salah satu fitur pengoperasian perangkat lunak b. Mendemonstrasikan salah satu aplikasi perangkat lunak sebagai contoh bentuk interaksi 	Memperhatikan, menjawab, menanggapi, mengerjakan	Aplikasi-aplikasi perangkat lunak	75 menit

	<ul style="list-style-type: none"> c. Menjelaskan teknik pembuatan skenario yang baik <p>12. Merancang layar (<i>screen</i>) dan panel kendali/kontrol</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Meminta mahasiswa membuat rancangan antarmuka aplikasi sederhana beserta panel kendalinya b. Mendemonstrasikan salah satu aplikasi perangkat lunak untuk mempelajari bentuk desain layar dan panel kontrolnya c. Mengaitkan hasil rancangan mahasiswa dengan teknik perancangan dan navigasi di layar 			
Penutup & Tindak Lanjut	<p>14. Menutup pertemuan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menunjuk mahasiswa untuk merangkum materi Dasar-Dasar Desain Interaksi b. Menyimpulkan materi Dasar-Dasar Desain Interaksi c. Menugaskan mahasiswa untuk menyempurnakan rancangan skenario interaksi, desain layar dan navigasi yang telah dibuat dikelas. d. Memberikan gambaran umum materi perkuliahan yang akan datang yaitu tentang Memahami prinsip-prinsip penerapan IMK dalam proses pengembangan perangkat lunak. e. Menugaskan mahasiswa untuk membaca dan membuat ringkasan singkat terhadap materi kuliah minggu depan. 	Menjawab, Mencatat, Memperhatikan, mengunduh.		15 menit

10. Penilaian

5. Instrumen yang digunakan: *check list* indikator penilaian laporan tugas yang telah dibuat mahasiswa, seperti yang tertulis pada prosedur tugas yang telah diberikan.
6. Instrumen ini digunakan pada pertemuan berikutnya setelah mahasiswa menyerahkan hasil laporan studi lapangan mereka.
7. Keaktifan mahasiswa di kelas.

8. Referensi

1. Dix, A., Finlay, J.E., Abowd, G.D and Beale. R., 2004. *Human-Computer Interaction*, 3rd Edition, Pearson Education Limited, India. Hlm. 191-224.
2. Galitz, W.O. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design*. John Wiley & Sons, Canada. Hlm. 61-83, 109-205.

Yogyakarta, 4 Februari 2010

Dosen Pengampu

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ardiansyah, S.T.
NIY 60030476

Sri Winiarti, S.T., M.Cs
NIY 60020388

KISI-KISI SOAL ATAU TES URAIAN

PROGRAM STUDI : Teknik Informatika

MATA KULIAH/SKS : Interaksi Manusia dan Komputer / 3 SKS

SEMESTER/TAHUN : Genap/2008

LAMA UJIAN : 90 Menit

JUMLAH BUTIR SOAL : 30 butir (2 tipe soal = 25 butir soal isian / pilihan dan 5 butir soal uraian)

KOMPETENSI MATA KULIAH : Menerapkan aspek-aspek IMK pada pengembangan perangkat lunak.

No	KOM-PE TENS DASAR (K D)	MATERI PERKULIAHAN DAN DIMENSI PENGETAHUAN (MENYATU)	INDIKATOR	DIMENSI PROSES KOGNITIF DAN TINGKAT KESUKARAN												Σ BU TIR SOAL	%
				C1			C2			C3			C4,5,6				
				MD	SD	SK	MD	SD	SK	MD	SD	SK	MD	SD	SK		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
1	Memahami konsep dasar dan paradigma IMK	Fondasi IMK (Interaksi-Manusia-Komputer)	13. Menjelaskan kemampuan manusia dalam memproses informasi yang diterima melalui saluran input/output. 14. Menjelaskan														

			berbagai elemen/komponen sistem komputer yang berfungsi dalam berinteraksi dengan <i>user</i> pada sistem interaktif. 15. Menjelaskan model interaksi yang terjadi antara <i>user</i> dan sistem.						1								1	100
2	Memahami penerapan desain interaksi dalam memenuhi kebutuhan sistem interaktif	Dasar-Dasar Desain Interaksi	1. Menjelaskan ruang lingkup desain interaksi 2. Menjelaskan tahapan proses desain interaksi 3. Mengidentifikasi pemahaman terhadap <i>user</i> dan keadaan/kondisinya dalam interaksi 4. Merancang skenario interaksi 5. Merancang layar (<i>screen</i>) dan panel kendali/kontrol															
Σ BUTIR SOAL									1								1	100
PERSENTASE									100								100	100

KETERANGAN:

