

PANDUAN PENGGUNAAN PLATFORM VIDEMOCOURSE UNTUK MAHASISWA



Mata Kuliah: Interaksi Manusia & Komputer

Strategi : Video-Based Discussion (VBD) terintegrasi Emotion Detection

Audiens: Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika (kelas eksperimen)

Oleh : Gerlan A. Manu, ST.,M.Kom

Promotor : Prof. Dr. Punaji Setyosari, M.Pd, M.Ed

Co Promotor 1 : Saida Ulfa, M.Edu, Ph.D

Co Promotor 2 : Dr. Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd

Versi: 2025

Panduan Penggunaan Platform VidemoCourse untuk Mahasiswa

<https://videmocourse.id>

Mata Kuliah: Interaksi Manusia & Komputer

Strategi : Video-Based Discussion (VBD) terintegrasi Emotion Detection

Audiens: Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika (kelas eksperimen)

Oleh : Gerlan A. Manu, ST.,M.Kom
Promotor : Prof. Dr. Punaji Setyosari, M.Pd, M.Ed
Co Promotor 1 : Saida Ulfa, M.Edu, Ph.D
Co Promotor 2 : Dr. Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd

Versi: 2025



DAFTAR ISI

TUJUAN PANDUAN DAN KESIAPAN TEKNIS.....	5
1) Tujuan Panduan	5
2) Prasyarat Teknis.....	5
AKSES VIDEMO	6
A. LOGIN /DAFTAR.....	6
1) Persiapan Singkat	6
2) Buat Akun (Daftar).....	6
3) Masuk (Login)	7
4. Setelah Login	7
5) Keamanan Akun	8
6) Troubleshooting Cepat	8
B. DETAIL COURSE	9
1) Struktur Halaman Course	9
2) Presensi (Attendance).....	9
3) Materi Teks / Ringkasan.....	10
4) Video Pembelajaran.....	11
5) Audio Ringkas & Unduhan	12
6) Navigasi ke Aktivitas Terakhir (Quiz & VBD).....	13
7) Manajemen Waktu & Tenggat	14
8) Aksesibilitas & Etika	14
9) Pemeriksaan Akhir Sebelum Lanjut	14
C. ONLINE QUIZ.....	14
1) Format & Aturan Utama.....	14
2) Cara Mengakses.....	14
3) Strategi Pengerjaan	15
4) Kebijakan Attempt & Skor	16
5) Integritas Akademik	16
6) Aksesibilitas & Kebutuhan Khusus	16
D. VIDEO BASED DISCUSSION	17
1) Gambaran Singkat	17



2) Spesifikasi Teknis.....	17
3) Menyusun Jawaban (kerangka 4 langkah).....	17
4) Opsi Replay Diskusi (VBD).....	18
5) Langkah-Langkah :.....	18
6) Kualitas Akademik & Etika.....	24
7) Rubrik Penilaian Diskusi.....	24
8) Kesalahan Umum & Cara Menghindari.....	25
9) Troubleshooting Teknis.....	25
10) Checklist Sebelum Submit.....	25
E. PREVIEW - VIDEO BASED DISCUSSION	25
1) Force Directed Graph	26
2) Gallery Mode	26
F. TUGAS.....	27
1) Format & Penamaan Berkas	27
2) Alur Pengumpulan di VidemoCourse.....	27
3) Checklist Pra-Submit (60 detik)	28
4) Etika, AI & Privasi	28
5) Troubleshooting.....	28
G. ETIKA & PRIVASI.....	29
1) Prinsip Utama	29
2) Privasi Identitas & Lingkungan	29
3) Materi, Data, dan Hak Cipta.....	29
4) Penyimpanan & Berbagi.....	29
5) Insiden & Pelaporan	29
6) Konsekuensi Pelanggaran.....	30



TUJUAN PANDUAN DAN KESIAPAN TEKNIS

1) Tujuan Panduan

Panduan ini membantu mahasiswa untuk :

- mengakses dan menavigasi VidemoCourse;
- menjalankan aktivitas Video-Based Discussion secara benar;
- menjaga etika akademik dan privasi;
- menyelesaikan kendala teknis yang umum terjadi.

2) Prasyarat Teknis

1. Perangkat: laptop/PC (disarankan) atau smartphone
2. Peramban: Chrome/Edge/Firefox terbaru.
3. Koneksi: stabil minimal 5 Mbps.
4. Perizinan: izinkan kamera dan mikrofon saat merekam VBD.
5. Ruang belajar: tenang, pencahayaan memadai, latar rapi.



AKSES VIDEMO

Buka laman <https://videmocourse.id/> dan lakukan Login atau Daftar



Gambar 1. Halaman Utama VidemoCourse

A. LOGIN /DAFTAR

Tujuan: memastikan setiap mahasiswa dapat mengakses VidemoCourse dan masuk ke kelas eksperimen dengan kredensial yang benar.

1) Persiapan Singkat

- a. Siapkan email aktif (untuk pendaftaran).
- b. Siapkan kata sandi kuat (≥ 8 karakter, kombinasi huruf/angka/symbol).
- c. Pastikan koneksi stabil dan browser terbaru (Chrome/Edge/Firefox).

2) Buat Akun (Daftar)

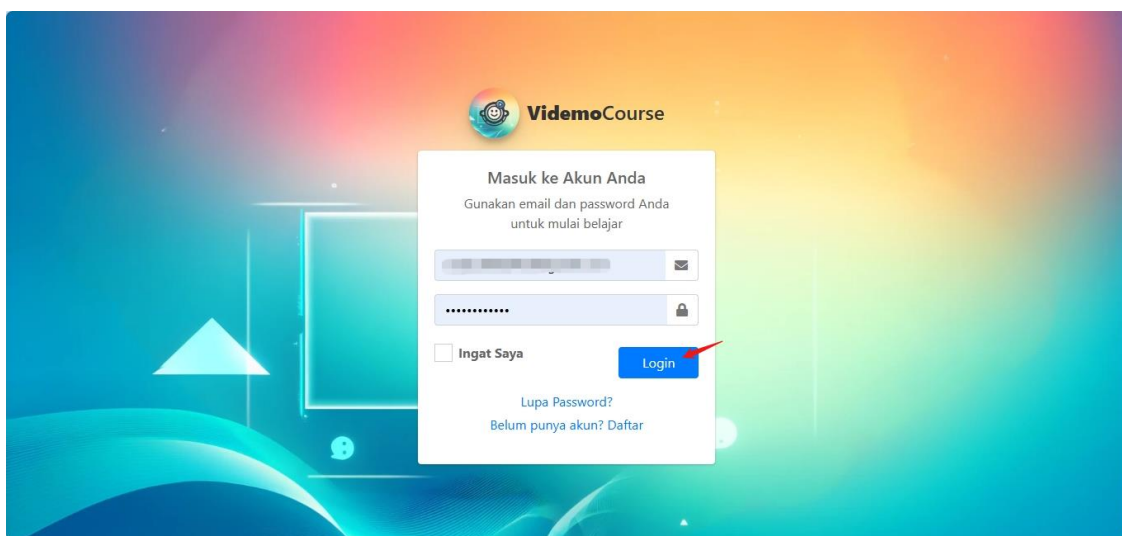
- a. Dari halaman utama, klik Daftar.
- b. Isi Nama Lengkap, Email aktif, dan Kata Sandi kuat.
- c. Centang persetujuan kebijakan/ketentuan.
- d. Klik Buat Akun.
- e. (Jika diminta) Verifikasi email dengan membuka tautan yang dikirim sistem.
- f. Lanjutkan ke Login

NB : Untuk mata kuliah IMK akun mahasiswa telah didaftarkan oleh dosen, sehingga proses daftar tidak perlu lagi dilakukan.

3) Masuk (Login)

- Buka videmocourse.id.
- Klik Login di halaman utama.
- Masukkan email dan kata sandi.
- Klik Masuk → Mahasiswa akan diarahkan ke Dashboard bila berhasil.
- Lupa kata sandi? Klik Lupa Kata Sandi (jika password lupa) untuk reset melalui email.

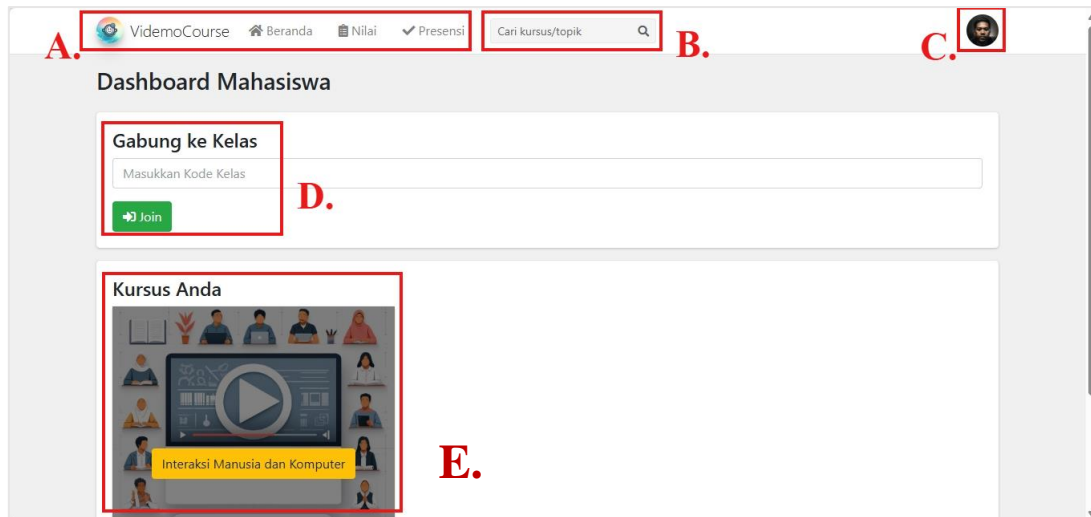
NB : Bagi pengguna yang sudah terdaftar bisa langsung klik tombol “Login” dan jika pengguna belum terdaftar bisa klik “Daftar”



Gambar 2. Halaman Login

4. Setelah Login

- Periksa Profil: pastikan Nama dan NIM sudah benar. Update profil jika diperlukan.
- Di Dashboard, pilih kartu/thumbnail mata kuliah Interaksi Manusia & Komputer untuk masuk ke kelas eksperimen.



