

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)**

Matakuliah : Interaksi Manusia dan Komputer  
Kode : TIS7323  
Semester : VII  
Waktu : 1 x 3 x 50 menit  
Pertemuan : 3

### **A. Kompetensi**

#### 1) Utama

Mahasiswa mampu mengetahui prinsip-prinsip usability dan menjelaskan proses, observasi, dan pemecahan masalah dari manusia.

#### 2) Pendukung

- Mampu menyebutkan dan menerangkan prinsip-prinsip usability
- Dapat menjelaskan penentu keberhasilan sistem dan komponen penentu daya guna
- Memahami teknik-teknik dalam menguji kedayagunaan sistem

### **B. Pokok Bahasan**

Prinsip Usability.

### **C. Sub Pokok Bahasan**

- Definisi Usability
- Prinsip-prinsip Usability
- Penentu keberhasilan sistem
- Komponen Penentu Daya Guna
- Menguji Daya Guna
- Daya Guna Heuristik

### **D. Kegiatan Belajar Mengajar**

<b>Tahapan Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Pengajaran</b>	<b>Kegiatan Mahasiswa</b>	<b>Media dan Alat Peraga</b>
Pendahuluan	- Menjelaskan mengenai pengantar prinsip usability	Mendengarkan dan memberikan	Notebook, LCD, dan

		komentar	Papan Tulis.
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan mengenai apa itu usability.</li> <li>- Menjelaskan apa saja prinsip-prinsip dari usability.</li> <li>- Menjelaskan apa saja penentu dalam keberhasilan sistem.</li> </ul>	Menyimak, mengajukan pertanyaan, memberikan komentar, mencatat	Notebook, LCD, dan Papan Tulis.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajukan pertanyaan kepada mahasiswa</li> <li>- Memberikan kesimpulan</li> <li>- Memberikan arahan atau gambaran mengenai pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	Memberikan komentar, mengajukan dan menjawab pertanyaan.	Notebook, LCD, dan Papan Tulis.

## E. Evaluasi