















DIAN GUSTINA, SKom, MMSI
Decision Support System (3 SKS)

No	Mahasiswa	Foto	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
			2021-03-13	2021-03-18	2021-03-25	2021-04-01	2021-04-08	2021-04-15	2021-04-22	2021-05-20	2021-05-27	2021-06-03	2021-06-10	2021-06-17	2021-06-24	2021-07-01
1	1744390015 MUHAMMAD AL FATTAH		Hadir	Hadir	(-)	Hadir	(-)	Hadir	Hadir	(-)	(-)	(-)	Hadir	(-)	Hadir	(-)
2	1744390035 JEFRYATMO GULTOM		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
3	1744390047 ANDO PRASETYA		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
4	1744390049 PAUL JUARI MARBUN		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
5	1844390006 FEBRIANNE ARDIANTI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
6	1844390008 WAHYU		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
7	1844390012 ELISA OKTAVIANI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
8	1844390013 KRISTIYANTO AHMADI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
9	1844390014 MUHAMMAD FAUZAN AZIZ		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
10	1844390017 RETNO INDRIANI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
11	1844390020 MUHAMAD WILDAN		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
12	1844390022 MUHAMMAD IHSAN		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
13	1844390023 HIJAZ AHSAN MAHMUDI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir
14	1844390024 ESTI JUNIKMAT SARI DACHI		Hadir	Hadir	Hadir	(-)	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	(-)	Hadir	Hadir	Hadir
15	1844390025 RACHMAD SYAEFULLAH		(-)	Hadir	Hadir	(-)	(-)	Hadir	Hadir	(-)	(-)	Hadir	(-)	(-)	(-)	(-)
16	1844390027 NURI WIDIA ATIKA		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir

Dosen : DIAN GUSTINA, SKom, MMSI

Decision Support System (3 SKS)

KAMIS 10:20 - 12:50

NO.	NIM	NAMA	FOTO	NILAI UAS	NILAI UTS	NILAI TUGAS	TOTAL
1	1744390015	MUHAMMAD AL FATTAH		85 (40%)	80 (30%)	85 (30%)	83.5
2	1744390035	JEFRYATMO GULTOM		85 (40%)	80 (30%)	80 (30%)	82
3	1744390047	ANDO PRASETYA		70 (40%)	85 (30%)	85 (30%)	79
4	1744390049	PAUL JUARI MARBUN		70 (40%)	70 (30%)	80 (30%)	73
5	1844390006	FEBRIANNE ARDIANTI		80 (40%)	80 (30%)	80 (30%)	80
6	1844390008	WAHYU		60 (40%)	70 (30%)	85 (30%)	70.5
7	1844390012	ELISA OKTAVIANI		70 (40%)	85 (30%)	85 (30%)	79
8	1844390013	KRISTIYANTO AHMADI		60 (40%)	75 (30%)	80 (30%)	70.5
9	1844390014	MUHAMMAD FAUZAN AZIZ		80 (40%)	85 (30%)	90 (30%)	84.5
10	1844390017	RETNO INDRIANI		85 (40%)	85 (30%)	90 (30%)	86.5
11	1844390020	MUHAMAD WILDAN		70 (40%)	80 (30%)	85 (30%)	77.5
12	1844390022	MUHAMMAD IHSAN		70 (40%)	80 (30%)	85 (30%)	77.5
13	1844390023	HIJAZ AHSAN MAHMUDI		75 (40%)	75 (30%)	80 (30%)	76.5
14	1844390024	ESTI JUNIKMAT SARI DACHI		65 (40%)	80 (30%)	80 (30%)	74

NO.	NIM	NAMA	FOTO	NILAI UAS	NILAI UTS	NILAI TUGAS	TOTAL
15	1844390025	RACHMAD SYAEFULLAH		70 (40%)	80 (30%)	80 (30%)	76
16	1844390027	NURI WIDIA ATIKA		70 (40%)	85 (30%)	85 (30%)	79



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI: SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I JAKARTA**

