



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**Kode Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Interaksi Manusia dan Komputer	TIK1.61.6302	Matakuliah Wajib Program Studi	2 SKS (Teori)	5	Juni 2017
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
	Yeka Hendriyani, S.Kom., M.Kom NIP. 198405202010122003		Dony Novaliendry, M.Kom NIP. 197511042006041002	Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom NIP. 197612092005011003	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Mampu			
	S4	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila.			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
	P7	Menguasai konsep dasar dalam merancang sistem informasi			
	P16	Memiliki pengetahuan dalam menghasilkan suatu model dan produk rekayasa pada bidang jaringan komputer, perangkat lunak, produk multimedia untuk berbagai keperluan sistem informasi di masyarakat secara mandiri dan kelompok.			
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			
	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.			
	KK14	Kemampuan merekayasa perangkat lunak untuk berbagai keperluan aplikasi mengikuti perkembangan metode rekayasa perangkat lunak terkini			
	CPMK				
	CPMK1	mampu menjelaskan prinsip dan etika dlm Interaksi Manusia dan Komputer agar dapat merancang sebuah antarmuka yang baik (P7, KK14);			
	CPMK2	mampu merumuskan masalah dan membangun sebuah software sampai menjadi suatu produk yang memiliki daya guna yang tinggi. (P16, KU2, KU9, KK14);			

	CPMK3	mampu menjelaskan berbagai tahapan dalam merancang sebuah antar muka dan melakukan evaluasi terhadap antarmuka yang telah dirancang(P16, KK14);
	CPMK4	mampu mengumpulkan, mengolah data dan menginterpretasi hasilnya secara logis dan sistematis untuk menghindari plagiasi dg sikap bertanggungjawab. (S9, KU1,KU9);
	CPMK5	mampu menyusun sebuah antarmuka dan perangkat lunak serta mempresentasikan nya dg kinerja mandiri, bermutu, dan terukur (S9, KU2, KU9).
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini secara umum mempelajari pengetahuan mengenai perancangan antarmuka untuk perangkat lunak. Materi yang dibahas meliputi rancangan, implementasi, dan evaluasi antarmuka dengan pengguna perangkat lunak melalui sistem pengolahan informasi pada manusia, model interaksi manusia dan komputer, proses perancangan, menu interaksi, bahasa perintah, antarmuka grafis, gaya interaksi, manipulasi langsung, alat bantu, manual, bantuan, serta tutorial.	
<b>Bahan Kajian (Materi pembelajaran)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar IMK, faktor-faktor pendewasaan IMK, Manusia, Komputer, Interaksi, Antarmuka pengguna, Piranti bantu dalam pengembangan IMK, Paradigma dan prinsip-prinsip didalam IMK.</li> <li>2. Saluran I/O, cara kerja otak manusia, memori pada IMK, belajar, berpikir, problem solving, kesalahan dan model mental, psikologi kognitif dan desain sistem interaktif.</li> <li>3. Hardware dan software, pengenalan tulisan tangan, pengenalan ucapan, piranti penunjuk, layar sentuh, piranti masukan dan keluaran, sistem pemindaian, pembaca optik, memori dan penyimpakan, kompresi, batas kinerja interaktif, teknologi jaringan.</li> <li>4. Terminologi interaksi, siklus interaksi, kerangka kerja interaksi, aspek ergonomi dalam IMK, prinsip-prinsip ergonomi dan gaya interaksi.</li> <li>5. Daya guna domain penerimaan sistem, daya guna heuristik, teknik daya guna siklus hidup, identifikasi pengguna, daya guna benchmarking, desain interaksi berorientasi tujuan, tujuan personal dan tujuan perusahaan, proses desain interaksi.</li> <li>6. Model evaluasi proses sosftware, aturan desain, dasar pemikiran desain, teknik dasar pemikiran desain, prototipe, skenario, desain antarmuka, merencanakan proyek aplikasi.</li> <li>7. Model kognitif, GOMS,CCT, model linguistik, model fisik dan peralatan, model arsitektur kognitif, model ruang permasalahan, interaksi berbasis tampilan.</li> <li>8. Teknik analisis tugas, sumber informasi dan pengumpulan data, pengumpulan hasil analisis tugas.</li> <li>9. Struktur dialog manusia, Notasi diagramatik, Notasi tekstual, Dialog semantic, Desain dan analisis dialog, Presentasi dan property leksikal, Desain nonantropomorfik.</li> <li>10. Relasi dengan dialog, Formalisasi standar, Formalisasi berbasis model, Model interaksi, Perilaku terus menerus, Dukungan implementasi</li> <li>11. Evaluasi desain, Cognitive Walkthrough, Evaluasi Heuristik, Evaluasi berbasis tinjauan, Model evaluasi dasar, Evaluasi implementasi, Evaluasi eksperimen, Analisis data, Studi eksperimental pada grup, Teknik observasi, Metode fisiologis, Pemilihan metode evaluasi.</li> <li>12. Klasifikasi groupware dengan fungsi, Komunikasi media computer, Pertemuan dan SPK, Kerangka kerja groupware, Implementasi groupware, CSCW (Computer-Supported Cooperative Work).</li> <li>13. Sistem Multi-Modal dan Multi-Media, Struktur Perkataan, Pengenalan Perkataan, Ikon Auditori, Pengenalan tulisan tangan, Teks, hiperteks, dan hypermedia, Video dan Digital Video, Pengenalan Gerak, Computer Vision, Aplikasi system Multimedia, Realitas Virtual.</li> <li>14. Teks, hiperteks, dan hypermedia, Video dan Digital Video, Pengenalan Gerak, Computer Vision, Aplikasi system multimedia, Realitas Virtual</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama :</b></p> <p>Darni, R. (2019). <i>Interaksi Manusia dan Komputer</i>. UNP Press</p> <p>Arminda Guerra, L. (2016). Using Research Methods in Human Computer Interaction to Design Technology for Resilience. <i>Journal of Information Systems and Technology Management</i>, vol.13 no.</p> <p>Bedny, G. Z., &amp; Karwowski, W. (2010). <i>Human-computer Interaction and Operators' Performance:Optimizing Work Design with Activity Theory</i>: Crc Press.</p> <p>Card, S. K. (2018). <i>The psychology of human-computer interaction</i>: Crc Press.</p> <p>Dix, A. F. J. A. G., &amp; Beale, R. (1997). <i>Human-Computer Interaction (Second Edition)</i>. <i>New York: Prentice Hall</i>.</p>	