Gambar 3. Halaman Dashboard VidemoCourse

Halaman Dashboard mahasiswa terdiri atas 5 bagian yaitu :

- a. Menu Utama
- b. Form Pencarian Kursus
- c. Profil
- d. Gabung Kelas
- e. Daftar Kursus yang sudah diikuti

5) Keamanan Akun

- a. Jangan membagikan kata sandi kepada siapa pun.
- b. Keluar (Logout) setelah selesai, terutama di perangkat bersama (lab/kampus).
- c. Aktifkan verifikasi email dan simpan akses ke kotak masuk (inbox) yang sama.

6) Troubleshooting Cepat

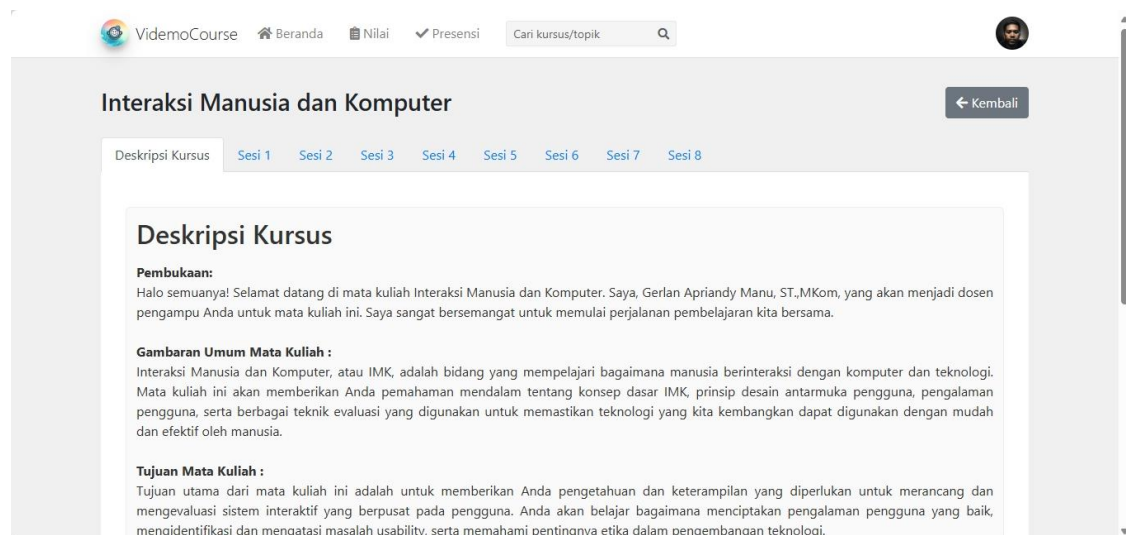
- a. Gagal Login (email/sandi salah): periksa ejaan, nonaktifkan Caps Lock, coba fitur Lupa Kata Sandi.
- b. Email verifikasi/reset tidak masuk: cek folder Spam/Promotions; tunggu $\pm 1-2$ menit lalu klik kirim ulang.
- c. Halaman kosong/berhenti saat login: refresh; coba mode Incognito/Private; bersihkan cache; jika tetap terjadi, dokumentasikan dengan screenshot dan laporkan ke admin.
- d. Login via ponsel tombol tidak responsif: muat ulang halaman, pastikan koneksi stabil, coba ganti browser (Chrome/Edge).
- e. Akun ganda/duplikat: gunakan hanya satu akun resmi; hubungi admin untuk konsolidasi bila terlanjur membuat dua akun.

B. DETAIL COURSE

Tujuan: membantu mahasiswa menavigasi halaman mata kuliah sehingga setiap aktivitas (presensi, membaca materi, menonton video, hingga VBD/kuis) terselesaikan sesuai standar kelas eksperimen.

1) Struktur Halaman Course

- a. Header Sesi: judul sesi, tujuan pembelajaran, dan waktu/tenggat.
- b. Konten Inti:
 - 1) Presensi
 - 2) Materi Teks / Ringkasan
 - 3) Video Pembelajaran
 - 4) Unduhan (PDF/slide/tautan referensi)
 - 5) Audio Ringkas
- c. Aktivitas Akhir Sesi: Online Quiz dan Video-Based Discussion (VBD).



Gambar 4a. Detail Course “Interaksi Manusia dan Komputer”

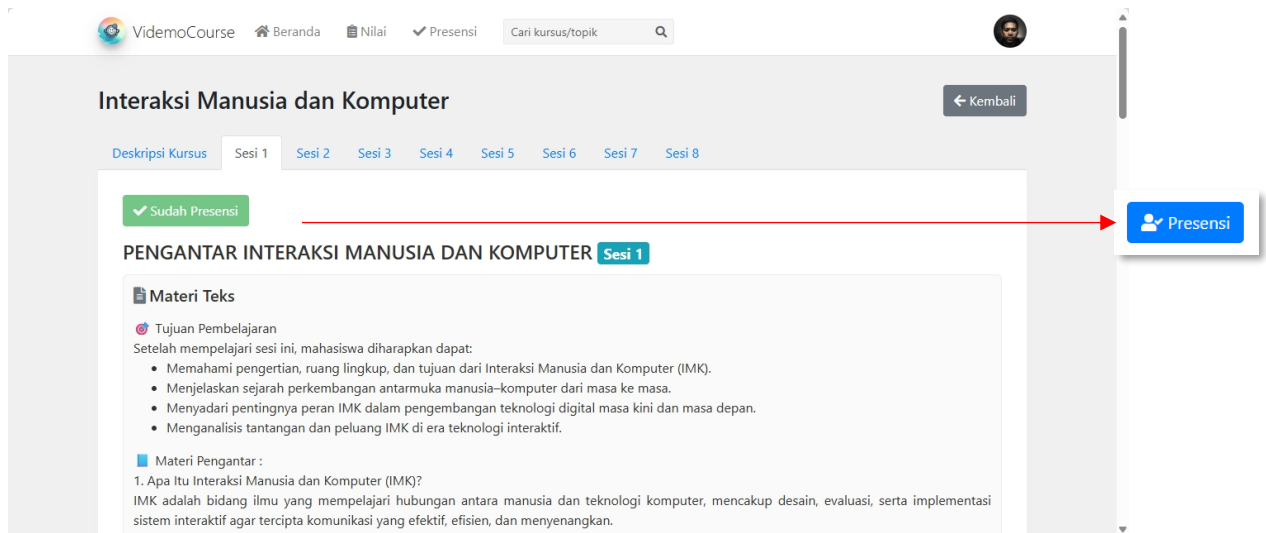
Pada halaman detail course, mahasiswa dapat menemukan deskripsi kursus, sesi 1 hingga sesi 8 mata kuliah “Interaksi Manusia dan Komputer”.

2) Presensi (Attendance)

- a. Klik tombol Presensi di bagian atas/bawah halaman sesi.
 - b. Status akan berubah menjadi Sudah Presensi bila berhasil.
 - c. Presensi hanya tercatat jika mahasiswa sudah login dan berada pada sesi yang tepat.
- Catatan: lakukan presensi sebelum memulai aktivitas VBD/kuis untuk menghindari kelalaian pencatatan.

Troubleshooting Presensi :

- Tombol tidak muncul: refresh halaman atau pastikan sudah masuk ke sesi yang benar.
- Status tidak tersimpan: periksa koneksi; coba ulang setelah 30–60 detik.



Gambar 4b. Detail Course “Interaksi Manusia dan Komputer” – Sesi 1

Pada gambar 4b diatas adalah tampilan dari tab “Sesi 1” disini mahasiswa bisa klik tombol “Presensi” untuk melakukan presensi. Jika tombol presensi sudah di klik mana tombol akan berubah menjadi keterangan “Sudah Presensi”.

3) Materi Teks / Ringkasan

- Baca ringkasan konsep kunci, istilah, dan contoh kasus.
- Fokus pada kata kunci yang akan muncul dalam prompt VBD dan kuis.
- Jika tersedia, klik ikon Catatan untuk menyimpan highlight pribadi.

Dalam setiap sesi terdapat Materi Teks yang dapat dibaca sebagai pengantar sesi (lihat gambar 5 dibawah ini).





Gambar 5. Detail Course “Interaksi Manusia dan Komputer” – Bagian Materi

Pada Materi teks berisi Tujuan Pembelajaran dan Materi singkat (yang lengkapnya dapat dibaca lagi di dalam Buku Ajar dan PowerPoint setiap pertemuan).

Tips :

- a. Catat 3–5 poin penting (definisi → contoh → implikasi).
- b. Siapkan pertanyaan/kontra-argumen singkat untuk diskusi.