IDENTITAS MATA KULIAH		IDENTITAS PENGAMPU MATA KULIAH	
KODE MATA KULIAH		NAMA DOSEN	DIAN GUSTINA,SKOM,MMSI
NAMA MATA KULIAH	Sistem Pendukung Keputusan	KELOMPOK/BIDANG	
BOBOT MATA KULIAH (SKS)	3 (Tiga) SKS		
SEMESTER			
MATA KULIAH PRASYARAT			

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	
KODE CPL	UNSUR CPL
SIKAP (S)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan Bangsa. 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. 8. Menginternalisasi semangat kemandirian, norma, dan etika akademik dan profesi. 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
KETRAMPILAN UMUM (KU)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang

	<p>memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahlian nyata ukritikseni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi ataupun laporan tugas akhir, dan menggugahnya dalam laman perguruan tinggi. 4. Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. 5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. 6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya. 7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya. 8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri. 9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
PENGETAHUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan Sistem Pendukung Keputusan 2. Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan Aplikasi Sistem Pendukung keputusan 3. Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep Dasar Sistem Pendukung Keputusan
KETRAMPILAN KHUSUS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat Interface Sistem Pendukung Keputusan 2. Mahasiswa mampu memahami teori Sistem Pendukung Keputusan
BAHAN KAJIAN KEILMUAN	Buku dan Modul
CP MATA KULIAH (CPMK)	<p>Matakuliah ini memberikan gambaran kepada mahasiswa bahwa sistem penunjang keputusan sebagai suatu sarana atau alat bantu untuk mendukung suatu bentuk keputusan. Kemampuan mengambil keputusan yang cepat dan cermat akan menjadi kunci keberhasilan dalam persaingan global di masa yang akan datang. Dalam sistem penunjang keputusan ini berisi tentang hakekat SPK, karakteristik, kaidah dalam pengambilan keputusan dan</p>

	komponen utama penyusun SPK yang mencerminkan terminologi SPK secara luas. Penyajian sejumlah model dan aplikasi SPK yang dikenal sebagai dasar pendukung dalam proses pengambilan keputusan. Dan mahasiswa dapat memahami tentang keputusan dan fase dalam pengambilan keputusan.
PENGALAMAN BELAJAR	Presentasi kelompok
DAFTAR REFERENSI	Daftar Pustaka: : <ol style="list-style-type: none"> 1. Turban, Aronson, and Liang, Decision Support Systems and Intelligent Systems, 7th Edition, Prentice Hall, Tahun 2007 2. Efraim Turban, Ramesh Sharda and Dursun Delen, Decision Support and Business Intelligence Systems, 9th Edition, Prentice Hall, Tahun 2011 3. Modul SPK

MIN GGU KE-	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI POKOK	REFERENSI	METODE PEMBELAJAR AN	WKT	PENILAIAN	
						INDIKATOR/ KODE CPL	TEKNIK PENILAIAN/ BOBOT
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar Pengambilan Keputusan	1. Pendekatan sistem Model yang digunakan dalam SPK 2. Fase Pengambilan Keputusan Simon <ol style="list-style-type: none"> a. Intelligence Phase b. Design c. Choice d. Implementation 3. Pendekatan pengambilan keputusan oleh manusia	Turban, Aronson, and Liang, Decision Support Systems and Intelligent Systems , Edition, Prentice Hall, Tahun 2007	Diskusi dan Responsi Bentuk: Kuliah ceramah dan diskusi	3 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar Pengambilan Keputusan	Tugas individu
2.	Mahasiswa mampu: Memahami	1. SPK <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi SPK 	Idem	Diskusi Responsi/	3 sks x	Mahasiswa dapat memahami Konfigurasi	Idem