Grudin, J. (2005). Three Faces of Human–Computer Interaction. *Microsoft Research IEEE Annals of the History of Computing*, 1058-6180/05/\$20.00 © 2005 IEEE.

Norman, K. L. (2017). *Cyberpsychology: An introduction to human-computer interaction*: Cambridge university press.

Paper, C. (2013). Human-Computer Interaction – INTERACT 2013. *8120*(March 2015). doi:10.1007/978-3-642-40498-6

Paper, C., Poltronieri, I., Pontif, R., Cat, U., Gran, R., Pontif, B. C., . . . Rodrigues, I. P. (2017). Human-Computer Interaction. User Interface Design, Development and Multimodality. *10271*(May). doi:10.1007/978-3-319-58071-5

Paravati, G., & Gatteschi, V. (2015). Human-Computer Interaction in Smart Environments. *Sensors*, 15(8), 19487-19494. doi:10.3390/s150819487

**Pendukung :**

Pierre, R. d. S. d. Q. (2015). Heuristics in Design: A Literature Review. *Procedia Manufacturing*, 3(Ahfe), 6571-6578. doi:10.1016/j.promfg.2015.07.961

Santoso, I. (2009). Interaksi Manusia dan Komputer. *Yogyakarta: CV. Andi Offset*.

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2016). *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*: Pearson.

Sudarmawan, S. T., M.T., & Ariyus, D. (2007). Interaksi Manusia & Komputer. *Andi Publisher, Yogyakarta*.

Xinxing, T. (2012). *Virtual reality: Human Computer Interaction*: BoD–Books on Demand.

Zaphiris, P. (2009). *Human Computer Interaction*: IGI Global Snippet.

Zaphiris, P., & Kurniawan, S. (2007). *Human computer interaction research in web design and evaluation*: IGI Global.