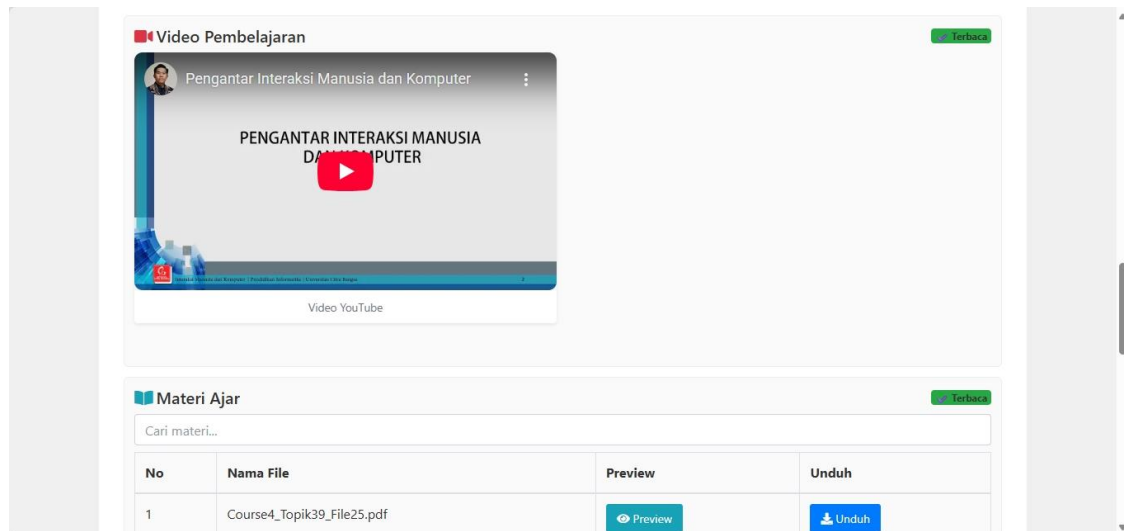
4) Video Pembelajaran

- a. Tonton video penuh minimal 1 kali sebelum VBD.
- b. Gunakan kontrol Quality/CC (jika tersedia) untuk teks pendukung.
- c. Tandai Selesai Menonton (jika ada) agar progres tercatat.

Troubleshooting

- a. Video tersendat: turunkan kualitas; pastikan tidak ada unduhan lain berjalan; coba ganti browser.
- b. Audio kecil: gunakan headset; cek volume system dan player.



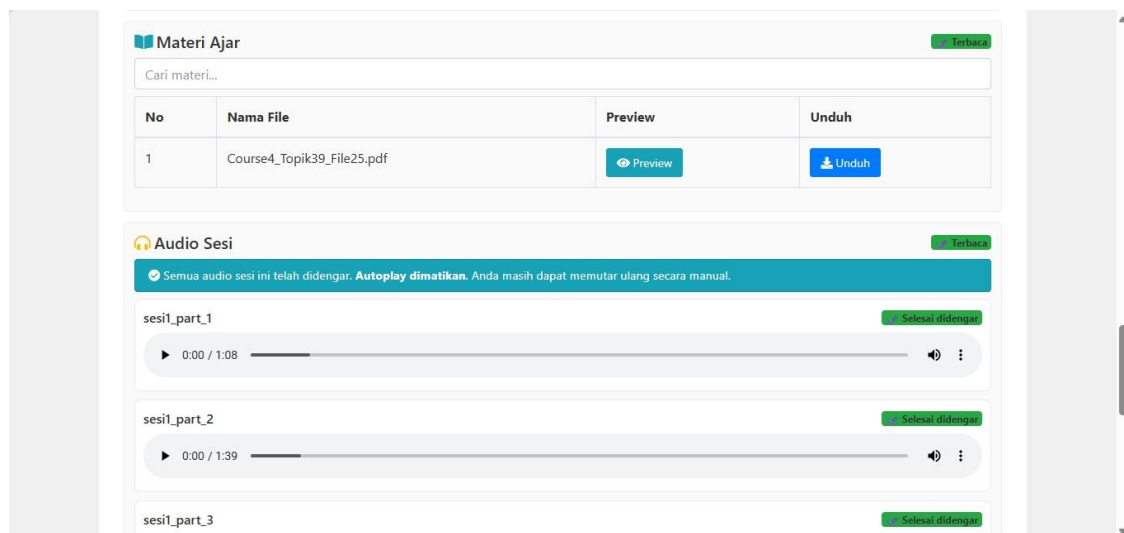


Gambar 6. Detail Course “Interaksi Manusia dan Komputer” – Bagian Video dan Unduhan

Pada gambar 6 dapat kita lihat bagian Video Pembelajaran yang terdapat pada sesi 1. Setiap sesi terdapat masing-masing video pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan penjelasan terkait materi yang dipelajari pada masing-masing sesi. Video dapat ditonton mahasiswa kapan pun dan dimana pun.

5) Audio Ringkas & Unduhan

- Dengarkan audio ringkas yang tersedia sebagai recap atau pre-brief.
- Cocok untuk review cepat sebelum mengerjakan VBD/kuis.
- Bagian Unduhan menyediakan PDF/slide dan tautan pustaka.
- Simpan berkas penting ke penyimpanan lokal/cloud sendiri.

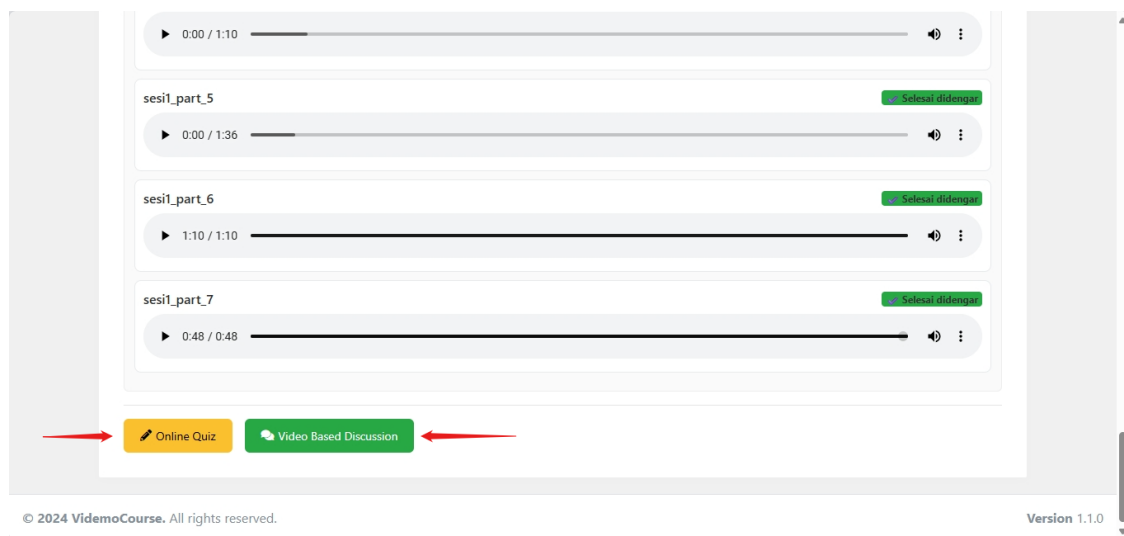


Gambar 7. Detail Course “Interaksi Manusia dan Komputer” – Bagian Audio

Pada gambar 7 ini dapat kita lihat bagian Materi Ajar dan Audio sesi. Dimana mahasiswa dapat mengunduh materi yang sudah disiapkan dosen untuk setiap sesinya. Disamping itu pada setiap sesi terdapat Audio yang akan diputar otomatis begitu mahasiswa mengakses sesi. Disini menyediakan fitur suara (audio) agar mahasiswa juga selain dapat membaca dan menonton video juga dapat mendengarkan penjelasan materi secara singkat untuk setiap sesinya. Tujuan agar memberikan kenyamanan cara belajar untuk masing-masing mahasiswa. Mahasiswa dapat memberhentikan suara yang diputar jika dirasa cukup atau tidak ingin mendengarkan. Setiap audio disiapkan permasing-masing file audio berdurasi 1 menit. Pada masing-masing sesi terdapat lebih dari satu file audio. Jumlah file audio disesuaikan dengan penjelasan materi setiap sesi. File audio akan diputar otomatis setelah file audio sebelumnya selesai diputar.

6) Navigasi ke Aktivitas Terakhir (Quiz & VBD)

- Setelah menyelesaikan materi, lanjut ke Online Quiz (latihan formatif) dan VBD (diskusi berbasis video).
- Ikuti urutan yang dianjurkan dosen: Presensi → Materi → Video → (Audio) → Quiz → VBD.
- Pastikan untuk melihat tenggat (deadline) yang disampaikan



Gambar 8. Detail Course “Interaksi Manusia dan Komputer” – Bagian Online Quiz & VBD

Pada bagian bawah halaman detail course ini terdapat tombol mengarah ke “Online Quiz” dan “Video Based Discussion”. Mahasiswa dapat melakukan tes atau kuis secara daring untuk pertanyaan-pertanyaan seputar materi pada sesi tersebut. Dan mahasiswa juga dapat berinteraksi dalam diskusi berbasis video pada setiap sesi.



7) Manajemen Waktu & Tenggat

Saran alokasi manajemen waktu belajar :

- a. Materi Teks: 10–15 menit
- b. Video Pembelajaran: sesuai durasi
- c. Review/Audio Ringkas: 5 menit
- d. Quiz: 15 menit/10 soal
- e. Persiapan VBD: 5–10 menit (buat kerangka jawaban diskusi untuk 60–90 detik)

8) Aksesibilitas & Etika

- a. Gunakan closed-caption bila tersedia; atur kontras layar.
- b. Jaga etika akademik: kutip sumber, hindari plagiarisme/AI deepfake identitas.
- c. Gunakan bahasa Indonesia yang baik; hindari SARA/kekerasan verbal.