	<p>konfigurasi SPK. Memahami karakteristik dan kemampuan SPK. Memahami komponen SPK. Mendeskripsikan truktur dari komponen SPK.</p>	<p>b. Karakteristik dan Kemampuan</p> <p>2. Komponen SPK Perbedaan antara SPK dengan SIM</p>		<p>Bentuk: Kuliah Ceramah dan diskusi</p>	<p>50 menit</p>	<p>dan Komponen SPK juga memahami Karakteristik SPK</p>	
3.	<p>Mahasiswa mampu: Menjelaskan interaksi antar model MSS. Memahami perbedaan klasifikasi model. Membuat struktur alternatif dalam pengambilan keputusan. Memahami bagaimana spreadsheet dapat digunakan dalam pemodelan MSS. Memahami konsep optimasi, simulasi, dan heuristic.</p>	<p>1. Model SPK</p> <p>2. Pengambilan keputusan</p> <p>a. Certainty</p> <p>b. Uncertainty</p> <p>c. Probabilistic Decision making</p> <p>3. Influence Diagram</p> <p>4. Pemodelan dengan Spreadsheet</p> <p>5. Decision table</p> <p>6. Decision Tree</p> <p>7. Model Matematika MSS</p> <p>8. Multiple Goals Sensitivity, What-if, and Goal Seeking Analysis</p>	<p>Idem</p>	<p>idem</p>	<p>3 sks x 50 menit</p>	<p>Mahasiswa mampu memahami konsep dasar pemodelan Management Support System dan Modeling and Analysis</p>	<p>Idem</p>
4.	<p>Mahasiswa Memahami bagaimana interaksi antara SPK berbasis Web. Memahami peranan user dalam SPK. Memahami hardware SPK dan integrasi.</p>	<p>1. Pengenalan Web Desain</p> <p>2. Katagori program aplikasi dan pendekatan yang dilakukan oleh User dalam SPK</p> <p>3. Prinsip dan petunjuk Perancangan Urutan perancangan, Perancangan tampilan berbasis web</p> <p>4. Hardware dan Software</p>	<p>Idem</p>	<p>idem</p>	<p>3 sks x 50 menit</p>	<p>Mahasiswa dapat memahami strategi perancangan tampilan SPK berbasis Web, dan hardware software pendukung membuat Aplikasi SPK berbasis WEB</p>	<p>Idem</p>

		Pendukung Aplikasi SPK berbasis WEB					
5.	Mahasiswa mampu Mempelajari struktur pemodelan linear program. Memahami kemampuan linear programming. Menguji metode pencarian untuk model MSS. Menentukan perbedaan antara algorithms, blind search, heuristics. Menangani masalah dengan multiple goals. Memahami sensitivity, automatic, what-if analysis, goal seeking.	1. Teknik pemrograman Linier 2. Metode Searching Model MSS	Idem	idem	3 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat memahami Pendekatan Pencarian Simulasi	
6.	Mahasiswa mampu Mengerti dan memahami dasar-dasar AHP	1. Dasar-dasar AHP 2. Komponen AHP Contoh penyelesaian dengan AHP 3. Software expert choice Menyelesaikan studikusus	Idem	idem	3 sks x 50 menit	Mahasiswa Mampu memahami dan Meneyelesaikan Masalah SPK dengan Metode AHP	Idem
7.	KUIS	KUIS	KUIS	KUIS	3 sks x 50 menit		Idem
8	UJIAN TENGAH SEMESTER						

9.	Mahasiswa memahami dan menyelesaikan kasus sederhana dalam pengambilan keputusan dengan metode pengambilan keputusan berbasis Indeks Kinerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Bayes 2. Metode MPE 3. Metode CPI 	Idem	idem	3 sks x 50 menit	Mahasiswa memahami Mahasiswa memahami metode lain dalam pengambilan keputusan	Idem
10.	Mahasiswa mampu: Menguji bagaimana sistem komputer dapat meningkatkan komunikasi dan kolaborasi. Memahami prinsip GSS dan kemampuannya. Mengeksplorasi konsep time/place frameworks. Mengetahui bagaimana GSS memfasilitasi parallelism and anonymity. Memahami dasar electronic meetings.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Communication Framework 2. Groupware 3. Manfaat dan masalah dari Groupware GSS 	Idem	Idem	3 sks x 50 menit	Mahasiswa memahami Mahasiswa mampu memahami konsep dasar groupwork, komunikasi dan kolaborasi	Idem
11.	Mahasiswa mampu: Mendeskripsikan manajemen data. Memahami konsep dan penggunaan DBMS.	<ol style="list-style-type: none"> 1. DBMS 2. Data Warehouse 3. Arsitektur Data Warehouse 4. Migrasi data 	Idem	Idem	3 sks x 50 menit	Mahasiswa mampu memahami konsep DBMS dan penggunaannya dalam pembuatan model	Idem