<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Preangkat lunak:</b>	<b>Perangkat keras :</b>
	e-modul IMK/ e-Learning2 UNP/Zoom	LCD & Projector

**Dosen Pengampu** Yeka Hendriyani, S.Kom., M.Kom

Mg Ke-	Sub –CPMK (Sebagai Kemampuan Akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka/Sumber Belajar]	Bobot Penilaian(%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa dapat memahami apa yang dimaksud dengan IMK	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dalam menjelaskan dan mendefinisikan Interkasi manusia dan Komputer dan faktor penting yang melatarbelakanginya.</li> <li>Menjelaskan dengan tepat faktor-faktor pendewasaan IMK dan peranan dari</li> </ol>	<b>Kriteria :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penilaian Quiz</li> <li>Penilaian Tugas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50’)]</li> <li><b>Tugas-1 :</b> Penyelesaian soal tentang konsep dasar IMK [BT+BM: (1+1)x(2x60’)]</li> </ul>	Pengantar IMK, faktor-faktor pendewasaan IMK, Manusia, Komputer, Interaksi, Antarmuka pengguna, Piranti bantu dalam pengembangan IMK, Paradigma dan prinsip-prinsip didalam IMK.	4%

		<p>masing-masingnya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Menjelaskan alat bantu yang di pergunakan dalam pengembangan IMK.</li> <li>4. Menjelaskan dengan tepat paradikma dan prinsip-prinsip apasaja yang terdapat di dalam IMK</li> </ol>			[1] hal.: 1-9	
2	<p>Mahasiswa memahami manusia (brainware) yang merupakan salah satu elemen penting dalam interaksi manusia dan komputer, merupakan objek dan sekaligus objek dlm interaksi dengan komputer</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan dengan tepat saluran I/O,</li> <li>2. Memahami dan menjelaskan dengan tepat cara kerja otak manusia,</li> <li>3. Menjelaskan bagaimana pola berpikir dalam menyelesaikan masalah/ problem solving</li> <li>4. Memahami dan menjelaskan tentang psikologi kognitif dan desain sistem interaktif</li> </ol>	<p><b>Kriteria :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian Quiz</li> <li>2. Penilaian Tugas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')]</li> <li>• <b>Tugas-2 :</b> Penyelesaian soal tentang faktor manusia didalam pendewasaan IMK [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]</li> </ul>	<p>Saluran I/O, cara kerja otak manusia, memori pada IMK, belajar, berpikir, problem solving, kesalahan dan model mental, psikologi kognitif dan desain sistem interaktif. [1] hal. : 15-30</p>	5%
3	<p>Mahasiswa memahami secara garis besar input dan output yang dilakukan oleh komputer sewaktu melakukan dialog dengan manusia</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan dengan tepat hardware dan software pada komputer.</li> <li>2. Menjelaskan dengan tepat cara kerja sistem pemindaian dan pengenalan pola.</li> <li>3. Menjelaskan dengan tepat cara kerja memori dan penyimpanan</li> <li>4. Menjelaskan dengan tepat dasar dari teknologi jaringan yang dapat membantu kinerja IMK</li> </ol>	<p><b>Kriteria :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian Quiz</li> <li>2. Penilaian Tugas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')]</li> <li>• <b>Tugas-3 :</b> Penyelesaian soal tentang peranan dan faktor komputer di dalam IMK [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]</li> </ul>	<p>Hardware dan software, pengenalan tulisan tangan, pengenalan ucapan, piranti penunjuk, layar sentuh, piranti masukan dan keluaran, sistem pemindaian, pembaca optik, memori dan penyimpakan, kompresi, batas kinerja interaktif, teknologi jaringan.</p>	5%