9) Pemeriksaan Akhir Sebelum Lanjut

- | | |
|---|-----------------------------------|
| ✓ Presensi tercatat | ✓ File pendukung diunduh/ditinjau |
| ✓ Materi teks dibaca & poin penting diringkas | ✓ Tenggat dipahami |
| ✓ Video ditonton tuntas (dan dicatat sistem bila ada) | ✓ Siap menuju Quiz lalu VBD |

C. ONLINE QUIZ

Tujuan: memastikan mahasiswa mengerjakan kuis formatif dengan cara yang konsisten, adil, dan efisien untuk memperkuat pemahaman sebelum proses VBD.

1) Format & Aturan Utama

- a. Jumlah soal: 10 butir (acak per percobaan).
- b. Waktu: 15 menit (timer berjalan otomatis).
- c. Jenis soal: pilihan ganda/benar–salah (sesuai sesi).
- d. Upaya (attempt): dapat diulang selama jendela waktu kuis masih terbuka.
- e. Sumber belajar: materi dan video pada sesi yang sama.

Best practice: perlakukan kuis sebagai latihan formatif untuk memetakan konsep yang belum kuat—bukan sekadar mengejar skor.

2) Cara Mengakses

- a. Masuk ke course → buka Sesi [X].
- b. Gulir ke bagian Aktivitas Akhir Sesi → klik Online Quiz.



- c. Baca ringkasan aturan (waktu, jumlah soal, attempt).
- d. Klik Mulai Kuis untuk memulai timer.

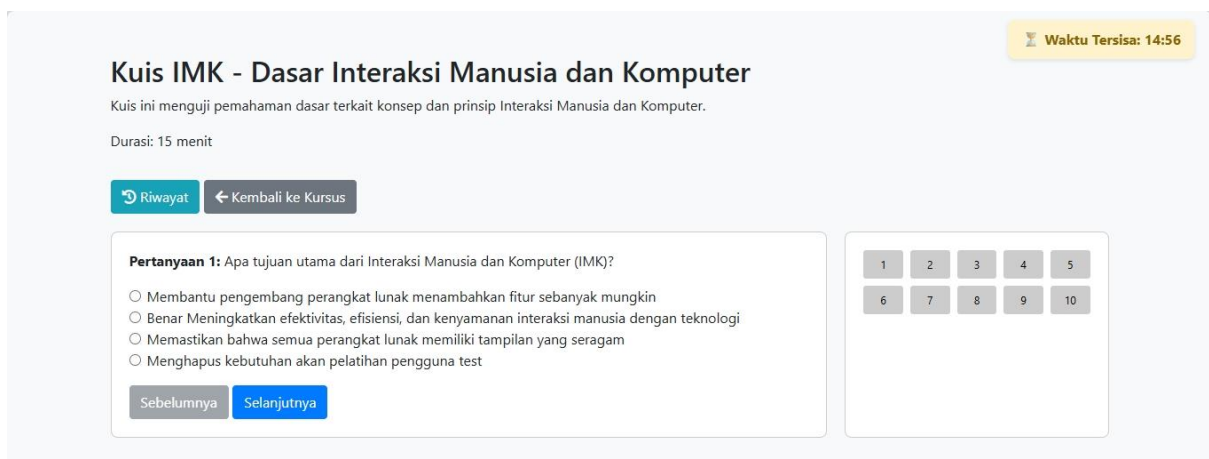


Gambar 9. Online Quiz

Disini mahasiswa dapat menguji coba hasil belajarnya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan Pilihan Ganda yang berkaitan dengan materi yang dipelajarinya setiap sesi. Klik Mulai Mengerjakan untuk memulai kuis. Klik Riwayat untuk melihat riwayat pengerjaan kuis yang telah dilakukan. Mahasiswa dapat terlibat dalam Online Quiz lebih dari satu kali uji coba, tujuannya agar kuis benar-benar dapat dilakukan mahasiswa untuk melatih kemampuan berpikirnya terkait dengan pembelajaran di setiap sesi yang telah diikutinya.

3) Strategi Pengerjaan

- a. Baca seluruh soal cepat (30–45 dtk) untuk mengidentifikasi yang mudah.
- b. Kerjakan yang pasti lebih dulu, tandai yang ragu.
- c. Kelola waktu: kira-kira $\pm 1,5$ menit per soal.
- d. Jangan terpaku pada satu soal; kembali di akhir bila masih ada waktu.
- e. Gunakan logika eliminasi (buang opsi jelas salah, bandingkan dua opsi sisa).



Gambar 10. Online Quiz – Memulai Quiz

Dalam kuis online ini, mahasiswa akan diberikan 10 pertanyaan secara random diambil dari bank soal yang ada untuk masing-masing sesi. Pengerjaan kuis online diberikan waktu 15 menit. Sehingga satu soal dapat dijawab dengan waktu 1,5 menit.



4) Kebijakan Attempt & Skor

- Mahasiswa boleh mencoba ulang selama periode kuis masih dibuka dosen.
- Sistem dapat menampilkan skor setiap kali pengerjaan kuis yang ada.
- Review pasca-kuis: umpan balik mungkin berupa jawaban benar, pembahasan ringkas, atau peta kompetensi (tergantung setelan sesi).

Riwayat Pengerjaan Kuis

[← Kembali ke Kuis](#)

#	Nilai	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Tanggal Dikirim
1	50%	08-04-2025 07:34:00	08-04-2025 07:37:40	08-04-2025 07:37:41
2	10%	08-04-2025 07:06:16	08-04-2025 07:08:26	08-04-2025 07:08:29
3	30%	08-04-2025 07:01:32	08-04-2025 07:05:37	08-04-2025 07:05:49
4	30%	08-04-2025 07:01:32	08-04-2025 07:05:37	08-04-2025 07:05:39

1

Gambar 11. Online Quiz – Riwayat Kuis

Mahasiswa dapat melihat progress nilai berdasarkan riwayat kuis yang ada. Disini kesempatan bagi mahasiswa untuk terus melatih kemampuannya untuk mempelajari materi pembelajaran setiap sesi yang ada.

5) Integritas Akademik

- Kerjakan secara mandiri, tanpa berbagi soal/jawaban.
- Dilarang menggunakan alat bantu yang mengakali waktu, tab auto-answer, atau kolusi.
- Pelanggaran dapat mengakibatkan pembatalan skor/sanksi sesuai kebijakan kelas/kampus.

6) Aksesibilitas & Kebutuhan Khusus

- Atur ukuran font/zoom browser bila diperlukan.
- Gunakan headset untuk fokus; kurangi distraksi notifikasi.
- Bila memerlukan akomodasi khusus, hubungi dosen sebelum kuis dibuka.

7) Troubleshooting Umum

- Koneksi terputus: jangan panik; sambung kembali secepatnya. Timer tetap berjalan—lanjutkan sisa waktu yang ada.
- Halaman tidak memuat/blank: refresh; coba incognito; bersihkan cache/cookie; ganti jaringan.
- Tombol “Mulai Kuis” tidak aktif: pastikan sudah login, berada di sesi yang benar, dan periode kuis masih terbuka.



- d. Jawaban tidak tersimpan: pastikan menekan Next/Submit; tunggu indikator tersimpan sebelum pindah tab.
- e. Perangkat mobile lag: tutup aplikasi lain; kunci orientasi potrait; pertimbangkan pindah ke laptop/PC bila memungkinkan.

8) Checklist Sebelum Mulai

- ✓ Sudah presensi pada sesi ini
- ✓ Materi & video sudah dipahami (catatan 3–5 poin)
- ✓ Koneksi stabil, baterai & perangkat siap
- ✓ Paham aturan waktu/attempt
- ✓ Siap fokus 15 menit tanpa distraksi

D. VIDEO BASED DISCUSSION

Tujuan: menilai pemahaman konsep dan kemampuan berargumentasi secara singkat, tajam melalui jawaban lisan berbasis video dengan durasi 60–90 detik yang dikirim ke sistem.

1) Gambaran Singkat

- a. Peran VBD: tugas utama sesi : mengukur pemahaman, sintesis, dan kehadiran sosial (*social presence*) mahasiswa.
- b. Alur ringkas: Baca/tonton video arahan diskusi → rancang jawaban → rekam/unggah → Preview (transkrip + analisis emosi) → perbaiki bila perlu → Upload final → beri tanggapan pada rekan (jika diminta).

2) Spesifikasi Teknis

- a. Durasi: 60–90 detik (ideal 75–85).
- b. Format file: mp4/webm (disarankan 720p).
- c. Audio: jelas, tanpa musik latar.
- d. Penamaan: VBD_SesiX_NamaNIM.mp4 (X = nomor sesi).
- e. Lingkungan: latar netral, cahaya dari depan, minim noise.
- f. Perangkat: laptop/PC (disarankan) atau ponsel dengan tripod/penyangga.

3) Menyusun Jawaban (kerangka 4 langkah)

- a. Pembuka (1 kalimat): nyatakan posisi/tesis.
- b. Konsep kunci (2–3 poin): definisi ringkas + relevansi ke kasus.
- c. Contoh/sintesis (1 contoh kuat): data singkat/analogi/kriteria evaluasi.
- d. Penutup (1 kalimat): simpulkan dan beri implikasi/ajakan singkat.

Contoh pola kalimat:



- “Intinya, saya berpendapat ... karena ...”
- “Dalam konteks ini, konsep A dan B relevan karena ...”
- “Contohnya, pada skenario ... indikator yang tampak adalah ...”
- “Maka, keputusan yang layak adalah ... karena ...”

4) Opsi Replay Diskusi (VBD)

- Rekam Langsung di Platform.
Izinkan kamera/mikrofon → mulai Record (ada hitung mundur) → Stop → Preview.
- Unggah Video yang Sudah Direkam
Rekam di aplikasi kamera pilihan → unggah berkas → Preview.
Gunakan Preview untuk mengecek transkrip, kejernihan audio, durasi, dan umpan balik analisis emosi. Jika kurang pas, rekam/unggah ulang sebelum Upload final.