	<p>Mempelajari data warehouse dan data marts. Menjelaskan business intelligence/business analytics. Menguji bagaimana pengambilan keputusan dapat ditingkatkan melalui manipulasi data dan analisa. Memahami interaksi antara teknologi Web dan database. Menjelaskan bagaimana teknologi database digunakan dalam business analytics. Memahami dampak penggunaan Web terhadap business intelligence and analytics.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Perancangan Data warehouse 6. Data Mining 7. BI and analytic 8. Data Visualization 9. GIS 				<p>Business Intelligence: Data Warehousing, Data Acquisition, Data Mining, Business Analytics, and Visualisasi</p>	
12.	<p>Mahasiswa mampu: Mempelajari PADI, fase-fase dalam SDLC. Menjelaskan prototyping. Memahami faktor-faktor penentu keberhasilan SPK. Mempelajari pentingnya project management.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. SDLC 2. Alternative Development Methodology 3. Faktor Penentu keberhasilan 4. DSS Development Methodology 5. DSS Prototyping Level Teknologi SPK 	Idem	Idem	3 sks x 50 menit	<p>Mahasiswa mampu memahami konsep pengembangan sistem Decision Support System Development</p>	Idem

	Menjelaskan tiga level teknologi SPK Memahami proses pembelajaran yang tercakup dalam pengembangan.						
13.	Mahasiswa memahami bahwa DSS dapat dikolaborasikan dengan EIS, KM, E-Commerce, GIS,dll Mengetahui contoh-contohaplikasi untuk setiap kolaborasi	1. DSS dan EIS 2. DSS dan KM 3. DSS dan E-Commerce DSS dan GIS	Idem	Idem	3 sks x 50 menit	Mahasiswa memahami bahwa DSS dapat dikolaborasikan dengan berbagai sistem informasilain	Idem
14.	Mahasiswa mampu Mempelajari proses integrasi sistem dalam MMS, dan memahami Intelligent DSS	1. Integrasi Sistem 2. Intelligent DSS 3. Dampak DSS 4. Future MSS	Idem	Idem	3 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat memahami proses integrasi sistem dalam MMS dan memahami Intelligent DSS	idem
15.	Presentasi	Presentasi kelompok	Idem	Idem	3 sks x 50 menit	Mahasiswa Presentasi kelompok	Idem
16.	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)						
	TOTAL				48 JAM		100%

PENILAIAN dalam HURUF & Bobot Nilai		
Nilai Angka	Nilai Huruf	Nilai Bobot
80,00 – 100	A	4
68,00 – 79,99	B	3
56,00 – 67,99	C	2
45,00 – 55,99	D	1
0 – 44,99	E	0

BOBOT PENILAIAN		
No	Komponen Nilai	Prosentase (%)
1.	Tugas & Quizz	30%
2.	Ujian Tengah Semester (UTS)	30%
3.	Ujian Akhir Semester (UAS)	40%

RUBRIK PENILAIAN PRSENTASI				
NO.	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA PENILAIAN	SKOR MAKSIMUM	PENILAIAN
1.	PENYAJIAN	- Persiapan	10	
		- Urutan Materi	15	
		- Penggunaan Alat Bantu Media dll	10	
2.	NASKAH PRESENTASI	- Kesesuaian dengan Proposal/Makalah	10	
		- Komposisi Slide	10	
3.	PEMAPARAN	- Penggunaan Bahasa Baku	15	
		- Kejelasan Isi Presentasi	15	
4.	SIKAP	- Penyampaian Materi	10	
		- Penampilan	5	
T O T A L			100	