4	Mahasiswa mampu memahami bagaimana manusia berperilaku dan sistem kerja IM serta system kerja komputer sehingga menghasilkan IMK yang baik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan dengan tepat tentang Terminologi dalam IMK,</li> <li>2. Memahami dan menjelaskan dengan tepat siklus interaksi dan kerangka kerja dalam IMK.</li> <li>3. Memahami dan menjelaskan dengan tepat aspek, prinsip-prinsip ergonomi didalam IMK serta gaya interaksi didalam IMK.</li> </ol>	<b>Kriteria :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian Quiz</li> <li>2. Penilaian Tugas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')]</li> <li>• <b>Tugas-4 :</b> Penyelesaian soal tentang aspek ergonomis dan ragam dialog di dalam IMK [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]</li> </ul>	Terminologi interaksi, siklus interaksi kerangka kerja interaksi, aspek ergonomi dalam IMK, prinsip-prinsip ergonomi dan gaya interaksi.	5%
5	Mahasiswa memahami berbagai cara membuat program yang baik dan mudah digunakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami daya guna domain penerimaan sistem dengan baik,</li> <li>2. Memahami cara melakukan identifikasi kebutuhan pengguna</li> <li>3. Mampu melakukan desain interaksi berorientasi tujuan</li> <li>4. Memahami proses desain IMK</li> </ol>	<b>Kriteria :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian Quiz</li> <li>2. Penilaian Tugas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')]</li> <li>• <b>Tugas-5 :</b> Penyelesaian soal tentang identifikasi kebutuhan dan perancangan tampilan [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]</li> </ul>	Daya guna domain penerimaan sistem, daya guna heuristik, teknik daya guna siklus hidup, identifikasi pengguna, daya guna benchmarking, desain interaksi berorientasi tujuan, tujuan personal dan tujuan perusahaan, proses desain interaksi.	5%
6	Mahasiswa memahami bagaimana proses dari desain software sampai menjadi suatu produk yang memiliki daya guna yang tinggi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami model proses software, aturan dalam desain IMK, dasar pemikiran dalam mendesain</li> <li>2. Mampu untuk mendesain antar muka dan merancang proyek aplikasi</li> </ol>	<b>Kriteria :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian Quiz</li> <li>2. Penilaian Tugas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')]</li> <li>• <b>Tugas-6 :</b> Penyelesaian soal tentang model proses dan perancangan prototype antar muka aplikasi [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]</li> </ul>	Model evaluasi proses software, aturan desain, dasar pemikiran desain, teknik dasar pemikiran desain, prototipe, skenario, desain antarmuka, merencanakan proyek aplikasi.	5%
7	Mahasiswa dapat menjelaskan	1. Mampu untuk merancang	<b>Kriteria :</b>	• <b>Kuliah:</b>	Model kognitif,	5%

	model kognitif yang merepresentasikan user dari sistem interaktif, menjelaskan dan memahami model hierarkhi yang merepresentasikan tugas user dan strktur tujuan, model linguistic yang merepresentasikan tata bahasa sistem user, model fisik dan piranti	penanganan kesalahan . 2. Mampu untuk merancang help dokumentasi	1. Penilaian Quiz 2. Penilaian Tugas	Presentasi [TM: 1x (2x 50'')] • Tugas-7 : Penyelesaian soal tentang penanganan kesalahan dan help dokumentasi [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]	GOMS,CCT, model linguistik, model fisik dan peralatan, model arsitektur kognitif, model ruang permasalahan, interaksi berbasis tampilan.	
8	Evaluasi Tengah Semester (UTS)					
9	Mahasiswa dapat memahami teknik analisis tugas yang terdiri dari dekomposisi tugas, klasifikasi taksonomi dan pembuatan daftar	1. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan analisa data dan 2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengintepretasikan hasil.	<b>Kriteria :</b> 1. Penilaian Quiz 2. Penilaian Tugas	• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')] • <b>Tugas-9 :</b> Penyelesaian soal tentang Analisa Data dan menginterpretasikan hasil [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]	Teknik analisis tugas, sumber informasi dan pengumpulan data, pengumpulan hasil analisis tugas.	6 %
10	Mahasiswa dapat memahami apa yang dimaksud dengan dialog, notasi dalam desain blog, notasi diagramatik, dan notasi tekstual, semantik dialog, beberapa metode analisis dialog dan membuat contoh desain dialog	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan identifikasi tujuan, pengguna dan analisis terhadap sebuah situs.	<b>Kriteria :</b> 1. Penilaian Quiz 2. Penilaian Tugas	• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')] • <b>Tugas-10 :</b> Penyelesaian soal tentang websiste dan analisis terhadap sebuah situs [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]	Struktur dialog manusia, Notasi diagramatik, Notasi tekstual, Dialog semantic, Desain dan analisis dialog, Presentasi dan property leksikal, Desain nonantropomorfik.	10%
11	Mahasiswa mengenali teknik pemodelan, model user dan kognitif, model-model interaksi dan bagaimana teknik semiformal.	Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisa <i>software</i> yang termasuk kelompok Groupware.	<b>Kriteria :</b> 1. Penilaian Quiz 2. Penilaian Tugas	• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')] • <b>Tugas-11 :</b> Penyelesaian soal tentang groupware	Relasi dengan dialog, Formalisasi standar, Formalisasi berbasis model, Model interaksi, Perilaku terus menerus, Dukungan	10%

