

VII. Kegiatan Perkuliahan

Tatap Muka ke	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Penilaian		Sumber Bahan (textbook/ referensi)
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	
1.	Memahami konsep IMK	<ul style="list-style-type: none"> Memahami anatarmuka manusia dan komputer Memahami bidang studi yang berhubungan dengan IMK Memahami piranti bantu pengembangan sistem Memahami strategi pengembangan antarmuka 	Konsep IMK	Ceramah, Diskusi	Quiz	Uraian Obyektif	A.1 Bab 1 A.2 Bab 1 B.1 Ch 1
2.	Memahami Faktor manusia yang berhubungan dengan IMK	Memahami Faktor manusia yang berhubungan dengan IMK , meliputi: <ul style="list-style-type: none"> Penglihatan Pendengaran Sentuhan Pemodelan sistem pengolahan Pengendalian Motorik 	Faktor Manusia	Ceramah, Diskusi	Tugas Pribadi,	Uraian Obyektif	A.1 Bab 2 A.2 Bab 2 B.1 Ch 2
3.	Memahami berbagai aspek ergonomik dari stasiun kerja	Memahami berbagai aspek ergonomik dari stasiun kerja, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> Pencahayaan Suhu dan kualitas udara Gangguan suara Kesehatan dan keamanan kerja Kebiasaan dalam bekerja 	Aspek Ergonomik	Ceramah, Diskusi	Quiz	Uraian Obyektif	A.1. Bab 6 A.2. Bab 3
4.	Memahami berbagai piranti interaktif dan aspek ergonomisnya.	Memahami berbagai piranti interaktif dan aspek ergonomisnya, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> Piranti masukan tekstual Piranti penuding dan pengambil Piranti layar Pengaruh buruk piranti interaktif 	Piranti Interaktif	Ceramah, Diskusi	Tugas Pribadi	Uraian Obyektif	A.1 Bab 5 A.2 Bab 4
Tatap Muka ke	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Penilaian		Sumber Bahan (textbook/ referensi)
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	

5.	Memahami berbagai ragam dialog	<ul style="list-style-type: none"> Memahami berbagai jenis ragam dialog Memahami sifat-sifat ragam dialog 	Ragam Dialog	Ceramah, Diskusi	Quiz	Uraian Obyektif	A.1. Bab 3 A.2. Bab 5 B.2. Chap 1
6.	Membuat desain input	<ul style="list-style-type: none"> Memahami konsep dan petunjuk Desain Input Memahami Kontrol GUI untuk desain input Mendesain input 	Desain Input	Ceramah, Diskusi, Analisis	Tugas, Presentasi	Unjuk Kerja	A.2 Bab 6 B.3. Chap 16
7.	Membuat Desain Output	<ul style="list-style-type: none"> Memahami konsep dan petunjuk desain output Membuat desain dan prototype Output 	Desain Output	Ceramah, Diskusi, Analisi	Tugas, Presentasi	Unjuk Kerja	A.2 Bab 7 B.3. Chap 15
8.	Membuat Desain Dialog	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Konsep petunjuk dan teknologi desain dialog Mendesain dialog 	Desain Dialog	Ceramah, Diskusi, Analisis	Tugas, Presentasi	Unjuk Kerja	A.2. Bab 8 B.3. Chap 16
9.	Membuat Desain Web	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Konsep petunjuk dan teknologi desain Web Mendesain Web 	Desain Web	Ceramah, Diskusi, Analisis	Tugas, Presentasi	Unjuk Kerja	A.2. Bab 9
10.	Membuat Desain Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Konsep petunjuk dan teknologi desain presentasi Membuat presentasi 	Desain Presentasi	Ceramah, Diskusi, Analisis	Tugas, Presentasi	Unjuk Kerja	A.2. Bab 10
11.	Menggunakan keyboard	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal berbagai event keyboard Membuat tombol hotkey Mendeteksi keyboard dan mouse Mengambil Tipe Keyboard 	Keyboard	Ceramah, Diskusi, Analisis	Tugas	Unjuk Kerja	A.2. Bab 11 B.4. Bab 11
Tatap Muka ke	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Penilaian		Sumber Bahan (textbook/ referensi)
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	
12.	Menggunakan mouse	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal event mouse Memindahkan input fokus Mengambil posisi mouse Mengambil setting doubleclick mouse Menukar tombol mouse yang aktif 	Mouse	Ceramah, Diskusi, Analisis	Tugas	Unjuk Kerja	A.2. Bab 12 B.4. Bab 12

13.	Menggunakan joystick	<ul style="list-style-type: none">• Mengambil jumlah joystick• Mengambil nama device joystick• Mengambil posisi joystick	Joystick	Ceramah, Diskusi, Analisis	Tugas	Unjuk Kerja	A.2. Bab 13 B.4. Bab 13
-----	----------------------	--	----------	----------------------------------	-------	----------------	----------------------------