Jakarta, 17 Agustus.....2021

Menyetujui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Memeriksa,
Dosen Koordinator Rumpun Mata Kuliah
Sistem Pendukung Keputusan

Menyusun,
Dosen Pengampu Mata Kuliah
Sistem Pendukung Keputusan

(I Gede Agus Swartene, MKom)

(Dian Gustina, Skom, MMSI)
050056/0307087701

(Dian Gustina, SKom, MMSI)

Pedoman Penting:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap (S), penguasaan pengetahuan (PP), ketrampilan umum (KU) dan ketrampilan khusus (KK) sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

3. Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut (diambil dari setiap pertemuan pada bagan analisis instruksional).

Referensi

SAP/Silabus, Rencana dan Jadwal/Study Guide/Text Book/Tugas Terstruktur/Diklat/Slide/Presentasi

Metode Pembelajaran

Diskusi Kelompok/Simulasi/Studi Kasus/Pembelajaran Kolaboratif/Kooperatif/ Berbasis Proyek/ Berbasis Masalah

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode
1	Small-Group Discussion	SGD
2	Role-Play & Simulation	RPS
3	Discovery Learning	DL
4	Self-Directed Learning	SDL
5	Cooperative-Learning	CoL
6	Collaborative-Learning	CbL
7	Contextual-Learning	CtL
8	Project-Based Learning	PjBL
9	Project-Based Learning & Inquiry	PBL
10	Metode Pembelajaran lain yang secara efektif memfasilitasi pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan	

Bentuk: Kuliah/Responsi/Tutorial/Seminar/Praktikum/Praktik Studio/Bengkel/Lapangan

Waktu Pembelajaran

Pengertian 1 (satu) SKS dalam bentuk Pembelajaran			Jam
A	Kuliah, Responsi, Tutorial		
	Tatap Muka 50 menit/minggu/semester	Penugasan Terstruktur 60 menit/minggu/semester	Belajar Mandiri 60 menit/minggu/semester 2,83
B	Seminar atau Bentuk Pembelajaran Lain yang Sejenis		2,83
	Tatap Muka 100 menit/minggu/semester	Belajar Mandiri 70menit/minggu/semester	
C	Praktikum, Praktik, Studio, praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan/atau Bentuk Pembelajaran lain yang setara		
	170 menit/minggu/semester		2,83

Teknik Penilaian

Observasi/Partisipasi/Unjuk Kerja/Tes Tertulis/Tes Lisan/Angket

Teknik Penilaian SIKAP : dapat menggunakan Teknik Penilaian Observasi (Sesuai Permenristek Dikti Nomor 44 Tahun 2015, Pasal 21 Ayat 3)



FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I

GARIS GARIS BESAR PROGRAM PEMBELAJARAN (GBPP)				
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI/TEKNIK INFORMATIKA/MANAJEMEN INFORMATIKA				
NO. DOKUMEN	REVISI	TANGGAL BERLAKU	JUMLAH HALAMAN	
FT/_____	00		12	

GARIS GARIS BESAR PROGRAM PEMBELAJARAN (GBPP)MATA KULIAH BAHAN BANGUNAN

1. Nama Mata Kuliah :IMK (Interaksi Manusia dan Komputer)
 2. Jumlah SKS : 3
 3. Semester :
 4. Kode Mata Kuliah :
 5. Status Mata Kuliah : **Wajib**
 6. Deskripsi Singkat Mata Kuliah : Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar basis data, merancang dan mengelola suatu basis data
Mata kuliah
- Capaian Pembelajaran** :
Mahasiswa mampu membuat aplikasi basis data