5) Langkah-Langkah :



Gambar 12. Video Based Discussion

Mahasiswa akan menonton arah diskusi yang disediakan berbasis video. Mahasiswa akan diminta pendapat atau argumennya terkait dengan masalah atau studi kasus yang tersedia di setiap sesi. Terdapat tombol “Rekam Video”, “Unggah Video”, “Lihat Respon Teman” dan “Lihat Rubrik Penilaian”. Tombol tombol “Rekam Video”, “Unggah Video” digunakan mahasiswa memberikan jawaban diskusi berbasis video dan tombol “Lihat Respon Teman” untuk melihat hasil diskusi berbasis video dari

rekan-rekannya dalam satu kelas. Kemudian tombol “Lihat Rubrik Penilaian” untuk melihat Rubrik Penilaian Diskusi

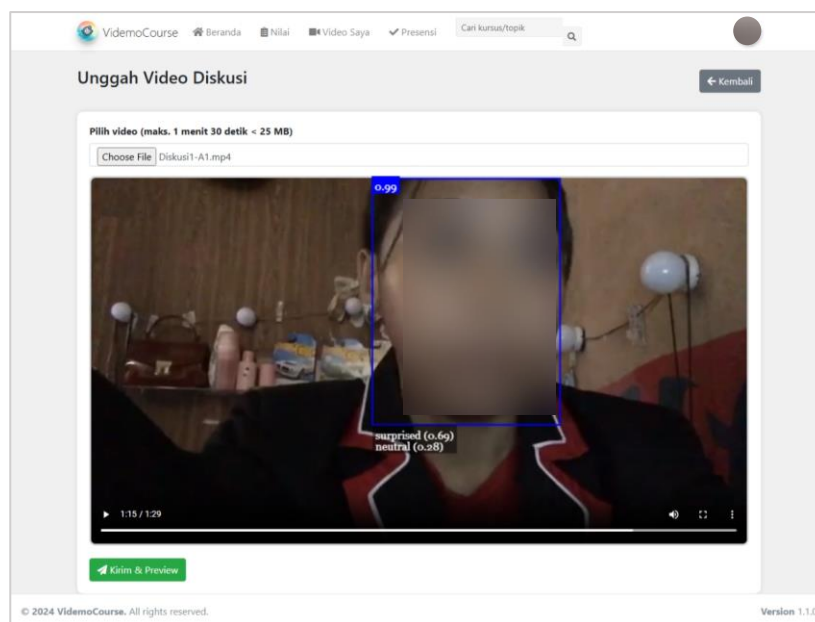


Gambar 13. Merespon Jawaban - Video Based Discussion

Terdapat dua cara membalas atau merespon diskusi atau memberikan jawaban diskusi, yaitu dengan cara merekam langsung di platform Videmo (Rekam Video) atau merekam dulu di smartphone masing-masing atau laptop masing-masing kemudian mengunggahnya ke Videmo (Unggah Video).

a) Unggah Video.

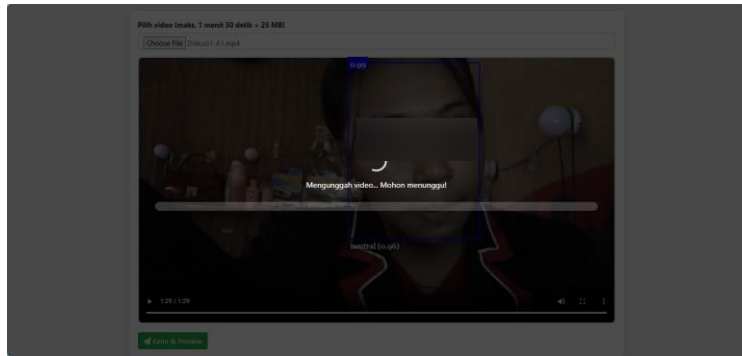
Klik tombol unggah video jika sebelumnya video sudah disiapkan terlebih dahulu. Pastikan mengunggah video yang benar sesuai dengan kaidah diskusi online. Menggunakan pakaian yang rapi, dalam pencahayaan yang baik, suara jernih dan jelas terdengar. Durasi video yang diizinkan adalah 1 menit 30 detik. Dengan format video yang beragam mp4, mkv, webm, dan lainnya.



Gambar 14. Unggah Video - Video Based Discussion

Mahasiswa memilih video yang sudah disiapkan yang tersimpan di galeri (pada smartphone) atau di drive (pada laptop). Video yang berhasil diunggah akan tampil di laman Unggah Video. Klik tombol “Kirim & Preview” untuk melihat hasil unggahan diskusi berbasis video.





Gambar 15. Proses Unggah Video - Video Based Discussion

Mahasiswa menunggu hingga halaman preview berhasil. Disini terdapat proses pendeteksian transkripsi otomatis atas jawaban diskusi mahasiswa dan juga hasil analisis emosi dari video mahasiswa.

Hasil Transkripsi Otomatis:

Selamat siang, perkenalkan nama saya... Di sini saya akan menjelaskan dari pertanyaan diskusi dari kelas eksperimen Yang pertama pertanyaannya, apa saja faktor yang menyebabkan perubahan dalam desain antarmuka pengguna modern? Beberapa faktor utama yang menyebabkan perubahan dalam desain antarmuka pengguna modern antara lain yaitu ada lima yang pertama, perkembangan teknologi perangkat seperti layar sentuh, sensor gerak, dan kecerdasan buatan membuat desain harus lebih interaktif dan adaptif yang kedua, perkembangan teknologi perangkat seperti perubahan perilaku pengguna dimana pengguna kini menginginkan kemudahan, kecepatan, dan pengalaman yang personal Yang ketiga, tren desain global seperti minimalis design, dark mode, dan responsive design yaitu mendorong perubahan tampilan agar tetap relevan yang keempat, kebutuhan aksesibilitas agar aplikasi dapat dilakukan dengan cepat

Grafik Ekspresi Wajah

Perubahan Ekspresi Wajah Berdasarkan Durasi Video

The graph shows facial expression intensity over time. The y-axis is 'Persentase Ekspresi' (0.0 to 1.0) and the x-axis is 'Durasi (Menit)' (0:00 to 0:29). The legend includes: netral (blue), happy (red), sedih (orange), marah (yellow), takut (green), terkejut (purple), and surprised (grey). The 'netral' expression is the most prominent, fluctuating between 0.7 and 1.0.

Analisis Emosi:

Berdasarkan data ekspresi wajah selama mahasiswa menjawab diskusi, dapat dianalisis bahwa proporsi ekspresi "Netral" sangat dominan, yaitu sebesar 0.74. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menunjukkan ekspresi wajah yang netral selama proses menjawab. Ekspresi "happy" tercatat sangat rendah (0.02), begitu juga dengan "sad" (0.01). Tidak terdeteksi ekspresi "angry", "fearful", atau "disgusted", yang menandakan tidak ada indikasi tekanan emosional negatif selama menjawab. Sementara itu, ekspresi "Surprised" memiliki nilai yang relatif tinggi (0.24) dibandingkan ekspresi positif atau negatif lainnya.

Ekspresi netral yang mendominasi biasanya menunjukkan sikap tenang, fokus, dan terkontrol, namun juga bisa diartikan bahwa mahasiswa kurang menunjukkan antusiasme yang tinggi atau keterlibatan emosional yang kuat terhadap materi diskusi. Persentase ekspresi "happy" yang sangat rendah mendukung interpretasi bahwa mahasiswa tidak secara eksplisit menampilkan kegembiraan atau antusiasme yang tinggi. Namun, kehadiran ekspresi "surprised" yang cukup signifikan dapat diinterpretasikan sebagai reaksi terhadap pertanyaan atau upaya untuk menampilkan ketertarikan, ketekukan, atau pemikiran aktif terhadap materi yang dibahas.

Secara keseluruhan, berdasarkan analisis ekspresi wajah, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menjawab pertanyaan diskusi ini dengan ekspresi yang cenderung datar (netral), menunjukkan sikap tenang dan fokus, namun belum memperlihatkan tingkat antusiasme atau keterlibatan emosional yang tinggi. Tidak tampak tanda-tanda ketidaktertarikan maupun tekanan emosi negatif. Dengan demikian, mahasiswa tampak cukup terlibat secara kognitif, meskipun keterlibatan emosionalnya tergolong sedang atau rendah.

Gambar 16. Contoh Preview Unggah Video - Video Based Discussion



Pada gambar 16 diatas mahasiswa dapat melihat hasil transkripsi, data emosi dan analisis emosi dari sistem. Hasil transkrip otomatis yang tertera dapat dibaca mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat menilai sendiri pelafasannya yang disampaikan sudah tepat atau belum. Demikian juga dengan data emosi dan analisis emosi diberikan untuk mahasiswa dapat memahami sendiri emosi yang terdeteksi saat mahasiswa menyampaikan jawaban diskusinya. Disini mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengevaluasi kembali jawaban diskusinya. Mahasiswa dapat klik tombol “Kembali” untuk melakukan proses unggah video pengganti. Namun jika sudah benar dan valid video yang dianalis tersebut maka mahasiswa dapat klik tombol “Upload Video”.