- a. C1: MENINGAT; C2: MENGETI; C3: MENGAPLIKASIKAN; C4,5,6: MENGANALISIS, MENGEVALUASI, MENCIPTA.
- b. K1: PENG. FAKTUAL; K2: PENG. KONSEPTUAL; K3: PENG. PROSEDURAL; K4: PENG. METAKOGNITIF
- c. MUDAH (MD), SEDANG (SD), SUKAR (SK) : TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL DIDASARKAN PERTIMBANGAN DOSEN.
- d. INDIKATOR: INDIKATOR KETERCAPAIAN KOMPETENSI DASAR.
- e. KOMPETENSI MATA KULIAH, KOMPETENSI DASAR, DAN MATERI PERKULIAHAN (MATERI POKOK DAN URAIAN MATERI POKOK) : DIAMBIL DARI SILABUS
- f. DIMENSI PENGETAHUAN YAITU FAKTA, KONSEP, PROSEDUR, ATAU METAKOGNITIF: MENYATU DENGAN MATERI POKOK ATAU URAIAN MATERI POKOK

KISI-KISI SOAL ATAU TES OBYEKTIF

PROGRAM STUDI : Teknik Informatika

MATA KULIAH/SKS : Interaksi Manusia dan Komputer / 3 SKS

SEMESTER/TAHUN : Genap/2009

LAMA UJIAN : 60 Menit

JUMLAH BUTIR SOAL : 6 butir (2 tipe soal = 5 butir soal isian/pilihan dan 1 butir soal uraian)

KOMPETENSI MATA KULIAH : Menerapkan aspek-aspek IMK pada pengembangan perangkat lunak.

No	KOM-PE TENSI DASAR (K D)	MATERI PERKULIAHAN DAN DIMENSI PENGETAHUAN (MENYATU)	INDIKATOR	DIMENSI PROSES KOGNITIF DAN TINGKAT KESUKARAN												Σ BU TIR SOAL	%
				C1			C2			C3			C4,5,6				
				MD	SD	SK	MD	SD	SK	MD	SD	SK	MD	SD	SK		
1	2	3	4		5			6			7			8		9	10
1	Memahami konsep dasar dan paradigma IMK	Fondasi IMK (Interaksi-Manusia-Komputer)	1. Menjelaskan kemampuan manusia dalam memproses informasi yang diterima melalui saluran input/output. 2. Menjelaskan berbagai					1								1	20

									1								1	20
Σ BUTIR SOAL								5								5	100	
PERSENTASE								100								100	100	

KETERANGAN:

- g. C1: MENGINGAT; C2: MENGETRI; C3: MENGAPLIKASIKAN; C4,5,6: MENGANALISIS, MENGEVALUASI, MENCIPTA.
- h. K1: PENG. FAKTUAL; K2: PENG. KONSEPTUAL; K3: PENG. PROSEDURAL; K4: PENG. METAKOGNITIF
- i. MUDAH (MD), SEDANG (SD), SUKAR (SK) : TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL DIDASARKAN PERTIMBANGAN DOSEN.
- j. INDIKATOR: INDIKATOR KETERCAPAIAN KOMPETENSI DASAR.
- k. KOMPETENSI MATA KULIAH, KOMPETENSI DASAR, DAN MATERI PERKULIAHAN (MATERI POKOK DAN URAIAN MATERI POKOK) : DIAMBIL DARI SILABUS
- l. DIMENSI PENGETAHUAN YAITU FAKTA, KONSEP, PROSEDUR, ATAU METAKOGNITIF: MENYATU DENGAN MATERI POKOK ATAU URAIAN MATERI POKOK

CONTOH SOAL TES OBYEKTIF DAN URAIAN

A. Soal Obyektif (5 butir soal)

1. Berapa kecepatan membaca rata-rata manusia setiap menitnya
 - a. 350 kata/menit
 - b. 200 kata/menit
 - c. 250 kata/menit

2. Di bawah ini merupakan piranti *text entry*, kecuali:
 - a. Phone keypad
 - b. Smell recognition
 - c. Chord keyboards

3. Tentukan framework interaksi yang benar di bawah ini
 - a. System-Input-Output-User.
 - b. System-Device-User-Output
 - c. Input-Output-User-Screen

4. Berikut ini adalah cara memahami *user* Anda, kecuali:
 - a. Ketahui siapa/latar belakang *user* Anda
 - b. Jual produk ke *user* Anda
 - c. Mewawancarai *user*

5. Skenario dalam desain interaksi digunakan untuk:
 - a. Bisa diterapkan pada pengembangan perangkat lunak
 - b. Memudahkan desain *screen*
 - c. Bisa berkomunikasi dengan *user*, desainer dan *client*

B. Soal Uraian (1 butir soal)

Jelaskan beberapa fungsi/manfaat *sound* (suara) dalam penerapannya di piranti lunak/keras

KUNCI JAWABAN SOAL

A. Soal Obyektif

1. C
2. B
3. A
4. B
5. C

B. Soal Uraian

Jelaskan beberapa fungsi/manfaat *sound* (suara) dalam penerapannya di piranti lunak/keras

Jawab:

Penerapan suara (*sound*) dalam perangkat lunak/keras berfungsi sebagai indikator adanya kesalahan, konfirmasi dialog dan sebagai pemberitahuan adanya aksi/event tertentu pada aplikasi. Contoh suara bisa berupa bip, *bong*, *clonk*, siulan/pluit, desing.