NO	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	POKOK BAHASAN	SUB POKOK BAHASAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ESTIMASI WAKTU	SUMBER PUSTAKA / REFERENSI
1.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer dan hubungan dengan	Pendahuluan IMK Antarmuka manusia dan komputer	1.Faktor-faktor pendewasa IMK 2. Manusia, komputer dan interaksi 3. Antarmuka pengguna 4.Piranti bantu pengembangan sistem	Perkuliahhan	3 sks x 50 menit	P.Insap Santoso Sudarmawan

	piranti bantu pengembangan sistem		5.Paradigma dan prinsip interaksi			
2.	Mahasiswa mampu memahami bagaimana persepsi manusia, kognitif dan menyelesaikan masalah dan memahami konsep teknologi komputer, I/O, memori dan proses.	Konsep Teknologi Komputer	1.Jalur input –output Memori 2.Proses berpikir: penalaran dan penyelesaian masalah psikologi dan desain sistem interaktif 3. Piranti Input-Output 4. Media penyimpanan 5. Kompresi batas kinerja Interaktif	Perkuliahan	idem	
3.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan berbagai jenis ragam dialog yang digunakan berbagai aplikasi	Ragam Dialog	1.Pengenalan teknik dialog dan ragam dialog 2.Sifat penting dan karakteristik ragam dialog interaktif	Perkuliahan	idem	
4.	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi dan peranti bantu sederhana yang sering digunakan untuk merancang tampilan pada program-program aplikasi	Perancangan Tampilan	1.Jenis dokumentasi rancangan 2,Katagori program aplikasi dan pendekatan yang dilakukan 3.Prinsip dan petunjuk Perancangan Urutan perancangan, Perancangan tampilan berbasis teks	Perkuliahan	idem	

5.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan strategi dan peranti bantu sederhana yang sering digunakan untuk merancang tampilan pada program-program aplikasi.	Strategi Perancangan Tampilan, Waktu respon dan waktu tanggap, error message	.Prinsip dan petunjuk perancangan (2), 1. Perancangan tampilan berbasis teks, 2.Waktu tanggap, 3. Penanganan kesalahan 4.. Peranti Bantu sederhana	Perkuliahan	idem	
6.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan beberapa perangkat keras yang digunakan oleh komputer sebagai peranti masukan dan keluaran dalam berinteraksi/berdialog	Piranti I/O dan Piranti Interktif	1.Piranti masukan tekstual 2.Piranti penuding dan pengambil 3.Layar tampilan 4.Pengolah tampilan 5.Tipe layar tampilan 6.Pengaruh buruk piranti interaktif	Perkuliahan	idem	
7.	Mahasiswa mampu memahami konsep ergonomic dan menjelaskan faktor kenyamanan dan kesehatan lingkungan kerja, khususnya selama bekerja dengan komputer	Aspek Ergonomik	1.Pengukuran dan antropometrik 2.Aspek Ergonomik dari stasiun kerja 3.Pencahayaan 4.Gangguan suara 5.Kesehatan dan keamanan kerja 6.Kebiasaan dalam bekerja	Perkuliahan	idem	

8.	Mahasiswa mampu menggunakan dan menerapkan komponen antarmuka grafis serta menjelaskan komponen-komponen antarmuka grafis berdasarkan fungsinya	Antarmuka grafis dan GUI (Graphic User Interface)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen antarmuka grafis 2. Unit inisialisasi mode grafik 	Perkuliahan dan praktek	idem	
9.	Mahasiswa mampu menjelaskan, menggunakan dan menerapkan konsep strategi banyak jendela	Strategi Multi Window	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan jendela individu 2. Rancangan jendela banyak 3. Koordinasi dari jendela banyak 4. Pedoman Strategi Multi Window 	Perkuliahan dan praktek	90 menit	
10.	Mahasiswa mampu menjelaskan arti, tujuan, maksud definisi	Groupware dan CSCW	<ol style="list-style-type: none"> 1. GROUPWARE Sistem Groupware 2. Komunikasi melalui 			

	Groupware dan menerapkan konsep & definisi Groupware		computer 3.Meeting dan DSS 4. Kerangka kerja groupware 5. CSCW (Computer Supported Cooperative Work)			
--	--	--	---	--	--	--

Sumber Pustaka :

- Buku Utama :
P,Insap Santoso “ Interaksi Manusia dan Komputer”
Sudarmawan “Interaksi Manusia dan Komputer