Gambar 17. Contoh Grafik Ekspresi Wajah

Gambar 17, adalah gambar hasil deteksi emosi dari video yang diunggah mahasiswa. Grafik ekspresi wajah ini menunjukkan bahwa selama diskusi berbasis video ini, mahasiswa didominasi oleh ekspresi neutral dengan intensitas tinggi, menandakan fokus dan ketenangan. Seseekali muncul ekspresi fearful, yang mengindikasikan momen kewaspadaan atau keterkejutan terhadap respon diskusi. Ekspresi happy juga tampak singkat di beberapa bagian, menunjukkan respon positif terhadap diskusi. Sementara itu, ekspresi sad, angry, disgusted, dan surprised muncul sangat rendah.

Analisis Emosi:

Berdasarkan data ekspresi wajah selama mahasiswa menjawab diskusi, dapat dianalisis bahwa proporsi ekspresi "Neutral" sangat dominan, yaitu sebesar 0.74. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menunjukkan ekspresi wajah yang netral selama proses menjawab. Ekspresi "Happy" tercatat sangat rendah (0.02), begitu pula dengan "Sad" (0.01). Tidak terdeteksi ekspresi "Angry", "Fearful", atau "Disgusted", yang menandakan tidak ada indikasi tekanan emosional negatif selama menjawab. Sementara itu, ekspresi "Surprised" memiliki nilai yang relatif tinggi (0.24) dibandingkan ekspresi positif atau negatif lainnya.

Ekspresi netral yang mendominasi biasanya menunjukkan sikap serius, fokus, dan terkontrol, namun juga bisa diartikan bahwa mahasiswa kurang menunjukkan antusiasme yang tinggi atau keterlibatan emosional yang kuat terhadap materi diskusi. Persentase ekspresi "Happy" yang sangat rendah mendukung interpretasi bahwa mahasiswa tidak secara eksplisit menampilkan kegembiraan atau antusiasme yang tinggi. Namun, kehadiran ekspresi "Surprised" yang cukup signifikan dapat diinterpretasikan sebagai reaksi terhadap pertanyaan atau upaya untuk menampilkan ketertarikan, keterkejutan, atau pemikiran aktif terhadap materi yang dibahas.

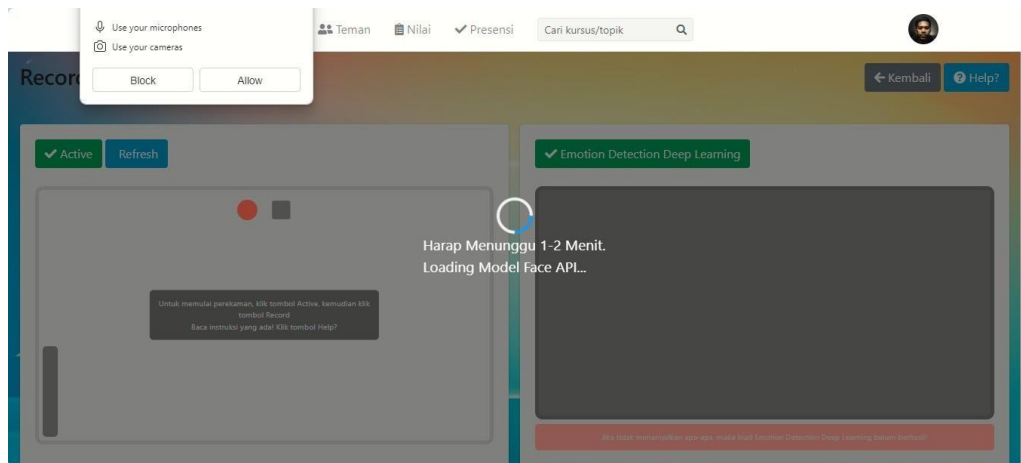
Secara keseluruhan, berdasarkan analisis ekspresi wajah, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menjawab pertanyaan diskusi ini dengan ekspresi yang cenderung datar (netral), menunjukkan sikap serius dan fokus, namun belum memperlihatkan tingkat antusiasme atau keterlibatan emosional yang tinggi. Tidak tampak tanda-tanda ketidaktertarikan maupun tekanan emosi negatif. Dengan demikian, mahasiswa tampak cukup terlibat secara kognitif, meskipun keterlibatan emosionalnya tergolong sedang atau rendah.

Gambar 18. Contoh Hasil Analisis Emosi

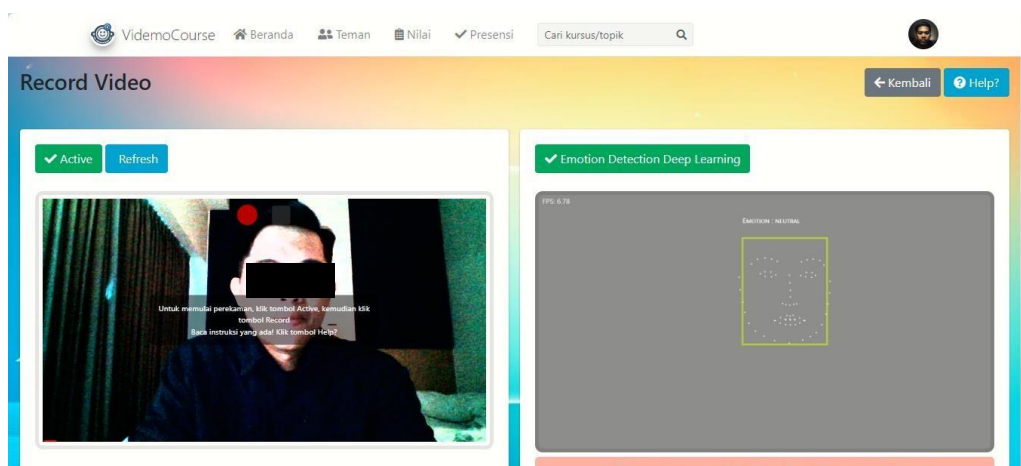


Gambar 18 diatas adalah contoh analisis emosi yang dilakukan oleh sistem berdasarkan data hasil deteksi emosi dari video diskusi yang dikirimkan mahasiswa tersebut. Dari tampilan preview ini mahasiswa akan diberikan feedback oleh sistem sebelum mahasiswa benar-benar setuju mengirimkan videonya ke sistem.

b) Rekam Video



Gambar 19. Rekam Video - Video Based Discussion (loading)



Gambar 20. Rekam Video - Video Based Discussion (proses rekaman siap)

Pada gambar 19 dan gambar 20 menampilkan proses mahasiswa melakukan rekaman video untuk memberikan jawaban diskusi berbasis video (Video Based Discussion - VBD). Saat mengakses rekam video, mahasiswa akan diminta izin untuk sistem dapat mengakses microphone dan camera perangkat (sebaiknya menggunakan laptop). Klik Allow untuk memberikan izin dan proses rekaman siap di load. Selanjutnya mahasiswa menunggu beberapa menit untuk proses loading data “emotion detection”. Akan tampil wajah mahasiswa di kolom kiri dan kolom kanan adalah “emotion detection berbasis deep learning”. Mahasiswa klik tombol “Active” dan Klik tombol “Record” berlambang bulat merah. Kemudian akan ada hitungan mundur selama 3 detik. Rekaman siap dan berlangsung. Mahasiswa klik tombol “Stop”

berlambang kotak abu-abu disamping tombol "Record". Rekaman selesai dan mahasiswa akan diarahkan ke halaman preview record.

Preview Recorded Video [Kembali] [Petunjuk]

Hasil Rekaman

Grafik Ekspresi Wajah
Perubahan Ekspresi Wajah Selama Rekaman

Score Ekspresi (0-1)

Waktu

Legend: Neutral (Blue), Happy (Red), Sad (Orange), Angry (Yellow), Fearful (Green), Disgusted (Purple), Surprised (Grey)

Hasil Transkripsi Otomatis:

Perubahan desain antarmuka pengguna itu dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, tren desain, serta kebutuhan dan kebiasaan pengguna yang terus berubah. Sehingga meskipun antarmuka ini menjadi lebih kompleks seperti dynamic eye lens di iPhone yang dikatakan bisa meningkatkan efisiensi dengan menyatukan notifikasi dan juga aktivitas aplikasi, namun tidak semua pengguna itu akan merasa nyaman. Nah, sehingga ada juga yang menganggapnya itu sebuah inovatif, tetapi ada juga yang merasa terganggu. Jadi jika saya merancang sebuah antarmuka, saya akan mengutamakan kesederhanaan, kemudahan navigasi, dan fitur personalisasi agar pengguna bisa merasa nyaman dan produktif tanpa harus beradaptasi terlalu lama.

Analisis Keterlibatan Emosi Mahasiswa:

Berdasarkan hasil analisis ekspresi wajah mahasiswa selama menjawab pertanyaan, dapat dilihat bahwa mayoritas ekspresi yang ditunjukkan adalah "neutral" dengan nilai 0.89. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa menjawab pertanyaan dengan sikap yang tenang, stabil, dan tanpa menunjukkan emosi yang dominan. Ekspresi "happy" hanya sebesar 0.03, yang mengindikasikan tingkat antusiasme yang sangat rendah, sementara ekspresi seperti "sad" (0.06) dan "angry" (0.02) juga memiliki nilai yang rendah, mengindikasikan bahwa mahasiswa tidak menunjukkan tanda-tanda ketidakyakinan atau rasa frustrasi yang signifikan. Ekspresi lainnya seperti "fearful", "disgusted", dan "surprised" memiliki nilai nol, menandakan tidak ada indikasi rasa takut, jijik, atau keterkejutan dalam penyampaian jawaban.

Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menjawab pertanyaan dengan nada emosional yang cenderung datar dan tidak menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi. Hal ini bisa menggambarkan kurangnya antusiasme atau perasaan terlibat dalam diskusi, meskipun mahasiswa tetap mampu memberikan jawaban yang relevan dan menyusun argumen yang logis.