				[BT+BM: 1+1)x(2x60'')]	implementasi	
12	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan metodologi dan model untuk mendukung desain sistem interaktif dan tujuan yang akan diperoleh, beberapa jenis pengambilan evaluasi, beberapa cara untuk mengevaluasi desain dan implementasi dan pemilihan beberapa metode evaluasi	Mahasiswa memiliki kemampuan dalam melakukan evaluasi terhadap perangkat lunak	<b>Kriteria :</b> 1. Penilaian Quiz 2. Penilaian Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')]</li> <li>• <b>Tugas-12 :</b> Penyelesaian soal tentang evaluasi perangkat lunak [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]</li> </ul>	Evaluasi desain, Cognitive walkhtrough, Evaluasi Heuristik, Evaluasi berbasis tinjauan, Model evaluasi dasar, Evaluasi implementasi, Evaluasi eksperimen, Analisis data, Studi eksperimental pada grup, Teknik observasi, Metode fisiologis, Pemilihan metode evaluasi.	<b>10%</b>
13	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan cara kerja system groupware, beberapa cara komunikasi melalui komputer, sistem pertemuan, system pendukung keputusan, beberapa jenis pembagian aplikasi dan artefak, kerangka kerja groupware dan implementasi groupware yang sinkron	Mahasiswa memiliki kemampuan dalam memvisualisasikan informasi	<b>Kriteria :</b> 1. Penilaian Quiz 2. Penilaian Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah:</b> Presentasi [TM: 1x (2x 50'')]</li> <li>• <b>Tugas-13 :</b> Penyelesaian soal tentang visualisasi perangkat lunak [BT+BM: 1+1)x(2x60'')]</li> </ul>	Klasifikasi groupware dengan fungsi, Komunikasi media komputer, pertemuan dan SPK, Kerangka kerja groupware, Implementasi groupware, CSCW(Computer-Supported Cooperative Work).	<b>10%</b>

14	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan sensor input, multimedia dan system multimedia, pemakaian speech pada interface, jenis-jenis nonspeech sound, pengenalan tulisan tangan	Mahasiswa mampu menggunakan Audio dan Agent	<b>Kriteria :</b> 1. Penilaian Quiz 2. Penilaian Tugas	• <b>Kuliah:</b> Presentasi [ <b>TM: 1x (2x 50'')</b> ] • <b>Tugas-14 :</b> Penyelesaian soal tentang visualisasi perangkat lunak [ <b>BT+BM: 1+1)x(2x60'')</b> ]	Sistem Multi-Modal dan Multi-Media, Struktur Perkataan, Pengenalan Perkataan, Ikon Auditori, Pengenalan tulisan tangan, Teks, hiperteks, dan hypermedia, Video dan Digital Video, Pengenalan Gerak, Computer Vision, Aplikasi system Multimedia, Realitas Virtual	<b>10%</b>
15	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan sensor input, pengenalan gerak, dan computer visi, pengertian teks, hiperteks, dan hipermedia, aplikasi system multimedia serta realitas virtual	Mahasiswa mampu untuk memahami penggunaan perangkat penunjang dalam computer vision	<b>Kriteria :</b> 1. Penilaian Quiz 2. Penilaian Tugas	• <b>Kuliah:</b> Presentasi [ <b>TM: 1x (2x 50'')</b> ] • <b>Tugas-15 :</b> Penyelesaian soal tentang computer vision [ <b>BT+BM: 1+1)x(2x60'')</b> ]	Teks, hiperteks, dan hypermedia, Video dan Digital Video, Pengenalan Gerak, Computer Vision, Aplikasi system multimedia, Realitas Virtual	<b>10%</b>
16	Evaluasi (UAS)					