****Kesimpulan:**** Mahasiswa terlihat memiliki keterlibatan emosional yang rendah dalam menjawab diskusi ini. Meski jawaban yang disampaikan cukup baik, secara emosional mahasiswa tampak datar dan kurang antusias. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya minat terhadap topik atau fokus pada penyampaian jawaban secara formal.

[Upload Video]

© 2024 VidemoCourse. All rights reserved. Version 1.1.0

Gambar 21. Contoh Hasil Rekaman Video - Video Based Discussion

Hasil gambar 21 diatas adalah contoh hasil rekaman mahasiswa yang dianalisis oleh sistem berdasarkan soal diskusi, jawaban mahasiswa dan hasil deteksi dan analisis emosi mahasiswa saat menjawab diskusi berbasis video.

Apa yang Ada di Halaman Preview

- a. Pemutar Video
Putar, jeda, dan scrub untuk meninjau durasi, framing, dan artikulasi.
- b. Transkrip Otomatis
Teks hasil pengenalan ucapan; berguna mengecek kejelasan ujaran & istilah kunci.
- c. Analisis Emosi (Ringkas + Grafik)
Ringkasan ekspresi dominan dan timeline perubahan ekspresi (mis. netral → antusias).
- d. Indikator Kualitas
Notifikasi cepat: “durasi terlalu pendek/panjang”, “audio rendah”, “pencahayaan kurang”, dll.
- e. Kontrol Tindakan
Kembali Perbaiki (rekam/unggah ulang), Simpan Draft (jika tersedia), Upload Final.

Tips : Bila transkrip bias, salah kalimat atau kata penting yang direkam, maka sebaiknya lakukan rekam ulang yang lebih jelas.

6) Kualitas Akademik & Etika

- a. Asli & mandiri: bukan hasil dubbing AI/deepfake; tidak membaca teks panjang di luar layar.
- b. Kejelasan bahasa: Indonesia baku, artikulasi jelas, tempo wajar.
- c. Rujukan singkat: sebut istilah/kerangka yang dipakai; cantumkan sumber di deskripsi (jika diminta).
- d. Privasi: hindari data/pribadi orang lain; jangan tampilkan dokumen sensitif di latar.

7) Rubrik Penilaian Diskusi

Aspek	Kriteria	Bobot
Pemahaman Konsep	Memahami alasan perubahan desain antarmuka (teknologi, perilaku pengguna, tren estetika).	20%
Argumentasi & Analisis Kritis	Menjelaskan dampak perubahan terhadap produktivitas dan kesejahteraan digital disertai contoh (mis. Dynamic Island, Windows 11 UI).	25%
Kreativitas & Solusi Desain	Mengusulkan fitur atau pendekatan inovatif untuk meningkatkan UX saat perubahan UI terjadi.	20%



Keterkaitan dengan Prinsip IMK	Menghubungkan dengan prinsip usability, konsistensi, dan feedback pengguna.	15%
Partisipasi & Interaksi	Aktif menanggapi opini rekan dengan argumen tambahan atau perbandingan.	10%
Kerapian Bahasa & Etika Akademik	Bahasa jelas, akademik, sopan, dan tidak menyalin.	10%

8) Kesalahan Umum & Cara Menghindari

- Terlalu panjang/pendek: latih stopwatch; target 75–85 dtk.
- Monoton: gunakan intonasi dan jeda strategis.
- Argumen kabur: tulis 3 poin kunci di sticky note (hindari membaca naskah).
- Audio buruk: pakai headset; rekam di ruangan tenang.
- Latar berantakan: pilih dinding polos/pustaka rapi.

9) Troubleshooting Teknis

- Kamera tidak terdeteksi: tutup aplikasi lain (Zoom/Meet), beri izin kamera di browser, muat ulang.
- Audio kecil/pecah: cek input device; turunkan jarak mulut–mic; ulang rekam.
- Preview tidak muncul: refresh; cek koneksi; unggah ulang.
- Gagal upload: pastikan ukuran < batas sistem; stabilkan koneksi; coba format mp4.

10) Checklist Sebelum Submit

- ✓ Durasi 60–90 dtk, struktur 4 langkah terpenuhi
- ✓ Suara jernih, pencahayaan depan, latar netral
- ✓ Nama file sesuai pola
- ✓ Sudah cek Preview (transkrip + analisis)
- ✓ Memahami tugas memberi komentar (jika diminta)
- ✓ Upload final sukses (bukan hanya Preview)

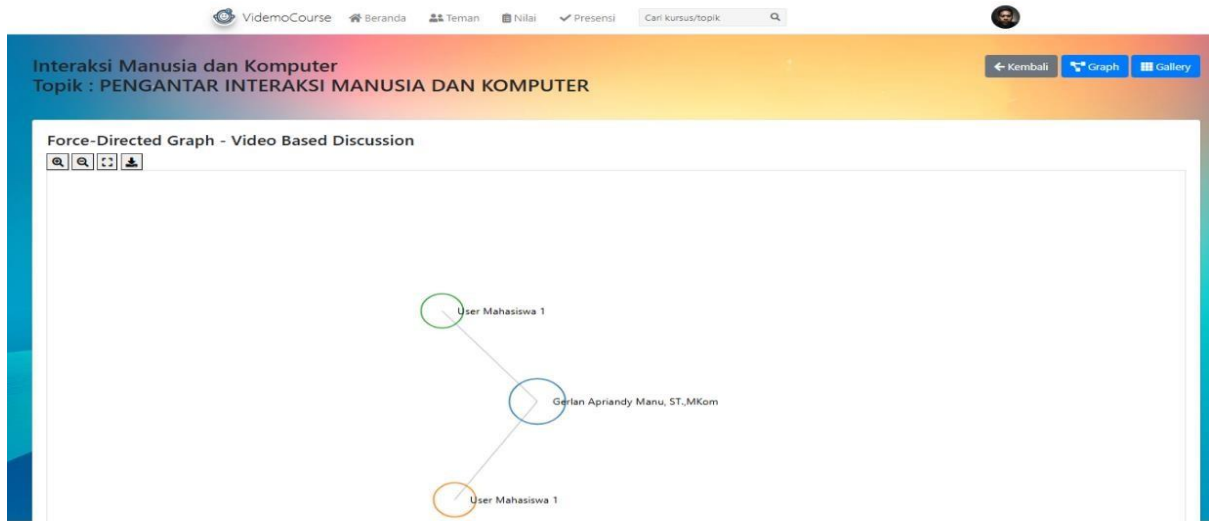
E. PREVIEW - VIDEO BASED DISCUSSION

Tujuan: membantu mahasiswa meninjau **hasil diskusi kelas** yakni kumpulan jawaban video yang sudah terunggah untuk menyintesis jawaban diskusi, menilai kekuatan argumen, dan menyiapkan komentar/lanjutan yang bermakna.



Diskusi berbasis Video atau Video Based Discussion yang telah terkirim ke sistem dapat dilihat mahasiswa melalui tombol “Lihat Respon Teman” (lihat gambar Gambar 12. Video Based Discussion).

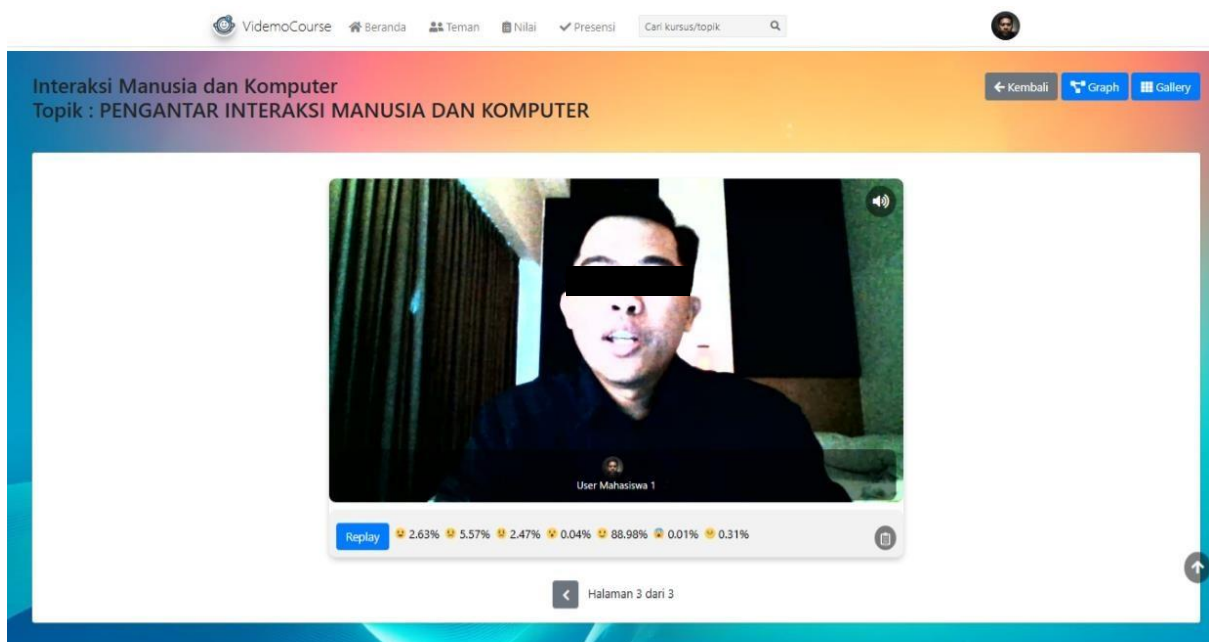
1) Force Directed Graph



Gambar 22. Force Directed Graph – Video Based Discussion

Hasil diskusi berbasis video dapat dilihat mahasiswa dengan model *Force Directed Graph*. Tujuannya agar mahasiswa dapat melihat dengan mudah hasil balasan diskusi berbasis video yang telah berlangsung saat ini.

2) Gallery Mode



Gambar 23. Gallery Mode - Video Based Discussion

Selain itu juga terdapat tampilan dengan mode gallery yang menampilkan daftar video diurut berdasarkan tanggal masuk. Video terbaru akan tampil paling atas. Disini mahasiswa dapat melakukan skrol untuk melihat video diskusi yang sudah masuk. Setiap data video berisi data emosi yang terdeteksi oleh sistem.

F. TUGAS

Tujuan: memastikan mahasiswa mengerjakan dan mengumpulkan tugas non-VBD secara rapi, etis, dan konsisten dengan capaian MK IMK.

1) Format & Penamaan Berkas

Format utama: PDF

Penamaan Berkas :

NIM_Tugas1_IMK.pdf

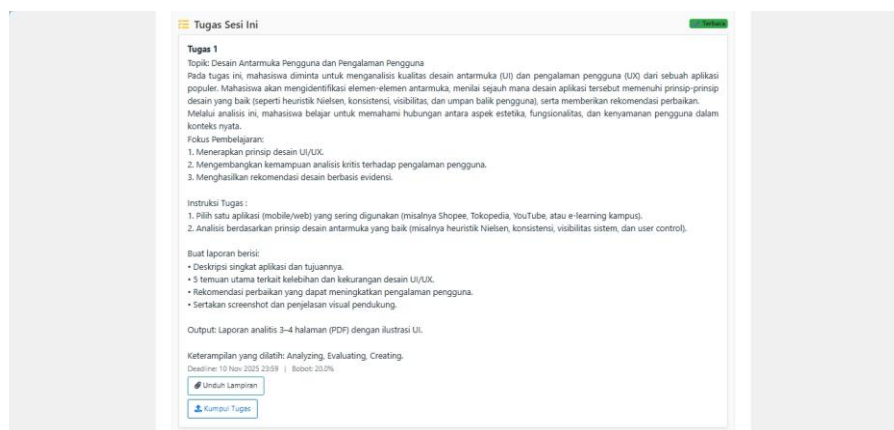
NIM_Tugas2_IMK.pdf

NIM_Tugas3_IMK.pdf

2) Alur Pengumpulan di VidemoCourse

- Masuk Sesi [X] → skrol kebawah cek bagian “Tugas Sesi Ini”.
- Baca isian tugas, tenggat, dan rubrik. Unduh template (jika ada).
- Selesaikan pekerjaan → ekspor PDF.
- Klik Kumpul Tugas → pilih berkas → Pratinjau nama/ukuran.
- Klik Kirim/Submit hingga muncul status “Tugas terkirim/ Submitted”.
- Cek kembali pada halaman tugas bahwa status bukan draf.

Catatan: jika ada tombol Simpan dan Kirim, pastikan menekan Kirim/Submit agar masuk antrian penilaian. Tugas tidak selalu ada pada setiap sesi, bisa pada sesi tertentu saja. Mahasiswa dapat melihat tugas dibagian akhir sesi, seperti pada gambar berikut :



Gambar 24. Contoh Tugas 1 pada Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer

3) Checklist Pra-Submit (60 detik)

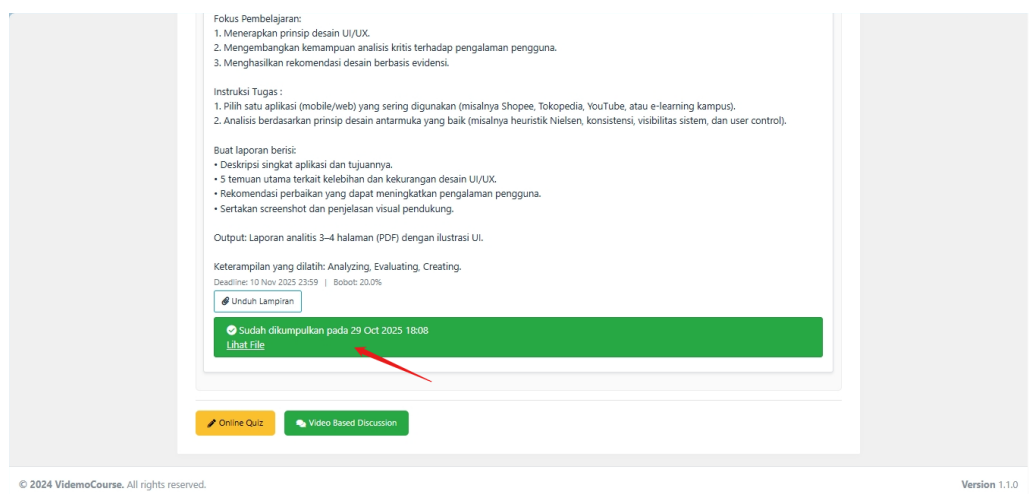
- ✓ Isi sesuai brief & bab terkait
- ✓ Bukti/gambar tampak jelas terdapat caption gambar; data sensitif disensor
- ✓ Nama file sesuai penamaan berkas, format berkas adalah PDF
- ✓ Sudah menekan Kirim/Submit dan status Submitted, bukan draf

4) Etika, AI & Privasi

- Orisinalitas: dilarang plagiarisme/auto-generate penuh oleh AI. AI boleh dipakai untuk ide/penyuntingan bahasa; Mahasiswa bertanggung jawab atas akurasi.
- Privasi: anonimkan nama/ID/wajah pada tangkapan layar; minta izin jika menampilkan pihak ketiga.
- Hak cipta: cantumkan atribusi pada aset yang digunakan.

5) Troubleshooting

- Gagal unggah / file besar: kompres PDF; hindari gambar beresolusi berlebihan; periksa koneksi.
- Salah file: jika opsi Ubah/Perbarui tersedia sebelum tenggat, unggah ulang lalu Kirim.
- Tombol Kirim hilang: kemungkinan tenggat lewat atau mode draf terkunci → hubungi dosen dengan bukti (screenshot).
- PDF berantakan: ekspor ulang dari editor; gunakan font standar; cek di viewer lain.



Gambar 25. Contoh Tugas sudah terkumpul

G. ETIKA & PRIVASI

Tujuan: memastikan seluruh aktivitas Video-Based Discussion (VBD) berlangsung secara adil, aman, dan menghormati hak semua pihak.

1) Prinsip Utama

- a. Hormat & inklusif: kritik ide, bukan pribadi. Hindari SARA, stereotip, atau ejekan.
- b. Akademik & jujur: argumen orisinal; kutip sumber bila merujuk teori, data, atau karya orang lain.
- c. Perlindungan data: jangan membocorkan informasi yang dapat mengidentifikasi pihak ketiga tanpa izin.

2) Privasi Identitas & Lingkungan

- a. Latar video: pilih latar netral (dinding polos/rak rapi). Hindari dokumen kerja, papan nilai, atau layar terbuka yang berisi data sensitif.
- b. Orang lain di frame: rekam di ruang privat. Jika ada orang lain tertangkap kamera/suara → rekam ulang.
- c. Lokasi: jangan mengungkap alamat/koordinat, rute harian, atau tempat kerja yang mudah dilacak.
- d. Nama & kontak: jangan tampilkan nomor telepon, email pribadi, atau ID lain dalam video/komentar.

3) Materi, Data, dan Hak Cipta

- a. Contoh kasus: jika memakai studi kasus nyata, anonimkan nama, dan detail spesifik (gunakan inisial atau peran umum).
- b. Aset visual/audio: gunakan materi milik sendiri atau yang berlisensi (*creative commons/dengan atribusi*). Cantumkan atribusi singkat jika perlu.
- c. Cuplikan layar (*screenshot*): hapus/blur data sensitif sebelum digunakan sebagai ilustrasi (bila diizinkan oleh dosen).

4) Penyimpanan & Berbagi

- a. Di platform: unggahan mahasiswa digunakan untuk pembelajaran, penilaian, dan umpan balik.
- b. Di luar platform: dilarang mengunduh/menyebar ulang rekaman teman tanpa persetujuan tertulis.
- c. Retensi: ikuti ketentuan dosen/kampus tentang lamanya penyimpanan dan penghapusan.

5) Insiden & Pelaporan

Segera laporkan ke dosen jika terjadi:

- pelecehan, ujaran kebencian, atau doxing;



- penyalahgunaan rekaman;
- paparan data sensitif yang tak disengaja;
- akun palsu/penyamaran.

Sertakan: tautan sesi, waktu kejadian, tangkapan layar (bila aman), dan ringkasan singkat.

6) Konsekuensi Pelanggaran

- a. Akademik: skor dibatalkan, tugas diulang, atau nilai turun sesuai aturan kelas.
- b. Disipliner: peringatan resmi hingga tindakan sesuai kebijakan institusi (bergantung beratnya pelanggaran).
- c. Hak cipta/privasi: kewajiban memperbaiki/menghapus konten dan potensi sanksi lanjutan.

DO

- Gunakan bahasa sopan, fokus pada argumen.
- Anonimkan contoh nyata.
- Rekam di tempat privat dengan latar aman.
- Simpan file dan akses akun secara aman.

DONT

- Ungkap data pribadi (alamat, nomor, ID).
- Sebarkan rekaman teman tanpa izin.
- Pakai deepfake/voice-changer untuk penilaian.
- Mengutip tanpa atribusi.





<https://videmocourse.id/>

Semoga panduan ini membantu Mahasiswa menavigasi setiap sesi dengan jelas, etis, dan efektif. Mari belajar, berargumen dengan data, dan bertumbuh bersama sebagai pembelajar yang kritis, kolaboratif, dan berintegritas.

